

3) Vektorizace rastrové mapy

Otevřu aplikaci ArcMap




Do mapy přidám (Add Data ):

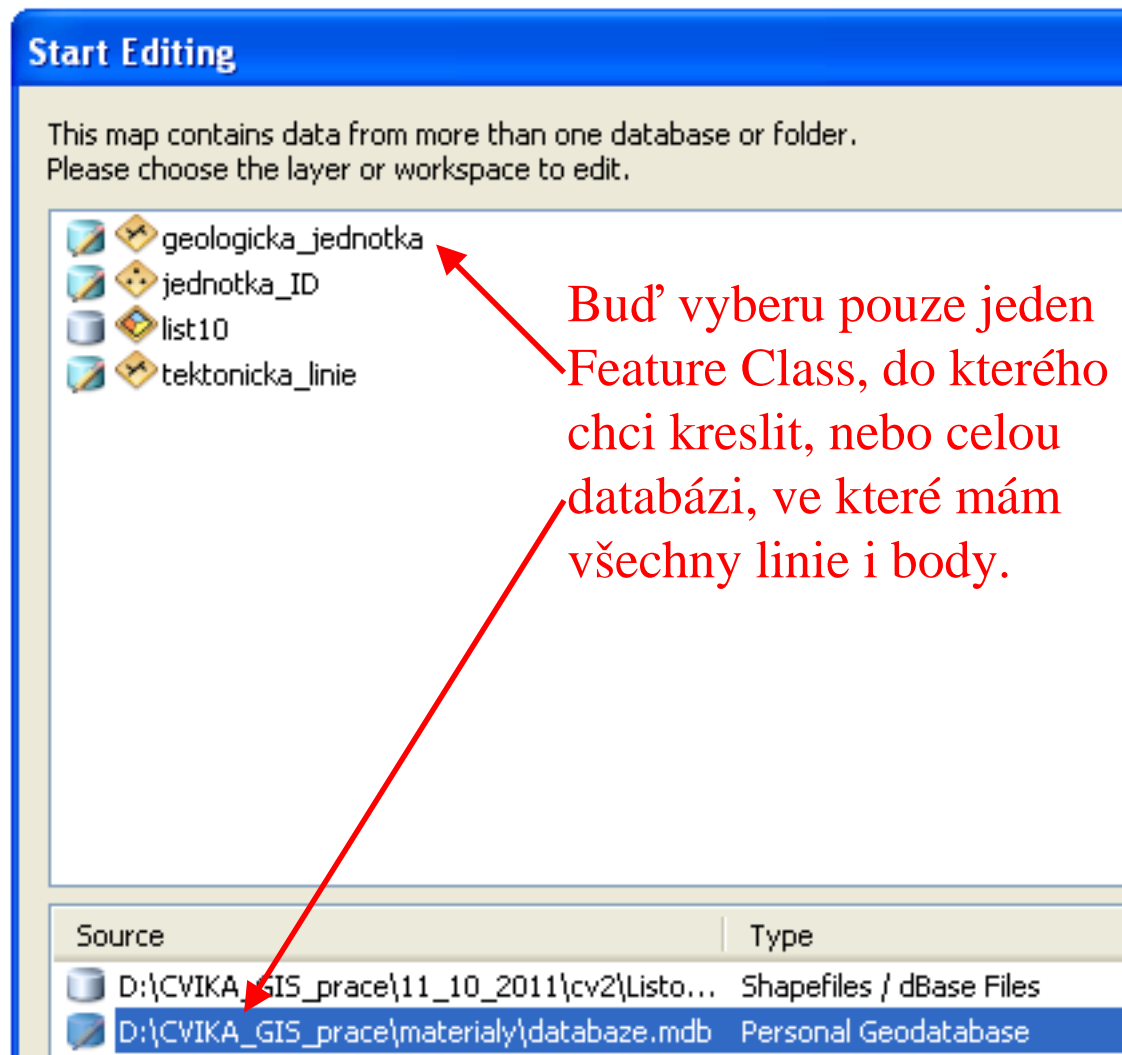
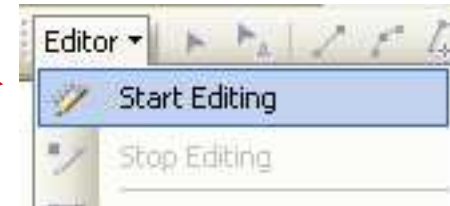
- Listoklad/list10
- georeferencovanou rastrovou mapu
- Feature Class bodový (jednotka_ID)
- Feature Class liniový (geologicka_linie)

Mapu uložím (File/Save As) a nazvu např. „cv2“

ArcMap je mapová aplikace, kde vzniká mapa. Ukládá se s koncovkou .mxd

Mapu (mapový soubor .mxd) při práci často ukládám pro všechny případy. 

Editovat – kreslit linie a body – můžu jen v editačním režimu. Nejprve zobrazím lištu „Editor“ kliknutím do prostoru panelů a zatržením „Editor“. Na této liště kliknu na tlačítko „Editor“ a dám „**Start Editing**“.



Bud' vyberu pouze jeden Feature Class, do kterého chci kreslit, nebo celou databázi, ve které mám všechny linie i body.

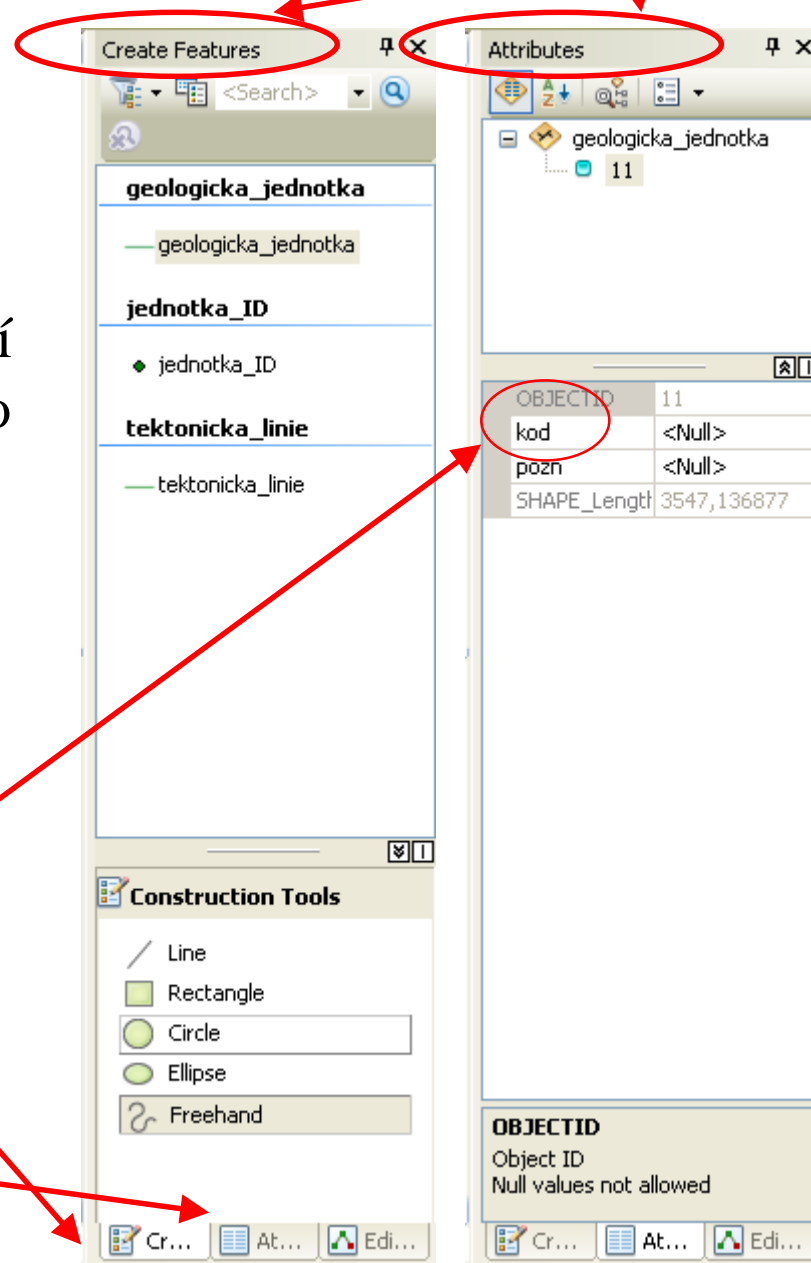


Vpravo se objeví záložka

Create Features: po kliknutí na např. geologickou jednotku můžu začít kreslit v mapě. Konec kreslení provedu dvojitým poklepáním nebo stisknutím F2.

Attributes: Atributy právě nakresleného prvku vidím a mohu doplňovat v záložce Attributes. Zde vyplním položku „kod“ kodem podle legendy.

Zde je též záložka „Create features“ a „Attributes“





Jednou nakreslený prvek mohu vybrat pomocí editační šipky.

Poté se mi zobrazí v záložce Attributes atributy vybraného prvku a mohu je opravovat.

Přehled atributů všech nakreslených prvků, tedy celou atributovou tabulku Feature Classu lze otevřít:

kliknutím pravým tlačítkem myši na Feature Class v obsahu (Table of Contents) a klik na „Open Attribute Table“

Table Of Contents

Layers

- jednotka_ID
- tektonicka_linie
- geologicka_jednotka
- list10
- mapka_gec

Table

geologicka_jednotka

OBJECTID ^	SHAPE ^	kod	
12	Polyline	<Null>	<Null>
13	Polyline	<Null>	<Null>
14	Polyline	<Null>	<Null>

Copy

Remove

Open Attribute Table

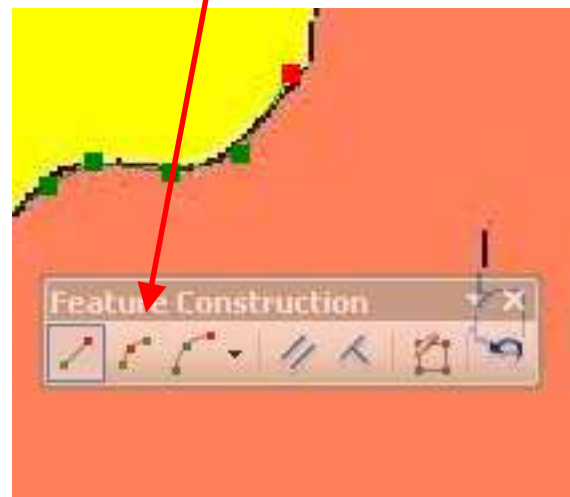
Objeví se atributová tabulka, kterou lze v editačním režimu vyplňovat (např. kody). Jeden řádek v tabulce je jeden nakreslený prvek (např. linie).



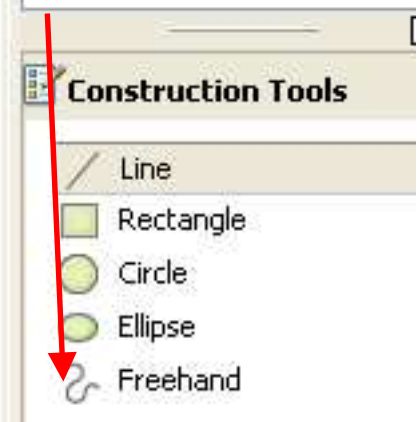
Stejnou šipkou mohu vybrat nakreslenou linii a poklepat na ni dvakrát. Zobrazí se jednotlivé její vrcholy a s nimi mohu hýbat a tím linii upravit. Můžu taky přidat vrcholy nebo některé smazat.



Během kreslení linie lze použít další editační nástroje, např. kreslení oblouku.



Kromě kreslení linie pomocí klikání vrcholů, lze kreslit např. volnou rukou.



Legenda, vyplňování kódů

Ke každé mapě bude předem známá legenda, tj. všechny typy prvků, které se mohou vyskytovat v mapě, se svým kódem, který vyplňujeme při kreslení do mapy a se svým symbolem, který nastavíme všem stejným prvkům.

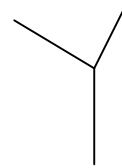
Během kreslení co nejčastěji ukládám, co jsme nakreslili:

Editor/ Save Edits.

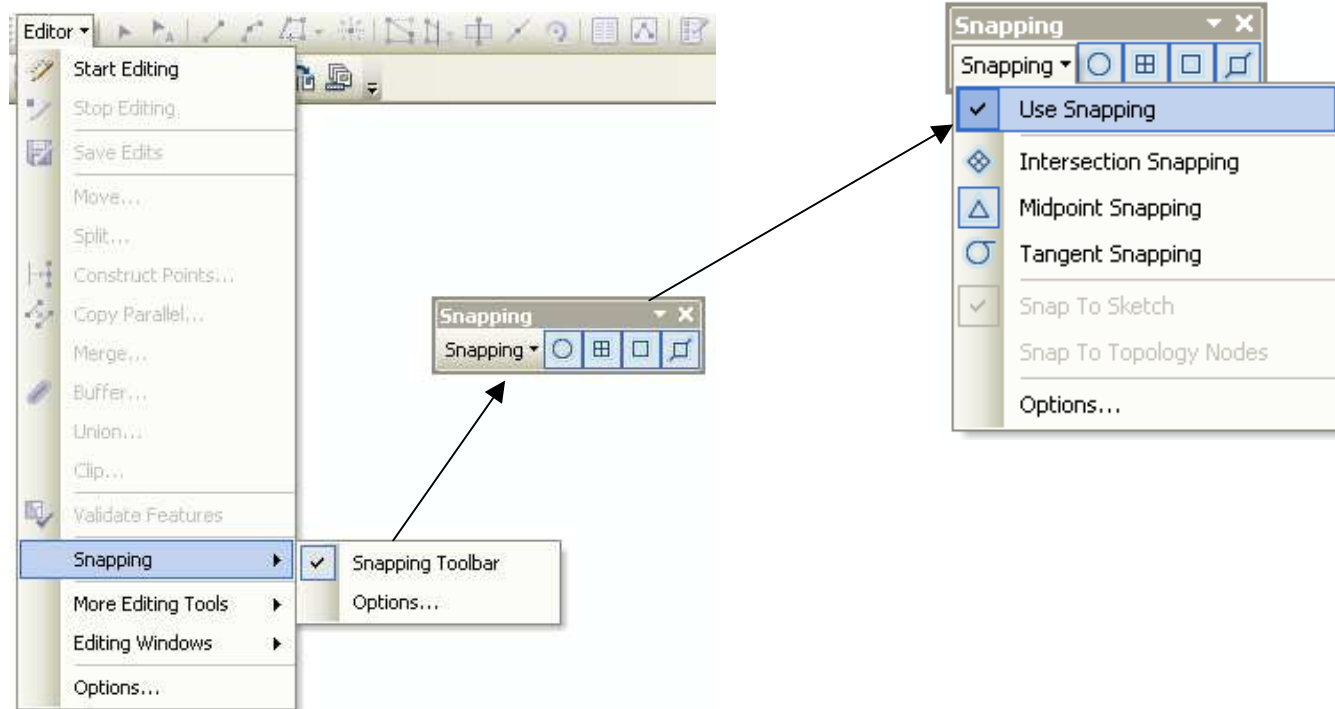
Pro konec kreslení: Editor/Stop Editing.

Pravidla editování – kreslení linií (Feature Class geologica_jednotka)

- Linií vždy přerušujeme na styku tří linií.
- Linií navazujeme přichycením na konec jiné linie (Endpoint).



Aby se to při kreslení linií automaticky přichytávalo na konce (Endpointy), musím mít zapnutý „Snapping“)



- Hranice geologické jednotky, která je zároveň tektonickou linií, kreslíme do geologických linií pod kódem tektonické linie.

Pravidla editování – kreslení bodů (Feature Class „jednotka_ID“)

- Body kreslíme do každého polygonu omezeného liniemi geologických jednotek.

Rozdělování linií

Pokud se stane, že jsme linii nezakončili na styku třech linií, lze ji rozdělit dodatečně nástrojem Split Tool . Linii, kterou chci dělit vyberu editační šipkou . Klik na nástroj Split Tool a jím klik na místo, kde to chci rozdělit. Pozor, ať se linie rozdělí opravdu v místě dotyku třetí linie! Tzn. na jejím Endpointu

