

V této práci představujeme postupy pro grafické znázornění sociomap. Soustředíme se na algoritmus vektorizace bitmapy a na postupy vedoucí k vytvoření grafické reprezentace hierarchických clusterů, při kterých využijeme obměnu algoritmu pro vektorizaci. Dále popisujeme metodu interpolace terénu pomocí vah inverzních vzdáleností, zmiňujeme i alternativní metodu lineární interpolace, která využívá Delanayovy triangulace. Zmíněné postupy aplikujeme na metodu sociomapování. Sociomapování je metoda zobrazující statistická data a vztahy mezi objekty formou přehledného obrázku - sociomapy, ve které lze interaktivně provádět statistické testování. Presentujeme také možnost aplikovat na sociomapu statistický test založený na fuzzy přístupu. V souvislosti s exportem křivek ukazujeme možnost redukce stupně polynomu Bézierovy křivky metodou středního bodu.