

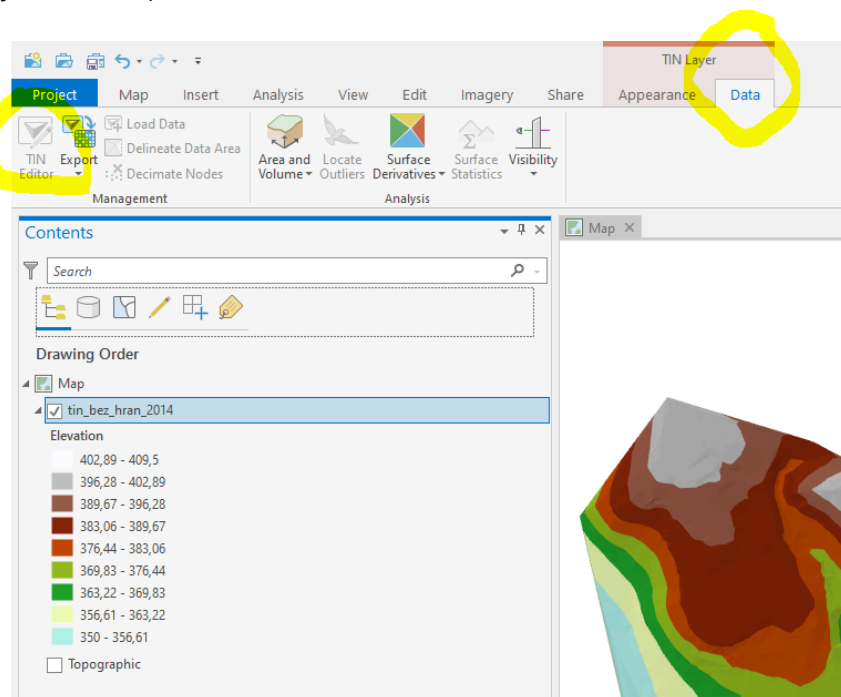
3D v ArcGIS Pro, včetně Indoors

(Petr Trnka+Petr Narovec)

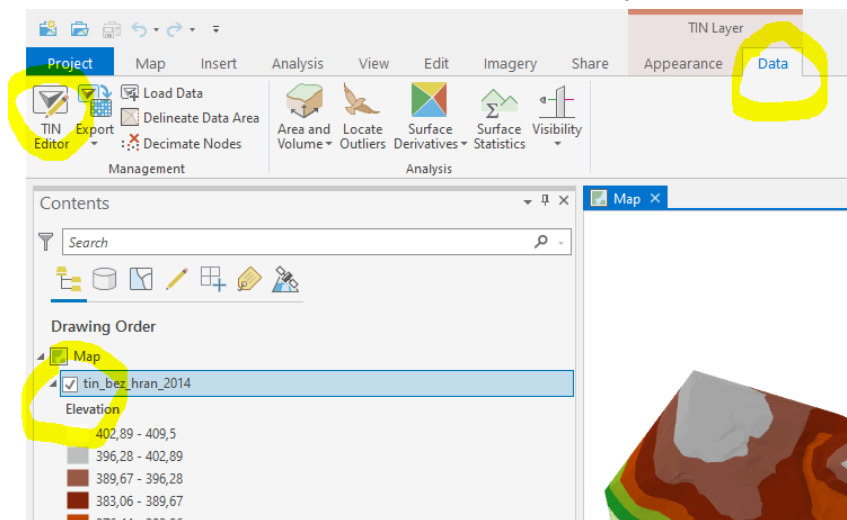
2020 11 19

Petr N.

- poslat kód k ArcGIS Desktop
- Návod pro první cv
 - 2x TIN (bez hran a s hranama)
 - rozšíření nad rámec dosavadního cvičení: interaktivní kresba hrany (TIN Editor)?
 - Objeví se, když přidáte nějaký TIN a máte jej vybraný, jinak se skupina TIN Layer vůbec neobjeví. (Pozor i pak ale může TIN Editor být neaktivní):



- Pak je třeba aktivovat 3D analyst. Zkontroloval jsem, měl byste jej mít aktivní. Pak to vypadá takto:



// Děkuji za obrázky, po jejich zhlédnutí jsem zjistil, že celá ikona s TIN Editorem chybí, tam kde měla být, byla ikona Export dále jsem si ale také všiml, že ostatní ikony vypadají podobně, ale ne stejně. V tu chvíli mě napadlo kde je celý problém - měl jsem starší verzi ArcGis Pro a ta tento tool vůbec neměla. Stačilo pak pouze aktualizovat program a už je vše OK. Děkuji moc Jste mi pomohl //

- Vytvořit gdoc se screenshoty a popisem - https://docs.google.com/document/d/1xKkKOFSpVew9pfDZLZs6UByi2TPdcLAivszoF_YrDcns/edit

Petr T.

- DMR bude z vrstevnic
- Na DMR se přidá mostek jako MP
- H.R. projde vrstvy a vyjádří se k způsobu jejich vizualizace v 3D.
 - Stav (B) - Regulativ
 - vizualizovat polygon oblasti na základě Typ RZV B?
 - BV - bydlení venkovské - vytažení o n-podlaží (1-2)
 - BI - bydlení individuální - vytažení o n-podlaží (1-2)
 - BO - bydlení všeobecné - vytažení o n-podlaží (1-2)
 - 2,5m (40 %) + 2,5m (50 %) + 2,5m (60 %)
 - BH - bydlení hromadné - vytažení o n-podlaží (více podlaží)
 - vila a bytové domy 3-4 podlaží
 - řadové 2 + podkroví
 - Stav (B) - vizualizovat existující zástavbu (RUIAN, nDMP, pravidla pro vykreslení sedlové střechy)
 - Návrh (B) - dtto Stav - Regulativ
 - První nástřel vizualizací?
 - (železniční koridor)
 - Problémy
 - stabilita AGP - vzdálená plocha ve škole

- Jak udělat terén ve 3D
- [Tvorba střech](#)



2020 11 12

Petr N. - pracuje na jednotlivých příkladech ze cvičení a dokud se neozve, nepotřebuje pomoc

- Vyjmenovat ta jednotlivá cvičení
 - Digitální vyjádření zemského povrchu
 - Modelování výškové dimenze prvků
 - Datová interoperabilita CAD a GIS
 - .
- Pro každé z cvičení udělat:
 - Studentská verze dat (t.j. stav dat na začátku)
 - Tutoriál, jak postupovat (viz cvičení z UGI)
 - Lektorská verze dat (t.j. stav dat na konci)

Petr T. -

- **DMR z vrstevnic** porovnaný s **DMR5G** -> chceme vědět, jak spolehlivé/přesné jsou vrstevnice z ÚP.
- 8 vrstev ÚP
 - Obec - hranice obce položená na terén
 - RZV_p -
 - Druh a Typ plochy

- BI - vytahovat do 3m (1 podlaží)
 - BH - vizualizovat podle atributu (max výška výstavby)
 - ...
- nDMP (DMP1G-DMR5G)
- <https://docs.google.com/document/d/1Y5RP4F-MXp-Q7DLYoOYPSue7MsQEEt70lBKyAmZcAdE/edit#heading=h.fvhk6kyicbfl>
-

2020 11 05

Obecné

- Ovládání ArcGIS Pro
 - (pomalé počítače-> co nejdéle pracovat se spíše malými daty)
 - připojení do učebny (zeptat se Pavla Hájka)

Témata

- Příklady z přednášek a cvičení z AGI
 - identifikace 2-4 projektů, které bude nutno vytvořit (doplní Petr N.)
 -
 - Vyzkoušení si prvního z nich
 - ...
 - Cílem je mít pro všechny vizualizace hotový projekt (obdoba aprx)
- Spolupráce s H. Ruckým na DP zaměřené na ÚP
 - území: obec Líně (Honza předá Petrovi data ÚP)
 - Jaký je rozdíl mezi terénem z [DMR5G](#) a terénem vytvořeným z vrstevnic ÚP
 - nDMP (DMP1G-DMR5G)
 - stávající zástavba (alespoň v LOD1, ideálně v [LOD2](#)), to je ale RUIAN
 - Situace, které budeme chtít vizualizovat ve 3D ÚP:
 - nově navržené zóny - jak je vizualizovat
 - ~ hmotová studie
 - most (dálnice x potok. silnice x železnice, ...)
 - ... Honza možná vymyslí další vizualizace

20201015

- K rozdělení na:
 - příklady z přednášek a cvičení z AGI
 - spolupráce s H. Ruckým na DP zaměřené na ÚP
 - terén (DMR z DMR5G)
 - nDSM
 - stávající zástavba
 - nově navržené zóny - jak je vizualizovat
 - most (dálnice x potok. silnice x železnice, ...)
 - zaměřeno na indoor
- Studijní materiály
 - <https://www.esri.com/training/catalog/5b296eb4e620ca23e65420dc/migrate-to-arcgis-pro/>
 - UGI, podpora cv, kapitola o AGP
- Otázky:
 - Jak je na tom AGP s 3D editací

- Nakolik podporuje CGA
- ...

20201022

- (nainstalovat a umět ovládat AGP, zejména 2D/3D, u 3D rozlišovat globální a lokální scénu. Umět do scény načíst terén)