

Assembly and Authoring tools

Jan Růžička

Institute of geoinformatics

VSB-TU Ostrava

17.listopadu 15, 70833 Ostrava-Poruba,

jan.ruzicka@vsb.cz

How to assembly

- Prepare slides based on scenario
- Link slides – based on dialogs
- Compile

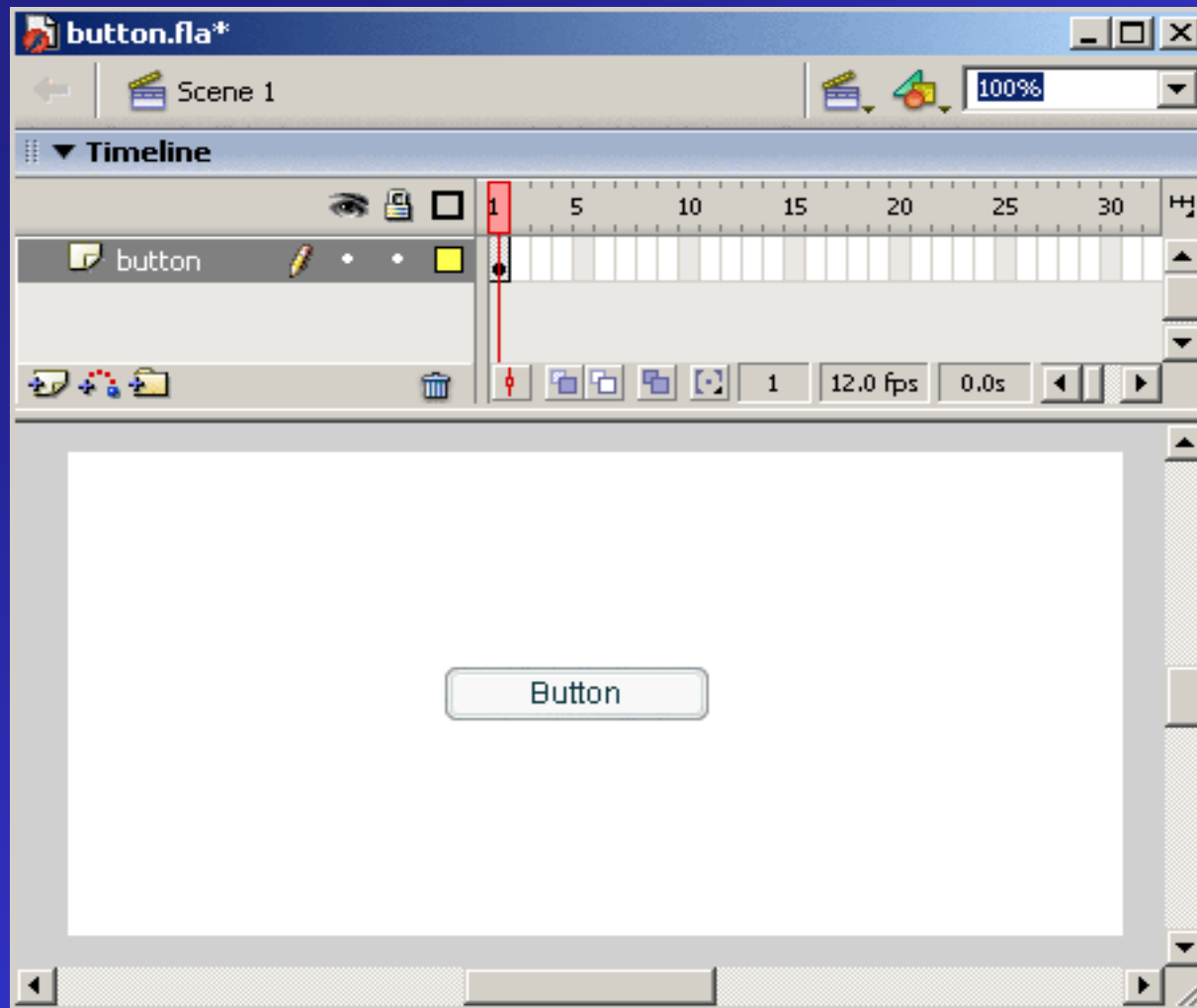
Tools taxonomy

- Based on way of assembly
 - WYSIWYG oriented
 - Code oriented
 - Combined (Hybrid)
- Based on a type of a final product
 - Stand alone
 - Interpreted
 - Both

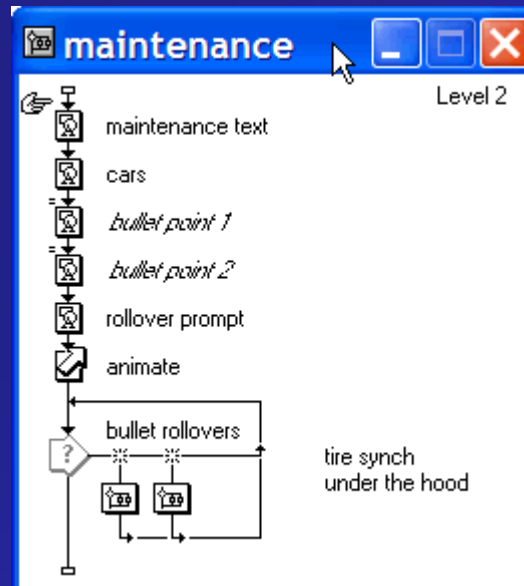
Macromedia family

- Flash MX
- Authorware
- Fireworks
- ...

Flash MX



Authorware



Other e-Learning tools

- Barborka
- Toolbook



Barborka

Rozdělení datových modelů pro GIS

- Geografické informační systémy (kapitola/k)
- 1 Modul SVĚT A JEHO POPIS
 - 1.1 V JAKÉM PROSTŘEDÍ SE POH
 - 1.2 JAKÉ JSOU OBJEKTY ?
- 2 Modul GEOINFORMATIKA
 - 2.1 GEOINFORMATIKA
 - 2.1.1 Co je to informatika
 - 2.1.2 Co je to geoinformatika
 - 2.1.3 Co jsou to geoinformační tec
 - 2.1.4 Co jsou to mobilní geoinform
 - 2.1.5 Geoinformatika v kontextu g
 - 2.1.6 Aplikace geoinformatiky a ge
- 3 Modul GEODATA
 - 3.1 GEOPRVEK A SLOŽKY JEHO P
 - 3.1.1 Geometrická složka popisu g
 - 3.1.2 Tematická složka popisu ge
 - 3.1.3 Složka popisu kvality geodat
 - 3.1.4 Funkční složka popisu geopr
 - 3.2 METODY REPREZENTACE OB
 - 3.2.1 Datové modely, datové mode
 - 3.2.2 Sestavování datových mode
 - 3.2.3 Datové modely v GIS
 - 3.2.4 Vektorový datový model
 - 3.2.5 Rastrový datový model
 - 3.2.6 Hybridní datový model
 - 3.2.7 Objektově orientovaný datov
 - 3.3 CO TAK TROCHU POŘÁDKU DC
 - 3.4 KVALITA GEODAT
 - 3.5 ZPŘÍSTUPNĚNÍ GEODAT
- 4 Modul ZPRACOVÁNÍ GEODAT
- 5 Modul GEOINFORMAČNÍ TECHNOLC

Rozdělení datových modelů pro GIS

Datové modely používané v GIS lze rozdělit na dvě základní skupiny:

■ klasické datové modely – patří sem:

- vektorový datový model
- rastrový datový model
- hybridní datový model.

■ objektově orientované datové modely - tyto datové modely vznikají přímou transformací typu "vnitřní" model a GIS.

V dalším výkladu se budeme zabývat především vektorovým a rastrovým datovým modelem, které jsou dnes nejrozšířenější. Společným jmenovatelem těchto modelů je, že reálný svět je v nich rozložen na nula- až dvojrozměrné geometrické prvky - body, linie, plochy.

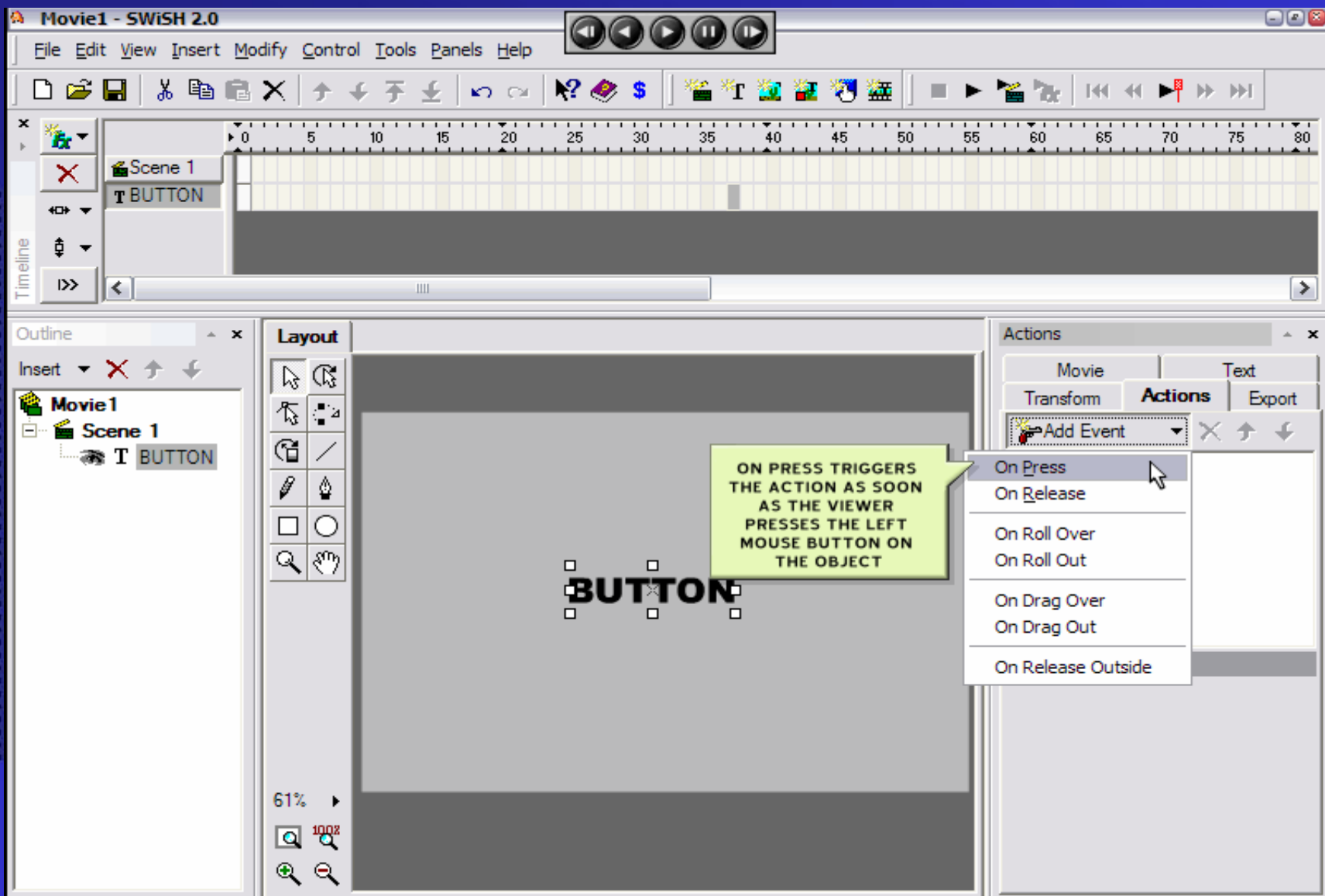
Jakémukoliv prvku z reálného světa, má-li být v GISu zachycen, musí být přiřazen jeden z těchto tří typů geometrických prvků. Např. vodní tok je modelován běžně jako linie, křižovatka dvou silnic jako bod, jezero jako plocha, dům jako plocha a pod. (Příčemž toto přiřazení je ryze účelové.

Např. na mapě dopravních sítí bude řeka reprezentovaná linií, znázorňující plavební čáru, ale na mapě vodních ploch již musí být větší řeka znázorněna jako plocha. Což ovšem znamená, že v databázích GISu bude tato řeka uložena dvakrát. Jednou jako linie, podruhé jako plocha.) Navíc tyto prvky musí být vzájemně disjunktní a přesně ohraničené (ale kde je např. hranice mezi horským hřbetem a údolím?).

Other Tools

- RealSlideShow
- SWISH
- MS Power Point
- Open Office
- F41, QFlash

SWISH



When the left mouse button is pressed while over the object

Unknown Size

Open Office

Other Tools

- RealSlideShow
- SWISH
- MS Power Point
- Open Office

Herlány 13.-14.10. 2004

9

Herlány 13.-14.10. 2004

11

Markup Languages

- HTML
- SMIL
- SVG
- VRML (X3D)

SMIL

- Synchronized Multimedia Integration Language
- Supported by: MSIE, Java, RealPlayer

SVG

- Scalable Vector Graphics
- Plugin, Java

VRML (X3D)

- Virtual Reality Modeling Language
- Plugin, Java

Other tools

- <http://www.quiss.org/swftools/>
- <http://f41.sourceforge.net/>
- <http://lorien.ncl.ac.uk/ming/resources/cal/mmedia.htm>