

KARTOGRAFICKÁ VIZUALIZACE

**Principy definice, tvorby a
používání značkových klíčů
(legendy)**

Dr. Lucie Friedmannová
2012



Značkový klíč - legenda

- Je soubor kartografických vyjadřovacích prostředků („mapových značek, znaků“) stanovených pro určité mapové dílo s **vysvětlením jejich významu**
- Legenda podává **VÝKLAD**
- Sestavování legendy = zpracování soustavy kartografických znaků mapy = (kartografické kódování)
- Legenda tvoří **otevřený grafický systém**
- Legenda je hierarchický systém
- Základem zpracování znakové soustavy je **OBSAH** mapy
- Zásady tvorby legendy a jejich uplatňování nesmí být závislé na technologických prostředcích použitých k sestavování kartografického díla



Legenda jako otevřený grafický systém





- **Optické vlastnosti znaku**

- Tvar
- Barva
- Intenzita
- Textura
- Velikost
- Orientace
- (poloha)

- **Typ znaku**

- Bodový
- Liniový (pravé, nepravé)
- Plošný (plné, prázdné)
- (text)

	bodový	liniový	plošný	text
Tvar				
Barva				
Intenzita				
Textura				
Velikost				
Orientace				
poloha				

-  nepoužitelné
-  obtížně použitelné
-  většinou nevhodné
-  vhodné



Zásady tvorby 1 - úplnost

- **Legenda má obsahovat všechny vyjadřovací prostředky použité v mapové kresbě a právě jen ty.**
- **„Co je v mapě, je v legendě; co je v legendě, je v mapě“**
- **V legendě musí být všechny znaky potřebné k dekódování interpretované informace**
- **Legenda může, ale nemusí nutně obsahovat prvky topografického obsahu (záleží na účelu a uživateli)**
- **K legendě v úzkém slova smyslu neobsahuje matematické, pomocné a doplňkové prvky obsahu mapy**
- **Ve smyslu vymezení prvků kartografického designu do legendy patří i hodnotová měřítko**



Zásady tvorby 2 - jednoznačnost

- **Prvek obsahu mapy může být interpretován vždy jen jako jeden prvek legendy**
 - strom x listnatý strom -> ŠPATNĚ
 - jehličnatý strom x listnatý strom -> SPRÁVNĚ
- **V souladu s mapovým polem = grafická podoba znaku v legendě musí být totožná s grafickou podobou znaku v mapovém poli. Platí to i pro velikost znaku!**



Zásady tvorby 3 - uspořádanost

- **Znaky jsou sdruženy do logických skupin**
- **Znaky jsou v rámci skupin uspořádány**
- **Optimální počet znaků v legendě je 25-30 (B. Šimák), počet znaků ve skupině cca 7 (L. Ratajski)**

Zásady tvorby 4 - srozumitelnost

- **zpracovává se s ohledem na předpokládaný okruh uživatelů -**
- **musí být**
 - Čitelná
 - Zapamatovatelná

Proces tvorby legendy 1

1. Stanovení obsahu mapy

- sestavení úplného výčtu prvků mapy
- Navržení prvotních vyjadřovacích prostředků v souladu se stylem díla

2. Strukturalizace obsahu

- Stanovení hierarchických skupin
- Pokud možno nepřekročení doporučeného počtu prvků v legendě i ve skupinách

3. Uspořádání legendy

- Jednotlivé hierarchické skupiny se stejným stupněm obecnosti seřadit podle zvolené logické posloupnosti
- Respektovat zásadu:

Účel mapy – téma – název – hlavní vyjadřovací prostředek – legenda

Proces tvorby legendy 2

4. Upřesnění zvolených kartografických vyjadřovacích prostředků

- Určení konkrétních parametrů znaků (velikost, barva, typ písma)
- Uvěření souladu mezi zvolenými kartografickými vyjadřovacími prostředky (interakce překrytu)
- Kontrola formou nátisku ukázkové mapy
- Recenze a opravy
- **Tento proces je možné několikrát opakovat**

5. Generalizace legendy

- Provádí se v případě změny měřítka, účelu, koncepce nebo rozsahu obsahu
- pro hlavní prvky se vybírají nejvýraznější grafické prostředky
- Zevšeobecňování – zvětšením intervalů, sdružování prvků do skupin

6. Sestavení definitivní podoby legendy, grafické provedení

- Hierarchické úrovně je potřeba odlišit (typem nebo velikostí písma a odsazením)
- Legendu pokud možno umístit v blízkosti mapového pole
- Vyjadřuje-li znak jeden jev, popis je v jednotném čísle, zastupuje-li více objektů/jevů, použijeme množné číslo
- Každá skupina musí být popsána