

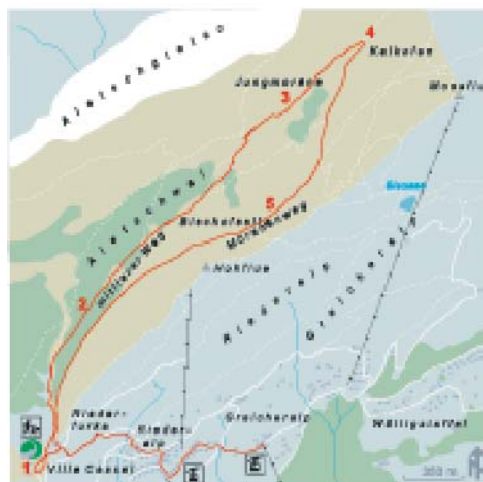
Beispiel 3: Bestehende Karte verbessern

Bestehende Karten können durch Arbeitsschritte, wie Filtern, Reduzieren, Interpolieren, Vernetzen, Ersetzen, Restrukturieren, Zusammenfassen, etc. verbessert werden. In diesem Beispiel werden anhand eines Ausschnitts aus einer Wanderkarte zwei solche Operationen durchgeführt:

- Wald ersetzen
- Fusspfade (Strichlierung) zusammenfassen.

Wald ersetzen

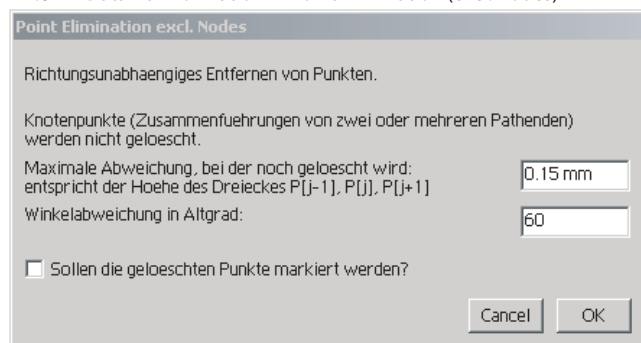
Dieser Wald wird als Orientierungshilfe als zu undifferenziert empfunden, deshalb werden die Waldobjekte aus dem Datensatz *Vektor 25* übernommen und in die Karte eingearbeitet. Zunächst verschieben wir zwei Waldobjekte in die bestmögliche Position und schalten die Füllung aus. Den zu detailreichen Wald vereinfachen wir mit



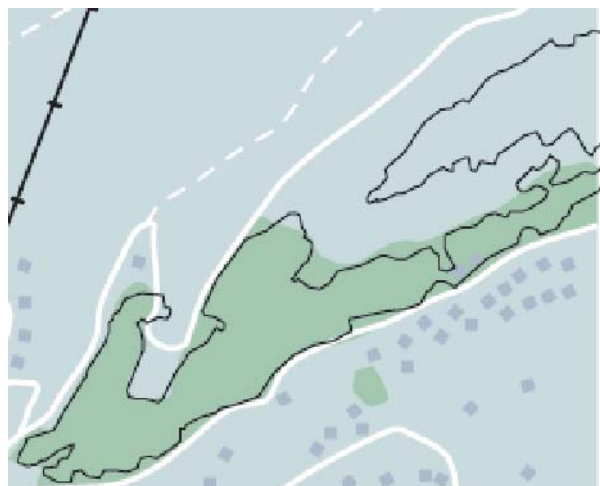
Waldobjekt
aus Vektor 25



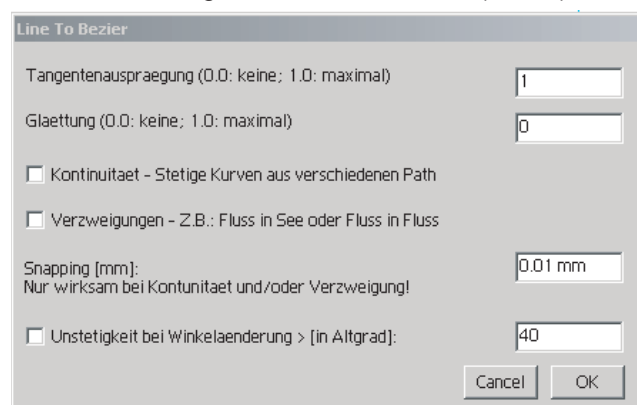
Filter > Data Harmonization > Point Elimination (excl. Nodes)



Siehe B2 S1



Mit Filter > Data Harmonization > Line To Bezier werden alle Segmente interpoliert, welche eine Winkelabweichung < 40 Grad aufweisen (B2 S2).



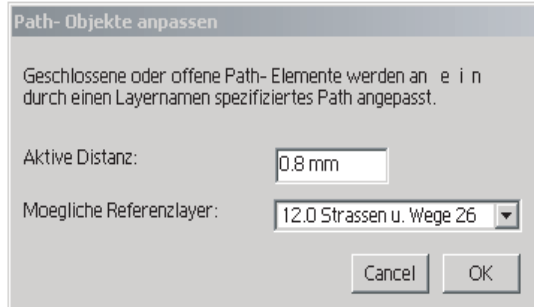
Siehe B2 S2



Als nächstes soll das linke Waldobjekt an eine der Strassen angepasst werden.

Das Plugin

Filter > Data Harmonization > Adeption to one Path



Siehe
B1 S2

ermöglicht das Anpassen mehrerer Path- Objekte an **einen** Referenz- Path. Die Anpassungen müssen folglich interaktiv nacheinander vorgenommen werden, in diesem Beispiel in zwei Etappen.

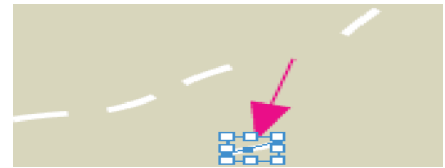
Im Weiteren sind noch eventuell Korrekturen an einzelnen Segmenten (Punkte) vorzunehmen. Die Füllfarbe von Ebene <50.0 Wald 8> muss nach <Wald25> übertragen, das Objekt <50.0 Wald 8> gelöscht, die <Wald25> Kontur ausgeschaltet und die Ebene <Wald25> in die Nähe der Ebene <50.0 Wald 8> geschoben werden, damit die Strasse auf den Waldrand zu liegen kommt.



Fusspfade zusammensetzen

Alle sichtbaren Teile der Fusspfade bestehen in dieser Karte aus einzelnen Path- Objekten.

Für eine Weiterverarbeitung oder für den Export in ein GIS sollte ein Fusspfad aus **einem** Path bestehen.



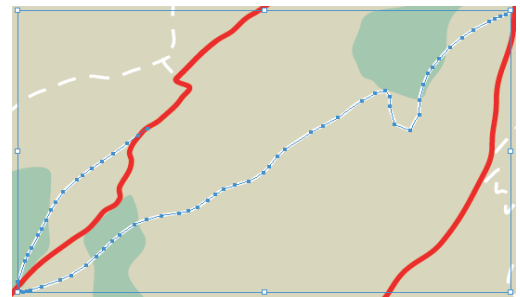
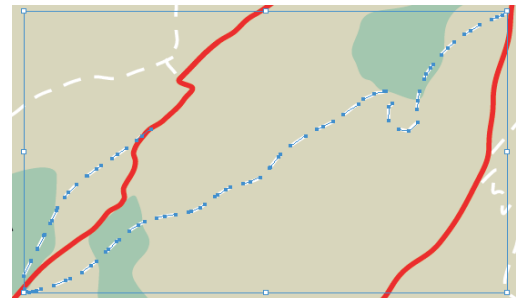
Sobald alle Ebenen ausser <506.0 Footpath 26> geschlossen sind und die entsprechenden Fusspfad- Objekte selektiert sind, setzen wir vier Plugins in folgender Reihenfolge ein:

- Punkte 'Snappen' mit

Filter > Data Harmonization > Snap Points
Siehe B1 S3 und B7 S6

mit den Dialogeingaben:

- Kein Layer wird geschützt,
- Snapdistanz = 0.7 mm und
- 'gesnapte' Punkte werden nicht markiert

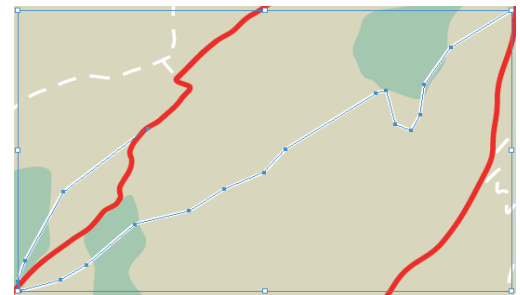


- Verbinden offener Path- Objekte zu einem Path

Filter > Data Harmonization > Connect Paths Siehe B1 S2

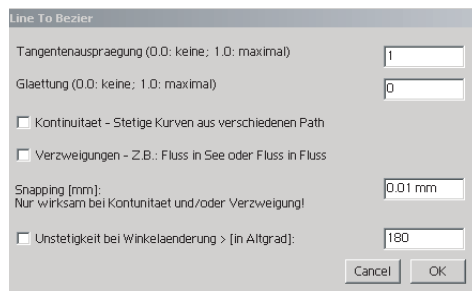
- Löschen überflüssiger Punkte durch

Filter > Data Harmonization > PointElimination (excl. Nodes)
mit den Dialogeingaben 0.15 mm und 90 Grad.

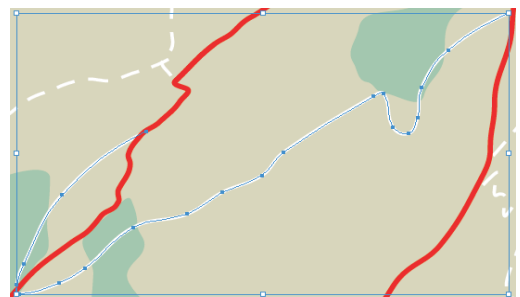


- Interpolieren

Filter > Data Harmonization > Line To Bezier



Siehe B2 S2
und B3 S2



Die Strichlierung wird via *Dashed Line* mit *dash* = 1 mm und *gap* = 0.7 mm eingestellt.

Selbstverständlich muss bei komplizierten Anordnungen in kleineren Interaktionschritten vorgegangen werden.

