

Häufig gestellte Fragen zur Geometriebearbeitung

Ich kann nicht alle Schritte rückgängig machen?

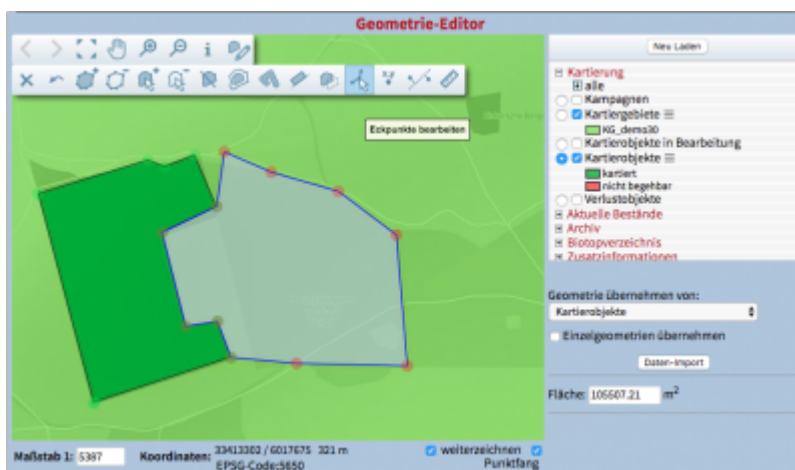
Die Rückgängig-Funktion soll dafür da sein, dass man sich mal verlickt hat. Wenn man alles löschen will, sollte man auch diesen Button nutzen. Wenn man einen Punkt anders haben will, den man z.B. vor 10 Klicks gesetzt hat ist es besser auf die Funktion „Eckpunkte bearbeiten“ zu wechseln und den einzelnen Punkt zu löschen oder anders zu setzen. Bei Rückgängig machen bleiben immer 3 Punkte zum Schluss stehen, weil ein Polygon nun mal aus mindestens 3 bestehen muss. Will man die auch nicht, dann Löschen.

Im "Geometrie bearbeiten"-Modus --> wenn ich den "rauszoomen-Button" benutze, springt danach der button automatisch auf einen anderen Bearbeitungsbutton um, statt auf dem "rauszoomen-Button" zu bleiben, ebenso beim "reinzooom-Button"

Dies ist gewollt und eigentlich hilfreich, da Bearbeitung nach Zoom ohne Unterbrechung fortgesetzt werden kann.

Wie kann man den Punktfang nutzen um an Ecken von anderen Flächen anzuschließen?

Wenn man ein Polygon zeichnen möchte, welches direkt an an benachbartes angrenzt, bietet sich die Funktion „mit vorhandener Geometrie ausschneiden“ an. Soll ein Polygon jedoch an einer Ecke mit einem anderen in einem Punkt zusammenfallen ist der Punktfang einzusetzen. Der Punktfang lässt sich über die Checkbox links unter der Karte einschalten. Alle Stützpunkte der in der Karte sichtbaren Polygone bekommen somit eine hellgrünen transparent dargestellten Kreis. Diese Kreise kann man beim Zeichnen eines neuen Polygons anklicken somit werden die Punkte gefangen. Soll das Polygon nachträglich bearbeitet werden nutzt man die Funktion „Eckpunkte bearbeiten“. Hierbei können die in Rot dargestellten Eckpunkte des neuen Polygons auf die grünen Fangpunkte verschoben werden.

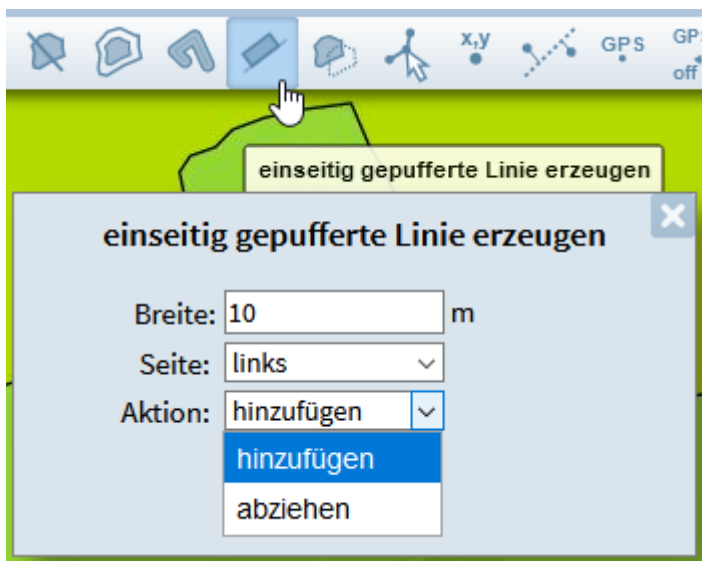


Kann man zwischengespeicherte Änderungen rückgängig machen?

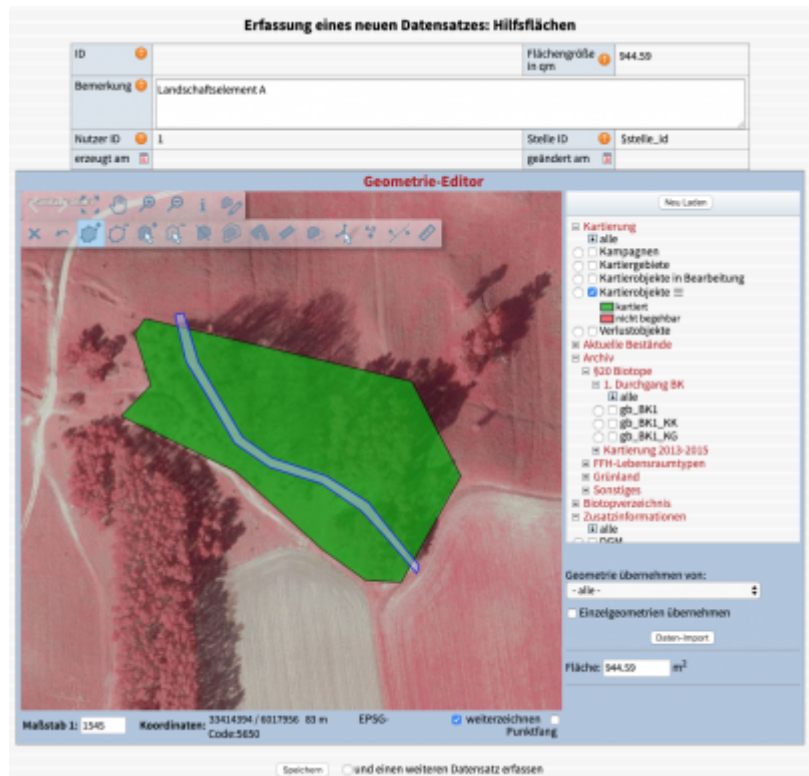
Dies ist nicht möglich. Ungewollte aber zwischengespeicherte Änderungen müssen mit den anderen Tools bspw. Eckpunkte bearbeiten ausgebessert werden

Wie kann man ein Polygon entlang von Geländestrukturen teilen?

Das Tool 'einseitig gepufferte Linie erzeugen' erlaubt das hinzufügen und abziehen von Geländestrukturen eingestellter Breite zu und von einem Objekt. Es kann auch ein Polygon mit einer Linie geringer Breite (bspw. 0.1 m) geteilt werden.



Für das Teilen einer Fläche entlang einer anderen Fläche bieten sich Hilfsflächen an. Es wird zunächst die Fläche, die ausgeschnitten werden soll im Layer Hilfsflächen (Gruppe Zusatzinformationen) gezeichnet und diese dann mit dem Werkzeug „mit vorhandener Geometrie ausschneiden“ von dem Kartiergebiet abziehen. Die Eine neue Hilfsfläche kann über den Menüpunkt „Kartierung > neue



Hilfsfläche zeichnen“ angelegt werden.

Um die Hilfsflächen zum Ausschneiden verwenden zu können, muss beim Editieren eines vorhandenen Kartierobjektes das Werkzeug „mit vorhandener Geometrie ausschneiden“ ausgewählt sein und rechts in der Auswahl „Geometrie übernehmen von“ der Layer „Hilfsflächen“ gewählt sein. Wenn man dann die Hilfsfläche in der Karte anklickt, wird dessen Fläche aus der Kartiergeometrie

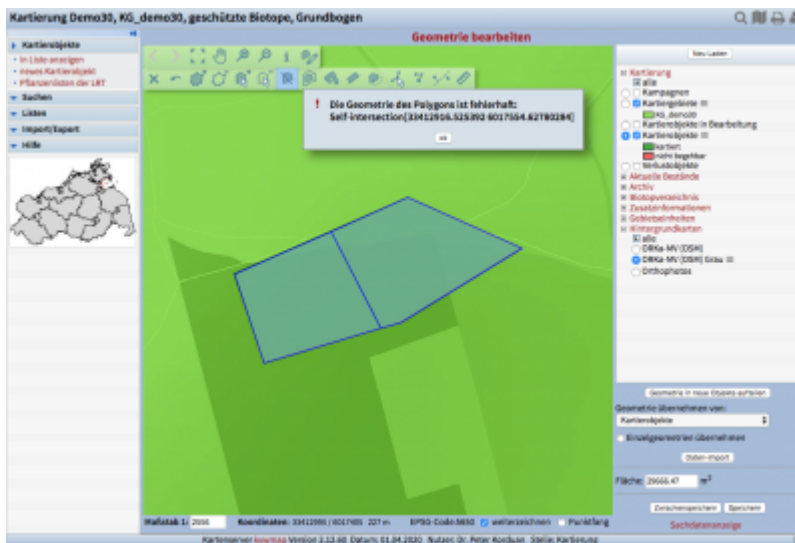


ausgeschnitten.

Die dadurch entstehenden zwei Teilflächen können dann für das Aufteilen in zwei Kartierobjekte verwendet werden. Das Aufteilen erfolgt entweder mit der Funktion „Geometrie in neue Objekte aufteilen“ oder durch kopieren eines Kartierobjektes in ein neues und nachträglicher Bearbeitung der Polygone beider Kartierobjekte.

Wie kann man Polygone teilen? (Fehlermeldung)

Mit der Funktion „Polygone teilen“ wird nur die Geometrie zerteilt und daraus entsteht ein MultiPolygon mit mehreren Formen. Es entstehen dadurch also noch keine zwei Kartierobjekte. Es wird aber eine Fehlermeldung angezeigt, dass eine Selbstüberschneidung vorliegt.



Das ist auch richtig so, denn die beiden Polygone liegen an der Schnittgrenze noch übereinander und können so nicht gespeichert werden. Die Teile müssen dann so bearbeitet werden, dass sie sich nicht mehr schneiden oder in getrennte Objekte aufgeteilt werden. Das ist über die Funktion „Geometrie in neue Objekte aufteilen“ verfügbar, aber erst nachdem das Objekt zum ersten mal gespeichert wurde. „Geometrie in neue Objekte aufteilen“ geht also nur beim Ändern von bestehender Geometrie.

Man kann ein Objekt auch in zwei aufteilen in dem man das erste kopiert und dann beide Geometrien getrennt bearbeitet, z.B. beim ersten etwas abschneidet und dann beim zweiten die Geometrie des ersten abschneidet. Dann hat man jeweils die Hälften beim ersten und zweiten aufgeteilt.

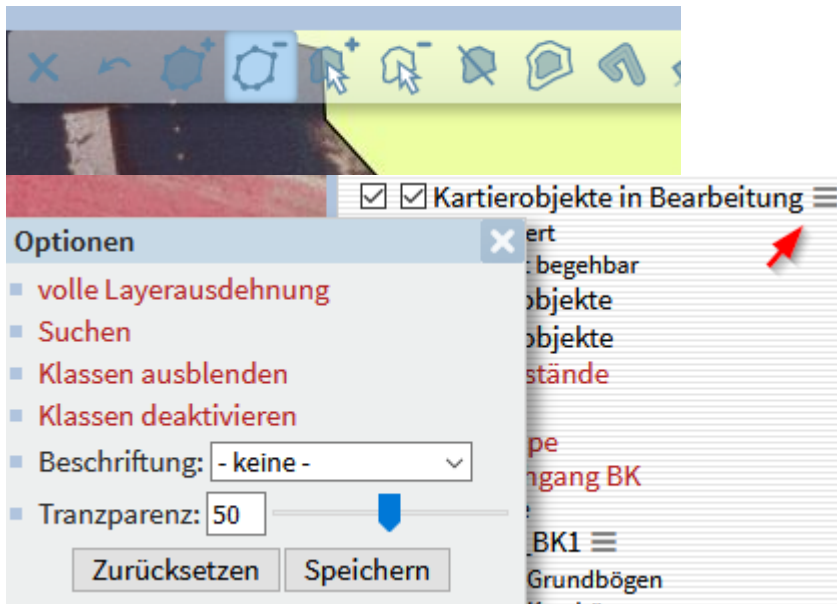
Wie kann ich gemeinsame Stützpunkte so verschieben, dass beide Polygone angepasst werden?

Es gibt keine gemeinsamen Stützpunkte von Objekten, die Polygone müssen einzeln angepasst werden. Oder zuerst die Stützpunkte eines Polygons verschieben und dann 'mit vorhandener Geometrie' ausschneiden.

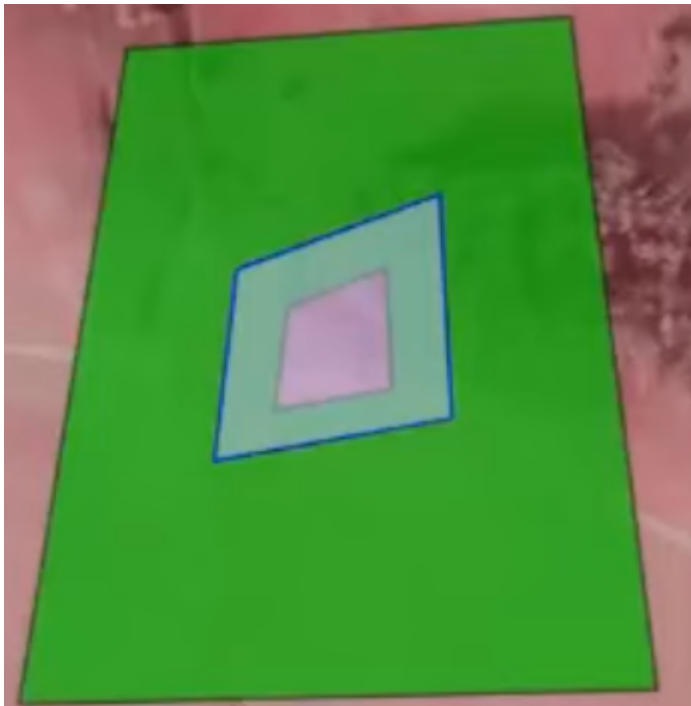
Sinnvoll ist auch die Benutzung der Funktion zur Bearbeitung von Stützpunkten in Kombination mit der Fangfunktion.

Wie kann ich in ein bestehendes Polygon ein anderes Biotop hineinstanzen?

Mit der Funktion Freindhandpolygon ausschneiden, lässt sich die Form des neuen Biotops in das alte hineinschneiden. Es ist hilfreich vorher die Transparenz zu verringern, damit man beim Ausschneiden durch das Polygon hindurch sehen kann.



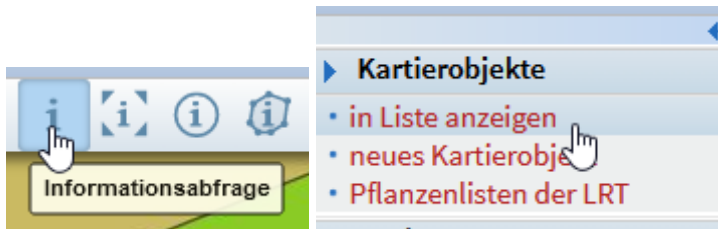
Nun kann ein neues Objekt in der gewünschten Bogenart angelegt werden. Die Geometrie des neuen Objektes wird großzügig um die geschnittene Form gezeichnet.



Anschließend wird mit 'mit vorhandener Geometrie ausschneiden' alles Überstehende entfernt. Hierfür muss das bestehende Polygon ausgewählt werden.

Wie kann ich in der Kartenansicht das Objekt auswählen, dessen Geometrie ich bearbeiten möchte?

Die Bearbeitung der Geometrie erfolgt immer über den Bogen des Objektes. Die Objektbögen können entweder über die Kartenansicht per Informationsabfrage oder über die Liste angezeigt werden.

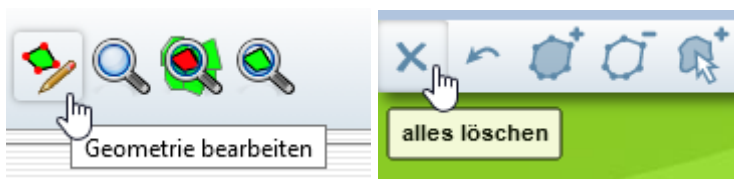


Beim Bearbeitungsmodus kann mit 'anderes Objekt bearbeiten' zwischen den bearbeitbaren Objekten gewechselt werden



Kann man die Geometrie eines bestehenden Datensatzes (mit Verknüpfung zu Bogen) durch eine importierte Geometrie aktualisieren?

Ja, über den Bogen und Geometrie bearbeiten lässt sich eine neue Geometrie hinzufügen (auch durch Import). Die alte Geometrie muss jedoch vorher gelöscht werden. Die Daten bleiben mit der neuen Geometrie bestehen.



Warum werden die Attribute von importierten Shapes nicht erhalten?

Die Attributeingabe erfolgt direkt, eine Übernahme aus Import-Shapes ist nicht vorgesehen.

From:
<https://mvbio.de/nutzerdoku/> - Nutzerdoku MVBio

Permanent link:
<https://mvbio.de/nutzerdoku/doku.php?id=geometriebearbeitung&rev=1591781916>

Last update: 2024/11/22 11:34

