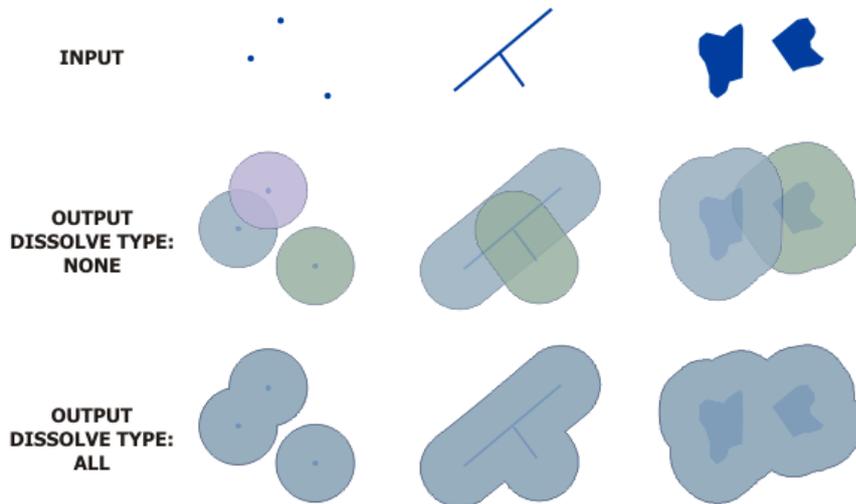


## 버퍼 (Buffer)

### 요약

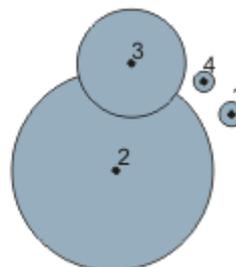
입력 피처 주위의 특정한 거리를 표현하기 위해 버퍼 폴리곤을 생성합니다.



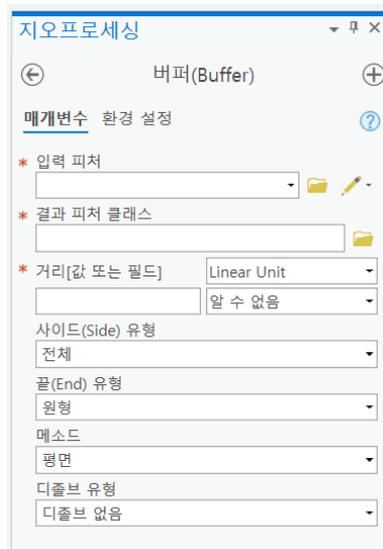
### 설명

- **메소드(Method)**는 버퍼 도구를 사용할 때 버퍼의 생성 방법을 결정하는 중요한 매개변수로, **유클리드**와 **지오데식** 두 가지로 나뉩니다.
  - **유클리드 버퍼**는 데카르트 평면 위 두개의 점 사이의 직선거리 또는 유클리드 거리를 계산합니다. 하나의 UTM 구간처럼 비교적 좁은 메소드 공간을 중점으로 하는 [투영 좌표계](#)를 사용한 피처 주위의 거리를 분석 할 때 활용도가 높아 일반적으로 쓰이는 버퍼 종류입니다.
  - **지오데식 버퍼**는 실제 굴곡진 지구의 모양(지구 타원체, 지오이드)에 맞게 거리를 측정합니다. 입력 피처가 분산 되었을 때(여러 개의 UTM 구간, 넓은 지역, 지구 전체를 다룸), 입력 피처의 맵 투영도가 다른 속성 등록정보(예: 넓이)를 보존하기위해 거리를 왜곡할 때 쓰입니다.

OBJECTID *	SHAPE *	buffer_field
1	Point	200 Meters
2	Point	1 Miles
3	Point	1 Kilometers
4	Point	500 Feet



## 매개변수



매개변수	설명	데이터유형
입력 피처(in_features)	버퍼가 적용될 입력 포인트, 라인, 폴리곤 피처	피처 레이어
결과 피처 클래스 (out_feature_class)	결과 버퍼를 포함하는 피처 클래스	피처 클래스
거리[값 또는 필드] (buffer_distance_or_field)	버퍼 될 입력 피처 주위의 거리. 거리는 선형 거리를 나타내는 값 또는 각 피처의 버퍼 거리를 포함하는 입력 피처 필드로 제공. Linear Unit 이 정해지지 않았을 경우, 입력 피처의 공간 참조가 Linear Unit 으로 사용. 버퍼 거리를 정할 때, Linear Unit 이 "Decimal Degrees"처럼 두개의 단어일 경우, 두 단어를 하나로 결합(예: 20 Decimal Degrees).	Linear Unit 또는 필드
사이드 유형(line_side) (선택)	버퍼될 입력피처의 측면	문자열

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체(FULL)(기본설정): 라인 피처에서 버퍼는 양쪽 라인에서 생성. 폴리곤 입력 피처에선 폴리곤 주변으로 입력 피처의 면적을 포함하는 버퍼 생성. 포인트 입력 피처에선 포인트 주변으로 버퍼 생성.</li> <li>• 왼쪽(LEFT): 라인 입력 피처에서 버퍼가 라인의 위상적으로 왼쪽에 생성. 이 선택은 폴리곤 입력 피처에서 사용 불가.</li> <li>• 오른쪽(RIGHT): 라인 입력 피처에서 버퍼가 라인의 오른쪽에 생성. 이 선택은 폴리곤 입력 피처에서 사용불가.</li> <li>• 버퍼에서 입력 폴리곤 제외(OUTSIDE_ONLY): 폴리곤 입력 피처에서 버퍼가 입력 폴리곤의 밖에만 생성(입력 폴리곤 안쪽 부분은 결과 버퍼에서 삭제). 이 선택은 라인 입력 피처에서 사용불가.</li> </ul> <p><b>라이선스:</b> 이 매개변수는 Basic 는 Standard license에서 사용불가.</p>	
<p>끝 유형(line_end_type)(선택)</p>	<p>입력 피처 라인의 끝 모양. 폴리곤 입력 피처에서 사용불가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 원형(ROUND): 버퍼의 끝이 반원으로 둥근 모양 (기본설정)</li> </ul>	<p>문자열</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평면(FLAT): 버퍼의 끝이 평평하거나 각진 모양</li> </ul> <p><b>라이선스:</b> 이 매개변수는 Basic 는 Standard license 에서 사용불가</p>	
<p>디졸브 유형 (dissolve_option) (선택)</p>	<p>버퍼의 중첩을 제거하기위한 디졸브 세부설정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디졸브 없음(NONE): 각 피처의 개별 버퍼는 중첩에 상관없이 유지(기본설정)</li> <li>• 모든 결과 피처를 단일 피처로 디졸브(ALL): 중첩을 제거하고 모든 버퍼가 단일 피처로 디졸브</li> <li>• 기재된 필드의 고유 값 또는 값 조합을 사용하여 피처 디졸브(LIST): 나열된 필드(입력 피처에서 불러온)에서 속성값을 공유하는 모든 버퍼가 디졸브</li> </ul>	<p>문자열</p>
<p>디졸브 필드(dissolve_field [dissolve_field,...]) (선택)</p>	<p>결과 버퍼를 디졸브할 입력 피처의 필드 목록. 나열된 필드(입력 피처에서 불러온)에서 속성값을 공유하는 모든 버퍼 디졸브.</p>	<p>필드</p>
<p>메소드 (Method) (선택)</p>	<p>평면, 지오데식 중 버퍼 생성에 사용할 메소드를 선택</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평면(PLANAR): 입력 피처가 투영 좌표계에 있으면 유클리드 버퍼를 생성, 지리좌표계에 있으면서 버퍼 거리가 선형 단위(미터, 피트 등)이면 측지 버퍼가 생성되는</li> </ul>	<p>문자열</p>

	<p>것이 기본 설정. 사용할 좌표계를 설정하기 위해 <a href="#">결과 좌표계</a> 환경설정을 사용가능. 예로, 입력 피처가 투영 좌표계에 있을 때, 측지 버퍼를 생성 하기 위해 지리좌표체계로 환경설정 가능.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 측지(GEODESIC): 모든 버퍼가 좌표계에 상관없이 모양 보존</li> </ul>	
--	---	--

## 라이선스 정보

ArcGIS Pro Basic: 제한됨

ArcGIS Pro Standard: 제한됨

ArcGIS Pro Advanced: 가능

## 원문 링크

<https://pro.arcgis.com/en/pro-app/tool-reference/analysis/buffer.htm>