

Znázornenie georeliéfu

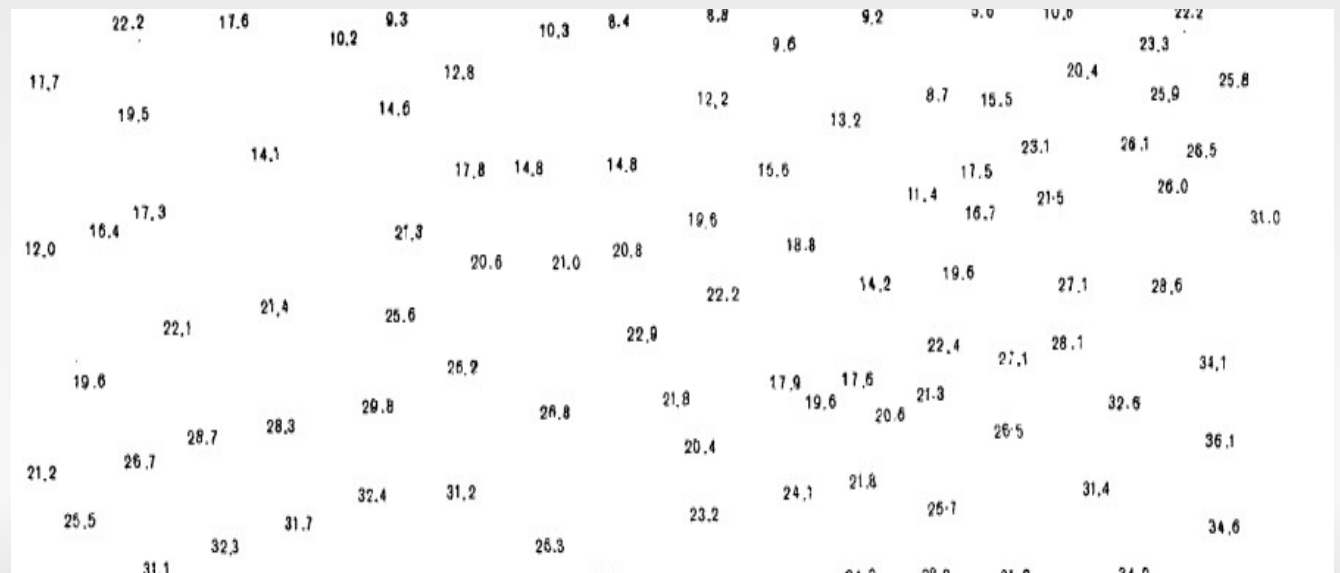
- Topografická plocha georeliéfu
 - Zjednodušená plocha
 - Mierka mapy a rozlišovacia schopnosť
 - Účel mapy
- Kostra georeliéfu
 - Vrcholové, sedlové depresné body
 - Chrbátnice, údolnice
 - Hrany

Kart. reprezentácia georeliéfu

- Metóda kótovania
- Metóda vrstevníc
- Metóda šrafovania
- Metóda tieňovania
- Metóda farebnej hypsometrie
- Pohľadové metódy

Metóda kótovania

- Číselné vyjadrenie výšky
- Bodové vyjadrenie
- Absolútne a relatívne výšky
- Presnosť nezávisí na mierke



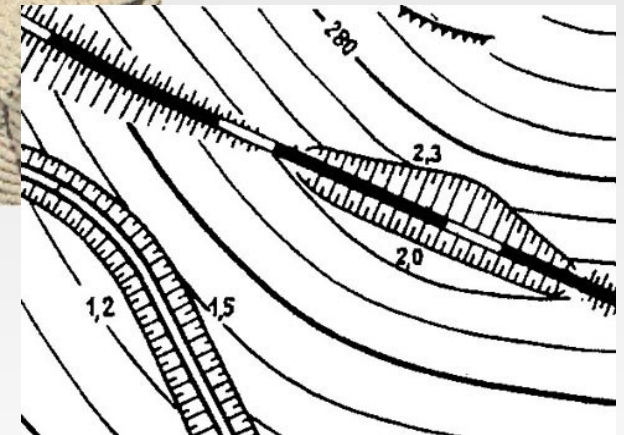
Metóda vrstevníc

- Líniové vyjadrenie
- Interval vrstevníc
- Vrstevnice
 - Základné
 - Zvýraznené
 - Doplnková
 - Pomocná
- Popisky
- Spádovky



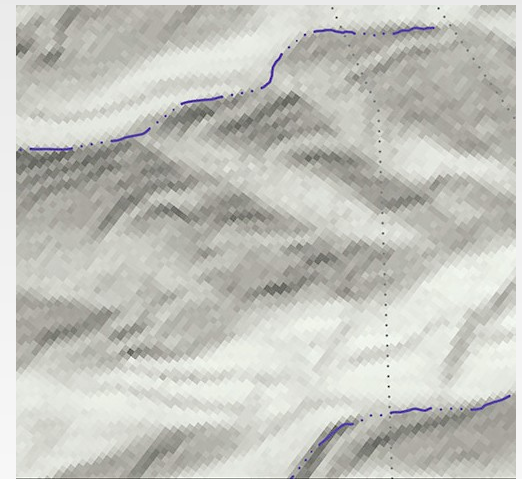
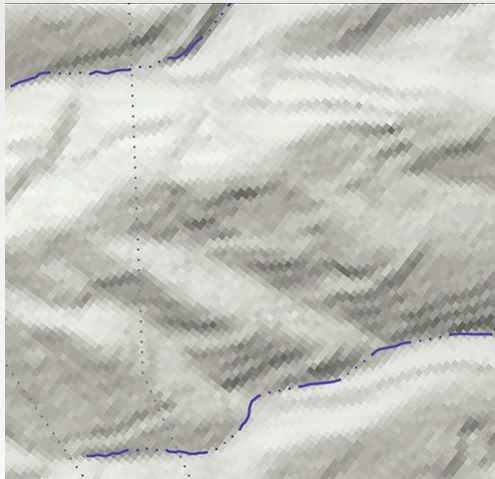
Metóda šrafovania

- Šrafy
 - Kresliarske
 - Krajinné
 - Sklonové
 - Tieňové
 - Technické
 - Fyziografické



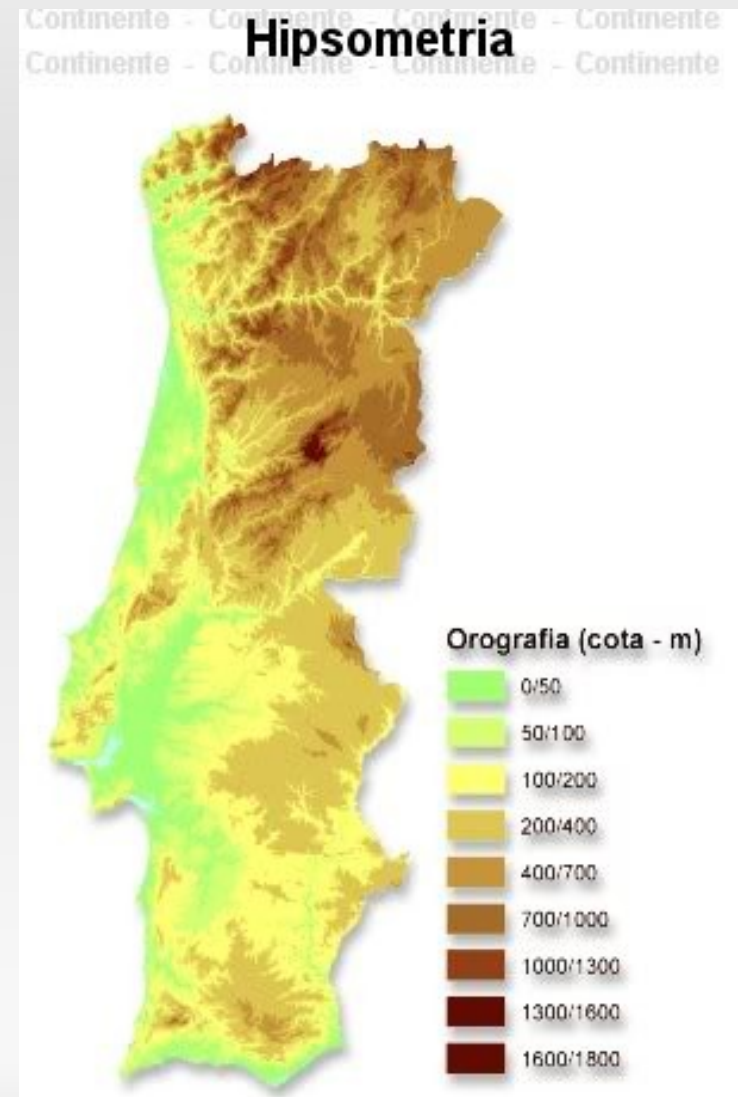
Metóda tieňovania

- Smer osvetlenia
 - Prirodzený
 - Konvenčný



Metóda farebnej hypsometrie

- Vychádza z vrstevnicového vyjadrenia
- Priestorové vnímanie spektra



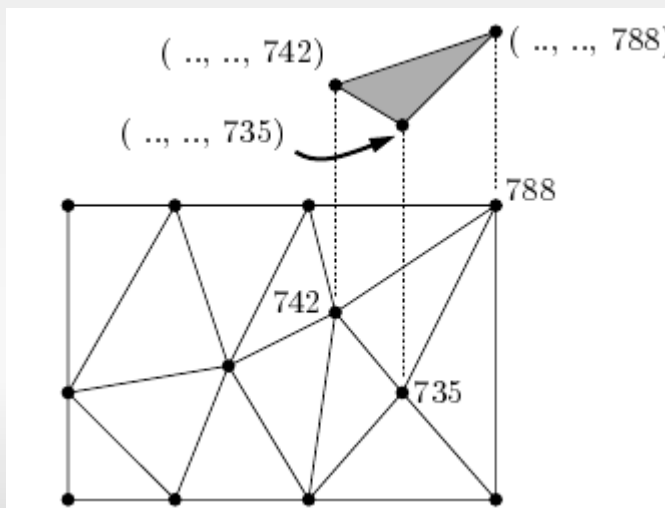
Pohľadové metódy

- Kopčeková metóda
- Metóda rezov
- Blokdiagramy
- Reliéfne mapy
- Anaglyfy

Digitálna reprezentácia georeliéfu

- Výškové bodové pole, vrstevnice
- Raster výšok
- Nepravidelná trojuholníková sieť

12	12	13	13	14	15	14	14	14
12	12	12	13	14	15	14	14	13
12	12	12	13	13	14	14	13	12
12	12	12	13	13	13	13	12	12
12	12	12	12	13	13	13	12	12
12	12	12	12	12	13	12	12	12
12	12	11	12	12	13	12	12	11
11	11	12	12	12	12	12	11	10
12	12	12	12	12	12	12	10	9



Odvođená reprezentácia

- Kóty (bodové pole výšok)
- Vrstevnice + hypsometrické vyjadrenie
- Tieňovanie (výpočet osvetlenia)
- Rezy, blokdiagramy
- Anaglyfy

Výpočet osvetlenia

- Uhol medzi vektorom lúča a vektorom normály
- Vektor normály z
 - Prvých parciálnych derivácií výšky
 - Uhlov sklonu a orientácie
- Znázornenie hodnoty ($0^\circ - 90^\circ$)

Výpočet perspektívneho pohľadu

- Miesto pozorovateľa
 - Horizontálny uhol
 - Vertikálny uhol
 - Vzdialenosť
- Miesto pohľadu
- Rotácia
- Zmena mierky v smere pohľadu
- Zmena mierky v kolmom smere (so vzdialenosťou)
- Pridanie výškovej zložky

Anaglyf

- Filter dvoch zložiek farby
- Posun podľa výškovej zložky v smere spojnice očí (paralaxy)
- Využíva priestorový vnem vznikajúci v mozgu