Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 1
Produkt 25
rmDATA GeoMapper 25
Versionsinformation 25
Hinweise 25
Änderungen in Version 2025.2 25
Allgemein 26
Speziell für Deutschland 27
Speziell für die Schweiz 27
Korrekturen 27
Neuerungen in den Fachschalen 27
Änderungen in Version 2025.1 27
Änderungen in Version 2024.4 29
Änderungen in Version 2024.3 32
Änderungen in Version 2024.2 34
Änderungen in Version 2024.1 36
Änderungen in Version 2023.4 38
Änderungen in Version 2023.3 40
Änderungen in Version 2023.2 41
Änderungen in Version 2023.1 43
Änderungen in Version 2022.4 46
Änderungen in Version 2022.3 47
Änderungen in Version 2022.2 49
Änderungen in Version 2022.1 50
Änderungen in Version 2021.4 52
Änderungen in Version 2021.3 53
Kundenportal 55
Allgemein 55
Nachrichten 55
Schutz 55
Einleitung 55
Voraussetzungen 55
Installation 56
Installation eines Softlocks mit einem Produktschlüssel 56
Installation eines Softlocks mit C2V/V2C-Lizenzdateien 56
Installation eines lokalen Hardlocks (USB-Dongle) 57
Installation eines Netzwerk-Hardlocks (USB-Dongle) 57
Installation eines Netzwerk-Softlocks mit C2V/V2C-Lizenzdateien 58
Ändern eines lokalen Schlüssels 58
Ändern eines Netzwerkschlüssels 59
Deaktivieren eines Softlock 59
Übertragung eines Softlocks auf einen neuen Rechner 59
Manuelle Installation des HASP Treibers 59
Lizenzmanager 60
Session 60
Schlüssel 60
Features 61
Aktivieren/Update 62
Netzwerkschlüssel 62
Fernwartung 63
Alter externer Lizenzmanager (RUS) 63
Allgemein 63
Statusinformationen abrufen 64
Lizenzdatei anwenden 65
Lizenz übertragen 65
Admin Control Center (ACC) 66
Allgemein 66
Allgemein 66
Products 67
Features 68
Sessions 69
Update/Attach 70
Update/Attach 70

Configuration 71
Diagnostics 73
Programmstart 74
Programmstart 74
Startdialog 74
Arbeiten mit Projekt 75
Kommandozeile 75
Kommandozeile 75
Kommandozeile - Importbefehl 77
Kommandozeile - Skript 78
Benutzeroberfläche 78
Aufbau der Benutzeroberfläche 78
Menü 79
Eigenes Menü 79
Zeichenbereich 80
Planbereich 81
Multifunktionsleiste 81
Filter 81
Filter verwalten 82
Anlegen eines neuen Filters 83
Filtern nach Attributen 83
Dialoge 86
Koordinatenänderung 86
Auswahl von Punkten in Dialogen 87
Geradenwahl 88
Grafik 88
Übersicht 88
Zeichenbereich 89
Cursorarten 89
Bearbeiten von Objekten 90
Selektion von Daten bei Befehlen 91
Unbekannter Objekttyp 92
Darstellungsmanager 93
Allgemein 93
Übersicht 93
Auswahlfilter 93
Ein-und Ausblenden 93
Selektierbarkeit steuern 94
Favoriten 95
Eigenschaften 95
Filtern der angezeigten Objekttypen 96
Anzeigestatus 97
Neue Objekte 98
Neue Objekte 98
Einfügen von Punkten 98
Einfügen von 2-Punktsymbolen 99
Einfügen von 3-Punktsymbolen 99
Einfügen von Linienzügen 100
Einfügen von Rechtecken 101
Einfügen von Parallelogrammen 101
Einfügen von Kreisen 101
Einfügen von 3D Kreisen 102
Einfügen von 3D Bögen 102
Einfügen von 3D Splines 102
Einfügen von Pufferlinien 102
Teilungslinie einfügen (Fläche teilen) 103
Einfügen von Linienzugsymbolen 104
Einfügen einer Fläche 104
Linienzug in eine Fläche umwandeln 105
Einfügen von Texten 106
Einfügen eines Sperrmaß/Spannmaß 107
Einfügen eines Eckmaß 107
Sperrmaß / Spannmaß auf Basis von Flächen einfügen 107
Sperrmaß / Spannmaß auf Basis von Linienzügen einfügen 107
Einfügen einer Bogenbemaßung 108

Einfügen einer Winkelbemaßung 108
Einfügen von Geländemodellen 108
Einfügen von Profilen 109
Einfügen von Volumenberechnungen 109
Thematische Darstellung 109
Einfügen von Thematischen Darstellungen 109
Legende verschieben 110
Einfügen einer Basislinienbemaßung 110
Einfügen von Gruppen 110
Hektarnetz/Gitternetz einfügen 111
Konvertieren 111
Aus Grafik erzeugen 111
Punkte automatisch auf Hintergrunddaten einfügen 112
Typ ändern 112
Typ wechseln 112
Typ wechseln, Darstellung zurücksetzen 113
Datenquellen 113
Datenquellen 113
Anzeigereihenfolge von Datenquellen 114
AutoCAD DWG-, DXF-Dateien 115
GeoDatenbanken (GeoDB) 115
PDF-Dateien 116
Rasterdaten 116
WMS- und WMTS-Dienste 116
VTS-Dienste 119
Shape-Daten 121
Datenquelle transformieren 121
Grafisch Einpassen 122
Hervorheben (temporär) 123
Maßstabsbereich definieren 123
Styling-Definition in Datei speichern 123
Styling-Definition aus Datei laden 124
Konfiguration 125
Konfiguration von Objekt übernehmen 125
Neuen Typ auf Basis dieses Typs erstellen (Assistent) 125
Typ bearbeiten (Assistent) 126
Typ bearbeiten (Konfigurationseditor) 126
Symbol bearbeiten 127
Konfiguration speichern unter 128
Eigenschaftenmanager 128
Eigenschaften-Manager 128
Texte 129
Farbpalette 130
Eigenschaften in Konfiguration speichern 130
Änderungen zurücksetzen 131
Druckbereichmanager 131
Übersicht 131
Druckbereich einfügen 132
Druckbereich löschen 133
Zoom auf Druckbereich 133
Druckbereiche ein-/ausblenden 133
Druckbereich verdrehen 133
Druckbereich verschieben 134
Druckbereich Texte ausrichten 134
Hauptachse verdrehen 134
Rechteckig machen 134
Protokoll 135
Protokoll 135
Protokoll drucken 135
Kopf- und Fußzeilen 136
Export des Protokolls 136
Planbereich 137
Allgemein 137
Layoutelement-Manager 137
Layoutelement-Manager 137

Übersicht 138
Linien, Rechtecke 139
Text 139
Bilder 139
PDF-Dateien 139
Layoutelemente verschieben 140
Layoutelemente kopieren 141
Layoutelemente einfügen 141
Layoutelemente löschen 141
Koordinatenverzeichnis löschen 141
Hektarnetz, Gitternetz 141
Texte bearbeiten 142
Eigenschaftsmanager 142
Druckbereich bearbeiten 143
Anzeigereihenfolge 143
Planbereich drucken 143
Planbereich drucken 143
Planbereich drucken - Erweiterte Optionen 144
Planbereich exportieren 145
Planbereich als PDF publizieren 146
Planbereich kopieren 146
Statusleiste 147
Statusleiste 147
Nächste Punkt- bzw. Flächennummer 148
Punktfang 148
Aktuelle Objekttypen 149
Orthomodus 150
Standardwerte 150
3D-Ansicht 151
Anzeigefenster 153
Datenmanager 153
Datenmanager 153
Massenoperation 155
Bild- und Dateiverknüpfungen 156
Attributübersetzung 156
Objektklassen 156
Übersicht 156
Punkt 157
2-Punkt Symbole 158
3-Punkt Symbole 158
Linienzug 158
Linienzugsymbole 158
Fläche 158
Texte 159
Sperrbemaßung/Spannmaß 159
Bogenbemaßungen 159
Winkelbemaßung 160
Basislinienbemaßungen 160
Gruppen 160
Datei 160
Neue Datei anlegen 160
Datei öffnen 160
Zuletzt verwendet 161
Datei schließen 161
Projektverwaltung 161
Schnellsuche starten 161
Datei speichern 163
Datei speichern unter 163
Geladene Objekte speichern unter ... 164
Umfahrung erzeugen 164
Bereich laden 164
Bearbeiten beenden 165
Datei schützen 165
Geschützte Datei öffnen 166
Schutz entfernen 166

Importmanager 166
Importmanager 167
ASCII 168
Punkte aus Ascii Daten importieren 168
Mapping-Assistent ASCII Import 169
Autodesk 171
Daten aus Autodesk DWG Dateien importieren 171
Daten aus Autodesk DXF Dateien importieren 172
Mapping-Assistent DWG, DXF-Elemente 173
Shape 175
Daten aus ESRI Shape Dateien importieren 176
Mapping-Assistent Esri Shape Import 176
rmGEO 177
Punkte aus rmGEO importieren 177
Daten aus rmGEO/CodeGrafik importieren 178
Daten aus rmGEO/CodeGrafik Basis importieren 178
Daten aus rmDATA XML Dateien importieren 179
Laserscans 180
Punktwolken importieren 180
Punkte aus Leica HeXML-Datei importieren 182
Messgeräte 184
Punkte und Messdaten aus Messgeräteschnittstellen importieren 184
Leica DBX 184
Leica GSI 184
Leica HeXML 184
Leica iCON 185
Trimble JXL 185
Topcon DB 185
Zeiss M5 185
Österreich Kataster 185
Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren 185
Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren (Teilungsplan) 186
Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren 187
Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren (Teilungsplan) 187
Österreich Eigentümer 188
Eigentümerdaten vom BEV oder Grundbuch importieren 188
Eigentümerdaten aus rmKATOffice importieren 189
Deutschland Kataster 189
Daten aus NAS Dateien importieren 189
Daten aus NAS Dateien importieren (Firma Burg) 190
Digitale Flurkarte aus DFK-DXF-Dateien importieren 191
Modelldaten aus REB Dateien importieren 192
Liegenschaftsbestand aus Bestandsdatenauszug importieren 193
Daten aus LandXML Dateien importieren 193
Vorlage 194
Exportmanager 195
Allgemein 195
ASCII 197
Punkte als ASCII Daten exportieren 197
Flächen als ASCII Daten exportieren 198
Geländeprofile als ASCII Daten exportieren 198
Geländeprofile als ASCII Daten (BWV) exportieren 198
Autodesk 199
Daten als Autodesk DWG Datei exportieren 200
Daten als Autodesk DXF Datei exportieren 201
Daten als ESRI Shape Dateien exportieren 202
Punkte nach rmGEO exportieren 203
Daten nach rmKATOffice exportieren 203
Trennflächen für ABT16 als CSV/GeoJSON exportieren 203
Daten als rmDATA Geodatenbank Datei exportieren 204
Daten als rmDATA XML Datei exportieren 204
Daten nach Geo8 exportieren 204
Daten nach KAVDI exportieren 205
Modelldaten als REB Dateien exportieren 205
Daten als GDA-Dateien exportieren 206

Liegenschaftsbestand als Erhebungsdaten exportieren 206
Geländemodell-Daten als LandXML-Datei exportieren 207
Messgeräte 207
Punkte zu Messgeräten exportieren 207
Leica DBX 207
Leica GSI 208
Trimble JXL 208
Topcon DB 208
Punktnummern und Trennzeichen 208
Vorlage 208
Planbereich erstellen 209
Druckassistent starten 211
Druckeinstellungen 211
Druckbereich - Position 212
Druckassistent - Details 212
Einschränkungen beim Ausdruck 215
Datei-Einstellungen 215
Datei-Einstellungen 215
Allgemein 216
Punkte 219
Einheiten 220
Berechnung und Entwurf 221
Klassenattribute 222
Dateiattribute 222
Punktbereinigung 223
Darstellung 224
Darstellung zurücksetzen 225
Grafische Darstellung 225
Geländemodell 226
Profile 227
Speicherstatus 229
Profilkonfiguration 230
Programm-Einstellungen 230
Programm-Einstellungen 230
Programmeinstellungen - Grafik 231
Programmeinstellungen - Anzeige 232
Programmeinstellungen - Fachschalen 232
Programmeinstellungen - Verschiedenes 233
Programmeinstellungen - Verzeichnisse 234
Programmeinstellungen - 3D-Ansicht 235
Beenden 235
Bearbeiten 235
Rückgängig 236
Kopieren 236
Kopieren über Zwischenablage 236
Einfügen über Zwischenablage 237
Objekte sichtbar schalten 237
Objekte unsichtbar schalten 237
Löschen 238
Verschieben 238
Punkt umhängen 239
Verdrehen 239
Punkt verdrehen 240
Spiegeln 240
Punkt skalieren 241
Skalieren 241
Versetzen 242
Segment versetzen 243
Bogenradius ändern 243
Bogen aus 2 Segmenten 244
Segmente begradigen 245
Segmente zu Tangentenbögen 245
Ausrunden 246
Fortsetzen 246
Ausrundung entfernen 246

Zwischenpunkt einfügen 247
Zwischenpunkt verschieben 247
Zwischenpunkt umhängen 248
Zwischenpunkt löschen 248
Darstellungseigenschaften kopieren 249
Darstellung zurücksetzen 249
Objekttyp löschen 249
Attribut hinzufügen 249
Attribut umbenennen 250
Neues Objekt mit diesem Typ 250
Punkte einfluchten 250
Ändern 251
Linienzug Richtung umdrehen 251
Linienzug aufbrechen 251
Linienzug dehnen/stutzen 251
Länge ändern 252
Linienzug zusammenfügen 253
Linienzug abschrägen 253
Linienzug abrunden 254
Linienzug ausgleichen 255
Linienzug Begrenzungsobjekt hinzufügen 255
Linienzug Begrenzungsobjekt entfernen 256
Rechtwinkelzug 256
Fläche Insel hinzufügen 257
Insel einer Fläche löschen 258
Freie Flächen zusammenfügen 258
Freie Flächen ausstanzen 258
Flächenschraffur ein-/ausblenden 258
Flächenumgrenzung ein-/ausblenden 259
Fläche Einsetzpunkt hinzufügen 259
Fläche Einsetzpunkt verschieben 259
Fläche Einsetzpunkt löschen 260
Grafik editieren 260
Bemaßungslinien (de-)aktivieren 262
Bemaßungslinie Abzisse verschieben 262
Bemaßung - Zwischenpunkt einfügen/löschen 263
Beschriften 264
Neue Beschriftung einfügen 264
Beschriftungen automatisch freistellen 266
Beschriftung bearbeiten 266
Beschriftung verschieben 267
Beschriftung positionieren 267
Beschriftung kopieren 268
Beschriftung verdrehen 268
Beschriftung klappen 269
Punktbeschriftungen an Linienzug ausrichten 269
Beschriftung skalieren 269
Beschriftungen löschen 270
Eigenschaften von Darstellung und Maßstab übernehmen 270
Beschriftungen einblenden 271
Beschriftungen ausblenden 271
Flächenbeschriftung 271
Flächenbeschriftung verschieben 271
Flächenbeschriftung verdrehen 272
Punktnummer einblenden 272
Punktnummer ausblenden 272
Punkthöhe einblenden 272
Punkthöhe ausblenden 273
Hinweislinie aktivieren 273
Hinweislinie deaktivieren 273
Verlauf der Hinweislinie festlegen 273
Hinweislinie zurücksetzen 273
Grundstücke beschriften 274
Grundstücke beschriften 274
Eigentümer-Vorlage 275

Grundstücksinformationen anzeigen 277
Flurstücke - Eigentümer-Informationen anzeigen 278
Flurstücke mit Eigentümer-Informationen beschriften 278
Daten 279
Koordinate ermitteln 279
Messen Orthogonaldistanz 279
Messen Distanz zw. 2 Punkten 279
Messen Distanz fortlaufend 280
Berechnung eines Winkels 280
Flächenausmaß manuell ermitteln 280
Punkte umnummerieren 280
Umbenennen 280
Umbenennen mit Tabelle 281
Beispiele für Änderung der KG-Nummer bzw. Gemarkung 282
Freie Punktnummern 282
Koordinatenverzeichnis/Protokoll 283
Flächen ungültig setzen 283
Flächeneditor 283
Flächenprotokoll 284
Selektion in Tabellenansicht anzeigen 284
Objekte über Polygon selektieren 285
Selektion invertieren 286
Anbindung rmGEO 286
rmGEO Verbindungsmanager 287
rmGEO Verbindungsmanager 287
Automatischer Abgleich mit rmGEO 287
Manueller Abgleich mit rmGEO 288
Automatischer Abgleich mit rmGEO 289
Konsistenzprüfung 289
Wechsel zu rmGEO 290
Abgleich zur rmGEO-Datenquelle 290
Export zur rmGEO-Datenquelle 292
Import aus rmGEO-Datenquelle 293
rmGEO/Koordinatenverzeichnis 293
rmGEO/CodeGrafik 293
Berechnen 294
Einrechen von Punkten auf Linienzüge 294
Interpolation (mit Höhe) 294
Höhenableitung 295
Bogenschnitt 295
Geradenschnitt 296
Schnitt Kreis Gerade 297
Kleinpunkte 297
Kleinpunkte mit Anlegemaß 298
Lotfußpunkt 299
Polarpunkt 300
Orthogonalmaße 301
Punkte am Kreisbogen 301
Tangente an Kreis 302
Kreis an Tangenten 303
Kreismittelpunkt aus drei Punkten 304
Kreisinterpolation 304
Fläche berechnen 305
Transformation Koordinatensysteme 306
Transformation (Helmert 2D) 307
Transformationsfortschritt 308
Ansicht 308
Pan Dynamisch 308
Zoom dynamisch 308
Zoom Fenster 309
Zoom Grenzen 309
Ebenenschaltung 309
Sichtbarkeit schalten 309
Sichtbarkeit Punktsymbole 310
Darstellung verdrehen 311

Oberflächeneinstellungen zurücksetzen 311
Darstellungsmanager ein-/ausschalten 311
Eigenschaften-Manager ein-/ausschalten 312
Protokoll ein-/ausschalten 312
Tabellenansicht ein-/ausschalten 312
Druckbereichmanager ein-/ausblenden 312
Datenmanager ein/ausblenden 312
Konstruktion 312
Konstruktionsmethoden 312
Bogenschnitt 313
Orthogonal 313
Halbierungspunkt 313
Kleinpunkt 313
Kleinpunkt relativ 314
Kreismittelpunkt 315
Lotfußpunkt 315
Polarpunkt absolut 315
Polarpunkt relativ 315
Geradenschnitt 316
Schnittpunkt Kreis-Segment 316
Stationierung 316
Bereinigen 317
Datenbereinigung 317
Bereinigungsassistent 317
Punkthaufenbereinigung 320
Punkt auf Segment 322
Stützpunkte bei kreuzenden Segmenten 323
Knoten-Kanten Topologie 324
Schnitt entfernen 326
Idente Objekte 327
Stützpunkte ausdünnen 328
Mappenblattschnitt entfernen 329
Extras 330
Punkt in GIS anzeigen 330
Berichte 330
Koordinatenverzeichnis 330
KVZ - Strukturierter Plan 331
VermV - Transformation 332
Fachschalen 333
FME Geodatabase Provider 333
Versionsinformation 333
Allgemeines 333
Version 2024.4 334
Version 2024.2 334
Version 2023.4 335
Version 2023.2 335
Version 2023.1 335
Version 2022.3 335
Version 2022.2 335
Version 2021.4 335
Version 2021.3 335
Allgemeines 335
Quick Facts 335
Geometry Support 336
Verbindungsaufbau zu einer Enterprise GeoDatenbank 336
Reader Parameter 336
Allgemeines 336
REPRESENTATION 337
VIEW 337
SCALE 337
Maximum objects per tile 337
VERSION 337
SEARCH ENVELOPE 337
Writer Parameters 337
REPRESENTATION 337

VIEW 337
SCALE 337
VERSION 338
Use Transactions, Features To Write Per Transaction 338
FORCE CONFIGURATION 338
Update existing data 338
Formatparameter: Truncate Objecttype 338
Feature Representation 338
Beschriftungen 338
Allgemein 338
Beispiel für das direkte Setzen von Beschriftungen: 340
Beispiel für das Arbeiten mit rmgeodb annotation sid 340
Punkte 341
Linien 341
Flächen 341
Texte 342
2-Punkt Symbole 342
3-Punkt Symbole 342
Linienzugsymbole 342
Befüllen von Klassenattributen 343
Nicht unterstützte Objektklassen 343
CodeGrafik 344
CodeGrafik 344
CodeGrafik – Wahl der Daten 344
CodeGrafik –Messcodes 345
CodeGrafik – Aufnahme von Attributen 346
CodeGrafik – Darstellung von Punkten 347
CodeGrafik – Darstellung von Symbolen 348
CodeGrafik – Darstellung von Linienzüge 350
CodeGrafik – Linienzüge mit Fluchtpunkten 353
CodeGrafik – Linienzüge mit Fluchtpunkten 355
CodeGrafik – Linienzüge mit rechten Winkeln 356
Rechtwinklige Fortsetzung 357
CodeGrafik – Kreise, Rechtecke, Parallelogramme 358
CodeGrafik – Darstellung von gruppierten Linien 358
CodeGrafik – Aufnahme mit Maßband-Codierung 360
CodeGrafik – Aufnahme durch Messreihenfolge 361
CodeGrafik – Darstellung von Texten 363
CodeGrafik – Darstellung von Flächen 364
CodeGrafik – Messcodezuordnung 364
Geländemodell 367
Neues Modell anlegen 367
Modellteile ein-/ausblenden 368
Modelldaten zuordnen 369
Aktives Modell berechnen 370
Datenbereinigung vor der Modellberechnung 370
Dreieckskanten kippen 371
Zuordnung löschen 371
Modell löschen 372
Referenzmodell laden 372
Modellgrenze automatisch 373
Modellgrenze bearbeiten 373
Beschriftung einfügen 375
Höhenlinienbeschriftung bearbeiten 375
Beschriftung löschen 376
Volumen aus 2 Modellen 376
Volumen aus Modell und Ebene 377
Volumenberechnung löschen 378
Volumengrenze zeichnen 379
Kunstflaeche verschneiden 379
Kunstfläche verschneiden 379
Kunstfläche verschneiden (mehrfach) 380
Objekt hochziehen 381
Höhenanzeige 381
Modellangleichung 382

Modellangleichung 382
Modellangleichung - Bereichsauswahl 386
Modelloperation 387
Falllinienermittlung 388
Konstruktionslinie erzeugen 388
Punkte aus Punktwolke entfernen 389
Linienzug aus Volumenverschnitt 389
Profile 389
Querprofilspuren einfügen 389
Querprofilspuren regenerieren 391
Querprofilspuren löschen 392
Punktzuweisung 392
Punktzuweisung entfernen 393
Einzelpunkte zuweisen 393
Linienzuweisung 394
Schneidende Linien 394
Einzelpunkte entfernen 395
Stationseingabe 395
Profil neu aufbauen 396
Stufenprofil 397
Verzerrte Darstellung 398
Verzerrte Darstellung 398
Anlegen von verzerrten Darstellungen 398
Verzerrten Darstellung löschen 399
Verzerrte Koordinaten zurücksetzen 399
Verzerrung und Eigenschaften übernehmen 399
Hochbauplan 399
Versionsinformation 399
Hinweise 399
Änderungen in Version 2025.1 400
Änderungen in Version 2024.4 400
Änderungen in Version 2023.4 400
Änderungen in Version 2023.3 400
Änderungen in Version 2023.2 400
Änderungen in Version 2022.4 401
Änderungen in Version 2022.4 401
Änderungen in Version 2022.4 401
Änderungen in Version 2022.3 (September 2022) 401
Änderungen in Version 2022.2 401
Änderungen in Version 2022.2 401
Mapping aus 3DWorx 402
Skripts 402
Konstruktion 402
Fachschalen Deutschland 403
Bayern MiA-GÜVO 403
Versionsinformation 403
Hinweise 403
Version 2024.3 403
Version 2024.2 403
Version 2024.1 404
Version 2023.4 404
Version 2023.3 405
Version 2023.2 405
Version 2022.3 vom September 2022 405
Version 2021.3.1 405
Version 2021.3 405
Version 2021.2 406
Version 2021.1 vom März 2021 406
Workflow 406
Workflow 406
Grundlagendaten 406
Erfassung der Gebäude 406
Tipps zur Ausgestaltung des Plans 406
Prüfung der Daten 407
GÜVO (Gebäudeübernahmeverordnung) 407

GÜVO-Daten importieren 407
Liegenschaftsbestandsdokumentation 407
Versionsinformation 407
Allgemein 407
Version 2025.2 408
Version 2025.1 408
Version 2024.4 408
Version 2024.3 409
Version 2024.1 409
Version 2023.4 410
Version 2023.2 410
Version 2022.4 410
Version 2022.3 vom August 2022 411
Version 2022.2.1 vom Juli 2022 412
Version 2022.2 vom Juni 2022 412
Version 2022.1 vom März 2022 412
Version 2021.4 vom Dezember 2021 412
Datei anlegen 413
Ersterfassung 413
Import der Bestandsdaten 413
Allgemeines zur Versionierung 413
Darstellungen und Ansichten 414
Vermessung 415
Bearbeitung und Konstruktion 415
Basisklassen und Teilobjektklassen (Objekttypen BP , BL , BF und TL) 415
Kopieren von Objekten 416
Aufbrechen von Linienzügen 416
Ändern des Objekttyps 416
Unterstützende Skripts 416
Häufig verwendete Befehle 417
Gruppieren von Teilobjekten und Hauptobjekten 417
Koordinatengenauigkeit und Koordinatenrundung 417
Bogensegmente und Befehl Ausrunden 417
Höhensystem 417
Verwendung der rmDATA-XML-Schnittstelle 418
Qualitätskontrollen 418
Textfreistellung in Fachplänen 419
Export der Bestandsdaten 419
Abrechnung 419
PlanZV 419
Versionsinformation 419
Allgemeines 419
Version 2018.1 vom 18.11.2018 419
Version 1.0 420
Fachschalen Italien 420
Teilungsplan Südtirol 420
Versionsinformation 420
Allgemeines 420
Änderung in Version 2024.3 420
Export Pregeo 420
Fachschalen Luxemburg 423
Flurneuordnung 423
Versionsinformation 423
Allgemein 423
Änderungen in Version 2024.1 423
Version 2022.2 425
Abfindungen umbenennen 425
Flure zu neuen Parzellen zuordnen 426
Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten 426
Import Parzellenbeschriftung 427
Thematische Karte erstellen 428
Neue Parzellen bewerten und übertragen 428
Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen 429
Parzellen (alt) bewerten 429
Parzellen ausschließen 430

Parzellen einbeziehen 430
Parzellen hervorheben 430
Thematische Karte erstellen 431
Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank 432
Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank 432
Zuteilung 432
Teilungsplan 433
Versionsinformation 433
Allgemeines 433
Änderung in Version 2024.3 433
Änderung in Version 2024.1 434
Änderung in Version 2023.4 434
Version 2022.2 435
Änderung in Version 2022.1.3 435
Allgemeine Einstellungen 435
Import MO-Daten 436
Import PCN-Daten 436
Von der Teilung betroffene Grundstuecke 437
Befüllen der Saachdaten 437
Restflächen 437
Export an das Katasteramt 437
Parzellenlegende 438
Export für Legende und Bilanz 439
Berichte 439
Transformation 439
Flächenbeschrieb 440
Fachschalen Österreich 440
Allgemeines 440
Flächenwidmungspläne 440
Styling Flächenwidmungsplan Burgenland 440
Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase 441
Styling Flächenwidmungsplan Kärnten 442
Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase 444
Styling Flächenwidmungsplan Oberösterreich 444
Styling Flächenwidmungsplan Steiermark 446
GeoL 448
Versionsinformation 448
Allgemeines 448
Version 2024.3 448
Version 2024.1 448
Version 2023.4 449
Version 2022.3 450
Version 2021.1 450
Grundstücksbeschriftung 450
Planerstellung 450
Erstellen von Planbereichen 450
Lieferung 451
Planprüfung 451
Kommassierung 451
Burgenland 451
Versionsinformation 451
Allgemeines 451
Version 2024.1 451
Version 2023.2 451
Version 2022.1 452
Allgemeines 452
Dateien und Verzeichnisse 452
Darstellungsgruppen und Filter 452
Fachschale und Menü 453
Erstellen einer Legende für den GMA-Plan 453
Export des neuen Standes im DKM-DXF-Format 453
Export der neuen Grundstücke für die AMA 454
Kärnten 454
Versionsinformation 454
Allgemeines 454

Version 2022.1 454
Allgemeines 454
Dateien und Verzeichnisse 455
Objektgruppen und Filter 455
Fachschale und Menü 456
Export Neuer Stand im DKM-DXF-Format 456
Export der neuen Grundstücke für die AMA 456
Steiermark 457
Versionsinformation 457
Allgemeines 457
Version 2019.1 457
Allgemeines 457
Dateien und Verzeichnisse 457
Objektgruppen und Filter 458
Vermessungspunkte 459
Fachschale und Menü 459
Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank 459
Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank 459
Grundstücke einbeziehen 459
Grundstücke an Außengrenze 460
Grundstücke ausschließen 460
Grundstücke hervorheben 460
OP-Grenze aus Grundstücken ermitteln 460
Abgrenzungspolygon exportieren 461
Import Grundstücksbeschriftung 461
Ladungszeit setzen 462
Thematische Karte erstellen 463
Thematische Karte erstellen 464
Vorläufige Besitzkomplexe einfügen 465
Besitzkomplexe bilden 465
Besitzkomplex einfügen 466
Besitzkomplexe übertragen 467
Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden 468
Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen 468
Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen/Gruppen 469
Projektionsabteilungen/Gruppen löschen 469
Zuteilung 470
Abfindungen einfügen 470
Abfindungen löschen 471
Abfindungen umbennen 471
Neue Grundstücke bewerten und übertragen 472
Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen 472
Export des neuen Standes im DKM-DXF-Format 472
Vorarlberg 473
Versionsinformation 473
Allgemeines 473
Version 2024.4 473
Version 2024.3 473
Dateien und Verzeichnisse 473
Darstellungsgruppen 474
Fachschale und Menü 474
Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank 474
Datenbank neu laden 474
Grundstücke einbeziehen 475
Grundstücke ausschließen 475
Grundstücke an Außengrenze 475
Grundstücke hervorheben 475
Abgrenzungspolygon exportieren 476
Import Eigentümerdaten 476
Berechnungsabschnitte übertragen 476
Thematische Karte erstellen 477
Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden 477
Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen 477
Neueinteilungsabschnitte bewerten und übertragen 477
Neueinteilungsabschnitte löschen 478

Sektoren übertragen 478
Zuteilung 478
Neue Grundstücke einfügen 479
Neue Grundstücke bewerten und übertragen 479
Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen 479
Neue Grundstücke umbennen 480
Neue Grundstücke löschen 480
Export des neuen Standes im DKM-DXF-Format 480
Export des neuen Standes im AMA-SHP-Format 481
MA41-Lageplan Stadt Wien 481
Versionsinformation 481
Allgemeines 481
Version 2025.2 481
Version 2024.3 481
Version 2023.3 482
Version 2022.3 von Oktober 2022 482
Version 2021.4 von Februar 2022 482
Dateien und Verzeichnisse 482
Dateien und Verzeichnisse 482
Allgemeine Informationen 483
Darstellungsgruppen 483
Schriftarten 484
Darstellung und Lieferung 484
Bekannte Einschränkungen 484
MZK Wien 485
Versionsinformation 485
Allgemeines 485
Version 2025.2 485
Version 2025.1 485
Version 2024.2 485
Version 2023.3 485
Version 2022.2 485
Version 2021.4 486
Version 2021.3.3 486
Version 2021.3 486
ÖBB 487
Versionsinformation 487
Allgemeines 487
Version 2023.3 487
Version 2023.2 488
Version 2023.1.1 489
Version 2023.1 489
Version 2022.3 489
Version 2022.1 490
Dateien und Verzeichnisse 490
Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik 491
Objektgruppen 492
Lieferung 492
Profile 493
Bekannte Einschränkungen 493
Skript: Prüfung und Löschung von Punkten mit gleicher ID 493
Post 493
Versionsinformation 493
Allgemeines 493
Version 2018.1 von Oktober 2018 494
Bekannte Einschränkungen in Version 2018.1 494
Dateien und Verzeichnisse 494
TBO 494
Versionsinformation 494
Allgemeines 494
Version 2018.1 495
Dateien und Verzeichnisse 495
Allgemeine Informationen 495
Hinweise für die Planerstellung 496
Teilungsplan 496

Versionsinformation 496
Hinweise 496
Änderungen in Version 2025.2 496
Änderungen in Version 2025.1 497
Änderungen in Version 2024.3 497
Änderungen in Version 2024.2 497
Änderungen in Version 2024.1 497
Änderungen in Version 2023.4 498
Änderungen in Version 2023.3 498
Änderungen in Version 2023.1 498
Änderungen in Version 2022.4 498
Änderungen in Version 2022.3 498
Änderungen in Version 2021.3 499
Dateien und Verzeichnisse 499
Funktionen 500
Funktionen 500
Betroffene Fläche 500
KVZ-Assistent für rmGEO 501
KVZ-Assistent für den Plan 502
Punkte klassifizieren 503
Streichen von Objekten 505
Streichen von Objekten 505
Streichung bearbeiten 505
Streichung hinzufügen 506
Streichung verschieben 506
Streichung löschen 506
Trennstücke einfügen 506
Trennstücke automatisch einfügen 506
Trennstücke entlang einer Linie automatisch einfügen 507
Versionsübergreifender Punktvergleich 507
Vorgängerversion wiederherstellen 508
Vorgängerversion wiederherstellen 508
Import Kataster und Darstellung von Grenzen 508
Darstellung von Grenzpunkten 509
Weitere Befehle und Funktionen 509
Netzbild zeichnen 509
Übernahme von Lageplänen 509
Varianten 510
Skizzen 510
Teilungsplan Wien 510
Versionsinformation 510
Allgemeines 510
Änderungen in Version 2023.2 510
Änderungen in Version 2023.1 510
Version 2020.3 von September 2020 511
Konfiguration 511
Linientypen 511
Projektübersicht 512
Versionsinformation 512
Hinweise 512
Version 2023.3 512
Änderungen in Version 2020.1 (Februar 2020) 512
Ziel 512
Projektübersicht erstellen 512
Übersicht der Festpunkte erstellen 512
Adressinformationen aufbereiten 513
DKM-Daten aufbereiten 513
Karte in GeoWeb erstellen 513
VNE Objekterfassung 513
Versionsinformation 513
Allgemeines 513
Version 2023.4 514
Version 2022.3 von Oktober 2022 514
Änderungen in Version 2021.2.2 514
Änderungen in Version 2021.2 514

Fachschalen Schweiz 515
Interlis 515
Versionsinformation 515
Allgemeines 515
Version 2024.1 515
Importmanager 515
Interlis Daten importieren 515
Generischer Interlis-Import 516
Exportmanager 517
Interlis CheckService 517
DMAV01 518
Allgemeines 518
Themenspezifische Anmerkungen 518
Speziell in Freiburg (Fribourg) 519
Speziell in Liechtenstein 519
GEWISS (Gewässerinformationssystem Schweiz) 519
Lageplan 520
Versionsinformation 520
Allgemeines 520
Version 2025.2 520
Version 2025.1 520
Version 2024.4 521
Version 2024.3 521
Version 2023.3 521
Version 2023.1 521
Skripts 521
Kataster-Konfiguration 521
Beispielskripts 522
Allgemein 522
Absteckpunkte für Fenster einfügen 522
Blattschnitt aus Druckbereich 522
CodeGrafik - Test der Messcodetabelle 522
DGM Höhendifferenzen 2 Modelle 523
DGM Höhendifferenz Modell und Punkt 523
Punkte auf DGM 523
Schwerpunkt Flächen 523
Hoehen_entfernen 523
Hoehen-Offset 523
Höhenübertragung 523
Koordinate finden 523
Koordinatendifferenz 523
Legende 524
Linienzug Punktnummernbereich 524
Linienzug Einzelsegmente 524
Linienzug lagegleich kopieren 524
Linienzug mehrfach beschriften 524
Linienzug Punkte selektieren 524
Linienzug Null-Höhen entfernen 524
Projektverzeichnis öffnen 525
Punkte Hoehe übertragen 525
Grenzpunkte selektieren 525
Unbekannte Objekttypen 525
Zoom ID 525
Österreich 525
Mappenblatt einfügen 525
Anhang 525
Begriffserklärung 525
Reduktion 527
Reduktionsfaktor 527
Flächenreduktion 528
Stylingeditor 529
Stylingeditor 529
Bedingungen 529
Eigenschaften für Flächenobjekte 530
Eigenschaften für Linienobjekte 532

Eigenschaften für Punktobjekte 535
Interne Attribute 537
Beschriftungen 540
Maßstabsbereiche 540
Drucklayouteditor 540
Planbereich erstellen 540
Drucklayout speichern unter 542
Konfiguration 542
Konfigurationseditor 542
Konfigurationseditor 542
Benutzeroberfläche Konfigurationseditor 542
Dialog Darstellungen 543
Dialog Versionen 543
Dialog Ansichten 543
Dialog Filter 543
Dialog Externe Datenquellen 543
Dialog Objektgruppen 543
Dialog Darstellungsgruppen 544
Dialog Eigenschaften 545
Dialog Kommandokonsole 545
Objekttypen 546
Neuer Typ 546
Bearbeiten von Objekttypen 546
Darstellung Base 546
Darstellung hinzufügen 546
Schlüssel 547
Sektion hinzufügen 547
Attribute 547
Maßstabsabhängige Stilregel (Maßstabsbereich) hinzufügen 548
Attributabhängige Stilregel hinzufügen 549
Filtern von Objekttypen 549
Tabellenansicht 550
Menü Datei 550
Objektnamen und Attribute exportieren 550
Export XML 550
Konfiguration exportieren 550
Formatbeschreibung rmDATA-Konfigurationen im XML-Format 550
Export der Objekttypnamen 554
Menü Prüfen 554
Prototypzeichnung prüfen 554
Nicht verwendete Blöcke 555
Fehlende Blöcke 555
Layerassistent 555
Menü Extras 556
Punkttypliste erstellen 556
Punkttypübersetzung erstellen 556
rmGEO/CodeGrafik - Messcodeliste erstellen 556
rmGEO/CodeGrafik - Messcodeliste aktualisieren 557
CodeGrafik - Dokumentation 557
Messgeräteliste erstellen 558
Export der Namen von Objekttypen 558
Konfiguration 559
Allgemein 559
Allgemeine Hinweise zum Erstellen einer Konfiguration 559
Längenangaben 559
Farbe 559
Linienstil 560
Tipps 560
Tipps zur Erstellung von Konfigurationen 560
Wie beginnt man am besten? 560
Aufbau einer Konfiguration 560
Empfehlungen für die Darstellung von Objekttypen 561
Tipps zur besseren Performance 561
Verwenden von Maßstabsbereichen 562
Aufbau der Prototypzeichnung 563

Qualitätsprüfung 564
Übernahme einer Konfiguration aus rmMAP 565
Attribute 565
Konfigurationsbeschreibung - Attribute 565
Defaultwerte 567
Attribute in Schlüsseln verwenden 567
Berechnungsformeln für Attribute 570
Zähler verwenden 570
Globale Attribute 571
Interne Attribute 571
Formeln 575
Formeln 575
Datentypen 575
Funktionen mit Gleitkommazahlen 575
Funktionen auf Zeichenketten 579
Bedingungen 583
Verwenden von Formeln in Schlüsseln 585
Einstellungen für alle Objekttypen 588
Beschriftung 589
Beschriftung 589
Beispiele 597
Punkt 598
Konfigurationsbeschreibung - Punkt 598
Beschreibung der Sektion - Allgemein 598
Beschreibung der Sektion - Symbol (Block) 599
Variablen - Werteliste 603
Beschreibung des valueof-Ausdrucks für die Sichtbarkeitsbedingung 603
Beschreibung der Sektion - Markierung 604
Klassenspezifische Attribute 604
Textfreistellung 605
Punktmarkierung 605
Konfigurationsbeschreibung - Punktmarkierung 605
Beschreibung der Sektion - Allgemein 605
Beschreibung der Sektion - Block 605
Markierungskategorie 607
Konfigurationsbeschreibung - Markierungskategorie 607
Beschreibung der Sektion - Allgemein 607
Beschreibung der Sektion - Bedingung 607
2-Punktsymbol 607
Konfigurationsbeschreibung - 2-Punktsymbol 607
Beschreibung der Sektion - Allgemein 608
Beschreibung der Sektion - Block 608
Variablen - Werteliste 610
3-Punktsymbol 610
Konfigurationsbeschreibung - 3-Punktsymbol 611
Beschreibung der Sektion - Allgemein 611
Beschreibung der Sektion - Block 611
Variablen - Werteliste 614
Flaeche 614
Konfigurationsbeschreibung - Fläche 614
Beschreibung der Sektion - Allgemein 615
Beschreibung der Sektion - Umfahrungslinie 616
Beschreibung der Sektion - Schraffur 617
Beschreibung der Sektion - Signatur 618
Beschreibung der Sektion - Haupteinsetzpunkt - Symbol 620
Beschreibung der Sektion - Haupteinsetzpunkt -Text 622
Beschreibung der Sektion - Flächenbeschriftung 625
Variablen - Werteliste 626
Klassenspezifische Attribute 627
Füllmusterdatei 628
Linienzug 631
Konfigurationsbeschreibung - Linienzug 631
Beschreibung der Sektion - Allgemein 632
Beschreibung der Sektion - Linie 633
Beschreibung der Sektion - Symbol-Allgemein 635

Beschreibung der Sektion - Symbol 636
Variablen - Werteliste 638
Klassenspezifische Attribute 638
Linienzugsymbol 638
Konfigurationsbeschreibung - Linienzugsymbol 638
Beschreibung der Sektion - Allgemein 639
Beschreibung der Sektion - Block 639
Variablen - Werteliste 641
Profile 641
Konfigurationsbeschreibung - Profil 641
Beschreibung der Sektion - Allgemein 642
Beschreibung der Sektionen - Abszisse/Ordinate 643
Beschreibung der Sektion - Vergleichsebene 644
Beschreibung der Sektion - Band 644
Beschreibung der Sektion - Streifen 645
Beschreibung der Sektion - Symbol 645
Beschreibung der Sektion - Linie 646
Beschreibung der Sektion - Beschriftung 647
Profilstreifen - Werteliste 648
Beschreibung der Sektion - Schneidende Objekte 651
Beschreibung der Sektion - Stützpunktfilter 651
Variablen -Werteliste 651
Referenzpunkte freistellen 652
Text 653
Konfigurationsbeschreibung - Text 653
Beschreibung der Sektion - Allgemein 654
Variablen - Werteliste 654
Sperrmass 654
Konfigurationsbeschreibung - Sperrmaß / Spannmaß 654
Beschreibung der Sektion - Allgemein 655
Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Allgemein 656
Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie 657
Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie 658
Variablen - Werteliste 659
Bogenmass 660
Konfigurationsbeschreibung - Bogenmaß 660
Beschreibung der Sektion - Allgemein 660
Variablen - Werteliste 660
Winkelmass 661
Konfigurationsbeschreibung - Winkelmaß 661
Beschreibung der Sektion - Allgemein 661
Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Allgemein 662
Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie 663
Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie 664
Variablen - Werteliste 665
Mehrfachbemassung 666
Konfigurationsbeschreibung -Mehrfachbemaßung 666
Beschreibung der Sektion - Allgemein 666
Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie 667
Klassenspezifische Attribute 668
Zwischenpunktbemassung 668
Konfigurationsbeschreibung - Zwischenpunktbemaßung 668
Beschreibung der Sektion - Allgemein 669
Beschreibung der Sektion - Block 669
Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Abszisse 671
Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie-Abszisse 673
Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie-Abszisse 674
Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Ordinate 674
Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie-Ordinate 675
Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie-Ordinate 676
Variablen - Werteliste 677
CAD-Element 678
Beschreibung der Sektion - Allgmein 678
Erstellen von Konfigurationen für die Verwendung in GeoApp 678
Projektgebiete 679

Konfigurationen für WFS, GeoAdmin und VTS 680
Konfiguration-Script 681
Erstellen einer Konfiguration über ein Skript 681
Aufbau einer Skript-Datei 681
Allgemeine Einstellungen 681
Darstellung 682
Objektklassen 682
Objekttypen 683
Hinweislinien 686
Attribute 686
Darstellungsgruppe 689
Objektgruppe 690
Externe Sachdatenquellen 690
Filter 691
Skripting 695
Skripting Allgemein 695
Einleitung 695
Benutzeroberfläche 696
Skriptmanager 696
Skriptausgabe 697
Skripteditor 697
Arguments 698
Commands 698
Befehle 698
Gruppen bearbeiten 700
Sperrbemaßung/Spannmaß 701
Winkelbemaßung 702
Einfügen von Objektbeschriftungen 702
Bogenbemaßungen 703
Fläche berechnen 703
Neue Kreisfläche zeichnen 704
Lücken zwischen Flächen detektieren 705
Flächenüberlappung detektieren 705
Linienzug in eine Fläche umwandeln 705
Einfügen einer Fläche 706
Basislinienbemaßungen 707
Darstellung setzen 708
Maßstab setzen 708
Ansicht setzen 708
Anzeige der Linienstärke umschalten 708
CheckServiceInterlis 709
Einfügen von Kreisen 709
Darstellung verdrehen 710
CopyOwners 710
Linienzug aufbrechen 710
Linienzug abschrägen 711
Linienzug Richtung umdrehen 711
Linienzug schließen 711
Linienzug fortsetzen 712
Linienzug abrunden 712
Einfügen von Linienzügen 712
Linienzug versetzen 713
Ausrundung eines Linienzuges entfernen 714
Ausrunden 714
Einfügen von Linienzugsymbolen 714
Knoten-Kanten Topologie 715
Objekttyp ändern 715
Punkte einfluchten 715
Einfügen von Punkten 716
Idente Objekte bereinigen 717
Selektierbarkeit schalten 717
Sichtbarkeit schalten 718
Bereich laden 718
Objekte neu zeichnen 719
Attributformel aktivieren 719

Einfügen von Texten 719
Transformation 720
Symbole einfügen 721
Fachschale Projektgebiete 721
Projektgebiet erweitern 721
Fachschale Geländemodell und Profile 721
Einfügen von Geländemodellen 721
Aktives Modell berechnen 722
Modellgrenze automatisch 723
Aktives Modell ermitteln 723
Anzahl der Höhenlinienbeschriftungen ermitteln 723
Höhe des Geländemodells ermitteln 723
Einfügen von Profilen 724
Querprofilspuren einfügen 724
Kunstfläche verschneiden 724
Database 725
Draw 725
Environment 726
Filter 727
Iterations-Objekte 727
Filter nach Kartenfenster 728
Filter nach Polygon 728
Objekt direkt über ID lesen 729
Filter nach Attributwerten 729
Filter nach Objektklasse 730
Filter nach Objekttypen 730
Filter nach Version 731
Kombination von Filtern 731
Geometry 732
Flächenermittlung 732
Puffer 732
Konvertierung nach WKT 733
Konvertierung nach GeoJSON 734
Differenz 735
Begrenzungsrahmen 736
Punktabstand auf einer Linie berechnen 737
Punktberechnung auf einer Linie mit Distanzangabe 737
Näheste Distanz zu einer Linie 738
Verschnitt 738
Verschnitt-Abfrage 739
Linienzug in umgekehrter Reihenfolge erhalten 740
Längenermittlung 741
Vereinigung 742
Aktive Datenquelle im Dokument erhalten 746
Aktives Projekt im Dokument erhalten 746
IO 746
AbortCommand 746
Clear 746
ClearSelection 747
GetDouble 747
GetInitialSelection 747
GetFileNameForOpen 747
GetFileNameForSave 748
GetFolderPath 748
GetInt 748
GetObject 749
GetObjects 749
GetPoint 749
Abfrage eines Rotationswinkels 750
GetSelection 750
GetString 750
GetValues 751
GetViewPosition 753
Abfrage der aktuellen Ansichtsrotation 753
GetWindow 754

Skriptausgabe 754
SetSelection 754
ShowFeatureTable 755
ZoomExtents 755
ZoomGoTo 755
Print 757
Allgemein 757
Zuordnen eines Layout-Elementes (z.B. Druckbereich) zu einem Layoute 757
Zuordnen eines Layout-Elements (z.B. Nordpfeil) zu einem Druckbereich 758
Speichern von Hektarnetzmarken in einer Druckvorlaget 758
Aktuelle Druckvorlage ermitteln und eine bestehende Druckvorlage laden 759
Alle gültigen Attribute für einen Ausdruck erhalten 759
Lesen der Druckbereiche einer Druckvorlage 759
Druckvorlage laden 759
Neue Druckvorlage erzeugen 759
Neuen Druckbereich erzeugen 760
Steuern des Druckwizzards 760
Speichern von Linien und Texten in einem Layout 760
Project 762
Allgemein 762
Fläche automatisiert erzeugen 762
Basislinienbemaßung automatisiert erzeugen 762
Objekt löschen 762
Export 763
Dateien vergleichen 763
Geladene Objekte ermitteln 763
Geladene Objekte mittels vorgegebener Geometrie ermitteln 764
Geladene Objekte auf einem Punkt ermitteln 764
Linienzug automatisiert erzeugen 765
Linienzugsymbol automatisiert erzeugen 765
Punkte automatisiert erzeugen 765
Dateieinstellungen 765
Einfügen von Texten 766
2-Punktsymbol automatisiert erzeugen 767
3-Punktsymbol automatisiert erzeugen 767
Objekt direkt über ID lesen 767
Project.Assets 767
Asset Daten 767
Asset erzeugen 768
Verknüpfungen eines Assets 768
Asset löschen 768
Verlinkte Assets 768
Verlinkte Grafik-Objekte 769
Lesen eines Assets und Zugriff auf die Attribute 769
Project.Configuration 769
Allgemein 769
Aktuelle Darstellung 769
Aktueller Maßstab 769
Aktuelle Ansicht 770
Verfügbare Objektklassen auflisten 770
Definierten Objekttyp lesen 770
Verfügbare Objekttypen auflisten 772
Verfügbare Darstellungen 772
Verfügbare Ansichten 773
Globale Attribute lesen und den aktuellen Wert setzen 773
Vorhandensein eines Objekttyps prüfen 773
Nicht sichtbare Objekttypen 774
Nicht selektierbare Objekttypen 774
Selektierbare Objekttypen 774
Sichtbare Objekttypen 774
Project.Filter 774
Allgemein 774
Filter einschalten 774
Konvertierung von Base64-String 774
Konvertierung nach Base64-String 775

Alle Filter ausschalten 775
Filter ausschalten 775
Eingeschaltene Filter 775
Verfügbare Filter 775
Project.Purge 775
Project.Purge 775
Idente Objekte bereinigen 775
Knoten-Kanten Topologie 776
Project.Survey 776
Project.Survey 776
GetObjects() 776
GetObjects().OfMeasureGroup 776
Tipps 777
Objektinhalte anzeigen und auswerten 777
Attributwerte auslesen und überschreiben 778
Grafische Eigenschaften 779
Geometrie von bestehenden Objekten ändern 780
Topologie auslesen 782
Flächeneinsetzpunkte von bestehenden Flächen lesen und ändern 783
Subobjekte von Gruppen 783
Dialog 783
Aufruf von Skripts und Modulen 785
Umstellung von Python 2 auf Python 3 786
Mapping Autodesk Formatbeschreibung 789
Mappingtabelle - Konvertierung von DWG-, DXF-Daten 789
Mappingtabelle - Globale Einstellungen 790
Mappingtabelle - Zuweisung 793
Attributzuweisung - Punkte 793
Attributzuweisung 797
Attributzuweisung - Flächen 800
Attributzuweisung - Linienzüge 802
Attributzuweisung - Texte 804
Attributzuweisung - Linienzugsymbole 805
Attributzuweisung - Zweipunktsymbole 806
Attributzuweisung - Dreipunktsymbole 807
Attributzuweisung - Sperrmaße/Spannmaße 808
Mappingtabelle - Sonderfunktionen 809
Mappingtabelle - rmMAP-Migration 812
Formatbeschreibung ESRI-Shape Mapping 815
rmDATA-XML Formatbeschreibung 817
Formatbeschreibung rmDATA-XML 817
Dateieinstellungen 819
Koordinaten 820
Punktnamen 821
Punkte 822
Segmente 823
Linienzüge 825
Polygone 827
Flächen 829
Texte 830
Bemaßungen 831
Gruppen 835
Attribute 836
Verdrehung von Objekten 836
Hinweislinien 838
Grafische Darstellung 840
ALKIS-Eigentümerdaten 840
Absolute Positionen 844
Zertifikat 844

Produkt

rmDATA GeoMapper

rmDATA GeoMapper ist die intelligente Lösung für fehlerfreie Datenerfassung und einfache Planerstellung. Absolut intuitiv zu bedienen!
Informationen zu den Systemvoraussetzungen finden Sie unter https://www.rmdatagroup.com/systemvoraussetzungen/.

Versionsinformation

Hinweise

Informationen zu den Systemvoraussetzungen finden Sie unter https://www.rmdatagroup.com/systemvoraussetzungen/.

Kompatibilität

Die Datenbanken sind kompatibel mit allen GeoMapper-Versionen seit 2024.2
Die Konfigurationen sind kompatibel mit allen GeoMapper-Versionen seit 2024.2

Datenaustausch mit anderen Produkten

Die folgenden Versionen sind kompatibel:
rmDATA GeoWeb 2025.2
rmDATA InventoryManager 2025.2
rmDATA GeoDesktop 2025.2
rmGEO 2022.3
rmDATA Projects 2025.2
rmDATA GeoDB-Provider für FME Desktop 2025.2
Nur für Österreich
GeoDiscoverer 2024.4
rmKATOffice 2023.2

Kompatibilität der Version 2025.1
Kompatibilität der Version 2024.4
Kompatibilität der Version 2024.3
Kompatibilität der Version 2024.2
Kompatibilität der Version 2024.1
Kompatibilität der Version 2023.4
Kompatibilität der Version 2023.3
Kompatibilität der Version 2023.2
Kompatibilität der Version 2023.1
Kompatibilität der Version 2022.4
Kompatibilität der Version 2022.3
Kompatibilität der Version 2022.2

Änderungen in Version 2025.2



Allgemein

Projektbezogenes Arbeiten

Die alte Projektverwaltung ***GeoProject*** wird nicht mehr unterstützt.
Für die Umstellung und Migration auf ***rmDATA Projects*** wenden Sie sich an Ihren Kundenbetreuer.

Datenmanager

Bild- und Dateiverknüpfungen:
Bilder und Dateien können ab sofort auch mit Messdaten verknüpft werden.
Attributübersetzung:
Die Benutzeroberfläche wurde verbessert. Die Übersetzungstabelle kann mit einem Klick aus dem Dialog geöffnet werden.

Menü Berechnen

Orthogonalmaße:
Mit der Funktion Orthogonalmaße werden Abszisse und Ordinate von Punkten bezogen auf eine durch Anfangs- und Endpunkt gegebene Gerade berechnet und protokolliert.

Messgeräteschnittstellen

GSI-Export:
Korrektur beim Export der Koordinaten.

Konstruktionsmethoden

Das Kontextmenü der Linienzüge enthält neue Konstruktionsbefehle:
Rechteck (wenn Höhen vorhanden, erfolgt Konstruktion in 3D)
Parallelogramm (wenn Höhen vorhanden, erfolgt Konstruktion in 3D)
3D Kreis
3D Bogen
3D Spline
Höhenabfrage
Wenn der neue 2D/3D-Schalter in der Statusleiste auf *3D* steht, wird beim Erstellen neuer Punkte die Höhe direkt abgefragt.
Bei der Punktauswahl zum Erstellen eines 3D-Kreises, 3D-Bogens oder 3D-Splines wird die Höhe abgefragt, sofern noch keine vorhanden ist.

Bearbeitung von CAD-Daten

Im Eigenschaftsmanager werden mehr Informationen angezeigt
Die Bearbeitungsbefehle (Menü *Bearbeiten*) unterstützen auch das Editieren von **importierten CAD-Daten**, z.B.:
Kopieren von CAD-Elementen
Zwischenpunkte einfügen/löschen/verschieben
Verschieben/Verdrehen/Skalieren/Spiegeln
Linienbefehle: Fortsetzen, Versetzen, Segment versetzen, Radius ändern
Anm.: das Kopieren und Einfügen über die Zwischenablage (zwischen 2 Zeichnungen) ist nicht möglich

Texteditor

Die automatische Voransicht des geänderten Textes im Zeichenbereich kann wahlweise deaktiviert werden.
Vor allem bei längeren Texten ist dies aus Performancegründen empfehlenswert.
Die Formatierung von Textstil-definierten Texten erfolgt nun immer über Sonderzeichen (Inline).
Die Formatierung funktioniert damit auch bei vollständig selektierten Texten.

CodeGrafik

Neue Geometriecodes:
3D Rechteck
3D Parallelogramm

3D Kreis
3D Bogen
3D Spline
Weitere Details siehe CodeGrafik – Messcodezuordnung ...

Speziell für Deutschland

Geo8
Wenn mit Geo8 ein neues Projekt angelegt wird, dann wird der Ansichtsstatus (d.h. die Voreinstellung, welche Objekte sichtbar und selektierbar sind) aus der Dateivorlage übernommen.

Speziell für die Schweiz

Reframe
Die Bibliotheken zur Koordinatenumrechnung mittels Reframe werden jetzt vollständig mitinstalliert. Es müssen keine Dateien mehr im Benutzer- oder Programmverzeichnis abgelegt werden.

Korrekturen

Die Performance der Transformation von CAD-Daten wurde verbessert
Die Zeichenreihenfolge von CAD-Daten wurde für einige Fälle korrigiert
z.B. liegen importierte CAD-Elemente immer oberhalb der Rasterdaten (WMS, Bilddateien)
Defekte CAD-Elemente ohne Geometrie werden im Darstellungsmanager nicht mehr angezeigt
Die Abfrage defekter WFS-Daten führt zu keinem Ausnahmefehler mehr
Datumsattribute werden beim XML-Import nun inkl. der Uhrzeit importiert
Die massenhafte Bearbeitung von CAD-Elementen führte manchmal zu Fehlern - dies wurde behoben
Manche Geländemodelle mit einer komplexen Modellgrenze konnten nicht berechnet werden - dies wurde behoben
Ein Geländemodell mit einer äußeren Modellgrenze kann wieder als externes Modell verwendet werden
Beim Publizieren eines Planbereiches als PDF wurden Fehler behoben (fehlende Linien, nicht korrekt abgeschnittene Objekte, ausgeblendete Beschriftungen)

Neuerungen in den Fachschalen

Österreich

Teilungsplan
Koordinatenverzeichnis für den strukturierten Plan:
Triangulierungspunkte werden jetzt zuerst nach ÖK-Nummer und dann nach Punktnummer sortiert ausgegeben.
Diverse Korrekturen im Zusammenhang mit im Assistenten neu hinzugefügten Rubriken.
PDFs zusammenfügen:
Mit der Funktion *PDFs zusammenfügen* können für die strukturierte Einbringung mehrere PDFs zu einer Datei im Format PDF/A-1b zusammengefügt werden.
Grundeinlöse Steiermark:
Es steht ein neuer Export für die Ausgabe der notwendigen Daten aus einem Teilungsplan zur Verfügung (Trennflächenverzeichnis, Geometriedaten).
Weitere Informmationen siehe Fachschale Österreich Teilungsplan ...
Stadt Wien MA41:
Siehe Fachschale MA41 ...
Stadt Wien Mehrzweckkarte:
Änderungen beim Geopackage Import/Export und beim Mapping
Weitere Details siehe MZK Wien ...

Deutschland

Liegenschaftenbestandsdokumentation
Siehe Fachschale Liegenschaftenbestandsdokumentation ...

Änderungen in Version 2025.1



Allgemein

Koordinatenverzeichnis
Im Menü *Berichte* erstellen Sie jetzt mit individuell angepassten Vorlagendateien Koordinatenverzeichnisse im Word-Format.
Punktkollisionsdialog
Der Punktkollisionsdialog wurde neu gestaltet. Außerdem besteht nun die Möglichkeit, den neu erzeugten Punkt umzubenennen und zusätzlich zu speichern.
Punktbereinigung
Im Punktbereinigungsassistent besteht nun die Möglichkeit, eine neue Punktnummer für den durch die Bereinigung entstandenen Punkt zu vergeben.

Konstruktion

Flächen aus Linienzug erzeugen
Der gewählte Linienzug kann nun wahlweise beibehalten oder gelöscht werden.
Rechtwinkelzug
Es steht eine neue Berechnung für die Konstruktion eines *Rechtwinkelzuges* mittels Eingabe der Richtung (+/-) und der Längen zur Verfügung.
Siehe auch ...
Böschungen
Die Konstruktion kreisförmiger Böschungen ist möglich (Oberkante = äußere Umfahrung, Unterkante = Inselfläche und umgekehrt).

Speziell für Österreich

Rutschpunkte
Rutschpunkte in der VTS Datenquelle werden mit einem R und einem durchgestrichenen Symbol gekennzeichnet, da sie für die Transformation nicht verwendet werden dürfen.
Automatische Punktberechnung
Ab sofort kann in der automatischen Punktberechnung der Anschluss an das Festpunktfeld lt. VermV. mittels Netzausgleich durchgeführt werden.
Berichte
Im Menü *Berichte* erstellen Sie ab sofort Berichte für den Anschluss an das Festpunktfeld lt. VermV. mittels freier Stationierung, bzw. mittels Netzausgleich.
BEV-VTS Dienst
Fehler Geometrien aus dem VTS-Dienst führen nicht mehr zu einer Fehlermeldung beim Planbereichsexport.
WMTS Dienst
Die neue Adresse des Dienstes "AT Magistrat Wien" lautet https://mapsneu.wien.gv.at/wmtsneu/1.0.0/WMTSCapabilities.xml und wurde in der Vorlage geändert.
KG-Datenbank
Die Liste der Katastralgemeinden wurde aktualisiert.
Fachschale Geländemodelle
Über den Dienst *voibos* können Höheninformationen abgefragt und als Punktwolke oder Profilspur übernommen werden.

Speziell für Deutschland

Liegenschaftsbestand: Beschriftungen (wie z.B. Punkthöhe oder Leitungslänge) mit einem Punkt als Dezimaltrennzeichen werden korrekt importiert.

Speziell für die Schweiz

Sessionen-Workflow
Für die Bestimmung der Toleranzgrenzwerte werden ab sofort die Toleranzstufen aus Interlis-Flächenobjekten gelesen.

Fachschale Vermessung

Messgeräteschnittstellen
Platzhalter für ungültige Standpunkt-, Zielpunkt-, und Antennenhöhen.
Automatische Punktberechnung
Mit der temporären Grafik erhalten Sie einen schnellen Überblick über die Messanordnung. Im Berechnungsarchiv erstellen Sie mit wenigen Klicks das Netzbild einer automatischen Punktberechnung.
Nivellement
Im Datenmanager können Nivellementzüge jetzt aufgeteilt werden.
Ab sofort können die temporäre Grafik und das Netzbild für berechnete Nivellementzüge angezeigt, bzw. erstellt werden, sofern Lagekoordinaten der Punkte vorhanden sind.
Attributübersetzung
Mit der Attributübersetzung kann mittels Tabelle ein Attribut für mehrere Datensätze bearbeitet werden.
GNSS-Transformation
Ab sofort können inverse Transformationen zur Berechnung von ETRS-Koordinaten aus projizierten Koordinaten durchgeführt werden.

Korrekturen

DWG-Dateien und CAD-Daten
Die Konvertierung transformierter DWG-Daten funktioniert nun in allen Fällen.
Ein Block aus einer eingepassten bzw. transformierten DWG wird korrekt als ein Block und nicht mehr in Einzelteile aufgebrochen dargestellt.
Die Darstellung eingepasster DWG-Dateien ist auch bei sehr kleinen Skalierungsfaktoren (Millimeter in Meter) korrekt.
Die Darstellung und das Laden von DWG-Daten wurde in einigen Fällen verbessert (Bögen, Linientypen, Schriftarten, Linienstärken).
Importierte Splines können nun gelöscht werden.
CAD-Elemente werden nach dem Konvertieren in Objekte immer gelöscht.
Externe Daten
Die Transformationsparameter einer eingepassten Datei können gespeichert werden.
Beim Befehl "Aus Grafik erzeugen" ist die Selektion von Shape-Daten wieder möglich.
Planbereich
Die Option "nur Punkte als 3D" beim Planbereichs-Export funktioniert nun in allen Fällen.
Konstruktion
Spiegeln von Daten hat in manchen Fällen zu einer Fehlermeldung geführt.
Punkte einfluchten hat in manchen Fällen zu einer Fehlermeldung geführt.
Dehnen und Stutzen von Kreisen wurde für manche Fälle verbessert.

Neuerungen in den Fachschalen

Hochbauplan
Siehe Fachschalen Hochbauplan ...
Österreich
Siehe Fachschale Österreich Teilungsplan ...
Deutschland
Siehe Fachschale Liegenschaftenbestandsdokumentation ...
Schweiz
Siehe Fachschale Schweiz Lageplan ...

Änderungen in Version 2024.4

Allgemein

Beispielsskripts

Sie finden die Beispielsskripts in der Online-Dokumentation zum Download.

Siehe auch ...

Datenmanager

Die Tabellenansicht kann jetzt mit F4 aus dem Datenmanager aufgerufen werden.

Konstruktion

Punktnummern ein- und ausblenden

Bei der Auswahl der Punkte können auch nur Punkte gewählt werden. Es kommt keine Nachselektion mit Linien mehr.

Texteditor

Beim Texteditor gibt es Verbesserungen:

Man kann im Texteditor zoomen und kann dadurch auch Texte mit großer Schriftgröße gut bearbeiten

Besseres Symbol für das Setzen der Textfarbe

Cursor setzen ist auch innerhalb des markierten Textes möglich

Texte mit Farbe 7 waren teilweise im Editor nicht sichtbar

Attribute werden beim Formatieren nicht kaputt

Zusätzliche Tooltipps

Beim Beenden des Texteditors mittels [Ok] öffnet sich der Texteditor nicht mehr erneut

Kreise konstruieren

Konstruiert man einen Kreis, kann man gleich weitere mit der gleichen Konstruktionsmethode einfügen.

Kreise an Linie stutzen

Das Stutzen eines Kreises an einem Linienzug wurde verbessert.

Datenquellen

DWG und DXF Anzeige

Die Anzeige von DWG- und DXF-Dateien wurde massiv verbessert.

Schnellere Anzeige:

Große Dateien werden nun ohne Nachladen angezeigt und erleichtert die Arbeit mit sehr großen DWG-Dateien erheblich.

AutoCAD-getreuere Darstellung:

Die Darstellung von DWG-Dateien ist jetzt noch näher an der von AutoCAD und ermöglicht eine präzisere Visualisierung.

Behebung von Darstellungsproblemen:

Probleme bei der Darstellung transformierter Dateien wurden behoben, um eine konsistente und zuverlässige Anzeige zu gewährleisten.

Fehlerprüfung und Bereinigung:

Bei Bedarf kann die Datei vor der Anzeige auf Fehler geprüft und von unnötigen Blöcken oder Layern bereinigt werden, um die Effizienz zu steigern.

Performance bei Orthofotos

Die Transformation von Raster-Daten (WMS, WMTS, Dateien) zwischen Koordinatensystemen ist deutlich schneller.

Planbereich

Export Planbereich in DWG

Beim Export des Planbereichs werden hinterlegte DWG/DXF-Daten bzw. importierte CAD-Elemente als ein Block exportiert. Damit kann man diese Daten mit einem Klick selektieren.

> ⓘ Wenn man den Block aufbricht, dann haben die Elemente darin die ursprüngliche Ausdehnung und sind nicht am Druckbereichsrand geklippt.

Transfer

Messgeräteschnittstelle Leica DBX

Protokollierung der Berechnungen vom Messgerät.

Messgeräteschnittstelle Trimble JXL

Protokollierung der Berechnungen vom Messgerät.

Berücksichtigung von Linensteuercodes.

DWG-Export Bildschirmausschnitt

Beim Export von DWG-Dateien wird der aktuelle Bildschirmausschnitt gespeichert. Damit sind Sie im gleichen Bereich, wenn Sie die Datei in einem anderen Produkt öffnen.

DWG-Export Bemaßungen

Der Fehler beim Export von Architekturbemaßungen wurde behoben.

DWG-Export Flächenattribute

Die Attribute einer Fläche werden als Blockattribute exportiert, sofern beim Flächeneinsetzpunkt ein Block gesetzt ist und die Attribute als Blockattribute konfiguriert sind.

DWG-Import

Beim Import wählen Sie, ob Sie die Daten vorab bereinigen möchten. Siehe auch ...

Speziell für Österreich

Fachschale Vermessung

Im Menü *Berichte* können Sie ab sofort und unabhängig von rmGEO ein Koordinatenverzeichnis für den strukturierten Plan erstellen. Siehe auch ...

Im Menü *Berichte* erstellen Sie ab sofort Berichte für den Anschluss an das Festpunktfeld lt. VermV. mittels GNSS-Transformation. Siehe auch ...

Berücksichtigung von Gebieten mit Bodenbewegung beim Import von Festpunkten und in der GNSS-Transformation.

Speziell für Luxemburg

Export für Legende und Bilanz

Der Export berücksicht die Dateiattribute, die in der Fachschale zuletzt umbenannt wurden.

Speziell für Schweiz

Interlis2-Transfer

Die Interlis-Daten können auch im Interlis 2 Format transferiert werden. Das betrifft den Import, Export und den Checker.

PTP-Transfer

Neue Schnittstelle für den Import und Export von PTP-Dateien (Kanton Waadt).

Berechnung von Toleranzgrenzen

Die Toleranzstufe wird jetzt aus den Interlis-Flächenobjekten gelesen.

Messrichtungen zeichnen

Die Auswahl der Objekttypen wird jetzt gemerkt. Ausserdem wurde die Spaltenbreite im Auswahldialog angepasst.

Dokumentation der Lagedifferenz

Ausgabe der Lagedifferenz bei allgemeinen Koordinatenänderungen im Protokoll.

Ausgabe der Lagedifferenz beim Einrechnen von Punkten auf Liniensegmente im Protokoll.

Ausgabe der Lagedifferenz im Koordinatenänderungsdialog.

Fachschale amtliche Vermessung Schweiz

Batch-Tool

Export von Interlis2-Daten

Neuerungen in den Fachschalen

FME Geodatabase Provider

Siehe FME Geodatabase Provider ...

Deutschland

Siehe Fachschale Liegenschaftenbestandsdokumentation ...

Schweiz

Siehe Fachschale Schweiz Lageplan ...

Skripts (für Administratoren)

Bereinigungen
Es gibt Befehle für die Bereinigung der Daten.
Knoten-Kanten Topologie
Application.Project.Purge.NodeEdgeTopology
Application.Commands.NodeEdgeTopology
Idente Objekte
Application.Project.Purge.IdenticalObjects
Application.Commands.PurgeIdenticalObjects
Einfügen von Texten
Befehl zum direkten Einfügen von Texten ohne Benutzeroberfläche:
Application.Project.TextNew
Aufruf Checkservice
Speziell für die Schweiz zum Prüfen der Interlis-Daten der Aufruf des Checkservices.
Application.Commands.CheckServiceInterlis

Änderungen in Version 2024.3

Neue Version 2024.3.1

Folgende Korrekturen wurden durchgeführt:
Textdarstellung:
Die Position von Textrahmen und Aussparung ist nun in allen Fällen korrekt, Zeilenumbrüche werden immer korrekt dargestellt
rmGEO-Verbindung:
Probleme mit Umlauten bei einer SQL-Server-Verbindung wurden behoben
Versionierte 2- und 3-Punkt-Symbole:
Das Verschieben im neuen Stand funktioniert in allen Fällen korrekt
Speziell für Luxemburg: Die Parzellenlegende verwendet nun das korrekte Attribut für die Gemeinde

Allgemein

Datenmanager
Der Anzeigestatus und die Reihenfolge von Attributen können jetzt in Datenmanager-Vorlagendateien gespeichert und geladen werden.
Sprachsetups
Es ist nicht mehr notwendig ein eigenes Setup für die Sprache (Italienisch oder Französisch) zu installieren.

Konstruktion

Texte mit verschiedenen Formatierungen (MTEXT)
Sie können innerhalb eines Textes unterschiedliche Formatierungen verwenden. Siehe auch ...
Folgende Formatierungen stehen jetzt zusätzlich zur Verfügung:
Hochstellen
Tiefstellen
Durchstreichen
Flächen konstruieren
Eine Fläche, die durch ihre Umfahrung definiert ist, kann nicht mehr so eingefügt werden, dass sie sich selbst schneidet. Es entstehen dann automatisch mehrere Flächen daraus.

Datentransfer

Messgeräteschnittstellen allgemein
Beim Speichern von Vorlagendateien werden jetzt auch alle schnittstellenspezifischen Einstellungen berücksichtigt.
Messgeräteschnittstelle Leica GSI
Die Codes und Wörter für die gängigsten Messgrößen sind jetzt konfigurierbar.
Ein Koordinatenexport steht jetzt zur Verfügung.

Datenquellen

WFS
WFS Dienste können hinterlegt werden.

> ⓘ WFS Dienste enthalten die Daten auf unterschiedliche Weisen. Für die Festpunkte in der Schweiz konnte der Dienst bereits erfolgreich eingebaut werden. Weitere Dienste werden folgen.

Planbereich

Faltmarken bei dynamischen Druckbereichen
Die Faltmarken liegen am Rand des Papiers und nicht mehr am Rand des Druckbereichs.
Die Position der Faltmarken wird immer ausgehend vom rechten unteren Papierrand ermittelt. Wenn eine Faltmarke aber innerhalb der Ursprungsgröße des Druckbereichs liegt, dann wird sie nicht mehr angezeigt.
Hintergrund von Layoutelementen nicht mehr selektierbar
Die Layoutelemente können nicht mehr über ihren Hintergrund selektiert werden. Damit kann man die Texte besser fangen und der Planbereich flackert nicht mehr.
Kopieren von Layoutelementen
Beim Kopieren von Layoutelementen erfolgt kein automatisches "Zoom Grenzen"
Griffe
Die Griffe beim Bearbeiten sind besser erkennbar

Fachschale Vermessung

Berechnungen allgemein
Anstelle der Vermessungspunkte kann eine Koordinatendatenbank als Datenbasis ausgewählt werden.
Die Berechnungsergebnisse können auch in eine Koordinatendatenbank gespeichert werden.

Geländemodell

Beschriftung der Höhenschichtenlinien:
Der Text kann auch lesbar gedreht werden.

Speziell für Luxemburg

Parcellenlegende
Die Flächennamen sind jetzt in allen Fällen nach ihrem Namen sortiert

Speziell für die Schweiz

Flächenbilanz im Excel-Format
Die Flächenbilanz kann auch direkt als Excel-Datei ausgegeben werden. Sie finden darin die alten und die neuen Liegenschaften bzw. die Teilflächen.
WFS LFP2 und HFP2
Die Festpunkte LFP2 und HFP2 können mittels WFS hinterlegt werden. In der Fachschale Vermessung können Sie die Punkte übernehmen.
WFS Nutzungen
Die Nutzungen können als WFS hinterlegt werden.
WMS Nutzungen
Die Nutzungen können als WMS hinterlegt werden.
Protokoll
Bei Koordinatenänderungen werden Lage-, bzw. Höhendifferenz protokolliert.

Fachschale amtliche Vermessung Schweiz

Objekte außerhalb Mutationsgebiet
Gerade für Skizzen ist es manchmal notwendig, auch Objekte außerhalb des Mutationsgebiets einzeichnen zu können. Diese werden jetzt ebenfalls zur Mutation gespeichert. Bei rechtskräftig setzen der Mutation werden die Objekte außerhalb nicht übernommen.
Messrichtungen zeichnen

In der Skizzendarstellung können mit dieser Funktion automatisch die Messrichtung-Symbole für tachymetrisch bestimmte Zielpunkte eingezeichnet werden.

Kennzeichnen von Freier Stationierung und Abriss

Die Layoutelemente für Freie Stationierung und Abriss werden beim Zeichnen der Messkonstellation automatisch erstellt.

Kontrollmasse

Kontrollmasse werden jetzt in der Serien-Polarpunktberechnung und in der automatischen Punktberechnung berücksichtigt, um Kontrollindex und Zuverlässigkeit zu bestimmen.

Sessionen-Workflow

Mit dieser Funktion werden GNSS-Sessionen automatisch transformiert und gemittelt. Dabei werden Lageklaffung, Kontrollindex und Zuverlässigkeit bestimmt.

AVGBS Export

Export der Grundstücke und Gebäude im Format AVGBS.

Skripts (für Administratoren)

Menü für Skripts

Sie können auch Skripts in Unterordnern einbinden. siehe auch ...

Neuerungen in den Fachschalen

Deutschland

Siehe Fachschale GÜVO ...
Siehe Fachschale Liegenschaftenbestandsdokumentation ...

Luxemburg

Siehe Fachschale Luxemburg Teilungsplan ...

Italien

Siehe Fachschale Italien Teilungsplan ...

Österreich

Siehe Fachschale Österreich Teilungsplan ...
Siehe Fachschale MA41-Lageplan Stadt Wien ...
Siehe Fachschale GeoL ...

Schweiz

Siehe Fachschale Schweiz Lageplan ...
Siehe Fachschale amtliche Vermessung Schweiz ...

Extras

QR-Code

Im Menü des QR-Codes finden Sie
QR-Code als Bild speichern
URL in die Zwischenablage kopieren
URL im Browser öffnen

Konfigurationen (für Administratoren)

Eindeutige ID

Neue Objekte können automatisch eine eindeutige ID erhalten.
Siehe Zähler verwenden ...

Änderungen in Version 2024.2

Neue Version 2024.2.1

Folgende Korrekturen wurden durchgeführt
Datei öffnen: Manche Zeichnungen mit hinterlegten Daten konnten nicht geöffnet werden
rmGEO Koordinatenverzeichnis: Rubrik-Überschriften mit Umlauten
Kundenportal: Anmeldung wieder möglich
DKM-Import: Fehler bei Umlauten

DWG-Export: Fehler beim Export in spezieller Konstellation
Hektarnetzmarken: Fehler beim Verschieben von Beschriftungen
Geländemodell: Schalten der Sichtbarkeiten

Allgemein

rmDATA Projects
In den Programmeinstellungen finden Sie in der Auswahl der gewünschten Projektverwaltung das frühere rmProject unter seinem neuen Namen **rmDATA Projects**.

Konstruktion

Objekttyp übertragen
Direkt im Kontextmenü zu einem Objekt in der Grafik finden Sie den Befehl "Objekttyp übertragen". Damit können Sie den Typ gleich zu einem anderem Objekt übernehmen.
Beschriftungen verdrehen parallel zu Liniensegment
Die Beschriftungsverdrehung wird geändert, damit die Verdrehung auch erhalten bleibt, wenn man die Darstellung verdreht.
Tabellenansicht
Es wird auch die 3D Länge angezeigt.

Transfer

Vorselektion
Sie können die Objekte, die Sie exportieren möchten, bereits vor dem Aufruf des Exportmanagers selektieren. Das ist insb. dann hilfreich, wenn Sie die Objekte über spezielle Sucheingaben wählen.

Fachschale Vermessung

Messgeräteschnittstelle Topcon DB
Mit dieser Schnittstelle übertragen Sie Koordinaten, Messdaten, Transformationen von und zu TPS- und GNSS-Systemen der Firma Topcon.
Messgeräteschnittstelle Leica DBX
Import von Satzorientierungs-Berechnungen und Freien Stationierungen ins Berechnungsarchiv.
Messdatenimport
Für Messdatengruppen kann ein benutzerdefinierter Wert eingegeben werden.
Kontrollmaße
Ab sofort können Kontrollmaße über einen Eingabedialog hinzugefügt werden.
Die Kontrollmaße werden im Datenmanager in einer eigenen "Messdatengruppe" dargestellt.
Kontrollmaße werden auch beim Befehl "Neu aus rmGEO4" übernommen.
VTS bev.kataster.gv.at
Speichern von Festpunkten aus dem VTS durch Auswahl im Grafikfenster.
GNSS-Transformation (speziell für Österreich)
Hinzufügen von Passpunkten durch Auswahl des Punktes im Grafikfenster. Die ETRS-Koordinaten werden - sofern möglich - automatisch ermittelt.
Außerdem können auch Punkte aus dem VTS kataster.bev.gv.at ausgewählt werden. Diese werden automatisch ins Projekt übernommen und in die Passpunktliste hinzugefügt.
Datenmanager: Koordinatendatenbanken
"Weitere Punkte" wurde in "Koordinatendatenbanken" umbenannt.
Bei jeder Koordinatendatenbank kann individuell ein Bezugssytem eingestellt werden.
Datensätze können zwischen Koordinatendatenbanken kopiert und verschoben werden - wahlweise mit Transformation der Koordinaten.

FME Provider

siehe ...

Speziell für Deutschland

Orthogonalbemaßung mit Anlegemaß
Bei der Orthogonalbemaßung kann das Anlegemaß, d.h. die Abszissen- und Ordinatenwerte beim Anfangs- und Endpunkt, angegeben werden.
siehe ...

Speziell für Schweiz

WMS CH - Appenzell Innerrhoden
Voreingestelltes WMS, u.a. für Orthofotos
Flächenbilanz
Die technischen Flächen werden mit 4 Nachkommastellen ausgegeben.
Der Bericht wird direkt nach der Erstellung geöffnet.
Amtliche Vermessung Schweiz
Konstruktionen außerhalb der Mutation
Es ist kein Problem, wenn Sie während einer Konstruktion Objekte außerhalb des Mutationsgebiets einfügen. Beim Speichern der Daten werden Sie darauf hingewiesen und können die Objekte bereinigen.
Flächenbilanz
In der Flächenbilanz werden auch Topics berücksichtigt, die Sie nicht zur Bearbeitung geladen haben.
Am SQL-Server werden die Inseln bei den Flächen-Geometrien nicht mehr für den direkten Zugriff auf die Datenbank bereit gestellt. Innerhalb von rmDATA GeoMapper ist weiterhin die vollständige Geometrie nutzbar. Das war notwendig, da der SQL-Server mit Straßenflächen mit vielen Inseln nicht umgehen kann.
Hintergrunddaten
Hinterlegen Sie in Ihrer geodb3-Datei weitere WMS/WMTS, Nachbargemeinden, Leitungskataster, etc.

Konfigurationen (für Administratoren)

Orthogonalbemaßung mit Anlegemaß
Für Basislinienbemaßungen gibt es die Konstruktionsart "Anlegemaß".
siehe ...

Änderungen in Version 2024.1

Allgemein

Eigenes Menü mit Skripts
Stellen Sie Ihr eigenes Menü aus Ihren Skripts zusammen.
Die Menü-Datei geben Sie in den Dateieinstellungen an.
Siehe ...

Konstruktion

Texte einfügen
Wenn man mehrere Texte direkt hintereinander einfügt, dann bleiben die Formatierungsänderungen erhalten.

Fachschale Vermessung

Automatische Punktberechnung
Mit dieser Funktion können aus bekannten Punkten und Messdaten automatisch alle tachymetrisch erfassten Punkte berechnet werden. Dabei wird auch eine Prüfung der Messdaten auf grobe Fehler und etwaige falsche Eingaben von z.B. Standpunkt- und Zielpunkthöhen durchgeführt.
Vorwärtsschnitt
Anzeige der Messkonstellation in Form einer temporären Grafik.
Zeichnen des Netzbildes eines gespeicherten Vorwärtsschnitts aus dem Berechnungsarchiv.
Polarpunkte: Serienberechnung
Zeichnen des Netzbildes einer gespeicherten Serien-Polarpunktberechnung aus dem Berechnungsarchiv.
GNSS-Transformation (speziell für Österreich)
Import von Dateien aus dem BEV-Transformator ("rmGEO-Export").
Messgeräteschnittstellen: Bildverknüpfungen

Aus den Messgeräteschnittstellen Leica DBX und Trimble JXL werden nun auch Bildverknüpfungen übernommen.

Datenmanager: Deaktivieren von Messdaten

Wenn Messdaten als fehlerhaft identifiziert wurden, können diese im Datenmanager deaktiviert werden. Deaktivierte Messdaten werden in den Berechnungen nicht verwendet.

Datenmanager: Sonstige Punkte -> Weitere Punkte

Im Datenmanager wurde der Bereich *Sonstige Punkte* in *Weitere Punkte* umbenannt. Dieser Bereich soll zukünftig Punktgruppen enthalten, welche als Äquivalent zur Standverwaltung in rmGEO dienen.

Neu aus rmGEO4

Jeder Stand aus rmGEO wird jetzt als eigene Punktgruppe in den Bereich *Weitere Punkte* übernommen.

Speziell für Schweiz und Liechtenstein

Interlis Checker

Prüfen Sie ihren Bearbeitungsstand mit Hilfe des Interlis-Checkers von InfoGrips. Etwaige Fehler werden in einem Log-File angezeigt oder als Fehlerobjekte in die Grafik importiert.

Siehe ...

Generischer Interlis-Import

Mit dem generischen Interlis-Import können Sie aktuell beliebige Daten von Interlis1 und Interlis 2 importieren.

Siehe ...

Fachschale AV Schweiz

Menü Berichte

Bei der Bearbeitung der Mutation sind die Berichte direkt aus dem Menü aufrufbar.

Flächenbilanz

Die Flächenbilanz wurde um ein paar Feinheiten ergänzt:
Die gerundeten Flächenwerte werden summiert, nicht die Summe der technischen Flächen gerundet
Bei Bodenbedeckungen, deren Art untergliedert ist, wird nur der letzte Teil angezeigt. (Beispiel Die Bodenbedeckung "befestigt.Strasse_Weg" scheint als "Strasse_Weg" auf.)
Im Kanton Vaud wird bei Gebäuden das Attribut Designation angezeigt.

Anzeigestatus

Der Anzeigestatus kann in der Bearbeitung genutzt werden.

Mutationstabelle

Die Grundstücke werden sortiert ausgegeben.

Speziell für Luxemburg

Export Katasteramt

Änderung beim Export von "Gestion", wenn mehrere Gemeinden bzw. mehrere "No Affaire" betroffen sind.

> ⚠ Installien Sie dafür die neue Version 2024.1 der Fachschale Luxemburg, da sich auch die Namen der Dateiattribute geändert haben!

Parzellenlegende im Planbereich

Im Planbereich gibt es eigene Layoutelemente für die Parzellenlegende. Der Inhalt der Legende umfasst alle Parzellen des aktuellen Planbereichs. Der Inhalt wird bei Änderungen automatisch aktualisiert.

Siehe ...

Bericht Transformation

Geben Sie die Einpassung der hinterlegten DWG-Dateien in einem Bericht aus.

Siehe ...

Weitere Änderungen

Siehe ...

Skripts (für Administratoren)

Setzen von Dateiattributen

Eigene Dateiattribute können mittels Skript auch geschrieben werden.

Siehe ...

Konfigurationen (für Administratoren)

Linienzug mit Symbol am Anfang und am Ende

Bei Linienzügen können Symbole sowohl am Anfang, als auch am Ende eingesetzt werden.
(Schlüssel "Symmetrische Aufteilung")

Änderungen in Version 2023.4

Neue Version 2023.4.4

Aufruf aus Geo8 (für Deutschland)

Der Fehler in der Verbindung zu Geo8 wurde behoben.

Neue Version 2023.4.3

Einpassen von hinterlegten Rasterdaten

Beim Einpassen von hinterlegten PDF- oder Rasterdaten kam es unter Umständen zu einer Fehlermeldung. Die Darstellung der hinterlegten PDF- und Rasterdaten erfolgt deutlich schneller als zuvor.

Arbeiten mit GeoProject

Beim projektorientierten Arbeiten kam es in 2023.4.0 zu einem Ausnahmefehler, wenn die KG nicht gesetzt war.

Neue Version 2023.4.1

Aufruf aus Geo8 (für Deutschland)

Der Aufruf von GeoMapper aus Geo8 heraus funktioniert wieder.

Allgemein

Wertelisten für Dateiattribute

Bei den Dateiattributen können Wertelisten vorgegeben werden. Tragen Sie diese direkt in der Dateivorlage mit einem Texteditor ein.
(Schlüssel "ValueList")

Eigenschaftsmanager

Enthält ein Attribut einen Link, dann kann man diesen aus dem Eigenschaftsmanager heraus mit [Strg]+Klick öffnen.

Dateieinstellungen

In den Dateieinstellungen kann man die Katastralgemeinde (AT) / Gemarkung (DE) / Commune (LU) bzw. NBIdent (CH) direkt wählen und im Planbereich ausgeben.

FMEProvider

FMEFLow

Die rmDATA Provider stehen auch in FMEFLow zur Verfügung.

Skripts (für Administratoren)

ALL - CodeGrafik_Test-Messcodetabelle.py

Neues Beispielsskript um die Messcodezuordnung für CodeGrafik zu testen

Punkt in Bing Maps, AustrianMap oder einem anderen GIS anzeigen

Analog zur Suche eines Punktes in Google Maps, können Sie auch weitere Suchen aktivieren. Eine Beschreibung finden Sie hier ....

Speziell für Deutschland

ALKIS GeoInfoDok 7

Mit rmDATA GeoMapper können sowohl Daten im Format GeoInfoDok 6 als auch 7 eingelesen werden.
Zusätzlich werden bei Grenzpunkten die Attribute Kartendarstellung und Koordinatenstatus eingelesen.

Fachschale GÜVO

Beim Export kann man das Format GeoInfoDok 6 oder GeoInfoDok 7 wählen

> ⚠ Ab 01.01.2024 muss im Format GeoInfoDok 7 geliefert werden!

Speziell für Schweiz

GeoAdmin
Über das Webservice GeoAdmin hinterlegen Sie Festpunkte, Bezirks-, Gemeinde-, Kantons-, Landesgrenzen und Ortschaften

Speziell für Schweiz und Liechtenstein

InfoGrips Checker
Die aktuell geladenen Daten können mit dem integrierten InfoGrips Checker geprüft werden.

Fachschale AV Schweiz

Abrundungen im Workflow

Fenster-Selektion für das Anlegen einer Mutation
Sie können in der Grafik ein Fenster aufziehen um gleich mehrere betroffene Flächen für das Anlegen einer Mutation zu wählen.

Pendent setzen einer Mutation
Es gibt ein eigenes Datum, wann die Mutation pendent gesetzt wurde.

Batch-Tool für Interlis-Export
Der gesamte Datenbestand einer Gemeinde kann mit dem Batch-Tool automatisch exportiert werden.

Weitere Änderungen
Siehe ...

Mutationstabelle
Die Grundstücke sind nach ihrer Nummer sortiert

Speziell für Luxembourg

Eigentümer-Import
Import der Eigentümerdaten und der aktuellen Parzelleninformationen. Mit den Befehlen "Eigentümer anzeigen" können die Eigentümer in einem Dialog angezeigt werden.
Die Daten können im Geoportal Shop bestellt werden.

Eigentümer editieren
Die Eigentümer werden in einer Tabelle aufgelistet. Sie können die aktuellen Eigentümer editieren, neue hinzufügen oder bestehende löschen.

Bericht Grundstücksbeschrieb
Entsprechend den Anforderungen des Katasteramts Luxembourg können Sie den Bericht zu einer Fläche erstellen.

Weitere Änderungen
Siehe ...

Konfiguration (für Administratoren)

Skript-Aufruf vor den Eigenschaften
Wenn Sie ein neues Objekt konstruieren, dann können Sie automatisch Skripts aufrufen lassen.
Durch die Angabe des Schlüssel "Skript vor Eigenschaften" können Sie auch den Inhalt des Eigenschaftsdialoges steuern und z.B: Flächennamen automatisch nach Ihren Wünschen setzen.

Skripts (für Administratoren)

Objekte der Fachschale Vermessung
Mit Application.Project.Survey können Sie auf die Messdaten der Fachschale Vermessung zugreifen.

Application.Commands.CopyOwners
Kopiert die Eigentümer von einer Parzelle zu einer anderen. Nur verfügbar in der Fachschale Luxembourg.

Fachschale Vermessung

Antennenhöhe korrigieren
Mit dieser Funktion kann die Antennenhöhe von GNSS-RTK-Messungen nachträglich geändert werden.

Exzenter korrigieren
Mit dieser Funktion können die Exzenterwerte von Zielpunkten nachträglich geändert werden.

Vorwärtsschnitt
Mit dieser neuen Funktion können die Koordinaten von Zielpunkten, zu denen die orientierte Richtung von mindestens zwei

Standpunkten bekannt ist, berechnet werden.

Speziell für die Schweiz

In der GNSS-Transformation können ab sofort mit REFRAME Lagekoordinaten im System LV03 und Höhen im System LN02 berechnet werden.

Weiters kann in der GNSS-Transformation und in der Funktion *Koordinatenmessungen als Vermessungspunkte speichern* das Geoid mittels REFRAME berücksichtigt werden.

Datenmanager

Attribute

Die Attribute Lage geschützt und Höhe geschützt sind jetzt im Datenmanager editierbar.

Bildverknüpfungen

Sie können jetzt zu jedem Punkt Bildverknüpfungen verwalten.

Änderungen in Version 2023.3

Allgemein

GeoProject

Die Eigenschaften von GeoProject wie der KG-Name werden in der GeoMapper-Datei gespeichert und stehen damit auch zur Verfügung, wenn Sie die Datei nicht aus der Projektverwaltung heraus öffnen.

Geodätische Berechnungen

Satzausgleich

Mit dieser neuen Funktion können mehrere Sätze, die von einem Standpunkt gemessen wurden, zu einem Satz kombiniert werden. Gleichzeitig erfolgt die Berechnung von mittleren Fehlern für die einzelnen Beobachtungen. Das Ergebnis wird in einem neuen Satz für den Standpunkt gespeichert, und kann für weitere Berechnungen verwendet werden.

neue Zielpunktattribute

Temperatur, Druck, Atmos. ppm: Mit der Einführung dieser Attribute für jeden Zielpunkt wurde die Grundvoraussetzung geschaffen, um zukünftig in Satzausgleich und Netzausgleich den atmosphärischen Einfluss auf Distanzmessungen für jeden Zielpunkt individuell modellieren zu können.

Messgeräteschnittstellen

Leica DBX & Trimble JXL

Beim Export von Punkten können Sie nun unabhängig von den Dateieinstellungen wählen, ob Sie die Region (KG-Nummer) exportieren wollen, bzw. welche Trennzeichen Sie für Region und Subname verwenden möchten.

Leica GSI

Import von Vermessungspunkten und deren Messcodes.

Speziell für Österreich

Flächenwidmungsplan Burgenland

Der Flächenwidmungsplan entspricht der Norm von 2022.

Flächenwidmungsplan Oberösterreich

Der Flächenwidmungsplan entspricht der Norm von 2022.

Kataster.bev.gv.at

In der Detailansicht der Festpunkte wird zu Beginn auch der Punktname ausgegeben, damit Sie diesen am Ausdruck haben.

Speziell für Schweiz und Liechtenstein

Liegenschaftssuche

Die Suche ist auch in geodb3-Dateien verfügbar. Zusätzlich kann die Suche in den Kantonen Glarus und Neuchâtel bzw. in Liechtenstein auf den gewünschten NBIdent eingeschränkt werden.

In einigen Kantonen kann man den Nummerierungsbereich einschränken.

Fachschale AV Schweiz

Ordner für Mutationen

Beim Anlegen einer Mutation wird automatisch ein eigener Ordner für alle Dokumente zur Mutation angelegt. Die Sicherung der

Mutation bei der Übernahme wird ebenfalls in diesem Ordner gespeichert.

Name für Mutationen

Der NBIdent der Mutation wird automatisch an Hand der vorab gewählten Flächen (z.B: Liegenschaften) vorgeschlagen.

Protokoll löschbar

Speziell nach dem Import der Gemeinde, entsteht ein sehr langes Protokoll. Wenn man dieses nicht benötigt, dann kann man es durch das Deaktivieren des Protokolls löschen.

Interlis-Export des Mutationsgebietes

Der Inhalt des Mutationsgebietes kann interlis-konform exportiert werden. Die Nachführungsgebiete für neue und geänderte Objekte werden automatisch an Hand des Mutationsgebietes in die Interlis-Datei geschrieben.

Mutationsgebiete mit Inseln

Mutationsgebiete mit Inseln sind möglich.

Batch-Tool für Tausch der Konfigurationen

Wenn gerade kein Anwender auf der Datenbank arbeitet, dann können Sie mit dem Batch-Tool die Konfigurationen der gewählten Projekte aktualisieren.

Speziell für Südtirol

WMS und WMTS

In der Vorschlagsliste für WMS und WMTS gibt es auch Dienste speziell für Südtirol.

Skripts (für Konfiguratoren)

Python 3

Ab der Version 2023.3 wird für das Skripting Python 3 eingesetzt. Daher ist es notwendig, alle Skripts von Python 2 auf Python 3 zu konvertieren.

Skripts, die von rmDATA ausgeliefert werden, werden von rmDATA umgestellt.

Beachten Sie bitte, dass Sie diese Skripts gegebenenfalls erneut kopieren müssen, falls Sie diese an einem zentralen Ort abgelegt haben.

Wenn Sie selbst erstellte oder angepasste Skripts verwenden, müssen Sie diese anpassen.

Welche Änderungen dabei notwendig sind, habe wir für Sie auf der Seite Umstellung von Python 2 auf Python 3 in der Produktdokumentation zusammengefasst.

Neues Beispielsskript "CH - Schwerpunkt von Flächen.py"

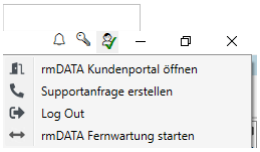
Berechnet den Schwerpunkt von Flächen und geschlossenen Linienzügen und fügt dort einen Punkt ein.

Änderungen in Version 2023.2

Allgemein

Fernwartung

Wenn es im Zuge einer Supportanfrage notwendig ist, dass ein rmDATA Mitarbeiter direkt auf Ihren Rechner sieht, starten Sie den Fernwartungsclient direkt in der Titelleiste.



Editieren

Bemaßungen einfügen

Über das Kontextmenü im Darstellungsmanager kann man einen ganzen Linienzug bemaßen. Dieser Befehl wurde erweitert, damit Sie auch die Seite für die Bemaßung wählen können.

Siehe auch Linienzug bemaßen

Beschriftung verschieben, positionieren

Beim Verschieben einer Beschriftung wirkt der Orthomodus.

Punktbeschriftungen an Linienzug ausrichten

Wahlweise können die Beschriftungen auch lotrecht am Linienzug ausgerichtet werden.

Standardwerte

Die zuletzt gewählten Standardwerte werden in der Datei gespeichert.

Freie Fläche ausstanzen

Werte, die aus Formeln berechnet werden (z.B. ein Flächeninhalt) werden nicht übernommen, sondern zurückgesetzt.

Geodätische Berechnungen

Freie Stationierung mit Ausgleich

Die Freie Stationierung kann nun auch mittels gezwängtem Ausgleich berechnet werden. Neben den Koordinaten des Standpunkts werden auch die mittleren Fehler der Koordinaten, sowie Verbesserungen zu den Messdaten berechnet.

GNSS Transformation

Bei der Berechnung von lokalen Transformationen kann jetzt nach den mittleren Punktlage- und Höhengenauigkeiten der Koordinatenmessungen, bzw. der Vermessungspunkte im Ausgangs-, bzw. Zielsystem, gewichtet werden.
Weiters werden die Klaffungen der Passpunkte temporär in der Grafik dargestellt.
Für Anwender in Österreich steht bei der Berechnung von lokalen Transformationen eine Abfrage von BEV Festpunkten zur Verfügung. Mit einem Klick in das Projektgebiet werden die umliegenden 5 Festpunkte mit ihren ETRS89- und GK-Koordinaten abgefragt und in die Berechnung übernommen.
Leerzeichen-getrennte Geoiddateien werden jetzt ebenfalls berücksichtigt.
Wenn in den Dateieinstellungen eine Geoiddatei ausgewählt wurde, wird sie bei der Transformation zwischen Koordinatensystemen, bzw. bei Koordinatenumrechnungen (z.B. ETRS89 -> UTM) automatisch berücksichtigt.

Editieren von tachymetrischen Messdaten

Stand- und Zielpunkte können jetzt auch mit der Massenoperation umbenannt werden.

Nivellementdaten

Nivellementdaten können jetzt mittels „Neu aus rmGEO4“ übernommen, oder über Messgeräteschnittstellen importiert werden. Mit der Nivellementzugberechnung können Punkthöhen und Qualitätsparameter, wie z.B. der mittlere Kilometerfehler, berechnet werden.

Messgeräteschnittstellen

Leica DBX Export

Beim Export kann eine bereits vorhandene Datenbank erweitert werden. Beim Erstellen einer neuen Datenbank kann optional ein Unterverzeichnis angelegt werden.

Neue Messgeräteschnittstellen für Nivellement-Daten

Mit den neuen Messgeräteschnittstellen übernehmen Sie Nivellement-Daten von folgenden Geräten nach GeoMapper:
Zeiss M5
Leica GSI
Leica HeXML

Codegrafik

Datenauswahl

Die Punkte, die hochgezeichnet werden sollen, können jetzt sowohl in der Grafik, als auch aus einer Liste ausgewählt werden. Die Zeichenreihenfolge kann nun beliebig gewählt werden, und ist nicht mehr durch aufsteigende Nummerierung beschränkt.

Speziell für Österreich

VTS Vordurchführungsebene

Neben der DKM kann auch die Vordurchführungsebene angezeigt werden. Voraussetzung ist, dass Sie ein entsprechendes Zertifikat vom BEV haben.

Suche Kataster.Bev.gv.at

Korrektur bei der Suche, die bei manchen Punkten fehlgeschlagen ist

Speziell für Schweiz

Fachschale AV Schweiz

Viewingmodus

Bei der Sicht auf den gesamten Datenbestand werden im Darstellungsmanager nur die Darstellungsgruppen angezeigt, die den LIVE-Datenbestand beeinflussen.

Suche nach Mutationen

Rufen Sie die Suche am einfachsten über das Kontextmenü im Darstellungsmanager auf.

Anzeige der Nachbargemeinden
Auch die umliegenden Gemeinden, die am Server liegen können, eingeblendet werden.
Pendente Mutation wieder zur Bearbeitung öffnen
Visualisierung pendente Mutationen
Die Visualisierung wurde verbessert
Übernahme von Mutationen
Der Workflow beim rechtskräftig setzen einer Mutation wurde verbessert.
Historie
Sie können bei jedem Objekt sehen, wie es im Laufe der Zeit verändert wurde.

Extras

Punkt in Google Maps
Sie erhalten einen QR-Code bzw. einen Link um den Punkt in Google Maps zu finden und können so zum Punkt navigieren.

FMEProvider

Bögen mit extrem großen Radius
Bögen mit extrem großen Radius, die quasi bereits Geraden darstellen, werden automatisch als Geraden geschrieben.

Skripts (für Konfiguratoren)

ShowFeatureTable
Mit dem Befehl werden die Objekte in der Tabellenansicht aufgelistet.
Siehe auch ShowFeatureTable

Änderungen in 2023.2.1

Korrektur
Visualisierung der Beschriftung in Plänen bei verdrehten Ansichten.

Änderungen in 2023.2.2

Korrektur
Anlegen von Sicherungsdateien bei der Nutzung von UNC-Pfaden

Änderungen in Version 2023.1

Allgemein

Suche
Wenn Sie Objekte selektieren und die Suche starten (Strg+F), wird die Suche auf diese Objekttypen eingeschränkt. So selektieren Sie rasch alle Objekte des gewünschten Typs.

Editieren

Massenoperation
Mit der Massenoperation editieren Sie im Datenmanager Attributwerte von mehreren Vermessungspunkten, von Messdaten und anderen, um sie auf einen bestimmten Wert zu setzen oder sie um einen Wert zu erhöhen, zu verkleinern oder auf andere Art zu verändern.
Aus Grafik erzeugen (früher **CAD-Element konvertieren**)
Da man mit dem Befehl auch auf Objekte aus hinterlegten Geodatenbanken zugreifen kann, wurde der Befehl umbenannt. Zusätzlich werden alle Attribute von Objekten aus einer hinterlegten Geodatenbank übernommen.
Unsichtbare Objekte sichtbar machen
Mit dem neuen Befehl schalten Sie ausgeblendeten Objekte wieder sichtbar.
Distanz zwischen 2 Punkten
Mit dem neuen Befehl wählen Sie nacheinander Punktpaare (oder Liniensegmente) und können so die Koordinatendifferenzen im Protokoll sehen. Der ursprüngliche Befehl wurde umbenannt in "Messen Distanz fortlaufend". In diesem Befehl wählen Sie fortlaufend Punkte (oder Segmente) und erhalten die Gesamtdistanz.

Knoten-Kanten-Bereinigung

Siehe auch ...

Die Bereinigung wurde um einen interaktiven Modus erweitert. So haben Sie die Kontrolle, welche Änderungen durchgeführt werden. Optional werden in der Bereinigung auch Linienzüge miteinander verbunden, deren Attribute sich unterscheiden.

Klassenattribute

Die Einstellungen, ob es sich um ein Pflichtattribut handelt bzw. welcher Defaultwert gesetzt wird, wirkt auch bei Klassenattributen.

Beschriftung positionieren

Beim Verschieben der Beschriftungen wird automatisch eine Hinweislinie eingeblendet, auch wenn diese nicht konfiguriert ist.

Geodätische Berechnungen

Serienberechnung Freie Stationierung

Bei der Serienberechnung wählen Sie alle Standpunkte aus, für die Sie eine Freie Stationierung berechnen möchten. Die Anschlusspunkte werden den Einstellungen entsprechend ausgewählt und das Ergebnis wird protokolliert.

Trigonometrische Höhenableitung

Mit der trigonometrischen Höhenableitung leiten Sie die Standpunkthöhe von Zielpunkten mit bekannter Höhe, oder die Zielpunkthöhen von einem Standpunkt mit bekannter Höhe ab.

Messkonstellation zeichnen

Im Berechnungsarchiv haben Sie die Möglichkeit, die Messkonstellation einer Berechnung zu zeichnen. Voraussetzung ist, dass eine geladene Konfiguration die Objektgruppe "Netzbild" enthält.

Messgeräteschnittstellen

Trimble JXL Import

Am Messgerät berechnete Freie Stationierungen und Satzorientierungen können jetzt importiert und im Berechnungsarchiv gespeichert werden.

Beim Import haben Sie die Möglichkeit, Codegrafik automatisch auszuführen.

Leica DBX Import

Beim Import haben Sie die Möglichkeit, Codegrafik automatisch auszuführen.

Transfers

DWG-/DXF-Import

Erweiterungen für einen besseren Import von 2- und 3-Punktsymbolen und deren Beschriftungen.

Siehe auch ...

> ⚠ Bei eigenen Mappings prüfen Sie bitte den Import!

Planbereiche

Legende

Die Legende kann nach den Darstellungsgruppen sortiert angezeigt werden.

Speziell für Österreich

Suche kataster.bev.gv.at

Integration der Suche von kataster.bev.gv.at, um in Ihrem Datenbestand z.B. nach Grundstücken, Grenzpunkten oder Festpunkten zu suchen. Die Suche ist verfügbar, auch wenn der entsprechende VTS-Dienst nicht eingebunden wird.

VTS kataster.bev.gv.at

Erweiterung um die Anzeige der Festpunktinformationen inkl. der Skizzen. Über das Kontextmenü können Sie diese Seite auch ausdrucken.

Deutliche Performanceverbesserungen

WMTS Basemap

Die Vebindungseinstellungen zu Basemap AT wurden aktualisiert.

Speziell für Deutschland

WMTS Basemap
Bei den voreingestellten Diensten steht Ihnen auch Basemap zur Verfügung.

Speziell für Schweiz

Fachschale Amtliche Vermessung Schweiz
Mit der Fachschale führen Sie den Kataster der Schweiz in einer Oracle- oder SQL-Server-Datenbank. Profitieren Sie von einfachen Workflows für die Abwicklung der Mutationen unter Berücksichtigung von Qualitätsprüfungen.
Die Fachschale umfasst:
Gemeindeweise Verwaltung der Daten auf einem Oracle- oder SQL-Server. Dabei können die Daten der Nachbargemeinden dazu eingeblendet werden.
Verwalten von Mutationen mit Einschränkung auf die zu verändernden Topics (eine spätere Änderung ist bei Bedarf möglich)
Nachträgliche Verkleinerung/Vergrößerung der Ausdehnung einer Mutation
Werkzeuge wie Befehle zur Flächenteilung, um Liegenschaften einfach zu bearbeiten
Unterschiedliche Visualisierungen der Änderungen zur besseren Kontrolle
Pendent setzen von Liegenschaftsmutationen
Mutationen aufbauend auf pendente Mutationen
Pläne werden pro Mutation verwaltet und enthalten immer den aktuellen Stand.
Erstellung der begleitenden Dokumente wie Mutationstabellen, Flächenbilanzen und Grundstücksbeschriebe
Detaillierte Vergabe von Rechten pro User (u.a. lesend, Abwicklung von Mutationen, direkte Bearbeitung)
Skripts zur Qualitätssicherung
Automatische Sicherung, wenn die Mutation rechtskräftig gesetzt wird
Batch-Tool für den regelmäßigen Export des gesamten Gemeindegebietes im Interlis-Format
Aktualisierung Interlis-Schnittstelle
Für den Transfer von Interlis-Daten wird eine neue Version von iltools angesprochen.

> ⚠ Sie brauchen für diese GeoMapper-Version unbedingt das zugehörige aktuelle Schweiz-Setup und eine neue iltools-Lizenz!

Skripts (für Konfiguratoren)

Beispielskript "ALL - Zoom ID.py"
Im Skript kann man jetzt die ID mittels Copy&Paste in die Sucheingabe einfügen
Beispielskript "ALL - Punkte im Raster auf ein DGM einfügen.py"
Dieses Skript fügt in einem gewählten Bereich rasterförmig Punkte ein und übernimmt die Punkthöhe aus dem gewählten Geländemodell.
AreaDetectGap
Mit dem Command detektieren Sie Lücken zwischen den gewählten Flächen.
Siehe auch ...
AreaDetectOverlap
Mit dem Command detektieren Sie Überlappungen bei den gewählten Flächen.
Siehe auch ...

Konfiguration (für Konfiguratoren)

Gruppen
Wenn sich ein Objekt in einer Gruppe befindet, dann können Sie auf die Attribute der Gruppe in der Konfiguration zugreifen. Z.B: fügen Sie eine Beschriftung ein, indem Sie beim Schlüssel Text das Attribut ansprechen mit

```
<GruppenTyp~Attribut>
```

Legende für Pläne
Für jeden Objekttyp wählen Sie, ob er in der automatisch generierten Legende im Plan angeführt werden soll.

Änderungen in 2023.1.1

Korrekturen
Visualisierung der Beschriftung in Plänen bei verdrehten Ansichten.
Anlegen von Sicherungsdateien bei der Nutzung von UNC-Pfaden

Änderungen in Version 2022.4

Allgemein

Lizenzmanager
Im Lizenzmanager finden Sie bei den Schlüsseln zusätzliche Informationen, die im Fehlerfall hilfreich sein können.

Konstruktion

Länge ändern
Mit dem Befehl verlängern oder kürzen Sie das erste oder letzte Segment eines Linienzugs um einen fixen Betrag oder geben eine neue Segmentlänge an.
Siehe auch ...

Messen
Beim Messen von Distanzen zwischen 2 Punkten werden auch die Koordinatendifferenzen ausgegeben.

Punkt umhängen
Unabhängig von anderen Objekten an der gleichen Stelle kann ein Punkt mit dem Befehl "Punkt umhängen" an eine andere Stelle versetzt werden.
Siehe auch ...

Basislinienbemaßungen wie Architekturbemaßungen
Fügt man nachträglich einen Zwischenpunkt ein, dann wird dieser mit der gleichen Verschiebung wie der danebenliegenden Zwischenpunkt eingesetzt.
Beim Verschieben der Basislinie von einem Zwischenpunkt kann man auf die anderen Zwischenpunkte einrasten.

Datenquellen

VTS – Vektor Tile Service
„Vektor Tiles“ sind Pakete von Geodaten, die in vordefinierten Kacheln über das Web bereitgestellt werden.
In Österreich können damit Grenzen und Symbole des Grundstückskatasters von kataster.bev.gv.at direkt eingebunden und genutzt werden.
siehe auch ...

> ⚠ Beachten Sie, dass von kataster.bev.gv.at keine rechtsverbindlichen Koordinaten abgeleitet werden können!

WMS und WMTS
Anwender- und Firmenverzeichnis
Speichern Sie Ihre WMS / WMTS-Verknüpfungen im Anwender bzw. Firmenverzeichnis.
siehe auch ...

Layer
Zu jedem Service speichern Sie auch die verwendeten Layer ab.

> ⓘ Durch die Änderungen werden Ihre bisher gespeicherten Services nicht mehr angezeigt. Sie finden die Verknüpfungen in der Datei %AppData%rmDATA\GeoMapperSE\rmdata_konfiguration.xml und können Sie als neues Service speichern.

Verzerrte Darstellung

Beschriftung positionieren
Der Befehl steht auch in der verzerrten Darstellung bereit.

Speziell für Deutschland

Lageplan
Das Architekturmaß wurde verfeinert. So können auch Zwischenpunkte links vom Startpunkt eingefügt werden.

Speziell für Österreich

Kataster und Lageplan
Die Konfiguration wurde leicht überarbeitet. Die Bemaßungen liegen in der Anzeigereihenfolge über den Linien und die Darstellung der Punktnummern von EPs und TPs wurden angepasst.

Speziell für Schweiz

Liegenschafts- und Adresssuche
Über die Suche im Menü Daten finden Sie die gewünschte Liegenschaft über die Wahl der Liegenschaftsnummer bzw. über die Eingabe von Straße und Hausnummer.

Skripts (für Konfiguratoren)

neues Beispielskript "ALL - Blattschnitt aus Druckbereich erzeugen.py"
Erzeugt einen neuen Linienzug entlang des Randes eines Druckbereichs

Geodätische Berechnungen

Serienberechnung Polarpunkte
Bei der Serienberechnung wählen Sie alle Standpunkte aus, mit denen Sie eine Polarpunktberechnung durchführen möchten. Die Zielpunkte werden den Einstellungen entsprechend berechnet und protokolliert.

Polygonzug
Die automatisch ermittelte Art des Polygonzugs ist jetzt manuell editierbar.
Bei beidseitig angeschlossenen Polygonzügen können Zwischenorientierungen zu Fernzielen berücksichtigt werden.

GNSS-RTK Transformation
Die automatische Passpunktsuche unterstützt Sie beim Berechnen Ihrer lokalen Transformation.

Temporäre Berechnungsgrafik
In den geodätischen Berechnungen verschaffen Sie sich durch die temporäre Darstellung im Grafikfenster einen Überblick über die Berechnungskonstellation.

Änderungen in Version 2022.3



Allgemein

Neue Module und Schnittstellen
Folgende neuen Module und Schnittstellen machen es Ihnen noch leichter, Ihre Vermessungsdaten in Ihrer gewohnten Arbeitsumgebung auszuwerten:
Mit den Messgeräte-Schnittstellen für Leica GSI, Leica iCON, Leica DBX sowie Trimble JXL übernehmen Sie tachymetrische und GNSS-Messdaten sowie Koordinatenmessungen direkt in Ihr GeoMapper-Projekt.
Mit dem Modul CodeGrafik erzeugen Sie direkt in Ihrem GeoMapper-Projekt aus den kodierten Koordinatenmessungen die

Grundlage für Ihren Vermessungsplan mit Punkten, Symbolen, Linienverbindungen und Signaturen.
Mit den geodätischen Berechnungen Satzorientierung, Freie Stationierung, Polygonzug, GNSS-Transformation und Polarpunkte werten Sie die Vermessungsdaten aus und nutzen die berechneten Punkte direkt in der Grafik.

Lizenzmanager

Oben rechts haben Sie über



direkten Zugriff auf den Lizenzmanager. Hier sehen Sie die aktuelle Sessions, die verfügbaren Lizenzschlüssel und die freigeschalteten Module bzw. Fachschalen. In diesem Dialog lassen sich auch die Lizenzen aktivieren und aktualisieren bzw. die Netzwerkeinstellungen treffen.

Siehe auch ...

Druckassistent

Im Druckassistent können Sie auf beliebige Druckvorlagen zugreifen. Wählen Sie dafür das Papierformat "Alle".

Datenquellen

Shape-Daten

Die Koordinatentransformation wird anhand der Informationen in den Shape-Daten mittels einer automatischen Transformationsstrategie durchgeführt. Bitte überprüfen Sie das Ergebnis und überschreiben Sie es ggf. in den Eigenschaften der Datenquelle.

Editieren

Datenmanager

Im Datenmanager haben Sie alle Vermessungspunkte aufgelistet. Bei aktivierter Fachschale GeoCalculator zusätzlich noch die Messdaten und Berechnungen. Im Vergleich zum bisherigen Punkteditor kann man diesen Dialog immer geöffnet lassen. Wenn Sie einen Punkt im Datenmanager selektiert haben, dann können Sie zu diesem Punkt mit dem Befehl "Zeige" in die Grafik springen.

DWG-Export

Beim Export von Spannmaßen / Sperrmaßen in einen AutoCAD Bemaßungsstil wird auch die Layer und Farbe berücksichtigt

FMEProvider

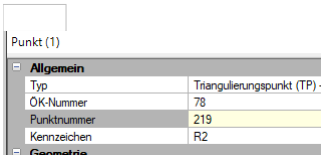
Setup

Für eine leichtere Installation für FME Desktop steht wieder ein Setup bereit. Für die Installation bei FME Server nutzen Sie bitte weiterhin die ZIP-Datei.

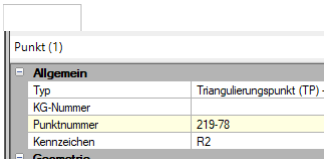
Speziell für Österreich

Triangulierungspunkte

Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berückschtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.
Im Eigenschaftsmanager wurde die Punktnummer so dargestellt:



In der neuen Konfiguration mit dem aktuellen DKM-Import sehen Sie die Punktnummer auf diese Weise:



Wenn Sie die Konfiguration aktualisieren, dann
brauchen Sie bei aktiver, automatischer rmGEO-Verbindung nur einmal nach rmGEO wechseln, damit die Punktnummer richtig gestellt wird
bei aktiver, manueller rmGEO-Verbindung starten Sie den Abgleich. Löschen Sie in diesem Dialog die Triangulierungspunkte in der Grafik und übernehmen Sie die Punkte aus rmGEO. Auch dann werden die Nummern wieder korrekt dargestellt.
sonst ändern Sie die Punktnamen manuell oder nutzen Sie das mitgelieferte Beispielsskript "AT - Kataster-Konfiguration Update

2022-3 Triangulierungspunkte umbenennen.py"

> ⚠ Wenn Sie rmDATA GeoMapper gemeinsam mit rmGEO verwenden, aktualisieren Sie bitte beide Programme auf Version 2022.3, um die Kompatibilität sicherzustellen. Verwenden Sie auch die neuen Versionen der Fachschalen wie z.B: die neue Version vom Teilungsplan.

Konfiguration (für Administratoren)

Konfigurationseditor
Im Konfigurationseditor gibt es ein paar Verbesserungen. U.a.
Der Layerassistent berücksichtigt auch die Layer für Hinweislinien und Streichungen
Die Prüfung der Blöcke achtet auch auf die Punktmarkierungen
Wertelisten
Wenn die Werte einer Werteliste exklusiv sind und das Attribut kein Pflichtattribut ist, dann kann man einen gewählten Eintrag auch wieder löschen.

Änderungen in Version 2022.2

Allgemein

Koordinatensysteme
Die Koordinatensysteme wurden auf die Systeme eingeschränkt, die für gewöhnlich verwendet werden. Sollte Ihnen ein System abgehen, ergänzen wir es gerne.
Protokoll
Zoom
Die Textgröße im Protokoll verändern Sie, wenn Sie die Taste [Strg] drücken und gleichzeitig das Mausrad drehen.
Suche
Mit der Suche finden Sie im gesamten Protokoll den gewünschten Sucheintrag.
Siehe auch ...

Editieren

Kopieren von Daten über Zwischenablage
Wenn Sie die Daten in der gleichen Datei einfügen, dann können Sie die Daten durch Angabe von Start- und Endpunkt direkt verschieben.
Länge Punktnamen
In den Dateieinstellungen unter Punkte geben Sie an, wieviele Stellen der Punktnummer in der Grafik angezeigt werden sollen.
Siehe auch ...
Beschriftung verschieben
Beim Beschriftung verschieben wird zur Unterstützung immer eine rote Hilfslinie zum Punktsymbol angezeigt, falls die Hinweislinie noch nicht angezeigt werden würde.
Vorgängerversion wiederherstellen
Der Befehl "Vorgängerversion wiederherstellen" steht in allen Dateien mit versionierten Konfigurationen zur Verfügung. Damit setzen Sie geänderte oder gelöschte Objekte wieder zurück auf die Ausgangssituation.

Transfers

ESRI-Shape Export
Beim Export von Shape-Daten können Sie in der Mappingdatei detailliert angeben, welcher Datentyp für Int verwendet werden soll. Details finden Sie hier

FMEProvider

FME Server und FME Desktop 2022
Der FME Provider wurde an die neue FME-Version angepasst.

⚠ Der FME Provider kann aber nicht mehr in älteren FME-Versionen genutzt werden!

Speziell für Lichtenstein

WMS-Dienst

Ein neuer WMS-Dienst "LI - WMS Lichtenstein" ist in der Auswahlliste verfügbar.
Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie hier, wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Speziell für Luxembourg

WMS / WMTS-Dienst

Ein neuer WMS-Dienst "LU – Open Data WMS" und ein neuer WMTS-Dienst "LU – Open Data WMTS" sind in der Auswahlliste verfügbar.
Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie hier, wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Speziell für Österreich

GeoTIFF-Daten mit DOM vom BEV

Die vom BEV bereit gestellten Orthofotos können angezeigt werden.

WMS-Dienste

Sie WMS-Dienste von Salzburg wurden aktualisiert.
Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie hier, wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Speziell für Schweiz

WMS-Dienst

Ein neuer WMS-Dienst "CH – Amtliche Vermessung" ist in der Auswahlliste verfügbar.
Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie hier, wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Trennstücke automatisch einfügen

Der Befehl wurde an die Katasterdaten in der Schweiz angepasst. So lassen sich die Trennstücke (Teilstücke) automatisch einfügen.

Flächenbilanz

Die Flächenbilanz kann auch bei reinen Änderungen der Bodenbedeckungen ausgegeben werden.
In der Flächenbilanz werden gleiche Bodenbedeckungen und Einzelobjekte innerhalb einer Parzelle zusammengefasst.
Die Flächenbilanz im Wordformat wurde erweitert um
Flurnamen
Plannummern
gerundete Flächenwerte für Bodenbedeckungen und Einzelobjekte
Adressen
Im Excel finden Sie die Teilfläche (Trennstücke) mit Angaben von welcher Parzelle zu welcher Parzelle sie gekommen sind.

Konfiguration (für Administratoren)

Flächentypen

Wird eine neue Fläche mittels Einsetzpunkt eingefügt, dann muss aus technischen Gründen die Zeichnung bereinigt werden, um die entsprechende Flächenumfahrung finden zu können. Sie können aber jetzt bei allen Flächen einschränken, welche Linienzüge betroffen sein können. Nur die angegebenen Linienzüge werden in sich bereinigt.
Zusätzlich wählen Sie, ob bei der Suche nach der Flächenumfahrung ausgeblendete Linienzüge berücksichtigt werden sollen oder nicht.
Eine Beschreibung der Schlüssel finden Sie hier ...

Änderungen in Version 2022.1

Allgemein

Monitore mit hoher Auflösung

Mit der neuen Version haben Sie auch bei einer hohen Bildschirmskalierung auf Monitoren mit hoher Auflösung eine gute Darstellung der Dialoge.

Tabellenansicht
Beim Excel-Export aus der Tabellenansicht werden alle Zahlenwerte mit voller Genauigkeit exportiert. Die Daten werden in der Excel-Datei mit Excel-Mitteln gerundet dargestellt. Möchten Sie mehr Stellen sehen, so können Sie das mit in Zellen-Formatierung von Excel ändern.

Konstruktion

Kopieren über Zwischenablage
Mittels [Strg]+C bzw. im Menü unter "Bearbeiten - Kopieren über Zwischenablage" kopieren Sie die selektierten Elmente in die Zwischenablage. Dabei können Sie sowohl auf die gerade bearbeiteteten Daten als auch auf hinterlegte GeoDB-Dateien zugreifen. Mit [Strg]+V bzw. im Menü unter "Bearbeiten - Einfügen über Zwischenablage" fügen Sie die Daten in der gleichen Datei oder in einer anderen wieder ein. Das funktioniert auch produktübergreifend zwischen rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop und rmDATA GeoDesigner.
Punktänderungsdialog
In den Dateieinstellungen steuern Sie, wann Sie bei Punktkollisionen die Details im Punktänderungsdialog sehen möchten. Soll die Kollision immer automatisch bearbeitet werden, möchten Sie den Dialog immer sehen oder nur wenn eine gewisse Fehlergrenze überschritten wurde. Weitere Informationen finden Sie hier ...
Texte positionieren
Mit dem neuen Befehl verschieben und verdrehen Sie die Texte und Beschriftungen in einem Rutsch.
Weitere Informationen finden Sie hier ...
Text klappen
Der selektierte Text wird an der gleichen Stelle geklappt dargestellt. Werden mehrere Texte gemeinsam selektiert, so werden sie zusammen geklappt.
Weitere Informationen finden Sie hier ...

Externe Daten

Affine Transformation
Externe Daten können mittels affiner Transformation eingepasst werden. Ein mit affiner Transformation eingepasstes Orthofoto wird mit seinen Parametern korrekt dargestellt.

Importe und Exporte

DWG-/DXF-Export
Bei einem Export in 3D wird die Flächenumfahrung mit Höheninformationen ausgegeben. Eine Dreiecksvermaschung wird immer mit Höhen exportiert.

Planbereiche

Druckvorlagen
In den Druckvorlagen kann bei jedem Layoutelement der Bezugspunkt (links unten, links oben, rechts unten oder rechts oben) angegeben werden. Haben Sie einen Plankopf auf der rechten Seite des Blattes, dann bleibt dieser auf der rechten Seite, auch wenn Sie die Papiergröße verändern.
Weitere Informationen zum Erstellen einer entsprechenden Planvorlage finden Sie hier...
Dynamische Planbereiche
Bei der Verwendung eines dynamischen Druckbereichs brauchen Sie die Größe des Plans nicht schon vorab wissen. Sie ziehen den Bereich so weit auf, dass alle Daten enthalten sind. Der Plan passt sich daran an und setzt auch die zugehörigen Faltmarken. Selbst nachträgliche Veränderungen sind jederzeit möglich.
Als Beispiel wird eine Planvorlage mit dem Namen "ALL - Dynamisch" mitgeliefert.

Speziell für Österreich

KG-Verzeichnis
Das KG-Verzeichnis wurde aktualisiert.

FME Provider

Punkte
Bei einem Punktsymbol, das aus mehreren Blöcken besteht, kann jeder Block separat verdreht werden.

Symbole
Bei den 2- und 3-Punktsymbolen können die Beschriftungen übertragen werden.
Beschriftungen
Bei den Beschriftungen können auch weitere Eigenschaften gesetzt werden: Textausrichtung (Alignment), Verschiebe- und Verdrehkonfiguration

Skripts (für Administratoren)

Neues Beispielskript "Orthogonalbemaßung mit Verteilung (Abszisse)"
Passend für die Konfiguration "DE - Lageplan"

Änderungen in Version 2021.4

Allgemein

Objektfang
Bei Flächen, die nicht vollständig gefüllt sind, wählen Sie, ob
sie beim Darüberfahren mit der Maus hervorgeben werden sollen (Nur beim Editiermodus),
sie überall selektierbar sein sollen oder
nur bei den grafischen Elementen (z.B: Umfahrung bzw. Nummer) selektierbar sind

Konstruktion

Punktbeschriftungen an Linie ausrichten
Der Befehl richtet alle Punktbeschriftungen entlang der gewählten Linienzüge aus.
Flächenbearbeitung
Freie Flächen können mit folgenden Methoden bearbeitet werden:
Radius ändern
Segmente begradigen
Bögen aus 2 Segmenten
Segmente zu Tangentenbögen
Ausrunden
Ausrundung entfernen

Importe und Exporte

DWG-Export – Bemaßungsstile
Sofern in der Konfiguration ein AutoCAD-Bemaßungsstil konfiguriert ist, wird dieser beim Export be-rücksichtigt.

Speziell für Deutschland

Liegenschaftsbestandsdokumenation
Anpassungen bei der Schnittstelle, u.a. werden bei mehreren Höhensystemen alle Daten importiert.

Speziell für Schweiz

Flächenbilanz als Bericht
Die Flächenbilanz kann auch als Bericht in einem Worddokument ausgegeben werden. Die Kopf- und Fußzeile ist durch eine Vorlage anpassbar.
Interlis-Export
Berechnete Attribute wie den Flächenwert müssen nicht extra eingegeben werden, damit sie in der exportierten ITF-Datei ausgegeben werden.
Fachschale Interlis
Die Komponenten für die Fachschale Interlis werden automatisch mit dem Setup „Konfiguration Schweiz“ installiert, damit muss man es nicht mehr separat bei der Installation auswählen.

Skripts (für Administratoren)

Neues Skript „DE - Abstandsflächen automatisch über Linienzug.py“

Fügt das 2-Punkt-Symbol für die Abstandsflächen automatisch über Linienzug mit festem Abstand ein

Application.Commands.Transform

Transformation von Punkten zwischen 2 Koordinatensystemen

Konfiguration (für Administratoren)

Bemaßungsstil

Bei Sperr- bzw. Spannmaßen kann in der Konfiguration ein AutoCAD-Bemaßungsstil angegeben werden. Wenn dieser gesetzt ist, wird das Maß AutoCAD-konform exportiert. In den Prototypzeichnungen der Lageplan-Konfigurationen für Österreich, Deutschland und Schweiz sind bereits Bemaßungsstile vorbereitet.

Änderungen in Version 2021.3

Allgemein

RMproject:

Mit der Organisationssoftware RMproject erfassen, verwalten und analysieren Sie Projekt-, Mitarbeiter und Kundendaten. Setzen Sie beim projektorientierten Arbeiten wie bisher rmDATA GeoProject ein oder profitieren Sie von der neuen Integration von RMproject

Länder und Spracheinstellung

In den Programmeinstellungen wählen Sie auch noch nachträglich das Land und die Sprache

Filter

Um einen Filter in eine andere Datei zu übernehmen, gibt es im Filterdialog die Buttons [Filter exportieren] und [Filter importieren].

Konstruktion

Fortsetzen

Nicht nur Linienzüge, sondern auch Flächen können erweitert werden. Bei Flächen wählen Sie das Segment, das durch den neuen Flächenteil ersetzt wird. Tipp: Wenn Sie eine neue Linie als Begrenzung vermessen haben, dann können Sie diese mit der Option „Linienverfolgung automatisch“ effizient einbinden. ACHTUNG: der Befehl befindet sich jetzt im Menü „Bearbeiten“ und nicht mehr unter „Ändern“

Zwischenpunkte löschen

Bei Linienzügen und Flächen kann man nicht nur einzelne Zwischenpunkte löschen, sondern auch einen Bereich mit vonbis angeben.

Einfluchten in Linienzüge

Mit dem Befehl werden Punkte lotrecht auf die gewählte Linie verschoben.

Dehnen von Linienzügen

Beim Dehnen von Linienzügen wird (optional) nicht ein zusätzlicher Stützpunkt erzeugt, sondern der Endpunkt verschoben.

Ausrunden von Linienzügen

Im Befehl kann optional auch nur ein Teil des Linienzuges ausgerundet werden.

Bereinigung

Die Punkthaufbereinigung und die Bereinigung der identen Objekte können auch bei versionierten Daten eingesetzt werden.

Daten – Importe, Exporte, Externe Daten

Benutzerdefinierte Importe und Exporte

Sie können Ihre Transfers mit den gewählten Einstellungen speichern und beim nächsten Mal direkt aufrufen. Dabei ist es auch möglich die voreingestellten Importe und Exporte für alle Kollegen im Firmenverzeichnis bereit zu stellen.

ShapeExport

Beim ShapeExport können Sie ein Mapping nutzen, um anzugeben, welche Attribute exportiert werden sollen und die Anzahl der Nachkommastellen festlegen. Beim Export muss jetzt immer ein Mapping angegeben werden. Dafür werden 2 Mappings mitgeliefert:

```
- **Default:** Export wie bisher
- **Export_komplett:** Export von allen Attributen. Dabei erhalten die Attribute Objekttyp, Flächenwert,
 Rechtswert, Hochwert, etc. einen sprechenden Namen. Zusätzlich wird die Rotation bei Punkten und Texten
 exportiert.
```

WMS Detailinformationen
Wenn der WMSDienst im Darstellungsmanager selektierbar geschaltet ist, dann erscheint – abhängig vom Dienst – ein Tooltipp mit Detailinformationen, wenn Sie mit der Maus länger an einer Stelle verweilen. Beispielsweise sehen Sie beim Flächenwidmungsplan eine Beschreibung um welche Widmung es sich handelt.

Speziell für Österreich

FLÄWI Burgenland
Aktualisierung des Stylings entsprechend der gültigen Norm
FLÄWI Oberösterreich
Aktualisierung des Stylings entsprechend der gültigen Norm
FLÄWI Steiermark
Aktualisierung des Stylings entsprechend der gültigen Norm

Konfiguration (für Administratoren)

CodeGrafik - Messcodetabellen
Beim Erstellen der Messcodelisten werden LIDEF Zeilen für das Umdrehen und für das Ausrunden von Linienzügen eingetragen.
Formeln (Expressions) mit Zahlen
Wenn Berechnungen mit ungültigen Zahlen durchgeführt werden, dann ist das Ergebnis leer.
Mit IsNaN() erkennen Sie, ob eine Gleitkommazahl ungültig, d.h. „leer“ ist.

Skripts (für Administratoren)

Skriptmanager
Durch den Eingabefilter im Skriptmanager finden Sie schneller das gewünschte Skript.
Wenn die Skripts in Unterordnern gespeichert sind, dann sehen Sie diese Gliederung auch im Skriptmanager.
Neues Skript „ALL Projektverzeichnis öffnen“
Öffnet das Verzeichnis in dem die geodb liegt.
Skript „ALL Koordinate finden.py“
Einfachere Eingabe bei der Suche nach Koordinaten
Application.Commands.PointAlignment
Befehl um Punkte in eine Linie einzufluchten
Application.Project.GetObjects().WhereAttributeValue(…)
Bei der Abfrage von Objekten kann man nach einem Attribut filtern.
Sichtbare und selektierbare Objekttypen auflisten

```
- **Application.Project.Configuration.VisibleObjectTypes**
```

Auflisten aller im Darstellungsmanager sichtbar geschaltenen Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
- **Application.Project.Configuration.InvisibleObjectTypes**
```

Auflisten aller im Darstellungsmanager unsichtbar geschaltenen Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
- **Application.Project.Configuration.SelectableObjectTypes**
```

Auflisten der selektierbaren Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
- **Application.Project.Configuration.NotSelectableObjectTypes**
```

Auflisten der nicht selektierbaren Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

Application.Draw.IsObjectDrawnInGraphic(object)

Prüfen ob ein Objekt aktuell in der Grafik sichtbar ist

Flächeneinsetzpunkt

Der Flächeneinsetzpunkt ist mittels der Eigenschaft InsertPointsGeometry lesbar und änderbar.

Transformation

Mit dem Zugriff auf die Transformationen rechnen Sie die Koordinaten von Punkten von einem Ko-ordinatensystem in ein anderes um.

Kundenportal

Allgemein

Über das rmDATA Kundenportal kommen Sie zu Ihren Produktupdates, zur Lizenzübersicht, zu aktuellen Informationen und können auch direkt Supportanfragen erfassen.

 Klicken Sie auf den Button um sich im rmDATA Kundenportal anzumelden. Nach erfolgter Anmeldung

 können Sie zur Webseite des Kundenportals wechseln und finden dort u.a. die aktuellen Produktsetups. Oder Sie können eine Supportanfrage erfassen.

 Über das Nachrichtenfenster erhalten Sie relevante Informationen zu Ihrem Produkt.

 Im Lizenzmanager erhalten Sie eine Übersicht Ihrer verfügbaren Lizenzen und können Lizenzupdates einspielen.

Weitere Informationen finden Sie unter:

Session

Schlüssel

Features

Aktivieren/Update

Netzwerkschlüssel

Nachrichten

Über das Nachrichtenfenster erhalten Sie relevante Informationen zu Ihrem Produkt.

Schutz

Einleitung

rmDATA Produkte benötigen für ihren Einsatz eine gültige Lizenz. Beim HASP-Schutzsystem haben Sie die Wahl zwischen folgenden Lösungen:

Softlock: Die Lizenz wird direkt auf Ihrem Rechner gespeichert.
Sie kann vom Anwender nicht auf andere Rechner übertragen werden.

Hardlock: Die Lizenz befindet sich auf einem Dongle, den Sie an der USB-Schnittstelle Ihres Rechners anstecken. Sie können den Dongle jederzeit umstecken, und die Lizenz so abwechselnd auf verschiedenen Rechnern einsetzen.

Netzwerklizenz: Hardlocks oder Softlocks, die an einem Rechner (meist einem Server) angeschlossen sind, deren Lizenzen von allen Rechnern im Netzwerk abwechselnd genutzt werden können.

Diese Lizenzen können auch *kombiniert* werden:
Auf einem Rechner können mehrere Lizenzen zugleich installiert sein, sowohl Softlocks als auch Hardlocks. Der Rechner kann dann auf alle Features zugreifen.
Netzwerklizenzen können von jedem Rechner zusätzlich genutzt werden, wobei lokal vorhandene Lizenzen vorrangig verwendet werden. Im Folgenden finden Sie die Anleitung, wie Sie Lizenzen auf Ihrem Rechner aktivieren und verwalten.

Voraussetzungen

Produktversionen

Alle rmDATA Produkte seit 2012 unterstützen das HASP-Schutzsystem.
Ältere Produktversionen können damit nicht verwendet werden.

Netzwerk

Beim Netzwerkschutz läuft die Kommunikation zwischen Client und Server über den Port 1947, mit den Protokollen TCP und UDP. Dieser Port darf nicht blockiert werden (Firewall, Proxyserver, …), und er darf auch nicht von anderen Anwendungen belegt werden.

USB-Dongle

Der Dongle muss an eine USB-Schnittstelle des jeweiligen Rechners angesteckt werden (Lokaler Dongle am Einzelplatzrechner bzw. Serverdongle am Lizenzserver).
Bei virtuellen Rechnern muss die USB-Schnittstelle des Hosts, sofern möglich, eingebunden werden. Alternativ lässt sich auch ein USB-Device-Server verwenden.

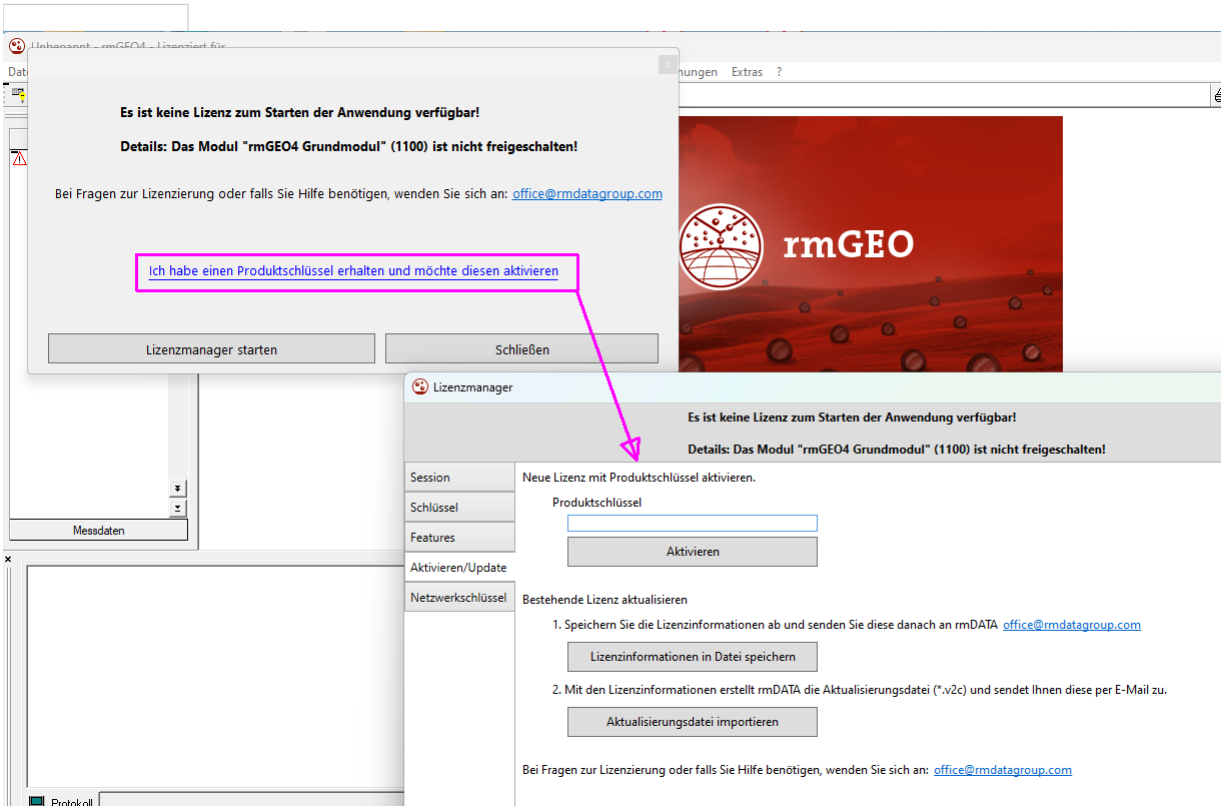
Fernzugriff über Remote Desktop / Terminal Server (RDP-Protokoll)

Wenn rmDATA Produkte auf einem fernen Rechner über RDP ausgeführt werden sollen (z. B. Terminal Server, Citrix, Remote Desktop), ist dafür eine spezielle Netzwerklizenz erforderlich. Bitte wenden Sie sich dafür an rmDATA.

Installation

Installation eines Softlocks mit einem Produktschlüssel

Starten Sie das installierte rmDATA-Programm.
Falls Sie mehrere Programme installiert haben, starten Sie ein beliebiges davon.
Wird keine Lizenz gefunden, folgt eine entsprechende Fehlermeldung.
Klicken Sie dort auf **„Ich habe einen Produktschlüssel erhalten und möchte diesen aktivieren“**.
Geben Sie im Lizenzmanager den Produktschlüssel ein und klicken Sie auf Aktivieren.
Die Lizenz ist damit bereit.



Installation eines Softlocks mit C2V/V2C-Lizenzdateien

Alle benötigten Treiber und Hilfsprogramme werden mit dem Setup des jeweiligen rmDATA-Programmes automatisch installiert.
Die Softlock-Lizenz muss nur noch, wie nachfolgend beschrieben, aktiviert werden:
Generieren Sie eine C2V-Datei, mit der ein neuer Softlock Key angelegt wird und senden Sie diese Datei an rmDATA. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:
Am einfachsten mit dem internen Lizenzmanager.
Alternativ auch mit dem externen Lizenzmanager.

Mit dem Admin Control Center.
Sie erhalten von rmDATA eine V2C-Datei mit der Freischaltung zurück. Dadurch wird ein neuer SL-Key mit der Lizenz angelegt.
Lesen Sie diese Datei ein:
Mit dem internen Lizenzmanager.
Mit dem externen Lizenzmanager.
Mit dem Admin Control Center.
Die Lizenz ist damit bereit. Die C2V- und V2C-Dateien können gelöscht werden. Sie sind kein weiteres Mal verwendbar.

Installation eines lokalen Hardlocks (USB-Dongle)

Sie erhalten Sie von rmDATA einen grünen Dongle:





Die benötigten Treiber werden mit dem Setup des jeweiligen rmDATA-Programmes automatisch mitinstalliert.
Stecken Sie den Dongle an einer USB-Schnittstelle Ihres Rechners an.
Windows richtet das USB-Gerät automatisch ein. Das kann einige Sekunden dauern.
Die Lizenz ist damit bereit.

Installation eines Netzwerk-Hardlocks (USB-Dongle)

Sie erhalten von rmDATA einen roten Netzwerk Dongle.



Stecken Sie den Dongle an einer USB-Schnittstelle des Servers an.
Ein dezidierter Server ist nicht zwingend notwendig. Der Netzwerkdongle kann auch an einem beliebigen Rechner angeschlossen werden, der dann aber immer in Betrieb bleiben sollte.
Bei der ersten Verwendung auf dem Rechner, wird der benötigte Treiber automatisch über die Windows Update-Funktion des Betriebssystems heruntergeladen und installiert.
Sollte das nicht funktionieren, kann der Treiber auch manuell installiert werden – z. B., wenn die Windows Update-Funktion deaktiviert wurde.
Die Lizenz ist damit zur Verwendung im Netzwerk bereit.

ⓘ **Hinweise**

- Wenn sich der Lizenzserver und die Arbeitsplatzrechner nicht im gleichen Netzwerksegment befinden, muss auf den Clients der Server angegeben werden, damit er gefunden werden kann.
  Siehe dazu die Kapitel:
  - Netzwerkschlüssel (interner Lizenzmanager, für aktuelle Programmversionen)
  - Suchen des Lizenzservers (Admin Control Center, für ältere Programmversionen)
- Sie können den Dongle auch auf anderen Rechnern anstecken, z. B., wenn am Server Wartungsarbeiten anfallen.
  Das kann sowohl ein anderer Server sein als auch ein einfacher Arbeitsplatzrechner.
  Innerhalb desselben Netzwerksegments wird der neue Lizenzserver nach einigen Sekunden automatisch gefunden. In anderen Fällen muss der neue Server auf den Clients angegeben werden. (siehe vorigen Punkt).
- Für Administratoren: beachten Sie die Konfigurationsmöglichkeiten im Admin Control Center.
  (Siehe Kapitel Admin Control Center (ACC)).
- Für den Betrieb auf Terminalservern oder über Remote Desktop (RDP-Protokoll) ist eine spezielle Netzwerklizenz erforderlich. Bitte wenden Sie sich dazu an rmDATA.

Installation eines Netzwerk-Softlocks mit C2V/V2C-Lizenzdateien

Eine Netzwerk Softlock-Lizenz wird wie folgt aktiviert:
Vorab muss der HASP-Treiber installiert werden.
Siehe Kapitel Manuelle Installation des HASP Treibers
Generieren Sie eine C2V-Datei, mit der ein neuer Softlock Key angelegt wird und senden Sie diese Datei an rmDATA.
Mit dem externen Lizenzmanager.
Mit dem Admin Control Center.
Sie erhalten von rmDATA eine V2C-Datei mit der Freischaltung zurück. Dadurch wird ein neuer SL-Key mit der Lizenz angelegt.
Lesen Sie diese Datei ein:
Mit dem externen Lizenzmanager.
Mit dem Admin Control Center.
Die Lizenz ist damit bereit.
Die C2V- und V2C-Dateien können gelöscht werden. Sie sind kein weiteres Mal verwendbar.

⚠ Softlocks werden nur **in Ausnahmefällen** für Netzwerklizenzen verwendet, z.B. bei Abonnements. Sie sind immer zeitbeschränkt, und müssen regelmäßig aktualisiert werden.
Grundsätzlich werden Netzwerklizenzen von rmDATA als Hardlocks (rote USB-Dongle) ausgeliefert. Das wird auch beim Einsatz auf virtualisierten Servern so empfohlen.

Ändern eines lokalen Schlüssels

Änderungen an Lizenzschlüsseln (Änderungen an den Features, Verlängerung von Teststellungen, …) bei allen Varianten von Hard- und Softlocks werden über C2V/V2C-Dateien eingespielt.
Generieren Sie eine C2V-Datei des zu verändernden Schlüssels und senden Sie diese Datei an rmDATA. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:
Am einfachsten mit dem internen Lizenzmanager.
Alternativ auch mit dem externen Lizenzmanager.
Bei manchen Schlüsseln ist das auch mit dem Admin Control Center möglich.
Sie erhalten von rmDATA eine V2C-Datei mit den gewünschten Änderungen zurück. Lesen Sie diese Datei ein:
Mit dem internen Lizenzmanager.
Mit dem externen Lizenzmanager.
Mit dem Admin Control Center.
Die Änderungen sind damit auf Ihrem Soft- bzw. Hardlock gespeichert.

ⓘ Die C2V- und V2C-Dateien können gelöscht werden. Sie sind kein weiteres Mal verwendbar.

Ändern eines Netzwerkschlüssels

Änderungen an einer Netzwerk-Lizenz können entweder von einem Client aus oder auch direkt am Server vorgenommen werden:
Mit dem externen Lizenzmanager am Server
Sie können den externen Lizenzmanager dazu im rmDATA Kundenportal herunterladen (siehe Kapitel Manuelle Installation des HASP Treibers.
Mit dem Admin Control Center des Servers.
Mit dem Admin Control Center eines Clients, der Zugriff auf den Netzwerkschlüssel hat.
Ein Netzwerk-Hardlock (ein roter Netzwerkdongle) kann auch temporär an einen Arbeitsplatzrechner angeschlossen und dort wie ein lokaler Schlüssel geändert werden.
Die jeweilige Vorgangsweise dabei ist dieselbe, wie bei lokalen Schlüsseln.

Deaktivieren eines Softlock

Um einen Softlock von einem Rechner zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:
Generieren Sie eine C2V-Datei des zu deaktivierenden Schlüssels und senden Sie diese Datei an rmDATA.
Am einfachsten mit dem internen Lizenzmanager.
Alternativ auch mit dem externen Lizenzmanager.
Bei manchen Schlüsseln ist das auch mit dem Admin Control Center möglich.
Sie erhalten von rmDATA eine V2C-Datei mit der Deaktivierung. Lesen Sie diese Datei ein:
Mit dem internen Lizenzmanager.
Mit dem externen Lizenzmanager.
Mit dem Admin Control Center.
Generieren Sie danach eine weitere C2V-Datei des zu deaktivierenden Schlüssels, wie in Punkt 1 beschrieben und senden Sie diese Datei an rmDATA.
Damit wurde die Lizenz vom Rechner entfernt.

> ⓘ Die C2V- und V2C-Dateien können gelöscht werden. Sie sind kein weiteres Mal verwendbar.

Übertragung eines Softlocks auf einen neuen Rechner

Um einen Softlock auf einen neuen Rechner zu übertragen, wenn z. B. ein alter PC durch einen neuen ersetzt wird, gehen Sie wie folgt vor:
Deaktivieren Sie den Softlock auf dem alten Rechner.
Installieren Sie auf dem neuen Rechner einen neuen Softlock.

Manuelle Installation des HASP Treibers

Der Sentinel HASP Treiber wird mit den rmDATA-Anwendungsprogrammen automatisch installiert bzw. beim Anstecken eines Dongles - auch ohne installierte rmDATA-Programme - automatisch über die Windows Update-Funktion des Betriebssystems heruntergeladen und installiert.
Er kann aber auch manuell installiert werden, was notwendig sein kann
wenn ein Netzwerk Dongle auf einem Rechner mit deaktivierten Windows-Update und ohne rmDATA-Programmen verwendet werden soll.
wenn bei der ursprünglichen Installation des Dongles Fehler aufgetreten sind und dadurch das Admin Control Center nicht funktioniert.
Das Setup dazu laden Sie aus dem rmDATA-Kundenportal. In dem ZIP-Archiv sind folgende Dateien enthalten:
Das eigentliche Setup für das HASP-System besteht aus den drei Dateien:

```
rmDATA_LicenseInstaller.exe
rmDATA_LicenseInstaller_installieren.bat
rmDATA_LicenseInstaller_entfernen.bat
```

Der externe Lizenzmanager

```
rmDATA_Lizenzmanager.exe
```

Die Datei für die Klartextnamen von „Products“ und“ Features“

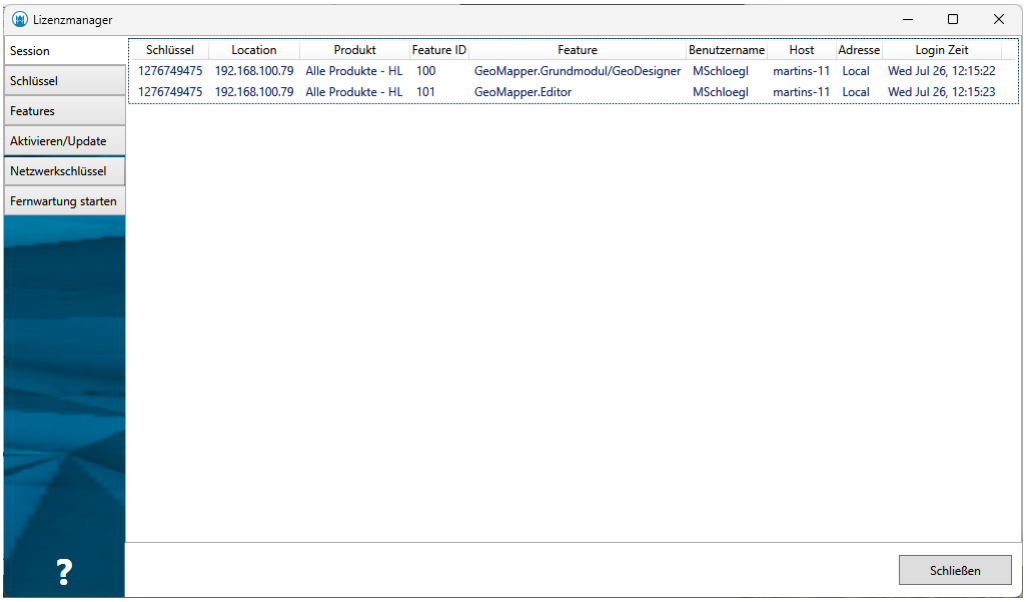
```
106205.xml
```

Für die Installation rufen Sie mit einem Doppelklick die Datei „rmDATA_LicenseInstaller_installieren.bat“ auf.
Für die vollständige Deinstallation rufen Sie mit einem Doppelklick die Datei „rmDATA_LicenseInstaller_entfernen.bat“ auf.
In beiden Fällen wird das Programm „rmDATA_LicenseInstaller.exe“ mit den jeweils benötigten Parametern gestartet und danach zur Kontrolle das Admin Control Center aufgerufen.

Lizenzmanager

Session

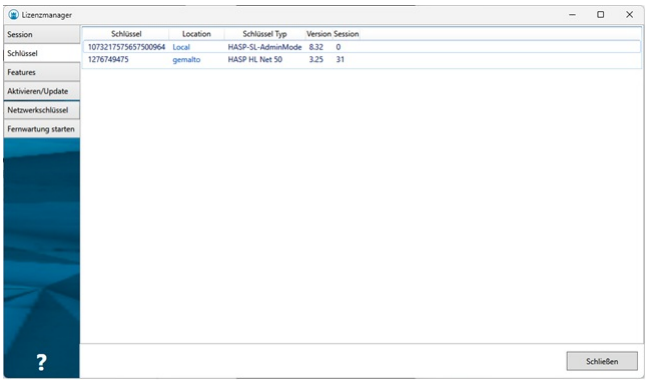
Auf der Karteikarte „Sessions“ sind die die vom laufenden Programm aktuell belegten Features aufgelistet. In diesem Screenshot sind das Feature 100 und 101, die beiden Grundmodule von GeoMapper.



Im obigen Screenshot sind das Feature 100 und 101, die beiden Grundmodule von GeoMapper.
Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:
Schlüssel: Die HASP-ID des Lizenzschlüssels (des Dongles, oder des Softlocks)
Location: Die IP-Adresse des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel installiert ist
Produkt: Das Produkt dem das Feature zugeordnet ist
Feature-ID: Die ID des Features
Feature: Der Name des Features
Benutzername: Der Benutzer, unter dem das Programm läuft
Host: Der Rechnername des Clients (der Rechner auf dem das Programm läuft)
Adresse: Der Hostname des Rechners, auf dem das Feature belegt ist (normalerweise immer „local“)
Login-Zeit: Der Zeitpunkt, an dem das Feature belegt wurde

Schlüssel

Auf der Karteikarte „Schlüssel“ sind alle Lizenzschlüssel (Dongle und Softlocks) aufgelistet, die der Rechner gefunden hat (sowohl die auf dem Rechner selbst installierten als auch alle Netzwerk-Schlüssel)



Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:

Schlüssel Die HASP-ID des Lizenzschlüssels (des Dongles, oder des Softlocks)

Location Der Hostname des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel installiert ist.

Durch Anklicken des Eintrags wird das Admin Control Center des jeweiligen Rechners im Webbrowser geöffnet, sofern dieses dort installiert ist und der Zugriff vom Administrator erlaubt wurde.

Schlüssel Typ Der Typ des Lizenzschlüssels, zB:

SL-Usermode (vom Benutzer installierbarer Softlock)

SL-Adminmode (vom Administrator installierbarer Softlock)

HL … Einzelplatz Hardlock (grüner USB-Dongle)

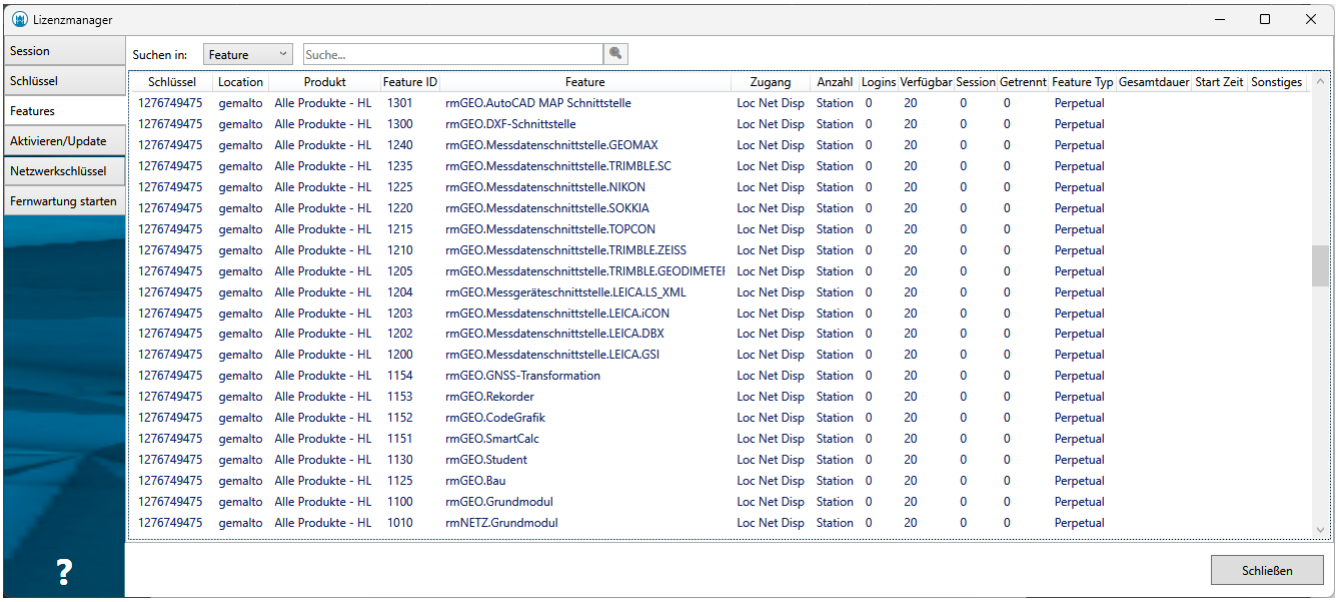
HL Net … Netzwerk Hardlock (roter USB-Dongle)

Version Interne Versionsnummer des Schlüssels

Session Die Anzahl der aktuell laufenden Sessions auf dem Schlüssel

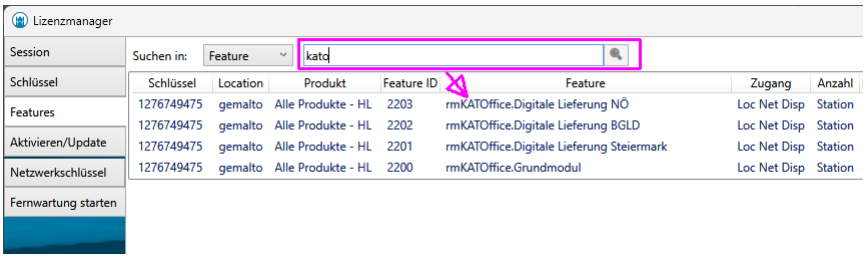
Features

Auf der Karteikarte **„Features“** sind alle Features aufgelistet, auf die der Rechner Zugriff hat (von allen Schlüsseln, die er gefunden hat)



Schlüssel	Location	Produkt	Feature ID	Feature	Zugang	Anzahl	Logins	Verfügbar	Session	Getrennt	Feature Typ	Gesamtdauer	Start Zeit	Sonstiges
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1301	rmGEO.AutoCAD MAP Schnittstelle	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1300	rmGEO.DXF-Schnittstelle	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1240	rmGEO.Messdatenschnittstelle.GEOMAX	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1235	rmGEO.Messdatenschnittstelle.TRIMBLE.SC	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1225	rmGEO.Messdatenschnittstelle.NIKON	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1220	rmGEO.Messdatenschnittstelle.SOKKIA	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1215	rmGEO.Messdatenschnittstelle.TOPCON	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1210	rmGEO.Messdatenschnittstelle.TRIMBLE.ZEISS	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1205	rmGEO.Messdatenschnittstelle.TRIMBLE.GEODIMETEI	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1204	rmGEO.Messgeräteschnittstelle.LEICA.LS_XML	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1203	rmGEO.Messdatenschnittstelle.LEICA.iCON	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1202	rmGEO.Messdatenschnittstelle.LEICA.DBX	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1200	rmGEO.Messdatenschnittstelle.LEICA.GSI	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1154	rmGEO.GNSS-Transformation	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1153	rmGEO.Rekorder	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1152	rmGEO.CodeGrafik	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1151	rmGEO.SmartCalc	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1130	rmGEO.Student	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1125	rmGEO.Bau	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1100	rmGEO.Grundmodul	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	1010	rmNETZ.Grundmodul	Loc Net Disp	Station	0	20	0	0	Perpetual			

Mit dem **Suchfeld** oben kann nach den Einträgen in den eingestellten Spalten gesucht werden:



Schlüssel	Location	Produkt	Feature ID	Feature	Zugang	Anzahl
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	2203	rmKATOffice.Digitale Lieferung NÖ	Loc Net Disp	Station
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	2202	rmKATOffice.Digitale Lieferung BGLD	Loc Net Disp	Station
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	2201	rmKATOffice.Digitale Lieferung Steiermark	Loc Net Disp	Station
1276749475	gemalto	Alle Produkte - HL	2200	rmKATOffice.Grundmodul	Loc Net Disp	Station

Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:

Schlüssel: Die HASP-ID des Lizenzschlüssels (des Dongles, oder des Softlocks), auf dem das Feature enthalten ist

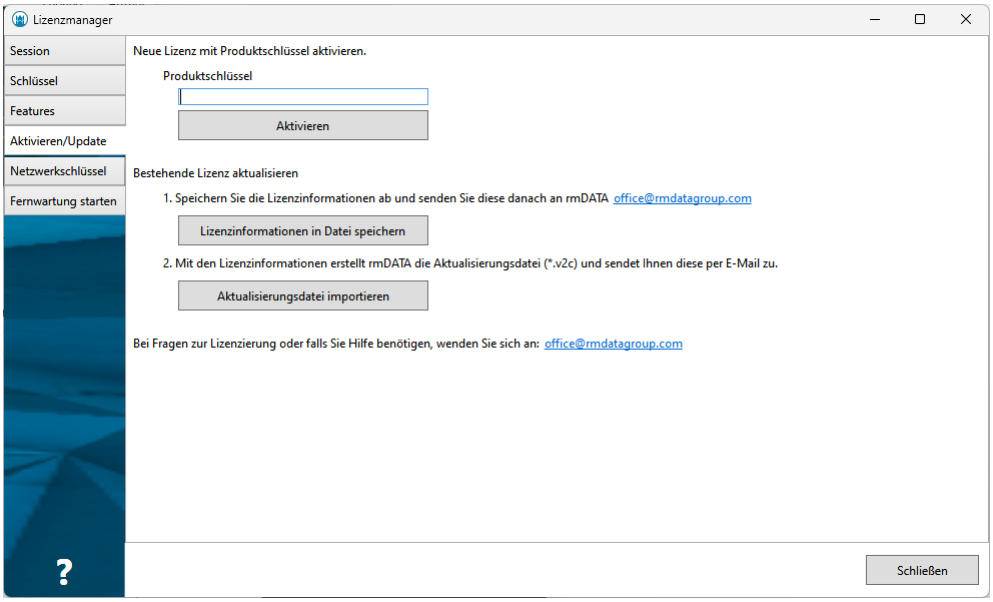
Location Der Hostname des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel installiert ist

Produkt Das Produkt dem das Feature zugeordnet ist

Feature-ID Die ID des Features
Feature Der Name des Features
Zugang Erlaubter Zugang zu diesem Feature:
Loc … Einzelplatzlizenz
Net … Netzwerklizenz
Disp … Remote Client Lizenz
Anzahl Art der Zählung der belegten Netzwerklizenzen:
Station … eine Session pro Rechner
Prozess … eine Session für jeden laufendem Prozess
Anmeldung … eine Session für jedes Login
Logins Gibt an, wie oft dieses Feature angefordert wurde
Verfügbar Die Anzahl der max. erlaubten Sessions (Anzahl der Netzwerklizenzen)
Session Gibt an, wie oft dieses Feature aktuell belegt ist
Getrennt Die Anzahl der aktuell getrennten Lizenzen
Feature Typ Der Typ des Features, zB:
Perpetual … dauerhafte Lizenz
Time Period … Zeitlich beschränkte Lizenz
Trial … Zeitlich beschränkte Lizenz (zB Testlizenzen und Abonnements)
Executions … Lizenz mit begrenzter Anzahl an Programmstarts
Expiration … Abgelaufene Lizenz
Gesamtdauer Bei zeitbeschränkten Lizenzen: die Laufzeit der Lizenz ab dem ersten Start
Start Zeit Bei zeitbeschränkten Lizenzen: das Datum, an dem das Feature erstmals gestartet wurde (der Beginn der Gesamtdauer)

Aktivieren/Update

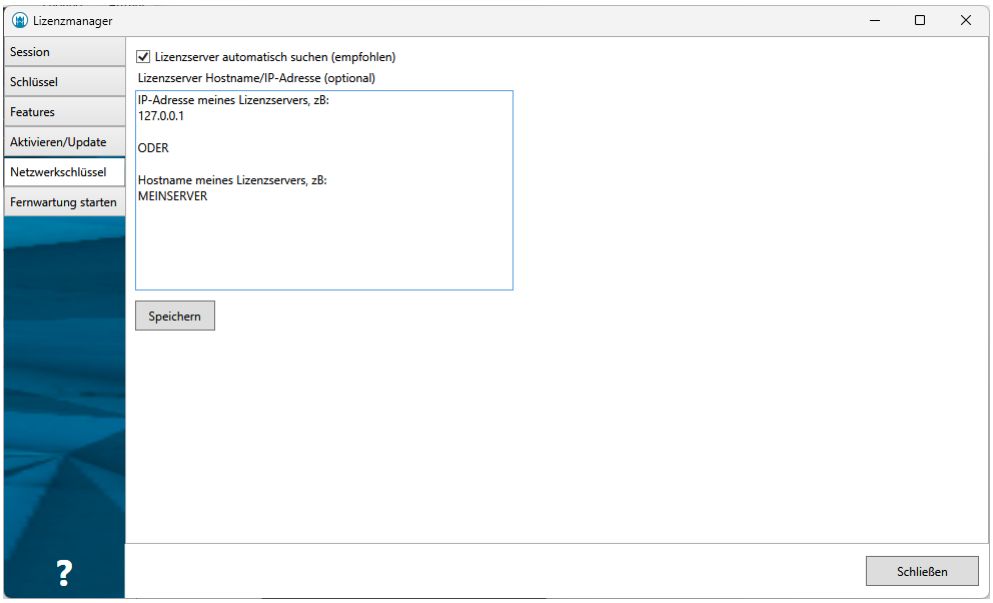
Auf der Karteikarte **„Aktivieren/Update“** können Lizenzen freigeschaltet und geändert werden.



Neue Lizenz mit Produktschlüssel aktivieren
Wenn Sie von rmDATA einen Produktschlüssel erhalten haben, kann dieser hier eingegeben und mit Aktivieren auf diesem Rechner freigeschalten werden.
Bestehende Lizenz aktivieren
mit Lizenzinformationen in Datei speichern werden die aktuellen Daten aller bereits vorhandenen Lizenzschlüssen des Rechners in eine zip-Datei exportiert.
Diese Datei können Sie dann an rmDATA senden, wo damit eine v2c-Datei zur Aktualisierung der Lizenz generiert werden kann.
Mit Aktualisierungsdatei importieren kann eine v2c-Datei, die sie von rmDATA erhalten haben, importiert werden.
Damit wird der entsprechende Lizenzschlüssel (der auf diesem Rechner vorhanden sein muss) aktualisiert.

Netzwerkschlüssel

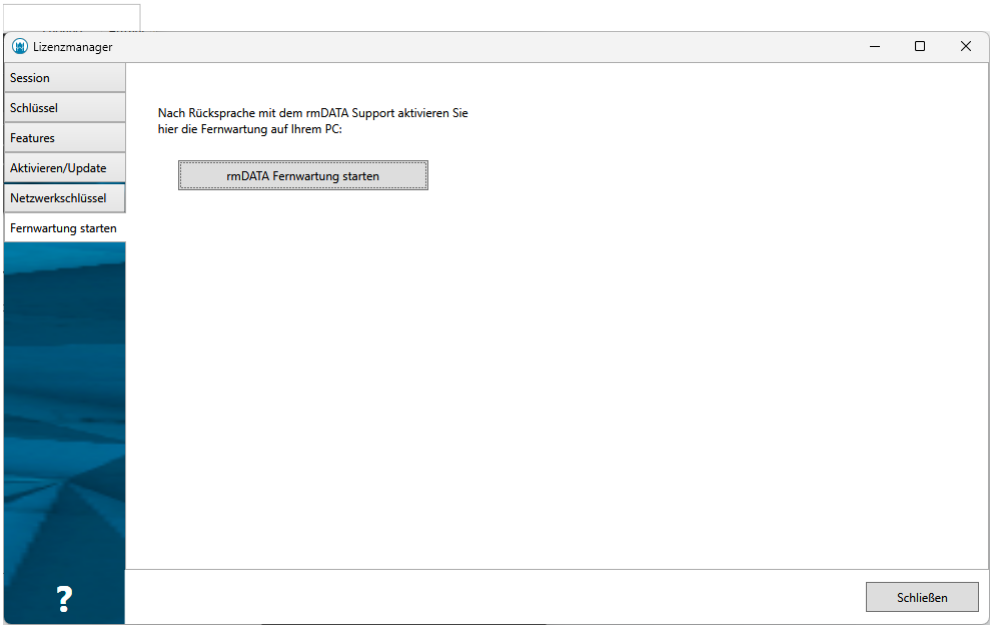
Auf der Karteikarte **„Netzwerkschlüssel“** wird der Zugriff auf eine Netzwerklizenz konfiguriert.



Bei aktivierter Checkbox **„Lizenzserver automatisch suchen“**, sucht der Rechner automatisch im lokalen Netzwerk nach Lizenzservern. Dazu werden sogenannte „Broadcast-Pakete“ an das Netzwerk geschickt, auf die die Lizenzserver antworten. Das funktioniert automatisch, auch wenn sich die Lizenzserver ändern. Es wird empfohlen, diese Checkbox angehakt zu lassen.
In dem Feld **„Lizenzserver Hostname / IP-Adresse“** können ein oder auch mehrere Lizenzserver eingetragen werden, die der Rechner verwenden soll. In einem lokalen Netzwerk ist das normalerweise nicht notwendig. Nur wenn die Broadcast-Pakete blockiert werden, ist diese Angabe erforderlich (z. B. in einem segmentierten Netzwerk, über WAN oder VPN, …).
Die Einstellungen für den Netzwerkschlüssel können auf einen anderen Rechner kopiert werden. Sie sind in der Datei **„%LocalAppData%\SafeNet Sentinel\Sentinel LDK\hasp_106205.ini“** gespeichert.

> ⓘ Aktuelle Programmversionen (seit Version 2022.3) verwenden immer diese Einstellung im internen Lizenzmanager. Für ältere Programmversionen, in denen es noch keinen internen Lizenzmanager gibt, muss der Lizenzserver stattdessen im Admin Control Center eingestellt werden.

Fernwartung



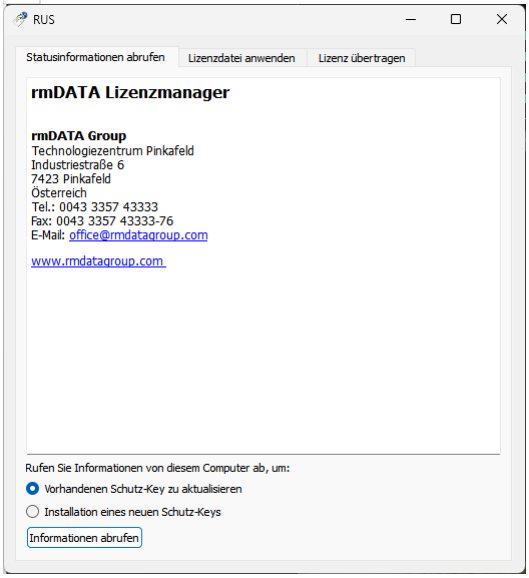
Nach Rücksprache mit rmDATA wird hier die Fernwartung (Teamviewer Quicksupport) aufgerufen.

Alter externer Lizenzmanager (RUS)

Allgemein

Der externe Lizenzmanager (RUS) wurde durch den in den Programmen integrierten Lizenzmanager abgelöst.

Er wird aber nach wie vor mitinstalliert und kann alternativ verwendet werden, wenn z. B noch ältere Programme ohne integrierten Lizenzmanager im Einsatz sind, oder auf einem Lizenzserver, wo keine Anwendungsprogramme installiert werden sollen.



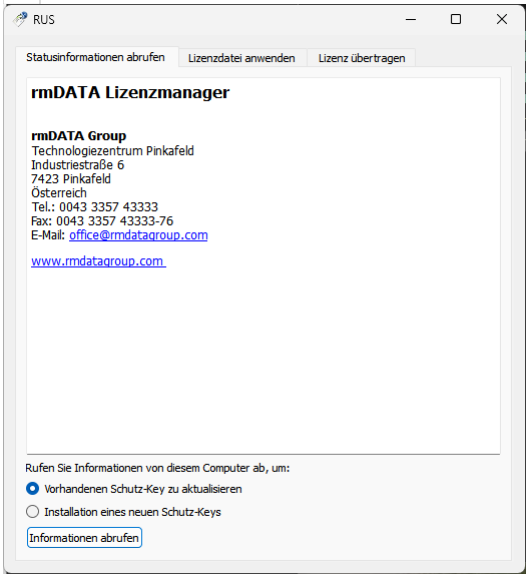
Der rmDATA Lizenzmanager (RUS) wird im Windows-Startmenü als „Lizenzmanager“ aufgerufen. Alternativ können Sie das Programm „rmDATA_Lizenzmanager.exe“ auch aus dem Programmordner heraus starten:

```
C:\Program Files (x86)\rmDATA\Administration\rmDATA_Lizenzmanager.exe oder
C:\Program Files\rmDATA\Administration\rmDATA_Lizenzmanager.exe
```

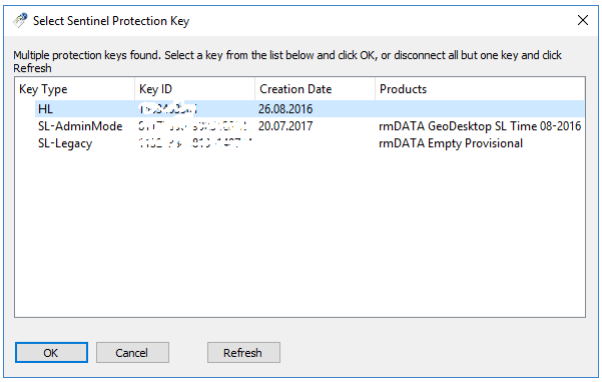
Sie können das Programm „rmDATA_Lizenzmanager.exe“ auch auf einen anderen Rechner kopieren, z. B. auf einen Server.

Statusinformationen abrufen

Auf dieser Karteikarte werden die aktuellen Daten des Rechners inklusive der bereits vorhandenen Lizenz-schlüssel in eine C2V-Datei exportiert.
Diese Datei senden Sie an rmDATA, wo damit eine V2C-Datei zur Aktualisierung der Lizenz generiert wird.



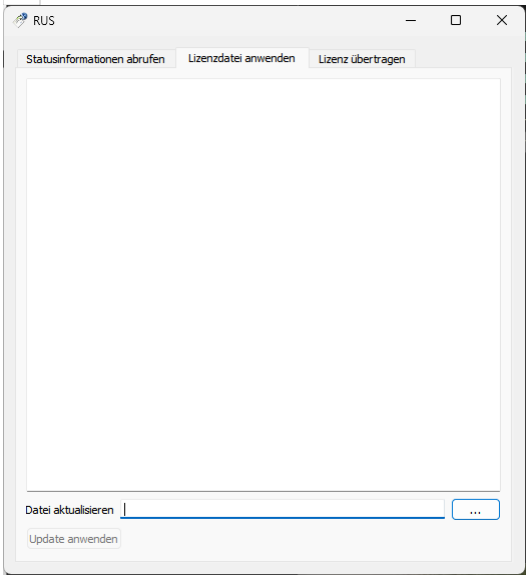
Mit **„Vorhandenen Schutz-Key aktualisieren“** und **[Informationen abrufen]** werden die Daten eines bereits vorhandenen Schlüssels exportiert.
Sollten auf dem Rechner mehrere Lizenzkeys (Hardlocks und/oder Softlocks) vorhanden sein, erscheint ein Fenster, in dem der gewünschte Schlüssel ausgewählt werden muss. Hier z.B. hat der Rechner einen Hardlock (ein Dongle, aufgelistet als „HL“) und zwei Softlocks (ein neuerer „SL-Adminmode“, und ein älterer „SL-Legacy“):



Mit **„Installation eines neuen Schutz-Keys“** und **[Informationen abrufen]** wird ein neuer, leerer Schlüssel angelegt, und dessen Daten exportiert.

Lizenzdatei anwenden

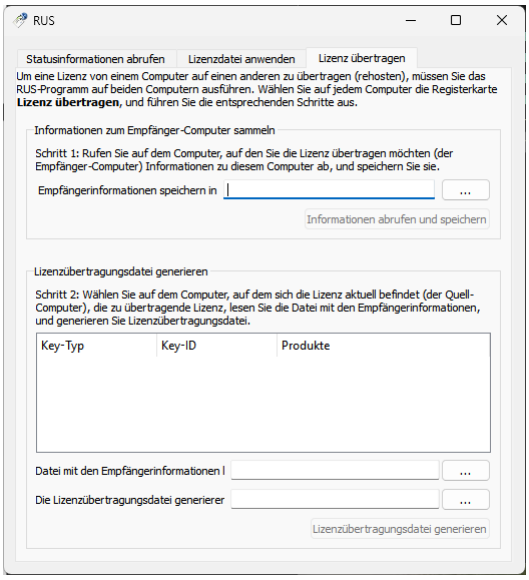
Auf der Karteikarte “Lizenzdatei anwenden“ wird ein von rmDATA generiertes Lizenzupdate (eine V2C-Datei) importiert und in den dazu passenden Schlüssel geschrieben.



Wählen Sie mit dem Button … die von rmDATA erhaltene V2C-Datei aus und klicken Sie auf Update anwenden.
Damit wird der entsprechende Lizenzschlüssel, der auf diesem Rechner vorhanden sein muss, aktualisiert.

Lizenz übertragen

> ⚠ Achtung: Diese Funktion im Lizenzmanager wird nicht unterstützt!



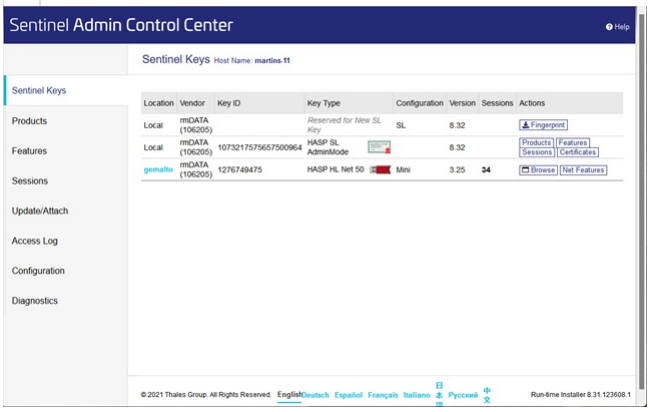
Hardlock-Lizenzen (USB Dongle) können einfach an einen anderen Rechner angesteckt werden.
Um eine Softlock-Lizenz auf einen anderen Rechner zu transferieren, wenden Sie sich bitte an rmDATA (Siehe Kapitel Übertragung eines Softlocks auf einen neuen Rechner auf Seite 10).

Admin Control Center (ACC)

Allgemein

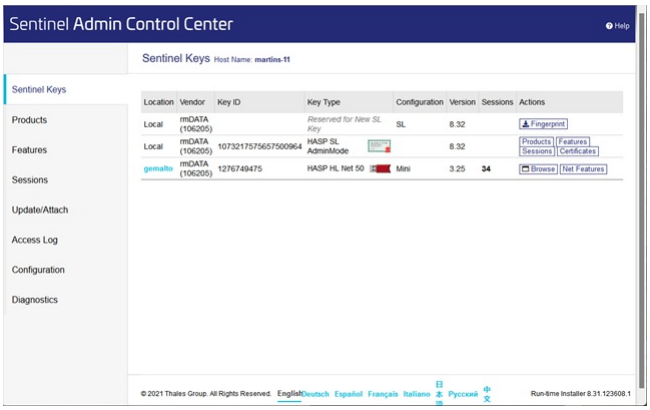
Das Admin Control Center (ACC) wurde teilweise durch den in die Programme integrierten Lizenzmanager abgelöst. Für manche Arten von Lizenzschlüsseln wird es aber nach wie vor benötigt und wird daher weiterhin mitinstalliert. Es kann auch nach wie vor alternativ verwendet werden.
Die Oberfläche des ACC auf dem lokalen Rechner kann in einem beliebigen Webbrowser (Edge, Chrome, Firefox, …) über die Adresse http://localhost:1947 aufgerufen werden.
Außerdem kann auch das ACC eines entfernten Rechners (z. B. auf einem Lizenzserver) aufgerufen werden, z. B. http://MEINSERVER:1947, sofern der Zugriff auf das ACC dieses Rechners erlaubt ist.

> ⓘ Wenn das Admin Control Center auf einem Rechner nicht angezeigt wird, ist der HASP-Treiber nicht oder nicht korrekt installiert. Bitte installieren Sie den Treiber dann manuell. Das Setup ist im rmDATA-Kundenportal verfügbar.



Allgemein

Auf der Karteikarte „Sentinel Keys“ sind alle Lizenzschlüssel aufgelistet, auf die der Rechner Zugriff hat (lokal installierte Schlüssel als auch Netzwerk-Schlüssel).



Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:
Location: Der Hostname des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel installiert ist.
Durch Klick auf den Rechnernamen (in der Spalte „Location“) kann auf das HASP Admin Control Center eines anderen Rechners (z. B. Ihr Lizenzserver) gewechselt werden, sofern der Zugriff auf das ACC dieses Rechners erlaubt ist.
Vendor: Die Firma, die den Lizenzschlüssel ausgestellt hat.
Schlüssel von rmDATA haben immer die Nummer 106205.
Key ID: Die HASP-ID des Lizenzschlüssels.
Key Type: Der Typ des Lizenzschlüssels

… HASP SL Usermode Key (vom Benutzer installierbarer Softlock)
… HASP SL Adminmode Key (vom Administrator installierbarer Softlock)

… HASP SL Legacy Key (ältere Softlock-Variante, ist aber noch häufig im Einsatz)

oder

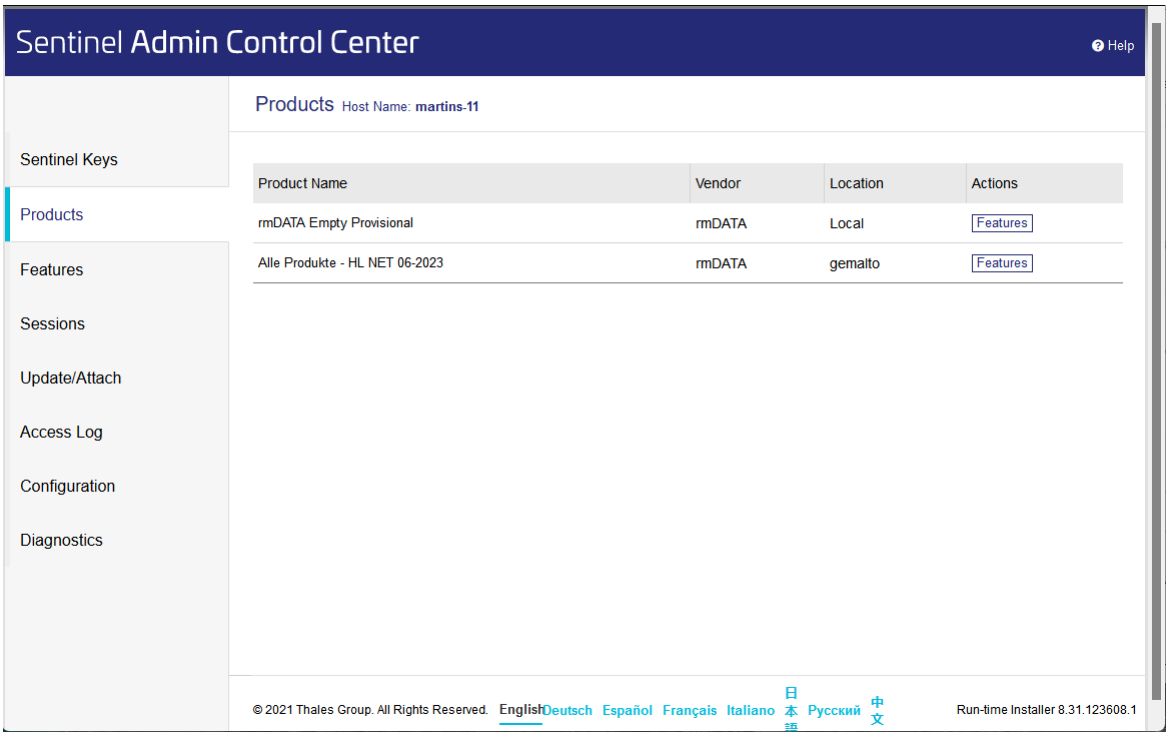
… Hardlock Einzelplatz (grüner USB-Dongle)

… Hardlock Netzwerk (roter USB-Dongle)

Configuration: Weitere Informationen zum Typ des Lizenzschlüssels.
Version: Interne Versionsnummer des Schlüssels.
Sessions: Die Anzahl der aktuell laufenden Sessionen auf dem Schlüssel.
Actions: Führt Aktionen für den jeweiligen Schlüssel je nach dessen Art aus.
[Products] zeigt die auf diesem Schlüssel enthaltenen Produkte.
[Features] bzw. Net Features zeigt die auf diesem Schlüssel enthaltenen Features.
[Sessions] zeigt die aktuellen Sessionen des Schlüssels.
[Blink on] lässt die LED eines Harlocks blinken, um diesen einfacher lokalisieren zu können.
[C2V] exportiert die aktuellen Daten des Keys in eine C2V-Datei. Diese Datei wird an rmDATA gesendet, um damit eine V2C-Datei zur Aktualisierung der Lizenz zu generieren.
[Fingerprint] exportiert die Hardwaredaten in eine C2V-Datei Diese Datei wird an rmDATA gesendet, um damit eine V2C-Datei für einen neuen Lizenzschlüssel zu generieren.

Products

zeigt alle Produkte, die Sie auf dem Rechner nutzen können.



ⓘ Relevant für die Lizenzierung sind die **Features**. **Products** sind nur Gruppierungen von Features und haben keine darüberhinausgehende Bedeutung.

Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:

Product Name: Der Name des Produkts.

Vendor: Der Hersteller des Lizenzschlüssels für dieses Produkt.

Schlüssel von rmDATA haben immer die Nummer 106205.

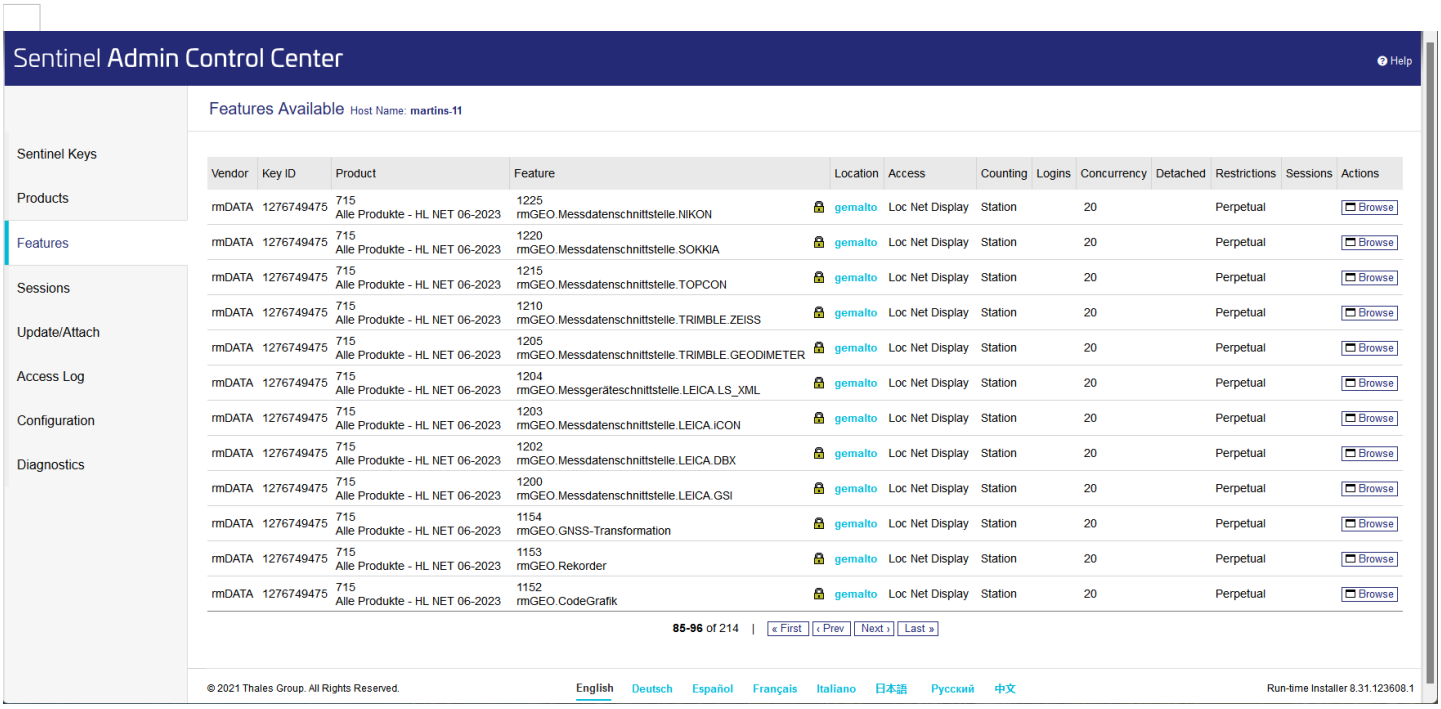
Location: Der Hostname des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel für dieses Produkt installiert ist.

Actions: Führt Aktionen für das jeweilige Feature nach der Art des Schlüssels aus.

Features zeigt die in diesem Produkt enthaltenen Features.

Features

Auf der Karteikarte „Features“ sind alle Features von allen verfügbaren Schlüsseln aufgelistet, auf die der Rechner Zugriff hat.



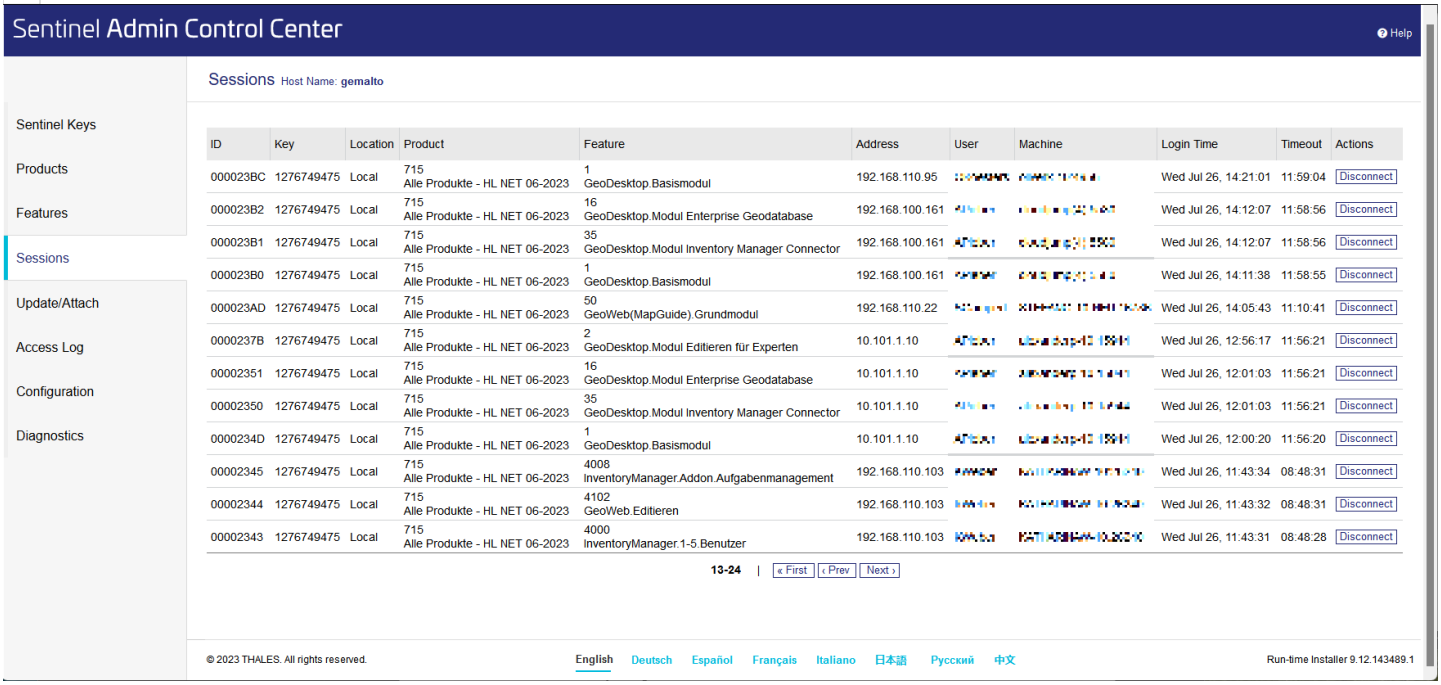
Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:

Vendor: Der Hersteller des Lizenzschlüssels für dieses Feature.
Schlüssel von rmDATA haben immer die Nummer 106205.
Key ID: Die HASP-ID des Lizenzschlüssels für dieses Feature.
Product: Das Produkt, in dem dieses Feature enthalten ist.
Feature: Die Nummer des Features und der Klartextname (falls vorhanden).
Location: Der Hostname des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel für dieses Feature installiert ist.
Access: Der Maschinentyp, von dem der Zugriff auf das Feature erlaubt ist.
Counting: Die Art der Zählweise für die Lizenz (nur relevant bei Netzwerklizenzen).
Logins: Anzahl der Benutzer, die dieses Feature derzeit nutzen (nur relevant bei Netzwerklizenzen).
Detached wird nicht verwendet.
Restrictions: zeigt eventuelle Einschränkungen des Features (z. B.: Zeitbefristung, Ablaufdatum, etc).
Sessions: Die Anzahl der aktuell laufenden Sessionen für dieses Feature.
Actions: Führt Aktionen für das jeweilige Feature je nach der Art des Schlüssels aus.
[Sessions] zeigt die aktuellen Sessions des Schlüssels.
[Browse] öffnet das ACC des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel dieses Features installiert ist, sofern der Zugriff auf das ACC dieses Rechners erlaubt ist.

Sessions

Auf der Karteikarte „Sessions“ sind die vom laufenden Programm aktuell belegten Features aufgelistet.

> ⓘ Im ACC eines Arbeitsplatzrechners werden, je nach Programmversion und Art des Li-zenzschlüssels, meist keine Sessionen mehr angezeigt. In dem Fall verwenden Sie stattdessen den programminternen Lizenzmanager, um die Sessionen aufzulisten.



Die Spalten der Tabelle beinhalten folgende Informationen:
ID: Die interne ID der Session.
Key: Die HASP-ID des Lizenzschlüssels für diese Session.
Location: Der Hostname bzw. die IP des Rechners, auf dem der Lizenzschlüssel installiert ist.
Product: Das Produkt, in dem das Feature enthalten ist.
Feature: Die Nummer des Features und der Klartextname (falls vorhanden).
Address: Die IP-Adresse des Rechners, auf dem das Programm läuft).
User: Der Benutzer, unter dem das Programm läuft.
Machine: Der Rechnername des Clients auf dem das Programm läuft.
Login Time: Der Zeitpunkt, an dem das Feature belegt wurde.

Timeout: Verbleibende Zeit bis zum automatischen Beenden der Session bei Nichtbenutzung.
Actions: führt Aktionen für das jeweilige Feature je nach der Art des Schlüssels aus.
[Disconnect] beendet die Session.

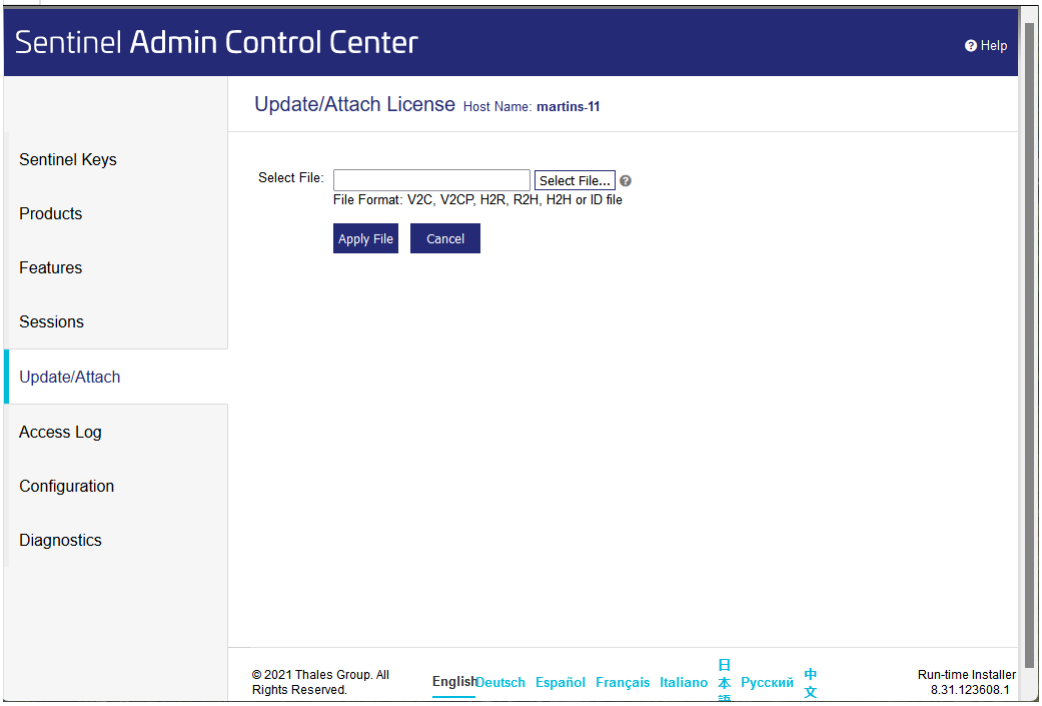
> ⚠ Rufen Sie Disconnect nie auf, wenn noch in der aktuellen Sitzung gearbeitet wird. Das jeweilige Programm wird dadurch auf dem betroffenen Rechner sofort beendet!

Update/Attach

Hier können Lizenzupdates importiert werden, z. B.:
von rmDATA erhaltene V2C-Dateien

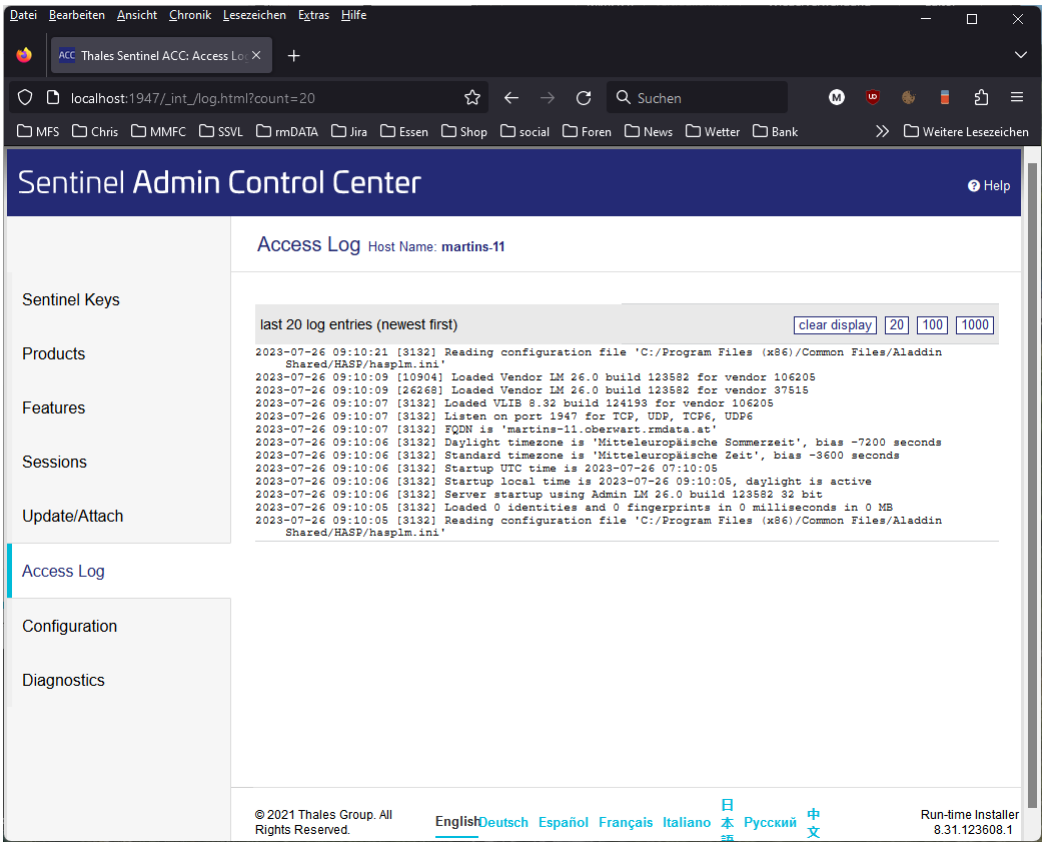
> ⓘ Der zu ändernde Lizenzschlüssel muss dazu auf dem Rechner verfügbar sein.

die XML-Datei für die Klartextnamen von Produkten und Features.



Update/Attach

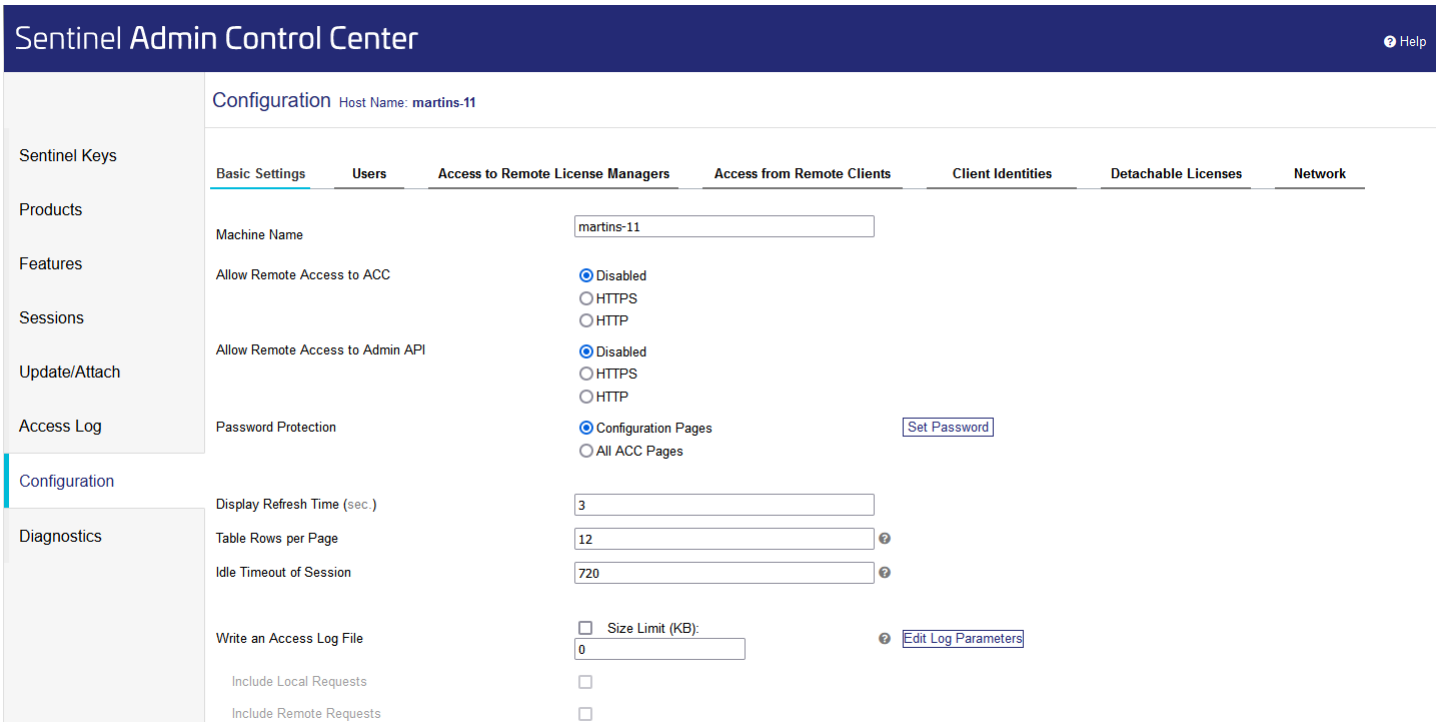
zeigt die Logdatei (nur für Administratoren).



Configuration

Hier können verschiedene Einstellungen des ACC geändert werden (nur für Administratoren).

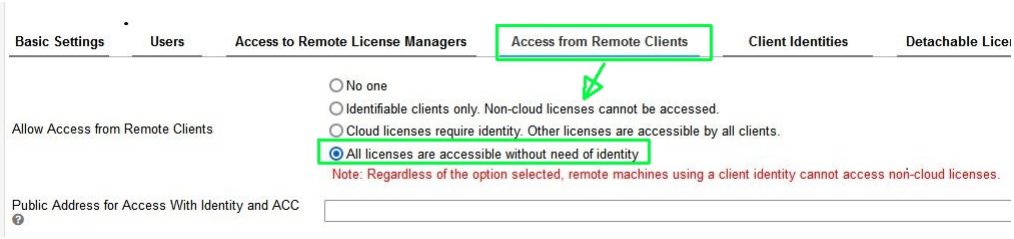
> ⚠ Vom Anwender sollte hier nichts geändert werden, außer nach Rücksprache mit rmDATA oder dem HASP-Hersteller Thales!
> Falsche Einstellungen können die Lizenz unbrauchbar machen!



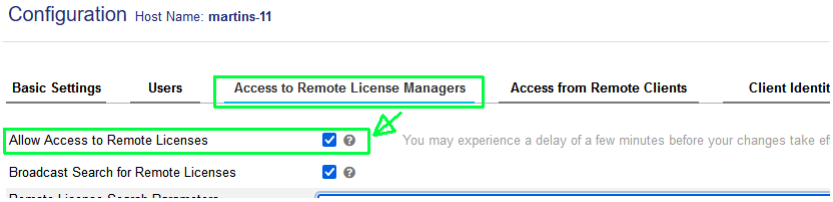
Es folgt eine Beschreibung von ausgewählten, öfters benötigten Einstellungen, hauptsächlich für Administratoren von Lizenzservern (Netzwerklizenzen).
Für weitergehende Informationen nutzen Sie bitte die Onlinehilfe (rechts oben auf jeder ACC-Seite) bzw. die Dokumentation des HASP-Herstellers Thales https://docs.sentinel.thalesgroup.com/ldk/

Zugriff der Clients auf den Lizenzserver

Im ACC des Lizenzservers (der Rechner, auf dem der Netzwerk-Dongle angesteckt ist) muss unter “Configuration – Access from Remote Clients” der Zugriff erlaubt sein:



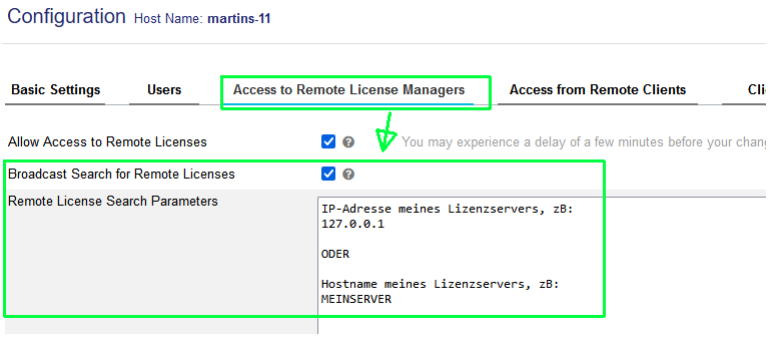
Im ACC der Clients muss unter “Configuration – Access to Remote License Managers” die Checkbox “Allow Access to Remote Licenses” angehakt sein:



> ⓘ Beide Einstellungen sind per Default aktiviert, und sollten nicht deaktiviert werden.

Suchen des Lizenzservers

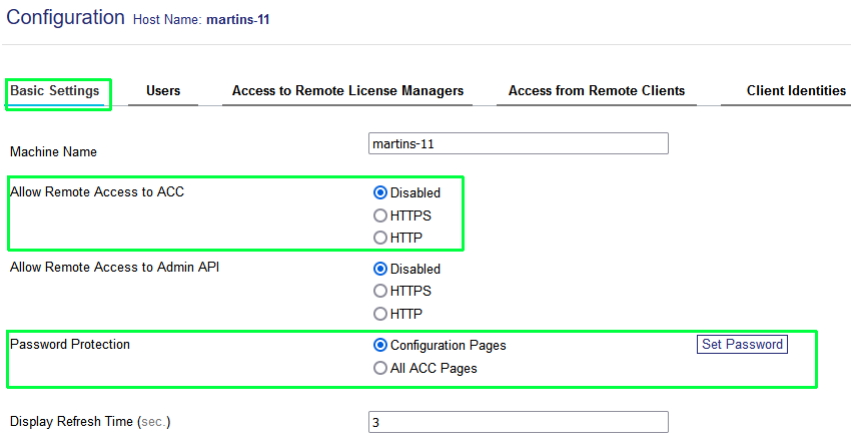
Auf den Clients wird unter “Configuration – Access to Remote License Managers” eingestellt, wie nach dem Lizenzserver gesucht werden soll.
Normalerweise erfolgt die Suche nach dem Lizenzserver im LAN automatisch über Broadcast Pakete. Die Option „Broadcast Search for Remote Licenses“ ist per Default aktiviert und sollte auch nicht deaktiviert werden.
Wenn Ihr Netzwerk in mehrere Subnetze aufgeteilt ist, wenn VPN-Verbindungen genutzt werden oder wenn aus anderen Gründen die Broadcast-Pakete ausgefiltert werden, kann der zu verwendende Lizenzserver im Feld „Remote License Search Parameters“ manuell angegeben werden.



> ⓘ Diese Einstellung wird nur noch von älteren Programmversionen verwendet.
> Aktuelle Programmversionen (seit Version 2022.3) verwenden immer die entsprechende Einstellung im internen Lizenzmanager

Fernzugriff auf das ACC des Servers erlauben

Um Clients den Zugriff auf das Admin Control Center des Servers zu erlauben (z.B., damit die Anwender selbst prüfen können, wer gerade eine bestimmte Lizenz belegt), muss unter “Configuration – Basic Settings” die Checkbox “Allow Remote-Access to ACC” auf „HTTP" gestellt werden. Dieser Zugriff ist per Default nicht erlaubt.
Wird der Zugriff auf das ACC erlaubt, dann sollte gleichzeitig auch ein Passwort für die „Configuration Pages“ vergeben werden, um zu verhindern, dass Anwender auch Konfigurationsänderungen am Lizenzserver vornehmen können.



⚠ Notieren Sie das Passwort und verwahren Sie es an einem sicheren Ort. Wir haben keine Möglichkeit, ein verlorenes Passwort wiederherzustellen!

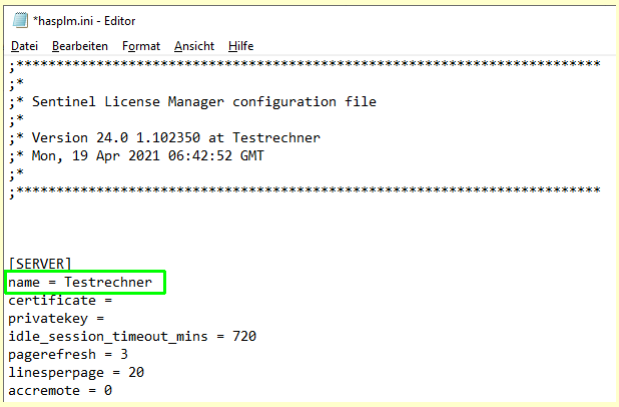
Namen für „products“ und „features“

Im Admin Control Center werden Produkte und Features normalerweise nur über deren Nummer angezeigt.
Um die Listen lesbarer zu gestalten, können Sie im rmDATA-Kundenportal das HASP-Setup herunterladen. In dem Archiv ist die Datei „106205.xml“ enthalten, die die Übersetzung in Klartextnamen enthält.
Diese Datei importieren Sie im ACC (siehe Kapitel Update/Attach). Danach werden Produkte und Features mit ihren Namen angezeigt (so wie in den Screenshots hier).

ACC-Einstellungen auf andere Rechner verteilen

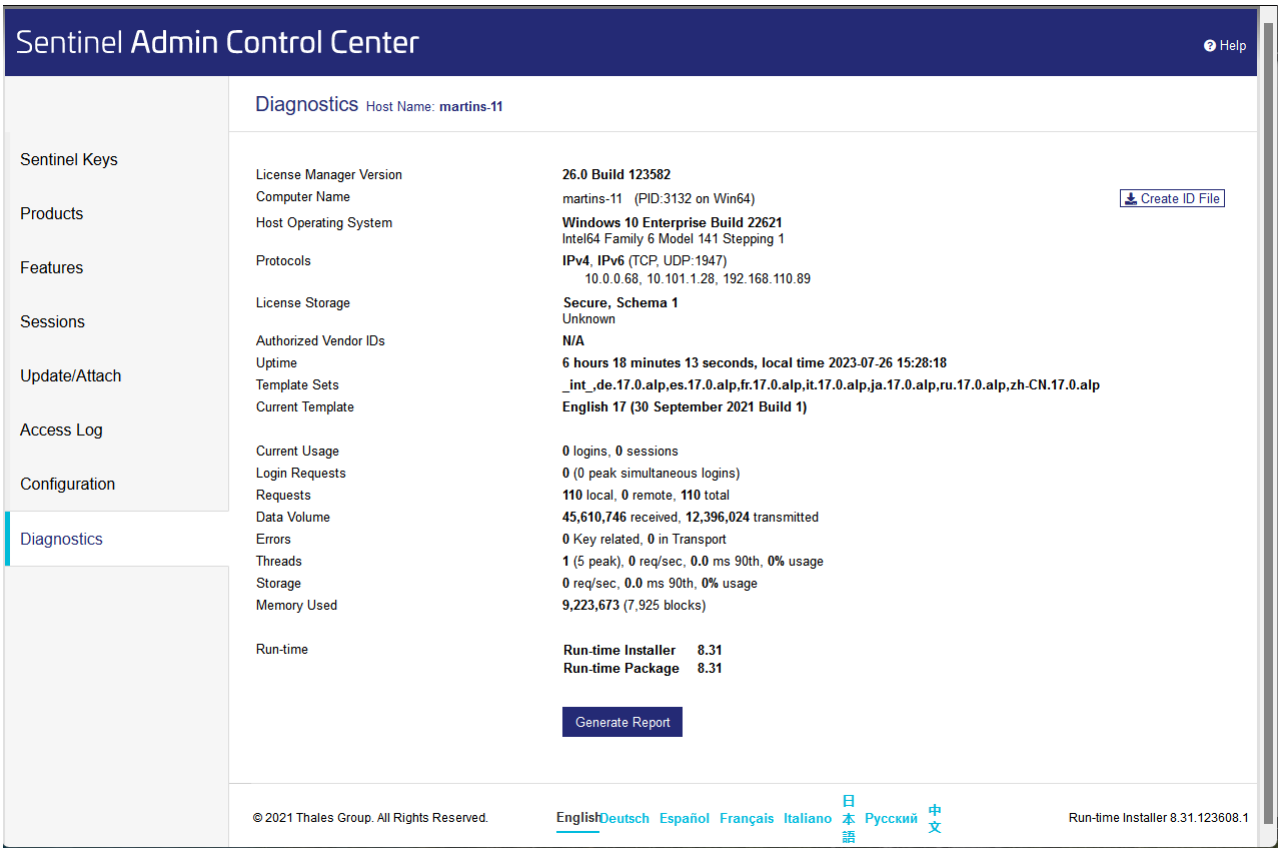
Die Einstellungen des ACC können Sie auch auf einen anderen Rechner kopieren. Sie sind in der Datei „C:\Program Files (x86)\Common Files\Aladdin Shared\HASP\hasplm.ini“ gespeichert.

⚠ In der Datei ist der Hostname des ursprünglichen Rechners (der Eintrag „name =…“ in der Sektion [SERVER]) enthalten. Dieser Eintrag muss vor dem Kopieren auf einen anderen Rechner entweder aus der Datei gelöscht oder auf den jeweiligen Rechnernamen abgeändert werden:



Diagnostics

zeigt Diagnoseinformationen an (nur für Administratoren).



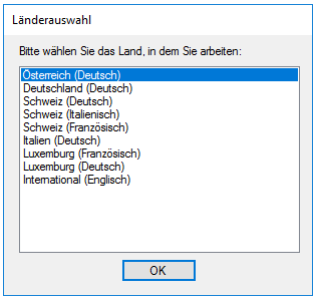
Programmstart

Programmstart

Nach der Programminstallation wird am Desktop ein Icon angelegt.



Beim ersten Start wählen Sie das Land, in dem Sie arbeiten:



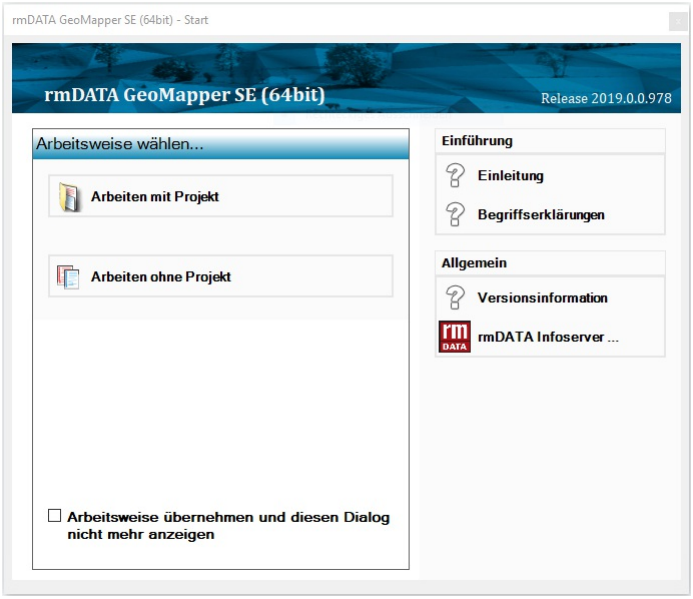
So werden die Sprache und die länderspezifischen Befehle aktiviert.
Nach dem Start des Programms erscheint der Startdialog .

Startdialog

Wählen Sie, ob Sie mit oder ohne Projekte arbeiten möchten.

Projektverwaltung in rmDATA GeoMapper

Sie können auch ohne die Projektverwaltung, und somit Dateiorientiert, arbeiten.



Der Startdialog wird nach dem Programmstart angezeigt. Sie entscheiden sich dann für eine Arbeitsweise für die aktuelle Arbeitssitzung. Falls Sie die Arbeitsweise ändern möchten (mit/ohne Projekt), starten Sie GeoMapper neu.

Arbeitsweise wählen

Arbeiten mit Projekt: Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie zum nächsten Dialog, in dem Sie ein bestehendes Projekt öffnen oder ein neues Projekt anlegen können. mehr ...
Arbeiten ohne Projekt: Wenn Sie diese Option wählen, wird der Startdialog geschlossen. Das Öffnen, Speichern und Schließen von Dateien erfolgt dann über die Befehle im Menü Datei.
Arbeitsweise übernehmen: Wenn Sie die Option "Arbeitsweise übernehmen und diesen Dialog nicht mehr anzeigen" angehaken, wird die Auswahl von "Arbeiten mit/ohne Projekt" gespeichert. Der Startdialog wird dann beim nächsten Programmstart nicht mehr angezeigt und Sie arbeiten immer mit bzw. ohne Projekt.

> ⓘ Um den Startdialog wieder anzuzeigen, öffnen Sie die Benutzerdefinierten Einstellungen .

Arbeiten mit Projekt

rmDATA Projects ...

Kommandozeile

Kommandozeile

Starten Sie rmDATA GeoMapper über die Kommandozeile.
Syntax

```
GeoMapper.exe <filename> [/t[emplate]:projecttemplate] [/c[ommand]:<NomeComando>([<param1>][,<param2>][,<param3>])]
```

> ⚠ Pfadangaben sollten grundsätzlich in doppelte Anführungszeichen (") gefasst werden, vor allem aber dann, wenn sie Leerzeichen beinhalten. Andernfalls missinterpretiert die *Windows* Kommandozeile die Leerzeichen als Trennzeichen zwischen Parametern.

Schalter	Beschreibung
/t: name **/template:** name	Lädt eine vorhandene Dateivorlage. Statt "name" geben Sie den Namen der Dateivorlage (ohne Pfad) an.
/c: command(param1,param2,param3) **/command:** command(param1,param2,param3)	Ruft ein Kommando direkt nach dem Öffnen bzw. Erstellen der angegebenen Datei auf. Zurzeit sind folgende Kommandos verfügbar: • Kommandozeilen-Import • Skript-Ausführung

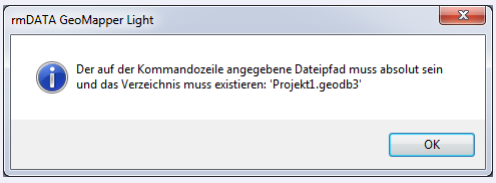
GeoMapper.exe "C:\TestData\Datei1.geodb3" **/t:** Vorlage1 **/c:** *CLImport* (*Xml* ,"C:\TestData\Grundlage.xml")
Dieses Beispiel erstellt eine neue Datei (*Datei1.geodb3*) auf Basis der Vorlage "Vorlage1" und importiert die Datei *Grundlage.xml* vom Typ *Xml* .

⚠ Groß- bzw. Kleinschreibung muss bei der Eingabe beachtet werden! (case sensitive)

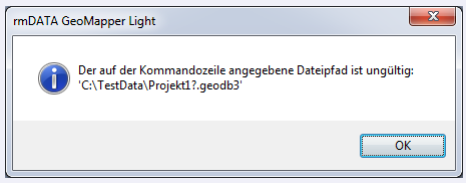
⚠ Alle angegebenen Pfade müssen absolut sein und existieren. Die Datei selbst wird neu erstellt, wenn diese noch nicht existiert.

⚠ Wenn im Dateipfad oder -namen Umlaute oder dergleichen verwenden werden, muss beim Kommandozeilenaufruf über eine BAT-Datei die *Codepage 1250* angegeben werden. (Dies erfolgt mit dem Befehl *chcp 1250* zu Beginn der BAT-Datei)

Fehlermeldungen:



Tritt auf, wenn die Datei ohne absoluten Pfad angegeben wurde, oder das angegebene Dateiverzeichnis nicht existiert.



Tritt auf, wenn der angegebene Dateiname ungültige Zeichen enthält (\ / : * ? " < > |)

Kommandozeile - Importbefehl

Geben Sie direkt beim Starten des Programms eine Datei an, die importiert werden soll.
Starten Sie rmDATA GeoMapper per Kommandozeilen-Aufruf
Geben Sie dabei per Befehls-Schalter (**/c:** od. **/command:**) das Kommando **CLImport** an.

GeoMapper.exe "C:\Demo\Projekt1.geodb3" **/t:** Vorlage1 **/c:** *CLImport* (*Xml* ,"C:\Demo\Grundlage.xml")
Dieses Beispiel legt eine neue Datei (*Projekt1.geodb3*) auf Basis der Vorlage "Vorlage1" an und importiert die Datei *Grundlage.xml* vom Typ *Xml* .

Mit *CLImport* können folgende Daten importiert werden:
XML-Datei

Syntax

```
/c:CLImport(Xml,Param1 , [Param2],[Param3],[Param4],[Param5],[Param6]* )
```

Xml: Fixe Bezeichnung für den XML-Import
Param1: absoluter Pfad der .xml-Datei (Pflichtparameter)
Param2: absoluter Pfad einer .mapping-Datei (optionaler Parameter)
Param3: Kollisionsbehandlung (optionaler Parameter)
IgnoreNewPoint: Vorrang bestehender Punkt
RenameNewPoint: Umbenennen
PointCollision: Interaktiv lösen
UpdateGeometry: Vorrang neuer Punkt
Param4: Name-Präfix (optionaler Parameter)
Param5: Name-Suffix (optionaler Parameter)
Param6: Subname-Suffix (optionaler Parameter)

⚠ Groß- bzw. Kleinschreibung muss bei der Eingabe beachtet werden! (case sensitive, s. o. : **Xml**)

⚠ Bei einem Import über Kommandozeile werden Punkte und Flächen mit gleichem Namen ersetzt und nicht mit Präfix/Suffix ein zweites Mal eingefügt!



Tritt auf, wenn die Importdatei nicht existiert, oder der Dateipfad zu dieser nicht richtig angegeben wurde.

Kommandozeile - Skript

Geben Sie direkt beim Starten des Programms ein Skript an, das ausgeführt werden soll.
Starten Sie rmDATA GeoMapper per Kommandozeilen-Aufruf
Geben Sie dabei per Befehls-Schalter (**/c:** od. **/command:**) das Kommando **CLImport** an.

GeoMapper.exe "C:\Demo\Projekt1.geodb3" **/c:** *CLScript* ("C:\Demo\Beispiel.py")
Öffnet die Datei (*Projekt1.geodb3*) und führt das Skript *Beispiel.py* aus.

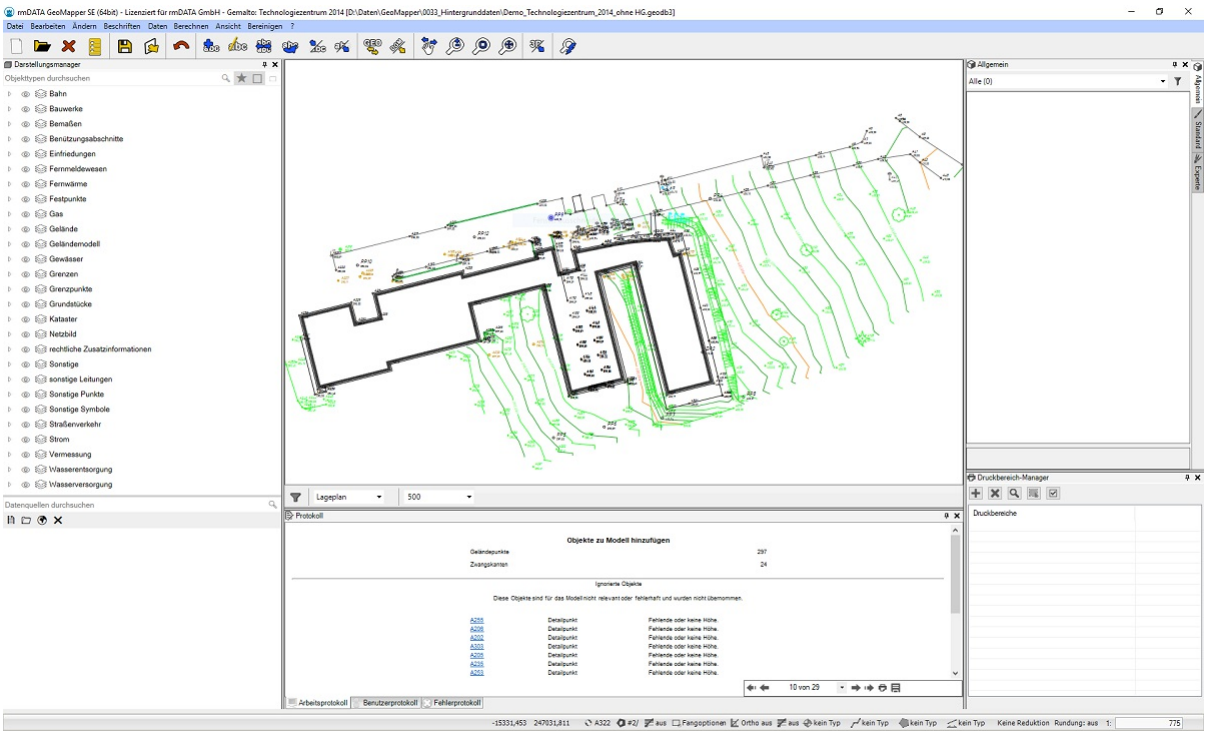
Syntax

```
/c:CLScript(Dateiname)
```

Benutzeroberfläche

Aufbau der Benutzeroberfläche

Die Oberfläche des rmDATA GeoMapper besteht aus der Grafik (Zeichenbereich), dem Darstellungsmanager, dem Eigenschaften-Manager der Statusleiste und dem Protokoll.
Menü: Aufruf der Befehle Mehr...
Zeichenbereich: Im Zeichenbereich erstellen Sie Ihren Plan mit den Punkten, Linienzügen, Flächen, Texten und Bemaßungen. Mehr...
Planbereiche: Im Planbereich stellen Sie Ihre Pläne fertig. Dazu gehören der Plankopf, Legende, Übersicht, Maßstabsleisten, etc. In einer GeoMapper-Datei können Sie mehrere Planbereiche mit jeweils eindeutigem Namen anlegen. Mehr...
Multifunktionsleiste: Die Multifunktionsleiste bietet eine Übersicht über die Darstellung des aktuellen Projekts, den aktuell eingestellten Filter, etc. Sobald Sie ein oder mehrere Objekte in der Grafik selektieren, rufen Sie direkt in der Multifunktionsleiste die passenden Bearbeitungsbefehle auf. Mehr...
Darstellungsmanager: Über den Darstellungsmanager fügen Sie neue Objekte oder externe Daten ein. Mehr...
Eigenschaften-Manager: Die Eigenschaften der verschiedenen Objekte werden hier angezeigt. Mehr...
Druckbereich-Manager: Übersicht über alle Druckbereiche in der Datei Mehr...
Statusleiste: In der Statusleiste wählen Sie unter anderem die nächste Punktnummer, den aktuellen Punkt- und Linientyp und noch einiges mehr ... Mehr...
Protokoll: Alle Aktionen, wie Importe oder Berechnungen, werden nachvollziehbar protokolliert. Mehr...Siehe auch Hinweise zu Dialogen



Menü

Aus dem Menü rufen Sie alle Befehle für den rmDATA GeoMapper auf.
Das Menü sieht abhängig vom aktuellen Programmzustand unterschiedlich aus:
Kein Projekt geöffnet: Das Menü bietet nur die Befehle zum Öffnen einer Datei, zum Beenden des Programms und zum Aufruf der Hilfe an. Sobald Sie ein Projekt geöffnet haben, werden auch die weiteren Menüeinträge angezeigt.
Anzeigemodus: Im Anzeigemodus können Sie das Projekt nur ansehen oder ausdrucken. Sie können keine Änderungen im Projekt vornehmen. Sie kommen in den Anzeigemodus, wenn
das Projekt eine Konfiguration beinhaltet, für die Sie keine Lizenz besitzen. Sie können in den Einstellungen die Konfiguration entfernen um in dem Projekt weiter zu arbeiten. (Siehe Datei-Einstellungen)
sie das Kennwort eines geschützten Projekts nicht kennen. (Siehe Datei schützen)
Änderungsmodus: Alle Befehle von rmDATA GeoMapper können im Menü aufgerufen werden.

> ⓘ Viele Bearbeiten-Befehle aus dem Menü können Sie direkt in der Multifunktionsleiste aufrufen, sobald Sie das Objekt selektieren. (siehe Grafik Bearbeiten von Objekten)

Eigenes Menü

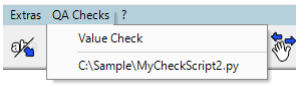
Bei dem Eigenen Menü handelt es sich um ein Menü das abhängig von einer Datei erstellt werden kann. In der Datei ist es möglich verschiedene Skript-Dateien zu definieren die direkt ausgeführt werden können. Damit das Menü zur Verfügung steht muss eine Datei dafür in den Datei-Einstellungen ausgewählt werden.
Die Einstellungsdatei ist als **.menu** zu Speichern und der Aufbau sieht wie folgt aus:

```
<settings>
    <menu>
        <caption>QA Checks</caption>
        <requireworkspace>false</requireworkspace>
        <entries>
            <script caption="Value Check">Object value check Skript</script>
            <delimiter/>
            <script>C:\Sample\MyCheckScript2.py</script>
        </entries>
    </menu>
</settings>
```

Dabei haben die Einstellungen folgende Auswirkungen:
caption: Hier kann der Name für den Menü-Eintrag definiert werden.
requireworkspace: Damit wird definiert ob das Menü nur innerhalb einer Mutation zur Verfügung steht. Wenn der Wert **true** oder **1** entspricht dann ist das Menü nur innerhalb einer Mutation sichtbar, für alle anderen Werte ist das Menü immer sichtbar.
entries: Unter dem Element werden alle Skripts aufgelistet für die ein Eintrag erstellt werden soll. Die Elemente unterhalb dieses Elementes können beliebig oft verwendet werden um damit die dementsprechenden Eintragungen zu erstellen.
script: Damit wird ein Skript angegeben. Wenn Sie nur den Namen angeben, dann wird dieser im eigenen, Abteilungs-, Firmen- bzw. Programmdatenverzeichnis und deren Unterordnern gesucht.
Optional kann auch ein Absoluter Pfad zu dem Skript angegeben werden. Es besteht auch die Möglichkeit eine **caption** für das Skript anzugeben. Falls die **caption** angegeben wurde dann wird diese für die Anzeige des Eintrags verwendet, wenn der Wert nicht angegeben wurde, dann wird der Eintrag zwischen **script** für die Anzeige verwendet.
delimiter: Damit kann ein Trennstrich zwischen den Menü Einträgen erstellt werden.

> ⓘ Wenn innerhalb eines script Elements ein Dateiname oder ein Absoluter Dateipfad angegeben wurde, der nicht gefunden werden kann, dann wird für den Eintrag auch kein Eintrag im Menü erstellt!

Das oben gennante Beispiel erzeugt ein Menü das wie folgt aussieht (Wenn die angegebenen Dateien gefunden werden können):



> ⓘ Für den Pfad können auch Platzhalter in eckigen Klammern genutzt werden. (analog zu den Vorlagen eines Transfers)
> Dabei gibt es folgende Platzhalter:
> - **GlobalFolder** Programmdatenverzeichnis
> - **RoamingFolder** Benutzerverzeichnis
> - **CustomerFolder** Firmenverzeichnis
> - **ProgramFolder** Programmverzeichnis
> - **SharedFolder** Gemeinsames Verzeichnis
> - **DepartmentFolder** Abteilungsverzeichnis

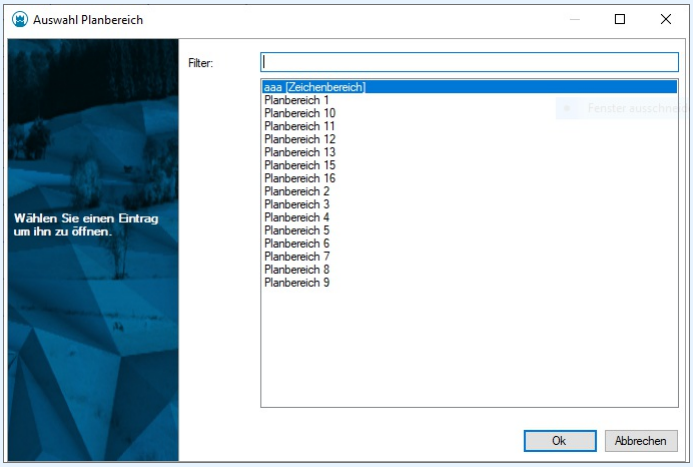
Zeichenbereich

Im Zeichenbereich erstellen Sie Ihren Plan mit den Punkten, Linienzügen, Flächen, Texten und Bemaßungen.
Um im Zeichenbereich Punkte, Linienzüge, Flächen, etc. einzufügen, wählen Sie einen Objekttyp im Darstellungsmanager aus und setzen Sie diesen in der Grafik ein.
Bestehende Objekte bearbeiten Sie über die Befehle im Menü. Alternativ selektieren Sie die Objekte und wählen dann die Befehle in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü aus.
Weitere Informationen finden Sie hier ...

Planbereich

Im Planbereich stellen Sie Ihre Pläne fertig. Dazu gehören der Plankopf, Legende, Übersicht, Maßstabsleisten, etc.
Erstellen Sie Pläne über **Datei / Planbereich erstellen** . Für jeden Plan erhalten Sie einen eigenen Reiter in Ihrer Benutzeroberfläche. In diesen Plan ergänzen Sie nach Ihrem Belieben zusätzliche Texte oder andere Layout-Elemente.

ⓘ Wenn Sie sehr viele Planbereiche erstellt haben klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einer der Reiter. Es öffnet sich ein Auswahldialog, in dem mittels Filter ein Planbereich gesucht und geöffnet werden kann.

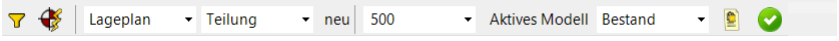


ⓘ Erstellen Sie sich eine Vorlage mit Ihrem Plankopf! So ist Ihr Plankopf bereits Teil des erstellten Plans. (siehe Planbereich.Planvorlage erstellen)

Weitere Informationen finden Sie hier ...

Multifunktionsleiste

Die Multifunktionsleiste enthält:
Filter: Schränken Sie die angezeigten Objekte in der Grafik mit Hilfe eines [Filters](../benutzeroberflaeche/filter) ein.
rmGEO: Nur sichtbar bei aktiver rmGEO-Verbindung:
rmGEO-Datenquelle: Ruft den Befehl Wechsel zu rmGEO auf.
Abgleich zur rmGEO-Datenquelle: Ruft den manuellen Abgleich auf.
Export zur rmGEO-Datenquelle: Ruft den Export beim manuellen Abgleich auf.
Import aus rmGEO-Datenquelle: Ruft den Import beim manuellen Abgleich auf.
Darstellung: Wählen Sie die Darstellung der Objekte aus. Sobald Sie Profile oder Fassaden in Ihren Daten eingefügt haben, finden Sie hier auch deren Darstellungen.
Ansicht: Wählen Sie die Ansicht aus. (Nur verfügbar wenn die aktuellen Konfigurationen Ansichten definiert haben)
Maßstab: Wechseln Sie in den gewünschten Maßstab
Geländemodell: Nur sichtbar bei aktiver Fachschale Geländemodell:
Aktives Modell: Auswahl des aktiven Modells, das für Berechnungen genutzt wird
Eigenschaften des Geländemodells Durch Klick auf den Button sieht man die Eigenschaften des aktuellen Modells im Eigenschaftenmanager
Berechnungsstatus: zeigt, dass das aktive Modell berechnet ist. Bei der Anzeige von ist das aktive Modell ungültig. Entweder gab es einen Fehler bei der Berechnung oder die Daten haben sich verändert. Drücken Sie auf den Button um die Berechnung neu zu starten.



Wenn Sie ein Objekt in der Grafik durch Klick mit der Maus selektieren, dann wechselt die Multifunktionsleiste und Sie sehen alle Befehle zur Bearbeitung der selektierten Objekte:



Filter

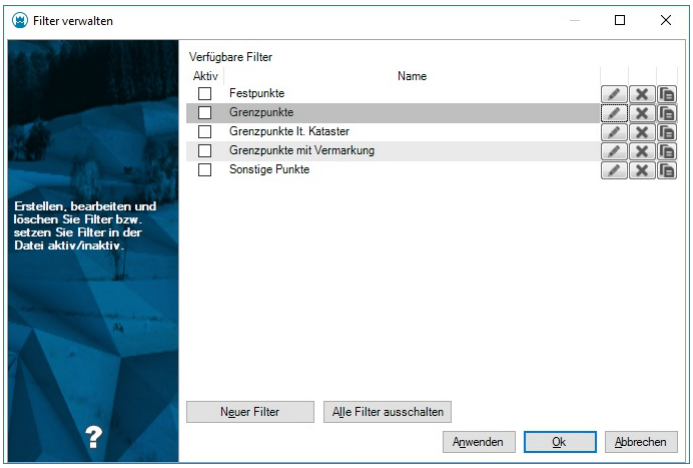
Filter verwalten

Filtern Sie Objekte in der Grafik.

Menu: [Multifunktionsleiste / Filter]

Starten Sie die Filterverwaltung durch Klick auf den Filter-Button in der Multifunktionsleiste.

> ⓘ Wenn Sie mit der Maus auf das Filter Icon fahren, werden Ihnen als Tooltip alle aktiven Filter angezeigt.



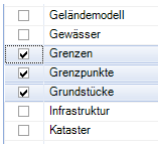
Alle Objekte, die zumindest einem der angehakten Filter entsprechen, werden in der Grafik angezeigt. Alle anderen Objekte werden ausgeblendet.

> ⓘ Wenn Sie den Filter brauchen um mehrere Objekte zu bearbeiten, dann nutzen Sie die Schnellauswahl im Eigenschaften-Manager

> ⓘ Filter, die Sie in Ihren Projekten immer wieder benötigen, fügen Sie einfach in der Konfiguration ein. Dann werden Sie beim Anlegen einer Datei eingefügt.

Filter (de-)aktivieren

Um Filter ein- bzw. auszuschalten, klicken Sie einfach in das Kästchen in der Spalte **Aktiv** . Sie können dabei auch mehrere Filter zugleich schalten, indem Sie zuvor einzelne Zeilen bei gedrückter Umschalt oder Strg Taste markieren.



Zur noch schnelleren Deaktivierung sämtlicher Filter steht Ihnen der Button Alle Filter ausschalten zur Verfügung. Damit werden alle vorhandenen Filter deaktiviert und der Datenbestand erscheint nach Bestätigung des Dialogs wieder ungefiltert.

Anlegen eines neuen Filters

Siehe Neuer Filter

Filter bearbeiten

Klicken Sie innerhalb einer Zeile auf den Button Filter bearbeiten.
Der Filter wird geladen, bestätigen Sie etwaige Änderungen mit dem OK Button.

Filter löschen

Klicken Sie innerhalb einer Zeile auf den Button Filter löschen x .

Filter kopieren

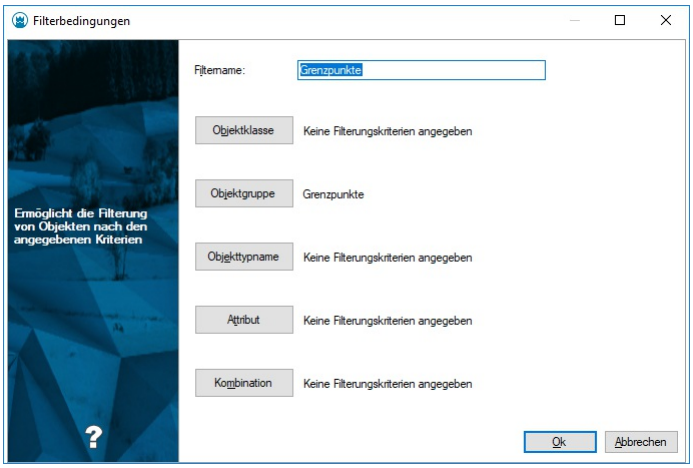
Klicken Sie innerhalb einer Zeile auf den Button Kopieren .
GeoMapper erzeugt eine Kopie des ursprünglichen Filters mit einem neuen Namen.
Ändern Sie nach Belieben die Kriterien des neuen Filters oder bestätigen Sie den Dialog gleich mit OK .

Anlegen eines neuen Filters

Klicken Sie auf den Button Neuer Filter .
Geben Sie einen Namen für den Filter ein.
Wählen Sie die Filterkriterien:
Objektklasse : Einschränkung auf Punkte, Linienzüge, ...
Objektgruppe: Einschränkung auf Objektgruppen, wie sie in der Konfiguration vordefiniert sind
Objekttypen: Einschränkung auf spezielle Objekttypen
Attribut: Es stehen die Typ- und Klassen-Attribute aller Objekte zur Verfügung. Wenn Sie mehrere Attributfilter einfügen, kombinieren Sie diese mit UND (alle Bedingungen müssen erfüllt sein) oder ODER (eine der Bedingungen muss erfüllt sein). Siehe auch ...
Kombination: Kombination von mehreren Filtern. Fügen Sie die Filter mit -> zur Liste hinzu oder entfernen Sie den Filter mit <- . Mit + beginnen Sie eine neue Gruppe, mit - entfernen Sie eine Gruppe. Alle Filter innerhalb einer Gruppe sind ODER-verknüpft. D.h. nur einer der Filterkriterien muss erfüllt sein. Die Gruppen werden UND-verknüpft. D.h. alle Gruppen müssen erfüllt sein.

> ⓘ Wenn Sie mehrere Filterkriterien (z.B: Objekttyp und Attribut) angeben, dann müssen beide Bedingungen erfüllt sein. (Sie werden mit UND verknüpft)

> ⓘ Jeden der Filterkriterien können Sie mit der Checkbox "Filter invertieren" umdrehen. Damit werden z.b. die Objekttypen ausgeblendet, die im Filter angegeben sind. Alle anderen Objekttypen bleiben sichtbar.



Filtern nach Attributen

Wählen Sie das Attribut aus
Wählen Sie den Operator aus. Abhängig vom Typ des Attributs wird Ihnen eine Auswahl der folgenden Operatoren angeboten:
= : Exakt gleich wie der Vergleichswert
!= : Nicht gleich dem Vergleichswert
< : Kleiner
<= : Kleiner gleich
> : Größer
>= : Größer gleich
wie: Enthält den Vergleichswert (siehe weiter unten)
nicht wie: Enthält nicht den Vergleichswert
Regex : Regulärer Ausdruck (siehe weiter unten)
Geben Sie den Vergleichswert ein
Weitere Vergleichsoperationen fügen Sie mit {+} dazu. Diese werden verbunden mit:

UND : Alle Bedingungen müssen erfüllt sein
ODER : eine der Bedingungen muss erfüllt sein

"Wie" und "Nicht wie"

Nutzen Sie diese Vergleichsoperatoren, wenn Sie Teile des Vergleichswerts kennen. Dabei können Sie auch Wildcards verwenden:
* ersetzt mehrere Zeichen
? ersetzt genau 1 Zeichen

> ** Filtern nach Punktnamen**
> - Name wie PP : Es werden alle Objekte gefunden, die im Namen "PP" beinhalten (am Anfang, in der Mitte oder am Ende)
> - Name wie PP* : Es werden alle Objekte gefunden, deren Namen mit "PP" beginnt
> - Name wie PP?1 : Es werden alle Objekte gefunden, deren Namen mit "PP" beginnt und mit "1" endet und dazwischen genau ein Zeichen haben, z.B: PP21

Reguläre Ausdrücke

Mit regulären Ausdrücken legen Sie ein Muster fest, dem der Attributwert entsprechen muss. Verwendet werden kann:

```
a
```

Genau der Buchstabe a (Die Groß-/Kleinschreibung wird berücksichtigt)

```
7
```

Genau die Zahl 7

```
[abc]
```

Genau ein Zeichen aus den Zeichen, die in eckigen Klammern angegeben sind. In diesem Fall a, b, oder c

```
[a-z]
```

Genau ein Zeichen von a bis z

```
^
```

Beginn der Zeile

```
$
```

Ende der Zeile

```
.
```

Genau ein Zeichen

```
\d
```

Genau eine Zahl

```
✎        ^P

        : Wert beginnt mit P

           P$

        : Wert endet mit P
```

Filter nach Version und Aktion

Bei versionierten Konfigurationen können Sie nach der Version bzw. Aktion filtern.
Version: Geben Sie den Namen der Version an, wie er in der Konfiguration definiert ist. (z.b: "neu")
Aktion: Es kann nach folgenden Aktionen gefiltert werden:

```
Added
```

Hinzugefügt

```
Removed
```

Gelöscht

```
GeometryModified
```

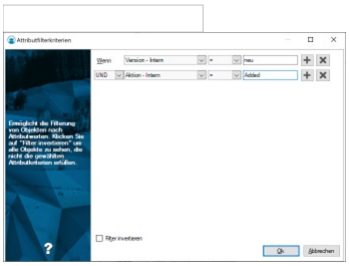
Geänderte Geometrie

```
TypeModified
```

Geänderter Objekttyp

```
Modified
```

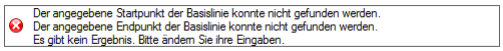
Geändert (alle anderen Änderungen)



Dialoge

Tipps zu Dialogen
Alle Dialoge sind nach dem gleichen Prinzip aufgebaut.

Fehlerprüfung



Falls Daten fehlen oder nicht korrekt eingegeben wurden, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).

Punkteingabe

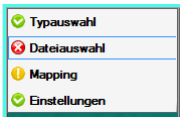
Siehe Auswahl von Punkten.

Auswahl von Geraden

Siehe Auswahl einer Geraden

Assistenten

Manche Dialoge sind in mehrere Schritte aufgeteilt. Sie sehen die Schritte links oben im Dialog.



Durch das Icon neben dem Schritt sehen Sie, ob noch Eingaben fehlen.

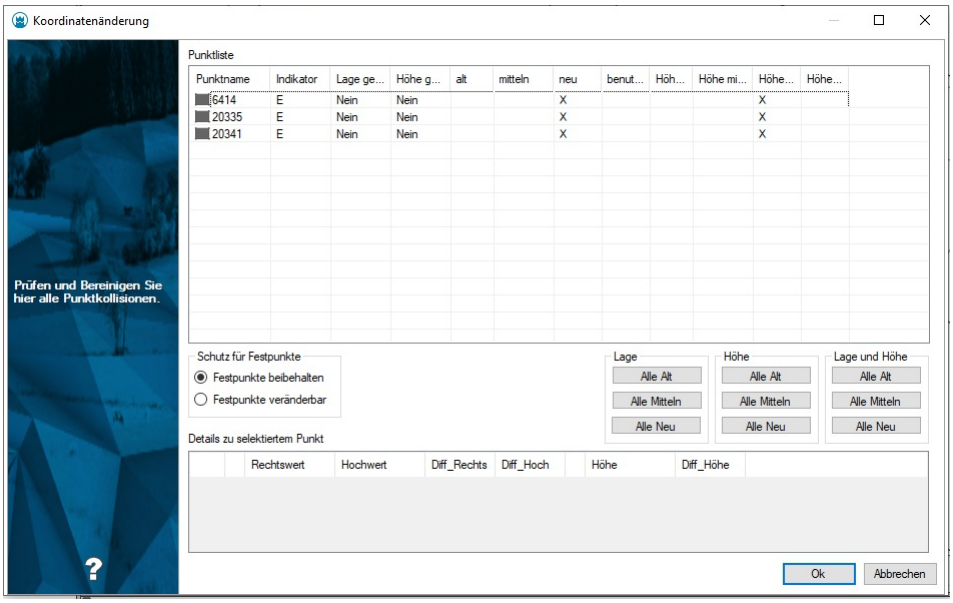
- Eingaben sind vollständig
- Fehler bei den Eingabedaten
- In dem Schritt wird eine Warnung angezeigt.

Mit Weiter kommen Sie zur nächsten Seite des Assistenten. Sobald alle notwendigen Eingaben erfolgt sind, können Sie mit Fertigstellen den Assistenten verlassen. Sie brauchen also nicht alle Schritte durchgehen.

Koordinatenänderung

Dieser Dialog unterstützt Sie, sobald sich Koordinaten von Vermessungspunkten ändern.
Sobald sich die Koordinaten eines oder mehrerer Punkte - z. B. durch Verschieben oder Koordinateneingabe - ändern, zeigt GeoMapper den Dialog *Koordinatenänderung* an und fordert Sie auf, die Änderungen zu bestätigen.

> ⓘ Um den Punkt in der Grafik zu sehen, klicken Sie doppelt auf den Punktnamen.



Vorgehensweise

GeoMapper zeigt einen Eintrag pro zu bestätigender Änderung in der *Punktliste* .
Sie können pro Eintrag entscheiden, ob Sie die bestehenden (*alt*), die neuen oder gemittelte Koordinaten verwenden möchten, indem Sie in die entsprechende Zelle in der Liste klicken. GeoMapper zeigt die Auswahl mit einem **X** an.
Sie können die Auswahl für Lage- und Höhenkoordinaten unabhängig voneinander ändern.
Punkte, deren Eigenschaft *Lage geschützt* bzw. *Höhe geschützt* aktiviert ist, behalten standardmäßig die bestehenden Koordinaten.
Um geschützte Punkte ändern zu können, müssen Sie erst die Option *Festpunkte veränderbar* im Dialog aktivieren.
Dieser Mechanismus verhindert, dass Sie ungewollt Festpunkte verändern.

> ⓘ Mit der Schnellauswahl Alle Alt , Alle Mitteln und Alle Neu können Sie die entsprechenden Werte für alle Einträge in der Liste anwenden und brauchen nicht jeden einzelnen Eintrag bearbeiten.

> ⓘ Die Koordinatenänderung wird auch angestoßen, wenn bei einem Datenimport Punkte mit gleicher Punktnummer erzeugt werden. Sie können für die Auflösung einer solchen Kollision ein Standardverhalten definieren (siehe Importeinstellungen)

Auswahl von Punkten in Dialogen

Bei Berechnungen geben Sie den Punktnamen ein oder wählen Sie den Punkt direkt in der Grafik bzw. Punktliste.
Bei Berechnungen finden Sie für Punkteingaben folgendes Eingabefeld:



Es besteht aus:
Region (KG-Nummer / Nummerierungsbezirk)
Punktbezeichnung
Subname

> ⓘ Abhängig von den Datei-Einstellungen werden die Region und der Subname nicht angezeigt.

Auswahl von Punkten

Sie haben mehrere Möglichkeiten den Punkt einzugeben:
Eingabe: Geben Sie den Punktnamen in die Felder ein. Mit den Cursortasten bzw. mit Tab wechseln Sie zwischen Region, Punktbezeichnung und Subname.
Punktliste: Mit Enter in einem leeren Punkteingabefeld oder mit
kommen Sie zur Liste aller Punkte im Projekt. Selektieren Sie einen Punkt und drücken Sie OK .

Grafik: Wählen Sie mit
den Punkt direkt in der Grafik aus. Dabei müssen Sie keinen Vermessungspunkt wählen, sondern können an eine beliebige Stelle klicken. In diesem Fall werden die Koordinaten des gewählten Punktes in das Eingabefeld eingetragen.

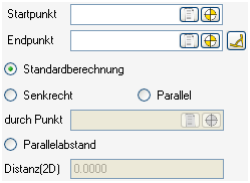
> ⓘ Wenn durch Auswahl in der Grafik Koordinaten im Eingabefeld stehen, dann können Sie die Koordinaten nur durch erneute Auwahl in der Grafik verändern.

> ⓘ Sind mehrere Punktauswahlfelder in einem Formular vorhanden, können sie meist alle auf einmal über die grafische Auswahl bzw. über die Punktliste von oben nach unten aufgefüllt werden. Achten Sie dabei auf den Prompt bei der grafischen Auswahl, der darauf hinweist welcher Punkt gerade angefordert wird.

> ⓘ Beim Auffüllen mehrerer Punktauswahlfelder, sind die Eingabe- von den Ergebnisfelder getrennt, d.h. wenn Sie z.B. 4 Auswahlfelder haben und davon sind 2 Ergebnisfelder werden beim Aufruf der Punktauswahl von einem Eingabefeld nur die 2 Eingabefelder aufgefüllt; gleiches gilt für die Ergebnisfelder.

Geradenwahl

Mit der Methode **Geradenwahl** können Start- und Endpunkt einer Geraden definiert werden.



....startet die grafische Punktwahl
....startet die Punktwahl aus der Punktliste
Wählen Sie den Startpunkt und den Endpunkt der Geraden. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten:
Sie wählen einen Startpunkt und einen Endpunkt. (Punktwahl)
Sie wählen einen Startpunkt(Punktwahl) und klicken anschließend auf den
ld einzugeben.
Sie wählen ein Liniensegment aus der Grafik über Klicken auf den Button für die grafische Punktwahl. Start- und Endpunkt der Geraden werden automatisch vom Liniensegment übernommen.
Ändern Sie die Linie für die Berechnung (optional und auch nicht immer vorhanden):
Bei der **Standardberechnung** werden keine Koordinaten der Geraden geändert.
Bei **Senkrecht durch Punkt** können Sie die Gerade senkrecht durch einen gewählten Punkt legen. Punktwahl
Bei **Parallel durch Punkt** können Sie die Gerade parallel durch einen gewählten Punkt legen. (Punktwahl)
Bei **Parallelabstand** können die die Gerade um den eingegebenen Wert parallel verschieben. Beachten Sie, dass dieser Wert sowohl negativ als auch positiv sein kann.

> ⓘ Werden die benötigten Punkte (Startpunkt, Endpunkt, Parallelpunkt, Senkrechtpunkt) über die Punktliste bzw. über die grafische Auswahl gewählt, werden bei einer Mehrfachpunktwahl die Felder von oben nach unten im Formular aufgefüllt. (Startpunkt-Endpunkt-Parallelpunkt/Senkrechtpunkt)

Grafik

Übersicht

Arbeiten im Zeichen- und in den Planbereichen.

Zoomen und Panen

Für die Navigation im Zeichen- und in den Planbereichen nutzen Sie am besten die Maus:

Durch Drehen des Mausrads zoomen Sie in der Grafik
Drücken Sie das Mausrad und bewegen Sie die Maus um den aktuellen Ausschnitt zu verschieben.
Durch einen Doppelklick auf das Mausrad wird die Grafik so herausgezoomt, dass Sie alle Objekte im Fenster sehen können.

> ⓘ In der Symbolleiste gibt es auch Buttons für Zoomen und Panen. Diese Funktionen sind aber nicht so komfortabel wie das Arbeiten mit der Maus.
>
> 1. Rufen Sie den Befehl in der Symbolleiste auf
> 2. Zoomen oder Panen Sie in den entsprechenden Bereich
> 3. Beenden Sie den Modus mit ESC

Selektion von Daten

Selektieren Sie Objekte auf folgende Weisen:
Klicken Sie mit der Maus auf ein Objekt
Ziehen Sie ein Fenster auf um mehrere Objekte zu selektieren.
Halten Sie die Taste Strg gedrückt und wählen Sie mehrere Objekte durch Klick auf die Objekte.
Sobald Sie die Objekte selektiert haben, werden die Eigenschaften im Eigenschaftsmanager angezeigt und können dort verändert werden.
Siehe auch Zeichenbereich
Planbereiche

Zeichenbereich

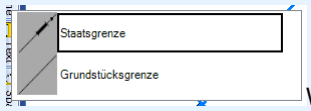
Im Zeichenbereich erstellen Sie Ihren Plan mit den Punkten, Linienzügen, Flächen, Texten und Bemaßungen.
Wenn Sie sich im Zeichenbereich befinden, finden Sie u.a.:
im Menü die Befehle zum Bearbeiten und Berechnen von Objekten
die Multifunktionsleiste für die Bearbeitung von Objekten bzw. Umschalten von Darstellungen/Ansichten/Maßstäben und Filtern
im Darstellungsmanager alle Objekte, die Sie im Zeichenbereich einfügen können
das Protokoll
Den Eigenschaftsmanager finden Sie sowohl im Zeichen- als auch in den Planbereichen.
Während der Bearbeitung bzw. Selektion unterstützt Sie GeoMapper durch unterschiedliche Eingabe- und Auswahlcursor
Siehe auch Bearbeiten von Objekten
Anzeige von unbekannten Objekttypen

Cursorarten

GeoMapper unterstützt Sie während der Bearbeitung mit unterschiedlichen Cursor-Varianten

	Wenn gerade kein Befehl aktiv ist, dann können Sie Objekte durch Linksklick (Einzelauswahl) oder durch Ziehen eines Fensters (Mehrfachauswahl) selektieren. ⓘ Nach der Selektion werden die Eigenschaften der Objekte im Eigenschaftsmanager angezeigt, bzw. sehen Sie in der Multfunktionsleiste die wichtigsten Befehle, die Sie mit den Objekten durchführen können.
	Kein Objekt im Fangradius
	Punkt oder Stützpunkt wird gefangen
	Nächster Punkt auf der Linie wird gefangen.
	Der Mittelpunkt eines Segments wird gefangen.
	Der Schnittpunkt zweier Segmente wird gefangen.
	Wenn ein Linienzug oder eine freie Fläche gezeichnet wird, kann ab dem 2. Punkt zum Lotfußpunkt auf einem anderen Segments konstruiert werden: 1. Wählen Sie den 1. Punkt der Linie 2. Gehen Sie mit der Maus zu einem anderen Segment 3. GeoMapper zeigt mit dem hier abgebildeten Icon, dass der Lotfußpunkt auf diesem Segment selektiert wird. Der Lotfußpunkt wird immer ausgehend vom letzten Punkt der Linie zum gewählten Segment berechnet.
	Der Blockeinsetzpunkt wird gefangen.
	Stützpunkte eines Blocks werden gefangen.
	Das Zentrum eines Kreises oder Kreisbogens wird gefangen.

ⓘ Wenn bei der Selektion von Objekte mehrere erwischt werden, weil sie knapp beisammen liegen, erhalten Sie eine Nachselektion:



Wählen Sie das gewünschte Objekt aus der Liste.

ⓘ Verändern Sie die Größe der Fangbox in den [Benutzerdefinierten Einstellungen](../datei/programm-einstellungen) .
So stellen Sie ein, wie sehr sich der Cursor einem Objekt nähern muss, um es zu selektieren.

ⓘ Beim Fang wird eine Reihenfolge der Elemente berücksichtigt:

- Zuerst wird versucht ein punktförmiges Element (z.B. Punkt, Text) zu fangen
- Dann werden linienförmige Elemente gefangen (Liniensegmente, Flächenumfahrungen)
- Zum Schluss kommen die Flächen an die Reihe.

Wenn ein Text über einer Fläche liegt, dann fangen Sie die Fläche nur, wenn Sie an eine Stelle klicken, an der der Text nicht angezeigt wird.

Der Text wird gefangen
Die Fläche wird gefangen

Deaktivieren von Fängen

Um den Objektfang ganz oder teilweise auszuschalten, drücken Sie während der Selektion eine der folgenden Tasten:

Alt	Es werden nur Blöcke und Stützpunkte gefangen. ⓘ Wenn Sie in diesem Fall auf eine Punktnummer klicken, wird damit der Punkt nicht selektiert.
Strg	Der Objektfang ist komplett ausgeschalten

Bearbeiten von Objekten

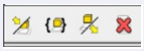
Selektieren Sie Objekte im Zeichenbereich und rufen Sie direkt die wichtigsten Bearbeiten-Funktionen aus der Multifunktionsleiste oder dem Kontextmenü aus.
Wenn Sie ein Objekt im Zeichenbereich durch Klick mit der Maus selektieren, dann
sehen Sie die Eigenschaften im Eigenschaftsmanager
finden Sie alle Befehle zur Bearbeitung des Objekts in der
Multifunktionsleiste bzw. im Kontextmenü (für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik).

Multifunktionsleiste bei Selektion eines Punktes:



Kontextmenü bei Selektion eines Punktes:

Multifunktionsleiste bei der Selektion eines Objektes aus einer externen DWG-Datei



Kontextmenü bei Selektion eines Objektes aus einer externen *DWG* -Datei.

Bei externen *DWG* - oder *DXF* -Daten können Sie auf diese Weise komfortabel einzelne Ebenen von Objekten ausschalten. Um ausgeschaltete Ebenen wieder einzublenden, verwenden Sie den Ebenenschaltungs-Dialog.

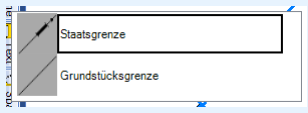
Ist das Objekt einer externen *DWG* - oder *DXF* -Daten ein Block, so ist auch der Befehl "Auflösen" in dem Kontextmenü und der Multifunktionsleiste enthalten. Dieser Befehl löst den Block um eine Ebene auf und man erhält die im Block enthaltenen Objekte.

Texte können zusätzlich per Doppelklick bearbeitet werden. Nach dem Doppelklick wird der Texteditor geöffnet, in dem Sie die wichtigsten Texteigenschaften ändern können (siehe Einfügen von Texten).

Selektion von Daten bei Befehlen

Selektieren von Objekten bei Bearbeitungen
Wenn Sie im Zug einer Bearbeitung (z.B. Kopieren) die Eingabeaufforderung zur Selektion eines Objekts erhalten, gehen Sie folgendermaßen vor:
Befehl mit 1 Objekt durchführen:
1. Klicken Sie mit der Maus auf ein Objekt

Wenn bei der Selektion von Objekte mehrere erwischt werden, weil sie knapp beisammen liegen, erhalten Sie eine Nachselektion:



Wählen Sie das gewünschte Objekt aus der Liste.

2. Der Befehl geht automatisch weiter. (z.B. wird dieses Objekt kopiert)

Befehl mit mehreren Objekten durchführen:

Ziehen Sie ein Fenster auf oder halten Sie die Taste Strg gedrückt um mehrere Objekte zu selektieren. Während der Auswahl mehrerer Objekte werden diese farbig hervorgehoben.
Beenden Sie die Objektselektion mit Enter oder der Option "Fertig".
Der Befehl verwendet alle selektierten Objekte

ⓘ Manche Befehle oder Funktionen erlauben eine Mehrfachselektion durch Angabe eines *polygonalen* Bereichs. Hierbei bietet GeoMapper zwei verschiedene Möglichkeiten in der *Multifunktionsleiste* oder im *Kontextmenü* :

1. ***Zeichnen* Sie ein neues Polygon**



- Bei dieser Methode können Sie beliebige Punkte/Koordinaten in der Grafik aufnehmen, die in der Reihenfolge der Eingabe zu einem Polygon verbunden werden. Sie müssen nicht darauf achten, das Vieleck zu schließen - das erledigt GeoMapper für Sie.

2. ***Zeigen* Sie ein bestehendes Polygon**



- Hierbei können Sie ein bestehendes, polygonales *Objekt* , wie z. B. eine Fläche auswählen, deren Figur den Auswahlbereich umfasst. Zulässig sind auch Linienzüge aus mehr als 1 Segment, die eine konvexe Figur beschreiben.

3. **Polygone über Objekttyp wählen**

- Mit dieser Option, die nur bei Exporten zur Verfügung steht, wählt man einen Objekttyp. Alle polygonale Objekte aus diesem Typ werden dann ermittelt. Alle Objekte, die sich mit dieser Geometrie schneiden, werden selektiert.
  Diese Methode wird beispielsweise bei Exporten oder in der *Helmert 2D Transformation* angeboten, um Objekte gezeilt auswählen zu können.

Unbekannter Objekttyp

Unbekannte Objekttypen oder Objekte ohne Typ werden in der Farbe Magenta dargestellt.
Wenn in Ihrer Datei Objekte in Magenta dargestellt werden, dann können folgende Gründe vorliegen:
Der Objekttyp ist in der Datei unbekannt (z.B. nach dem Entfernen einer Konfiguration aus den Datei-Einstellungen)
Es wurden Daten importiert ohne einen Objekttyp anzugeben.
Die Objektdarstellung wurde gelöscht.
Der in der Konfiguration angegebene Block ist in der Prototypzeichnung nicht definiert.

ⓘ Sie erkennen unbekannte Objekttypen am leichtesten im Eigenschaftsmanager. Wenn in den Registern "Standard" und "Experte" keine Einstellungen zu sehen sind, ist der Objekttyp in der Datei nicht definiert. Sind hier die Einstellungen zu sehen, dann ist der Block in der Prototypzeichnung nicht definiert.

Unbekannter Punkttyp:



Unbekannter Flächentyp:



ⓘ Flächen mit unbekanntem Typ werden immer mit der Farbe Magenta ausgefüllt. Die Füllung kann nicht entfernt werden.

ⓘ Die Objekte haben nun den Status von "Objekte ohne Typ" und werden mit der temporären Darstellung angezeigt. Die temporäre Darstellung schalten Sie mit dem Befehl [Sichtbarkeit schalten] (../ansicht/objektsichtbarkeiten_schalten) ein.

Um ein Objekt mit unbekanntem Typ wieder richtig darzustellen, wählen Sie eine der folgenden Methoden:
Rufen Sie den Befehl **Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Typ wechseln, Darstellung nicht übernehmen** auf (siehe Typ wechseln).
Laden Sie die passende Konfiguration, in der der Typ definiert ist. (siehe Datei-Einstellungen)
Fügen Sie den Objekttyp im Darstellungsmanager hinzu.
Ist der Block in der Prototypzeichnung nicht definiert, korrigieren Sie die Konfiguration.

Darstellungsmanager

Allgemein

Übersicht

Der Darstellungsmanager ist Ihr zentrales Werkzeug um neue Objekte oder Datenquellen in der Grafik einzufügen oder zu ändern.
Im Darstellungsmanager besteht aus 2 Teilen:
Im oberen Teil werden alle verfügbaren Objekttypen Ihrer geladenen Konfigurationen aufgelistet. Die Objekttypen sind in fachlichen Darstellungsgruppen sortiert.
Im unteren Teil verwalten Sie alle externen Datenquellen.
Siehe auch:
Auswahlfilter
Alles Ein- und Aufklappen
Ein-und Ausblenden
Selektion schalten
Favoriten
Nur verwendete Typen anzeigen
Anzeigestatus

Auswahlfilter

Schränken Sie die angezeigten Objekttypen bzw. Features Ihrer Datenquellen ein.
Um einen bestimmten Objekttyp oder ein Element einer externen Datenquelle schnell und einfach zu finden, geben Sie einen Teil des Namens im Auswahlfilter ein.



Ein-und Ausblenden

Ein- und Ausblenden von Objekten oder von externen Daten.

Ausblenden von Objekttypen und Darstellungsgruppen

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekttypen bzw. Darstellungsgruppen.
Klicken Sie auf

Die Objekttypen werden in der Grafik ausgeblendet.

Einblenden von Objekttypen und Darstellungsgruppen

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekttypen bzw. Darstellungsgruppen.
Klicken Sie auf

Die Objekttypen werden in der Grafik eingeblendet.

> ⓘ zeigt an, dass die Objekte in der Untergruppe unterschiedliche Sichtbarkeiten haben.

Externe Datenquellen

Gleichermaßen können Sie auch externe Datenquellen oder Teile davon ein- und ausblenden.

Anzeige der Datenquelle zurücksetzen

Über das Kontextmenü können Sie mit dem Befehl "Anzeige der Datenquelle zurücksetzen" den Zustand der Sichtbarkeiten zum Zeitpunkt des Öffnens der Datei wieder herstellen.

Exklusiv ein- und ausblenden

Im Kontextmenü finden Sie den Befehl "Exklusiv einblenden". Damit bleiben nur die selektierten Objekttypen bzw. Elemente einer Datenquelle in der Grafik sichtbar - alle anderen werden werden ausgeblendet.

Alle einblenden

Über das Kontextmenü können Sie mit dem Befehl "Alle einblenden" wieder alle Objekttypen in der Grafik einblenden.

Selektierbarkeit steuern

Wählen Sie, welche Objekttypen oder externe Daten in der Grafik selektierbar sind. So können Sie bestimmte Objekttypen

Objekttypen und Darstellungsgruppen nicht selektierbar schalten

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekttypen bzw. Darstellungsgruppen.
Klicken Sie auf das

Die Objekte des Typs werden in der Grafik weiterhin dargestellt, können aber nicht mehr selektiert werden.

Objekttypen und Darstellungsgruppen nicht selektierbar schalten

Klicken Sie erneut auf das

Die Objekttypen sind wieder selektierbar.

> ⓘ zeigt an, dass die Objekte in der Untergruppe unterschiedliche Selektierbarkeiten haben.

Externe Datenquellen

Gleichermaßen können Sie auch externe Datenquellen oder Teile davon selektierbar schalten.

Exklusiv selektierbar

Im Kontextmenü finden Sie den Befehl "Exklusiv selektierbar". Damit sind nur die gewählten Objekttypen oder Elemente einer Datenquellen selektierbar.

Alle einblenden

Über das Kontextmenü können Sie mit dem Befehl "Alle selektierbar" wieder alles selektieren.

ⓘ Sie können bereits in der Konfiguration wählen, ob bestimmte Objekttypen nicht selektiert werden dürfen.

Favoriten

Markieren Sie häufig verwendete Objekttypen als Favoriten. Dann können Sie im Darstellungsmanager nur die Favoriten als Objekttypen anzeigen.

Favoriten-Ansicht



Klicken Sie neben dem Auswahlfilter auf
☆
Der Stern färbt sich gelb ein
★
Im Darstellungsmanager sind nur noch die Objekttypen sichtbar, die als Favorit gekennzeichnet sind.

Objekttyp als Favorit markieren

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekttypen.
Über das Kontextmenü, mit dem Befehl "Zu Favoriten hinzufügen" können sie nun diese Objekttypen zu den Favoriten hinzufügen.
Hinter den eben hinzugefügten Objekttypen erscheint der Stern
★ als Zeichen, dass sie zu den Favoriten gehören.
Die Objekttypen sind als Favoriten gekennzeichnet.

Objekttyp nicht mehr als Favorit nutzen

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekttypen.
Über das Kontextmenü, mit dem Befehl "Aus Favoriten entfernen" können sie nun diese Objekttypen aus den Favoriten entfernen
Die Objekttypen sind keine Favoriten mehr und der Stern hinter den Namen verschwindet wieder.

Speichern der Favoriten

Sobald Sie das Projekt beenden, werden die Favoriten pro verwendeter Konfiguration gespeichert. Wenn Sie die gleiche Konfiguration später wieder nutzen, dann werden diese Favoriten automatisch vorgeschlagen.

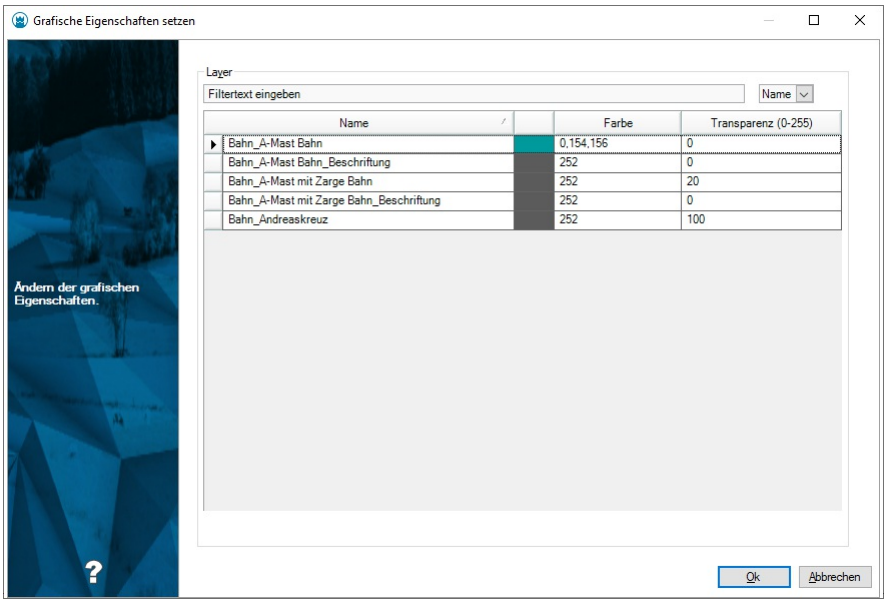
ⓘ Die Favoriten sind für Sie persönlich gespeichert. Sie liegen daher nur in Ihren Anwendungsdaten und in keinem Firmenverzeichnis.

Eigenschaften

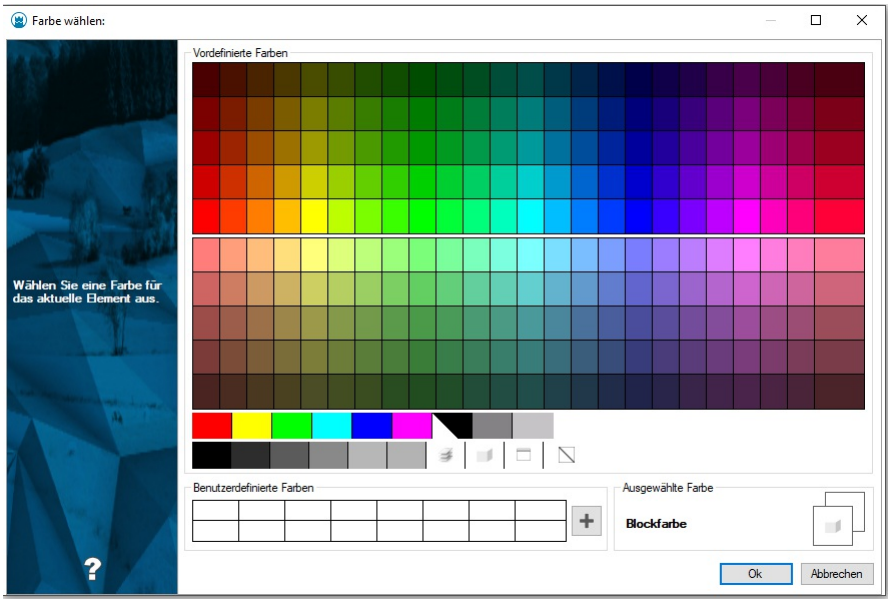
Ändern Sie die Layerfarbe und -transparenz von *Nativen CAD-Elementen* .

Grafische Eigenschaften *Nativer CAD-Elemente* ändern

Selektieren Sie ein oder mehrere *Native CAD-Elemente* in der Grafik.
Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Eigenschaften** .



Um die Layerfarbe zu ändern, geben Sie direkt den Farbwert ein oder klicken Sie auf das farbige Vorschaufeld in der Tabelle. Um die Transparenz zu ändern, geben Sie einen Transparenzwert zwischen 0 und 255 ein.
Durch Klick auf die Farbvorschau zeigt GeoMapper einen Farbauswahldialog:



Mit Ok bestätigen Sie die Auswahl und die neue Layerfarbe wird übernommen.

Filtern der angezeigten Objekttypen

Schränken Sie die angezeigten Objekttypen auf die im Filter verwendeten Typen ein.

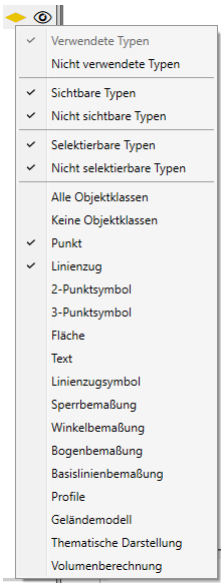


Neben den Favoriten finden Sie den Schalter der das Kontextmenu zum Filtern der Objekttypen öffnet:

Es werden alle Typen angezeigt

Es werden nur die im Filter gewählten Typen im Darstellungsmanager angezeigt.

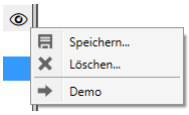
Im. u.a. Menu kann man nun die gewünschte Auswahl treffen:



ⓘ In jeder Gruppe muss zumindest ein Element angehakt sein.

Anzeigestatus

Speichern Sie unter einem sprechenden Namen die aktuell sichtbaren Objekttypen bzw. Daten ab. So können Sie zu einem späteren Zeitpunkt diese Darstellung wieder aufrufen.



Anzeigestatus speichern

Klicken Sie auf



und wählen Sie den Befehl **Speichern**



Geben Sie einen Namen an
Für jeden Objekttyp und für jede Datenquelle wird gespeichert, ob sie eingeblendet und selektierbar sind.

ⓘ Beim Speichern der Dateieinstellungen werden auch alle Anzeigestatus mit abgelegt und werden damit automatisch in neuen Dateien angelegt. Auch in bestehenden Dateien können Sie beim Wechsel auf eine andere Dateivorlage wählen, ob der Anzeigestatus ebenfalls übernommen werden soll.

Anzeigestatus aufrufen

Klicken Sie auf



und wählen Sie den gewünschten Anzeigestatus

Anzeigestatus löschen

Klicken Sie auf



und wählen Sie den Befehl **Löschen**



Haken Sie die nicht mehr benötigten Anzeigestatus an

Drücken Sie auf Ok

Neue Objekte

Neue Objekte

Über den Darstellungsmanager fügen Sie neue Objekte ein.

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus

Zeigen Sie die Position in der Grafik oder wählen Sie eine Konstruktionsmethode

Wenn Sie einen Objekttyp mit Pflichtattributen einfügen, erscheint an der gewählten Position ein Eigenschaftsfenster.

Mit Enter erzeugen Sie einen an den gewählten Positionen

Siehe auch

Einfügen von Punkten

Einfügen von 2-Punkt-Symbolen

Einfügen von 3-Punkt-Symbolen

Einfügen von Linienzügen

Einfügen von Linienzugsymbolen

Einfügen von Flächen

Einfügen von Texten

Einfügen von Sperrbemaßungen

Einfügen von Bogenbemaßungen

Einfügen von Winkelbemaßung

Einfügen von Basislinienbemaßungen

Einfügen von Gruppen

Spezielle Objekte:

Einfügen von Hektarmarken / Gittermarken

Folgende Objekttypen können Sie nur bei bei aktiver *Geländemodell* -Fachschale einfügen:

Einfügen von Profilen

Einfügen von Geländemodellen

Einfügen von Thematischen Darstellungen

Einfügen von Volumenberechnungen

Im Kontextmenü (Klick mit der Rechten Maustaste auf den Objekttyp) finden Sie noch weitere Funktionen zu den Objekttypen.

Einfügen von Punkten

Fügen Sie einen Punkt über den Darstellungsmanager ein

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp] Cmd: [PointNew]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus

Position ermitteln:

Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)

Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus

Wenn Sie einen Objekttyp mit Pflichtattributen einfügen, erscheint an der gewählten Position ein Eigenschaftsfenster.

Wenn keine Pflichtattribute vorhanden sind, dann ist die Punkterzeugung mit der Eingabe der Position abgeschlossen und Sie können umgehend den nächsten Punkt einfügen.

Füllen Sie Pflichtattribute direkt im Eigenschaftsfenster mit Werten.

Den Eigenschaftendialog bestätigen Sie mit Enter oder mit der Rechten Maustaste .

> ⓘ Der Punkt erhält automatisch die nächste Punktnummer. In der [Statusleiste](../benutzeroberflaeche/statusleiste) wird die Punktnummer für den nächsten einzufügenden Punkt angezeigt.

Alternative
Klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf den gewünschten Objekttyp im Darstellungsmanager.
Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Einfügen mit Dialog** .
Position ermitteln:
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
An der gewählten Position erscheint ein Eigenschaftsfenster.

```
- Füllen Sie Pflichtattribute wenn vorhanden direkt im Eigenschaftsfenster mit Werten (z.B. die Punktnum
mer).
- Ändern Sie optional die Koordinaten durch Eingabe der entsprechenden Eigenschaft.
```

ⓘ Wenn Sie mit den Vorschlagswerten für die Pflichtattribute einverstanden sind, können Sie den Eigenschaftsdialog auch unverändert beenden.

Den Eigenschaftendialog bestätigen Sie mit Enter oder mit der Rechten Maustaste .

Einfügen von 2-Punktsymbolen

Fügen Sie ein 2-Punktsymbol über den Darstellungsmanager ein
Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]
Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus
Erste Position ermitteln:
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Geben Sie die Koordinaten ein
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
Zweite Position ermitteln
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Geben Sie die Koordinaten ein
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
Wenn Sie einen Objekttyp mit Pflichtattributen einfügen, erscheint an der gewählten Position ein Eigenschaftsfenster.
Füllen Sie die Pflichtattribute direkt im Eigenschaftsfenster mit Werten.
Mit [Enter] erzeugen Sie ein 2-Punktsymbol an den gewählten Positionen

Einfügen von 3-Punktsymbolen

Fügen Sie ein 3-Punktsymbol über den Darstellungsmanager ein
Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]
Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus
Erste Position ermitteln:
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Geben Sie die Koordinaten ein
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
Zweite Position ermitteln
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Geben Sie die Koordinaten ein
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
Dritte Position ermitteln
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Geben Sie die Koordinaten ein
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
Wenn Sie einen Objekttyp mit Pflichtattributen einfügen, erscheint an der gewählten Position ein Eigenschaftsfenster.
Füllen Sie die Pflichtattribute direkt im Eigenschaftsfenster mit Werten.

Mit [Enter] erzeugen Sie ein 3-Punktsymbol an den gewählten Positionen

Einfügen von Linienzügen

Fügen Sie einen Linienzug über den Darstellungsmanager ein

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

> ⓘ Nutzen Sie den Orthomodus für die Konstruktion von Linienzügen. Einfach mit F8 aktivieren bzw. die Verdrehung über das Symbol in der Statusleiste festlegen.

Rufen Sie den Befehl auf oder wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Zeigen Sie den ersten Punkt des Linienzuges
Wahl eines bestehenden Punktes
Zeigen einer neuen Position in der Grafik
Eingabe einer Koordinate im aktuellen Koordinatensystem
Aufruf einer Konstruktionsmethode
Mit der Option **Segmentwahl** können Sie sofort mit einem bereits bestehenden Segment starten.
Mit der Option **Punktnummer** geben Sie die Punktnummer eines bestehenden Punktes an.
Wechseln Sie in den Modus **Linienverfolgung interaktiv**
Wählen Sie ein bestehendes Liniensegment und bewegen Sie den Mauscursor anschließend solange - ohne zu klicken - über benachbarte Liniensegmente, bis die hervorgehobenen Segmente dem gewünschten Verlauf des neuen Linienzuges entsprechen.
Mit der Option **fertig** beenden Sie das Zeichnen des Linienzuges.
Durch Halten der Shift -Taste und Bewegen des Mauscursors in die entgegengesetzte Richtung können Sie um ein oder mehrere Segmente zurückgehen, um den Verlauf des Linienzuges zu korrigieren.
Bei gedrückter Strg -Taste wird kein neues Liniensegment hervorgehoben. Bei Punkten mit zahlreichen verbundenen Liniensegmenten kann diese Funktion hilfreich sein, um die automatische Auswahl eines falschen Liniensegments zu verhindern.
Nach dem Loslassen der Strg -Taste wird das Liniensegment unter dem Mauscursor hervorgehoben, wenn es an das zuletzt gewählte anschließt.
Umschalten in den Modus **Linienverfolgung automatisch**
Wählen Sie einen beliebigen Punkt oder Stützpunkt, an dem der Verlauf starten soll.
Zeigen Sie den gewünschten Endpunkt für die Wegfindung.
GeoMapper sucht selbständig die geometrisch kürzeste *bestehende* Verbindung zwischen diesen Punkten.

> ⚠ Wenn keine Verbindung zwischen Start- und Endpunkt besteht, dann ist keine Wegfindung möglich und GeoMapper gibt eine entsprechende Fehlermeldung aus. Verwenden Sie dann zum Fertigstellen des Verlaufs eine der anderen Optionen.

Nach Auswahl des Punktes wird an der gewählen Position ein neuer Punkt mit dem aktuellen Punkttyp eingefügt.
Danach stehen Ihnen folgenden Optionen zur Verfügung:
Wählen eines weiteren Punktes. Es wird ein Liniensegment zum neuen Punkt eingefügt - Siehe Punkt 2.
Wählen Sie direkt ein benachbartes Liniensegment aus (bei aktiver Option **Segmentwahl**).
Bogen - schaltet auf die Konstruktion eines 3-Punkt Bogens um.
Bogen Mittelpunkt - schaltet auf die Konstruktion eines Bogens mit Mittelpunkt um.
Bogen Radius - schaltet auf die Konstruktion eines Bogens mit Radius um.
Tangentenbogen - schaltet auf die Konstruktion eines Tangentenbogens um.
Schließen - schließt den Linienzug (die Option wird aktiv sobald mehr als 1 Segment vorhanden ist.
Fertig - beendet das Erfassen dieses Linienzuges.
Zurück - löscht den letzten Punkt; es kann ein neuer Punkt angegeben werden.
Wenn in der Konfiguration Pflichtattribute für diesen Objekttyp festgelegt wurden, erscheint das Eingabefenster für die Attribute. Sie können direkt mit der Eingabe des ersten Attributes beginnen. Mit Enter beenden Sie die Eingabe und erzeugen den Linienzug.
Alternative
Rufen Sie den Befehl auf oder wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Wählen Sie die Option **Segmentwahl**
Im Segmentwahl-Modus fehlen die meisten genannten Optionen und GeoMapper lässt nur die Auswahl von an den bisherigen

Linienverlauf angrenzenden Segmenten zu
Um in den ursprünglichen Modus zurück zu gelangen, wählen Sie die Option **Punktwahl** .

> ⓘ Den aktuellen Punkttyp der neuen Punkte wählen Sie in der Fußzeile (siehe Statusleiste). Ändern Sie den Punkttyp bei Bedarf auch während des Zeichnens eines Linienzugs. Wählen Sie "Kein Punkt" um keinen Punkttyp auf den Stützpunkt zu setzen.

> ⚠ Die Optionen **Segmentwahl** und **Punktwahl** beeinflussen das Eingabeverhalten von GeoMapperWährend Sie im Segmentwahl-Modus lediglich bestehende Segmente *selektieren* können, ist während der Punktwahl jede beliebige Eingabe von Koordinaten möglich.

Siehe auch Einfügen von Rechtecken, Einfügen von Parallelogrammen, Einfügen von Kreisen, Einfügen von 3D Kreisen, Einfügen von 3D Bögen, Einfügen von 3D Splines.

Einfügen von Rechtecken

Einfügen eines speziellen Linienzuges in Form eines Rechtecks.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / Rechteck konstruieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie 3 Punkte aus.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

> ⓘ Ein Rechteck wird aus drei Punkten gebildet. Verfügen alle Punkte über Höhenkoordinaten, entsteht ein 3D Rechteck. Fehlt bei einem Punkt die Höhenangabe, wird ein 2D Rechteck erzeugt. In beiden Fällen besteht das Rechteck aus vier geraden Liniensegmenten.

Einfügen von Parallelogrammen

Einfügen eines speziellen Linienzuges in Form eines Parallelogramms.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / Parallelogramm konstruieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie 3 Punkte aus.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

> ⓘ Ein Parallelogramm wird aus drei Punkten gebildet. Verfügen alle Punkte über Höhenkoordinaten, entsteht ein 3D Parallelogramm. Fehlt bei einem Punkt die Höhenangabe, wird ein 2D Parallelogramm erzeugt. In beiden Fällen besteht das Parallelogramm aus vier geraden Liniensegmenten.

Einfügen von Kreisen

Einfügen eines speziellen Linienzuges in Form eines Kreises.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / Kreis konstruieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Art um den Kreis zu konstruieren:
Konstruktion über 3 Punkte
Konstruktion über Mittelpunkt und Radius
Konstruktion über Mittelpunkt und Kreispunkt
Konstruktion über 2 Punkte und Radius
Nach Auswahl der Konstruktionsoptions werden Sie aufgefordert die Punkte zu wählen und je nach Option den Radius einzugeben.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

ⓘ Ein Kreis wird als Linienzug mit 2 Bogensegmenten gezeichnet. Das hat den Vorteil dass für den Kreis alle Bearbeitungsfunktionen und Darstellungsoptionen des Linienzugs zur Verfügung stehen. Der Kreis unterstützt daher komplexere Darstellungen wie Signaturen.

Einfügen von 3D Kreisen

Einfügen eines speziellen Linienzuges in Form eines 3D Kreises.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / 3D Kreis konstruieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie 3 Punkte, die eine Höhe besitzen, aus.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

ⓘ Ein 3D Kreis wird durch gerade Liniensegmente angenähert und besteht unabhängig von seiner Größe aus 70 - 80 Segmenten. Die Länge dieser Segmente skalieren mit dem Radius des Kreises. Durch die Verwendung gerader Liniensegmente kann der resultierende Linienzug in der 3D-Ebene dargestellt werden.

Einfügen von 3D Bögen

Einfügen eines speziellen Linienzuges in Form eines 3D Bogens.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / 3D Bogen konstruieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie 3 Punkte, die eine Höhe besitzen, aus.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

ⓘ Ein 3D Bogen wird wie ein 3D Kreis durch gerade Liniensegmente angenähert. Die Anzahl der Segmente hängt vom Kreisanteil des Bogens ab und kann bei einem Vollkreis bis zu 80 Segmente betragen. Die Segmentlängen skalieren mit dem Radius des Kreisbogens. Durch die Verwendung gerader Liniensegmente kann der resultierende Linienzug in der 3D-Ebene dargestellt werden.

Einfügen von 3D Splines

Einfügen eines speziellen Linienzuges in Form eines 3D Splines.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / 3D Spline konstruieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie mindestens 3 Punkte, die eine Höhe besitzen, aus.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

ⓘ Für die Berechnung des 3D Splines wird zunächst eine Akima-Spline-Berechnung in der 2D-Ebene anhand der ausgewählten Punkte durchgeführt. Der resultierende 2D Spline wird anschließend mithilfe der Höheninformationen durch lineare Interpolation zu einem 3D Spline erweitert. Dieser 3D Spline wird durch gerade Liniensegmente angenähert, um die Darstellung in der 3D-Ebene zu ermöglichen. Die Anzahl und Länge der Segmente hängen von der Krümmung und der Punktverteilung entlang des Splines ab.

Einfügen von Pufferlinien

Einfügen eines Linienzuges durch eine Pufferberechnung über Flächen, Linienzüge oder Punkte.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / Mit Puffer erzeugen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Objekte, die zur Pufferbildung herangezogen werden sollen.

ⓘ Sie können Flächen, Linien und Punkte - auch aus Externen Daten - auswählen.

Geben Sie Distanz in Metern an, in der der Puffer gebildet werden soll.
Falls der gewählte Objekttyp Pflichtattribute hat, erscheint der Dialog zur Eingabe der Attribute.

ⓘ Der Puffer wird als Linienzug des gewählten Typs erzeugt.

Teilungslinie einfügen (Fläche teilen)

Mit dem aktuell gewählten Linienzug teilen Sie Flächen nach Ihren Vorgaben: Es soll z.b. eine bestimmte Fläche abgetrennt werden oder die Teilungslinie soll durch einen bestimmten Punkt laufen.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü (Rechte Maustaste) / Teilungslinie einfügen]

Klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf den gewünschten Linienzugtyp.
Rufen Sie den Befehl durch Auswahl im angezeigten Kontextmenü auf
Wählen Sie die zu teilende Fläche in der Grafik aus, indem Sie den Flächeneinsetzpunkt oder das Flächenpolygon auswählen.
Sofern die Fläche zu diesem Zeitpunkt nicht berechnet ist, versucht GeoMapper sie im Verlauf des Befehl zu berechnen.
Wählen Sie ein beliebiges Segment, zu dessen Verlauf die einzufügende Teilungslinie **parallel** verlaufen soll oder wählen Sie aus den Optionen
Teilungslinie orthogonal zu Segment - Die Linie wird im Rechten Winkel zum im Anschluss gewählten Segment eingefügt.
Richtung durch 2 Punkte festlegen - Zeigen Sie die Richtung der Teilungslinie, indem Sie 2 beliebige Punktkoordinaten selektieren.
Teilungslinie durch einen Punkt - Der gewählte Flächen-Stützpunkt wird festgehalten und die anschließend gewählte Linie so lange verdreht, bis der gewünschte Flächenwert erreicht wurde.
Verdrehen zwischen 2 Segmenten - Auswahl von 2 Segmenten. Vom Schnittpunkt wird die Linie solange verdreht, bis die gewünschte Fläche erreicht ist.
Nachdem die Richtung der Teilungslinie somit definiert ist, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Teilungslinie zu positionieren:
Eingabe Abstand - Geben Sie den Abstandswert ein und zeigen Sie die Seite, auf welcher der Abstand aufgetragen wird.
Verschieben durch Punkt - Zeigen Sie direkt den Punkt, durch welchen die Teilungslinie mit der vorher definierten Orientierung verlaufen soll.
Eingabe Flächenwert - Geben Sie den absoluten Flächenwert in m² an, der von der bestehenden Fläche abgeteilt werden soll. Zusätzlich zeigen Sie die Richtung, in die abgeteilt werden soll, in der Grafik.

ⓘ Bei den Berechnungen mittels Abstand oder Fläche wird die Teilungslinie ausgehend vom äußersten Punkt der Fläche verschoben, bis der gewünschte Wert erreicht ist.

⚠ Die Teilungslinie wird immer in der gerade aktiven Version des Plans eingefügt. Stellen Sie also bitte vor Aufruf des Befehls sicher, dass Sie die gewünschte Version sehen.

ⓘ **Flächengleicher Ausgleich**
Um Grenze zwischen 2 Grundstücken ist so zu begradigen, dass die Teilflächen Abfall/Zuwachs sich aufheben.
Dafür

1. Merken Sie sich den Flächenwert einer der beiden Grundstücke
2. Vereinigen Sie die beiden Grundstücke
3. Fügen Sie dann mit dem Befehl "Teilungslinie einfügen" eine neue Grenze ein. Dabei wählen Sie die Option "Teilungslinie durch einen Punkt" und geben den gemerkten Flächenwert ein

Einfügen von Linienzugsymbolen

Es wird ein neues Linienzugsymbol mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Bestimmen Sie mit der Maus den Linienzug, auf den das Symbol eingesetzt werden soll.
Pflichtattribute werden gegebenenfalls über ein Eigenschaften-Fenster abgefragt.
Mit Enter erzeugen Sie das Symbol an der gewählten Position.

> ⓘ Linienzüge werden je nach Konfiguration auch automatisch z.B. in die Mitte des gewählten Linienzugsegmentes eingesetzt.

> ⓘ Wenn Sie beim Position bestimmen die Shift -Taste halten, dann können Sie sofort die Position des Linienzugsymbols verschieben.

Einfügen einer Fläche

Es wird eine neue Fläche mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp] Es gibt 2 verschiedene Arten von Flächen

Flächen mit eingetragenen Objektgruppen
Freie Flächen

Flächen mit eingetragenen Objektgruppen

Rufen Sie den Befehl auf oder wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Wählen Sie einen Punkt als Einsetzpunkt der Fläche aus
Zeigen einer neuen Position in der Grafik
Eingabe einer Koordinate im aktuellen Koordinatensystem
Aufruf einer Konstruktionsmethode
Wenn in der Konfiguration Pflichtattribute für diesen Objekttyp festgelegt wurden, erscheint das Eingabefenster für die Attribute. Sie können direkt mit der Eingabe des ersten Attributes beginnen. Mit Enter beenden Sie die Eingabe.
An der gewählten Position wird ein Einsetzpunkt der Fläche mit aktuellem Flächentyp eingefügt, und wenn möglich, die Fläche, mit den in der Konfiguration eingestellten Umfahrungslinien, berechnet.

Freie Flächen Für das Einsetzen von Freien Flächen stehen Ihnen 3 Optionen zur Auswahl:
Freie Fläche über Umfahrung
Freie Fläche über Einsetzpunkt
Freie Fläche über Flächenwahl

Option **Freie Fläche über Umfahrung**

> ⓘ Nutzen Sie den Orthomodus für die Konstruktion von Linienzügen. Einfach mit F8 aktivieren bzw. die Verdrehung über das Symbol in der Statusleiste festlegen.

Wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Zur Wahl der Umfahrung stehen Ihnen folgenden Optionen zur Verfügung:
Wählen eines Punktes. Die gewählten Punkte werden durch Liniensegmente verbunden.
Wahl eines bestehenden Punktes
Zeigen einer neuen Position in der Grafik
Eingabe einer Koordinate im aktuellen Koordinatensystem
Aufruf einer Konstruktionsmethode
Wählen eines Segmentes (Bei der Auswahl eines Segments anstatt eines Punktes müssen Sie die Option **Segmentwahl** wählen)´
Mit der Option **Punktnummer** geben Sie die Punktnummer eines bestehenden Punktes an.
Wechseln Sie in den Modus **Linienverfolgung interaktiv**
Wählen Sie ein bestehendes Liniensegment und bewegen Sie den Mauscursor anschließend solange - ohne zu klicken - über

benachbarte Liniensegmente, bis die hervorgehobenen Segmente dem gewünschten Verlauf der Flächenumgrenzung entsprechen.
Mit der Option **Fertig** beenden Sie die Linienverfolgung und können andere Optionen nutzen.
Durch Halten der Shift -Taste und Bewegen des Mauscursors in die entgegengesetzte Richtung können Sie um ein oder mehrere Segmente zurückgehen, um den Verlauf der Umgrenzung zu korrigieren.
Bei gedrückter Strg -Taste wird kein neues Liniensegment hervorgehoben. Bei Punkten mit zahlreichen verbundenen Liniensegmenten kann diese Funktion hilfreich sein, um die automatische Auswahl eines falschen Liniensegments zu verhindern.
Nach dem Loslassen der Strg -Taste wird das Liniensegment unter dem Mauscursor hervorgehoben, wenn es an das zuletzt gewählte anschließt.
Umschalten in den Modus **Linienverfolgung automatisch**
Wählen Sie einen beliebigen Punkt oder Stützpunkt, an dem der Verlauf starten soll.
Zeigen Sie den gewünschten Endpunkt für die Wegfindung.
GeoMapper sucht selbständig die geometrisch kürzeste *bestehende* Verbindung zwischen diesen Punkten.

> ⚠ Wenn keine Verbindung zwischen Start- und Endpunkt besteht, dann ist keine Wegfindung möglich undGeoMapper gibt eine entsprechende Fehlermeldung aus. Verwenden Sie dann zum Fertigstellen des Verlaufs eine der anderen Optionen.

Bogen - schaltet auf die Konstruktion eines 3-Punkt Bogens um.
Bogen Mittelpunkt - schaltet auf die Konstruktion eines Bogens mit Mittelpunkt um.
Bogen Radius - schaltet auf die Konstruktion eines Bogens mit Radius um.
Tangentenbogen - schaltet auf die Konstruktion eines Tangentenbogens um.
Fertig - beendet das Erfassen der Flächenumfahrung. Ist die Umfahrung nicht geschlossen, wird sie automatisch beim Fertigstellen geschlossen.
Zurück - löscht den letzten Punkt oder das letzte Segment; es kann ein neuer Punkt oder ein neues Segment angegeben werden.
Wenn in der Konfiguration Pflichtattribute für diesen Objekttyp festgelegt wurden, erscheint das Eingabefenster für die Attribute. Sie können direkt mit der Eingabe des ersten Attributes beginnen. Mit Enter beenden Sie die Eingabe und erzeugen eine Fläche.
Option **Freie Fläche über Einsetzpunkt**
Wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Klicken Sie mit der Rechten Maustaste in die Grafik damit das Kontextmenü erscheint.
Wählen Sie die Option "Einsetzpunkt "
Wählen Sie einen Punkt als Einsetzpunkt der Fläche aus
Zeigen einer neuen Position in der Grafik
Eingabe einer Koordinate im aktuellen Koordinatensystem
Aufruf einer Konstruktionsmethode
Wenn in der Konfiguration Pflichtattribute für diesen Objekttyp festgelegt wurden, erscheint das Eingabefenster für die Attribute. Sie können direkt mit der Eingabe des ersten Attributes beginnen. Mit Enter beenden Sie die Eingabe.
An der gewählten Position wird ein Einsetzpunkt der Fläche mit aktuellem Flächentyp eingefügt, und die Fläche mit der kleinstmöglichen Begrenzung erzeugt und berechnet.
Option **Freie Fläche über Flächenwahl**
Wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Klicken Sie mit der Rechten Maustaste in die Grafik damit das Kontextmenü erscheint.
Wählen Sie die Option "Flächenwahl"
Wählen Sie mehrere Flächen in der Grafik, welche die neue Fläche bilden.
Aus den Umfahrungslinien der gewählten Flächen wird die Topologie der neuen Fläche abgeleitet.
Wenn in der Konfiguration Pflichtattribute für diesen Objekttyp festgelegt wurden, erscheint das Eingabefenster für die Attribute. Sie können direkt mit der Eingabe des ersten Attributes beginnen. Mit Enter beenden Sie die Eingabe und eine neue Fläche wird eingefügt.

Linienzug in eine Fläche umwandeln

Ein geschlossener Linienzug wird in eine Fläche umgewandelt.
Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / Linienzug in eine Fläche umwandeln]
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Fläche im Darstellungsmanager
Wählen Sie "aus Linienzug erzeugen" aus
Wählen Sie den Linienzug der in eine Fläche umgewandelt werden soll aus

Geben Sie die Eigenschaften im Dialog der neuen Fläche ein (falls notwendig)
Beenden Sie das Umwandeln eines Linienzugs in eine Fläche mit der Option"Abbrechen" oder ESC

⚠ Der Linienzug ist danach nicht mehr vorhanden!

Einfügen von Texten

Es wird ein neuer Text mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus
Ändern Sie Inhalt und Aussehen des Textes im Texteditor:

ⓘ Wenn der Text als MText (mehrzeiliger Text) konfiguriert ist, dann können Sie mit Shift+Enter einen Zeilenumbruch einfügen. Sie sehen den Hinweis auch im Dialog.

ⓘ Schriftarten die mit * beginnen und enden (z.B. *NORM*) sind Textstile. Hier sind die Formatierungen durch die Prototypzeichnung schon festgelegt und können daher im Editor nicht verändert werden.

ⓘ Die Checkbox Änderungen live im Zeichenbereich anwenden ist standardmäßig aktiv. Wird die Checkbox deaktiviert, so können Sie zuerst den Text im Texteditor ändern und erst nach Ok wird der Text geändert.



Bestimmen Sie die Einfügeposition für den Text mit einer der folgenden Methoden:
Zeigen Sie mit der Maus die Position (frei oder unter Verwendung des Objektfangs)
Wählen Sie eine Konstruktionsmethode aus
Mit Enter erzeugen Sie den Text an der gewählten Position.
Je nach Konfiguration wird auch die Textverdrehung abgefragt. Bestimmen Sie den Richtungspunkt für die Verdrehung über die Maus, koordinativ über die Tastatur oder mit der Option "Konstruktion".

ⓘ Wenn der Wert für ein Pflichtattribut des Textes fehlt, wird nicht der Texteditor angezeigt, sondern das Eigenschaften-Fenster, in dem die Werte für Textinhalt und Pflichtattribute eingegeben werden können.

ⓘ Mit der Option "Text parallel zu Linie einfügen" im Kontextmenü können Sie einen Text parallel zu einem Segment einfügen. Dabei wählen Sie das gewünschte Liniensegment aus und können den Text anschließend komfortabel mit der Maus platzieren.

Formatierungen

Es stehen folgendene Formatierungen bereit:



Textfarbe
Fett
Kursiv
Unterstrichen
mit Texthintergrund
Hochgestellt
Tiefgestellt
Durchgestrichen

Einfügen eines Sperrmaß/Spannmaß

Es wird eine neue Sperrbemaßung/Spannmaß mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus demDarstellungsmanager aus
Bestimmen Sie Anfangs- und Endpunkt der Sperrbemaßung/Spannmaß
Oder wählen Sie ein Linienzugsegment
Das Sperrmaß/Spannmaß wird entsprechend eingefügt.

> ⓘ Abhängig von der Konfiguration kann die Position für die Maßlinie und die Maßzahl festgelegt werden.

> ⓘ Bei der Wahl eines Liniensegmentes kann je nach Konfigurationseinstellung die Maßzahl in jener Höhe eingefügt werden, in der das Segment gewählt wurde.

> ⓘ Abhängig von der Konfiguration kann das Sperrmaß auch als Breitenmaß eingefügt werden: Wahl einer Linie und eines Punktes, es wird der Normalabstand des Punktes auf die Linie bemaßt.

Siehe auch Einfügen eines Eckmaß

Einfügen eines Eckmaß

Es wird ein neues Eckmaß mit dem aktuellen Sperrbemaßungsobjekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / rechte-Maustaste auf gewünschten Objekttyp / Eckmaß einfügen]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus und starten Sie den Befehl über das Kontextmenü
Bestimmen Sie den Basispunkt für das Eckmaß durch Wahl eines Punktes
Bestimmen Sie die Basisrichtung durch Wahl eines zweiten Punktes. Oder bestimmen Sie die Basisrichtung durch Anklicken eines Linienzugsegmentes (Basispunkt ist immer der nächstgelegene Endpunkt).
Bestätigen Sie die Basisrichtung des Eckmaßes. Entweder entlang des Basissegmentes oder orthogonal dazu
Legen Sie den Zielpunkt fest. Entweder über die Punktwahl oder über die Option "Distanzeingabe" durch Angeben von Abszisse und Ordinate.

Sperrmaß / Spannmaß auf Basis von Flächen einfügen

Menu: [Darstellungsmanager / rechte-Maustaste auf gewünschten Objekttyp / Sperrmaß (Spannmaß) auf Basis von Flächen einfügen]

Rufen Sie den Befehl auf
Selektieren Sie eine Fläche
Wählen Sie, ob die Bemaßungen innerhalb oder außehalb eingefügt werden sollen
Jedes Segment wird bemaßt.

Sperrmaß / Spannmaß auf Basis von Linienzügen einfügen

Menu: [Darstellungsmanager / rechte-Maustaste auf gewünschten Objekttyp / Sperrmaß (Spannmaß) auf Basis von Linienzügen einfügen]

Rufen Sie den Befehl auf

Selektieren Sie einen oder mehrere Linienzüge

Jedes Segment wird bemaßt.

> ⓘ Abhängig von der Konfiguration wird die Bemaßung - auf eine fixe Position gesetzt, - wählen Sie die Seite oder - wählen Sie die Position aus.

Einfügen einer Bogenbemaßung

Es wird eine neue Bogenbemaßung mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus

Bestimmen Sie das gewünschte Bogensegment

Auf das gewählte Bogensegment wird die Bogenbemaßung eingefügt.

Einfügen einer Winkelbemaßung

Es wird eine neue Winkelbemaßung mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus

Bestimmen Sie die Punkte der Winkelbemaßung

Wählen Sie zuerst den Basispunkt der Winkelbemaßung

Bestimmen Sie den Startpunkt der Winkelbemaßung

Wahlen Sie den Endpunkt der Winkelbemaßung

> ⓘ Abhängig von der Konfiguration kann die Position für die Maßlinie und die Maßzahl festgelegt werden.

Einfügen von Geländemodellen

Legen Sie ein neues Modell in einer bestehenden oder neuen Zeichnung an.

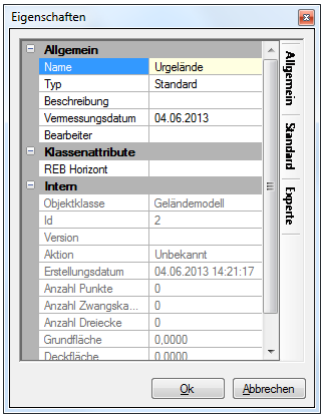
Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Rufen Sie den Befehl auf.

Es öffnet sich ein Dialog mit den Modelleigenschaften.

Geben Sie in der Zeile "Name" den Namen für das neue Modell ein. Der Name muss sich von anderen Modelnamen unterscheiden.

Nach Bestätigung des Dialogs mit OK wird das neue Modell angelegt.



> ⓘ Sie haben nach der Erzeugung des Modells umgehend die Möglichkeit, dem Modell Daten zuzuordnen - siehe Kapitel Daten zuordnen.

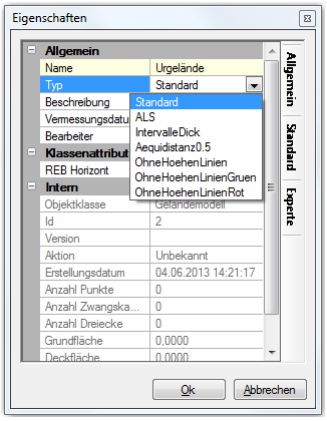
Alternative : Optional geben Sie zusätzliche Informationen ein. Sollen die Modelldaten in das REB-Format exportiert werden, geben Sie einen gültigen Wert (10-89) für den REB-Horizont an.

Beschreibung: Beschreiben Sie das Modell näher, z.B. "Vermessung des Altstandes"

Vermessungsdatum

Bearbeiter: Reserviert für Ihren Namen oder Ihre Initialien

Modellvorlagen Im Standardumfang von rmDATA GeoMapper sind einige Vorlagen für verschiedene Modelle und Profile enthalten.



Diese Vorlagen passen Sie mit dem Darstellungsmanager an Ihre Anforderungen an (siehe Kapitel Darstellungsmanager). Die Modellvorlage für ein neues Modell wählen Sie in der Zeile "Typ".

> ⓘ Alle Modellattribute ändern Sie auch später über die Modelleigenschaften. Eine weiterführende Beschreibung dieser Attribute in den Registern "Allgemein", "Grafik" und "Grafik erweitert" finden Sie im Kapitel Eigenschaften-Manager

> ⓘ In einer Zeichnung werden beliebig viele Modelle verwaltet.

Einfügen von Profilen

Erzeugen Sie eine neue Profildarstellung.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus

Zeichnen Sie die Profilspur im Zeichenbereich ein - auf die gleiche Art wie Sie auch andere Linienzüge einzeichnen

Setzen Sie die Stationierung (siehe Profilspur einfügen)

Wählen Sie die Optionen für die Darstellung (siehe Profil neu aufbauen)

> ⓘ Der Name der Profillinien kann in der Profildarstellung verwendet werden.

Einfügen von Volumenberechnungen

Legen Sie eine neue Volumeberechnung zwischen 2 Geländemodellen oder Modell und Ebene an.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Starten Sie den Befehl

Wählen Sie aus den folgenden Optionen aus

2 Modelle

Modell und Ebene

rmDATA GeoMapper fordert Sie zur Eingabe der Berechnungsparameter auf und führt im Anschluss die Berechnung durch.

Für weiterführende Informationen siehe folgende Kapitel:

Volumenberechnung aus 2 Modellen

Volumenberechnung aus Modell und Ebene

Thematische Darstellung

Einfügen von Thematischen Darstellungen

Erzeugen Sie eine Thematische Darstellung des Aktiven Modells

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Rufen Sie den Befehl auf.

Die Thematische Ansicht wird für das Aktive Modell erzeugt

> ⓘ Alle Darstellungs-Attribute (Farben, Layer, usw.) können Sie auch später über den Eigenschaften-Manager ändern.

> ⓘ Ändert sich das Aktive Modell (z. B. durch Neuberechnung), dann werden vorhandene Thematische Darstellungen automatisch aktualisiert. Dies kann bei komplexen Modellen oder einer großen Anzahl von Thematischen Darstellungen entsprechend Zeit beanspruchen.

> ⓘ Ist das zugrunde liegende Modell nicht berechnet, dann wird auf den Koordinaten (0/0) eine Standard-Grafik erzeugt, um das Objekt, das in diesem Zustand eigentlich keine Darstellung hat, dennoch bearbeiten zu können.

Legende verschieben

Platzieren Sie die Legende einer Thematischen Darstellung des Geländemodells frei in der Grafik. So können Sie sie in einem separaten Druckbereich am Plan anordnen, indem Sie diesen dort platzieren.

Menu: [Multifunktionsleiste / Legende verschieben]

Wählen Sie eine Thematische Darstellung in der Grafik

Rufen Sie den Befehl aus dem Rechtsklick-Kontextmenü oder der Multifunktionsleiste auf

Zeigen Sie die gewünschte Position in der Grafik

> ⓘ Sie können die Positionierung beliebig oft wiederholen

4. Wählen Sie die Option **Fertig** , sobald Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Einfügen einer Basislinienbemaßung

Es wird eine neue Basislinienbemaßung mit dem aktuellen Objekttyp eingefügt.

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]

Wählen Sie den gewünschten Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus

Bestimmen Sie das gewünschte Basisliniensegment.

Auf das ausgewählte Basisliniensegment können Sie Zwischenpunkte einfügen. Sie können die Punkte auch mittels Konstruktionsmethoden erstellen.

Beenden Sie das Einfügen der Zwischenpunkte mit Enter

Basislinienbemaßung mit Anlegemaß

Wenn für die Baselinienbemaßung die Konstruktionsmethode "Anlegemaß" eingestellt ist, dann werden Sie nach der Wahl der Zwischenpunkte aufgefordert die Maße anzugeben.

Sie können die Maße auch jederzeit später im Eigenschaftsmanager ändern.

> ⓘ Wenn Sie das Anlegemaß Abszisse (Linie) sowohl beim Anfangs- als auch beim Endpunkt eingeben, dann wird der ev. Fehler auf die Maße der Zwischenpunkte aufgeteilt.

Einstellung in der Konfiguration: siehe ...

Einfügen von Gruppen

Fügen Sie eine Gruppe ein

Menu: [Darstellungsmanager / linke Maustaste auf gewünschten Objekttyp]
Rufen Sie den Befehl auf oder wählen Sie den gewünschen Objekttyp aus dem Darstellungsmanager aus.
Zeigen Sie den Einsetzpunkt der Gruppe
Wählen Sie die Objekte, die zur Gruppe hinzugefügt werden sollen
Wenn in der Konfiguration Pflichtattribute für diesen Objekttyp festgelegt wurden, erscheint das Eingabefenster für die Attribute. Sie können direkt mit der Eingabe des ersten Attributes beginnen. Mit Enter beenden Sie die Eingabe.
Alternative Fügen Sie die Gruppe über das Kontextmenü bei selektierten Objekten ein. Siehe Benutzeroberfläche.Statusleiste

Bearbeiten von Gruppen

Selektieren Sie eine Gruppe
Sie haben folgende Befehle in der Multifunktionsleiste bzw. im Kontextmenü zur Verfügung:
Objekte zu Gruppe hinzufügen: Wählen Sie die Objekte in der Grafik, die in der Gruppe aufgenommen werden sollen.
Objekte aus Gruppe entfernen: Wählen Sie die Objekte in der Grafik, die in der Gruppe aufgenommen werden sollen.
Gruppenobjekt verschieben: Verschieben Sie das Gruppenobjekt - ohne die Elemente der Gruppe zu verschieben.
Gruppenobjekt löschen: Löschen Sie das Gruppenobjekt - ohne die Elemente der Gruppe zu löschen.

Hektarnetz/Gitternetz einfügen

Fügen Sie Punkte am Hektarnetz/Gitternetz ausgerichtet ein.
Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü (Rechte Maustaste) / Hektarmarken einfügen] bzw. **Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü (Rechte Maustaste) / Gittermarken einfügen]**
Klicken Sie auf den Punkttyp "Hektarmarke" bzw. "Gittermarke".
GeoMapper erwartet nun die Eingabe der Rasterbreite in Zentimetern auf dem Papier.

> ⓘ Das Programm schlägt hier den zuletzt verwendeten Wert vor bzw. standardmäßig *10cm* falls kein anderer Wert verwendet wurde.

3. Ziehen Sie nun ein Fenster in der Grafik.
GeoMapper fügt innerhalb dieses Bereichs einzelne Punkte des gewählten Typs ausgerichtet am definierten Raster ein.
Alternative
Wählen Sie anstatt der Fensterauswahl die Option **Polygon-definieren**
Klicken Sie beliebige Stützpunkte in der Grafik, über welche das Polygon aufgespannt wird. GeoMapper fügt dann nur jene Marken des Rasters ein, die sich innerhalb oder auf dem Rand des Polygons befinden.
Alternative
Wählen Sie die Option **Einzeln**
GeoMapper blendet temporär das definierte Raster ein.
Klicken Sie die Kreuzungspunkte des Rasters, an denen Sie Punkte einfügen möchten.

> ⓘ GeoMapper unterstützt Sie bei der Selektion der Einfügepositionen mit einem am Raster ausgerichteten Fang. Sie können daher nur dem Raster entsprechende Positionen auswählen.

> ⚠ Dieser Befehl steht lediglich für Punkte, die in der Konfiguration der entsprechenden Objektgruppe (*Hektarmarken* bzw. *Gittermarken*) zugeordnet sind, zur Verfügung.

Konvertieren

Aus Grafik erzeugen

Konvertiert ein CAD-Element von einer importierten Autodesk DWG/DXF-Datei bzw. von einer Hintergrunddatei in ein GeoMapper Objekt.
Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü (Rechte Maustaste) / CAD Element konvertieren]
Wenn beim Import einer Autodesk DWG- bzw. DXF-Datei nicht alle Daten auf rmDATA GeoMapper Objekte gemappt wurden, dann

bleiben CAD-Elemente übrig. Diese können mit dem Befehl in ein GeoMapper Objekt konvertiert werden.
Zusätzlich können Elemente aus externen Dateien damit übernommen werden.

Passenden Objekttyp im Darstellungsmanager markieren
Befehl im Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick mit der Maus auf den Objekttyp)
Selektion des Ursprungselements in der Grafik.
Wenn ein CAD-Element konvertiert wurde, dann wird das ursprüngliche Objekt entfernt. Bei Elementen aus externen Dateien wird das ursprüngliche Objekt nicht verändert.

ⓘ Die Attribute der Ursprungsdaten werden gemappt, indem das 1. Attribut dem 1. Pflichtattribut des GeoMapper Objekts zugewiesen wird, etc.

ⓘ Achten Sie bei der Selektion des Ursprungselements darauf, dass nur dieses Objekt gefangen wird. Liegt ein GeoMapper Objekt darüber, kann es sonst nicht gefangen werden. Geht von einem Punkt eine CAD-Linie weg, dann kann der Punkt ebenso nur gemappt werden, wenn nur Teile des Punktes gefangen werden. Sonst wird immer versucht die Linie zu konvertieren.

ⓘ Wenn eine Konvertierung nicht möglich ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung. Z.B. kann für die Konvertierung eines Punktes kein Linienzug gewählt werden.

⚠ Wenn Sie den Befehl für Elemente aus einer hinterlegten geodb aufrufen, werden nur die grafischen Daten übernommen, die Sie sehen. Dabei können Linien auch unterbrochen sein, wenn der Linienzug an Punkten ausgespart wurde. Ebenso werden nicht alle Attribute übernommen. Für die Übernahme von mehreren Objekten empfehlen wir die Übertragung mittels XML-Transfer.

Punkte automatisch auf Hintergrunddaten einfügen

Mit diesem Plan fügen Sie Punkte auf DWG- oder DXF-Daten ein, damit sie diese dann abstecken können.
Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü (Rechte Maustaste) / Punkte automatisch auf Hintergrunddaten einfügen]
Der Befehl kann bei **CAD-Elementen** angewendet werden.
Wenn beim Import einer Autodesk DWG- bzw. DXF-Datei nicht alle Daten auf rmDATA GeoMapper Objekte gemappt wurden, dann bleiben CAD-Elemente übrig.
Elemente aus externen Dateien

Passenden Punkttyp im Darstellungsmanager markieren
Befehl im Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick mit der Maus auf den Objekttyp)
Selektion des Ursprungselements in der Grafik.
Es wird auf jeden Stützpunkte ein Punkt gesetzt. Bei Bögen wird zusätzlich ein Punkt am Segment-Mittelpunkt und am Bogen-Mittelpunkt gesetzt.

ⓘ Wenn bei einem Stützpunkt bereits ein Punkt eingefügt wurde, dann wird kein neuer Punkt gesetzt.

Typ ändern

Typ wechseln

Wechseln des Objekttyps eines oder mehrerer Objekte.
Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Typ wechseln] Dieser Befehl kann verwendet werden, um die grafische Darstellung eines Objekts oder mehrer Objekte zu ändern.

Wählen Sie den gewünschen Objekttyp im Darstellungsmanager aus
Wählen Sie die Objekte, die den neuen Typ erhalten sollen.

> ⚠ Wenn Sie ein Objekt zuvor schon grafisch bearbeitet haben, so dass es sich von seiner Konfiguration unterscheidet, dann bleiben diese Änderungen erhalten.

Siehe auch Typ wechseln, Darstellung zurücksetzen.

Typ wechseln, Darstellung zurücksetzen

Wechseln des Objekttyps eines oder mehrerer Objekte.

Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Typ wechseln, Darstellung zurücksetzen]

Im Gegensatz zum einfachen Typ wechseln werden hier sämtliche Objekt-spezifische Änderungen verworfen (zB Farben, Layer, Schriftarten etc.) und das Objekt sieht genauso aus wie allgemein im Objekttyp konfiguriert.

Wählen Sie den gewünschen Objekttyp im Darstellungsmanager aus
Wählen Sie die Objekte, die den neuen Typ erhalten sollen.

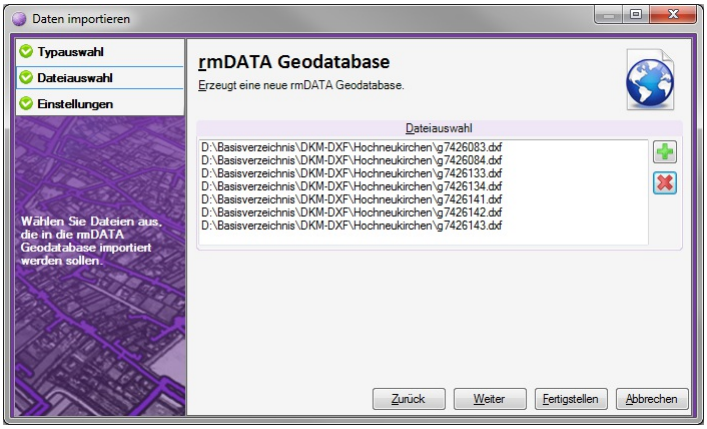
Datenquellen

Datenquellen

Im unteren Teil des Darstellungsmanagers verwalten Sie alle hinterlegten Datenquellen.

Einfügen von Dateien

Klicken Sie auf



Wählen Sie die gewünschten Dateien
Alternative
Ziehen Sie die Datei einfach mit der Maus von Ihrem Windows-Dateiexplorer in die Grafik.

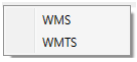
Einfügen von Ordnern

Klicken Sie auf

Wählen Sie den gewünschten Ordner
Alle Dateien aus dem gewählten Ordner werden in der Grafik angezeigt (Sofern das Format unterstützt wird.)
Alternative
Ziehen Sie den Ordner einfach mit der Maus von Ihrem Windows-Dateiexplorer in die Grafik.

Einfügen von WMS- und WMTS-Diensten

Klicken Sie auf



rmDATA GeoMapper bietet Ihnen die Auswahl zwischen *Web Map Service* und *Web Map Tile Service* . Wählen Sie hier die Art des Dienstes, den Sie anbinden möchten.
Geben Sie im daraufhin angezeigten Einstellungsdialog die notwendigen Verbindungsdaten ein.

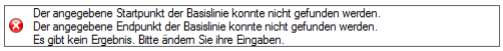
Löschen von Datenquellen

Selektieren Sie die Datenquellen
Klicken Sie auf
 oder drücken Sie die Taste Entf

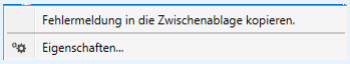
Laden der Datenquelle

Während des Aufbaus der Datenquelle in der Grafik sehen Sie ein rotierendes Symbol
 neben der Datenquelle.

Fehler beim Anzeigen von Datenquellen

Wenn es bei einer Datenquelle zu einem Fehler kommt, dann wird neben der Datenquelle ein Rufzeichen


angezeigt.

> ⓘ Bleiben Sie mit der Maus über der Datenquelle. Der Fehler wird im Tooltipp angezeigt. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datenquelle und rufen im Kontextmenü den Befehl **Fehlermeldung in die zwischenablage kopieren** auf. So können Sie den Fehler an Ihren Administrator oder an den rmDATA Support einfach senden.
> 
>

> ⓘ Der häufigste Fehler tritt auf, wenn sich der Name oder das Verzeichnis der Datenquelle geändert hat. Rufen Sie die Eigenschaften über das Kontextmenü der Datenquelle auf um den Verweis zu korrigieren.

Anzeigereihenfolge von Datenquellen

Bestimmen Sie die Anzeigereihenfolge der Datenquellen in der Grafik durch Verschieben der Datenquellen im Darstellungsmanager.

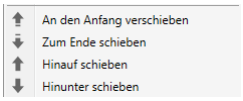
Die Datenquellen werden in der Reihenfolge in der Grafik eingefügt, in der Sie im Darstellungsmanager aufgelistet sind. Damit ist die Datei, die ganz unten in der Liste ist, auch ganz unten in der Anzeigereihenfolge. Sie wird von allen darüber liegenden Datenquellen überdeckt.

> ⓘ Die Datenquellen liegen immer unterhalb der Objekte von GeoMapper

Anzeigereihenfolge ändern mit der Maus

Ziehen Sie mit der Maus die Datenquelle an die gewünschte Position.

Anzeigereihenfolge ändern über das Kontextmenü



Wählen Sie die Datenquellen
Rufen Sie das Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf

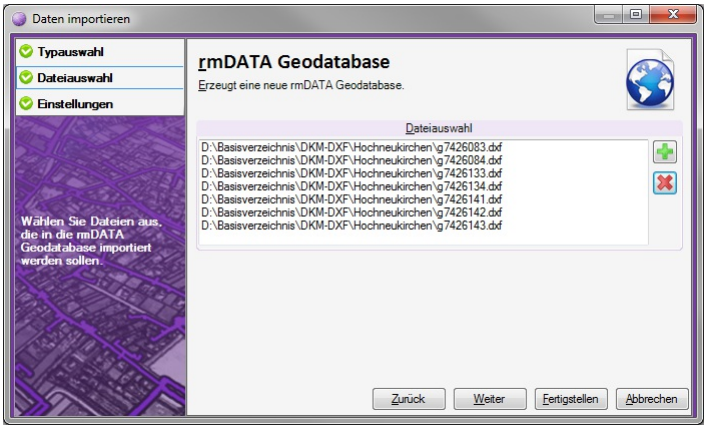
AutoCAD DWG-, DXF-Dateien

Treffen Sie die Einstellungen für die hinterlegten DWG- und DXF-Dateien
Öffnen Sie die Einstellungen zu hinterlegten DWG- DXF-Dateien im Kontextmenü der Datenquelle (Klick mit der rechten Maustaste auf die Datenquelle)

> ⓘ Wenn Ihre externen DWG-/DXF-Daten Flächenfüllmuster enthalten, die nicht korrekt dargestellt werden, dann können Sie diese in einer eigenen Füllmusterdatei ergänzen.

Verbindung

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Datei: Wählen Sie mit



den Verweis zur Datenquelle
Externe Refenezen anzeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle vorhandenen Externen Referenzen dieser DWG- DXF angezeigt.

Transformation

Siehe Transformation

Anzeige

Transparenz: Geben Sie einen Wert für die Transparenz an. 0 ist voll sichtbar und 255 ist durchsichtig.
Datenquelle einfärben: Gibt an, ob alle Objekte der hinterlegten CAD-Datenquelle einheitlich gefärbt dargestellt werden sollen.
Farbe: Gibt an, mit welcher Farbe die Objekte der CAD-Datenquelle eingefärbt werden, wenn *Datenquelle einfärben* auf "Ja" gesetzt ist.

GeoDatenbanken (GeoDB)

Treffen Sie die Einstellungen für die hinterlegten GeoDatenbanken
Öffnen Sie die Einstellungen zu hinterlegten GeoDatenbanken im Kontextmenü der Datenquelle (Klick mit der rechten Maustaste auf die Datenquelle)

Verbindung

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Datei: Wählen Sie mit den Verweis zur Datenquelle.

Transformation

Siehe Transformation

Anzeige

Datenquelle einfärben: Gibt an, ob alle Objekte der hinterlegten GeoDatenbank einheitlich gefärbt dargestellt werden sollen.
Farbe: Gibt an, mit welcher Farbe die Objekte der GeoDatenbank eingefärbt werden, wenn *Datenquelle einfärben* auf "Ja" gesetzt ist.
Aktive Konfiguration: Wählen Sie, mit welcher Darstellung, Ansicht und Maßstab die GeoDatenbank dargestellt werden soll.

Ausdehnung aktualisieren: In der Datenbank ist die Ausdehnung gespeichert. Kommen neue Objekte hinzu, oder werden solche entfernt, kann mit der Funktion "Ausdehnung aktualisieren" die aktuelle Ausdehnung ermittelt werden, sodass beim Befehl "Gesamte Ausdehnung anzeigen" der richtige Bereich angezeigt wird.

PDF-Dateien

Treffen Sie die Einstellungen für die hinterlegten PDF-Dateien

Öffnen Sie die Einstellungen zu hinterlegten PDF-Dateien im Kontextmenü der Datenquelle (Klick mit der rechten Maustaste auf die Datenquelle)

Verbindung

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Datei: Wählen Sie mit
den Verweis zur Datenquelle.

Transformation

Siehe Transformation

Anzeige

Transparenz: Geben Sie einen Wert für die Transparenz an. 0 ist voll sichtbar und 255 ist durchsichtig.
Seite auswählen: Hat Ihre PDF-Datei mehrere Seiten, wählen Sie hier die passende aus. Wenn Sie eine weitere Seiten brauchen, fügen Sie die Datei ein zweites Mal ein.

Rasterdaten

Treffen Sie die Einstellungen für die hinterlegten Rasterbilder bzw. Orthofotos.

Öffnen Sie die Einstellungen zu hinterlegten Rasterdaten im Kontextmenü der Datenquelle (Klick mit der rechten Maustaste auf die Datenquelle)

Verbindung

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Datei: Wählen Sie mit
den Verweis zur Datenquelle.

Transformation

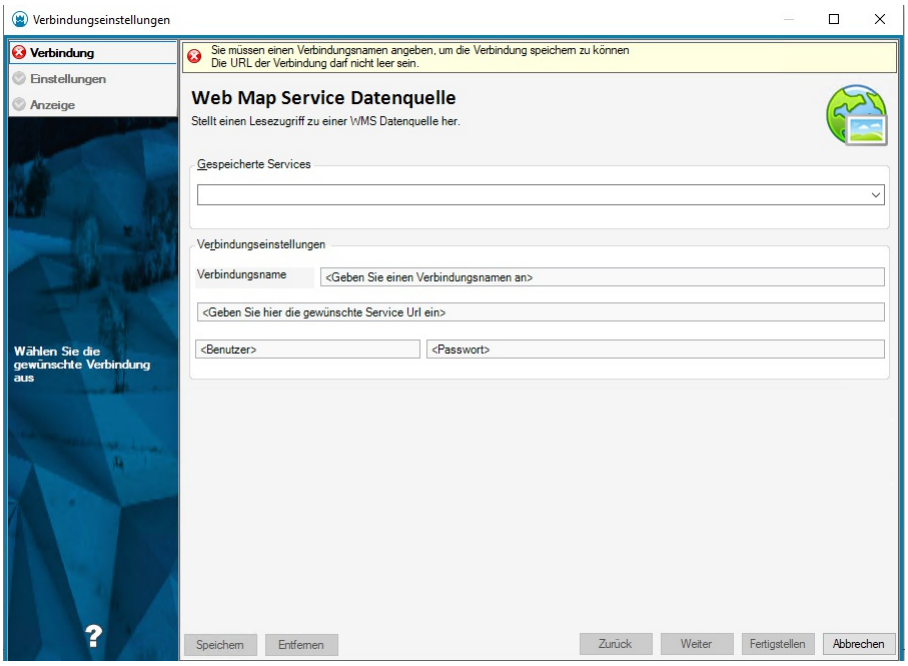
Siehe Transformation

Anzeige

Transparenz: Geben Sie einen Wert für die Transparenz an. 0 ist voll sichtbar und 255 ist durchsichtig.
Rasterband-Zuordnung: Für Rasterbilder mit 4 oder mehr Bändern/Kanälen können sie zuordnen, woher die Werte für die dargestellten RGB- und Transparenz-Kanäle kommen sollen. Der Transparenzkanal kann deaktiviert werden (voll deckend)
Roter Kanal: "Default" oder "Band 1" ... "Band N" (wobei N = Anzahl der Bänder)
Grüner Kanal: "Default" oder "Band 1" ... "Band N" (wobei N = Anzahl der Bänder)
Blauer Kanal: "Default" oder "Band 1" ... "Band N" (Wobei N = Anzahl der Bänder)
Transparenzkanal: "Default", "Deaktiviert" oder "Band 1" ... "Band N" (wobei N = Anzahl der Bänder)

WMS- und WMTS-Dienste

Richten Sie eine Verbindung zu einem *Web Map Service (WMS)* oder *Web Map Tile Service (WMTS)* ein und beziehen Sie Rasterdaten von diesen Diensten.



Gespeicherte Services verwenden

Bei der Installation von rmDATA GeoMapper werden bereits einige Dienste bereit gestellt. Zusätzlich können sie eigene Dienste speichern und wieder auswählen (siehe oben).
Klicken Sie auf

Wählen Sie einen Dienst
Klicken Sie auf Fertigstellen

> ⓘ Die Services können in folgenden Ordnern gespeichert werden:
> - %AppData%rmDATA\GeoMapperSE\Settings\ServiceConnections.xml
> - *Firmenverzeichnis*\Settings\ServiceConnections.xml
> - *Abteilungsverzeichnis*\Settings\ServiceConnections.xml

Die Standard Services werden von rmDATA im *Programmverzeichnis* abgelegt.

> ⓘ Klicken Sie auf
>
> um den Dienst für die spätere Verwendung abzulegen. Der Dienst wird unter dem angegebenen Verbindungsnamen abgelegt.
> Sie könne auch die gewählten Layer und das ausgewählte Koordinatensystem zu dem Service speichern. Dazu müssen Sie nach der Wahl des Services auf das Einstellungsseite weitergehen und dann Speichern.

Die Services werden mit folgender Struktur im File abgelegt:

```
    <wms>
        <server>
            <Name>AT - Burgenland - (Flächenwidmungsplan)</Name>
            <ServiceUrl>https://gis.bgld.gv.at/gisbgld/services/Public/Nur_Flaechenwidmung/MapServer/WMS
Server?request=GetCapabilities&amp;service=WMS</ServiceUrl>
            <Password>
            </Password>
            <Username>
            </Username>
            <CrsOriginal>EPSG:102100</CrsOriginal>
            <CrsOverride>rmDATA:31252</CrsOverride>
            <SelectedLayer name="Generalisierte Widmungen" style="default" />
            <SelectedLayer name="Widmungen, Vorrangflächen und widmungsgleiche Kenntlichmachungen" style
="default" />
        </server>
        <server>
        .
        .
        .
        .
    </wms>
    <wmts>
    .
    .
    .
    .
```

Neue Verbindung angeben

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Service URL: Geben Sie den Namen des WMS-Dienstes an
Zugangsdaten: Sofern der Dienst geschützt ist, geben Sie hier Benutzer und Passwort ein.
Klicken Sie auf Fertigstellen . Wenn Sie weitere Einstellungen treffen möchten, dann klicken Sie auf Weiter

Einstellungen

Objektklassen wählen: Alle verfügbaren Objektklassen des WMS-Dienstes werden angezeigt. Wählen Sie die gewünschten Objektklassen für die Anzeige aus.
Koordinatensystemauswahl: (Nur bei WMS-Diensten)
Serverkoordinatensystem: Die vom Server angebotenen Koordinatensysteme werden angezeigt.
Verwendetes Koordinatensystem: GeoMapper wählt automatisch das zum Serverkoordinatensystem passende *Verwendete Koordinatensystem* . Die Daten werden jeweils aus diesem System transformiert. Wenn die Bezeichnung des Serverkoordinatensystems nicht automatisch erkannt wird, kann das Koordinatensytem manuell gesetzt werden.

> ⚠ Ist im bearbeiteten Projekt kein Koordinatensystem eingestellt, dann erfolgt **keine Koordinatentransformation** . Sie können das Projekt-Koordinatensystem in den Dateieinstellungen ändern.

Weitere Einstellungen

Aktuell werden alle WMTS-Dienste bis zur Zoom-Stufe 19 angezeigt. Die angezeigte Zoom-Stufe kann vom Anwender in der Datei mit dem Schlüssel **"MaxLevel"** konfiguriert werden:

```
<wmts>
    <MaxLevel>23</MaxLevel>
    <server>
.
.
```

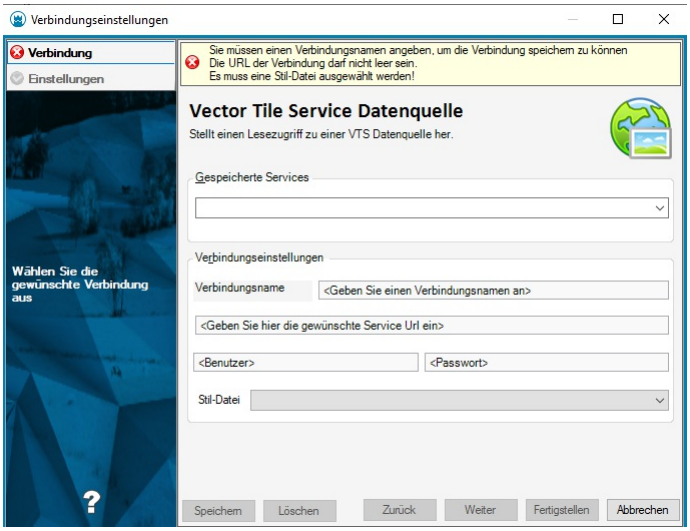
Anzeige

Transparenz: Geben Sie einen Wert für die Transparenz an. 0 ist voll sichtbar und 255 ist durchsichtig.

> ⓘ **Detailinformationen zum WMS**
> Wenn das Web Map Service auch Detailinformationen bereit stellt (GetFeatureInfo), sehen Sie diese als Tooltipp in der Grafik. Bleiben Sie einfach länger mit der Maus auf dem Objekt stehen.
> Voraussetzung dafür ist, dass die Datenquelle selektierbar ist.

VTS-Dienste

Richten Sie eine Verbindung zu einem *Vector Tile Service (VTS)* ein und beziehen Sie Rasterdaten von diesen Diensten.



Gespeicherte Services verwenden

Bei der Installation von rmDATA GeoMapper werden bereits einige Dienste bereitgestellt. Zusätzlich können sie eigene Dienste speichern und wieder auswählen.
Klicken Sie auf

Wählen Sie einen Dienst
Wählen Sie eine Stil-Datei, falls sie nicht automatisch vom Dienst ausgewählt wurde
Klicken Sie auf Fertigstellen

> ⓘ Die Services können in folgenden Ordnern gespeichert werden:
> - %AppData%rmDATA\GeoMapperSE\Settings\ServiceConnections.xml
> - *Firmenverzeichnis*\Settings\ServiceConnections.xml
> - *Abteilungsverzeichnis*\Settings\ServiceConnections.xml

Die Standard Services werden von rmDATA im *Programmverzeichnis* abgelegt.

ⓘ Klicken Sie auf



um den Dienst für die spätere Verwendung abzulegen. Der Dienst wird unter dem angegebenen Verbindungsnamen abgelegt.
Sie können auch die angegebenen minimale und maximale Zoomstufe und das ausgewählte Koordinatensystem zu dem Service speichern. Dazu müssen Sie nach der Wahl des Services auf das Einstellungsseite weitergehen und dann Speichern.

Die Services werden mit folgender Struktur im File abgelegt:

```
<vts>
  <server>
    <Name>kataster.bev.gv.at - Kataster</Name>
    <ServiceUrl>https://kataster.bev.gv.at/tiles/kataster/{z}/{x}/{y}.pbf</ServiceUrl>
    <Password>
    </Password>
    <Username>
    </Username>
    <ConfigFile>Kataster_Beispiel.config</ConfigFile>
    <MinZoomLevel>0</MinZoomLevel>
    <MaxZoomLevel>16</MaxZoomLevel>
    <CrsOriginal>EPSG:3857</CrsOriginal>
    <CrsOverride>EPSG:9273</CrsOverride>
  </server>
  <server>
      .
      .
      .
      .
</vts>
```

Neue Verbindung eingeben

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Service URL: Geben Sie den Namen des VTS-Dienstes an
Zugangsdaten: Sofern der Dienst geschützt ist, geben Sie hier Benutzer und Passwort ein
Client-Zertifikat: Für manche Dienste ist der Zugriff durch ein Zertifikat geschützt. Siehe auch ...

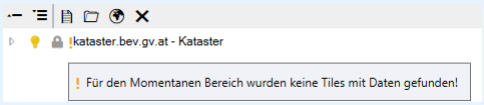
ⓘ Für den VTS Dienst „VDE“ (die Vordurchführungsebene des österreichischen Katasters) ist es normalerweise dasselbe Zertifikat wie für BEV-Abfragen in GeoDiscoverer

Stil-Datei: Wählen Sie hier eine Konfigurationsdatei für die Darstellung der Objekte aus
Klicken Sie auf Fertigstellen . Wenn Sie weitere Einstellungen treffen möchten, dann klicken Sie auf Weiter

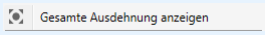
Einstellungen

Minimale Zoomstufe: Die minimale Zoomstufe, die GeoMapper vom VTS-Dienst abfragt.
Maximale Zoomstufe: Die maximale Zoomstufe, die GeoMapper vom VTS-Dienst abfragt.
Koordinatensystem: GeoMapper wählt automatisch das Koordinatensystem *EPSG:3857*, das von den meisten VTS-Diensten verwendet wird. Wenn der ausgewählte Service ein anderes Koordinatensystem benutzt, kann das Koordinatensytem manuell gesetzt werden. Die Daten werden jeweils aus diesem System transformiert.

ⓘ Wenn der VTS-Dienst für den aktuellen Bereich kein Tile zurückliefert, erscheint neben dem Namen ein gelbes Rufzeichen mit der Fehlermeldung



Um den gesamten vom Dienst unterstützten Bereich zu sehen, machen Sie einen Rechtsklick auf den VTS-Dienst und drücken Sie auf



⚠ Die minimale Zoomstufe sollte möglichst niedrig angegeben werden, da es sonst beim Laden von großen Gebieten zu Performanceproblemen kommen kann.

⚠ Werden die angegebenen Zoomstufen nicht vom VTS-Dienst unterstützt, werden die Objekte möglicherweise nicht mehr angezeigt, wenn Sie zu weit hinein bzw. hinaus zoomen. In diesem Fall sollte die minimale Zoomstufe erhöht oder die maximale Zoomstufe verringert werden.

Shape-Daten

Treffen Sie die Einstellungen für die hinterlegten Esri Shape Daten.
Öffnen Sie die Einstellungen zu hinterlegten Esri Shape Daten im Kontextmenü der Datenquelle (Klick mit der rechten Maustaste auf die Datenquelle)

Verbindung

Verbindungsname: Dieser Name wird im Darstellungsmanager angezeigt
Datei: Wählen Sie mit
den Verweis zur Datenquelle.

Transformation

Siehe Transformation

Anzeige

Datenquelle einfärben: Gibt an, ob alle Objekte der hinterlegten Shape Daten einheitlich gefärbt dargestellt werden sollen. Während diese Einstellung auf "Ja" gesetzt ist, werden Farben, die über den Styling-Editor gesetzt wurden, ignoriert.
Farbe: Gibt an, mit welcher Farbe die Shape Daten eingefärbt werden, wenn *Datenquelle einfärben* auf "Ja" gesetzt ist.

Datenquelle transformieren

Transformieren Sie die Datenquellen passend zu Ihren Daten mittels Koordinatensystemtransformation oder Helmert-2D.
Öffnen Sie die Einstellungen Ihrer Datenquelle
Gehen Sie in den Reiter "Transformation"
Wählen Sie, wie Sie die Transformation durchführen möchten:

Transformation zwischen Koordinatensystemen

⚠ Um eine Koordinatensystem-Transformation Ihrer Datenquelle durchzuführen, müssen Sie in den Dateieinstellungen das Koordinatensystem eintragen.

Koordinatensystem der Datenquelle ist bekannt: Die Datenquelle wird automatisch transformiert.
Koordinatensystem der Datenquelle ist falsch oder fehlt: Sie können das originale Quellkoordinatensystem überschreiben. Geben Sie das neue System unter "Verwendetes Quellkoordinatensystem" ein.

Transformation mit bekannten Transformationsparametern

Wählen Sie "Helmert-2D-Transformation" oder "Affine 2D-Transformation"
Geben Sie die Transformationsparameter ein
Die Datenquelle wird mit diesen Parametern transformiert.

> ⓘ Die Helmert-2D-Transformation ist schneller als eine Transformation zwischen Koordinatensystemen. Wenn Sie nur einen Streifenwechsel durchführen oder vom Bundesmeldenetz ins Landeskoordinatensystem wechseln, dann empfehlen wir die Eingabe der Parameter.

Transformation mit Passpunkten

Wählen Sie "Helmert-2D-Transformation" oder "Affine 2D-Transformation"
Wählen Sie den alten Passpunkt
Wählen Sie den neuen Passpunkt
Klicken Sie auf +
Wiederholen Sie die Passpunktauswahl beliebig oft.

> ⓘ Bei einer Helmert-2D-Transformation reicht bereits ein Passpunktpaar für eine grobe Einpassung!

> ⓘ Mit Zurücksetzen wird die Einpassung wieder zurückgesetzt. Nach Bestätigung mit Ok befindet sich die Datei wieder am Ursprungsort.

Transformation von hinterlegten DWG/DXF-Dateien

Um eine darstellungsgetreue Transformation von hinterlegten DWG/DXF-Dateien zu ermöglichen, müssen Änderungen an den Daten vorgenommen werden. Anonyme und komplexe Blockreferenzen werden rekursiv aufgebrochen und die entstehenden Elemente werden einzeln transformiert. Es wird nach folgenden Kriterien aufgebrochen:
Block ist explizit anonym
Es gibt keine Blockattribute
Die Blockdefinition enthält weitere Blockreferenzen
Die Geometrie ist weiter als 10km vom Einsetzpunkt entfernt
Weiters werden Bemaßungen zu simpler Geometrie (Linien und Text) vereinfacht. Schraffuren, die als Begrenzung keine 2D-Polylinie, 2D-Kreis oder 2D-Ellipse haben, werden ebenfalls vereinfacht.

> ⓘ Diese Änderungen betreffen nur die Daten im Arbeitsspeicher, es werden keine Änderungen an der Datei vorgenommen.

Grafisch Einpassen

Ermöglicht das grafische Einpassen einer Datenquelle
Im Kontextmenü zu externen Datenquellen steht dieser Befehl zur Verfügung.
Wählen Sie den Ausgangspunkt und den Zielpunkt.
Wiederholen Sie die Auswahl beliebig oft.
Schließen Sie die Auswahl mit Fertig
Wurde mehr als 1 Paar gewählt, erscheint die Frage "Daten an Hand der gewählten Punkte skalieren?"
Bei Ja wird die Datenquelle passend zu den gewählten Punkten verschoben, verdreht und maßstäblich angepasst.
bei Nein wird die Datenquelle nicht skaliert. Es erfolgt lediglich eine Verschiebung und Verdrehung der Datenquelle.

> ⓘ Abgesehen von WMS- und WMTS-Diensten steht dieser Befehl für alle externen Datenquellen zur Verfügung

ⓘ Sie sehen die gewählten Passpunktpaare und ihre Klaffungen, wenn Sie die Eigenschaften der Datenquelle öffnen.

Hervorheben (temporär)

Ermöglicht die temporäre farbliche Hervorhebung von externen Daten in der Grafik
Dieser Befehl steht im Kontextmenü von externen Datenquellen und darunterliegenden Ebenen zur Verfügung.

Zur Hervorhebung wird die Farbe verwendet, die in den Programmeinstellungen unter "Selektierte Objekte einfärben mit" angegeben ist. Die Hervorhebung wirkt so lange, bis die Datei geschlossen wird oder der Befehl **Hervorhebung aufheben** aus dem Kontextmenü aufgerufen wird.

ⓘ Die temporäre Hervorhebung ist nur im Modellbereich sichtbar. Im Planbereich, Export und im Ausdruck ist diese Hervorhebung *nicht* sichtbar.

ⓘ Die temporäre Hervorhebung ist für folgende Arten von Datenquellen möglich: DWG, DXF, GeoDB, Shape, Oracle

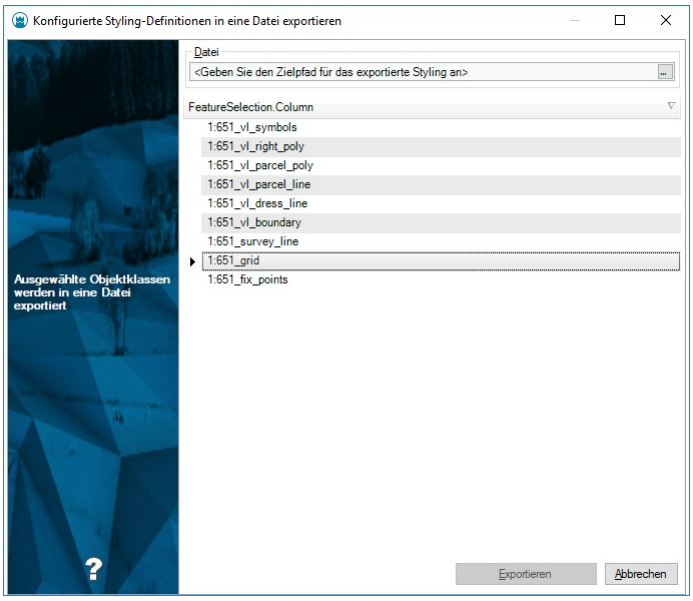
ⓘ Wenn in den Einstellungen der Datenquelle eine Farbe festgelegt ist, wird trotzdem die temporäre Hervorhebungsfarbe zur Darstellung verwendet.

Maßstabsbereich definieren

Legen Sie den Maßstabsbereich fest, in dem die Datenquelle sichtbar sein soll.
Rufen Sie den Befehl im Kontextmenü auf bei:
Rasterdateien,
Shape-Dateien oder
den Ebenen von DWG- und DXF-Dateien
Wählen Sie den Maßstabsbereich aus
Klicken Sie auf Ok

Styling-Definition in Datei speichern

Speichern von ein oder mehreren Styling-Definitionen in Dateien
In einem rmDATA GeoMapper Dokument kann jeder Objektklasse ein bestimmtes Styling zugeordnet und dieses geändert werden (siehe Kapitel Stylingeditor).
Die spezifischen Styling-Definitionen können in externen Dateien gespeichert werden und damit in andere Projekte wieder importiert werden.
Der Export wird über folgende Befehle aufgerufen:
Befehl **Styling-Definition in Datei speichern** im Kontextmenü des Darstellungsmanagers
Es kann die Datei gewählt werden, in welcher das Styling gespeichert werden soll. Weiters werden ein oder mehrere Objektklassen gewählt, deren Styling exportiert werden soll. Alle exportierten Stylings werden mit dem originären Namen der Objektklasse gespeichert.

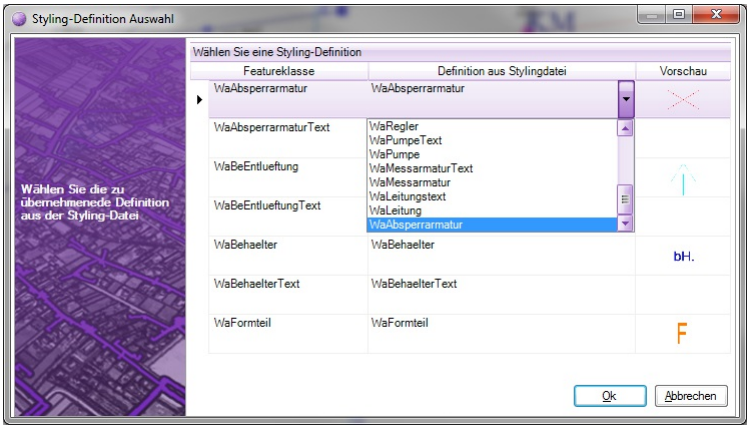


ⓘ Mit jedem Styling wird auch eine DWG-Datei exportiert, welche weitere Definitionen (Blöcke, Linienstile, Textstile, usw. enthält.

Styling-Definition aus Datei laden

Speichern von ein oder mehreren Styling-Definitionen in Dateien
In einem rmDATA GeoMapper Dokument kann jeder Objektklasse ein bestimmtes Styling zugeordnet und dieses geändert werden (siehe Kapitel Stylingeditor).
Die spezifischen Styling-Definitionen können in externen Dateien gespeichert werden und damit in andere Projekte wieder importiert werden.

Der Import wird über den Befehl **Styling-Definition aus Datei laden** im Kontextmenü des Darstellungsmanagers aufgerufen:
1.) Auswahl ein oder mehrerer Objektklassen, denen eine Styling-Definition zugewiesen werden soll
2.) Aufruf des Befehls im Kontextmenü
3.) Zuordnung der in der Styling-Datei vorhandenen Stylings zu den ausgwählten Objektklassen. Die Zuordnung erfolgt automatisch, wenn Objektklasse und Styling den gleichen Namen haben.
Weiters wird im Dialog eine Vorschau angezeigt.



ⓘ Stylings, welche bei den ausgewählten Objektklassen gespeichert waren, werden automatisch gelöscht!

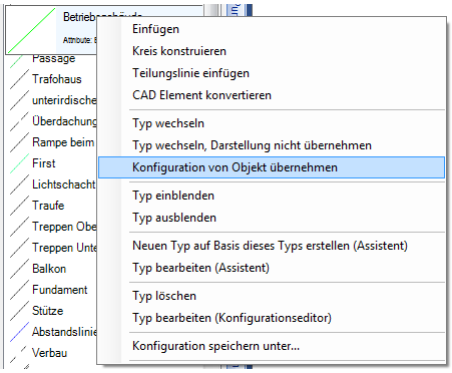
ⓘ Mit jeder Styling-Datei wird auch eine gleichnamige DWG-Datei importiert, welche weitere Definitionen (Blöcke, Linienstile, Textstile, usw.) enthält.

ⓘ Siehe auch
[Styling Flächenwidmungsplan Burgenland]
[Styling Flächenwidmungsplan Oberösterreich]
[Styling Flächenwidmungsplan Steiermark]
[Styling OpenStreetMap Daten]

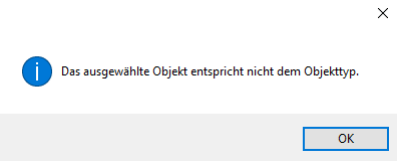
Konfiguration

Konfiguration von Objekt übernehmen

Änderungen, die im Eigenschaften-Manager an einem Objekt vorgenommen wurden, werden in die Konfiguration im Projekt übernommen.
Über das Kontextmenü **Darstellungsmanager / Rechte Maustaste** können objektspezifische Darstellungseigenschaften in einen gemeinsamen Objekttyp übernommen werden und gelten fortan für alle Objekte dieses Typs.



Nach der Auswahl des Befehls **Konfiguration von Objekt übernehmen** werden Sie aufgefordert, ein Objekt der selben Klasse aus der Grafik auszuwählen - d. h. wenn Sie z. B. Eigenschaften auf einen Linienzug-Typ übertragen möchten, dann müssen Sie nachfolgend einen Linienzug aus der Grafik wählen.
Falls Sie versehentlich ein Objekt auswählen, das nicht dem Objekttyp entspricht, dann erscheint folgende Meldung:



ⓘ Es werden auch bereits vor dem Befehlsaufruf selektierte Objekte berücksichtigt, d. h. Sie können *zuerst* ein Objekt selektieren und dann den Befehl über das Kontextmenü aufrufen. Dies ist üblicherweise der komfortabelste Weg, die Eigenschaften zu übernehmen.

Sind alle Eingaben korrekt, so werden die Eigenschaften in den gewählten Objekttyp kopiert und alle Objekte dieses Typs neu gezeichnet, um die Änderungen zu übernehmen.

ⓘ Hiermit können Sie Darstellungsänderungen sehr einfach auf sämtliche Objekte des selben Typs übertragen, ohne den Konfigurations-Assistenten starten zu müssen.

⚠ Dieser Befehl ändert lediglich die im Projekt geladene Konfiguration. Die Konfigurationsvorlage auf der Festplatte wird nicht verändert! Um diese Änderungen zu verteilen, muss die entsprechende Konfiguration erst exportiert werden. Mehr zu diesem Thema finden Sie hier...

Neuen Typ auf Basis dieses Typs erstellen (Assistent)

Erstellen Sie mittels Assistenten einen neuen Objekttyp auf Basis eines bestehenden Typs.

Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Neuen Typ erstellen (Assistent)]

Klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf den Objekttyp den Sie duplizieren wollen.
Wählen Sie **Neuen Typ auf Basis dieses Typs erstellen** aus dem Kontextmenu. Anschließend startet der Konfigurationsassistent und zeigt die Darstellungs-Eigenschaften des Objekttyps an. Die Eigenschaften des zuvor selektierten Objekttyps werden dabei automatisch übernommen.
Im Eingabefeld geben Sie den gewünschten Namen des Objekttyps ein.
Verändern Sie die gewünschten Darstellungs-Eigenschaften des Objekttyps im Eigenschaftenfenster.
Um allgemeine Eigenschaften zu ändern bzw. Attribute zu bearbeiten wechseln Sie in der Sidebar links zu Allgemein/Attribute.
Mittels Klick mit der Rechten Maustaste in das Eigenschaftenfenster können Attribute hinzugefügt bzw. entfernt werden.
Mittels Klick auf den Link Aktuelle Darstellung kann der Gültigkeitsbereich für den Objekttyp festgelegt werden.
Mit OK wird der Dialog beendet und die Änderungen werden für die gewählte Darstellung in der Konfiguration der aktuellen Datei gespeichert.

ⓘ Mit >> Erweitert können alle veränderbaren Eigenschaften des Objekttyps angezeigt werden.

ⓘ Damit Ihnen die geänderte Konfiguration auch in anderen Zeichnungen zur Verfügung steht, speichern Sie diese über den Befehl **Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Konfiguration speichern unter...**Weitere Informationen finden Sie hier...

Typ bearbeiten (Assistent)

Bearbeiten eines bestehenden Objekttyps im Assistenten.

Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Typ bearbeiten (Assistent)

Klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf den Objekttyp den Sie bearbeiten möchten.
Wählen Sie **Typ bearbeiten** aus dem Kontextmenu. Anschließend startet der Konfigurationsassistent und zeigt die Darstellungs-Eigenschaften des Objekttyps an.
Verändern Sie die gewünschten Darstellungs-Eigenschaften des Objekttyps im Eigenschaftenfenster. Im Eingabefeld haben Sie auch die Möglichkeit den Objekttyp umzubenennen.
Um allgemeine Eigenschaften zu ändern bzw. Attribute zu bearbeiten wechseln Sie in der Sidebar links zu Allgemein/Attribute.
Mittels Klick mit der Rechten Maustaste in das Eigenschaftenfenster können Attribute hinzugefügt bzw. entfernt werden.
Mit OK wird der Dialog beendet und die Änderungen werden für die aktuelle Darstellung/Ansicht in der Konfiguration gespeichert.

ⓘ Mit >> Erweitert können alle veränderbaren Eigenschaften des Objekttyps angezeigt werden.

ⓘ Eine Beschreibung zum gerade markierten Schlüssel finden Sie im unteren Dialogbereich

ⓘ Damit Ihnen die geänderte Konfiguration auch in anderen Zeichnungen zur Verfügung steht, speichern Sie diese über den Befehl **Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Konfiguration speichern unter...** . Weitere Informationen finden Sie hier...

Typ bearbeiten (Konfigurationseditor)

Bearbeiten eines bestehenden Objekttyps im Assistenten.

Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Typ bearbeiten (Konfigurationseditor)]

Klicken Sie mit der Rechten Maustaste auf den Objekttyp den Sie bearbeiten möchten.
Wählen Sie **Typ bearbeiten (Konfigurationseditor)** aus dem Kontextmenu.
Falls nun die Konfiguration des Objekttyps unter "ProgramData" liegt, kommt eine Abfrage, ob Sie die Änderungen in einer eigenen Anwenderkonfiguration durchführen wollen.
Wenn Sie Ja klicken, kommen Sie in den Dialog **Konfiguration erstellen** , in welchem Sie eine eigene Anwenderkonfiguration mit einer Kopie des Objektyps erstellen können.

Wenn Sie Nein klicken, werden die Änderungen in der Konfiguration des Objekttyps durchgeführt.
Der Konfigurationseditor wird geöffnet.
Verändern Sie die gewünschten Darstellungs-Eigenschaften
Speichern Sie die Änderungen in der Konfiguration
Schließen Sie den Konfigurationseditor

> ⓘ Die Änderungen werden nur in der Konfiguration der aktuellen Datei gespeichert.

> ⓘ Damit Ihnen die geänderte Konfiguration auch in anderen Zeichnungen zur Verfügung steht, speichern Sie diese über den Befehl **Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Konfiguration speichern unter...** . Weitere Informationen finden Sie hier...

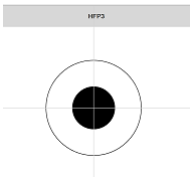
Symbol bearbeiten

Erlaubt es, das Aussehen von Symbolen aus der Prototypzeichnung zu verändern.

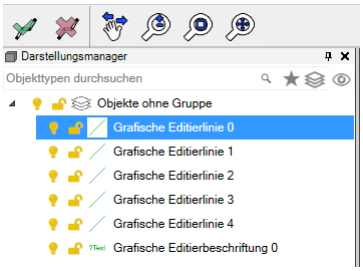
Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Symbol bearbeiten]

Es kann vorkommen, dass das Aussehen von Symbolen in Sonderfällen nicht den Wünschen des Anwenders entspricht und einer Nachbesserung bedarf. Zu diesem Zweck gibt es den **Symbol bearbeiten** Befehl, mit dem Sie Symbole aus der Prototypzeichnung verändern können.

Wählen Sie einen Objekttyp im Darstellungsmanager uns starten Sie den Befehl. (Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Symbol bearbeiten)
Sollten im Objekttyp mehrere Symbole verwendet werden, wählen Sie aus, welches Sie bearbeiten möchten.
Das Symbol wird im Symboleditor geöffnet. Sie erkennen den Symboleditor am grauen Balken oben mit dem Names des Symbols und dem grauen Koordinatenkreuz.



Im Darstellungsmanager finden Sie die Objekttypen für die Bearbeitung von Symbolen

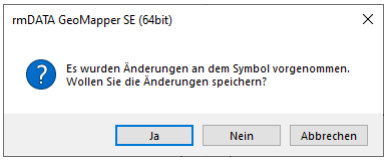


Sie können nun nach Belieben neue Grafiken einfügen oder durch Auswahl bestehender Objekte diese wie im gewöhnlichen Bearbeitungsmodus verschieben, dehnen, stutzen, etc.
Zum Abschluss wählen Sie aus der Werkzeugleiste den Befehl **Speichern** (

), **Speichern unter** (

) oder **Beenden** (

). Falls das Symbol vor dem Beenden noch nicht gespeichert wurde, kommt eine Abfrage ob Sie dies noch tun wollen:



⚠ Über den Wechsel in den bzw. aus dem Symbol-Bearbeiten-Modus hinaus ist kein UNDO möglich!

⚠ Symbole, die unter neuem Namen gespeichert werden, werden nicht automatisch in den geänderten Objekttyp übernommen. Dies muss in der Konfiguration nachgeführt werden.

ⓘ Mit der Anzeigereihenfolge steuern Sie
- die Darstellung der grafischen Elemente zueinander (Z.b. damit eine Füllung unterhalb einer Linie angezeigt wird) und
- die Reihenfolge der Attribute

ⓘ Den Befehl "Kreis konstruieren" finden Sie im Menü "Bearbeiten"

ⓘ Die Änderungen werden nur in der aktuell geöffneten Datei gespeichert. Um sie auch in anderen Dateien nutzen zu können, rufen Sie "Konfiguration speichern" auf.

Konfiguration speichern unter

Speichern der Konfigurationsänderungen zur Verwendung in anderen Projekten.

Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste / Konfiguration speichern unter]

Klicken Sie mit der Rechten Maustaste in den Darstellungsmanager
Wählen Sie **Konfiguration speichern unter** aus dem Kontextmenu.
Wählen Sie die zu speichernden Objekttypen und Filter aus.
Geben Sie den Namen der Konfiguration ein.
Drücken Sie Fertigstellen .
Alternative
Rufen Sie die Datei-Einstellungen der Datei auf.
Wählen Sie die entsprechende Konfiguration in der Liste
Drücken Sie


Eigenschaftenmanager

Eigenschaften-Manager

Ändern von Sachdaten und grafischen Eigenschaften von Objekten.
Selektieren Sie Objekte in der Grafik
Die Objekte werden im Eigenschaften-Manager angezeigt
Alternative
Klicken Sie auf die Schnellauswahl

Setzen Sie die Filterkriterien (siehe auch Benutzeroberfläche.Filter)
Alle Objekte, die der Schnellauswahl entsprechen, sind damit selektiert. Die Eigenschaften werden im Eigenschaften-Manager angezeigt

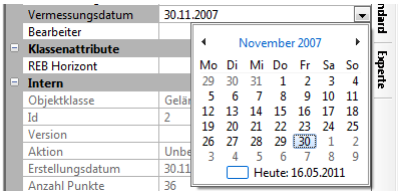
ⓘ Im Unterschied zu einem Filter, werden in diesem Fall die anderen Objekte nicht ausgeblendet und bleiben so zur Orientierung sichtbar.

Oberfläche

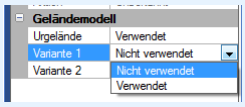
Die Oberfläche des Eigenschaften-Managers enthält folgende Elemente:
Combobox mit Anzahl der selektierten Elemente: In der Combobox sehen Sie wie viele Elemente selektiert sind. Klicken Sie z.B. auf "Punkt" und bearbeiten Sie nur die selektierten Punkte.
Schnellauswahl:
Nutzen Sie die Schnellauswahl um Objekte mittels verschiedener Kriterien zu selektieren
Eigenschaften: Die Eigenschaften werden gegliedert in 3 Registern angezeigt.
Das erste Register **Allgemein** enthält allgemeine und systeminterne Attribute. Systeminterne Attribute sind schreibgeschützt und werden daher grau dargestellt.
Das zweite Register **Standard** enthält die wichtigsten grafischen Eigenschaften.
Das dritte Register **Experte** enthält alle Schlüssel zur grafischen Darstellung

Bearbeiten der Eigenschaften

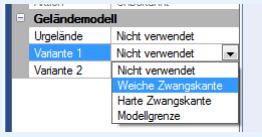
Die Pflichtfelder sind farblich hinterlegt.
Die schwarz dargestellten Attribute können Sie jederzeit ändern:
Klicken Sie auf der rechten Seite in das Eingabefeld oder doppelklicken Sie auf der linken Seite auf den Attributnamen.
Je nach Art des Attributs machen Sie Eingaben verschiedener Art:
Texte: Tippen Sie den neuen Wert ein. Mehr...
Zahlen: Tippen Sie den neuen Wert ein.
Farben: Geben Sie einen AutoCAD Farbwert ein, oder wählen Sie eine Farbe aus der Liste. Mehr...
Menüauswahl: Wählen Sie den neuen Wert aus der Combo-Box. Auch mit einem Doppelklick auf den Wert oder den Attributnamen wählen Sie den nächsten Wert aus der Liste.
Datum: Ändern Sie das Datum direkt im Eingabefeld oder öffnen Sie den Kalender



Bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale werden die Eigenschaften von Punkten und Linienzügen im Register *Allgemein* um die Kategorie **Geländemodell** erweitert. Darin können Sie pro Objekt definieren, ob ein Punkt/Linienzug Teil eines Geländemodells ist.



bzw.



Texte

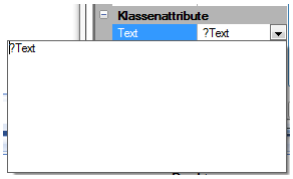
Eingeben von Texten im Eigenschaften-Manager.
Geben Sie den Text direkt in das Eingabefeld ein



Alternative für die Eingabe von mehrzeiligen Texten
Klicken Sie auf



Es öffnet sich der Eingabeeditor



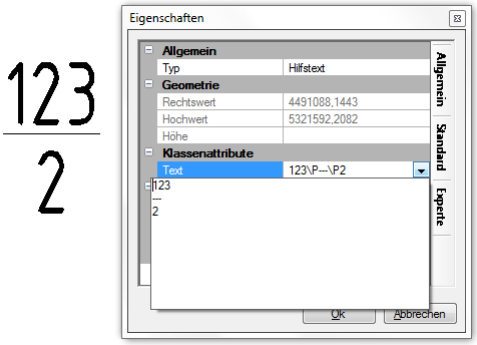
Geben Sie den Text ein. Zeilenumbrüche fügen Sie mit Enter ein.

Um den Editor zu verlassen, klicken Sie wieder auf



Alternative

Text mit Trennlinie bzw. Bruchstrichen Geben Sie im Editor in einer eigenen Zeile 3 Bindestriche ein. Dann erscheint in der Grafik an dieser Stelle eine Linie.



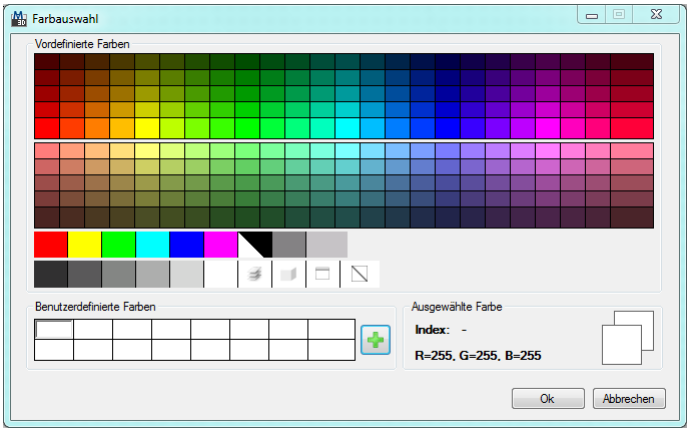
⚠ Für mehrzeilige Texte muss der Text die Eigenschaft "Beschriftung - als Text einfügen" auf "Nein" gesetzt werden. Sonst bleibt der Text einzeilig.

Farbpalette

Die Auswahl einer der Grundfarben für ein Objekt erfolgt über eine Liste, die erweiterte Farbauswahl über eine Farbpalette. Über den Eigenschaften-Manager werden neben anderen Attributen auch Objektfarben geändert. Dabei kann die Farbe (AutoCAD Farbnummer) entweder direkt eingegeben, ein der Grundfarben gewählt oder weitere Farben über eine Farbpalette bestimmt werden.

Öffnen der Farbpalette

Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben der aktuell gesetzten Farbe
Es öffnet sich eine Liste mit den Grundfarben eins bis neun, den Farbwerten null und 256 und einer Schaltfläche zum Anzeigen der Farbpalette.
Der Farbwert 256 (VonLayer) bedeutet, dass ein Objekt die Farbe des Layers annimmt, auf dem es dargestellt wird.
Der Farbwert 0 (VonBlock) bedeutet, dass ein Objekt in der Vorgabefarbe (weiss oder schwarz, je nach Hintergrundfarbe) dargestellt wird. Wird ein Objekt in einen Block integriert, übernimmt es die Farbe des Blocks
Alle anderen Farben werden direkt auf das Objekt angewendet.
Bei Klick auf die letzte Zeile in der Liste wird die Farbpalette geöffnet:



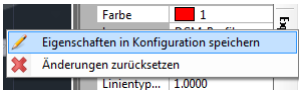
In der Farbpalette stehen Ihnen die 255 Indexfarben und auch die Sonderfarben *VonLayer* und *VonBlock* zur Auswahl zur Verfügung.
Zur Auswahl der gewünschte Farbe klicken Sie in das entsprechende Feld.
Klick auf OK schließt den Dialog und übernimmt den gewählten Farbwert für das Objekt.

Eigenschaften in Konfiguration speichern

Speichern der Eigenschaften eines Objekts in der Konfiguration

Eigenschaften-Manager / Rechtsklick / Eigenschaften in Konfiguration speichern

Sobald ein Objekt selektiert ist, das einen Objekttyp besitzt, können Sie über das Kontextmenü dessen Darstellungseigenschaften für sämtliche Objekte seines Typs übernehmen.



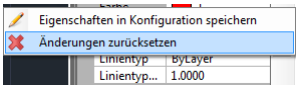
ⓘ Es können jeweils nur die Eigenschaften von genau 1 Objekt übernommen werden. Bei einer Mehrfachauswahl von Objekten ist der Befehl nicht verfügbar.

Änderungen zurücksetzen

Zurücksetzen der Darstellung auf die Vorgabe der Konfiguration

Eigenschaften-Manager / Rechtsklick / Änderungen zurücksetzen

In manchen Fällen kann es notwendig sein, nach Änderungen der grafischen Darstellung eines Objekts zu dessen vordefinierter Darstellung laut Objekttyp zurückzukehren.



⚠ Bei der Auswahl von **Änderungen zurücksetzen** werden *sämtliche* Änderungen verworfen, die am Objekt gegenüber dem vordefinierten Objekttyp vorgenommen wurden - nicht nur die zuletzt gemachten. Falls Sie also nur die gerade eben gemachte Änderung ungeschehen machen wollen, dann verwenden Sie bitte den *Zurück* bzw. *UNDO* Befehl.

ⓘ Sie können die Änderungen an mehreren Objekten auf einmal zurücksetzen, indem Sie diese einfach gemeinsam selektieren und dann den Rechtsklick-Befehl im Eigenschaften-Manager aufrufen.

Druckbereichmanager

Übersicht

Beim Druckbereich-Manager sind alle Druckbereiche der Datei aufgelistet. So sehen Sie bereits erstellte Druckbereiche oder legen neue an.

ⓘ Der Druckbereich-Manager kann über das Menü aktiviert und deaktiviert werden.**Ansicht / Druckbereich-Manager Ein-/Ausschalten**

Mit dem Druckbereich-Manager können Sie:
Einen neuen Druckbereich hinzufügen
Einen vorhandenen Druckbereich löschen
Zu einem Druckbereich zoomen (inkl. Änderung des Maßstabs und der Darstellung)
Den ausgewählten Druckbereich selektieren

Druckbereich hinzufügen

Klicken Sie im Druckbereich-Manager auf den Hinzufügen-Button (

)
Erstellen Sie den gewünschten Druckbereich
Nach Fertigstellung wird der neue Druckbereich im Druckbereich-Manager angezeigt

Druckbereich löschen

Selektieren Sie den zu löschenden Druckbereich im Druckbereich-Manager
Klicken Sie auf den Löschen-Button (

)

Der Druckbereich wird aus dem Druckbereich-Manager und der Datei entfernt

Druckbereich zoomen

Selektieren Sie den jeweiligen Druckbereich im Druckbereich-Manager
Klicken Sie auf den Zoom-Button (

)
Es wird der Druckbereich in der Grafik selektiert und gezoomt. Zusätzlich wird die Darstellung und der Maßstab des Druckbereichs in die Grafik übernommen.

Druckbereich selektieren

Selektieren Sie den jeweiligen Druckbereich im Druckbereich-Manager
Klicken Sie auf den Zoom-Button (

)
Es wird der Druckbereich in der Grafik selektiert und gezoomt, die Eigenschaften eines Druckbereiches sind im Eigenschaftenmanager dargestellt.

> ⓘ Durch Setzen des Hakerls im Druckbereich-Manager kann ein Druckbereich in der aktuellen Darstellung ein- bzw. ausgeblendet werden.

> ⚠ Es werden nur all jene Druckbereiche angezeigt, welche mit der aktuellen Darstellung übereinstimmen. Falls der Druckbereich nicht angezeigt wird (vorrausgesetzt das Hackerl beim Druckbereich ist gesetzt) Drücken Sie den Button Druckbereich zoomen (
> 
>), um automatisch in die Darstellung des Druckbereiches zu wechseln.

Anlegen von Plänen mit freien Druckbereichen

Legen Sie einen Druckbereich im Zeichenbereich an (siehe Druckbereich einfügen). Z.B. können Sie mit einem polygonalen Druckbereich die Straße von Ihrem Plan umfahren.
Erstellen Sie einen neuen Planbereich mit einer Vorlage, die keine Druckbereiche beinhaltet (z.B. "5xA4 (Rahmen, Faltmarken)") (siehe Planbereich erstellen)
Fügen Sie den Druckbereich in den Planbereich ein. (siehe Planbereich.Allgemein)

Druckbereich einfügen

Fügen Sie neue Druckbereiche in der aktuellen Darstellung ein.

Menu: [Druckbereichmanager / Druckbereich einfügen]

Starten Sie den Befehl
Zeigen Sie zwei diagonal gegenüber liegende Eckpunkte des rechteckigen Druckbereichs in der Grafik.
Geben Sie einen eindeutigen Namen für den Druckbereich an.
GeoMapper fügt den Druckbereich ein und er wird im Druckbereichmanager aufgelistet.
Alternative
Sie können auch Druckbereiche in der Form eines beliebigen Polygons einfügen.
Starten Sie den Befehl
Wählen Sie die Option **Polygonal**
Zeigen Sie die einzelnen Stützpunkte des Druckbereichs in der Grafik.
Nach der Eingabe eines eindeutigen Namens wird der polygonale Druckbereich wiederum in der Grafik und im Druckbereichmanager angezeigt.

> ⓘ Druckbereiche werden stets in der aktuellen Darstellung bzw. Ansicht mit dem aktuellen Maßstab eingefügt.

ⓘ Standardmäßig sind neue Druckbereiche so konfiguriert, dass sie sich bei einem Maßstabswechsel automatisch skalieren. Dieses Verhalten können Sie in den Eigenschaften eines Druckbereichs ändern, indem Sie einen fixen Maßstab einstellen.

ⓘ Zu jedem sichtbaren Druckbereich wird eine **Hauptachse** erfasst, nach der Sie beim Ausdruck Texte ausrichten oder die Darstellung selbst verdrehen können.

siehe auch Druckbereich-Manager

Druckbereich löschen

Löschen Sie einen Druckbereich

Menu: [Druckbereichmanager / Druckbereich löschen]

Selektieren Sie einen Druckbereich in der Auflistung im Druckbereichmanager

Löschen Sie den Bereich durch Klick auf den Löschen-Button (

) im Druckbereichmanager

Alternative

Sie können Druckbereiche auch direkt über die Grafik löschen.

Wählen Sie den Druckbereich im Grafikfenster durch Mausklick

Starten Sie den Löschen-Befehl über die Multifunktionsleiste

oder das Kontextmenü.

siehe auch Druckbereich-Manager

Zoom auf Druckbereich

Finden Sie eingefügte Druckbereiche im Plan wieder.

1. Selektieren Sie den jeweiligen Druckbereich im Druckbereich-Manager

Klicken Sie auf den Zoom-Button (

)

Der Druckbereich wird in der Grafik selektiert und der Grafikausschnitt zu dessen Position gezoomt. Zusätzlich wechselt GeoMapper zur Darstellung und in den Maßstab des Druckbereichs.

siehe auch Druckbereich-Manager

Druckbereiche ein-/ausblenden

Blenden Sie einzelne oder alle Druckbereiche ein bzw. aus.

Menu: [Druckbereichmanager / Häkchen (de)aktivieren]

ⓘ Die Sichtbarkeit des jeweiligen Druckbereichs wird durch Ein-/Ausblenden dauerhaft geändert und von GeoMapper gespeichert. Das bedeutet, dass Bereiche auch beim nächsten Öffnen der Datei ihren letzten Sichtbarkeitszustand behalten.

ⓘ Sie können unsichtbare / ausgeblendete Bereiche jederzeit über die Auswahlliste im Druckbereichmanager sichtbar machen.

siehe auch Druckbereich-Manager

Druckbereich verdrehen

Verdrehen Sie einen ausgewählten Druckbereich direkt in der Grafik.

Selektieren Sie den gewünschten Druckbereich in der Grafik

Rufen Sie aus der Multifunktionsleiste (

) oder über das Kontextmenü den Befehl auf.
Zeigen Sie die gewünschte Verdrehung des Druckbereichs in der Grafik. Während Sie die Maus bewegen, zeigt GeoMapper die Vorschau der Verdrehung an.
Durch Klick mit der Linken Maustaste wird der Druckbereich endgültig verdreht.

> ⓘ Durch Drücken und Halten der Umschalt -Taste können Sie zwischen **Verdrehen** und **Verschieben** wechseln.

Druckbereich verschieben

Verschieben Sie einen ausgewählten Druckbereich in der Grafik.
Selektieren Sie den gewünschten Druckbereich in der Grafik
Rufen Sie aus der Multifunktionsleiste (
) oder über das Kontextmenü den Befehl auf.
Zeigen Sie den neuen Einsetzpunkt des Druckbereichs in der Grafik. Während Sie die Maus bewegen, zeigt GeoMapper die Vorschau der Verschiebung an.
Durch Klick mit der Linken Maustaste wird der Druckbereich endgültig verschoben.

> ⓘ Durch Drücken und Halten der Umschalt -Taste können Sie zwischen **Verschieben** und **Verdrehen** wechseln.

Druckbereich Texte ausrichten

Richten Sie alle Texe innerhalb eines Druckbereiches an der Hauptachse des Druckbereichs aus.
Selektieren Sie den gewünschten Druckbereich in der Grafik
Rufen Sie aus der Multifunktionsleiste (
) oder über das Kontextmenü den Befehl auf.
Die Texte innerhalb des Druckbereiches werden automatisch an der Hauptachse des Druckbereichs ausgerichtet.

> ⓘ Eine Ausrichtung der Texte wird nur auf Objekte mit der Verdrehungskonfiguration *Blattrand* bzw. *Koordinatensystem* angewendet.

Hauptachse verdrehen

Verdrehen Sie die *Hauptachse* eines Druckbereichs.
Die Hauptachse dient zum Ausrichten von Texten und Beschriftungen auf dem Plan.
Selektieren Sie den gewünschten Druckbereich in der Grafik
Rufen Sie aus der Multifunktionsleiste (
) oder über das Kontextmenü den Befehl auf.
Zeigen Sie die gewünschte Verdrehung der Hauptachse in der Grafik. Während Sie die Maus bewegen, zeigt GeoMapper die Vorschau der Verdrehung an.
Durch Klick mit der Linken Maustaste wird die Hauptachse endgültig verdreht.

> ⚠ Durch das Verdrehen der Hauptachse wird die Geometrie des Druckbereichs nicht verändert. Wohl aber ändert sich die Ausrichtung der im Druckbereich enthaltenen Texte und Beschriftungen.

Rechteckig machen

Machen Sie aus einem polygonalen Druckbereich einen rechteckigen Druckbereich.
Selektieren Sie den gewünschten Druckbereich in der Grafik
Rufen Sie aus der Multifunktionsleiste (
) den Befehl auf.
GeoMapper erzeugt aus dem Druckbereich einen rechteckigen Druckbereich.

⚠ Das Rechteck richtet sich nach der Hauptachse des Druckbereichs. Ist diese verdreht, dann wird auch das entstandene Rechteck gleichermaßen verdreht.

ⓘ Prüfen Sie nach dieser Aktion die Position des Druckbereichs im Plan! Nach der Veränderung des Druckbereichs liegt sein Schwerpunkt an der Stelle, an der sein alter Schwerpunkt gelegen ist. In den meisten Fällen müssen Sie ihn dann an die gewünschte Stelle schieben.

Protokoll

Protokoll

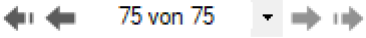
Das Protokoll enthält alle wichtigen Informationen der durchgeführten Arbeitsschritte.

ⓘ In den Dateieinstellungen können Sie die Protokollierung deaktiveren. In diesem Fall werden auch wahlweise alle bisherigen Protokollblöcke gelöscht.

Es wird zwischen drei Protokollarten unterschieden:
Das **Arbeitsprotokoll** zeichnet alle relevanten Aktionen auf, die in einer Arbeitssitzung stattfinden.
Das **Benutzerprotokoll** zeichnet alle rechtlich relevanten Aktionen wie die Veränderung von Punkten oder Flächen auf.
Im **Fehlerprotokoll** werden die aufgetretenen Fehler zusammengefasst. Anders als im Arbeitsprotokoll sind hier nur die Fehler aufgelistet, welche dadurch leichter gefunden werden können.

ⓘ Fehlerhafte Punkte sind im Fehlerprotokoll als Link eingetragen, der direkt zum betroffenen Punkt im Plan führt.

Protokollblöcke



Mit den Pfeilen springen Sie zwischen den verschiedenen Seiten. Mit dem Pfeil nach unten wird eine Liste aller Protokolleinträge aufgeklappt.

Suche im Protokoll



Geben Sie den Suchbegriff ein.
Mit den Pfeilen nach oben bzw. nach unten springen Sie zum nächsten Fundort für diesen Begriff.

Text vergrößern

Die Textgröße im Protokoll verändern Sie, wenn Sie die Taste [Strg] drücken und gleichzeitig das Mausrad drehen.

Weitere Funktionen im Protokoll

- Das gesamte Protokoll oder Teile des Protokolls können gedruckt werden. Siehe Protokoll drucken
- Das gesamte Protokoll oder Teile des Protokolls können als HTML-Datei gespeichert werden. Siehe Protokoll exportieren

ⓘ Eine Beschreibung zur Anpassung der Kopf- und Fußzeilen finden Sie hier...

Protokoll drucken

Wählen Sie die Protokollblöcke aus, die Sie ausdrucken möchten. Mit Alle wählen werden alle Protokollblöcke angehakt, mit Alle abwählen werden alle Häkchen entfernt.

ⓘ Alle Blöcke, die bereits einmal gedruckt wurden, werden beim Öffnen des Dialogs nicht mehr angehakt.

Klicken Sie auf Drucken

Optionen

Erste Seitennummer: Wenn Sie bereits vorangehende Seiten in Ihrem Ordner abgelegt haben, dann können Sie hier die Startnummer entsprechend erhöhen. Am Ausdruck erhält die Seitennummer den eingegebenen Wert.

ⓘ Klicken Sie auf Voransicht um vorab den Protokollausdruck zu prüfen.

ⓘ Informationen zu Kopf- und Fußzeile finden Sie hier ...

Kopf- und Fußzeilen

Bei Ausdrucken des Protokolls werden standardmäßig die mit GeoMapper ausgelieferten Kopf- und Fußzeilen eingefügt.
Die Inhalte sind in den Dateien *Standard.header* bzw. *Standard.footer* festgelegt. (Siehe Übersicht der Dateien). Diese enthalten ein Beispiel-Layout und können mit jedem beliebigen HTML-Editor .an Ihre jeweiligen Bedürfnisse angepasst werden.
Hierbei können auch *$Variablen$* verwendet werden, für die beim Ausdruck dann die tatsächlichen Werte eingesetzt werden:

Variablenname	Bedeutung
$CurrentDate$	Aktuelles Datum
$CurrentPage$	Aktuelle Seitennummer
$CurrentUser$	Aktueller Benutzer
$ *Projekteinstellung* $	Beliebige Projekteinstellung

✎ Fügen Sie die folgende Zeilen in den Protokollkopf *Standard.header* ein *Seite: $CurrentPage$
 GZ: $ProjectName$*
und Sie erhalten folgende Darstellung:



ⓘ Die Einstellungen für die Kopf- und Fußzeile müssen nur einmal gemacht werden und werden automatisch in jedem Protokollausdruck verwendet.

ⓘ Sie können in der Kopfzeile im Protokoll auch ein (Firmen-)Logo verwenden. Wenn die Grafikdatei im Verzeichnis *C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Protocol* abgelegt ist, genügt die Angabe des Dateinamens, andernfalls muss der Pfad zur Grafikdatei als absoluter Pfad angegeben werden.

Export des Protokolls

Wählen Sie die Protokollblöcke aus, die Sie im HTML-Format exportieren möchten.

ⓘ Alle Blöcke, die bereits einmal gedruckt wurden, werden beim öffnen des Dialogs nicht mehr angehakt.

Wählen Sie den Namen der Ausgabedatei
Klicken Sie auf Exportieren

ⓘ Beim Export werden keine Kopf- und Fußzeilen eingefügt.

Planbereich

Allgemein

Im Planbereich stellen Sie Ihre Pläne fertig. Dazu gehören der Plankopf, Legende, Übersicht, Maßstabsleisten, etc.

Menu: [Datei/ Planbereich einfügen]

Erstellen Sie einen Planbereich siehe Datei.Planbereich erstellen
Passen Sie den Planbereich gemäß ihren Wünschen an. Dazu gibt es, wenn Sie sich im Plan befinden,
ein eigenes Menü und eine eigene Symbolleiste für die Bearbeitung der Layoutelemente
ein Planbereich.Layoutelement-Manager für neue Layoutelemente
einen Planbereich.Eigenschaftsmanager und die
Festlegung der Planbereich.Anzeigereihenfolge
Drucken Sie den Planbereich aus oder exportieren Sie ihn in eine DWG/DXF-Datei.
Wenn Sie sich im Planbereich befinden, finden Sie u.a.:
im Menü die Befehle zum Bearbeiten des Plans
im Layoutelement-Manager alle Objekte, die Sie im Plan einfügen können
die Übersicht zur Anzeigereihenfolge

Menü

Mit den folgenden Menübefehlen können Sie Layoutelemente bearbeiten:
[Bearbeiten / Layoutelement verschieben]: Wählen Sie eines oder mehrere Layoutelemente und anschließend Start- und Endpunkt der Verschiebung aus, um die Elemente zu platzieren.
[Bearbeiten / Layoutelement löschen]: Wählen Sie eines oder mehrere Elemente aus, um sie aus dem Planbereich zu entfernen.
[Bearbeiten / Layoutelemente kopieren]: Kopiert die aktuell selektierten Elemente in die Zwischenablage. Der Befehl kann auch mit dem Shortcut Strg+C aufgerufen werden.
[Bearbeiten / Layoutelemente einfügen]: Ermittelt Elemente aus der Zwischenablage und fügt Sie im aktuellen Planbereich ein. Der Befehl kann auch mit dem Shortcut Strg+V aufgerufen werden.
[Bearbeiten / Text bearbeiten]: Wählen Sie den Text und bearbeiten Sie ihn im Texteditor.

Layoutelement-Manager

Layoutelement-Manager

Im Layoutelement-Manager finden Sie alle Elemente, die Sie am Plan einfügen können.
Für die Pläne stehen folgende Layoutelemente zur Verfügung:

Druckbereiche

Hier sehen Sie alle Druckbereiche der Datei. Über den Druckbereich-Manager fügen Sie weitere Druckbereiche in den Zeichenbereich hinzu. (siehe Druckbereich-Manager)
Wählen Sie einen Druckbereich aus
Klicken Sie an die Stelle im Plan, an der der Druckbereich eingesetzt werden soll.

Druckbereichselemente

Diese Elemente gehören zu einem bestimmten Druckbereich, da sie sich an Hand des Druckbereichs anpassen. So zeigt der Nordpfeil automatisch entsprechend der Verdrehung des Druckbereichs in die richtige Richtung. Die Legende beinhaltet nur die Elemente aus dem Druckbereich. Hektarnetz (-marken) bzw. Gitternetz (-marken) werden nur für den gewählten Druckbereich erzeugt.
Wählen Sie ein Druckbereichselement
Selektieren Sie einen Druckbereich

Layoutelemente

Übersichten enthalten eine verkleinerte Darstellung der Zeichnung, in der die Druckbereiche rot eingezeichnet werden. Mit den Linien, Rechtecken, Texten und Bildern gestalten Sie Ihren Plan. Es gibt folgende Layout-Elemente:
Übersicht (rechteckig oder polygonal)
Grafische Elemente wie Linien, Rechtecke
Texte
Bilder
PDF-Dateien

Koordinatenverzeichnisse

> ⚠ Diese Elemente gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

Jene Koordinatenverzeichnisse, die zuvor mit dem Befehl KVZ-Assistent für den Plan erstellt wurden, werden hier aufgelistet und können in den aktuellen Planbereich eingefügt werden.

Weitere Symbole

Wählen Sie ein Symbol aus
Klicken Sie an die Stelle im Plan, an der das Symbol eingesetzt werden soll.

> ⓘ In der Planvorlage können Sie eine Symboldatei angeben um auf weitere Symbole zuzugreifen. Z.B. für eine angepasste, fixe Legende.

Dateiattribute

Generelle Informationen zu Ihrer Datei können in den Dateieinstellungen verwaltet und in allen Plänen ausgegeben werden. Nutzen Sie dafür die Dateiattribute in den Dateieinstellungen. Sobald in Ihrer Datei Dateiattribute vorhanden sind, können Sie diese im Layoutelemente-Manager für Ihren Plan oder Ihre Planvorlage nutzen.
Wählen Sie ein Attribut aus
Klicken Sie an die Stelle im Plan, an der das Attribut eingesetzt werden soll.

Attribute aus rmDATA GeoProject

Wenn Sie mit der rmDATA-Projektverwaltung arbeiten, sind auch die Projektattribute wählbar.
Wählen Sie ein Attribut aus
Klicken Sie an die Stelle im Plan, an der das Attribut eingesetzt werden soll.

Übersicht

Mit einer Übersicht am Plan fügen Sie einen größeren Ausschnitt rund um Ihren Druckbereich zur besseren Orientierung ein.

Rechteckige Übersicht

Selektieren Sie die Übersicht im Layoutelemente-Manager
Klicken Sie in den Plan für die 1. Ecke
Klicken Sie in den Plan für die diagonal gegenüberliegende Ecke
Es wird die Übersicht eingefügt. Alle Druckbereiche im Plan werden in der Übersicht rot eingezeichnet.

Polygonale Übersicht

Selektieren Sie die Übersicht im Layoutelemente-Manager
Klicken Sie in den Plan für die Eckpunkte Ihrer Übersicht.
Es wird die Übersicht eingefügt. Alle Druckbereiche im Plan werden in der Übersicht rot eingezeichnet.

> ⓘ Der Maßstab der Übersicht wird automatisch an Hand der gewählten Größe der Übersicht bestimmt. Durch die Konfigration legen Sie fest, welche Objekte bei größeren Maßstäben angezeigt werden sollen.

Linien, Rechtecke

Für Planköpfe fügen Sie Linien und Rechtecke ein.

Linien

Selektieren Sie "Linie" im Layoutelemente-Manager
Wählen Sie den Startpunkt im Plan
Wählen Sie den Endpunkt im Plan

Rechtecke

Selektieren Sie "Rechteck" im Layoutelemente-Manager
Klicken Sie in den Plan für die erste Ecke
Kllicken Sie ein 2. Mal in den Plan für die diagonal gegenüberliegende Ecke

Text

Füge Sie Texte am Plan ein
Selektieren Sie "Text" im Layoutelemente-Manager
Es öffnet sich der Texteditor
Geben Sie den Text ein und wählen Sie Schriftart, -größe, etc.
Platzieren Sie den Text am Plan.

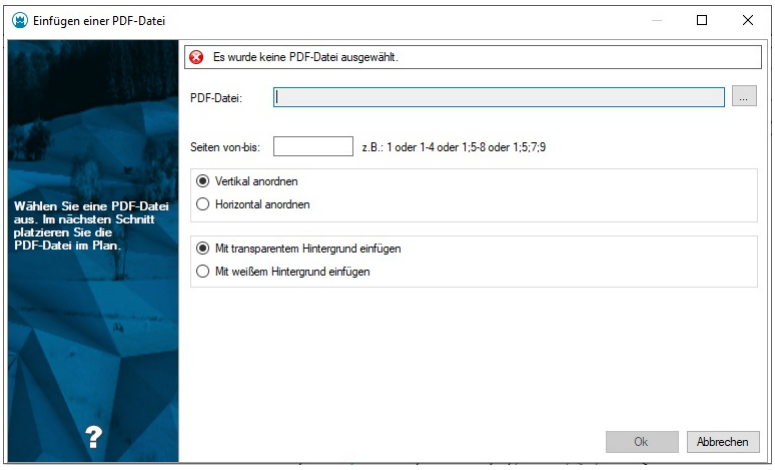
Bilder

Fügen Sie Bilder z.B. für Ihr Firmenlogo ein.
Selektieren Sie "Bild" im Layoutelemente-Manager
Wählen Sie die Position per Klick auf den Plan
Geben Sie den Dateinamen im Eigenschaftsfenster an
Ändern Sie die Bildgröße passend im Plan.

> ⓘ Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, damit beim Ändern der Größe das Seitenverhältnis bewahrt bleibt.

PDF-Dateien

Fügen Sie PDF-Dateien, wie z.B. Koordinatenverzeichnisse als PDF-Dateien in den Plan.
Selektieren Sie "PDF" im Layoutelemente-Manager
Es erscheint folgender Dialog:



PDF-Datei: Wählen Sie die PDF-Datei mit ...
Seiten: Geben Sie die gewünschten Seiten ein - sofern die PDF-Datei mehrere Seiten enthält. Wenn Sie das Feld leer lassen, werden alle Seiten eingefügt.
Anordnung: Bei mehreren Seiten wählen Sie, ob die Seiten übereinander (vertikal) oder nebeneinander (horizontal) eingefügt werden sollen

Hintergrund: Der Hintergrund der PDF-Datei kann transparent gestellt werden, damit man darunter liegende Planlayoutelemente sehen kann.
Beenden Sie den Dialog mit Ok
Wählen Sie den Einsetzpunkt am Plan.

> ⓘ Wenn Sie mehrere Seiten auf einmal einfügen, können Sie diese nachträglich einzeln bearbeiten.

PDF-Datei aktualisieren

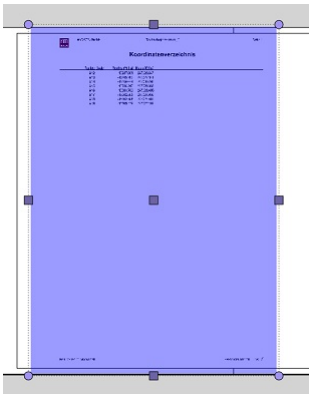
Die eingefügte PDF-Datei wird in Ihrer GeoMapper-Datei gespeichert. Bei jedem Wechsel in den Planbereich prüft GeoMapper aber, ob die PDF-Datei in der Zwischenzeit verändert wurde. Wenn ja, können Sie entscheiden,ob sie das Original in der GeoMapper-Datei beibehalten oder die Änderungen übernehmen möchten.

PDF-Seite in den Plan einpassen

Die einzelnden PDF-Seiten lassen sich noch verschieben, in ihrer Größe verändern und zuschneiden.
Selektieren Sie die PDF-Seite
Es erscheinen am Rand und in der Mitte kleine blaue Quadrate, sogenannte Griffe.
Klicken Sie auf:
den Griff in der Mitte: Sie können die Seite an einen anderen Platz verschieben.
einen Griff an der Ecke: Sie können die Seite verkleinern oder vergrößern.

> ⓘ Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, damit beim Ändern der Größe das Seitenverhältnis bewahrt bleibt.

einen Griff am Seitenrand: Sie schneiden die PDF auf das gewünschte Maß zu.



Layoutelemente verschieben

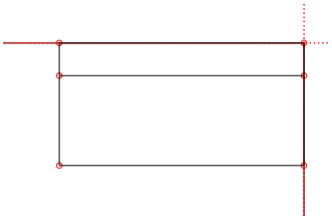
Über das Menü Bearbeiten oder durch Auswahl der Elemente im Plan.

Menu: [Bearbeiten/Layoutelement verschieben]

Rufen Sie den Befehl auf
Selektieren Sie die Layoutelemente, die Sie verschieben möchten
Beenden Sie die Auswahl mit Enter
Wählen Sie den Startpunkt
Wählen Sie den Endpunkt
Alternative Verschieben Sie die Elemente grafisch:
Selektieren Sie die Layoutelemnte im Plan
In der Mitte der selektierten Elemente erscheint ein blaues Quadrat, genannt "Griff".



Klicken Sie auf den Griff
Die selektieren Elemente hängen damit an der Maus
Klicken Sie an die Stelle, an die Sie die Elemente verschieben möchten.
Beim Platzieren können Sie die gewählten Elemente an bestehenden Elementen ausrichten. Dafür werden rote Führungslinien eingeblendet.



Layoutelemente kopieren

Über das Menü Bearbeiten oder durch Auswahl der Elemente im Plan.

Menu: [Bearbeiten/Layoutelement kopieren]

Selektieren Sie die Layoutelemente, die Sie kopieren möchten
Rufen Sie den Befehl auf
Die Elemente befinden sich in der Zwischenablage und können in andere Pläne oder Planvorlagen kopiert werden.
Alternative Tastenkürzel
Selektieren Sie die Layoutelemnte im Plan
Drücken Sie Strg und C
Die Elemente befinden sich in der Zwischenablage und können in andere Pläne oder Planvorlagen kopiert werden.

Layoutelemente einfügen

Über das Menü Bearbeiten oder durch Auswahl der Elemente im Plan.

Menu: [Bearbeiten/Layoutelement einfügen]

Rufen Sie den Befehl auf
Die zuvor kopierten Elemente hängen an der Maus.
Wählen Sie den Punkt, an den Sie die Elemente platzieren möchten.
Alternative Tastenkürzel
Drücken Sie Strg und V
Wählen Sie den Punkt, an den Sie die Elemente platzieren möchten.

Layoutelemente löschen

Über das Menü Bearbeiten oder durch Auswahl der Elemente im Plan.

Menu: [Bearbeiten/Layoutelement löschen]

Rufen Sie den Befehl auf
Selektieren Sie die Layoutelemente, die Sie löschen möchten
Beenden Sie die Auswahl mit Enter
Alternative Löschen Sie die Elemente grafisch:
Selektieren Sie die Layoutelemnte im Plan
Drücken Sie Entf

Koordinatenverzeichnis löschen

Löscht ein Koordinatenverzeichnis

Menu: [Bearbeiten/Koordinatenverzeichnis löschen]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie ein Koordinateverzeichnis aus
Das KVZ-Objekt und alle seine Vorkommnisse in allen Planbereichen werden entfernt

Hektarnetz, Gitternetz

Fügen Sie im Plan Hektarnetz/Gitternetz ein und wählen Sie die passende Beschriftung.
Wenn Sie in Ihrem Plan Hektarnetzmarken bzw. Gitternetzmarken eingefügt haben, können Sie die Marken beschriften und ein- bzw.

ausblenden.

Hektarnetz / Gitternetz beschriften

Bearbeiten / Hektarnetz beschriften bzw. **Bearbeiten / Gitternetz beschriften**
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine oder mehrere Marken aus, die beschriftet werden sollen.
Beim Symbol werden die Koordinaten angeschrieben.

Hektarmarken- / Gitternetzmarkenbeschriftung verschieben

Bearbeiten / Hektarmarkenbeschriftung verschieben bzw. **Bearbeiten / Gitternetzmarken Beschriftung verschieben**
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie einzelne an den Marken beschriftete Rechts- bzw. Hochwerte.
Nach Auswahl einer Beschriftung zeigen Sie die neue Position mit der Maus.

Hektarnetzbeschriftung / Gitternetzbeschriftung löschen

Bearbeiten / Hektarnetzbeschriftung löschen bzw. **Bearbeiten / Gitternetzbeschriftung löschen**
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine oder mehrere Marken aus, deren Beschriftung gelöscht werden soll.

Hektarmarke /Gitternetzmarke ausblenden

Bearbeiten / Hektarmarke ausblenden bzw. **Bearbeiten / Gitternetzmarke ausblenden**
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie einzelne Marken, die in weiterer Folge nicht mehr angezeigt werden.

Hektarmarken/Gitternetzmarken einblenden

Bearbeiten / Hektarmarken einblenden bzw. **Bearbeiten / Gitternetzmarken einblenden**
Rufen Sie den Befehl auf
Alle ausgeblendeten Marken werden wieder eingeblendet.

Texte bearbeiten

Verändern Sie den Text, die Schriftart,Schriftgröße ...
Machen Sie einen Doppelklick auf den Text
Der Text wird im Texteditor geöffnet.

Eigenschaftsmanager

Im Eigenschaftsmanager verändern Sie die Seiteneinstellungen oder das Aussehen von eingefügten Layoutelemente.
Siehe auch Druckbereich bearbeiten

Verändern der Seiteneinstellungen

Achten Sie darauf, dass kein Layoutelement selektiert ist. Beenden Sie dafür die Selektion mit ESC oder klicken Sie an eine leere Stelle im Plan.
Im Eigenschaftsmanager sehen Sie
Name: Name des Plans. Alle Pläne in GeoMapper werden nach ihrem Namen sortiert angezeigt.
Papierformat: Wählen Sie hier eines der vordefinierten Papierformate.
Ausrichtung: Hoch- oder Querformat
Höhe, Breite: Die Höhe und Breite des Papiers ergibt sich aus dem gewählten Papierformat. Für eigene Papierformate passen Sie die Angabe nach Ihren Wünschen an.

> ⓘ Wenn Sie eine Planvorlage bearbeiten, können Sie an dieser Stelle auch eine Symboldatei auswählen. (siehe [Planvorlage erstellen](../planbereich/planvorlageerstellen))

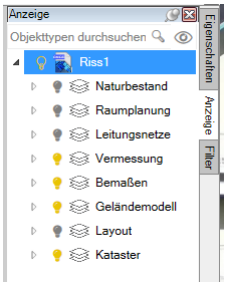
Verändern von Layoutelementen

Selektieren Sie ein Layoutelement im Plan oder in der Anzeigereihenfolge
Die Eigenschaften werden im Eigenschaftsmanager angezeigt und können von Ihnen angepasst werden.

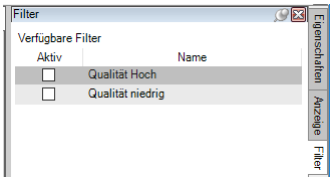
> ⓘ Einen Text können Sie sowohl über den Eigenschaftenmanager als auch per Doppelklick bearbeiten. Nach dem Doppelklick wird der Texteditor geöffnet.

Druckbereich bearbeiten

Ändern Sie die angezeigten Informationen innerhalb eines Druckbereichs.
Selektieren Sie den Druckbereich
Im Eigenschaftsmanager können sie folgendes ändern:
Reiter Eigenschaften: Wählen Sie Darstellung, Ansicht und Maßstab
Reiter Anzeige: Sie sehen alle Objekttypen der Datei und die externen Daten. Mit Klick auf
Darstellungsgruppen, einzelne Objekttypen oder Datenquellen ausblenden.



Anzeigestatus laden: Um einen gespeicherten Sichtbarkeitstatus oder den aktuellen Anzeigestatus aus dem Zeichenbereich zu laden klicken Sie auf das Auge in der Suchleiste und wählen Sie die gewünschte Ansicht.
Reiter Filter: Selektieren Sie die Filter, die für diesen Druckbereich gelten sollen.



> ⓘ Beim Anlegen eines Druckbereichs werden die aktuellen Sichtbarkeiten und aktivierten Filter übernonmmen.

> ⓘ Die Änderungen werden zum Druckbereich gespeichert. Wenn der Druckbereich auch in einem anderen Plan vorkommen sollte, wirken sich die Änderungen auch dort aus.

Anzeigereihenfolge

Im Fenster der Anzeigereihenfolge legen Sie fest, welche Elemente zuoberst und damit sichtbar sind.
Die Layoutelemente werden übereinander eingezeichnet. Je weiter oben ein Layoutelement in der Liste ist, desto später wird es gezeichnet und liegt damit über den vorher gezeichneten Layoutelementen.
Klicken Sie ein Element mit der Maus an und verschieben Sie es bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.

> ⓘ Klicken Sie ein Element in der Anzeigereihenfolge an. So wird es im Plan selektiert und kann auch im Eigenschaftsmanager bearbeitet werden.

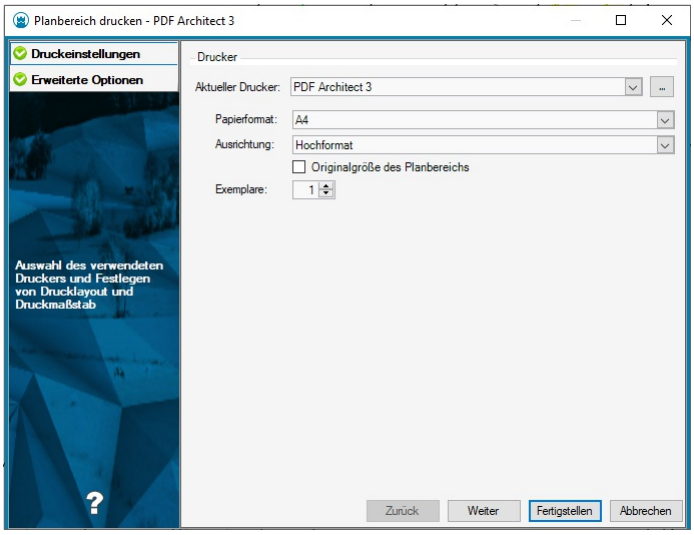
Planbereich drucken

Planbereich drucken

Drucken Sie den gewünschten Planbereich

Menu: [Datei/ Planbereich drucken]

Im folgenden Dialog können Sie Planbereiche ausdrucken.



Wählen Sie dazu den gewünschten Drucker aus. Der zuletzt verwendete wird automatisch vorgeschlagen.

Wählen Sie bei Bedarf die folgenden Optionen:

Papierformat: Wird laut Planbereich vorgeschlagen. Sollte das Papierformat vom Drucker nicht unterstützt werden, wird das Standard-Format des Druckers angezeigt.

Ausrichtung: Wird laut Planbereich vorgeschlagen.

Originalgröße des Panbereichs: Verwendet man ein angepasstes Benutzerformat (wie 4 mal A4), dann kennen PDF-Drucker dieses Format nicht. Haken Sie daher bei Sonderformaten diese Option an. Dann wird der Planbereich in seiner eingestellten Größe an den Drucker gesendet. Das kann natürlich nur sinnvoll von PDF-Druckern und Plottern verwendet werden, da diese auch ungewöhnliche Größen korrekt verarbeiten können.

Weitere Hilfe:

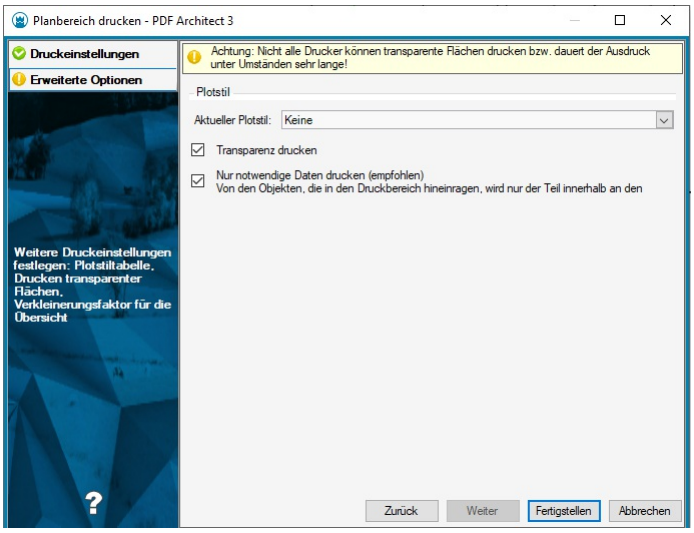
Planbereich drucken - Erweiterte Optionen (optional)

Einschränkungen beim Ausdruck

Planbereich drucken - Erweiterte Optionen

Drucken Sie den gewünschten Planbereich **Menu: [Datei/ Planbereich drucken]**

Auf dieser Seite können Sie erweiterte Optionen setzen.



Aktueller Plotstil Wenn bestimmte Farben oder Linienstärken am Ausdruck anders erscheinen sollen, kann dies über eine Plotstil-Tabelle gesteuert werden. Pro Farbe (Farbindex) kann eine alternative Farbe und/oder eine alternative Linienstärke angegeben werden.

Die Plotstil-Tabellen sind im Ordner **C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Printing** abgelegt und müssen folgende Syntax aufweisen:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Styles xmlns="http://rmdata.at/graphics/plotstyle">
   <Style ForColorKey="1">
    <Overrides>
      <ColorKey>1</ColorKey>
      <LineWeight>25</LineWeight>
    </Overrides>
  </Style>
  <Style ForColorKey="2">
    <Overrides>
      <ColorKey>3</ColorKey>
      <LineWeight>50</LineWeight>
    </Overrides>
</Style>
</Styles>
```

In diesem Beispiel wird für die Farbe 1 (Rot) eine Linienstärke von 0.25 mm gesetzt. Die Farbe 2 (Gelb) wird im Ausdruck mit der Farbe 3 (Grün) und mit einer Linienstärke von 0.5 mm dargestellt.

⚠ Nur Administratoren besitzen in diesem Ordner Schreibrechte.

Transparenz drucken Transparente Farben Ihrer Objekte werden nur dann transparent gedruckt, wenn Sie diesen Schalter anhaken.

⚠ Nicht alle Drucker (vorallem Postscipt-Drucker) können Transparenz drucken. Der entstehende Ausdruck braucht auf jeden Fall deutlich mehr Speicherplatz und auch der Druckvorgang dauert unter Umständen sehr lange! Wir empfehlen Ihnen:

- Setzen Sie Bildern und PDF-Dateien im Planbereich in der Anzeigereihenfolge ganz nach unten. So werden die entstehenden Ausdrucke zumindest etwas kleiner.
- Verwenden Sie möglichst keine transparenten Farben bei Ihren Objekten, sondern verwenden Sie stattdessen hellere Farbtöne. Damit brauchen Sie den Schalter "Transparenz drucken" nicht anzuhaken.
- Nutzen Sie einen Druckertreiber, der nicht mit PostScript arbeitet, sondern z.b: mit PCL.

Nur notwendige Daten drucken Von den Objekten, die in den Druckbereich hineinragen, wird nur der Teil innerhalb an den Drucker gesendet. Wenn Sie diesen Schalter anhaken (empfohlen), werden die Daten am Rand des Druckbereichs abgeschnitten und erst dann an den Drucker gesendet. Es gibt aber in Extremfällen Konstellationen, bei denen dieses Abschneiden zu einem Ausnahmefehler führt, da die Berechnung numerisch nicht mehr durchgeführt werden kann. In diesem Fall können Sie den Haken bei diesem Schalter entfernen.
Wenn der Schalter nicht angehakt ist, können folgende Situationen passieren:
Ausdruck in eine PDF-Datei: Wenn sehr lange Linien, z.B: bei Straßenzügen, in eine PDF-Datei gedruckt werden, sieht das Ergebnis tadellos aus. Beim Ausdruck der PDF-Datei kann die Linie aber nicht mehr ordnungsgemäß vom PDF-Viewer behandelt werden, da der Viewer mit den Koordinatenbereich nicht zurecht kommt. Es kann passieren, dass die Linie ein zweites Mal an einer anderen Stelle am Papier erscheint.
Flächenschraffuren: Wenn eine Fläche mit Muster nur zu einem kleinen Teil in den Druckbereich ragt, wird dennoch die gesamte Fläche an den Drucker gesendet. Das kostet unnötig Speicherplatz.

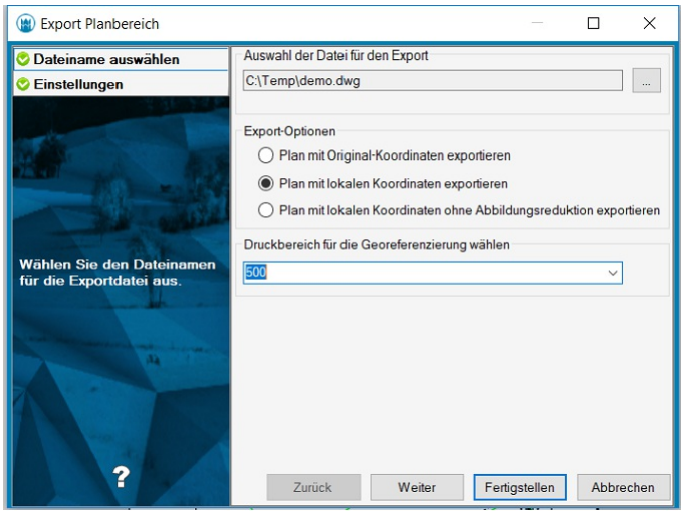
Planbereich exportieren

Exportieren Sie den gewünschten Planbereich in eine DWG- oder DXF-Datei

Menu: [Datei/Planbereich exportieren]

Wählen Sie mit [...] den gewünschten Dateinamen und das Dateiformat aus. Es wird bereits eine Datei mit dem Namen des Planbereichs und dem zuletzt gewählten Format vorgeschlagen.

Wählen Sie eine der Export-Optionen:
Plan mit Original-Koordinaten exportieren: In der DWG-/DXF-Datei liegt der Plan an der Stelle, an der die Punkte Ihrer Datei liegen.
Plan mit lokalen Koordinaten exportieren: In der DWG-/DXF-Datei liegt die linke untere Ecke des Plans am Ursprung.
Plan mit lokalen Koordinaten ohne Abbildungsreduktion exportieren: In der DWG-/DXF-Datei liegt die linke untere Ecke des Plans am Ursprung. Der Plan wird mit dem Reduktionsfaktor in den Dateieinstellungen entzerrt. Dabei wird der Reduktionsfaktor auf alle Teile des Plans angewendet.
Wenn Sie mehrere Druckbereiche am Plan haben, wählen Sie den Druckbereich für die Georeferenzierung. Abhänig von der Export-Option bewirkt das:
Plan mit Original-Koordinaten exportieren: Die Punkte des gewählten Druckbereichs haben die originalen Koordinaten. Die anderen Druckbereiche werden entsprechend rund herum ausgerichtet.
Plan mit lokalen Koordinaten exportieren: Der Maßstab des gewählten Druckbereichs wird herangezogen. Wenn Sie Distanzen in diesem Druckbereich messen werden Sie daher die Planwerte erhalten. Die Daten der anderen Druckbereiche werden für ein passendes Planbild rund herum ausgerichtet. Hier lassen sich keine Planwerte messen.
Plan mit lokalen Koordinaten ohne Abbildungsreduktion exportieren: Der Maßstab des gewählten Druckbereichs wird herangezogen und der gesamte Plan wird entzerrt. Wenn Sie Distanzen im gewählten Druckbereich messen werden Sie daher die Naturwerte erhalten. Die Daten der anderen Druckbereiche werden für ein passendes Planbild rund herum ausgerichtet. Hier lassen sich keine Naturwerte messen.
Weitere Einstellungen können auf der Seite "Einstellungen" angepasst werden.

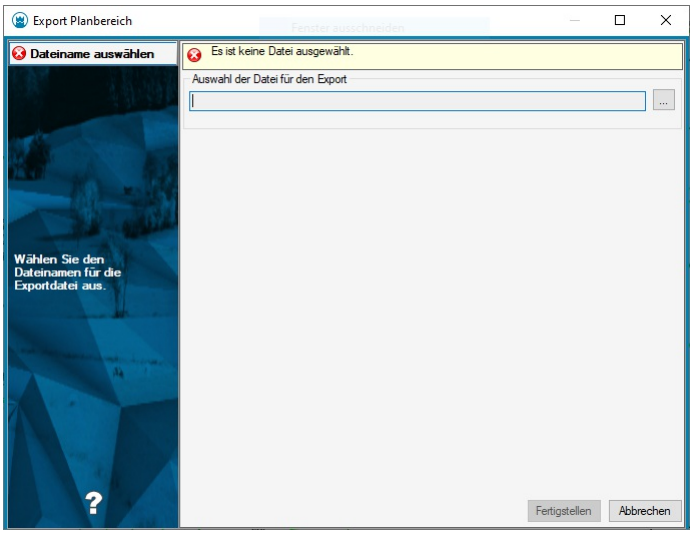


Planbereich als PDF publizieren

Publizieren Sie den gewünschten Planbereich in eine PDF-Datei

Menu: [Datei/Planbereich als PDF publizieren]

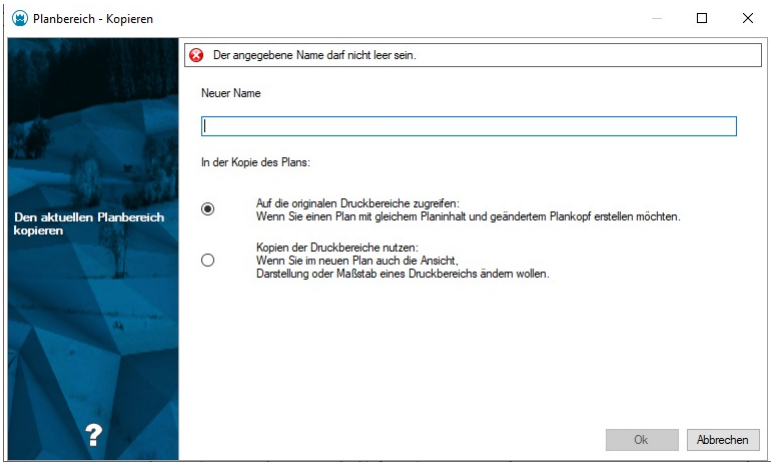
Wählen Sie mit [...] den gewünschten Dateinamen aus.



Planbereich kopieren

Mit diesem Befehl kopieren Sie Planbereiche innerhalb des Projektes und optional die Druckbereiche dazu

Menu: [Bearbeiten/ Planbereich kopieren]

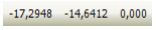


Rufen Sie den Befehl auf (der aktuelle Planbereich wird in weiterer Folge kopiert)
Wählen Sie einen Namen für den neuen Planbereich aus.
Optional können auch die zugehörigen Druckbereiche kopiert werden.
Mit dem Ok wird der Vorgang gestartet und der neue Planbereich erzeugt.

Statusleiste

Statusleiste

In der Programm-Statusleiste können Sie - sofern eine Datei geöffnet ist - für die Bearbeitung relevante Information ablesen.
Die Statusleiste befindet sich am unteren Rand des Anwendungsfensters und enthält:
Die aktuellen Mauskoordinaten in Welteinheiten



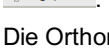
Die Nächste Punkt- bzw. Flächennummer .
Stützpunkte automatisch einfügen: Entweder



) oder



) .
Option aktiv (ein): Beim Einfügen eines neuen Objekts auf einer bestehenden Linie wird in die bestehende Linie ein Stützpunkt eingefügt.
Option nicht aktiv (aus): Beim Einfügen eines neuen Objekts auf einer bestehenden Linie wird in die bestehende Linie kein zusätzlicher Stützpunkt eingefügt.
Die Fangoptionen setzen



.
Die Orthomodus Einstellungen setzten
Entweder



oder



Der Orthomodus kann mit **F8** aktiviert oder deaktiviert werden
Die originale Linienstärke in der Grafik anzeigen oder alle Linien mit dünnen Linien darstellen..
Die Aktuellen Objekttypen

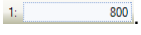


.
Information darüber, ob in der Datei ein Reduktionsfaktor angebracht ist

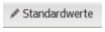


.
Information darüber, welche Rundung in der Datei aktiv ist

Den aktuellen Zoom-Maßstab in der Grafik

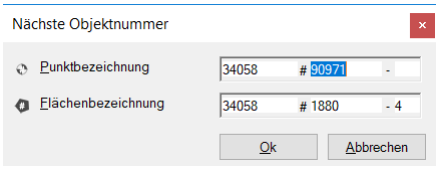


.
Die *Aktuellen Standardwerte* für Globale Attribute



Nächste Punkt- bzw. Flächennummer

Angabe der nächsten Nummer
Die Symbole zeigen Ihnen die für den nächsten benannten Punkt bzw. die nächste benannte Fläche automatisch vergebene Nummer an. Die Nummer wird während der Bearbeitung laufend hochgezählt, sodass Sie sie nicht jedes Mal einzugeben brauchen. Mittels *Doppelklick* auf eines der beiden Symbole gelangen Sie in einen Einstellungsdialog, der die Änderung dieser Werte erlaubt.



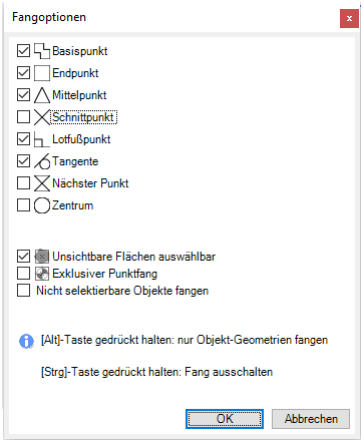
> ⓘ Wenn Sie die nächste Nummer eingeben, dann stellt GeoMapper sicher, dass Sie nicht eine bereits verwendete Nummer angeben. In so einem Fall kann die Eingabe nicht mit OK bestätigt werden.

> ⓘ Sofern Sie einen numerischen Subnamen eingeben, wird der Subname der *Nächsten Objektnummer* hochgezählt. Ansonsten wird der Name hochgezählt.

Punktfang

Fangoptionen

Die Fangoptionen ermöglichen die gezielte Konfiguration des Objektfanges, um die gewünschten Objekte einfach selektieren zu können. Um die erforderliche Option aktiv zu schalten, setzen Sie in der jeweiligen Zeile das Häkchen.



Basispunkt: Einsetzpunkt eines Blocks
Endpunkt: Endpunkt eines Segments
Mittelpunkt: Mittelpunkt eines Segments
Schnittpunkt: Schnittpunkt zweier Liniensegmente
Lotfußpunkt: Wenn Sie zumindest einen Punkt eines Linienzugs konstruiert haben, dann können Sie den nächsten Punkt lotrecht auf ein anderes Segment setzen.
Tangente: Wenn Sie zumindest einen Punkt eines Linienzugs konstruiert haben, dann können Sie den nächsten Punkt auf den Tangentenpunkt eines Kreisbogen setzen.
Nächster Punkt: Der nächste Punkt auf diesem Segment
Zentrum: Mittelpunkt eines Bogens
Unsichtbare Flächen auswählbar: Die Option *Unsichtbare Flächen auswählbar* ermöglicht das Selektieren unsichtbarer Flächen während der Bearbeitung in der Grafik. Ist diese Option deaktiviert, dann können Flächen nur noch durch Klick auf das Einsetzpunktsymbol oder einer Flächenbeschriftung ausgewählt werden und stehen der Auswahl eines anderen Objektes innerhalb der Fläche nicht mehr im Wege.
Exklusiver Punktfang: Ist diese Option *Exklusiver Punktfang* aktiv, ignoriert der Mauszeiger während der Bearbeitung zweidimensionale Objekte und Texte und rastet nur auf Punkte ein. Auf diese Weise unterstützt Sie GeoMapper in dem Fall, dass Sie nur Koordinaten von bestehenden Punkten aufnehmen möchten.

Nicht selektierbare Objekte fangen: Aktivieren Sie diese Option um bei der Konstruktion von neuen Objekten ein Fangen von geschützten Objekten zu ermöglichen.

> ⓘ Drücken Sie die Alt -Taste, um nur die Objektgeometrien zu fangen. Das ist insbesondere hilfreich, wenn Punktnummern im Weg sind.

> ⓘ Drücken Sie die Strg -Taste, um den Fang komplett auszuschalten.

> ⓘ Die Einstellungen in diesem Dialog werden über das Programmende hinaus gespeichert.

Aktuelle Objekttypen

Der aktuelle Objekttyp einer Objektklasse wird für das automatische Einfügen von Objekten bei folgenden Befehlen verwendet:
Zeichnen von Linienzügen: Der aktuelle Punkttyp wird auf jeden Stützpunkt des Linienzuges eingefügt
Konstruktionen : Wird ein Punkt über eine Konstruktion eingesetzt, so werden für die eingegebenen Längen Sperrmaße/Spannmaße in der Grafik eingefügt.

Einstellen eines aktuellen Objekttyps

Klicken Sie mit der Maus auf einen Objekttyp in der Statusleiste.
Geben Sie einen Filter an oder wählen Sie eine Objektgruppe aus der Liste um den gewünschten Objekttyp leichter zu finden.
Selektieren Sie den Objekttyp



Zurücksetzen des aktuellen Objekttyps

Klicken Sie auf
neben dem Objekttyp

Automatisches Einfügen von Punkten

Wählen Sie den passenden Punkttyp in der Statusleiste
Konstruieren Sie Ihren Linienzug. An jedem Stützpunkt wird automatisch ein Punkt mit dem gewählten Typ einfügt.

> ⓘ Wählen Sie "Kein Typ", wenn Sie keinen Typ automatisch einsetzen wollen. Wählen "ohne Typ", wenn Sie das Objekt einsetzen möchten, aber erst später bestimmen, welchen Typ es erhalten soll. Diese Objekte sind aber nur sichtbar, wenn die temporäre Darstellung aktiviert ist.
> (Siehe Sichtbarkeit schalten)

Automatisches Einfügen von Bemaßungen

Wählen Sie das passende Spannmaß / Sperrmaß in der Statusleiste
Konstruieren Sie Ihren Linienzug. Wenn Sie Konstruktionsmethoden wie Kleinpunkte verwenden, werden die eingegebenen Bemaßungen automatisch in der Grafik mit dem gewünschten Typ bemaßt.

Automatisches Einfügen von Gruppen

Wählen Sie den passenden Typ für Gruppen

Selektieren Sie die Objekte, die Sie zusammen fassen möchten
Wählen Sie im Kontextmenü "Objekt zu Gruppe hinzufügen"
Wählen Sie einen Einsetzpunkt in der Grafik

Orthomodus

Mit dem Orthomodus konstruieren Sie orthogonal in der Grafik.
Der Orthomodus ermöglicht das orthogonale Zeichen von Linienzügen, Flächen oder das orthogonale Einsetzen von Punkten. Der Orthomodus kann mit F8 gestartet oder beendet werden. Mit einem Doppelklick auf das Symbol in der Statuszeile öffnen Sie die Einstellungen zum Orthomodus.

Orthomodus ein:

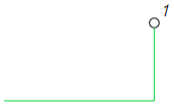
Bei der Konstruktion von Linienzügen, Flächen, etc. zeigen Sie mit der Maus in die gewünschte Richtung, geben die Distanz ein und drücken Enter . Ausgehend vom eingestellten Verdrehwinkel wählen Sie zw. 4 rechtwinkeligen Richtungen. Wenn Sie einen Punkt fangen, dann wird auf der Punkt auf die Richtung projiziert und die Linie bis zum Lotfußpunkt geführt. So können Sie auch schnell ein rechtwinkeliges Eck einfügen:
Aktivieren Sie den Orthomodus mit F8
Fangen Sie den Punkt:



Die Linie wird bis zum Lotfußpunkt geführt. Fangen Sie für den nächsten Stützpunkt erneut den Punkt:



Der rechte Winkel zum Punkt ist fertig konstruiert:

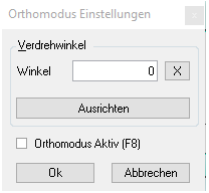


Orthomodus aus:

Ohne den Orthomodus können Sie Ihre Linienzügen, Flächen, etc. frei konstruieren. Wenn Sie einen Punkt fangen, wird die Linie exakt bis zum Punkt gezogen. Sie können auch in diesem Modus eine Distanz eingeben und damit wird die Linie in der aktuellen Richtung mit der gewünschten Distanz eingefügt.

Einstellungen zum Orthomodus (Setzen der Verdrehung):

Klicken Sie doppelt auf das Orthomodus-Symbol in der Statusleiste.



Winkel: Der Verdrehwinkel des Orthomodus. Um den Winkel zurückzusetzen drücken Sie auf X .
Ausrichten : Den Winkel in der Grafik an einem Segment oder mit zwei Punkten ausrichten
Orthomodus Aktiv (F8): Ist der Orthomodus aktiv oder nicht

Standardwerte

Der Standardwert für Globale Attribute wird bei jedem Einfügen von Objekttypen, die diese Attribute verwenden, angebracht, zum Beispiel:
Zeichnen von Linienzügen: Konfigurieren Sie zum Beispiel eine *Grundstücksgrenze* so, dass Sie den *Status* aus einem Globalen

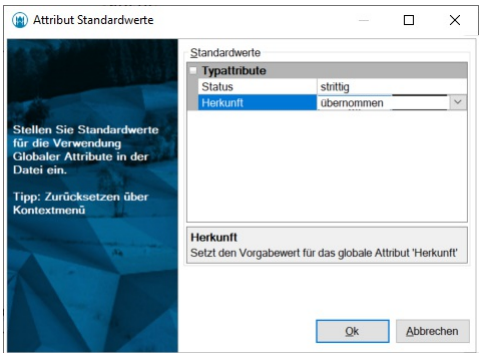
Attribut verwendet, dann können Sie sehr einfach unterschiedliche Grenzen einfügen, ohne dieses Pflichtfeld im Eigenschaftsdialog eingeben zu müssen.

Zeichnen von Bemaßungen : Das selbe können Sie erreichen, indem Sie die *Herkunft* des Bemaßungswertes als Verweis auf ein Globales Attribut definieren; dann können Sie einfach zwischen *gemessen* , *gerechnet* usw. wechseln bzw. fortlaufend beibehalten, ohne den Eigenschaftsdialog quittieren zu müssen.

usw.

Rufen Sie die Einstellungen der **Standardwerte** über die Statusleiste auf

GeoMapper zeigt die aktuellen Werte bei der nächsten Verwendung dieser Attribute:



Ändern Sie die Werte nach Ihren Erfordernissen und bestätigen Sie den Dialog mit Ok

Ab dem nächsten Einfügen eines Objekttyps, der eines der Attribute verwendet, wird es automatisch mit dem gewählten Wert ausgefüllt.

> ⓘ Sollte es sich um ein Pflichtattribut handeln, dann wird dadurch die Eingabeaufforderung im Eigenschaftsdialog unterdrückt.



Abb.: Objekt *Grundstücksgrenze* wird sofort mit Status *strittig* eingefügt

> ⓘ Falls Sie Vorgabewerte vorübergehend löschen möchten, dann verwenden Sie dazu bitte die entsprechende Option im Kontextmenü via **Rechtsklick / Auf Vorgabe zurücksetzen** . Sollte es sich um ein Pflichtattribut handeln, dann erzwingen Sie damit wieder das Erscheinen des Eigenschaftsdialoges.

3D-Ansicht

3 dimensionale Ansicht der Daten vom Zeichenbereich

3D-Punktwolke anzeigen / ausblenden

Aktivieren Sie die 3D-Ansicht in der Symbolleiste mit dem Button

 und die Ansicht wird wieder ausgeblendet.

> ⓘ Objekte, die relativ weit von der Kamera-Position entfernt sind, werden transparent dargestellt.

ⓘ Folgende Objekt-Klassen werden im 3D-Bereich nicht dargestellt:

- Linienzugsymbole
- Flächen
- Texte
- Bemaßungen
- Volumenberechnung
- Profile

ⓘ Texte werden immer aufrecht dargestellt, damit Sie lesbar sind. In den benutzerdefinierten Einstellungen können Sie die Texte ausschalten.

ⓘ Bei Linienzügen wird nur die Basislinie ("Linie1") dargestellt. Die Darstellung ist nicht ausgepart und Ausrundungen werden ignoriert.

Selektion bzw. Picken von Daten

Alle Objekte können auch im 3D-Bereich selektiert werden (Objektwahl mit Nachselektion). Zusätzlich ist es möglich, einzelne 3D-Koordinaten während der Konstruktion aus der 3D-Darstellung abzugreifen ("Picking"). An der aktuell betroffenen Koordinate wird ein Indikator (rotes Kreuz) dargestellt. Dabei gelten folgende Regeln:
Selektions- und "Picking"- Toleranz: Es wird die Benutzerdefinierte Einstellung "Objektfang" im Bereich "Fangradius" verwendet (Wert in Pixel).
Symbole: Es wird automatisch der Einsetzpunkt geliefert (einzige "echte" 3D-Info eines Symbols).
Liniensegmente: Es werden ausschließlich Beginn- und Endpunkt geliefert (kein Mittelpunkt, ...).

Zoomen und Panen

Für die Navigation in der 3D-Ansicht nutzen Sie folgende Tasten Ihrer Maus:
Mausrad: Zoom in der 3D-Ansicht.
Strg + Mausrad: Zoom in kleineren Schritten in der 3D-Ansicht.
Shift + Mausrad: Damit bewegen Sie die Kamera zu den Daten und so können Sie weiter in die 3D-Ansicht hinein zoomen.
Shift + Strg + Mausrad: Damit können Sie die Kamera in kleineren Schritten zu den Daten bewegen.
Doppelklick auf die mittlere Maustaste: Standardansicht auf die Daten (wie nach dem Aktivieren der 3D-Ansicht)
Doppelklick auf die rechte Maustaste: Setzen des Mittelpunkts auf das Objekt unter dem Mauszeiger
Rechte Maustaste + Mausbewegung: Rotation der Kamera um den aktuellen Mittelpunkt ("Orbit").
Mittlere Maustaste + Shift + Mausbewegung: Rotation (Schwenken) des aktuellen Mittelpunkts um die Kamera ("Sweep")
Mittlere Maustaste + Mausbewegung: Bewegung von Mittelpunkt und Kamera orthogonal zur Blickrichtung ("Pan")



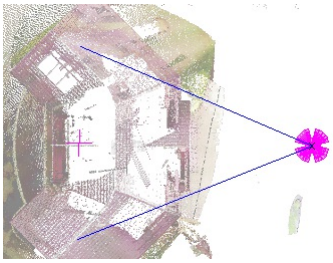
Im Slider sehen Sie den Höhenbereich der Daten. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Höhe um sich die Daten in dieser Höhe anzusehen.

> ⓘ Nutzen Sie diese Funktion um sich schnell auf die Höhe des jeweiligen Datenfehlers zu bewegen.

> ⓘ Wenn es Daten mit ungültigen Höhen gibt, dann wird für diese eine Höhe von 0 angenommen um sie in der 3D-Ansicht darzustellen.

Anzeige der Kameraposition und des Öffnunswinkels im Zeichenbereich

Im Zeichenbereich wird durch 2 blaue Linien angezeigt, welchen Ausschnitt Sie in der 3D-Ansicht sehen. Beim Zoomen, Verschieben und Drehen in der 3D-Ansicht verändern sich die blauen Linien automatisch mit.



Anzeigefenster

Blenden Sie verschiedene Inhalte in eigenen Fenstern ein.
Wenn Sie während des Arbeitens etwas an anderer Stelle kontrollieren möchten, dann blenden Sie das Anzeigefenster über die Symbolleiste mit dem Button

 ein.

Für folgende Einsatzzwecke ist das Anzeigefenster besonders wertvoll:
Beim Einpassen von externen Daten öffnen Sie den Zeichenbereich ein zweites Mal und können so sowohl im Zeichenbereich als auch im Anzeigefenster die Passpunkte wählen.

> ⓘ Externe Daten werden nur im Zeichenbereich angezeigt.

In der Profilbearbeitung öffnen Sie das Anzeigefenster mit dem aktuellen Zeichenbereich, um zusätzliche Punkte, Einzelpunkte oder Linien bzw. schneidende Objekte dem Profil hinzuzufügen oder um Distanzen zu messen.

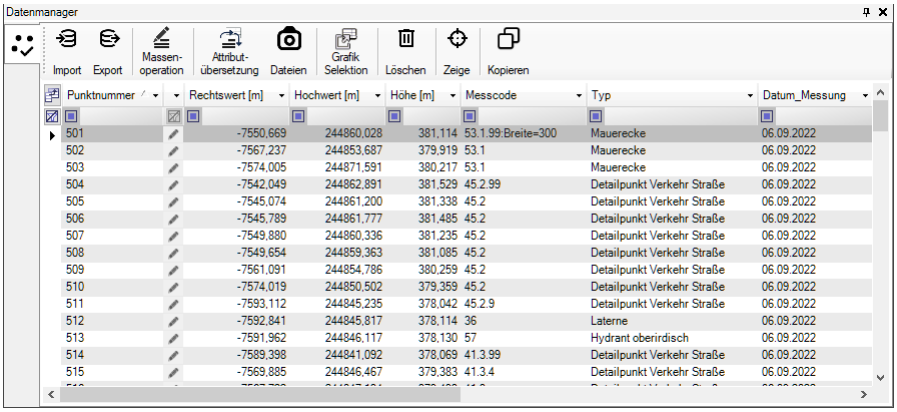
> ⓘ Der Zeichenbereich und jedes Profil können genau einmal im Anzeigefenster geöffnet werden.

Datenmanager

Datenmanager

Im Datenmanager werden die Punkte des Projekts tabellarisch dargestellt.

Menu: [Ansicht / Datenmanager Ein-/Ausschalten]



Punktnummer	Rechtswert [m]	Hochwert [m]	Höhe [m]	Messcode	Typ	Datum_Messung
501	-7550,669	244860,028	381,114	53.1.99:Breite=300	Mauerecke	06.09.2022
502	-7567,237	244853,687	379,919	53.1	Mauerecke	06.09.2022
503	-7574,005	244871,591	380,217	53.1	Mauerecke	06.09.2022
504	-7542,049	244862,891	381,529	45.2.99	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
505	-7545,074	244861,200	381,338	45.2	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
506	-7545,789	244861,777	381,485	45.2	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
507	-7549,880	244860,336	381,235	45.2	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
508	-7549,654	244859,363	381,085	45.2	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
509	-7561,091	244854,786	380,259	45.2	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
510	-7574,019	244850,502	379,359	45.2	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
511	-7593,112	244845,235	378,042	45.2.9	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
512	-7592,841	244845,817	378,114	36	Laterne	06.09.2022
513	-7591,962	244846,117	378,130	57	Hydrant oberirdisch	06.09.2022
514	-7589,398	244841,092	378,069	41.3.99	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022
515	-7569,885	244846,467	379,383	41.3.4	Detailpunkt Verkehr Straße	06.09.2022

Suchen und Filtern

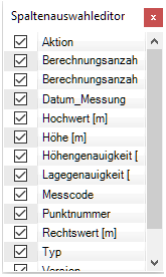
In der Filter-Zeile können Sie mit Klick auf
einen Filter für das jeweilige Attribut definieren.
Mit
werden alle gesetzten Filter gelöscht.

Punkte ändern

Im Datenmanager können einzelne Attribute eines Punktes durch Klick in die entsprechende Zelle geändert werden.
Es können auch mehrere Punkte gleichzeitig ausgewählt werden, um ein Attribut für mehrere Punkte zu ändern. Wurden mehrere Zellen ausgewählt, können diese mit F2 bearbeitet werden. Die Bestätigung der Änderung erfolgt mit Enter.

Spaltenauswahl

Mit
öffnen Sie die Spaltenauswahl. Hier können Sie definieren, welche Attribute Sie anzeigen wollen.



Die Reihenfolge der angezeigten Attribute definieren Sie direkt im Datenmanager durch Drag & Drop der Spaltenüberschriften.
Weiters können Sie mit Klick auf eine Spaltenüberschrift nach dem Inhalt der Spalte sortieren.
Mit
können Sie die aktuelle Ansicht als Vorlage speichern, oder eine Ansicht aus einer Vorlage laden.

Punkte umbenennen

Mit Klick auf
öffnen Sie die Maske zum Umbenennen. Die Eingabe erfolgt für Region, Name und Subname getrennt.

Befehlsaufrufe

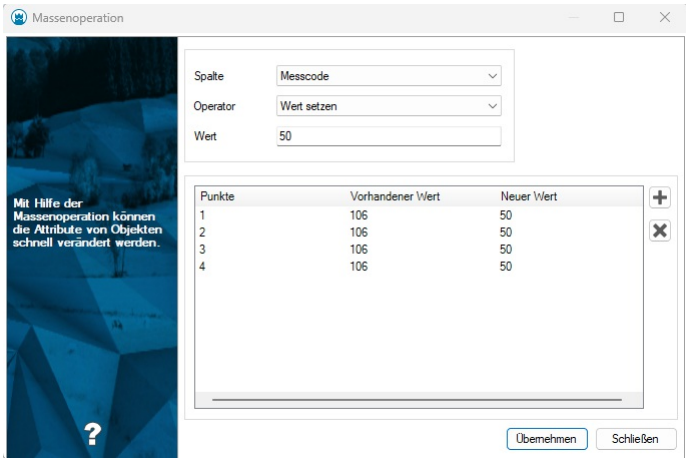
startet den Import-Manager.
startet den Export-Manager.
startet die Massenoperation.
startet die Attributübersetzung.
überträgt die Grafikselektion von Punkten in den Datenmanager.
öffnet den Dialog mit den Datei- und Bildverknüpfungen.
löscht die ausgewählten Vermessungspunkte.
zoomt im Grafikfenster zum ausgewählten Vermessungspunkt. Wenn mehrere Punkte markiert wurden, wird in den durch die Punkte aufgespannten Bereich gezoomt.

kopiert die ausgewählten Vermessungspunkte in eine bestehende oder neue Koordinatendatenbank.*

> ⚠ Mit * gekennzeichnete Befehle sind nur mit der Fachschale Vermessung verfügbar.

Massenoperation

Mit der Massenoperation können Sie schnell und einfach die Attribute von Vermessungspunkten ändern.



Spalte

Hier wählen Sie das Attribut aus, das Sie verändern wollen.

Operator

Mit dem Operator definieren Sie, wie der eingegebene Wert berücksichtigt wird.

Die verfügbaren Operatoren hängen vom Datentyp des Attributs ab. Folgende Operatoren sind verfügbar:

Ganze Zahlen und Gleitkommazahlen:

Wert setzen

Addition von Wert

Subtraktion von Wert

Multiplikation mit Wert

Division durch Wert

Textattribute:

Wert setzen

An den Anfang (links) hinzufügen

An das Ende (rechts) hinzufügen

Boolsche Attribute:

Wert setzen (ja/nein)

Datumsattribute:

Wert setzen

Objekttyp:

Wert setzen

Es werden alle Punkttypen der aktuell geladenen Konfigurationen aufgelistet

Wert

Hier geben Sie den Wert ein, mit dem Sie das ausgewählte Attribut verändern wollen.

Auswahl der Vermessungspunkte

Mit

+ starten Sie den Auswahldialog der Vermessungspunkte.

> Im Auswahldialog stehen Ihnen alle Filter des Datenmanagers zur Verfügung.

Die ausgewählten Vermessungspunkte werden aufgelistet. Zusätzlich werden die alten und die neuen Werte des Attributs angezeigt.

Mit

✖ entfernen Sie die ausgewählten Vermessungspunkte aus der Liste.

> Wenn Sie beim Start der Massenoperation bereits mehrere Vermessungspunkte markiert haben, wird die Auswahl übernommen.

Übernehmen
Mit Klick auf Übernehmen speichern Sie die neuen Werte.

Bild- und Dateiverknüpfungen

In diesem Dialog werden alle mit dem aktuellen Punkt verknüpften Bilder und Dateien angezeigt.
Sie können mit den Buttons
und
, oder mit den Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur blättern.
Mit
und
können Sie zwischen den Seiten einer Datei blättern.
Mit
können Sie weitere Dateien verknüpfen.
Mit
wird die aktuelle Dateiverknüpfung entfernt.
Mit Umbenennen kann die aktuelle Datei umbenannt werden.

Attributübersetzung

Mit der Attributübersetzung kann mittels Tabelle ein Attribut für mehrere Datensätze bearbeitet werden. Dafür wird eine Übersetzungstabelle verwendet, die aus zwei Spalten besteht. In der ersten Spalte steht der Vergleichswert für das Quellattribut, in der zweiten Spalte der neue Wert für das Zielattribut. Es können die Wildcards * zum Ersetzen von mehreren Zeichen und ? zum Ersetzen eines Zeichens verwendet werden.

Quellattribut
Hier wählen Sie das Attribut für den Vergleichswert aus, das Sie verändern wollen.

Zielattribut
Der aus der Übersetzungstabelle ermittelte, neue Wert wird in diesem Attribut gespeichert.

Übersetzungstabelle
Hier wählen Sie die Übersetzungstabelle aus. Übersetzungstabellen haben die Dateiendung .AttributeConversion.

Auflistung
In der Auflistung werden die alten und neuen Werte des Zielattributs gegenübergestellt.

Objektklassen

Übersicht

Eine Beschreibung der Objektklassen des rmDATA GeoMapper
Folgende Objektklassen werden vom rmDATA GeoMapper unterstützt:
Punkte
Linienzüge
2-Punkt Symbol
3-Punkt Symbol
Linienzugsymbol
Text
Sperrbemaßungen
Winkelbemaßungen
Bogenbemaßungen
Basislinienbemaßungen
Gruppen

Für die Fachschale *Geländemodell*
Geländemodell
Volumenberechnung

Thematische Darstellung

Für die Fachschale *Profile*

Profile

Punkte Punkte werden an einer eindeutigen Position im Plan, üblicherweise durch einen Block (Symbol) dargestellt. Punkte können einen Punktnamen (Punktnummer) haben, welcher dann innerhalb des Projektes eindeutig sein muss. Es ist auch möglich, Punke ohne Punktnamen einzusetzen. *Weitere Informationen zu Punkten finden Sie hier .*

2-Punkt Symbol Darstellung eines Symbols, welches sich auf 2 Positionen bezieht. Der zweite Punkt kann dabei für die Skalierung und/oder die Verdrehung des Symbols verwendet werden. Anwendungsbereich: z.B.: Maßstabsgetreues Darstellen von runden Schächten oder Baumkronen. *Weitere Informationen zu 2-Punkt Symbolen finden Sie hier .*

3-Punkt Symbol Darstellung eines Symbols, welches sich auf 3 Positionen bezieht. Der Zweite und der dritte Punkt definieren die Größe und Verdrehung des Symbols.Anwendungsbereich: z.B.: Maßstabsgetreues Darstellen von eckigen Schächten oder Schaltlkästen, die über drei Eckpunkte aufgenommen worden sind. *Weitere Informationen zu 3-Punkt Symbolen finden Sie hier.*

Linienzüge Linienzüge sind linienhafte Objekte mit oder ohne Parallellinien. Sie bestehen aus Segmenten. Ein Segment ist eine Gerade oder ein Bogen. Die Segmente eines Linienzuges werden in der Grafik wahlweise als Linien/Bögen oder als eine Polylinie dargestellt.*Weitere Informationen zu Linienzügen finden Sie hier.*

Linienzugsymbol Das Linienzugsymbol ist ein Symbol, das immer mit einem Linienzug dargestellt wird und seine Position von diesem ableitet. Anwendungsbereich: z.B.: Leitungssymbole, Klammern.*Weitere Informationen zu Linienzugsymbolen finden Sie hier.*

Fläche Eine Fläche ist eine Flächennamen/Symbol mit wahlweisen Bezug zu einem umgrenzenden Linienzug. Eine Fläche kann einen oder mehreren Einsetzpunkt haben und falls sie beim Einsetzen einen umgrenzenden Linienzug besitzt, wird der Flächeninhalt automatisch berechnet. Flächen mit Flächennamen müssen eine eindeutige Flächennummer besitzen.*Weitere Informationen zu Flächenfinden Sie hier.*

Text Der freie Text dient für Beschreibungen im Plan, welche nicht zu bestimmten Objekten gehört. *Weitere Informationen zu Texten finden Sie hier.*

Sperrbemaßungen Sperrbemaßungen stellen die Größe einer Distanz grafisch dar, entweder als einfache Maßzahl oder wahlweise mit Hilfslinien, Bemaßungslinien und Bemaßungspfeilen/Bemaßungssymbolen. *Weitere Informationen zu Sperrbemaßungen finden Sie hier.*

Bogenbemaßungen Ermöglicht das Bemaßen eines Bogens. Dabei können die Werte Bogenlänge, Radius, Sehnenlänge oder Pfeilhöhe beschriftet werden. *Weitere Informationen zu Bogenbemaßungen finden Sie hier.*

Winkelbemaßungen Ermöglicht das Bemaßen eines Winkels. Die Darstellungsvarianten sind dabei wie beim Sperrmaß sehr vielfältig anpassbar. Es ist möglich sowohl Innen- als auch Außenwinkel zu bemaßen. *Weitere Informationen zu Winkelbemaßungen finden Sie hier.*

Basislinienbemaßungen Basislinienbemaßungen enthalten Maße entlang der Basislinie und normal dazu. Die Einsatzmöglichkeiten reichen vom Läufermaß über das Reihenmaß bis hin zum Orthogonalmaß. *Weitere Informationen zu Basislinienbemaßungen finden Sie hier.*

Gruppen Mit Gruppen fassen Sie mehrere Objekte für eine gemeinsame Bearbeitung zusammen.

Geländemodell Visualisierung der Dreiecksvermaschung bei der Berechnung eines Geländemodells und Darstellung der Höhenschichtenlinien.

Volumenberechnung Prismendarstellung für Aufträge und Abträge nach einer Volumenberechnung.

Thematische Darstellung Visualisiert den Höhenverlauf durch Einfärben der Dreiecksvermaschung des Geländemodells.

Profile Auf Basis eines beliebigen Linienzugs stellen Sie mit dieser Objektklasse das Profil dar.

Punkt

Beschreibung der Objektklasse **Punkt**

Punkte sind alle Objekte, die einen frei wählbaren Bezugspunkt haben. Darunter fallen einerseits die Vermessungspunkte, andererseits aber auch einfache Symbole. Punkte können einen Punktnamen haben, dieser ist jedoch kein Pflichtattribut. Auf diese Weise kann leicht zwischen Vermessungspunkten und einfachen Symbolen unterschieden werden.

Eigenschaften eines Punktes

Punktname: Der Punktname besteht aus 3 Teilen: Die Region, der Name und der Subname. Ein Punkt kann, muss aber keinen Namen haben. Wenn ein Name eingegeben wird dann muss dieser Name im Projekt eindeutig sein.

Geometrische Informationen: Ein Punkt bezieht sich immer auf eine Position. Diese kann 2- oder 3-dimensional sein. Auch die Punkthöhe "0" ist eine gültige Höhe. Nur wenn das Höhenattribut keinen Wert enthält, ist die Höhe "ungültig".

2-Punkt Symbole

Beschreibung der Objektklasse **2-Punkt Symbol**
Diese Symbole beziehen sich auf 2 Positionen, wobei die 2. Position für die Skalierung und/oder die Verdrehung des Symbols verwendet werden kann.

Eigenschaften eines 2-Punkt Symbols

Geometrische Informationen: Ein 2-Punkt Symbol bezieht sich immer auf 2 Positionen.

3-Punkt Symbole

Beschreibung der Objektklasse 3-Punkt Symbol
Diese Symbole beziehen sich auf 3 Positionen. Die 2. Position wird für die Verdrehung und Skalierung verwendet, die 3. Position wird für die Skalierung in die Normalrichtung verwendet.

Eigenschaften eines 3-Punkt Symbols

Geometrische Informationen: Ein 3-Punkt Symbol bezieht sich immer auf 3 Positionen.

Linienzug

Beschreibung der Objektklasse **Linienzug**

Linienzüge

Linienzüge sind linienhafte Objekte mit oder ohne Parallellinien. Sie bestehen aus Segmenten. Die Segmente eines Linienzuges werden in der Grafik wahlweise als Linien/Bögen oder als eine Polylinie dargestellt. Dadurch ist es möglich, einen Linienzug als Reihe von Linien in der Grafik darzustellen, obwohl intern nur 1 Objekt verwaltet wird.

Eigenschaften eines Linienzuges

Segmente: Ein Linienzug besteht aus einem oder mehreren Segmenten. Ein Segment verläuft immer zwischen 2 Koordinatenpaaren und kann eine Gerade oder ein Bogen sein.
Darstellung: Die Darstellung eines Linienzuges kann auf zwei Arten erfolgen. Entweder als Linien und Bögen, oder als eine Polylinie mit Bögen. Vorteil bei der Darstellung eines Linienzuges als Linien mit Bögen:
Das Aussparen von Linien und Polylinien an Punktsymbolen ist nur an den jeweiligen Endpunkten möglich. In den inneren Stützpunkten einer Polylinie kann kein Aussparen erfolgen.
Wird der Linienzug als eine Folge von zusammenhängenden Linien erzeugt, wird in allen Stützpunkten ausgespart.
Richtung: Ein Linienzug hat immer eine Richtung. Die Richtung ist wesentlich für das Verwalten von Leitungsdaten sowie die grafische Darstellung (auf welche Seite fallen z.B. Mauern oder Zäune?).
Signatur: Ein Linienzug kann nicht nur als Polylinie oder als Folge von Linien dargestellt werden, sondern es ist auch eine komplexere Darstellung mit Parallellinien und Symbolen möglich. Beispiele: Mauer, Zaun, Stromleitung, Leitschiene, usw..

Linienzugsymbole

Beschreibung der Objektklasse **Linienzugsymbol**
Das Linienzugsymbol ist ein Symbol, das immer mit einem Linienzug dargestellt wird und seine Position von diesem ableitet.
Anwendungsbereich: z.B.: Leitungssymbole, Klammern.

Fläche

Beschreibung der Objektklasse **Fläche**
Eine Fläche besteht aus einem oder mehreren Einsetzpunkten. Eine Fläche kann einen Flächennamen besitzen, der innerhalb des Projektes eindeutig sein muss. Falls es mehrere Einsetzpunkte gibt, so besitzen diese denselben Flächennamen (die verschiedenen Einsetzpunkte gehören zu genau einem Flächenobjekt).

Eigenschaften einer Fläche

Flächenname: Der Flächenname besteht aus 3 Teilen: Die Region, der Name und der Subname. Eine Fläche kann, muss aber keinen Namen haben. Wenn ein Name eingegeben wird dann muss dieser Name im Projekt eindeutig sein. **Geometrische**

Informationen: Eine Fläche besitzt, sofern sie eine gültige Begrenzung hat verschiedene zusätzliche Information wie Umfang und Flächenwert.

Arten von Flächen

Es gibt 2 verschiedene Arten um Flächen zu definieren:
mittels Flächenumfahrung: Hier zeichnen Sie die in der Grafik die Umfahrungslinie. Wenn in der Konfiguration eine Objektgruppe für die Flächenumfahrung eingetragen ist, dann wird die Umfahrung automatisch ausgehend von einem Einsetzpunkt gesucht.
mittels Einsetzpunkt: Hier setzen Sie die Fläche mittels eines Einsetzpunktes in der Grafik ein. Bei der Berechnung der Fläche werden die umgrenzenden Linienzüge gesucht, die in einer entsprechenden Objektgruppe liegen. Damit werden Linienzüge anderer Objektgruppen bei der Berechnung nicht berücksichtigt.



Fläche "Grundstücksnummer" sucht nach Linienzügen der Objektgruppe "Grundstücksgrenze". Wenn im Grundstück ein Haus steht, dann wird die Grundfläche des Hauses nicht ausgespart.

Wenn ein Zwischenpunkt einer berechnete, Referenzierenden Fläche verändert wird, dann wird die Fläche ungültig. Sie ist dann auch mit Klick in die Fläche nicht mehr auswählbar, dafür muss man auf die Flächenbezeichnung klicken.

Texte

Beschreibung der Objektklasse **Text**
Der Text ist ein Hilfsmittel um Beschreibungen, welche zu keinem bestimmten Objekt gehören, in der Zeichnung zu erfassen und zu visualisieren.

Eigenschaften eines Textes

Geometrische Informationen: Ein Text bezieht sich immer auf eine Position.

Sperrbemaßung/Spannmaß

Beschreibung der Objektklasse **Sperrbemaßung/Spannmaß**
Sperrbemaßungen/Spannmaße stellen die Größe einer Distanz grafisch dar.

Eigenschaften einer Sperrbemaßung/Spannmaß

Geometrische Informationen: Ein Sperrmaß/Spannmaß bezieht sich immer auf 2 Vertexpositionen. Haben beide Punkte eine Höhe, kann das Maß wahlweise auch die 3d-Distanz zwischen diesen Punkten darstellen.
Darstellung: Die Darstellung eines Sperrmaßes/Spannmaßes kann auf unterschiedliche Art erfolgen. Sie reicht von einer einfachen Maßzahl bis hin zur wahlweisen Bemaßungen mit Hilfslinien, Bemaßungslinien und Bemaßungspfeilen/Bemaßungssymbolen.
Abweichungen vom exakten Bemaßungswert: Die Maßzahl kann vom exakten Bemaßungswert abweichen, wenn
die cm-Rundung eingeschaltet ist
der Bemaßungswert vom Anwender überschrieben worden ist.
Aus diesem Grund haben Bemaßungen immer zwei vordefinierte Attribute (Bemaßungswert, exakter Bemaßungswert). In der Grafik wird immer der Bemaßungswert angeschrieben. Weicht dieser vom exakten Wert ab, sind im Eigenschaften-Manager beide Bemaßungswerte sichtbar.

Bogenbemaßungen

Beschreibung der Objektklasse **Bogenbemaßung**
Mit Bogenmaßen werden die verschiedenen geometrischen Informationen eines Bogens dargestellt

Eigenschaften einer Bogenbemaßung

Geometrische Informationen: Ein Bogenmaß bezieht sich immer auf ein Bogensegment. Je nach Wunsch stellt das Bogenmaß die vordefinierten Attribute "Radius, Bogenlänge, Bogensehne, Pfeilhöhe und Bulge" dar.

Winkelbemaßung

Beschreibung der Objektklasse **Winkelbemaßung**
Mit Winkelmaßen werden Winkel zwischen zwei Linien in der Grafik dargestellt.

Eigenschaften einer Winkelbemaßung

Geometrische Informationen: Ein Winkelmaß bezieht sich immer auf 3 Vertexpositionen: Den Basispunkt und zwei Richtungspunkte. Daraus ergeben sich folgende mögliche Winkelwerte: Innenwinkel, Außenwinkel, Ergänzungswinkel
Darstellung: Der Innenwinkel kann als Scheitelwinkel (auf der gegenüberliegenden Seite) dargestellt werden. Der Ergänzungswinkel kann links oder rechts dargestellt werden. Weiters werden wahlwiese Bemaßungen mit Hilfslinien, Bemaßungslinien und Bemaßungspfeilen/Bemaßungssymbolen erzeugt.

Basislinienbemaßungen

Beschreibung der Objektklasse **Basislinienbemaßung**
Mit Basislinienbemaßungen werden all jene Bemaßungen dargestellt, welche aus einer Basislinie und mehreren Zwischenpunkten bestehen. Mit der Basislinienbemaßung sind Sie in der Lage sowohl Abszissenabstände als auch Ordinatenabstände in Bezug auf die Basislinie zu bemaßen.

Eigenschaften einer Basislinienbemaßung

Geometrische Informationen: Eine Basislinienbemaßung bezieht sich immer auf eine Basislinie (2 Vertexpositionen) und beliebig viele weitere Zwischenpunkte (Vertexpositionen).

Gruppen

Beschreibung der Objektklasse **Gruppe**
Mit Gruppen fassen Sie mehrere Objekte zusammen. So können Sie diese gemeinsam bearbeiten ohne sie jedes Mal einzeln selektieren zu müssen.

Datei

Neue Datei anlegen

Legt eine neue Datei an.
Starten Sie den Befehl
Wenn Sie sich im Startdialog für projektorientiertes Arbeiten entschieden haben, öffnet sich der Dialog zum Anlegen eines neuen Projekts.
Es erscheint das Fenster für die Datei-Einstellungen. Definieren Sie die gewünschten Einstellungen. (siehe Datei-Einstellungen)
Die Datei wird angelegt.

Datei öffnen

Öffnet eine bestehende Datei und lädt die Daten.

Menu: [Datei/ Datei öffnen]

Starten Sie den Befehl
Wenn Sie sich im Startdialog für projektorientiertes Arbeiten entschieden haben, öffnet sich der Dialog zum öffnen eines neuen Projekts.
Wählen Sie die zu öffnende Datei aus.
Wenn die Datei weniger als 7.000 Objekte enthält, dann werden automatisch alle Daten geladen.
Alternative
Enthält die Datei mehr als 7.000 Objekte, dann wechselt rmDATA GeoMapper selbstständig in den *Übersichtsmodus* . Von hier aus können Sie bequem zu dem zu bearbeitenden Teilbereich navigieren und den Bearbeitungsbereich einschränken. Solange Sie sich im Übersichtsmodus befinden, zeigt GeoMapper einen entsprechenden Hinweis in der Grafik an.



Durch Klick auf den Button Bearbeitung starten können Sie von hier aus den Bearbeitungsbereich räumlich einschränken.

Zuletzt verwendet

Liste der zuletzt geöffneten Dateien
Beim Aufklappen von "Zuletzt verwendet" werden alle zuletzt geöffneten Dateien aufgelistet.
Wenn Sie sich im Startdialog für projektorientiertes Arbeiten entschieden haben, werden die zuletzt geöffneten Projekte aufgelistet.
Sonst sehen Sie die zuletzt geöffneten Dateien.

Datei schließen

Schließt die aktuell geöffnete Datei und speichert Änderungen bei Bedarf.

Menu: [Datei / Datei schließen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wurden zuvor Änderungen durchgeführt, können Sie die Datei speichern.
Wählen Sie Ja um die Änderungen zu speichern. Wurde die Datei bisher noch nicht gespeichert, werden Sie aufgefordert einen Speicherort für die Datei anzugeben.
Wählen Sie Nein um die Änderungen zu verwerfen und die Datei ohne Speichern zu beenden.
Das Programm selbst bzw. andere Dateien bleiben weiterhin geöffnet.

Alternative

- Beenden SIe das Programm mit **Menu: [Datei / Beenden]** , ALT+F4 oder X . Es werden alleoffenen Projekte geschlossen, bei Bedarf erscheint für jedes Projekt die Abfrage, ob das Projekt gespeichert werden soll. Danach wird das Programm geschlossen.

Projektverwaltung

Öffnet das Programm zur Verwaltung Ihrer Projekte.
Siehe ***rmDATA GeoProject***

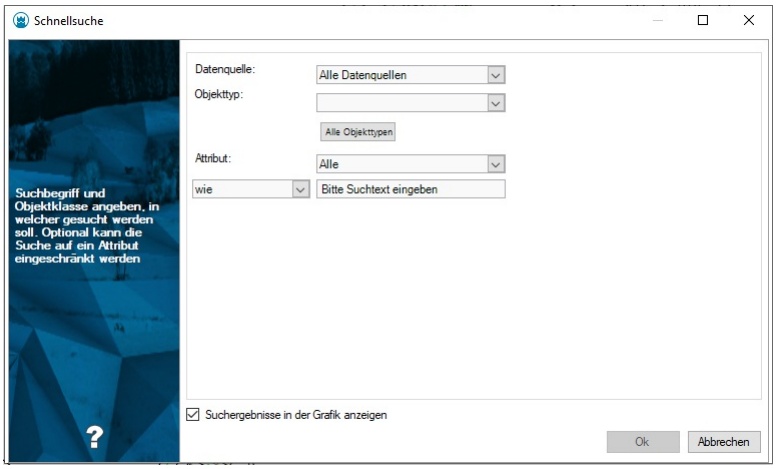
Schnellsuche starten

Suche in der Datei nach Objekten, Texten oder Attributen

Menu: [Datei / Schnellsuche starten] Oder rufen Sie die Suche mit Strg+F auf.

> ⓘ Um nach einem bestimmten Objekttypen zu suchen, können Sie die Suche im Darstellungsmanager über das Kontextmenü des Objekttyps aufrufen.

> ⓘ Wenn Sie vorab Objekte in der Grafik selektiert haben, dann wird die Suche auf die entsprechenden Objekttypen eingeschränkt.



Wählen Sie die Suchkriterien:

Datenquelle: Sind weitere Datenquellen im Externen-Daten-Manager hinterlegt, dann können Sie wahlweise in allen Daten, nur in der aktuellen Datei oder in einer der externen Daten suchen.

Objekttyp: Schränken Sie die Suche auf einen gewissen Objekttyp ein.

> ⓘ Geben Sie einen Teil des Namens des Objekttyps ein, so wird die Auswahl in der Liste eingeschränkt.

Attribut: Wählen Sie bei Bedarf ein konkretes Attribut, nach dem Sie suchen wollen.

Vergleichsoperator: Wählen Sie

wie: Der Suchtext muss an einer Stelle im Text oder Attribut enthalten sein

nicht wie: Der Suchtext darf nicht im Text oder Attribut enthalten sein

= Der Suchtext muss exakt gleich sein

> Größer

>= Größer gleich

< Kleiner

<= Kleiner gleich

!= Ungleich

alle: Die Suche geht über alle gewählten Objekttypen und wird nicht auf einen bestimmten Text oder Attribut eingeschränkt.

leer: Das Attribut muss leer sein

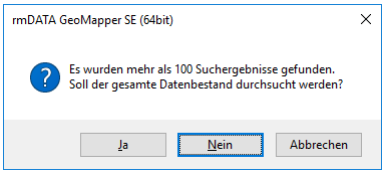
nicht leer: Das gesuchte Attribut darf nicht leer sein

Suchtext: Geben Sie den Suchtext ein

Starten Sie die Suche mit Ok

Das Suchergebnis wird in der Tabellenansicht angezeigt, alternativ kann durch Aktivieren der entsprechenden Option das Suchergebnis auch in der Grafik angezeigt werden.

Werden mehr als 100 Treffer gefunden, wird eine Hinweismeldung ausgegeben.



Ja: Es wird der gesamte Datenbestand durchsucht und alle Treffer in der Tabellenansicht angezeigt. Die Option Suchergebnisse in der Grafik anzeigen wird in diesem Fall deaktiviert!

> ⚠ Die Suche kann abhängig von der Datenmenge entsprechend lange dauern!

Nein: Es werden die ersten 100 gefundenen Treffer angezeigt.

Abbrechen: Die Suche wird nicht durchgeführt, es wird wieder der Suchdialog angezeigt und die Suche kann geändert werden.

Alternative

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekte in der Grafik nach der Sie suchen möchten
Rufen Sie den Befehl mit Strg+F oder über **Menu: [Datei / Schnellsuche starten]**
Es öffnet sich der Dialog für die Schnellsuche und die Typen der Objekte sind automatisch vorausgewählt und die Suchkriterien so gewählt das Sie direkt eine Suche nach allen Objekten der Typen starten können. Die Suchkriterien können alternativ geändert werden.

Suche nach einem Text

1. Geben Sie den Text beim Suchtext ein
2. Starten Sie die Suche mit Ok

Suche nach einem Objekttyp

1. Wählen Sie den Objekttyp
2. Wählen Sie den Vergleichsoperator **alle**
3. Starten Sie die Suche mit Ok

Suche nach Grundstück / Flurstück / Parzelle in großen Dateien

1. Wählen Sie den passenden Objekttyp
2. Wählen Sie das Attribut "Name"
3. Geben Sie den Namen des Grundstücks / Flurstück / Parzelle ein
4. In der Tabellenansicht sehen Sie dann alle Suchergebnisse inkl. der Flächen mit zusätzlicher Unterteilungsnummer.
5. Mit Doppelklick zoomen Sie zu der gewünschten Fläche.

Datei speichern

Speichert die Änderungen in der Datei.
Menu: [Datei / Datei speichern]
Es werden alle Änderungen im Projekt gespeichert.

ⓘ Wenn die Datei zum ersten Mal gespeichert wird, werden Sie aufgefordert einen Speicherort anzugeben. Die Datei wird dann mit dem angegebenen Dateinamen gespeichert.

⚠ Nach dem Speichern der Datei können die letzten Änderungen nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Datei speichern unter

Speichert alle geladenen Objekte in einer neuen Datei.
Menu: [Datei / Datei speichern unter]
Starten Sie den Befehl

Wählen Sie den neuen Dateinamen für die Datei aus.
Die Datei wird an der gewählten Stelle gespeichert.

> ⓘ Wenn Sie eine Datei geöffnet haben, aus dem nur Teile des Datenbestands geladen wurden, verwenden Sie den Befehl **[Datei / Geladenen Objekte Speichern unter ...]** , um nur die geladenen Objekte in eine neue Datei zu speichern. Sie können daher mit Hilfe dieses Befehls Teile einer Datei in eine neue Datei speichern.

Geladene Objekte speichern unter ...

Speichert die geladenen Objekte in einer neuen Datei
Wenn Sie von einem Projekt nur einen Teil des Datenbestands geladen haben, dann können Sie diese Objekte in einer eigenen Datei speichern. (Siehe [Bereich laden](../datei/bereichladen))
Starten Sie den Befehl
Wählen Sie den Dateinamen für die Datei aus.
Die Datei wird an der gewählten Stelle gespeichert. Sie enthält nur die geladenen Objekte.

> ⓘ Wenn Sie die gesamte Datei unter einem neuen Namen speichern möchten, verwenden Sie **Datei / Speichern unter** .

Umfahrung erzeugen

Generieren Sie in der Grafik eine Umfahrungslinie um einen großen Datensatz, um die Orientierung zu erleichtern.
Menu: [Datei/ Umfahrung erzeugen]

> ⓘ Dieser Befehl ist verfügbar, sofern nicht alle Daten der Datei geladen wurden.

Starten Sie den Befehl
GeoMapper lädt *sämtliche* in der Datei vorhandene Geometrie und erzeugt daraus eine Umfahrungslinie in Form einer *Konvexen Hülle* .
Anschließend zoomt GeoMapper auf die Grenzen der nun sichtbaren Grafik, sodass Sie einen Überblick über die Daten bekommen.

> ⓘ Die Umfahrungslinie dient zur Orientierung. Sie ist lediglich in der Grafik sichtbar und wird nicht in der Datei gespeichert.

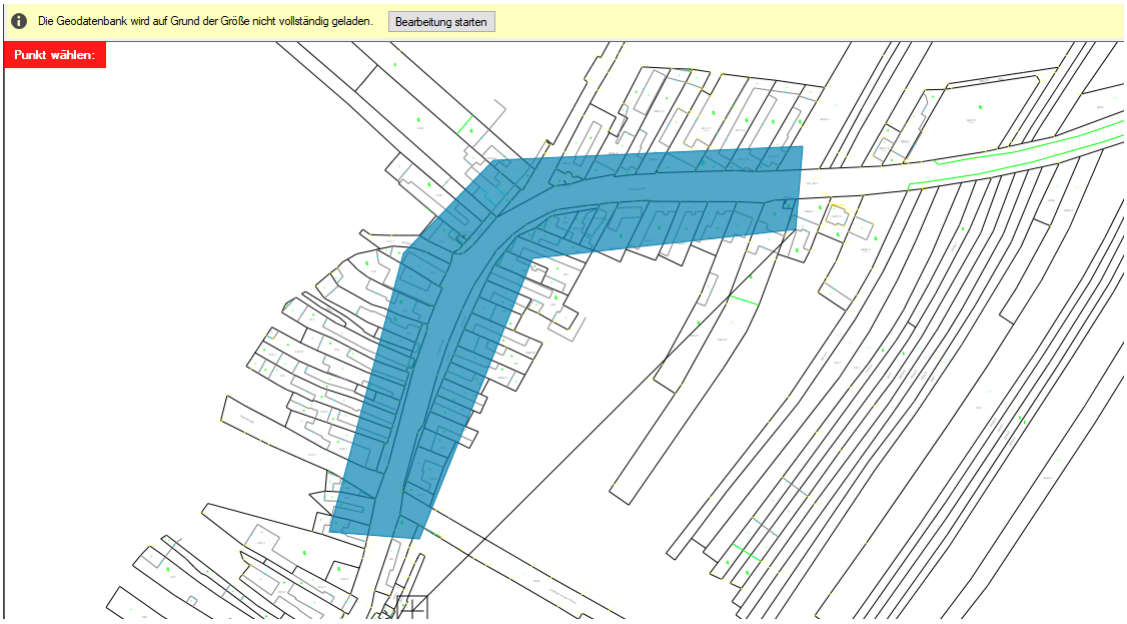
> ⓘ Je nach Umfang der Datei kann die Bildung der Umfahrungslinie einige Zeit in Anspruch nehmen. Falls Sie diese Zeit nicht abwarten möchten, dann können Sie die Erzeugung auch mittels des eingeblendeten Abbrechen Buttons stoppen.

Bereich laden

Lädt Daten innerhalb eines definierten Fensters.
Menu: [Datei/ Bereich laden]
Ab einer Dateigröße von mehr als 7000 Objekten werden beim Öffnen einer Datei nicht mehr alle Daten in den Zeichenbereich geladen, sondern es wird eine Voransicht angezeigt. Wählen Sie den Bereich, in dem Sie aktuell arbeiten.
Starten Sie den Befehl
Definieren Sie einen rechteckingen Bereich durch Aufziehen eines Fensters.
GeoMapper lädt nun alle Objekte, die sich gänzlich innerhalb des angegebenen Bereiches befinden sowie jene Objekte, die hineinragen.

⚠ Objekte, die nicht zur Gänze im geladenen Bereich liegen, können in weiterer Folge weder verändert noch gelöscht werden. Außerhalb der Bereichsgrenzen ist außerdem kein Einfügen neuer Objekte möglich. Wählen Sie deshalb den oder die Berarbeitungsbereich(e) je nach Notwendigkeit groß genug.

4. Alle umliegenden Objekte sind nicht für die Bearbeitung verfügbar, werden jedoch weiterhin in der Grafik angezeigt.
Alternative
Durch Auswahl der Option **Polygon definieren** können Sie statt eines Fensters einen beliebigen Bereich angeben, indem Sie Stützpunkte eines Polygons klicken.



Alternative
Sie können auch einen bestehenden Druckbereich als Umgrenzung des zu ladenden Bereichs angeben, indem Sie die Option **Druckbereich** wählen und das Objekt anschließend in der Grafik selektieren.

ⓘ Um in einem anderen Bereich zu arbeiten, rufen Sie den Befehl erneut auf.

Bearbeiten beenden

Beenden Sie die Bearbeitung in einem Teil der Datei und kehren Sie in die Übersicht zurück.

Menu: [Datei/ Bearbeiten beenden]

ⓘ Dieser Befehl ist nur verfügbar, sofern Sie einen räumlichen Ausschnitt der Datei zum Bearbeiten ausgewählt haben.

Starten Sie den Befehl
Falls Sie Ihre Arbeit nicht gespeichert haben, dann fragt GeoMapper nach, ob Änderungen jetzt in die Datei gespeichert werden sollen.
Wählen Sie **Ja** , um nach dem Speichern der Änderungen die Bearbeitung zu verlassen und in die Übersicht zu gelangen.
Alternative
Wählen Sie **Nein** , und GeoMapper verwirft alle Änderungen, bevor die Übersicht angezeigt wird.
Wählen Sie **Abbrechen** , um in der Bearbeitung zu bleiben.

ⓘ Falls keine ungesicherten Änderungen vorliegen, dann wechselt GeoMapper umgehend in die Übersicht. Sie können dann beliebig neue Ausschnitte zum Bearbeiten auswählen.

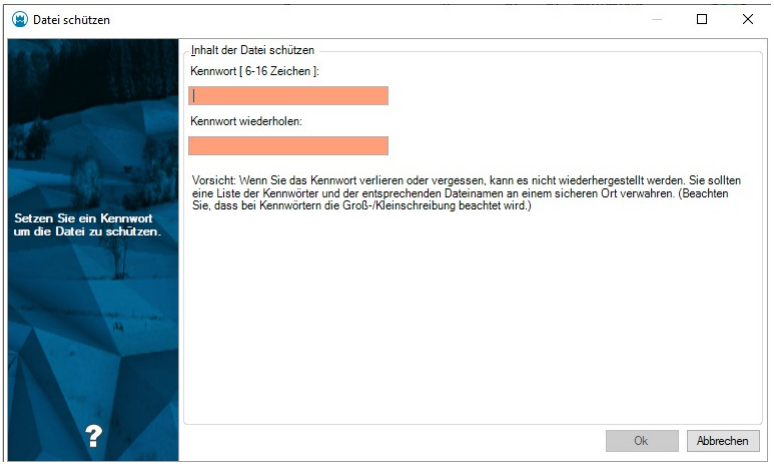
Datei schützen

In diesem Dialog können Sie den Inhalt der Datei schützen

Menu: [Datei / Datei schützen]

Um die Datei zu schützen geben Sie ein Kennwort ein. Das Kennwort muss zumindest aus 6 Zeichen bestehen und darf maximal 16 Zeichen haben.

Wenn Sie die Datei öffnen wird nach diesem Kennwort abgefragt. Nur nach Eingabe des Kennwortes gelangen sie in den Änderungsmodus. (siehe Menü)

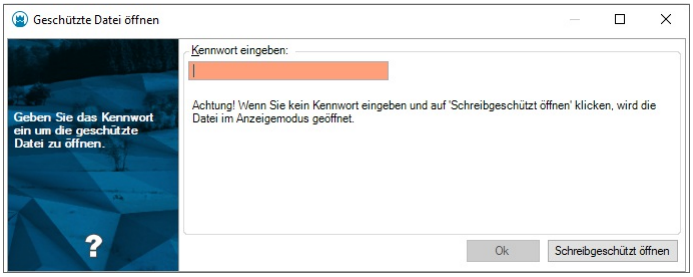


⚠ Vorsicht: Wenn Sie das Kennwort verlieren oder vergessen, kann es nicht wiederhergestellt werden. Sie sollten eine Liste der Kennwörter und der entsprechenden Dateinamen an einem sicheren Ort verwahren. (Beachten Sie, dass bei Kennwörtern die Groß-/Kleinschreibung beachtet wird.)

Geschützte Datei öffnen

Öffnen einer geschützten Datei

Um eine geschützte Datei zu öffnen müssen Sie das Kennwort eingeben.

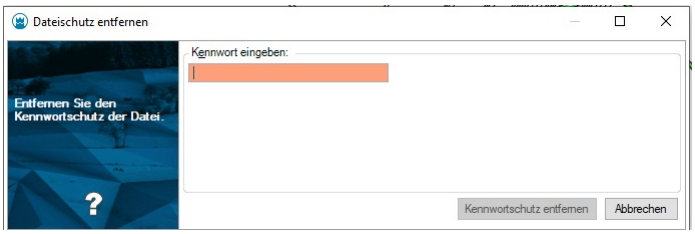


ⓘ Falls Sie nicht im Besitz des Kennwortes sind oder Sie das Kennwort vergessen haben, können Sie durch Klick auf Schreibgeschützt öffnen die Datei im Anzeigemodus öffnen.

Schutz entfernen

Dateischutz entfernen

Geben Sie das aktuelle Kennwort ein und klicken auf den Button Kennwortschutz entfernen , um das Kennwort aus der Datei zu löschen.



Importmanager

Importmanager

Mit dem Importmanager können Sie Daten verschiedenster Formate in die Datei importieren.

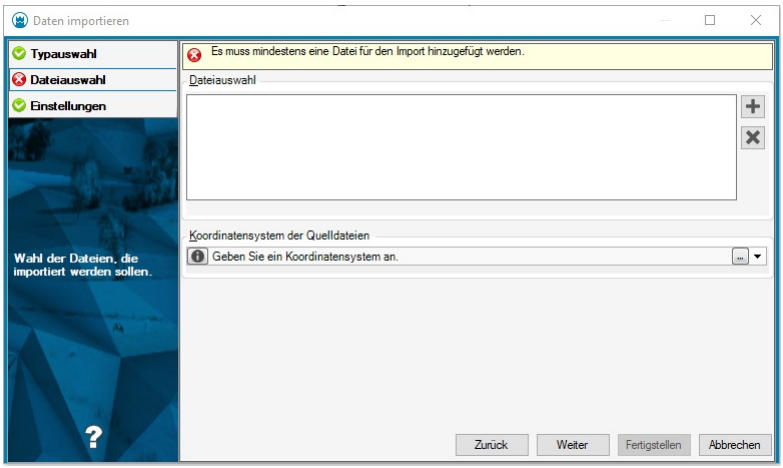
Menu: [Datei/ Importmanager]

Typauswahl

Zuerst wählen Sie das Format der Daten.

Dateiauswahl

Geben Sie eine Datei bzw. mehrere Dateien (je nach Import) an, von denen importiert werden soll. Wählen Sie die zu importierenden Dateien aus:
Fügen Sie die Dateien mit + in die Liste ein
oder ziehen Sie die Dateien mit der Maus hinein (Drag & Drop).
Mit X entfernen Sie die markierten Dateien aus der Liste.
Optionen:
Koordinatensystem der Quelldatei(en): Falls der Import in ein anderes Koordinatensystem erfolgen soll, kann hier das Quellkoordinatensystem gesetzt werden.



Weitere Einstellungen

Alle weiteren Einstellungen sind Import-Typ bezogen und sind unter folgenden Links erreichbar:
Punkte aus Ascii Daten importieren
Daten aus Autodesk DWG Dateien importieren
Daten aus Autodesk DXF Dateien importieren
Daten aus ESRI Shape Dateien importieren
Punkte aus rmGEO importieren
Punkte aus rmGEO/CodeGrafik importieren
Daten aus rmDATA XML Dateien importieren
Folgende Importe erhalten Sie zusätzlich bei Aktivierung der *Österreich* -Fachschale
Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren

> ⓘ Wenn die Fachschale "Teilungsplan Österreich" geladen ist, dann wird bei diesem Import die Darstellung der Grenzen automatisch auf "übernommen" gesetzt.

Katastralmappe aus DKM-SHP importieren
Eigentümerdaten vom BEV oder Grundbuch importieren
Eigentümerdaten aus rmKATOffice importieren
Folgende Importe erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Teilungsplan Österreich" aktiviert wird:
Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren - Teilungsplan
Folgende Importe erhalten Sie zusätzlich bei Aktivierung der *Deutschland* -Fachschale
Daten aus NAS Dateien importieren
Digitale Flurkarte aus DFK-DXF-Dateien importieren

Folgende Importe erhalten Sie zusätzlich bei Aktivierung der *Geländemodell* -Fachschale
Punktwolken importieren
Punkte aus Leica HeXML-Datei importieren
Modelldaten aus REB Dateien importieren
Folgende Importe erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Liegenschaftsbestand" aktiviert wird:
Daten vom Liegenschaftsbestand importieren
Folgende Importe erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Teilungsplan Luxemburg" aktiviert wird:
Daten vom Luxemburger Katasteramt importieren

ⓘ Mit Vorlage speichern speichern Sie die Einstellungen in einer Vorlage mit einem selbst gewählten Namen. Beim nächsten Start des Importmanagers brauchen Sie dann nur Ihren Import wählen und haben alle Einstellungen passend gesetzt.
Siehe auch ...

ⓘ Allgemeine Hinweise zum Assistenten finden Sie unter Dialoge.

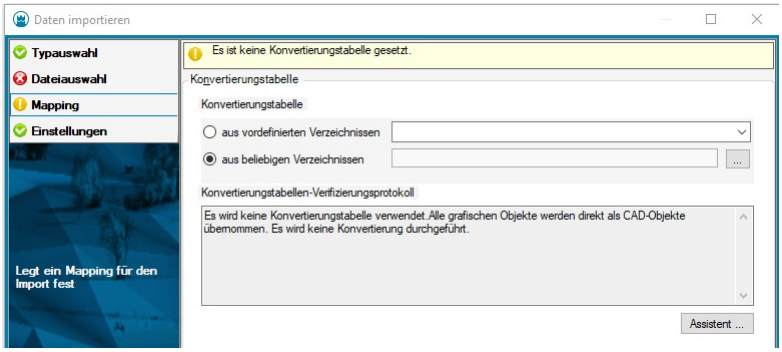
ASCII

Punkte aus Ascii Daten importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Punkte aus Ascii Daten importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie Ascii spezifische Einstellungen:

Mapping

Mit Hilfe der Konvertierungstabelle wird das Mapping der Spalten, der Ascii-Datei, zu den Attributen/Feldern in GeoMapper durchgeführt.



Wählen Sie eine Mapping-Datei aus:
Aus einem vordefinierten Verzeichnis

Hier finden Sie die Mappingdateien, die mit GeoMapper oder einer seiner Fachschalen installiert bzw. Mappingdateien, die in einem zentralen Firmenverzeichnis abgelegt wurden.
Aus einem beliebigen Verzeichnis mit dem Button ... :
Wenn Sie sich eine eigene Mapping-Datei angelegt haben, wählen Sie diese direkt aus.

Neues Mapping erstellen:

Durch Klick auf den Button Assistent ... erstellen Sie eine neue Konvertierungstabelle. Nähere Informationen finden Sie hier ...

⚠ Werden mehrere ASCII-Dateien gewählt, müssen diese inhaltlich gleich aufgebaut sein!

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.

Geländemodell

Die Eigenschaft *Zielmodell* gibt an, dass die importierten Punkte dem gewählten Geländemodell zugewiesen werden.

> ⓘ Diese Eigenschaft ist nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale (und wenn das Projekt bereits Geländemodelle enthält) vorhanden. Hier können Sie ein beliebiges, lokales Geländemodell (kein *Referenzmodell*) auswählen, dem die Punkte zugeordnet werden. Standardmäßig ist die Einstellung **Kein Modell** gesetzt.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Mapping-Assistent ASCII Import

Für den Import von ASCII Dateien steht ein Mapping-Assistent zur Verfügung, sodass aus ein oder mehreren ASCII-Dateien Punkte übernommen werden können.

Format-Typ

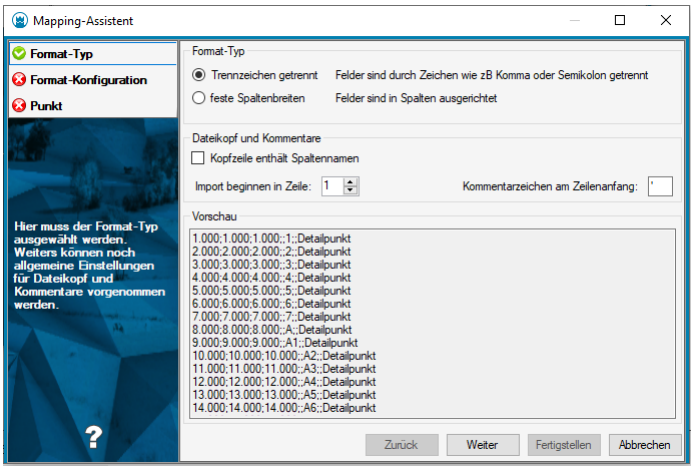
Im ersten Schritt wird festgelegt, ob die Daten der ASCII-Datei durch Trennzeichen getrennt werden, oder in Spalten mit fixer Breite angeordnet sind. Weiters kann eine vorhandene Kopfzeile beim Import ausgeklammert werden, und es können auch Kommentare ausgenommen werden.

Format-Konfiguration

Trennzeichen getrennt

Es werden das Trennzeichen sowie das Trennzeichen für Dezimalzahlen festgelegt.

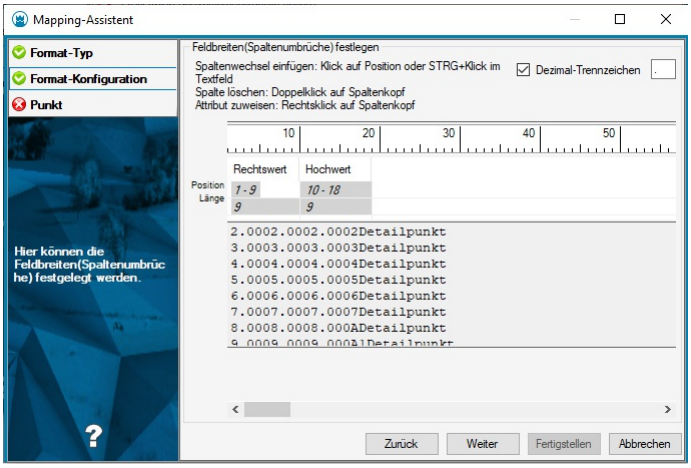
> ⚠ Weiters muss auf jeden Fall die Spalte für die Koordinaten (Rechtswert, Hochwert) ausgewählt werden! Dazu wird die entsprechende Spalte mit der rechten Maustaste angeklickt und dem gewünschten Attribut zugewiesen.



Feste Spaltenbreiten

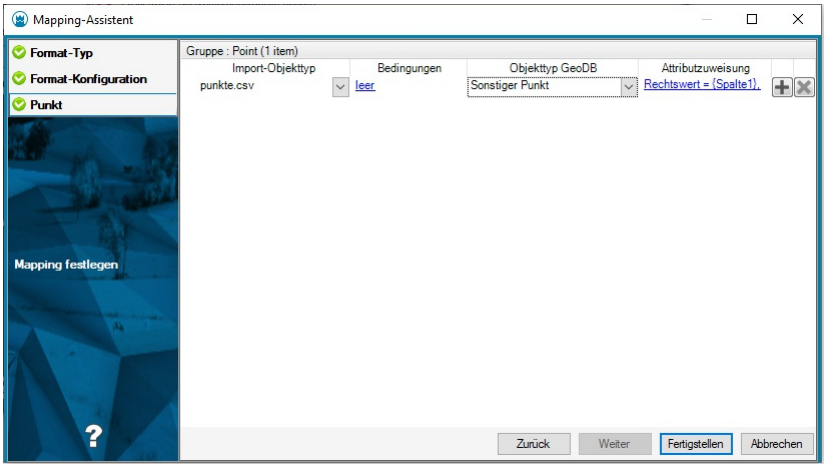
Es müssen die Spalten definiert werden.

> ⚠ Weiters muss auf jeden Fall die Spalte für die Koordinaten (Rechtswert, Hochwert) ausgewählt werden! Dazu wird die entsprechende Spalte mit der rechten Maustaste angeklickt und dem gewünschten Attribut zugewiesen.



Punkt

In der Spalte "Objekttyp der GeoDB" wird vom Anwender der gewünschte Objekttyp der Geodatabase eingestellt. Im Dialog können einzelne Zeilen dupliziert und danach geändert werden: + , X Als Bedingungen können alle Attribute der ASCII-Datei verwendet werden und damit unterschiedliche Objekttypen erzeugt werden. Weiters können dem Objekttyp Attribute (entweder Attribute der ASCII-Datei oder fixe Attributwerte) zugewiesen werden.



> ⓘ Nach Fertigstellen kann das erstellte Mapping in einer Datei gespeichert werden.

Autodesk

Daten aus Autodesk DWG Dateien importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus Autodesk DWG Dateien importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie Autodesk DWG Import spezifische Einstellungen.

> ⓘ Wenn Ihre externen DWG-/DXF-Daten Flächenfüllmuster enthalten, die nicht korrekt dargestellt werden, dann können Sie diese in einer eigenen Füllmusterdatei ergänzen.

Mapping

Mit Hilfe der Konvertierungstabelle können CAD-Objekte GeoMapper Objekttypen zugeordnet werden.
Wählen Sie eine Mapping-Datei aus:
Aus einem vordefinierten Verzeichnis
Hier finden Sie die Mappingdateien, die mit GeoMapper oder einer seiner Fachschalen installiert bzw. Mappingdateien, die in einem zentralen Firmenverzeichnis abgelegt wurden.
Aus einem beliebigen Verzeichnis mit dem Button [...]:
Wenn Sie sich eine eigene Mapping-Datei angelegt haben, wählen Sie diese direkt aus.

Neues Mapping erstellen:

Durch Klick auf den Button [Assistent ...] erstellen Sie eine neue Konvertierungstabelle. Nähere Informationen finden Sie hier ...

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Sonstiges

Dezimaltrennzeichen: Definiert, wie Dezimalzahlen in Texten oder Attributen der Eingangsdatei generell zu interpretieren sind.
0-Höhen als ungültige Höhen interpretieren:
Ja: Es wird keine Höhenkoordinate übernommen
Nein: 0 wird als Höhenkoordinate übernommen
Nicht konvertierte AutoCAD Objekte in der Grafik einfügen
Ja: AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoMapper Objekttypen konvertiert wurden, werden in das Projekt eingefügt. Diese Objekte sind in der Gruppe "CAD-Elemente" im Darstellungsmanager ersichtlich.
Nein: AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoMapper Objekttypen konvertiert wurden, werden nicht importiert.
Nicht konvertierte AutoCAD Objekte in externe Datei einfügen: Wird die Option gewählt, dann werden alle AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoMapper Objekttypen konvertiert wurden, werden in einer eigenen Datei abgelegt.
Gefrorene Layer auftauen
Ja: **Gefrorene** Ebenen der Eingangsdatei werden als EIN übernommen, sodass die CAD-Elemente darauf in GeoMapper sichtbar werden.
Nein: **Gefrorene** Ebenen der Eingangsdatei werden als AUS übernommen, und CAD-Elemente darauf sind in GeoMapper zunächst nicht sichtbar.

> ⚠ Ein Ebenenzustand *gefroren* ist in GeoMapper nicht vorgesehen.

Punktfangradius: Wird innerhalb dieses Radius ein Punkt mit gültiger Höhe beim Import von Lininenzügen gefunden, wird diese Höhe verwendet. Im Mapping muss die Auswahl "Punktfang" bei der Höhe gewählt sein, damit diese Option greift.
Maßstab der Quelldatei: Geben Sie den Maßstab der Ausgangsdaten an. Wenn Sie in GeoMapper den gleichen Maßstab nutzen, dann entsprechen die Positionen und Höhen den Ausgangsdaten. Beim Maßstab 1:1000 erfolgt keine Änderung.

ⓘ Wird nur berücksichtigt, wenn im Mapping der Daten die Beschriftungsposition und Höhe übernommen wird. Ansonsten werden die Beschriftungen entsprechend der Konfiguration dargestellt.

Daten vor dem Import bereinigen:
Durch die Bereinigung werden unnötige Blöcke und Layer entfernt.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Daten aus Autodesk DXF Dateien importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus Autodesk DXF Dateien importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie Autodesk DXF Import spezifische Einstellungen.

ⓘ Wenn Ihre externen DWG-/DXF-Daten Flächenfüllmuster enthalten, die nicht korrekt dargestellt werden, dann können Sie diese in einer eigenen Füllmusterdatei ergänzen.

Mapping

Mit Hilfe der Konvertierungstabelle können CAD-Objekte GeoMapper Objekttypen zugeordnet werden.
Wählen Sie eine Mapping-Datei aus:
Aus einem vordefinierten Verzeichnis

Hier finden Sie die Mappingdateien, die mit GeoMapper oder einer seiner Fachschalen installiert bzw. Mappingdateien, die in einem zentralen Firmenverzeichnis abgelegt wurden.
Aus einem beliebigen Verzeichnis mit dem Button ... :
Wenn Sie sich eine eigene Mapping-Datei angelegt haben, wählen Sie diese direkt aus.

Neues Mapping erstellen:

Durch Klick auf den Button Assistent ... erstellen Sie eine neue Konvertierungstabelle. Nähere Informationen finden Sie hier ...

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Sonstiges

Dezimaltrennzeichen: Definiert, wie Dezimalzahlen in Texten oder Attributen der Eingangsdatei generell zu interpretieren sind.
0-Höhen als ungülitge Höhen interpretieren:
Ja: Es wird keine Höhenkoordinate übernommen
Nein: 0 wird als Höhenkoordinate übernommen
Nicht konvertierte AutoCAD Objekte in der Grafik einfügen
Ja: AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoMapper Objekttypen konvertiert wurden, werden in das Projekt eingefügt. Diese Objekte sind in der Gruppe "CAD-Elemente" im Darstellungsmanager ersichtlich.
Nein: AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoMapper Objekttypen konvertiert wurden, werden nicht importiert.
Nicht konvertierte AutoCAD Objekte in externe Datei einfügen: Wird die Option gewählt, dann werden alle AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoMapper Objekttypen konvertiert wurden, werden in einer eigenen Datei abgelegt.
Gefrorene Layer auftauen
Ja: **Gefrorene** Ebenen der Eingangsdatei werden als EIN übernommen, sodass die CAD-Elemente darauf in GeoMapper sichtbar werden.
Nein: **Gefrorene** Ebenen der Eingangsdatei werden als AUS übernommen, und CAD-Elemente darauf sind in GeoMapper zunächst nicht sichtbar.

> ⚠ Ein Ebenenzustand *gefroren* ist in GeoMapper nicht vorgesehen.

Punktfangradius: Wird innerhalb dieses Radius ein Punkt mit gültiger Höhe beim Import von Lininenzügen gefunden, wird diese Höhe verwendet. Im Mapping muss die Auswahl "Punktfang" bei der Höhe gewählt sein, damit diese Option greift.
Maßstab der Quelldatei: Geben Sie den Maßstab der Ausgangsdaten an. Wenn Sie in GeoMapper den gleichen Maßstab nutzen, dann entsprechen die Positionen und Höhen den Ausgangsdaten. Beim Maßstab 1:1000 erfolgt keine Änderung.

> ⓘ Wird nur berücksichtigt, wenn im Mapping der Daten die Beschriftungsposition und Höhe übernommen wird. Ansonsten werden die Beschriftungen entsprechend der Konfiguration dargestellt.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

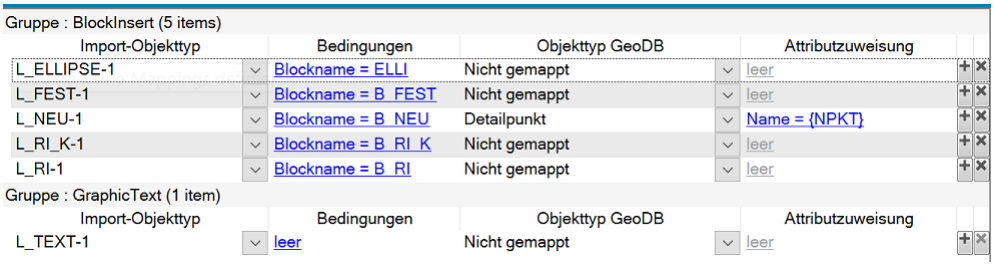
Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Mapping-Assistent DWG, DXF-Elemente

Für den Import von Autodesk DWG/DXF Dateien steht ein Mapping-Assistent zur Verfügung, sodass die Objekte der Autodesk-Dateien in GeoMapper Objekte übernommen werden können.

Mapping erstellen

rmDATA GeoMapper analysiert Ihre gewählten Dateien und zeigt dann die zuordenbaren Objektklassen in Registern an:
Für jede Objektklasse werden alle Layer einer AutoCAD-Gruppe (Insert, Point, Text, ...) aufgelistet, und es kann jedem Layer ein GeoMapper Objekttyp zugeordnet werden.
Liegen Blöcke auf unterschiedlichen Layern, wird für jeden Block eine Zeile mit einer Bedingung angelegt. Als Bedingungen können auch Eigenschaften wie Farbe, Textstil, Texthöhe oder Linientyp definiert werden.
Im Dialog können einzelne Zeilen mit + dupliziert und danach geändert werden
Mit x löschen Sie eine Zeile.



Verfügbare Spalten

Import Objekttyp: Alle Layer, auf denen dieses AutoCAD-Element vorkommt, werden automatisch aufgelistet.
Bedingungen: Mit Bedingungen können Sie detaillierter steuern, welches der AutoCAD-Elemente von diesem Layer in dieser Zeile gemappt werden. Hier werden z.B. alle verfügbaren Blöcke aufgelistet. Mit Klick auf die blau unterstrichene Bedingung können Sie diese weiter bearbeiten.
Objekttyp GeoDB: Hier geben Sie an, in welchen GeoMapper Objekttyp das AutoCAD-Element konvertiert wird.
Attributzuweisung: Sobald Sie einen Objekttyp zugewiesen haben, können Sie mit Klick auf den blau unterstrichenen Text die Attributzuweisung aufrufen. Hier können Sie entweder Attribute der DWG/DXF-Datei oder fixe Attributwerte wählen.

> ⓘ Jedes AutoCAD-Objekt kann nur einmal übernommen werden. Bei Doppeldefinitionen gilt die Reihenfolge der Register und die Reihenfolge der Zeilen.

Nach Fertigstellen kann das erstellte Mapping in einer Datei gespeichert werden.

Übersicht

In der folgenden Tabelle ist eine Übersicht über die Möglichkeiten des Mappings enthalten:

Objektklasse Geodatabase	Mögliche AutoCAD Elemente (Gruppe)	Bedingungen	Attribut-Zuweisung
Punkt	Insert	Blockname, Farbe	Blockattribute, Z-Koordinate
	Text	Farbe, Textstil, Texthöhe	Textwert
	Point	Farbe	Objekthöhe (Thickness), Z-Koordinate
Fläche	Insert	Blockname, Farbe	Blockattribute, Z-Koordinate
	Text	Farbe, Textstil, Texthöhe	Textwert
	Point	Farbe	Objekthöhe (Thickness), Z-Koordinate
	Hatch	Farbe	
	Polygon	Farbe, Linientyp	Objekthöhe (Thickness), Erhebung der Linie (Elevation)
Linienzug	Arc	Farbe, Linientyp	Objekthöhe (Thickness)
	Line	Farbe, Linientyp	Objekthöhe (Thickness), Stützpunkthöhen (Punktfang)
	Polyline	Farbe, Linientyp	Objekthöhe (Thickness), Erhebung der Linie (Elevation), Stützpunkthöhen (Punktfang)
Text	Insert	Blockname, Farbe	Blockattribute, Z-Koordinate
	Text	Farbe, Textstil, Texthöhe	Textwert
	Point	Farbe	Objekthöhe (Thickness), Z-Koordinate
Linienzugsymbol	Insert	Blockname, Farbe	Blockattribute, Z-Koordinate
	Text	Farbe, Textstil, Texthöhe	Textwert
	Point	Farbe	Objekthöhe (Thickness), Z-Koordinate
2-Punkt Symbol	Insert	Blockname, Farbe	Blockattribute, Z-Koordinate
	Text	Farbe, Textstil, Texthöhe	Textwert
	Point	Farbe	Objekthöhe (Thickness), Z-Koordinate
3-Punkt Symbol	Insert	Blockname, Farbe	Blockattribute, Z-Koordinate
	Text	Farbe, Textstil, Texthöhe	Textwert
	Point	Farbe	Objekthöhe (Thickness), Z-Koordinate
Sperrbemaßung	AlignedDimension	DimensionStyle	

Erweiterte Möglichkeiten

⚠ Mit Hilfe des Mapping-Assistenten können Sie die meisten Anforderungen an eine Konvertierung von CAD-Elementen abdecken. Die Konvertierungstabelle an sich bietet noch eine Reihe erweiterter Möglichkeiten, die nicht über den Assistenten zugänglich sind und die direkt in der Konvertierungstabelle codiert werden müssen, z. B.:

- Zusammenfassen mehrerer CAD-Elemente zu einem Geodatenbank-Objekt.
- Erzeugen und Verbinden versionierter Objekte (Vorgänger, Nachfolger).
- Signaturen aus CAD-Elementen
- uvm.

Mehr zu den erweiterten Möglichkeiten finden Sie hier .

Shape

Daten aus ESRI Shape Dateien importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus ESRI Shape Dateien importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie ESRI Shape Import spezifische Einstellungen.

> ⓘ Wenn Ihre externen Daten Flächenfüllmuster enthalten, die nicht korrekt dargestellt werden, dann können Sie diese in einer eigenen Füllmusterdatei ergänzen.

Mapping

Mit Hilfe der Konvertierungstabelle können Objekte GeoMapper Objekttypen zugeordnet werden.
Wählen Sie eine Mapping-Datei aus:
Aus einem vordefinierten Verzeichnis

Hier finden Sie die Mappingdateien, die mit GeoMapper oder einer seiner Fachschalen installiert bzw. Mappingdateien, die in einem zentralen Firmenverzeichnis abgelegt wurden.
Aus einem beliebigen Verzeichnis mit dem Button ... :
Wenn Sie sich eine eigene Mapping-Datei angelegt haben, wählen Sie diese direkt aus.

Neues Mapping erstellen:

Durch Klick auf den Button Assistent ... erstellen Sie eine neue Konvertierungstabelle. Nähere Informationen finden Sie hier ...
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Mapping-Assistent Esri Shape Import

Für den Import von Esri Shape Dateien steht ein Mapping-Assistent zur Verfügung, sodass die Objekte der Shape-Dateien in GeoMapper Objekte übernommen werden können.

Mapping erstellen

rmDATA GeoMapper analysiert Ihre gewählten Dateien und zeigt dann die zuordenbaren Objektklassen in Registern an:
Für jede Objektklasse werden Shape-Dateien gruppiert (Point, Polygon, Polyline,...) aufgelistet, und es kann jedem Layer ein GeoMapper Objekttyp zugeordnet werden.
Als Bedingungen können alle Attribute einer Shape-Datei verwendet werden.
Im Dialog können einzelne Zeilen mit + dupliziert und danach geändert werden
Mit x löschen Sie eine Zeile.

Gruppe : Fläche (5 items)

Import-Objekttyp	Bedingungen	Objekttyp GeoDB	Attributzuweisung
F01WIDF	leer	Nicht gemappt	leer
F03INFP	leer	Nicht gemappt	leer
F06NGEF	leer	Nicht gemappt	leer
F08MILF	leer	Nicht gemappt	leer
F09SOINF	leer	Nicht gemappt	leer

Verfügbare Spalten

Import Objekttyp: Alle Shape-Dateien mit passender Objektklasse werden automatisch aufgelistet.
Bedingungen: Mit Bedingungen können Sie detaillierter steuern, welches der Elemente in dieser Zeile gemappt werden. Mit Klick auf die blau unterstrichene Bedingung können Sie diese weiter bearbeiten.
Objekttyp GeoDB: Hier geben Sie an, in welchen GeoMapper Objekttyp das Element konvertiert wird.
Attributzuweisung: Sobald Sie einen Objekttyp zugewiesen haben, können Sie mit Klick auf den blau unterstrichenen Text die Attributzuweisung aufrufen. Hier können Sie entweder Attribute der Shape-Datei oder fixe Attributwerte wählen.

> ⓘ Jedes Objekt kann nur einmal übernommen werden. Bei Doppeldefinitionen gilt die Reihenfolge der Register und die Reihenfolge der Zeilen.

Nach Fertigstellen kann das erstellte Mapping in einer Datei gespeichert werden.

Übersicht

In der folgenden Tabelle ist eine Übersicht über die Möglichkeiten des Mappings enthalten:

Objektklasse Geodatabase	Mögliche Esri Shape-Formate (Gruppe)
Punkt	Point
	Multipoint
Fläche	Point
	Polygon
	Multi-Point
	Multi-Polygon
Linienzug	Polyline
	Polygon
Text	Point
	Multi-Point
Linienzugsymbol	Point
	Multi-Point
2-Punkt-Symbol	Multi-Point (genau zwei Punkte)
3-Punkt-Symbol	Multi-Point (genau drei Punkte)

rmGEO

Punkte aus rmGEO importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Punkte aus rmGEO importieren". Folgen Sie den Schritten unter
Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie rmGEO spezifische Einstellungen:

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Nach Fertigstellen wird das rmGEO-Projekt geöffnet und die gewünschten Punkte für den Export/Import können ausgewählt werden. Danach werden die Punkte importiert, ein Transferstatus wird angezeigt.

⚠ Um diesen Import in GeoMapper durchführen zu können muss *rmGEO4* auf dem Rechner installiert und lizenziert sein. Wenn Sie rmGEO auf einem anderen Rechner haben, gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Punkte von rmGEO nach GeoMapper transferieren:**
  - Exportien Sie in rmGEO mit **Verwaltung / Datenexport / rmDATA-XML** die Punkte nach GeoMapper
  - Übertragen Sie die exportierte XML-Datei auf den Rechner mit GeoMapper
  - Importieren Sie die Punkte in GeoMapper mit **Datei / Importmanager / Daten aus rmDATA XML Dateien importieren**
- Importieren Sie die Punkte in rmGEO mit **Verwaltung / Datenimport / rmDATA-XML**

Daten aus rmGEO/CodeGrafik importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus rmGEO/CodeGrafik importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie rmGEO spezifische Einstellungen:

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um zu rmGEO4 zu wechseln.

rmGEO4

Das rmGEO-Projekt wird automatisch geöffnet.
Wählen Sie die Einstellungen im Dialog "CodeGrafik" aus
Klicken Sie auf [Zeichnen]
Sie wechseln automatisch wieder nach GeoMapper
Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

⚠ Um diesen Import in GeoMapper durchführen zu können muss *rmGEO4* auf dem Rechner installiert und lizenziert sein.

Daten aus rmGEO/CodeGrafik Basis importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus rmGEO/CodeGrafik Basis importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport

Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie rmGEO spezifische Einstellungen:

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um zu rmGEO4 zu wechseln .

rmGEO4

Das rmGEO-Projekt wird automatisch geöffnet.
Wählen Sie die Einstellungen im Dialog "CodeGrafik" aus
Klicken Sie auf [Zeichnen]
Sie wechseln automatisch wieder nach GeoMapper
Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

> ⚠ Um diesen Import in GeoMapper durchführen zu können muss *rmGEO4* auf dem Rechner installiert und lizenziert sein.

Daten aus rmDATA XML Dateien importieren

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus rmDATA XML Dateien importieren". Folgen Sie den Schritten unter Datenimport
Auf den weiteren Einstellungsseiten setzen Sie XML spezifische Einstellungen:

Mapping

Mit Hilfe der Konvertierungstabelle können die importierten Objekte einem GeoMapper Objekttypen zugeordnet werden.

> ⓘ Wird keine Mapping-Datei angegeben oder kein Mapping definiert, werden die Objekte der rmDATA XML Datei mit ihrer urspünglichen Definition in die Geodatabase importiert.

Wählen Sie eine Mapping-Datei aus:
Aus einem vordefinierten Verzeichnis
Hier finden Sie die Mappingdateien, die mit GeoMapper oder einer seiner Fachschalen installiert bzw. Mappingdateien, die in einem zentralen Firmenverzeichnis abgelegt wurden.

Aus einem beliebigen Verzeichnis mit dem Button ... : Wenn Sie sich eine eigene Mapping-Datei angelegt haben, wählen Sie diese direkt aus.

Neues Mapping erstellen:

Durch Klick auf den Button Assistent ... erstellen Sie eine neue Konvertierungstabelle. Nähere Informationen finden Sie hier ...

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Laserscans

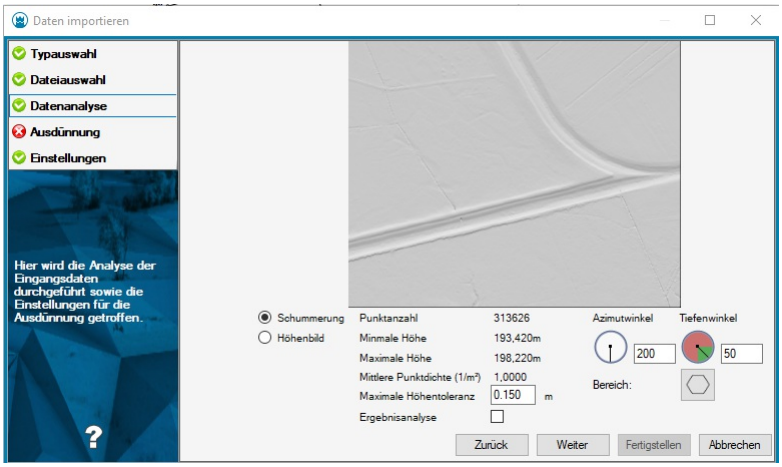
Punktwolken importieren

Der Import großer Punktdatenmengen unter der Verwendung eines Ausdünnungs-Algorithmus ist im rmDATA GeoMapper unter dem Begriff **Punktwolken importieren** zusammengefasst. Hiermit importieren Sie Punktdaten aus ***A*** *irborne* ***L*** *aser* ***S*** *canning* Befliegungen, Punktdaten von ***TLS*** (terrestrische Laserscanning), Punktdaten aus photogrammetrischen Systemen oder aber auch Fächerlot-Messungen aus Textdateien verschiedener Formate. Unterstützt werden:
XYZ-Textdateien (Trennzeichen *blank* , ';' (Semicolon) oder ',' (Komma - nur in Verbindung mit *Dezimalpunkt*)
ASC-Dateien (dto.)
GRD (ArcInfo ASCII Grid)-Dateien (Zellen mit '.' (Punkt) oder ',' (Komma) als Dezimaltrennzeichen)

Menu: [Datei/ Importmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können für den Punktwolkenimport spezifische Einstellungen gesetzt werden.
Mit einem Klick auf Weiter werden die Eingangsdaten analysiert. Es wird eine Übersicht über das Gelände in Form eines Schummerungs- bzw. eines Höhenstufenbildes angezeigt.
Die Schummerungsdarstellung wird mit voreingestellten Standardwerten berechnet. Abhängig von der Beschaffenheit des Terrains (Hangrichtung und -winkel) kann mit diesen Standardwerten der Detailgrad des Bildes etwas beeinträchtigt sein.

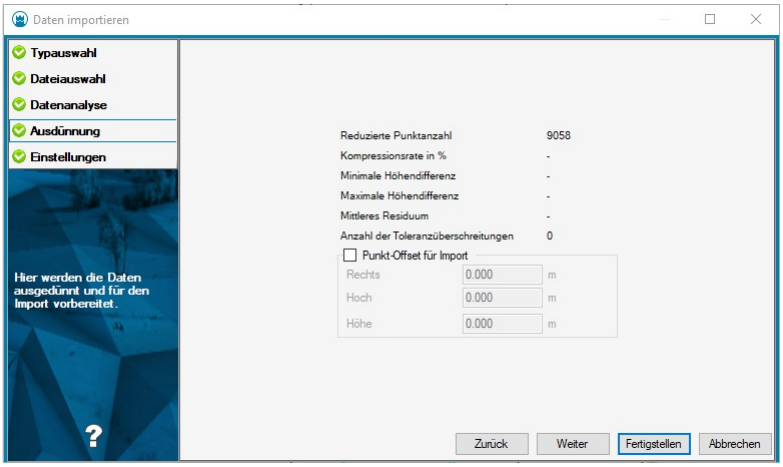
ⓘ Mit Hilfe der Drehregler kann der Einfallswinkel für die Schummerungsdarstellung variiert werden, um ein besseres Bild zu erhalten. Klicken Sie dazu in das Steuerelement und ziehen Sie dem Mauszeiger, bis der gewünschte Winkel anliegt. Alternativ können die Winkel per Eingabefeld verändert und mittels der Enter -Taste bestätigt werden. Nach dem Ändern des Einfallswinkels wird das Bild neu berechnet.



Durch Klick auf den Button Weiter beginnt der Import-Assistent mit der Ausdünnung der Punktwolke.

> ⓘ Da Laserscanning-Datensätze sehr umfangreich sind, empfiehlt es sich, lediglich den zu betrachtenden Bereich zu importieren. Zu diesem Zweck kann das Import-Areal eingeschränkt werden.

Nach erfolgter Ausdünnung wird die Ergebnisstatistik sowie abhängig vom eingestellten Grad der Datenanalyse eine Grafik des Differenzmodells angezeigt. Nach Betätigung des Buttons Fertigstellen werden die ausgedünnten Daten in das GeoMapper Projekt übernommen. Vor der endgültigen Übernahme der Daten können Sie einen globalen 3D Punkt-Offset für die Importdaten anbringen.



Alternative

Um den zu importierenden Bereich einzuschränken, klicken Sie auf den Button

GeoMapper in das Grafikfenster wechselt und Sie auffordert, ein Bereichspolygon anzugeben. GeoMapper hinterlegt die Übersicht währenddessen zur Orientierung in der Grafik.

Wählen Sie entweder einen bestehenden GeoMapper Linienzug aus oder

Zeichnen Sie einen neuen Linienzug, indem Sie die Option **Erzeugen** wählen.

> ⓘ In ***GeoDesigner*** steht Ihnen außerdem die Option **CAD-Linie** zur Verfügung. Damit können Sie geschlossene AutoCAD-Polylinien als Bereich verwenden, ohne sie erst konvertieren zu müssen.

Danach legen Sie fest, ob es sich beim gewählten Linienzug um die **Aussengrenze** oder um eine auszusparende **Insel** handelt. Punkte innerhalb einer Inselfläche werden nicht importiert.

Sie können eine Aussengrenze und mehrere Inselflächen definieren. Mit der Option **Fertig** beenden Sie die Auswahl des Bereichs.

> ⓘ Um einen bestehenden Importbereich wieder zu löschen, klicken Sie einfach erneut auf den Bereichs-Button und brechen Sie die Aufforderung zur Bereichseingabe mit Esc ab.

Alternative

Die Durchführung der Ergebnisanalyse kann mittels des Häkchens **Ergebnisanalyse** aktiviert oder deaktiviert werden.

Deaktiviert...Es wird lediglich die verbleibende Anzahl an Punkten ermittelt

Aktviert.....Die Analyse umfasst zusätzlich den Ausdünnungsgrad, die Extremwerte für die Höhendifferenz sowie die Toleranzüberschreitungen. Außerdem wird eine Grafik über das Differenzmodell zum Originaldatensatz erzeugt und angezeigt.

> ⓘ Die Durchführung der Ergebnisanalyse beansprucht je nach Datenvolumen zusätzlich Rechenzeit. Die Ergebnisse werden auch in das Importprotokoll übernommen.

> ⓘ Das Differenzmodell zeigt natürlich lediglich den importierten Datenbereich.

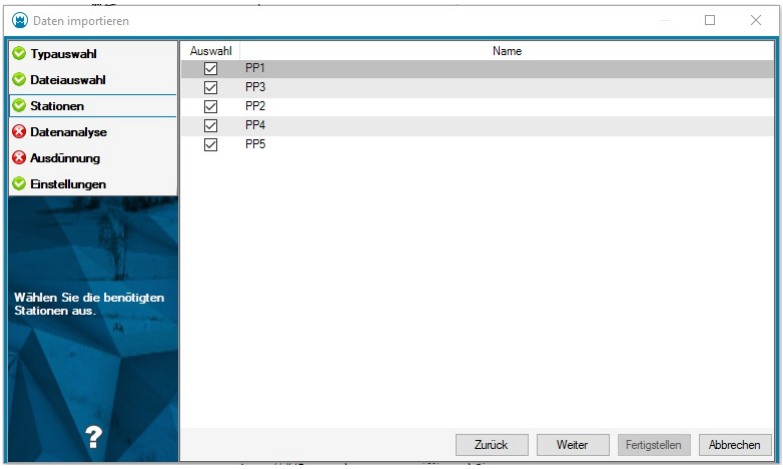
> ⓘ Falls keine Punktreduktion gewünscht ist, geben Sie im Feld **Maximale Höhentoleranz** den Wert 0 ("Null") ein. Dann führt GeoMapper lediglich eine Filterung nach Eingabepolygon (falls vorhanden) durch bzw. versucht, den gesamten Datensatz zu importieren.

Punkte aus Leica HeXML-Datei importieren

rmDATA GeoMapper bietet neben dem Import von Punktwolken aus ASCII-Dateien auch die Möglichkeit, Terrestrische Punktwolkendaten aus einem *Leica Multistation* Messgerät zu importieren.
Der Import erfolgt jeweils *offline* , ohne Einbindung des Messgerätes. Die Daten stehen als XML-Datei zur Verfügung, welche mitsamt der Scan-Datenbank aus dem Gerät exportiert werden kann.
Das aus dem Gerät exportierte ***Hexagon*** *Land* ***XML*** wird als *HeXML* bezeichnet.

Menu: [Datei/ Importmanager]

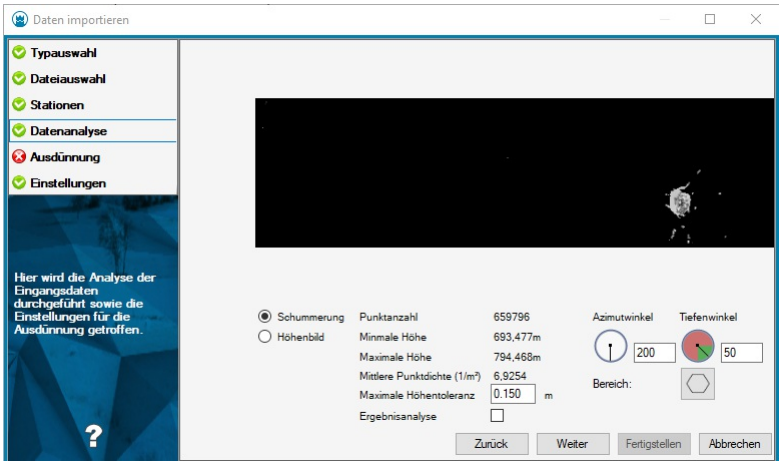
Auf den weiteren Einstellungsseiten können HeXML Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.
1. Mit einem Klick auf Weiter werden die im Datensatz enthaltenen Stationen wie im Gerät benannt aufgelistet. Hier können Sie die Auswahl nach Stationen einschränken.



> ⓘ Eingangs werden standardmäßig alle Stationen für den Import selektiert.

2. Nach Klick auf Weiter werden die Eingangsdaten analysiert. Es wird eine Übersicht über die Scandaten in Form eines Schummerungs- bzw. eines Höhenstufenbildes angezeigt.
3. Die Schummerungsdarstellung wird mit voreingestellten Standardwerten berechnet. Abhängig von der Beschaffenheit des Terrains (Hangrichtung und -winkel) kann mit diesen Standardwerten der Detailgrad des Bildes etwas beeinträchtigt sein.

> ⓘ Mit Hilfe der Drehregler kann der Einfallswinkel für die Schummerungsdarstellung variiert werden, um ein besseres Bild zu erhalten. Klicken Sie dazu in das Steuerelement und ziehen Sie dem Mauszeiger, bis der gewünschte Winkel anliegt. Alternativ können die Winkel per Eingabefeld verändert und mittels der Enter -Taste bestätigt werden. Nach dem Ändern des Einfallswinkels wird das Bild neu berechnet.



4. Durch Klick auf den Button Weiter beginnt der Import-Assistent mit der Ausdünnung der Punktwolke.

> ⓘ Da Laserscanning-Datensätze sehr umfangreich sind, empfiehlt es sich, lediglich den zu betrachtenden Bereich zu importieren. Zu diesem Zweck kann das Import-Areal eingeschränkt werden.

5. Nach erfolgter Ausdünnung wird die Ergebnisstatistik sowie abhängig vom eingestellten Grad der Datenanalyse eine Grafik des Differenzmodells angezeigt. Nach Betätigung des Buttons Fertigstellen werden die ausgedünnten Daten in das GeoMapper Projekt übernommen. Vor der endgültigen Übernahme der Daten können Sie einen globalen 3D Punkt-Offset für die Importdaten anbringen.

Alternative
Um den zu importierenden Bereich einzuschränken, klicken Sie auf den Button

woraufhin GeoMapper in das Grafikfenster wechselt und Sie auffordert, ein Bereichspolygon anzugeben. GeoMapper hinterlegt die Übersicht währenddessen zur Orientierung in der Grafik.
Wählen Sie entweder einen bestehenden GeoMapper Linienzug aus oder
Zeichnen Sie einen neuen Linienzug, indem Sie die Option **Erzeugen** wählen.
Danach legen Sie fest, ob es sich beim gewählten Linienzug um die **Aussengrenze** oder um eine auszusparende **Insel** handelt. Punkte innerhalb einer Inselfläche werden nicht importiert.
Sie können eine Aussengrenze und mehrere Inselflächen definieren. Mit der Option **Fertig** beenden Sie die Auswahl des Bereichs.

> ⓘ Um einen bestehenden Importbereich wieder zu löschen, klicken Sie einfach erneut auf den Bereichs-Button und brechen Sie die Aufforderung zur Bereichseingabe mit Esc ab.

Alternative
Die Durchführung der Ergebnisanalyse kann mittels des Häkchens **Ergebnisanalyse** aktiviert oder deaktiviert werden.
Deaktiviert...Es wird lediglich die verbleibende Anzahl an Punkten ermittelt
Aktviert.....Die Analyse umfasst zusätzlich den Ausdünnungsgrad, die Extremwerte für die Höhendifferenz sowie die Toleranzüberschreitungen. Außerdem wird eine Grafik über das Differenzmodell zum Originaldatensatz erzeugt und angezeigt.

> ⓘ Die Durchführung der Ergebnisanalyse beansprucht je nach Datenvolumen zusätzlich Rechenzeit. Die Ergebnisse werden auch in das Importprotokoll übernommen.

> ⓘ Das Differenzmodell zeigt natürlich lediglich den importierten Datenbereich.

> ⓘ Falls keine Punktreduktion gewünscht ist, geben Sie im Feld **Maximale Höhentoleranz** den Wert 0 ("Null") ein. Dann führt GeoMapper lediglich eine Filterung nach Eingabepolygon (falls vorhanden) durch bzw. versucht, den gesamten Datensatz zu importieren.

Messgeräte

Punkte und Messdaten aus Messgeräteschnittstellen importieren

Über folgende Schnittstellen können Punkte, bzw. bei aktiver Fachschale Vermessung auch Messdaten (Tachymeterdaten, GNSS-RTK-Koordinatenmessungen, Nivellementdaten, etc.) importiert werden:
Leica DBX
Leica GSI
Leica iCON
Leica HeXML
Trimble JXL
Topcon DB
Zeiss M5

Leica DBX

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Leica DBX importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Leica DBX Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Codegrafik
Messcodes: Hier setzen Sie die Einstellungen für die Zusammensetzung von Messcodes mit Liniennummern und Geometriecodes
Attribut für Geometrie: Name des Codeattributs, in dem Geometriecodes gespeichert werden
Attribut für Liniennummer: Name des Codeattributs, in dem Liniennummern gespeichert werden
Andere Attributnamen ignorieren:
ja: Es werden nur die Attributwerte importiert
nein: Es werden Attributnamen und Attributwerte importiert
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende DBX aus.
Datenauswahl

Leica GSI

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Leica GSI importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Leica GSI Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Nivellement
Wechselpunkte mit dieser Punktnummer ignorieren: Die Wechselpunkte mit der entsprechenden Punktnummer werden nicht importiert
Art: Präzisionsnivellement oder technische Nivellement
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende GSI-Datei aus.
Datenauswahl

Leica HeXML

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Leica HeXML importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Leica HeXML Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Nivellement
Wechselpunkte mit dieser Punktnummer ignorieren: Die Wechselpunkte mit der entsprechenden Punktnummer werden nicht

importiert
Art: Präzisionsnivellement oder technisches Nivellement
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende HeXML-Datei aus.
Datenauswahl

Leica iCON

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Leica iCON CSV importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Leica iCON Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende csv-Report-Datei aus.
Datenauswahl

Trimble JXL

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Trimble JXL importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Trimble JXL Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Codegrafik
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende JXL-Datei aus.
Datenauswahl

Topcon DB

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Topcon DB importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Topcon DB Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende Topcon-Datenbank aus.
Datenauswahl

Zeiss M5

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Messdaten aus Zeiss M5 importieren".
Unter "Einstellungen" setzen Sie die für den Zeiss M5 Import spezifischen Einstellungen
Messdatengruppe: Hier wählen Sie, ob die Messdaten in eine neue, oder eine bestehende Messdatengruppe importiert werden sollen
Trennzeichen für Punktnummern: Hier können Sie die Trennzeichen für Region und Subname einstellen, die am Messgerät verwendet wurden
Konfliktauflösung
Nivellement
Wechselpunkte mit dieser Punktnummer ignorieren: Die Wechselpunkte mit der entsprechenden Punktnummer werden nicht importiert
Art: Präzisionsnivellement oder technisches Nivellement
Dateiauswahl: Hier wählen Sie die zu importierende Datei aus.
Datenauswahl

Österreich Kataster

Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import der österreichischen digitalen Katastralmappe (DKM) im DXF-Format.

Menu: [Datei/ Importmanager]

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können DKM-DXF spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Sonstiges: - KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die KG übernommen wird oder nicht.

> ⓘ Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

- Bereinigung der Knoten/Kanten-Struktur: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Knoten/Kanten Struktur bereinigen" gestartet werden soll - Bereinigung der Mappenblattschnitte: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Mappenblattschnitte entfernen" gestartet werden soll - Grenzen darstellen als: - gegenständlich: Linien der Grenzen werden durchgezogen dargestellt (Defaultwert) - übernommen: Linien der Grenzen werden strichliert gezeichnet - **Konfliktauflösung:** Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung: - *Umbenennen* : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten. - *Vorrang bestehender Punkt* : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix. - *Vorrang neuer Punkt* : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt. - *Interaktiv lösen* : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

- **Protokollierung:** Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren (Teilungsplan)

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import der österreichischen digitalen Katastralmappe (DKM) im DXF-Format als Basis für Teilungspläne.

Menu: [Datei/ Importmanager]

Mit dem Import wird die Katastralmappe als Basis für Teilungspläne importiert. Dabei werden alle Grenzen gemäß dem Zeichenschlüssel zur Vermessungverordnung als übernommene Grenzen importiert und somit strichliert dargestellt.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Sonstiges: - KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die Region übernommen wird oder nicht.

> ⓘ Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

- Bereinigung der Knoten/Kanten-Struktur: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Knoten/Kanten Struktur bereinigen" gestartet werden soll - Bereinigung der Mappenblattschnitte: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Mappenblattschnitte entfernen" gestartet werden soll - Grenzen darstellen als: - gegenständlich: Linien der Grenzen werden durchgezogen dargestellt - übernommen: Linien der Grenzen werden strichliert gezeichnet (Defaultwert) - **Konfliktauflösung:** Punkt- und

Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung: - *Umbenennen* : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten. - *Vorrang bestehender Punkt* : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix. - *Vorrang neuer Punkt* : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt. - *Interaktiv lösen* : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

- **Protokollierung:** Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import der österreichischen digitalen Katastralmappe (DKM) im SHP-Format.

Menu: [Datei/ Importmanager]

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können DKM-SHP spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Sonstiges:
KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die Region übernommen wird oder nicht.

> ⓘ Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

Konfliktauflösung: Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importierten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren (Teilungsplan)

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import der österreichischen digitalen Katastralmappe (DKM) im SHP-Format als Basis für Teilungspläne.

Menu: [Datei/ Importmanager]

Mit dem Import wird die Katastralmappe als Basis für Teilungspläne importiert. Dabei werden alle Grenzen gemäß dem Zeichenschlüssel zur Vermessungverordnung 2010 als übernommene Grenzen importiert und somit strichliert dargestellt.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Sonstiges: - KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die Region übernommen wird oder nicht.

> ⓘ Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

- **Konfliktauflösung:** Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung: - *Umbenennen* : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten. - *Vorrang bestehender Punkt* : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix. - *Vorrang neuer Punkt* : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt. - *Interaktiv lösen* : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

- **Protokollierung:** Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Österreich Eigentümer

Eigentümerdaten vom BEV oder Grundbuch importieren

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import von Eigentümerdaten.

Menu: [Datei/ Importmanager]

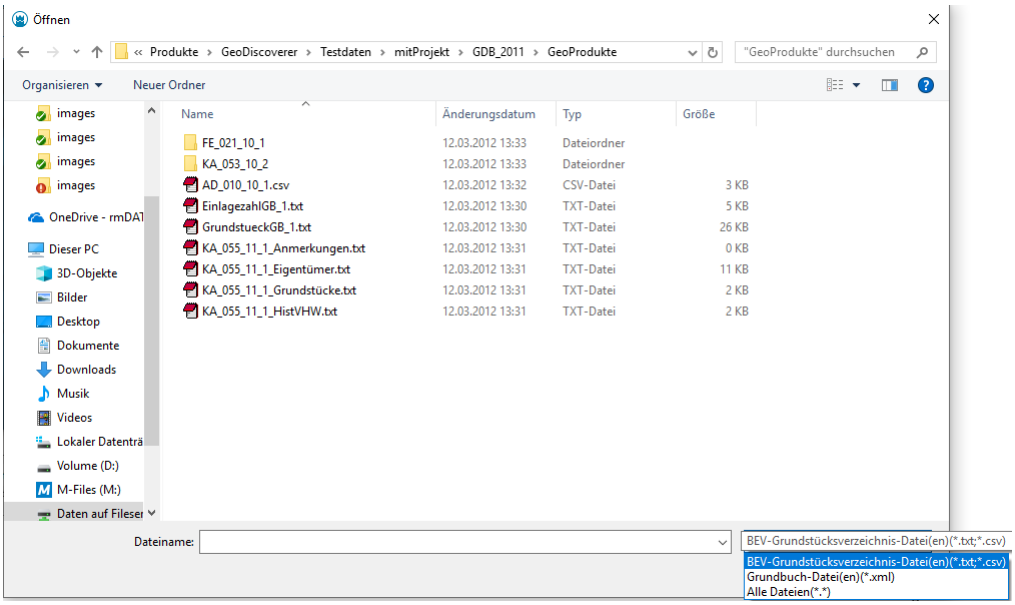
> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Dateiauswahl

Hier haben Sie die Wahl zwischen
BEV Grundstücks- und Eigentümerdatei
Grundbuch XML-Datei

> ⓘ Sie können die Auswahl mittels eines entsprechenden Filters im Dateiauswahldialog einschränken.



Drücken Sie nach Auswahl der Datei(en) Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

ⓘ Bei Verwendung des BEV Formats (TXT-Datei) muss sowohl die Grundstücks- als auch die Eigentümerdatei angegeben werden.

⚠ Falls beim Import Datensätze (z.B.: EZ) bereits vorhanden sind, werden diese gelöscht und neu eingefügt. Eine Zusammenfassung der gelöschten/neuen Einträge findet sich im Protokoll.

Eigentümerdaten aus rmKATOffice importieren

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import von Eigentümerdaten.

Menu: [Datei/ Importmanager]

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Dateiauswahl

Auswahl einer *.RMV-Datei (rmKATOffice-Format).

Einstellungen

Wählen Sie aus, ob die GDB- oder die POST-Adresse aus rmKATOffice verwendet werden soll.
Drücken Sie nach Auswahl der Datei(en) und Setzen der Einstellungen Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

⚠ Falls beim Import Datensätze (z.B.: EZ) bereits vorhanden sind, werden diese gelöscht und neu eingefügt. Eine Zusammenfassung der gelöschten/neuen Einträge findet sich im Protokoll.

Deutschland Kataster

Daten aus NAS Dateien importieren

Setzen Sie NAS Import spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Importmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können NAS Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen. Folgende Einstellungen sind obligatorisch:
NAS Einstellungen:
Modell: Die NAS-Daten sind in Modelle unterteilt. Ein paar der Modelle enthalten allgemeine Daten, manche Daten nur für einen bestimmten Maßstab.
Koordinatensystem: Sind in der NAS-Datei mehrere Koordinatensysteme wählen Sie das gewünschte.
Themengebiete: Sie wählen welche Themen sie importieren. Für Lagepläne empfehlen wir die Flurstücke, Bauwerke, Gebäudedaten und Eigentümer zu importieren.
Alle weiteren Einstellungen sind optional:
Konfliktauflösung: Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

> ⓘ **Punktnummern** In manchen Bundesländern werden bei den Punkten keine Punktnummern geführt. Um die Punkte in den Berechnungsprogrammen dennoch sinnvoll nutzen zu können, erhalten sie beim Import automatisch eine Punktnummer (Das gilt für alle Punkte, deren Punkttyp eine Punktnummer erfordert.)

Daten aus NAS Dateien importieren (Firma Burg)

Setzen Sie NAS Import spezifische Einstellungen.
Menu: [Datei/ Importmanager]

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Deutschland".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können NAS Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.

> ⓘ Der Import von NAS-Dateien verwendet eine Komponente, für die Sie eine Lizenz bei der Firma Burg erwerben müssen. Führen Sie vor dem ersten Import einmal folgende Schritte durch:
> - Installieren Sie den NAS-Datenimport (erhältlich im rmDATA Supportcenter)
> - Kopieren Sie die Lizenzdatei von Burg in das Verzeichnis **Programmverzeichnis\Transfers** .

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen. Folgende Einstellungen sind obligatorisch:
NAS Einstellungen: Da die Darstellung der Daten länderspezifisch ist, muss hier das jeweilige Bundesland ausgewählt werden, für

welches die Daten übertragen werden. Die Einstellung der Gitterlinienpunkte wiederum beeinflusst die Punktnummerndarstellung. Weiters muss angegeben werden, welche Modellarten importiert werden und ob Daten aus einem bestimmten Koordinatensystem übernommen werden sollen (wird nur angeboten, wenn in den Basisdaten unterschiedliche Koordinatensysteme definiert sind).
Alle weiteren Einstellungen sind optional:
Konfliktauflösung: Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Digitale Flurkarte aus DFK-DXF-Dateien importieren

Setzen Sie spezifische Einstellungen für den Import der deutschen digitalen Flurkarte (DFK) im DXF-Format.

Menu: [Datei/ Importmanager]

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Deutschland".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können DFK-DXF spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Konfliktauflösung: Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Qualität eines Punktes

Die Qualität eines Punktes wird beim Import einer DFK-DXF-Datei auf Basis der ersten Stellen im Namen des Punktsymbols zugewiesen.
SYM0: Qualität = G (Genau)
SYM_OD0: Qualität = E (Genau ohne Darstellung)
D_SYM0: Qualität = D (Dezimal)
D_SYM_OD0: Qualität = Z (Dezimal ohne Darstellung)
DIG_SYM: Qualität = I (Digitalisiert)
DIG_SYM_OD0: Qualität = O (Digitalisiert ohne Darstellung)



Der Block SYM_OD012 zeigt an, dass der Punkt die Qualität E (Genau ohne Darstellung) hat.

Modelldaten aus REB Dateien importieren

Importieren Sie Modelldaten aus Textdateien in den folgenden REB-Formaten:
DA30 - Punkte
DA45 - Punkte
DA49 - Zwangskanten, Modellgrenzen

Menu: [Datei/ Importmanager]



Diesen Befehl gibt es nur bei aktiver Fachschale "Geländemodell"

Auf den weiteren Einstellungsseiten können REB Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Horizontauswahl

Sollten in den Daten verschiedene REB Horizonte enthalten sein, so können Sie 1 Horizont auswählen, der dann in das gewählte Modell importiert wird. Der erste Eintrag in der Liste wird automatisch vorgeschlagen.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Konfliktauflösung: Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.



Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Geländemodell: Die Eigenschaft *Zielmodell* gibt an, dass die importierten Punkte dem entsprechenden Geländemodell zugewiesen werden. Standardmäßig ist das Aktive Modell ausgewählt.

⚠ Es werden keine Referenzmodelle aufgelistet. Sollte die Datei keine geeigneten Modelle beinhalten, dann wird diese Eigenschaft nicht angezeigt.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

⚠ DA49 kann nur zusammen mit DA30 oder DA45 importiert werden, da sonst die Information über die Kanten-Stützpunkte fehlt!

⚠ Aktive Filter werden bei diesem Export nicht berücksichtigt.

Liegenschaftsbestand aus Bestandsdatenauszug importieren

Importieren Sie die Liegenschaftsbestandsdokumentation gemäß den Vorgaben und Festlegungen des Liegenschaftsbestandsmodells (LgBestMod)

Menu: [Datei/ Importmanager]

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale ""Liegenschaftsbestand".

Die Daten werden im alten Stand importiert. In dieser Ansicht können Sie sich jederzeit die Ausgangsdaten ansehen. Nach dem Import befinden Sie sich automatisch im neuen Stand und können mit der Fortführung des Liegenschaftsbestands beginnen.

⚠ **Fortführungsdaten** Der Import ist darauf ausgelegt den Gesamtdatenbestand zu erhalten und keine Fortführungsdaten. Dennoch kann der Import ruditmentär Fortführungsdaten importieren - wenn er auch keine Fortführung an sich durchführen kann. Das bedeutet:

- Wenn in der Fortführungsdatei die Information enthalten ist, dass ein Objekt gelöscht wurde, dann wird diese Information nicht berücksichtigt.
- Wurde ein Objekt in der Fortführungsdatei geändert, dann werden Sie es nach dem Import als neues Objekt sehen. War es zuvor in Ihrer $product$-Datei, dann wird es danach doppelt enthalten sein.
  Dennoch können Sie so eine Prüfung durchführen, welche Daten beim Export geschrieben wurden.

ⓘ **Böschungen** Um die Performance zu wahren und die Arbeit in $product$ zu vereinfachen, werden nicht die einzelnen Böschungsschraffen importiert, sondern die Darstellung der Böschungsfläche in $product$ generiert. Das hat zur Folge, dass die Darstellung der Böschung leicht unterschiedlich zur Darstellung in LISA ist.

⚠ **Objektattribute identifier...** Beim Import werden Objektattribute für die importierten Beschriftungen angelegt. Sie beginnen mit "identifier". Diese Attribute dürfen für den korrekten Export nicht gelöscht werden.

ⓘ **Punktnummern** Bei einigen Punktobjekten gibt es laut Katalog das Attribut "Nummer". Dieses wird als Punktbezeichnung importiert. Um die Eindeutigkeit zu wahren, wird in der Region eine Kennung geschrieben. Z.B. erhalten Liegenschaftsbezogene Aufnahmepunkte in der Region die Kennung "L".

Daten aus LandXML Dateien importieren

Setzen Sie LandXML Import spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Importmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können LandXML Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.

ⓘ Es werden die Elemente "CgPoints" und "Surfaces" importiert. Von den Surfaces werden die Basisdaten ("SourceData") und TIN-Vermaschungen ("Definition") importiert. Surfaces, die keine Basisdaten enthalten, werden beim Import nicht berücksichtigt. Andere Vermaschungs-Typen außer TIN (Dreiecksvermaschung) werden nicht unterstützt.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.
Einstellungen für LandXML-Import:
Punkte importieren als: Gibt an, ob Punkte aus den Basisdaten und CgPoints als einzelne Punkt-Objekte importiert werden oder als Punktwolke.
Objekttyp für Punkte: Gibt an, welchem Objekttyp Punkte, die aus den Basisdaten bzw. aus CgPoints importiert werden, zugeordnet werden sollen.
Objekttyp für Zwangskanten: Gibt an, welchem Objekttyp Zwangskanten, die aus den Basisdaten importiert werden, zugeordnet werden sollen.
Objekttyp für Modellgrenzen: Gibt an, welchem Objekttyp Modellgrenzen, die aus den Basisdaten importiert werden, zugeordnet werden sollen.
Objekttyp für Geländemodell: Gibt an, welchem Objekttyp das Geländemodell zugeordnet werden soll.
Konfliktauflösung: Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.
Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Vorlage

Sie können die Einstellungen für einen Transfer in einer Vorlage speichern.

ⓘ Bei einem Interlis-Transfer können Sie die Mapping-Datei folgendermaßen angeben

Mit fixem Pfad

Damit wird die Datei in den eingestellten Verzeichnissen der Reihe nach gesucht.

```
<InterlisExportSettings ItfMappingFile="C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\TransferSettings\CH-DE r
```

Ohne Pfad und ohne Angabe der Endung

Damit wird die Datei in den eingestellten Verzeichnissen der Reihe nach gesucht.

```
<InterlisExportSettings ItfMappingFile="CH-DE rmDATA nach DMAV" />
```

Mit Platzhaltern

Damit wird die Datei in den eingestellten Verzeichnissen der Reihe nach gesucht.

```
<InterlisExportSettings ItfMappingFile=" [GlobalFolder.TransferSettings]\DMAV nach rmDATA.ITF-mapp
```

Dabei gibt es folgende Platzhalter:

- **GlobalFolder** Programmdatenverzeichnis
- **RoamingFolder** Benutzerverzeichnis
- **CustomerFolder** Firmenverzeichnis
- **ProgramFolder** Programmverzeichnis
- **SharedFolder** Gemeinsames Verzeichnis
- **DepartmentFolder** Abteilungsverzeichnis

Exportmanager

Allgemein

Mit dem Exportmanager exportieren Sie die Daten Ihrer Datei in verschiedenste Formate.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Typauswahl (Export-Formate):

Wählen Sie das Format, in das Sie exportieren möchten.

Dateiauswahl

Auswahl der Datei für den Export: Je nach Export-Format kann ein Dateiname oder ein Verzeichnis angegeben werden.
Auswahl der exportierten Objekte:
Alle in der Datenbank vorhandenen Objekte: Vor dem Export müssen die Änderungen zuerst gespeichert werden. Dann wird der gesamte Inhalt der Datei exportiert. Dabei werden auch Objekte exportiert, die zur Zeit ev. nicht geladen sind (Siehe Bereich laden)
Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik
Selektion in der Grafik: Dabei wird direkt in die Grafik gewechselt, und die zu exportierenden Objekte können selektiert werden .

⚠ Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn Daten zum Bearbeiten geladen sind. Falls notwendig, laden Sie daher vorher einen Bereich (Siehe Bereich laden).

Nur sichtbare Objekte exportieren: Lassen Sie die Option angehakt um die Daten zu exportieren, die Sie in der Grafik sehen. Alternativ werden auch alle Objekte exportiert, deren Typ ausgeblendet wurde oder die durch einen Filter nicht sichtbar sind.
Punktnummernbereich: Mit dieser Option können Sie zusätzlich einen Punktnummernbereich definieren, der mit der generellen

Objektauswahl kombiniert wird.

> ⚠ Diese Option steht nur für den *ASCII-Punkt* - sowie für den *rmGEO* -Export zur Verfügung.

Transformation in ein anderes Koordinatensystem (optional): Falls der Export in ein anderes Koordinatensystem erfolgen soll, als in den Einstellungen der Datei gesetzt ist, kann hier das Zielkoordinatensystem gesetzt werden. Andernfalls brauchen Sie kein System zu wählen.

> ⚠ **Export in eine Geodatenbank:** Ist in den Dateieinstellungen ein Reduktionsfaktor gesetzt, dann wird dieser im neuen System neu gerechnet - sofern Schwerpunkt, mittlere Höhe und Erdradius bekannt sind. Andernfalls wird der Reduktionsfaktor übernommen. Bei Transformationen in ein lokales System, wird der Reduktionsfaktor natürlich auf 1 gesetzt.

Lokales System: Die Daten werden mit einer Helmert-2D-Transformation entzerrt. Als Verschiebeparameter geht der in den Dateieinstellungen gewählte Schwerpunkt so ein, dass der Schwerpunkt zum Null-Punkt wird. Die Rotation ist Null und der Maßstab entspricht dem Reduktionsfaktor.

Weitere Einstellungen

Alle weiteren Einstellungen sind abhängig vom Format. Siehe
Punkte als ASCII Daten exportieren
Daten als Autodesk DWG Datei exportieren
Daten als Autodesk DXF Datei exportieren
Daten als ESRI Shape Dateien exportieren
Daten als rmDATA XML Datei exportieren
Punkte nach rmGEO exportieren
Daten als rmDATA Geodatenbank Datei exportieren
Folgenden Export erhalten Sie zusätzlich bei Aktivierung der *Geländemodell* -Fachschale
Modelldaten als REB Dateien exportieren exportieren
Folgende Exporte erhalten Sie zusätzlich bei Aktivierung der *Profile* -Fachschale
Geländeprofile als ASCII Daten exportieren
Geländeprofile als ASCII Daten BWV exportieren
Folgende Exporte erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Teilungsplan Österreich" aktiviert wird:
Daten nach rmKATOffice exportieren
Flächen als ASCII-Daten exportieren
Trennflächen für ABT16 als CSV/GeoJSON exportieren
Folgende Exporte erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Teilungsplan Luxemburg" aktiviert wird:
Daten für das Luxemburger Katasteramt exportieren
Flächen für Legende und Bilanz exportieren
Folgenden Export erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Geo8 Datenaustausch" aktiviert wird:
Daten nach Geo8 exportieren
Folgenden Export erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "KAVDI Datenaustausch" aktiviert wird:
Daten nach KAVDI exportieren
Folgende Exporte erhalten Sie, wenn mit Ihrer Konfiguration die Fachschale "Liegenschaftsbestand" aktiviert wird:
Daten vom Liegenschaftsbestand exportieren

> ⓘ Mit Vorlage speichern speichern Sie die Einstellungen in einer Vorlage mit einem selbst gewählten Namen. Beim nächsten Start des Exportmanagers brauchen Sie dann nur Ihren Export wählen und haben alle Einstellungen passend gesetzt.
> Siehe auch ...

ⓘ Allgemeine Hinweise zum Assistenten finden Sie unter Dialoge .

ASCII

Punkte als ASCII Daten exportieren

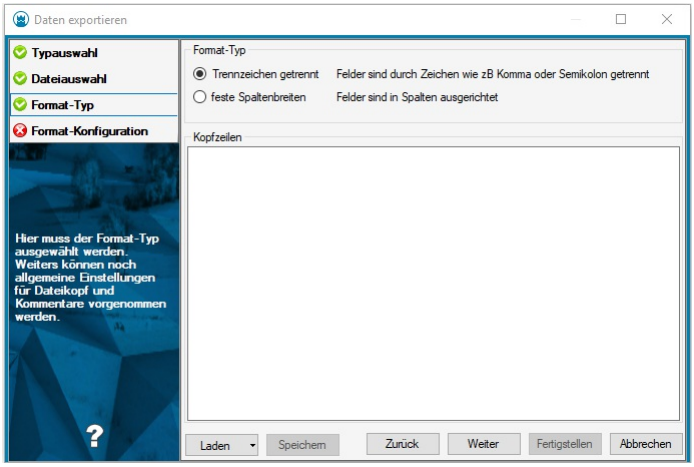
Setzen Sie Ascii-Export spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können Ascii spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Format-Typ

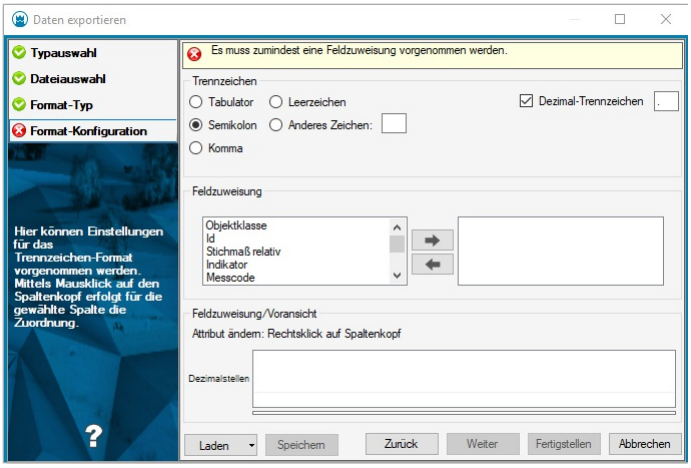
Bestimmen Sie den Format-Typ, in welchem die Daten ausgegeben werden sollen:
Trennzeichen getrennt
feste Spaltenbreiten
Weiters können noch weitere Einstellungen für Dateikopf und Kommentare vorgenommen werden.



ⓘ Bei der Eingabe der Kopfzeilen wechseln Sie mit Strg+Enter in die nächste Zeile.

Bei Auswahl von "Trennzeichen getrennt"

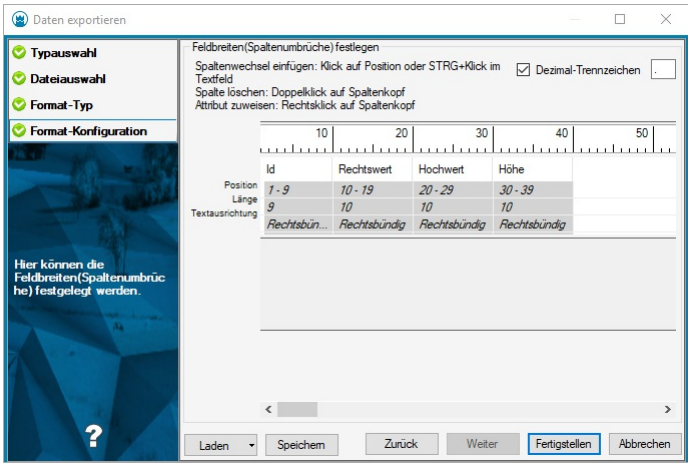
Wählen Sie das Trennzeichen, das Dezimaltrennzeichen und die Attibute aus, die exportiert werden sollen. Mittels ALT+Code können auch beliebige Ascii-Zeichen eingegeben werden.
Im Bereich "Feldzuweisung/Voransicht" bestimmen Sie die Anzahl der Nachkommastellen von exportierten Zahlenwerten (Klick mit der rechten Maustaste auf den Spaltenkopf).
In der Voransicht sehen Sie, wie die Daten exportiert werden.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.



Bei Auswahl von "feste Spaltenbreiten"

Legen Sie die Spalten fest und weisen Sie den Spalten die Attribute zu, die exportiert werden sollen.
Fügen Sie die Trennlinien für die Spalten ein. Klicken Sie dafür im Lineal auf die Position.

Weisen Sie den einzelnen Spalten die Attribute zu. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste in den Spaltenkopf.
Wählen Sie in der Liste **Attribute/Felder** das gewünschte Attribut aus.
Mit der Option **Zuweisung entfernen** in diesem Menü entfernen Sie das Attribut aus dem Spaltenkopf.
Mit **Spalte entfernen** wird die Spalte aus dem Spaltenkopf entfernt.
Mit **Dezimalstellen** bestimmen Sie die Anzahl der ausgegebenen Dezimalstellen
Mit **Textausrichtung** legen Sie fest, ob das Attribut linksbündig, zentriert oder rechtsbündig angeordnet wird.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.



Flächen als ASCII Daten exportieren

Exportieren Sie erstellte Flächen und Vereinigungen in eine Textdatei, die Sie in rmKATOffice importieren können.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

> ⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

Wählen Sie den Dateinamen für den Export.
Wählen Sie die zu exportierenden Objekte: Bei Selektion in der Grafik zeichnen Sie ein Polygon in der Grafik. Alle Objekte innerhalb dieses Polygons werden transferiert.
Alternative
Sie können auch einen polygonalen Bereich definieren, indem Sie eine bestehende Fläche selektieren oder
Auswahl eines Objekttyps. Aus den Objekten diesen Typs wird die Geometrie für polygonale Bereiche ermittelt.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Geländeprofile als ASCII Daten exportieren

Exportieren Sie Profilinformationen in ASCII-Dateien

Menu: [Datei/ Exportmanager]

> ⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Profile".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können Ascii spezifische Einstellungen gesetzt werden.
Bestimmen Sie den Format-Typ, in welchem die Daten ausgegeben werden sollen
Wählen Sie die Profile aus einer Liste, die exportiert werden sollen.

> ⓘ Die Liste der Profile ist nach Profilnamen sortiert, wobei immer die Querprofile nach dem Längsprofil aufgelistet werden.

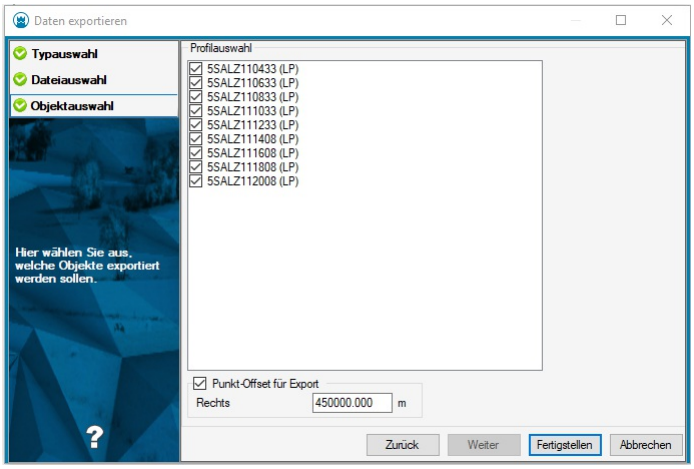
- Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Geländeprofile als ASCII Daten (BWV) exportieren

Exportieren Sie Profilinformationen im Ascii-Format gemäß der Österreichischen Bundeswasserbauverwaltung (BWV)

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Profile".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können für den *Geländeprofil ASCII gemäß BWV* Export spezifische Einstellungen gesetzt werden.
Wählen Sie die Profile aus einer Liste, die exportiert werden sollen.



ⓘ Die Liste der Profile ist nach Profilnamen sortiert, wobei immer die Querprofile nach dem Längsprofil aufgelistet werden.

ⓘ Der "Punkt-Offset für Export" dient dazu, die MGI-Koordinaten nach BMN-Koordinaten zu "verschieben", da laut Schnittstellen-Definition immer BMN-Koordinaten zu liefern sind. Der vorgeschlagene Wert von 450 km ist für M31 gültig, für andere Meridianstreifen gelten folgende Werte:

Meridian	Verschiebung
M28	150.000 m
M31	450.000 m
M34	750.000 m

ⓘ Das Resultat ist ein Trennzeichen-getrenntes ASCII-Format (.asc) mit 2 Datengruppen, das den Vorgaben des BWV entspricht:

Stationsnummer	Parameter Nr.	Datum	Wasserspiegel	Anmerkung	PAx	PAy	PAz	PEx	PEy	PEz
2DRAU53600	5101	20111027		Test Export	21465.958	160797.410	554.109	21330.118	160800.379	550.327
x/Rechtswert	y/Hochwert	Höe	Punktnummer	Punktkennung/Code	Uhrzeit					
21465.958	160797.410	554.109	1	198	090000					
21464.713	160797.437	553.966	2	198	090000					
21463.854	160797.456	553.436	3	198	090000					
21457.916	160797.586	553.555	4	198	090000					

⚠ Da es sich bei dem BWV-Format um ein fixes ASCII-Format handelt, erlaubt der Assistent kein Speichern oder Laden von Importeinstellungen. Es wird stets ein vordefiniertes Format verwendet.

⚠ Sollten Sie Profile mit der Option [Referenzpunkte freistellen](../konfiguration/profile14) dargestellt haben, dann werden der Anfangs- und der Endpunkt der Profilspur wie in der Darstellung auch in der Exportdatei weggelassen. Die Felder **PAx** , **PAy** , **PAz** , **PEx** , **PEy** und **PEz** sind dann dem entsprechend leer.

Daten als Autodesk DWG Datei exportieren

Setzen Sie Autodesk DWG Export spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können Autodesk DWG Export spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Format:

Dateiversion: Wählen Sie die Dateiversion für die exportierte Datei.

Dezimaltrennzeichen: Bei Gleitkommazahlen in Blockattributen wird wahlweise ein Punkt oder ein Komma als Dezimaltrennzeichen verwendet.

Vorlagendatei exportieren: Wählen Sie ob alle Blockdefinitionen und Layer der Prototypzeichnung exportiert werden sollen oder nur die verwendeten.

Bögen:

Näherung von Bögen: Wahlweise werden die Bögen segmentiert oder als Bogen exportiert.

> ⚠ Wenn der Export in 3D erfolgt, dann werden die Bögen immer segmentiert, weil in AutoCAD eine 3D-Polylinie keine Bögen haben kann.

Maximale Pfeilhöhe bei Bogeninterpolation gibt die *Pfeilhöhe* in Metern an, mit der Bögen segmentiert werden.

3D

Objekte 3D exportieren: Mit dieser Option legen Sie fest ob Objekte, die in GeoMapper eine Höhe besitzen, als echte 3D Objekte in die DWG Datei geschrieben werden. Folgende Objekte erhalten eine Höhe.

Punkte

Linienzüge (Bögen werden durch durch Liniensegmente angenähert und die Höhe der Zwischenpunkte linear interpoliert)

2-Punktsymbole (die Höhe für das Punktsymbol wird vom ersten Punkt übernommen)

3-Punktsymbole (die Höhe für das Punktsymbol wird vom ersten Punkt übernommen)

Höhenlinien exportieren: Sofern Ihre Datei Geländemodelle beinhaltet, werden dessen Höhenlinien wahlweise als *AutoCAD 3D-Polylinie* mit Höheninformation in jedem Stützpunkt oder als *2D-Polylinie* mit *Erhebung* (einheitliche Höhe pro Polylinie) exportiert.

> ⚠ Die Höhenlinien besitzen in jedem Fall eine Höheninformation. Diese Option steuert lediglich das Format der Ausgabe.

CAD-Elemente:

CAD-Elemente exportieren: Wenn sich CAD-Elemente in Ihrer Datei befinden, können diese wahlweise mit exportiert werden.

Layouts exportieren: Wählen Sie ob die Layouts von importierten DWG-Dateien mitexportiert werden sollen.

Sonstiges:

Unsichtbare Beschriftungen exportieren: In der Datei als *unsichtbar* konfigurierte Beschriftungen - z. B. Symbolbeschriftungen - werden grundsätzlich nicht exportiert. Mit dieser Option können Sie solche Beschriftungen dennoch exportieren, was in verschiedenen CAD-Austauschformaten notwendig ist. In der Zieldatei entstehen dann entsprechende Blockattribute.

Leere Attribute exportieren: Wenn das Attribut nicht gefüllt wird, dann wird dennoch das Blockattribut angelegt.

Linienzüge ausgespart exportieren : Diese Option steht nur für einen 2D Export zur Verfügung. Ausgespart werden Bereiche von Linien, auf denen Punkte liegen.

Koordinaten KatasterAT-gerundet exportieren : Gibt an, ob die Koordinaten (Einsetzpunkte von Punkten, Stützpunkte von Linienzügen) dem österreichischen Kataster entsprechend gerundet und exportiert werden.

Ungültige Höhen als Leerzeichen exportieren: Abhängig von der Norm kann gefordert sein, bei ungültigen Höhen ein Leerzeichen zu exportieren.

Verdrängte Linienzüge exportieren : Gibt an, ob verdrängte Linienzüge exportiert werden.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

> ⓘ Um nur den Inhalt eines Planbereichs zu exportieren, wechseln Sie den Planbereich und rufen dort den Export auf.

ⓘ Um auch hinterlegte Vektordaten (DWG, DXF, GeoDB) zu exportieren, nutzen Sie den Export im Planbereich.

Fachschale "Teilungsplan Österreich"

Bei aktiver Fachschale "Teilungsplan Österreich" steht für die Objektselektion zusätzlich die Option "VDE-Export" zur Verfügung:
Auswahl der Option "VDE-Export"
Auswahl der Version, die für den Vergleich herangezogen wird
Auf Basis der berechneten Grundstücke werden alle Objekte selektiert, die sich zwischen der aktuellen Version und der gewählten Version geändert haben.
Die Selektion kann beliebig erweitert oder reduziert (Strg-Taste) werden.

✎ Beispiel: Sie befinden sich in der Darstellung "DKM", Ansicht "Neuer Stand" und somit in der Version "neu". Für den DXF-Export wählen Sie die Option "Selektion in der Grafik" und dann "VDE-Export". Dort wählen Sie die Option "Berichtigt". Somit werden alle Objekte selektiert, die sich zwischen dem berichtigten und dem neuen Stand geändert haben.

Daten als Autodesk DXF Datei exportieren

Setzen Sie Autodesk DXF Export spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können Autodesk DXF Export spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Format:
Dateiversion: Wählen Sie die Dateiversion für die exportierte Datei.
Dezimaltrennzeichen: Bei Gleitkommazahlen in Blockattributen wird wahlweise ein Punkt oder ein Komma als Dezimaltrennzeichen verwendet.
Vorlagendatei exportieren: Wählen Sie ob alle Blockdefinitionen und Layer der Prototypzeichnung exportiert werden sollen oder nur die verwendeten.
Bögen:
Näherung von Bögen: Wahlweise werden die Bögen segmentiert oder als Bogen exportiert.

⚠ Wenn der Export in 3D erfolgt, dann werden die Bögen immer segmentiert, weil in AutoCAD eine 3D-Polylinie keine Bögen haben kann.

Maximale Pfeilhöhe bei Bogeninterpolation gibt die *Pfeilhöhe* in Metern an, mit der Bögen segmentiert werden.
3D
Objekte 3D exportieren: Mit dieser Option legen Sie fest ob Objekte, die in GeoMapper eine Höhe besitzen, als echte 3D Objekte in die DWG Datei geschrieben werden. Folgende Objekte erhalten eine Höhe.
Punkte
Linienzüge (Bögen werden durch durch Liniensegmente angenähert und die Höhe der Zwischenpunkte linear interpoliert)
2-Punktsymbole (die Höhe für das Punktsymbol wird vom ersten Punkt übernommen)
3-Punktsymbole (die Höhe für das Punktsymbol wird vom ersten Punkt übernommen)
Höhenlinien exportieren: Sofern Ihre Datei Geländemodelle beinhaltet, werden dessen Höhenlinien wahlweise als *AutoCAD 3D-Polylinie* mit Höheninformation in jedem Stützpunkt oder als *2D-Polylinie* mit *Erhebung* (einheitliche Höhe pro Polylinie) exportiert.

⚠ Die Höhenlinien besitzen in jedem Fall eine Höheninformation. Diese Option steuert lediglich das Format der Ausgabe.

CAD-Elemente:
CAD-Elemente exportieren: Wenn sich CAD-Elemente in Ihrer Datei befinden, können diese wahlweise mit exportiert werden.
Layouts exportieren: Wählen Sie ob die Layouts von importierten DWG-Dateien mitexportiert werden sollen.
Sonstiges:
Unsichtbare Beschriftungen exportieren: In der Datei als *unsichtbar* konfigurierte Beschriftungen - z. B. Symbolbeschriftungen - werden grundsätzlich nicht exportiert. Mit dieser Option können Sie solche Beschriftungen dennoch exportieren, was in verschiedenen CAD-Austauschformaten notwendig ist. In der Zieldatei entstehen dann entsprechende Blockattribute.
Leere Attribute exportieren: Wenn das Attribut nicht gefüllt wird, dann wird dennoch das Blockattribut angelegt.
Linienzüge ausgespart exportieren : Diese Option steht nur für einen 2D Export zur Verfügung. Ausgespart werden Bereiche von Linien, auf denen Punkte liegen.
Koordinaten KatasterAT-gerundet exportieren : Gibt an, ob die Koordinaten (Einsetzpunkte von Punkten, Stützpunkte von Linienzügen) dem österreichischen Kataster entsprechend gerundet und exportiert werden.
Ungültige Höhen als Leerzeichen exportieren: Abhängig von der Norm kann gefordert sein, bei ungültigen Höhen ein Leerzeichen zu exportieren.
Verdrängte Linienzüge exportieren : Gibt an, ob verdrängte Linienzüge exportiert werden.

ⓘ Um nur den Inhalt eines Planbereichs zu exportieren, wechseln Sie den Planbereich und rufen dort den Export auf.

ⓘ Um auch hinterlegte Vektordaten (DWG, DXF, GeoDB) zu exportieren, nutzen Sie den Export im Planbereich.

Fachschale "Teilungsplan Österreich"

Bei aktiver Fachschale "Teilungsplan Österreich" steht für die Objektselektion zusätzlich die Option "VDE-Export" zur Verfügung:
Auswahl der Option "VDE-Export"
Auswahl der Version, die für den Vergleich herangezogen wird
Auf Basis der berechneten Grundstücke werden alle Objekte selektiert, die sich zwischen der aktuellen Version und der gewählten Version geändert haben.
Die Selektion kann beliebig erweitert oder reduziert (Strg-Taste) werden.

✎ Beispiel: Sie befinden sich in der Darstellung "DKM", Ansicht "Neuer Stand" und somit in der Version "neu". Für den DXF-Export wählen Sie die Option "Selektion in der Grafik" und dann "VDE-Export". Dort wählen Sie die Option "Berichtigt". Somit werden alle Objekte selektiert, die sich zwischen dem berichtigten und dem neuen Stand geändert haben.

Daten als ESRI Shape Dateien exportieren

Setzen Sie ESRI Shape Export spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

⚠ Für den ESRI Shape Export muss der Zielordner leer sein! Es dürfen darin keine Dateien oder Ordner enthalten sein.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

ⓘ Pro Objektklasse wird ein eigener Ordner angelegt, in dem für jeden exportierten Objekttyp eine eigene Shape-Datei angelegt wird.

⚠ Referenzierende Flächen werden nur exportiert, wenn sie berechnet worden sind. (D.h. der Flächenwert steht im Eigenschaftsmanager)

⚠ **Verwendung von Filtern:** Wenn Sie einen Filter aktiviert haben, dann beachten Sie bitte folgendes: Wird ein Objekt, z.B. ein Linienzug, durch den Filter ausgeschlossen, dann wird auch ein darauf basierendes Objekt, z.B. ein Profil, nicht exportiert.

Punkte nach rmGEO exportieren

Setzen Sie rmGEO Export spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

ⓘ Zum Abschluss des Exports wird *rmGEO4* gestartet. Setzen Sie dort die entsprechenden Einstellungen und drücken Sie auf Fertigstellen .

⚠ Um diesen Export aus GeoMapper durchführen zu können muss *rmGEO4* auf dem Rechner installiert und lizenziert sein.

Daten nach rmKATOffice exportieren

Exportieren Sie erstellte Teilungen und Vereinigungen nach rmKATOffice

Menu: [Datei/ Exportmanager]

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Trennflächen für ABT16 als CSV/GeoJSON exportieren

Exportieren Sie Trennstücke als CSV und die Geometriedaten der Trennstücke als GeoJSON

Menu: [Datei/ Exportmanager]

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

ⓘ Der Dateiname für den Export wird von GeoMapper bereits vorgeschlagen, die Dateien heißen *Präfix_Trennstsück - VZ.csv* und *Präfix_Trennflaechen.json*. Alle gelieferten Dateien haben im Namen einen einheitlichen Präfix, der für das Projekt steht. Der Präfix wird in den Einstellungen als Dateiname oder als Beschreibung gesucht.
Die Exportdatei wird im selben Ordner wie die GeoMapper Datei abgelegt. Der Dateiname und auch der Ablageordner kann im Exportmanager verändert werden.

ⓘ
- Die Sachdaten des Trennflächenverzeichnisses werden als CSV-Datei mit „;“ (Semikolon) als Trennzeichen geliefert.
- Die Geometriedaten werden als GeoJSON geliefert. Als geometrische Ausprägung werden Flächen erwartet. Je Trennfläche enthält das GeoJSON genau 1 Polygon.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Daten als rmDATA Geodatenbank Datei exportieren

Exportieren Sie Ihre Daten als rmDATA-Geodatenbank.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Einstellungen

Schreibgeschützte Objekte exportieren: Exportiert Objekte, die teilweise im geladenen Bereich liegen und daher schreibgeschützt sind. Wenn alle Daten geladen sind, gibt es keine schreibgeschützten Daten.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exports anzeigt.

⚠ Filter, Hintergrundobjekte, Eigentümer sowie Druck- und Planbereiche werden nicht exportiert. Wenn Ihr Projekt mit einem Passwort geschützt ist, dann wird dieses nicht in die exportierte Datei übertragen.

ⓘ Wenn Sie GeoMapper zusammen mit der Berechnungssoftware **KIVID** einsetzen: Für Lagepläne auf Basis von Katasterdaten transferieren Sie am besten die grafischen Daten mit diesem Export in eine neue geodb3. Diese Datei können Sie dann unabhängig von Kivid und ohne Auswirkung auf Ihr Katasterprojekt bearbeiten.

Daten als rmDATA XML Datei exportieren

Setzen Sie rmDATA XML Export spezifische Einstellungen. Mit dem XML-Format kann der gesamte Inhalt der GeoMapper Datei exportiert werden.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

ⓘ Die Formatbeschreibung findet sich im [Anhang](../anhang/formatbeschreibungxml) .

ⓘ Ein eventuelles Passwort, der Schwerpunkt und die mittlere Höhe zum Koordinatensystem werden nicht exportiert.

⚠ **Verwendung von Filtern:** Wenn Sie einen Filter aktiviert haben, dann beachten Sie bitte folgendes: Wird ein Objekt, z.B. ein Linienzug, durch den Filter ausgeschlossen, dann wird auch ein darauf basierendes Objekt, z.B. ein Profil, nicht exportiert.

Einstellungen

Positionen: Gibt an, ob Positionen von Beschriftungen und Symbolen als Verschiebungsvektoren oder als absolute Koordinaten exportiert werden.
Berechnete Attributwerte exportieren: Mit dieser Einstellung erhalten Sie auch alle aus Formeln berechneten Attributwerte bzw. geometrische Informationen wie Längen und Flächen. Eingegebene Attributwerte werden immer ausgegeben.

Daten nach Geo8 exportieren

Exportieren Sie die Daten aus dem Zeichenbereich nach Geo8.

Menu: [Datei/ Exportmanager] bzw. **Menu: [Symbolleiste / Geo8 Datenaustausch]**

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Geo8 Datenaustausch". Hierbei werden Daten in eine vordefinierte Datei exportiert, wo sie von Geo8 *abgeholt* und weiterverarbeitet werden können.

ⓘ Der Dateiname für den Export wird von GeoMapper bereits vorgeschlagen, sofern die GeoMapper Datei einmal gespeichert wurde. Die Exportdatei wird im selben Ordner wie die GeoMapper Datei abgelegt, hat jedoch das Suffix *_Out* und Endung *.xml*

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen.
Alternative
Der einfachste Weg diesen Export aufzurufen ist, bei aktivierter Fachschale *Geo8 Datenaustausch* die Funktion *Geo8 Datenaustausch* in der Symbolleiste aufzurufen.
So gelangen Sie sofort in den *Exportmanager* . Sie brauchen somit lediglich den Button Fertigstellen betätigen.

Daten nach KAVDI exportieren

Exportieren Sie die Daten aus dem Zeichenbereich nach KAVDI.
Menu: [Datei/ Exportmanager] bzw. **Menu: [Symbolleiste / KAVDI Datenaustausch]**

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "KAVDI Datenaustausch". Hierbei werden Daten in eine vordefinierte Datei exportiert, wo sie von KAVDI *abgeholt* und weiterverarbeitet werden können.

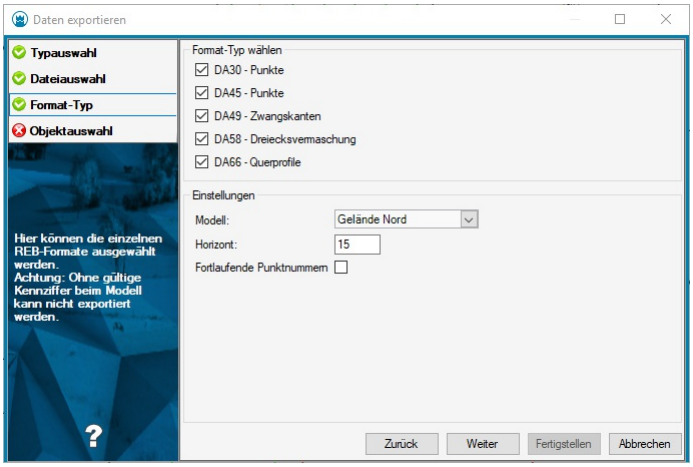
ⓘ Der Dateiname für den Export wird von GeoMapper bereits vorgeschlagen, sofern die GeoMapper Datei einmal gespeichert wurde. Die Exportdatei wird im selben Ordner wie die GeoMapper Datei abgelegt, hat jedoch das Suffix *_Out* und Endung *.xml*

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen.
Alternative
Der einfachste Weg diesen Export aufzurufen ist, bei aktivierter Fachschale *KAVDI Datenaustausch* die Funktion *KAVDI Datenaustausch* in der Symbolleiste aufzurufen.
So gelangen Sie sofort in den *Exportmanager* . Sie brauchen somit lediglich den Button Fertigstellen betätigen.

Modelldaten als REB Dateien exportieren

Exportieren Sie Punkte, Zwangskanten, Dreiecksvermaschung und Querprofile ins Format REB (" *Regelungen für die Elektronische Bauabrechnung* ")

⚠ Diesen Befehl gibt es nur bei aktiver Fachschale "Geländemodell"

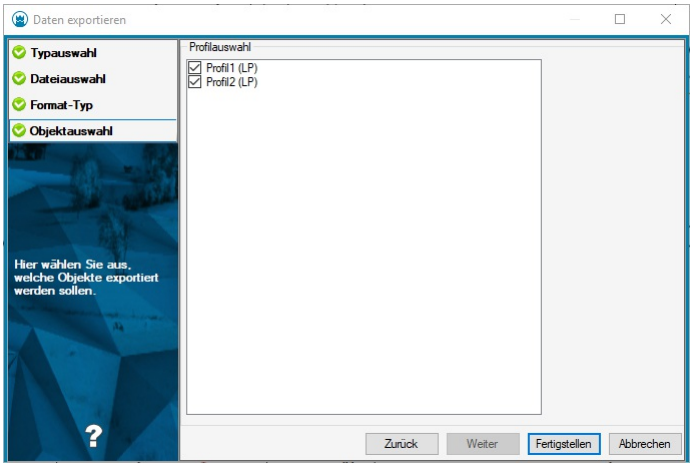


Wählen Sie aus, welche Daten Sie exportieren wollen. Es folgende Formate zur Verfügung:
DA30 - Punkte
DA45 - Punkte
DA49 - Zwangskanten

DA58 - Dreiecksvermaschung
DA66 - Querprofile
Wählen Sie das Geländemodell
Kontrollen Sie die REB Kennziffer (Horizont) aus dem Modell und ändern Sie diese gegebenenfalls.

> ⓘ Der Export kann nur durchgeführt werden, wenn das Modell eine REB-Kennziffer (Horizont) besitzt.

Falls Sie das Format DA66 zum Export der Profile gewählt haben, können Sie außerdem die gewünschten Profile auswählen. Es werden alle Profile, die mit dem Modell verschnitten sind, aufgelistet.



Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Daten als GDA-Dateien exportieren

Export der Daten für Telekommunikationsunternehmen im Format GDA.

> ⚠ Diesen Export gibt es nur, wenn die entsprechende Lizenz dafür verfügbar ist.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

> ⓘ **Technische Informationen:** Der Export schreibt folgende Zeilen:
> - Header HE1, HE2, HE3, HE4 und HE5
> - Linienzug LI1
> - Kreis KR1, KR3
> - Symbol SY1
> - Text TX1, TX4
> - Objekt OA1, OE1
>
> Linienzüge mit Bögen werden automatisch segmentiert.
> Für die Detailinformationen wird zugegriffen auf
> - folgende Typattribute
> - Schlüssel
> - Strichart
> - Fontindex
> - und auf die grafischen Einstellungen
> - Layer
> - Blocknamen

Liegenschaftsbestand als Erhebungsdaten exportieren

Exportieren Sie die Liegenschaftsbestandsdokumentation gemäß den Vorgaben und Festlegungen des Liegenschaftsbestandsmodells (LgBestMod).

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Liegenschaftsbestand".

ⓘ Es empfiehlt sich vor dem Export die Skripts zur Qualitätssicherung ablaufen zu lassen.

⚠ **Maßstab:** Der Export muss im Maßstab 1:500 erfolgen, damit alle Texte und Hinweispfeile visualisiert werden. Nur so werden die Hinweispfeile auch exportiert.

⚠ **Editierte Böschungen** Bearbeiten Sie nie mit dem Befehl " **Grafik editieren** " eine Böschung oder andere grafische Darstellung. Die Änderungen können nicht exportiert werden.

⚠ **Objektattribute identifier...** Beim Import werden Objektattribute für die importierten Beschriftungen angelegt. Sie beginnen mit "identifier". Diese Attribute dürfen für den korrekten Export nicht gelöscht werden.

⚠ **Objektattribut hoehensystem...** Beim Import wird ein Objektattribut für das verwendete Höhensystem angelegt. Wenn dieses Attribut gelöscht wird / nicht vorhanden ist dann wird für das Objekt als Höhensystem ein eingestelltes Standardhöhensystem verwendet welches vor dem Export ausgewählt werden muss.

Geländemodell-Daten als LandXML-Datei exportieren

Exportieren von Geländemodell-Daten als LandXML-Datei.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

⚠ Diesen Befehl gibt es nur bei aktiver Fachschale "Geländemodell"

Einstellungen

Zu exportierende Modelle: Auswahl der Modelle, die exportiert werden sollen.

ⓘ Es werden nur berechnete Modelle zur Auswahl angeboten.

Messgeräte

Punkte zu Messgeräten exportieren

Über folgende Schnittstellen können Punkte und (sofern unterstützt) Transformationen exportiert werden:
Leica DBX
Leica GSI
Trimble JXL
Topcon DB

Leica DBX

Exportieren Sie Punkte und wahlweise Transformationen in eine Leica DBX.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Transformation exportieren: Wenn Sie eine Transformation aus Passpunkten berechnet und im Berechnungsarchiv gespeichert haben, können Sie diese wahlweise exportieren. Die Passpunkte werden automatisch exportiert - sie müssen nicht extra ausgewählt

werden.
Allgemein: Punktnummern und Trennzeichen
Unterordner anlegen: Hier können Sie optional einen gleichnamigen Ordner anlegen, in den die Dateien der DBX geschrieben werden.
Aktion bei vorhandener Datei: Falls Sie in der Dateiauswahl eine bereits existierende Datei ausgewählt haben, können Sie diese wahlweise erweitern oder überschreiben.

Leica GSI

Exportieren Sie Punkte in eine Leica GSI Datei.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Allgemein: Punktnummern und Trennzeichen
Anzahl Bits: Hier wählen Sie zwischen dem GSI8 und dem GSI16 Format
Aktion bei vorhandener Datei: Falls Sie in der Dateiauswahl eine bereits existierende Datei ausgewählt haben, können Sie diese wahlweise erweitern oder überschreiben
Code-Zuordnung: Hier stellen Sie die Codes ein, die für die zu exportierenden Parameter verwendet werden sollen.

Trimble JXL

Exportieren Sie Punkte und wahlweise Transformationen in eine Trimble JobXML.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Transformation exportieren: Wenn Sie eine Transformation aus Passpunkten berechnet und im Berechnungsarchiv gespeichert haben, können Sie diese wahlweise exportieren. Die Passpunkte werden automatisch exportiert - sie müssen nicht extra ausgewählt werden.
Allgemein: Punktnummern und Trennzeichen

Topcon DB

Exportieren Sie Punkte und wahlweise Transformationen in eine Topcon DB.

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Transformation exportieren: Wenn Sie eine Transformation aus Passpunkten berechnet und im Berechnungsarchiv gespeichert haben, können Sie diese wahlweise exportieren. Die Passpunkte werden automatisch exportiert - sie müssen nicht extra ausgewählt werden.
Allgemein: Punktnummern und Trennzeichen
Aktion bei vorhandener Datei: Falls Sie in der Dateiauswahl eine bereits existierende Datei ausgewählt haben, können Sie diese wahlweise erweitern oder überschreiben.

Punktnummern und Trennzeichen

Beim Export von Punkten können bei bestimmten Schnittstellen folgende Einstellungen getroffen werden:
Region exportieren: Definiert, ob die Region exportiert werden soll
Trennzeichen für Region: Definiert das Trennzeichen zwischen Region und Name
Trennzeichen für Subname: Definiert das Trennzeichen zwischen Name und Subname

Vorlage

Sie können die Einstellungen für einen Transfer in einer Vorlage speichern.

ⓘ Bei einem Interlis-Transfer können Sie die Mapping-Datei folgendermaßen angeben

Mit fixem Pfad

Damit wird die Datei in den eingestellten Verzeichnissen der Reihe nach gesucht.

```
<InterlisExportSettings ItfMappingFile="C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\TransferSettings\CH-DE r
```

Ohne Pfad und ohne Angabe der Endung

Damit wird die Datei in den eingestellten Verzeichnissen der Reihe nach gesucht.

```
<InterlisExportSettings ItfMappingFile="CH-DE rmDATA nach DMAV" />
```

Mit Platzhaltern

Damit wird die Datei in den eingestellten Verzeichnissen der Reihe nach gesucht.

```
<InterlisExportSettings ItfMappingFile=" [GlobalFolder.TransferSettings]\DMAV nach rmDATA.ITF-mapp
```

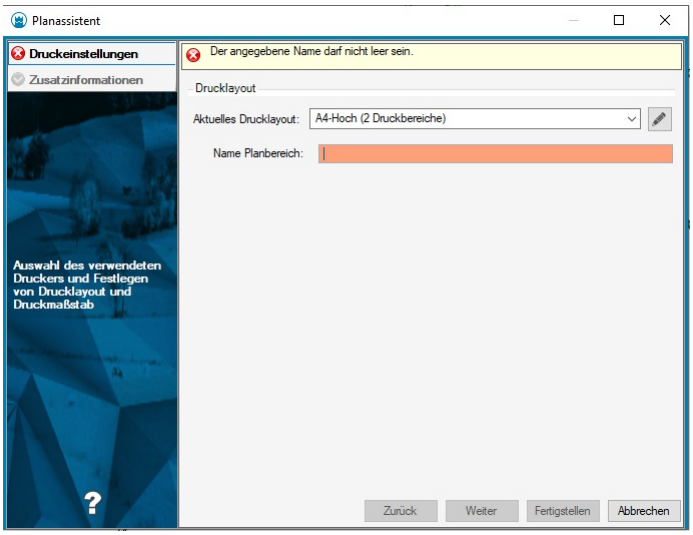
Dabei gibt es folgende Platzhalter:

- **GlobalFolder** Programmdatenverzeichnis
- **RoamingFolder** Benutzerverzeichnis
- **CustomerFolder** Firmenverzeichnis
- **ProgramFolder** Programmverzeichnis
- **SharedFolder** Gemeinsames Verzeichnis
- **DepartmentFolder** Abteilungsverzeichnis

Planbereich erstellen

Erzeugen Sie einen Planbereich für den Ausdruck aus einer Vorlage.

Menu: [Datei/ Planbereich einfügen]



Starten Sie den Befehl.

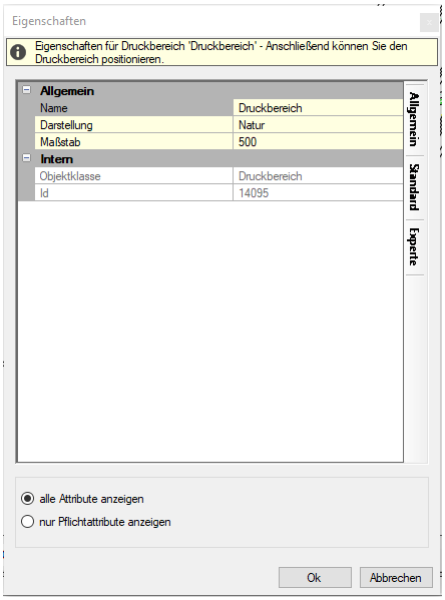
Wählen Sie eine Druckvorlage aus der Liste aus. (Informationen zum Erstellen von Druckvorlagen finden Sie hier ...)

ⓘ Um eine neue Vorlage zu erstellen, wählen Sie den Eintrag ***NEU*** und anschließend den Editier-Button

Geben Sie einen eindeutigen Namen für den Planbereich ein.
Klicken Sie auf Weiter
Geben Sie die Zusatzinformationen ein, die in die Planvorlage eingefügt werden.

> ⓘ Es werden jene Eigenschaften aufgelistet, die in der Vorlage aufscheinen. Zusätzlich werden vorhandene Projektattribute sowie Dateiattribute zu Ihrer Information schreibgeschützt angezeigt.

Bestätigen Sie den Dialog mit Fertigstellen .
GeoMapper fordert Sie nun für jeden in der Vorlage definierten Druckbereich auf, dessen Eigenschaften zu bestätigen. Üblicherweise sind sämtliche Eigenschaften bereits ausgefüllt, sodass Sie den Dialog lediglich mit OK bestätigen müssen. -



Anschließend platzieren Sie den Druckbereich direkt im Grafikfenster. Auf diese Weise sehen Sie sofort, ob und wie Objekte und Beschriftungen in den Planausschnitt passen.
Nach der Platzierung aller Druckbereiche erzeugt GeoMapper für den Planbereich ein eigenes *Karteikärtchen* mit dem Namen des Planbereichs. Dieses zeigt Ihnen jederzeit den gewählten Kartenausschnitt in der gewählten Darstellung sowie sämtliche Planelemente.
Der Planbereich ist in der Oberfläche durch ein kleines Druckersymbol erkennbar



> ⓘ **Eigenschaften eines Druckbereichs** Beim Einfügen vom Druckbereich wählen Sie folgende Eigenschaften: - **Name:** Der Name wird aus der Vorlage vorgeschlagen. Belassen Sie den Namen oder vergeben Sie einen sprechenden Namen, mit dem Sie den Druckbereich später wiedererkennen. - **Darstellung** : Es wird die aktuelle Darstellung vorgeschlagen. Wechseln Sie in die Darstellung, die Sie im Plan darstellen wollen. Wechseln Sie z.b: in die Darstellung eines Profils. - **Maßstab:** Es wird "Von Darstellung" vorgeschlagen. Somit wird der Druckbereich im Plan mit dem aktuell eingestellten Maßstab eingefügt. Wechseln Sie im Zeichenbereich in einen anderen Maßstab, wird damit auch der Plan verändert. Alternativ setzen Sie den gewünschten Maßstab. Gerade wenn Sie 2 Darstellungen haben, empfiehlt es sich fixe Maßstäbe zu setzen. Bei Profilen kann kein Maßstab gewählt werden. Sie werden immer in dem Maßstab gedruckt, wie sie erstellt werden. - **Ansicht:** Diese Eigenschaft wird nur dann angeboten, wenn die geladene Konfiguration mehrere *Ansichten* bzw. *Versionen* unterstützt. Dann wird standardmäßig die aktuelle Ansicht vorgeschlagen. Somit können Sie mehrere unterschiedliche Ansichten auf dem selben Plan ausdrucken.

> ⓘ Beim Einfügen rasten Druckbereiche automatisch an den Rändern bereits bestehender Druckbereiche ein. So können Sie einfach und bequem Anschlussblätter einsetzen.

ⓘ Sollte das Einrasten nicht gewünscht sein, so drücken Sie bitte während des Platzierens die Strg - Taste, um die Fang-Option zu unterdrücken.

ⓘ Durch Drücken und Halten der Umschalt -Taste können Sie beim Platzieren eines jeden Druckbereichs zwischen **Verschieben** und **Verdrehen** wechseln.

⚠ Der Name eines Druckbereichs wird aus der Druckvorlage übernommen. Um die Zuordnung zu erleichtern, verwenden Sie in Ihren Vorlagen bitte stets sinnvolle, sprechende Namen.

Druckassistent starten

Druckeinstellungen

Drucken Sie Ihre Zeichnung im gewünschten Layout.

Menu: [Datei/ Druckassistent starten]

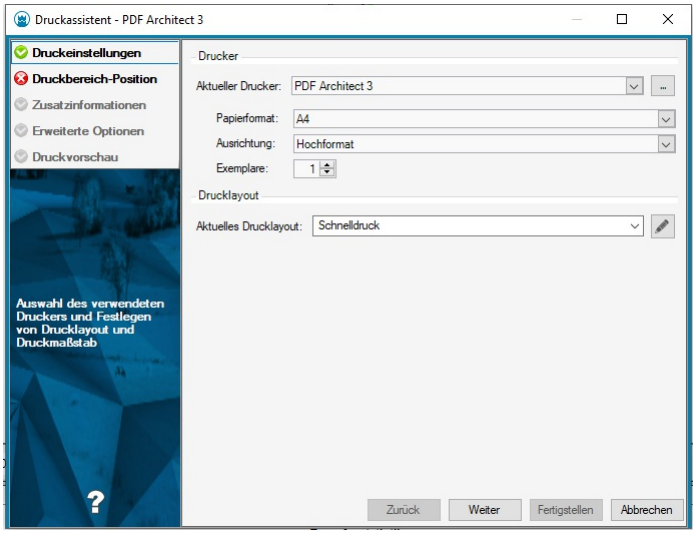
Der folgende Dialog ist für die allgemeinen Druckeinstellungen zuständig.

Als erste Einstellungen können Sie den Drucker, das Papierformat und die Ausrichtung auswählen.

ⓘ Es werden alle Papierformate vorgeschlagen, die der Drucker anbietet.

Abhängig von diesen Einstellungen können Sie ein bereits bestehendes Drucklayout verwenden oder mit dem Drucklayoutassistenten (Drücken des Buttons) ein neues erzeugen.

ⓘ Es werden nur die Drucklayouts vorgeschlagen, die dem gewählten Papierformat entsprechen. Um andere Papierformate zu drucken, wählen Sie unter "Papierformat" dein Eintrag "Alle". Es liegt dann an den Möglichkeiten des Druckers, ob das gewählte Drucklayout ausgegeben werden kann.



Weitere Hilfe:

Druckbereich - Position

Druckassistent- Weitere Einstellungen (optional)

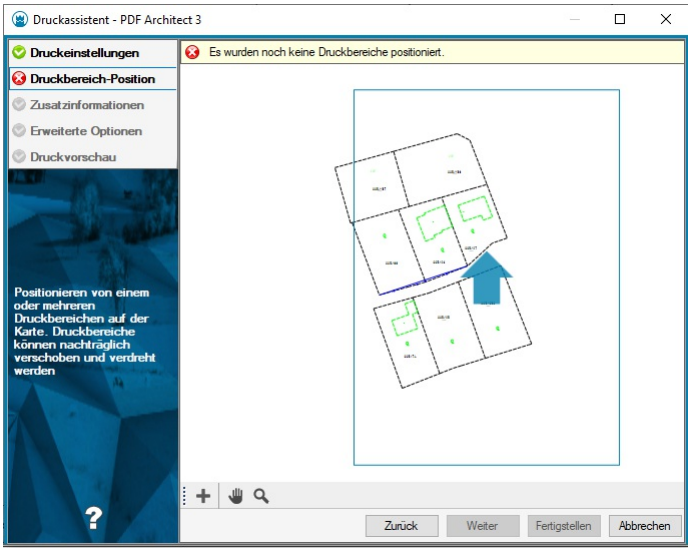
Einschränkungen beim Ausdruck

ⓘ Als Druckmaßstab wird der aktuelle Bearbeitungsmaßstab der Datei vorgeschlagen

Druckbereich - Position

Platzieren Sie Druckbereiche in der Grafik. Auf dieser Seite des Dialoges können Sie das zuvor gewählte Drucklayout auf die Datei legen. Das Rechteck, das Sie platzieren können, entspricht dem Kartenbereich aus dem Drucklayout. Somit sehen Sie vorab, welcher Bereich der Daten letztendlich ausgedruckt wird.
Druckbereichspositionen aus vorhergegangen Drucken werden ebenfalls dargestellt, um Ausdrucke einfacher wiederholen zu können.

⚠ Um ein Einrasten auf andere Druckbereiche zu verhinden, halten Sie während der Mausbewegung die Strg Taste gedrückt.



⚠ Es muss mindestens 1 Druckbereich verwendet werden, um fortfahren zu können

Dieser Button dient dazu, den Kartenausschnitt zu verschieben, platzierte Druckbereiche bleiben unverändert. Sie können sich damit gleich wie im Haupt-Grafikfenster bewegen.
Mit diesem Button können Sie in die Karte hineinzoomen oder herauszoomen.

ⓘ Sofern Sie einen Druckbereich auf die Karte platziert haben, stehen folgende Befehle zur Verfügung
+ Wenn Sie zusätzlich eine Folgeseite ausdrucken wollen, platzieren Sie damit den oder die Druckbereiche für die Folgeseite. Um ein Einrasten auf andere Druckbereiche zu verhinden, halten Sie während der Mausbewegung die Strg Taste gedrückt.
✖ Erlaubt es, einen bereits platzieren Druckbereich zu löschen
Mit diesem Button können Sie einen platzierten Druckbereich verschieben.
Ermöglicht es, einen bereits platzierten Druckbereich zu verdrehen.

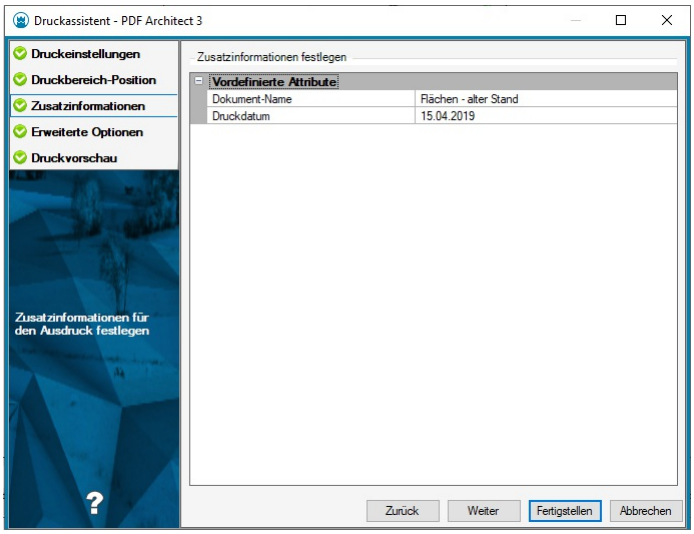
ⓘ Sobald mindestens 1 Druckbereich platziert ist, kann der Druckassistent fertiggestellt werden. So gelangen Sie mit möglichst wenigen Schritten zu Ihrem Ausdruck.

Druckassistent - Details

Nehmen Sie detaillierte Druckeinstellungen vor, bevor Sie den Ausdruck abschließen.

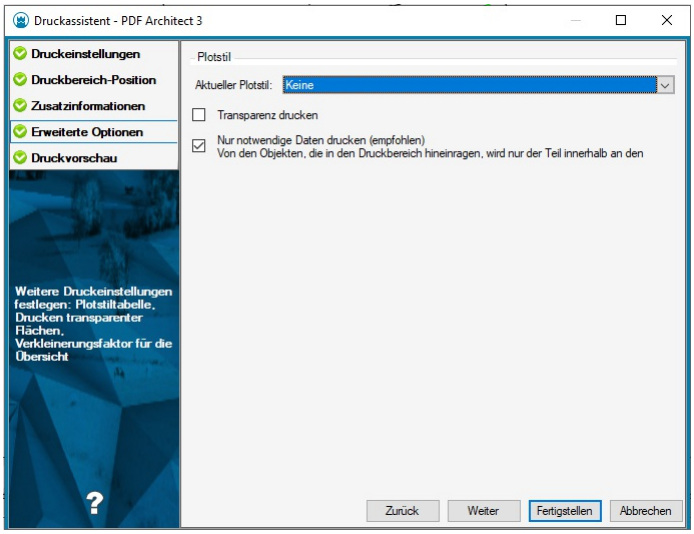
Zusatzinformationen

In diesem Fenster können Sie vordefinierte Attribute wie den Dokumentennamen verändern. Diese Attribute sind abhängig vom gewählten Drucklayout später auf dem Ausdruck sichtbar.



ⓘ Es werden jene Eigenschaften aufgelistet, die in der Vorlage aufscheinen. Zusätzlich werden vorhandene Projektattribute sowie Dateiattribute zu Ihrer Information schreibgeschützt angezeigt.

Erweiterte Optionen



Aktueller Plotstil Wenn bestimmte Farben oder Linienstärken am Ausdruck anders erscheinen sollen, kann dies über eine Plotstil-Tabelle gesteuert werden. Pro Farbe (Farbindex) kann eine alternative Farbe und/oder eine alternative Linienstärke angegeben werden.
Die Plotstil-Tabellen sind im Ordner **C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Printing** abgelegt und müssen folgende Syntax aufweisen:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Styles xmlns="http://rmdata.at/graphics/plotstyle">
   <Style ForColorKey="1">
    <Overrides>
      <ColorKey>1</ColorKey>
      <LineWeight>25</LineWeight>
    </Overrides>
  </Style>
  <Style ForColorKey="2">
    <Overrides>
      <ColorKey>3</ColorKey>
      <LineWeight>50</LineWeight>
    </Overrides>
</Style>
</Styles>
```

In diesem Beispiel wird für die Farbe 1 (Rot) eine Linienstärke von 0.25 mm gesetzt. Die Farbe 2 (Gelb) wird im Ausdruck mit der Farbe 3 (Grün) und mit einer Linienstärke von 0.5 mm dargestellt.

⚠ Nur Administratoren besitzen in diesem Ordner Schreibrechte.

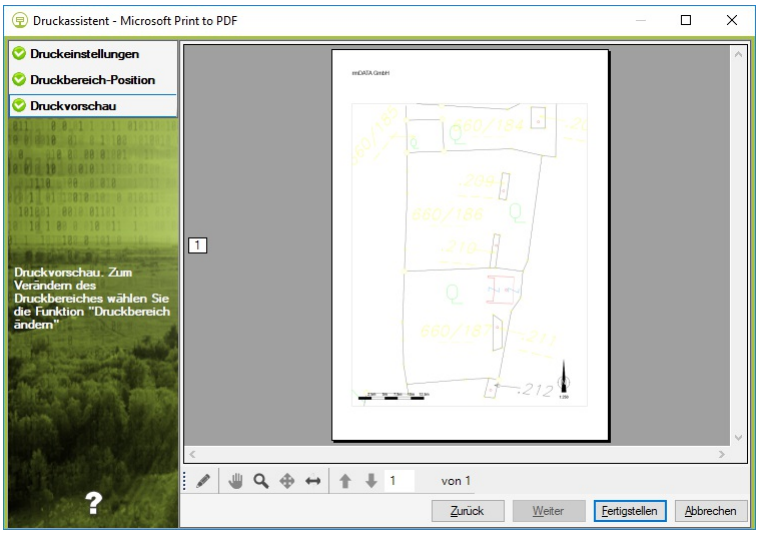
Transparenz drucken Über das Styling in rmDATA GeoMapper lässt sich für verschiedene Objektklassen der Grad der Transparenz festlegen. Soll die Transparenz gedruckt werden, ist die Option zu wählen.

⚠ Nicht alle Drucker (vorallem Postscipt-Drucker) können Transparenz drucken, bzw. dauert der Druckvorgang unter Umständen sehr lange!

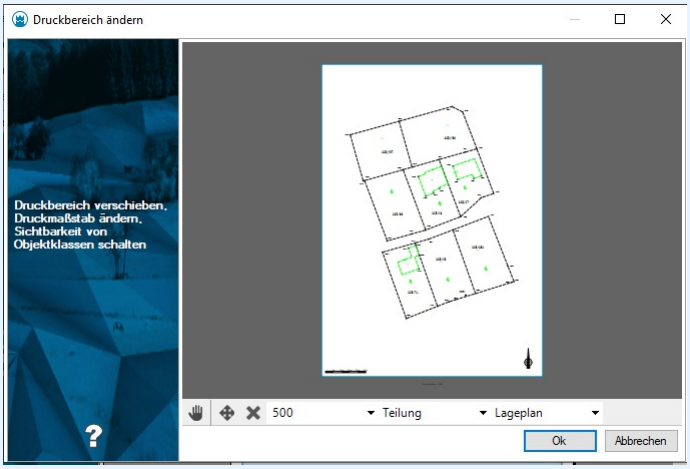
Nur notwendige Daten drucken Von den Objekten, die in den Druckbereich hineinragen, wird nur der Teil innerhalb an den Drucker gesendet. Wenn Sie diesen Schalter anhaken (empfohlen), werden die Daten am Rand des Druckbereichs abgeschnitten und erst dann an den Drucker gesendet. Es gibt aber in Extremfällen Konstellationen, bei denen dieses Abschneiden zu einem Ausnahmefehler führt, da die Berechnung numerisch nicht mehr durchgeführt werden kann. In diesem Fall können Sie den Haken bei diesem Schalter entfernen.
Wenn der Schalter nicht angehakt ist, können folgende Situationen passieren:
Ausdruck in eine PDF-Datei: Wenn sehr lange Linien, z.B: bei Straßenzügen, in eine PDF-Datei gedruckt werden, sieht das Ergebnis tadellos aus. Beim Ausdruck der PDF-Datei kann die Linie aber nicht mehr ordnungsgemäß vom PDF-Viewer behandelt werden, da der Viewer mit den Koordinatenbereich nicht zurecht kommt. Es kann passieren, dass die Linie ein zweites Mal an einer anderen Stelle am Papier erscheint.
Flächenschraffuren: Wenn eine Fläche mit Muster nur zu einem kleinen Teil in den Druckbereich ragt, wird dennoch die gesamte Fläche an den Drucker gesendet. Das kostet unnötig Speicherplatz.

Druckvorschau

Hier sehen Sie die Druckvorschau aller Druckbereiche und können diese mit den unten stehenden Buttons noch einmal genauer ansehen oder bearbeiten.
In diesem Fenster können auch Planbereiche vom aktuellen Drucklayout erstellt werden, um diesen Ausdruck zu einem späteren Zeitpunkt zu wiederholen. Dazu muss die Option **Planbereich erstellen** ausgewählt und ein eindeutiger Name für den Planbereich eingegeben werden. Nach Fertigstellen des Druckvorgangs wird für jede Seite in der Druckvorschau ein Planbereich erstellt.



Mit dem Button
öffnet sich nach Auswahl eines Druckbereichs ein Fenster, in dem der Druckbereich vor dem Ausdruck noch einmal bearbeitet werden kann:



Wählen Sie eine andere Darstellung oder einen anderen Maßstab für den Druckbereich:

- Falls die geladene Konfiguration verschiedene Ansichten/Versionen unterstützt, dann können Sie neben *Darstellung* und *Maßstab* auch die Ansicht für den Druckbereich ändern.
- mit "Bearbeitungsmaßstab ändern" werden die Beschriftungen und Symbole gemäß dem hier gewählten Maßstab visualisiert. Die Geometrie bleibt im Ursprungsmaßstab.
  Verschieben Sie den auszudruckenden Bereich
  Verschieben Sie ein Layout-Element (z.B. Nordpfeil)
  ein Layout-Element

Einschränkungen beim Ausdruck

Einschränkungen beim Ausdruck

Menu: [Datei/ Druckassistent starten]

Bekannte Einschränkungen beim Ausdruck umfassen:

Wenn sich nur die Hinweislinie im Druckbereich befindet, der zugehörige Text aber nicht, dann wird die Hinweislinie nicht gedruckt. Das gilt auch für die Hilfslinien von Bemaßungen.

Linien müssen geometrisch im Ausdrucksbereich sein.

Für Objekte mit unbekannten Typ bzw. ohne Typ muss der Einsetzpunkt innerhalb des Druckbereichs sein.

Datei-Einstellungen

Datei-Einstellungen

Einstellungen für die aktuelle Datei

Menu: [Datei / Einstellungen] In diesem Dialog können Sie alle Einstellungen für die Datei definieren. Diese werden in der Datei gespeichert. Details siehe:

Allgemein
Punkte
Einheiten
Berechnung und Entwurf
Klassenattribute
Dateiattribute
Punktbereinigung
Darstellung
Darstellung zurücksetzen
Grafische Darstellung
Speicherstatus

sowie

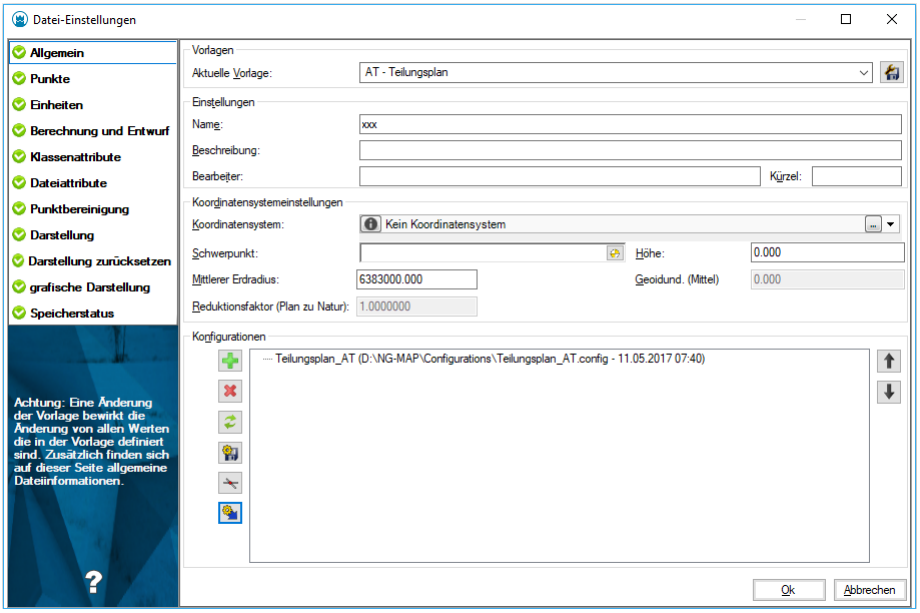
Geländemodell
Profile
Profilkonfiguration

> ⓘ Die Datei-Einstellungen **Geländemodell** und **Profile** bzw. **Fassaden** und **Profilkonfiguration** sind nur dann verfügbar, wenn die jeweilige Fachschale aktiviert ist.

Für neue Dateien können Sie Vorlagen definieren. (siehe Vorlagen)

Allgemein

Festlegen der allgemeinen Einstellungen



Aktuelle Vorlage

In der Vorlage können alle Einstellungen vordefiniert werden. Wählen Sie beim Anlegen einer Datei eine Vorlage aus. Mit dem Speichern-Button können alle aktuellen Einstellungen in einer neuen Vorlagen-Datei gespeichert werden. Neue Vorlagen können auch in einem Firmenverzeichnis abgelegt werden - siehe Verzeichnisse.

> ⓘ Beim Anlegen einer neuen Datei wählt GeoMapper automatisch die zuletzt gewählte Projektvorlage aus, sodass Sie keinerlei Werte manuell eintragen müssen, sofern die Vorlage vollständig ist!

ⓘ Beim Speichern der Dateivorlage werden auch alle Anzeigestatus der aktuellen Datei mit abgelegt und stehen damit für neue Dateien zur Verfügung.

⚠ Wird die Dateivorlage in einer bestehenden Datei gewechselt, werden alle Einstellungen mit jenen aus der neuen Dateivorlage überschrieben. Beim Anzeigestatus wählen Sie, ob er aus der neuen Dateivorlage übernommen werden soll.

Einstellungen

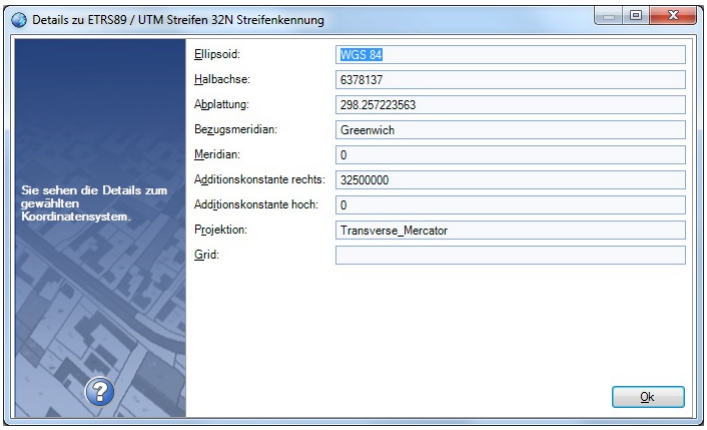
Hier können Sie allgemeine Attribute für die Datei vergeben. Diese Attribute werden im Programm nicht verwendet und dienen nur der Information.

Koordinatensystemeinstellungen

Koordinatensystem: Auswahl des Koordinatensystems für die aktuelle Datei. Tippen Sie einfach einen Teil des gewünschten Systems in das Eingabefeld ein. Es klappt eine Auswahl aller Systeme auf, die zur Eingabe passen.

ⓘ Wenn Ihnen ein Koordinatensystem fehlen sollte, dann wenden Sie sich bitte an den rmDATA Support.

Mit
klappt die Liste der am häufigst verwendeten Systeme auf.
Mit
kommen Sie zur vollen Auswahl von möglichen Koordinatensystemen.
Mit
können Sie Details zum ausgewählten Koordinatensystem aufrufen:



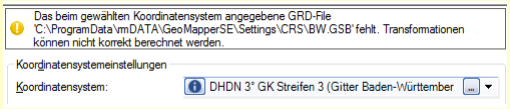
Reduktionsfaktor: Wenn der Plan nicht in einem lokalen System erstellt wird, empfiehlt sich die Einstellung eines Reduktionsfaktors. So können Sie bei Berechnungen und Konstruktionen für alle Distanzen Werte aus der Natur eingeben. Die Naturmaße werden von rmDATA GeoMapper automatisch in Planwerte umgerechnet. Auch alle Bemaßungen in der Grafik werden immer als Werte in der Natur angezeigt. Der Reduktionsfaktor wird automatisch berechnet aus dem Koordinatensystem und folgenden Werten:
Schwerpunkt: Klicken Sie auf den Button und wählen Sie den Schwerpunkt ihrer Daten direkt in der Grafik. Alternativ geben Sie die Koordinaten direkt ein.
Höhe mittlere Höhe (ellipsoidisch)
Geoidund.: Mittlere Geoidundulation
mittlerer Erdradius: Der Mittlere Erdradius wird nach Auswahl eines Koordinatensystems automatisch mit dem dort definierten Wert vorbelegt. Sie können diesen Wert nachträglich manuell ändern. Sobald Sie jedoch eine Änderung in der Koordinatensystem-Auswahl vornehmen, wird diese Einstellung wieder mit dem vordefinierten Wert des neuen Koordinatensystems überschrKonfigurationenieben.
Geoidhöhe: Wenn man die Geoidhöhe berücksichtigen möchte, kann man hier einen Wert eintragen. Die Geoidhöhe wird bei der Maßstabsberechnung berücksichtigt. Gibt es keinen Wert, wird die bisherige Berechnung belassen.

⚠ Der Reduktionsfaktor hat keine Auswirkung auf die Berechnung von Flächen. Dafür gibt es eigene Einstellungen auf der Seite Berechnungen.

⚠ Der Reduktionsfaktor wird nur auf die 2D-Distanzen angebracht. Höheninformationen werden nicht reduziert.

ⓘ Der Reduktionsfaktor wird automatisch aus den übrigen Koordinatensystemeinstellungen errechnet. Die Formeln finden sie hier ...
Der im Dialog angegebene Reduktionsfaktor (Abbildung --> Natur) wird mit dem Planwert multipliziert um die Distanz in der Natur zu ermitteln. Sie können diesen Wert nachträglich manuell ändern. Sobald Sie jedoch danach eine der dafür maßgeblichen Einstellungen (Koordinatensystem, Schwerpunkt, Höhe, Mittlerer Erdradius) ändern, wird der Reduktionsfaktor neu berechnet.

⚠ Manche Koordinatensysteme setzten das Vorhandensein einer sog. Grid-Datei (Gitter) voraus, welche die Transformationsparameter enthält. Sollte die dem Koordinatensystem zugeordnete Grid-Datei fehlen, dann zeigt GeoMapper eine entsprechende Warnung an. Solange diese Datei nicht vorhanden ist, kann man keine Transformation durchführen, alle anderen Operation sind aber möglich.



Wenn Sie die Grid-Datei erworben haben, dann legen Sie die Datei ab im Verzeichnis |C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapper\Settings\CRS Die Grid-Datei muss im binären Format ntv2 vorliegen.

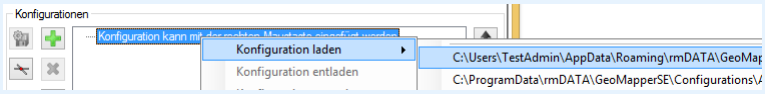
Konfigurationen

Hinzufügen einer Konfiguration
Entfernen einer Konfiguration aus der Liste
Aktualisieren der Konfigurationen. Wenn sich die Original-Konfiguration in der Zwischenzeit geändert hat, können Sie auf den aktuellen Stand updaten.
Wenn die Konfiguration der Datei verändert wurde, speichern Sie mit diesem Button die Konfiguration der Datei.
Zeichenreihenfolge einer Konfiguration ändern. Hier können Sie durch Eingabe eines konstanten Wertes die Zeichenreihenfolge aller Objekte einer Konfiguration ändern, um mehrere Konfigurationen aufeinander abzustimmen oder alle Objekte einer Konfiguration in den Hintergrund zu verschieben.
Exportiert die aktuell gewählte Konfiguration in eine neue Datei.

ⓘ Die Konfigurationen werden gemäß der Reihenfolge in der Liste geladen. Wenn ein Objekttyp in mehreren Konfigurationen vorkommt, dann gewinnt die erste Definition. Bei Bedarf ändern Sie die Reihenfolge in der Liste durch Ziehen mit der Maus oder mit den Pfeiltasten rechts neben der Liste.

ⓘ Die Konfiguration wird in der Datei gespeichert. Wenn Sie die GeoMapper Datei weitergeben, brauchen Sie daher keine zusätzlichen Dateien mitliefern.

ⓘ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Liste der Konfigurationen. Dann erhalten Sie eine Liste aller Konfigurationen in den Standardverzeichnissen.

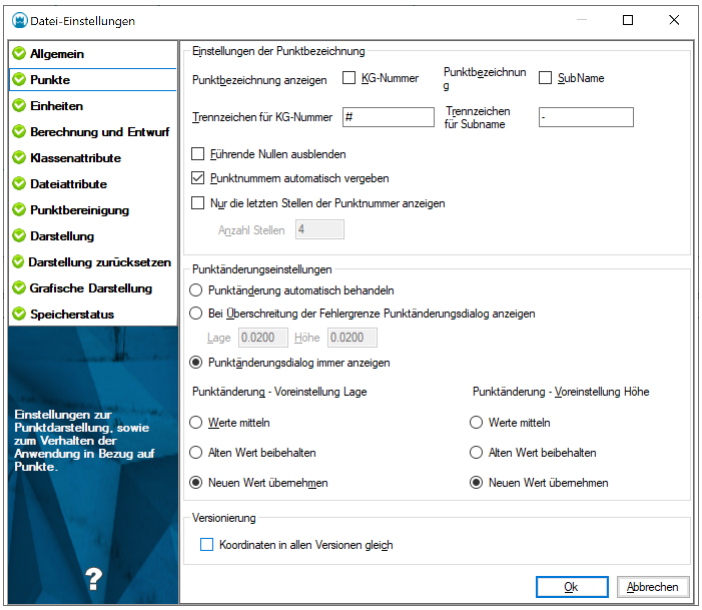


Weitere Informationen zur Ablage von installierten und selbst angepassten Konfigurationen finden Sie unter hier ...

⚠ Das Laden, Entladen und Sortieren der Konfigurationen kann Auswirkungen auf die Versionierung haben.

Punkte

Festlegen der Punkteinstellungen.



Einstellungen für die Punktbezeichnung

Punktnamen in rmDATA GeoMapper bestehen aus
Region / KG / Nummerierungsbezirk
Punktbezeichnung
Subname
Die Region und der Subname können in der Grafik bzw. bei Punkteingaben ausgeblendet werden.
Trennzeichen: Trennzeichen zwischen den Teilen des Punktnamens
Führende Nullen ausblenden: Punktbezeichnungen und Subnamen in rmDATA GeoMapper werden für alle grafischen Ausgaben ohne führende 0 ausgegeben.
Punktnummern automatisch vergeben: Beim Einfügen von Punkten wird die nächste freie Punktnummer automatisch dem neuen Punkt zugeordnet. Ansonsten wird der Dialog zur Eingabe von Sachdaten angezeigt, die Punktnummer muss dann händisch angegeben werden. Die nächste freie Punktnummer ist in der Statuszeile sichtbar bzw. kann dort geändert werden.
Nur die letzten Stellen der Punktnummer anzeigen: In der Grafik wird damit die Punktnummer verkürzt dargestellt.

Punktänderungseinstellungen

Wählen Sie, was bei Koordinatenänderungen von Punkten passieren soll:
Punktänderung automatisch behandeln: Die Änderungen werden automatisch nach den weiter unten angegebenen Voreinstellungen durchgeführt.
Punktänderungsdialog immer anzeigen: Im Punktänderungsdialog sind die Voreinstellungen bereits getroffen, Sie können aber noch manuell eingreifen.
Bei Überschreitung der Fehlergrenze Punktänderungsdialog anzeigen: Der Punktänderungsdialog wird angezeigt, wenn die Differenz zwischen den Koordinaten die angegebenen Schranken überschreitet.

Versionierung

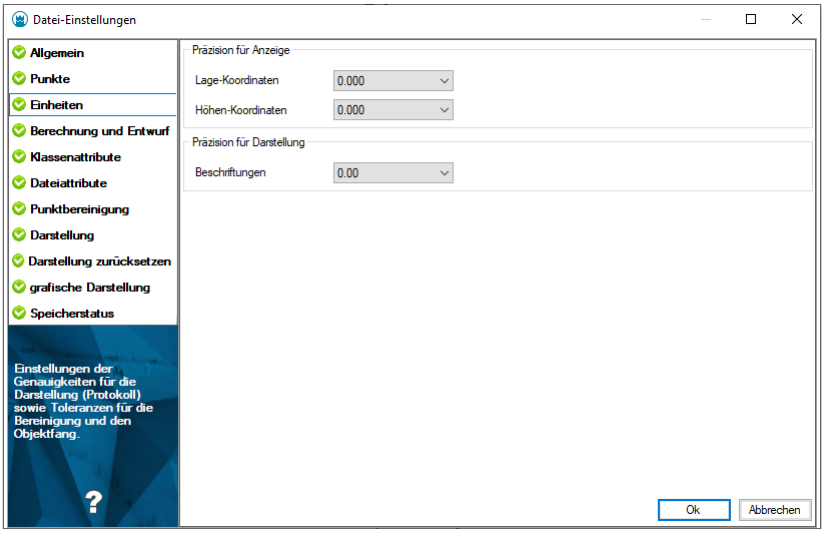
Koordinaten in allen Versionen gleich: Wird ein versionierter Punkt in einer neueren Version verschoben, dann werden die Koordinaten - wenn die Option nicht angehakt ist - nur in dieser Version verändert. Ist sie angehakt, dann wird der Punkt in allen Versionen verschoben.

> ⓘ Um sicher zu stellen, dass auch in bereits bestehenden Projekten keine Koordinatendifferenzen bestehen, kann die Option Koordinaten in allen Versionen gleich beim Öffnen von Projekten geprüft und automatisch aktiviert werden. Dazu ist in der Datei rmdata_konfiguration.xml der folgende Eintrag zu ergänzen:
>
> ```
> <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
> <profile>
>    <section name="UserSettings">
>      <entry name="LinkVersionedKoordinatesDefault">True</entry>
>    </section>
>  [...]
>  </profile>
> ```
>
> Wenn diese Einstellung gesetzt wurde, wird beim Öffnen einer versionierten Datei geprüft, ob die Option Koordinaten in allen Versionen gleich aktiv ist. Wenn das nicht der Fall ist, wird der Einstellungsdialog geöffnet und die Option aktiviert. Wenn Koordinatendifferenzen vorhanden sind, kann die geänderte Einstellung nicht übernommen werden. Die Koordinatendifferenzen müssen vorab z.B. mit dem Befehl Versionsübergreifender Punktvergleich, behoben werden.

Die rmdata_konfiguration.xml kann im Programmdaten-Verzeichnis (%programdata%\rmdata\GeoMapperSE), im Benutzerdatenverzeichnis (%appdata%\rmdata\GeoMapperSE) oder im Firmenverzeichnis liegen.

Einheiten

Festlegen der Nachkommastellen und des Objektfangs.



Präzision für Anzeige

Legt die Anzahl der Nachkommastellen für das Protokoll sowie die Anzeige im Eigenschaften-Manager fest.

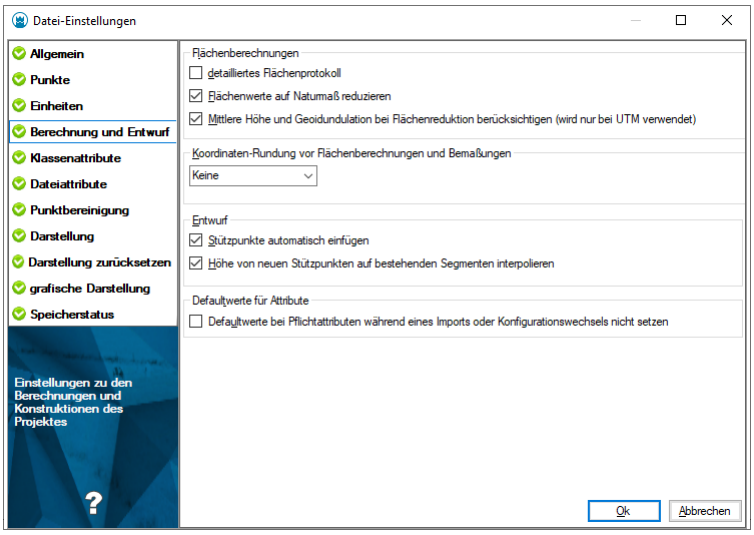
Präzision für Darstellung

Legt die Anzahl der Nachkommastellen für die Darstellung von Beschriftungen in Zeichenbereich und Planbereichfest.

Mit 0,0000 wählen Sie 4 Nachkommastellen.

Berechnung und Entwurf

Festlegen der Einstellungen für Berechnungen und Konstruktionen.



Flächenberechnung

Detailliertes Flächenprotokoll: Zusätzliche Ausgabe der Stützpunkte der Fläche
Flächenwerte auf Naturmaß reduzieren: Reduktion des berechneten Flächenwerts auf Maße in der Natur (siehe Formeln))
Mittlere Höhe bei Flächenreduktion berücksichtigen: Die mittlere Höhe geht wahlweise in die Formel für die Reduktion ein.

Wirkt nur bei einer Formel mit Höheninformation wie bei UTM

Einstellung für die Koordinaten-Rundung

Wählen Sie zwischen
Keine:
Es wird nicht gerundet
Kataster-AT-Rundung: (Nur für Österreich)
Dabei werden gemäß den Vorgaben des BEV die Koordinaten von Grenzpunkten auf Zentimeter gerundet, die Koordinaten von Stützpunkten ohne Vermessungspunkt werden auf Millimeter gerundet.
Bei Flächenberechnungen werden Stützpunkte ohne Vermessungspunkt, die innerhalb einer Toleranz von 5 mm in der Geraden liegen, ausgelassen.
mm-Rundung:
Die Koordinaten werden auf mm gerundet.

Die Einstellung wirkt bei der Berechnung von:
Bemaßungen (Sperr/Spann-, Bogen-, Winkel- und Basislinienbemaßungen)
Inhalt und Umfahrung von Flächen:
Für die Berechnung werden zuerst die Koordinaten der Stütz- und Vermessungspunkte der Umfahrung gerundet.

Es werden mit der Rundung aber keine Punkte oder Stützpunkte verändert, sondern nur die gerundeten Werte für die Berechnung herangezogen.

ⓘ Die Einstellung wirkt nicht auf die Länge von Linienzügen, auf Konstruktionsmethoden oder Berechnungsfunktionen.

Entwurf

Stützpunkte automatisch einfügen
Option aktiv: Beim Einfügen eines neuen Objekts auf einer bestehenden Linie wird in die bestehende Linie ein Stützpunkt eingefügt.
Option nicht aktiv: Beim Einfügen eines neuen Objekts auf einer bestehenden Linie wird in die bestehende Linie kein zusätzlicher Stützpunkt eingefügt.
Höhe von neuen Stützpunkten auf bestehenden Segmenten interpolieren: Bei aktiver Option werden die Höhen von Stützpunkten, welche auf ein Segment eines Linienzuges eingefügt werden, aus den Anfangs- und Endhöhen des Segmentes interpoliert.

Defaultwerte für Attribute

Defaultwerte bei Pflichtattributen während eines Imports oder Konfigurationswechsels nicht setzen: Ist die Option aktiv, werden bei Importen oder Konfigurationsänderungen in der Datenbank keine Änderungen an Attributen vorgenommen. Es werden keine Pflichtattribute befüllt und es werden auch keine zuletzt verwendeten Werte in die Attribute geschrieben. Pflichtattribute, insbesonders Attribute, die für die Darstellung relevant sind (je nach Konfiguration unterschiedlich), müssen bei aktivierter Option immer beim Import durch entsprechendes Mapping gesetzt werden!

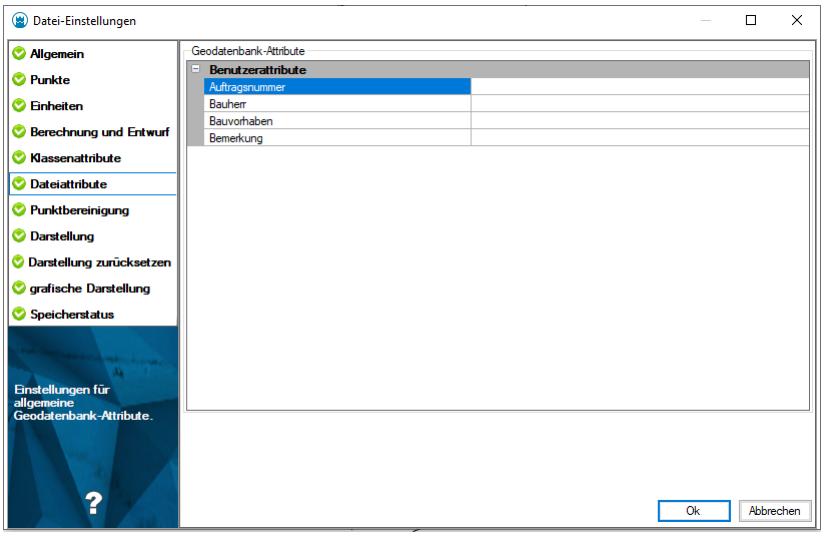
Klassenattribute

Fügen Sie Objektklassen-spezifische Attribute hinzu. Die Attribute werden bei allen Objekten eingefügt, unabhängig von der Konfiguration.
Vorgangsweise
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Objektklasse
Klicken Sie auf den Button +
Es wird ein neues Attribut erstellt.
Ändern Sie die Vorgabewerte entsprechend Ihren Wünschen:
Attributname: Name des neuen Attributs. Der Name scheint z.B. im Eigenschaften-Manager auf.
Attributtyp: Typ des Attributwerts: Text, Ganzzahl, ...
Erster Wert als Standard: Der erste Wert der Werteliste wird bei neuen Objekten vorgeschlagen.
Maximum / Minimum: Zur Kontrolle der Eingabe kann ein maximaler und ein minimaler Wert vorgegeben werden. Ist das Feld leer, erfolgt keine Prüfung.
Pflichtattribut: Das Attribut muss beim Einfügen eines Objekts ausgefüllt werden.
Werteliste: Liste aller möglichen Werte.
Werteliste exklusiv: Bei "Ja" können nur Werte der Werteliste gewählt werden. Bei "Nein" können Werte der Werteliste gewählt, aber auch andere Einträge gemacht werden.

ⓘ **Datum_Messung** Auf Wunsch erhalten Punkte bei der Konstruktion automatisch das aktuelle Datum. Tragen Sie dafür Internal~CurrentDate in der Werteliste ein und setzen Sie "Erster Wert als Standard" auf "Ja"

Dateiattribute

Fügen Sie allgemeine Dateiattribute (Metadaten) für die Geodatenbank hinzu. Diese Attribute können in weiterer Folge am Plan eingefügt und ausgedruckt werden.



Vorgangsweise

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Eigenschaftentabelle.

Klicken Sie im angezeigten Kontextmenü auf die Option **Attribut hinzufügen** .

Geben Sie einen Namen für das Attribut an und bestätigen Sie den Dialog mit OK .

Es wird ein neues Attribut erstellt, dessen Wert vorerst leer ist.

Ändern Sie den Attributwert beliebig, indem Sie den Wert direkt in der Tabelle ändern.

Alternative

Um ein Attribut zu löschen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Zeile in der Tabelle.

Klicken Sie im angezeigten Kontextmenü auf die Option **Attribut löschen** .

Alternative

Um ein Attribut umzubenennen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Zeile in der Tabelle.

Klicken Sie im angezeigten Kontextmenü auf die Option **Attribut umbenennen** .

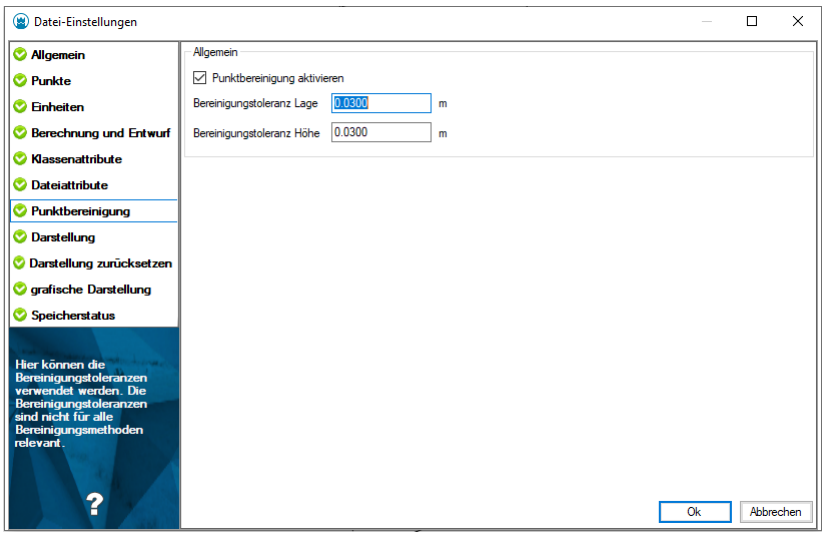
Geben Sie einen neuen Namen für das Attribut an und bestätigen Sie den Dialog mit OK .

> ⓘ Es handelt sich jeweils um Textattribute. Sie können somit jeden beliebigen Wert eingeben.

> ⓘ Dateiattribute können samt Vorgabewerten für neue Geodatenbanken mittels Vorlage vorgegeben werden. Legen Sie einfach die Dateiattribute an (ggf. schon mit gefüllten Wert) und speichern Sie die Vorlage in der Registerkarte Allgemein.

Punktbereinigung

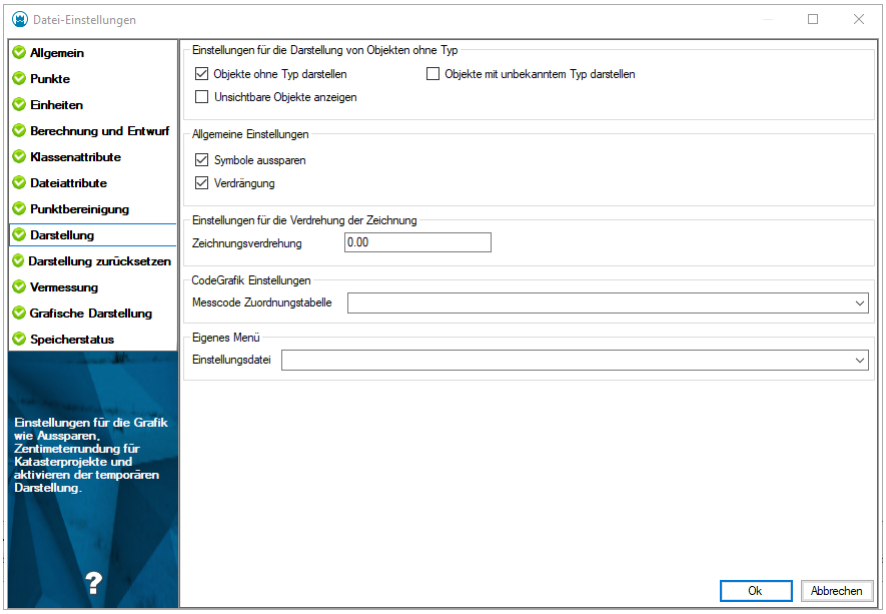
Festlegen der Bereinigungstoleranzen.



Punktbereinigung aktivieren: Wird die Punktbereinigung aktiviert, so wir beim Neueinfügen von Punkten geprüft, ob innerhalb der eingestellten Toleranz bereits ein Punkt exisitert. Wenn ja, wird automatisch der Dialog für die Punktbereinigung angezeigt, und der Anwender kann entscheiden, ob der alte oder der neue Punkt verwendet werden soll, oder ob beide Punkte erhalten bleiben sollen.
Bereinigungstoleranzen: Hier lassen sich die Toleranzen für die Lage und die Höhe anpassen. Diese Werte werden bei den manuellen Bereinigungen vorgeschlagen bzw. bei automatischen Bereinigungen direkt verwendet. Z.B. wird vor einer Flächenberechnung die Flächenumfahrung gesucht und gegebenenfalls bereinigt.

Darstellung

Festlegen der Darstellung in der Grafik.



Einstellung für die Darstellung von Objekten ohne Typ

Mit den Projekteinstellungen wählen Sie, ob Objekte ohne Typ dargestellt werden. (Siehe auch Unbekannte Typen in der Grafik und Sichtbarkeit schalten)
Objekte ohne Typ darstellen: Objekte ohne Typ entstehen z.B. wenn ein Linienzug eingefügt wird, für dessen Zwischenpunkte der Punkttyp "Punkt ohne Typ" gewählt wird.
Objekte mit unbekanntem Typ darstellen: Objekte mit unbekanntem Typ entstehen z.B. wenn:
In der Datei eine Konfiguration durch eine andere ersetzt wird und nicht alle verwendeten Objekttypen in der neuen Konfiguration enthalten sind.
Ein Objekttyp im Darstellungsmanager gelöscht wird.
Unsichtbare Objekte darstellen : Ausgeblendete Objekte werden in hellblauer Farbe dargestellt und können somit selektiert und über den Eigenschaften-Manager eingeblendet werden.

Allgemeine Einstellungen

Symbole aussparen: Bei Linienzügen können die Punktsymbole der Zwischenpunkte ausgespart werden.

> ⓘ Die Linienzüge müssen bereits in der Konfiguration entsprechend vorbereitet sein. (siehe Konfiguration Linienzug).

Verdrängung: Bei Linienzügen und Flächenumfahrungen kann man angeben ob die darunter (bei Flächen die darüber liegende Linie) liegende Umfahrung/Linie verdrängt werden soll.

> ⓘ Die Linienzüge und Flächen müssen bereits in der Konfiguration entsprechend vorbereitet sein. (siehe Konfiguration Linienzug bzw. Konfiguration Fläche)

Einstellung für die Verwendung der Zeichnung

Zeichungsverdrehung: Winkel um den die Zeichnung verdreht wird.

Allgemeine Einstellungen

Messcode Zuordnungstabelle: Vorauswahl der Zuordnungstabelle für die Verwendung in CodeGrafik.
Eigenes Menü - Einstellungsdatei: Auswahl einer Datei in der verschiedene Scripts vordefiniert sind, um diese in einem eigenen Menü direkt aufrufbar zur verfügung zu stellen (siehe Eigenes-Menü). Die Dateien werden in den verschiedenen **Settings** Ordnern gesucht.

Versionierung

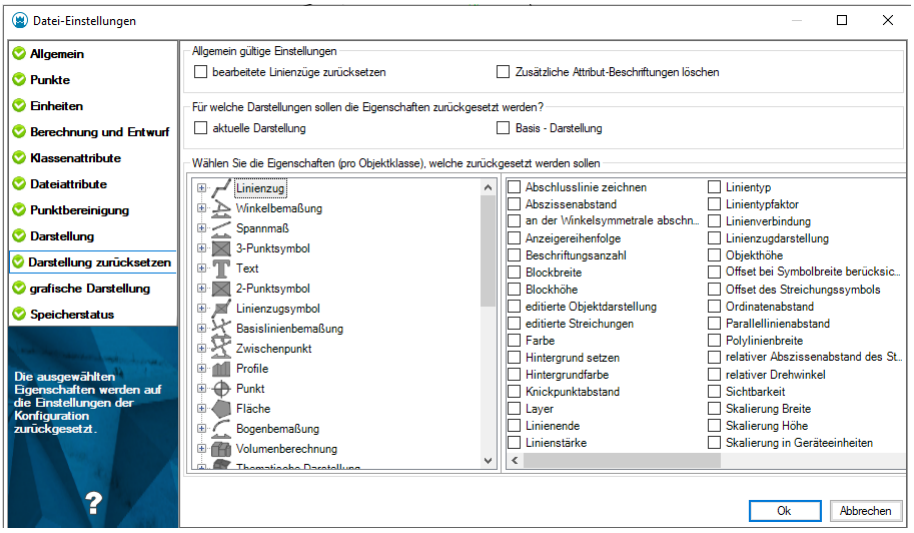
Neue Version bei grafischen Änderungen: Wird in einer neuen Version z.b. eine Punktnummer freigestellt, dann entscheiden Sie, ob der Punkt damit als "neu" markiert wird.

> ⓘ Diese Einstellung ist nur sichtbar, wenn eine versionierte Konfiguration geladen ist.

Bei Teilungsplänen / Zerlegungen empfehlen wir, diesen Schalter anzuhaken. Denn fachlich handelt es sich um den gleichen Punkt, er wird nur für die Plandarstellung in seiner grafischen Ausprägung verändert.
Bei Nachführungen vom Bestand sollten Sie den Schalter nicht setzen. Nur so können alle Änderungen später auch in die weiteren Systeme übernommen werden.

Darstellung zurücksetzen

Einstellen der Eigenschaften, welche beim Zurücksetzen betrachtet werden
Mit dem Befehl Darstellung zurücksetzen werden jene Darstellungseigenschaften regeneriert, welche in den Dateieinstellungen angegeben sind. So können z.B. Textpositionen, Objektsichtbarkeiten, Texthöhen, etc., welche vom Anwender geändert oder durch einen Import beim Objekt gespeichert wurden, zurückgesetzt werden.
Alle Schlüssel, welche zurückgesetzt werden sollen, können pro Objektklasse angegeben werden. Weiters wird beim Zurücksetzen zwischen den Schlüsseln der Objektklasse und den Schlüsseln für die Beschriftungen zur Objektklasse unterschieden.

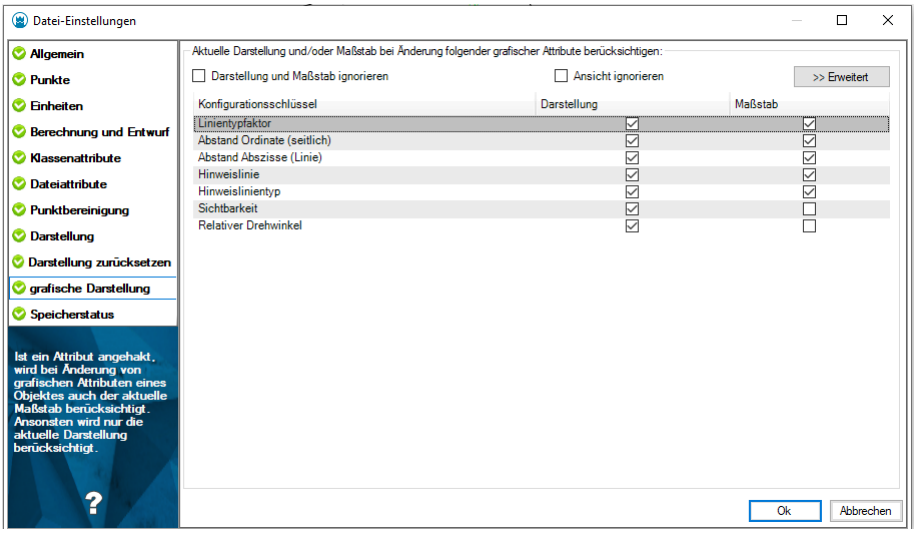


Optionen

bearbeitete Linienzüge zurücksetzen : Wählen Sie diese Option, wenn Sie editierte Linienzug-Grafiken - z. B. Signaturänderungen - zurücksetzen möchten.
Zusätzliche Attribut-Beschriftungen löschen : Es werden alle Beschriftungen gelöscht, die zusätzlich zu den in der Konfiguration angegebenen Beschriftungen zum Objekt eingesetzt wurden.
aktuelle Darstellung : Das Regenerieren erfolgt nur für Schlüssel, welche in der aktuellen Darstellung des Objektes hinzugefügt wurden. Schlüssel aus anderen Darstellungen bleiben erhalten.
Basis-Darstellung : Das Regenerieren erfolgt auch für Schlüssel, welche in der Basis-Darstellung des Objektes hinzugefügt wurden.

Grafische Darstellung

Festlegen welche grafischen Eigenschaften pro Maßstab bzw. Darstellung unterschiedlich sind.



Wenn ein Objekt eingefügt wird, bestimmt die Konfiguration das Aussehen. Wenn Sie das Objekt grafisch verändern, können die Änderungen nur in der aktuellen Darstellung bzw. Maßstab gespeichert werden oder generell.

Darstellung: Haken Sie das Kästchen zur gewünschten Eigenschaft an, wenn die Eigenschaft für jede Darstellung unterschiedlich sein kann.

Maßstab: Haken Sie das Kästchen zur gewünschten Eigenschaft an, wenn die Eigenschaft für jeden Maßstab unterschiedlich sein kann.

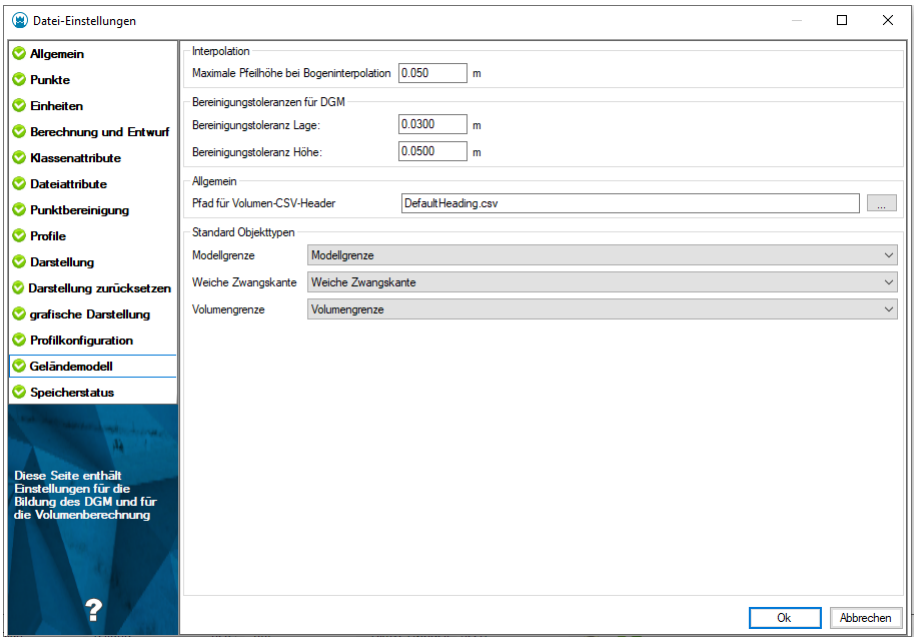
ⓘ
- Mit der übergeordneten Option **Darstellung und Maßstab ignorieren** können Sie festlegen, dass Änderungen an der grafischen Darstellung von Objekten in allen Darstellungen bzw. Maßstäben angewendet werden.
- **Ansicht ignorieren** erweitert dieses Verhalten auf den versionierten Datenbestand eines Teilungsplans, d. h. Änderungen werden in allen Ansichten angebracht.
- Mit **Erweitert** erhalten Sie alle vorhandenen Objekte. Wenn **Erweiert** nicht gewählt ist, wird nur eine reduzierte Auswahl angezeigt.

✎ Die Position der Punktnummer soll pro Maßstab unterschiedlich gesetzt werden können: Haken Sie in der Spalte "Maßstab" die Kästchen in den Zeilen für
- Abstand Abszisse und
- Abstand Ordinate

an.

Geländemodell

Einstellungen für die Fachschale *Geländemodell* .



Interpolation

Maximale Pfeilhöhe bei Bogeninterpolation: Kreisbögen werden grundsätzlich durch Geradensegmente angenähert. Die Maximale Pfeilhöhe ist ein Maß für die Anzahl der Stützpunkte, mit welchen der Bogen angenähert wird. Je kleiner die Pfeilhöhe ist, desto genauer wird ein Bogen approximiert.

Bereinigungstoleranz für DGM

Bei inkonsistenten Daten liegen oft Punkte nahe bei- oder senkrecht übereinander. Für die Bildung des DGM ist dies nicht zulässig. Legen Sie für die *Bereinigungstoleranz Lage* und *Bereinigungstoleranz Höhe* die Distanz fest, innerhalb der Punkte mittels Punktcluster (Mittelung) automatisch zusammengefasst werden.

Allgemein

Pfad für Volumen-CSV-Header: Hier steht der Pfad einer CSV-Datei, deren Inhalt am Anfang eines jeden im Rahmen der Volumenberechnung erstellten CSV-Files eingefügt wird. Die entsprechende Datei muss auch auch existieren, ansonsten kann der Dialog nicht bestätigt werden.

Standard Objekttypen

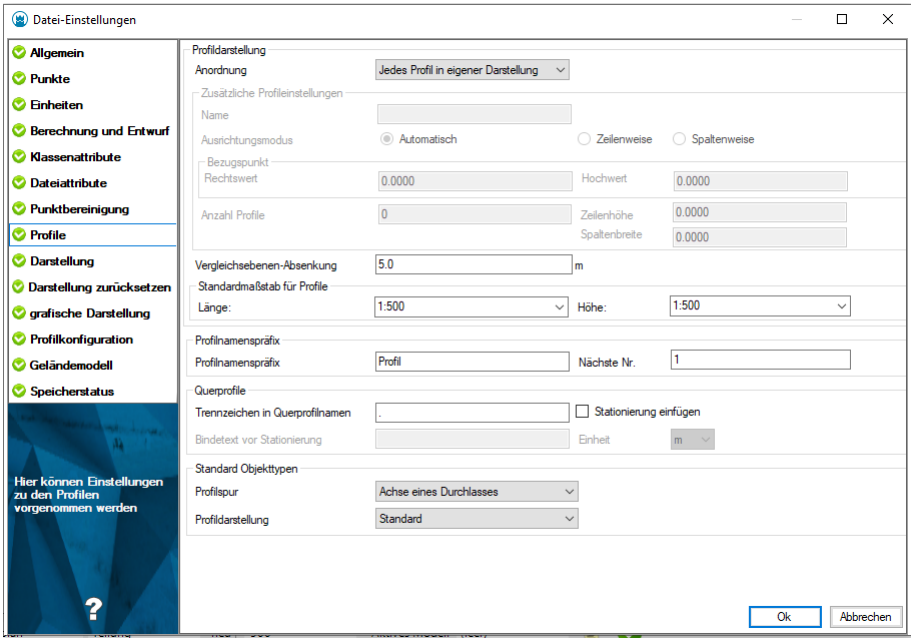
Modellgrenze; Name des Objekttyps, der beim automatischen Erzeugen einer Modellgrenze herangezogen wird.
Zwangskante; Name des Objekttyps, der beim Erzeugen einer Zwangskante beim Kippen von Dreieckskanten herangezogen wird.
Volumengrenze; Name des Objekttyps, der beim Konstruieren eines die Volumenberechnung begrenzenden Bereiches herangezogen wird.

> ⓘ Für die Kopfzeile in einer Volumenberechnungs-CSV-Datei können beliebige Vorlagen definiert werden. Standardmäßig wird eine Datei *DefaultHeading.csv* im Vorlagenverzeichnis mitgeliefert.

> ⓘ In der Vorlagendatei für die zu verwendende Kopfzeile können rudimentäre Variablen verwendet werden: **<ProductVersion>** : Produktversion von GeoMapper **<Date>** : Datum im Format dd.mm.yyyy **<Time>** : Zeilt im Format hh:mm

Profile

Einstellungen für die Fachschale *Profile* .



Profildarstellung

Anordnung:

Jedes Profil in eigener Darstellung,

Querprofile bei Längsprofil: alle Querprofile eines Längsprofil werden im Layout des Längsprofils erstellt und dargestellt und

Alle Profile in einem Layout: alle Profile werden in einem Layout dargestellt. Der Layout - Name muss zusätzlich eingetragen werden.

Zusätzliche Profileinstellungen:

Name : Der Name der Profilansicht / des Layoutbereichs, auf dem die Profile dargestellt werden sollen.

Automatisch : Gibt an, dass die Ausrichtung der Profile automatisch vom Programm gesteuert wird.

Zeilenweise : Gibt an, dass die Profile zeilenweise angeordnet werden.

Spaltenweise : Gibt an, dass die Profile spaltenweise angeordnet werden.

Bezugspunkt : Erlaubt die Angabe eines **Rechts-** und **Hochwertes** zur Ausrichtung des Profil-Anordnungsrasters in der Profilansicht.

Anzahl Profile : Gibt an, wie viele Profile in 1 Spalte bzw. Zeile (je nach Anordnung) dargestellt werden.

Spaltenbreite : Der horizontale Abstand zwischen den Profil-Einsetzpunkten im Anordnungsraster.

Zeilenhöhe : Der vertikale Abstand zwischen den Profil-Einsetzpunkten im Anordnungsraster.

Vergleichsebenen-Absenkung: Dieser Wert gibt an, um wieviele Meter die **Vergleichsebene** in der Profildarstellung vom tiefsten Punkt der Profillinie abgesetzt ist.

Standardmaßstab für Profile

Hiermit wird definiert, mit welchem **Längen-** und **Höhenmaßstab** ein neu angelegtes Profil initialisiert wird.

Profilnamenspräfix: Die Bezeichnung von Profilen erfolgt durch das Namenspräfix und einer fortlaufenden Nummer.

Nächste Nr.: Die nächste Profilnummer in der fortlaufenden Serie.

Querprofile

Trennzeichen in Querprofilnamen: Der Querprofilname wird aus dem Längsprofilnamen und einer fortlaufenden Nummer gebildet. Nach dem Längsprofilnamen wird das hier angegebene Trennzeichen eingefügt.

Stationierung einfügen: Die Stationierung eines Querprofils wird in die Beschriftung eingefügt

Bindetext vor Stationierung: Wird vor der Stationierung eingefügt

Einheit: Meter (m) oder Kilometer (km) für die Stationierung

Standard Objekttypen

Hier kann eingestellt werden, welcher Linientyp eine eingefügte Profilspur erhält.

> ⓘ Die nächste Profilnummer wird durch das Einfügen neuer Profile automatisch stetig hochgezählt und kann hier falls notwendig zurückgesetzt werden.

ⓘ Die Vergleichsebene eines Profils wird dynamisch mit dem hier eingestellten, **relativen** Absatz berechnet, kann jedoch nachträglich über den Eigenschaften-Manager in der Profildarstellung mit einem **Absolutwert** überschrieben werden.

ⓘ Der Längen- und Höhenmaßstab eines Profils kann nachträglich über den Eigenschaften-Manager in der Profildarstellung geändert werden.

⚠ Die Abstände im Anordnungsraster sind Absolutwerte. Sollten Sie nachträglich die Maßstäbe einzelner Profile im Raster ändern, dann müssen Sie ggf. die Abstände in den *Zusätzlichen Profileinstellungen* ändern und die Profile erneut darstellen.

Speicherstatus

Anzeige des Speicherstatus

Protokoll

Hier kann man das Protokoll deaktivieren oder aktivieren. Zusätzlich kann man beim Deaktivieren das gesamte Protokoll löschen. Es wird ein Protokoll mit der Einstellung erzeugt und angezeigt.

ⓘ Folgende Informationen werden auch bei deaktivierter Protokollierung im Protokollfenster ausgegeben (aber nicht gespeichert):
- Sämtliche Fehlerausgaben, die derzeit (auch) im Fehlerprotokoll ausgegeben werden.
- Ausgaben von Messen-Befehlen.
- Ausgaben von Flächenberechnungen.

⚠ Beim Löschen wird das gesamte Protokoll gelöscht und zusätzlich werden alle Protokolle aus der Datenbank entfernt.

AutoWiederherstellen

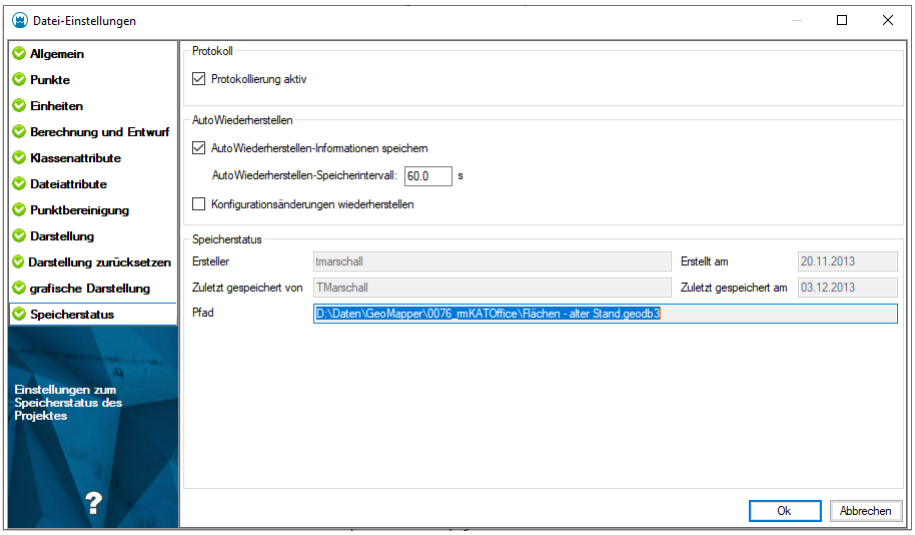
Während des Arbeitens werden alle Änderungen in einer temporären Datei zusätzlich mitgeschrieben. Damit verlieren Sie keine Daten, sollte rmDATA GeoMapper einmal abstürzen. Beim neuerlichen Öffnen der Datei werden Sie gefragt, ob Sie die nicht gespeicherten Daten wieder herstellen möchten. Wenn Sie auf Nein klicken, dann werden die temporären Daten gelöscht. Zudem kann man das Interval für das erstellen der Wiederherstellungdatei angeben. Dieses kann nicht unter 30 Sekunden eingestellt werden.

Konfigurationsänderungen wiederherstellen

Während des Arbeitens an Projekten können sie implizit die Konfiguration des Projektes bearbeiten. Diese Einstellung gibt an, ob die Änderungen an der Konfiguration mitgesichert werden für die Wiederherstellungsdatei. Verwenden sie diese Option, wenn sie mehrere Änderungen an der Konfiguration vornehmen, um die Performance von rmDATA GeoMapper für die gewöhnliche Verwendung zu verbessern.

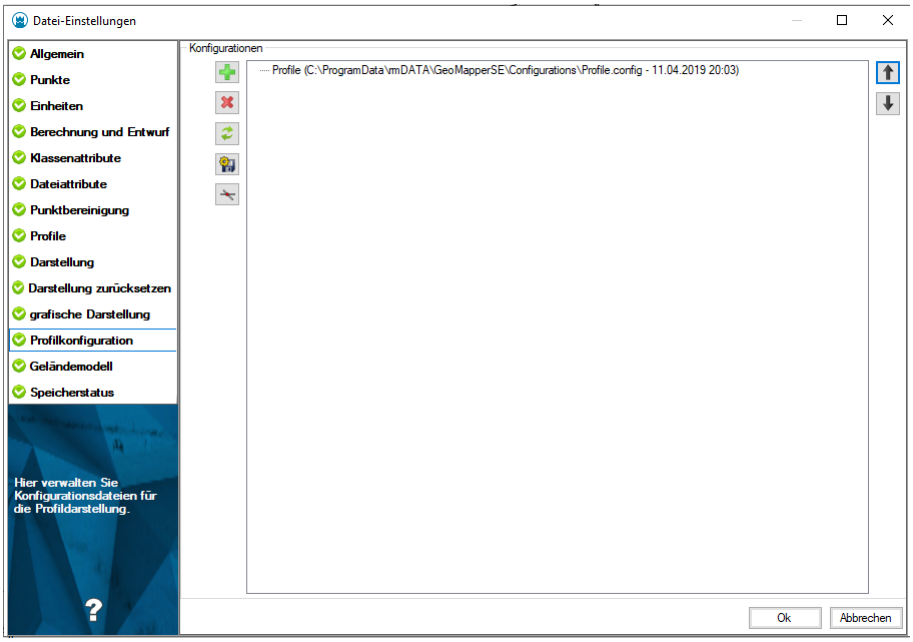
Speicherstatus

Hier wird der Speicherstatus der Datei angezeigt bzw. wer die Datei wann erstellt hat und wer sie zuletzt wann gespeichert hat. Außerdem wird hier auch der absolute Pfad der Datei angezeigt.



Profilkonfiguration

Setzen Sie hier die Einstellungen für die Bearbeitung von Profilen



Konfigurationen: Geben Sie die Konfigurationen an, die Sie bei der Bearbeitung von Profilen einsetzen möchten.

> ⓘ Die hier eingestellten Konfigurationen gelten für sämtliche Profile in dieser Datei.

Programm-Einstellungen

Programm-Einstellungen

Menu: [Datei/ Programm-Einstellungen]

Im folgenden Dialog können Sie generelle Programmeinstellungen vornehmen, die über die aktuell bearbeitete Datei hinaus gültig sind.

Details siehe:

Grafik

Anzeige

3D-Ansicht

Fachschalen

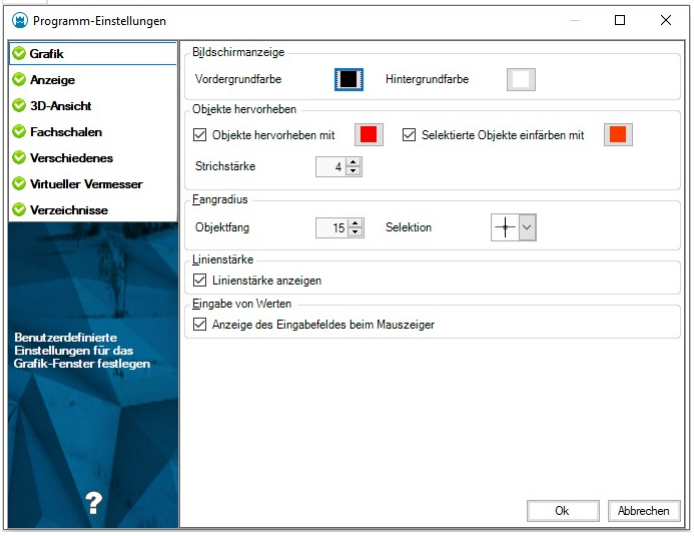
Verschiedenes

Verzeichnisse

ⓘ Die Einstellungen werden pro Benutzer gespeichert.

Programmeinstellungen - Grafik

Diese Seite erlaubt es, die Eigenschaften des Grafikfensters zu verändern:



Bildschirmanzeige

Vordergrundfarbe: Die Vordergrundfarbe bestimmt die Farbe des "Fensters", welches beim Selektieren von Objekten im Grafikfenster aufgezogen werden kann. **Hintergrundfarbe:** Die Hintergrundfarbe ist die Farbe des Grafikfensters.

ⓘ Wir empfehlen folgende Farbeinstellungen: Vordergrundfarbe= Index 5 Hintergrundfarbe= Index 7 oder weiß

Objekte Hervorheben:

Objekte hervorheben mit: Farbe für die Objekte, über die gerade die Maus "schwebt"
Selektierte Objekte hervorheben mit: Farbe für die Objekte, die Sie selektiert haben.
Strichstärke: Die Strichstärke wird zur originalen Strichstärke des Objekts dazugegeben, damit das Objekt gut hervorgehoben wird.

Fangradius

Objektfang: Bei der Wahl von Objekten (z.B. der Wahl eines Punktes beim Einfügen eines Linienzuges) steuert die Pixelanzahl die Größe des Quadrats in der Grafik. Objekte, die innerhalb des Quadrats liegen, werden gefangen.
Selektion : Wählen Sie den Mauscursor, der angezeigt wird, wenn kein Befehl aktiv ist. Alle Objekte, die in das Quadrat des gewählten Cursors hineinragen, werden gefangen.

Linienstärke anzeigen

Aktivieren Sie die Option um die Linien mit originaler Linienstärke anzuzeigen. Alternativ werden die Linien in der Grafik immer dünn dargestellt.

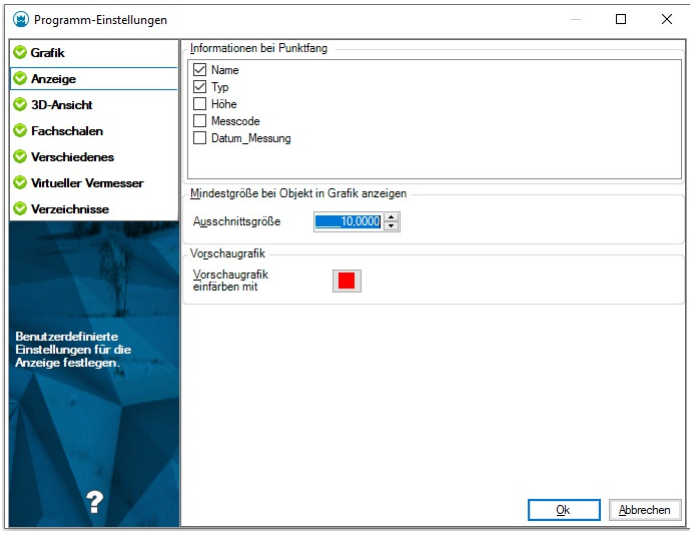
ⓘ Sie können die Linienstärke auch über den Schalter in der Statusleiste steuern.

Eingabe von Werten

Anzeige des Eingabefeldes beim Mauszeiger: Definiert, ob Eingaben in einem Feld direkt an der Maus oder in einem eigenen Eingabefeld im linken oberen Bildschirmbereich erfolgen sollen. Das Eingabefeld an der Maus funktioiert nicht optimal, wenn die Grafik-Einstellungen im Windows eingeschränkt werden (z.B Citrix)

Programmeinstellungen - Anzeige

Diese Seite erlaubt es, die Eigenschaften in der Anzeige zu verändern:



Informationen bei Punktfang

Hier wählen Sie die Punkteigenschaften, welche *während der Konstruktion* am Cursor angezeigt werden, sobald ein Punkt mittels Fangbox gefangen wird.

Mindestgröße bei Objekt in Grafik anzeigen

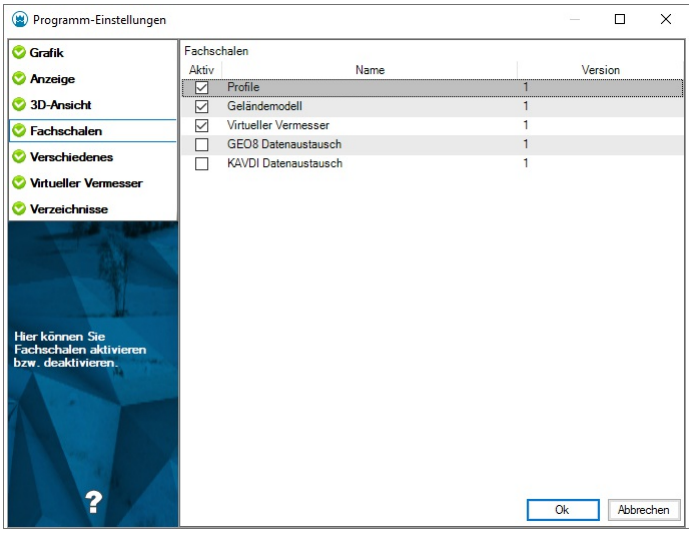
Ausschnittsgröße: Steuert die Größe des Zoom-Bereichs in [m], der beim automatischen Zoom auf ein Objekt verwendet wird.

Vorschaugrafik

Hier wählen Sie die Farbe mit jener die Vorschaugrafiken dargestellt werden sollen. Dies betrifft vor allem die temporären Hilfslinien in den Konstrutionsmethoden, sowie den Selektionscursor des Objektfanges.

Programmeinstellungen - Fachschalen

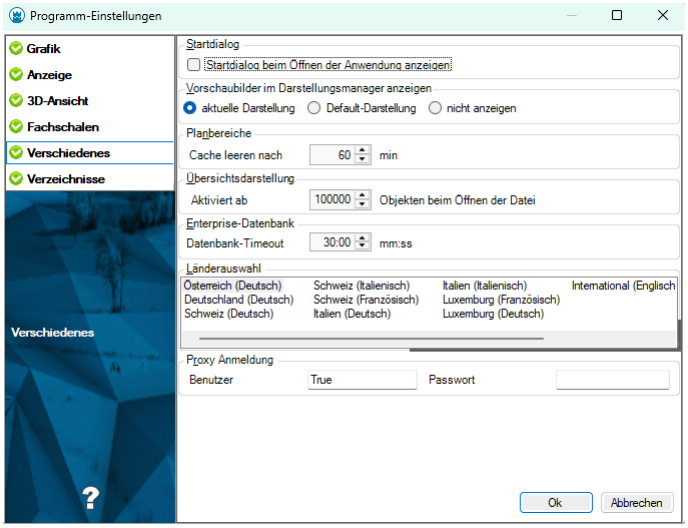
Auf dieser Seite können Sie Fachschalen aktivieren bzw. deaktivieren.



Geländemodell: Mit diesem Modul erstellen Sie Geländemodelle, Höhenschichtenpläne und thematische Darstellungen nach Höhe oder Neigung. Das Ermitteln von Volumen zwischen bestehenden oder geplanten Modellen und das Berechnen von Kunstflächen für Projektierungen ergänzen das Modul und machen es zur ersten Wahl, was die Geländemodellierung im Vermessungsbüro betrifft.
Profile: Profildarstellungen für Straßenachsen, Querprofile einer Flussvermessung oder der Geländeverlauf für die Planung eines Neubaus. Je nach Anwendungszweck passen Sie die Darstellung der Profile in vielerlei Hinsicht an.
GEO8 Datenaustausch: Wenn Sie in der Berechnungssoftware Geo8 der Firma GeoSoft Punkte neu bestimmt haben, schieben Sie diese nach GeoMapper. GeoMapper erkennt die Aktualisierung automatisch und importiert die neuen Daten. Auch der umgekehrte Weg ist möglich - Rufen Sie den Export einfach in der Symbolleiste auf.

KAVDI Datenaustausch: Wenn Sie in der Berechnungssoftware KAVDI der Firma Hellinge (Geodätische Software, Entwicklung und Support) Punkte neu bestimmt haben, schieben Sie diese nach GeoMapper. GeoMapper erkennt die Aktualisierung automatisch und importiert die neuen Daten. Auch der umgekehrte Weg ist möglich - Rufen Sie den Export einfach in der Symbolleiste auf.

Programmeinstellungen - Verschiedenes



Startdialog

Startdialog beim Öffnen anzeigen: Steuert, ob der Startdialog mit der Auswahl der Arbeitsweise angezeigt wird.

Vorschaubilder im Darstellungsmanager anzeigen

Aktuelle Darstellung : Die Vorschaubilder werden entsprechend der in der Multifunktionsleiste gewählten Darstellung im Darstellungsmanager angezeigt. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn sich die Objekte abhängig von der Darstellung stark verändern und die Anzeige der aktuellen Darstellung des Objekts für Sie eine wichtige visuelle Unterstützung bringt.
Default-Darstellung : Ist in der Konfiguration eine Default-Darstellung festgelegt, dann wird nur diese Darstellung berücksichtigt. Diese Einstellung wird empfohlen, wenn es in der Konfiguration viele Darstellungen gibt.
nicht anzeigen : Die Vorschaubilder werden nicht angezeigt. Mit dieser Einstellung braucht GeoMapper deutlich weniger Speicher und wird so insbesondere bei großen Konfigurationen empfohlen.

> ⓘ Änderungen der Anzeige der Vorschaubilder werden erst beim Öffnen bzw. neu Anlegen eines Projekts wirksam.

Planbereiche

Cache leeren nach: Planbereichfenster werden zum schnelleren Zugriff gecached. Diese Einstellung gibt an, nach welcher Zeit der Cache geleert wird, um Speicher einzusparen. Standardmäßig beträgt der Wert **60 min** , d. h. Planbereiche, die 1 Stunde lang nicht betrachtet werden, werden nach dieser Zeit entleert. Wechseln Sie dann erneut auf diesen Planbereich, dann wird die Grafik neu aufgebaut und wieder für maximal 1 Stunde bereit gehalten.

> ⚠ Ein kleinerer Wert bedeutet, dass eher Speicher freigegeben werden kann, bedeutet aber, dass Sie u. U. länger warten müssen, bis die Planbereichgrafik am Bildschirm erscheint, wenn Sie in einen Planbereich wechseln.

Übersichtsdarstellung

Aktivieren ab: Gibt an, ab wie vielen Objekten die Übersichtsdarstellung beim Öffnen einer Datei aktiviert wird.

Enterprise-Datenbank

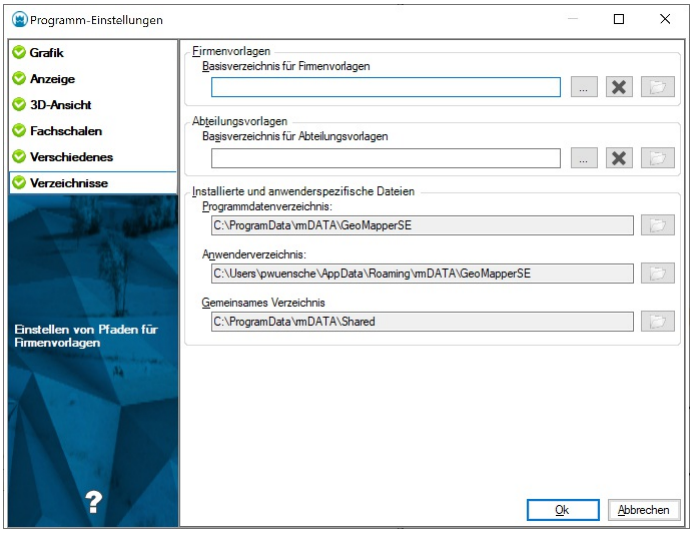
Datenbank-Timeout: Gibt das Timeout in Minuten:Sekunden für SQL-Befehle bei Enterprise Geodatenbank-Verbindungen (Oracle oder SQLServer) an.

ⓘ Ein hoher Wert kann hier notwendig sein, falls Befehle bei generell langsamer Datenbankverbindung abbrechen und zum Beispiel lang laufende Importe nicht fertig werden.

Länderauswahl

Mit dieser Auswahl stellt Sie Sprache ein und aktivieren länderspezifische Funktionen.

Programmeinstellungen - Verzeichnisse



Es werden folgende rmDATA GeoMapper nutzt folgende Verzeichnisse:
Firmenverzeichnis: Für alle firmenweit genutzten Einstellungen, wie Konfigurationen, Dateivorlagen, Skripts, etc.
Abteilungsverzeichnis: Für Einstellungen, die in einer kleineren Einheit Ihrer Firma genutzt werden
Programmdatenverzeichnis: Diese Dateien werden mit dem Produktsetup installiert.

⚠ Wenn Sie hier eine Datei verändern, dann wird diese beim nächsten Update wieder überschrieben. Speichern Sie Ihre Änderungen immmer in eines der anderen Verzeichnisse!

Anwenderverzeichnis: Für benutzerspezifische Anpassungen

⚠ Sehr häufig wird dieses Verzeichnis nicht gesichert. Nutzen Sie es daher nur temporär oder achten Sie selbst auf eine entsprechende Sicherung der Daten.

Gemeinsames Verzeichnis: In diesem Verzeichnis werden produktübergreifende Dateien installiert. U.a. die Messcodetabellen für CodeGrafik.

⚠ Verändern Sie hier ebenfalls keine Dateien. Sie werden beim nächsten Update wieder überschrieben. Außerdem wird dieses Verzeichnis in fast keiner Firme gesichert.

Aufbau der Verzeichnisse

In jedem der Verzeichnisse finden Sie folgende Unterordner:
Konfigurationen (\Firmenverzeichnis\Configurations)
Mapping-Dateien (\Firmenverzeichnis\TransferSettings)
Drucklayouts (\Firmenverzeichnis\Templates\Printing)
Projektvorlagen (\Firmenverzeichnis\Templates\ProjectTemplates)
Reports (\Firmenverzeichnis\Templates\Reports)
Script-Dateien (Firmenverzeichnis\Scripts)
Um einen Ordner einzustellen, klicken Sie auf den [...] und wählen Sie hier einen Ordner aus. Sobald alle Ordner eingestellt wurden,

klicken Sie auf OK und diese werden gespeichert.
Fehlen Ordner, werden diese beim Start von rmDATA GeoMapper oder beim Speichern der Programmeinstellungen automatisch angelegt.

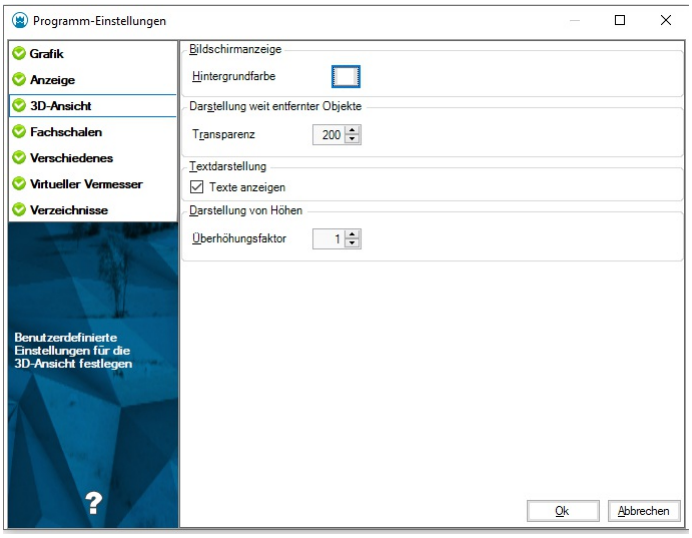
Hierarchie der Verzeichnisse

Wenn Dateien gebraucht werden, so werden die Verzeichnisse in folgender Reihenfolge durchsucht:
Anwenderverzeichnis
Abteilungsverzeichnis
Firmenverzeichnis
Programmdatenverzeichnis

Programmeinstellungen - 3D-Ansicht

Einstellungen um Ihre Daten 3dimensional betrachten zu können.

> ⓘ Schalten Sie die 3D-Ansicht ein über  in der Symbolleiste.



Bildschirmanzeige:
Hintergrundfarbe: Der Hintergrund der 3D-Ansicht
Darstellung weit entfernter Objekte:
Transparenz: Weit entfernte Objekte werden grau dargestellt, damit die Entfernung besser visualisiert werden kann. (0: keine Transparez, 255: durchsichtig)
Textdarstellung:
Texte anzeigen: Die Texte können in der 3D-Ansicht ein- und ausgeblendet werden.
Darstellung von Höhen:
Überhöhungsfaktor: Um kleine Höhenunterschiede besser erkennen zu können, kann man die Ansicht in der Höhe strecken. Beim Picken werden die originalen Höhen aus der Datenbasis verwendet - NICHT die überhöhten Werte.

> ⚠ Bei der Darstellung von Geländemodellen in der 3D-Ansicht kann zusätzlich noch der Überhöhungsfaktor des Geländemodells wirken.

Beenden

Schließt das Programm.
Alle Projekte werden geschlossen und das Programm wird beendet.
Wurden in einem Projekt Änderungen durchgeführt, können Sie die Datei speichern.

Bearbeiten

Rückgängig

Machen Sie die Bearbeitung des Plans schrittweise rückgängig.

Menu: [Bearbeiten / Rückgängig]

Mittels dieser Funktion können Sie Bearbeitungsschritte nacheinander rückgängig machen.

> ⓘ Bestimmte Befehle, wie z. B. Importe, erlauben anschließend kein Rückgängig-machen.

> ⚠ Nach dem Rückgängig-machen eines Bearbeitungsschrittes ("Undo") ist kein automatisches Wiederherstellen der rückgängig gemachten Aktion ("Redo") möglich.

Kopieren

> ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Kopieren von einem oder mehreren Objekten

Menu: [Bearbeiten / Kopieren]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie die zu kopierenden Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten)

Bestätigen Sie die Auswahl mit der Option "Fertig".

Wählen Sie den Basispunkt für das Kopieren

Wählen Sie den Zielpunkt für das Kopieren

Die gewählten Objekte werden an die angegeben Position kopiert.

> ⓘ Es werden keine referenzierenden Objekt mitkopiert, wenn diese nicht ausgewählt wurden. Wurden diese ausgewählt, dann bleibt auch die Topologie erhalten (z. B. die Beziehung zwischen Linienzug und Vermessungspunkten). Bemaßungen, Blattbereiche, Rasterbilder und Elemente aus externen Dateien können nicht kopiert werden.

Alternative

Selektieren Sie die Objekte

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

> ⚠ Folgende Objekte können nicht kopiert werden:
> - Bemaßungen
> - Geländemodelle
> - Thematische Darstellungen
> - Volumenberechnungen

Kopieren über Zwischenablage

Menu: [Bearbeiten / Kopieren über Zwischenablage]

Rufen Sie den Befehl auf oder drücken Sie Strg+C.

Wählen Sie die zu kopierenden Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten)

Bestätigen Sie die Auswahl mit der Option "Fertig".

Die Objekte befinden sich jetzt in der Zwischenablage und können in die aktuelle Zeichnung oder in eine andere kopiert werden. Das funktioniert auch produktübergreifend zwischen rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop und rmDATA GeoDesigner.

ⓘ Objekte aus hinterlegten Geodatenbanken können ebenfalls kopiert werden.

ⓘ Es werden keine referenzierenden Objekt mitkopiert, wenn diese nicht ausgewählt wurden. Wurden diese ausgewählt, dann bleibt auch die Topologie erhalten (z. B. die Beziehung zwischen Linienzug und Vermessungspunkten).

⚠ Folgende Objekte können nicht kopiert werden:

- Druckbereiche
- Bemaßungen
- Geländemodelle
- Thematische Darstellungen
- Volumenberechnungen
- CAD-Elemente

Einfügen über Zwischenablage

Menu: [Bearbeiten / Einfügen über Zwischenablage]

Rufen Sie den Befehl auf oder drücken Sie Strg+V.

Die Objekte aus der Zwischenablage werden in der Grafik mit ihren originalen Koordinaten eingefügt. Sollten sich die Ausgangsdaten in einem anderen Koordinatensystem befinden, so werden sie automatisch transformiert.

ⓘ Wurden in den Ausgangsdaten die grafischen Eigenschaften verändert, z.b: die Punktnummer freigestellt, so wird diese Information ebenfalls übernommen.

ⓘ Die Version eines Objekts wird nicht übernommen. Es wird immer in der aktuellen Version neu eingefügt.

ⓘ Wenn der Objekttyp in der aktuellen Zeichnung nicht bekannt ist, dann sehen Sie das Objekt nur, wenn Sie im Menü Ansicht die Objektsichtbarkeit entsprechend geschaltet haben.

Objekte sichtbar schalten

Unsichtbare Objekte werden sichtbar geschaltet

Menu: [Bearbeiten / Objekte sichtbar schalten]

Rufen Sie den Befehl auf.

GeoMapper blendet bislang unsichtbare Objekte temporär ein.

Wählen Sie ein oder mehrere dieser Objekte in der Grafik und bestätigen Sie die Auswahl.

GeoMapper schaltet die gewählten Objekte sichtbar; die restlichen Objekte werden wieder ausgeblendet.

ⓘ Es wird lediglich die Objektgrafik selbst wieder sichtbar; separat ausgeblendete Beschriftungen können Sie anschließend mittels Beschriftungen einblenden wieder sichtbar machen.

Objekte unsichtbar schalten

Sichtbare Objekte werden unsichtbar geschaltet

Menu: [Bearbeiten / Objekte unsichtbar schalten]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte in der Grafik.

Die gewählten Objekte werden unsichtbar geschaltet.

Alternative
Wählen Sie erst die Objekte, die Sie unsichtbar machen möchten
Rufen Sie dann den Befehl auf.

Löschen

> ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Löschen von Objekten

Menu: [Bearbeiten / Löschen]

Wählen Sie die zu löschenden Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten)
Bestätigen Sie die Auswahl mit der Option "Fertig".

> ⚠ Beim Löschen von Objekten werden unter Umständen darauf referenzierende Objekte mitgelöscht. Das betrifft alle Objekte, die ohne die Referenz nicht mehr existieren können, z. B. Linienzug-Symbole.

> ⓘ Bei Linienzügen, die auf Vermessungspunkte gezeichnet wurden, bleibt der Linienzug erhalten, wenn der Punkt gelöscht wird.

Alternative
Wählen Sie die zu löschenden Objekte
Drücken Sie die Taste Entf um die gewählten Objekte zu löschen.
Alternative
Selektieren Sie die Objekte
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

> ⚠ Bei aktivierter rmGEO-Verbindung kommt beim Löschen von Punkten die Sicherheitsabfrage "Wollen Sie nur den Punkttyp löschen?". Wird diese Frage mit **Nein** beantwortet, wird der Punkt auch in rmGEO gelöscht. Mit **Ja** wird nur der Typ des Punkts gelöscht.

> ⚠ Das Löschen von einem Geländemodell ist nicht über diesen allgemeinen Befehl möglich. Rufen Sie dazu im Menü Geländemodell den entsprechenden Befehl auf.

Verschieben

> ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Verschieben von Objekten

Menu: [Bearbeiten / Verschieben]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten)
Bestätigen Sie die Auswahl mit der Option "Fertig".
Wählen Sie den Basispunkt für die Verschiebung
Wählen Sie den Zielpunkt für die Verschiebung

ⓘ Es werden alle topologisch verknüpften Objekte gemeinsam verschoben. D.h. wird ein Linienzug verschoben, dann werden auch die referenzierten Vermessungspunkte verschoben.

Alternative
Selektieren Sie die Objekte
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

⚠ Folgende Objekte können nicht verschoben werden:
- Bemaßungen (Bemaßungen können nur indirekt über die zugrundeliegenden Punkte verschoben werden.)
- Geländemodelle
- Thematische Darstellungen
- Volumenberechnungen

Punkt umhängen

Punkte umhängen
Menu: [Bearbeiten / Punkt umhängen]
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Punkte durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Punkte wählen. (Siehe Selektion von Daten)
Bestätigen Sie die Auswahl mit der Option "Fertig".
Wählen Sie den Basispunkt für die Verschiebung
Wählen Sie den Zielpunkt für die Verschiebung

ⓘ Es werden lediglich die eingangs selektierten Punkte verschoben. D.h. liegt ein solcher Punkt auf einem Linienzug, dann wird der Linienzug nicht verändert. Der Punkt wird stattdessen vom Linienzug weg verschoben.

Alternative
Selektieren Sie Punkte in der Grafik
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Verdrehen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Einen Punkt oder ein Linienzugsymbol verdrehen
Menu: [Bearbeiten / Verdrehen]
Rufen Sie den Befehl Verdrehen auf
Wählen Sie die Symbole direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".
Wählen Sie den Drehpunkt
Wählen Sie die Endposition
GeoMapper dreht die selektierten Objekte um den eingeschlossenen Winkel
Alternative
Verdrehen um einen eingegebenen Winkel
Rufen Sie den Befehl Verdrehen auf
Wählen Sie die Symbole direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".
Wählen Sie den Drehpunkt

Wählen Sie die Option "Verdrehen durch die Eingabe eines Winkels"



Geben Sie den Winkel ein

GeoMapper dreht die selektierten Objekte um den angegebenen Winkel

Alternative

An einer Linie ausrichten

Rufen Sie den Befehl Verdrehen auf

Wählen Sie die Symbole direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".

Wählen Sie den Drehpunkt

Wählen Sie die Option"an Linie ausrichten"



Wählen Sie eine Basislinie durch Auswahl eines Segments oder durch Auswahl von 2 Punkten

Wählen Sie die Ziellinie durch Auswahl eines Segments oder durch Auswahl von 2 Punkten

Die Punkte werden verdreht

GeoMapper dreht die selektierten Objekte, so dass die gewählte Basislinie dann parallel zur gewählten Ziellinie ist.

> ⓘ Achten Sie bei der Wahl der Segmente auf die Richtung. Sie wird mit einem Pfeil in der Grafik angezeigt. Ändern Sie die Richtung indem Sie die Maus näher zum anderen Endpunkt des Segments bewegen.

Alternative

Selektieren Sie die Objekte

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Punkt verdrehen

Einen Punkt oder ein Linienzugsymbol verdrehen

Menu: [Bearbeiten / Punkt verdrehen]

Rufen Sie den Befehl Punkt verdrehen auf

Wählen Sie die Symbole direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".

Geben Sie grafisch an, wie das Objekt verdreht werden soll:

Richtungspunkt: Wählen Sie den Richtungspunkt

Winkel: Wählen Sie die Option "Winkel eingeben" und geben Sie den Winkel direkt ein.

Beenden Sie den Befehl mit [Fertig]

> ⓘ **Beschriftung mitrotieren:** Nach der Selektion der Symbole können Sie die Option wählen "Beschriftung rotieren" bzw. "Beschriftung nicht rotieren". Die zuletzt gewählte Option wird beim nächsten Mal wieder verwendet.

Alternative

Selektieren Sie die Objekte

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Spiegeln

> ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Spiegeln von Objekten

Menu: [Bearbeiten / Spiegeln]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie die Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe

Selektion von Daten)
Bestätigen Sie die Auswahl mit der Option "Fertig".
Definieren Sie die Spiegelachse durch die Auswahl zweier Punkte oder über ein bestehendes Liniensegment.

ⓘ Nach der Auswahl der zu spiegelnden Objekte sorgen Sie durch Auswahl der Option **Basisobjekte löschen** dafür, dass die ursprünglich ausgewählten Objekte nach der Spiegelung gelöscht werden. Sie können die Option auf dieselbe Weise deaktivieren.

ⓘ Es werden keine referenzierenden Objekt mitgespiegelt, sofern diese nicht ausgewählt wurden. Falls doch, dann bleibt auch die Topologie erhalten (z. B. die Beziehung zwischen Linienzug und Vermessungspunkten). Bemaßungen, Blattbereiche, Rasterbilder und Elemente aus externen Dateien können nicht gespiegelt werden.

Alternative
Selektieren Sie die Objekte
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

⚠ Durch diese Operation ändern die gespiegelten Kopien von linien- und flächenhaften Objekten ihre Richtung, damit die Linien- und Flächensignaturen auf der selben Seite wie beim Ursprungsobjekt erzeugt werden.

⚠ Folgende Objekte können nicht gespiegelt werden:
- Bemaßungen (Bemaßungen können nur indirekt über die zugrundeliegenden Punkte verändert werden.)
- Geländemodelle
- Thematische Darstellungen
- Volumenberechnungen

Punkt skalieren

Einen Punkt oder ein Linienzugsymbol skalieren

Menu: [Bearbeiten / Punkt skalieren]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie die Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".
Geben Sie den Skalierungsfaktor ein
Wählen Sie aus, ob die Beschriftungen ebenfalls skaliert werden sollen.
Beenden Sie den Befehl mit [Fertig]
Alternative
Selektieren Sie die Objekte
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Skalieren

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Objekte skalieren.

Menu: [Bearbeiten / Skalieren]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie die Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".

Wählen Sie einen Startpunkt um den die gewählten Objekte skaliert werden sollen.
Wählen Sie mit der Maus oder über die Option Skalierungsfaktor den gewünschten Faktor aus.
Beenden Sie den Befehl mit [Fertig]
Alternative
Selektieren Sie die Objekte
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Versetzen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Versetzen von Linienzügen.

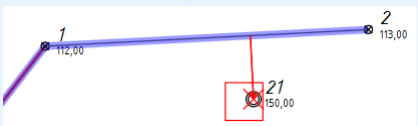
Menu: [Bearbeiten / Versetzen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Objekte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Elemente wählen. (Siehe Selektion von Daten). Alternativ wählen Sie alle Objekte mit der Option "Alle".
Geben Sie die Richtung an, in die die Linienzüge versetzt werden sollen.
Geben Sie den Abstand ein.
Alternative
Wählen Sie die zu versetzenden Linienzüge aus.
Wählen Sie die Option "Punktangabe" aus dem Kontextmenü.
Wählen Sie einen Punkt, durch den der neue Linienzug verlaufen soll.
Alternative
Wählen Sie die zu versetzenden Linienzüge aus.
Wählen Sie die Option "Mit Höhenversatz" aus dem Kontextmenü.
Geben Sie die Richtung an, in die die Linienzüge versetzt werden sollen.
Geben Sie den Abstand ein.
Geben Sie den Höhenversatz an, um den die Stützpunkthöhen verändert werden sollen. Auf ungültige Höhen wird der Höhenversatz nicht angebracht.

ⓘ
- Der Befehl versucht immer, die Höhen der Stützpunkte (Z-Koordinate) in den neuen Linienzug zu übertragen. Wenn der alte und der neue Linienzug aus gleich vielen Stützpunkten bestehen, werden gültige Höhen automatisch übernommen.
- Ist die Anzahl der Stützpunkte verschieden, ist keine sinnvolle Übernahme der Höhen möglich. Dasselbe gilt für den Fall, wenn durch das Versetzen eines Linienzuges mehr als ein neuer Linienzug entsteht (siehe Abbildung unten, rote Linienzüge wurden durch "Versetzen" erzeugt). Die Höhe aller Stützpunkte ist dann ungültig. Weiters wird kein Höhenversatz angebracht.



ⓘ Wird der neue Linienzug durch die Auswahl eines Punktes mit gültiger Höhe versetzt, wird automatisch ein Höhenversatz durchgeführt, wenn der gewählte Punkt orthogonal auf den alten Linienzug projiziert werden kann und der alte Linienzug am Lotfusspunkt ebenfalls eine gültige Höhe besitzt.



ⓘ Sie können im jeweiligen Arbeitsmodus (*Abstand* oder *Punktangabe*) immer weitere Versatzobjekte erzeugen, solange Sie den Befehl nicht abbrechen.

ⓘ Punkte, über die der Basislinienzug gezeichnet wurde, werden nicht mitversetzt. Der originale Linienzug bleibt erhalten.

Segment versetzen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Versetzen von Segmenten eines Linienzuges.

Menu: [Bearbeiten / Segment versetzen]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie das zu versetzende Segment aus
Geben Sie den Startpunkt des neuen Segments an
Alternative
Wählen Sie das zu versetzende Segment aus
Wählen Sie die Option "Eingabe Abstand" aus dem Kontextmenü
Geben Sie den Abstand ein
Alternative
Wählen Sie das zu versetzende Segment aus
Wählen Sie die Option "Mit Höhenversatz" aus dem Kontextmenü.
Geben Sie den Abstand ein
Geben Sie den Höhenversatz an, um den die Höhe von Anfangs- und Endpunkt verändert werden soll. Auf ungültige Höhen wird der Höhenversatz nicht angebracht.

ⓘ Der Befehl überträgt eine gültige Höhe von Start- und Endpunkt immer ins neu erzeugte Segment bzw. in den neuen Linienzug.

ⓘ Wird das Segment durch die Auswahl eines neuen Startpunktes mit gültiger Höhe versetzt, wird automatisch ein Höhenversatz durchgeführt, wenn auch der Anfangspunkt des alten Segments eine gültige Höhe besitzt.

ⓘ Sie können im jeweiligen Arbeitsmodus (*Abstand* oder *Punktangabe*) immer weitere Versatzobjekte erzeugen, solange Sie den Befehl nicht abbrechen.

Bogenradius ändern

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Verändern des Radius von Segmenten eines Linienzuges oder einer Fläche.

Menu: [Bearbeiten / Bogenradius ändern]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie das zu verändernde Segment aus
Wählen sie den gewünschten Bogen grafisch aus oder wählen sie einen Punkt mittels Distanzeingabe
Alternative
Rufen Sie den Befehl auf

Wählen Sie das zu verändernde Segment aus
Wählen Sie die Option **Radius eingeben**
Geben Sie den neuen Radius vom Segment an
Wählen Sie einen der daraus resultierenden 4 Bögen aus

> ⓘ Liniensegmente können in Bogensegmente umgewandelt werden und umgekehrt. Um ein Bogensegment in ein Liniensegment umzuwandeln geben Sie eine Distanz von **0** oderden Radius **0** an.

Kreis

Bildet ein Linienzug, Fläche oder ausgewählte Insel der Fläche einen Kreis, so kann mit diesem Befehl der Radius des Kreises geändert werden.
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen sie den zu verändernden Kreis aus
Geben sie den neuen Radius des Kreises ein bzw. zeigen sie ihn in der Grafik an

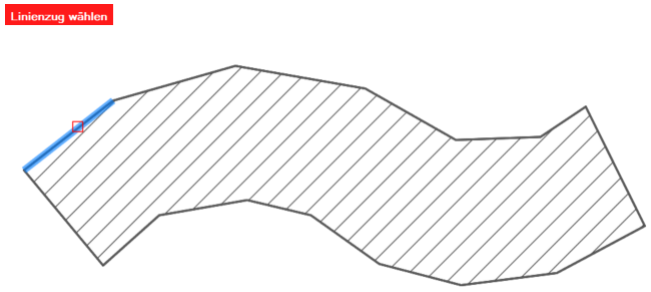
Bogen aus 2 Segmenten

> ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

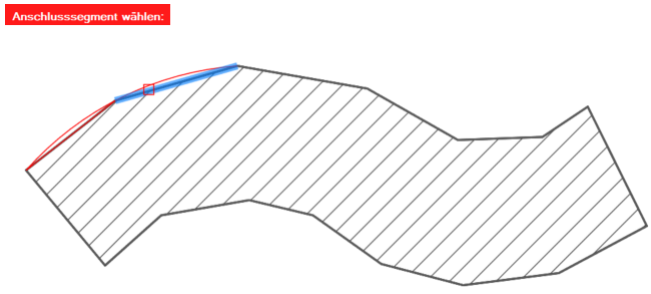
Erzeugen Sie Bogensegmente aus jeweils zwei benachbarten Segmenten.

Menu: [Bearbeiten/Bogen aus 2 Segmenten]

Starten Sie den Befehl
Wählen Sie das erste Segment, das in einen Bogen umgewandelt werden soll, aus der Grafik.



Wählen Sie ein anschließendes Geradensegment



> ⓘ GeoMapper unterstützt Sie bei der Auswahl und zeigt währenddessen eine Vorschau des entstehenden Bogensegments. Sobald Sie das Segment anklicken, wird es für die Berechnung übernommen.

GeoMapper legt einen Bogen durch die drei Punkte der angrenzenden Segmente
Alternative
Wählen Sie einen Linienzug oder eine Fläche in der Grafik
Starten Sie den Befehl über die Multifunktionsleiste
Wählen Sie das Anschlusssegment für den Bogen. Das erste Segment wird automatisch dadurch definiert, wo Sie den zu bearbeitenden Linienzug oder Fläche vor dem Befehlsaufruf anklicken.

ⓘ GeoMapper wiederholt die Ausführung solange, bis Sie die Auswahl abbrechen.

ⓘ Um zwei Linienzüge durch einen Bogen zu verbinden, verwenden Sie den Befehl [Linienzug abrunden] (../aendern/linienzugabrunden).

Segmente begradigen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Erzeugen Sie Geradensegmente aus Bogensegmenten eines bestimmten Linienzugs oder einer Fläche.

Menu: [Bearbeiten/Segmente begradigen]

Starten Sie den Befehl

Wählen Sie einen Linienzug (oder eine Fläche), der begradigt werden soll, aus der Grafik.

Wählen Sie jeweils einen Start- und Endpunkt für die Begradigung entlang des Linienzugs.

ⓘ Wenn Sie den Linienzug gleich zu Beginn an einem Stützpunkt selektieren, dann entfällt die Auswahl des Anfangspunktes und der geklickte Stützpunkt wird automatisch zum Anfangspunkt.

4. GeoMapper ersetzt alle Bogensegmente zwischen den gewählten Punkten durch Geradensegmente.

ⓘ Für Bögen, welche durch drei Punkte definiert waren, setzt das Programm zwei Geradensegmente ein. So bleiben alle vormaligen Punkte erhalten.

Alternative

Wählen Sie einen Linienzug oder eine Fläche in der Grafik

Starten Sie den Befehl über die Multifunktionsleiste oder das Menü.

ⓘ GeoMapper wiederholt die Ausführung solange, bis Sie die Auswahl abbrechen. Damit können Sie beliebig viele Linienzüge oder Flächen nacheinander begradigen.

Segmente zu Tangentenbögen

Ändert den Radius von Segmenten, sodass sie Tangentenbögen bilden.

Menu: [Bearbeiten/Segmente zu Tangentenbögen]

Verwenden Sie den Befehl, um bestehende Linienzüge oder Flächen nachzubearbeiten.

Selektieren Sie den Linienzug oder die Fläche, den Sie bearbeiten wollen (Basislinienzug)

Wählen Sie die Anfangsrichtung:

Selektieren Sie ein Segment des Linienzuges oder der Fläche für die Richtung. Das gibt auch den Anfangspunkt an. (Die Richtung wird dann passend zum Endpunkt ermittelt)

Wählen Sie 2 Punkte (beliebig in der Zeichnung) und einen Anfangspunkt am Linienzug / auf der Fläche

Wählen Sie einen Endpunkt am Linienzug / auf der Fläche

GeoMapper macht aus allen Segmenten zwischen gewähltem Anfangssegment/Anfangspunkt und Endpunkt Tangentenbögen (sieht gleich aus, als würde man sie so neu zeichnen)

ⓘ Wenn Sie ein Segment zum Angeben der Anfangsrichtung auswählen, wird dieses Segment selbst nicht verändert, sondern nur die darauffolgenden.

ⓘ Falls ein Segment vorher bereits einen Radius hat, wird dieser überschrieben

ⓘ Durch den Befehl werden keine neuen Stützpunkte erzeugt, sondern nur nur die Radien der vorhandenen Segmente verändert.

ⓘ Wenn im Linienzug oder der Fläche ein Bogen über 3 Punkte eingefügt wurde, wird der Stützpunkt in der Mitte beibehalten (an dieser Stelle werden aus einem Segment zwei Segmente)

ⓘ Alle auf diesen Linienzug referenzierenden Flächen werden entsprechend neu berechnet.

Ausrunden

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Rundet einen Linienzug oder eine Fläche aus

Menu: [Bearbeiten / Ausrunden]

Rufen Sie den Befehl auf

Wählen Sie einen Linienzug oder eine Fläche (kann auch vor Aufruf des Befehls selektiert werden)

Wählen Sie die Segmente, die für die Ausrundung verwendet werden

Mit der Option "Ganzen Linienzug ausrunden" werden alle Segmente des Linienzuges für den Befehl verwendet (In beiden Fällen erscheint eine Vorschau in der Grafik)

In der Grafik erscheint eine Vorschau, wie der Zug aussehen wird, mit der Option Amplitudenspannnung kann die Ausrundung geändert werden

Mit **Ja** wird der Linienzug (bei Flächen die Umfahrung oder die gewählte Insel) ausgerundet, bei Abbrechen passiert nichts

ⓘ "Ganzen Linienzug ausrunden" bei Flächen bewirkt das die Umfahrung der Fläche oder die gewählte Insel bearbeitet wird.

Fortsetzen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Setzt die Konstruktion eines Linienzuges am Start- oder Endpunkt fort oder einer Fläche beim gewählten Segment.

Menu: [Bearbeiten / Fortsetzen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Selektieren Sie den Linienzug an jenem Ende, an welchem Sie diesen fortsetzen möchten. Wenn Sie eine Fläche fortsetzen möchten dann wählen Sie zuerst die Fläche und danach das Segment der Fläche welches ersetzt werden soll.

Die Konstruktion wird an jenem Ende des Linienzuges / Segments fortgesetzt, der sich näher zur selektierten Position befindet.

Alternative

Selektieren Sie den Linienzug (Der Selektionspunkt bestimmt, an welchem Ende die Linie fortgesetzt wird)

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Ausrundung entfernen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Entfernt die Ausrundungen eines Linienzuges oder einer Fläche

Menu: [Bearbeiten / Ausrundung entfernen]

Rufen Sie den Befehl auf

Wählen Sie einen Linienzug oder eine Fläche (kann auch vor Aufruf des Befehls selektiert werden)

Nun werden die Segmente gewählt, die begradigt werden sollen

Mit der Option "Alle" werden alle Segmente des Linienzuges für den Befehl verwendet (In beiden Fällen erscheint eine Vorschau in der Grafik)

ⓘ Die Funktion "Alle" bei Flächen bewirkt das die ausgewählte Umfahrung oder die Ausgewählte Insel der Fläche bearbeitet wird.

ⓘ Alle Stützpunkte, die keinen Vermessungspunkt oder einen Knoten besitzen, werden entfernt

ⓘ Linienhafte Segmente bleiben unverändert

Zwischenpunkt einfügen

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Fügt neue Zwischenpunkte in einen Linienzug oder eine Freie Fläche ein.

Menu: [Bearbeiten / Zwischenpunkt einfügen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie das Segment eines Linienzuges oder einer Freien Fläche, in welches Zwischenpunkte eingefügt werden sollen.

Die aktuelle Richtung des Segmentes wird angezeigt. Der erste Zwischenpunkt wird zwischen Anfangspunkt und Endpunkt des Segmentes eingefügt. Jeder weitere Zwischenpunkt wird zwischen dem letzten eingefügten Zwischenpunkt und dem Endpunkt des Segmentes eingefügt.

Punktwahl: Wählen Sie neue Zwischenpunkte mit einer der folgenden Methoden:

Wahl eines bestehenden Punktes

Zeigen einer neuen Position in der Grafik

Aufruf einer Konstruktionsmethode

Auf dem gewählten Segment können beliebig viele Punkte eingefügt werden.

ⓘ Bitte beachten Sie beim Einfügen mehrerer Zwischenpunkte die Richtung des Basissegmentes. Arbeiten Sie immer in Pfeilrichtung!

Alternative

Selektieren Sie einen Linienzug oder eine Fläche

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Zwischenpunkt verschieben

ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Verschiebt einen Zwischenpunkt im Verlauf eines Linienzuges oder einer Freien Fläche.

Menu: [Bearbeiten / Zwischenpunkt verschieben]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie jenen Zwischenpunkt eines Linienzugs oder einer Freien Fläche, dessen Position geändert werden soll.

Wählen Sie die neue Position des Zwischenpunktes mit einer der folgenden Methoden:

Wahl eines bestehenden Punktes

Zeigen einer neuen Position in der Grafik

Aufruf einer Konstruktionsmethode

Der Zwischenpunkt übernimmt die gewählte neue Position, der Linienzug passt sich automatisch an den neuen Verlauf an.

Alternative

Selektieren Sie einen Linienzug oder eine Fläche

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Zwischenpunkt umhängen

Tauscht einen Zwischenpunkt im Verlauf eines Linienzuges oder einer Freien Fläche durch einen neuen Zwischenpunkt aus. Die Anzahl der Zwischenpunkte bleibt dabei unverändert.

Menu: [Bearbeiten / Zwischenpunkt umhängen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie jenen Zwischenpunkt eines Liniezugs oder einer Freien Fläche, dessen Position geändert werden soll.

Wählen Sie die neue Position des Zwischenpunktes mit einer der folgenden Methoden:

Wahl eines bestehenden Punktes

Zeigen einer neuen Position in der Grafik

Aufruf einer Konstruktionsmethode

Der Zwischenpunkt übernimmt die gewählte neue Position, der Linienzug passt sich automatisch an den neuen Verlauf an.

> ⓘ Bestehende Punkte bleiben erhalten, auch wenn danach der Linienzug oder die Fläche nicht mehr über diese Punkte verlaufen.

> ⓘ Ein Zwischenpunkt kann nicht auf einen der Zwischenpunkte desselben Objekts umgehängt werden.

Alternative

Selektieren Sie einen Linienzug oder eine Fläche

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Zwischenpunkt löschen

> ⓘ Dieser Befehl funktioniert auch für importierte CAD-Elemente.

Entfernt einen Zwischenpunkt aus dem Verlauf eines Linienzuges oder einer Freien Fläche.

Menu: [Bearbeiten / Zwischenpunkt löschen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einen Zwischenpunkt der gelöscht werden soll.

Der selektierte Zwischenpunkt wird entfernt.

Wählen Sie weitere Zwischenpunkte, die entfernt werden sollen.

Alternative Zwischenpunkte in einem Bereich löschen

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie eine Option "Von - Bis".

Wählen Sie einen Start Zwischenpunkt

Wählen Sie einen Ende Zwischenpunkt. Bei Flächen und geschlossenen Linienzügen werden die Zwischenpunkte in der Richtung gelöscht in dem weniger Zwischenpunkte liegen. Bei einem nicht geschlossenen Linienzug werden die Zwischenpunkte zwischen den 2 gewählten Punkte gelöscht. Die ausgewählten Punkte selber werden nicht gelöscht!

Wählen Sie erneut einen Start Zwischenpunkt oder brechen Sie die Bearbeitung ab.

> ⓘ Bestehende Punkte, durch die der Linienzug vorher gelaufen ist, bleiben erhalten.

Alternative
Selektieren Sie einen Linienzug oder eine Fläche
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Darstellungseigenschaften kopieren

Die Darstellung eines ausgewählten Quellobjekts wird auf ein oder mehrere Zielobjekte übertragen.

Menu: [Bearbeiten / Darstellungseigenschaften kopieren]

Beim Kopieren werden alle Eigenschaften eines Objektes mit Ausnahme der Geometrie auf ein anderes Objekt übertragen (z.B. Beschriftungspositionen, Farben, Layer, Verdrehungen, etc.). Es wird auch der Objekttyp geändert. Vordefinierte Attribute und deren Werte werden nicht übertragen. Konfigurierte und freie Attribute werden immer übertragen, deren Attributwerte aber nur dann, wenn im Zielobjekt das Attribut nicht existiert oder leer ist. Sind die vorkonfigurierten Attribute des Quellobjektes im Zielobjekt nicht vorkonfiguriert, werden sie als freie Attribute angelegt.
Rufen Sie den Befehl auf
Bestimmen Sie das Quellobjekt, von dem die Darstellungseigenschaften übernommen werden
Wählen Sie die Zielobjekte, welche die Eigenschaften des ausgewählten Quellobjekts erhalten

Darstellung zurücksetzen

Die aktuelle Darstellung der gewählten Objekte wird entsprechend der Konfiguration regeneriert. Alle vom Anwender pro Objekt geänderten Darstellungseigenschaften werden auf den in der Konfigurationsdatei eingestellten Wert zurückgesetzt.

Menu: [Bearbeiten / Darstellung zurücksetzen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Objekte zum Zurücksetzen aus der Grafik. Die Auswahl wird mit der Enter Taste abgeschlossen.
Nach der Objektwahl werden die Objekte zurückgesetzt und neu dargestellt.
Alternative
Option **Alle** : Es werden alle Objekte der aktuellen Ansicht regeneriert. Ein eventuell gesetzter Filter wird ebenfalls berücksichtigt.
Option **Abbrechen** : Der Befehl wird ohne weitere Auswirkungen abgebrochen

> ⚠ Das Verhalten des Befehls, welche Darstellungseigenschaften zurückgesetzt werden, ist von den *Dateieinstellungen* unter der Kategorie Darstellung zurücksetzen abhängig. Auf diese Weise kann das Änderungsverhalten vorgegeben werden.

Objekttyp löschen

Die Darstellung der ausgewählten Objekte wird entfernt. Die Informationen bleiben in Form eines "Objektes ohne Typ" erhalten.

Menu: [Bearbeiten / Typ löschen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Bestimmen Sie mit Hilfe des Objektfangs die gewünschten Objekte.
Drücken Sie Enter , um die Auswahl zu bestätigen.

> ⓘ Die Objekte haben nun den Status von "Objekte ohne Typ" und werden mit der temporären Darstellung angezeigt. Die Sichtbarkeit von Objekten ohne Typ können Sie mit dem Befehl Sichtbarkeit schalten ändern.

> ⓘ Das Löschen des Typs wirkt sich auf alle Darstellungen des Projektes aus (z. B. Darstellung "Natur", "Mappe").

Attribut hinzufügen

Ein Attribut zu einem Objekt hinzufügen

Menu: [Bearbeiten / Attribut hinzufügen]

Rufen Sie den Befehl Attribut hinzufügen auf und selektieren Sie die Objekte, zu denen Attribute hinzugefügt werden sollen oder selektieren Sie die Objekte und rufen dann den Befehl auf.
Geben Sie einen Attributnamen an und wählen Sie den passenden Typ aus
Bestätigen Sie den Dialog mit Ok oder verwerfen Sie die Daten mit Abbrechen

Attribut umbenennen

Ein Freies Attribut eines Objekts umbenennen
Selektieren Sie ein Objekt in der Grafik.
GeoMapper zeigt die Eigenschaften des Objekts im Eigenschaften-Manager an.
Freie Attribute werden in der Kategorie **Objektattribute** aufgelistet.
Starten Sie den Befehl durch Rechtsklick auf das Attribut und **Attribut umbenennen**
Geben Sie einen neuen Attributnamen an
Bestätigen Sie den Dialog mit Ok oder Verwerfen Sie die Änderung mit Abbrechen

ⓘ Sie können auch mehrere Objekte, die das selbe Freie Attribut haben, selektieren und es in allen Objekten in einem Zug umbenennen.

⚠ Besitzt ein Objekt bereits ein anderes Freies Attribut mit dem eingegebenen, *neuen* Namen, dann wird die Umbenennung nicht durchgeführt.

Neues Objekt mit diesem Typ

Erzeugen Sie ein neues Objekt von der selben Art wie jenes, das in der Grafik gerade selektiert ist.
Selektieren Sie ein *einzelnes* Objekt im Grafikfenster.
Wählen Sie den Befehl **Neues Objekt mit diesem Typ** aus dem Kontextmenü.
GeoMapper ruft den für die Art des Objekts notwendigen Erzeugungsbefehl auf.
Vervollständigen Sie die Eingaben abhängig von Objektklasse und Objekttyp.

ⓘ Dieser Befehl unterstützt Sie beim Erzeugen von Objekten wenn Sie den konkreten Typ eines Objekts nicht wissen und bereits solche Objekte im Plan vorhanden sind. In Verbindung mit der *Befehlswiederholung* , welche für Erzeugebefehle den letzten verwendeten Typ ansetzt, können Sie hiermit sehr einfach wiederholt Objekte der selben Art einfügen.

⚠ Dieser Befehl verwendet jeweils den Standardablauf bei der Erzeugung neuer Objekte.Für Linienzüge werden hiermit z. B. keine Kreise erzeugt bzw. bei Punkten keine Punkte auf Hintergrunddaten .

Punkte einfluchten

Einen oder mehrere Punkte anhand einer Flucht verschieben

Menu: [Bearbeiten / Punkte einfluchten]

Rufen Sie den Befehl **Punkte einfluchten** auf
Wählen Sie die Punkte direkt durch Klick in der Grafik aus. Sie können mittels Strg + Klick mehrere Punkte wählen. (Siehe Selektion von Daten).
Geben Sie an, anhand welcher Flucht die ausgewählten Punkte verschoben werden sollen:
Linienzug: Hier werden die Punkte auf den Linienzug verschoben
Anfangs und Endpunkt: Hier wählen Sie den Anfangs- und Endpunkt der Flucht, auf die die Punkte verschoben werden
Beenden Sie den Befehl mit [Fertig]
Alternative

Selektieren Sie die Objekte
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Ändern

Linienzug Richtung umdrehen

Wechselt die Richtung eines Linienzuges

Menu: [Ändern / Linienzug Richtung umdrehen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Selektieren Sie den Linienzug, den Sie bearbeiten möchten.
Die Richtung des Linienzugs wird umgekehrt.

> ⓘ Sobald der Objektfang für Linienzüge aktiv wird, zeigt ein temporärer Pfeil die aktuelle Richtung des Linienzuges. Wird der Linienzug umgedreht, wechseln auch eventuelle Parallellinien (z.B. Mauer) oder Linienzug-Symbole die Seite.

Alternative
Selektieren Sie den Linienzug
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Linienzug aufbrechen

Teilt einen Linienzug an der vorgegebenen Position in 2 Linienzüge

Menu: [Ändern / Linienzug aufbrechen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einen Linienzug.
Geben Sie den Bruchpunkt an:
Wählen Sie einen Punkt auf der Linie oder
Wählen Sie eine kreuzende Linie, um am Schnittpunkt zu brechen.
Sie haben nun folgende Möglichkeiten:
Beenden Sie den Befehl mit Enter oder Klicken Sie auf den Fertig Button. Der Linienzug wird gebrochen, es entstehen zwei aneinander grenzende Linienzüge.
Wählen Sie einen zweiten Bruchpunkt auf dem Linienzug. Hierbei können Sie wiederum einen Punkt auf dem Linienzug auswählen oder einen kreuzenden Linienzug. Der Teil des Linienzugs zwischen dem ersten und dem zweiten Bruchpunkt wird entfernt. Aus den beiden übrigen Teilen werden neue Linienzüge.

> ⓘ Einer der beiden Bruchpunkte kann auch auf dem Startpunkt oder Endpunkt des Linienzuges liegen. In diesem Fall bleibt ein Linienzug übrig.

Alternative
Selektieren Sie den Linienzug
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Linienzug dehnen/stutzen

Dehnt einen oder mehrere Linienzüge bis zum nächsten begrenzenden Linienzug / Punkt oder stutzt diese an der Begrenzung.

Menu: [Ändern / Linienzug dehnen/stutzen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Selektieren Sie die Linienzüge, die Sie dehnen oder stutzen möchten. Beim Stutzen bestimmen Sie mit der Selektionsposition, welcher Teil der Linie erhalten bleibt.

ⓘ Wenn Sie ein Fenster über diese Linien aufziehen, bestimmen Sie mit dem Endpunkt des Fensters, welcher Teil der Linien erhalten bleiben soll.

Es stehen zwei Optionen zur Auswahl:
Neuer Stützpunkt: Beim ersten Aufruf des Befehls ist diese Option standardmäßig aktiv. Hier wird ein zusätzlicher Stützpunkt erzeugt. Liegt ein Vermessungspunkt auf dem Ende der zu dehnenden Linie, so wird dieser nicht zum neuem Stützpunkt verschoben.
Stützpunkt verschieben: Diese Option verschiebt den Endpunkt der Linie und alle Vermessungspunkte die auf ihm liegen. Es wird kein neuer Stützpunkt erzeugt.
Selektieren Sie den Punkt oder die Begrenzungslinie, bis zu welcher die zuvor gewählten Linienzüge gedehnt bzw. an dem/der sie gestutzt werden sollen, und bestätigen Sie mit Enter .
Die Linienzüge werden bis zur Begrenzung gedehnt bzw. daran gestutzt.
Alternative
Selektieren Sie einen oder mehrere Linienzüge in der Grafik.

ⓘ Wenn Sie ein Fenster über diese Linien aufziehen, bestimmen Sie mit dem Endpunkt des Fensters, welcher Teil der Linien erhalten bleiben soll.

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

ⓘ Als Begrenzungsobjekt können Sie Punkte, Linienzüge oder linienhafte Objekte aus Externen Daten oder CAD-Elementen wählen.

ⓘ Begrenzung mit einer Linie:
- Schneidet die Linie das selektierte Begrenzungssegment, dann wird die Linie nur bis dorthin gedehnt / gestutzt. Sonst werden beide Enden der Linie gedehnt / gestutzt.

ⓘ Begrenzung mit einem Punkt:
- Beim Begrenzen mit einem Punkt wird nur die Seite verändert, die näher beim Selektionspunkt der Linie liegt. (außer der Linienzug besteht aus genau 1 Bogen)
- Der Punkt wird lotrecht auf das Anfangs- bzw. Endsegment (abhängig davon. auf welcher Seite die Linie selektiert wurde) projiziert und bis dahin wird die Linie gedehnt / gestutzt.
- Bögen werden bis zu der Linie, die zw. Bogenmittelpunkt und Begrenzungspunkt liegt, gedehnt/gestutzt.

ⓘ Die Höhe der neuen Endpunkte der Linien wird wie folgt ermittelt:
- Wenn Stützpunkte eingefügt werden (siehe Berechnung und Entwurf), wird die Höhe aus dem begrenzenden Linienzug interpoliert
- Wenn keine Stützpunkte eingefügt werden, wird die Höhe aus dem geänderten Linienzug interpoliert bzw. extrapoliert
- Höhen werden nun dann ermittelt, wenn beide benachbarte Stützpunkte des betroffenen Linienzugs eine gültige Höhe haben. Andernfalls erhält der neue Endpunkt *keine* Höhe.

Länge ändern

Ändern Sie die Länge eines Geradensegments am Anfang oder Ende eines Linienzuges um einen relativen Wert oder vergeben Sie eine neue Länge.

Menu: [Ändern / Länge ändern]

Rufen Sie den Befehl auf.

Selektieren Sie einen Linienzug an dessen Beginn oder Ende, um das zu verändernde Segment zu bestimmen.

> ⓘ Sie müssen ein Geradensegment am Beginn oder Ende wählen. Bogensegmente oder Segmente, die nicht am Rand eines Linienzuges liegen, können nicht geändert werden.

Geben Sie nun die Längenänderung über die Tastatur ein.

> ⓘ Negative Werte führen zu einer Verkürzung des Segments. Ein Segment kann jedoch weder auf Länge 0 schrumpfen noch seine Richtung ändern. Das heißt, Sie können nur weniger als die Gesamtlänge des Segments abziehen.

Alternativ können Sie mittels Auswahl der Option **Neue Segmentlänge** die neue, absolute Gesamtlänge direkt eingeben oder in Segmentrichtung mit der Maus zeigen.
Alternative
Selektieren Sie einen Linienzug in der Grafik.

> ⓘ Die Position, an welcher Sie den Linienzug dabei anklicken, bestimmt, an welchem Ende die Segmentlänge nachfolgend geändert wird.

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Linienzug zusammenfügen

Verbindet 2 Linienzüge zu einem Linienzug.

Menu: [Ändern / Linienzug zusammenfügen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Selektieren Sie den Basislinienzug.
Selektieren Sie einen Linienzug, den Sie mit dem Basislinienzug verbinden möchten. Die beiden Linienzüge müssen sich am Anfang bzw. Ende berühren.
Die beiden Linienzüge werden zu einem Linienzug verbunden. Sie können weitere Linienzüge wählen, um sie mit dem neuen Basislinienzug zu verbinden.
Alternative
Rufen Sie den Befehl auf
Selektieren Sie den Basislinienzug
Wählen Sie eine der Optionen:
Verfolgung: Sucht alle angrenzenden Linienzüge bis zum nächsten Knoten.
Typverfolgung: Wie Verfolgung, jedoch werden nur Linienzüge berücksichtigt, welche den gleichen Typ wie der Basislinienzug haben.
Die Linienzüge werden zu einem Linienzug verbunden.

> ⚠ Bei der Vereinigung werden Richtung, Typ und Attribute vom Basislinienzug übernommen. Bestehende Attribute werden damit überschrieben!

> ⓘ Attribute, die im Basislinienzug nicht enthalten sind, werden vom zu verbindenden Linienzug übernommen.

Alternative
Selektieren Sie den Linienzug
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Linienzug abschrägen

Verbindet 2 Linienzüge mit einem schrägen Liniensegment.

Menu: [Ändern / Linienzug abschrägen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie den ersten Linienzug, den Sie verbinden möchten.

Wählen Sie den zweiten Linienzug, den Sie verbinden möchten.

Bei der Bestimmung des Segments gibt es mehrere Alternativen:

Automatisch: Es werden die Distanzen der Linienendpunkte zum gedachten Schnittpunkt ermittelt. Bei der Linie mit der kürzeren Distanz beginnt das schräge Segment, die andere Linie wird entsprechend verlängert. Ragt eine Linie über den Schnittpunkt hinaus, beginnt das Segment am Endpunkt der anderen Linie.

Distanz: Geben Sie die gewünschte Distanz vom Linienschnittpunkt zum Segmentanfangs- und -endpunkt an. Die beiden Linien werden entsprechend verlängert oder verkürzt.

Die beiden Linienzüge werden durch ein Liniensegment verbunden. Werden statt zwei einzelnen Linienzügen die Segmente eines Linienzuges gewählt, wird die Linie als Segment zwischen die beiden gewählten Segmente eingefügt.

ⓘ Linienzüge mit unterschiedlichem Typ werden ebenso verbunden und erhalten den Typ des ersten gewählten Linienzuges.

ⓘ Es bleiben immer jene Teile der Linienzüge erhalten, die mit der Maus gewählt worden sind.

ⓘ Die gewählten Teile der Linienzüge müssen gerade Liniensegmente sein (keine Bögen).

ⓘ Die Endpunkte der zu verbindenden Linien bleiben als Stützpunkte erhalten, wenn die Ausgangslinien verlängert werden. Werden die Linien verkürzt, bleibt ein möglicher Vermessungspunkt erhalten, wenn dieser vorher existiert hat.

ⓘ Wird in der Variante Distanz, die Distanz 0 eingegeben, so werden die Linienzüge direkt am Schnittpunkt verbunden.

Linienzug abrunden

Verbindet 2 Linienzüge mit einem Kreisbogen

Menu: [Ändern/ Linienzug abrunden]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie den ersten Linienzug, den Sie verbinden möchten.

Wählen Sie den zweiten Linienzug, den Sie verbinden möchten.

Bei der Bestimmung des Bogenradius gibt es mehrere Alternativen:

Wenn sich die beiden Linienzüge in einem Punkt berühren, geben Sie entweder den gewünschten **Radius** des Kreisbogens an oder bestimmen die **Distanz** zwischen Schnittpunkt der Geraden und Bogenanfangspunkt.

Wenn sich die beiden Linienzüge nicht berühren, stehen 3 Optionen zur Verfügung:

Automatisch: Es werden die Distanzen der Linienendpunkte zum gedachten Schnittpunkt ermittelt. Bei der Linie mit der kürzeren Distanz beginnt der Kreisbogen, die andere Linie wird entsprechend verlängert. Ragt eine Linie über den Schnittpunkt hinaus, beginnt der Kreisbogen am Endpunkt der anderen Linie.

Distanz: Geben Sie die gewünschte Distanz vom gedachten Schnittpunkt zum Kreisbogenanfangs- und -endpunkt an. Die beiden Linien werden entsprechend verlängert oder verkürzt.

Radius: Geben Sie den gewünschten Radius des Kreisbogens an. Die beiden Linien werden entsprechend verlängert oder verkürzt.

Die beiden Linienzüge werden durch einen Kreisbogen verbunden. Werden statt zwei einzelnen Linienzügen die Segmente eines Linienzuges gewählt, wird der Kreisbogen als Segment zwischen die beiden gewählten Segmente eingefügt.

ⓘ Linienzüge mit unterschiedlichem Typ werden ebenso verbunden und erhalten den Typ des ersten gewählten Linienzuges.

ⓘ Es bleiben immer jene Teile der Linienzüge erhalten, die mit der Maus gewählt worden sind.

ⓘ Die gewählten Teile der Linienzüge müssen gerade Liniensegmente sein (keine Bögen).

ⓘ Die Endpunkte der zu verbindenden Linien bleiben als Stützpunkte erhalten, wenn die Ausgangslinien verlängert werden.

ⓘ Werden die Linien verkürzt, bleibt ein möglicher Vermessungspunkt erhalten, wenn dieser vorher existiert hat.

ⓘ Wird in der Variante Distanz, die Distanz 0 eingegeben, so werden die Linienzüge direkt am Schnittpunkt verbunden.

Linienzug ausgleichen

Für die Konstruktion eines Hauses können Sie Abschlussfehler, die durch das Auftragen von Maßbandmessungen entstehen ausgleichen.

Menu: [Ändern / Linienzug ausgleichen]

Der Befehl ändert die Längen der Segmente eines Linienzuges so, dass der Endpunkt des Linienzuges mit einem vorgegebenen Punkt zusammenfällt.

Selektieren Sie den Linienzug, den Sie bearbeiten möchten.

Rufen Sie den Befehl im Kontextmenü oder im Menü **Ändern** auf.

Punkt wählen, ab dem die Segmente verändert werden: Selektieren Sie den ersten Punkt des Linienzugs, ab dem die Segmente verändert werden sollen.

Endpunkt wählen, der verschoben wird: Selektieren Sie den Endpunkt des Linienzugs. Dieser soll auf den neuen Punkt verschoben werden.

Neuen Endpunkt wählen: Selektieren Sie den Zielpunkt, mit welchem der Endpunkt des Linienzugs zusammenfallen soll.

Der Ausgleich beginnt ab dem gewählten Anfangspunkt. Der Fehler zwischen Endpunkt und Zielpunkt wird proportional auf die Segemente ab dem Anfangspunkt aufgeteilt, indem deren Längen verändert werden. Die bestimmende Richtung ist das erste Segment nach dem Anfangspunkt. Rechte Winkel von Segmenten, welche parallel oder normal zu diesem Segment gezeichnet wurden, bleiben rechte Winkel.

Nach dem Befehl wird die ausgeglichene Distanz in der Grafik temporär angezeigt und der Wert in die Zwischenablage kopiert.

Linienzug Begrenzungsobjekt hinzufügen

Fügt einem Linienzug andere Linienzüge hinzu, welche diesen begrenzen.

Menu: [Ändern / Linienzug Begrenzungsobjekt hinzufügen]

Verwenden Sie den Befehl, wenn z. B. eine Mauer in schrägem Winkel an ein Haus stößt. Normalerweise würde eine Mauerecke in das Haus hineinragen oder nicht ganz am Haus anstehen. Durch das Hinzufügen des Hauses als Begrenzungsobjekt zur Mauer wird die Mauer so gezeichnet, dass sie mit der Hauslinie endet (die Parallellinie der Mauer wird entsprechend verlängert oder verkürzt).

Rufen Sie den Befehl auf.

Selektieren Sie den Linienzug, den Sie begrenzen wollen (Basislinienzug)

Selektieren Sie dann den begrenzenden Linienzug. Dieser muss den Basislinienzug am Anfang oder am Ende begrenzen.

Der begrenzende Linienzug wird dem Basislinienzug als Begrenzungsobjekt hinzugefügt.

ⓘ Der Anfangs- bzw. Endpunkt des Basislinienzugs muss auf der begrenzenden Linie liegen und von dieser Linie ein Stützpunkt sein. Am einfachsten führen Sie vor dem Befehl **Ändern /Linienzug Begrenzungsobjekt hinzufügen** den Befehl **Ändern / Linienzug dehnen** bzw. Befehl **Ändern / Linienzug stutzen** durch.

ⓘ Verschiebt sich die Hauslinie, wird die Mauersignatur dann automatisch angepasst.

ⓘ Siehe auch Kapitel Begrenzungsobjekte entfernen

Linienzug Begrenzungsobjekt entfernen

Entfernt Begrenzungsobjekte von einem Linienzug

Menu: [Ändern / Linienzug Begrenzungsobjekt entfernen]

Entfernen Sie Begrenzungsobjekte, die Linienzügen hinzugefügt worden sind (siehe auch Begrenzungsobjekte hinzufügen)

Rufen Sie den Befehl auf.

Selektieren Sie jenen Linienzug, von welchem sie Begrenzungsobjekte entfernen möchten (Basislinienzug).

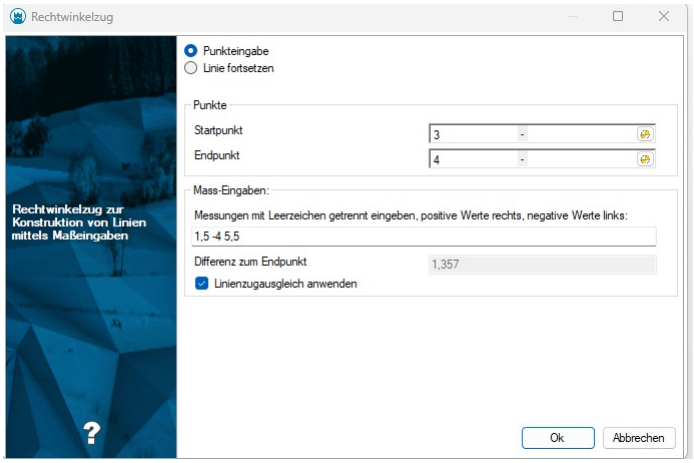
Selektieren Sie nun den begrenzenden Linienzug. Dieser muss ein Begrenzungsobjekt des Basislinienzugs sein.

Der begrenzende Linienzug wird im Basislinienzug als Begrenzungsobjekt entfernt, die Darstellung des Basislinienzuges angepasst.

Rechtwinkelzug

Mit der Methode **Rechtwinkelzug** konstruieren Sie einen Linienzug, indem Sie einen Start- und Endpunkt angegeben haben. Durch Eingabe von Distanzwerten, werden Segmente im rechten Winkel erzeugt.

Menu: [Ändern / Rechtwinkelzug] Es gibt zwei Möglichkeiten diesen Befehl anzuwenden:



Rufen Sie den Befehl auf.

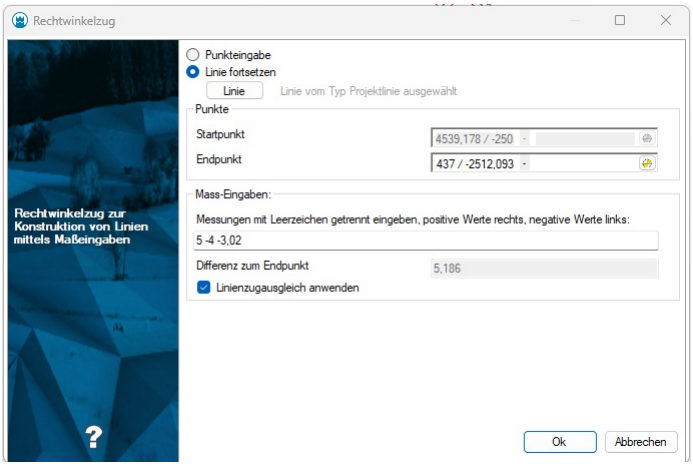
Wählen Sie den Start oder Endpunkt.

Geben Sie im Eingabefeld Werte ein, getrennt durch ein Leerzeichen.

ⓘ Als Hilfe dient Ihnen das Feld "Differenz zum Endpunkt", welches immer den nächsten, im Bezug auf den rechten Winkel, Wert zeigt. Außderdem sind die Werte auch in der Grafik ersichtlich, dort werden alle Werte bis zum Endpunkt angezeigt.

Bei Ok wird der Linienzug des Typs erstellt, welcher in der Statusleiste eingestellt ist. Ist keiner eingestellt, können Sie während der Berechnung einen auswählen.

Alternative: **Rechtwinkelzug auf Basis eines Linienzuges**



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einen Linienzug.
Der Startpunkt ist nicht änderbar, da der Linienzug fortgesetzt wird.
Geben Sie im Eingabefeld Werte ein, getrennt durch ein Leerzeichen.
Bei Ok wird ein Linienzug desselben Typs erstellt.

> ⓘ Die bereits eingegebenen Segmente des Linienzuges werden rot dargestellt. Weitere mögliche Segmente, nur mit rechten Winkeln, werden grau bis zum Endpunkt dargestellt. Der Wert wird auch angezeigt. Dies dient lediglich als Hilfe, ist der Linienzug aber in einem Zustand, dass das letzte Segment nicht mit dem Endpunkt übereinstimmt und der Befehl wird mit OK beendet, so werden die Längen der Segmente des Linienzuges ausgeglichen - wenn die Checkbox aktiv ist, damit der Endpunkt des Linienzuges mit dem vorgegebenen Endpunkt zusammenfällt. Ansonsten - ist die Checkbox nicht aktiv, wird genau jener, rot eingefärbte, Linienzug erstellt, welcher in der Grafik ersichtlich war. Der Ausgleich funktioniert so, dass der Abstand zwischen Endpunkt und Zielpunkt proportional auf die Segemente aufgeteilt wird, indem deren Längen verändert werden.

Fläche Insel hinzufügen

Es wird eine Insel zu einer Fläche hinzugefügt.

Ändern / Fläche Insel hinzufügen

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine Fläche in der Grafik
Wählen Sie die Umfahrung der Insel. Es stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:
Wählen eines Punktes. Die gewählten Punkte werden durch Liniensegmente verbunden.
Wahl eines bestehenden Punktes
Zeigen einer neuen Position in der Grafik
Aufruf einer Konstruktionsmethode
Wählen eines Segmentes

Fertig - beendet das Erfassen der Flächenumfahrung. Ist die Umfahrung nicht geschlossen, wird sie automatisch beim Fertigstellen geschlossen.
Punktnummer - Es können die vorhanden Punktnummern eingegeben werden.
Linienverfolgung automatisch - Es wird der Linienzug mit dem gleichen Typ verwendet.
Linienverfolgung interaktiv &#8211 Man kann eine bestehende Linie selektieren
Linie &#8211 schaltet von der Konstruktion eines Bogens zurück auf gerade Segmente.
Bogen - schaltet auf die Konstruktion eines 3-Punkt Bogens um.
Bogen Mittelpunkt - schaltet auf die Konstruktion eines Bogens mit Mittelpunkt um.
Bogen Radius - schaltet auf die Konstruktion eines Bogens mit Radius um.
Tangentenbogen - schaltet auf die Konstruktion eines Tangentenbogens um.
Zurück - löscht den letzten Punkt oder das letzte Segment; es kann ein neuer Punkt oder ein neues Segment angegeben werden.

> ⓘ Eine Insel kann nur bei Freien Flächen hinzugefügt werden.

Alternative
Selektieren Sie die Fläche
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

> ⚠ Die Inseln dürfen sich nicht überlappen! Andernfalls kann es sein, dass Sie nicht den korrekten Flächenwert erhalten.

Insel einer Fläche löschen

Ermöglicht das Entfernen von Inseln einer bestehende Fläche.

Ändern / Fläche Insel löschen

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine Fläche in der Grafik
Wählen Sie eine Insel in der Fläche (Wenn es mehr als eine Insel in einer Fläche gibt)
Bei der Wahl der Insel werden Sie durch eine Schraffur unterstützt, welche die gewählte Insel hervorhebt.
Nach der Wahl der gewünschten Insel wird diese von der Fläche entfernt.

> ⓘ Eine Insel kann nur bei Freien Flächen gelöscht werden.

Alternative
Selektieren Sie die Fläche
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Freie Flächen zusammenfügen

Es werden freie Flächen zusammengefügt.

Ändern / Freie Flächen zusammenfügen

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine freie Fläche in der Grafik
Wählen Sie die Flächen, die Sie zu der zuvor gewählten hinzufügen wollen

> ⚠ Es ist nur möglich Flächen die ein Segment teilen miteinander zu verbinden.

Freie Flächen ausstanzen

Es werden von einer freien Flächen andere Flächen ausgeschnitten.

Ändern / Freie Flächen ausstanzen

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine freie Fläche in der Grafik
Wählen Sie die Fläche, die Sie aus der zuvor gewählten ausstanzen wollen. Dabei gibt es folgende Situationen:
Die Fläche wird verkleinert
In der Fläche entsteht eine Insel
Aus der Fläche werden mehrere Flächen, weil sie durch die zweite Fläche komplett durchschnitten wird

Flächenschraffur ein-/ausblenden

Ermöglicht das Ein- und Ausblenden der Schraffur einer Fläche.

Menu: [Ändern / Flächenschraffur ein-/ausblenden]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine oder mehrere Flächen in der Grafik
Die Flächenschraffur dieser Flächen wird ein- bzw. ausgeblendet.

ⓘ Referenzierende Flächen können nur schraffiert werden, wenn sie bereits berechnet wurden. Freie Flächen können immer schraffiert werden.

Alternative
Selektieren Sie die Fläche
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Flächenumgrenzung ein-/ausblenden

Ermöglicht das Ein-/Ausblenden der Flächenumgrenzung einer Fläche.

Menu: [Ändern / Flächenumgrenzung ein-/ausblenden]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine oder mehrere Flächen in der Grafik
Die Flächenumgrenzung dieser Flächen wird ein- bzw. ausgeblendet.

ⓘ Referenzierende Flächen können nur umgrenzt werden, wenn sie bereits berechnet wurden. Freie Flächen können immer umgrenzt werden.

Alternative
Selektieren Sie die Fläche
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Fläche Einsetzpunkt hinzufügen

Ermöglicht das Einfügen von zusätzlichen Einsetzpunken für eine bestehende Fläche.

Menu: [Ändern / Fläche Einsetzpunkt hinzufügen]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine Fläche in der Grafik

ⓘ Wenn keine gültige referenzierende Fläche selektiert wurde, werden Sie erneut aufgefordert eine Fläche zu wählen.

Zeigen Sie die zusätzlichen Einfügepunkte der Fläche in der Grafik

ⓘ Der Einsetzpunkt kann in der Grafik gezeigt oder auch konstruiert werden (siehe Konstruktionsmethoden).

4. Nach dem Einfügen in die Grafik werden die neuen Einsetzpunkte entsprechend der Konfiguration eingefügt.

ⓘ Die Darstellung wird dabei entsprechend der Konfiguration des Nebeneinsetzpunkts dieses Flächentyps verwendet.

⚠ Ist die gewählte Fläche bereits berechnet und wird der Einsetzpunkt in eine neue Teilfläche eingefügt, so wird die Fläche ungültig gesetzt.

Fläche Einsetzpunkt verschieben

Ermöglicht das Verschieben von Einsetzpunkten einer bestehenden Fläche.

Menu: [Ändern / Fläche Einsetzpunkt verschieben]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine Fläche in der Grafik
Wenn Sie nur einen Einsetzpunkt in der Fläche haben:

Zeigen Sie die neue Position des Einsetzpunktes
Der Einsetzpunkt wird an die gezeigte Position verschoben
Wenn Sie mehrere Einsetzpunkte in der Fläche haben:
Die Einsetzpunkte der Fläche werden durch ein rotes Kreuz in der Grafik gekennzeichnet.
Wählen Sie einen Einsetzpunkt
Zeigen Sie die neue Position des Einsetzpunktes
Der Einsetzpunkt wird an die gezeigte Position verschoben
Es werden solange Einsetzpunkte verschoben, solange Sie den Befehl nicht beenden.

> ⓘ Wird ein Einsetzpunkt einer referenzierenden Fläche außerhalb der berechneten Fläche verschoben, wird die Fläche ungültig gesetzt. Bei einer freien Fläche ist es nicht erlaubt, den Einsetzpunkt außerhalb der Umfahrung zu positionieren.

Fläche Einsetzpunkt löschen

Ermöglicht das Entfernen von zusätzlichen Einsetzpunken für eine bestehende Fläche.

Menu: [Ändern / Fläche Einsetzpunkt löschen]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine Fläche in der Grafik
Wählen Sie direkt einen Einsetzpunkt in der Fläche
Der gewählte Einsetzpunkt wird entfernt
Wählen Sie einen beliebigen Punkt in der Fläche
Die Einsetzpunkte der Fläche werden durch ein rotes Kreuz in der Grafik gekennzeichnet.
Wählen Sie einen Einfügepunkt, welcher gelöscht wird
Es werden solange Einsetzpunkte entfernt, solange Sie den Befehl nicht beenden oder keine Einsetzpunkte mehr vorhanden sind.

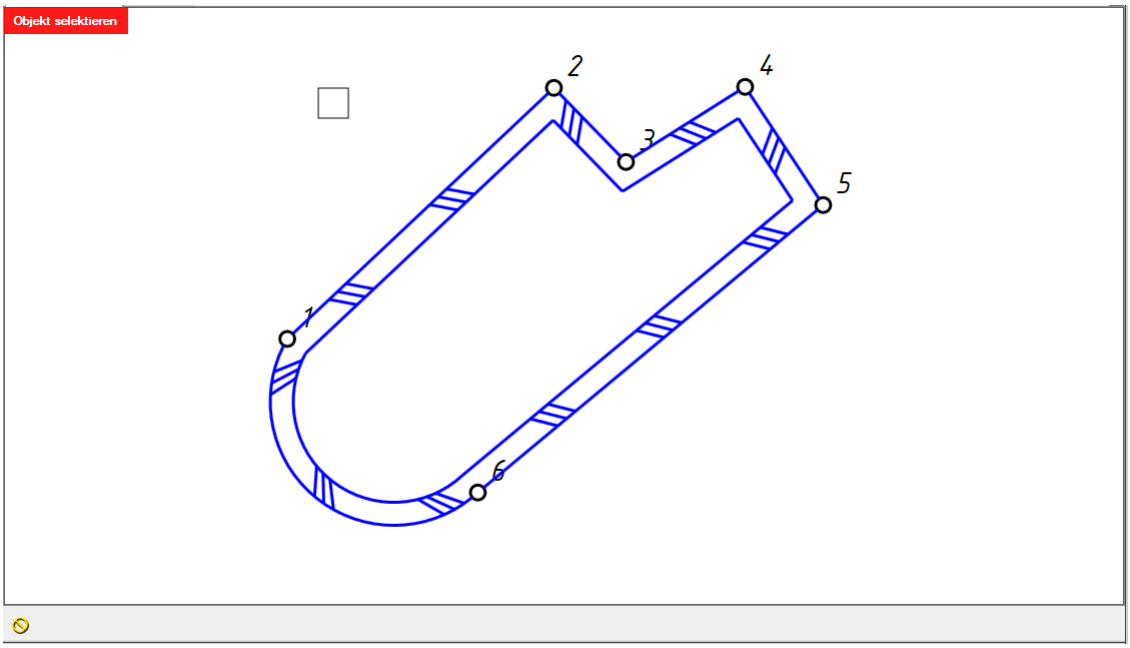
> ⓘ Wird der letzte Einsetzpunkt einer Fläche entfernt, so wird nach einer Sicherheitsabfrage auch die Fläche selbst entfernt. Wenn Sie die Fläche nicht löschen, wird der Befehl automatisch beendet.

Grafik editieren

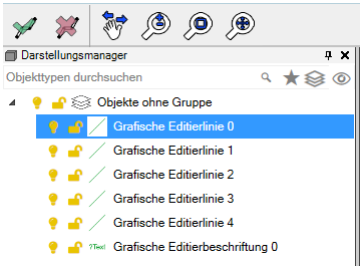
Erlaubt es, das Aussehen automatisch generierter Linienzug- und Flächengrafiken manuell zu verändern.

Menu: [Ändern / Grafik editieren]

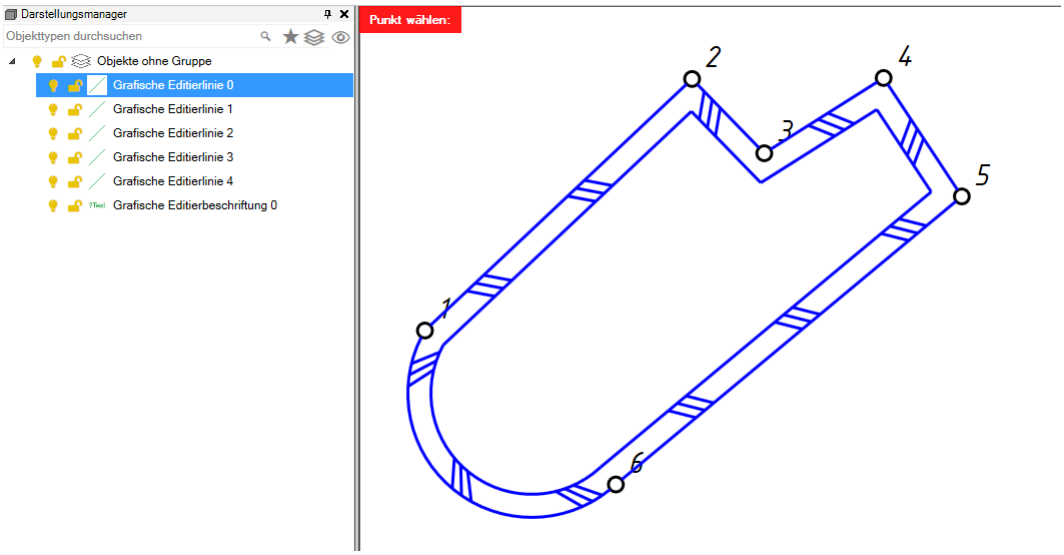
Es kann vorkommen, dass das Aussehen komplexer Linienzug- und Flächensignaturen in Sonderfällen nicht den Wünschen des Anwenders entspricht und einer grafischen Nachbesserung bedarf. Zu diesem Zweck gibt es den **Grafik editieren** Befehl, mit dem Sie die automatisch vom Programm erzeugten Grafiken manuell überschreiben können.
Starten Sie den Befehl
Das Programm fordert Sie auf, einen Linienzug oder eine Fläche zu wählen:



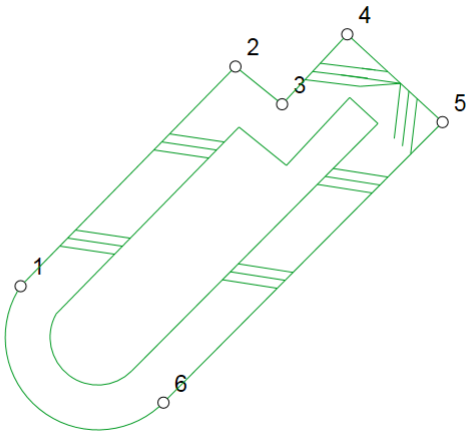
Nach Auswahl des zu bearbeitenden Objekts wechselt GeoMapper in den *Grafik editieren* Modus, in dem gegenüber der übrigen Bearbeitung eingeschränkte Funktionen zur Verfügung stehen:
Sie können nun lediglich die Grafiken des von Ihnen selektierten Objekts bearbeiten, alle anderen Objekte verbleiben allerdings zur Orientierung im Bearbeitungsfenster.
Im Darstellungsmanager finden Sie spezielle Grafische Objekttypen, wie sie in der selektierten Signatur vorkommen.



Sie könnnen nun nach Belieben neue Grafiken einfügen oder durch Auswahl bestehender Objekte diese wie im gewöhnlichen Bearbeitungsmodus verschieben, dehnen, stutzen, etc.
Bearbeiten Sie nun die Grafische Darstellung nach Ihren Vorstellungen.



Zum Abschluss wählen Sie aus der Werkzeugleiste den Befehl **Grafik-Editieren Beenden** (
), und die vorhandenen Grafiken werden dem bearbeiteten Linienzug bzw. Fläche fix zugeordnet.



Alternative

Sollten Sie die Bearbeitung nicht übernehmen wollen, dann wählen Sie aus der Werkzeugleiste den Befehl **Grafik-Editieren abbrechen** ( ) und das Programm kehrt zur ursprünglichen Bearbeitung zurück.

> ⚠ Über den Wechsel in den bzw. aus dem Grafik-Editier Modus hinaus ist kein UNDO möglich!

> ⚠ Manuell überschriebene Grafiken bleiben so lange bestehen, bis sie vom Anwender wieder gelöscht werden. Änderungen der Geometrie eines Linienzugs oder einer Fläche werden, sofern Grafiken überschrieben wurden, nicht in der Grafik wiedergegeben!

Bemaßungslinien (de-)aktivieren

Die Bemaßungslinien werden für die gewählten Bemaßungen aus- bzw. eingeblendet.

Menu: [Ändern / Bemaßungslinie (de-)aktivieren]

Rufen Sie den Befehl auf.

Bestimmen Sie die gewünschten Bemaßungen

Bei Basislinienbemaßungen wählen Sie zwischen

Der Bemaßungslinie der Bemaßung

Der Bemaßungslinie zum Zwischenpunkt

Die Bemaßungslinien der gewählten Bemaßungen werden aus- bzw. eingeblendet.

Alternative

Selektieren Sie eine Bemaßung

Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Bemaßungslinie Abzisse verschieben

Verschieben der Bemaßungslinie eines Sperrmaßes/Spannmaßes .

Menu: [Ändern / Bemaßungslinie Abszisse Verschieben]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie die Bemaßung deren Linie (**Abszisse**) Sie verschieben möchten.

Wählen Sie die neue Position der Bemaßungslinie.

> ⓘ Neben den Bemaßungslinien wird auch der Bemaßungstext mitverschoben.

ⓘ Die Bemaßungslinie kann nur bei Sperrmaßen (Spannmaßen) und Zwischenpunkten von Basislinienbemaßungen verschoben werden.

Alternative
Selektieren Sie ein Sperrmaß/Spannmaß oder den Zwischenpunkt einer Basislinienbemaßung
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

ⓘ Bei einem Zwischenpunkt einer Basislinienbemaßung (z. B. *Orthogonalmaß*) stehen Ihnen im Kontextmenü zusätzlich eine Möglichkeit zum Verschieben der **Ordinate** zur Verfügung. Die Bemaßungslinie kann frei oder auf eine bestimmte Distanz verschoben werden, auch für Mehrfachbemaßungen.

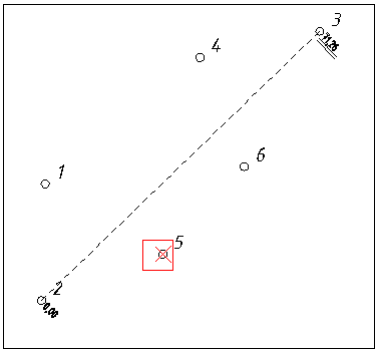
⚠ Hat eine ausgewählte Bemaßung keine Abszissen- bzw. Ordinatenlinie, dann gibt GeoMapper einen entsprechenden Hinweis aus und es erfolgt keine Verschiebung.

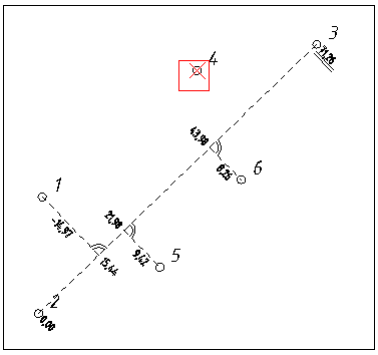
Bemaßung - Zwischenpunkt einfügen/löschen

Fügen Sie Zwischenpunkte zu bestehenden Basislinienbemaßungen hinzu oder ändern Sie den Start- und Endpunkt.

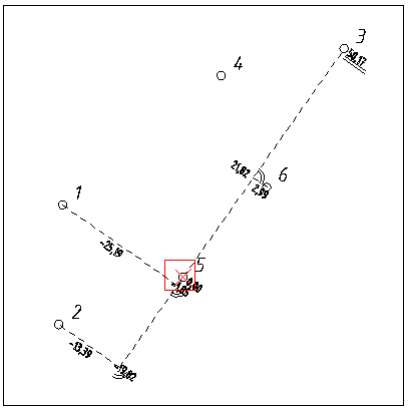
Menu: [Ändern / Zwischenpunkt einfügen/löschen]

Starten Sie den Befehl
Wählen Sie eine bestehende Basislinienbemaßung aus der Grafik, indem Sie eine beliebigen bestehenden Zwischenpunkt anklicken. Sie erkennen am Einrasten der Maus-Auswahlbox, ob ein geeignetes Objekt gefangen wurde.
Nun haben Sie verschiedene Möglichkeiten der Bearbeitung. Standardmäßig können Sie nun weitere Zwischenpunkte durch Klicken einfügen.
Zeigen durch **Klicken mit der Maus**
Zwischenpunkte werden an der geklickten Position eingefügt. Hier steht Ihnen auch die Möglichkeiten des Objektfangs zur Verfügung. Auf diese Weise können Sie komfortabel Bemaßungen auf einzelne Punkte einfügen.





Option **Startpunkt**
Nach Auswahl dieser Option können Sie einen neuen Startpunkt auswählen. Die Bemaßungslinie wird umgeleitet und sämtliche Bemaßungswerte beziehen sich auf den neuen Startpunkt. Der alte Startpunkt wird ein neuer Zwischenpunkt.



Option **Endpunkt**

Analog zum Verändern des Startpunktes ändern Sie hier einfach den Endpunkt - Bemaßungslinien und -Werte werden ebenfalls automatisch angepasst. Der alte Endpunkt wird ein neuer Zwischenpunkt.

Option **Abbrechen**

Der Befehl wird ohne weitere Auswirkungen abgebrochen

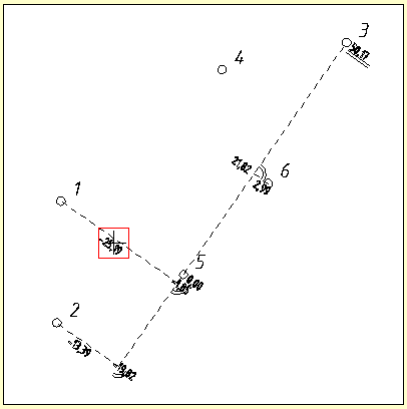
Weitere Optionen **Grafischen Konstruktionsmethoden**

Nach Auswahl einer dieser Optionen können Sie die Position der Zwischenpunkte mithilfe der **Grafischen Konstruktionsmethoden** definieren.

ⓘ Zwischenpunkte können auch in der Verlängerung der Abszisse über Start- und Endpunkt hinaus eingefügt werden, siehe Beispiel.

ⓘ Sollten Sie den Startpunkt oder Endpunkt der Bemaßung verändern, dann können Sie jederzeit durch Auswahl der Option **Zwischenpunkt** wieder in den ursprünglichen Einfügemodus wechseln.

⚠ Der Befehl erlaubt es auch, bestehende Zwischenpunkte zu entfernen. Hierzu ist keine gesonderte Option notwendig - wählen Sie einfach einen Zwischen- oder Endpunkt mit der Maus oder klicken Sie auf die Basislinie, dann wird der nächstgelegene Zwischenpunkt entfernt.



Nach dem Klick wird die Bemaßung auf Punkt #1 entfernt.

Beschriften

Neue Beschriftung einfügen

Menu: [Beschriften / Beschriftung einfügen]

Rufen Sie den Befehl auf.

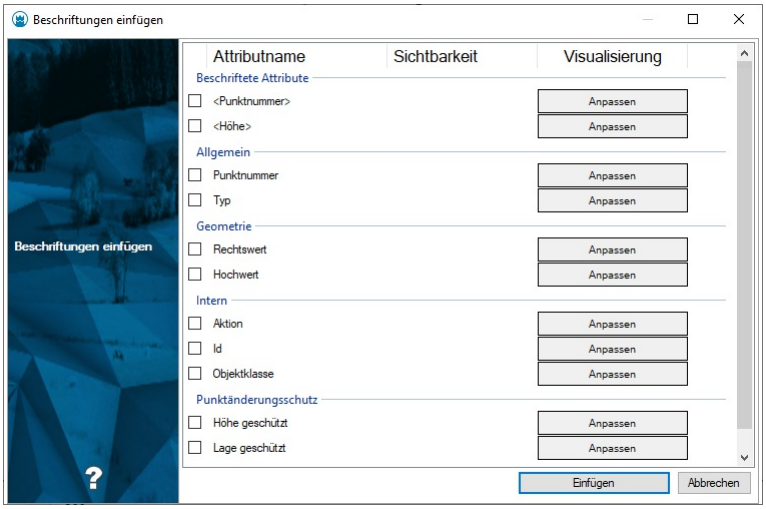
Wählen Sie das Objekt, zu welchem Sie eine Beschriftung einfügen möchten

Es erscheint ein Konfigurationsdialog, in dem alle Attribute des Objektes angezeigt werden

Durch Setzen des Häkchens bei einem Attribut wird dieses für das Einfügen markiert

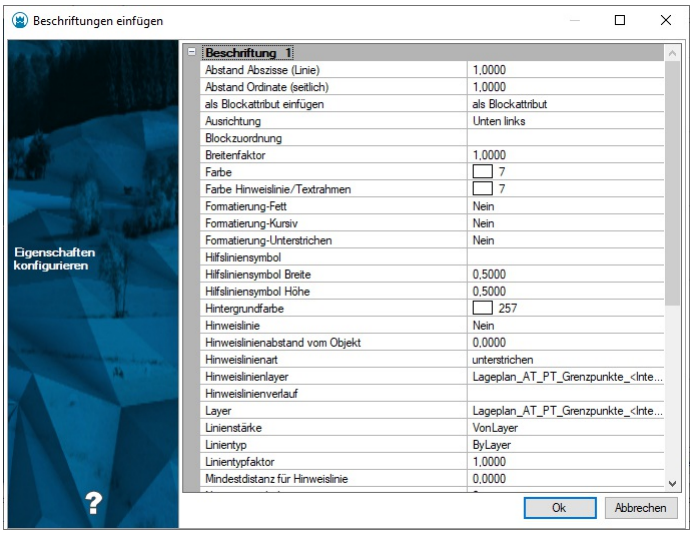
Mit Einfügen verlassen Sie den Dialog und wählen für jede einzufügende Beschriftung eine Position aus. Neue Beschriftungen

werden dabei temporär am Blockeinfügepunkt angezeigt.
Die Attribute werden als Beschriftung in der gewählten Darstellung eingefügt, Sie können noch zusätzlich die neue Position der Beschriftung wählen.
Die Attribute sind in 6 Gruppen eingeteilt:
Beschriftete Attribute: Liste aller Attribute, die beim Objekt bereits als Beschriftung eingefügt worden sind.
Attribute der Konfiguration : Jene Attribute, die bereits in der Konfiguration verwendet werden
Allgemein: Fixe Attribute wie Objekttyp oder Punktnummer (Name)
Geometrie: Fixe Attribute der Geometrie
Freie Attribute: Alle vom Anwender in der Zeichnung frei definierten Attribute
Intern: Fixe interne Attribute
Benutzerattribute: Alle in der Projektvorlage definierten Attribute



Weitere Einstellungen im Dialog

Anpassen : Es öffnet sich ein weiterer Dialog, um die Darstellung der neuen Beschriftung zu konfigurieren.



Um bei einer Fläche den berechneten Flächenwert mit 4 Nachkommastellen in der Grafik einzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Rufen Sie den Befehl auf.
2. Wählen Sie die Fläche
3. Haken Sie das Klassenattribut "Berechneter Flächenwert" an (Das Attribut "Flächenwert" ist der berechnete Flächenwert, den Sie aber durch einen eigenen Wert im Eigenschaftsmanager überschreiben können)
4. Drücken Sie Anpassen
5. Ändern Sie beim Attribut "Text" den Wert auf "<Internal~AreaCalculatedValue#4>"
6. Drücken Sie OK
7. Wählen Sie die Position der Beschriftung in der Grafik

Beschriftungen automatisch freistellen

Automatisches Freistellen von Texten.

Menu: [Beschriften / Beschriftungen automatisch freistellen]

⚠ Für diesen Befehl brauchen Sie ein eigenes Modul.

Mit dem Modul „Beschriftungen automatisch freistellen" ersparen Sie sich viel Zeit! Alle Punktnummern, Höhen sowie Beschriftungen werden intelligent an eine freie Position gerückt und bei Bedarf mit einer Hinweislinie versehen. Technisch wird dabei jede Beschriftung, die sich mit einer Linie oder einer anderen Beschriftung überlappt, sequentiell so verschoben bis ein freier Platz gefunden wird. Wenn innerhalb eines gewissen Bereichs keine Lösung gefunden wird, bleibt die Position erhalten. Verdrehungen bleiben immer erhalten.

ⓘ Flächenbezeichnungen, Bemaßungen werden bewusst nicht verschoben. Aus Performancegründen werden Geländemodelle, Symbole auf Linien, Schraffuren und externe Daten nicht als Hindernis berücksichtigt. Damit können die Beschriftungen auch über Flächenfüllungen zu liegen kommen.

Befehl aufrufen
Texte wählen mit Einzelselektion oder auf mit einem Fenster.
Wenn alle Texte, die freigestellt werden sollen selektiert wurden, den Fertig Button drücken.

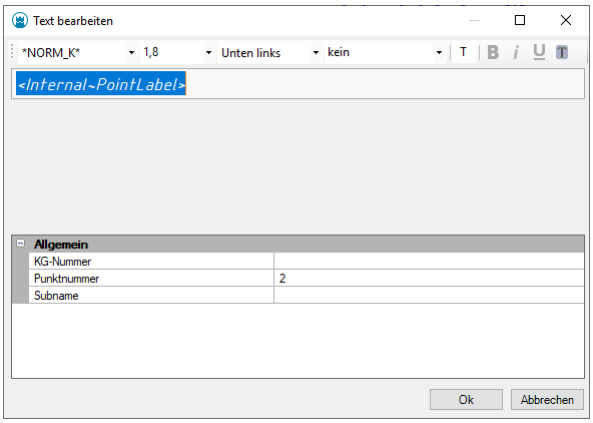
ⓘ Durch die Konfiguration kann die Textfreistellung gesteuert werden.

Beschriftung bearbeiten

Bearbeiten Sie den Textinhalt oder den Stil einer Beschriftung oder eines Textobjekts.

Menu: [Beschriften / Beschriftung bearbeiten]

Doppelklicken Sie mit der Linken Maustaste auf ein Textobjekt oder einen Beschriftungstext.
GeoMapper zeigt einen Dialog, in dem Sie den Textinhalt und das Aussehen der Beschriftung beliebig verändern können.

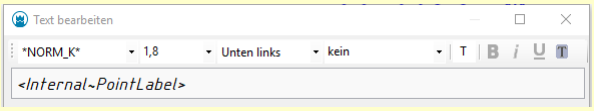


Während der Bearbeitung sehen Sie bereits eine Vorschau des Texts in der Grafik.
Um die Bearbeitung abzuschließen, bestätigen Sie den Dialog mit OK .
GeoMapper übernimmt die Änderungen umgehend in die Grafik.
Alternative
Starten Sie den Befehl über das Menü **Beschriften** oder über das Kontextmenü mittels Rechte Maustaste .
Wählen Sie ein Textobjekt oder einen Beschriftungstext aus der Grafik.
Die weitere Bearbeitung verläuft wie oben beschrieben.

⚠ Bei Doppelklick auf ein **Textobjekt** wird dessen Eigenschaft **Text** geändert:



Doppelklicken Sie auf irgendeinen anderen Beschriftungstext (z. B. Punktnummer oder -Höhe), dann bearbeiten Sie tatsächlich den *Wert, der beschriftet wird* . In diesem Fall wird der konfigurierte Platzhalter vorgeschlagen:



ⓘ Um die *Beschriftung eines Textobjekts* selbst zu ändern, starten Sie erst den Befehl (siehe **Alternative**) und wählen dann den Beschriftungstext des Textobjekts.

Beschriftung verschieben

Beschriftungen werden auf eine neue Position verschoben

Menu: [Beschriften / Beschriftung verschieben]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).
Während der Auswahl der Beschriftungen werden die gewählten Objekte über Rechtecke hervorgehoben.
Zeigen Sie mit der Maus den Basispunkt der Beschriftung falls Sie mehr als eine Beschriftung oder mehr als ein Objekt gewählt haben.
Zeigen Sie mit der Maus die neue Beschriftungsposition.
Alle selektierten Beschriftungen werden auf die neuen Positionen verschoben.

ⓘ Wenn Sie ein oder mehrere Objekte wählen, werden alle Beschriftungen des Objektes verschoben. Wenn Sie einzelne Beschriftungen wählen, werden nur diese verschoben.

ⓘ Wenn Sie beim Position bestimmen die Shift -Taste halten, dann können Sie sofort die Beschriftung verdrehen.

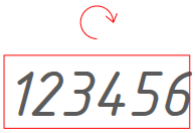
Beschriftung positionieren

Beschriftungen können auf eine neue Position mittels Drag&Drop verschoben werden oder verdreht.

Menu: [Beschriften / Beschriftung positionieren]

Beschriftung verschieben:
Rufen Sie den Befehl auf.
Verschieben Sie eine Beschriftung mittels Klicken auf eine Beschriftung und verschieben auf die neue Position. Während des verschiebens muss die Maustaste gedrückt bleiben und darf erst auf der neuen Position losgelassen werden.

Beschriftung verdrehen:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie eine Beschriftung aus die Sie verdrehen möchten durch einen Klick. Die Beschriftung wird mit einem Rechteck hervorgehoben und ein Verdrehungspfeil erscheint.



Klicken Sie den Verdrehungspfeil.



Verdrehen Sie die Beschriftung wie in Beschriftung verdrehen.

Nach dem Verdrehen oder verschieben können Sie Sofort eine weitere Beschriftung verschieben oder verdrehen.

ⓘ Wenn Sie eine Beschriftung ausgewählt haben können Sie diese auch unverändert lassen und eine andere Beschriftung auswählen oder verschieben.

ⓘ Wenn Sie beim Verschieben die Shift -Taste halten (vor dem los lassen der Beschriftung), dann können Sie sofort die Beschriftung verdrehen

Beschriftung kopieren

Bestehende Beschriftungen werden auf eine weitere Position im Plan kopiert.

Menu: [Beschriften / Beschriftung kopieren]
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).
Zeigen Sie mit der Maus die neue Beschriftungsposition. Bei der Suche nach der neuen Position unterstützt Sie die temporäre Anzeige der Beschriftungen.
Die selektierten Beschriftungen werden entsprechend Ihrer Positionsangabe kopiert.
Die kopierten Beschriftungen übernehmen alle Eigenschaften der originalen Beschriftung und sind genauso mit dem Objekt verknüpft.

ⓘ Wird das Objekt, zu dem die Beschriftung gehört, gewählt, so werden alle Beschriftungen des Objekts kopiert.

ⓘ Wenn Sie beim Position bestimmen die Shift -Taste halten, dann können Sie sofort die Beschriftung verdrehen

Beschriftung verdrehen

Beschriftungen werden um den Einfügepunkt der Beschriftung oder des Blockes rotiert

Menu: [Beschriften / Beschriftung verdrehen]
Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).
Bestimmen Sie mit folgenden Optionen die Rotation des Textes:
Geben Sie mit der Maus die gewünschte Verdrehung an
Wählen Sie die Option "Absoluter Winkel" und geben Sie einen absoluten Winkel ein
Wählen Sie die Option "Parallel zu Liniensegment" und wählen Sie ein Segment aus
Wählen Sie die Option "Lotrecht zu Liniensegment" und wählen Sie ein Segment aus
Wählen Sie die Option "Um 200 gon drehen"

> ⓘ Wenn Sie das Objekt auswählen, werden alle Beschriftungen um den Objekteinfügepunkt rotiert. Wenn Sie eine Beschriftung auswählen, wird diese um einen eigenen Einfügepunkt rotiert. Zusätzliche Texte werden um den Einfügepunkt der ersten Beschriftung rotiert.

Beschriftung klappen

Beschriftungen werden an Ort und Stelle geklappt (gespiegelt)

Menu: [Beschriften / Beschriftung klappen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie eine einzelne Beschriftung bzw. ein Objekt durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).
Die Beschriftung wird geklappt. Wird ein Objekt selektiert, werden alle sichtbaren Beschriftungen gemeinsam geklappt.

> ⓘ Beim Klappen von Beschriftungen verändert sich der Einsetzpunkt

Punktbeschriftungen an Linienzug ausrichten

Beschriftungen von Punkten die auf einem gewählten Linienzug liegen werden in Richtung des Linienzuges ausgerichtet.

Menu: [Beschriften / Punktbeschriftungen an Linienzug ausrichten]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einen oder mehrere Linienzüge aus (siehe Selektion von Daten).
Nach der Selektion eines Linienzuges werden die Beschriftungen der Punkte die sich auf dem Linienzug befinden ausgerichtet.
Wenn mehrere Linienzüge selektiert werden dann werden die Beschriftungen erst nach wählen von "Fertig" ausgerichtet. Bei der Auswahl von "Alle" werden sofort alle Linienzüge nach Punkten durchsucht und deren Beschriftungen ausgerichtet.

Beschriftung skalieren

Skalierung eines Beschriftungstextes und der Beschriftungseinfügeposition

Menu: [Beschriften / Beschriftung skalieren]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).

> ⓘ Wenn Sie das Objekt anklicken, werden alle Beschriftungen des Objektes skaliert. Klicken Sie direkt auf die Beschriftung, um nur diese zu skalieren.

3. Wählen Sie nun zwischen den 2 Optionen (die Voreinstellung ist relative Skalierung):

Relative Skalierung zum aktuellen Wert

Geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor für die Darstellung ein (1 = 100%).
Drücken Sie Enter , um den Befehl durchzuführen und die gewünschten Beschriftungen zu skalieren

> ⓘ Bei der relativen Skalierung wird der eingegebene Skalierungsfaktor mit der aktuellen Skalierung multipliziert. Der Abstand der Beschriftung wird auch entsprechend dem neuen Skalierungsfaktor multipliziert.

Absolute Skalierung

Geben Sie die gewünschte Skalierung an
Drücken Sie Enter , um den Befehl durchzuführen und die gewünschten Beschriftungen zu skalieren

> ⓘ Bei der absoluten Skalierung wird der eingegebene Skalierungsfaktor als neue Skalierung für die Beschriftung gesetzt. Der Abstand der Beschriftung wird entsprechend der Differenz der eingegebenen Skalierung der der Skalierung der Konfiguration mitskaliert. Es wird die aktuelle Skalierung nicht berücksichtigt.

> ⓘ Je nach Voreinstellung der Konfiguration wird der Maßstab berücksichtigt oder nicht.

Beschriftungen löschen

Beschriftungen eines Objekts löschen

Menu: [Beschriften / Beschriftung löschen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).
Es werden die markierten Beschriftungen gelöscht.

> ⓘ Wird ein Objekt gewählt, so werden alle Beschriftungen des Objekets gelöscht.

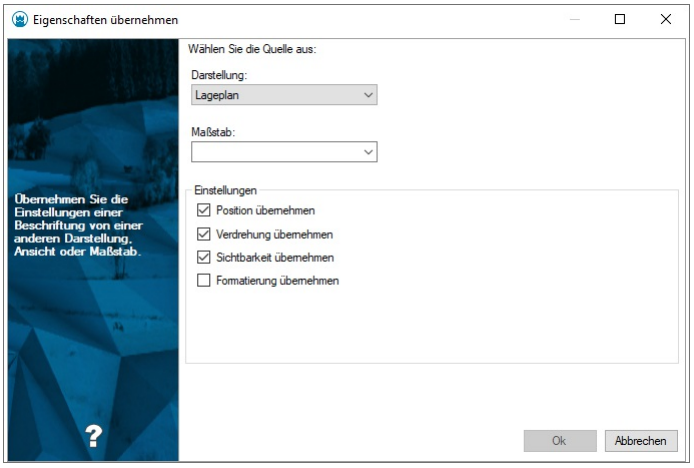
> ⓘ Vordefinierte Beschriftungen werden unsichtbar geschalten

Eigenschaften von Darstellung und Maßstab übernehmen

Position, Verdrehung, Sichtbarkeit und jeder weiteren Formatierung einer Beschriftung von einer anderen Darstellung, Ansicht oder eines anderen Maßstabes übernehmen

Menu: [Beschriften / Eigenschaften übernehmen]

Wenn Sie bereits in einer Darstellung alle Textfreistellungen durchgeführt haben, übernehmen Sie mit diesem Befehl die Positionen, Verdrehungen, Sichtbarkeiten oder alle weiteren Formatierungen auch in andere Darstellungen.
Wählen Sie die Darstellung von welcher Sie die Positionen übernehmen möchten
Wählen Sie die Ansicht von welcher Sie die Positionen übernehmen möchten
Wählen Sie den Maßstab von welchem Sie die Positionen übernehmen möchten
Wird die Option **"Position übernehmen"** gewählt, so wird die Position des gewählten Objektes übernommen.
Wird die Option **"Verdrehung übernehmen"** gewählt, so wird die Verdrehung des gewählten Objektes übernommen.
Wird die Option **"Sichtbarkeit übernehmen"** gewählt, so wird die Sichtbarkeit des gewählten Objektes übernommen.
Wird die Option **"Formatierung übernehmen"** gewählt, so werden alle grafischen Eigenschaften, die nicht zu den o.a. Eigenschaften zählen übernommen.
Drücken Sie Ok
Wählen Sie anschließend jene Beschriftungen, für welche Sie die Eigenschaften übernehmen wollen.



Beschriftungen einblenden

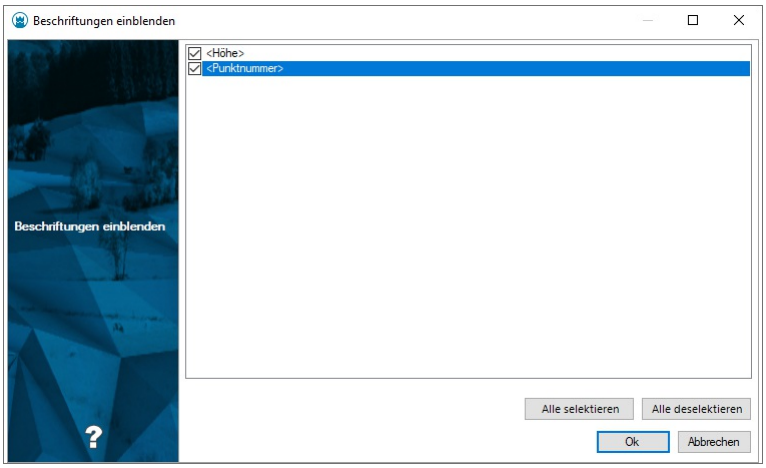
Unsichtbare Beschriftungen werden sichtbar geschaltet

Menu: [Beschriften / Beschriftung einblenden]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte um die unsichtbaren Beschriftungen zu visualisieren.

Es erscheint ein Dialog, in welchem Sie die Beschriftungen die eingeblendet werden sollen, auswählen können. Wählen Sie bei Bedarf weitere Objekte, bei denen die gleichen Beschriftungen eingeblendet werden sollen.



Beschriftungen ausblenden

Sichtbare Beschriftungen werden unsichtbar geschaltet

Menu: [Beschriften / Beschriftung ausblenden]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie eine Beschriftung in der Grafik.

Es werden die gewählte Beschriftung unsichtbar geschaltet.

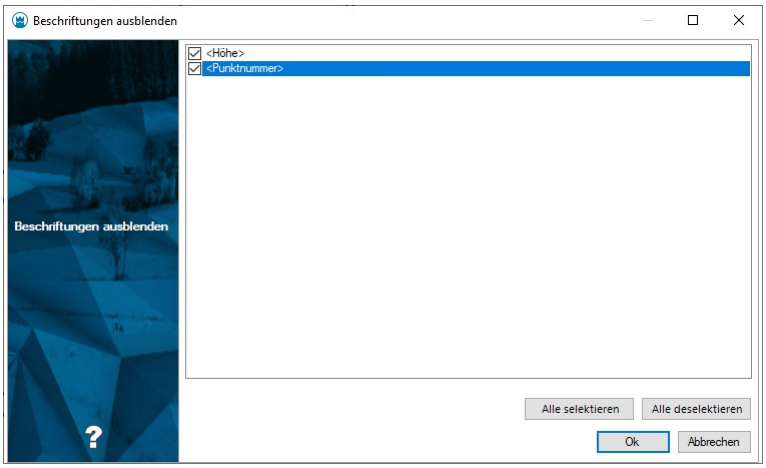
Alternative

Objektweises Ausblenden von Beschriftungen

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen sie ein oder mehrere Objekte.

Es erscheint ein Dialog, in welchem sie die Beschriftungen, die ausgeblendet werden sollen, auswählen können.



Wählen Sie bei Bedarf weitere Objekte, bei denen die gleichen Beschriftungen ausgeblendet werden sollen.

Flächenbeschriftung

Flächenbeschriftung verschieben

Verschieben Sie eine komplexe Flächenbeschriftung direkt in der Grafik.

⚠ Im Gegensatz zu einer einfachen *Beschriftung* ist unter dem Begriff *Flächenbeschriftung* eine komplexe Gruppierung von Texten und/oder Symbolen zu verstehen. die mit dieser Funktion gemeinsam verschoben werden können. *Flächenbeschriftungen* müssen explizit konfiguriert werden, um dieses Verhalten zu erzielen. Bei Flächen ohne diese Konfiguration hat der Befehl keine Auswirkung. Näheres dazu siehe Beschreibung der Sektion.

Wählen Sie eine Fläche in der Grafik.
Starten Sie den Befehl über das Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste.
Zeigen Sie mit der Maus die neue Position für die Flächenbeschriftung. Während Sie die Maus bewegen, zeigt Ihnen GeoMapper eine Vorschau des Textes an der aktuellen Mausposition.
Klicken Sie an der gewünschten Einfügeposition mit der Linken Maustaste .

ⓘ Für die Einzelbeschriftungen einer Fläche besteht nach wie vor die Möglichkeit, diese einzeln und unabhängig voneinander zu verschieben, indem Sie den für Flächen ebenfalls zur Verfügung stehenden Befehl Beschriftung verschieben.

Flächenbeschriftung verdrehen

Verdrehen Sie eine komplexe Flächenbeschriftung direkt in der Grafik.

⚠ Im Gegensatz zu einer einfachen *Beschriftung* ist unter dem Begriff *Flächenbeschriftung* eine komplexe Gruppierung von Texten und/oder Symbolen zu verstehen. die mit dieser Funktion gemeinsam verdreht werden können. *Flächenbeschriftungen* müssen explizit konfiguriert werden, um dieses Verhalten zu erzielen. Bei Flächen ohne diese Konfiguration hat der Befehl keine Auswirkung. Näheres dazu siehe Beschreibung der Sektion Flächenbeschriftung .

Wählen Sie eine Fläche in der Grafik.
Starten Sie den Befehl über das Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste.
Zeigen Sie mit der Maus die eine Position für die Verdrehung der Flächenbeschriftung. Während Sie die Maus bewegen, zeigt Ihnen GeoMapper eine Vorschau des Textes mit der aktuellen Verdrehung.
Klicken Sie mit der Linken Maustaste , sobald der gewünschte Verdrehungwinkel anliegt.

ⓘ Für die Einzelbeschriftungen einer Fläche besteht nach wie vor die Möglichkeit, diese einzeln und unabhängig voneinander zu verdrehen, indem Sie den für Flächen ebenfalls zur Verfügung stehenden Befehl Beschriftung verdrehen verwenden.

Punktnummer einblenden

Punktnummern werden visualisiert

Menu: [Beschriften / Punktnummern einblenden]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Punkte oder die Option "Alle"
Es werden die Punktnamen eingeblendet. (Abhängig von den Datei-Einstellungen werden dabei auch die Region bzw. KG-Nummer und Subname angezeigt)

Punktnummer ausblenden

Punktnummern werden visualisiert

Menu: [Beschriften/ Punktnummern ausblenden]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einzelne Punkte oder die Option "Alle"
Es werden die Punktnamen ausgeblendet

Punkthöhe einblenden

Punkthöhen werden angezeigt.

Menu: [Beschriften / Höhen einblenden]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einzelne Punkte oder die Option "Alle"

Es werden die Punkthöhen visualisiert, wenn diese als Beschriftung konfiguriert sind

Punkthöhe ausblenden

Punkthöhen werden ausgeblendet

Menu: [Beschriften / Höhen ausblenden]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einzelne Punkte oder die Option "Alle"

Es werden die Punkthöhen ausgeblendet

Hinweislinie aktivieren

Hinweislinie aktivieren für gewählte Beschriftungen

Menu: [Beschriften / Hinweislinie aktivieren]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).

Die Hinweislinien werden angezeigt.

Alternative

Selektieren Sie Punkte oder Texte

Rufen Sie den Befehl in der Statusleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Hinweislinie deaktivieren

Hinweislinie deaktivieren für gewählte Beschriftungen

Menu: [Beschriften / Hinweislinie deaktivieren]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).

Es werden die Hinweislinien bei den gewählten Beschriftungen ausgeblendet.

Alternative

Selektieren Sie Punkte oder Texte

Rufen Sie den Befehl in der Statusleiste oder im Kontextmenü auf. (Für das Kontextmenü klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik)

Verlauf der Hinweislinie festlegen

Menu: [Beschriften / Hinweislinie Verlauf festlegen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie jene Beschriftung, deren Verlauf der Hinweislinie Sie festlegen oder ändern möchten.

Konstruieren Sie über die Punktwahl bzw. mit den Konstruktionsmethoden den Verlauf der Hinweislinie neu.

Mit Enter beenden Sie die Konstruktion

> ⓘ Die neu konstruierte Hinweislinie wird in jedem Fall angezeigt, auch wenn zuvor die Hinweislinie ausgeblendet war.

> ⓘ Wenn Sie ein oder mehrere Objekte gewählt haben, können Sie nacheinander die Hinweislinien aller gewählten Beschriftungen verändern.

Hinweislinie zurücksetzen

Hinweislinie zurücksetzen auf den Ausgangszustand, nachdem der Verlauf der Hinweislinie zuvor verändert wurde.

Menu: [Beschriften / Hinweislinie zurücksetzen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie einzelne Beschriftungen bzw. ein oder mehrere Objekte durch Klick in der Grafik aus (siehe Selektion von Daten).
Der veränderte Verlauf der Hinweislinien wird bei allen gewählten Beschriftungen auf den Defaultverlauf zurückgesetzt.

Grundstücke beschriften

Grundstücke beschriften

Fügen Sie die Eigentümerbeschriftungen auf Grundstücksflächen ein.

Menu: [Beschriften / Grundstücke beschriften] Next

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Grundstücksflächen, welche Sie mit Grundstücksinformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.
Alternative
Selektieren Sie die gewünschten Grundstücksflächen in der Grafik.
Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der Rechten Maustaste oder über die Multifunktionsleiste auf.

> ⓘ Sollten im Datenbestand keine Grundbuch- bzw. Eigentümerdaten vorhanden sein, dann bietet Ihnen GeoMapper im Zuge dieses Befehls die Möglichkeit, diese Daten *ad hoc* zu importieren.

- Anschließend zeigt GeoMapper einen Dialog an, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Grundstücksbeschriftung vornehmen können:

> ⓘ
> - **Weitere Eigentümer zusammenfassen** : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird.
> - **max. Eigentümer** : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet.
> - **Ersatztext** : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben.
> - **Adressen zusammenfassen** : Unterdrück sich wiederholene Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.

Nach Bestätigung des Dialogs mittels Ok werden die Grundstücksinformationen zu den gewählten Grundstücksflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

> ⓘ Sie können die Zusammenstellung der Eigentümerbeschriftung ändern, indem Sie eine *Eigentümer-Vorlage* verwenden. Diese kann in den *Programm-Einstellungen* vorgegeben werden und wird dann in diesem Dialog standardmäßig vorgeschlagen. Sie können die *aktuell* verwendete Vorlage in diesem Dialog auch frei ändern oder auch *keine* Vorlage verwenden, indem Sie die Einstellung **Default** wählen.

> ⓘ Die Beschriftung der Eigentümer wird gemäß der ausgewählten Eigentümer-Vorlage zusammengestellt. Falls Sie keine eigene Vorlage nutzen möchten, dann wird von GeoMapper ein Standardmuster verwendet.Mehr zu Vorlagen siehe Thema Eigentümer-Vorlage .

⚠ Um zu gewährleisten, dass dieser Befehl korrekt arbeitet, ist es notwendig, dass für die zu beschriftenden Flächen-Objekttypen die für die Beschriftung maßgebliche *Objektyp-Eigenschaft* **Flächenbeschriftungsattribut** in der Konfigurationsdatei definiert ist.



In diesem Beispiel soll ein Attribut namens "Grundstücksbeschriftung" die Flächenbeschriftung enthalten. Der Wert dieses Attributes kann dann als <*Grundstücksbeschriftung*> in einem Text verwendet werden, um das Flächenobjekt zu beschriften.

Eigentümer-Vorlage

Sie können anstatt einer fix vorgegebenen Beschriftung auch selbst per Vorlage das Format der Beschriftung definieren.
Diese Vorlagendatei findet z. B. in den Funktionen Grundstücke beschriften und Grundstücksinformationen anzeigen Verwendung.
Sie enthält Informationen zum Aufbau einer Grundstücksbeschriftung und ist in *Schlüssel-Werte* - Paare verschiedener *Ebenen* gegliedert.
Dabei gelten folgende Grundregeln:
Alles *links* des Gleichheitszeichens gilt als Variable.
Alles *rechts* des Gleichheitszeichens gilt als Wert.
Variablen werden mittels **<x>** ausgewertet ("Wert von x").
Groß-/Kleinschreibung ist zu beachten (<GST> ist nicht gleich <Gst>, usw.)!
Folgende *Ebenen* und *Schlüssel* werden unterstützt:

Ebenen

Schlüssel	Bedeutung
; *beliebiger Text*	Zeilen, die mit *Semikolon* beginnen, gelten als Kommentar und werden nicht ausgewertet.
[Eigentümerbeschriftung]	Kennzeichnet den Beginn der Vorlage und darf genau 1 Mal vorkommen.
GDB_TXT_TEIL1 = .. **GDB_TXT_TEIL2** = ..bis **GDB_TXT_TEILn** = ..	Eine quasi beliebige Anzahl von Beschriftungszeilen pro *Grundstück* .Diese stellen die oberste Ebene der Beschriftung dar.Pro "Teil" wird implizit eine Zeile begonnen. Rechts des "=" Zeichens können beliebige Schlüssel oder Fixtexte stehen. ⚠ Teile werden explizit geordnet, und *nicht* in der Lesereihenfolge interpretiert, d. h. *GDB_TXT_TEIL2* kommt immer nach *GDB_TXT_TEIL1* .
<GDB_EG>	Dient als Platzhalter, der *pro Eigentümer* wiederholt wird.Muss im Laufe der Datei als Schlüssel-Werte - Paar definiert sein (GDB_EG =..).
<GDB_BA>	Dient als Platzhalter, der *pro Benützungsabschnitt* wiederholt wird.Muss im Laufe der Datei als Schlüssel-Werte - Paar definiert sein (GDB_GA =..).
<GDB_EG_ADR>	Dient als Platzhalter für die Adresse des Eigentümers und wird verwendet, um sich wiederholende Adressen zu unterdrücken.Muss im Laufe der Datei als Schlüssel-Werte - Paar definiert sein (GDB_EG_ADR=..).

ⓘ Abgesehen von den in der Tabelle beschriebenen Schlüsseln (=Variablen) können Sie beliebige weitere Variablen definieren und aus Fixtexten und bestehenden Variablen zusammensetzen.

Schlüssel eines Grundstücks

Name	Bedeutung
EZ	Einlagezahl des Grundstücks
Fläche	Fläche des Grundstücks laut Grundbuch (*nicht* des Flächenobjekts im Plan)
Flächenindikator	ebendieser
Grenzkataster	**G** für Grundstücke im Grenzkataster oder leer
Grundbuch	Nummer der Katastralgemeinde der EZ (früher Grundbuch)
GST	Die Grundstücksnummer
KG	Die Nummer der Katastralgemeinde

Schlüssel eines Benützungsabschnitts

Name	Bedeutung
Benützungsart	Die ID's von Benützungsart und Nutzung, getrennt durch ein Leerzeichen.
EMZ	Die Ertragsmesszahl des Benützungsabschnittes
Fläche	Teilfläche des Benützungsart
Flächenindikator	ebendieser
BANU	Benützungsabschnittsnummer laut BEV-Schnittstellenbeschreibung
BANU lang	Langbezeichnung, die auf Basis der BANU ermittelt wird.
BANU frei	Frei vergebene Kurzbezeichnung der BANU
BANU frei lang	Frei vergebene, "lesbare" Langbezeichnung auf Basis der BANU

Schlüssel eines Eigentümers

Name	Bedeutung
Anteil	Eigentümeranteil; Kurzform für *<AnteilZähler>/<AnteilNenner>*
AnteilNenner	Numerischer Wert des Nenners der Eigentümeraufteilung.
AnteilZähler	Numerischer Wert des Zählers der Eigentümeraufteilung.
Geburtsdatum	Geburtsdatum des Eigentümers im Format *DD.MM.YYYY* , z. B. *01.12.1901*
LNR	Laufende Nummer
Name	Der **Nachname**
ONR1	Orientierungsnummer 1 - ein Unterschlüssel der Adressinformation
ONR2	Orientierungsnummer 2 - ein Unterschlüssel der Adressinformation
Ort	Wohnort laut Grundbuch
PLZ	Postleitzahl
Staat	Kürzel für den Staat, z. B. "A" für Österreich
Strasse	Wohnanschrift, üblicherweise samt Hausnummer
Titel	Titel
Typ	Typ des Eigentümers laut Grundbuch
Vorname	Der Vorname oder die Vornamen.

ⓘ Um einen expliziten Zeilenumbruch zu bewirken, verwenden Sie das *Semikolon* -Zeichen (';').

ⓘ Die Auswertung der Felder **GDB_EG** für *Eigentümer* sowie **GDB_BA** für *Benützungsabschnitt* wird jeweils automatisch pro Einheit wiederholt.

Ein Beispiel:

```
;Das ist ein Kommentar
;Er kann an beliebiger stelle stehen...
 <Italic> [Eigentümerbeschriftung]</Italic>

;Kommentare können nach Belieben zum besseren Verständnis eingefügt werden.

GDB_TXT_TEIL1   = Grundstück:  &lt;GST&gt; (&lt;KG&gt;)
GDB_TXT_TEIL2   = &lt;GDB_BA&gt;
GDB_TXT_TEIL3   = &lt;GDB_EG&gt;

;Auch Leerzeilen mittendrin sind kein Problem

;Teile ohne Zuweisung werden ignoriert
GDB_TXT_TEIL4   =
GDB_TXT_TEIL5   =
GDB_TXT_TEIL6   =
GDB_TXT_TEIL7   =
GDB_TXT_TEIL8   =
GDB_TXT_TEIL9   =
GDB_TXT_TEIL10  =

;Die folgende Zeile wird pro Eigentümer ausgewertet - das Semikolon im Wert bewirkt einen Zeilenumbruch
GDB_EG      = ;&lt;Name&gt; &lt;Vorname&gt; &lt;Titel&gt;, &lt;Anteil&gt; &lt;GDB_EG_ADR&gt;
GDB_EG_ADR  = ;&lt;Strasse&gt;;&lt;Land&gt;-&lt;PLZ&gt; &lt;Ort&gt;
GDB_BA      = ;&lt;BANU lang&gt;, &lt;Fläche&gt;m&#178;
;GDB_BA     = ;&lt;BANU frei lang&gt;, &lt;Fläche&gt;qm
;Obige Zeile ist auskommentiert - damit kann man gut experimentieren!
Land    = A
;Land ist eine selbst definierte Variable und kann an jeder Stelle eingesetzt werden.
```

⚠ Adressfelder können in beliebig benannten Variablen verwendet werden. Für die Unterdrückung aufeinander folgender, gleicher Adressen wird jedoch nur das Feld **GDB_EG_ADR** als solche erkannt und berücksichtigt.

ⓘ Die Eigentümer-Vorlagen werden mit der Dateinamenserweiterung *.ownertemplate* im Windows *Programmdaten* - Ordner abgelegt . Um selbst definierte Vorlagen zu verwenden, kopieren Sie diese bitte dorthin - siehe Übersicht über die Dateien .

Grundstücksinformationen anzeigen

Zeigen Sie die Eigentumsverhältnisse für Grundstücke in einem Dialog an.

Menu: [Beschriften / Grundstücksinformationen anzeigen] Next

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die anzuzeigenden Grundstücksflächen direkt in der Grafik.
Alternative
Selektieren Sie die gewünschten Grundstücksflächen in der Grafik.
Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der Rechten Maustaste oder über die Multifunktionsleiste auf.

ⓘ Sollten im Datenbestand keine Grundbuch- bzw. Eigentümerdaten vorhanden sein, dann bietet Ihnen GeoMapper im Zuge dieses Befehls die Möglichkeit, diese Daten *ad hoc* zu importieren.

Sind Eigentümerdaten vorhanden, dann ermittelt GeoMapper die Eigentümer der gewählten Grundstücke und zeigt die Informationen übersichtlich aufbereitet in einem Dialog an.

ⓘ Sie können Inhalte der Liste durch Auswahl nach Bedarf in die Zwischenablage kopieren in anderen Anwendungen einfügen.

ⓘ Sie können die Zusammenstellung der Eigentümerbeschriftung ändern, indem Sie eine *Eigentümer-Vorlage* verwenden. Diese kann in den *Programm-Einstellungen* vorgegeben werden und wird dann in diesem Dialog standardmäßig vorgeschlagen. Sie können die *aktuell* verwendete Vorlage in diesem Dialog auch frei ändern oder auch *keine* Vorlage verwenden, indem Sie die Einstellung **Default** wählen.

ⓘ Die Beschriftung der Eigentümer wird gemäß der ausgewählten Eigentümer-Vorlage zusammengestellt. Falls Sie keine eigene Vorlage nutzen möchten, dann wird von GeoMapper ein Standardmuster verwendet. Mehr zu Vorlagen siehe Thema Eigentümer-Vorlage .

Flurstücke - Eigentümer-Informationen anzeigen

Zeigen Sie die Eigentumsverhältnisse für Flurstücke in einem Dialog an.

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Deutschland".

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Flurstücke, welche Sie mit Informationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.
Alternative
Selektieren Sie die gewünschten Flurstücke in der Grafik.
Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der Rechten Maustaste oder über die Multifunktionsleiste auf.
Nach Befehlsaufruf wird über einen Dialog das Format der Beschriftung festgelegt.

ⓘ Sie können Inhalte der Liste durch Auswahl nach Bedarf in die Zwischenablage kopieren in anderen Anwendungen einfügen.

Flurstücke mit Eigentümer-Informationen beschriften

Fügen Sie die Eigentümerbeschriftungen auf Flurstücksflächen ein.

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Deutschland".

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Flurstücksflächen, welche Sie mit Flurstücksinformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.
Alternative
Selektieren Sie die gewünschten Flurstücke in der Grafik.
Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der Rechten Maustaste oder über die Multifunktionsleiste auf.
Nach Befehlsaufruf wird über einen Dialog das Format der Beschriftung festgelegt:
Eigentümer-Vorlage: Diese gibt an, welche Informationen in der Beschriftung angeführt werden.
Weitere Eigentümer zusammenfassen: Beschränkt die Ausgabe von zu vielen Eigentümern. Ist die maximale Anzahl an Eigentümern

erreicht, wird danach der Ersatztext ausgegeben.
Adressen zusammenfassen: Gleiche Adressen von mehreren Eigentümern werden zusammengefasst.
Über die Eigentümer-Vorlage wird angegeben, in welches Sachdatenfeld die Informationen geschrieben werden:

[Beschriftungsattribut] NAME = Eigentümer
Im obigen Beispiel werden die Eigentümer-Informationen in das Attribut <Eigentümer> geschrieben. Über diesen Weg können die Sachdaten von Flurstücken mit Eigentümern, Buchungsblattnummer oder anderen ALKIS-Eigentümer-Informationen ergänzt werden.

Daten

Koordinate ermitteln

Die Koordinaten des gewählten Punkts werden im Protokoll ausgegeben.

Menu: [Daten / Koordinate ermitteln]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einen Punkt
Die Koordinaten des gewählten Punkts werden im Protokoll ausgegeben.

Sie können beim Zeigen des Punktes auch die Virtuellen Vermessers verwenden, sofern diese Fachschale aktiviert ist. Auf diese Weise zeigen Sie Koordinaten an gescannten Objekten an.

Messen Orthogonaldistanz

Die Orthogonaldistanz zwischen einer Basisgeraden und einem Punkt wird berechnet

Menu: [Daten / Messen Orthogonaldistanz]

Rufen Sie den Befehl auf.
Bestimmen Sie eine Basisgerade durch Wählen

2er Punkte

eines Liniensegments

Wenn Sie **2 Punkte** wählen, erhalten Sie nach Auswahl des ersten Punktes ein Gummiband mit Informationen zur Distanz und Richtung. Nach der Auswahl des 2. Punktes wird eine Hilfslinie zwischen den beiden Punkten dargestellt.
Wenn Sie **ein Liniensegment** wählen, wird dieses hervorgehoben
Nach der Auswahl der Basisgerade wird die Orthogonaldistanz zur aktuellen Mausposition temporär in der Grafik dargestellt.
Geben Sie den dritten Punkt an.

Messen Distanz zw. 2 Punkten

Die Distanz und der orientierte Richtungwinkel werden zwischen gewählten Punkten berechnet

Menu: [Daten / Messen Distanz zwischen 2 Punkten]

Rufen Sie den Befehl auf.
Bestimmen Sie die Distanz durch die Wahl von

2 Punkten

einem Liniensegment

einem Bogensegment

Wenn Sie die Distanz über **2 Punkte** wählen, wird nach Auswahl des ersten Punktes ein Gummiband mit Informationen zur aktuellen Distanz und Richtung temporär dargestellt.

Wenn Sie ein **Bogensegment** oder ein **Liniensegment** gewählt haben, wird die Distanz zwischen Anfangspunkt und Endpunkt berechnet.

Nach der Wahl der Option **Fertig** werden alle Messungen paarweise im Protokoll ausgegeben.

Messen Distanz fortlaufend

Die Distanz und der orientierte Richtungwinkel werden zwischen gewählten Punkten berechnet

Menu: [Daten / Messen Distanz fortlaufend]

Rufen Sie den Befehl auf.

Bestimmen Sie die Distanz durch die Wahl von

2 Punkten

einem Liniensegment

einem Bogensegment

Wenn Sie die Distanz über **2 Punkte** wählen, wird nach Auswahl des ersten Punktes ein Gummiband mit Informationen zur aktuellen Distanz und Richtung temporär dargestellt.

> ⓘ Wenn Sie ein **Bogensegment** oder ein **Liniensegment** gewählt haben, wird die Distanz zwischen Anfangspunkt und Endpunkt berechnet.

Nach der Wahl der Option **Fertig** werden alle Messungen paarweise im Protokoll ausgegeben.

> ⓘ Beim fortlaufenden Messen einzelner Punkte beginnt jede neuerliche Messung beim zuletzt gewählten Endpunkt.

Berechnung eines Winkels

Der Winkel zwischen 3 Punkten, 2 Geraden, oder einer Gerade und einem Punkt wird berechnet

Menu: [Daten / Messen Winkel zwischen 3 Punkten]

Rufen Sie den Befehl auf.

Bestimmen Sie den Winkel anhand von

3 Punkten

einem Liniensegment und einem Punkt

2 Liniensegmenten

Wenn Sie **3 Punkte** wählen, erhalten Sie nach Auswahl des 1. Punktes ein Gummiband mit Informationen zur Distanz und Richtung. Nach der Auswahl des 2. Punktes wird eine Hilfslinie zwischen den beiden Punkten dargestellt. Das Gummiband wird wieder vom 1. Punkt weg gezeichnet, und es werden die Distanz zum Basispunkt und der Winkel zur Basislinie dargestellt.

Wenn Sie **ein Liniensegment und einen Punkt** wählen, wird das Liniensegment hervorgehoben und ein Gummiband vom Startpunkt des Segments zum Punkt gezeichnet.

Wenn Sie **2 Liniensegmente** wählen, werden diese hervorgehoben. Die beiden Liniensegmente müssen aber einen gemeinsamen Stützpunkt aufweisen.

Flächenausmaß manuell ermitteln

Berechnen einer Fläche durch Zeigen in der Grafik.

Menu: [Daten / Flächenausmaß manuell ermitteln]

Rufen Sie den Befehl auf

(Optional): Wählen Sie eine Fläche aus, deren Wert Sie manuell ermitteln möchten.

Wählen Sie die Eckpunkte der Fläche oder die begrenzenden Linienzugsegmente

Bestätigen Sie mit Enter oder wählen Sie die Option "Fertig"

Der Flächenwert wird im Protokoll ausgegeben.

Wenn Sie in Schritt 2. eine Fläche selektiert haben, wird deren Flächenwert auf den ermittelten Wert gesetzt.

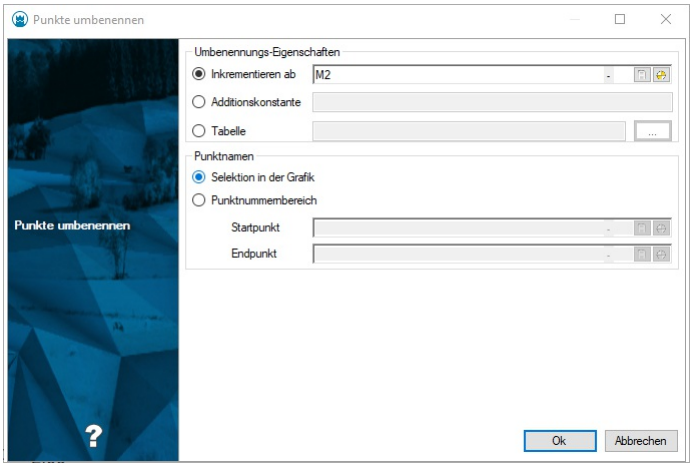
> ⓘ In den Datei-Einstellungen aktivieren Sie bei Bedarf die Flächenreduktion bzw. ein detailliertes Flächenprotokoll.

Punkte umnummerieren

Umbenennen

Mit dem Massenbefehl **Punkte umbenennen** wird eine größere Anzahl an Punkten über verschiedene Einstellungen umbenannt.

Menu: [Daten / Punkte umbenennen]



Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Umbenennungs-Eigenschaften. Folgende Umbennenungsarten sind möglich:
Additionskonstante : Das System erhöht den numerischen Teil der Punktbezeichnungen aller gewählten Punkte um die Additionskonstante. (z.B.: Additionskonstante = 5, Punkt = A1, Ergebnis = A6)
Inkrementieren ab : Die gewählten Punkte werden beginnend mit der gewählten Startpunktnummer umbenannt.
Tabelle : Das System benennt die gewählten Punkte entsprechend einer in einer Textdatei definierten Tabelle um. Geben Sie daher den Pfad der Textdatei an. Details dazu siehe Umbenennen mit Tabelle .
Wählen Sie den Startpunkt ab dem umbenannt werden soll.
Wählen Sie den Endpunkt bis zu dem umbenannt werden soll.
Klicken Sie auf Ok .
Die Punkte zwischen Start- und Endpunkt werden umbenannt und die Berechnung wird protokolliert.

⚠ Ob ein Punkt umbenannt wird, wenn der Zielname bereits besteht, hängt von der Umbenennungsmethode ab:
- Mittels **Additionskonstante** und **Tabelle** erfolgt dann **keine Umbenennung** .
- Mittels **Inkrementieren ab** werden bestehende Namen ausgelassen und es erfolgt eine **Umbenennung auf die nächste freie Nummer** .

Umbenennen mit Tabelle

Benennen Sie Punkte anhand tabellarisch beschriebener Muster um.
Rufen Sie den Befehl *Punkte umbenennen* auf.
Wählen Sie die Option **Tabelle** .
Wählen Sie eine gültige *Punktnamentabelle* (Dateierweiterung *.pointnaming*)) mittels Dateiauswahl ... aus.

ⓘ GeoMapper führt Sie beim Klick auf den Button direkt in das entsprechende Vorlagenverzeichnis.

Selektieren Sie den Punktnummernbereich in der Grafik oder durch Eingabe im Dialog.
Bestätigen Sie den Dialog mit OK .
Die Punkte zwischen Start- und Endpunkt werden umbenannt und die Berechnung wird protokolliert.

ⓘ Standardmäßig wird eine Vorlagendatei mit GeoMapper installiert, welche die möglichen Umbenennungsmuster veranschaulicht. Diese Datei finden Sie im Verzeichnis **C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapper\Templates\Tables** bzw. **C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Tables**

Dateiaufbau

Zeilen die mit einfachen Hochkomma (') beginnen, werden als Kommentarzeilen interpretiert und nicht ausgewertet.

Alle übrigen Zeilen werden eingelesen und als *Quelle- - Ziel* Paar interpretiert.

Jedes Muster kann eine Reihe von Platzhalterzeichen (*Wildcards*) sowie fixe Bestandteile (*Literale*) umfassen.

Zeichen	Bedeutung
& (*Ampersand*)	Steht für ein Leerzeichen.
% (*Prozent*)	Eine beliebige Ziffer (numerisch)
? (*Fragezeichen*)	Ein beliebiges Zeichen (alphanumerisch)
* (*Asterisk*)	Beliebiger Text von beliebigem Inhalt (alphanumerisch)

⚠ Pro Umbenennung wird das jeweils erste zutreffende Muster angewendet, d. h. spezielle Muster müssen oberhalb generellerer Muster definiert werden.

Beispiele

3030	TP30-182T1

Punkt 3030 wird zu TP30-182T1. Alle anderen Punkte werden nicht umbenannt.

*	PP*

Alle Punkte bekommen den Text "PP" als Präfix vorangestellt (zB 123 wird zu PP123, 5a wird zu PP5a, ...)

5%%%	PP&%%%

Alle "5000er" werden zu "PP's" (zB 5023 wird zu "PP 023", 5120 wird zu "PP 120", ...)

10000%%%	TP%-%%
1000%%%%	TP%%-%%
100%%%%%	TP%%%-%%

Alle "10Mio" werden zu "TP's" ('zB 10000345 wird zu TP3-45, 10002345 wird zu TP23-45, ...).

Anmerkung: Hier sieht man auch, wie generelle/spezielle Muster gereiht werden müssen.[/Example]

Beispiele für Änderung der KG-Nummer bzw. Gemarkung

*	56387#*

Die KG-Nummer bzw. Gemarkung 56387 wird bei allen Punkten eingetragen, die noch keine KG bzw. Gemarkung haben

33017#**

Die KG-Nummer (Gemarkung) 33017 wird von allen Punkten entfernt (alle anderen KG's bzw. Gemarkungen bleiben unverändert)

33012#*	33013#*

Ändert alle Punkte mit KG-Nummer (Gemarkung) 33012 auf KG-Nummer (33013).

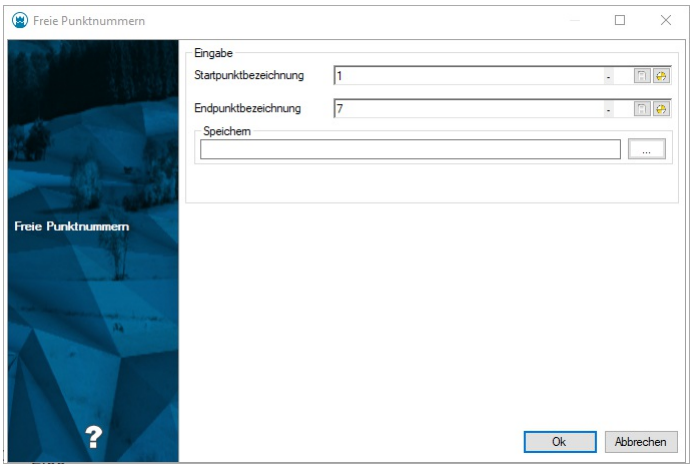
????#*	0????#*

Ergänzt die führende Null bei vierstelligen KG-Nummern bzw. Gemarkungen.

Freie Punktnummern

Mit der Methode **Freie Punktnummernbereiche** werden nicht verwendete Punktnummern aufgelistet.

Menu: [Daten / Freie Punktnummern]



Gehen Sie wie folgt vor:

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie den Startpunkt ab dem die freien Punktnummern gesucht werden sollen.
Wählen Sie den Endpunkt bis zu dem die freien Punktnummern gesucht werden sollen.
Wählen Sie einen gültigen Dateipfad zu einer Textdatei, falls Sie die freien Punktnummern in dieser speichern wollen.
Standardmäßig wird im Protokoll der Bereich zwischen den Punkten angegeben.
Klicken Sie auf Ok.
Die freien Punktnummernbereiche werden im Protokoll aufgelistet. Falls ein gültiger Pfad angegeben wurde, werden die Punktnummern auch in der jeweiligen Textdatei abgespeichert.

> ⓘ Beachten Sie, dass nur nummerische Punktnummern ausgewählt werden können.

Koordinatenverzeichnis/Protokoll

Ein Protokoll für die ausgewählten Punkte wird angezeigt.

Menu: [Daten / Koordinatenverzeichniss]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Punkte, die im Protokoll angezeigt werden sollen.
Die Punkte werden im Arbeits- oder Benutzerprotokoll ausgegeben

Flächen ungültig setzen

Ermöglicht das Ungültig setzen von berechneten Flächen.

Menu: [Daten / Flächen ungültig setzen] Eine referenzierte Fläche ist ungültig, wenn die Flächenumgrenzung nicht bekannt ist. Mit diesem Befehl wird die vorhandene Flächenumgrenzung einer Fläche gelöscht. Dies hat zur Folge, dass der Flächeninhalt und die Topologie dieser Fläche nicht mehr bekannt ist.
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine oder mehrere Flächen in der Grafik
Sind die gewählten Flächen berechnet, so werden diese ungültig gesetzt.

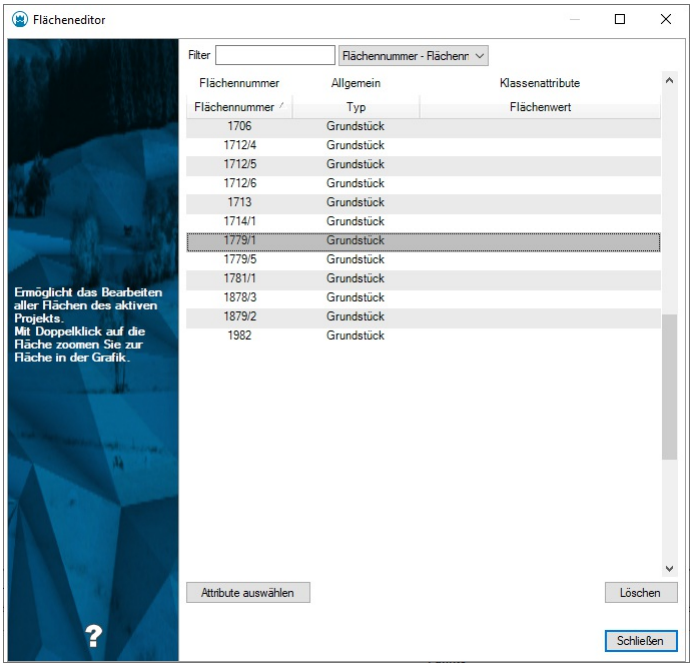
> ⓘ Nicht berechnete oder Freie Flächen werden ignoriert.

Flächeneditor

Mit Hilfe des Flächeneditors werden die Flächen der Datei übersichtlich dargestellt.

Menu: [Daten / Flächeneditor] ## Flächeneditor

Der Flächeneditor erlaubt die Änderung einzelner Attribute einer Fläche.



Gehen Sie wie folgt vor:

Rufen Sie den Befehl auf.
Der Flächeneditor wird geöffnet.
Durch Doppelklick in eine Tabellenzelle kann diese bearbeitet werden.

Fläche löschen

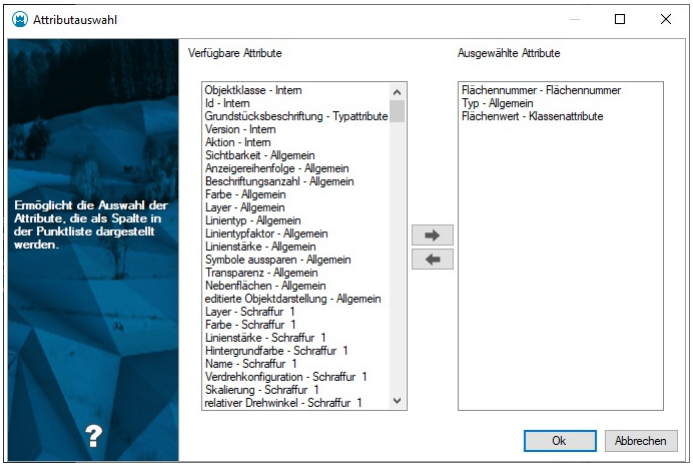
Flächen werden über Löschen aus dem Projekt entfernt. Es wird immer der aktuell in der Liste markierte Fläche gelöscht. Flächen können nur gelöscht werden, falls sie sichtbar sind.

Fläche filtern

Die Flächenliste kann auch gefiltert werden:
Auswahl des Filterattributes im Dropdownfeld neben dem Textfeld und Eingabe des Filters in das Textfeld.
Filtern nach Flächenversion durch Auswahl einer anderen Version im Dropdownfeld rechts oben im Fenster.
"Alle": Alle Punkte im aktiven Projekt werden dargestellt.
"Keine": Nur Punkte ohne Version werden in der Liste angezeigt.
Eindeutige Version: Nur Punkte mit der gewählten Version werden in der Liste angezeigt.

Attributauswahl

Ändern Sie die angezeigten Attribute durch einen Klick auf Attribute auswählen



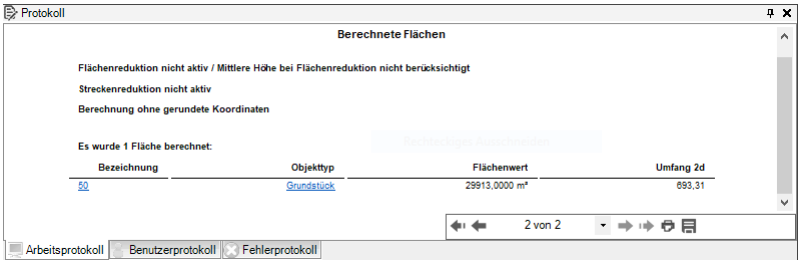
In der linken Liste sehen Sie alle vorhandenen Attribute, in der rechten Liste die Attribute, die im Editor angezeigt werden. Mit > fügen Sie Attribute in Ihre Ansicht ein, mit < entfernen Sie die Attribute aus der Ansicht.
Wenn der Dialog über OK geschlossen wird, werden die Änderungen in der Grafik übernommen. Beim Schließen über Abbrechen werden die Änderungen verworfen und alles bleibt beim Alten.

Flächenprotokoll

Protokoll der Flächenberechnung.

Menu: [Daten / Flächenprotokoll]

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie referenzierte Flächen in der Grafik
Die Flächenberechnung werden protokolliert.

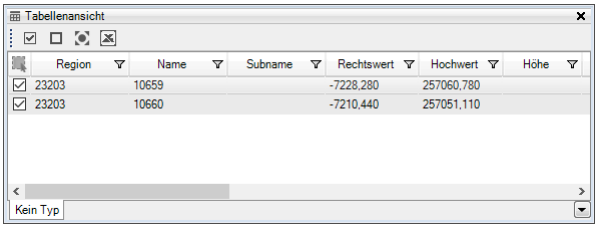


> ⓘ In den Datei-Einstellungen aktivieren Sie bei Bedarf die Flächenreduktion bzw. ein detailliertes Flächenprotokoll.

Selektion in Tabellenansicht anzeigen

Menü: [Daten / Objekte in Tabellenansicht anzeigen]

Oder rufen Sie die Tabellenansicht mit F4 auf.



Selektieren Sie die Objekte im Zeichenbereich

Die Objekte werden in der Tabellenansicht aufgelistet. Jeder Objekttyp in einem eigenen Reiter. Jedes Objekt kann durch Wahl der Checkbox in der ersten Spalte der Attribute selektiert oder deselektiert werden.

> ⓘ Sie kommen auch zur Tabellenansicht, wenn Sie nach Objekten suchen.

> **Abrechnung einer Vermessung** Manche Aufträge werden nach der Länge der vermessenen Bordsteinkanten abgerechnet. Suchen Sie nach dem Objekttyp "Bordsteinkante" und exportieren Sie das Ergebnis nach Excel. Hier können Sie die Auswertung im Detail vornehmen.

> **Flächenwerte** Sie brauchen die Flächenwerte in anderen Berichten? Selektieren Sie die gewünschten Flächen in der Grafik und drücken Sie F4. So erhalten Sie alle Detailinformationen der Flächen in der Tabellenansicht. Kopieren Sie sich den gewünschten Wert in die Zwischenablage oder exportieren Sie alle Flächen nach Excel.

Symbolleiste

In der Symbolleiste der Tabellenansicht stehen Befehle zur Verfügung, welche alle Objekte der Tabellenansicht betreffen:
Alle Selektieren: Alle in der Tabellenansicht angezeigten Objekte (auch jene in den anderen Reitern!) werden in der Grafik selektiert.
Alle deselektieren: Alle in der Tabellenansicht angezeigten Objekte (auch jene in den anderen Reitern!) werden in der Grafik deselektiert.
Alle in Grafik anzeigen: Alle Objekte der Tabellenansicht werden in der Grafik selektiert und der entsprechende Ausschnitt wird in der Grafik angezeigt.
Alle nach Excel exportieren: Die Eigenschaften aller Objekte werden nach Excel exportiert.

Kontextmenü

Im Kontextmenü der Tabellenansicht stehen Befehle zur Verfügung, welche nur die im aktuellen Register markierten Objekte betreffen:
Selektion in Tabellenansicht anzeigen Für das Objekt werden die Objektinformationen angezeigt.
Objekt in Grafik anzeigen Die markierten Objekte werden in der Grafik selektiert und der entsprechende Ausschnitt wird in der Grafik angezeigt.
Objekte in die Zwischenablage kopieren: Die Eigenschaften der markierten Objekte werden in die Zwischenablage kopiert.
Objekte nach Excel exportieren: Die Eigenschaften der markierten Objekte des aktuellen Registers werden nach Excel exportiert.

Doppelklick

Ein Doppelklick auf einen Eintrag in der Tabellenansicht markiert das Objekt im Grafikfenster und der entsprechende Ausschnitt wird in der Grafik angezeigt.

Objekte über Polygon selektieren

Menu: [Daten / Objekte selektieren]

Neben dem direkten Selektieren von Objekten in der Grafik über ein Fenster oder Mausklick steht der Befehl "Objekte selektieren" zur Verfügung. Es werden Elemente in der Grafik selektiert, die vom gezeichneten Polygon berührt werden.

Selektion invertieren

Die derzeitige Selektion wird invertiert.

Menu: [Daten / Selektion invertieren]

Selektieren sie Objekte ohne Befehl
Rufen sie den Befehl auf
Es wird die derzeit gewählte Selektion invertiert. Alle Objekte, die bei Befehlsstart selektiert sind, sind jetzt aus der Selektion ausgeschlossen, alle anderen Objekte selektiert.
Rufen sie den Befehl auf
Wählen sie Objekte
Alle Objekte, welche nicht selektiert wurden, sind jetzt selektiert.

> ⓘ Über die Ebenenschaltung unsichtbar geschaltene Objekte werden für die Selektion nicht ignoriert

Anbindung rmGEO

Eine rmGEO-Datenquelle kann auf 2 Arten angebunden werden

Automatischer Abgleich

Die Anbindung von rmGEO an GeoMapper erfolgt als Datenbank-Anbindung mit einer 1:1-Beziehung. Das bedeutet, dass an ein Projekt genau eine rmGEO-Datenbank angebunden werden kann, und alle Daten (Punkte) sowohl in rmGEO als auch in GeoMapper gleichzeitig vorhanden sind.

Punkte aus und zu anderen rmGEO-Datenquellen werden über eine eigene Import-Export-Schnittstelle in GeoMapper transferiert.

Das Speichern einer mit rmGEO verbundenen GeoMapper -Datei wird ausschließlich vom Anwender ausgelöst: Alle Änderungen werden erst nach dem Speichern sowohl in rmGEO als auch in GeoMapper abgelegt. Trotzdem haben rmGEO und GeoMapper immer den gleichen Dateninhalt, da jeder Editiervorgang temporär sofort in eine Arbeitskopie der originalen rmGEO-Datenquelle übertragen wird. Nach dem Speichern wird die originale rmGEO-Datenquelle mit der Arbeitskopie überschrieben.

Alle Daten sind sowohl in GeoMapper als auch in rmGEO editierbar: Durch einen Wechsel nach rmGEO wird die GeoMapper -Datei für Eingaben gesperrt, und rmGEO als Arbeitskopie geöffnet. Wechselt man zurück nach GeoMapper , wird rmGEO geschlossen und alle Änderungen sofort nachgeführt.

Auch wenn Daten bei geschlossenem Projekt in rmGEO geändert werden, wird dies beim nächsten Öffnen des Projektes über die Konsistenzprüfung nachgeführt.

Beim Starten einer Verbindung und beim Öffnen eines mit rmGEO verbundenen Projektes wird die Konsistenz auf beiden Seiten geprüft und hergestellt - Der Vorrang kann bei einer Kollision für jeden Punkt entweder für rmGEO oder für rmMAP vergeben werden. Es MUSS immer ein Vorrang vergeben werden, es ist also nicht möglich, einzelne Punkte nicht abzugleichen. Der Abgleich erfolgt immer für den gesamten Punkt und dessen Attribute, unterschiedliche Vorrangvergaben für verschiedene Attribute desselben Punktes sind nicht zulässig.
Die Konsistenz wird ebenfalls automatisch geprüft, wenn Einstellungen im Verbindungsmanager geändert werden, oder wenn Daten aus dem Projekt nachgeladen werden.

Es werden auf jeden Fall folgende Attribute abgeglichen: Lagekoordinaten, Höhe, Punkttyp, Festcode, Messcode.

Der Abgleich von weiteren Attributen kann vom Anwender gesteuert werden: Jene Attribute aus rmGEO, welche in GeoMapper nicht als Klassenattribute definiert wurden, werden nur nach Wunsch des Anwenders nach GeoMapper übertragen. Attribute in GeoMapper werden nur dann (auf Wunsch) nach rmGEO übertragen, wenn diese in rmGEO auch angelegt sind.

Ist in GeoMapper die Versionierung aktiv, werden Punkte in folgender Weise abgeglichen: Neue Punkte aus rmGEO werden immer in der aktuell eingestellten Version laut Verbindungsmanager nach GeoMapper übertragen. Versionierte Punkte aus GeoMapper werden in der höchsten Version nach rmGEO übertragen. Diese höchste Version kann im Verbindungsmanager auch herabgestuft werden, sodass auch Punkte niedriger Versionen nach rmGEO übertragbar sind.

Manueller Abgleich

Hier wird über den Verbindungsmanager eine Zuordnung zu einer rmGEO-Datenquelle erstellt.Der Abgleich erfolgt hier nicht bei einem Speichern bzw. Öffnen eines Projekts automatisch, sondern wird über 3 Befehle manuell angestoßen.
Abgleich zur rmGEO-Datenquelle
Export zur rmGEO-Datenquelle
Import aus rmGEO-Datenquelle

rmGEO Verbindungsmanager

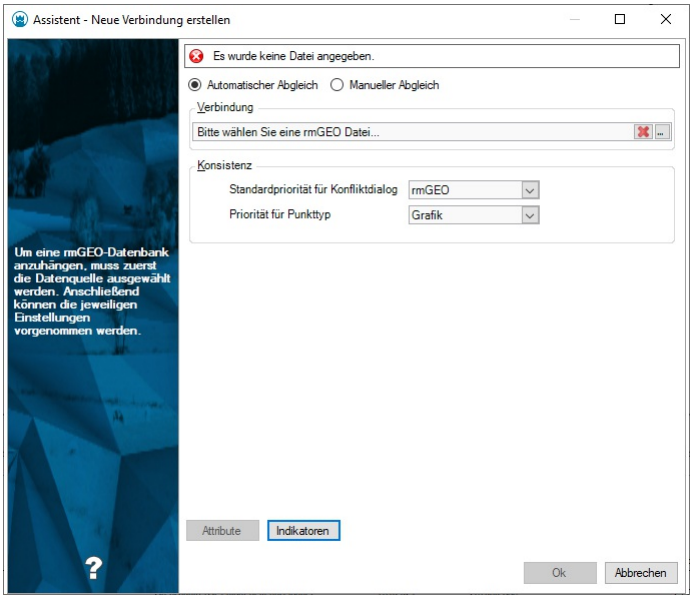
rmGEO Verbindungsmanager

Daten/ rmGEO-Verbindungsmanager

> ⓘ Der Befehl ist nur in der Fachschale "rmGEO4" verfügbar.

Über den Verbindungsmanager wird eine neue Verbindung zu einer rmGEO-Datenquelle hergestellt, die Einstellungen einer bestehenden Verbindung geändert oder eine Verbindung getrennt.
Sie können wählen zwischen
dem automatischen oder dem
manuellen Abgleich.

Automatischer Abgleich mit rmGEO



Rufen Sie den Befehl auf, um den Verbindungsmanager zu starten
Ist noch keine rmGEO-Datenquelle verbunden:
Der Verbindungsmanager wird geöffnet
Wählen Sie den Pfad zur neuen rmGEO-Datenquelle
Wählen Sie weitere Optionen
Drücken Sie OK , um die Einstellungen zu übernehmen.
Es erfolgt eine Abfrage, ob das Projekt gespeichert werden soll.
Es werden alle Daten abgeglichen (Siehe Konsistenzprüfung) und die Verbindung hergestellt.
Ist bereits eine Verbindung zu einer rmGEO-Datenquelle vorhanden:
Der Verbindungsmanager wird geöffnet

Ändern Sie nach Bedarf die gewünschten Einstellungen
Drücken Sie OK , um die Einstellungen zu übernehmen.
Je nach erfolgten Änderungen der Einstellungen werden alle Daten abgeglichen .

Im Verbindungsmanager wird folgendes festgelegt:
Pfad zum neuen rmGEO-Projekt
Priorität für Punkttyp : Ist die Option *Grafik* gesetzt, werden bei Differenzen im Punkttyp immer die Punkttypen aus der GeoMapper Zeichnung verwendet und in rmGEO automatisch überschrieben. Ist die Option auf rmGEO gesetzt, erfolgt der Abgleich gemäß den Einstellungen beim Vorrang für bestehende Punkte. Alle anderen Attribute werden IMMER gemäß den Vorrangeinstellungen behandelt.
Standardpriorität für Konfliktdialog für bestehende Punkte der GeoMapper Datei: Werden beim Abgleich Inkonsistenzen gefunden, werden diese in einer Liste ausgegeben. In dieser Liste wählt der Anwender für jeden Punkt aus, ob dieser aus rmGEO oder aus GeoMapper übernommen wird. Die Einstellung gibt an, ob rmGEO oder GeoMapper defaultmäßig als Vorrang eingestellt ist.
Attribute Steuert den Abgleich der Attribute.
Grundsätzlich werden automatisch alle Attribute gleichen Namens abgeglichen, welche in rmGEO definiert sind und in GeoMapper als Klassenattribute vorliegen.
Attribute, die in GeoMapper nicht als Klassenattribute vorliegen, können vom Anwender bei Bedarf gemappt werden. Gemappte Attribute werden, sofern sie bei einem Objekt nicht bereits vorkonfiguriert sind, als freie Attribute hinzugefügt.
Einen Sonderfall stellt das Attribut Klassifizierung dar. Wenn Punkte in der Version *neu* von GeoMapper nach rmGEO übertragen werden, wird bei den Punkten in rmGEO das Attribut **Klassifizierung** gesetzt. Zusätzlich wird auch das rmGEO-Attribut **KlassifizierungBer** mit dem Wert aus der Version *berichtigt* gesetzt.
Indikatoren Hier können Mappings von rmGEO-Festcodes zu Indikatoren konfiguriert werden. Je nach Indikator wird für jeden Punkt der Änderungsschutz unterschiedlich gesetzt.

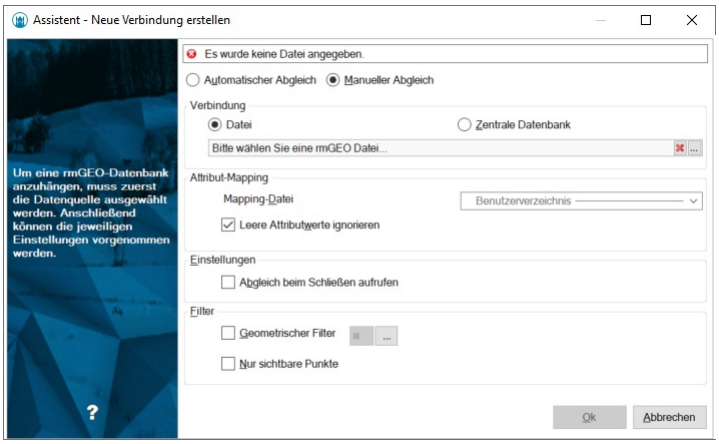
ⓘ Ist in GeoMapper die Versionierung aktiv, dann werden Punkte jeweils in ihrer letztgültigen Version nach rmGEO übertragen.

ⓘ Neue Punkte in rmGEO werden in die in GeoMapper gerade aktive Version eingefügt, sofern in rmGEO keine Version gesetzt ist.

ⓘ Wenn Sie einen Punkt in GeoMapper umbennenen, wird beim Abgleich mit rmGEO auch der entsprechende GNSS-Punkt im Stand 989 mit umbenannt.

ⓘ Beim Arbeiten mit einer Enterprise-Datenbank kann die automatische Verbindung nicht genutzt werden.

Manueller Abgleich mit rmGEO



Rufen Sie den Befehl auf, un den Verbindungsmanager zu starten
Wählen Sie **Datei** für eine dateibasierte rmGEO-Datenquelle (RMG-Datei) oder **Zentrale Datenbank** um ein rmGEO-Projekt aus einer Oracle- bzw. SQL-Server-Datenbank anzubinden.

Weiters werden folgenden Einstellungen festgelegt:
Attribut-Mapping : Diese Einstellung ist optional.
Ist aber eine Datei angegeben, werden die darin aufgelisteten rmGEO-Attribute mit Attributen zu GeoMapper Punkten abgeglichen. Die Datei ist eine normale Textdatei bestehend aus 2 Spalten, die durch Leerzeichen bzw. Tabulatoren getrennt sind. In der ersten Spalte steht das rmGEO-Attribut, in der zweiten Spalte das GeoMapper Punktattribut.
Leere Attributwerte ignorieren : Im Abgleichsdialog gibt es Einstellungen für den Vorrang (Attribut aus rmGEO gewinnt oder Attribut aus GeoMapper gewinnt). Ist einer der beiden Attribute leer und diese Option aktiv, wird standardmäßig immer das befüllte Attribut verwendet.

> ⓘ Folgende Attribute in rmGEO werden immer abgeglichen und müssen im Attribut-Mapping nicht berücksichtigt werden:
> - Koordinaten (Y, X und H),
> - Pkttyp, Festcode,
> - Messcode,
> - Klassifizierung bzw. KlassifizierungBer,
> - Vhw/GFN,
> - Status
> - sowie alle Attribute, die in rmGEO und GeoMapper gleich heißen und den gleichen Datentyp haben.

Abgleich beim Schließen aufrufen : Ruft den Abgleich automatisch beim Schließen eines Projektes auf.
Filter:
Geometrischer Filter: Schränken Sie den Bereich durch Klick auf ... räumlich ein. Dabei können Sie ein Rechteck aufziehen oder in den Optionen zur polygonalen Auswahl wechseln.
Nur sichtbare Punkte: Nur in der Grafik sichtbare Punkte werden abgeglichen

Automatischer Abgleich mit rmGEO

Rufen Sie den Befehl auf, um den Verbindungsmanager zu starten
Klicken Sie den Button
neben dem Verbindungsnamen und bestätigen Sie den Dialog mit OK .
Vor dem Beenden der Datenquelle muss das Projekt gespeichert werden; eine entsprechende Abfrage wird aufgerufen
Wählen Sie, ob das Projekt gespeichert werden soll
Wird das Projekt gespeichert, wird die Verbindung zur rmGEO-Datenquelle beendet
Wird das Projekt nicht gespeichert, bleibt die Verbindung zur rmGEO-Datenquelle aufrecht

> ⓘ Sollen Änderungen nicht nach rmGEO übertragen werden, muss das Projekt ohne Speichern beendet werden.

Konsistenzprüfung

Die Konsistenzprüfung erfasst alle Punkte einer GeoMapper Datei und einer rmGEO-Datenquelle. Diese Punkte werden auf gegenseitige Unterschiede geprüft, die Unterschiede werden in einer Inkonsistenzliste angezeigt. Der Anwender entscheidet für jeden Punkt, welche Variante übernommen wird.
Fix geprüft werden:
Lagekoordinaten
Höhe
Festcode
Messcode
Wird aufgrund einer Einstellung im Verbindungsmanager der Punkttyp nicht automatisch aus GeoMapper übernommen, wird auch dieser auf Konsistenz geprüft.
Zusätzlich werden je nach Anwendereinstellungen (Attributmapping) auch weitere rmGEO-Attribute abgeglichen (siehe Verbindungsmanager).
Die Konsistenzprüfung wird in folgenden Fällen aktiv:
Beim Herstellen einer rmGEO-Verbindung
Punkte, die nur in einem Programmteil vorhanden sind, werden automatisch übertragen
Punkte, die in beiden Programmteilen mit unterschiedlichen Attributen vorhanden sind, werden in der Inkonsistenzliste angezeigt.
Beim Ändern der Verbindungseinstellungen (Attributmapping)
Beim Erweitern der Liste der abzugleichenden Attribute
Ändern der höchsten zu übertagenden Version
Beim Öffnen eines Projektes mit einer bestehenden Verbindung
Geänderte und gelöschte Punkte werden in der Inkonsistenzliste angezeigt.
Beim Nachladen von Punkten aus der GeoMapper Datenbasis
Jeder nachgeladene Punkt wird auf Konsistenz geprüft. Neue Punkte werden automatisch nach rmGEO übertragen.

> ⓘ Grundsätzlich werden neue Punkte bei jeder Variante immer automatisch in den anderen Programmteil übertragen. In rmGEO gelöschte Punkte werden in der Inkonsistenzliste angezeigt.

Wechsel zu rmGEO

Daten / zu rmGEO wechseln

> ⓘ Der Befehl ist nur in der Fachschale "rmGEO4" verfügbar.

Sobald eine Datei geöffnet wurde und eine Verbindung mit rmGEO besteht, kann entweder in der GeoMapper Datei oder in der rmGEO-Datenquelle gearbeitet werden.
Rufen Sie den Befehl auf, um nach rmGEO zu wechseln. Die aktuelle Datei wird gesperrt (ein blauer Nebel verhüllt das Fenster), und die rmGEO-Datenquelle wird in einer Arbeitskopie geöffnet.
Führen Sie die gewünschten Änderungen in rmGEO durch.
Schließen Sie rmGEO oder beenden Sie rmGEO über Klicken Sie, um zu GeoMapper zurückzukehren
Die Änderungen aus der rmGEO-Datenquelle werden nach GeoMapper übertragen
Speichern Sie das Projekt, um die Änderungen in GeoMapper und rmGEO dauerhaft zu übernehmen.

> ⓘ Bei offener Verbindung ist die rmGEO-Datenbank für jede externe Bearbeitung außer dem direkten Wechsel gesperrt, um das Entstehen von Inkonsistenzen zu vermeiden. Umgekehrt ist nach dem Wechsel zu rmGEO die GeoMapper Datei aus dem selben Grund gesperrt.

> ⓘ Beim manuellen Abgleich können beide Quellen gleichzeitig bearbeitet werden. Beim Wechsel wird rmGEO4 mit der angebundenen Datenquelle gestartet. GeoMapper wird dabei nicht für eine Bearbeitung gesperrt.

Abgleich zur rmGEO-Datenquelle

Gleicht alle Punkte ab

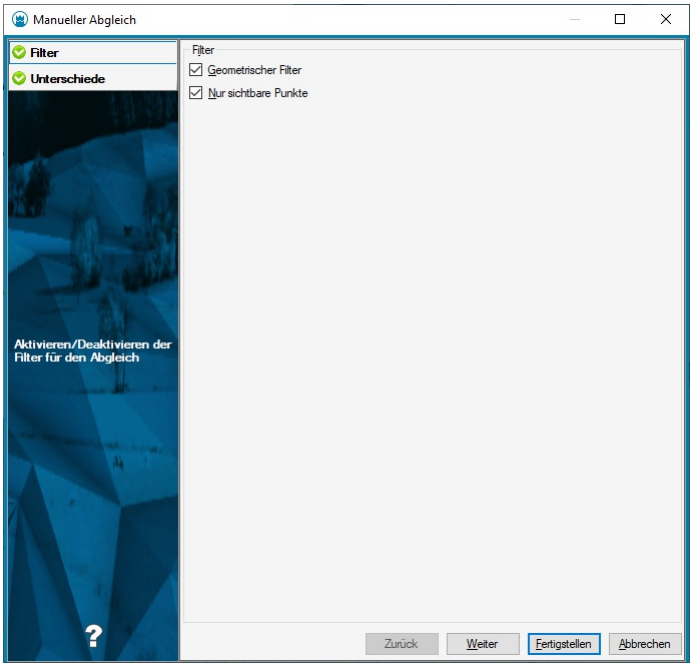
Abgleich zur rmGEO-Datenquelle in der Multifunktionsleiste

In diesem Dialog werden alle Punkte aufgelistet die entweder
in rmGEO und GeoMapper unterschiedliche Attribute haben,
nur in GeoMapper vorkommen oder
nur in rmGEO vorkommen

> ⓘ Für den Abgleich werden nur Punkte in den gewählten Bereichen verwendet.

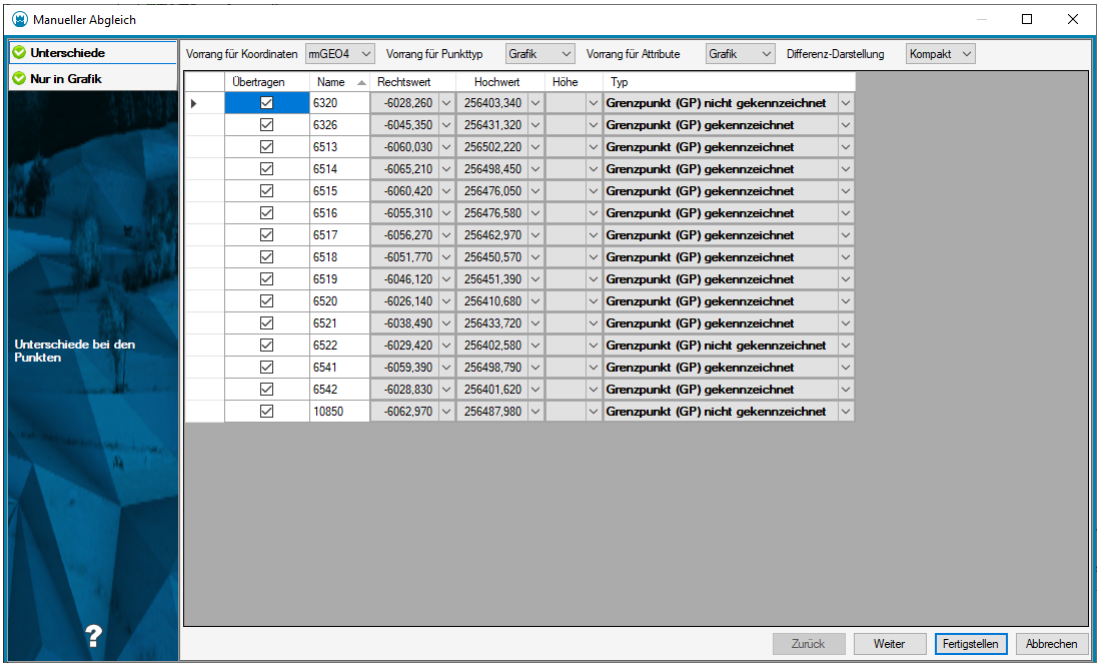
Der Dialog ist in bis zu 4 Registerkarten unterteilt - es werden nur diese Register angezeigt, die Daten beinhalten:

Filter



Bei Bedarf deaktivieren Sie den eingestellten Filter.

Unterschiede



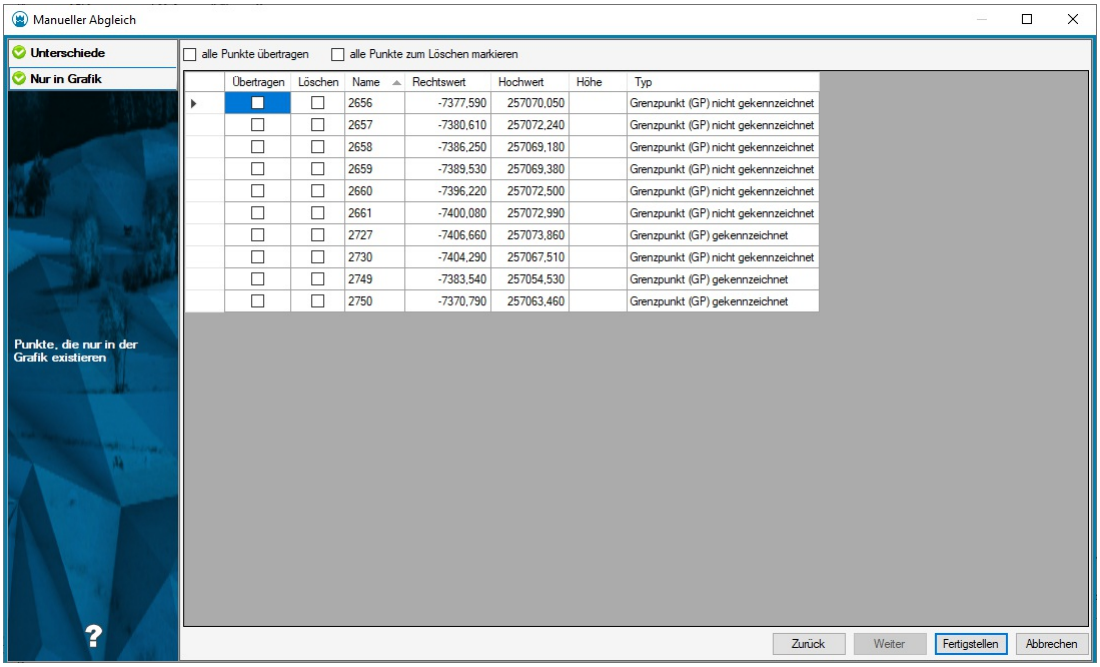
Die Unterschiede werden fett markiert. Für die jeweiligen Attribute gibt es unterschiedliche Vorrang-Regeln:
Koordinaten : Hier hat rmGEO standardmäßig den Vorrang
Punkttyp und weitere **Attribute** : GeoMapper hat hier den Vorrang

Alle Punkte sind standardmäßig zum Abgleich (Spalte ÜBERTRAGEN) in der Liste. angehakt. Soll ein Punkte nicht abgeglichen werden, kann ÜBERTRAGEN deaktiviert werden. Für jeden Unterschied kann über eine Combobox das eine oder andere Attribut selektiert werden.
In der erweiterten Darstellung werden für einen Punkt 3 Zeilen in der Liste verwendet. In der ersten befindet sich das zu erwartende Resultat. In der zweiten, wie er in rmGEO existiert und in der dritten, wie er in GeoMapper vorkommt.

ⓘ Rechts- und Hochwert können keinen unterschiedlichen Vorrang haben. Ändert man eines wird das andere automatisch mit geändert

ⓘ Mit Doppelklick auf ein Attribut in der rmGEO- oder Grafik-.Spalte wird es als Vorschlag verwendet

Nur in Grafik



Standardmäßig wird mit diesen Punkten nichts gemacht. Aktiviert man die Option ÜBERTRAGEN wird der Punkt nach Beenden des Dialogs nach rmGEO kopiert. Mit LÖSCHEN wird der Punkt farblich hinterlegt und bei Beenden aus GeoMapper entfernt.

ⓘ Verwenden Sie Tastenkürzel für das schnellere Wählen der gewünschten Aktion:
- Strg+A: Alle Datensätze werden markiert
- Leerzeichen: Alle selektierten Punkte werden zum Übertragen an- oder abgehakt
- Entfernen (Delete): Alle selektierten Punkte werden zum Löschen markiert

Nur in rmGEO4

In dieser Registerkarte werden alle Punkte aufgelistet, die nur in rmGEO existieren. Hier sind die gleichen Einstellunge wie bei **Nur in Grafik** zu treffen.

Export zur rmGEO-Datenquelle

Exportiert gewählte Punkte zu rmGEO
Export zur rmGEO-Datenquelle in der Multifunktionsleiste
Ruft man diesen Befehl auf kommt in GeoMapper eine Selektion der Punkte, die zum Abgleich verwendet werden sollen. Hier gibt es zusätzlich die Optionen:
Alle : Alle Punkte werden zum Abgleich verwendet
Nur Punkte mit sichtbarer Punktnummer : Wie beim Koordinatenverzeichnis werden nur jene Punkte für die Übertragung herangezogen, die in der Grafik eine sichtbare Punktnummer besitzen

Unterschiede werden im Abgleichsdialog angezeigt. Alle Punkte, die nur in GeoMapper vorkommen, werden automatisch und ohne Auswahlmöglichkeit nach rmGEO übertragen.

Import aus rmGEO-Datenquelle

Importiert gewählte Punkte aus rmGEO

Import aus rmGEO-Datenquelle in der Multifunktionsleiste



Ruft man diesen Befehl auf wechselt man automatisch nach rmGEO, in dem die Punktselektion zu treffen ist. Hier stehen alle Möglichkeiten zur Verfügung, die rmGEO anbietet (Auswahl über Punktliste bzw. aus Grafik, von/bis-Bereich, Rechteck- und Kreisselektion).
Unterschiede werden im Abgleichsdialog angezeigt. Alle Punkte, die nur in rmGEO vorkommen, werden automatisch und ohne Auswahlmöglichkeit nach GeoMapper übertragen.

rmGEO/Koordinatenverzeichnis

Mit ***rmGEO/Koordinatenverzeichnis*** erzeugen Sie ein Koordinatenverzeichnis in rmGEO

Menu: [Daten / rmGEO/Koordinatenverzeichnis]

> ⓘ Der Befehl ist nur in der Fachschale "rmGEO4" verfügbar.

Verbinden Sie Ihre Datei mit einem rmGEO-Projekt (siehe Verbindungsmanager)
Rufen Sie den Befehl auf
Das Programm wechselt zu rmGEO
rmGEO/Koordinatenverzeichnis wird automatisch gestartet
Wählen Sie die Punkte
In den Einstellungen geben Sie an, ob nur jene Punkte gedruckt werden, deren Punktnummern in rmDATA GeoMapper sichtbar sind
Drücken Sie Protokollieren

> ⓘ Für ein Koordinatenverzeichnis nach Rubriken über die Zuordnungsnummer ermöglicht Ihnen rmGEO ein einfaches Mapping über den Objekttyp. Dazu müssen Sie lediglich im Dialog von Rubrik-Zuord. die neu installierte Zuordnungsdatei (Punkttyp_AT_Teilungsplan.MZU) auf das Attribut Punkttyp anwenden.

rmGEO/CodeGrafik

Mit ***rmGEO/CodeGrafik*** erzeugen Sie aus codierten Messungen die Grundlage für Ihren Plan.

Menu: [Daten / rmGEO/CodeGrafik]

> ⓘ Der Befehl ist nur in der Fachschale "rmGEO4" verfügbar.

Verbinden Sie Ihre Datei mit einem rmGEO-Projekt (siehe Verbindungsmanager)
Rufen Sie den Befehl auf
Das Programm wechselt zu rmGEO
rmGEO/CodeGrafik wird automatisch gestartet
Wählen Sie die Messcodezuordnung und die Punkte bzw. Messdaten
Drücken Sie Zeichnen
Die Grafik wird in rmDATA GeoMapper eingefügt.
Im Protokoll finden Sie eine Liste aller eingefügten Objekte und auch ev. Fehlermeldungen. Durch Klick auf den Punktnamen zoomen Sie zum entsprechenden Punkt in der Grafik.
Nähere Informationen zu CodeGrafik finden Sie in Ihrem Handbuch von ***rmGEO*** .
Alternative
Verbinden Sie Ihre Datei mit einem rmGEO-Projekt (siehe Verbindungsmanager)
Wechseln Sie zu ***rmGEO*** .
In ***rmGEO*** rufen Sie im Menü Grafik - CodeGrafik auf.

Wählen Sie die Option "Ausgabe nach XML (GeoMapper "
Wählen Sie die Messcodezuordnung und die Punkte bzw. Messdaten
Sobald Sie wieder von ***rmGEO*** nach rmDATA GeoMapper wechseln wird die Grafik in rmDATA GeoMapper eingefügt.

Berechnen

Einrechen von Punkten auf Linienzüge

Es werden Punkte in einen gewählten Linienzug eingerechnet.

Menu: [Berechnen / Punkt einrechnen]

Bestimmen Sie den gewünschten Punkttyp in der Statusleiste mit einem Doppelklick auf den Punkttyp.
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie einen Linienzug aus.
Wählen Sie die gewünschte Option zum Einrechnen von Punkten:
Angabe der Punktanzahl: Die gewünschte Anzahl an Punkten wird in regelmäßigen Abständen auf dem Linienzug angeordnet.
Angabe einer 2d-Punktdistanz: Beginnend vom Anfangspunkt des Linienzuges wird die eingegebene Distanz aufgetragen und fortlaufend Punkte eingesetzt.
Die Neupunkte werden nun eingerechnet und erforderliche Attribute abhängig vom gewählten Punkttyp abgefragt.

> ⓘ Die Neupunkte werden im Protokoll notiert. Die neuen Punkte werden als Stützpunkte zum Linienzug hinzugefügt.

> ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter Dialoge .

Interpolation (mit Höhe)

Menu: [Berechnen / Interpolation (mit Höhe)]

Interpolation über Höhenintervall

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie den ersten Punkt der Interpolationsgeraden
Wählen Sie den zweiten Punkt der Interpolationsgeraden
Wählen Sie im Kontextmenü oder in der Kontexttoolbar die Option **Höhenintervall**
Geben Sie das gewünschte Höhenintervall an (z.B. 2 [m])
Es werden im angegebenen Höhenintervall neue Punkte entlang der Interpolationsgeraden erzeugt.

Interpolation über 2d-Distanz

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie den ersten Punkt der Interpolationsgeraden
Wählen Sie den zweiten Punkt der Interpolationsgeraden
Wählen Sie im Kontextmenü oder in der Kontexttoolbar die Option **2d-Distanz**
Geben Sie die gewünschte 2d-Distanz an (z.B. 2 [m])
Es wird in der angegebenen 2d-Distanz vom ersten Punkt entfernt ein neuer Punkt mit interpolierter Höhe erzeugt.

Interpolation über Zielhöhe

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie den ersten Punkt der Interpolationsgeraden
Wählen Sie den zweiten Punkt der Interpolationsgeraden
Wählen Sie im Kontextmenü oder in der Kontexttoolbar die Option **Zielhöhe**
Geben Sie die Zielhöhe an (z.B. 2 [m])
Es wird an der angegebenen interpolierten Zielhöhe ein neuer Punkt erzeugt.

ⓘ Es wird immer der aktuelle Punkttyp (einstellbar in der Statusleiste) erzeugt. Ist kein Punkttyp aktuell, werden Punkte vom Typ des ersten gewählten Punktes der Interpolationsgeraden erzeugt.

Höhenableitung

Ableiten von Punkthöhen

Menu: [Berechnen / Höhenableitung]

Höhe auf andere Punkte übertragen

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die den Ausgangspunkt für die **Übernahme** der Höhe
Wählen Sie einen oder mehrere Zielpunkte.
Die Höhe des Ausgangspunktes wird auf alle Zielpunkte übertragen.

Projektion Gerade

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie im Kontextmenü oder in der Kontexttoolbar die Option **projektionGerade**
Geben Sie den ersten Punkt der Projektionsgeraden an
Geben Sie den zweiten Punkt der Projektionsgeraden an
Wählen Sie ein oder mehrere Zielpunkte
Jeder Zielpunkt wird 2-dimensional auf die Projektionsgerade projiziert und die errechnete Höhe in diesem Punkt in den Zielpunkt übernommen.

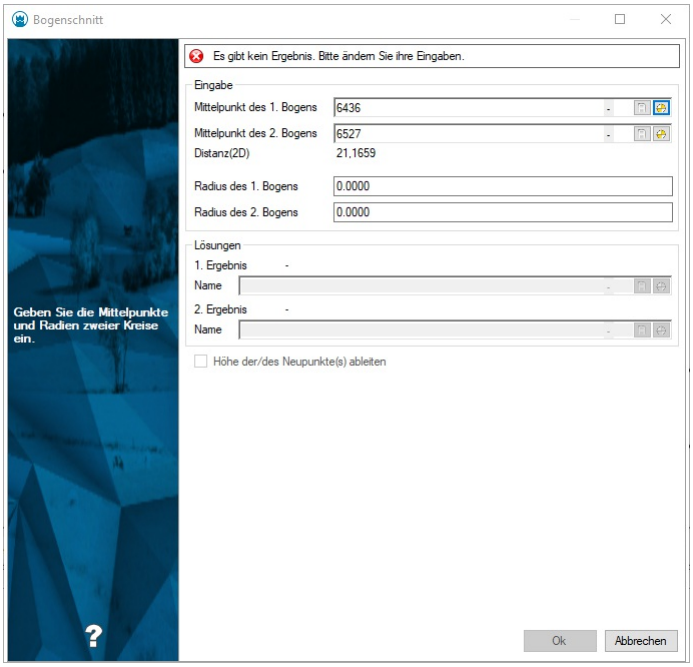
Projektion Ebene

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie im Kontextmenü oder in der Kontexttoolbar die Option **projektionEbene**
Geben Sie den ersten Punkt der Projektionsebene an
Geben Sie den zweiten Punkt der Projektionsebene an
Geben Sie den dritten Punkt der Projektionsebene an
Wählen Sie ein oder mehrere Zielpunkte
Jeder Zielpunkt wird auf die Projektionebene projiziert und die errechnete Höhe in diesem Punkt in den Zielpunkt übernommen.

Bogenschnitt

Mit der Methode Bogenschnitt werden auf einem bzw. beiden Schnittpunkten zweier Kreise ein bzw. zwei Punkte erstellt.

Menu: [Berechnen / Bogenschnitt]



Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Mittelpunkt für den ersten Bogen.
Wählen Sie den Mittelpunkt für den zweiten Bogen.
Geben Sie den ersten Kreisradius an. Beachten Sie, dass der Radius größer als 0 sein muss.
Geben Sie den zweiten Kreisradius an. Beachten Sie, dass der Radius größer als 0 sein muss.
Schneiden sich die beiden Kreise, so stehen eine oder zwei Lösungen zur Verfügung. Wählen Sie ein oder beide Ergebnisse und bestätigen Sie mit Ok.

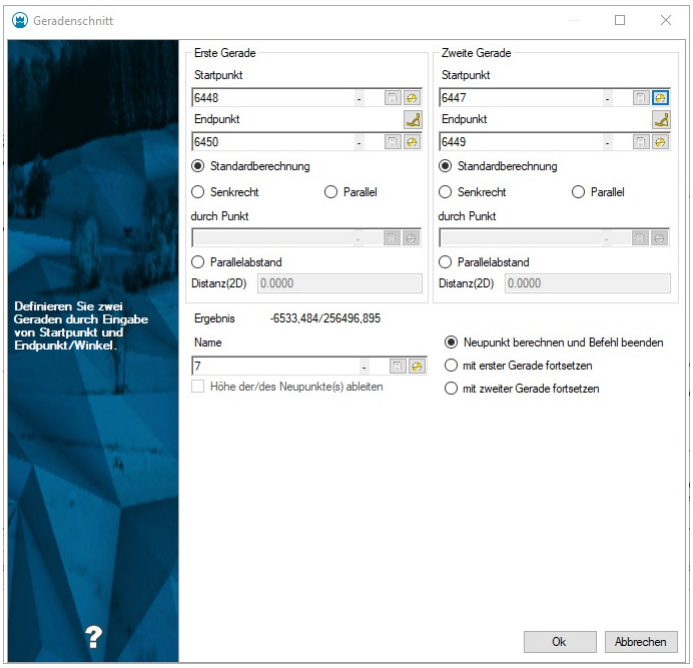
> ⓘ Bei Auswahl eines leeren Ergebnisfeldes schlägtGeoMapper automatisch die nächste Punktnummer vor.

Die ausgewählten Punkte werden an der jeweiligen Position dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.
Haben die Mittelpunkte beider Bögen eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird eine Höhe auf der Basis der Geraden zwischen den beiden Mittelpunkten abgeleitet.
Falls Daten fehlen, nicht korrekt eingegeben wurden oder es keine Ergebnisse gibt, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).

Geradenschnitt

Mit der Methode **Geradenschnitt** wird am Schnittpunkt zweier Geraden ein Punkt erstellt.

Menu: [Berechnen / Geradenschnitt]



Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die erste Gerade.
Wählen Sie die zweite Gerade.
Schneiden sich die beiden Geraden, so steht eine Lösung zur Verfügung. Wählen Sie diese und bestätigen Sie mit Ok.

> ⓘ GeoMapper schlägt für das Ergebnis automatisch die nächste Punktnummer vor.

5. Der ausgewählte Punkt wird auf dem Schnittpunkt der beiden Geraden dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.
Die Methode "Geradenschnitt" unterstützt auch einen fortlaufenden Modus. Dieser wird durch Anhaken der Option **mit erster Gerade fortsetzen** oder **mit zweiter Gerade fortsetzen** aktiviert. Dabei werden am Ende der Berechnung die Daten der 2. Gerade für die 1. Gerade übernommen oder die Daten der ersten Geraden bleiben stehen.
Haben Start- und Endpunkt der ersten Geraden eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird eine Höhe auf Basis der Geraden abgeleitet.

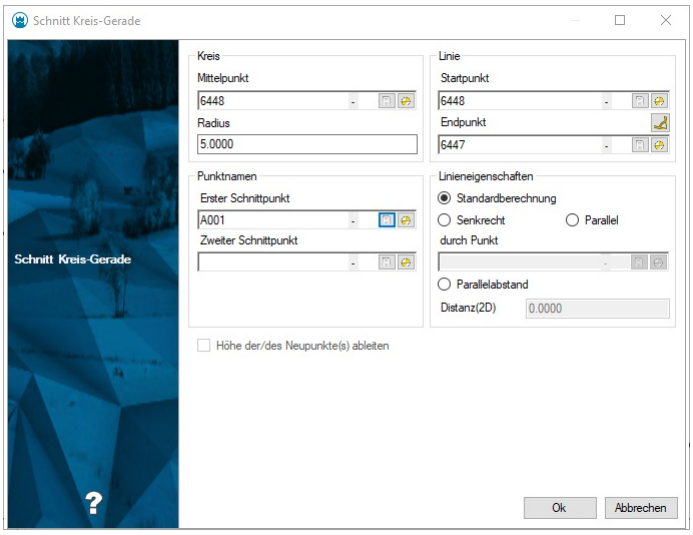
ⓘ Beachten Sie, dass auch ein Schnittpunkt errechnet wird, wenn die beiden Geraden sich in ihrer Verlängerung schneiden.

Falls Daten fehlen, nicht korrekt eingegeben wurden oder es keine Ergebnisse gibt, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).

Schnitt Kreis Gerade

Mit der Methode **Schnitt Kreis Gerade** werden auf einem bzw. beiden Schnittpunkten eines Kreises und einer Geraden ein bzw. zwei Punkte erstellt.

Menu: [Berechnen / Schnitt Kreis Gerade]



Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Mittelpunkt des Kreises.
Wählen Sie den Radius des Kreises. Beachten Sie, dass der Radius größer als 0 sein muss.
Wählen Sie die Gerade.
Schneiden sich der Kreis und die Gerade, so stehen eine oder zwei Lösungen zur Verfügung. Wählen Sie ein oder beide Ergebnisse und bestätigen Sie mit Ok .

ⓘ Bei Auswahl eines leeren Ergebnisfeldes schlägtGeoMapper automatisch die nächste Punktnummer vor.

6. Die ausgewählten Punkte werden an der jeweiligen Position dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.
Haben Start und Endpunkt der Geraden eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird eine Höhe auf Basis der Geraden abgeleitet.

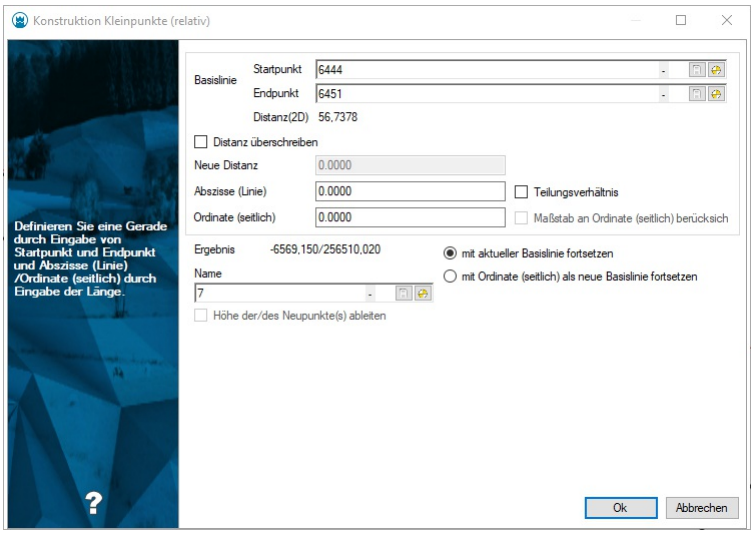
ⓘ Beachten Sie, dass die Gerade den Kreis auch in ihrer Verlängerung schneiden kann.

Falls Daten fehlen, nicht korrekt eingegeben wurden oder es keine Ergebnisse gibt, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).

Kleinpunkte

Mit der Methode **Kleinpunkte** konstruieren Sie einen Punkt, indem Sie von einer Basislinie aus Abszissen- und Ordinatenabstand angeben.

Menu: [Berechnen / Kleinpunkte]



Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Startpunkt der Basislinie.
Wählen Sie den Endpunkt der Basislinie.
Optional kann der Abstand zwischen Start- und Endpunkt durch Anhaken der Option **Distanz überschreiben** und Eingabe eines neuen Abstands "überschrieben" werden. Der neue Abstand wird dann als Basis für die Abszisse verwendet.
Geben Sie die Länge der Abszisse an.
Geben Sie die Länge der Ordinate an.
Durch Anhaken der Option **Maßstab an Ordinate berücksichtigen** berücksichtigt das System auch für die Ordinate den Faktor der sich auf Grund der unterschiedlichen Abszissenlängen (gemessen und gerechnet) ergibt.
Durch Anhaken der Option **Teilungsverhältnis** wird der eingegebene Abszissenwert nicht als absoluter Wert, sondern als Verhältniszahl zur Basislinie gesehen. Wenn diese Option aktiv ist, gilt der Faktor der sich auf Grund der unterschiedlichen Abszissenlängen (gemessen und gerechnet) ergibt für die Abszisse nicht.
Wählen Sie das aus den Eingaben resultierende Ergebnis und bestätigen Sie mit Ok.

> ⓘ GeoMapper schlägt automatisch die nächste Punktnummer vor.

Ausgehend vom ersten Punkt der Basislinie wird nun der Abszissenabstand in Richtung der Basislinie aufgetragen und normal dazu der Ordinatenabstand. Der ausgewählte Punkt wird dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.

Die Methode "Kleinpunkte" unterstützt 2 fortlaufende Modi. Diese können durch Anhaken der Option **mit Ordinate als neue Basislinie fortsetzen** oder **mit aktueller Basislinie fortsetzen** (Standard) gewechselt werden. Dabei wird am Ende der Berechnung entweder der Startpunkt der aktuellen Basislinie oder der Lotfußpunkt des zuletzt konstruierten Punktes als Basis für den nächsten Punkte gewählt und der Dialog bleibt geöffnet.

Haben Start- und Endpunkt der Basislinie eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird eine Höhe auf Basis der Basislinie abgeleitet.

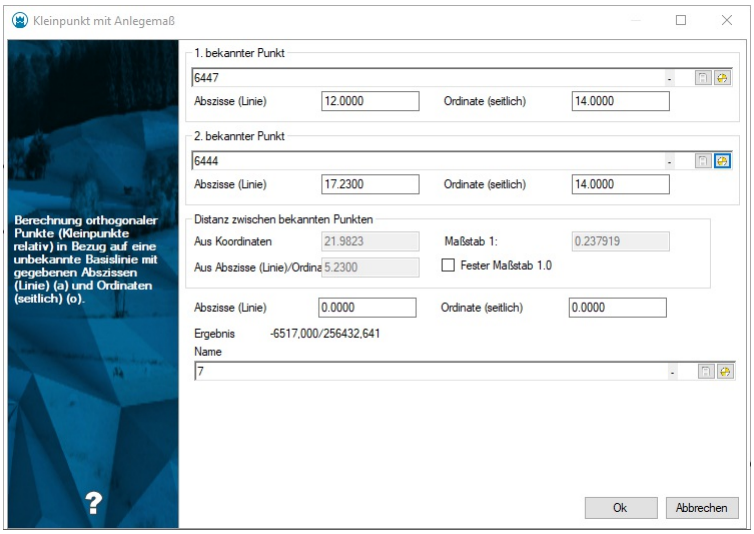
> ⓘ Negative Abszissenwerte laufen gegen die Richtung der Basislinie. Der Ordinatenwert wird rechts der Basislinie aufgetragen, negative Ordinatenwerte entsprechend links der Basislinie.

Falls Daten fehlen, nicht korrekt eingegeben wurden oder es keine Ergebnisse gibt, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).

Kleinpunkte mit Anlegemaß

Mit der Methode **Kleinpunkte mit Anlegemaß** berechnen Sie orthogonale Punkte (Kleinpunkte) in Bezug auf eine unbekannte Basislinie mit gegebenen Abszissen und Ordinaten.

Menu: [Berechnen / Kleinpunkte mit Anlegemaß]



Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den 1. Punkts und Abszisse und Ordinate in Bezug auf die unbekannte Basislinie.
Wählen Sie den 2. Punkts und Abszisse und Ordinate in Bezug auf die unbekannte Basislinie.
Fester Maßstab 1.0: Ist die Option angehakt erfolgt die Berechnung mit Maßstab 1. Andernfalls wird der Maßstab aus den Angaben mitbestimmt.
Eingabe der Abszisse: Der Abstand bezieht sich immer auf den Anfangspunkt der unbekannten Basislinie. (Der zuvor bestimmte Längsfehler wird proportional zur Abszisse angebracht)
Positiv: Neupunkt liegt auf der Basislinie vom Anfangspunkt in Richtung Endpunkt
Negativ: Neupunkt liegt auf der Basislinie vom Anfangspunkt in entgegengesetzter Richtung zum Endpunkt
Eingabe der Ordinate: Der Abstand bezieht sich immer auf die unbekannte Basislinie
Positiv: Neupunkt liegt rechts von der Basislinie
Negativ: Neupunkt liegt links von der Basislinie
Wählen Sie das aus den Eingaben resultierende Ergebnis und bestätigen Sie mit Ok.

ⓘ GeoMapper schlägt automatisch die nächste Punktnummer vor.

⚠ Die eingegebenen Abszissen und Ordinaten werden nicht reduziert, da bei dieser Berechnung im Standardfall Werte aus alten Plänen und keine Naturmaße eingegeben werden.

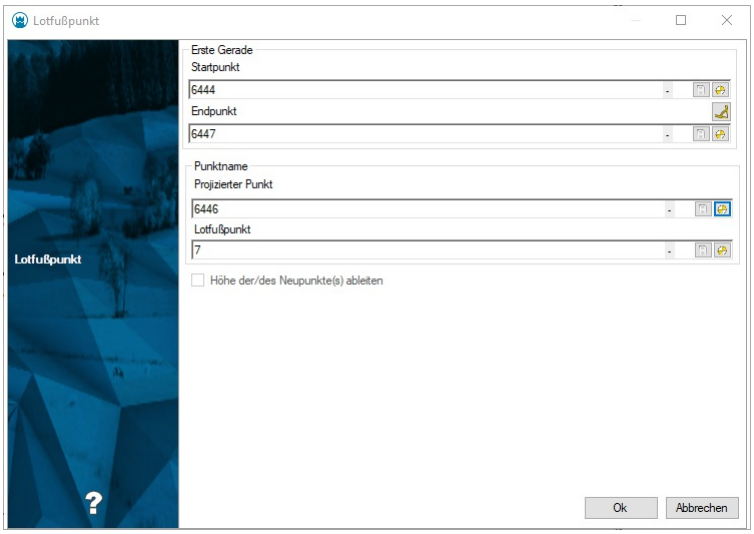
ⓘ Negative Abszissenwerte laufen gegen die Richtung der Basislinie. Der Ordinatenwert wird rechts der Basislinie aufgetragen, negative Ordinatenwerte entsprechend links der Basislinie.

ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter Dialoge .

Lotfußpunkt

Mit der Methode **Lotfußpunkt** konstruieren Sie einen Punkt, indem Sie einen Punkt auf eine zu definierende Basislinie projizieren.

Menu: [Berechnen / Lotfußpunkt]



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Basislinie.
Wählen Sie den zu projizierenden Punkt.
Wählen Sie den aus den Eingaben resultierenden Lotfußpunkt und bestätigen Sie mit Ok.

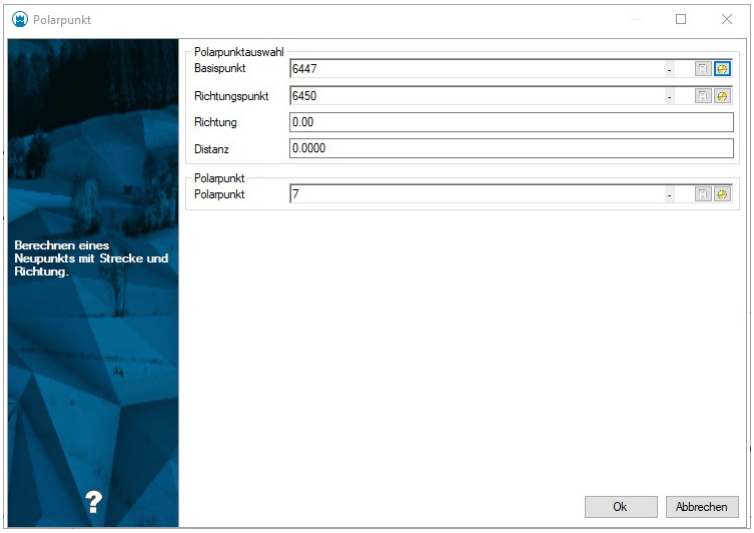
> ⓘ GeoMapper schlägt automatisch die nächste Punktnummer vor.

Der Lotfußpunkt wird dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.
Haben Start- und Endpunkt der Basislinie eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird eine Höhe auf Basis der Basislinie abgeleitet.
Falls Daten fehlen, nicht korrekt eingegeben wurden oder es keine Ergebnisse gibt, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).

Polarpunkt

Mit der Methode **Polarpunkt** werden über Polarkoordinaten neue Punkte berechnet.

Menu: [Berechnen / Polarpunkt]



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Basispunkt.
Wählen Sie den Richtungspunkt. Der Richtungspunkt bestimmt den Endpunkt der Linie, wobei der Basispunkt der Startpunkt ist.
Wählen Sie die Richtung aus. Ist der Richtungspunkt(optional) gewählt, so wird ausgehend von der aus Basispunkt und Richtungspunkt resultierenden Geraden der Polarpunkt berechnet. Ist kein Richtungspunkt gewählt, wird von einer senkrechten Geraden als Basis ausgegangen.
Wählen Sie die Distanz ab dem Basispunkt.
Wählen Sie den Punktnamen für den neuen Punkt.

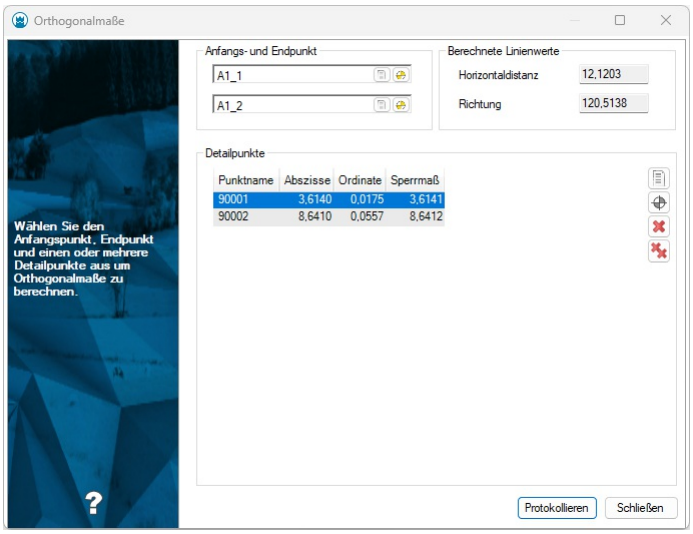
ⓘ GeoMapper schlägt automatisch die nächste Punktnummer vor.

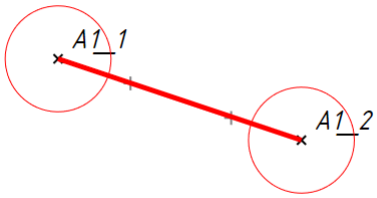
Klicken Sie auf Ok.
Der ausgewählte Polarpunkt wird dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.
Falls Daten fehlen, nicht korrekt eingegeben wurden oder es keine Ergebnisse gibt, erscheint im oberen Bereich des Fensters ein Fehlerbereich und der Dialog lässt sich nicht über Ok schließen (nur über Abbrechen).
Hat der Basispunkt eine Höhe, so kann die Option Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird ein Zenitwinkel verlangt über den die Höhe des Polarpunktes abgeleitet wird.

Orthogonalmaße

Mit der Methode **Orthogonalmaße** werden Abszisse und Ordinate von Punkten bezogen auf eine durch Anfangs- und Endpunkt gegebene Gerade berechnet. Weiters werden die Sperrmaße der Punkte zum Anfangspunkt berechnet und ausgegeben.

Menu: [Berechnen / Orthogonalmaße]

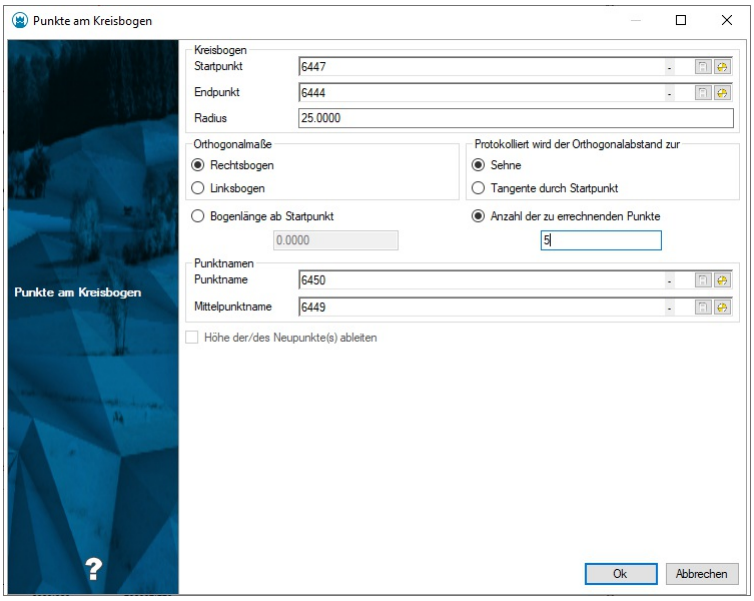




Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Startpunkt der Basislinie.
Wählen Sie den Endpunkt der Basislinie. Anfangspunkt, Endpunkt und die Bezugslinie werden grafisch dargestellt.
Wählen Sie die Punkte, für die Sie Abszisse und Ordinate berechnen wollen. Wenn Sie in der Liste auf einen Punkt klicken, werden dessen Abszisse und Ordinate grafisch dargestellt.
Mit Protokollieren werden die Werte protokolliert.

Punkte am Kreisbogen

Mit der Methode
Punkte am Kreisbogen werden Punkte am Kreisbogen über die Bogenlänge oder über eine gleichmäßige Aufteilung am Bogen berechnet. **Menu: [Berechnen / Punkte am Kreisbogen]**



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Startpunkt des Kreisbogens.
Wählen Sie den Endpunkt des Kreisbogens.
Wählen Sie den Radius für den Kreisbogen. Beachten Sie, dass dieser mindestens halb so groß wie der Abstand zwischen Start- und Endpunkt des Kreisbogens sein muss.
Wählen Sie, ob der Bogen ein Rechtsbogen oder ein Linksbogen ist.
Wählen Sie, ob die protokollierten Orthogonalmaße sich auf die Sehne oder die Tangente beziehen sollen.
Nun gibt es zwei Möglichkeiten Punkte auf dem Bogen einzufügen:
Wenn Sie die Checkbox **Bogenlänge ab Startpunkt** wählen, müssen Sie eine Länge angeben. Diese Länge wird ausgehend vom Startpunkt am Bogen addiert und der gewünschte Punkt eingefügt.
Wenn Sie die Checkbox **Anzahl der zu errechnenden Punkte** wählen, müssen Sie die Anzahl der Punkte angeben, die gleichmäßig (gleiche Segmentlänge) am Kreisbogen aufgeteilt werden sollen.
Wählen Sie den errechneten Neupunkt am Kreisbogen und/oder den errechneten Mittelpunkt des Kreisbogens und bestätigen Sie mit Ok.

> ⓘ Bei Auswahl eines leeren Ergebnisfeldes schlägtGeoMapper automatisch die nächste Punktnummer vor.

Die ausgewählten Punkte werden an der jeweiligen Position dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.

Haben Start- und Endpunkt des Kreisbogens eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird eine Höhe auf Basis des Kreisbogens abgeleitet.

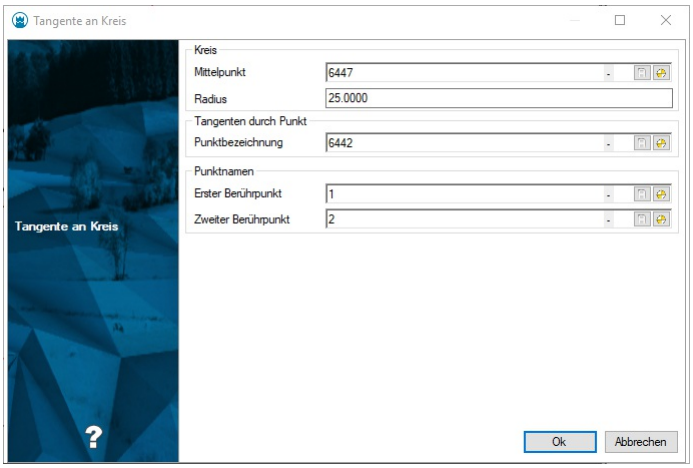
> ⓘ Die Punktbezeichnungen bei mehr als einem Neupunkt werden von der Punktbezeichnung des ersten Punktes durch Addieren von 1 abgeleitet.

> ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter [Dialoge](../benutzeroberflaeche/dialoge).

Tangente an Kreis

Mit der Methode **Tangente an Kreis** werden die beiden Berührungspunkte der Tangenten, die von einem gegebenen Punkt aus an einen gegebenen Kreis gelegt werden, errechnet

Menu: [Berechnen / Tangente an Kreis]



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den Mittelpunkt des Kreises.
Wählen Sie den Radius des Kreises. Beachten Sie, dass der Radius größer als 0 sein muss.
Wählen Sie den Startpunkt der Tangenten.
Wählen Sie die Bezeichnung des ersten und/oder zweiten Berührungspunktes und bestätigen Sie mit Ok.

> ⓘ Bei Auswahl eines leeren Ergebnisfeldes schlägtGeoMapper automatisch die nächste Punktnummer vor.

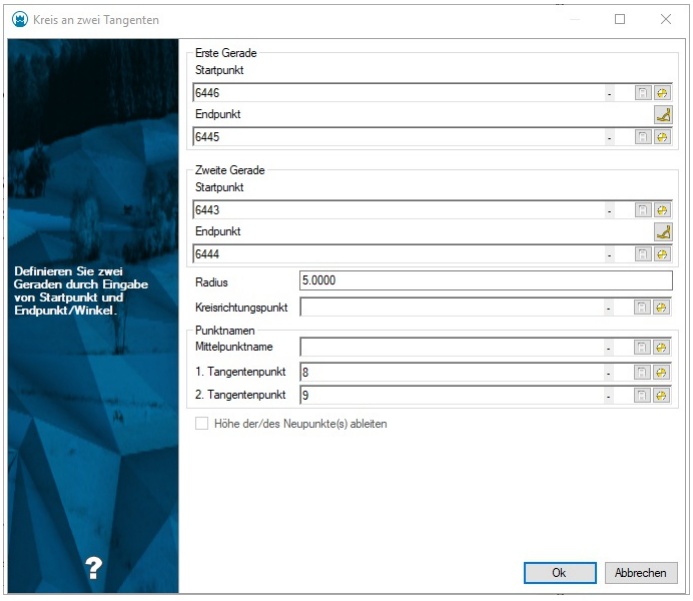
6. Die ausgewählten Punkte werden an der jeweiligen Position dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.

> ⓘ Beachten Sie, dass der Startpunkt der Tangenten außerhalb des Kreises gewählt werden muss.

> ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter Dialoge .

Kreis an Tangenten

Mit der Methode
Kreis an zwei Tangenten werden der Mittelpunkt sowie die beiden Tangentenpunkte eines Kreises, der über zwei Tangenten definiert wird, berechnet. **Menu: [Berechnen / KReis an zwei Tangenten]**



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die erste Tangente.
Wählen Sie die zweite Tangente.
Wählen Sie den Radius des Kreises. Beachten Sie, dass dieser größer 0 sein muss.
Wählen Sie den Kreisrichtungspunkt um die Position des Kreises zu bestimmen.

Wählen Sie die Bezeichnung des ersten und/oder zweiten Tangentenpunktes und/oder des Kreismittelpunktes und bestätigen Sie mit Ok.

> ⓘ Bei Auswahl eines leeren Ergebnisfeldes schlägtGeoMapper automatisch die nächste Punktnummer vor.

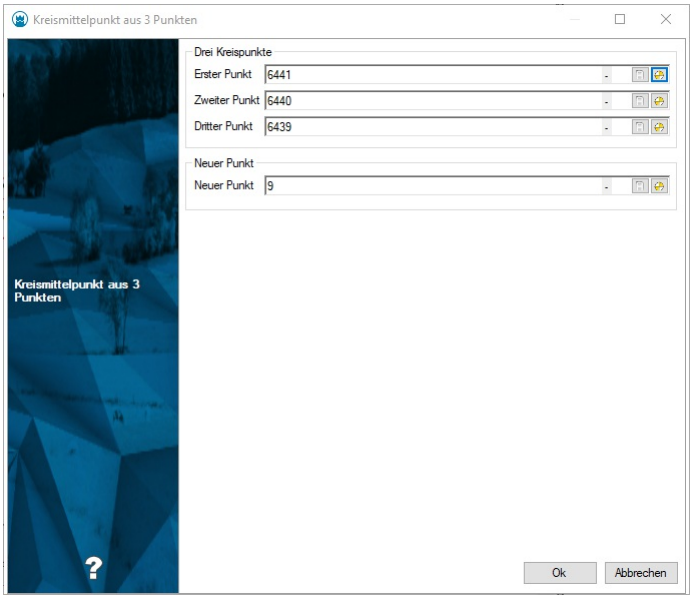
Die ausgewählten Punkte werden an der jeweiligen Position dargestellt und die Berechnung wird protokolliert.
Haben Start- und Endpunkt einer Tangente eine Höhe, so kann die Option **Höhe der/des Neupunkte(s) ableiten** aktiviert werden. Wenn die Option verwendet wird, wird die Höhe des auf der Tangente liegenden Tangentenpunktes auf Basis dieser abgeleitet. Die Höhe des Mittelpunktes wird nie abgeleitet.

> ⓘ Der Kreisrichtungspunkt bestimmt die Position des Kreises. Gibt es zwei Linien die sich schneiden, bestehen 4 mögliche Kreise.

> ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter Dialoge .

Kreismittelpunkt aus drei Punkten

Mit der Methode
Kreismittelpunkt aus 3 Punkten wird der Mittelpunkt eines Kreises über eine Kreiskonstruktion mit 3 Punkten berechnet. **Menu: [Berechnen / Kreismittelpunkt aus drei Punkten]**



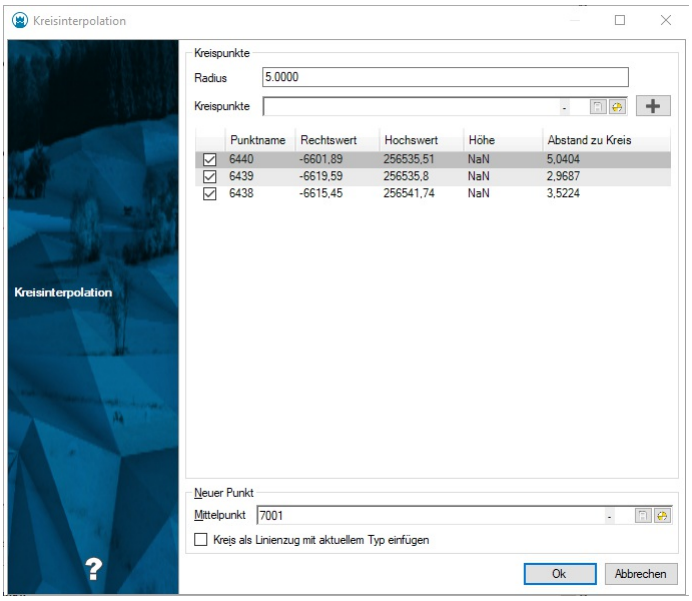
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie drei Kreispunkte für die Berechnung.
Wählen Sie den neuen Kreismittelpunkt und bestätigen Sie mit Ok.

> ⓘ GeoMapper schlägt automatisch die nächste Punktnummer vor.

> ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter Dialoge .

Kreisinterpolation

Mit der Methode **Kreisinterpolation** wird der Mittelpunkt eines Kreises über beliebig viele Punkte errechnet.
Menu: [Berechnen / Kreisinterpolation]



Rufen Sie den Befehl auf.
Die Wahl des Radius ist optional. Gibt man 0 oder nichts in die Textbox ein, wird der Radius bei der Mittelpunktberechnung nicht berücksichtigt.
Wählen Sie eine Liste von Punkten für die Mittelpunktberechnung.
Mittels der Checkboxen können Sie die Wahl der Kreispunkte einschränken bzw. erweitern.
Mittels der Checkbox " *Kreis als Linienzug mit aktuellem Typ einfügen* " können Sie nebem dem Mittelpunkt auch den interpolierten Kreis als Linienzug in die Grafik einfügen.
Wählen Sie den Namen des neuen Kreismittelpunktes und bestätigen Sie mit Ok .

> ⓘ GeoMapper schlägt automatisch die nächste Punktnummer vor.

Der berechnete Mittelpunkt wird in das Projekt eingefügt und die Berechnung wird protokolliert.

> ⓘ Beachten Sie, dass mehr als zwei Punkte für die Berechnung des Mittelpunktes erforderlich sind.

> ⓘ Hinweise zu Fehlermeldungen und Punktauswahl finden Sie unter Dialoge .

Fläche berechnen

Ermöglicht das Berechnen des Flächeninhaltes einer referenzierenden Fläche.

Menu: [Berechnen / Fläche berechnen]

> ⓘ Freie Flächen sind immer berechnet und brauchen daher nicht mit diesem Befehl berechnet werden.

Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie eine oder mehrere Flächen in der Grafik oder die Option "Alle"
Der Flächeninhalt der ausgewählten Flächen wird berechnet.
Wählen Sie weitere Flächen aus oder beenden Sie den Befehl mit Enter
Alternative
Wählen Sie eine oder mehrere Flächen in der Grafik.
Rufen Sie den Befehl über das Rechtsklick-Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste auf.
Der Flächeninhalt der ausgewählten Flächen wird berechnet.
Der Befehl wird beendet.

ⓘ Nicht sichtbare Flächen werden ignoriert.

ⓘ Je nach Einstellung *Flächenwerte auf Naturmaß reduzieren* wird der Flächenwert mit Reduktion []berechnet

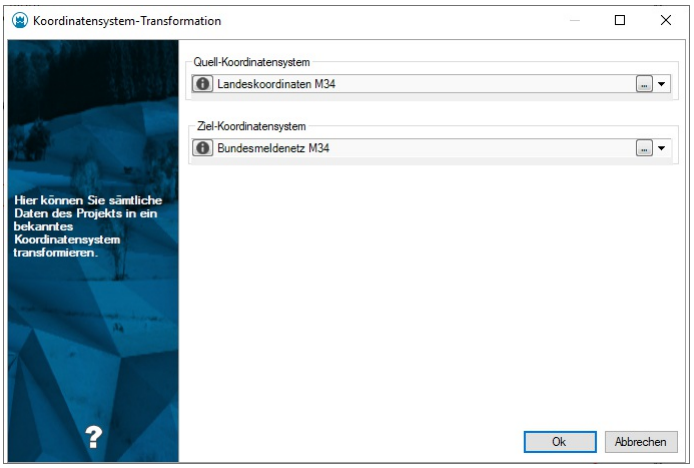
ⓘ Wenn in den Einstellungen die Rundung aktiviert ist, dann werden vor der Berechnung die Koordinaten auf cm oder mm gerundet. Der berechnete Wert ohne Rundung wird im Eigenschaften-Manager als "exakter Wert" angezeigt.

⚠ Einen Sonderfall stellt die Berechnung von Trennstücken in einem (versionierten) Teilungsplan dar. Hierbei werden Flächenumrandungen nicht aufgebrochen und gestrichene Grenzen mit einbezogen. Dies erfolgt automatisch sowohl bei *Fläche berechnen* als auch beim manuellen Einsetzen von Trennstücken. Hierfür wird die *Teilungsplan* Fachschale für GeoMapper benötigt.

Transformation Koordinatensysteme

Führen Sie für einen kompletten Datenbestand eine Koordinatensystem-Transformation in ein bekanntes Ziel-Koordinatensystem durch.

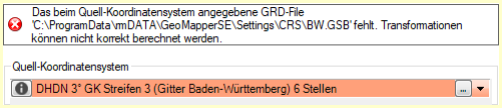
Menu: [Berechnen / Transformation Koordinatensysteme]



Starten Sie den Befehl
GeoMapper zeigt den oben sichtbaren Dialog zur Auswahl des Quell- bzw. Ziel-Koordinatensystems an. Das in der Datenbank eingestellte Projekt-Koordinatensystem ist für beide voreingestellt.
Eine Transformation in ein und dasselbe Koordinatensystem ist nicht möglich. Wählen Sie also jetzt ein gültiges Ziel-Koordinatensystem und bestätigen Sie den Dialog mit Ok
Für die Transformation des Datenbestandes ist es notwendig, die Datei zu speichern. Sollte die Geodatenbank ungespeicherte Änderungen aufweisen, dann fordert Sie das Programm auf, die Datei zu speichern. Sollten Sie den Speichervorgang nicht wünschen und abbrechen, dann erfolgt im Anschluss keine Transformation.
Wurde die Speicher-Aufforderung mit Ok quittiert, dann werden sämtliche Daten im Bestand nachfolgend in das Zielsystem transformiert.

ⓘ Nach erfolgreicher Koordinatensystem-Transformation wird das eingestellte Ziel-Koordinatensystem als Projekt-Koordinatensystem eingestellt.

⚠ Manche Koordinatensysteme setzen das Vorhandensein einer sog. *Grid* -Datei voraus, welche die Transformationsparameter enthält. Sollte die dem Koordinatensystem zugeordnete *Grid* -Datei fehlen, dann zeigt GeoMapper eine entsprechende Fehlermeldung an und verhindert die Bestätigung der Auswahl, da eine Transformation mit falschen Parametern zu grob abweichenden Ergebnissen führen kann. Dies gilt sowohl für das Quell- als auch das Zielsystem (s. u.).



Wenn Sie die Grid-Datei erworben haben, dann legen Sie die Datei ab im Verzeichnis productcrssettingspath. Die Grid-Datei muss im binären Format ntv2 vorliegen.

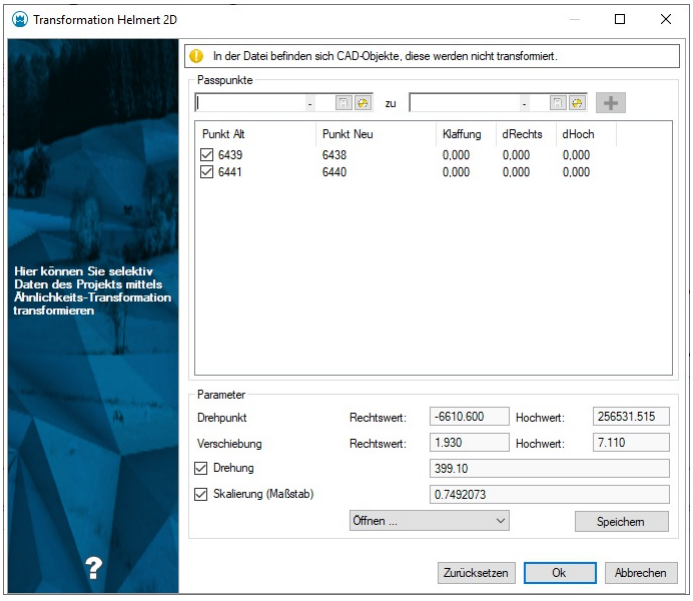
⚠ Die Transformation kann je nach Größe des Datenbestandes einige Zeit in Anspruch nehmen. Sie können den Vorgang im Verlauf abbrechen, dabei wird die Berechnung zur Gänze rückgängig gemacht. Der Bestand wird komplett oder gar nicht transformiert und ist somit immer konsistent.

⚠ Der *Änderungsschutz* für Lagekoordinaten und Höhe wird bei dieser Operation nicht berücksichtigt und Punkte in jedem Fall transformiert!

Transformation (Helmert 2D)

Führen Sie für einen kompletten Datenbestand oder einen Teil der Daten eine Transformation mittels Helmert 2D durch.

Menu: [Berechnen / Transformation Helmert 2D]



Starten Sie den Befehl
GeoMapper zeigt Ihnen den oben dargestellten Dialog zur Auswahl der Transformationsparameter.
Geben Sie die Parameter der Helmert 2D-Transformation ein
Starten Sie die Berechnung mit Ok
Wählen Sie die zu transformierenden Objekte mittels
Selektion aus der Grafik oder
Alle Objekte der GeoDB

ⓘ Beim Transformieren aller Objekte aus der Geodatenbank wird der Änderungsschutz für Lage und Höhe nicht berücksichtigt. Die Änderungen erfolgen direkt in der Datenbank und können nicht rückgängig gemacht werden.

Alternative: **Berechnung der Transformationsparameter**

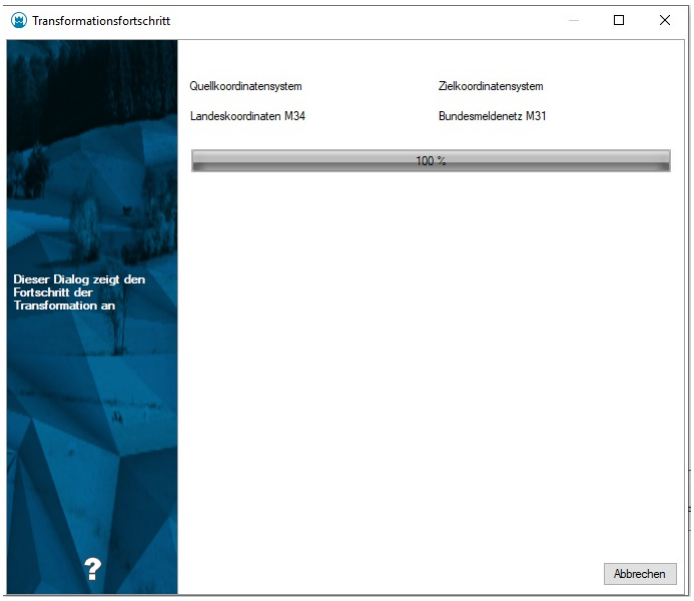
Wählen Sie die Passpunktpaare und fügen Sie diese mit + zur Liste hinzu. Die Parameter werden an Hand der Parameter automatisch bestimmt
Ändern von Parametern:
Festhalten der Drehung bei 0 gon: Die Checkbox vor der Drehung nicht anhaken
Festhalten des Maßstabs bei 1: Die Checkbox vor dem Maßstab nicht anhaken
Manuelles Ändern der berechneten Parameter: Die Klaffungen der Passpunktpaare werden mit den geänderten Parametern neu bestimmt. Um wieder zu den originalen Parameter zu wechseln, drücken Sie neu berechnen .
Alternative: **Transformationsparameter importieren**
Drücken Sie Öffnen
Wählen Sie die Datei mit den Transformationsparametern
Nach Auswahl einer Datei werden die darin befindlichen Transformationen im Eingabefeld angezeigt und können gewählt werden.

> ⓘ Bei Transformation von externen Dateien wird immer von den ursprünglichen Daten ausgegangen. Mittels erneuerten Einpassen ohne Eingabe von Parameter kann man wieder den Originalzustand herstellen

Speichern Mit diesem Befehl werden die aktuell gesetzten Transformationsparameter in eine Datei geschrieben.
Aufbau der Datei mit Transformationsparametern: 'Name |102 DrehPkt(Rechtswert) DrehPkt(Hochwert) Versch(Rechtswert) Versch(Hochwert) Drehung Mstb Kommentar Beispiel|102 13.0950000000000 93.4950000000000 510208.9950000000000 423062.8299999999600 392.6195152961504 1.0001614448183

Transformationsfortschritt

Eine Transaktion wird derzeit durchgeführt.



Dieser Dialog zeigt den aktuellen Fortschritt während der Transformation an und zeigt auch das Quell- und Zielkoordinatensystem an. Sie können den Dialog mit Abbrechen beenden und die Transformation wird vollständig abgebrochen. Sobald die Transaktion abgeschlossen wurde, schließt er sich automatisch.

Ansicht

Pan Dynamisch

Schaltet in den dynamischen Panmodus.

Menu: [Ansicht / Kartenausschnitt verschieben]

Nach dem Start des Befehls können Sie durch Halten der linken Maustaste und Ziehen die Darstellung dynamisch verschieben.

> ⓘ Der dynamische Pan ist jederzeit auch ohne Befehlsaufruf durch Drücken des Mausrades und Ziehen möglich.

Zoom dynamisch

Schaltet in den dynamischen Zoommodus.

Menu: [Ansicht / Kartenausschnitt verkleinern/vergrößern]

Starten Sie den Befehl über das Menü oder die Toolbar.
Halten sie die Maustaste gedrückt und fahren sie nach unten, um den Kartenausschnitt zu vergrößern oder fahren sie nach oben, um den Kartenausschnitt zu verkleinern.
Wenn sie einen anderen Befehl starten, verlassen sie den dynamischen Zoommodus.

> ⓘ Der dynamische Zoom ist auch jederzeit ohne Befehlsaufruf durch Drehen des Mausrads möglich.

Zoom Fenster

Ermöglicht das Zoomen der Darstellung auf ein definiertes Fenster.

Menu: [Ansicht / Kartenausschnitt vergrößern (Fenster)]

Starten Sie den Befehl über das Menü oder die Toolbar.
Ziehen sie ein Fenster über den Bereich, auf den Sie zoomen wollen.
Die Darstellung wird an das definierte Fenster angepasst.

Zoom Grenzen

Zoomt die Darstellung damit alle Objekte im Zeichenbereich sichtbar sind.

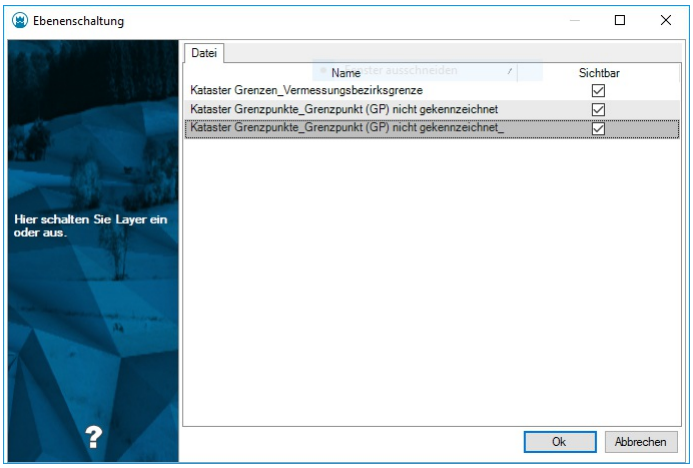
Menu: [Ansicht / Gesamte Karte anzeigen]

Durch Aufruf des Befehls wird der Bildausschnitt so gewählt, dass alle Objekte sichtbar sind.

Ebenenschaltung

Hier können Sie Ebenen sichtbar/unsichtbar schalten. [Filter:geomapper] **Menu: [Ansicht/ Ebenenschaltung]**
Mit Hilfe der Ebenenschaltung können Sie Ebenen der GeoMapper Datei sichtbar/unsichtbar schalten.

> ⚠ Dieser Befehl wurde bereit gestellt um kontrollieren zu können, welche Ebenen in der Datei verwendet sind. Um Objekte auszublenden, verwenden Sie unbedingt den Darstellungsmanager, einen Filter oder die Beschriftungsbefehle.



Alle verwendeten GeoMapper Ebenen werden hier aufgelistet.

> ⓘ Der Layer 0 beinhaltet auch alle temporären Grafiken von GeoMapper (z.B. die &#8222Fangkästchen") und die Objekte ohne Objekttyp. Schalten Sie Objekte ohne Objekttyp besser im Menü Ansicht über "Temporäre Darstellung ausblenden" aus. (siehe Temporäre Darestellung ausblenden)

Sichtbarkeit schalten

Verändern der Sichtbarkeit von Grafik- bzw. Modellobjekten

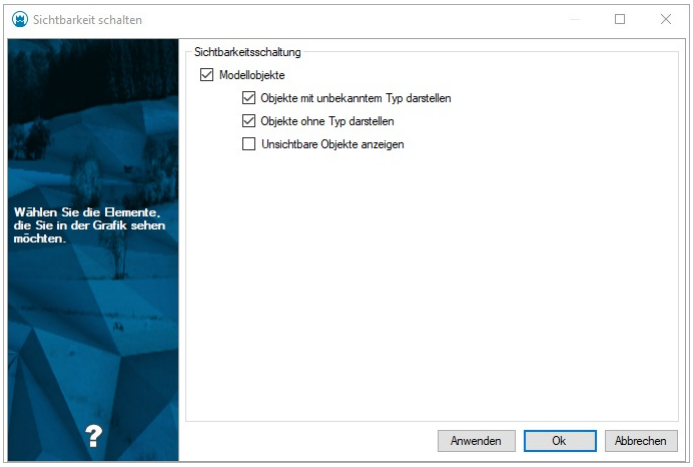
Menu: [Ansicht / Sichtbarkeit schalten]

ⓘ *Modellobjekte* werden von der GeoMapper selbst erzeugt. *CAD-Elemente* sind nicht zum Modell gehörende Objekte wie z.B. AutoCAD-Linien oder Blöcke. Solche **CAD-Elemente** entstehen z.B. wenn Sie bei einem Import aus einer DXF oder DWG-Datei nicht alle Daten in einen GeoMapper Objekttyp mappen.

ⓘ Objekte, die keinen Objekttyp besitzen oder deren Typ nicht bekannt ist, sind dennoch im Projekt vorhanden und haben eine standardmäßige Darstellung. Diese kann ein- oder ausgeschaltet werden.

ⓘ Wenn Sie unsichtbare Objekte einschalten, werden sie blau dargestellt. So können Sie diese Objekte selektieren und im Eigenschaften-Manager wieder sichtbar schalten. Auch ausgeblendete Beschriftungen lassen sich so anzeigen. Dabei werden alle Beschriftungen angezeigt, die laut Konfiguration auch angezeigt sein sollten.

Rufen Sie den Befehl auf.
GeoMapper zeigt einen Dialog mit den verfügbaren Sichtbarkeitsoptionen an:



Setzen Sie die Sichtbarkeit für Modellobjekte und CAD-Elemente wie gewünscht.
Bestätigen Sie die Einstellungen mit Anwenden oder OK . Letzeres beendet zugleich den Dialog.
GeoMapper stellt die Objekte gemäß der gewählten Option dar.
Alternative
Blenden Sie die *Temporären Darstellungen* über die Projekteinstellungen ein:
Öffnen Sie den Datei-Einstellungen-Dialog im Menü **Datei / Datei-Einstellungen**
Gehen Sie in die Kategorie **Darstellung** .
Setzen Sie das Häkchen der jeweiligen Checkbox
Objekte ohne Typ darstellen bzw.
Objekte mit unbekanntem Typ darstellen bzw.
Unsichtbare Objekte anzeigen
Verlassen Sie den Dialog mit OK
Alle typenlosen bzw. ansonsten unsichtbaren Objekte werden in einer temporären Darstellung angezeigt.

Sichtbarkeit Punktsymbole

Schalten Sie konfigurierte Punkt-Zusatzsymbole gesammelt ein bzw. aus.
Menu: [Ansicht / Sichtbarkeit Punktsymbole]
Starten Sie den Befehl
Im folgenden Dialog werden sämtliche konfigurierten Zusatzsymbole bzw. -Markierungen angezeigt:
In der Liste können Sie pro Symbolart die Sichtbarkeit ein- bzw. ausschalten.
Bestätigen Sie den Dialog mit Ok .

ⓘ Sind keine Punktmarkierungen oder Markierungskategorien konfiguriert, dann wird anstatt des Dialogs ein entsprechender Hinweis angezeigt.

Darstellung verdrehen

Die aktuelle Zeichnung wird entsprechend der Eingabe verdreht

Menu: [Ansicht/ Darstellung verdrehen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie nun zwischen 4 Optionen:

2punkte

Objekt

Drehwinkel

Welt

Option **2punkte**

Wählen Sie 2 Punkte (mit oder ohne Objektfang), die als Basisgerade für die Verdrehung der Zeichnung verwendet werden. Die Zeichnung wird dann soverdreht, dass diese Basisgerade waagrecht in der Zeichnung liegt.

Option **Objekt**

Wählen Sie ein Objekt (z.B. Punkt oder Linienzug)

Die Zeichnung wird so verdreht, dass der Punkt parallel zum Blattrand ausgerichtet ist bzw. das gewählte Segment des Linienzugs waagrecht in der Zeichnung liegt.

Option **Drehwinkel**

Geben Sie einen (absoluten) Drehwinkel (Einheit entsprechend der Projekteinstellungen) ein.

Option **Welt**

Die Zeichnung wird geodätisch genordet darstellt.

> ⓘ Das Verdrehen der Zeichnung wirkt sich auf alle Darstellungen aus und wird im Projekt gespeichert. Beim neuerlichen Öffnen der Zeichnung bleibt die Verdrehung damit erhalten.

Oberflächeneinstellungen zurücksetzen

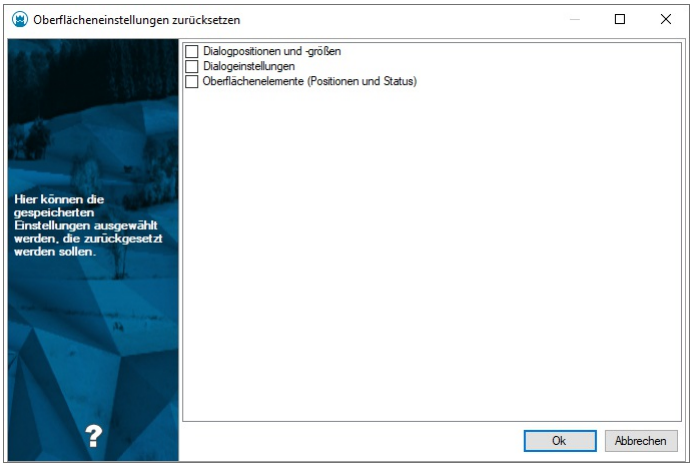
Setzt die benutzerdefinierten Positionen und Größen aller Dialoge zurück.

Menu: [Ansicht / Oberflächeneinstellungen zurücksetzen]

Die Größen und Positionen von Dialogen werden auf Benutzerebene gespeichert (siehe Dateien). Damit stehen jedem Benutzer in allen Projekten seine individuellen Dialoggrößen zur Verfügung.

Rufen Sie den Befehl auf.

GeoMapper zeigt einen Dialog mit den verfügbaren Optionen an:



Bestätigen Sie die Einstellungen mit OK .

Die gewählten Einstellungen werden auf Standard zurückgesetzt.

Darstellungsmanager ein-/ausschalten

Der Darstellungsmanager enthält alle Objekttypen der aktuellen Konfiguration und alle externen Datenquellen.

Menu: [Ansicht / Darstellungsmanager ein-/ausschalten]

Der Befehl blendet den Darstellungsmanager ein oder aus.

Nähere Informationen zum Darstellungsmanager finden Sie hier ...

Eigenschaften-Manager ein-/ausschalten

Der Eigenschaften-Manager zeigt alle Eigenschaften der selektierten Objekte

Menu: [Ansicht / Eigenschaftenmanager ein-/ausschalten]

Der Befehl blendet den Eigenschaften-Manager ein oder aus.

Nähere Informationen zum Eigenschaften-Manager finden Sie hier ...

Protokoll ein-/ausschalten

Das Protokoll enthält alle wichtigen Informationen der durchgeführten Arbeitsschritte.

Menu: [Ansicht / Protokoll ein-/ausschalten]

Der Befehl blendet das Protokoll ein oder aus.

Nähere Informationen zum Protokoll finden Sie hier ...

Tabellenansicht ein-/ausschalten

Die Tabellenansicht enthält alle wichtigen Informationen für die selektierten Objekte.

Menu: [Ansicht / Tabellenansicht ein-/ausschalten]

Der Befehl blendet die Tabellenansicht ein oder aus.

Nähere Informationen zur Tabellenansicht finden Sie hier ...

Druckbereichmanager ein-/ausblenden

Über den Druckbereichmanager verwalten Sie sämtliche Druckbereiche.

Menu: [Ansicht / Druckbereich-Manager ein-/ausschalten]

Der Befehl blendet den Druckbereichmanager ein oder aus.

Nähere Informationen zum Druckbereichmanager finden Sie hier ...

Datenmanager ein/ausblenden

Schaltet den Datenmanager aus oder ein

Siehe auch Kapitel Datenmanager

Konstruktion

Konstruktionsmethoden

Die Konstruktionsmethoden unterstützen Sie beim Bestimmen von neuen Punktkoordinaten und stehen als Befehlsoptionen bei allen dafür geeigneten Befehlen zur Verfügung.

Um Punktkoordinaten lagemäßig exakt bestimmen können, gibt es eine Reihe von grafischen Konstruktionsmethoden. Diese wurden speziell für das Erstellen von Plänen entwickelt und arbeiten grundsätzlich immer im zweidimensionalen Bereich. Sie sind in allen Befehlen, welche Lagekoordinaten benötigen (z.B. Einfügen von Punkten, Bestimmen von Längen, Verschieben von Punkten, etc.), als Befehlsoption aufrufbar.

Folgende Konstruktionsmethoden stehen zur Verfügung:

Bogenschnitt
Kleinpunkt
Kleinpunkt relativ
Lotfußpunkt
Polarpunkt absolut
Polarpunkt relativ
Geradenschnitt
Schnittpunkt Kreis-Segment
Orthogonal
Stationierung
Halbierungspunkt
Kreismittelpunkt

ⓘ Die Konstruktionsmethoden unterstützen den sogen. "Mehrfach-Modus". Das bedeutet, dass die gewählte Basislinie (z.B. bei der Methode "Kleinpunkte") oder der gewählte Basispunkt während der Konstruktion erhalten bleibt und mehrere Punkte hintereinander auf Basis dieser Linie oder dieses Punktes konstruiert werden können.

ⓘ Längeneingaben werden automatisch mit Sperrmaßen/Spannmaßen in der Grafik versehen, wenn man in der Fußzeile einen aktuellen Sperrmaßtyp einstellt. (Siehe Benutzeroberfläche.Statusleiste)

Bogenschnitt

Ein Punkt wird mit der Methode "Bogenschnitt" konstruiert. Mit der Befehlsoption "Bogenschnitt" konstruieren Sie einen Punkt, der auf einem der Schnittpunkte zweier Kreise liegt.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion "Bogenschnitt"
Geben Sie den ersten Kreismittelpunkt an (erster Punkt der Basislinie)
Geben Sie den zweiten Kreismittelpunkt an (zweiter Punkt der Basislinie)
Geben Sie den ersten Kreisradius an
Geben Sie den zweiten Kreisradius an
Schneiden sich die beiden Kreise, so stehen zwei Lösungen zur Verfügung. Wählen Sie eine davon in der Grafik aus.

ⓘ Falls die beiden Kreise keine Schnittpunkte aufweisen, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben. Die Basislinie, die beiden Kreise sowie die möglichen Neupunkte (Schnittpunkte der Kreise) werden während der Kontruktion temporär angezeigt.

Orthogonal

Ein Punkt wird rechtwinklig zu einer Ausgangsrichtung eingefügt.
Insbesondere für Gebäudekonstruktionen ist die Konstruktionsmethode **Orthogonal** eine große Hilfe. Auf Basis einer Ausgangsrichtung werden rechtwinklig die angegebenen Distanzen aufgetragen.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion "Orthogonal"
Geben Sie den Basispunkt an (von dort aus wird gemessen)
Geben Sie einen Richtungspunkt oder Segment an
Zeigen Sie die Richtung in der Grafik (rechts, links, nach vorne oder nach hinten)
Geben Sie die Distanz an
Wiederholen Sie die letzten beiden Schritte beliebig oft
Beenden Sie die Konstruktion mit der Option "Fertig" oder ESC

Halbierungspunkt

Ein Punkt wird mit der Methode Halbierungspunkt konstruiert.
Mit der Befehlsoption Halbierungspunkt konstruieren Sie einen den Mittelpunkt zwischen 2 gewählten Punkten.
Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie einen Befehl auf, der die Befehlsoption "Halbierungspunkt" enthält.
Wählen Sie 2 Punkte
Auf dem Mittelpunkt der gewählten Punkte wird der Neupunkt eingesetzt.

Kleinpunkt

Punkte werden mit der Methode Kleinpunkt konstruiert.
Mit der Befehlsoption "Kleinpunkt" konstruieren Sie Punkte, indem Sie von einer Basislinie aus Abszissen- und Ordinatenabstände angeben. Die Maße werden immer vom Anfangspunkt der Basislinie aus aufgetragen.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion "Kleinpunkt"

Wählen Sie die Basislinie:
Geben Sie die beiden Punkte der Basislinie an. Die Abszisse ist 0 beim zuerst gewählten Punkt.
Wählen Sie direkt ein bestehendes Segment. Wählen Sie das Segment auf jener Seite auf welcher der Startpunkt liegen soll.
Wählen Sie dann die Richtung, in der die Abszisse gemessen werden soll
Geben Sie die Länge der Abszisse an

> ⓘ Ausgehend vom ersten Punkt der Basislinie wird der Abszissenabstand in Richtung der Basislinie aufgetragen. Negative Abszissenwerte laufen gegen die Richtung der Basislinie.

Geben Sie die Länge der Ordinate an

> ⓘ Der Ordinatenwert wird rechts der Basislinie aufgetragen, negative Ordinatenwerte entsprechend links der Basislinie.

Wiederholen Sie die letzten beiden Schritte beliebig oft
Beenden Sie die Konstruktion mit der Option "Fertig" oder ESC

> ⓘ Die Abszissen- und Ordinatenwerte werden immer vom ersten Punkt der Basislinie aus gerechnet.

> ⓘ Während der Konstruktion der Kleinpunkte können Sie auch die Option "KonstruktionRückgängig" auswählen. Dadurch wird der zuletzt erstellte Punkt wieder entfernt.

Kleinpunkt relativ

Punkte werden mit der Methode Kleinpunkt relativ konstruiert.
Mit der Befehlsoption Kleinpunkt Relativ konstruieren Sie einen Punkt, indem Sie von einer Basislinie aus Abszissen- und Ordinatenabstand angeben. Weitere Punkte werden immer mit relativem Abszissenabstand zum zuletzt eingefügten Punkt berechnet. Die Ordinate wird standardmäßig von der Basislinie aus berechnet, kann aber optional auch vom zuletzt konstruierten Punkt berechnet werden.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion "Kleinpunkt Relativ"
Wählen Sie die Basislinie:
Geben Sie die beiden Punkte der Basislinie an. Die Abszisse ist 0 beim zuerst gewählten Punkt.
Wählen Sie direkt ein bestehendes Segment. Wählen Sie das Segment auf jener Seite auf welcher der Startpunkt liegen soll.
Wählen Sie dann die Richtung, in der die Abszisse gemessen werden soll
Geben Sie die Länge der Abszisse an

> ⓘ Ausgehend vom letzten konstruierten Punkt wird der Abszissenabstand in Richtung der Basislinie aufgetragen. Negative Abszissenwerte laufen gegen die Richtung der Basislinie.

Geben Sie die Länge der Ordinate an

> ⓘ Der Ordinatenwert wird rechts der Basislinie aufgetragen, negative Ordinatenwerte entsprechend links der Basislinie.

Wiederholen Sie die letzten beiden Schritte beliebig oft
Beenden Sie die Konstruktion mit der Option "Fertig" oder ESC
Alternative **Kleinpunkte relativ - mit Ordinate relativ**
Wählen Sie die Konstruktion "Kleinpunkt Relativ"
Wählen Sie die Basislinie:
Geben Sie die beiden Punkte der Basislinie an. Die Abszisse ist 0 beim zuerst gewählten Punkt.
Wählen Sie direkt ein bestehendes Segment. Wählen Sie das Segment auf jener Seite auf welcher der Startpunkt liegen soll.

Wählen Sie dann die Richtung, in der die Abszisse gemessen werden soll
Wählen Sie die Befehlsoption "Ordinate relativ
Geben Sie die Länge der Abszisse an
Geben Sie die Länge der Ordinate an

> ⓘ Der Ordinatenwert wird ausgehend vom letzten konstruierten Punkt aufgetragen.

Wiederholen Sie die letzten beiden Schritte beliebig oft
Beenden Sie die Konstruktion mit der Option "Fertig" oder ESC

> ⓘ Die Abszissenwerte werden immer von zuletzt konstruierten Punkt aus gemessen, d.h. von den Punkten, die innerhalb dieser Konstruktionsmethode konstruiert wurden. Ordinatenwerte werden immer von der Basislinie aus gerechnet - außer die Option "Ordinate relativ" wurde zu Beginn der Konstruktion gewählt.

> ⓘ Während der Konstruktion der Kleinpunkte können Sie auch die Option "KonstruktionRückgängig" auswählen. Dadurch wird der zuletzt erstellte Punkt wieder entfernt.

Kreismittelpunkt

Ein Punkt wird mit der Methode Kreismittelpunkt konstruiert.
Mit der Befehlsoption Kreismittelpunkt konstruieren Sie einen den Mittelpunkt zwischen 3 gewählten Punkten.
Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie einen Befehl auf, der die Befehlsoption "Kreismittelpunkt" enthält.
Wählen Sie 3 Punkte
Auf dem Mittelpunkt der gewählten Punkte wird der Neupunkt eingesetzt.

Lotfußpunkt

Ein Punkt wird mit der Methode Lotfußpunkt konstruiert. Mit der Befehlsoption "Lotfußpunkt" konstruieren Sie einen Punkt, indem Sie einen Punkt auf eine zu definierende Basislinie projizieren.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion "Lotfußpunkt"
Geben Sie die beiden Punkte der Basislinie an
Geben Sie jenen Punkt an, der auf die Basislinie projiziert werden soll

> ⓘ Die Basislinie und der mögliche Neupunkt werden während der Konstruktion temporär angezeigt.

Polarpunkt absolut

Ein Punkt wird mit der Methode **Polarpunkt absolut** konstruiert. Mit der Befehlsoption **Polarpunkt absolut** konstruieren Sie einen Punkt, indem Sie von einem Basispunkt aus eine Richtung und eine Distanz auftragen.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion **Polarpunkt absolut** .
Geben Sie den Basispunkt an.
Geben Sie den orientierten Richtungswinkel in gon (0 = Norden, im Uhrzeigersinn) an.
Geben Sie die Distanz zwischen Basispunkt und Neupunkt an.

> ⓘ Für den Richtungswinkel und die Distanz ist auch die Angabe von negativen Werten möglich. Der Basispunkt, die Richtung und der mögliche Neupunkt werden während des Zeigens der Distanz temporär angezeigt.

Polarpunkt relativ

Ein Punkt wird mit der Methode **Polarpunkt relativ** konstruiert. Mit der Befehlsoption **Polarpunkt relativ** konstruieren Sie einen Punkt, indem Sie von einer Basislinie aus eine Richtung und eine Distanz auftragen.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie die Konstruktion **Polarpunkt relativ**
Geben Sie den ersten Basispunkt an.
Geben Sie den zweiten Basispunkt an und bestimmen Sie damit die Basislinie.
Geben Sie den Richtungswinkel an (0 entspricht der Richtung der Basislinie, davon ausgehend im Uhrzeigersinn).
Geben Sie die Distanz des Neupunktes vom ersten Basispunkt aus an.

> ⓘ Für den Richtungswinkel und die Distanz ist auch die Angabe von negativen Werten möglich. Die Basislinie, die Richtung und der mögliche Neupunkt werden während des Zeigens der Distanz temporär angezeigt.

Geradenschnitt

Ein Punkt wird mit der Methode Geradenschnitt konstruiert.
Mit der Befehlsoption "Geradenschnitt" konstruieren Sie einen Punkt, der auf zwei sich schneidenden Geraden liegt.
Gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie den ersten Punkt der ersten Gerade
Wählen Sie den zweiten Punkt der ersten Gerade
Wählen Sie den ersten Punkt der zweiten Gerade
Wählen Sie den zweiten Punkt der zweiten Gerade
Auf dem Schnittpunkt der beiden Geraden wird der Neupunkt eingesetzt.

> ⓘ Wenn die beiden Geraden keinen Schnittpunkt haben, weil sie zueinander parallel oder übereinander liegen, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Es wird auch ein Schnittpunkt gerechnet, wenn die beiden Geraden sich in ihrer Verlängerung schneiden. Die beiden Basisgeraden sowie der mögliche Schnittpunkt nach der Wahl des dritten Punktes werden während der Konstruktion temporär angezeigt.

Schnittpunkt Kreis-Segment

Ein Punkt wird mit der Methode Schnittpunkt Kreis-Segment konstruiert. Mit dieser Befehlsoption konstruieren Sie einen Punkt, der auf dem Schnittpunkt eines Kreises mit einem Segment liegt.
Gehen Sie wie folgt vor:
Auswahl des Mittelpunktes des Kreises
Angabe des Radius des Kreises
Auswahl des ersten Punktes der Geraden bzw. vorhandenes Segment
Auswahl des zweiten Punktes der Geraden
Auswahl des Schnittpunktes

> ⓘ Wenn der Kreis das Segment nicht schneidet wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Es wird auch ein Schnittpunkt errechnet, wenn die Verlängerung des Segments den Kreis schneiden würde. Das Segment und der Kreis sowie die möglichen Schnittpunkte werden während der Konstruktion temporär angezeigt.

Stationierung

Ein Punkt wird mit der Methode Stationierung konstruiert.
Mit der Befehlsoption Stationierung konstruieren Sie einen Punkt auf einem vorzugebenden Linienzug auf einer bestimmten Stationierung dieses Linienzuges.
Gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie einen Befehl auf, der die Befehlsoption "Stationierung" enthält.
Geben Sie den Anfangspunkt, beliebige Zwischenpunkte sowie den Endpunkt des Linienzuges an, auf den die Stationierung angewendet werden soll. Die angegebenen Punkte müssen durch bestehende Linienzüge verbunden sein. Schließen Sie die Punktwahl mit Fertig ab.

Der Linienzug für die Stationierung wird temporär in der Grafik gezeichnet.
Geben Sie die Stationierung für den neu zu erstellenden Punkt an. Der eingegebene Wert darf die Gesamtlänge nicht überschreiten, diese wird bei der Eingabe angezeigt.
Nach der Eingabe wird der Punkt gezeichnet. Wird die Konstruktionsmethode beim Einfügen von Punkten, Linienzügen oder Flächen angewendet, können weitere Stationierungen für den gewählten Linienzug angegeben werden.
Schließen Sie die Konstruktionsmethode mit ESC ab.

Bereinigen

Datenbereinigung

Informationen zu den Datenbereinigungsmethoden.
Menu: [Bereinigen] Mit den Bereinigungsfunktionen können Sie verschiedenste Datenoptimierungen durchführen. Nähere Informationen zur jeweiligen Bereinigungsart finden Sie auf den entsprechenden Bereinigungsseiten.
Punkthaufenbereinigung
Punkt auf Segment
Kreuzende Segmente aufbrechen
Knoten-Kanten Topologie
Schnitt entfernen
Idente Objekte
Stützpunkte entfernen
Mappenblattschnitt entfernen

> ⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

Bereinigungsassistent

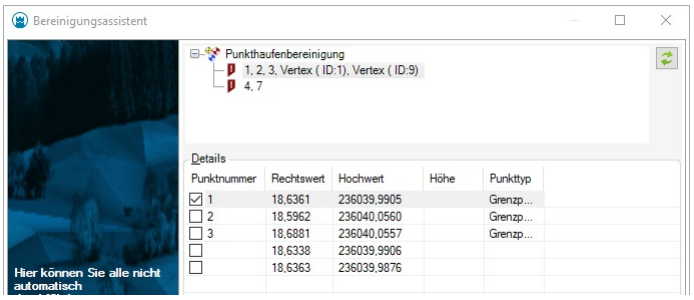
Mit dem Bereinigungsassistent können alle jene Datenfehler bearbeitet und aufgelöst werden, die nicht automatisch bereinigt werden konnten.

Allgemein

Klicken auf einen Bereinigungsfall bewirkt, dass in der Grafik auf den entsprechenden Bereich gezoomt wird. Zusätzlich wird die entsprechende Stelle an der Bereinigungen durchzuführen sind, mit einem roten Kreis gekennzeichnet. Entsprechend der Bereinigungsmethode werden verschiedene Möglichkeiten angeboten den Fall zu bearbeiten. Die Abarbeitung kann über das Kontextmenü oder direkt im Dialog erfolgen. Ein Bereinigungsfall kann verschiedene Zustände haben, welche durch folgende Symbole repräsentiert werden:
- unkorrigierter Bereinigungsfall
- Bereinigungsfall ist durch eine andere durchgeführte Bereinigung möglicherweise nicht mehr aktuell
- Bereinigungsfall wird ignoriert (durch Benutzerwahl)
- Bereinigungsfall konnte nicht auf die angegebene Weise korrigiert werden

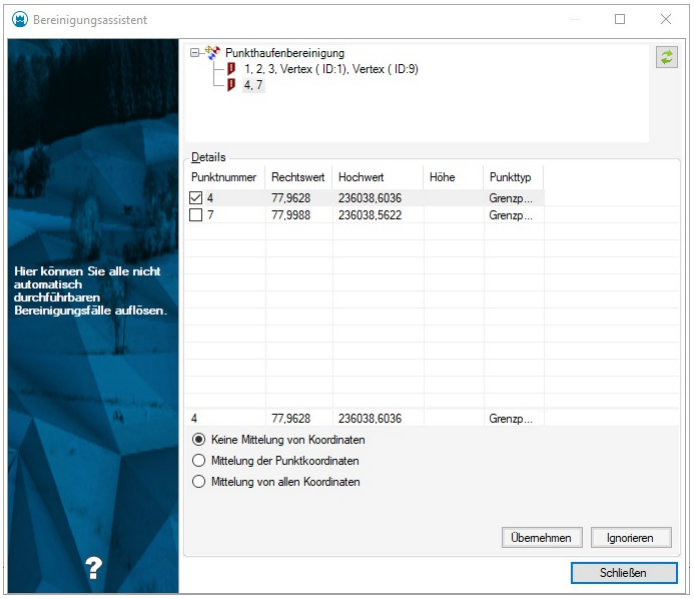
Durch Klick auf den Aktualisieren Button
- wird die Bereinigung erneut durchgeführt.

> ⓘ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Eintrag in der Liste der Bereinigungsfälle. So können Sie mit den Optionen im angezeigten Kontextmenü
> - Einen Bereinigungsfall ignorieren
> - Einen Bereinigungsfall von "Ignorieren" wieder auf "nicht behandelt" setzen
> - Eine Option zur Auflösung wählen.



Punkthaufenbereinigung

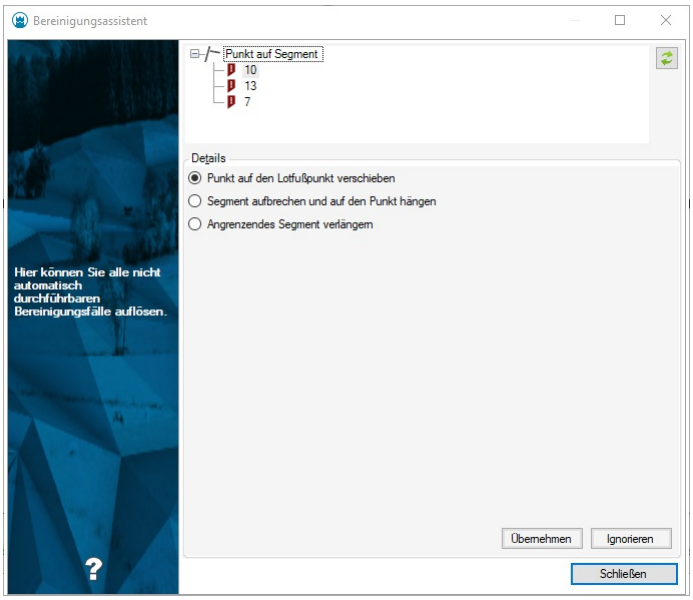
Nachdem ein Bereinigungsfall durch Anklicken markiert wurde, werden die Details des Punkthaufens in einer Liste angezeigt:
Der angehakte Punkt ist jener Punkt der in weiterer Folge übernommen wird
Die Koordinaten (getrennt nach Lage und Höhe) und der Punkttyp können durch Anklicken in der Liste der Punkte auch von einem anderen Punkt oder Vertex verwendet werden. Die aktuell gewählten Daten für das Ergebnis werden im untersten Listenelement (ohne Checkbox) angezeigt.
Mittelung von Koordinaten:
Mittelung von allen Koordinaten: Der Mittelwert aller Punkte und Vertices ergibt die neuen Koordinaten
Mittelung der Punktkoordinaten: Der Mittelwert aller Punkte ergibt die neuen Koordinaten
Keine: Keine Mittelung, die Koordinaten werden in der Liste gewählt
Wenn Sie alle Einstellungen gesetzt haben und den Bereinigungsfall durchführen wollen, drücken Sie auf Übernehmen . Wenn Sie den Bereinigungsfall nicht behandeln wollen klicken Sie auf Ignorieren .



Punkt auf Segment

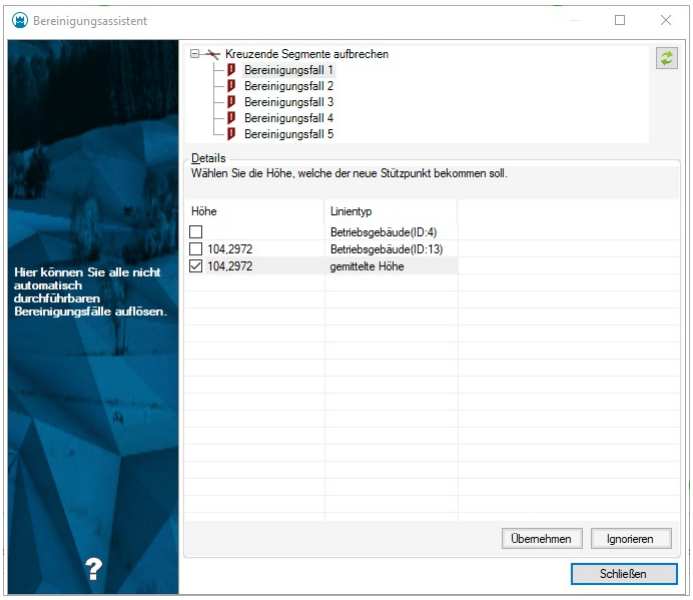
Nachdem ein Bereinigungsfall durch Anklicken markiert wurde, werden die möglichen Bereinigungsmethoden angezeigt:
Punkt auf Lotfußpunkt verschieben: der Punkt wird orthogonal auf die Linie verschoben
Segment aufbrechen und auf den Punkt hängen: Punkt bleibt, die Linie wird zum Punkt hin aufgebrochen
Angrenzendes Segment verlängern: Der Punkt wird in Richtung seiner Linie zur angrenzenden Linie verschoben. D.h. Die Linie wird verkürzt oder verlängert, die Richtung bleibt erhalten.

> ⓘ Nur möglich, wenn der Punkt Anfangs- oder Endpunkt einer Linie ist.



Kreuzende Segmente aufbrechen

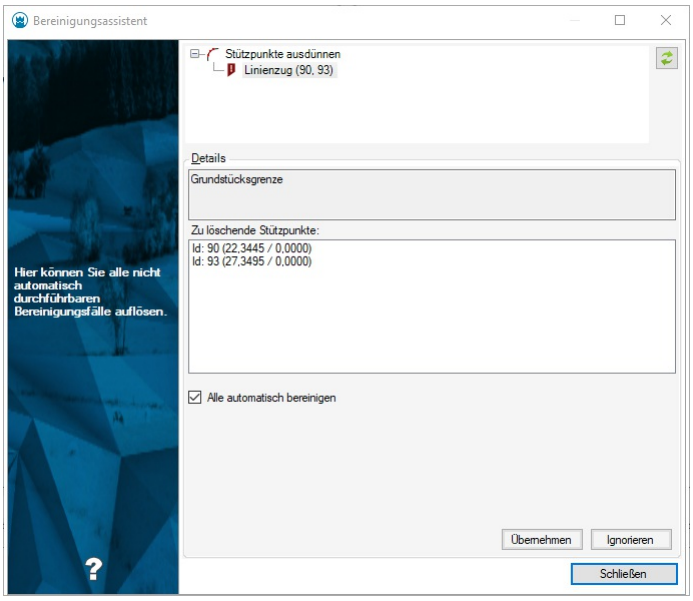
Wählen Sie den Bereinigungsfall in der Liste aus, unter Details werden die differenzierenden Höhen aufgelistet. Standardmäßig ist die gemittelte Höhe ausgewählt. Wählen Sie die gewünschte Höhe aus und klicken Sie auf Übernehmen .



> ⓘ Kreuzende Segmente sind nur dann manuell zu bearbeiten, wenn ein Widerspruch bei den Höhen auftritt.

Stützpunkte ausdünnnen

Hier werden die zu löschenden Stützpunkte aufgelistet. Die Option **Alle automatisch bereinigen** bewirkt, dass alle Bereinigungsfälle übernommen werden und dass der Assistent danach geschlossen wird.



Punkthaufenbereinigung

Mit diesem Befehl ist es möglich Datenfehler zu bereinigen, bei denen ein Punkte und Vertices innerhalb einer bestimmten Toleranz die selben Lagekoordinaten haben.

> ⓘ Die Toleranzen können auch in den Dateieinstellungen festgelegt werden. Bezüglich Höhentoleranz fallen Punkte dann aus der Bereinigung, wenn beide Punkte eine gültige Höhe haben, aber die Höhendifferenz größer als die Höhentoleranz ist. Hat ein Punkt keine Höhe, wird nur die Lagetoleranz geprüft.

Menu: [Bereinigen / Punkthaufenbereinigung]

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

Durch Setzen der **Bereinigungseinstellungen** können viele Bereinigungen automatisch durchgeführt werden (siehe weiter unten).

> ⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

> ⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

Bereinigungseinstellungen

Hier finden Sie weitere Einstellungen für die Bereinigung:

Auflösung von Punkthaufen: Die hier gewählte Option legt fest, welcher Punkt eines Haufens erhalten werden soll.

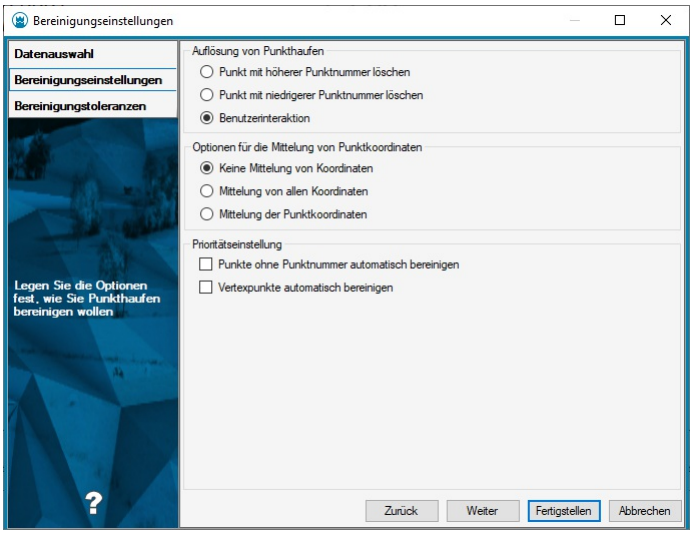
> ⓘ Betrifft den Punkt selbst, nicht seine Koordinaten, für diese wird eine eigene Option gesetzt.

ⓘ Wenn Sie durch einen Import einen Punkt doppelt importiert haben, dann wählen Sie "Punkt mit höherer Punktnummer löschen". Haben Sie beispielsweise den Punkt 101 und A101 durch den Import in Ihrer Datei, wird mit dieser Einstellung der Punkt A101 entfernt.

Punkt mit höherer Punktnummer löschen: Der Punkt mit der niedrigsten Punktnummer bleibt erhalten, die anderen werden gelöscht.
Punkt mit niedrigerer Punktnummer löschen: der Punkt mit der höchsten Punktnummer bleibt erhalten, alle anderen werden gelöscht.
Benutzerinteraktion : Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.
Optionen für die Mittelung von Punktkoordinaten: Legt fest, welche Koordinaten der Punkt, welcher vom Haufen übrig bleibt, bekommen soll.
Keine Mittelung von Koordinaten: Der Punkt, der erhalten wird, behält auch seine Koordinaten
Mittelung von allen Koordinaten: Neue Koordinaten werden als Mittelwert aller Punkte und Vertices im Punkthaufen berechnet
Mittelung der Punktkoordinaten: Neue Koordinaten werden als Mittelwert aller Punkte (mit Punktnummern) und NICHT von Vertices berechnet.
Prioritäteneinstellung: Legt fest, welche Priorität Vertexpunkte und Punkte ohne Punktnummer bei der Bereinigung einnehmen.

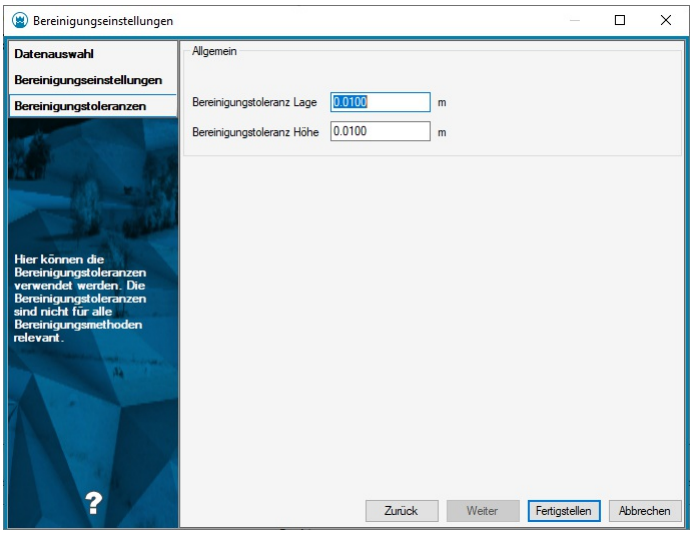
ⓘ Wenn Sie Punkte ohne Punktnummer und Punkte mit Punktnummer übereinander liegen haben, dann wählen Sie für die Bereinigung beide Optionen aus.

ⓘ Eine Überschreitung der Höhentoleranz muss trotzdem durch den Benutzer aufgelöst werden.



Bereinigungstoleranzen

Auf dieser Einstellungsseite können Sie die Toleranzen für die Höhe und die Lage einstellen. Nach Klick auf den Button Fertigstellen wird die Bereinigung gestartet.



Punkt auf Segment

Bereinigung von Datenfehlern, bei denen ein Punkt oder Vertex auf einer Linie liegt, ohne dass diese dort aufgebrochen ist.

Menu: [Bereinigen / Punkt auf Segment]

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich gereinigt.

Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

Alternative

Durch Setzen der **Bereinigungseinstellungen** können viele Bereinigungen automatisch durchgeführt werden (siehe weiter unten).

> ⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

> ⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

Details - Bereinigungseinstellungen

Hier finden Sie weitere Einstellungen für die Bereinigung:

Punkt auf Lotfußpunkt verschieben: Der Punkt wird orthogonal auf die Linie verschoben

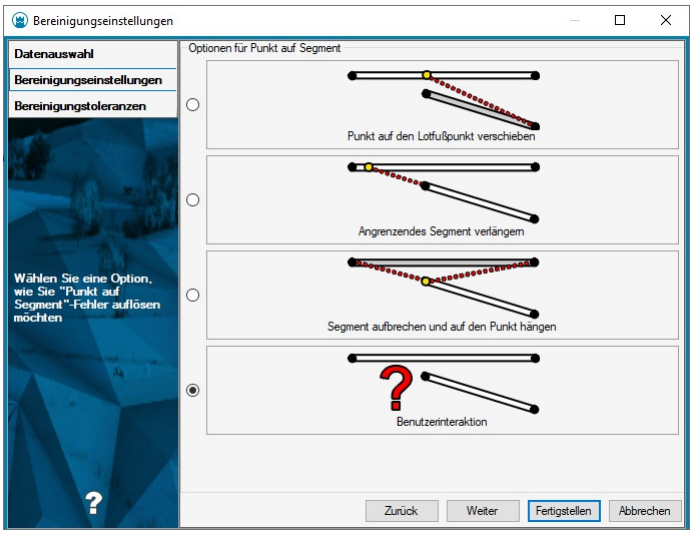
Angrenzendes Segment verlängern: Die Linie, die an eine andere Linie grenzt, wird verlängert oder verkürzt.

> ⓘ Nur möglich, wenn genau eine Linie an dem Punkt hängt, der auf einer anderen Linie liegt.

Segment aufbrechen und auf den Punkt hängen: Der Punkt wird nicht verändert, sondern die Linie wird entsprechend zum Punkt gezogen.

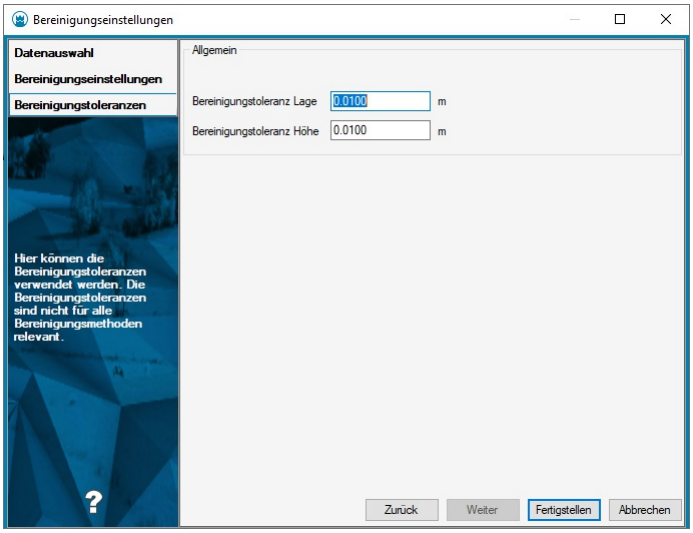
Benutzerinteraktion: Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

> ⚠ Punkte, die innerhalb der geometrischen Toleranz von 1e-5 auf der Linie liegen, werden immer automatisch bereinigt!



Details - Bereinigungstoleranzen

Hier können Sie die Toleranzen für die Höhe und die Lage einstellen. Nach Klick auf den Button Fertigstellen wird die Bereinigung gestartet.



> ⓘ Ein Punkt wird dann berücksichtigt, wenn sein Orthogonalabstand kleiner als die Lagetoleranz ist. Für Daten mit Höhen müssen die Höhenunterschiede kleiner als die Höhentoleranz sein.

> ⓘ Mit dieser Bereinigungsmethode werden auch "Over- und Undershoots" bereinigt.

Stützpunkte bei kreuzenden Segmenten

Bereinigen von Datenfehlern, bei denen sich Liniensegmente kreuzen, ohne dort einen Stützpunkt zu haben.

Menu: [Bereinigen / Stützpunkte bei kreuzenden Segmenten]

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

Alternative

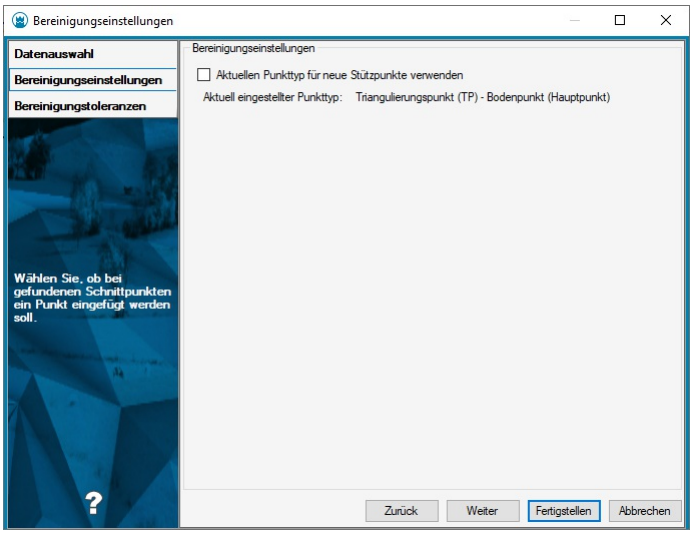
Durch Setzen der **Bereinigungseinstellungen** können viele Bereinigungen automatisch durchgeführt werden (siehe weiter unten).

⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

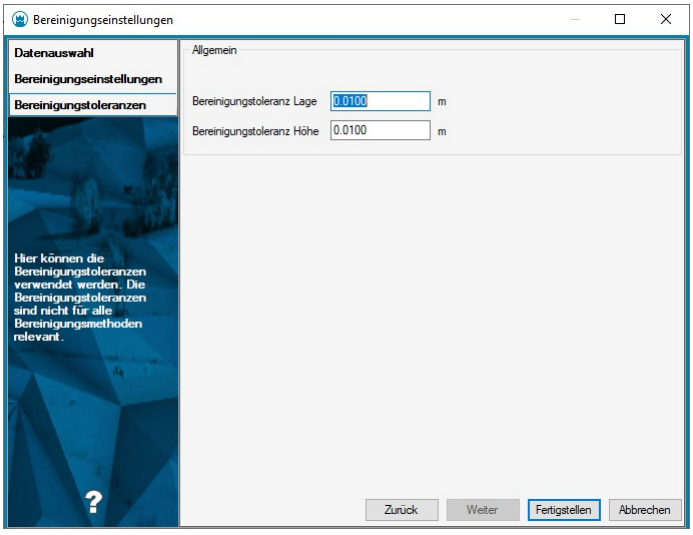
Details - Bereinigungseinstellungen

Hier kann die Option **'Aktuellen Punkttyp für neue Stützpunkte verwenden'** gesetzt werden. Diese Einstellung bewirkt, dass bei jedem neuen Stützpunkt, der durch einen Segmentschnitt entsteht, ein Punkt vom aktuellen Punktyp eingesetzt wird.



Details - Bereinigungstoleranzen

Auf dieser Einstellungsseite können Sie die Toleranzen für die Höhe und die Lage einstellen. Nach Klick auf den Button Fertigstellen wird die Bereinigung gestartet.



ⓘ Für Daten mit Höhen wird die Höhentoleranz aus den Projekteinstellungen berücksichtigt. Wenn die Höhen des Schnittpunktes auf den Liniensegmenten sich mehr als um die Höhentoleranz differenzieren, muss der Bereinigungsfall manuell im Bereinigungsassistenten bearbeitet werden.

Knoten-Kanten Topologie

Bereinigung für eine saubere Knoten-/Kantentopologie.

Menu: [Bereinigen / Knoten-Kanten Topologie] Dabei werden Linienzügen an einem Knoten aufgebrochen bzw. Linienzüge verbunden,

welche einen gemeinsamen Vertex haben, der kein Knoten ist.
Wählen Sie Daten aus
Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.
Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.
Klicken Sie auf Fertigstellen
Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistent angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

Alternative

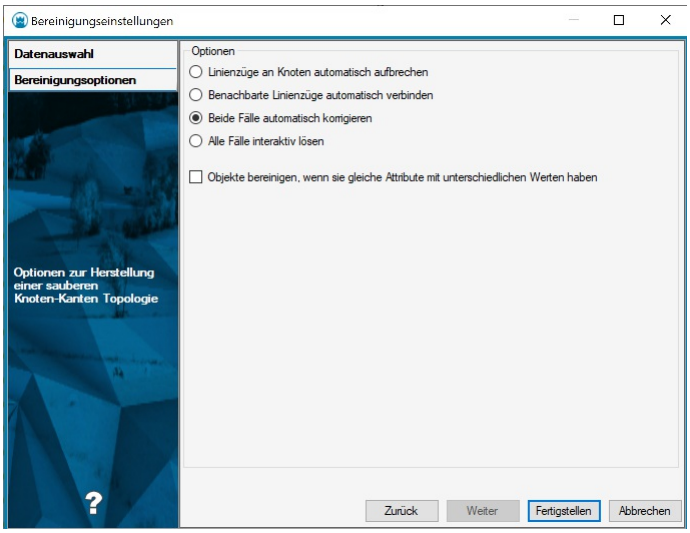
Durch Setzen der **Bereinigungseinstellungen** können viele Bereinigungen automatisch durchgeführt werden (siehe weiter unten).

> ⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

Details - Bereinigungsoptionen

Hier finden Sie weitere Einstellungen für die Bereinigung:
Optionen
Linienzüge an Knoten aufbrechen: Verläuft ein Linienzug über einen Knoten, so wird dieser am Knoten aufgebrochen.
Benachbarte Linienzüge verbinden: Benachbarte Linienzüge, welche nicht an einem Knoten verbunden sind, werden zu einem Linienzug vereinigt
Beide Fälle korrigieren: Bricht Linienzüge an den Knoten auf und verbindet benachbarte Linienzüge
Alle Fälle interaktiv lösen: Mit dem Bereinigungsassistenten haben Sie die Kontrolle, welche Situationen bereinigt werden sollen.
Objekte bereinigen, wenn sie gleiche Attribute mit unterschiedlichen Werten haben: Solange das nicht angehakt ist, werden Linienzüge mit unterschiedlichen Attributwerten nicht zusammengefügt.

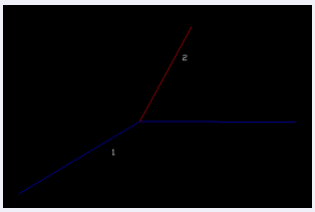
Nach Klick auf den Button Fertigstellen wird die Bereinigung gestartet.



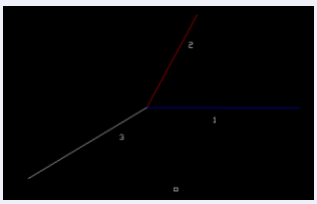
> ⓘ Ein Knoten ist ein Vertex der eine Referenz auf mehr als 2 Linienzüge hat.

Linienzüge an Knoten aufbrechen:

Linienzüge vor der Bereingung:

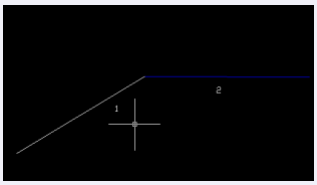


Linienzüge nach der Bereinigung:

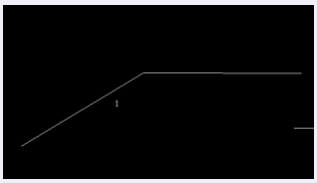


Benachbarte Linienzüge verbinden:

Linienzüge vor der Bereinigung:



Linienzüge nach der Bereinigung. Linienzug 2 wurde gelöscht



Schnitt entfernen

Menu: [Bereinigen / Schnitt entfernen]

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

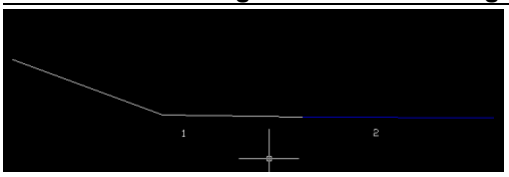
Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

ⓘ Sind zwei Linienzüge benachbart und deren Lage weicht maximal 1 gon ab, so werden diese beiden Linienzüge zusammengefasst und der gemeinsame Schnittpunkt wird entfernt. Zusammengefasst werden nur jene Linienzüge, bei denen auch die Attribute gleich sind.

Gefundene Linienzüge werden zusammengefasst und die durchgeführten Schritte im Protokoll festgehalten:



Linienzüge vor der Bereinigung



Linienzüge nach der Bereinigung. Linienzug 2 wurde entfernt. Der gemeinsame Stützpunkt wurde ebenfalls gelöscht.

Idente Objekte

Ermöglicht das Bereinigen von identen Objekten.

Menu: [Bereinigen / Idente Objekte]

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

Alternative

Durch Setzen der **Bereinigungseinstellungen** können viele Bereinigungen automatisch durchgeführt werden (siehe weiter unten).

⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

ⓘ Die Bereinigung von identen Objekten berücksichtigt keine Punkte und Flächen die eine Bezeichnung haben. Die Bezeichnung ist immer eindeutig, daher können solche Objekte auch nicht ident sein.

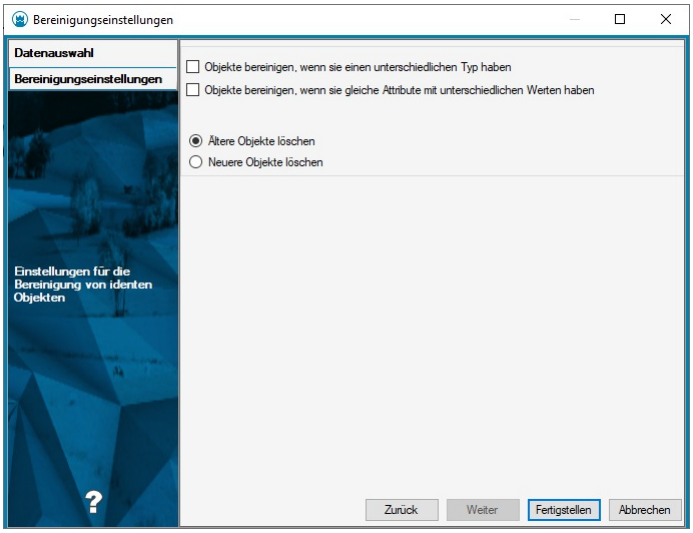
Details - Bereinigungseinstellungen

Hier finden Sie weitere Einstellungen für die Bereinigung:

Objekte bereinigen, wenn sie einen unterschiedlichen Typ haben: Objekte, welche sich nur im Objekttyp unterscheiden, aber sonst komplett identisch sind, werden auch bereinigt.

Objekte bereinigen, wenn sie gleiche Attribute mit unterschiedlichen Werten haben: Objekte werden bereinigt, wenn sie geometrisch ident sind. Unterschiedliche Attributwerte werden nicht geprüft. Wenn die Option nicht angehakt ist und geometrisch idente Objekte das gleiche Attribut haben, erfolgt keine Bereinigung.

Ältere Objekte löschen: Es bleibt das neueste Objekt (mit der höchsten ID) erhalten
Neuere Objekte löschen: Es bleibt das älteste Objekt (mit der niedrigsten ID) erhalten



Stützpunkte ausdünnen

Bereinigt Stützpunkte innerhalb eines Linienzuges, die innerhalb einer bestimmten Toleranz sind.

Menu: [Bereinigen / Stützpunkte ausdünnen]

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Datenbank - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durch Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

Datenfehler werden in einem Bereinigungsassistenten angezeigt und können Fehler für Fehler abgearbeitet werden.

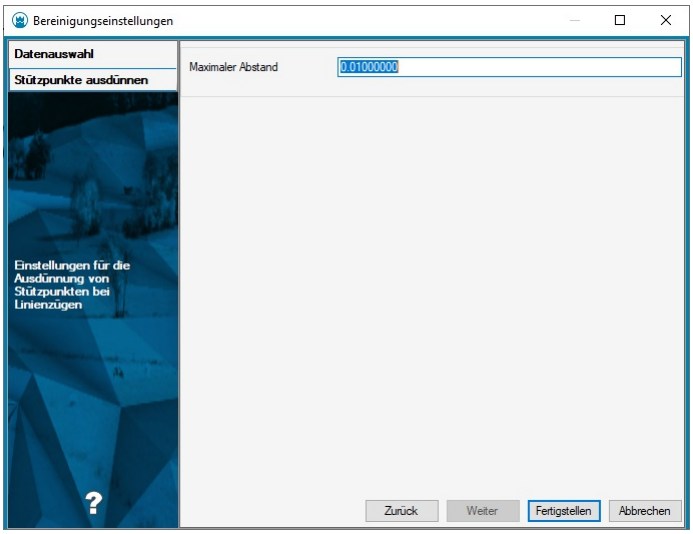
> ⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden, die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

> ⚠ Können Datenfehler nicht automatisch bereinigt werden, so werden sie im Bereinigungsassistenten aufgelistet und können dort abgearbeitet werden.

Details - Stützpunkte ausdünnen

Hier können Sie den **maximalen Abstand (Pfeilhöhe)** einstellen, innerhalb dessen Stützpunkte eines Linienzuges bereinigt werden sollen.

> ⓘ Eine Gerade hat Pfeilhöhe 0, somit werden alle Stützpunkte auf einem Segment entfernt.



ⓘ Die Bereinigung berücksichtigt nur solche Stützpunkte, an denen keine Vermessungspunkte sind, oder auf die andere Objekte Bezug nehmen. Achten Sie auch darauf, dass keine Objekte auf die Linie referenzieren, die aktuell ausgeblendet sind. Das kann z.B. sein, wenn:

- der Objekttyp über den Darstellungsmanager ausgeblendet ist
- der Objekttyp nicht bekannt ist. (Diese Objekttypen lassen sich über "Sichtbarkeit schalten" im Menü Ansicht anzeigen)

Mappenblattschnitt entfernen

Menu: [Bereinigen / Mappenblattschnitt entfernen]

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Österreich".

Wählen Sie Daten aus

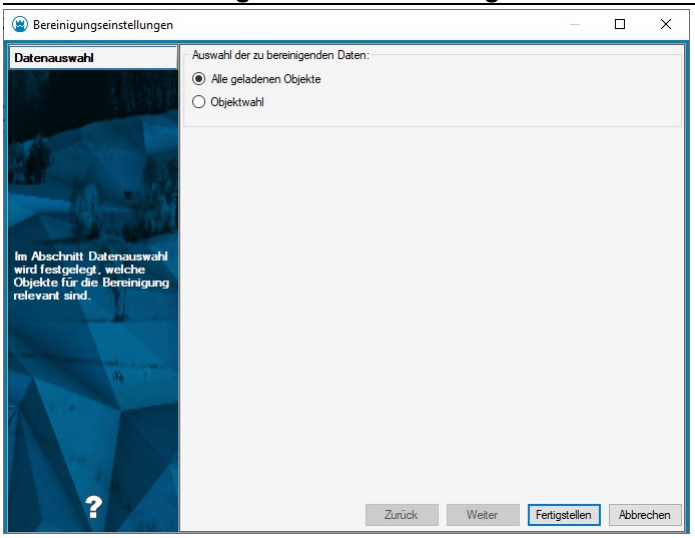
Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durck Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

Gefundene Linienzüge werden zusammengefasst und die durchgeführten Schritte im Protokoll festgehalten:



Extras

Punkt in GIS anzeigen

Menu: [Extras / Punkt in ... anzeigen]

Neben der Punktsuche in Google Maps können Sie auch beliebige weitere Suchorte nutzen. Erweitern Sie dafür die Datei

```
C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Settings\mylist.mapdef
```

oder aktivieren Sie eine darin bereits vordefinierte Suche.

Einstellungen

[MapService4] Sektion für neuen Suchort.
Name= Angezeiger Name im Menü
URL= Adresse des GIS
SRID=rmDATA:31259 benötigtes Koordinatensystem
Zeilen, die mit

```
'
```

beginnen, sind auskommentiert und werden nicht genutzt.

```
[MapService1]
Name=In Google Maps anzeigen
URL=https://maps.google.com/maps?q=<Northing>,<Easting> %20%28<Label>%29&t=m&z=15
'[MapService2]
'Name=In Bing Maps anzeigen
'URL=https://www.bing.com/maps?v=2&cp=<Northing>~<Easting>&lvl=16.0&sp=Point.<Northing>_<Easting
'[MapService3]
'Name=In AustrianMap anzeigen
'URL=https://maps.bev.gv.at/#/center/<Easting>,<Northing>/zoom/18
'[MapService4]
'Name=In GIS Burgenland anzeigen
'URL=https://gis.bgld.gv.at/WebGIS/externalcall.jsp?project=GeoDaten&x=<Easting>&y=<Northing>&s
'SRID=rmDATA:31259
```

Berichte

Koordinatenverzeichnis

Erstellen eines Koordinatenverzeichnis im Word-Format.

Menu: [Berichte / Koordinatenverzeichnis]

Beim Starten des Befehls wählen Sie
Punkte aus der Grafik,

alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder
alle Punkte
Rubrik-Zuordnung
Hier wählen Sie zunächst die Vorlagen-Datei
Es werden alle gewählten Punkte aufgelistet
Diese können mittels Drag&Drop zwischen den Rubriken verschoben werden
Neue Rubriken können eingefügt werden
Der Name der Rubriken kann geändert werden
Export-Einstellungen
Vorlage: Auswahl der Word-Vorlagendatei
Dateiname: Hier stellen Sie Pfad und Dateiname des neuen Dokuments ein

Formattabelle und Word-Vorlagendatei

Die Vorlagendatei, die Sie in der Rubrikzuordnung auswählen, verweist auf eine Formattabelle. Formattabellen müssen die Dateiendung *.layouttable haben und sind in den *Reports*-Verzeichnissen abgelegt.
In der Formattabelle können in der Sektion [Format] für jedes Attribut folgende Parameter definiert werden:

```
<Attributname#Nachkommastellen (nur bei Gleitkommazahlen)>          =  Spalte von, Spalte bis, Ausricht
ung: (L)inks/(R)echts/(M)ittig, Spaltenüberschrift
```

```
[Format]
<Internal~Name>           =  8, 14, L, Punkt
<Internal~East#2>         = 19, 31, R, Y [m]
<Internal~North#2>        = 32, 44, R, X [m]
<Internal~Elevation#2>    = 49, 67, R, Höhe
```

> Anders als beim Koordinatenverzeichnis für den Plan, werden beim Erstellen einer Word-Datei nur die Anzahl und Reihenfolge der Attribute, sowie die Spaltenüberschriften berücksichtigt. Die Formatierung des Textes wird aus der Word-Vorlagendatei übernommen.
> Achten Sie darauf, dass die Anzahl der Attribute in der Formattabelle und in der Word-Vorlagendatei übereinstimmt.

KVZ - Strukturierter Plan

Erstellen eines Koordinatenverzeichnis für den strukturierten Plan im Format PDF/A-1b.

Menu: [Berichte / KVZ - Strukturierter Plan]

> ⚠ Für diese Funktion benötigen Sie die Fachschale Teilungsplan AT und die Fachschale Vermessung.

Beim Starten des Befehls wählen Sie
Punkte aus der Grafik,
alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder
alle Punkte
In der ersten Registerkarte können Sie die Punktklassifizierungen setzen
In der Rubrik-Zuordnung wählen Sie die Vorlagen-Datei
Es werden alle gewählten Punkte aufgelistet.
Diese können mittels Drag&Drop zwischen den Rubriken verschoben werden
Neue Rubriken können eingefügt werden
Der Name der Rubriken kann geändert werden
Pro Rubrik kann mittels Doppelklick die Ausgabe von ETRS-Koordinaten aktiviert werden
In den KVZ-Einstellungen können Sie folgende Einstellungen setzen:

Katastralgemeinden: Die im Projekt bearbeiteten Katastralgemeinden (es wird nur die erste KG in das Dokument geschrieben)
Ausgabe der Höhen: Hier stellen Sie ein, ob die Höhen der Punkte ausgegeben werden sollen
Auswahl von ETRS-Koordinaten automatisch
ja: Die Auswahl der Messdatengruppen/Koordinatendatenbanken für die ETRS-Koordinaten erfolgt automatisch
nein: Sie werden zur Registerkarte "Datenauswahl" weitergeleitet
Rutschgebiet: Hier stellen Sie ein, ob Ihr Plan in einem Gebiet mit Bodenbewegung liegt. Wenn ja, ist eine Gegenüberstellung von Naturstandskoordinaten und amtlichen Koordinaten notwendig.
ja: Ermöglicht die Auswahl einer Koordinatendatenbank für die amtlichen Koordinaten
nein: Die Auswahl der Koordinatendatenbank ist nicht verfügbar
Vorlage: Hier wählen Sie die Vorlagendatei (diese muss im Format PDF/A-1b sein)
Dateiname: Hier stellen Sie Pfad und Dateiname des neuen Dokuments ein
Seitennummerierung für Startseite: Hier stellen Sie die Seitennummer für die erste Seite des erzeugten Dokuments ein
Geschäftszahl
Überschrift
In der letzten Registerkarte wählen Sie pro Rubrik die Messdatengruppen, bzw. Koordinatendatenbanken für die ETRS-Koordinaten aus
Wenn es für einen Punkt mehrere ETRS-Koordinaten gibt, werden Sie zur Nachselektion weitergeleitet

VermV - Transformation

Erstellen eines Berichts für den Anschluss an das Festpunktfeld mittels Transformation.

Menu: <Berichte / VermV - Transformation&rt;

> ⚠ Für diese Funktion benötigen Sie die Fachschale Teilungsplan AT und die Fachschale Vermessung.

Einstellungen

Berechnung: Hier wählen Sie die Transformation aus, für die der Bericht erstellt werden soll
Vorlage: Auswahl der Vorlagendatei (.docx)
Dateiname: Hier stellen Sie Pfad und Dateiname des neuen Dokuments ein
Geschäftszahl
verwendeter Korrekturdatendienst

Anpassung der Vorlagendatei

Die Vorlagendatei kann individuell angepasst werden. Es muss lediglich darauf geachtet werden, dass die durch Spitzklammern gekennzeichneten <Variablen-Platzhalter&rt; vorhanden sind.
Einheiten werden in eckigen Klammern geschrieben.

Schlüssel der Variablen-Platzhalter

Allgemeine Parameter

```
- <BUS_NUM> Geschäftszahl
- <REF_SERVICE> Korrekturdatendienst
- <PRIME_MERIDIAN> Bezugsmeridian
```

Berechnete Transformationsparameter

- <TRANS_EAST> Verschiebung Rechtswert
- <TRANS_NORTH> Verschiebung Hochwert
- <ROT> Drehung
- <SCALE_ORIG> Maßstab absolut
- <SCALE_CONV> Maßstab in ppm
- <ROT_POINT_EAST> Drehpunkt Rechtswert
- <ROT_POINT_NORTH> Drehpunkt Hochwert

Passpunkte

- <P_NR> Punktnummer
- <P_X> ETRS-Koordinate X
- <P_Y> ETRS-Koordinate Y
- <P_Z> ETRS-Koordinate Z
- <MEAS_DAT> Messdatum der ETRS-Koordinate
- <T_EAST> Rechtswert transformiert
- <T_NORTH> Hochwert transformiert
- <O_EAST> Rechtswert amtlich
- <O_NORTH> Hochwert amtlich
- <D_EAST> Differenz Rechtswert
- <D_NORTH> Differenz Hochwert
- <D_POS> Differenz Lage

Transformierte Punkte

- <ETRS_NR> Punktnummer
- <E_X> ETRS-Koordinate X
- <E_Y> ETRS-Koordinate Y
- <E_Z> ETRS-Koordinate Z
- <E_EAST> Rechtswert transformiert
- <E_NORTH> Hochwert transformiert
- <E_HEI> Höhe transformiert
- <HEI_C> Platzhalter für die Spaltenüberschrift "Höhe" (wird bei 2D-Transformationen nicht ausgegeben)
- <HEIGHT_REF> bzw. <HEIGHT_REF_MESSAGE> Platzhalter für Informationen zum Höhenbezug (wird bei 2D-Trans
formationen nicht ausgegeben)

Fachschalen

FME Geodatabase Provider

Versionsinformation

Allgemeines

Der rmDATA GeoDB Provider für FME Desktop erlaubt es, rmDATA Geodatabase Dateien (Private) bzw. Oracle und SQL Server Datenbanken (Enterprise) mit FME zu lesen und zu schreiben.
Der Provider beschränkt sich dabei auf das Lesen und Schreiben der Geodaten selbst; Konfiguration und Darstellungsstile können nicht geschrieben werden. Der Provider kann diese jedoch für das Übertragen des Datenschemas berücksichtigen.

Systemvoraussetzungen

FME-Version	FME Desktop und Server (*) 2022 oder 2023
rmDATA GeoMapper	Version 2024.1
rmDATA GeoDesktop	Version 2024.1

Installation

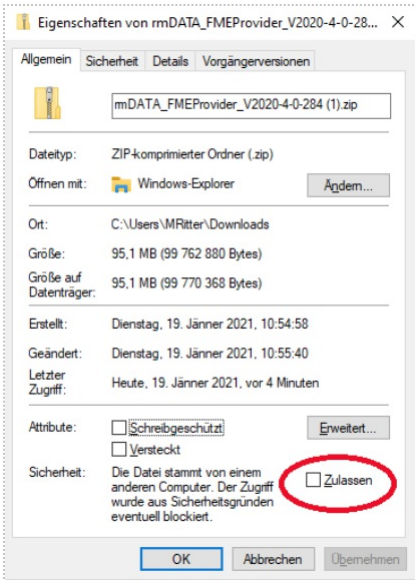
Für die Installation am eigenen Rechner können Sie das Setup nutzen.

> ⓘ Wenn Sie mehrere FME-Versionen auf Ihrem Rechner einsetzen, dann müssen Sie die Komponente manuell kopieren. (Siehe nächstes Kapitel)

Installation am FME Server

> ⓘ Voraussetzung ist die installierte .NET 8 Desktop Runtime.

Der Provider steht für die 64 Bit Versionen von FME zur Verfügung.
Der FME Provider wird in einem ZIP-Verzeichnis geliefert. Um ihn einsetzen zu können führen Sie folgende Schritte aus:
Nach dem Download der Zip-Datei sperrt Windows die enthaltenen Komponenten und man kann den Provider nicht einsetzen. Daher öffnen Sie die Eigenschaften der Zip-Datei im Windows-Explorer und aktivieren Sie wie im Bild gezeigt durch Anhaken von "Zulassen" den Zugriff auf die Zip-Datei.



Entpacken Sie die ZIP-Datei
Starten Sie aus dem Unterordner **"Admin"** die Batch-Datei rmDATA_LicenseInstaller_installieren.bat um das Schutzsystem zu installieren.
(Nur einmal bei der Erstinstallation notwendig)
Kopieren Sie den Inhalt aus dem Unterordner **"Root"** in Ihr FME-Programmverzeichnis (z.B.: unter C:\Program Files\FME)
Für FME Server kopieren Sie die Dateien aus dem Unterordner **"Server"** in den Ordner vom FME-Server (z.B.: C:\Program Files\FMEServer\Server)

Version 2024.4

Allgemein

Freigabe für rmDATA GeoDesktop 2024.4 und für rmDATA GeoMapper 2024.4
Technische Umstellung
Aufgrund einer technischen Umstellung auf .NET 8 muss bei der Installation des FMEProviders über eine ZIP-Datei dafür gesorgt werden, dass die **.NET 8 Desktop Runtime** installiert sein muss.
Wenn Sie das normale Setup nutzen, brauchen Sie nichts zu beachten.

Version 2024.2

Allgemein

Freigabe für rmDATA GeoDesktop 2024.2 und für rmDATA GeoMapper 2024.2

Korrekturen

Besonderheiten Konfiguration
Wenn in der Konfiguration bei den grafischen Schlüsseln expressions oder Attribute verwendet werden, dann werden diese beim Lesen der Daten ignoriert.

Version 2023.4

Allgemein

FMEFLow
Die rmDATA Provider stehen auch in FMEFLow zur Verfügung.

Version 2023.2

Writer

Bögen mit extrem großen Radius
Bögen mit extrem großen Radius, die quasi bereits Geraden darstellen, werden automatisch als Geraden geschrieben.

Version 2023.1

Logging
Verbesserungen am Logging
fehlende oder unbekannte Objekttypen
Korrektur bei der Behandlung von Objekten mit fehlendem oder unbekanntem Typ

Version 2022.3

Setup
Für die Installation steht zusätzlich zur ZIP-Datei auch ein Setup bereit.

Version 2022.2

Freigabe für FME Desktop und FME Server Version 2022

> ⚠ ACHTUNG: Der Provider kann nicht in älteren FME-Versionen eingesetzt werden!

Freigabe für rmDATA GeoDesktop 2022.2 und für rmDATA GeoMapper 2022.2

Version 2021.4

Freigabe für rmDATA GeoDesktop 2021.4 und für rmDATA GeoMapper 2021.4

Version 2021.3

Polygonale Abfrage
Eine geometrische Einschränkung wird beim Feature Reader ausgewertet und so werden nur die Objekte innerhalb gelesen.

Allgemeines

Quick Facts

Format Bezeichner	RMGEODB (Privat) RMEGEODB (Enterprise Oracle) RMEGEODBSQLSERVER (Enterprise SQL Server)
Reader/Writer	Beides
Licensing Level	FME Professional
Abhängigkeiten	.NET 4.6.1
Feature Type	Objekttypname
Dateiendung	Private: .geodb3
Automatische Übersetzung	Nein
Benutzerdefinierte Attribute	Ja
Unterstützung für Koordinatensysteme	Teilweise
Unterstützung für Farbe	Nein
Räumlicher Index	Ja
Schema erforderlich	Ja
Unterstützung von Transaktionen	Ja
Geometrietyp	rmgeodb_type
Unterstützung von Zeichensätzen	Ja

Geometry Support

Aggregat	Ja
Kreis	Ja
Kreisbogen	Ja
Polygon mit Inseln	Ja
Elliptischer Bogen	Nein
Ellipse	Nein
Linie	Ja
Keine Geometrie	Nein
Punkt	Ja
Polygon	Ja
Raster	Nein
Fläche	Ja
Volumenkörper	Nein
Text	Ja
Punktwolke	Nein

Verbindungsaufbau zu einer Enterprise GeoDatenbank

Der Verbindungsaufbau zu einer Enterprise Geodatenbank erfolgt über folgende Verbindungssyntax:
Oracle:
USER ID=SCHEMAUSER;PASSWORD=PASSWORT;DATA SOURCE=//HOST:PORT/SERVICE
SQL Server:
Hostname, Port, Datenbankname, Benutzername und Passwort müssen angegeben werden.

⚠ Windows Authentifizierung wird nicht unterstützt!

Reader Parameter

Allgemeines

Der rmDATA Geodatabase Reader beinhaltet 6 Parameter:
Representation
View
Scale
Maximum objects per tile

Version
Search_Envelope
Zu beachten ist, dass die Werte Representation, View, Scale und Version in der Geodatenbank definiert sein müssen. Des Weiteren ist der Filter nach Featureklassen nur aktiv, wenn jeder dieser 4 Parameter definiert ist. Ansonsten wird für das Laden der Daten nur der geometrische Parameter Search_Envelope als Ladefilter verwendet. Das kann insbesondere bei Enterprise Geodatenbanken zu längeren Ladezeiten führen.

REPRESENTATION

Dieser Parameter dient zum Setzen der aktiven Darstellung in der Geodatenbank. Das Keyword ANY bewirkt, dass die aktive Darstellung nicht verändert wird und die Featureklassen beim Auslesen des Schemas nicht gefiltert werden.

VIEW

Dieser Parameter dient zum Setzen der aktiven Ansicht in der Geodatenbank. Das Keyword ANY bewirkt, dass die aktive Ansicht nicht verändert wird und die Featureklassen beim Auslesen des Schemas nicht gefiltert werden.

SCALE

Dieser Parameter dient zum Setzen des aktiven Maßstabs in der Geodatenbank, für welchen die Daten aufbereitet werden. 1000 entspricht dabei 1:1000, wo 1mm im Plan 1m in Wirklichkeit entspricht.

> ⚠ Wenn Sie versäumen, einen Maßstab anzugeben, dann kann dies zu ungültig ausgelesenen Werten, zum Beispiel negativen Texthöhen, führen.

Maximum objects per tile

Beim Lesen aus einer Geodatenbank wird die Datenquelle bei Bedarf in einzelne Kacheln unterteilt, welche dann nach und nach in den Arbeitsspeicher geladen werden. Dadurch wird der Speicherverbrauch reduziert, da immer nur eine Kachel im Arbeitsspeicher geladen ist.
Mit diesem Parameter kann gesteuert werden, wie viele Objekte maximal in einer Kachel vorkommen dürfen. Der Standardwert ist 15000.

VERSION

Dieser Parameter dient zum Setzen der aktiven Version in der Geodatenbank. Das Keyword ANY bewirkt, dass die aktive Version nicht verändert wird und die Featureklassen beim Auslesen des Schemas nicht gefiltert werden. Der Wert muss in der Geodatenbank definiert sein.

SEARCH ENVELOPE

Dieser Parameter dient zum räumlichen Einschränken der zu lesenden Features. Der Wert ist eine whitespace-deliminierte Zeichenkette mit folgendem Format:
<minx> <miny> <maxx> <maxy>

Writer Parameters

REPRESENTATION

Dieser Parameter dient zum Setzen der aktiven Darstellung in der Geodatenbank. Das Keyword ANY bewirkt, dass die aktive Darstellung nicht verändert wird.

VIEW

Dieser Parameter dient zum Setzen der aktiven Ansicht in der Geodatenbank. Das Keyword ANY bewirkt, dass die aktive Ansicht nicht verändert wird.

SCALE

Dieser Parameter dient zum Setzen des aktiven Maßstabs in der Geodatenbank. Der Parameter ist optional, der Standardwert ist 1000.
Beim Schreiben einer geodb wird der Maßstab auf die berechneten *OffsetAbscissa* und *OffsetOrdinate* der Beschriftungen angewendet.

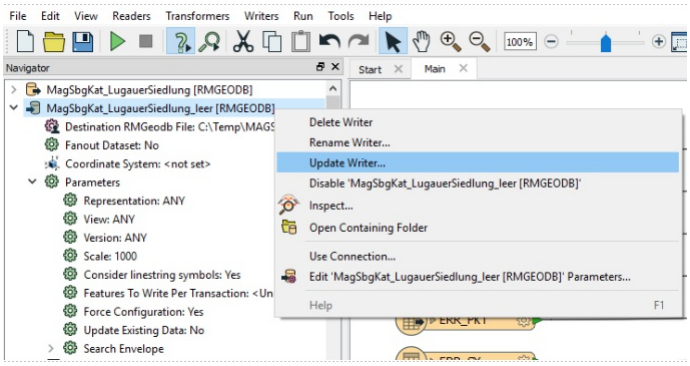
VERSION

Dieser Parameter dient zum Setzen der aktiven Version in der Geodatenbank. Das Keyword ANY bewirkt, dass die aktive Version nicht verändert wird und die Daten in die sichtbare Version der Geodatabase geschrieben werden.

Use Transactions, Features To Write Per Transaction

Der Parameter "Use Transactions" legt fest ob Transaktionen verwendet werden sollen.
Ist der Parameter auf NO gesetzt, werden alle Features im Arbeitsspeicher gehalten und erst zum Schluss in die Zielgeodatenbank geschrieben.
Ist der Parameter auf YES gesetzt, werden die Features nach einer bestimmten Anzahl in die Zieldatenbank geschrieben und danach aus dem Arbeitsspeicher entfernt, wodurch Speicher gespart wird. Diese Anzahl wird durch den Parameter "Features To Write Per Transaction" festgelegt.
Da für Linienzugsymbole alle Features im Arbeitsspeicher gehalten werden müssen, werden diese nur geschrieben, wenn "Use Transactions" auf NO gesetzt ist. Bei YES werden Linienzugsymbole ignoriert.
Der Parameter "Features To Write Per Transaction" kann nur gesetzt werden, wenn Transaktionen verwendet werden.

> ⓘ In bestehenden Workbenches muss beim Writer die Option "Update Writer" durchgeführt werden, damit die neue Option "Use Transactions" in den Parametern sichtbar wird.



FORCE CONFIGURATION

Dieses Flag ist reserviert, der einzige mögliche Wert ist YES.

Update existing data

Dieser Parameter legt fest, ob die Daten der Zieldatenbank aktualisiert werden sollen. Es bedeutet, dass vor dem Schreiben ein Objekt mit derselben ID in der Zieldatenbank gesucht wird. Im Falle eines Treffers wird dieses Objekt mit dem neu zu schreibenden Datensatz überschrieben.

Formatparameter: Truncate Objecttype

Der Parameter Truncate Objecttype bewirkt, dass vor dem ersten Schreibvorgang alle Objekte des Objekttyps aus der Zieldatenbank gelöscht werden. Dieser Parameter wird für jeden Feature Type separat angegeben. Sie können den Parameter im Feature Type Property Dialog unter der Registerkarte Format Parameters finden.

Feature Representation

Beschriftungen

Allgemein

Die Beschriftungsschlüssel werden für jede Objektklasse ausgewertet. Sie beinhalten die Darstellungsinformationen für die Beschriftungen des jeweiligen Objektes. Dazu gehören folgende Formatattribute:

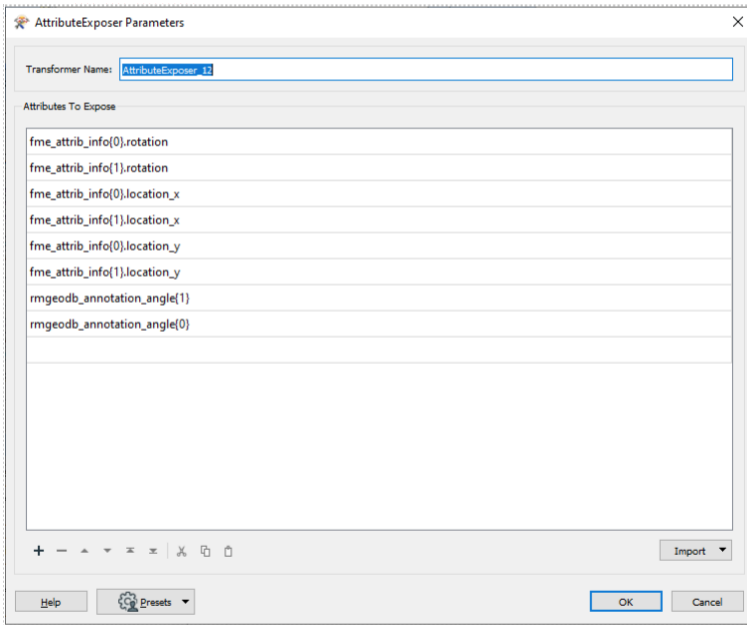
Attribut Name	Attributwert
rmgeodb_annotation_RW	Liste mit Rechtswerten der Beschriftungen. Die Anzahl der Elemente in den Listen für _RW, und _HW muss gleich sein.
rmgeodb_annotation_HW	Liste mit Hochwerten der Beschriftungen. Die Anzahl der Elemente in den Listen für _RW und _HW muss gleich sein.
rmgeodb_annotation_textvalue	Liste mit den Textinhalten der Beschriftungen. Bitte beachte Sie, dass bei konfigurierten Attributen beim Schreiben in eine Geodatabase mittels Attribute Remover entfernt werden sollte.
rmgeodb_annotation_angle	Liste der relativen Winkel der Beschriftungen.
rmgeodb_annotation_visible	Liste mit den Informationen, ob eine Beschriftung sichtbar ist oder nicht. Mögliche Werte: • false • true
rmgeodb_annotation_align	Liste der Ausrichtungen der Beschriftungen. Dies sind ganzzahlige Werte mit folgender Bedeutung: 1…Oben links 2… Oben zentriert 3… Oben rechts 4… Mitte links 5… Mitte zentriert 6… Mitte rechts 7… Unten links 8… Unten zentriert 9… Unten rechts
rmgeodb_annotation_height	Liste der Texthöhen einzelner Beschriftungen *De facto* kann hiermit auch die Texthöhe eines konkreten Text-Objekts adressiert werden; dort ist*rmgeodb_annotation_height0* synonym für*rmgeodb_textheight*.
rmgeodb_annotation_displacement	Liste der Verschiebungsbasen der Beschriftungen. Dies sind ganzzahlige Werte mit folgender Bedeutung: 1… Koordinatensystem 2… Blattrand 3… Basisobjekt *Hinweis:* Der Wert beeinflusst die für das Schreiben als Geodatenbank berechnete, relative Verschiebung von Beschriftungen*).
rmgeodb_annotation_rotate	Liste der Verdrehungsbasen der Beschriftungen. Dies sind ganzzahlige Werte mit folgender Bedeutung: 1… Koordinatensystem**) 2… Blattrand 3… Benutzereingabe**) 4… Basisobjekt *Hinweis:* Der Wert beeinflusst die für das Schreiben als Geodatenbank berechnete, relative Verschiebung von Beschriftungen.
rmgeodb_annotation_straighten	Gibt an, ob eine Beschriftung lesbar gedreht wird, wenn sie durch ihre Verdrehung ansonsten auf den Kopf gestellt erscheinen würde. True… Text gerade drehen False… Text unverändert

⚠ FME erwartet, dass Listenattribute bei 0 beginnend ohne Unterbrechung nummeriert angegeben werden (z.B. 1, 3, 5, ... ist nicht zulässig). Da die Beschriftungssektionen in rmDATA GeoDBs aber nicht immer bei 1 beginnen und durchaus "Lücken" entstehen können (z.B. wenn es die Beschriftungen 1, 3, und 5 gibt, 2 und 4 aber nicht), wird vom GeoDB Reader ein zusätzlicher Parameter ausgegeben ("rmgeodb_annotation_sid"), bei dem pro Attributindex die zugehörige Sektionsnummer angeführt wird (z.B. rmgeodb_annotation_sid0 = 1, rmgeodb_annotation_sid1 = 3, rmgeodb_annotation_sid2 = 5).
Beim GeoDB Writer kann das Listenattribut "rmgeodb_annotation_sid" entsprechend verwendet werden, um Einfluss darauf zu haben, welche Beschriftungs-Sektion verändert werden soll. Hier kann man u.a. den FME-Transformer "AttributeManager" heranziehen.

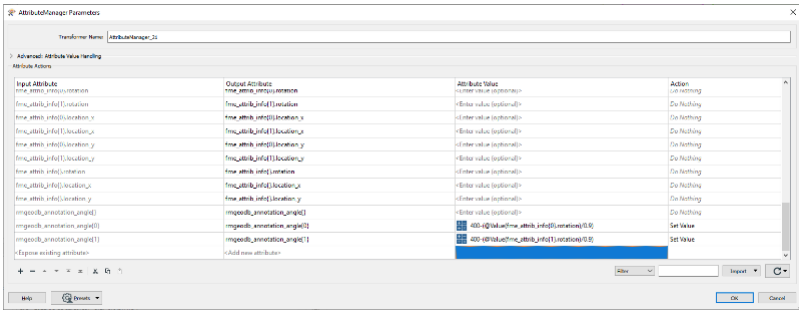
*) Die Verschiebungsbasis für Beschriftungen hängt maßgeblich von der Art des beschrifteten Objekts ab. Bei Punkten ist bei "Basisobjekt" die Verschiebeachse immer auch nach der Rotation des Symbols verdreht. Daher ist bei Verfügbarkeit absoluter Beschriftungskoordinaten die Einstellung "Koordinatensystem" zu wählen. Bei 2-Punkt- und 3-Punkt-Symbolen hingegen richtet sich "Basisobjekt" *immer* nach der Richtung vom ersten zum zweiten Punkt, ungeachtet weiterer Symbolverdrehung.
**) Die Verdrehungen "Koordinatensystem" und "Benutzereingabe" sind im Endergebnis gleich, ein mit "Benutzereingabe" konfiguriertes Objekt bewirkt jedoch eine Eingabeaufforderung beim manuellen Einfügen.

Beispiel für das direkte Setzen von Beschriftungen:

Mit dem AttributeExposer werden Attribute für den Winkel bereitgestellt:

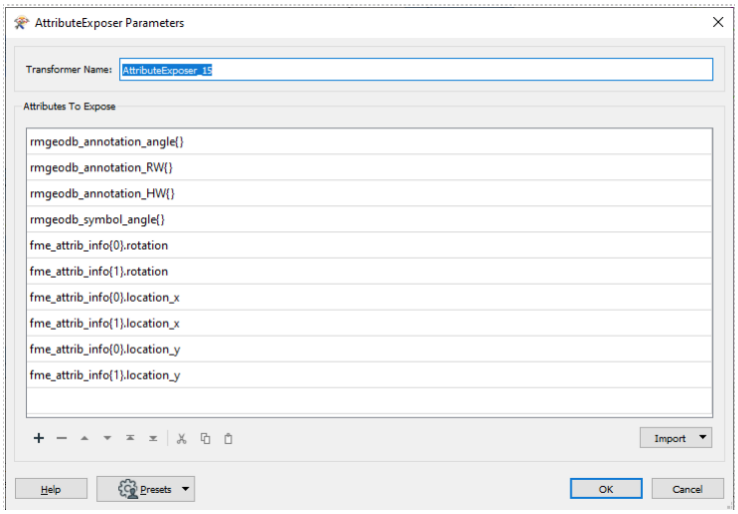


Dann kann man im AttributManager den Winkel für die 1. Und 2. Beschriftung setzen:

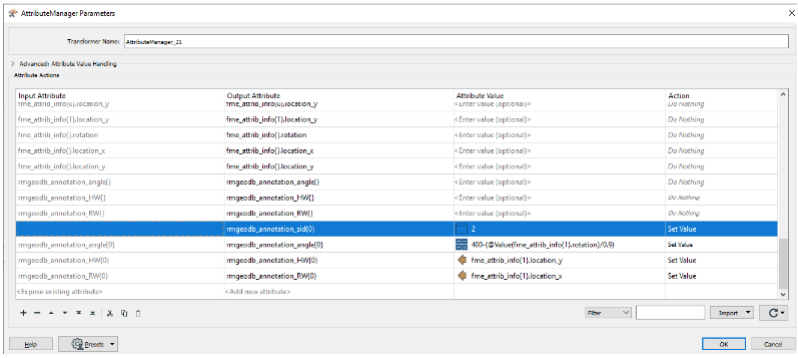


Beispiel für das Arbeiten mit rmgeodb annotation sid

Mit dem Exposer werden die Rechtswerte, Hochwerte und Winkel der Beschriftungen bereit gestellt.



Da nur die 2. Beschriftung (Annotation2) in der geodb geschrieben werden soll, wird rmgeodb_annotation_sid{0} auf 2 gesetzt. Damit spart man sich auch alle Werte für die anderen Beschriftungen zu setzen.
Dann setzt man rmgeodb_annotation_angle{0} auf den gewünschten Wert. Der FMEProvider weist diesen Wert (durch die Angabe von rmgeodb_annotation_sid{0}=2) der Annotation2 zu.
Achtung: In der geodb fangen die Annotations mit der Nummer 1 an.



Punkte

Einfache Punkte. Multipunkte werden beim Schreiben auf einzelne Punkte mit identischen Attributen, aber unterschiedlichen IDs aufgeteilt.
rmgeodb_type: rmgeodb_point

Attribut Name	Attributwert
rmgeodb_symbol_angle	Liste der relativen Winkel mehrerer konfigurierter Symbole am selben Punkt; wollen Sie nur ein bestimmtes Symbol verdrehen, dann können Sie die bei den Beschriftungen beschriebene *rmgeodb_annotation_sid* Logik anwenden. Das hierfür vorgesehene Attribut heißt ***rmgeodb_symbol_sid***
rmgeodb_angle (obsolet)	Relativer Winkel des *ersten* konfigurierten Symbols des Punktes; diese Eigenschaft wurde bei der Einführung von*rmgeodb*_symbol_angle aus Kompatibilitätsgründen beibehalten.
<weitere Attribute lt. Konfiguration>	Je nach Konfiguration

Linien

Linien können aus linearen Segmenten und Kreisbögen bestehen. Multi-Polylinien werden beim Schreiben auf einzelne Polylinien mit identischen Attributen, aber unterschiedlichen IDs aufgeteilt.
rmgeodb_type: rmgeodb_line

Attribut Name	Attributwert
Attribute lt. Konfiguration	Je nach Konfiguration

Flächen

Flächen, die durch lineare Segmente oder Kreisbögen umrandet sind und Inseln haben können. Multi-Flächen werden beim Schreiben in einzelne Flächen mit identischen Attributen, aber unterschiedlichen IDs aufgeteilt.

rmgeodb_type: rmgeodb_area

Attribut Name	Attributwert
rmgeodb_area_insertpoint_east	x Koordinate des Flächeneinsetzpunktes
rmgeodb_area_insertpoint_north	y Koordinate des Flächeneinsetzpunktes
<weitere Attribute lt. Konfiguration>	Je nach Konfiguration

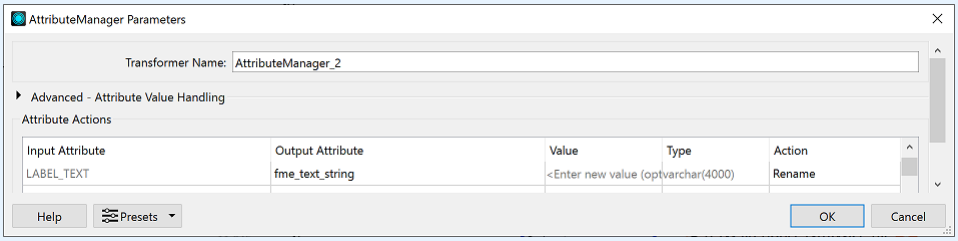
Texte

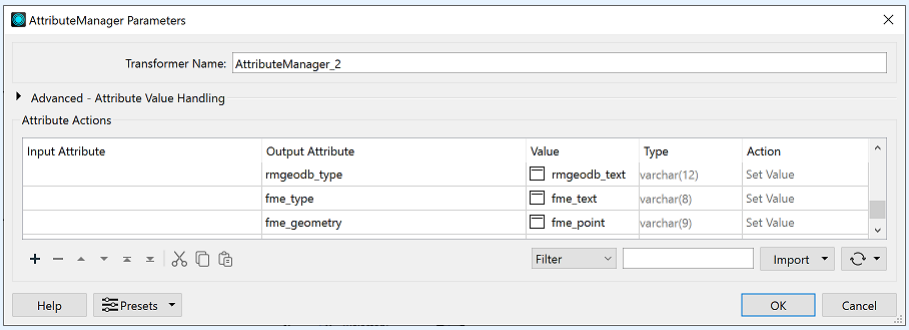
rmgeodb_type: rmgeodb_text

Attribut Name	Attributwert
rmgeodb_textheight	Texthöhe
Attribute lt. Konfiguration	Je nach Konfiguration

ⓘ Zum Schreiben eines Textes müssen folgende Attribute gesetzt werden:

- Der Text muss im Attribut **fme_text_string** und in **Internal~TextValue** stehen
- **rmgeodb_type** muss auf **rmgeodb_text** gesetzt werden
  Das kann man z.B. mit dem Attributmanager erreichen





2-Punkt Symbole

Mehrpunktsymbole werden in FME als Multi-Punkte dargestellt. Ein 2-Punkt Symbol muss ein Aggregat oder Multi-Punkt mit mindestens 2 Punkten sein. Zusätzliche Punkte werden ignoriert und verursachen eine Warnung.
rmgeodb_type: rmgeodb_symbol2

Attribut Name	Attributwert
Attribute lt. Konfiguration	Je nach Konfiguration

3-Punkt Symbole

Mehrpunktsymbole werden in FME als Multi-Punkte dargestellt. Ein 3-Punkt Symbol muss ein Aggregat oder Multi-Punkt mit mindestens 3 Punkten sein. Zustätzliche Punkte werden ignoriert und verursachen eine Warnung.
rmgeodb_type: rmgeodb_symbol3

Attribut Name	Attributwert
Attribute lt. Konfiguration	Je nach Konfiguration

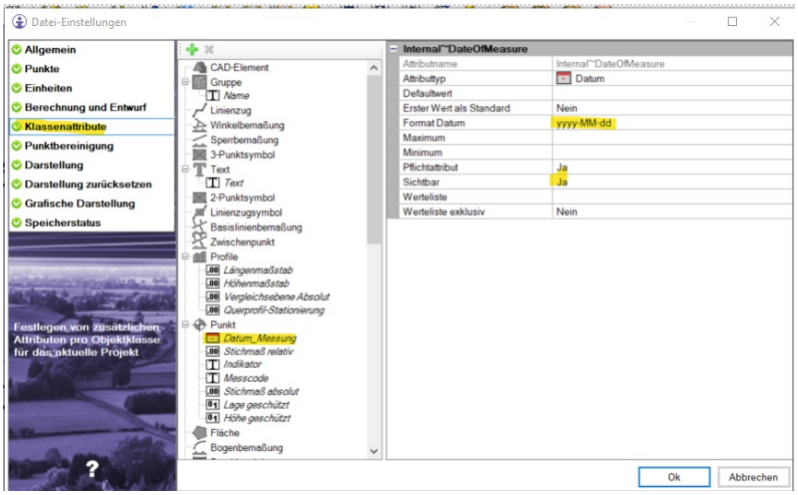
Linienzugsymbole

Linienpunktsymbole werden in FME als Punktgeometrie dargestellt. Eine explizite Zuordnung zu einer Line ist nicht notwendig oder möglich, die Zuordnung passiert automatisch.
Wenn über FME in der GeoDesktop Geodatabase Linienzugsymbole erzeugt werden, muss mit dem FME-Attribute-Creator das Attribut <rmgeodb_type>=rmgeodb_linesymbol gesetzt werden.
rmgeodb_type: rmgeodb_linesymbol

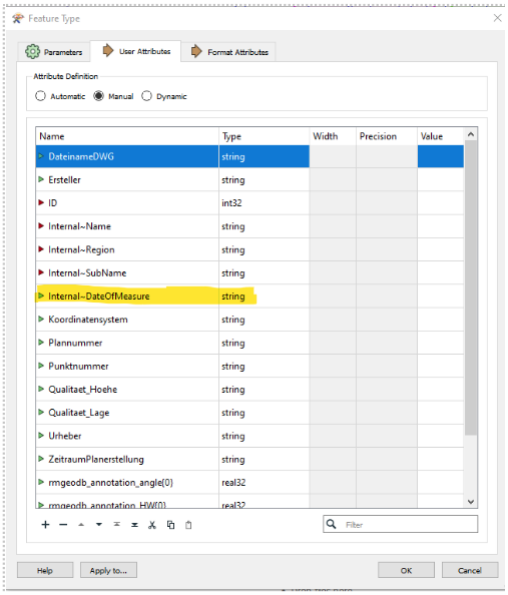
Attribut Name	Attributwert
rmgeodb_linesymbol_displacement	Ganzzahliger Wert, um die Verschiebungskonfiguration anzugeben. 1…Koordinatensystem 2…Blattrand 3…Basisobjekt Standardwert: 2
rmgeodb_linesymbol_rotate	Ganzzahliger Wert, um die Verdrehungskonfiguration anzugeben. 1…Koordinatensystem 2…Blattrand 3…Basisobjekt Standardwert: 3
<weitere Attribute lt. Konfiguration>	Je nach Konfiguration

Befüllen von Klassenattributen

Beispiel: „Internal~DateOfMeasure“ (Datum_Messung).
Das Klassenattribut „Datum_Messung“ muss in der geoDB aktiviert werden.
Das Attribut wird als „Internal~DateOfMeasure“ angesprochen und muss entsprechend der Formatdefinition in der geodb erzeugt werden (z.B. yyyy-MM-dd)



Zum Schreiben muss das Attribut in der Objektklasse des Writers als User Attribute definiert sein:



Nicht unterstützte Objektklassen

Alle in Punkt 4 nicht aufgelisteten Objektklassen werden vom FME-Provider nicht unterstützt. Dazu gehören u.a.:
Bemaßungen
Gruppenobjekte
Punktmarkierungen

Profile
Geländemodell
Volumenberechnung
CAD-Element

CodeGrafik

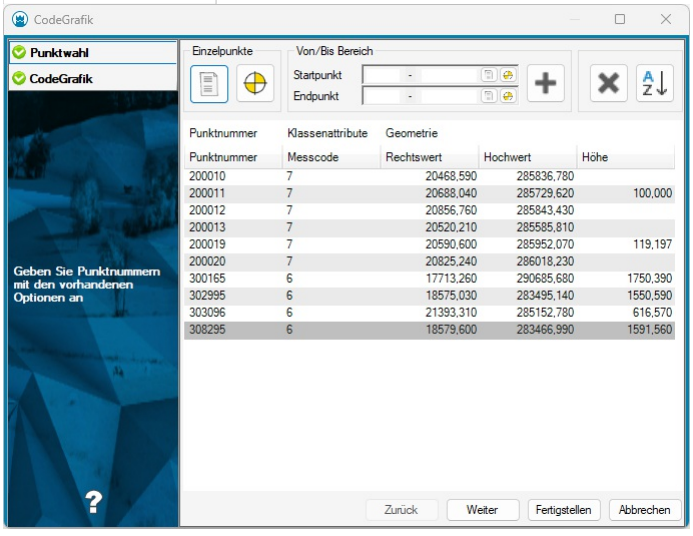
CodeGrafik

CodeGrafik erstellt aus Ihren codierten Messungen automatisch einen Plan mit allen Punkten, Symbolen, Linienzügen, Flächen und Texten.

> ⓘ Diese Funktion ist nur im Modul CodeGrafik verfügbar!

Siehe auch:
Wahl der Daten
Messcodes
Aufnahme von Attributen
Darstellung von Punkten
Darstellung von Symbolen
Darstellung von Linienzügen
Darstellung von gruppierten Linien
Aufnahme mit Maßband-Codierung
Aufnahme durch Messreihenfolge
Darstellung von Texten
Darstellung von Flächen
Messcodezuordnung

CodeGrafik – Wahl der Daten



Punktwahl

Automatische Vorauswahl
Beim Aufruf der Funktion werden alle Punkte des Projekts in die Liste übernommen.
Punktnummernbereich
Wählen Sie die Punkte durch Angabe der Start- und der Endpunktnummer aus. Mit
+ fügen Sie die Punkte in die Liste ein.
Auswahl einzelner Punkte aus Liste oder Grafik
Mit

 fügen Sie Punkte aus der Punktliste hinzu.

Mit

 fügen Sie Punkte aus der Grafik hinzu.

Bearbeiten der Punktliste

Mit

 sortieren Sie die Punkte alphanumerisch aufsteigend.

Mit

 entfernen Sie die ausgewählten Punkte aus der Liste.

> ⓘ Die Punkte werden in der aufgelisteten Reihenfolge hochgezeichnet.

CodeGrafik

Messcodezuordnung: Die Messcodezuordnung enthält die Übersetzung der Messcodes auf die grafische Darstellung.

> ⓘ Sie können die passende Messcodezuordnung bereits in den Dateieinstellung bzw. in Ihrer Dateivorlage vorauswählen.

> ⓘ Zu Beginn der Planerstellung wird die Messcodezuordnung geprüft. Sollte hier ein Fehler entdeckt werden, wird dieser protokolliert. Schalten Sie daher das Protokoll ein, um ev. Fehlermeldungen zu sehen!

CodeGrafik –Messcodes

Mit einem Messcode geben Sie an, wie der Punkt im Plan dargestellt werden soll. Dabei kann ein Messcode sowohl als Vermessungspunkt und als Punkt eines Linienzugs interpretiert werden. Sie brauchen dafür den Messcode nicht doppelt aufnehmen. Die Steuerung erfolgt über die Messcodezuordnung.

> ⓘ Messcodes werden im Normalfall rein numerisch aufgenommen, damit die Aufnahme im Feld schnell und einfach möglich ist. Sie können aber auch Buchstaben im Messcode verwenden.

Mehrere Messcodes zu einem Punkt werden durch einen Strichpunkt getrennt.

> ✎ `100;30;50`
>
> für die 3 Messcodes 100, 30 und 50

ⓘ Die Zeichen Doppelpunkt (:), Strichpunkt (;), Ist-Gleich-Zeichen(=) und Punkt (.) sind fix in rmGEO und können daher nicht in den Attributwerten verwendet werden. Sollten die Zeichen dennoch notwendig sein, nutzen Sie die Übersetzungstabellen (siehe Beschreibung der Messcodezuordnung).

Aufbau von Messcodes mit Attributen

Zu einem Punkt können mehrere Messcodes mit unterschiedlichen Attributen aufgenommen werden. Der Aufbau wird an folgendem Beispiel erklärt:

```
100.3.4:300:u=1500;120
```

- **100.3.4:300:u=1500**
  - **100** Messcode 100
  - **.** Der Punkt trennt den Messcode von der Liniennummer
  - **3** Angabe von Linieninformationen (optional)
  - **.** Der Punkt trennt die Liniennummer von der Geometrieangabe
  - **4** Geometrie der Linie (optional)
  - **:** Der Doppelpunkt trennt den Messcode von den Attributen. Im Beispiel an 2 Attributen, die auf verschiedene Weisen aufgenommen werden. Siehe Aufnahme von Attributen
- **;** Der Strichpunkt trennt 2 Angaben
- **120** Nächster Messcode

CodeGrafik – Aufnahme von Attributen

Zu jedem Objekt können Sie Attribute aufnehmen. Der Aufbau des Messcodefelds sieht folgendermaßen aus:

Zuweisung über Attributname

Die Werte können auch direkt einem bestimmten Attribut zugewiesen werden:

Punkt	Messcode
1	100:DM=80

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	Wert-ID	AT-Name	
PT	100	Schieber			
AT			DM	Durchmesser	Die Zeilen für die Attribute müssen dem Objekttyp unmittelbar folgen. Mit Wert-ID wird die Attributbezeichnung im Messcode und mit AT-Name der Attributname in der Grafik angegeben.

ⓘ Im Konfigurationseditor erstellen Sie sich direkt eine Messgeräteliste für Ihr Gerät. Damit haben Sie das Attribut "Breite" direkt zur Auswahl und können den Wert dort eintragen.

Aufnahme über Reihenfolge:

Wenn Sie den Messcode am Gerät manuell eintippen, dann werden die Attribute entsprechend ihrer Reihenfolge ausgewertet.

Punkt	Messcode	
1	100:300;30:20:text;50	Dabei hat der Messcode 100 das 1. Attribut mit dem Wert 300 gefüllt, der 2. Messcode 30 die Attributwerte 20 und „Text“ und der letzte Messcode hat keine Attribute.

Defaultwerte

Über die Messcodezuordnung kann ein Defaultwert für ein Attribut vergeben werden. Wenn keines dieser hier beschriebenen Attributzuordnungen den Wert für das Attribut setzt, wird der Defaultwert verwendet.
Die Attributreihenfolge, die Attributnamen und die Attribute werden in der Messcodezuordnung festgelegt.

CodeGrafik – Darstellung von Punkten

Aufnahme eines Punktes

Durch die Angabe von einem Messcode wird der Punkt definiert.

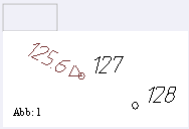
Der Punkt 10 hat den Messcode 6.
In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp
PT	6	Detailpunkt

Dann erhält der Punkt 6 den Punkttyp "Detailpunkt"

Gerichteter Punkt

Der Einsetzpunkt und der Richtungspunkt erhalten den Messcode des Punkts.
Wird ein konfigurierter gerichteter Punkt ohne Richtungspunkt erfasst, dann erhält der Punkt die Richtung 0.0.



Einsetzpunkt des Symbols ist der Punkt 127. Punkt 128 gibt die Richtung des Symbols an. Die Information „125.6“ wird aus dem Attribut zum ersten Punkt entnommen.

Punkt	Messcode	
127	70:125,6	Einsetzpunkt
128	70	Richtungspunkt

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	SY-Art
SY	70	Richtung	R

Soll das Symbol umgekehrt aufgenommen werden, dann muss vor dem 1. Messcode ein - oder die Geometrie 9 eingegeben werden.

Punkt	Messcode	
127	-70:125,6	Einsetzpunkt
128	70	Richtungspunkt

Punkt	Messcode	
127	70..9:125,6	Einsetzpunkt
128	70	Richtungspunkt

Standard-Punkttyp

Für alle Punkte, die ohne Messcode aufgenommen wurden, kann ein Standard vorgegeben werden.
Dafür wird in der Messcodezuordnung der Messcode "Standard" eingetragen.

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp
PT	Standard	Detailpunkt

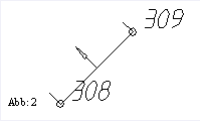
CodeGrafik – Darstellung von Symbolen

ⓘ Es ist möglich 3 Symbole gleichzeitig aufzunehmen. So kann zum Beispiel der erste Punkt einer Einfahrt aufgenommen werden, danach nimmt man einen Kanaldeckel auf und schließt danach die Einfahrt.

2-Punktsymbol

Um ein Symbol zwischen 2 Punkten einzufügen, vergeben Sie beiden Punkten den gleichen Code für das Symbol.

Einfahrt



Punkt	Messcode	
308	60	1. Punkt
309	60	2. Punkt

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	SY-Art
SY	60	Einfahrt	2

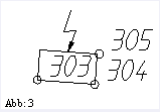
Soll das Symbol umgekehrt aufgenommen werden, dann muss vor dem 1. Messcode ein - eingegeben werden. (Das Minus kann am Gerät durch ein anderes Zeichen ersetzt werden.)

Punkt	Messcode	
308	-60	1. Punkt
309	60	2. Punkt

3-Punktsymbol

Auch hier müssen die geforderten drei Punkte den gleichen Messcode aufweisen. Die beiden ersten Vermessungspunkte dienen zur Längenbestimmung, der dritte und letzte Punkt gibt die Symbolbreite an.

Stromschaltkasten



Punkt	Messcode	
303	663	1. Punkt
304	663	2. Punkt
305	663	3. Punkt

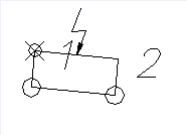
In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	SY-Art
SY	663	Stromschaltkasten	3

3-Punktsymbol mit Breitenangabe

Alternativ kann das 3-Punktsymbol auch mit einer Breitenangabe aufgenommen werden. Dabei gibt das Vorzeichen an, auf welche Seite das Symbol gezeichnet werden soll: Mit Minus (-) auf die linke Seite, mit Plus (+) bzw. ohne Vorzeichen auf die rechte Seite.

Stromschaltkasten



Punkt	Messcode	
1	663	1. Punkt
2	663:-300	2. Punkt

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	Wert-Faktor	SY-Art
SY	663	Stromschaltkasten	0,001	3

ⓘ Über die Spalte Wert-Faktor wird die Breitenangabe von Millimetern automatisch in Meter umgerechnet.

CodeGrafik – Darstellung von Linienzüge

Für Linienzüge erhält jeder Punkt den gleichen Messcode. Durch einen Punkt können auch mehrere Linienzüge verlaufen.

ⓘ Jeder Linienzug muss aus mindestens 2 Punkten bestehen.

Sie können auch mehrere Polylinien gleichzeitig aufnehmen. Es werden nur die Punkte einer Polylinienart miteinander verbunden. Lediglich, wenn Sie mehrere Polylinien einer Art aufnehmen (z.B. mehrere Häuser), dann müssen Sie der Beschreibung im nächsten Kapitel folgen.

Punkt	Messcode	
1	100	1. Punkt der Mauer
2	100	2. Punkt der Mauer
3	120	1. Punkt des Zauns
4	100	Fortführung der Mauer
5	100;120	Fortführung der Mauer und des Zauns
6	-100	Beenden der Mauer
7	-120	Beenden des Zauns

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp
PL	100	Mauer
PL	120	Zaun

Attribute zur Polylinie, wie Mauerbreiten, werden zum 1. Punkt der Polylinie aufgenommen. Ändern sich die Attribute, so wird automatisch eine neue Polylinie begonnen. (Die Stärke der Mauer kann nicht innerhalb einer Polylinie wechseln)

Aufnahme von mehreren Polylinien gleicher Art

Um mehrere Polylinien einer Art (d.h. mit demselben Messcode) gleichzeitig aufzunehmen, verwenden Sie die Liniennummern. Die Liniennummer wird mit einem Punkt getrennt an den Messcode angefügt. Sie können beliebige Bezeichnungen für die Linienummern verwenden. Zu empfehlen ist z.B. bei der Aufnahme von mehreren Häusern als Liniennummern die Hausnummern zu verwenden.

Punkt	Messcode	
1	100.1	1. Punkt der 1. Mauer
2	100.2	1. Punkt der 2. Mauer
3	100.1	2. Punkt der 1. Mauer
4	100.2	2. Punkt der 2. Mauer
5	-100.1	1. Mauer wird beendet
6	-100.2	2. Mauer wird beendet

Wird eine neue Polylinie begonnen und es ist noch keine dieses Typs offen, so braucht man dafür keine Nummer einzugeben. Die Liniennummern werden automatisch beginnend ab 1 vergeben.

Punkt	Messcode	
1	100	Die Nummer 1 wird automatisch ergänzt
2	100.2	
3	100.1	
4	100.2	
5	-100.1	
6	-100.2	

Beginnt am selben Punkt eine zweite Polylinie mit diesem Code, so braucht auch diese keine Liniennummer.

Punkt	Messcode	
1	100;100	Die Nummer 1 und 2 werden automatisch ergänzt
2	100.2	
3	100.1	
4	100.2	
5	-100.1	
6	-100.2	

Wird keine Liniennummer im weiteren Verlauf angegeben, dann werden die Punkte automatisch an der letzten offenen Polylinie dieses Typs angehängt.

Punkt	Messcode	
1	100	1. Punkt der 1. Mauer
2	100.2	1. Punkt der 2. Mauer
3	100	Fortsetzen der 2. Mauer (entspricht dem zuletzt geöffneten Linienzug)
4	100.1	Fortsetzen der 1. Mauer
5	-100.1	1. Mauer wird beendet
6	-100.2	2. Mauer wird beendet

Beenden von Linienzügen

Um eine Polylinie zu beenden gibt es folgende Varianten:
Beenden der Polylinie durch Einfügen eines Minus vor dem Messcode
Beenden durch die Angabe einer Kennung 9 nach der Liniennummer (getrennt durch einen Punkt)
Sie beenden die Linien nicht mit einem bestimmten Code, sondern Sie geben immer den Anfang einer Polylinie mit der Kennung 99 gesondert an.

ⓘ Sie können die Kennung für das Beenden einer Polylinie in der Messcodezuordnung ändern.

Variante 1

Punkt	Messcode	
1	100	1. Punkt des Linienzuges
2	-100	Letzter Punkt des Linienzuges

Variante 2

Punkt	Messcode	
1	100	1. Punkt des Linienzuges
2	100.1.9	Beenden der Polylinie mit der Kennung 9 nach der Liniennummer.
3	100	1. Punkt des Linienzuges
4	100..9	Die Liniennummer muss nicht ausgefüllt sein. Dennoch müssen zwischen dem Messcode und der 9 zwei Punkte sein

Variante 3

Punkt	Messcode	
1	100..99	1. Punkt der 1. Mauer
2	100	Fortsetzen der Mauer
3	100..99	1. Punkt der nächsten Mauer, die vorhergehende wird automatisch geschlossen
4	100	

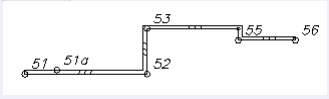
Schließen von Linienzügen

Für das Schließen des Linienzugs wieder zurück zum Anfangspunkt verwenden Sie die Kennung 1.

Punkt	Messcode	
1	100	
2	100	
3	100..1	Schließen zum Anfangspunkt

Breite eines Linienzugs messen mit Breitenpunkt

Um die Breite einer Mauer einfach zu ermitteln, können Sie einfach auf der anderen Seite - an einer beliebigen Stelle - einen zusätzlichen Breitenpunkt erfassen.



Punkt	Messcode	
51	100	
51a	100.1.11	Breitenpunkt
52	100	
53	100.1.-	Ecke mit rechtem Winkel eingefügt
55	100	
56	100.1.9	

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	AT-Default
PL	100	Mauer	BP

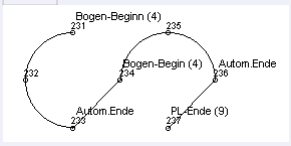
Zweipunktlinien

Eine Linie, die genau aus einem Segment besteht, kann ohne Definition des Anfangs- und Endpunkts kodiert werden. Voraussetzung ist, dass die Linie in der Messcodezuordnungstabelle als Zweipunktlinie definiert ist. Das erfolgt, indem man in der Messcodezuordnungstabelle bei der entsprechenden Linie in der Spalte SY-Art "2" einträgt.

CodeGrafik – Linienzüge mit Fluchtpunkten

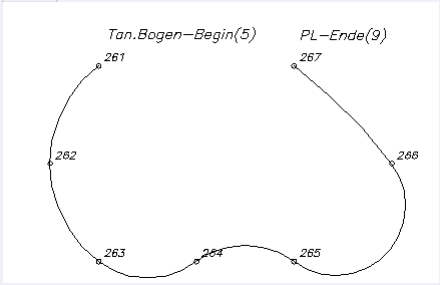
Polylinien mit Bögen

Um in einer Polylinie einen Bogen aufzunehmen, muss nach der Liniennummer die Kennung für den Bogen eingegeben werden (Kennung 4). Für einen Bogen müssen genau 3 Punkte gegeben sein.



Punkt	Messcode	
231	100..4	Beginn eines Bogens (die Liniennummer wurde ausgelassen, da die Linie eindeutig ist)
232	100	Fortführung des Bogens
233	100	Automatisches Ende des Bogens
234	100	
235	100	
236	100	
237	100..9	

Weiters können Sie auch mit der Kennung 5 Tangentenbögen verwenden. Dafür wird mit der Tangentenrichtung aus der bisherigen Linie der Bogen zum nächsten Punkt fortgesetzt. Nur zu Beginn eines Linienzugs sind für den Tangentenbogen 3 Punkte zur Ableitung der Richtung notwendig.



Punkt	Messcode	
261	100..5	Beginn eines Bogens (die Liniennummer wurde ausgelassen, da die Linie eindeutig ist)
262	100	Fortführung des Bogens
263	100	Automatisches Ende des Bogens
264	100	
265	100	
266	100	
267	100..9	

Ausrunden von Linienzügen

Sie können einen Linienzug, oder auch Teile eines Linienzuges ausrunden, indem Sie den Start- und Endpunkt der Ausrundung codieren. Wenn bei aktivem Ausrunden ein anderer Geometriecode vergeben wird, wird die Ausrundung beendet.

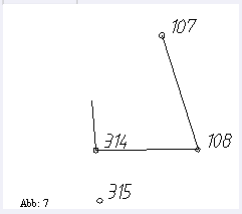


Punkt	Messcode	
201	45	Beginn
202	45..55	Beginn der Ausrundung
203	45	
204	45	
205	45	
206	45..56	Ende der Ausrundung
207	45..9	Ende des Linienzuges

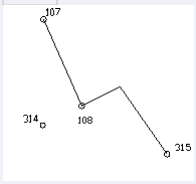
CodeGrafik – Linienzüge mit Fluchtpunkten

Polylinien mit Fluchtpunkten

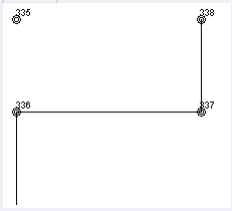
Immer wieder kommt es vor, dass zu bestimmten Hauspunkten oder abgehenden Zäunen keine Einsicht möglich ist. Für diesen Fall ist die Codierung von Fluchtpunkten sehr hilfreich.
Eingeleitet wird die Codierung einer Flucht auf dem Vermessungspunkt beim Objekt durch Anfügen der Kennung 33 am Messcode. CodeGrafik konstruiert entgegen der Richtung zum Fluchtpunkt einen Konstruktionspunkt. Die Distanz der abgehenden Linie entspricht der Distanz zum Fluchtpunkt.



Punkt	Messcode	
107	100	
108	100	
314	100	
315	100..33	Fluchtpunkt am Ende der Linie

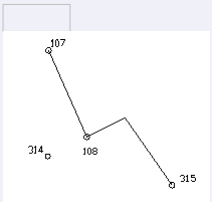


Punkt	Messcode	
107	100	
108	100	
314	100..33	Fluchtpunkt in der Mitte der Linie
315	100	



Punkt	Messcode
335	100..33
336	100
337	100
338	100

Ist es nicht möglich den Reflektor im richtigen Abstand für den Fluchtpunkt aufzustellen, kann der Abstand auch direkt übergeben werden. (Kennung 3)

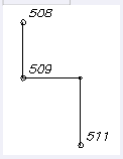


Punkt	Messcode	
107	140	
108	140	
314	140..3:1000	Fluchtpunkt mit einem Abstand von 1000 mm
315	140	

CodeGrafik – Linienzüge mit rechten Winkeln

Wenn man beispielsweise eine Hausecke nicht direkt misst, die Ecke aber in einem rechten Winkel im Bezug auf den

vorhergehenden und den nächsten Punkt steht, dann kann man durch Angabe des Kennzeichens für einen rechten Winkel nach der Liniennummer automatisch die Ecke zeichnen lassen.

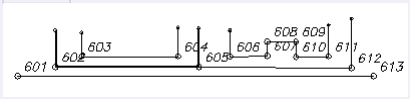


Punkt	Messcode	
508	140	
509	140..44	Für die Linie zum Code 140 wird mit 44 der rechte Winkel auf die linke Seite eingefügt
511	140	

Mit Minus wird der rechte Winkel nach links gezeichnet - in Bezug auf die Gerade von Punkt 1 nach Punkt 2, mit Plus auf die rechte Seite.

Rechtwinklige Fortsetzung

Bei einer Straßenaufnahme ohne vollständiger Aufnahme der anliegenden Häuser möchte man dennoch die Fronten andeuten. Dabei unterstützt Sie CodeGrafik mit der rechtwinkligen Fortsetzung.
Sie nehmen nur die vorderen Punkte der Häuser, Zäune, etc. auf. CodeGrafik fügt zu Beginn und am Ende die Linie rechtwinklig ein kleines Stück weiter.



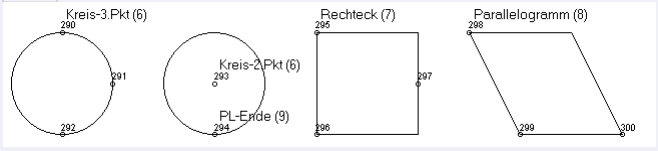
Punkt	Messcode	
601	185	Straße
602	100..44	Mauer, mit Verlängerung am Beginn nach links
603	10..44	Haus, mit Verlängerung am Beginn nach links
604	-10..44	Haus, mit Verlängerung am Ende nach links
605	-100..44;120	Mauer, mit Verlängerung am Ende nach links, Beginn Zaun (ohne Verlängerung)
606	10..44	Haus, mit Verlängerung am Beginn nach links
607	10	
608	10	
609	10	
610	10	
611	-10..44	Haus, mit Verlängerung am Ende nach links
612	120..-44	Zaun, mit Verlängerung am Ende nach links
613	-185	Ende Straße

ⓘ Die Länge der Fortführung lässt sich in der Messcodezuordnungstabelle festlegen.

ⓘ Bei Zielpunkt 612 ist das "-" vor dem Geometriecode, nicht vor dem Messcode. Eine Linie kann auch auf diese Weise beendet werden. Das "-" ist in der Messcodezuordnungstabelle änderbar.

CodeGrafik – Kreise, Rechtecke, Parallelogramme

CodeGrafik unterstützt Sie auch bei der Aufnahme von Kreisen, Rechtecken und Parallelogrammen, wie sie bei Silos und Gartenhäusern gebraucht werden. Für diese Figuren sind jeweils genau drei Punkte notwendig.
Der Kreis kann auch durch Angabe des Mittelpunkts und eines Punkts am Kreis selbst aufgenommen werden.



Punkt	Messcode	
290	100..6	Kreis mit 3 Punkten
291	100	
292	100	
293	100..6	Kreis mit 2 Punkten - Mittelpunkt
294	100..9	Punkt am Kreis
295	100..7	Rechteck
296	100	
297	100	
298	100..7	Parallelogramm
299	100	
300	100	

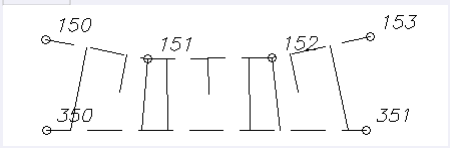
ⓘ Beim Rechteck gibt der 3. Punkt die Breite des Rechtecks an. Der Punkt liegt nicht unbedingt auf der Linie.

Interpolation der Punkthöhe bei Rechtecken

Es besteht die Möglichkeit, in der Messcodezuordnungstabelle beim Geometriecode für das Rechteck mit "!" einen zusätzlichen Messcode anzugeben (z.B. 7!25). Ist das der Fall, wird die Höhe des 4. Punktes aus den anderen drei Punkten interpoliert, und ein Punkt mit dem beim Geometriecode angegebenen Messcode eingefügt.

CodeGrafik – Darstellung von gruppierten Linien

Mehrere Linienzüge können zu Flächen mit Abstandslinien gruppiert werden. Beispielsweise für Böschungen oder Dämme
In der Codierung vergibt man als Attribut eine Gruppennummer. Dadurch wird erkannt, welche Linien zusammengehören. Wenn alle Linien geschlossen sind, kann diese Gruppennummer für eine weitere Gruppe verwendet werden.
Attribute werden beim ersten Punkt der Linie aufgenommen.



Punkt	Messcode	
150	400:gn1	Böschungsoberkante, Gruppe 1
151	400	
152	400	
153	-400	
350	405:gn1	Böschungsunterkante, Gruppe 1
351	-405	

In der Messcodeliste steht:

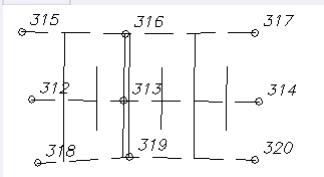
Objektart	Messcode	Objekttyp	
PL	400	Böschungsoberkante	
SG	400	Böschung	
PL	405	Böschungsunterkante	
LI-DEF	gn	Gruppierung	"gn" ist durch einen Text Ihrer Wahl ersetzbar

Gräben und Dämme

Bei Gräben und Dämmen verwenden Sie die Gruppenkennung für Dreier-Gruppen.

ⓘ In einer Dreier-Gruppe können maximal 3 Linien vorkommen.

Beispiel für einen Damm

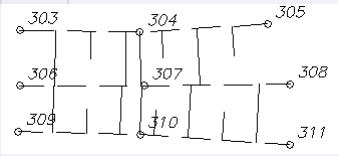


Punkt	Messcode	
312	405:gn31	Böschungsunterkante, Dreier-Gruppe 1
313	405	
314	-405	
315	400:gn31	Böschungsoberkante, Dreier-Gruppe 1
316	400	
317	-400	
318	405:gn31	Böschungsunterkante, Dreier-Gruppe 1
319	405	
320	-405	

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	
PL	400	Böschungsoberkante	
SG	400	Böschung	
PL	405	Böschungsunterkante	
LI-DEF	gn3	Gruppierung3Linien	"gn3" ist durch einen Text Ihrer Wahl ersetzbar

Beispiel für einen Graben

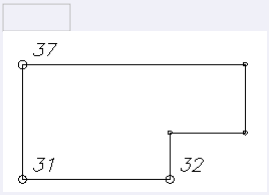


Punkt	Messcode	
303	400:gn31	Böschungsoberkante, Dreier-Gruppe 1
304	400	
305	-400	
306	405:gn31	Böschungsunterkante, Dreier-Gruppe 1
307	405	
308	-405	
309	400:gn31	Böschungsoberkante, Dreier-Gruppe 1
310	400	
311	-400	

CodeGrafik – Aufnahme mit Maßband-Codierung

Mit der Maßband-Codierung brauchen Sie z.B. bei Häusern nicht alle Eckpunkte tachymetrisch zu messen. Sie können im Feld die Längen mit einem Maßband messen und CodeGrafik zeichnet mit diesen Angaben das Haus.

Voraussetzung ist eine Basislinie mit 2 Punkten, von der aus der rechte Winkel gemessen werden kann. In Bezug auf diese Basislinie wird dann die gemessene Strecke nach vorne, hinten, links oder rechts aufgetragen. Die Maßbandcodierung wird durch die Kennung 0 nach der Liniennummer eingeschaltet. Sämtliche Attribute danach setzen sich zusammen aus Kennung für die Richtung (Plus für Rechts, Minus für Links) und dem gemessenen Wert in cm. Die Richtung bezieht sich immer auf das zuletzt eingefügte Segment. Die Attribute sind wie üblich mit : getrennt.
Die Maßbandkodierung gilt nur für den aktuellen Punkt, sie wird beim nächsten gemessenen Punkt automatisch abgeschaltet.



Punkt	Messcode	
31	140	
32	140..0:-1300:+2050:-1700	beginnt für die Linie zum Code 140 die Maßbandcodierung 130 cm nach links, 205 cm nach rechts, 170 cm links
37	140..1	Schließen der Linie

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	Wert-Faktor	
PL	140	Haus		
LI-DEF	0	Massbandkodierung	0.001	Damit wird die Eingabe in mm in m umgerechnet
MASSBAND-DEF	-	Links		
MASSBAND-DEF	V	Vorne		
MASSBAND-DEF	+	Rechts		
MASSBAND-DEF	Z	Zurueck		
MASSBAND-DEF	B	Beenden		
MASSBAND-DEF	S	Schliessen		

ⓘ Die Texte in der Spalte "Messcode" sind frei wählbar.

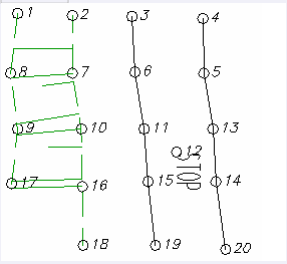
ⓘ Damit die Maßbandmessung schnell aufgenommen werden kann, wird hier keine Trennung zwischen Attributkürzel und Attributwert vorgesehen (d.h. nach + kommt direkt der Wert nach rechts)

CodeGrafik – Aufnahme durch Messreihenfolge

Bei Straßenzügen unterstützt Sie CodeGrafik mit der Aufnahme durch Messreihenfolge.
Bei der Aufnahme gehen Sie die Straße in Profilform ab - von der einen Straßenseite zur anderen und wieder zurück. Dabei geben Sie nur bei der ersten Querung der Straße die Liniencodes der Reihe nach ein: Böschung, Gehsteig, Straßenrand, etc. CodeGrafik merkt sich die Codes und weist sie allen weiteren aufgenommenen Straßenpunkten automatisch zu. Sie sparen sich die Codeeingabe für die nachfolgenden Punkte.
Symbole wie für Verkehrstafeln können aufgenommen werden, ohne die weitere Messreihenfolge zu unterbrechen.

Linie 1 = Böschungsunterkante,

Linie 2 = Böschungsoberkante,
Linie 3 = Gehsteigrand,
Linie 4 = Fahrbahnrand.
Zuerst werden bei den Punkten 1 bis 4 die Anfangspunkte der Linien aufgenommen. Ab Punkt 5 wendet CodeGrafik die Messreihenfolge an. Sie brauchen ab diesem Punkt keine Codes aufzunehmen. In umgekehrter Messreihenfolge werden die Punkte gezeichnet. D.h. Punkt 5 führt den Fahrbahnrand fort, Punkt 6 den Gehsteigrand, Punkt 7 die Böschungsoberkante und Punkt 8 die Böschungsunterkante. Mit Punkt 9 beginnt die nächste Runde gemäß Messreihenfolge.



Punkt	Messcode	
1	999;405:gn.1	Kennung der Messreihenfolge mit Code 999 405: Böschungsunterkante mit Kennung für Signatur 406: Böschungsoberkante mit Kennung für Signatur
2	406:gn.1	
3	210	
4	185; -999	185: Straßenrand -999: Ende der Messreihenfolge Die Punkte der ersten Reihe werden bereits gezeichnet
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12	1305	Punkte mit eigenem Messcode werden wie im Standard behandelt. Der normale Ablauf wird davon nicht unterbrochen
13		
14		
15		
16		
17	-405	Die Böschungsunterkante wird beendet und automatisch aus der Messreihenfolge herausgenommen. Hinweis: Linien hinzufügen können Sie nur über Angabe einer neuen Messreihenfolge!
18		
19		
20	-999	Ende der Messreihenfolge

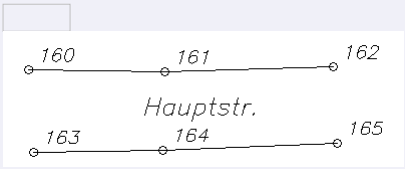
In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp
PL	405	Böschungsunterkante
PL	406	Böschungsoberkante
PL	185	Straßenrand
PT	12	Stop
MESSREIHENFOLGE-DEF	999	Start
MESSREIHENFOLGE-DEF	-999	Ende

ⓘ Wird vor dem Ende der Messreihenfolge eine neue begonnen, so endet die alte automatisch.

ⓘ Weitere Kennungen für die Messreihenfolge finden Sie unter Messcodezuordnung.

CodeGrafik – Darstellung von Texten



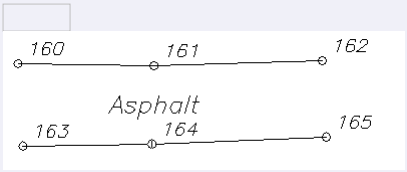
Punkt	Messcode	
160	185	1. Straßenrand
161	185	
162	185.1.9	
163	185	2. Straßenrand
164	185	
165	185.1.9	
166	900:Hauptstr.	Text wird am Punkt 166 eingefügt. Da für den Messcode 900 kein Punkttyp definiert ist, wird nur der Text an dieser Stelle eingesetzt.

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp
TX	900	Straßenname

Texte aus Übersetzungstabellen

Alternativ kann der Text über eine Übersetzungstabelle automatisch herausgesucht werden. Sie geben im Feld nur die Textnummer an. Diese wird automatisch in den entsprechenden Text umgewandelt. Ist der Text in der Übersetzungstabelle nicht vorhanden, wird der eingegebene Wert ausgegeben.
Der Name der Übersetzungstabelle wird in der Messcodezuordnungstabelle angegeben.



Übersetzungstabelle "Beispiel.txt":

```
1 Schotter
2 Asphalt
```

Punkt	Messcode	
160	185	1. Straßenrand
161	185	
162	185.1.9	
163	185	2. Straßenrand
164	185	
165	185.1.9	
166	900:2	In der Übersetzungstabelle steht für die Nummer 2 der Text "Asphalt"

In der Messcodeliste steht:

Objektart	Messcode	Objekttyp	Wert-UebTab
TX	900	Belag	Beispiel.txt

Gerichtete Texte

Bei gerichteten Texten wird der Text entsprechend einem Richtungspunkt ausgerichtet. Der Richtungspunkt erhält dafür denselben Messcode wie der Text. Der Richtungspunkt wird nicht dargestellt.

ⓘ
- Der Text wird nur dann ausgerichtet, wenn der Richtungspunkt selbst keinen Text beinhaltet.
- Wenn der 2. Punkt als Richtungspunkt verwendet werden soll, obwohl er selbst einen Text enthält, muss zweimal codiert werden.
- Wenn kein Richtungspunkt vorhanden ist, wird der Text waagrecht dargestellt.

CodeGrafik – Darstellung von Flächen

An einem Einfügepunkt kann ein Flächenobjekt aufgenommen werden. Dabei wird die Nummer der Fläche als Attribut übergeben.

ⓘ Flächenumfahrungen können nicht erfasst werden.

CodeGrafik – Messcodezuordnung

Die Zuordnung der Messcodes zu grafischen Objekten geschieht über eine Tabelle mit der Endung *.csv. Diese Tabelle bearbeiten Sie am besten mit Excel.

Objektarten

In der Tabelle können folgende Objekte in der Spalte **Objektart** beschrieben werden:
PT: Punkte
SY: Symbolen und gerichtete Punkte
AT: Attributen zu einem Objekt
PL: Linienzüge

SG: gruppierte Linien
TX: Texte
FL: Flächen

Einstellungen pro Objekttyp

Jedes Objekt ist in einer Zeile der Messcodezuordnung definiert. Die folgenden Spalten in der Messcodezuordnung definieren die entsprechenden Eigenschaften der Objekte:
Messcode: Code, der im Feld aufgenommen wird
Objekttyp: Objekttyp, der in der Grafik für diesen Messcode eingefügt wird.
Beschreibung: Beschreibung für den Objekttyp. Dieser Text wird beim Erzeugen von Messgerätelisten verwendet. Hier kann man den Objekttypnamen abkürzen um ihn am Messgerät besser lesen zu können.
AT-Name: Name des Attributs in der Konfiguration
AT-Default: Defaultwert für das Attribut, falls kein Wert zugewiesen wird. Für die Verwendung von Breitenpunkten kann hier anstelle eines Wertes der Schlüssel "BP" eingegeben werden.
Werte für Flächen, Texte und Attribute: Bei Flächen, Texten und Attributen werden zusätzliche Informationen gebraucht. Bei Flächen die Flächenbezeichnung, bei Texten der Text selbst und bei den Attributen der Wert des Attributs. Diese Informationen können im Messcode mit aufgenommen werden, oder aus einer eigenen Spalte gelesen werden. Die Angabe, wie CodeGrafik die Informationen finden soll, steht in der Messcodezuordnung jeweils direkt in der Zeile des Objekts in folgenden Spalten:
Wert-ID: Wert für ein Attribut wird aufgenommen über Kürzel für das Attribut im Messcode
Wert-Spalte: Wert für ein Attribut wird aufgenommen über Attributname aus der Punkt-, Standpunkt- oder Zielpunkttabelle.
Wert-Pos: Wert für ein Attribut wird aufgenommen über Position im Messcode
Wert-Necessary:
1: Die Aufnahme des Attributs ist zwingend erforderlich
0: Die Aufnahme ist optional
Wert-UebTab: Übersetzungstabelle für das Attribut. Die Übersetzungstabelle kann eine beliebige Textdatei sein, die aus 2 Spalten besteht. Die erste Spalte enthält den Wert, den Sie aufgenommen haben, die zweite Spalte den Wert, den das Attribut erhalten soll. Die Spalten sind durch Leerzeichen oder Tabulatoren getrennt.Sie können auch Wildcards verwenden.
Wert-Faktor: Zahlen können mit einem Faktor multipliziert werden, z.B. für die Umrechnung einer Abmessung von m in mm.
Symbole und gerichtete Punkte
SY-Art: Art des Symbols
R: gerichteter Punkt
2: Symbol referenziert auf 2 Punkte
3: Symbol referenziert auf 3 Punkte
Skalierung für Symbole
XSizeMin: Für Punkte und Symbole die minimale Größe in x-Richtung für die Fehlerprüfung
XSizeMax: Für Punkte und Symbole die maximale Größe in x-Richtung für die Fehlerprüfung
YSizeMin: Für Punkte und Symbole die minimale Größe in y-Richtung für die Fehlerprüfung
YSizeMax: Für Punkte und Symbole die maximale Größe in y-Richtung für die Fehlerprüfung
Massband-Pos: Nummer des Attributs, ab dem die Werte fix für die Maßbandmessung verwendet werden (sofern der Geometrie-Code für Maßbandmessung angegeben wurde). Das ist unabhängig davon, ob vor dem Attribut ein Kürzel angegeben wird oder nicht.

> ⓘ In den mitgelieferten Messcodetabellen sind noch deutlich mehr Spalten enthalten. Diese werden nur beim Einsatz mit rmGEO genutzt.

Kennungen für Linienzüge:

Festlegungen der Kennungen zur Erkennung der Geometrie des Linienzugs.
Die Kennung in der Spalte Messcode ist frei wählbar.

Objektart	Messcode	Objekttyp	Beschreibung	Beispiel
LI-DEF	99	LinieAnfang	Kodierung des Anfangs eines Linienzugs (wenn keine Endkodierung verwendet wird)	

LI-DEF	9	LinieEnde	Ende einer Linie	100..9 schließt den Linienzug mit Messcode 100
LI-DEF	-	LinieEndeVorMc	Ende einer Linie	-100 schließt den Linienzug mit Messcode 100
LI-DEF	-	LinieEndeVorGeometrieCode	Ende einer Linie Notwendig in Zusammenhang mit Fluchtpunkten oder rechten Winkeln am Ende einer Linie	100..- bzw. 100..-33 schließt den Linienzug mit Messcode 100.
LI-DEF	1	LinieSchliessen	Schließt den Linienzug zurück zum Anfangspunkt	100..1
LI-DEF	2	LinieUebergang	Nach einem Tangentenbogen wird wieder mit einer Geraden fortgefahren	100..2
LI-DEF	33	FluchtPkt	Fluchtpunkt	100..33 Ist auch mit einem Attributkürzel möglich 100..abst=33
LI-DEF	3	FluchtPktMitAbst	Fluchtpunkt mit einem bestimmten Abstand	100..3:300
LI-DEF	4	Bogen	Bogen	100..4
LI-DEF	5	Tangentenbogen	Tangentenbogen	100..5
LI-DEF	6	Kreis	Kreis	100..6
LI-DEF	7	Rechteck	Rechteck	100..7
LI-DEF	8	Parallelogramm	Parallelogramm	100..8
LI-DEF	12	Rechteck3D	3D Rechteck	100..12
LI-DEF	13	Spline3DStart	3D Spline Start ab hier wird der 3D Spline berechnet	100..13
LI-DEF	14	Spline3DEnde	3D Spline Ende bis hier wird der 3D Spline berechnet	100..14
LI-DEF	15	Kreis3D	3D Kreis	100..15
LI-DEF	16	Bogen3D	3D Bogen	100..16
LI-DEF	17	Parallelogramm3D	3D Parallelogramm	100..17
LI-DEF	44	ReWinkelLinks	Rechter Winkel links Bei einer rechtwinkeligen Verlängerung des Linienzugs im Anfangs- bzw. Endpunkt wird die Länge der Verlängerung in der Spalte Wert-Faktor dieser Zeile angegeben. Default ist 1 m	100..44
LI-DEF	66	ReWinkelRechts	Rechter Winkel rechts Bei einer rechtwinkeligen Verlängerung des Linienzugs im Anfangs- bzw. Endpunkt wird die Länge der Verlängerung in der Spalte Wert-Faktor dieser Zeile angegeben. Default ist 1 m	100..66
LI-DEF	0	Massbandkodierung	Maßband-Kodierung Falls ein Faktor an die Maßbandmessungen angebracht werden soll, so kann dieser in der Spalte Wert-Faktor in dieser Zeile eingetragen werden.	Beispiel: 100..0
LI-DEF	11	BreitenPkt	Breitenpunkt für einen Linienzug mit variabler Breite	100..11
LI-DEF	22	Umdrehen	Dreht den Linienzug um.	100..22
LI-DEF	gn	Gruppierung	Gruppierung der Linien einer Fläche it Abstandslinien	100:gn1
LI-DEF	gn3	Gruppierung3Linien	Dreier-Gruppierung der Linien einer Flächen mit Abstandslinien (bei Dämmen und Gräben)	100:gn31
LI-DEF	55	AusrundenStart	ab hier werden die folgenden Liniensegmente ausgerundet	100..55
LI-DEF	56	AusrundenEnde	bis hier werden die vorigen Liniensegmente ausgerundet	100..56

Kennungen für Massbandmessungen:

Festlegungen der Kennungen zur Erkennung der Maßband-Codierung.
Die Kennung in der Spalte Messcode ist frei wählbar.

Objektart	Messcode	Objekttyp	Beschreibung	Beispiel
MASSBAND-DEF	-	Links	Maßbandkodierung nach links	100..0:-300
MASSBAND-DEF	V	Vorne	Maßbandkodierung nach vorne	100..0:v300
MASSBAND-DEF	+	Rechts	Maßbandkodierung rechts	100..0:+300
MASSBAND-DEF	Z	Zurueck	Maßbandkodierung nach zurück	100..0:z300
MASSBAND-DEF	B	Beenden	Maßbandkodierung beenden	100..0:b
MASSBAND-DEF	S	Schliessen	Maßbandkodierung schließen	100..0:s

Kennungen für Symbole:

Festlegungen der Kennungen zur Erkennung der Umkehrung des Symbolen.
Die Kennung in der Spalte Messcode ist frei wählbar.

Objektart	Messcode	Objekttyp	Beschreibung	Beispiel
SY-DEF	-	Symbolumkehrung	Umkehrung des Symbols	-100
SY-DEF	9	SymbolUmkehrungGeometrieCode	Umkehrung des Symbols	100..9

Kennungen für Messreihenfolgen:

Festlegungen der Kennungen zur Erkennung der Messreihenfolge.
Die Kennung in der Spalte Messcode ist frei wählbar.

Objektart	Messcode	Objekttyp	Beschreibung
MESSREIHENFOLGE-DEF	999	Start	Start der Messreihenfolge
MESSREIHENFOLGE-DEF	-999	Ende	Ende der Messreihenfolge
MESSREIHENFOLGE-DEF	998	Auslassen	Auslassen eines Punktes in der Reihenfolge der Messung
MESSREIHENFOLGE-DEF	997	Fuellcode	Code wird nur zum Auffüllen verwendet. Damit ist es möglich die Option Messcode übernehmen beim Datenimport auch für Messreihenfolge zu verwenden
MESSREIHENFOLGE-DEF	996	Hinzufuegen	Neue Linie in die Messreihenfolge aufnehmen
MESSREIHENFOLGE-DEF	995	Ignorieren	Punkt wird für die Messreihenfolge nicht verwendet

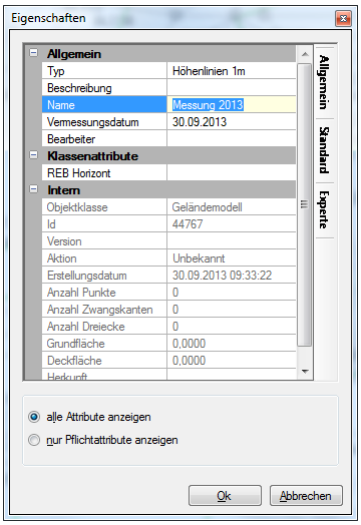
Geländemodell

Neues Modell anlegen

Legen Sie ein neues Geländemodell in einer bestehenden oder neuen Zeichnung an.

Geländemodell / Neues Modell anlegen Darstellungsmanager / Geländemodell / Klick auf ein vordefiniertes Modell

Rufen Sie den Befehl auf.
Es öffnet sich ein Dialog mit den Modelleigenschaften.
Geben Sie in der Zeile "Name" den Namen für das neue Modell ein. Der Name muss sich von anderen Modelnamen unterscheiden.
Nach Bestätigung des Dialogs mit OK wird das neue Modell angelegt.



ⓘ Sie haben nach der Erzeugung des Modells umgehend die Möglichkeit, dem Modell Daten zuzuordnen - siehe Kapitel Daten zuordnen .

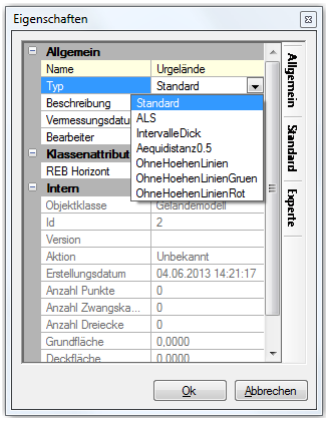
Alternative: Optional geben Sie zusätzliche Informationen ein. Sollen die Modelldaten in das REB-Format exportiert werden, geben Sie einen gültigen Wert (10-89) für den REB-Horizont an.

Beschreibung: Beschreiben Sie das Modell näher, z.B. "Vermessung des Altstandes"

Vermessungsdatum

Bearbeiter: Reserviert für Ihren Namen oder Ihre Initialien

Modellvorlagen Im Standardumfang von rmDATA GeoMapper sind einige Vorlagen für verschiedene Modelle enthalten.



Diese Vorlagen passen Sie mit dem Darstellungsmanager an Ihre Anforderungen an (siehe Kapitel Darstellungsmanager). Die Modellvorlage für ein neues Modell wählen Sie in der Zeile "Typ".

ⓘ Alle Modellattribute ändern Sie auch später über die Modelleigenschaften. Eine weiterführende Beschreibung dieser Attribute in den Registern "Allgemein", "Grafik" und "Grafik erweitert" finden Sie im Kapitel Eigenschaften-Manager .

ⓘ In einer Zeichnung werden beliebig viele Modelle verwaltet.

Modellteile ein-/ausblenden

Steuern Sie die Sichtbarkeit einzelner Modellteile wie Punkte, Zwangskanten, Modellgrenzen, Vermaschung oder Höhenlinien und heben Sie die Ausgangsobjekte einzelner Geländemodelle optisch hervor.

Geländemodell / Modellteile ein-,ausblenden

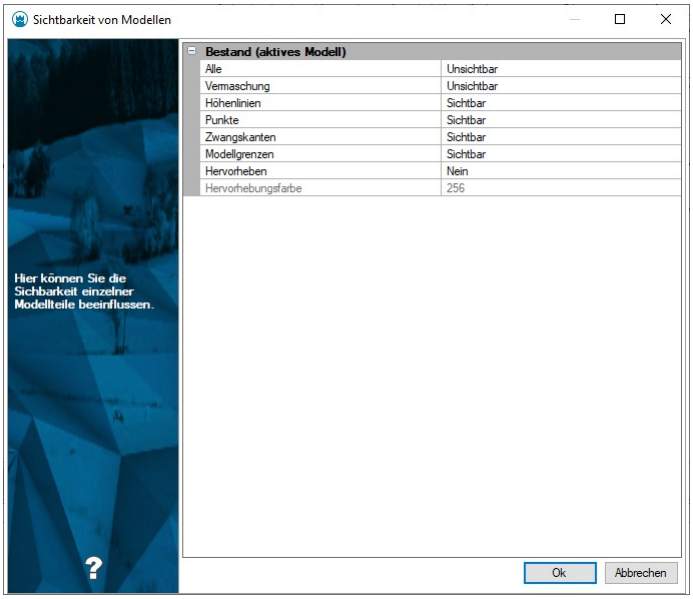
Rufen Sie den Befehl auf.

Es werden alle Modelle der Zeichnung in einem Dialog angezeigt.

Für jedes Modell schalten Sie einzelne Modellteile ein oder aus. Diese sind:

Alle Modellteile gemeinsam ein-/ausschalten

Vermaschung
Höhenlinien
Punkte
Zwangskanten
Modellgrenzen



Modelldaten zuordnen

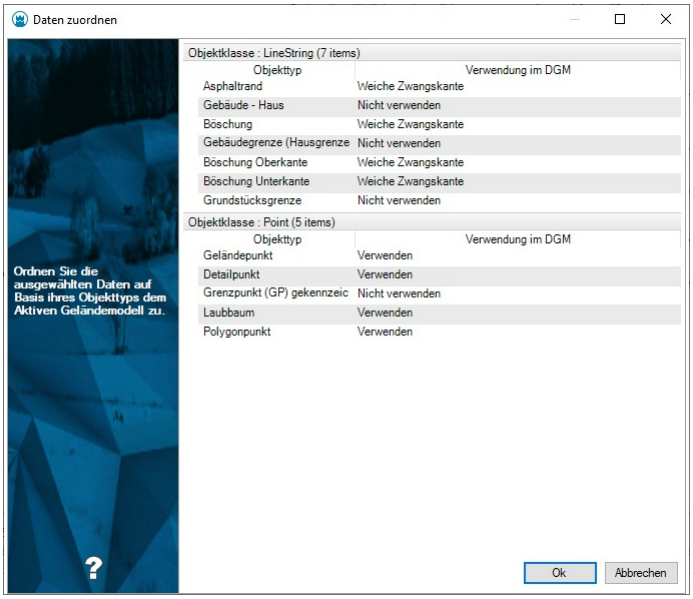
Weist dem Aktiven Modell bestehende Daten eines anderen Modells zu.

Menu: [Geländemodell / Daten zuordnen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Sie werden aufgefordert, einen oder mehrere Punkte oder Linienzüge auszuwählen, die dem Aktiven Modell hinzugefügt werden sollen.

Ein Dialog wird angezeigt, in dem Sie die selektierten Objekte auf Basis des Objekttyps zuweisen können:



Alle gewählten GeoMapper Objekte werden dem Aktiven Modell hinzugefügt.

An dieser Stelle können Sie das Aktive Modell umgehend automatisch neu berechnen lassen, indem Sie die entsprechende Abfrage des Programms mit Ja bestätigen.

> ⓘ Auf diese Weise haben Sie nach der Zuordnung sofort ein Geländemodell für weitere Berechnungen zur Verfügung!

6. Der Befehl wiederholt sich, bis Sie die Esc - Taste drücken.

ⓘ Objekte, die bereits Teil des Aktiven Modells sind, werden automatisch ignoriert, das bedeutet, Sie müssen nicht darauf achten, Objekte nicht doppelt zuzuweisen.

ⓘ Sollen mehrere Objekte auf einmal zugewiesen werden, empfiehlt es sich, ein Auswahlrechteck aufzuziehen, anstatt die Objekte einzeln auszuwählen.

Aktives Modell berechnen

Berechnet das aktive Modell und generiert Dreiecksvermaschung und Höhenlinien

Geländemodell / Aktives Modell berechnenMultifunktionsleiste / Klick auf Kreuz in rotem Feld



ⓘ Vor dem Rechnen eines Modells sind folgende Schritte notwendig:
- Modell anlegen
- Daten importieren
  Daten zuordnen

Wählen Sie das zu berechnende Modell in der Multifunktionsleiste aus



Rufen Sie den Befehl auf. Das aktive Modell wird berechnet, Schichtenlinien und Dreiecksvermaschung werden generiert. Ob ein Modell aktuell ist, wird in der Statusleiste über ein Häkchen in grünem Feld angezeigt:



Bei der Berechnung führt GeoMapper eine Datenbereinigung durch. Nähere Informationen finden Sie unter Geländemodell.Bereinigung.

⚠ Die angegebenen Flächen in einem Geländemodell werden ohne Reduktion bestimmt.

Datenbereinigung vor der Modellberechnung

Die Modellbereinigung findet Inkonsistenzen im Datenbestand und bereinigt diese oder informiert Sie darüber
rmDATA GeoMapper prüft vor der Modellbildung, ob die Modelldaten konsistent sind. Das bedeutet, es wird geprüft, ob für jeden Punkt des Modells eine eindeutige Höhe definiert ist.
Folgende Verletzungen dieser Bedingung werden geprüft:
Punktcluster: Liegen Punkte innerhalb einer Toleranz auf gleichen Koordinaten, wird versucht, diese Punkte zusammenzufassen.
Automatische Bereinigung: Wenn der Höhenunterschied der Punkte im Punktcluster kleiner als die Bereinigungstoleranz für die Höhe ist, wird die Bereinigung (Mittelung) automatisch durchgeführt und protokolliert.
Manuelle Bereinigung: Wenn der Höhenunterschied größer als die Bereinigungstoleranz für die Höhe2) ist, wird eine Meldung ausgegeben und die Bereinigung muss manuell durchgeführt werden.
Punkt auf Linie: Liegt ein Punkt innerhalb einer Toleranz1) auf einer Linie (Zwangskante oder Modellgrenze), wird versucht, in die Linie einen zusätzlichen Stützpunkt einzufügen.
Die ***Bereinigung*** erfolgt ***automatisch*** , wenn der Höhenunterschied zwischen Punkt und Liniensegment kleiner als die Bereinigungstoleranz für die Höhe ist.
Die ***Bereinigung*** muss ***manuell*** durchgeführt werden, wenn der Höhenunterschied zwischen Punkt und Liniensegment größer als die Bereinigungstoleranz für die Höhe ist.
Schnittpunkt: Schneiden sich zwei Linien, wird versucht, einen zusätzlichen Stützpunkt in beide Linien einzufügen.
Die ***Bereinigung*** erfolgt ***automatisch*** , wenn der Höhenunterschied zwischen den beiden Linien am Schnittpunkt kleiner als die Bereinigungstoleranz für die Höhe ist.
Die ***Bereinigung*** muss ***manuell*** durchgeführt werden, wenn der Höhenunterschied zwischen den beiden Linien am Schnittpunkt größer als die Bereinigungstoleranz für die Höhe ist.

ⓘ Das Modell wird nur dann berechnet, wenn alle Bereinigungsprobleme gelöst wurden. Die Schritte 1), 2) und 3) werden sequentiell abgearbeitet. D.h. die Prüfung, ob Punkte auf Linien liegen, erfolgt erst dann, wenn alle Punktcluster (automatisch oder manuell) bereinigt wurden.

ⓘ Die **automatische Bereinigung** wird dann durchgeführt, wenn die Höhentoleranz nicht überschritten wird. Siehe Datei-Einstellungen

ⓘ Werden Bereinigungsprobleme im Protokoll angezeigt, führt ein Link direkt zur betroffenen Stelle im Plan! Diese Probleme müssen **manuell bereinigt** werden.

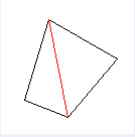
Dreieckskanten kippen

Passen Sie die Dreiecksvermaschung an.

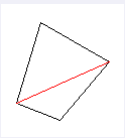
Menu: [Geländemodell / Dreieckskanten kippen]

Ein Viereck kann immer auf 2 Arten in 2 Dreiecke zerlegt werden. Mit dem Befehl zum Kippen von Zwangskanten kann man innerhalb eines Vierecks die andere Aufteilung erzwingen.

Vorher:



Nachher:



Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie eine Kante der Dreiecksvermaschung. Die Kante wird entfernt und durch die neue Kante ersetzt.
Drücken Sie Enter oder wählen Sie **Fertig** aus dem Kontextmenü.
Im nächsten Dialog legen Sie fest, ob auf den gekippten Dreieckskanten Zwangskanten erzeugt werden sollen.
Wählen Sie Ja , um Zwangskanten zu erzeugen
Wählen Sie Nein , um nur die Dreieckskanten zu kippen.

⚠ Wenn das Modell neu berechnet wird, wird auch die Dreiecksvermaschung neu erzeugt. Es ist daher zu empfehlen, beim Kippen von Dreieckskanten die Option "Zwangskanten erzeugen" zu wählen. So wird diese Zuweisung fixiert.

Zuordnung löschen

Lösen Sie die Zuordung von Daten zu einem Geländemodell.

Menu: [Geländemodell / Zuordnung löschen]

Der Befehl löst gezielt Modelldaten wie Modellpunkte, Zwangskanten oder Modellgrenzen aus einem Geländemodell.

ⓘ Die Basisdaten selbst werden in keinem Fall gelöscht!

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie direkt jene Objekte aus der Grafik, die Sie löschen möchten.
Sie können einzelne Objekte mittels Strg + Linke Maustaste oder via Fensterauswahl selektieren.
Mit der Option **Fertig** schließen Sie die Selektion aus der Grafik ab.
Alternative
Wählen Sie die Option **Alle** , um alle Modelldaten zu löschen
Alternative
Verwenden Sie den **Filter** , um nur bestimmte Modelldaten zu löschen

> ⓘ Objekte, die nicht Teil des Aktiven Modells sind, werden automatisch ignoriert, das bedeutet, Sie müssen nicht darauf achten, Objekte zu selektieren, welche nicht zugewiesen sind.

> ⓘ Der Befehl löscht nicht das Modell an sich, so dass die Modelleigenschaften erhalten bleiben.

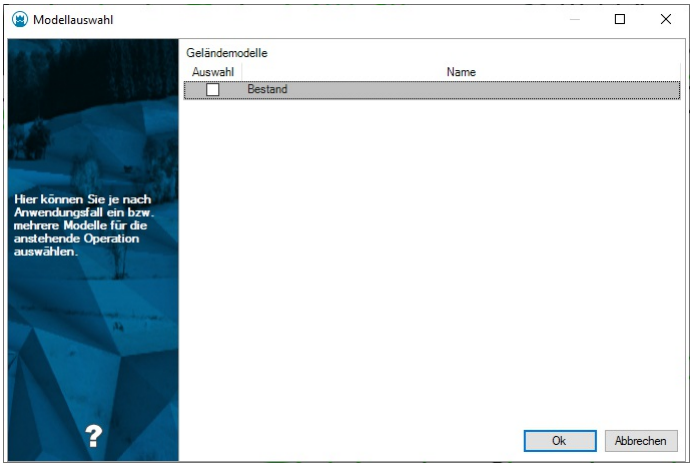
Alternative
Zuordnung im Eigenschaftsfenster ändern Wenn die Fachschale Geländemodell aktiv ist, dann ändern Sie die Modellzuordnung direkt im Eigenschaftsfenster:
Objekt selektieren
Im Eigenschaftsfenster werden alle Modelle in der Datei aufgelistet
Ändern Sie die Zuordnung oder wählen Sie "nicht verwendet" um das Objekt nicht im Modell zu berücksichtigen

Modell löschen

Löschen eines Geländemodells

Menu: [Geländemodell / Modell löschen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Es wird ein Dialog geöffnet, der alle Geländemodelle der Zeichnung auflistet.
Wählen Sie die zu löschenden Geländemodelle.
Klicken Sie auf OK , um die gewählten Modelle zu löschen.
Die gewählten Modelle werden gelöscht, die Basisdaten bleiben jedoch erhalten.



Alternative
Selektieren Sie ein Geländemodell und wählen Sie **Modell löschen** in der Multifunktionsleiste bzw. im Menü.

> ⓘ Wenn Sie das gerade aktive Modell zum Löschen auswählen, werden Sie nochmals gefragt, ob dieses Modell tatsächlich gelöscht werden soll.

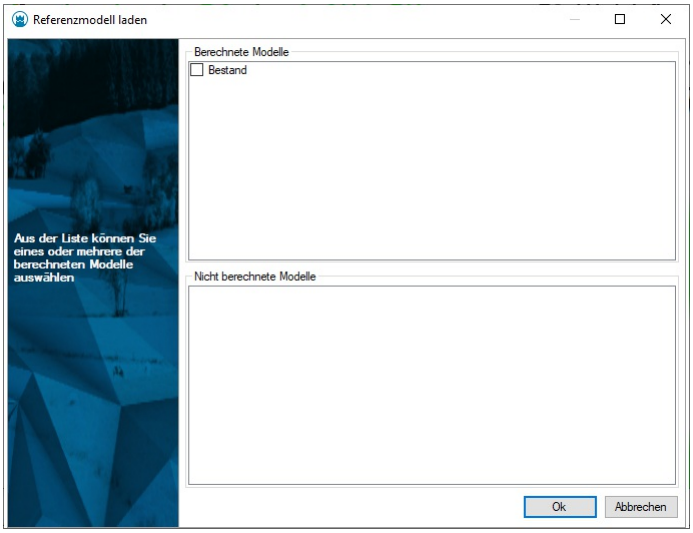
Referenzmodell laden

Importieren Sie bestehende Modelle aus anderen Zeichnungen

Menu: [Geländemodell / Referenzmodell laden]

Zum Vergleichen des aktuellen Modells mit Modellen anderer Zeichnungen importieren Sie diese als Referenzmodell. Das

Referenzmodell wird nur mit Dreiecksvermaschung und die Schichtenlinien importiert. Andere Daten oder Definitionen werden nicht übernommen. So ermitteln Sie z. B. Differenzvolumina zu Modellen in anderen Zeichnungen.
Rufen Sie den Befehl auf.
Es öffnet sich der Datei-Öffnen-Dialog zur Auswahl einer Zeichnung.
Die Modelle der gewählten Zeichnung werden ausgelesen und im Dialog aufgelistet.
Auch nicht berechnete Modelle werden im Dialog dargestellt. Diese können nicht importiert werden.
Wählen Sie in der Liste alle Modelle, die Sie in die Zeichnung importieren möchten, durch Anhaken der Checkbox.



ⓘ Das Referenzmodell kann in der aktuellen Zeichnung nicht neu berechnet werden, da dessen Basisdaten hier nicht vorhanden sind.

Modellgrenze automatisch

rmDATA GeoMapper umrandet alle GeoMapper Punkte automatisch mit einer Modellgrenze. Wurde bereits eine Modellgrenze eingefügt, steht dieser Befehl nicht zur Verfügung.**Geländemodell / Modellgrenze automatisch**
Rufen Sie den Befehl auf
Die Modellgrenze wird für das aktive Modell eingefügt. Sie entspricht der konvexen Hülle rund um das Modell.
Alternative
Selektieren Sie ein Modell in der Grafik
Rufen Sie den Befehl in der Multifunktionsleiste bzw. im Kontextmenü auf.
Bei Bedarf verfeinern Sie die Modellgrenze. Nutzen Sie dafür die normalen Befehle, wie sie bei jedem Linienzug zur Verfügung stehen.

ⓘ Nach dem Einfügen oder Verändern der Modellgrenze ist das Modell nicht mehr aktuell. Berechnen Sie das Modell neu.

ⓘ Der Befehl funktioniert nur, wenn das Modell bereits berechnet ist. Es wird eine konvexe Hülle um das Modell erzeugt.

ⓘ GeoMapper erkennt an Hand des Datenbestands automatisch ob eine Modellgrenze eine äußere oder innere ist. Wenn Sie also eine innere Modellgrenze (z.B. rund um ein Haus) einfügen möchten, dann rufen Sie zuerst den Befehl **Modellgrenze automatisch** auf. Dann selektieren Sie den Linienzug des Hauses und markieren diesen Linienzug im Eigenschaftsmanager als Modellgrenze. Auf diese Weise werden die Höhenlinien im Inneren des Hauses ausgespart.

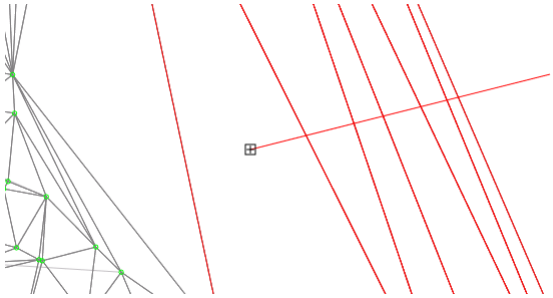
Modellgrenze bearbeiten

Die vorhandene Modellgrenze kann damit bearbeitet werden.

Geländemodell / Modellgrenze bearbeiten

Rufen Sie den Befehl auf

Mehrfachselektion ist aktiv



ⓘ Bei der Mehrfachselektion werden alle Dreiecke, die mit der gewählten Linie interagieren, selektiert.

Start-Punkt wählen

Endpunkt wählen

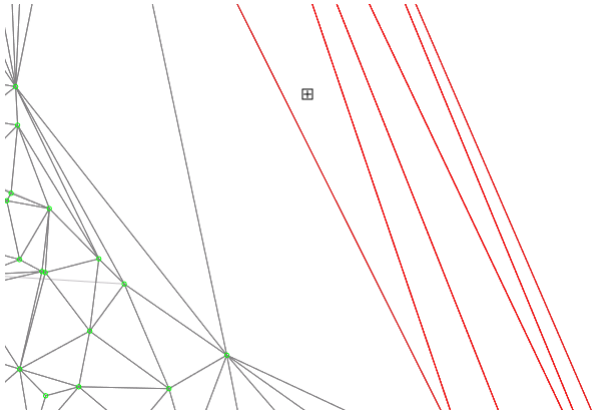
Die Modellgrenze wird um die selektierten Dreiecke reduziert.

Mit **Fertig** den Befehl beenden.

Alternative

Rufen Sie den Befehl auf

Option Einfachselektion wählen



ⓘ Bei der Einfachselektion werden die Dreiecke einzeln selektiert.

Punkt wählen

Anwenden wählen

Die Modellgrenze wird um die selektierten Dreiecke reduziert.

Mit **Fertig** den Befehl beenden.

ⓘ Nach dem Ändern der Modellgrenze wird das Modell neu berechnet.

ⓘ Der Befehl funktioniert nur, wenn das Modell bereits berechnet ist und bereits eine Modellgrenze existiert.

ⓘ Der Befehl ist nur für äußere Modellgrenzen verfügbar.

ⓘ Wenn man während der Selektion die Selektionsart ändert, werden die bereits hinzugefügten Dreiecke gelöscht. Die Selektion wird neu gestartet.

Beschriftung einfügen

Beschriften Sie Höhenlinien manuell oder automatisch über die Modellkonfiguration.

Menu: [Geländemodell / Höhenlinienbeschriftung einfügen]

Je nach Modelleigenschaften werden runde Höhenlinien automatisch beschriftet. Wenn Sie weitere Höhenlinien an bestimmten Stellen beschriften wollen, verwenden Sie diesen Befehl.

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie eine der Optionen:

Einzeln einfügen: Solange keine Position für die Beschriftung gewählt wurde, wird die Höhe der nächsten Höhenlinie temporär dargestellt. Nach der Wahl der Position wird die nächstgelegene Höhenlinie beschriftet.

Führungslinie einfügen: Zeichnen Sie eine Führungslinie (Polylinie) und geben Sie das gewünschte Intervall ein. Entlang dieser Führungslinie werden die Höhenlinien mit den eingegebenen Intervall beschriftet.

> ⓘ Das Intervall ist in Meter einzugeben.

> ⚠ Manuell eingefügte Einzelbeschriftungen verschwinden bei einer allfälligen Neuberechnung des Geländemodells. Dieses Verhalten hat den Grund, dass durch eine Änderung und Neubildung des Modells die Höhenlinien grundsätzlich anders verlaufen können und möglicherweise falsch beschriftet würden.

Alternative: Die Höhenlinienbeschriftung erfolgt über die Modellkonfiguration.

Rufen Sie den Eigenschaften-Manager auf und wählen Sie mit der Maus das berechnete Modell.

Die aktuellen Modelleigenschaften werden im Eigenschaften-Manager dargestellt.

Gehen Sie in das Register "Grafik" und dort in die Kategorien "Höhenlinien Intervall 1/2".

Wollen Sie Höhenlinien in anderen Intervallen beschriften, ändern Sie das Attribut "Äquidistanz" unter "Höhenlinien Intervall 1/2. Eine Äquidistanz = 0 führt zu einer "normalen" Darstellung der Höhenlinien dieses Intervalls, ohne Beschriftung.

Farbe und Linienstärke der Höhenlinie ändern Sie mit den entsprechenden Attributen

Den Text der Höhenlinie ändern Sie im Attribut "Text". Dort ist standardmäßig der Text "<Elevation#0>" eingetragen. Die Zahl hinter dem "#"-Zeichen gibt die Anzahl der dargestellten Nachkommastellen der Höhe an. Zusätzlich kann vor und hinter dem Ausdruck in spitzen Klammern Text eingefügt werden, z.B. "<Elevation#2> m"

Höhenlinienbeschriftung bearbeiten

Verschieben Sie eingefügte Beschriftungen entlang ihrer Höhenlinien.

Menu: [Geländemodell / Höhenlinienbeschreibung bearbeiten]

> ⓘ Sie können nur jene Beschriftungen bearbeiten, die Sie manuell eingesetzt haben. Beschriftungen, die aufgrund der Modellvorlage erzeugt werden, werden mit diesem Befehl nicht verändert.

Rufen Sie den Befehl auf.

Alle bearbeitbaren Beschriftungen werden mit einem roten Kreuz hinterlegt. Wählen Sie eine Beschriftung. Bei Beschriftungen, die entlang von Führungslinien eingefügt wurden, wird zusätzlich die Führungslinie rot markiert.

Bei einzelnen Beschriftungen verschieben Sie das rote Kreuz an eine andere Stelle auf der gleichen Höhenlinie. Bei Beschriftungen entlang einer Führungslinie haben Sie zwei Möglichkeiten:

Einzelne Beschriftungen (wie beschrieben) zu verschieben oder

Sie ändern den Verlauf der Führungslinie, indem Sie Stützpunkte verschieben, einfügen oder löschen.

Drücken Sie Enter oder wählen Sie die Option **Fertig** aus dem Kontextmenü.

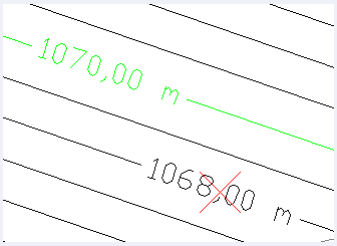
Alternative

Wenn Sie zum Bearbeiten eine Führungslinie auswählen, dann bietet das Programm die Optionen **Verschieben** und **Intervall** an.

Wenn Sie die Option **Verschieben** wählen, dann können Sie die Linie selbst verändern.

Wenn Sie **Intervall** wählen, dann fordert das Programm Sie zur Eingabe eines neuen Intervalls auf.

Die Beschriftung "1068,00 m" wurde manuell eingefügt. Sie wird mit einem roten Kreuz gekennzeichnet, welches verschoben werden kann. Die Beschriftung "1070,00 m" ist nicht verschiebbar.



Beschriftung löschen

Löschen Sie eingefügte Beschriftungen.

Menu: [Geländemodell / Höhenlinienbeschriftung löschen]

Sie können nur jene Beschriftungen löschen, die Sie manuell eingesetzt haben. Beschriftungen, die aufgrund der Modellvorlage erzeugt werden, werden mit diesem Befehl nicht gelöscht.

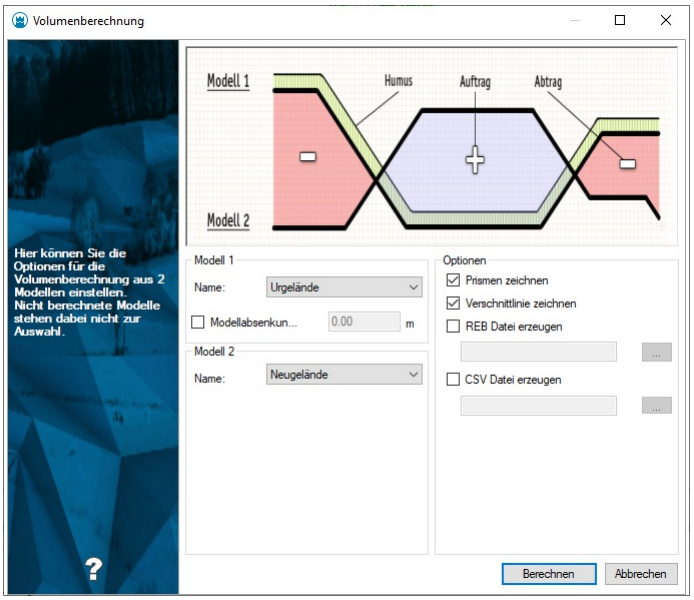
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie eine einzeln eingefügte Beschriftung. Alle verschiebbaren Beschriftungen werden mit einem roten Kreuz hinterlegt. Bei Beschriftungen, die entlang von Führungslinien eingefügt wurde, wird die Führungslinie rot markiert.
Bei einzelnen Beschriftungen wählen Sie das rote Kreuz. Bei Beschriftungen entlang einer Führungslinie wählen Sie die Führungslinie.
Wählen Sie bei Bedarf weitere Beschriftungen oder Führungslinien.
Drücken Sie Enter oder wählen Sie die Option **Fertig** aus dem Kontextmenü.

Volumen aus 2 Modellen

Berechnen Sie das Differenzvolumen aus 2 Modellen.

Menu: [Geländemodell / Volumen aus 2 Modellen]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie im Dialog das zweite Modell aus. Als Modell 1 wird standardmäßig das Aktive Modell eingetragen.
Geben Sie **optional** die Dicke der Humusschicht an, die Sie für die Berechnung berücksichtigen wollen. Falls die keine Humusschicht berücksichtigen möchten, deaktivieren Sie einfach die entsprechende Option im Dialog.
Klicken Sie auf Berechnen . Die Volumina werden berechnet und im Protokoll ausgegeben.



Weitere Einstellungen im Dialog:

Prismen zeichnen: In der Grafik werden die einzelnen Prismen dargestellt und ihr Volumen angeschrieben

Verschnittlinie zeichnen: Falls sich die Ebenen schneiden, wird die Verschnittlinie in die Grafik eingezeichnet.
REB Datei erzeugen: Die Volumen werden in eine ASCII-Datei im REB-Format geschrieben.
CSV Datei erzeugen: Die Volumen werden in eine ASCII-Datei geschrieben. Alle Inhalte sind mit einem Trennzeichen getrennt. Die Datei kann mit *MS Excel* geöffnet werden.

ⓘ Das Volumen der Humusschichte wird als Produkt aus der angegebenen Humusdicke und der Oberfläche des berechneten Modells ermittelt. Für die Volumenberechnung des Modells wird die Humusdicke von jedem Punkt des Modells abgezogen. Der eingestellte Humusabtrag, der einer Absenkung des Modells entspricht, wird im Protokoll gesondert ausgegeben.

ⓘ Im Protokoll werden Verknüpfungen auf die Ausgabedateien (REB und/oder CSV-Datei) erzeugt. Damit Sie diese Dateien direkt aus dem Protokoll öffnen können, ist es notwendig, dass ein Programm zum Öffnen mit der jeweiligen Dateiendung verknüpft ist. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation des Betriebssystems (*"Zuordnen einer Datei zu einem Programm"*).

⚠ Falls die Verschnittslinien zwischen zwei Modellen nicht mit ausreichender Genauigkeit ermittelt werden können, wird dies mit einem entsprechenden Eintrag in Protokoll dokumentiert, die Berechnung wird unterbrochen und kein Ergebnis wird ausgegeben. In so einem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten zur Verfügung: 1. Die Geländeoberflächen sollen genauer modelliert werden (durch Einfügen zusätzliche Punkte) oder2. Die Höhenbereinigungstoleranz soll herabgesenkt werden (Default &#8211 Wert : 5 cm).

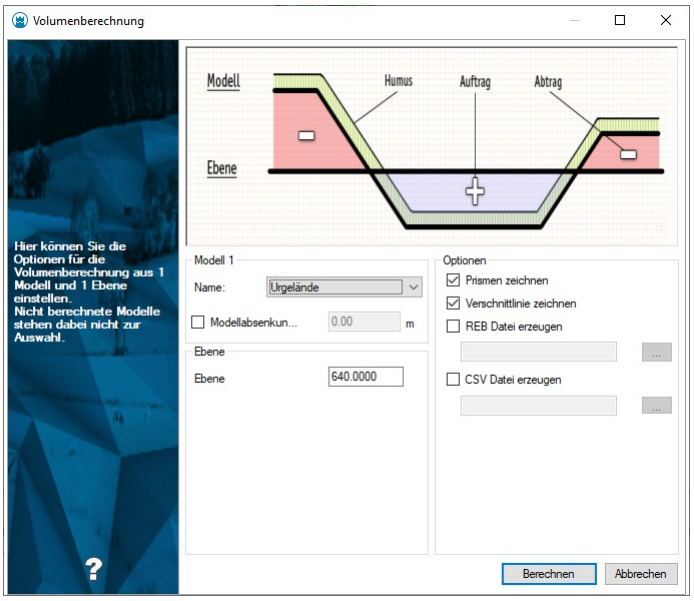
ⓘ Sie können das Volumen über eine begrenze Fläche berechnen, indem Sie eine Volumengrenze **erzeugen** oder mittels der Option **Alles rechnen** das Volumen innerhalb der Modellgrenze berechnen. Die Auswahl dieser Optionen ist direkt über die Optionsleiste möglich. Siehe auch [Volumengrenze zeichnen](../gelaendemodell/volumengrenzezeichnen)

Volumen aus Modell und Ebene

Berechnen Sie das Volumen zwischen einem Geländemodell und einer konstanten Höhe.

Menu: [Geländemodell / Volumen aus Modell und Ebene]

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie das Modell aus.
Geben Sie **optional** die Dicke der Humusschicht an, die Sie für die Berechnung berücksichtigen möchten. Falls die keine Humusschicht berücksichtigen wollen, deaktivieren Sie einfach die entsprechende Option im Dialog.
Wählen Sie die Höhe der Ebene aus.
Klicken Sie auf Berechnen .



Weitere Einstellungen im Dialog:

Prismen zeichnen: In der Grafik werden die einzelnen Prismen dargestellt und ihr Volumen angeschrieben

Verschnittlinie zeichnen: Falls das Gelände die Ebene schneidet, wird die Verschnittlinie in die Grafik eingezeichnet.

REB Datei erzeugen: Die Volumen werden in eine ASCII-Datei im REB-Format geschrieben.

CSV Datei erzeugen: Die Volumen werden in eine ASCII-Datei geschrieben. Alle Inhalte sind mit einem Trennzeichen getrennt. Die Datei kann mit *MS Excel* geöffnet werden.

ⓘ Das Volumen der Humusschichte wird als Produkt aus der angegebenen Humusdicke und der Oberfläche des berechneten Modells ermittelt. Für die Volumenberechnung des Modells wird die Humusdicke von jedem Punkt des Modells abgezogen. Der eingestellte Humusabtrag, der einer Absenkung des Modells entspricht, wird im Protokoll gesondert ausgegeben.

ⓘ Im Protokoll werden Verknüpfungen auf die Ausgabedateien (REB und/oder CSV-Datei) erzeugt. Damit Sie diese Dateien direkt aus dem Protokoll öffnen können, ist es notwendig, dass ein Programm zum Öffnen mit der jeweiligen Dateiendung verknüpft ist. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation des Betriebssystems (*"Zuordnen einer Datei zu einem Programm"*).

⚠ Falls die Verschnittslinien nicht mit ausreichender Genauigkeit ermittelt werden können, wird dies mit einem entsprechenden Eintrag in Protokoll dokumentiert, die Berechnung wird unterbrochen und kein Ergebnis wird ausgegeben. In so einem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten zur Verfügung: 1. Die Geländeoberflächen sollen genauer modelliert werden (durch Einfügen zusätzliche Punkte) oder2. Die Höhenbereinigungstoleranz soll herabgesenkt werden (Default &#8211 Wert : 5 cm).

ⓘ Sie können das Volumen über eine begrenze Fläche berechnen, indem Sie eine Volumengrenze **erzeugen** oder mittels der Option **Alles rechnen** das Volumen innerhalb der Modellgrenze berechnen. Die Auswahl dieser Optionen ist direkt über die Optionsleiste möglich. Siehe auch [Volumengrenze zeichnen](../gelaendemodell/volumengrenzezeichnen)

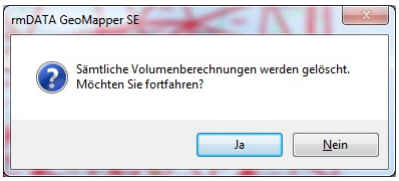
Volumenberechnung löschen

Entfernen Sie visualisierte Volumenberechnungen aus dem Projekt.

Menu: [Geländemodell / Volumenberechnung löschen]

Rufen Sie den Befehl auf.

Bestätigen Sie die folgende Abfrage mit Klick auf Ja .



⚠ Sämtliche bis dahin durchgeführten Volumenberechnungen werden nicht nur ausgeblendet sondern permanent aus dem Projekt und aus der Grafik gelöscht!

ⓘ Die Protokolle der Volumenberechnung bleiben erhalten. Sollte das Projekt keine Volumenberechnung aus GeoMapper enthalten, so erscheint keine Abfrage und der Befehl wird abgebrochen.

Volumengrenze zeichnen

Zeichnen Sie eine neue Begrenzungslinie für eine Volumenberechnung.
Wählen Sie die Punkte für die neue Volumengrenze. Selektieren Sie dabei bestehende Punkte oder konstruieren Sie neue Punkte.
Schließen Sie die Volumengrenze zum Anfangspunkt.
Beenden Sie das Konstruieren der Volumengrenze mit Enter oder mit der Auswahl der Option **Fertig** im Kontextmenü.

ⓘ Die Volumensgrenze gehört nicht zu einem bestimmten Modell, sondern kann bei allen Modellen als Begrenzung verwendet werden.

ⓘ Volumengrenzen können auch als Bögen ausgeführt sein. Beim Berechnen der Prismen erfolgt dann eine Segmentierung entsprechend den Projekteinstellungen **Projekteinstellungen - DGM Einstellungen - Interpolation - Maximale Pfeilhöhe bei Bogeninterpolation**

Kunstflaeche verschneiden

Kunstfläche verschneiden

Konstruieren von Böschungen und Schneiden mit der Modelloberfläche

Menu: [Geländemodell / Kunstfläche verschneiden]

Ausgehend von einer 3D-Konstruktionslinie wird eine Böschung oder ein Einschnitt im angegebenen Winkel gezeichnet und soweit verlängert, bis die Oberfläche des Modells erreicht wird.

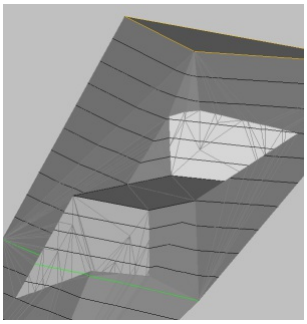


Bild: Kunstfläche mit Böschung und Einschnitt (Beispielhafte Darstellung!)
Zeichnen Sie eine Konstruktionslinie, welche die Kunstfläche begrenzt.

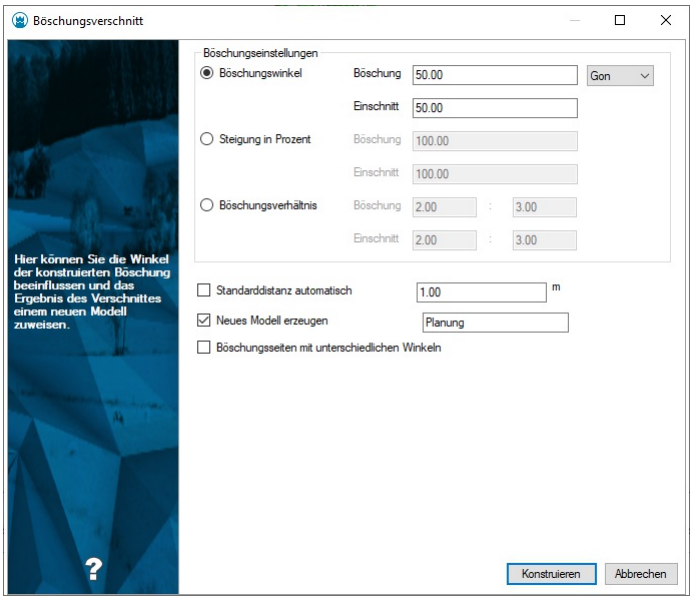
ⓘ Alternative Im Kontextmenü des Befehls steht Ihnen die Option "Erzeugen" zur Verfügung. Mit dieser Option wird der Befehl Konstruktionslinie erzeugen gestartet.

Rufen Sie den Befehl auf.
Geben Sie **Böschungswinkel** und **Einschnittswinkel** an.

Alle Winkel können in Grad, Gon, als Steigung oder als Böschungsverhältnis angegeben werden.

> ⓘ Ein Böschungsverhältnis von 1:2 bedeutet einen Höhenunterschied von 1 m auf 2 m in der Horizontalen. Ein Böschungsverhältnis von 2:1 ist somit steiler als das Verhältnis 1:2.

Standarddistanz automatisch : Damit die neue Fläche korrekt vermascht wird, werden Stützpunkte für die Dreiecksvermaschung eingefügt. Der Abstand zwischen den Stützpunkten kann entweder automatisch bestimmt oder vom Anwender festgelegt werden.
Neues Modell erzeugen : Die Böschung wird mit dem aktiven Modell verschnitten. Soll die Geometrie des aktiven Modells erhalten bleiben, lassen Sie ein neues Modell erzeugen und geben den Modellnamen an.
Klicken Sie dann auf Konstruieren .
Wählen Sie nun die zuvor gezeichnete Konstruktionslinie aus
Zeigen Sie in der Grafik die Seite, auf welche geböscht werden soll.



> ⓘ Falls Sie eine Reihe gleichartiger Kunstflächen zu berechen haben, dann können Sie auch den entsprechenden Mehrfachbefehl verwenden.

> ⚠ Die Funktion ist nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale verfügbar.

Kunstfläche verschneiden (mehrfach)

Konstruieren Sie in einem Schritt mehrere Kunstflächen in eine bestehende Modelloberfläche.

Menu: [Geländemodell / Kunstfläche verschneiden (mehrfach)]

Ist es erforderlich bzw. möglich, mehrere Künstflächen mit gleichen Böschungs- und Einschnittswinkeln in einem Geländemodell zu erzeugen, dann bietet dieser Befehl eine Möglichkeit, diese sich wiederholende Berechnung abzukürzen.
Stellen Sie die Umrisse der Kunstflächen als 3D Linienzüge bereit.

> ⓘ Sie können dazu bestehende Linienzüge mit Höheninformation verwenden. Alternative Oder nutzen Sie den Befehl Konstruktionslinie erzeugen, um eine Konstruktionslinie zu erhalten.

Rufen Sie den Befehl auf.
Geben Sie **Böschungswinkel** und **Einschnittswinkel** an.
Alle Winkel können in Grad, Gon, als Steigung oder als Böschungsverhältnis angegeben werden.

ⓘ Ein Böschungsverhältnis von 1:2 bedeutet einen Höhenunterschied von 1 m auf 2 m in der Horizontalen. Ein Böschungsverhältnis von 2:1 ist somit steiler als das Verhältnis 1:2.

Standarddistanz automatisch : Damit die neue Fläche korrekt vermascht wird, werden Stützpunkte für die Dreiecksvermaschung eingefügt. Der Abstand zwischen den Stützpunkten kann entweder automatisch bestimmt oder vom Anwender festgelegt werden.
Neues Modell erzeugen : Die Böschung wird mit dem aktiven Modell verschnitten. Soll die Geometrie des aktiven Modells erhalten bleiben, lassen Sie ein neues Modell erzeugen und geben den Modellnamen an.
Klicken Sie dann auf Konstruieren .
Wählen Sie nun die Konstruktionslinien nacheinander in der Reihenfolge aus, in der sie eingerechnet werden sollen.

⚠ Die Reihenfolge kann das Ergebnis - vor allem bei eng beieinander liegenden Kunstflächen - maßgeblich beeinflussen.

Geben Sie an, ob generell **innen** oder **außen** geböscht werden soll.
GeoMapper berechnet die Kunstflächen iterativ und weist das letztendliche Ergebnis dem gewählten Modell zu.

ⓘ Diese Variante des Befehls unterstützt keine Eingabe unterschiedlicher Winkel pro Kunstflächenseite. Falls dies dennoch erforderlich ist, verwenden Sie bitte den Standardbefehl. Je nach Gegebenheit des Geländes mag eine andere Kombination beider Befehle am effizientesten sein.

⚠ Die Funktion ist nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale verfügbar.

Objekt hochziehen

Einem Objekt die Höhe des Aktiven Modells zuweisen

Menu: [Geländemodell / Objekt hochziehen]

⚠ Für den Befehl muss ein *Aktives Modell* existieren, das berechnet ist und eine gültige Oberfläche besitzt. Andernfalls wird die Befehlsausführung abgebrochen.

Starten Sie den Befehl.
Wählen Sie die abzubildenden Objekte mittels Grafikselektion.
Alternative
Wählen Sie zuerst die Objekte in der Grafik.
Starten Sie dann den Befehl.
In der Grafik ausgewählte Objekte werden auf die Oberfläche des Aktiven Modells abgebildet. D.h. die Objekte erhalten die Höhe, die sie aufgrund ihre Lage auf dem Aktiven Modell hätten.
Punkte: Dem Punkt wird seine Höhe auf dem Aktiven Modell zugewiesen. Der Objekttyp wird nicht verändert.
Linienzüge: Für den Linienzug wird ein Profil auf das Aktive Modell gelegt. Der Verlauf wird dem Linienzug zugewiesen. Der Objekttyp wird nicht verändert.

⚠ Die Funktion ist nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale verfügbar.

Höhenanzeige

Fragen Sie die Höhe einer oder mehrerer Geländeoberflächen an einem frei wählbaren Punkt in der Grafik ab.

Menu: [Geländemodell / Höhenanzeige]

Rufen Sie den Befehl auf.
Zeigen Sie die gewünschte Position per Mausklick in der Grafik.

Das Programm zeigt die Höheninformation an der gewählten Position in der Grafik an.
Wiederholen Sie das Zeigen beliebig oder wählen Sie die Option **Fertig** .
Nach Beendigung des Befehls protokolliert GeoMapper Lage und Höhe jeder gewählten Position pro Geländemodell.



⚠ Sie können während des Befehls beliebig viele Koordinaten wählen. Um die Übersicht in engen Bereichen zu erhalten, zeigt GeoMapper jedoch lediglich die Höhe der zuletzt gewählten Position in der Grafik an. Im abschließenden Protokoll sind indes alle Eingaben ersichtlich.

Modellangleichung

Modellangleichung

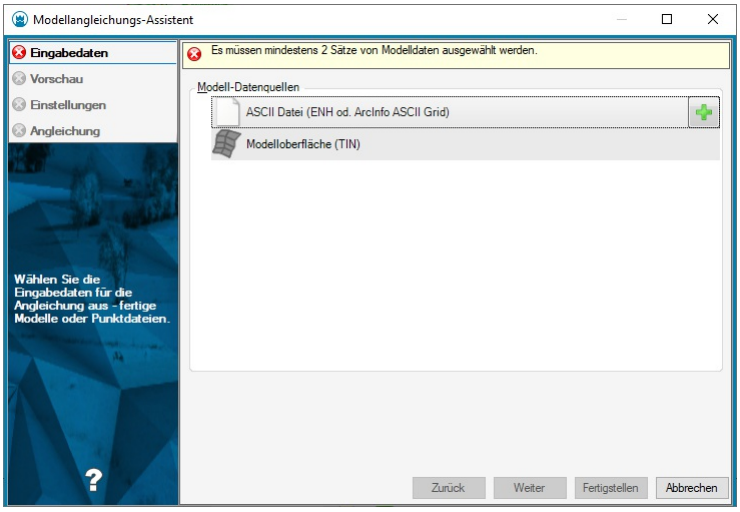
Ausgangsdaten mit unterschiedlicher Genauigkeit in einem Geländemodell vereinigen.

Geländemodell / Modellangleichung

ⓘ Diese Funktion dient beispielsweise dazu, um Datensätze aus *ALS* -Befliegungen mit terrestrischen Messungen oder *GPS* -Daten zusammenzuführen.

⚠ Voraussetzung ist dabei immer, dass der Datensatz mit der höheren Genauigkeit (z. B. Tachymeter) von den weniger präzisen Daten (meist *ALS* -Daten) eingeschlossen wird. Die Funktion ist nicht dazu geeignet, um mehrere Inselmodelle zu einem Modell zusammenzufügen.

Starten Sie den Befehl
Wählen Sie im Assistenten zur Modellangleichung die Modell-Datensätze aus, die Sie vereinigen möchten. Sie können wählen zwischen
ASCII -Datei (CSV mit XYZ/ENH Zeilen od. *ArcInfo ASCII-Grid*
Modelloberfläche (jedes vorhandene, berechnete Modell)

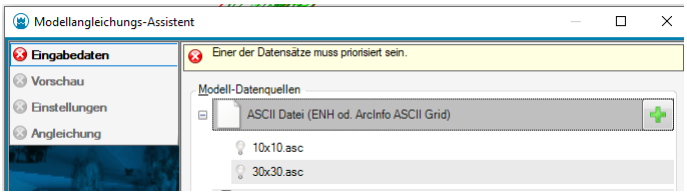


Beim Hinzufügen der Datensätze in die Auswahl muss eine *Priorität* vergeben werden. Priorität muss jeweils dem Datensatz mit der höheren Präzision gegeben werden. Auf diese Weise entscheidet das Programm, welche Punkte für die Angleichung relevant sind.
Die priorisierte Datenquelle wird immer mit einem "Glühbirnen"-Symbol (
) dargestellt.
Sie können die Priorität an dieser Stelle jederzeit Ändern, indem Sie den Button
(*Priorität der Datenquelle ändern*) in der entsprechenden Zeile klicken oder die Datenquelle doppelklicken.
Datensätze können jederzeit mit dem Button

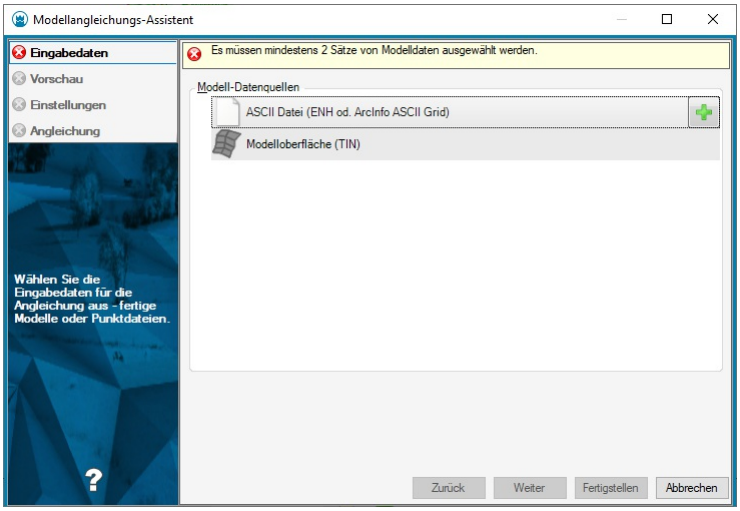
wieder entfernt werden.

> ⓘ Es muss immer mindestens 1 Datensatz mit Priorität und 1 ohne Priorität geben, damit der Assistent fortfahren kann! Standardmäßig bekommt der erste hinzugefügte Datensatz diese zugesprochen.

Sobald Sie mindestens zwei Datenquellen für die Angleichung ausgewählt und priorisiert haben, gibt der Assistent den Button Weiter frei.
Solange keine Priorität vergeben wurde, zeigt der Assistent eine entprechende Fehlermeldung an.



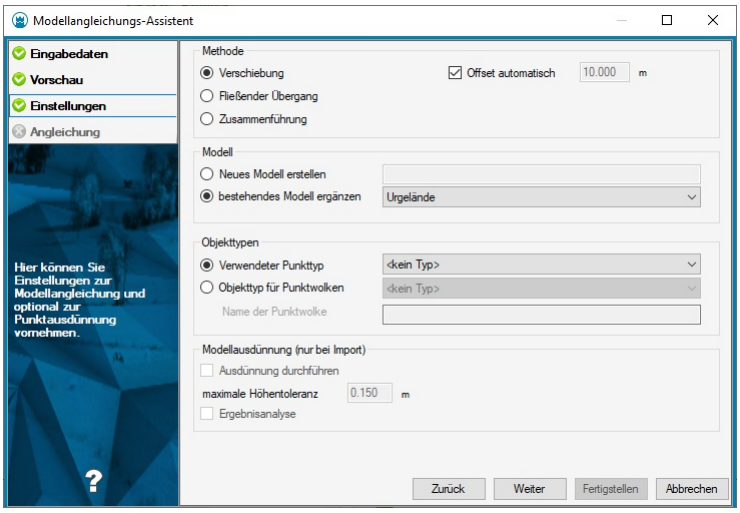
Klicken Sie auf Weiter um mit dem nächsten Schritt des Assistenten fortzufahren.
Das Programm analysiert die Eingangsdaten und zeigt danach eine Übersicht über die Datensätze:



> ⓘ Die Massendaten werden als *Shading Image* dargestellt, während die priorisierten Punkte als Kreissymbole erscheinen, um Ihnen einen Überblick der zu vereinigenden Modelle zu schaffen.

> ⓘ An dieser Stelle können Sie mittels des Buttons
> eine räumliche Einschränkung vornehmen, um später nur Punkte innerhalb dieses Bereichs zu übernehmen.
> Näheres zur Bereichsauswahl siehe Details zur Bereichsauswahl .

Auf der folgenden Seite wählen Sie aus, wie Sie die Modelle vereinigen möchten und welchen Modell Sie das Ergebnis zuweisen wollen. Optional können die Ergebnisdaten auch mittels Punktreduktion ausgedünnt werden, um die Datenmenge *ohne signifikanten Informationsverlust* zu verringern. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Um zusätzlich eine Analysegrafik der Reduktion zu erhalten, aktivieren Sie bitte die Option **Ergebnisanalyse** . Standardmäßig ist diese nicht aktiviert, da dies je nach Modellgröße eine entsprechend längere Laufzeit bedeutet.



Wählen Sie aus den verfügbaren Methoden

Verschiebung: Das ALS-Modell wird in Lage und Höhe so verschoben, sodass es sich bestmöglich an das terrestrische Modell angleicht.

Fließender Übergang: Zwischem dem ALS- und dem terrestrischen Modell wird ein einem Übergangsbereich ein fließender Übergang gerechnet, sodass keine Stufe an der Modellgrenze entsteht. Das ALS-Modell wird nicht in Lage und Höhe verändert.

Zusammenführung: Wie bei der Methode *Verschiebung* wird das ALS-Modell in Lage und Höhe verschoben, jedoch werden die ALS-Daten nicht ausgeschnitten (siehe auch unten bei "Offset"), d.h. sämtliche Daten aus beiden verwendeten Modellen werden kombiniert.

Offset: Bei den Methoden *Verschiebung* und *Fließender Übergang* werden die Daten aus dem ALS-Modell dort ausgeschnitten, wo terrestrische Daten vorliegen. Beim Ausschneiden wird die Modellgrenze der terrestrischen Daten wird um den *Offset* nach außen verschoben, sodaß die ALS- und terrestrischen Daten nicht unmittelbar aneinander grenzen.

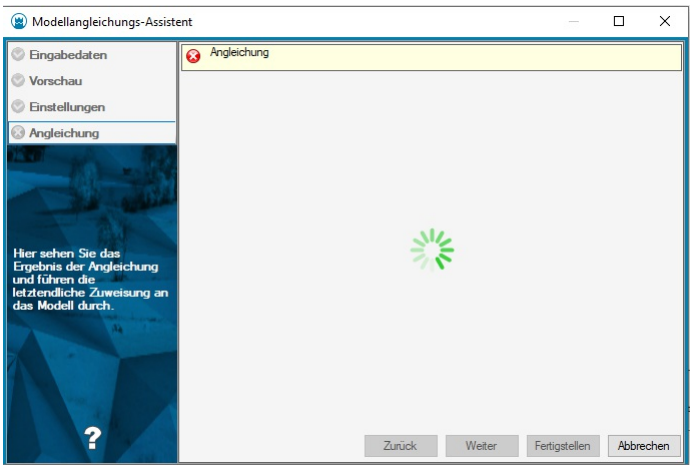
> ⓘ Bei schmalen, langen terrestrischen Modellen kann es sein, dass der automatisch berechnete Offset zu groß ist. Speziell in diesem Fall sollten Sie das Häkchen bei "offset automatisch" entfernen und den zu verwendenden Offset angegeben.

Wählen Sie das Modell aus, welchem das Ergebnis zugewiesen werden soll. Soll ein neues Modell erstellt werden, dann muss dessen Name eindeutig sein.

Wählen Sie den Punkttyp bzw. den Typ der zu verwendenden Punktwolke lt. Konfiguration aus, die für die Punkte des jeweils priorisierten bzw. nicht priorisierten Datensatzes zur Darstellung verwendet werden. Standardmäßig ist die Punktwolke und *<kein Typ>* gewählt, d. h. die Punkte haben keine besondere grafische Ausprägung. Soll eine neues Punktwolke erstellt werden, dann muss dessen Name eindeutig sein. Eine entsprechende Meldung zeigt der Assistent im Fehlerfall an. Sobald Ihre Eingaben vollständig sind, gibt der Assistent wiederum den Weiter -Button frei und Sie können mit der Angleichung fortfahren.

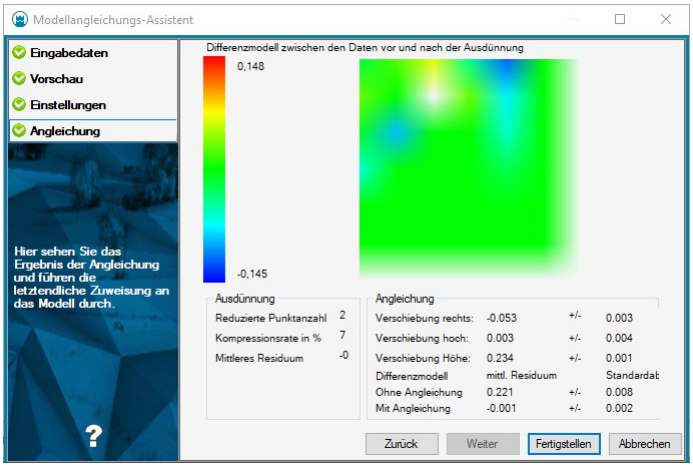
> ⚠ Die Anwendung dieser Typen ist nicht in jedem Fall möglich, z. B. wenn eine anschließende Punktausdünnung erfolgt bzw. wenn ein *"Fließender Übergang"* modelliert wird, da in diesen Fällen Punkte neu generiert werden, die keinem Eingangs-Datensatz zuzuordnen sind.

Während das Programm die Angleichung berechnet, wird vom Assistenten ein Ladekreis (*Loading Circle*) angezeigt.



ⓘ Während dessen steht es Ihnen jederzeit frei, die Verarbeitung abzubrechen, indem Sie auf den Button Abbrechen klicken. In diesem Fall wird der Assistent sofort beendet und es gibt keine weiteren Auswirkungen auf die bearbeitete Projektdatei.

Nach erfolgter Berechnung zeigt der Assistent das Ergebnis wiederum in Form eines *Shading Images* an und bietet einen Überblick über die Angleichungsstatistik sowie ggf. über eine erfolgte Punktreduktion.



⚠ Die Qualität der Grafik hängt sehr von den Ausmaßen und der Dichte der Eingangsdaten ab. Bereiche mit zu geringer Dichte können sich als "Löcher" bemerkbar machen.

Klicken Sie auf Fertigstellen , um das Ergebnis dem gewählten Modell zuzuweisen. Es ist Ihnen an dieser Stelle aber immer noch möglich, das Ergebnis zu verwerfen, indem Sie Abbrechen wählen oder einzelne Seiten zurück zu springen, um Einstellungen zu verändern.

ⓘ ***Begriffserklärungen:***

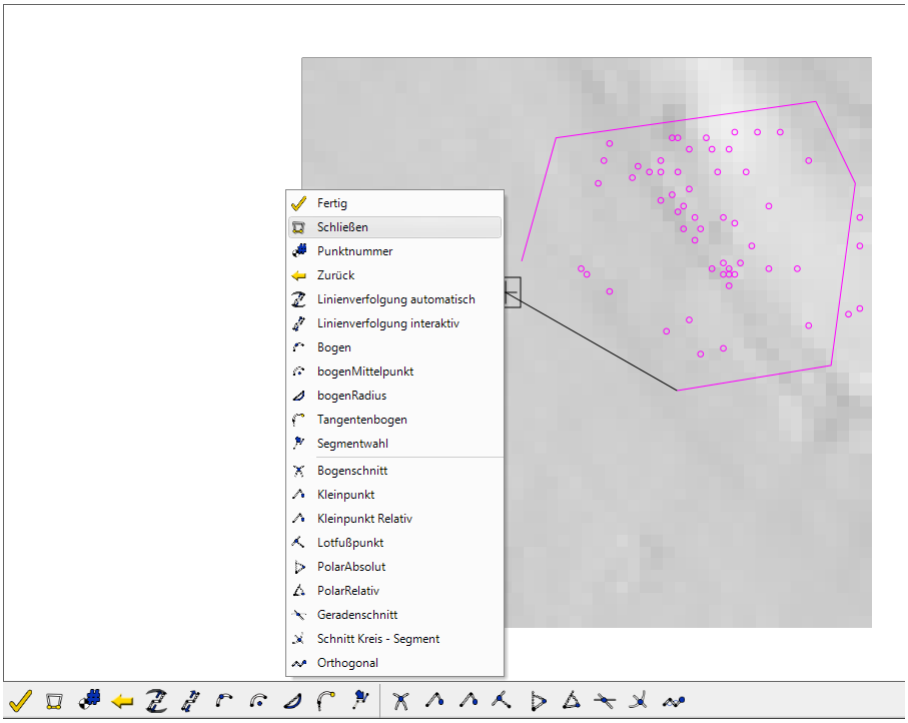
- Standardabweichung : Die Standardabweichung ist ein Maß für die Streubreite der Werte eines Merkmals rund um dessen Mittelwert (arithmetisches Mittel). Vereinfacht gesagt, ist die Standardabweichung die durchschnittliche Entfernung aller gemessenen Ausprägungen eines Merkmals vom Durchschnitt.
- Residuum : Die Bezeichnung "Residuum" definiert den Anteil der Variabilität, der durch ein gegebenes Modell nicht erklärt werden kann. Residuen werden durch Subtraktion der Modellschätzungen von den eigentlichen Daten berechnet.

ⓘ Am Ende der Angleichung wird das Ergebnismodell im Protokoll dokumentiert. Auf diese Weise sind die Eingangsdaten und Statistiken jederzeit nachvollziehbar abgelegt.

⚠ Nach Fertigstellung des Befehls ist kein UNDO *möglich.*

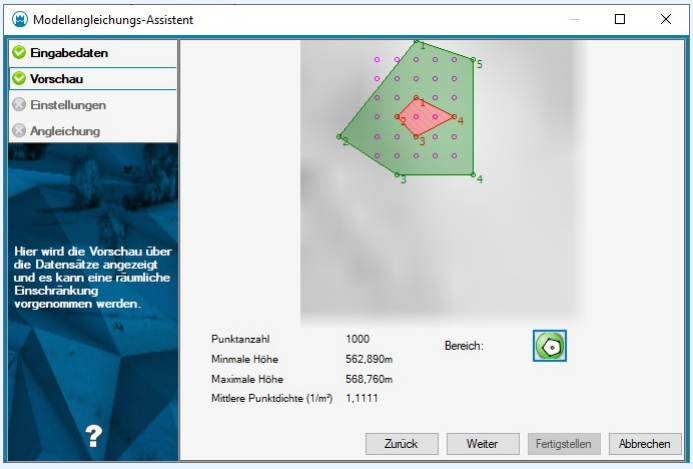
Modellangleichung - Bereichsauswahl

Mittels der Bereichsauswahl können Sie die Daten räumlich filtern, die Sie letztendlich in das fertige Modell übernehmen wollen. Nach Aufruf der Bereichsauswahl aus dem Modellangleichungs-Assistenten wechselt das Programm in den Zeichnungsbereich und ermöglicht Ihnen die Auswahl eines Bereichspolygons vor dem Hintergrund der Vorschau-Datensätze:

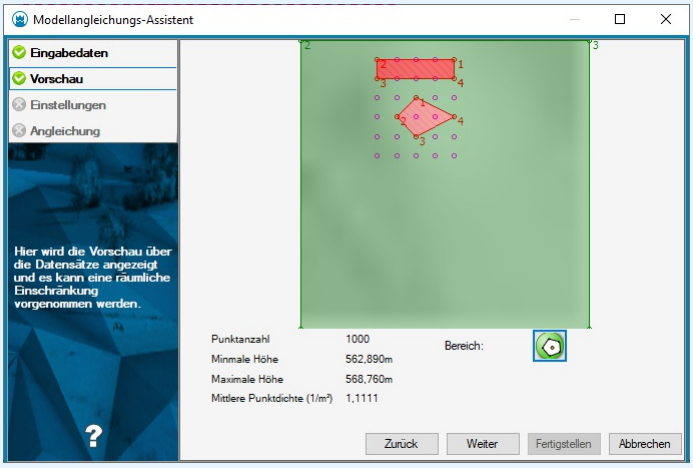


ⓘ Sie können das Polygon entweder über einen bestehenden Linienzug selektieren oder manuell neu zeichnen (Befehlsoption **Neu-zeichnen**).Nach der Polygon-Selektion können Sie auswählen, ob das Polygon als Aussengrenze oder als Insel übernommen werden soll.

ⓘ Ausgesparte Inseln werden in der Grafik als rote, gesperrte Flächen verdeutlicht. Aus diesen Bereichen werden später keine Daten übernommen.



ⓘ Sie können Bereiche auch ausschneiden, wenn Sie kein äußeres Polygon angeben. In diesem Fall wird das Umfahrungsrechteck (*Bounding Box*) als äußere Grenze angenommen (siehe Grafik).



Sobald Sie die Bereichseingabe abgeschlossen haben, beenden Sie diese mit der Esc -Taste. Das Programm kehrt dann zum Assistenten zurück und zeigt den Bereich in der Vorschaugrafik an.

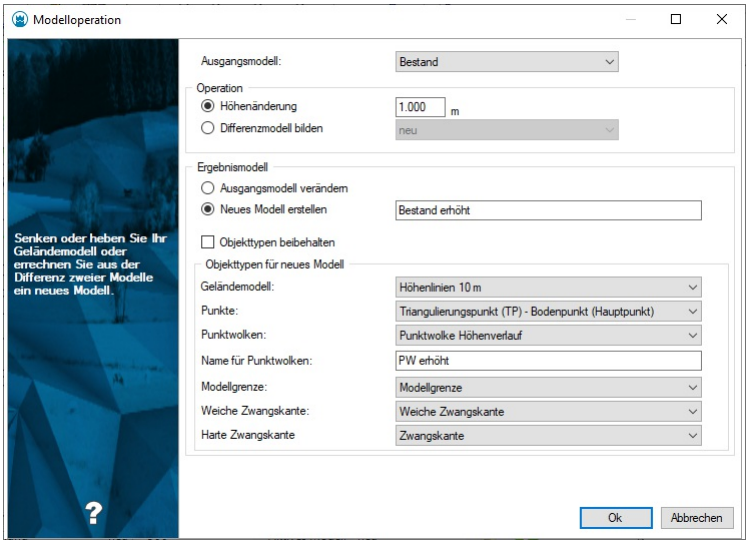
Modelloperation

Senken oder heben Sie Ihr Geländemodell oder errechnen Sie aus der Differenz zweier Modelle ein neues Modell.

Menu: [Geländemodell / Modelloperation]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie die gewünschten Einstellungen im Dialog:



Operation "Höhenänderung"

Die Ausgangsdaten eines Modells werden direkt verändert oder als veränderte Kopie für ein neues Modell verwendet.
Einstellbare Optionen:
Ausgangsmodell : Das gewünschte Modell, dessen Daten benutzt werden sollen (muss zugeordnete Daten enthalten, muss jedoch nicht berechnet sein)
Höhe : Die gewünschte Höhenänderung in Metern.
Ergebnis :
Vorhandenes Modell verändern : Alle zugeordneten Ausgangsdaten werden geometrisch in der Höhe verändert (Punkte, Punktwolken, Linienzüge als Modellgrenze oder weiche/harte Zwangskante)
Neues Modell : Alle zugeordneten Ausgangsdaten werden dupliziert, in der Höhe verändert und dem neuen Modell zugeordnet (Punkte, Punktwolken, Linienzüge als Modellgrenze oder weiche/harte Zwangskante)
Name des neuen Modells (muss eindeutig sein)
Objekttypen :
Geländemodell

Punkttyp
Punktwolkentyp
Name der Punktwolke (muss eindeutig sein)
Modellgrenze
Zwangskanten
Harte Zwangskanten

Operation "Differenzmodell"

Aus der Vermaschung von zwei vorhandenen Modellen wird ein Differenzmodell berechnet, dessen Knotenhöhen aus der Höhendifferenz gebildet werden.
Einstellbare Optionen:
Ausgangsmodell : Das Modell, von dem für die Differenzbildung das Subtrahendmodell abgezogen wird (muss berechnet sein)
Subtrahendmodell : Das Modell, dass für die Differenzbildung vom Ausgangsmodell abgezogen wird (muss berechnet sein)
Name des neuen Modells : (muss eindeutig sein)
Die Vermaschung des Differenzmodells kann u.a. exportiert werden oder für eine thematische Darstellung benutzt werden.

> ⓘ Das entstehende Differenzmodell enthält keine Ausgangsdaten und kann daher nicht verändert oder neu berechnet werden.

Falllinienermittlung

Ermitteln Sie ausgehend von einem Punkt die Linie mit dem größten Gefälle
Menu: [Geländemodell / Falllinie]
Rufen Sie den Befehl auf.

> ⚠ Stellen Sie sicher, dass in der Datei ein *aktueller Linienzugtyp* eingestellt ist.Diesen benötigt GeoMapper um die entsprechenden Ergebnislinien zu generieren.

Zeigen Sie den gewünschten Startpunkt der Fallllinie per Mausklick in der Grafik.
GeoMapper berechnet die Geometrie der Fallinie im aktiven Geländemodell und fügt einen Linienzug des aktuellen Linientyps ein.
Wiederholen Sie das Zeigen beliebig oder wählen Sie die Option **Abbrechen** ..

> ⚠ Die Berechnung erfolgt jeweils auf Basis des eingestellten aktiven Geländemodell s. Dieses ist nicht unbedingt jenes, das in der Grafik gerade sichtbar ist. Achten Sie deshalb auf diese Einstellung wenn Sie den Befehl verwenden.

> ⓘ Sie können nacheinander beliebig viele Startpunkte für die Berechnung wählen. GeoMapper selektiert das jeweils letzte Ergebnis, sodass Sie den entstandenen Linienzug umgehend weiter bearbeiten können.

Konstruktionslinie erzeugen

Zeichnen Sie eine Konstruktionslinie für eine Kunstfläche bzw. Böschung.
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie den ersten Punkt der Konstruktionslinie oder fügen Sie ihn ein.
Wählen Sie die weiteren Punkte, bis die Konstruktionslinie fertig ist.
Schließen Sie die Konstruktionslinie zum Anfangspunkt oder beenden Sie die Konstruktion mit Enter bzw. mit Auswahl von **Fertig** im Kontextmenü.

> ⓘ Die Konstruktionslinie gehört nicht zu einem bestimmten Modell.

ⓘ Konstruktionslinien können auch als Bögen ausgeführt sein. Bei deren Verwendung erfolgt dann eine Segmentierung entsprechend den Einstellungen **Datei - Einstellungen - Geländemodell - Maximale Pfeilhöhe bei Bogeninterpolation**

Punkte aus Punktwolke entfernen

Ausgewählte Punkte aus einer Punktwolke entfernen

Menu: [Geländemodell / Punkte aus Punktwolke entfernen]

Starten Sie den Befehl.
Wählen Sie die Punktwolke, aus der Sie Punkte entfernen möchten, mittels Grafikselektion.
Alternative
Wählen Sie zuerst die Punktwolke in der Grafik.
Starten Sie dann den Befehl.
Sie können nun einen Bereich wählen, in dem Punkte gelöscht werden sollen. Hierzu können Sie entweder ein Fenster aufziehen, ein Polygon zeichnen oder eine bestehende Fläche bzw. einen bestehenden Linienzug wählen. Danach werden alle Punkte im gewählten Bereich gelöscht. Je nach Größe der Punktwolke kann dieser Vorgang einige Zeit in Anspruch nehmen.

⚠ Beinhaltet der gewählte Bereich alle Punkte der gewählten Punktwolke, wird das Punktwolken-Objekt selbst gelöscht.

Wird die Punktwolke in einem Geländemodell verwendet, wird das Modell auf "nicht berechnet" gesetzt. Es erfolgt keine automatische Neuberechnung.

⚠ Die Funktion ist nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale verfügbar.

Linienzug aus Volumenverschnitt

Erzeugen Sie Linienzug-Objekte einfach auf Basis vorhandener Volumenberechnungen.

Menu: [Darstellungsmanager / Kontextmenü bei Linienzügen / aus Volumenverschnitt erzeugen]

Klicken Sie im Darstellungsmanager mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Linienzugtyp
Wählen Sie **aus Volumenverschnitt erzeugen** aus
Wählen Sie in der Grafik jenes *Volumenberechnungs-Objekt* , auf Basis dessen die Verschnittlinie erzeugt werden soll.
GeoMapper erzeugt ein der Geometrie der berechneten Verschnittlinie entsprechendes Linienzug-Objekt des gewählten Typs.

ⓘ Abhängig vom Verlauf der originalen Verschnittlinie können unter Umständen mehrere Linienzüge entstehen.

Zudem selektiert GeoMapper die entstandenen Objekte in der Grafik, sodass Sie diese unmittelbar für weitere Operationen nutzen können.
Alternative
Wählen Sie zuerst das *Volumenberechnungs-Objekt* in der Grafik
Wählen Sie dann die Option **aus Volumenverschnitt erzeugen** aus dem Kontextmenü des gewünschten Typs im Darstellungsmanager.

⚠ Sollte die zu Grunde liegende Volumenberechnung keine Verschnittlinie aufweisen, sondern entweder nur Auftrags- oder nur Abtragsprismen beinhalten, dann endet der Befehl ohne dass ein Linienzug erzeugt wird.

⚠ Die Funktion ist nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale verfügbar.

Profile

Querprofilspuren einfügen

Fügt Querprofile entlang einer Längsachse ein.

Menu: [Profile / Querprofilspuren einfügen]

Rufen Sie den Befehl auf

Wählen Sie eine Profilspur, auf welcher Sie Querprofile erzeugen wollen

In einem Dialog legen Sie folgende Parameter fest:

Allgemein

Profillänge : Geben Sie die Längen der Querprofilspuren links und rechts der gewählten Profilspur an.

Querprofilstationierung

Konstanter Abstand zwischen Querprofilen: Die Querprofile werden in der angegebenen Distanz auf die Längsprofilspur eingesetzt.

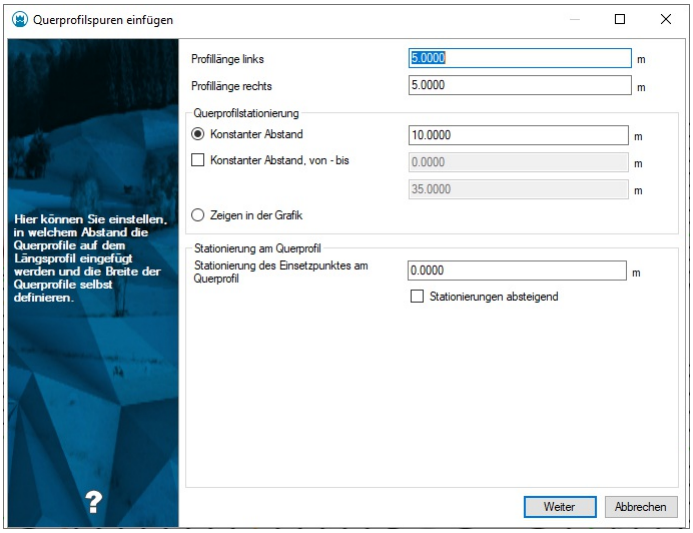
Konstanter Abstand, von - bis : Mit dieser Option geben Sie an, in welchem Bereich (Stationierung) des Längsprofils Querprofilspuren eingesetzt werden sollen.

Zeigen in der Grafik : Hiermit fordert Sie das Programm im Anschluss an den Dialog auf, die Einsetzpunkte der Querprofile auf dem Längsprofil direkt in der Grafik zu bestimmen .

Stationierung am Querprofil

Hier wird für alle im Anschluss eingefügten Querprofile die Nullstationierung, die sich auf den Schnittpunkt mit dem Längsprofil bezieht, vorgegeben. Standardmäßig wird die Nullstationierung der Querprofile mit 0 angenommen.

Mittels der Option **Stationierung absteigend** werden sämtliche Querprofile mit absteigender Stationierung erzeugt.



> ⓘ Die Querprofile werden immer beginnend beim Anfangspunkt der Längsprofilspur eingesetzt, sofern deren Positionen nicht manuell bestimmt werden.

> ⓘ Die Nullstationierung sowohl eines Längs- als auch eines Querprofils kann nachträglich über den Eigenschaften-Manager bei der Profildarstellung geändert werden.

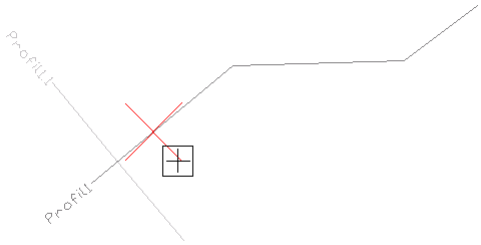
Alternative **Zeigen von Einsetzpunkten für Querprofile direkt in der Grafik.**

Starten Sie den Befehl.

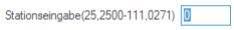
Wählen Sie einen bestehenden Linienzug in der Grafik aus.

> ⓘ Sollte der Linienzug noch keine Profilinformation besitzen, dann fordert Sie das Programm zu diesem Zeitpunkt auf, die entsprechenen Eigenschaften (Nullstationierung, etc.) anzugeben.

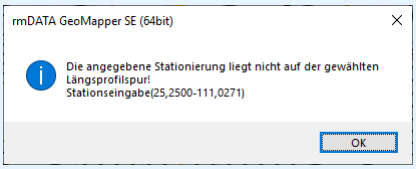
Wählen Sie im darauf folgenden Dialog die Option **Zeigen in der Grafik** aus und bestätigen Sie den Dialog mit Weiter.



GeoMapper zeigt Ihnen nun, während Sie das Längsprofil entlangfahren, den Einsetzpunkt des Querprofils am Längsprofil an.
Auswahl der Stationierung:
Auswahl in der Grafik: Klicken Sie an der gewünschten Stelle und das Querprofil wird eingefügt.
Eingabe der Stationierung:
Wählen Sie im **Zeigen-** Modus die Option **Stationseingabe** .
GeoMapper fordert Sie zur Eingabe eines Stationswertes auf:



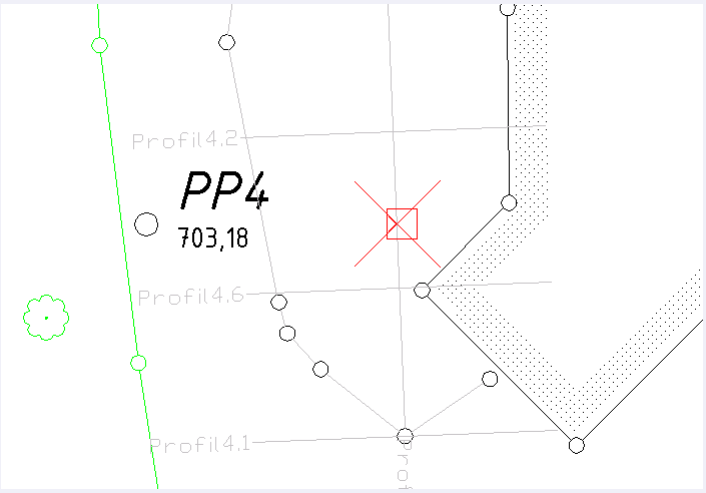
ⓘ Bei der **Stationseingabe** wird bereits der gültige Wertebereich, ermittelt aus Anfangsstationierung und Profillänge, berücksichtigt. Falls Sie einen zu kleinen oder zu großen Wert eingeben, weist Sie GeoMapper auf die Fehleingabe hin:



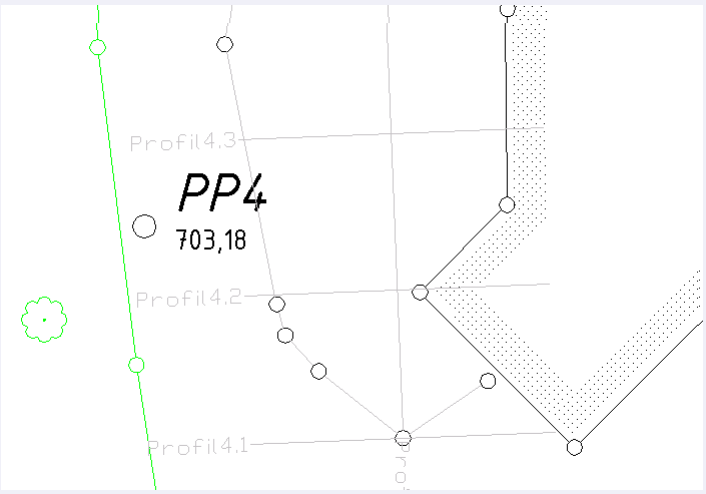
Querprofilspuren regenerieren

Regeneriert alle Querprofile entlang einer Längsachse.
Menu: [Profile / Querprofilspuren regenerieren]
Rufen Sie den Befehl auf
Wählen Sie die Profilspur, deren Querprofile Sie regenerieren wollen.
Geben Sie eine Option an, was Sie regenereren möchten:
Stationierung : Die Querprofilstationierungen werden aktualisiert, beispielsweise dann, wenn eine Querprofilspur manuell verschoben wurde.
Profilname : Wurden zwischen vorhandene Querprofilen neue Querprofile eingefügt, kann so die Benennung der Querprofile wieder aufsteigend sortiert werden.
Beides (umfasst die beiden obigen Optionen)
Beim Regenerieren der Beschriftung werden Sie nach der Nummer für den Beginn der Nummerierung gefragt. Alle Querprofile werden aufsteigend ab dieser Zahl nummeriert.

In diesem Beispiel werden zwischen dem ersten und dem zweiten Querprofil 2 neue Querprofile manuell eingefügt.



Nach dem Regenerieren mit Option "Profilnamen" sind die Profile wieder aufsteigend benannt.



Dieser Befehl kann auch hilfreich sein, wenn Sie in den Projekteinstellungen zu Profilen nachträglich die Kilometrierung / Metrierung aktiviert haben. Nach dem Regenerieren wird die entsprechende Beschriftung sichtbar.

Querprofilspuren löschen

Löscht alle Querprofile entlang einer Längsachse.

Menu: [Profile / Querprofilspuren löschen]

Rufen Sie den Befehl auf

Wählen Sie die Profilspur, von welcher Sie die Querprofile entfernen wollen.

Nach einer Sicherheitsabfrage werden alle Querprofile, die der ausgewählten Profilspur zugewiesen sind, entfernt. Das betrifft sowohl die Profilspuren in der Grafik als auch die Profildarstellung auf dem Layout.

Um einzelne Querprofile zu löschen, wählen Sie diese einfach einzeln in der Zeichnung und drücken Sie die Entf Taste auf der Tastatur.

Punktzuweisung

Weist einer Profilspur Punkte zu

Menu: [Profile / Punktzuweisung] Punkte können einem Profil auch einzeln zugewiesen werden.

Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Profilspur, auf welche die Punkte zugewiesen werden sollen.
Bereits vorhandene Punktzuweisungen werden in der Grafik angezeigt.
Für die Punktzuweisung stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:
Projektion: Die gewählten Punkte werden lotrecht auf die Profilspur projiziert.
Schnittpunkt: Die Verbindungslinie zweier Punkte wird mit der Profilspur geschnitten.
Bandauswahl: Alle Punkte innerhalb eines angegebenen Puffers werden auf die Profilspur projiziert.
Beenden Sie den Befehl mit der Option "Fertig"
Alternative
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie mehrere Profilspuren, auf welche die Punkte zugewiesen werden sollen oder Option **Alle** .
Bandauswahl: Alle Punkte innerhalb eines angegebenen Puffers werden auf die jeweiligen Profilspuren projiziert.
Sie erhalten eine Bestätigung, wie viele Punkte den Profilen zugeordnet wurden und eventuelle Zuweisungen zu verschiedenen Profilen.

> ⓘ An der Stelle, wo durch die Punktzuweisung ein zusätzlicher Stützpunkt eingefügt wird, sehen Sie eine temporäre Markierung.

> ⓘ Sie können während des Zuweisens jederzeit in den Modus *[Entfernen](../profile/punktzuweisungaufheben)* wechseln, um andere Punkte zu entfernen.

Punktzuweisung entfernen

Entfernt einen der Profilspur zugewiesenen Punkt

Menu: [Profile / Punktzuweisung]

Sind einem Profil bereits Punkte zugewiesen, so können diese auch wieder entfernt werden.
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Profilspur, auf welche bereits Punkte zugewiesen sind.

> ⓘ Die vorhandenen Zuweisungen werden in der Grafik angezeigt.

> ⚠ Sie befinden sich im Modus *Hinzufügen* !

Wählen Sie die Option **Entfernen**

> ⓘ Jetzt befinden Sie sich im Modus *Entfernen* .

Für das Entfernen von zugewiesenen Punkten stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:
Auswahl eines Punktes durch Anklicken in der Grafik
Alle : Alle zugewiesenen Punkte werden aus dem Profil entfernt.
Beenden Sie den Befehl mit der Option **Fertig**

> ⓘ Sie können während des Entfernens jederzeit in den Modus *Hinzufügen* wechseln, um andere Punkte zuzuweisen.

Einzelpunkte zuweisen

Weist einer Profilspur Einzelpunkte zu

Menu: [Profile / Einzelpunktzuweisung]

Wählen Sie die Profilspur, auf welche die Einzelpunkte zugewiesen werden sollen.

Bereits zugewiesene Einzelpunkte werden in der Grafik mit *Ordnerlinien* hervorgehoben.
Für die Punktzuweisung stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:
Ein ausgewählter Punkt wird direkt als Einzelpunkt übernommen
Schnittpunkt: Die Verbindungslinie zweier Punkte wird mit der Profilspur geschnitten.
Beenden Sie den Befehl mit der Option "Fertig"

ⓘ Zugewiesene Einzelpunkte werden in der Grafik markiert.

ⓘ Sie können während des Zuweisens jederzeit in den Modus Entfernen wechseln, um andere Punkte zu entfernen.

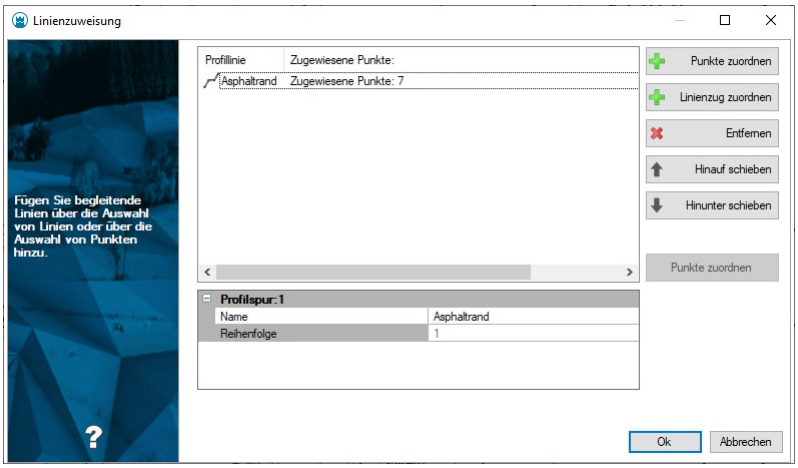
Linienzuweisung

Erzeugen Sie zusätzliche Horizonte in der Profildarstellung durch zusätzliche Linienzüge bzw. Gruppierung von Projektionspunkten.
Menu: [Profile / Linienzuweisung] Profillinien können einem Profil auch über Punkte zugewiesen werden.
Wählen Sie die Profilspur, der die neuen Profillinien zugewiesen werden sollen, in der Grafik.
Sie können zusätzliche Linien in der Profildarstellung hinzufügen durch:
Punkte zuordnen : Wählen Sie die Punkte, die dann in der Profildarstellung mit einer Linie verbunden werden. Im unteren Teil des Dialoges können Sie einen Namen für die Linie angeben. Dieser ist dann je nach Konfiguration in der Profilgrafik sichtbar.
Linienzug zuordnen : Wählen Sie Linien in der Grafik. Der Name der Linie wird automatisch auf den Namen des Linienzugtyps gesetzt. Sie können den Namen aber gerne ändern.
Beenden Sie den Befehl über den Dialog nut Ok .

ⓘ Mit Punkte ändern können Sie die zugewiesenen Punkte der selektierten Linie ändern, d.h. weitere Punkte hinzufügen oder entfernen.

ⓘ Die Reihenfolge der Linien entspricht der Reihenfolge der Beschriftungsbänder in der Profildarstellung. Mit Hinauf schieben bzw. Hinunter schieben können Sie die Reihenfolge anpassen.

⚠ Es können nur die Punkte und nur die Stützpunkte der Linien berücksichtigt werden, die sich auf die Profilspur projizieren lassen. Punkte außerhalb werden ignoriert.



Schneidende Linien

Markieren Sie die Position von schneidenen Linienzügen in der Profildarstellung, z.b. für die Darstellung von Grundstücksgrenzen
Wählen Sie ein oder mehrere Profilspuren
Wählen Sie alle schneidenen Linienzüge
Sobald Sie ins Profil wechseln, wird an den Schnittpunkten ein Symbol in der Profilspur angezeigt.

ⓘ Beim Start des Befehls werden bereits alle zugewiesenen Linienzüge hervorgehoben. Linienzüge, die strichliert gekennzeichnet werden, sind nicht allen der gewählten Profile zugeordnet. Wenn Sie diesen Linienzug selektieren, wird er allen Profilen zugeordnet.

ⓘ Mit der Option
kann man schneidende Linien wieder lösen.

Einzelpunkte entfernen

Entfernt einen der Profilspur zugewiesenen Einzelpunkt
Menu: [Profile / Einzelpunktzuweisung] Sind einem Profil bereits Einzelpunkte zugewiesen so können diese auch wieder entfernt werden.
Rufen Sie den Befehl auf.
Wählen Sie die Profilspur, auf welche bereits Einzelpunkte zugewiesen sind.

ⓘ Die zugewiesenen Einzelpunkte werden in der Grafik dargestellt.

⚠ Sie befinden sich im Modus *Hinzufügen* !

Wählen Sie die Option **Entfernen**

ⓘ Jetzt befinden Sie sich im Modus *Entfernen* .

Für das Entfernen von zugewiesenen Einzelpunkten stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:
Auswahl eines Punktes durch Anklicken in der Grafik.
Alle : Alle zugewiesenen Punkte werden aus dem Profil entfernt.
Beenden Sie den Befehl mit der Option **Fertig**

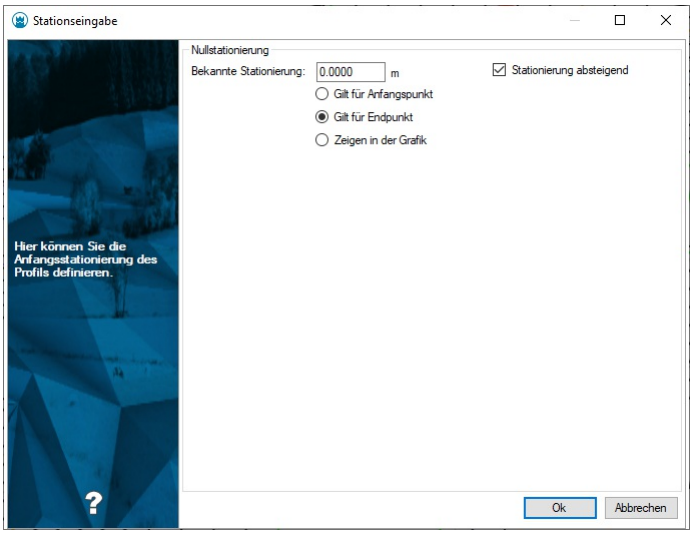
ⓘ Sie können während des Entfernens jederzeit in den Modus *Hinzufügen* wechseln, um andere Punkte zuzuweisen.

Stationseingabe

Für eine neues Profil muss die Stationierung angegeben werden.
Sie können Profile auf folgende Arten einfügen:
Selektieren Sie einen beliebigen Linienzug im Zeichenbereich (z.B. Fahrbahnachse) und rufen Sie die Funktion **Profil neu aufbauen** in der Multifunktionsleiste bzw. im Kontextmenü (rechte Maustaste in der Grafik) auf.
Rufen Sie im Menü **Profile / Profil neu aufbauen** auf und wählen Sie eine Profilspur.
Wählen Sie im **Darstellungsmanager** ein Profil aus und zeichnen Sie die Profilspur im Zeichenbereich ein.

ⓘ Sobald ein Linienzug diese Informationen hat, kommt dieser Dialog nicht mehr beim Anzeigen eines Profils.

Setzen Sie die Stationierung für Ihr Profil:



Weitere Auswahlmöglichkeiten im Dialog:

Bekannte Stationierung gilt für:

Anfangspunkt: Der für die Stationierung eingegebene Wert bezieht sich auf den Anfangspunkt der Profilspur.

Endpunkt: Der für die Stationierung eingegebene Wert bezieht sich auf den Endpunkt der Profilspur.

Zeigen in der Grafik: Im nächsten Schritt kann der Punkt auf der Profilspur gewählt werden, auf den sich die eingegebene Stationierung bezieht.

Stationierung absteigend: In der Profildarstellung wird grundsätzlich eine in Profilrichtung aufsteigende Stationierung angebracht. Haken Sie diese Option an, um die Stationierung absteigend anzuzeigen.

ⓘ Durch die Auswahl einer absteigenden Stationierung wird automatisch die Option **Gilt für Endpunkt** aktiviert.

ⓘ Alle hier getroffenen Einstellungen können nachträglich im Eigenschaften-Manager geändert werden. Selektieren Sie dafür einfach die Profilspur in der Grafik.

ⓘ Längsprofilspuren können auch als Bögen ausgeführt sein. Beim Abwickeln der Profillinie erfolgt dann eine Segmentierung entsprechend den Datei-Einstellungen (siehe Datei-Einstellungen)

Profil neu aufbauen

Darstellen von Längs- und Querprofilen

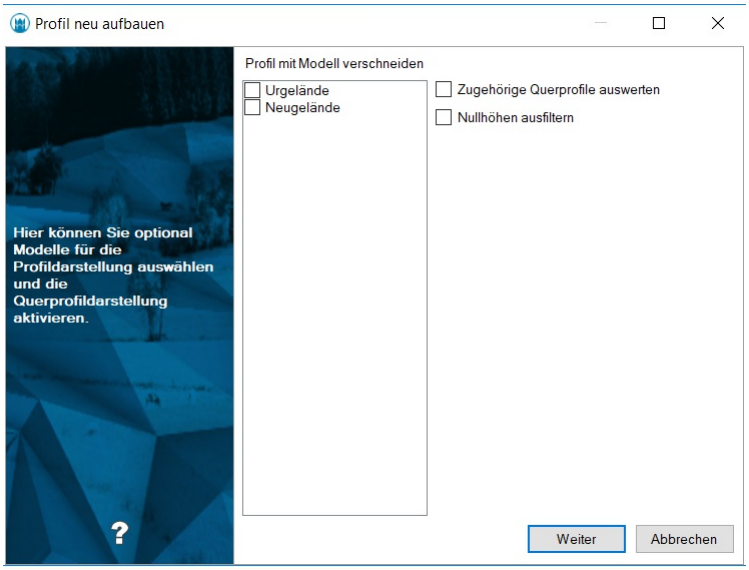
Menu: [Profile / Profil neu aufbauen]

Geben Sie an, ob die Stützpunkte der Profilspur und die zugewiesenen Punkte der Profilspur dargestellt werden sollen, oder ob das Profil mit einem oder mehreren Modellen verschnitten werden soll.

⚠ Die Verschnitt-Option steht nur bei aktivierter *Geländemodell* -Fachschale zur Verfügung.

Sind Querprofile auf der Profilspur erzeugt worden, dann werten Sie diese mit der entsprechenden Option aus.
Jedes Profil wird dann in einem eigenen Layout oder alle Profile auf einem Layout dargestellt. Die entsprechende Option finden Sie in den Datei-Einstellungen .

ⓘ Wenn der Linienzug noch nicht als Profil dargestellt wurde, wird ein Dialog zur Stationseingabe angezeigt.



Weitere Auswahlmöglichkeiten im Dialog:

Profil mit Modell verschneiden:

Auswahl von Modellen: Wenn Sie Geländemodelle in Ihrer Zeichnung haben, können Sie die Höhen des Profils aus dem Modell ermitteln. Die zugewiesenen Punkte aus der Profil werden dann nicht dargestellt.

Keine Auswahl von Modellen: Das Profil wird mit den zugewiesenen Punkten dargestellt.

Zugehörige Querprofile auswerten: Wurden zu einem Längsprofil Querprofilspuren eingesetzt, dann wird durch diese Option auch die Grafik für die Querprofile erzeugt. (siehe Profile.Querprofilspuren einfügen)

Nullhöhen ausfiltern: Stützpunkte mit Höhe(Z)=0 werden nicht dargestellt.

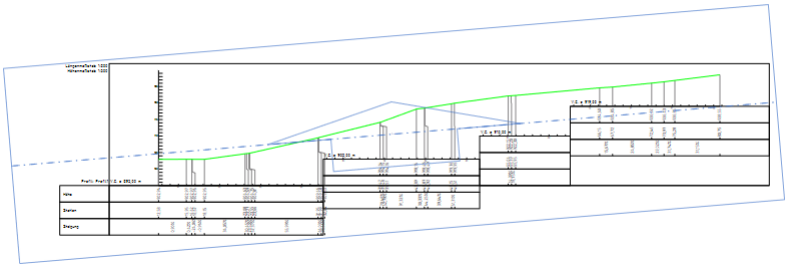
ⓘ Ein Profil wird dargestellt, wenn zumindest ein Punkt eine gültige Höhe aufweist. Punkte mit ungültigen Höhen werden aus der Darstellung ausgefiltert. Für die Stationierungsberechnung werden alle Punkte, egal ob mit oder ohne gültiger Höhe, herangezogen. Für die Berechnung von 2D-Distanz, 3D-Distanz und Steigung werden die Werte aus den verbleibenden Punkten ermittelt.Ein entsprechender Hinweis wird in der Oberfläche "Profil neu aufbauen" angezeigt.

ⓘ Für die korrekte Anzeige der 3D-Station müssen alle Punkte gültige Höhen aufweisen.

ⓘ Wenn ein Reduktionsfaktor eingestellt wird, dann wirkt dieser nur auf die angeschriebenen Werte. Die Länge der dargestellten Linien entspricht den Planmaßen. (Siehe Datei-Einstellungen)

Stufenprofil

Bei Profilen mit großen Höhenunterschieden können Sie das Beschriftungsband verschieben und damit das Profil mit seiner Beschriftung auf einem Plan ausdrucken.



Wählen Sie das Profil
Starten des Befehls aus dem Kontextmenü oder der Multifunktionsleiste
Wählen Sie die Position, an der das Band verschoben werden soll
Wählen Sie den Höhenversatz für das Band
Alternative **Stufe löschen**

Wählen Sie im Kontextmenü oder in der Multifunktionsleiste den Befehl Entfernen
Wählen Sie eine Stufe aus

Verzerrte Darstellung

Verzerrte Darstellung

Skizzen und Grenzniederschriften einfach erstellen - ohne die Basisinformationen zu verlieren.

> ⚠ Das Modul "Verzerrte Darstellung" ist separat erhältlich.

Mit dem Modul „verzerrte Darstellung" erstellen Sie direkt zu Ihrem Lageplan alle benötigten Risse und Grenzniederschriften. Nutzen Sie das Modul auch für die Erstellung von Skizzen um die Situation aus dem Plan deutlicher darzustellen. Dennoch werden die Bemaßungswerte der Natur dargestellt.

Anlegen von verzerrten Darstellungen

Erstellen einer eigenen Darstellung für Skizze, Riss oder Grenzniederschrift - ohne die ursprünglichen Daten zu verändern.

Datei / Verzerrte Darstellung anlegen

Rufen Sie den Befehl auf
Geben Sie den Namen der neuen verzerrten Darstellung ein
Wählen Sie die Darstellung aus der Konfiguration für die passende Visualisierung der Objekte.

> ⓘ Die Darstellung können Sie später nicht mehr verändern. Ansichten und Maßstäbe lassen sich aber in der Bearbeitung wie gewohnt wählen.

Klicken Sie auf Ok

> ⓘ **Stützpunkte einfügen**
> In der verzerrten Darstellung können Sie in einem Linienzug keine zusätzlichen Stützpunkte einfügen. Daher ist die Einstellung in der Statusleiste ausgegraut.

> ⓘ **Bemaßungen**
> Bemaßungen können nur auf Basis bestehender Punkte bzw. Stützpunkte eingefügt werden. So ist gewährleistet, dass Sie immer die echten Bemaßungswerte sehen - unabhängig davon, wie die Daten verzerrt wurden.

> ⓘ **Punktänderungsdialog**
> Beim Verschieben von Punkten wird kein Punktänderungsdialog angezeigt, damit Sie rasch eine sprechende Grafik erzeugen können.

> ⓘ **Ergänzungen**
> Werden im Lageplan neue Objekte eingefügt, dann sind diese ebenso in der verzerrten Darstellung (abhängig von der Konfiguration) sichtbar.

> ⓘ **Änderungen im Lageplan**
> Wenn im Lageplan ein Punkt geändert wird, dann wird er in der verzerrten Darstellung auf diese Koordinaten zurückgesetzt. Auf diese Weise sind Änderungen z.B. von Gebäuden auch in der verzerrten Darstellung sichtbar und müssen dort kein zweites Mal konstruiert werden.

Verzerrten Darstellung löschen

Entfernen der verzerrten Darstellung aus der Datei
Wählen Sie die verzerrte Darstellung, die Sie nicht mehr brauchen
Drücken Sie auf Ok

Verzerrte Koordinaten zurücksetzen

Mit diesem Befehl können Sie Objekte, die verzerrt wurden, wieder auf ihre Originalversion zurücksetzen.

Menu: [Ändern / Verzerrte Koordinaten zurücksetzen]

Starten Sie den Befehl
Selektieren Sie die gewünschten Objekte in der Grafik.
Nach Auswahl der Option **Fertig** werden alle Objekte, die geändert werden, hervorgehoben. So haben Sie noch die Möglichkeit zur Kontrolle.
Nach positiver Bestätigung führt GeoMapper die Änderungen an den gewählten Objekten durch
Wählen Sie erneut die Option **Fertig** um den Befehl zu beenden.
Alternative
Selektieren Sie die Objekte in der Grafik
Starten Sie dann den Befehl

Verzerrung und Eigenschaften übernehmen

Mit diesem Befehl können Sie Objekte, die in einer anderern Darstellung verzerrt sind bzw. deren Darstellung angepasst wurde, in die aktuelle Darstellung übernehmen .

Menu: [Ändern / Verzerrung und Eigenschaften übernehmen]

Starten Sie den Befehl

> ⓘ Beim Aufruf des Befehls muss eine *Verzerrte Darstellung* aktiv sein.

Wählen Sie die Darstellung von der die verzerrten Objekte und die grafischen Eigenschaften übernommern werden sollen
Klicken Sie auf Ok

> ⓘ **Grenzniederschrift in Deutschland**
> Gerade für Grenzniederschriften ist der Befehl hilfreich. Wenn Sie den Riss erstellt haben, dann können Sie die Verzerrungen in die Grenzniederschrift übernehmen. Zusätzlich übernehmen Sie dabei auch die grafischen Eigenschaften. So werden ausgeblendete Objekte aus dem Riss auch in der Grenzniederschrift ausgeblendet. Wenn Sie im Gebiet der Grenzniederschrift zwei Risse erzeugt haben, dann können Sie die Änderungen beider Risse nacheinander übernehmen.

Hochbauplan

Versionsinformation

Hinweise

Mit der Fachschale „Hochbauplan“ können Sie Geschosspläne und Pläne von Ansichten und Schnitten erstellen.

ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version 2025.1
rmDATA GeoDesigner ab Version 2025.1

Änderungen in Version 2025.1

Konfiguration

Türen/Fenster Die Nachkommerstellen wurden bei Türen und Fenster korrigiert.

Änderungen in Version 2024.4

Konfiguration

Datenimport aus 3DWorx Vor dem Import erfolgt automatisch ein Bereinigung der DWG. So werden Blockdefinitionen entfernt, die Sie in GeoMapper nicht brauchen.

Änderungen in Version 2023.4

Konfiguration

Punkttyp Abweichung
Abhängig vom Attribut Genauigkeit kann man die Anzahl der Nachkommastellen steuern.

Änderungen in Version 2023.3

Konfiguration

Neuer Punkttyp Abweichung
Für den Import der Ebenheitskontrolle aus 3DWorx gibt es einen neuen Punkttyp "Abweichung".
Neuer Flächentyp Abrechnung
Wenn Sie nach Flächen Ihre Aufträge abrechnen, dann nutzen Sie diesen Flächentyp. Nach dem Einsetzen aller Flächen können Sie diese über die Tabellenansicht nach Excel bringen und dort Ihre Abrechnung anhand der Flächenwerte durchführen.
Höhenkote
Der Defaultwert der Höhe ist 0, damit beim Import der 3DWorx-DWG Nullhöhen korrekt gemappt werden.
Fahrzeug
Für die Fahrzeuge werden andere Blöcke verwendet, die aus weniger CAD-Elementen bestehen.

Import DWG aus 3DWorx

Fenster
Die Position der Beschriftungen nach dem Import entspricht der Konfiguration.

Skripts

Skripts
Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.

Änderungen in Version 2023.2

Konfiguration

Höhenkoten
Bessere Darstellung der Höhenkoten.

Skripts

Skript "ALL - Höhendifferenz beschriften.py"

Gibt die Differenzhöhe zweier Punkte in der Grafik aus

Änderungen in Version 2022.4

Allgemein

Architekturmaß
Das Architekturmaß wurde verfeinert. So können auch Zwischenpunkte links vom Startpunkt eingefügt werden.

Änderungen in Version 2022.4

Allgemein

Architekturmaß
Das Architekturmaß wurde verfeinert. So können auch Zwischenpunkte links vom Startpunkt eingefügt werden.

Änderungen in Version 2022.4

Allgemein

Architekturmaß
Das Architekturmaß wurde verfeinert. So können auch Zwischenpunkte links vom Startpunkt eingefügt werden.

Änderungen in Version 2022.3 (September 2022)

Allgemein

Vorlage für 3dWorx
Für 3dWorx finden Sie im Dokumentationsordner eine vordefinierte Layerliste. Den Dokumentationsordner öffnen Sie am einfachsten über das Menü ?.
Konfiguration
Korrektur der Größe des Symbols für die Fußbodenoberkante und der Höhenkote
Korrektur der Architekturbemaßung

Änderungen in Version 2022.2

Allgemein

Eigene Vorlage für den Import für Hochbaupläne
Wählen Sie im Importmanager „Hochbauplan aus 3DWorx DWG Daten importieren“
Globales Attribut „Baumaterial“
Damit die Handhabung vereinfacht wird, wurde das Attribut „Baumaterial“ als globales Attribut de-finiert. Dadurch kann nun sehr einfach ein Default-Wert vorgegeben werden.
Neue Objekte
Das Objekt „Fenster“ wurde als 3-Punkt-Symbol hinzugefügt.
Objekte für Sanitäranlagen, Kamine, Garagentor und Außenanlagen wurden hinzugefügt
Geänderte Objekte
Das Objekt „Fußbodenoberkante“ wurde angepasst
Bei den Linienzügen wurde das Attribut „Breite“ entfernt, da die Linienzüge üblicherweise für die Konstruktion des Umrisses genutzt werden
Das Attribut „Seite“ bei Fenster und Türen wurde, soweit möglich, vereinheitlicht.
Die Fläche „Raumstempel“ berücksichtigt für die Flächenbildung keine ausgeblendeten Lini-enzüge. Dadurch wird die Flächenbildung bei Plänen von mehrgeschoßigen Gebäuden we-sentlich vereinfacht.
CodeGrafik
Erfassen Sie Hochbaupläne schnell und einfach mit CodeGrafik! Dafür stehen eine Messcodetabelle und die entsprechenden Messgerätelisten für Leica, Trimble und Topcon bereit.

Änderungen in Version 2022.2

Allgemein

Türen/Fenster
2- und 3-Punkt-Symbole für Türen und Fenster wurden korrigiert.
Neues Objekt
Das Objekt „Öffnung Fenster“ wurde hinzugefügt.
Mapping
„Tür einflügelig (2 Punkt)“ und „Öffnung Fenster (2 Punkt)“ werden von 3DWorx importiert
Höhenkoten
Die Höhenkoten haben im Geschoss und in der Ansicht ein einheitliches Objekt bekommen und die Höhenkoten übernehmen durch den Import von 3DWorx eine absolute und lokale Höhe.
Neue Linienzüge
Dach, Dachschräge, Dachrinne, etc. wurden ergänzt.

Mapping aus 3DWorx

Layervorlage für 3DWorx

Laden Sie sich die Layervorlage für 3DWorx herunter. Download
Nach dem Öffnen von 3DWorx befindet sich in der linken Spalte ein Menüpunkt "CAD-Typen". Hier klicken Sie auf "CAD-Typen aus einer Katalogdatei importieren". Wählen Sie die heruntergeladene Datei aus.

Hochbauplan in 3DWorx

Erstellen Sie den Hochbauplan in 3DWorx und exportieren Sie die Daten in eine DWG.

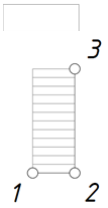
Import der dwg-Zeichnung in rmDATA GeoMapper

Starten Sie im Menü „Datei“ den „Importmanager“
Wählen Sie "Hochbauplan aus 3DWorx DWG Daten importieren" und klicken Sie auf [Weiter]
Wählen Sie die DWG aus und klicken Sie auf [Weiter]
Wählen Sie in den Einstellungen den Maßstab der Quelldatei und klicken Sie auf [Fertigstellen]

Skripts

ALL - Treppe.py

Wenn Sie das Skript ALL - Treppe.py ausführen, werden Sie nach drei Eckpunkten und der Anzahl der Stufen gefragt. (Siehe Beispiel unten mit der Stufenanzahl 12)



ALL - Höhen von Linienzügen entfernen.py

Dieses Skript löscht die Höhe (z-Koordinate) von ausgewählten Linienzügen. Durch die Löschung der unterschiedlichen Höhen aus 3DWorx kann man dann Flächen (z.B. Raumstempel) mit dem Befehl „Einsetzpunkt“ einfügen, ansonsten muss man die gewünschte Fläche händisch abgreifen.

Konstruktion

Mehrere Geschosse

Sie können die Pläne von mehreren Geschossen in einer Datei vorhalten.
Stellen Sie in den Standardwerten das aktuell verwendete Geschoss ein. Alle neu importierten oder konstruierten Objekte erhalten automatisch diesen Wert.
Mit den Filtern wählen Sie, welches Geschoss in der Grafik angezeigt wird.
Auch beim Druckbereich stellen Sie mit einem Filter die gewünschte Anzeige ein.

ⓘ Für das Einfügen eines Raumstempels empfehlen wir Ihnen nach dem aktuellen Geschoss zu filtern. Dann wird die Fläche genau mit den angezeigten Mauern eingesetzt.

Konstruktion von Türen

Tür einflügelig (2 Punkte)
Erster Einsetzpunkt ist die Anschlagseite und mit Attribut „Seite“ kann die Aufgehrichtung gesteuert werden.
Tür einflügelig mit Laibung (3 Punkte)
Erster und zweiter Einsetzpunkt sind die Basis der Tür und der dritte Punkt bestimmt die Tiefe der Laibung.

Fachschalen Deutschland
Bayern MiA-GÜVO
Versionsinformation

Hinweise

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der
Mindestanforderung für die Übernahme von Gebäudevermessungen in das Liegenschaftskataster (MiA-GÜVO)
Stand: 1. Februar 2024
erstellt.

ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.3**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2024.3**

Version 2024.3

Konfiguration

AX_BesondererGebaeudepunkt
Wenn ein AX_BesondererGebaeudepunkt keine Art hat, dann wird seine Höhe nicht exportiert.

⚠ Damit die Änderungen wirksam werden, müssen diese Gebäudepunkte bei bestehenden Zeichnungen neu eingesetzt werden.

Version 2024.2

Konfiguration

AX_BesondererGebaeudepunkt
Der Gebäudepunkt kann markiert werden mit den Informationen
Ungefähr gemessen (z.B. für Firstpunkte)
Doppelt gemessen
AX_Gebaeude
Der Text "HsNr" wurde vor der eigentlichen Hausnummer entfernt.
Eigentümer
Eigener Texttyp für die Anzeige der Grundstücks- und Gebäudeeigentümer
Anschlusspunkte

Für Anschlusspunkte stehen neue Texttypen bereit:
Vermarkungsart
Doppelt gemessen

Version 2024.1

Version 2024.1.1

Die Konfiguration wurde an die Norm, die im Februar 2024 freigegeben wurde, angepasst.
Dabei wurden folgende Änderungen gemacht:
Darstellungsgruppe Gebäude_Hilfsmittel
Die Umfahrungslinien für Gebaeude, Bauteile und SonstigeBauwerke liegen in einer eigenen Darstellungsgruppe, damit man sie rasch ausblenden kann.
AX_SonstigesBauwerkOderSonstigeEinrichtung
Die Darstellung für die Sonstigen Bauwerke wurden entsprechend der Norm für die Riss-Darstellung angepasst.
Überdachung
Für die Überdachung wird AX_SonstigesBauwerkOderSonstigeEinrichtung und AX_BesondereGebaeudelinie verwendet. Zur grafischen Ausgestaltung der Linienzug Überdachung.
AX_BesondererGebaeudepunkt
Die Punktnummer wird immer in rot, die Höhenangabe immer in blau dargestellt. Eine relative Höhe (GÜVO-Höhe) von 0 wird in der XML-Datei ausgegeben.
Gebaeudepunkt
Die Punktnummer wird immer in rot dargestellt

Konfiguration

Die Traufe wurde aktualisiert, damit die Höhe korrekt übertragen werden kann.

Version 2023.4

Konfiguration

Die Konfiguration wurde angepasst an GeoInfoDok 7. Bitte die Konfiguration nur bei neuen Projekten einsetzen.
AX_Gebaeude
Das Attribut "Objekthöhe" wurde umbenannt in "Höhe".
AX_Bauteil
Es gibt ein neues Attribut "Höhe".
AX_BesondererGebaeudepunkt
Das Attribut "Höhendifferenz" wurde intern umbenannt in "hoehe", im Eigenschaftsmanager sieht man dennoch "Höhendifferenz", damit es nicht zu Verwechslungen mit der echten Punkthöhe kommt.
AX_SonstigesBauwerkOderSonstigeEinrichtung
Neuer Punkt- und Flächentyp für
Überdachung (Carport)
Treppe
Mauer
Gedenkstätte,Denkmal
Zierbrunnen
Sonstiges
SonstigesBauwerkOderSonstigeEinrichtung
Punkt- und Linienzugtyp um das AX_SonstigesBauwerkOderSonstigeEinrichtung im Außendienst zu erfassen. Im Innendienst muss man nur noch AX_SonstigesBauwerkOderSonstigeEinrichtung in die Mitte einsetzen. Die Fläche wird automatisch ermittelt (analog wie bei AX_Gebaeude und AX_Bauteil).

Skript

DE - GÜVO Qualitätskontrolle.py Die Qualitätskontrolle prüft u.a., ob das Gebäude einen AX_BesondererGebaeudepunkt hat, bei dem das Attribut "Höhendifferenz" 0 ist.

CodeGrafik

Die Messcodezuordnung wurde um die neuen Objekte erweitert.

Version 2023.3

Skripts

DE - GÜVO Qualitätskontrolle.py

Das Skript wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert. Zusätzlich werden alle Fehler automatisch in der Tabellenansicht aufgelistet.

Version 2023.2

Konfiguration

Gebaeudelinie

Die Werteliste für die Gebäudefunktion wurde auf die in Bayern zulässigen Werte eingeschränkt.

Version 2022.3 vom September 2022

Export

Flächenumfahrungen

Ab GeoMapper 2022.3 werden beim Export der Gebäude die vom Amt gewünschte Richtung für die Flächenumfahrungen berücksichtigt. In Ihren Daten brauchen Sie dafür nichts berücksichtigen.

Konfiguration

> ⚠ Durch die Änderung des Attributnamens, sollten Sie die Konfiguration nur für neue Dateien nutzen.

AX_BesondererGebaeudepunkt

Das Attribut "Traufenhöhe" wurde umbenannt in "Traufhöhe"

Skripts

Qualitätssicherung

Das Prüfskript berücksichtigt jetzt auch folgende Fälle:
Jeder Gebäudepunkt - abgesehen von einem Firstpunkt - muss auf einem Stützpunkt der Gebäude- bzw. Bauteilumfahrung liegen.
Jedes Gebäude muss einen Eingangspunkt, eine Null- und eine Traufenhöhe haben - sofern das Gebäude nicht unterirdisch liegt.

Version 2021.3.1

Gebäude
Die Werteliste der Gebäudefunktion auf die Werte der Norm ausgedünnt.

Version 2021.3

AX_Bauteil und Bauteillinie
Die Werteliste für das Attribut Bauart wurde ausgedünnt und enthält nur noch die Werte entsprechend der Norm.
Änderungen in der Darstellung der Beschriftung
Der Bauteil „Tiefgarage" wird rot dargestellt, da er außerhalb des Gebäudegrundrisses liegt
Der Linientyp für Bauteile „unter der Erdoberfläche" bzw. aufgeständert wurde geändert
AX_BesondererGebaeudepunkt

Mit dem Attribut „Nullhöhe anzeigen" wählen Sie, ob bei Traufenpunkten die Nullhöhe in der Grafik angezeigt werden soll.
Skript „DE - GÜVO Qualitätskontrolle.py"
Das Skript prüft bei Bauteilen nur noch Bauteile, die eindeutig unterirdisch oder höhenrelevant sind
Mapping für Import

Das Mapping wurde für den Import von AX_BesondererGebaeudepunkten korrigiert.

Version 2021.2

Skript „DE - GÜVO Qualitätskontrolle.py"
Das Skript interpretiert „Höhergeschossiger Gebäudeteil (nicht Hochhaus)" jetzt ebenfalls als höhenrelevantes Gebäude und lässt damit eine Dachform und die Geschossanzahl zu.

Version 2021.1 vom März 2021

Lieferung im NAS-Format

Die Konfiguration wurde an die neue Schnittstelle für die Lieferung von Gebäudeübernahmen angepasst:
Mindestanforderung für die Übernahme von Gebäudevermessungen in das Liegenschaftskataster (MiA-GÜVO) Stand: 1. Mai 2020
Skript „DE - GÜVO Qualitätskontrolle.py"

Mit dem Skript führen Sie eine Qualitätskontrolle der Daten durch. U.a. werden die Pflichtattribute für die Gebäude und Bauteile kontrolliert.
CodeGrafik
Passend zur Konfiguration gibt es eine Messcodetabelle und Messgerätelisten. So können Sie direkt aus Ihrer Vermessung den Plan automatisch zeichnen lassen.

Workflow

Workflow

Um Pläne entsprechend der Norm **MiA-GÜVO** zu erstellen, führen Sie folgende Schritte durch:
Import der Grundlagendaten
Erfassung der Gebäude
Tipps zur Ausgestaltung des Plans
Prüfung der Daten
Lieferung an das Amt

Grundlagendaten

Importieren Sie die ALKIS -Daten.

Erfassung der Gebäude

Die Gebäude und Bauteile müssen flächenmäßig erfasst und geliefert werden. Für die Erfassung im Außendienst gibt es daher eigene punkt- und linienförmige Objekttypen, die nicht an das Amt geliefert werden:
Gebaeudepunkt
Bauteilpunkt
Gebaeudelinien
Bauteillinie
AX_Gebaeude und AX_Bauteil brauchen dann nur innerhalb der entsprechenden Linien eingesetzt werden.

ⓘ
- 2 AX_Gebaeudepunkte dürfen nicht innerhalb von 3 cm nebeneinander liegen.
- Ein AX_Gebaeudepunkt muss auch ein Stützpunkt der AX_Gebaeudelinie sein

ⓘ Wenn AX_Gebaeudepunkt keine Art gesetzt hat, dann wird er ohne Höhe, aber mit seiner Genauigkeit exportiert.

Tipps zur Ausgestaltung des Plans

Anschlusspunkte

Anschlusspunkte müssen mit dem Text „=T" markiert werden. Wählen Sie dafür im Objektmanager den Text „Anschlusspunkt".

Streichung

Abgerissene Gebäude werden mit dem Punktsymbol „Streichung" markiert.

Spannmaße

Ergänzen Sie den Plan mit den entsprechenden Spannmaßen in rot.

> ⓘ Wählen Sie das passende Spannmaß im Objektmanager. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie die Funktion „Spannmaß auf Basis von Linienzügen einfügen". So können Sie das gesamte Gebäude in einem Rutsch bemaßen.

Prüfung der Daten

Mit dem Skript „DE - GÜVO Qualitätskontrolle.py" erfolgt eine Qualitätskontrolle gemäß der GÜVO-Vorgaben:
Die Gebäude und Bauteile müssen berechnet sein.
Die Pflichtattribute (Dachform und Geschossanzahl) wird abhängig von der Lage zur Erdoberfläche bzw. Bauart geprüft

GÜVO (Gebäudeübernahmeverordnung)

Menu: [Datei/ Exportmanager]

Export der Daten für GÜVO

> ⚠ Diesen Export gibt es nur mit geladener Konfiguration "DE - Bayern GÜVO".

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

> ⓘ Es werden nur die Objekte exportiert, deren Objekttypname mit "AX_" beginnt.

> ⓘ Es werden auch nur die Attribute exportiert, die von der Schnittstelle verlangt werden.

GÜVO-Daten importieren

Menu: [Datei/ Importmanager]

Import der Daten der Gebäudeübernahmeverordnung.

> ⓘ Diesen Import gibt es nur mit geladener Konfiguration "DE - Bayern GÜVO".

> ⚠ Der Import dient nur zur Kontrolle der Lieferung.

Liegenschaftsbestandsdokumentation Versionsinformation

Allgemein

Die Konfiguration Liegenschaftsbestandsdokumentation wurde auf Grundlage der Baufachlichen Richtlinien Liegenschaftsdokumentation erstellt.

ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2025.1**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2025.1**

Version 2025.2

Korrektur bei SchachtdeckelAbwasser

Größe des Symbols für SchachtdeckelAbwasser wurde korrigiert.

Korrektur in der Ansicht "Planung"

Anpassungen bei Symbolgrößen und Linienstil

Hinweis:

Die Fachschale enthält 2 Konfigurationen. Eine für die Revision 6 und eine für die Revision 7.
Eine genauere Beschreibung finden Sie im Downloadbereich des Liegenschaftsbestandsmodells:
https://www.liegenschaftsbestandsmodell.de/downloads/

Version 2025.1

Korrektur der Kennzahl bei Erweiterungsattribute

Die Kennzahl einiger Erweiterungsattribute wurden korrigiert. Wenn die Erweiterungsklasse zu einem Präsentationsobjekt gehört, muss es mit einer 130 Kennung beginnen, alle anderen Klassen die entsprechende Klassenkennung des Hauptobjekts.

Ergänzung der Erweiterungsattribute bei den Hilfsobjekten

Es wurden die fehlenden Erweiterungsattribute bei den Hilfsobjekten ergänzt.

Ergänzung der Erweiterungsattribute bei den Messgeräteschnittstelle

Es wurden die fehlenden Erweiterungsattribute in den Messgeräteschnittstelle und Messcodeliste ergänzt.

Korrektur in der Ansicht "Planung"

Kleine Anpassungen bei Linienstil, Farbe und zum Beispiel Größe bei Baum und SchachtdeckelAbwasser.

Hinweis:

Die Fachschale enthält 2 Konfigurationen. Eine für die Revision 6 und eine für die Revision 7.
Eine genauere Beschreibung finden Sie im Downloadbereich des Liegenschaftsbestandsmodells:
https://www.liegenschaftsbestandsmodell.de/downloads/

Version 2024.4

Ergänzung in der Revision 7

Es wurden noch weitere Präsentationsobjekte und Signaturen ergänzt oder aktualisiert.

Neue Ansicht Planung

Es wurde eine neue Ansicht Planung hinzugefügt. Diese Darstellung ist **nicht** LISA-Konform. Aber wenn man aus dieser Darstellung eine DWG exportiert, dann können Planer damit leichter arbeiten. Folgende Punkte unterscheidet die Darstellung Planung vom offiziellen Objektkatalog:
Die wesentlichen Symbole für die Planung (z.b. Bäume und Deckel) werden maßstäblich dargestellt

Digitalisierte Leitungen werden in der Grafik gekennzeichnet.
Die Linienstile von Leitungen enthalten Informationen zum Gewerk.
Es gibt Objekttypen für Bemaßungen

Änderung Beschriftung bei Linienzügen

Die Beschriftung der Linienzüge ist entsprechend der Richtung des Linienzugs ausgerichtet.

Transfer

Beschriftung
Die Beschriftungen werden ab GeoMapper 2024.4 so importiert, dass sie beim Maßstabswechsel relativ zueinander bleiben.
Punktnummern
Da in den Daten oftmals nicht die Eindeutigkeit von Punktnummern gegeben ist, werden die Punktnummern in eigenen Attributen und nicht mehr als Punktname verwaltet. Beim Export aus einer älteren Zeichnung wird, sofern das Attribut "Nummer" nicht gefüllt ist, auf die Information aus dem Punktnamen zurückgegerfiffen.

Version 2024.4.2

Fehlende Attribute wurden bei UF_Gruenflaeche und UL_ZaunAllgemein ergänzt.

Version 2024.4.3

Fehlende Hilfslinien und Hilfspunkte wurden ergänzt.
Fehlende Attribute bei UF_Weg ergänzt.

Hinweis:

Die Fachschale enthält 2 Konfigurationen. Eine für die Revision 6 und eine für die Revision 7.
Eine genauere Beschreibung finden Sie im Downloadbereich des Liegenschaftsbestandsmodells:
https://www.liegenschaftsbestandsmodell.de/downloads/

Version 2024.3

Aktualisierung auf die neue Revision 7

Entsprechend der Revision 7 wurden die Erweiterungsklassen und Erweiterungsattribute ergänzt. Zusätzlich wurden die Wertelisten, Präsentationsobjekte und Signaturen aktualisiert.

Hinweis:

Die Fachschale enthält 2 Konfigurationen. Eine für die Revision 6 und eine für die Revision 7.
Eine genauere Beschreibung finden Sie im Downloadbereich des Liegenschaftsbestandsmodells:
https://www.liegenschaftsbestandsmodell.de/downloads/

Version 2024.1

Dateieinstellungen

Koordinatensystem
In den Dateieinstellungen ist das Koordinatensystem

CodeGrafik

Längenangaben
Die Messcodezuordnung wurde so angepasst, dass alle Längenangaben in Metern verlangt werden. Gerade bei Kronendurchmessern ist eine Angabe in Millimetern nicht sinnvoll.

Skripts

Menü
Alle Skripts werden in einem eigenen Menü angeführt.

Prüfung der Ausgangsdaten
Die Prüfskripte können wahlweise auch die Ausgangsdaten prüfen
Höhenoffset
Das Skript wurde in der Behandlung von Bögen korrigiert.

Version 2023.4

Skripts

DE - Liegenschaftsbestand Haltungshöhen.py
Das Skript ändert auch die Höhen des Haltungs-Anfangs- und -Endpunkts auf die Sohlhöhen (des Zulauf- und Ablaufpunkts)

Version 2023.2

Konfiguration

UL_Haltung und UL_Gerinne
Das Gefälle der beiden Objekttypen wird gemäß den Vorgaben berechnet mit

```
(SohlhoeheZulauf-SohlhoeheAblauf)/(Laenge)*1000
```

Wobei das Attribut Länge, d.h. die 3D Länge verwendet wird.
UF_DINLagerbehaelterPOL
Attribut Fassungsvermögen ist eine Ganzzahl

Schnittstelle (GeoMapper 2023.2)

Böschungskanten
Ab GeoMapper bzw. GeoDesigner V2023.2 werden die Böschungskanten ebenfalls als Hilfsobjekte importiert.
stillgelegten Leitungen
Stillgelegte Leitungen werden nach dem Import richtig visualisiert
Gebäudekennzeichen
Die Verdrehung des Gebäudekennzeichens wird übernommen
PP_AbfallboxAbfallcontainer
Der PP_AbfallboxAbfallcontainer kann bei der Fläche UF_LagerStellflaeche durch aktivieren des Attributs "Abfallbehälter" aktiviert werden. Ab GeoMapper 2023.2 wird diese Information auch beim Import korrekt übertragen.
Texte unterschiedlich zum Attributwert
Wenn Beschriftungen unterschiedlich zum Attributwert sind, dann werden sie dennoch importiert.

CodeGrafik

Erfassungsverfahren
Bei allen neuen Punkten wird das Erfassungsverfahren automatisch auf "Tachymetrie" gesetzt.

Skripts

Skripts
Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Leitungs-Laenge-Gefaelle.py
Beim Import wird die Länge aus den Ausgangsdaten explizit gesetzt. Das hat zur Folge, dass bei einer Geometrie-Änderung der Haltung das Attribut Länge nicht aktualisiert wird. Nutzen Sie in diesem Fall das neue Skript zur Kontrolle der Längen.

Version 2022.4

Konfiguration

DWG- und DXF-Export

Um die als DWG- bzw. DXF-Datei exportierten Daten gut weiterarbeiten zu können, wurden folgende Verbesserungen durchgeführt:

Sprechende Layernamen

Alle Layernamen enthalten nicht mehr die Nummer von den hinterlegten Attributen "Art1" bzw. "Art2", sondern sprechende Bezeichnungen. So steht jetzt z.B. explizit "Regenwasser" im Namen.

Eigene Layer pro Art

Objekte mit unterschiedlichen Werten für Art1 und Art2 liegen auf eigenen Layern.

Böschungsschraffen

Die Böschungsschraffen liegen auf einem eigenen Layer.

Attribute für die Hilfspunkte

Wenn man beim Export auch die unsichtbaren Beschriftungen exportiert, dann hat man die attributive Information in den Eigenschaften des Punktes zur Verfügung.

Filter für Layer

Die Layer sind entsprechend der Themengebiete in Layerfiltern gruppiert. Damit können Sie schneller die nicht benötigten Daten ausblenden.

Layer mit Vorgabewerten

Die Layer, die keine speziellen Eigenschaften haben, wurden aus der Prototypzeichnung entfernt. Sobald ein Objekt mit einem solchen Layer verwendet wird, wird der Layer automatisch erstellt. Damit wurde die Prototypzeichnung schlanker und besser in der Bearbeitung.

Darstellung "Vergleich"

Die Differenzen sind besser ersichtlich.

Blöcke mit Texten

Symbole mit Texten wurden überarbeitet, damit die Schrift besser erkennbar ist. (Beispielsweise UP_KOPBehandlungsanlage)

Neuer Objekttyp Fehlerkreuz

Um Fehler besser anzeigen zu können, gibt es jetzt die Visualisierung als Fehlerkreuz.

CodeGrafik

Messcodezuordnungstabelle

Beim UF_SchornsteinInGebaeude_P wurde die Zuordnung korrigiert.

Skripts

DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Ungültige Höhen finden

Auch Punkte mit der Höhe 0.00 werden markiert.

DE - Liegenschaftsbestand Höhen-Offset (Selektion)

Alle gewählten Punkte, Linienzüge und Flächen werden um die angegebene Höhendifferenz geändert

Version 2022.3 vom August 2022

Konfiguration

LISA- und Erfassungs-Attribute

Die LISA- und Erfassungs-Attribute werden in eigenen Sektionen im Eigenschaftsmanager angezeigt

Abwasser-Attribute

Die Attribute sind übersichtlicher sortiert.

Anzeigereihenfolge

Die Anzeigereihenfolge der Flächen wurde an die neuen Vorgaben in LISA angepasst. Damit liegen beispielsweise die Gewässerflächen unterhalb der befestigten Flächen.

Hilfspunkte

Für die Attribute der Hilfspunkte gibt es eigene Beschriftungen, damit diese beim DWG-Export übertragen werden können.

Fließrichtungspfeil

Der Fließrichtungspfeil erscheint nur bei Liniensegmenten, die länger als 2 m sind. Das betrifft:

BL_Foerderanlage

UL_Haltung

UL_LeitungAbwasser

UL_Drainageleitung

UL_Druckleitung

UL_VersickerungsrohrAbwasser
UL_Gerinne
UL_Rinne

BP_Gebaeudekennzeichen
Die Darstellung wurde korrigiert und beim Transfer wird das Kennzeichen passend übertragen.

Version 2022.2.1 vom Juli 2022

Konfiguration

UP_Baum
Erweiterung um das Attribut „Baumschutzeinrichtung“

Version 2022.2 vom Juni 2022

Konfiguration

Die Konfiguration wurde an die Revision 6 angepasst.
Nähere Informationen sind zu finden unter https://www.liegenschaftsbestandsmodell.de/lgbestmod-abstandshalter/startseite/service/revisionsliste-11r6#c1088

Version 2022.1 vom März 2022

Konfiguration

Anzeigereihenfolge
Die Anzeigereihenfolge der Hilfsobjekte wurde angepasst.

Layer für Hilfsobjekte
Die Hilfspunkte und Hilfslinien bekommen sprechende Layernamen.

Böschungschraffur
Die Schraffur wird mit fixen Abständen gezeichnet

UL_Haltung
Die Länge wird in 3D (Plan) ausgegeben.

UL_VersickerungsrohrAbwasser
Das Objekt wird nun korrekt mit Fließrichtungspfeil dargestellt.

Skripts

DE - Liegenschaftsbestand Prüfprotokoll V3A
Dieses neue Skript dient zum Einlesen der Prüfprotokolle vom Amt im Format .v3a.

DE - Liegenschaftsbestand Botanische Art
Mit Hilfe dieses Skripts kann das Attribut BotanischeArt bei allen selektierten Bäumen gesetzt wer-den.

DE - Liegenschaftsbestand Koordinatenrundung
Skript wurde verbessert.

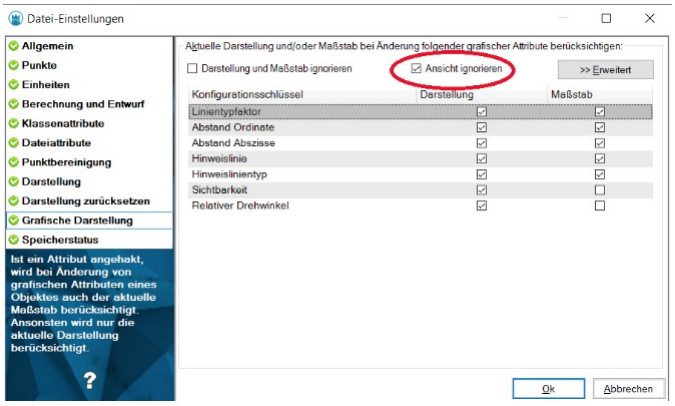
Version 2021.4 vom Dezember 2021

Konfiguration

Anzeigereihenfolge der Flächen: Die Anzeigereihenfolge der Flächenobjekte wurde angepasst. So wird zum Beispiel eine Brücke immer über einem Bach bzw. einer Fahrbahn visualisiert.
Schraffurbearbeitung: Die Skalierung der Flächenschraffuren von der UF_Mauer, UF_Podest und UF_Gitterrost wurden angepasst
Nachkommastellen: Bei folgenden Typen wurden gemäß der Norm die Anzahl der Nachkommastellen korrigiert:
UL_Haltung: Gefaelle
UL_Gerinne: Gefaelle
BL_TmpKreuzendeLeitung: Verlegetiefe
Präsentationsobjekt: Bei UF_Becken und UF_Behandlungsanlage wird die Punktsignatur jetzt richtig exportiert.
Präsentationstexte: Durch eine Korrektur werden die Präsentationstexte der Materialbeschriftungen (z.B. bei BP_Mast) und der Festpunktnummern korrekt in der GML-Datei ausgegeben.

Datei anlegen

Beim Anlegen einer neuen Zeichnung wählen Sie in den Datei-Einstellungen die Projektvorlage-„DE – Liegenschaftsbestand"_ aus. Dabei wird die Konfiguration geladen und es werden Datei-Einstellungen richtig gesetzt.
Wenn Sie eine andere Vorlage verwenden und die Konfiguration "_DE_Liegenschaftsbestand.config"manuell auswählen, achten Sie darauf, dass im Reiter „Grafische Darstellung" die Option „Ansicht ignorieren" aktiv ist:



Achtung: Verändern Sie bitte nicht die Konfiguration. Sie entspricht dem vorgegebenen Katalog und ist sehr eng mit dem Transfer (Export und Import) verknüpft.

Ersterfassung

Wenn Sie eine neue Liegenschaft erfassen, dann wechseln Sie in der Multifunktionsleiste die Ansicht auf „ **Neuer Stand**". Nur so werden alle neu eingefügten Punkte als „neu" erkannt und später auch exportiert.

Import der Bestandsdaten

Öffnen Sie im Menü „Datei" den „Importmanager"
Wählen Sie „*Liegenschaftsbestand aus Bestandsdatenauszug importieren*"
Wählen Sie die Datei mit den Bestandsdaten
Klicken Sie auf **[Fertigstellen]**
Hinweis:
Fortführungsdaten können nicht importiert werden.
Der Import der Daten erfolgt automatisch in die Version *„Alter Stand"*. Nach dem Import ist die Version *„Neuer Stand"* aktiv.

Allgemeines zur Versionierung

Versionierte Objekte

Ein versioniertes Objekt weiß, in welcher Version es eingefügt, geändert und gelöscht worden ist. Diese Informationen werden im Eigenschaftsmanager angezeigt.
Ein versioniertes Objekt kennt seine Vorgänger und Nachfolger
Ein Bestandsobjekt, das im neuen Stand gelöscht wird, wird als „neu gelöscht" markiert, ist in der „Differenz" aber weiterhin sichtbar
Wird ein Objekt in derselben Version gelöscht, in der es eingefügt wurde, wird es vollständig gelöscht
Hilfsobjekte sind nicht versioniert, gehören also zu keiner Version.

Alter Stand

Der alte Stand enthält die Bestandsdaten.
Hier dürfen keine weiteren Änderungen (kein Einfügen, Ändern oder Löschen von Objekten) durchgeführt werden

Neuer Stand

Im neuen Stand erfolgt die Neuerfassung und Fortführung der Daten.
Auch der Import neuer Daten (z.B. Punkte aus einer Ascii-Datei) muss in den neuen Stand erfolgen.

Differenz

Die Differenz ist eine spezielle Ansicht des neuen Standes, in der die neuen und geänderten Objekte farblich hervorgehoben werden.

Auch die gelöschten Objekte werden dargestellt.
Beim Export der Fortführungsdaten muss die Differenz aktiv sein.

Wichtige Hinweise - bitte beachten!

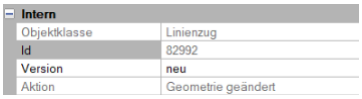
Aufgrund der Objektversion erkennt der Export, ob ein Objekt exportiert werden muss (alle Objekte, die im neuen Stand eingefügt, verändert oder gelöscht wurden).
Bearbeiten Sie die Daten daher **nur im neuen Stand.**
Importieren Sie Daten aus Ascii- oder DWG-Dateien (z.B. neu vermessene Punkte), die für die Fortführung relevant sind **, nur im neuen Stand.**
Wenn Sie Objekte im alten Stand einfügen, bearbeiten oder löschen, verändern Sie den Bestand. Der Export kann diese Änderungen nicht erkennen. In der exportierten XML fehlen diese Änderungen und führen zu fehlerhaften Daten beim Import in der Leitstelle.

Version im Eigenschaftsmanager

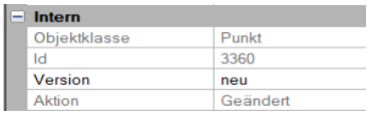
Im neuen Stand kann ein Objekt folgende Zustände haben:
Ein Bestandsobjekt wurde im neuen Stand gelöscht:



Ein Bestandsobjekt wurde im neuen Stand geometrisch bearbeitet:



Ein Bestandsobjekt wurde im neuen Stand bearbeitet:



Ein unverändertes Bestandsobjekt:



Ein neues Objekt:



Darstellungen und Ansichten

Direkt nach dem Import befinden Sie sich in der Ansicht „neuer Stand". Alle Objekte, die Sie jetzt einfügen oder verändern, erhalten die Version „neu". Sie sehen die Version immer im Eigenschaftsmanager. Wenn Sie ein Objekt löschen, dann ist es nur in der Version „neu" gelöscht. Auf diese Weise können Sie jederzeit die ursprüngliche Situation oder die Differenzen anzeigen lassen.
Es gibt folgende Darstellungen und Ansichten:

Darstellung	Ansicht	
Lageplan	Alter Stand	Ausgangsdaten
	Differenz	Anzeige der Differenzen zwischen den Ausgangsdaten und dem Endergebnis. • Neue Objekte: Werden Cyan dargestellt • Geänderte Objekte: Werden original dargestellt • Gelöschte Objekte: Linienzüge und Punkte werden mit dyan-färbigen Kreuzen als gelöscht gekennzeichnet. Flächen werden in Cyan schraffiert.
	Neuer Stand	Sicht auf die Daten, wie Sie nach Abschluss der Arbeiten aussehen werden. Die Objekte werden angezeigt, wie sie durch den Katalog definiert sind.
Vergleich	Alter Stand	Ursprüngliche Daten werden transparent dargestellt.
	Differenz	Anzeige der Differenzen zwischen den Ausgangsdaten und dem Endergebnis. • Neue Objekte: Cyan • Geänderte Objekte: Grün • Gelöschte Objekte: Rot
	Neuer Stand	Ursprüngliche Daten werden transparent dargestellt. Neue un dgeänderte Daten nicht. Gelöschte Objekte werden gar nicht dargestellt.

Hinweis: Die Objekte der Darstellungsgruppe „Hilfsmittel" sind in allen Ansichten sichtbar. Sie können diese bei Bedarf über den Darstellungsmanager ausblenden.

Vermessung

In der Liegenschaftsbestandsdokumentation ist ein Linienzug eindeutig mit den Koordinaten seiner Stützpunkte definiert. Es gibt keine passenden Punkte dazu. Das gleiche gilt für die vielen Flächenarten.
Im Außendienst ist es aber wesentlich einfacher mit Punkten bzw. Linienzügen zu arbeiten. Daher gibt es in der Konfiguration zusätzliche Punkte und Linienzüge in der Darstellungsgruppe „Hilfsmittel". Die Objekttypen heißen genau gleich wie die Ursprungsobjekte, haben aber ein „_P" für Punkt und ein „_L" für Linienzug nachgestellt.
Beispiel: Im Katalog gibt es die Fläche „UF_GebaeudeAllgemein". Dazu gibt es für die Erfassung einen zugehörigen Punkttyp „UF_GebaeudeAllgemein_P" und einen Linienzugtyp „UF_GebaeudeAllgemein_L".

Automatische Planerstellung mit rmGEO/CodeGrafik

Wir empfehlen für eine einfache Erfassung im Rahmen der Liegenschaftsdokumentation die Nutzung von rmGEO/CodeGrafik. Dabei werden den vermessenen Punkten Messcodes vergeben. Anhand dieser Kodierung werden bei der automatischen Planerstellung automatisch die Linienzüge erstellt.
Mit der Konfiguration werden bereits passend für Leica, Trimble oder Topcon entsprechende Messcodelisten mitgeliefert. Damit sehen Sie die Messcodes mit sprechender Bezeichnung und allen Attributen inkl. Wertelisten.

Punktimport

Alternativ importieren Sie die vermessenen Punkte über die ASCII-Schnittstelle.

Bearbeitung und Konstruktion

Basisklassen und Teilobjektklassen (Objekttypen BP , BL , BF und TL)

Bei den mit BP_, BL_ und BF_ beginnenden Objekttypen handelt es sich um Basisklassen. Die meisten Basisklassen haben Unterklassen, die die Art des Objekts genauer spezifizieren.
Die Unterklassen beginnen mit UP_, UL_ und UF_.
Wenn eine Basisklasse eine oder mehrere Unterklassen besitzt, darf der Objekttyp der Basisklasse nicht verwendet werden. Details dazu finden Sie im Objektkatalog des Liegenschaftsbestandsmodells:
https://liegenschaftsbestandsmodell.de/KatalogApp/KatalogApp.html

Die Teilobjektklassen TL_ dürfen ebenfalls nicht verwendet werden, wenn es Unterklassen gibt.
Ausnahmen von dieser Regel müssen Sie mit dem Amt (Auftraggeber) abstimmen. Wenn es z.B. keine passende Unterklasse für ein bestimmtes Objekt gibt oder die Konfiguration noch nicht auf dem letzten Stand des Objektkataloges ist, können Sie mit dem Amt vereinbaren, dass Sie die Basisklasse verwenden dürfen.
Beispiel *BF_Gebaeude*: nur die aufgelisteten Unterklassen dürfen verwendet werden
Beispiel *BP_Pfeiler*: es gibt keine Unterklassen, daher darf der Typ *BP_Pfeiler* verwendet werden
Alle Basisklassen mit Unterklassen (die daher nicht verwendet werden sollen) sind in der Darstellungsgruppe *Hilfsmittel – Basisklassen* gruppiert:

Kopieren von Objekten

Beim Kopieren eines Objekts werden alle Attribute, d.h. auch die eindeutigen LISA-IDs (*LisaGuid* und *identifier*), zwar mitkopiert, beim Export bekommen die neuen Objekte aber neue IDs.
Das Kopieren von Objekten im neuen Stand ist daher möglich.
Im alten Stand dürfen keine Bestandsobjekte kopiert werden – weil es sonst mehrere Bestandsobjekte mit denselben IDs gibt, was zu einem fehlerhaften Export führt.

Aufbrechen von Linienzügen

Beim Aufbrechen eines Linienzuges erhalten alle Teil-Linienzüge dieselben Objekt-IDs (*LisaGuid* und *identifier*), beim Export bekommen die neuen Teil-Linienzüge aber neue IDs.
Das Aufbrechen von Linienzügen im neuen Stand ist daher möglich.

Ändern des Objekttyps

Update:
Ab den Produktversionen 2021.4 (GeoMapper/GeoDesigner) wird ein Objekt mit geändertem Typ korrekt exportiert. Für ältere Versionen gelten die hier angeführten Einschränkungen!
Das Ändern eines Objekttyps funktioniert zurzeit für Liegenschaftsbestands-Daten nicht, da eine Typänderung eines Bestandsobjekts bei der Leitstelle nicht akzeptiert wird.
Wenn ein Typ eines Bestandsobjekts geändert werden soll, muss das alte Objekt gelöscht und ein neues Objekt eingefügt werden.
Damit Sie längere Linienzüge und größere Flächen wegen eines Typwechsels nicht neu zeichnen müssen, können Sie Hilfsmittel nutzen:
Sie kopieren das Objekt mit dem *Kopieren*-Befehl. Das alte Objekt löschen Sie, dem neuen Objekt geben Sie einen neuen Typ.
Anm.: Sie sehen in den Objekteigenschaften, welches Objekt gerade im neuen Stand eingefügt wurde.
Das neu kopierte Objekt müssen Sie dann noch an die Ursprungsposition verschieben, weil das Kopieren nur an eine andere Position möglich ist.
Alternativ können Sie Linienzüge mit folgendem Skript auch lagegleich kopieren: ***DE - Liegenschaftsbestand Linienzüge lagegleich kopieren.py***

Unterstützende Skripts

Wie oben schon erwähnt, gibt es neben den Bearbeitungsmethoden von GeoMapper spezielle Skripts für die Bearbeitung der Liegenschaftsbestandsdokumentation:
DE - Liegenschaftsbestand Flächen aus Linienzüge
Wenn Sie z.B. ein Gebäude erfassen (UF_GebaeudeAllgemein) können Sie den Umring mit dem Linienzug UF_GebaeudeAllgemein_L konstruieren. Mit diesem Skript wandeln Sie den Linienzug in die entsprechende Fläche um. Die Attribute des Linienzuges werden dabei automatisch zur Fläche übertragen. Achten Sie darauf, dass der Linienzug geschlossen ist.
DE - Liegenschaftsbestand Linienzüge aus Flächen
Um gewisse Bearbeitungen durchzuführen, ist es oft einfacher Linienzüge an Stelle von Flächen zu haben. Mit dem Skript können Sie aus der Fläche den passenden Linienzug generieren.
DE - Liegenschaftsbestand Punkte aus Linienzüge und Flächen
Für weitere Bearbeitungen können Sie Punkte automatisch auf Linienzüge und Flächen einsetzen lassen.
DE - Liegenschaftsbestand Linienzüge lagegleich kopieren
Kopiert einen oder mehrere Linienzüge und fügt sie auf derselben Position wieder ein.
DE - Liegenschaftsbestand Höhen-Offset (Selektion)
Alle gewählten Punkte, Linienzüge und Flächen werden um die angegebene Höhendifferenz geändert

DE - Liegenschaftsbestand Objektliste.py
Export der neuen, geänderten und gelöschten Objekte
DE - Liegenschaftsbestand Beschriftungen eines Objekts spiegeln.py
Dieses Skript dreht alle zu einem Objekt gehörenden Beschriftungen 200 gon. Das ist z.B. bei Kanal-Haltungen notwendig, wenn die Beschriftungen nach dem Einfügen der Haltung auf dem Kopf stehen.
DE - Liegenschaftsbestand Botanische Art.py
Mit Hilfe dieses Skripts setzen Sie das Attribut _BotanischeArt_ bei allen selektierten Bäumen.

Häufig verwendete Befehle

Tipp: Häufig werden Sie folgende Bearbeitungen durchführen:
Menü Ändern – Freie Flächen ausstanzen:
Wenn Sie 2 überlappende Flächen haben, können Sie die eine Fläche aus der anderen ausstanzen.
Menü Ändern – Freie Flächen vereinigen:
Mit diesem Befehl wird aus 2 Flächen eine. Sie können damit auch z.B. ein bestehendes Gebäude erweitern, indem Sie im ersten Schritt einen Vorsprung oder Erker als neue Gebäudefläche konstruieren und abschließend das ursprüngliche Gebäude mit der neuen Fläche verschmelzen.

Gruppieren von Teilobjekten und Hauptobjekten

Entsprechend der Norm gibt es sogenannte Teilobjekte, die zu einem bestimmten Hauptobjekt gehören, wie der First zum Gebäude oder der Schachtdeckel zum Schacht. Zu 99% werden diese Objekte beim Export automatisch zusammengefügt und Sie brauchen sich um die Zuordnung keine Gedanken zu machen.
Bei Reihenhäusern kann die Eindeutigkeit nicht mehr gegeben sein. In diesem Fall erhalten Sie beim Export
einen Fehler.
Alternativ gruppieren sie die Daten selbst. Ein entsprechendes Gruppensymbol ist in der Konfiguration enthalten.

Koordinatengenauigkeit und Koordinatenrundung

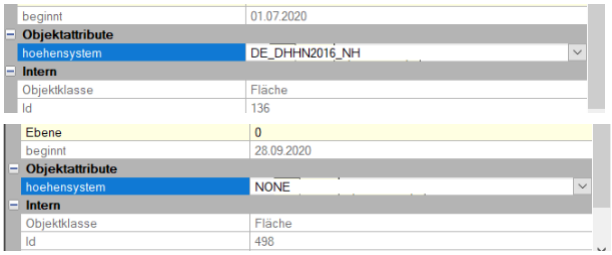
Beim Export werden alle Koordinaten auf 3 Nachkommastellen gerundet. Mit Hilfe des Skripts **DE - Liegenschaftsbestand Koordinatenrundung** führen Sie die Rundung schon in der Zeichnung durch, bevor Sie die Skripts zur Qualitätskontrolle – vor allem das Skript zum Finden von Flächenüberlappungen – durchführen (siehe auch nachfolgendes Kapitel *Qualitätskontrollen*).
Andernfalls kann der Fall eintreten, dass Überlappungen benachbarter Flächen erst bei der Prüfung im Amt festgestellt werden, wenn z.B. eine Flächenumfahrung an einer Stelle aufgebrochen wurde, die benachbarte Fläche aber nicht.
Solche Überlappungen werden erst durch die Rundung der Koordinaten sichtbar und können somit vor der Abgabe bereinigt werden.

Bogensegmente und Befehl Ausrunden

Der Befehl **Ausrunden** im Menü **Ändern** sollte nicht verwendet werden, um Linienzüge oder Flächenumfahrungen auszurunden. Durch das Ausrunden entstehen viele sehr kurze flache Bogensegmente mit geringer Pfeilhöhe. Beim Export der Erhebungsdaten wird für jeden Bogen der Zwischenpunkt berechnet, dessen Koordinaten ebenfalls auf 3 Nachkommastellen gerundet werden müssen (siehe vorheriges Kapitel).
Bei sehr kurzen Segmenten kann es daher passieren, dass ein schön ausgerundeter Linienzug durch die Koordinatenrundung im exportierten Datensatz ausgefranst erscheint, wenn der Anwender in einen kleinen Bereich hinein zoomt.
Siehe folgende Abbildung – der Ausschnitt ist rund 3cm breit.

Höhensystem

Beim Import wird das Höhensystem im Objektattribut **hoehensystem** gespeichert. Dabei können verschiedene Höhensysteme innerhalb eines Datensatzes vorkommen. NONE bedeutet, dass kein Höhensystem zugeordnet ist:



Beim Export wird das im Attribut **hoehensystem** gespeicherte Höhensystem eines veränderten Objekts wieder genauso exportiert

Neu erfasste Objekte haben dieses Attribut nicht. Direkt beim Export der Erhebungsdaten muss das **Standard Höhensystem** ausgewählt werden, in dem die neuen Daten vermessen wurden.
Das Standard-System wird bei allen Objekten verwendet, deren Attribut **hoehensystem** fehlt oder leer ist:
Bei allen neuen Objekten
Bei allen geänderten Objekten, wenn das Attribut gelöscht wurde – damit ist es möglich, geänderte Daten in ein anderes Höhensystem zu übernehmen

Verwendung der rmDATA-XML-Schnittstelle

Die Verwendung der XML-Schnittstelle (Export/Import) ist grundsätzlich möglich. Bei versionierten Daten wie dem Liegenschaftsbestand müssen Sie aber einige Dinge beachten.
Mögliches Szenario: mehrere Kollegen arbeiten an einem Auftrag
Sie arbeiten in Zeichnung1, ein Kollege erfasst neue Objekte in Zeichnung2
Abschließend wollen Sie die neu erfassten Daten übernehmen
Aus Zeichnung2 wird der Export **Daten als rmDATA XML Datei exportieren** durchgeführt
In Zeichnung1:
Prüfen Sie zuerst, ob der neue Stand aktiv ist
Starten Sie den Import **Daten aus rmDATA XML Datei importieren**
Prüfen Sie auf der Einstellungs-Seite die Option **Versionierung aus Datei übernehmen** – sie muss auf **Nein** stehen
Danach werden alle Daten in den aktuellen Stand übernommen
Die Option **Versionierung aus Datei übernehmen** = **Ja** übernimmt die importierten Daten immer in den ursprünglichen Stand (alter Stand alter Stand, neuer Stand neuer Stand). Wenn die Daten in Zeichnung2 ordnungsgemäß im neuen Stand gezeichnet wurden, ist das Resultat dasselbe wie oben.
Wenn die Zeichnung2 Daten im alten Stand enthält, ist diese Option nicht zu empfehlen, da damit der Bestand in Zeichnung1 verändert wird, was zu Problemen bei Export und Abgabe führen kann!

Qualitätskontrollen

Nach der Abgabe der Liegenschaftsbestandsdokumentation wird eine Prüfung durchgeführt. Erst wenn diese erfolgreich ist, werden die Daten im LISA eingespielt.
Durch die mitgelieferten Skripts können Sie die Prüfungen auch selbst durchführen:
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Pflichtattribute
Es wird geprüft, ob alle Pflichtattribute gefüllt sind. Dabei werden die notwendigen Pflichtattribute aus der *Objektartenliste* im CSV-Format gelesen, die Sie vom Auftraggeber anfordern können, da je nach Auftrag unterschiedliche Attribute benötigt werden. In der Spalte E (wenn Sie die Datei mit Excel anpassen) muss irgendein Wert stehen, z.B. ein „X". Ist die Spalte leer, wird dieses Attribut nicht geprüft. Speichern Sie die angepasste Objektartenliste am besten immer im selben Verzeichnis wie die Zeichnung. Die Standard-Objektartenliste mit dem Dateinamen *BFR_LBestand_Anhang212_Objekartenliste.csv* finden Sie im Dokumentationsordner: **C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Support\Documentation** bzw. **C:\Program Files\rmDATA\GeoDesigner\Support\Documentation**
Rufen Sie im Menü „?" den Befehl „Dokumentation" auf, dann gelangen Sie direkt in dieses Verzeichnis.
Nach dem Aufruf des Skripts muss die CSV-Datei ausgewählt werden. Danach erfolgt die Prüfung.
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Flächenüberlappung
Es werden alle Objekte der Geländeoberfläche, die sich logisch nicht überschneiden dürfen gegeneinander auf Überlagerungen geprüft.
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Punkte auf Leitungsanfang,-ende
Einige Punkte von Leitungssystemen müssen genau auf dem Anfang oder Ende einer Leitung liegen.
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Punkte auf Leitungskante
Einige Punkte von Leitungssystemen müssen genau auf einer Leitung liegen.
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Ungültige Höhen finden
Punkte mit ungültiger Höhe oder Höhe = 0.00 werden markiert.
DE – Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Geometrieprüfung
Das Skript prüft die Geometrie von Flächen und Linienzügen auf Fehler (doppelte Segmente, vertikale Segmente, Segmente mit Länge=0, Segmentüberschneidungen).
DE - Liegenschaftsbestand Qualitätskontrolle Leitungs-Laenge-Gefaelle.py
Beim Import wird die Länge aus den Ausgangsdaten explizit gesetzt. Das hat zur Folge, dass bei einer Geometrie-Änderung der Haltung das Attribut Länge nicht aktualisiert wird. Nutzen Sie in diesem Fall das neue Skript zur Kontrolle der Längen.

DE - Liegenschaftsbestand Prüfprotokoll
Prüfprotokolle vom Amt (.txt-Dateien) können sie mit diesem Skript einlesen. Damit können die gefundenen Fehler in der Grafik visualisiert werden.
DE - Liegenschaftsbestand Prüfprotokoll V3A
Prüfprotokolle vom Amt (.v3a-Dateien) können sie mit diesem Skript einlesen. Damit können die gefundenen Fehler in der Grafik visualisiert werden. *Fordern Sie das Protokoll am besten immer im v3a-Format an, da diese Dateien im Vergleich zu txt-Protokollen mehr Informationen enthalten.*
Die gefundenen Fehler werden mittels Hilfsobjekten (*Fehlerkreis*, *Fehlerfläche*) markiert und selektiert.
Wenn das Skript beendet wurde, betätigen Sie die Taste F4. Dadurch werden alle selektierten Hilfsobjekte übersichtlich in der Tabellenansicht aufgelistet.
Durch Doppelklick auf einen Eintrag in der Tabellenansicht wird auf den Fehlerbereich gezoomt.

Textfreistellung in Fachplänen

Für die geforderten Textfreistellungen gibt es eigene Darstellungen für Fachpläne.
Wechseln Sie beispielsweise in die Darstellung „Fachpläne Versorgungsanlagen"
Im Darstellungsmanager werden nur noch die Objekte vom Grundplan und von den Fachplänen zu den Versorgungsanlagen aufgelistet.
Schalten Sie im Darstellungsmanager in der Darstellungsgruppe „Versorgungsanlage" alle nicht benötigten Gewerke aus. So wird beispielsweise nur „Abwasser" angezeigt.
Stellen sie die Texte in dieser Darstellung frei.

Export der Bestandsdaten

Stellen Sie sicher, dass alle Objekttypen eingeblendet sind. (Die Hilfsmittel können Sie ein- oder ausblenden, sie werden beim Export ignoriert)
Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Maßstab 500 befinden. Damit sind alle Beschriftungen sichtbar und werden samt ihrer Hinweislinie exportiert.
Öffnen Sie im Menü „Datei" den „Exportmanager"
Wählen Sie „Liegenschaftsbestand als Erhebungsdaten exportieren"
Geben Sie einen Dateinamen an
Wählen Sie auf der Einstellungsseite das *Standard Höhensystem* aus
Klicken Sie auf **[Fertigstellen]**

Abrechnung

Teilweise braucht man für die Abrechnung eine Liste der neuen, gelöschten und geänderten Objekte. Um diese Liste zu erstellen, rufen Sie das Skript „ **DE - Liegenschaftsbestand Objektliste"** auf.

PlanZV

Versionsinformation

Allgemeines

Die Konfiguration PlanZV basiert auf der
Verordnung über die Ausarbeitung der Bauleitpläne und die Darstellung des Planinhalts -(Planzeichenverordnung - PlanZV)

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2018.3**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2018.3**

Version 2018.1 vom 18.11.2018

Dateivorlage
Die Dateivorlage wurden auf den letzten Stand gebracht. Dabei wird u.a. auf die neue Konfiguration für Lagepläne zugegriffen.
Darstellungsgruppen
Passend zum neuen Darstellungsmanager wurden die Darstellungsgruppen überarbeitet.

Version 1.0

Das GeoMapper-Konfiguration PlanZV wird zum ersten Mal freigegeben.
Bekannte Einschränkungen:
Verkehrsflächen besonderer Zweckbestimmung Die Füllung von Flächen wird in einer späteren GeoMapper-Version verbessert.
Nutzungszweck von Flächen Beim Text „Besonderer Nutzungszweck" muss manuell ein 2. Rahmen außerhalb des Textes eingefügt werden.

Fachschalen Italien

Teilungsplan Südtirol

Versionsinformation

Allgemeines

ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.3**

Änderung in Version 2024.3

Konfiguration

Grundstücke
Die Beschriftungen der Grundstücke wurden so gestaltet, dass sie auch bei einer gefüllten Fläche gut zu lesen sind. Das betrifft
Grundstück Natur
Grundstück Mappe
Grundstück Mappe-Natur
Grundstück (erste Unterteilung) Natur
Grundstück (erste Unterteilung) Mappe
Grundstück (erste Unterteilung) Mappe-Natur
Grundstück (bestehende Unterteilung)

Export Pregeo

Export der Daten für das Katasteramt in Südtirol

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Südtirol".

⚠ Prüfen Sie vor dem Export die Reduktionseinstellungen: Koordinatensystem, Schwerpunkt, mittlere Höhe und mittlere Geoidundulation. Den Angaben entsprechend werden die Distanzen für den Export in Naturmaße umgerechnet. Bei lokalen Systemen erfolgt keine Umrechnung.

Wählen Sie den Namen der Pregeo-Datei. Sie können einen neuen Namen angeben oder eine bestehende Datei fortsetzen. Die im GeoMapper Plan zuletzt gewählte Datei wird wieder vorgeschlagen.

Setzen Sie die Einstellungen für die Pregeo-Datei

Bemerkung aus: Wählen Sie das Klassenattribut aus, das die Vermarkung des Punkters enthält.

Übersetzungsdatei: Übersetzung von Punkttyp in die Beschreibung der Punkte, die in der Pregeo-Datei ausgegeben werden. Die Übersetzungsdatei besteht aus 2 Spalten: In der ersten steht der Punkttyp, in der zweiten die Beschreibung.

> ⓘ Legen Sie Ihre angepasste Übersetzungsdatei im Firmenverzeichnis unter \Templates\Tables zentral ab.

Winkelwert: Anzahl der Nachkommastellen bei Winkeln

Wenn eine neue Pregeo-Datei angegeben wurde, dann geben Sie die Header-Informationen an.

> ⓘ Setzen Sie diese Informationen direkt bei den Dateiattributen, dann können Sie diese auch im Plankopf verwenden. Erstellen Sie sich eine eigene Dateivorlage im Benutzer- oder Firmenverzeichnis um die Dateiattribute mit Defaultwerten zu belegen.

> ⓘ Bei bestehenden Dateien werden diese Eingabefelder nicht angezeigt. Sie stehen bereits am Beginn der Pregeo-Datei.

Zu beachten ist:

Kode der KG: Muss immer 4stellig sein

Hunderter Festpunkt: Müssen immer die ersten drei Stellen der Nummer eines vermessenen Festpunktes gefolgt von einer Null sein. z.B: 0010

Parzellennummer: Beginnt bei Grundparzellen mit "G", bei Bauparzellen mit "B". Dann folgt der max. 5stellige Zähler. Wenn es einen Nenner gibt wird dieser mit einem / vom Zähler getrennt und darf max. 4 Stellen haben. z.B. G12345/3213. Es können mehrere, durch einen Beistrich getrennte Parzellen des alten Standes angegeben werden, wobei eine obligatorisch ist.

Berufsbild: Es gibt folgende Berufskategorien zur Auswahl:

GEOMETER
INGENIEUR
ARCHITEKT
SACHVERSTÄNDIGER FÜR BAUWESEN (Perito edile)
DIPLOMIERTER AGRARTECHNIKER
DOKTOR DER AGRARWISSENSCHAFTEN
AGRARBETRIEBSWIRT

Wählen Sie einen Zeilentyp im Kontextmenü oder in der Multifunktionsleiste und exportieren Sie die Daten. Nach Abschluss der Zeile wird die Pregeo-Datei sofort aktualisiert, damit Sie das Resultat prüfen können.

Zeilentyp Kommentar (Zeile 1)

Geben Sie einen Kommentar ein oder wählen Sie einen Kommentar aus den zuletzt verwendeten aus.

Zeilentyp GNSS (Zeilen 1, 6, 2)

> ⓘ Voraussetzung ist ein verbundenes rmGEO-Projekt mit GNSS-Messungen.

Wählen Sie die Referenzstation

> ⓘ Vergeben Sie den Referenzstationen in rmGEO im Stand 989 einen Festpunktcode. Damit werden diese Punkte zu Beginn aufgelistet.

ⓘ Bei der Beschreibung in der Pregeo-Datei wird der Punkttyp im Stand 989 verwendet. Hier können Sie z.B. das Kürzel der Referenzstation eintragen.(Für die Bemerkungen der Referenzstation kann kein anderes Attribut gewähl werden!)

Wählen Sie die Punkte im Zeichenbereich oder nutzen Sie die Option Alle im Kontextmenü bzw. in der Multifunktionsleiste. Es werden alle Punkte exportiert, die in rmGEO die zugehörigen Koordinaten aus der GNSS-Messung im Stand 989 haben.
Drücken Sie auf Fertig

Zeilentyp Polygonzug (Zeile 3)

Dieser Zeilentyp beinhaltet alle Informationen zur Auswertung eines Polygonzuges. Die Messungen werden anschließend mit den Zeilentypen für Stand- und Zielpunkte ausgegeben.
Wählen Sie hintereinander die Polygonpunkte

ⓘ Falls Sie einen falschen Polygonpunkt erwischt haben, drücken Sie in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf Zurück .

Drücken Sie auf Fertig

Zeilentyp Stand/Zielpunkte (Zeilen 1, 2)

Wählen Sie diesen Zeilentyp für Vermessungen mittels Polarverfahren.
Wählen Sie den Standpunkt in der Grafik
Ist der Standpunkt ein voller Tausenderpunkt (1000,2000,...) so erscheint ein Dialog mit einer Auswahl, wie den Zielpunkten die Punktnummer zugewiesen wird - entweder in Hunderter- oder in Tausenderschritten.
Sofern der Standpunkt eine normgerechte Punktnummer hat, werden alle zugehörigen Zielpunkte sofort selektiert.

ⓘ Standpunkte können einen der folgenden Punktnamen haben: 100, 200, …, 900, 1000, 1100, … 99000 Die Detailpunkte können folgende Namen haben:
- Zu Standpunkt 100: Detailpunkte von 101 bis 199
- Zu Standpunkt 200: Detailpunkte von 201 bis 299
- …
- Zu Standpunkt 900: Detailpunkte von 901 bis 999
- Zu Standpunkt 1000: Detailpunkte von 1001 bis 1999 oder Detailpunkte von 1001 bis 1099
- Zu Standpunkt 1300: Detailpunkte von 1301 bis 1399
- …
- Zu Standpunkt 99000: Detailpunkte von 99001 bis 99999 oder Detailpunkte von 99001 bis 99099
  Die Punkte haben keine Region.

Wählen Sie weitere Zielpunkte oder entfernen Sie die Zielpunkte, die Sie nicht in der Pregeo-Datei brauchen.
Drücken Sie auf Fertig

ⓘ Folgende Zielpunkte werden nicht berücksichtigt:
- Mit nicht sichtbarer Punktnummer
- Mit ausgeblendetem Typ
- In der Grafik durch einen Filter nicht sichtbar.

Zeilentyp Messlinie (Zeilen 4, 5)

Die Zeilentypen beziehen sich auf die Vermessung mittels Einbinde- und Rechtwinkelverfahren und beinhalten die für die Rekonstruktion der einzelnen Punkte nötigen Informationen in Bezug auf einen Anfangspunkt und eine gewählte Richtung.
Wählen Sie den Anfangspunkt der Basislinie
Wählen Sie den Endpunkt der Basislinie
Wählen Sie bei Bedarf (wie bei Bogenschnitten) die Option "Richtungspunkt" aus der Multifunktionsleiste bzw. dem Kontextmenü

und selektieren Sie den Richtungspunkt
Wählen Sie die Detailpunkte
Drücken Sie auf Fertig

Zeilentyp Linienzüge (Zeile 7)

Dieser Zeilentyp wird für die Linienverbindung der vermessenen Punkte verwendet.
Wählen Sie den Linienzug. Bei Bedarf verlängern Sie den Linienzug mittels der Optionen:
Typverfolgung: verlängert den Linienzug um eine angrenzende Linie des gleichen Typs, sofern eine eindeutig gefunden werden kann
Verfolgung: verlängert den Linienzug um eine angrenzende Linie , sofern eine eindeutig gefunden werden kann

> ⓘ Es wird nur um Linienzüge verlängert, die die gleiche Version haben, da diese Information in die Pregeo-Datei ausgegeben wird.

Zusätzliche Punkte wählen : Auswahl von zusätzlichen Punkten zur bestehenden Linie
Drücken Sie auf Fertig

Zeilentyp Eingliederung Richtungspunkt PD (Zeile 7)

Mit diesem Zeilentyp werden die zur Eingliederung der Vermessung in die Mappe benutzten Punkte eingetragen. Dabei wird der Kode "PD" verwendet.

Zeilentyp Eingliederung Scheitelpunkt PV (Zeile 7)

Mit diesem Zeilentyp werden die zur Eingliederung der Vermessung in die Mappe benutzten Punkte eingetragen. Dabei wird der Kode "PV" verwendet.

Zeilentyp Festpunkte (Zeile 8)

Wählen Sie diesen Zeilentyp für Festpunkte oder Punkte aus vorhergehenden Teilungsplänen.
Wählen Sie die Punkte aus
Drücken Sie auf Fertig

> ⓘ In die Pregeo-Datei wird dazu das Punktattribut "Bemerkung" ausgegeben. Bei Punkten aus vorhergehenden Plänen sollte der Bezug zum vorhergehenden Plan in die Bemerkung eingefügt werden. Dabei muss die Form JJJJpppppp=NPP eingehalten werden:
> - JJJJ: Vorlegungsjahr des vorhergehenden Teilungsplans
> - pppppp: Protokollnummer des vorhergehenden Teilungsplans
> - NPP: Punktbezeichnung im vorhergehenden Teilungsplans

Fachschalen Luxemburg

Flurneuordnung

Versionsinformation

Allgemein

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.1**

Änderungen in Version 2024.1

Funktionale Erweiterungen in Version 2024.1.0.2331

Zuteilung
Vorgenommene Zuteilungen können gespeichert und für eine angepasste Neueinteilung wieder geladen werden.
Bei der Zuteilung wird die Nutzung der neuen Parzellen gesetzt.
Thematische Karten
In der Legende zur thematischen Karte werden die Geburtsdaten der Eigentümer nicht mehr ausgegeben.
Es werden bis zu zwei Namen von Eigentümern ausgegeben. Bei mehr als zwei Eigentümern wird der Ersatztext "et consorts" ausgegeben.

Konfiguration

⚠ In der Konfiguration und in den Dateieinstellungen wurden umfangreiche Änderungen vorgenommen. Daher wird empfohlen, die Konfiguration nur bei neuen Projekten einzusetzen.

ⓘ Für ein besseres Arbeiten mit der Konfiguration wurde diese an die aktuelle Version der Standard-Konfiguration für Teilungspläne in Luxemburg angepasst.

Darstellungen
Die Darstellungen wurden folgendermaßen umbenannt:
plan technique => vue dessin
plan acte complet => vue complet
Punkte
Punktsymbole
Die Punktsymbole wurden entsprechend der geänderten Katasterdirektive angepasst. Die Größe hat sich in Abstimmung mit dem Katasteramt auch teilweise geändert.
Farbe Punktbeschriftung
Die Punktnummern sind bei den Punkten für den Kataster gleich eingefärbt wie die Symbole, damit die Konstruktion leichter fällt.
Layerstruktur
Die Punkte liegen beim DWG-Export jeweils auf eigenen Layern.
Neuer Punkttyp
"point de contrôle" Neuer Punkttyp für Kontrollmessungen
Änderungen Punkttypen
Die Beschriftungen sind alle auf der Höhe des Symbols und nicht nach rechts gerückt, damit man leichter die Zuordnung erkennen kann. Schiebt man die Beschriftung weiter weg, wird automatisch eine Hinweislinie eingeblendet.
Bei folgenden Punkten wird das Symbol in den Darstellungen "plan technique" und "planche de travail" größer visualisiert:
mur
point limite
bâtiment/construction
clôture
Gebäude
Die Schraffur der Gebäude ist enger und in grau.
Parcelle
Die Attribute für die Adresse werden in einer eigenen Sektion geführt
Neue Linienzugtypen
limite non garantie
limite restant
ligne tiretee
perimetre PAP
Neue Flächentypen
perimetre PAP
bâtiment_non_envoye_au_cadastre: Diese Fläche wird begrenzt durch die Linienzüge vom Typ "bâtiment/contruction", "bâtiment (partiel)" bzw. "ligne construction".

Hinweis: Für nicht gemessene Begrenzungen verwendet man "ligne construction".

Zugehörigkeitssymbole

Symbole welche die Zugehörigkeit von Objekten wie bspw. Mauern beschreiben, werden nur noch als Linienzugsymbole eingefügt. Dadurch werden die Linienzüge nicht aufgebrochen.

Neue Linienzugsymboltypen

flèche cotation

Änderungen Linienzugsymboltypen

Alle Linienzugsymbole sind auch in der Darstellung "acte standard" verfügbar.

Neue Bemaßung

distance 2D (avec flèche courte)

Version 2022.2

Für ein besseres Arbeiten mit der Konfiguration wurde diese an die aktuelle Version der Standard-Konfiguration für Teilungspläne in Luxemburg angepasst.

Neue Norm Aktualisierung gemäß „MENSURATION OFFICIELLE DIRECTIVES" vom 01.11.2021.

Darstellungen

„plan à l'acte": Visualisierung aller Objekttypen, die normalerweise am Plan für das Katasteramt verfügbar sein sollen (entspricht der Darstellung „plan acte standard", wurde aus Kompatibilitätsgründen mit bestehenden Projekten jedoch nicht umbenannt)

„plan acte complet": Visualisierung aller Objekttypen. Durch Ausblenden einzelner Typen im Zeichen- oder Druckbereich kann man so selbst die gewünschte Darstellung steuern.

„planche de travail": Eine Darstellung mit den Symbolen, die früher gebräuchlich waren. Durch diese Symbole kann man besser erkennen, ob ein Punkt ein Linienstützpunkt ist, da die Blöcke nicht gefüllt sind. Das erleichtert die Konstruktion.

Neue Objekte für Sektoren Für das Unterteilen von Verfahren in Sektoren wurden Objekte für die Sektor-Grenzen und Sektor-Flächen eingefügt.

Neuer Linienzug Der Linienzug „frontière nationale" wurde hinzugefügt

Erweiterungen

Objekttypen für Punktwolken wurden eingefügt

Der Geländemodell-Typ "ALS" wurde zur besseren Erkennung umbenannt in "Höhenlinien 10m"

Profile wurden aktualisiert

Abfindungen umbenennen

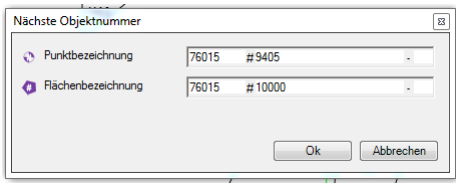
Die endgültigen Parzellennummern werden eingetragen.

Menu: [Kommassierung / Abfindungen umbenennen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint das Fenster "Nächstes Objektnummer". Hier kann die KG-Nummer und die Startnummer bei der Flächenbezeichnung eingegeben werden.



Jetzt können die Parzellen nach der Reihe selektiert werden.

Nach jeder erfogreichen Parzellenauswahl wird in der Leiste die neue Parzellennummer angezeigt.

Sollte die KG-Nummer nicht in der Datenbank vorhanden sein, wird dieser Fehler angezeigt.

Wenn der Button

Datenbank übertragen und die neuen Nummer in der letzten Version angezeigt.

Wenn der Button

gedrückt wird, werden keine Daten übertragen.

ⓘ Der Editor "Nächste Objektnummer" kann direkt von der Statuszeile geöffnet werden. Die Parzellennummer wird mit der KG-Nummer in die Datenbank übertragen

Flure zu neuen Parzellen zuordnen

Zuordnung von Fluren zu neuen Parzellen

Menu: [Kommassierung / Flure zu neuen Parzellen zuordnen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Es erscheint ein Dialog mit allen Fluren, die in der Datenbank bereits existieren
Auswahl oder Eingabe eines neuen Flures
Auswahl von neuen Parzellen, die den selektierten Flur zugeordnet bekommen
Wählt man die Option "Flur wählen" gelangt man zurück in den Dialog
Beenden des Befehls mit der Option "Fertig"

ⓘ Im Texteingabefeld am oberen Rand des Dialogs kann optional ein Filter eingegeben werden. Dieser wird für die gesamte Dauer des Prozesses gespeichert.

Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten

Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten

Menu: [Kommassierung / Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten]

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt:



Wenn die Neueinteilungsabschnitte einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.

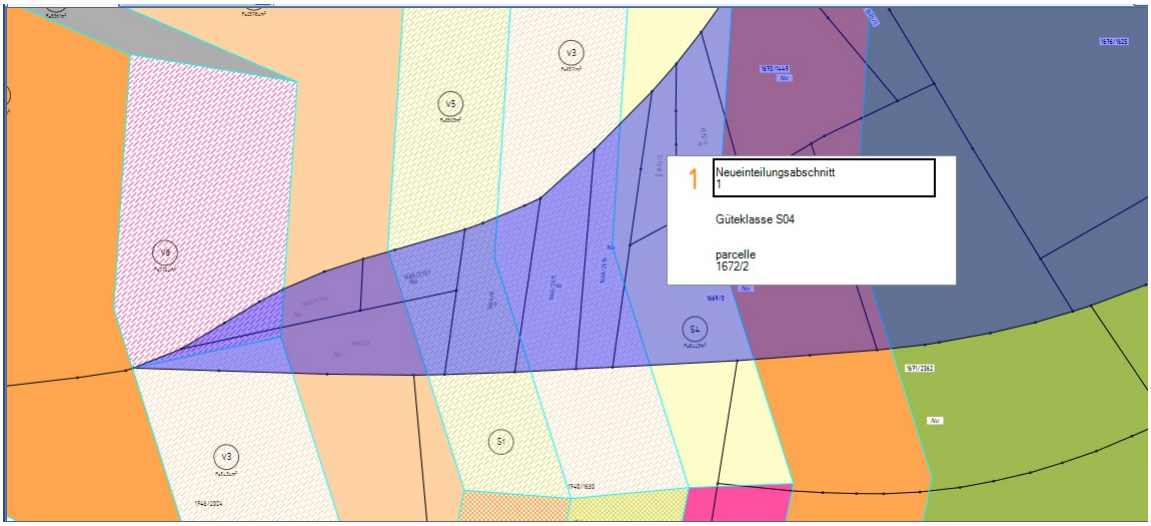
 2. Berechnen des Werts der Neueinteilungsabschnitte mit den Güteklassen und Werten, ohne diese in die Datenbank zu übertragen.

 3. Berechnen des Werts der Neueinteilungsabschnitte und Übertragen in die Datenbank .

 4. Alle Neueinteilungsabschnitt e auswählen.

 5. Abbrechen des Befehls.





ⓘ Es werden nach dem Aufruf alle Neueinteilungsabschnitte mit den Güteklassenflächen verschnitten und angezeigt.

In der Protokollausgabe wird für jeden Neueinteilungsabschnitt die Gesamtfläche und der Wert ausgegeben. Für jede Güteklasse, die in einem Neueinteilungsabschnitt vorkommen, wird der Wert sowie die Fläche zusammengerechnet ausgegeben.
Sollten während der Berechnung Fehler auftreten, werden diese gesondert im Fehlerprotokoll angezeigt.

2/1 BK 2-1 Fl. = 23600,722m² (100 %)
Bonität Klasse 01 -> Fl. = 17297,4982 m²
Bonität Klasse 03 -> Fl. = 6,5789 m²
Bonität Klasse 08 -> Fl. = 6283,3905 m²
Bonität Klasse 09 -> Fl. = 1,4264 m²
Bonität Klasse 30 -> Fl. = 11,828 m²

Import Parzellenbeschriftung

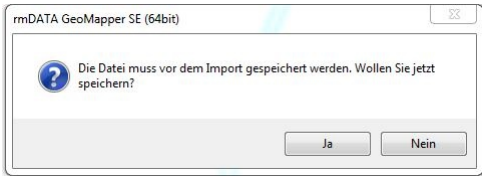
Übernehmen Sie die Daten für die Beschriftung von Parzellen direkt aus der Kommassierungs-Datenbank

Menu: [Kommassierung / Eigentümerdaten importieren]

> ⓘ Damit der Import durchgeführt werden kann, muss eine Verbindung zur Datenbank vorhanden sein.

Kommassierung / Verbindung zur Datenbank herstellen

Kommassierung / Eigentümerdaten importieren



Vor dem Import muss die aktuelle Datei gespeichert werden. Wird nicht gespeichert, wird der Befehl beendet.

> ⓘ Nach dem Import ist kein UNDO möglich.

```
Mit dem Import werden die Daten für die Parzellenbeschriftung aus der Kommassierungsdatenbank übernommen
.
Wenn der Import erfolgreich war, dann kann fortgesetzt werden:
```

Daten / Parzellen beschriften

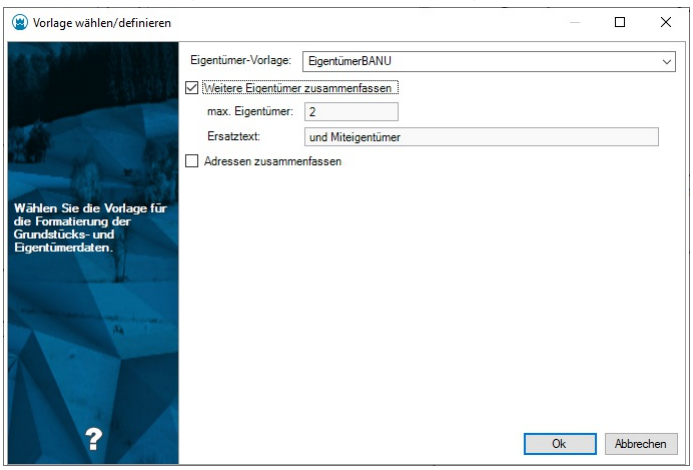
Nach dem Import der Daten können diese über den Befehl **Daten / Parzelleninformationen** in einem Dialog angezeigt oder über den Befehl **Daten / Parzellen beschriften** in der Grafik eingefügt werden:

Daten / Parzellen beschriften

Wählen Sie jetzt dieParzellenflächen, welche Sie mit Parzelleninformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.

1071

Anschließend zeigt GeoMapper einen Dialog an, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Parzellenbeschriftung vornehmen können:



ⓘ - **Weitere Eigentümer zusammenfassen** : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird. - **max. Eigentümer** : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet. - **Ersatztext** : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben. - **Adressen zusammenfassen** : Unterdrückt sich wiederholende Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.

Nach Bestätigung des Dialogs mittels Ok werden die Parzelleninformation zu den gewählten Parzellenflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

1071

EZ 99 LTZ 815

Thomas Mustermann (1/1)
Musterstrasse 9
A 9090 Muster

Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann die Legende der thematischen Karten Ein-/Ausgeschalten werden.

Menu: [Kommassierung / Legende für thematische Karte Ein-/Ausschalten]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

⚠ Die Legende für thematische Karte wird beim Herstellen der Datenbankverbindung automatisch eingeblendet.



Wenn die Legende nicht sichtbar ist, kann diese über den Menüpunkt **Kommassierung / Legende für thematische Karte Ein-/Ausschalten** wieder eingeblendet werden.

*** Bei einem Doppelklick in der Legende, wird der Befehl Thematische Karte Erstellen direkt geöffnet**

Jetzt können Änderungen durchgeführt werden.

Nach dem Klicken auf Fertigstellen wird die thematische Karte gezeichnet und die Legende erneuert.

Neue Parzellen bewerten und übertragen

Übertragen sie die neuen Parzellen, deren Bewertung und die Zuordnung zu den Kontonummern und Neueinteilungsabschnitten in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neue Parzellen bewerten und übertragen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.



Wenn die Neueinteilungsabschnitte einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.



Berechnen des Wertes der neuen Parzellen mit den Güteklassen und Werten.



Berechnen des Wertes der neuen Parzellen und Übertragen in die Datenbank .



Alle Parzellen aller Neueinteilungsabschnitte auswählen.



Abbrechen des Befehls.



> ⓘ Wenn die Werte in die Datenbank geschrieben werden, überschreibt man damit die Daten der vorhandenen neuen Parzellen. Bei Abbruch oder bei der Klick auf Nein werden keine Veränderung in der Datenbank durchgeführt.

> ⓘ Es gibt für jede neue Parzelle einen Eintrag in der Protokollausgabe. Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.

Der Gesamtwert von einer neuen Parzellen wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen

Überträgt neue Nutzungen in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen]

Bei diesem Befehl werden alle Nutzugen aus der Grafik der entsprechenden Abfindung zugeordnet und in die Kommassierungs-Datenbank übertragen.

> ⓘ Es werden alle Parzellen und Nutzungen protokoliert. Sollte ein Fehler auftreten wird dieser gesondert im Fehlerprotokoll aufgelistet.

Parzellen (alt) bewerten

Ermittlet den Wert der alten Parzellen und überträgt diesen optional in die Datenbank

Menu: [Kommassierung /Parzellen (alt) bewerten]

> ⚠ Eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank muss vorhanden sein.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.



Schließt den Befehl ab.



Berechnen des Werts der alten Parzellen.



Berechnen des Werts der alten Parzellen und Übertragen in die Datenbank.



Abbrechen des Befehls.



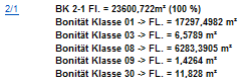
> ⓘ Es werden immer alle Parzellen ausgewertet. Je nach Auswahl der Option werden nur berechnet oder auch in die Datenbank übertragen.

Es müssen vorher alle Einträge in der Datenbank gelöscht werden, damit die aktuellen Güterklassen übertragen werden können.



ⓘ Sollte Nein gedrückt werden, wird der Befehl abgebrochen und aus der Kommassierungsdatenbank nichts gelöscht!

In der Protokollausgabe werden für jeden Parzelle, die in der Graphik vorhanden ist, die dazugehörigen Güterklassen mit den Flächenwerten und dazugehörigen Wertefaktoren aufgelistet. Sollte ein Fehler auftreten, wird zusätzlich ein Fehlerprotokoll geschrieben. Diese Güteklasseflächen werden nicht in die DB geschrieben.



Parzellen ausschließen

Mit diesem Befehl können Parzellen aus dem Verfahren ausgeschlossen werden.

Menu: [Kommassierung / Parzellen ausschließen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Auswählen der Parzellen, die ausgeschlossen werden sollen.
Jede ausgeschlossene Parzelle wird protokolliert und deren Status sofort in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Parzellen einbeziehen

Mit diesem Befehl können Parzellen in das Verfahren einbezogen werden.

Menu: [Kommassierung / Parzellen einbeziehen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

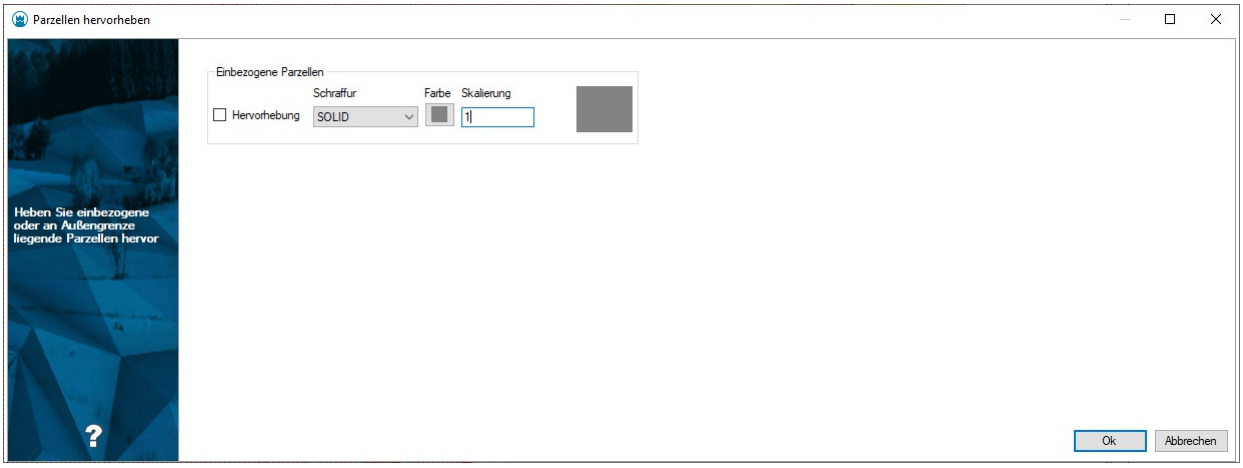
Starten Sie den Befehl über das Menü.
Auswählen der Parzellen, die einbezogen werden sollen.
Jede einbezogene Parzell wird protokolliert und deren Status sofort in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Parzellen hervorheben

Mit diesem Befehl können Parzellen hervorgehoben werden, welche einbezogen sind.

Menu: [Kommassierung / Parzellen hervorheben]

Starten Sie den Befehl über das Menü.



Hier kann eingestellt werden, ob die Hervorhebung angezeigt werden soll. Weiters wird definiert, welche Schraffur, Farbe und Skalierung (für die Schraffur) verwendet werden soll.
Mit Ok werden die Einstellungen gespeichert und die einbezogenen Parzellen in der Grafik hervorgehoben.

ⓘ Um die Hervorhebung in der Grafik auszuschalten, rufen Sie den Befehl auf und entfernen sie das Häkchen bei "Hervorhebung".

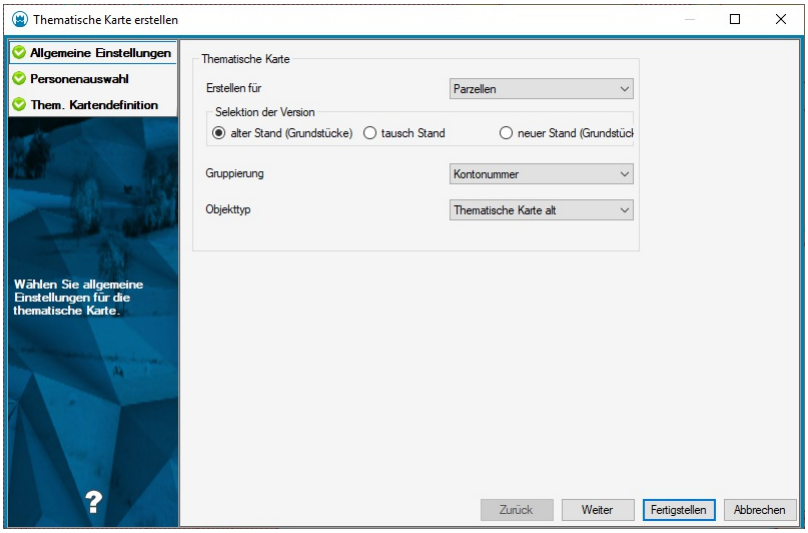
Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann pro Kontonummer eine thematische Karte erstellt werden.

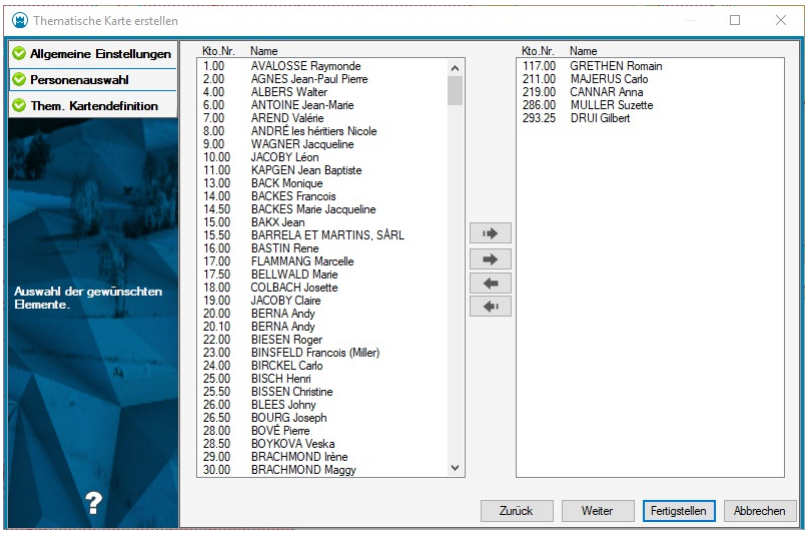
Menu: [Kommassierung/ Thematische Karte erstellen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

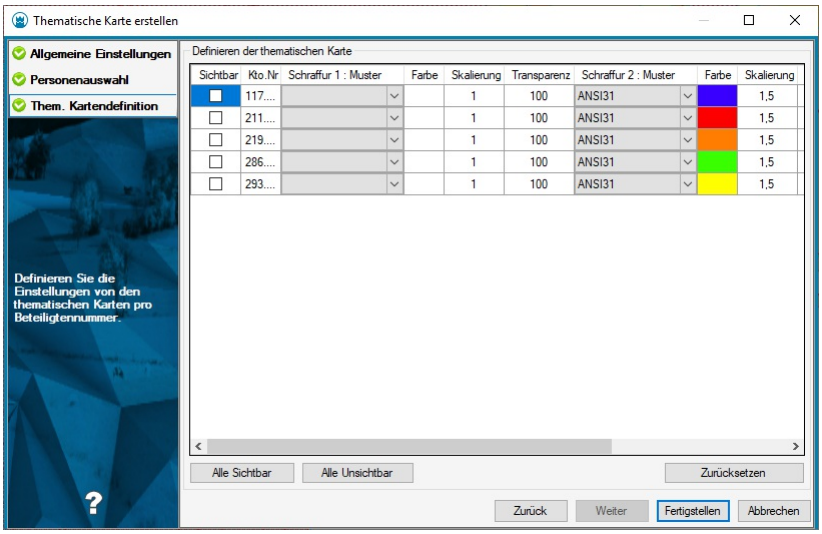
Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint die erste Seite des Wizards, in dem allgemeine Einstellungen für die thematischen Karten getroffen werden können. Je nachdem, welche Version ausgewählt ist, wird der Objekttyp auf die richtige Version angepasst.



Klickt man danach auf Weiter erscheint die Personenauswahl. Hier können die Personen (respektive Kontonummern) ausgewählt werden, für die eine thematische Karte erstellt werden soll. Je nachdem, welche Kontonummern auf die rechte Seite übernommen wurden, kann für diese auf der nächsten Seite eine thematische Karte definiert werden. Um die ausgewählten Personen (Kontonummern) zu verändern müssen diese angeklickt werden und mit den Pfeilen auf die gewünschte Seite verschoben werden.



Wenn die Auswahl getroffen ist, klicken Sie auf Weiter , falls Sie die Einstellungen der thematischen Karte verändern möchten, oder klicken Sie auf Fertig stellen , um die Thematische Karte mit den Default-Farben zu zeichnen. Klickt man auf Weiter , erscheint nun die dritte Seite des Wizards, in dem man die Einstellungen für die jeweilige thematische Karte treffen kann.



Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf Fertig stellen um die thematische Karte zu zeichnen.

Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank hergestellt.

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank herstellen]

> ⓘ Es darf noch keine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint ein Ladebildschirm mit der Information, zu welchem Kommassierungsprojekt die Verbundung erstellt wird.
Die Verbindung zur Datenbank wurde hergestellt.



Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine bestehende Verbindung zur Kommassierungsdatenbank getrennt.

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank trennen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

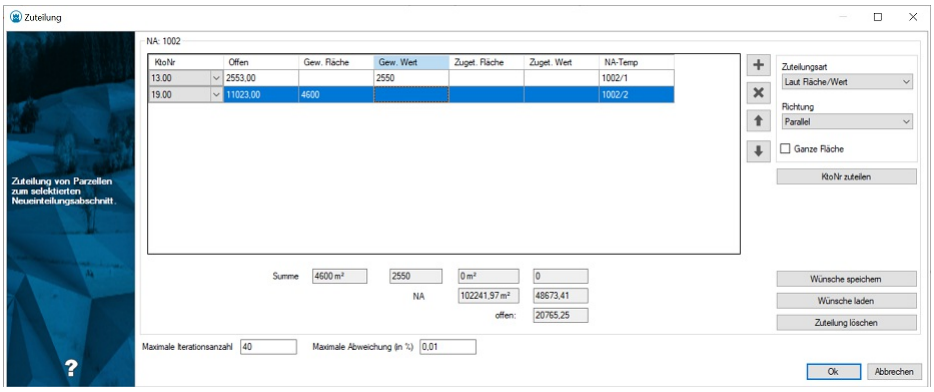
Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint eine Meldung, dass die Verbindung zur Datenbank getrennt wurde und die Verbindung zur Datenbank wurde getrennt.

Zuteilung

Erstellen Sie Abfindungen innerhalb eines Neueinteilungsabschnitts über Angabe des gewünschten Wertes oder der gewünschten Fläche.

Menu: [Kommassierung / Zuteilung]

Starten Sie den Befehl über das Menü und wählen Sie eines Neueinteilungsabschnitt aus.



Mit dem + - Button fügen Sie eine neue Zuteilungszeile ein. Dann wählen Sie die gewünschte Kontonummer und geben die gewünschte Fläche oder den gewünschten Wert ein, welcher zugeteilt werden soll.
Mit dem x - Button löschen Sie die zu diesem Zeitpunkt selektierte Zeile.
Für jede gewählte Kontonummer wird der offene (noch nicht zugeteilte) Wert angezeigt.
Wenn Sie für den gewünschten Wert mehr angeben als noch offen ist, erhalten Sie eine Hinweismeldung.
Mit den Pfeil-Buttons ändern Sie die Reihenfolge in der Liste. Diese Reihenfolge ist bei der automatischen Zuteilung wichtig.
Bei der Art der Zuteilung wird unterschieden zwischen:
Laut *Fläche/Wert* : Die gewählte Zeile (KtoNr.) wird zugeteilt.
Zwangspunkt : Die neue Parzellengrenze wird durch einen zu wählenden Punkt gelegt.
Automatisch : Alle Listeneinträge werden nacheinander zugeteilt.
Option *Ganze Fläche* : Mit dieser Option wird die gesamte freie Fläche in der Neueinteilungsabschnitt zugeteilt. Damit kann der Rest in einer NA einer Kontonummer zugeteilt werden.
Bei der Richtung der Zuteilung stehen folgende Optionen zur Verfügung:
Parallel : die neuen Grenzen werden parallel zu einer bestehenden Linie gezogen
Orthogonal : die neuen Grenzen werden rechtwinklig zu einer bestehenden Linie gezogen
Frei durch 2 Punkte : die gewünschte Richtung der Grenze wird durch 2 Punkte vorgegeben.
Mit BNr zuteilen wird die Zuteilung gestartet.
Entspricht die Zuteilung ihren Wünschen, klicken Sie Ok um die Zuteilung zu beenden.
Wenn Sie aber Änderungen vornehmen wollen löschen Sie die zugeteilten Flächen über den Zuteilung löschen. Die manuell eingetragenen Werte in Spalte *Gew. Fläche* oder *Gew. Wert* bleiben dabei erhalten.
Folgende Optionen stehen im unteren Bereich des Dialogs zur Verfügung:
Maximale Iterationsanzahl : wird diese erreicht, wird die Zuteilung unterbrochen.
Maximale Abweichung : Unterscheiden sich der gewünschte und der zugeteilte um weniger als die maximale Abweichung, wird die Zuteilung abgeschlossen und die neue Parzelle wird mit dieser Fläche eingefügt.

Teilungsplan

Versionsinformation

Allgemeines

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.3**

Änderung in Version 2024.3

Konfiguration

Punkte

Die Punkte, die in der Darstellung "plan MO" sichtbar sind, werden mit Füllung dargestellt, damit etwaige Objekte darunter

ausgespart sind.
Diese Punkte werden auch in der Darstellung "vue complet" so angezeigt.

Änderung in Version 2024.1

> ⚠ Die Änderungen in der Konfiguration und in den Dateieinstellungen sind gröber. Daher wird empfohlen die Konfiguration nur bei neuen Projekten einzusetzen.

Konfiguration

Darstellungen
Die Darstellungen wurden folgendermaßen umbenannt:
plan technique => vue dessin
plan acte standard => plan MO
plan acte complet => vue complet
Punkte
clôture
Nur wenn der Punkt grenzrelevant ist, wird er in plan MO angezeigt.
Punktsymbole
Die Punktsymbole wurden entsprechend der geänderten Katasterdirektive angepasst. Die Größe hat sich in Abstimmung mit dem Katasteramt auch teilweise geändert.
Farbe Punktbeschriftung
Die Punktnummern sind bei den Punkten für den Kataster gleich eingefärbt wie die Symbole, damit die Konstruktion leichter fällt.
Layerstruktur
Die Punkte liegen beim DWG-Export jeweils auf eigenen Layern.
Gebäude
Die Schraffur der Gebäude ist enger und in grau.
flèchette d'appartenance parcelle
Das Linienzugsymbol kann über ein Attribut skaliert werden.
Texte
texte no
Der Text kann beim Einsetzen direkt verdreht werden.
texte tenant
Der Text richtet sich nach dem aktuellen Blattrand aus.

Änderung in Version 2023.4

> ⚠ Die Änderungen in der Konfiguration und in den Dateieinstellungen sind gröber. Daher wird empfohlen die Konfiguration nur bei neuen Projekten einzusetzen.

Dateieinstellungen

Dateiattribute
Die Dateiattribute wurden sprechender benannt.
Commune, section
Commune und section können direkt aus einer Liste gewählt werden. Die ursprünglichen Dateiattribute werden nicht mehr für den Export an das Katasteramt verwendet.

Konfiguration

Parcelle
Die Attribute für die Adresse werden in einer eigenen Sektion geführt
Neue Parcelle
Beim Einfügen einer neuen Parcelle werden automatisch die Eigenschaften und die Eigentümer aus der gewählten alten Parcelle

übernommen. Der Name wird im Skript als Beispiel vorgeschlagen und kann von Ihnen entsprechend gesteuert werden.

Neuer Punkttyp

"point de contrôle" Neuer Punkttyp für Kontrollmessungen

Änderungen Punkttypen

Die Beschriftungen sind alle auf der Höhe des Symbols und nicht nach rechts gerückt, damit man leichter die Zuordnung erkennen kann. Schiebt man die Beschriftung weiter weg, wird automatisch eine Hinweislinie eingeblendet.

Bei folgenden Punkten wird das Symbol in den Darstellungen "plan technique" und "planche de travail" größer visualisiert:

mur

point limite

bâtiment/construction

clôture

Neue Linienzugtypen

limite non garantie

limite restant

ligne tiretee

perimetre PAP

Neue Flächentypen

perimetre PAP

bâtiment_non_envoye_au_cadastre: Diese Fläche wird begrenzt durch die Linienzüge vom Typ "bâtiment/contruction", "bâtiment (partiel)" bzw. "ligne construction".

Hinweis: Für nicht gemessene Begrenzungen verwendet man "ligne construction".

Zugehörigkeitssymbole

Symbole welche die Zugehörigkeit von Objekten wie bspw. Mauern beschreiben, werden nur noch als Linienzugsymbole eingefügt. Dadurch werden die Linienzüge nicht aufgebrochen.

Neue Linienzugsymboltypen

flèche cotation

Änderungen Linienzugsymboltypen

Alle Linienzugsymbole sind auch in der Darstellung "acte standard" verfügbar.

Neue Bemaßung "distance 2D (avec flèche courte)"

Version 2022.2

Konfiguration

Neue Norm

Aktualisierung gemäß „MENSURATION OFFICIELLE DIRECTIVES" vom 01.11.2021.

Darstellungen

„plan à l'acte": Visualisierung aller Objekttypen, die normalerweise am Plan für das Katasteramt verfügbar sein sollen (entspricht der Darstellung „plan acte standard", wurde aus Kompatibilitätsgründen mit bestehenden Projekten jedoch nicht umbenannt)

„plan acte complet": Visualisierung aller Objekttypen.

Durch Ausblenden einzelner Typen im Zeichen- oder Druckbereich kann man so selbst die gewünschte Darstellung steuern.

„planche de travail": Eine Darstellung mit den Symbolen, die früher gebräuchlich waren. Durch diese Symbole kann man besser erkennen, ob ein Punkt ein Linienstützpunkt ist, da die Blöcke nicht gefüllt sind. Das erleichtert die Konstruktion.

Neuer Linienzug

Der Linienzug „frontière nationale" wurde hinzugefügt

Geländemodell und Profile

Objekttypen für Punktwolken wurden eingefügt

Der Geländemodell-Typ "ALS" wurde zur besseren Erkennung umbenannt in "Höhenlinien 10m"

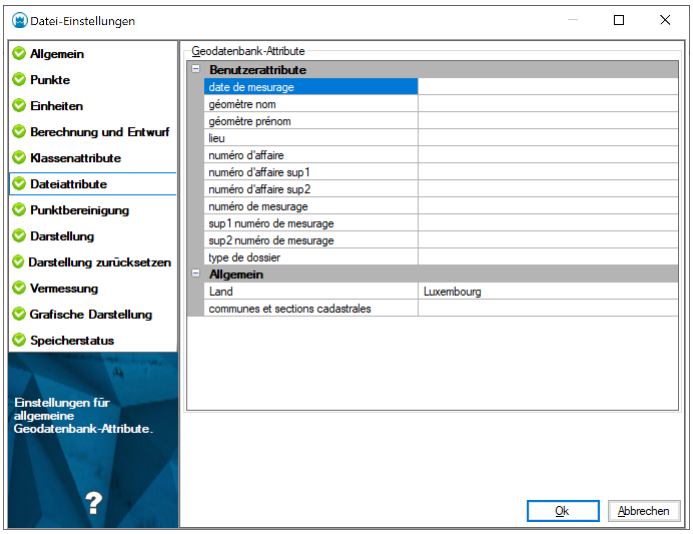
Profile wurden aktualisiert

Änderung in Version 2022.1.3

Kleine Änderungen in der Visualisierung der Objekttypen

Allgemeine Einstellungen

Für die Abgabe an das Katasteramt sind ein paar allgemeine Informationen notwendig. Diese können Sie in den Dateieinstellungen im Register „Dateiattribute“ eintragen.



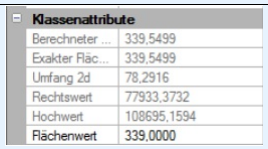
Gemeinde: Wählen Sie bei "communes et sections cadastrales" alle betroffenen Gemeinden.
Füllen Sie auch die weiteren Atttribute wie géométre aus.

Import MO-Daten

Menu: [Datei/ Importmanager]
Um Ihre Daten vom Katasteramt zu importieren, gehen Sie folgendermaßen vor:
Öffnen Sie den Importmanager im Menü Datei
Wählen Sie den Import „Daten vom Luxemburger Katasteramt importieren“
Wählen Sie die Katasterdaten aus
Klicken Sie auf [Fertigstellen]
Berechnen Sie alle Flächen (**Berechnen / Flächen berechnen** mit der Option „Alle“). Die Flächenwerte vom Katasteramt bleiben dabei erhalten.

ⓘ Wenn in der Datei Punkte mit dem gleichen Namen mehrmals vorkommen, werden sie automatisch nach den Vorgaben des Katasteramts umbenannt.

ⓘ Beim Import werden bei den Flächen die Flächenwerte aus dem Kataster eingetragen.



Berechneter Flächenwert: Aus Koordinaten berechnet
Exakter Flächenwert: Ohne cm-Rundung und ohne Reduktion
Flächenwert: Manuell eingetragener Flächenwert bzw. berechneter Flächenwert

Wenn Sie als Flächenwert den aus Koordinaten berechneten Flächenwert brauchen, löschen sie den Flächenwert im Eigenschaftsfenster. Der berechnete Flächenwert erscheint sofort.

Import PCN-Daten

Um Ihre PCN-Daten vom Katasteramt zu importieren, gehen Sie folgendermaßen vor:
Legen Sie eine neue Datei an, das rein für die PCN-Daten dient.
Gehen Sie in den „Alten Stand“
Öffnen Sie den Importmanager im Menü Datei
Wählen Sie den Import „Daten vom Luxemburger Katasteramt importieren“

Wählen Sie die PCN-Daten aus
Klicken Sie auf [Fertigstellen]
Öffnen Sie Ihre aktuelle Datei
Fügen Sie im Darstellungsmanager mit [+] diese PCN-GeoDB ein.
Hinweis: In PCN-Daten sind teilweise noch alte Genres vorhanden, die es laut aktueller Norm nicht mehr gibt.

Von der Teilung betroffene Grundstuecke

Von der Teilung betroffene Grundstücke müssen dicker dargestellt werden. Dafür wurde bei den Grenzen „limite parcellaire“ und „limite parcellaire numérique“ das Attribut „Status“ definiert. Je nach Status wird die Grenze mit einer anderen Linienstärke dargestellt:

Status	Linienstärke	Beispiel
Gegenständlich	0,5	
Übernommen	0,3	

Befehl Betroffenes Grundstück
Selektieren Sie eine berechnete Fläche
Rufen Sie den Befehl „Betroffenes Grundstück“ in der Multifunktionsleiste auf oder wählen sie den Befehl im Kontextmenü (rechter Mausklick in die Grafik)
Mit diesem Befehl wird die Darstellung aller zum Grundstück gehörenden Grenzen auf „Gegenständlich“ (siehe oben) geändert. Der Befehl kann nur für berechnete Grundstücke aufgerufen werden.

Befüllen der Saachdaten

Tragen Sie bei jeder „parcelle“ und „batiment“ im Eigenschaftsmanager die Sachdaten ein.

Restflächen

Begrenzen Sie Restflächen mit dem Linienzug **"limite restant"**
In der Parzellenlegende werden Restflächen dann nur im Teil "Legende Provenance" aufgelistet und nicht im Teil "Legende Noms"

Export an das Katasteramt

Menu: [Datei/ Exportmanager]

> ⓘ Vor dem Export müssen Sie folgende Dinge vorbereiten:
> - Berechnen Sie alle Flächen
> - Tragen Sie die allgemeinen Daten in **Datei / Datei-Einstellungen / Dateiattribute** ein.
> - Wechseln Sie in die Darstellung "plan MO" und in die Ansicht "Neuer Stand"

Um Ihre Daten für das Katasteramt zu exportieren, gehen Sie folgendermaßen vor:
Gehen Sie in die Darstellung „plan MO“
Öffnen Sie den Exportmanager im Menü Datei
Wählen Sie den Export „Daten für das Luxembuger Katasteramt exportieren“
Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Einstellungen

Näherung von Bögen gibt die *Pfeilhöhe* in Metern an, mit der Bögen segmentiert werden.

ⓘ Für den Export an das Katasteramt werden einige Sachinformationen benötigt. Damit Sie kaum doppelte Einträge durchführen müssen, haben wir folgende Vereinfachungen für Sie eingebaut:

- Die 1. gewählte commune gilt für alle Parcellen. Sollte eine Fläche davon abweichende Werte haben, tragen Sie diese im Eigenschaftenmanager bei dieser Fläche ein.
- Wenn bei einer Parcelle das Attribut **lieudit** nicht eingetragen ist, solll wird das Dateiattribut **lieu** ausgegeben
- Wenn bei einer Parcelle das Attribut **localite** nicht gesetzt ist, dann wird das Dateiattribut **section** ausgegeben

ⓘ Um die Attribute bei mehreren Parcellen auf einmal zu setzen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Selektieren Sie alle betroffenen Parcellen. (Halten Sie die Taste Strg gedrückt, dann können Sie die Parcellen einfach der Reihe nach anklicken.)
- Tragen Sie im Eigenschaftsmanager das Attribut ein, z.b: **rue**
- Das Attribut wird bei allen selektierten Parcellen gespeichert.

ⓘ Beim Export an das Katasteramt werden auch verschiedene Positionen der Parcellen exportiert:

- Einsetzpunkte der Fläche
- Position der Flächennummer
- Position der Hausnummer: Diese Position wird für die Position der Adresse verwendet

Parzellenlegende

Fügen Sie die Parzellenlegende direkt im Planbereich ein. Die Legende besteht aus 2 Teilen: **"Legende Noms"** und **"Legende Provenance"**

⚠ Achten Sie darauf, dass alle Flächen berechnet sind, damit sie korrekt ausgegeben werden.

Wechseln Sie in den Planbereich
Wählen Sie im Layoutelementemanager das Druckbereichselement **"Legende Noms"**
Ziehen Sie im Plan an der gewünschten Stelle ein Rechteck auf
Wählen Sie im Layoutelementemanager das Druckbereichselement **"Legende Provenance"**
Ziehen Sie im Plan an der gewünschten Stelle ein Rechteck auf

ⓘ Mit dem Rechteck legen Sie die Höhe der Legende fest. Die Breite wird automatisch auf 185 mm geändert. Die Höhe können Sie später durch Ziehen der Griffe oder durch Eingabe in den Eigenschaften noch ändern.

ⓘ Wenn Sie in den Dateieinstellungen mehrere "communes et sections cadastrales" gewählt haben, dann erhalten Sie für jede Section eine Legende Noms und eine Legende Provenance mit den entsprechenden Parzellen.

Inhalt von Legende Noms

In diesem Teil werden ausgegeben:
Alle Parzellen, die in diesem Plan angezeigt werden, mit Ausnahme von Restflächen.
Bei Restflächen ist eine begrenzende Linie vom Typ "limite restant"
Das Attribut "Nature" der Parzelle
Das Attribut "Occupation" aller bâtiments auf dieser Parzelle
Der Flächeninhalt
Die Eigentümer.

Wenn bei der Parzelle das Attribut "proprietaire" gefüllt ist, wird dieses angezeigt.
Sonst wird der Inhalt des Attributs "noms" ausgegeben.

Inhalt von Legende Provenance

In diesem Teil werden ausgegeben:
Alle Parzellen, die in diesem Plan angezeigt werden.
Ort (Attribut "lieudit" der Parzelle)
Information, aus welchen Parzellen die neue Parzelle entstanden ist.

> ⓘ Die Schriftgröße lässt sich in den Eigenschaften anpassen.

Legende bearbeiten

Wenn die Legende zu lange für das Blatt ist, dann können Sie diese aufbrechen. Sie erhalten damit den Hintergrund, einzelne Linien und Texte, die Sie wie die anderen Layoutelemente bearbeiten können.
Rufen Sie den Befehl **Legende explodieren** im Menü **Bearbeiten**
Wählen Sie die Legende

> ⚠ Wenn Sie die Legende aufbrechen, kann sie nicht mehr automatisch aktualisiert werden.

Export für Legende und Bilanz

Menu: [Datei/ Exportmanager]
Um die Legende und Bilanz in Excel zu erstellen, können Sie alle Flächendaten in eine xml-Datei exportieren:
Gehen Sie in die Darstellung „plan MO“
Öffnen Sie den Exportmanager im Menü Datei
Wählen Sie den Export „Flächen für Legende und Bilanz exportieren“
Drücken Sie Fertigstellen

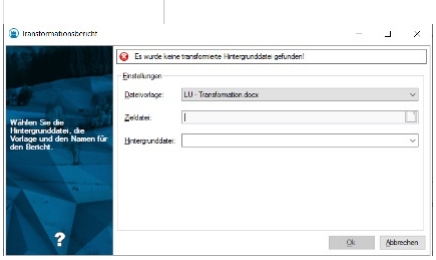
> ⓘ Dieser Export ist kaum noch notwendig, da die Legende direkt im Plan ausgegeben werden kann.

> ⓘ Alle anderen Flächen werden nur exportiert, wenn sie berechnet worden sind. (D.h. der Flächenwert steht im Eigenschaftsmanager)

Berichte

Transformation

Menu: [Berichte / Transformation]
Mit der Berichtsausgabe haben Sie ein Protokoll der Einpassung der hinterlegten DWG- bzw. DXF-Dateien.



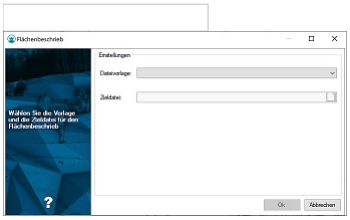
Wählen Sie eine Vorlage aus. Durch die Vorlage werden die Kopf- und Fußzeile vorgegeben.
Geben Sie einen Dateinamen für den Bericht an
Wählen Sie die Hintergrunddatei aus.
In der Grafik werden bei allen Passpunkten automatisch die Fehlerellipsen eingezeichnet.

Ziehen Sie ein Fenster auf, um einen Screenshot zu erstellen.
Es wird automatisch der Bericht eingefügt
Fügen Sie den Screenshot aus der Zwischenablage an der passenden Stelle im Bericht ein.

> ⓘ Die Hintergrunddatei muss mittels Helmert-Transformation eingepasst worden sein.

Flächenbeschrieb

Menu: [Datei / Flächenbeschrieb]
Mit dem Befehl erzeugen Sie einen Bericht für die Flächenberechnung



Selektieren Sie das Grundstück
Wählen Sie eine Vorlage aus. Durch die Vorlage werden die Kopf- und Fußzeile vorgegeben.
Geben Sie einen Dateinamen für den Bericht an

Fachschalen Österreich

Allgemeines

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2020.4**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2020.4**

Flächenwidmungspläne

Styling Flächenwidmungsplan Burgenland

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Burgenland
Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt nach der Planzeichenverordnung für Digitale Flächenwidmungspläne 2008 (authentische Kundmachung gemäß LGBl. Nr. 17/2011)

> ⓘ Für die korrekte Darstellung des Flächenwidmungsplanes ist im Geodokument von rmDATA GeoMapper das Zielkoordinatensystem "Bundesmeldenetz M34 (EPSG: 31259)" einzustellen.

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen
Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoMapper ziehen

Darstellungsreihenfolge der Objektklassen

Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren:
f11soinp
f10soinl
f09soinf

f08milf
f07sihf
f06ngef
f05schp
f04schf
f03infp
f02infl
f01widf

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:
Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren
Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)
Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen
Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Burgenland.styling" öffnen
Den folgenden Dialog mit OK beenden

Objektklassen im Darstellungsmanager umbenennen

Objektklasse	Beschreibung
f11soinp	Sonstige punktförmige Informationen
f10soinl	Sonstige lineare Informationen
f09soinf	Sonstige flächenhafte Informationen
f08milf	Militärisch genutzte Fläche
f07sihf	Schutz- und Sicherheitsbereiche
f06ngef	Naturgefahren
f05schp	Geschützte Einzelobjekte
f04schf	Schutz- und Schongebiete
f03infp	Infrastruktur Einzelobjekte
f02infl	Lineare Infrastruktur
f01widf	Widmungen

Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase

Alternativ zum Einbinden und Stylen der Shape-Dateien kann der Flächenwidmungsplan auch in eine rmDATA GeoDatabase importiert werden. Der Vorteil liegt darin, dass beim Import die neuen Sachdatenfelder "Kategorie", "Widmung" und "Beschreibung" befüllt werden und der Anwender damit zu jedem Objekt der Flächenwidmung beschreibende Informationen in den Sachdaten vorfindet. Weiters kann durch Ändern des Maßstabs die Größe der angeziegten Texte gesteuert werden (Datenquellenmanager - Datenquelle bearbeiten - erweiterte Einstellungen - Maßstab)
Gehen Sie wie folgt vor:
Menü Daten - Daten importieren
Daten aus ESRI-Shape-Dateien importieren
Die Shape-Dateien für den Import auswählen (Anmerkung: Die Dateien müssen wie oben angeführt bezeichnet sein, auch auf Groß-Kleinschreibung achten!)
Als Koordinatensystem der Quelldateien "Bundesmeldenetz M34" wählen
In neue GeoDatabase importieren
Beim Anlegen der neuen GeoDatabase die Konfiguration "FLÄWI_Burgenland.config" verwenden
Als Koordinatensystem der neuen GeoDatabase sollte das Zielkoordinatensystem des GeoDocuments verwendet werden
Die neue GeoDatabase speichern
Die Konvertierungstabelle für den Import angeben:
"FLÄWI_Burgenland_BMN34-Import-Shape.xml", wenn das Zielkoordinatensystem "Bundesmeldenetz M34" ist
"FLÄWI_Burgenland_GKM34-Import-Shape.xml", wenn das Zielkoordinatensystem "Landeskoordinaten M34" ist
Auf Fertigstellen klicken
Nach dem Import im Dialog "Verbindungseinstellungen" auf das Register "Einstellungen" klicken und Verwendete Featureklassen auswählen

Im Register "Erweiterte Einstellungen" den Maßstab auf 1000 ändern
Fertigstellen

Styling Flächenwidmungsplan Kärnten

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Kärnten
Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt gemäß der Datenschnittstelle für Flächenwidmungspläne des Landes Kärnten, Stand März 2006

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen
Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoMapper ziehen

Darstellungsreihenfolge der Objektklassen

Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren:

Punkte:

AUGBP
ERSI
TEXT
WIDGP
WIDP

Linien:

C21
D1001
D1002
D1003
D1004
D1005
D1006
D101
D102
D103
D16
D201
D202
D301
D302
D303
D304
D3301
D3302
D3502
D401
D402
D403
D404
D405
D406
D407
D408
D501
D502

D601
D602
D901
D902
D903
D904
D905
D906

Flächen:

ALTL
AUGB
BAWA
BEGB
EBME
GEBE
GZ1
GZ10
GZ12
GZ13
GZ14
GZ15
GZ16
GZ17
GZ18
GZ19
GZ2
GZ20
GZ21
GZ3
GZ4
GZ5
GZ6
GZ7
GZ8
GZ9
HWA1
HWA2
KNBE
MIRO
NLA1
NLA2
NLA3
NLA4
NLA5
NLA6
NLA7
NLA8
PLGB
SOAB
SOAR
SOHB
SUWA
VDFL

WGB1
WGB2
WGB3
WGB4
WGB5
WGB6
WGB7
WGB8
WIDZ
WSAZ
WSKG
WSKZ
WALD
WIDG
GMGR

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:
Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren
Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)
Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen
Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Kärnten.styling" öffnen
Den folgenden Dialog mit OK beenden

Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase

Alternativ zum Einbinden und Stylen der Shape-Dateien kann der Flächenwidmungsplan auch in eine rmDATA GeoDatabase importiert werden. Der Vorteil liegt darin, dass beim Import die neuen Sachdatenfelder "Kategorie", "Widmung" und "Beschreibung" befüllt werden und der Anwender damit zu jedem Objekt der Flächenwidmung beschreibende Informationen in den Sachdaten vorfindet. Weiters kann durch Ändern des Maßstabs die Größe der angeziegten Texte gesteuert werden (Datenquellenmanager - Datenquelle bearbeiten - erweiterte Einstellungen - Maßstab)
Gehen Sie wie folgt vor:
Menü Daten - Daten importieren
Daten aus ESRI-Shape-Dateien importieren
Die Shape-Dateien für den Import auswählen (Anmerkung: Die Dateien müssen wie oben angeführt bezeichnet sein, auch auf Groß-Kleinschreibung achten!)
In neue GeoDatabase importieren
Beim Anlegen der neuen GeoDatabase die Konfiguration "FLÄWI_Kärnten.config" verwenden
Die neue GeoDatabase speichern
Die Konvertierungstabelle für den Import angeben: "FLÄWI_Kärnten-Import-Shape.xml"
Auf Fertigstellen klicken
Nach dem Import im Dialog "Verbindungseinstellungen" auf das Register "Einstellungen" klicken und Verwendete Featureklassen auswählen
Im Register "Erweiterte Einstellungen" den Maßstab auf 1000 ändern
Fertigstellen

Styling Flächenwidmungsplan Oberösterreich

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Oberösterreich
Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt nach der Planzeichenverordnung LGBl. Nr. 46/2008

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen
Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoMapper ziehen

Darstellungsreihenfolge der Objektklassen

Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren:
FLE_Grenzen
FLE_DKM
FLE_Anlagen
FLE_Schutzobjekte_P
FLE_Gewaesser_P
FLE_Versorgung_P
FLWI_Einrichtungen
FLWI_Widmungen_P
FLE_Sonstige_L
FLE_Versorgung_L
FLE_Verkehr_L
FLWI_Widmungen_L
FLE_Sonstige_F
FLE_Schutzobjekte_F
FLE_Forstwirtschaft
FLE_Landwirtschaft
FLE_Verkehr_F
FLE_Versorgung_F
FLE_Gewaesser_F
FLWI_Geschossbezogen
FLWI_UE_Vorbehaltsfl
FLWI_UE_Schipiste
FLWI_UE_Gruenland
FLWI_UE_Bauland
FLWI_Widmungen_F

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:
Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren
Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)
Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen
Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Oberösterreich.styling" öffnen
Den folgenden Dialog mit OK beenden

Objektklassen im Darstellungsmanager umbenennen

Objektklasse	Beschreibung
FLE_Grenzen	Grenzverlauf
FLE_DKM	DKM
FLE_Anlagen	Planzeichen zur Kennzeichnung von Anlagen
FLE_Schutzobjekte_P	Naturschutz, Denkmalschutz (P)
FLE_Gewaesser_P	Gewässer (P)
FLE_Versorgung_P	Versorgung (P)
FLWI_Einrichtungen	Bestehende Einrichtungen
FLWI_Widmungen_P	Widmungen (P)
FLE_Sonstige_L	Sonstige Ersichtlichmachungen (L)
FLE_Versorgung_L	Versorgung (L)
FLE_Verkehr_L	Verkehr (L)
FLWI_Widmungen_L	Widmungen (L)
FLE_Sonstige_F	Sonstige Ersichtlichmachungen (F)
FLE_Schutzobjekte_F	Naturschutz, Denkmalschutz (F)
FLE_Forstwirtschaft	Forstwirtschaft
FLE_Landwirtschaft	Landwirtschaft
FLE_Verkehr_F	Verkehr (F)
FLE_Versorgung_F	Versorgung (F)
FLE_Gewaesser_F	Gewässer (F)
FLWI_Geschossbezogen	Geschoßbezogene Widmungen
FLWI_UE_Vorbehaltsfl	Überlagerungen Vorbeahltsflächen
FLWI_UE_Schipiste	Überlagerungen Wintersportanlage
FLWI_UE_Gruenland	Überlagerungen Grünland
FLWI_UE_Bauland	Überlagerungen Schutzzonen im Bauland
FLWI_Widmungen_F	Widmungen (F)

Styling Flächenwidmungsplan Steiermark

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Steiermark

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen
Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoMapper ziehen
Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren (Reihenfolge siehe unten)

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:
Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren
Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)
Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen
Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Steiermark.styling" öffnen
Den folgenden Dialog mit OK beenden

Shape-Daten gemäß Planzeichenverordnung 2007 Anlage 2

Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt nach der Planzeichenverordnung 2007 Anlage 2

Objektklasse	Beschreibung
kat_nutzung	Kataster Nutzungsflächen
kat_grundstuck	Kataster Grundstücke
ersl_natur_p	Natur- und Landschaftsschutz(P)
ersl_versorg_p	Versorgungsanlagen(P)
dars_begr_l	Darstellung Begrenzungen(L)
ersl_grenze_l	Grenzen(L)
ersl_keb_l	Entsorgung(L)
ersl_vsb_l	Wasser- und Energieversorgung(L)
ersl_gefbe_l	sonstige gefährdete Flächen(L)
ersl_gefzo_l	Gefahrenzonen(L)
ersl_imm_l	Immissionen(L)
ersl_mili_l	militärisches Sperrgebiet(L)
ersl_sich_l	Sicherheitszonen(L)
ersl_howa_l	Hochwassergefährdungsbereiche(L)
ersl_wasg_l	Wasserschon- und Schutzgebiete(L)
ersl_natur_l	Natur- und Landschaftsschutz(L)
ersl_gew_l	Gewässer(L)
ersl_versorg_l	Versorgungsanlagen(L)
ersl_verkehr_l	Verkehrsanlagen(L)
ersl_bila_f	unbebaute Baulandflächen(F)
ersl_zoni_f	Baulandzonierung(F)
ersl_keb_f	Entsorgung(F)
ersl_vsa_f	Wasser- und Energieversorgung(F)
ersl_oeff_f	öffentliche Einrichtungen(F)
ersl_gefzo_f	Gefahrenzonen(F)
ersl_flur_f	Grundzusammenlegung(F)
ersl_meli_f	Meliorationsgebiete(F)
ersl_alt_f	Altlasten(F)
ersl_imm_f	Immissionen(F)
ersl_wawi_f	Wasserwirtschaft(F)
ersl_wald_f	Wälder(F)
ersl_obs_f	Ortsbildschutz(F)
ersl_denkm_f	Denkmalschutz(F)
ersl_mila_f	militärische Anlagen(F)
ersl_gew_f	Gewässer(F)
ersl_versorg_f	Versorgungsanlagen(F)
ersl_verkehr_f	Verkehrsanlagen(F)
beschr_f	Beschränkungen(F)
nutzproj_f	projektierte Nutzungen(F)
nutz_f	Nutzungen(F)

Shape-Daten nach Landeslieferung

⚠ Die Darstellung erfolgt gemäß Planzeichenverordnung 2007 Anlage 2. Anderslautende Widmungen (Einträge im Feld "WIDMUNG") werden mit einer Default-Darstellung angezeigt!

Objektklasse	Beschreibung
flFWP_ueber_p	Ersichtlichmachungen Punkte
flFWP_ueber_l	Ersichtlichmachungen Linien
flFWP_ueber_f	Beschränkungen und Ersichtlichmachungen Flächen
flFWP_nutz	Nutzungen
flFWP_meta	Übersicht Gemeinden

GeoL

Versionsinformation

Allgemeines

Die Fachschale wurde gemäß den Vorgaben aus dem
Pflichtenheft Geländeaufnahme, Grundeinlöseunterlagen, Verordnungsplan, Absteckung
(Ausgabe 18.02.2021, Version 2.9)
herausgegeben vom
Amt der Oö. Landesregierung
Direktion Straßenbau und Verkehr
Abteilung Geoinformation und Liegenschaft, Ingenieurgeodäsie
Bahnhofplatz 1
A-4021 Linz
erstellt.

Umfang

Die Fachschale enthält 3 Konfigurationen:
GeoL für die Darstellung für die digitale Katastralmappe (DKM) und den Themenbereich Geländeaufnahme.
GeoL-GP für die Darstellung für die digitale Katastralmappe (DKM) und den Themenbereich Grundeinlöse.
GeoL-VP für die Verordnungspläne – wird aufbauend auf GeoL-GP eingesetzt

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.3**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2024.3**

Version 2024.3

Konfiguration Grundeinlöseplan

Einlöseflächen
Die Umfahrungslinie der Einlöseflächen wurden in der Ansicht "Lieferung" auf sichtbar geschalten, damit sie exportiert werden können. Die Layer V_GL_GP_EINLOESEFLAECHE_G und V_GL_GP_EINLOESEFLAECHE_P wurden in der Prototypzeichnung gefroren.

Version 2024.1

Allgemein

Katasterrundung
In den Dateivorlagen wurde die Katasterrundung für Österreich aktiviert.

Geländeaufnahme

Konfiguration

Schachtdeckel rund, Einlaufschacht rund

Attribut ergänzt für den Durchmesser, damit das Objekt maßstäblich dargestellt wird.

CodeGrafik

"Schachtdeckel rund" hat den Code 527 und "Einlaufschacht rund" den Code 528 erhalten.

Grundeinlöseplan

Konfiguration

Einlösesymbol

Die Einlösefläche steht als Attribut im Eigenschaftenmanager zur Verfügung. Sie ist gemäß der Norm auf Quadratmeter aufgerundet.

> ⓘ **Tipp:** Für die Weiterverarbeitung selektieren Sie eine Einlösefläche und rufen die Schnellsuche auf (Strg+F). Damit haben Sie alle Einlöseflächen in der Tabellenansicht und können sie nach Excel exportieren.

Sichtstrahl

Mit dem neuen Linienzugtyp "Sichtstrahl (nicht für Flächenberechnung)" können Sie den Sichtstrahl, ohne Einfluss auf die Flächen, konstruieren.

Baulosdefinition

Bei der Baulosdefinition können Sie die Seite und die Länge für die Beschriftungsachse wählen.

Planvorlagen

Die Prototypzeichnung wurde geändert, damit der DWG-Export möglich ist.

Verordnungsplan

Planvorlagen

Die Größe der Verordnungspläne wurde angepasst.

Version 2023.4

Konfiguration Geländeaufnahme

Neuer Linienzug "Stiege - Stufe"

Darstellung der Stufen innerhalb einer Stiege auf dem Layer "V_GL_TE_STIEGE_S".

Neues 2-Punktsymbol "Bodenmarkierung - Zeichen "H" (zB. HALTESTELLE)"

Darstellung der Bodenmarkierung mit dem Block "TE_BODMARKcharh"

Neue 2-Punktsymbole "Einlaufschacht rund (Mitte / Rand)" und "Schachtdeckel rund (Mitte / Rand)"

Für die korrekte Skalierung sind diese Objekte auch als 2-Punktsymbole verfügbar.

Konfiguration Grundeinlöseplan

Planvorlagen

Entsprechend der neuen Norm GeoL 2.9 gibt es in den Planvorlagen einen neuen Block für die Legende.

Farben für den Kataster

Entsprechend der neuen Norm GeoL 2.9 werden die Nutzungsgrenzen grün dargestellt.

CodeGrafik

Nutzungssymbole

Damit die Nutzungssymbole gleichzeitig mit anderen Objekten erfasst werden können, werden sie als Symbole gezeichnet.

"Einlaufschacht rund (Mitte / Rand)" und "Schachtdeckel rund (Mitte / Rand)"

Der Code für diese Objekte wird jetzt für 2Punkt-Symbole verwendet, damit im Außendienst die korrekte Dimension erfasst wird.

Skript

AT- GeoL Stiege-Stufen.py

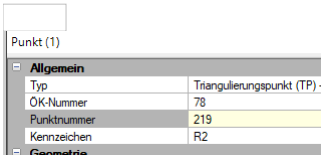
Das Skript fügt die Stufen bei Stiegen ein.

Version 2022.3

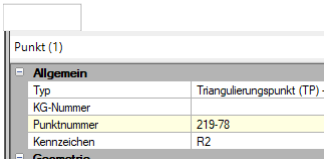
Triangulierungspunkte

Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berückschtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.

Im Eigenschaftsmanager wurde die Punktnummer so dargestellt:



In der neuen Konfiguration mit dem aktuellen DKM-Import sehen Sie die Punktnummer auf diese Weise:



Wenn Sie die Konfiguration aktualisieren, dann

brauchen Sie bei aktiver, automatischer rmGEO-Verbindung nur einmal nach rmGEO wechseln, damit die Punktnummer richtig gestellt wird

bei aktiver, manueller rmGEO-Verbindung starten Sie den Abgleich. Löschen Sie in diesem Dialog die Triangulierungspunkte in der Grafik und übernehmen Sie die Punkte aus rmGEO. Auch dann werden die Nummern wieder korrekt dargestellt.

sonst ändern Sie die Punktnamen manuell oder nutzen Sie das mitgelieferte Beispielsskript "AT - Kataster-Konfiguration Update 2022-3 Triangulierungspunkte umbenennen.py"

Plankopf

Der Punkttyp "Plankopf" wurde aus jeder Konfiguration entfernt, durch die Druckvorlagen ist er nicht mehr notwendig.

CodeGrafik

Die neueren Liniendefinitionen sind in der Messcodeübersetzung verfügbar.

Dateivorlage

Bei neuen Projekten sind die Einstellungen so gesetzt, dass sich die grafische Änderungen sowohl in der Darstellung Lageplan als auch in Lieferung auswirken

Planvorlagen

Die Layoutelemente der Planvorlage werden auf den Layern entsprechend der Norm ausgegeben.

Version 2021.1

Plankopf

Für das Layout gibt es ein neues Corporate Design, welches ab jetzt verwendet werden muss. Die Dateiattribute werden automatisch in die Blockattribute vom Layout eingefügt und richtig exportiert.

CodeGrafik-Messcodetabellen

Seit rmGEO 2020.1 können Mauerbreiten mit einem Breitenpunkt erfasst und nach GeoMapper/GeoDesigner übertragen werden.

Punktwolke

Objekttypen für Punktwolken wurden eingefügt.

Grundstücksbeschriftung

Führen Sie die Grundstücksbeschriftung 2-mal mit folgenden Vorlagen aus:

Für die Beschriftung wählen Sie „Eigentümer (ohne EZ)"

Für die Beschriftung der EZ wählen Sie „EZ"

Planerstellung

Erstellen von Planbereichen

Für alle Konfigurationen stehen jeweils eigene Planvorlagen zur Verfügung. Diese Planvorlagen verwenden Dateiattribute, welche nur einmal eingegeben werden müssen und danach für alle Pläne in diesem Projekt verwendet werden können. Die Dateiattribute sind in der Projektvorlage definiert und können über Datei – Datei-Einstellungen – Dateiattribute gesetzt werden.

Die Planbereiche sind für die PDF-Ausdrucke gedacht. Für die Lieferung als DWG verwenden Sie bitte den DWG-Export wie im nächsten Kapitel beschrieben.

Lieferung

Gehen Sie bei der Lieferung wie folgt vor:
Wechseln Sie in die Darstellung „Lieferung"
Rufen Sie den „Export-Manager" im Menü „Datei" auf.
Wählen Sie den Export „Daten als Autodesk DWG Datei exportieren".
Wählen Sie folgende Einstellungen:
a. Format: AutoCAD 2010
b. Unsichtbare Beschriftungen exportieren: Ja
Drücken Sie auf [Fertigstellen].

Planprüfung

Den Plan können Sie vor der eigentlichen Lieferung an das Land mit Hilfe eines Prüfdienstes auf formale Korrektheit prüfen. Der Prüfdienst ist unter der URL
https://e-gov.ooe.gv.at/ing_geod/ (Applikation Ingenieurgeodäsie)
erreichbar.

Kommassierung Burgenland Versionsinformation

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Burgenland abzuwickeln und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der Vermessungsverordnung 2016 zu liefern.

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2023.2**
Fachschale AT Teilungsplan ab Version **2022.4**

Version 2024.1

Neuerungen in der Version

Skript zur Vorbereitung des AMA-Exports
Das Datum wird als Text formatiert ausgegeben.
GMA-Objekt Durchlass
Das Format des Attributs "Anzahl Rohre" wurde auf "Ganzzahl" geändert.
Neue Version
Die Konfigurationsdateien wurden neu erstellt. Sie können mit GeoMapper ab Version 2024.1 eingesetzt werden.

Version 2023.2

Neuerungen in der Version

Darstellung der Grundstücksgrenzen
Neue Grundstücksgrenzen werden in der Teilung rot und im vorläufigen Neuen Stand in magenta dargestellt
Darstellung der PA-Grenzen
PA-Grenzen werden in rot dargestellt
Linienzüge im GMA-Plan
Der Linienzug Schotterwege wurde aufgeteilt in Schotterweg übernommen und Schotterweg neu

Der Linienzug Erdwege wurde aufgeteilt in Erdweg übernommen und Erdweg neu
Die Default-Beschriftung (für Anlagennummer) bei GMA-Linienzügen wird mit Farbe 7 (schwarz) dargestellt

Flächen im GMA-Plan

Die Fläche Erdwege wurde aufgeteilt in Erdweg übernommen und Erdweg neu
Die Fläche Waldumwandlung wurde eingefügt
Die Darstellung der Flächen Wald bestehend im Z-Gebiet und Wald im AG-Gebiet wurde angepasst
Die Fläche Besonderer Naturraum wurde aufgeteilt in Besonderer Naturraum übernommen und Besonderer Naturraum neu
Die Fläche Fläche mit Baulandwidmung wurde eingefügt
Die Fläche Fläche mit anderer Widmung wurde eingefügt

Version 2022.1

Neuerungen in der Version

Darstellung der neuen Grundstücke

Neue Grundstücke und Grundstücksgrenzen werden in magenta (bisher: rot) dargestellt.

Objekt Durchlass

Beim Durchlass wird die Länge (bisher: Breite) als Beschriftung ausgegeben.

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Burgenland abzuwickeln und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der Vermessungsverordnung 2016 zu liefern.

Dateien und Verzeichnisse

GeoMapper Konfiguration Kommassierung Burgenland

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die installierten Dateien und deren Inhalt. Die Dateien werden in das angegebene Unterverzeichnis des Programmdaten-Verzeichnisses von rmDATA GeoMapper (%programdata%\rmdata\GeoMapperSE) installiert.

\Templates\ProjectTemplates	
AT-Kommassierung_BGLD.projecttemplate	GeoMapper-Vorlage für die Konfiguration Kommassierung Burgenland
\Templates\Reportss	
AT-Kommassierung_BGLD.ownertemplate	Vorlage für die Beschriftung von Grundstücken
\Templates\Printing	
AT_KOM_BGLD_GMA-Legende.xml	Darstellung der GMA-Fl#chen für die Legende im Plankopf
\Documentation	
Komm(...)_BGLD_Objektkatalog.geodb3	enthält eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration
GeoMapper[...]_BGLD_Handbuch.pdf	Dieses Handbuch für die Fachschale Kommassierung Burgenland
\Configuration	
Kommassierung_BGLD.config	Konfigurationsdatei für die Fachschale Kommassierungen Burgenland
Kommassierung_BGLD.dwg	Prototypzeichnung für die Fachschule Kommassierung Burgenland
Kommassierung_BGLD_Boni.config	Konfigurationsdatei mit den Bonitäten fpr die Fachschale Kommassierung Burgenland
Kommassierung_BGLD_Boni.dwg	Prototypzeichnung mit den Bonitäten für die Fachschale Kommassierung Burgenland
Kommassierung_BGLD_GMA.config	Konfigurationsdatei mit den Objecten für GMA- und Ausbaupläne
Kommassierung_BGLD_GMA.dwg	Prototypzeichnung mit den Bonitäten für die Fachschale Kommassierung Burgenland
AT_Kommassierung_BGLD_GMA_Patterns.xml	Musterdefinitionen für Flächenfüllungen für GMA- und Ausbaupläne
\Scripts	
AT - KOM_B - BA-Attribute für AMA setzen.py	Setzt die Attribute, die für den Shape-Export für die AMA benötigt werden, bei den Benützungsabschnitten

Darstellungsgruppen und Filter

Für das komfortable Arbeiten in Kommassierungsprojekten sind die Objekte in der Konfiguration in Darstellungsgruppen gegliedert:

GMA

Linienzüge und Flächen für den Plan der gemeinsamen Maßnahmen und Anlagen. Attribute (Breite, Baujahr, Anlagennummer, etc.) können direkt zu den Linienzügen erfasst werden. Diese Attribute werden von den zugehörigen Symbolen für die Beschriftung

genutzt.

Ausbauplan

Symbole (Punkte) und Linienzugsymbole für die Darstellung des Ausbau-Fortschritts.

Kommassierung

Operationsgrenze

Linienzüge *OP-Grenze* und *Lageplangrenze*

Darstellungsgruppe *Bonitäten*

Linienzüge *Bonitätsgrenze* und *Schätzrissgrenze,* Flächen für *Bonitäten* und *Bonitätsteilfläche*

Darstellungsgruppe *Projektionsabteilungen*

Linienzug *PA-Grenze* und Flächen für *Projektionsabteilungen*

Darstellungsgruppe *Thematische Karte*

Flächen für *Thematische Karte alt* und *Thematische Karte neu*

Darstellungsgruppe *Kataster - Grundstücke*

In der Darstellungsgruppe Grundstücke sind zusätzlich zu den Katastergrundstücken zwei neue Flächen enthalten: *Neues Grundstück* und *Neues Grundstück GK*

Sichtbarkeiten von Darstellungsgruppen können sehr einfach über den Darstellungsmanager geschalten werden. Für komplexere Sichtbarkeitsschaltungen können aber auch Filter verwendet werden. Für gängige Sichtbarkeitsschaltungen sind einige Filter vorkonfiguriert:

00_alter Stand
01_Grundstücke
02_Bonitäten
03_Grundstücke und Bonitäten
04_Projektionsabteilungen
05_PA und Bonitäten
06_Vorläufiger neuer Stand
07_Vorläufiger neuer Stand und Bonitäten
08_Thematische Karte
09_Operationsgrenze

Fachschale und Menü

Mit dem Laden der Konfiguration „Kommassierung" wird die Fachschale Kommassierung geladen. Dadurch stehen zusätzliche Funktionen und ein zusätzliches Menü zur Verfügung. Details zu den Befehlen sind in der Hilfe zu GeoMapper dokumentiert.
Um Funktionen nutzen zu können, welche Informationen aus der Kommassierungsdatenbank verwenden, muss eine Datenbankverbindung hergestellt werden. Die zum Projekt gehörende Datenbank wird automatisch ausgewählt. Eine aktive Datenbankverbindung wird durch ein Symbol in der Multifunktionsleiste angezeigt.



Wenn die Fachschale aktiviert ist, werden im Eigenschaften-Manager zu den Grundstücken zusätzliche Informationen angezeigt: *Litera und KZ*, *Eigentümer*, *Einbezogen* und *An Außengrenze*.

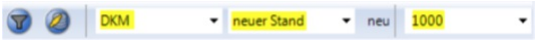
Erstellen einer Legende für den GMA-Plan



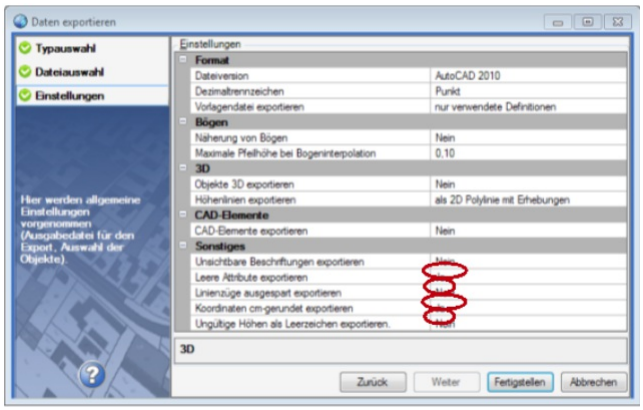
Um eine Legende im Plankopf des GMA-Plans zu erstellen, importieren Sie die Datei AT_KOM_BGLD_GMA-Legende.xml aus dem Verzeichnis %programdata%\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Printing in Ihr aktuelles Projekt. Erstellen Sie dann einen Druckbereich für die Legendenobjekte und fügen Sie diesen
im Plankopf Ihres Plans ein.

Export des neuen Standes im DKM-DXF-Format

Damit die exportierte DXF-Datei der DKM-DXF-Schnittstelle entspricht, muss vor dem Export in eine DXF-Datei die Darstellung in GeoMapper auf „DKM", die Ansicht auf „neuer Stand" und der Maßstab auf 1:1000 geändert werden:



Durch diese Umstellung wird die Darstellung der Objekte an die Definition der Schnittstelle angepasst.
Für den Export des Projekts in eine gewöhnliche DXF-Datei sind folgende Einstellungen zu verwenden:



Damit die Daten vom Vermessungsamt übernommen werden können, sind derzeit noch einige manuelle Anpassungen im exportierten DXF-File notwendig:
Allfällig vorhande Layer, die nicht der DKM-DXF-Struktur entsprechen, sind zu löschen, z.B. *Grenzpunkte_Grenzpunkt (GP) behauen_Beschriftung*
Der Neigungswinkel aller Texte muss 15° (Dezimalgrad) betragen. Daher muss der Neigungswinkel aller Text in einem Texteditor auf 15.0 geändert werden.
Für die Layer GN und PN muss der Wert für den DXF-Gruppen-Code 70 in einem Texteditor von \"0\" auf \"4\" geändert werden.

Export der neuen Grundstücke für die AMA

Vor dem Export müssen die benötigten Attribute befüllt werden. Dies erfolgt mittels des Skripts *AT - KOM_B - BA-Attribute für AMA setzen*.
Das Skript fragt die benötigten Werte in einem Eingabedialog ab und setzt diese bei den Benützungsabschnitten im neuen Stand.
Die Grundstücksnummer wird vom Grundstück, in dem der jeweilige Benützungsabschnitt liegt, übernommen.
Anmerkung: Die Vorgabe_KG wird gesetzt, wenn bei einem Grundstück noch keine endgültige Grundstücksnummer gesetzt wurde und daher noch keine KG eingetragen ist.
Vor dem Export wechseln Sie in eine Ansicht für den neuen Stand und schalten die Benützungsabschnitte (nur die Flächen) exklusiv selektierbar.
Damit alle Benützungsbschnitte in eine Datei exportiert werden, müssen Sie den Objekttyp vereinheitlichen.
Anmerkung: Erstellen Sie eine Sicherungskopie der Zeichnung, bevor Sie mit den nächsten Schritten fortfahren, da Daten unumkehrbar verändert werden.
Erstellen Sie eine Kopie eines Benützungsabschnitts, ändern die Bezeichnung auf "Benützungsabschnitt" und ändern den Typ aller Benützungsabschnitte in der Zeichnung auf den neuen Typ.
Danach rufen Sie über das Menü Datei -- Exportmanager den SHP-Export (Daten als Esri Shape Dateien exportieren) auf und exportieren die Flächen mittels Selektion in der Grafik.

Kärnten

Versionsinformation

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Kärnten abwickeln zu können und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der Vermessungsverordnung 2010 liefern zu können.

Version 2022.1

Neuerungen in der Version

Besitzkomplexe
Die Besitzkomplexe wurden aus der Konfiguration entfernt. Die Bewertung des Altstandes erfolgt nun auf Basis der Grundstücke.

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Kärnten abwickeln zu können und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der Vermessungsverordnung 2016 liefern zu können.

Hinweis: Detaillierte, über den Umfang dieser Dokumentation hinausgehende, Informationen erhalten Sie im Handbuch zu *GeoMapper* bzw. in der Online-Hilfe.

Wichtiger Hinweis

Ab Version 2022.1 erfolgt die Bewertung auf Basis der Grundstücke. Besitzkomplexe werden nicht mehr verwendet. Beim Herstellen der Verbindung mit einer älteren Datenbank wird diese automatisch auf die neue Version aktualisiert und kann mit älteren Versionen nicht mehr geöffnet werden.

Dateien und Verzeichnisse

GeoMapper Konfiguration Kommassierung Kärnten

\Templates\Project\Templates	
AT-Kommassierung_KTN.projecttemplate	GeoMapper-Vorlage für die Konfiguration Kommassierung Kärnten
\Templates\Reports	
Kommassierung_KTN.ownertemplate	Vorlage für die Beschriftung von Grundstücken
\Documentation	
Komm[...]_KTN_Objektkatalog.geob3	enthält eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration
GeoMapper [...]_KTN_Handbuch.pdf	Dieses Handbuch für die Fachschale Kommassierung Kärnten
\Configurations	
Kommassierung_KTN.config	Konfigurationsdatei für die Fachschale KOmmassierung Kärnten
Kommassierung_KTN.dwg	Prototypzeichnung für die Fachschale Kommassierung Kärnten
\Scripts	
AT-KOM_Attribute für die AMA setzenn.py	Setzt die Attribute, die für den Shape-Export für die AMA benötigt werden

Objektgruppen und Filter

Für das komfortable Arbeiten in Kommassierungsprojekten sind die Objekte in der Konfiguration in Objektgruppen gegliedert:
Objektgruppe *Operationsgrenze*
Linienzug *Operationsgrenze*
Objektgruppe *Bonitäten*
Linienzug *Bonitätsgrenze*
Fläche *Bonität Klasse ***
Fläche *Bonitätsteilfläche*
Objektgruppe *Projektionsabteilungen*
Linienzug *PA-Grenze*
Fläche *Projektionsabteilung*
Objektgruppe *Neue Grundstücke*
Fläche *Neues Grundstück*
Fläche *Neues Grundstück GK*
Objektgruppe *Thematische Karte*
Fläche *Thematische Karte alt*
Fläche *Thematische Karte neu*
Um die Sichtbarkeit von Objekten je nach Arbeitsstand zu schalten, stehen zusätzlich zu den Darstellungen und Ansichten auch die Filter zur Verfügung:
00_alter Stand
01_Grundstücke
02_Bonitäten
03_Grundstücke und Bonitäten
04_Projektionsabteilungen
05_PA und Bonitäten
06_Vorläufiger neuer Stand
07_Vorläufiger neuer Stand und Bonitäten
08_Thematische Karte
09_Operationsgrenze

Fachschale und Menü

Mit dem Laden der Konfiguration „Kommassierung“ wird die Fachschale Kommassierung geladen. Dadurch stehen zusätzliche Funktionen und ein zusätzliches Menü zur Verfügung. Details zu den Befehlen sind in der Hilfe zu GeoMapper dokumentiert.
Um Funktionen nutzen zu können, welche Informationen aus der Kommassierungsdatenbank nutzen, muss eine Datenbankverbindung hergestellt werden. Die zum Projekt gehörende Datenbank wird automatisch ausgewählt. Eine aktive Datenbankverbindung wird durch ein Symbol in der Multifunktionsleiste angezeigt.



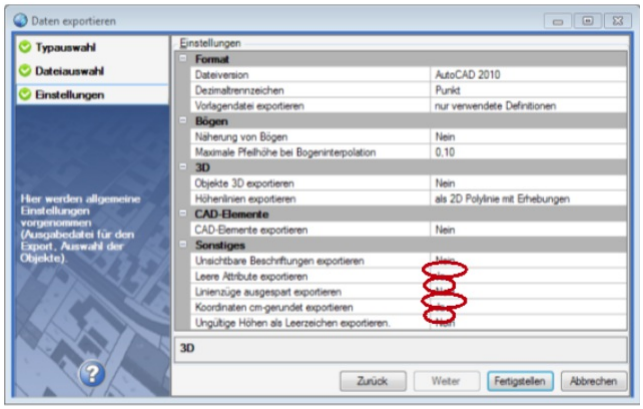
Wenn die Fachschale aktiviert ist, werden im Eigenschaften-Manager zu den Grundstücken zusätzliche Informationen angezeigt: *Beteiligtennummer*, *Eigentümer*, *Einbezogen* und *An Außengrenze*.

Export Neuer Stand im DKM-DXF-Format

Damit die exportierte DXF-Datei der DKM-DXF-Schnittstelle entspricht, muss vor dem Export in eine DXF-Datei die Darstellung in GeoMapper auf „DKM“, die Ansicht auf „neuer Stand“ und der Maßstab auf 1:1000 geändert werden:

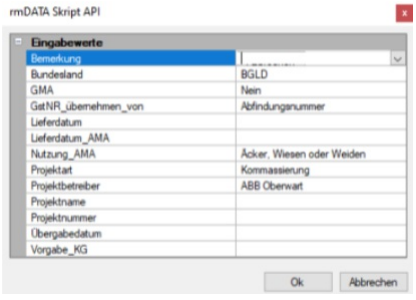


Durch diese Umstellung wird die Darstellung der Objekte an die Definition der Schnittstelle angepasst.
Für den Export des Projekts in eine gewöhnliche DXF-Datei sind folgende Einstellungen zu verwenden:

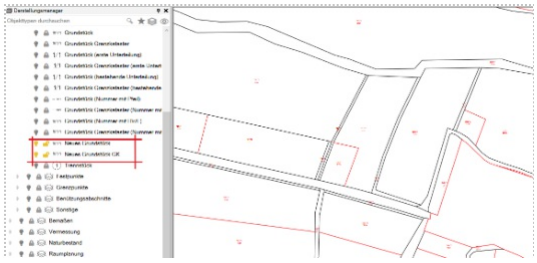


Export der neuen Grundstücke für die AMA

Vor dem Export müssen die benötigten Attribute befüllt werden. Dies erfolgt mittels des Skripts *AT - KOM - Attribute für AMA setzen*.
Das Skript fragt die benötigten Werte in einem Eingabedialog ab und setzt diese bei den neuen Grundstücken:



Anmerkung: Die Vorgabe_KG wird gesetzt, wenn bei einem Grundstück noch keine endgültige Grundstücksnummer gesetzt wurde und daher noch keine KG eingetragen ist.
Vor den weiteren Schritten wechseln Sie in eine Ansicht für den neuen Stand und schalten die Objekte *Neues Grundstück* und *Neues Grundstück GK* exklusiv selektierbar



Danach rufen Sie über das Menü Datei – Exportmanager den SHP-Export (Daten als Esri Shape Dateien exportieren) auf und exportieren die Flächen mittels Selektion in der Grafik.

Steiermark
Versionsinformation

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Steiermark abwickeln zu können und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der
Vermessungsverordnung 2016 (VermV), in der Fassung vom 01.Oktober 2018
zu liefern.

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2019.1**
Fachschale AT Teilungsplan ab Version **2019.1**

Version 2019.1

Änderungen in Version 2019.1.2

Grundstücke mit Hinweislinie
Die Hinweislinienart wurde geändert, sodass die Hinweislinie ohne Unterstreichung dargestellt wird.

Neuerungen und Änderungen

Pfeilgrundstücke
„Pfeilgrundstücke" aus der DKM werden nun als Objekt _„Grundstück … (Nummer mit HWL)"_ mit Hinweislinie und Pfeil dargestellt. Dadurch ist das Bearbeiten (Verschieben, Verdrehen) dieser Grundstücksnummern wesentlich einfacher möglich. Beim DKM-Import werden die Positionen vom Einsetzpunkt und der Flächenbeschriftung übernommen.
Fläche lt. Grundbuch
Bei den Grundstücken wurde ein zusätzliches Attribut „Fläche lt. Grundbuch", sowie eine entsprechende Beschriftung eingefügt. Nach dem Import von Grundstücks-Daten übernehmen Sie nun mit dem Befehl „Grundstücke beschriften" und der neuen Vorlage GB-Fläche den Flächenwert lt. Grundbuch und stellen diesen im Plan dar.
Version „vereinigt"
Für Streichungen in der Vereinigung wird für eine bessere Sichtbarkeit nun die Farbe 1 (rot) statt 11 (hellrosa) verwendet.
Neues Objekt „Kulturgrenze" (Punkt)
Bei den Punkten wurde ein neuer Objekttyp „Kulturgrenze" eingefügt.
Abfindungen
Abfindungen und Abfindungsgrenzen wurden in die Darstellungsgruppe Kommassierung\Abfindungen verschoben. Somit bleibt beim Ausblenden des Katasters der neue Stand vollständig sichtbar.
Projektvorlage
Die Punktattribute BK, alt, neu, etc. wurden als Text mit Werteliste konfiguriert, damit der Abgleich mit rmGEO ohne zusätzliche manuelle Einstellungen erfolgt.

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Steiermark abwickeln zu können und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der Vermessungsverordnung 2016 zu liefern.
Hinweis: Detaillierte, über den Umfang dieser Dokumentation hinausgehende, Informationen erhalten Sie im Handbuch zu *GeoMapper* bzw. in der Online-Hilfe.

Dateien und Verzeichnisse

GeoMapper Konfiguration Kommassierung Steiermark

Configurations	
Kommassierung_STMK.config	Konfigurationsdatei für die Fachschale Kommassierung Steiermark
Kommassierung_STMK.dwg	Prototypzeichnung für die Fachschale Kommassierung Steiermark
\Documentation	
Komm[…]_STMK_Objektkatalog.geodb3	enthält eine Darstellung aller Objekte der Fachschale
GeoMapper[…]_STMK_Handbuch.pdf	Dieses Handbuch für die Fachschale Kommassierung Steiermark
\Templates\ProjectTemplates	
AT-Kommassierung_STMK.projecttemplate	GeoMapper-Projektvorlage für die Konfiguration Kommassierung Steiermark
\Templates\Reports	
Kommassierung_STMK.ownertemplate	Vorlage für die Eigentümerbeschriftung
\TransferSettings	
AT - StmkKomm rmMAP-Migration.DWG-Mapping	Mapping-Datei für die Übernahme von rmMAP-Projekten

Objektgruppen und Filter

Für das komfortable Arbeiten in Kommassierungsprojekten sind die Objekte in der Konfiguration in Objektgruppen gegliedert:

Objektgruppe *Operationsgrenze*

Linienzug *Operationsgrenze*

Objektgruppe *Bonitäten*

Linienzug *Bonitätsgrenze*

Fläche *Bonität **

Fläche *Bonitätsteilfläche*

Objektgruppe *Besitzkomplexe*

Linienzug *Besitzkomplexgrenze*

Fläche *Besitzkomplex*

Objektgruppe *Besitzkomplexe vorläufig*

Linienzug *Besitzkomplexgrenze vorläufig*

Fläche *Besitzkomplex vorläufig*

Objektgruppe *Gruppen*

Linienzug *Gruppengrenze*

Fläche *Gruppe **

Objektgruppe *Neue Grundstücke*

Fläche *Neues Grundstück*

Fläche *Neues Grundstück GK*

Objektgruppe *Thematische Karte*

Fläche *Thematische Karte alt*

Fläche *Thematische Karte neu*

Fläche *Thematische Karte BK*

Fläche *Thematische Karte GMA*

Fläche *Thematische Karte Bonität*

Um die Sichtbarkeit von Objekten je nach Arbeitsstand zu schalten, stehen zusätzlich zu den Darstellungen und Ansichten auch die Filter zur Verfügung:

00_alter Stand

01_Grundstücke

02a_Grundstücke und Besitzkomplexe vorläufig

02b_Grundstücke und Besitzkomplexe

03_Besitzkomplexe

04_Bonitäten

05_Besitzkomplexe und Bonitäten

06_Gruppen

07_Gruppen und Bonitäten

08_Vorläufiger neuer Stand

09_Vorläufiger neuer Stand und Bonitäten

10_Thematische Karte

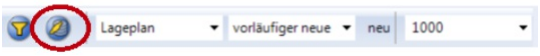
11_Operationsgrenze

Vermessungspunkte

Für Vermessungspunkte werden über die Projektvoralge zusätzliche Attribute angelegt:
BK, Neu, Alt, GMA, KuNeu, KuBK
Dies sind Boolesche (Ja/Nein) Attribute, um die Verwendung von Punkten in verschiedenen Projektphasen zu setzen. Die Attribute werden bei der Übernahme von rmMAP-Projekten aus den Properties abgeleitet.

Fachschale und Menü

Mit dem Laden der Konfiguration „Kommassierung“ wird die Fachschale Kommassierung geladen. Dadurch steht zusätzliche Funktionalität und ein zusätzliches Menü zur Verfügung. Details zu den Befehlen sind in der Hilfe zu GeoMapper dokumentiert.
Um Funktionen nutzen zu können, welche Informationen aus der Kommassierungsdatenbank nutzen, muss eine Datenbankverbindung hergestellt werden. Die zum Projekt gehörende Datenbank wird automatisch ausgewählt. Eine aktive Datenbankverbindung wird durch ein Symbol in der Multifunktionsleiste angezeigt.



Wenn die Fachschale aktiviert ist, werden im Eigenschaften-Manager zu den Grundstücken zusätzliche Informationen angezeigt: *Beteiligtennummer*, *Eigentümer*, *Einbezogen* und *An Außengrenze*.

Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank hergestellt.

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank herstellen]

> ⓘ Es darf noch keine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint ein Ladebildschirm mit der Information, dass die Verbindung zum Kommassierungsprojekt erstellt wird.
Die Verbindung zur Datenbank wurde hergestellt.

Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine bestehende Verbindung zur Kommassierungsdatenbank getrennt.

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank trennen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint eine Meldung, dass die Verbindung zur Datenbank getrennt wurde und die Verbindung zur Datenbank wurde getrennt.

Grundstücke einbeziehen

Mit diesem Befehl können Grundstücke in das Verfahren einbezogen werden.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke einbeziehen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Grundstücke, die einbezogen werden sollen.
Jedes einbezogene Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

> ⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht einbezogen werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke an Außengrenze

Mit diesem Befehl können Grundstücke an Außengrenze gesetzt werden.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke an Außengrenze]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Grundstücke, die an der Außengrenze liegen.
Die Selektion kann einzeln oder mittels Auswahl eines Polygons erfolgen
Wenn ein Polygon (i.d.R. die Grenze des Operationsgebiets) gewählt wird, werden alle angrenzenden Grundstücke selektiert
Jedes an Außengrenze gesetzte Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

> ⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht berücksichtigt werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke ausschließen

Mit diesem Befehl können Grundstücke aus dem Verfahren ausgeschlossen werden.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke ausschließen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Grundstücke, die ausgeschlossen werden sollen.
Jedes ausgeschlossene Grundstück wird protokolliert und die Änderung sofort in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

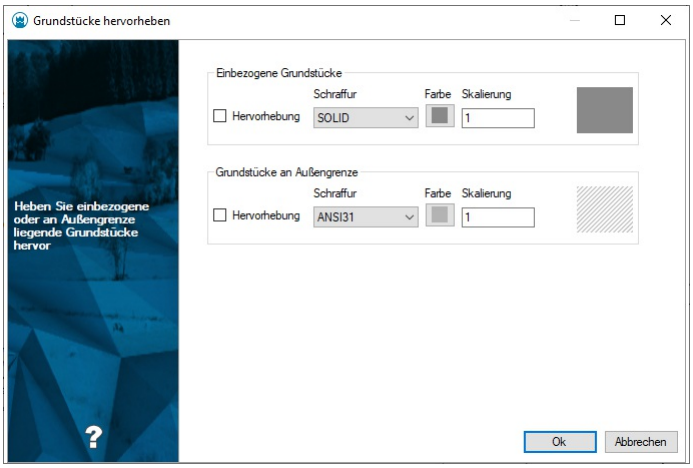
> ⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht ausgeschlossen werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke hervorheben

Mit diesem Befehl können Grundstücke hervorgehoben werden, welche einbezogen sind oder an der Außengrenze liegen.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke hervorheben]

Starten Sie den Befehl über das Menü.



Hier kann eingestellt werden, ob die Hervorhebung angezeigt werden soll und welche Schraffur, Farbe und Skalierung verwendet werden soll.
Mit Ok werden die Einstellungen gespeichert und die einbezogenen bzw. an Außengrenze liegenden Grundstücke hervorgehoben.

OP-Grenze aus Grundstücken ermitteln

Automatisches Erstellen der Operationsgrenze

Menu: [Kommassierung / OP-Grenze aus Grundstücken erstellen]

> ⚠ Dieser Befehl ist nur für die "Fachschale Kärnten" verfügbar!

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Es wird aus allen einbezogenen Grundstücken die Operationsgrenze ermittelt.

> ⓘ Wenn sich die Grundstücke nicht nebeneinander befinden, werden mehrere Grenzen eingefügt.

Abgrenzungspolygon exportieren

Die Punkte des Abgrenzungspolygons in eine CSV Datei exportieren.

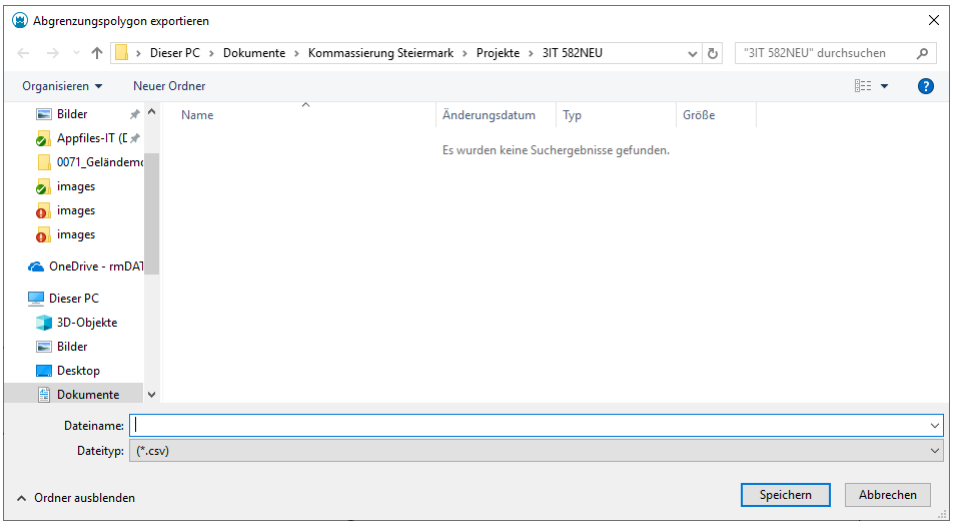
Menu: [Kommassierung / Abgrenzungspolygon exportieren]

Starten Sie den Befehl über das Menü.

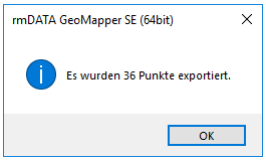
Wählen Sie ein bestehendes Polygon bzw.

 zeichen Sie ein temporäres Abgrenzungspolygons, das exportiert werden soll.

Geben Sie an, in welche Datei die Stützpunkte des Polygons exportiert werden sollen.



Nach beenden des Exportes kommt eine Nachricht, wie viele Punkte exportiert wurden.



Wenn der Button

 gedrückt wird, werden keine Punkte exportiert.

> ⚠ Liegt der Linienzug nicht vollständig im Editierbereich, kann dieser nicht exportiert werden. Es kommt eine Fehlermeldung.

Import Grundstücksbeschriftung

Übernehmen Sie die Daten für die Beschriftung von Grundstücken direkt aus der Kommassierungs-Datenbank

Menu: [Kommassierung/ Eigentümerdaten importieren]

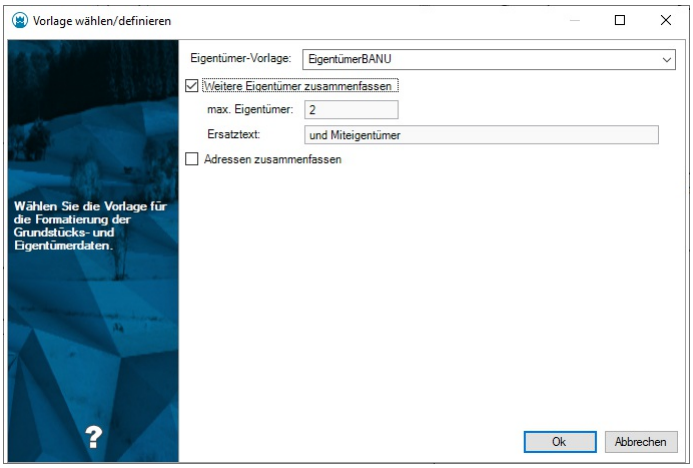
> ⓘ Damit der Import durchgeführt werden kann, muss eine Verbindung zur Datenbank vorhanden sein.

MENÜ: KOMMASSIERUNG / VERBINDUNG ZUR DATENBANK HERSTELLEN. 2. **MENÜ: KOMMASSIERUNG / EIGENTÜMERDATEN IMPORTIEREN.**
Vor dem Import muss die aktuelle Datei gespeichert werden. Wird nicht gespeichert, wird der Befehl beendet.

ⓘ Nach dem Import ist kein UNDO möglich.

```
Mit dem Import werden die Daten für die Grundstücksbeschriftung aus der Kommassierungsdatenbank übernomm
en.
Wenn der Import erfolgreich war, dann kann fortgesetzt werden.
```

Menu: [Daten / Grundstücke beschriften]
Nach dem Import der Daten können diese über den Befehl GRUNDSTÜCKSINFORMATIONEN ANZEIGEN in einem Dialog angezeigt oder über den Befehl GRUNDSTÜCKE BESCHRIFTEN in der Grafik eingefügt werden:
MENÜ: DATEN / GRUNDSTÜCK BESCHRIFTEN 2. Wählen Sie jetzt die Grundstücksflächen, welche Sie mit Grundstücksinformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.
Anschließend erscheint ein Dialog, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Grundstücksbeschriftung vornehmen können:



ⓘ
- **Weitere Eigentümer zusammenfassen** : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird.
- **max. Eigentümer** : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet.
- **Ersatztext** : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben.
- **Adressen zusammenfassen** : Unterdrück sich wiederholende Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.

Nach Bestätigung des Dialogs mittels Ok werden die Grundstücksinformationen zu den gewählten Grundstücksflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

1071

EZ 99 LTZ 815

Thomas Mustermann (1/1)
Musterstrasse 9
A 9090 Muster

Ladungszeit setzen

Setzen Sie für ausgewählte Grundstücke Datum und Zeit der Ladung.

Menu: [Kommassierung / Ladungszeit setzen]

⚠ Dieser Befehl ist nur für die Fachschalen "Kommassierung Steiermark" bzw. "Kommassierung Burgenland" verfügbar!

Starten Sie den Befehl
GeoMapper zeigt eine Eingabemaske, in der Sie Datum und Uhrzeit einstellen können

ⓘ Geben Sie optional ein *Ladungsintervall* an, um die Ladungszeiten für die gewählten Grundstücke automatisch zeitversetzt zu definieren. Aktivieren Sie dazu die Option **[x] Ladungsintervall**

Wählen Sie ein oder mehrere Grundstücke aus der Grafik
GeoMapper setzt die gewählten Ladungsdaten der gewählten Grundstücke in der Kommassierungsdatenbank
Der Befehl wiederholt sich so lange, bis Sie die Eingabemaske mit Schließen beenden
Alternative
Wählen Sie eine oder mehrere Grundstücke in der Grafik
Starten Sie dann den Befehl

⚠ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

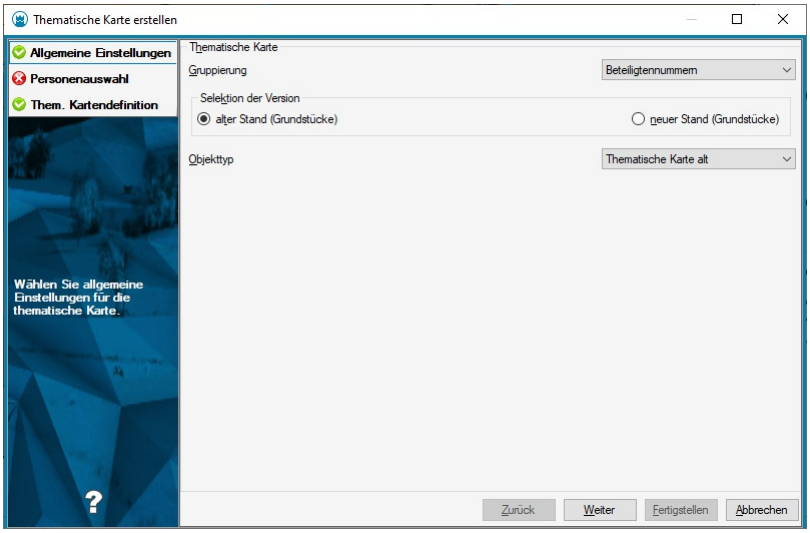
Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann pro Grundstücksbesitzer eine thematische Karte erstellt werden.

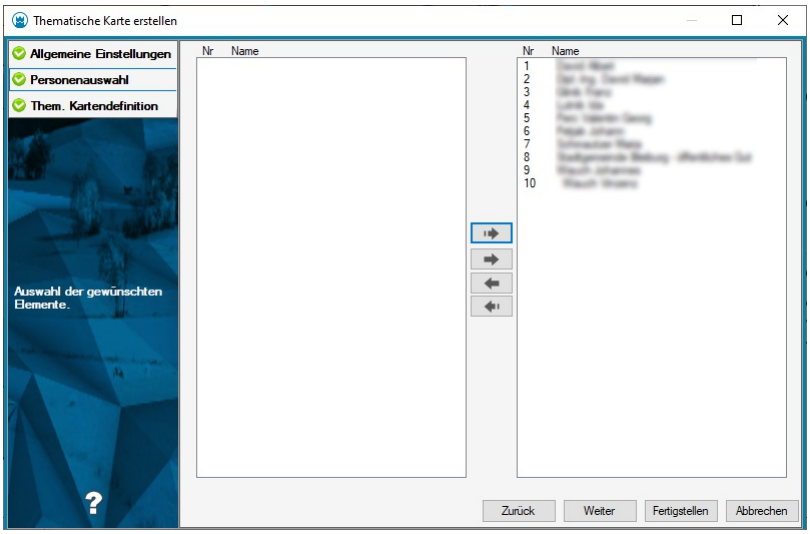
Menu: [Kommassierung / Thematische Karte erstellen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

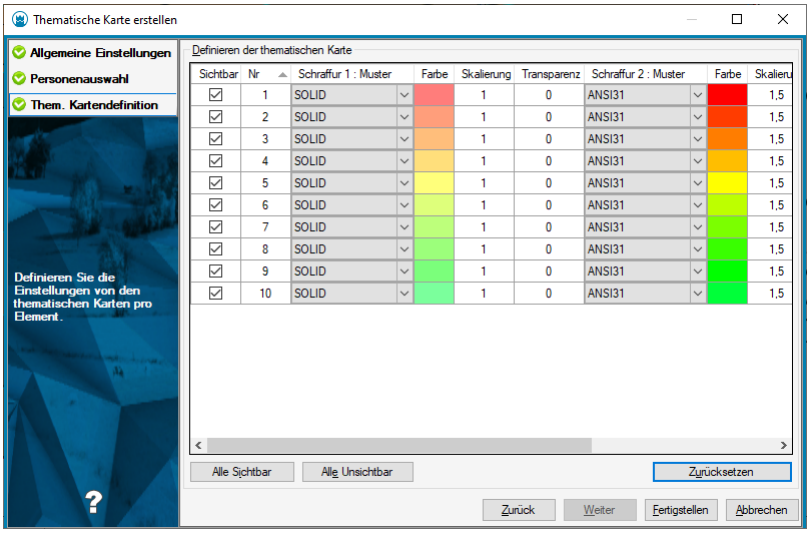
Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint die erste Seite des Wizards, in dem allgemeine Einstellungen für die thematischen Karten getroffen werden können. Je nachdem welche Version ausgewählt wird der Objekttyp auf die richtige Version angepasst



Klickt man danach auf Weiter erscheint die Personenauswahl/Elementauswahl. Hier können die Personen ausgewählt werden, für die eine thematische Karte erstellt werden soll. Je nachdem welche Grundstücksbesitzer auf der rechten Seite sind kann für diese auf der nächsten Seite eine thematische Karte definiert werden. Um die ausgewählten Personen zu verändern müssen diese angeklickt werden und mit den Pfeilen auf die gewünschte Seite verschoben werden.



Wenn die Auswahl getroffen ist, klicken Sie auf Weiter falls Sie die Einstellungen der thematischen Karte verändern möchten, oder klicken Sie auf Fertig stellen um die Thematischen Karten mit den Default-Farben zu zeichnen. Klickt man auf Weiter , erscheint nun die dritte Seite des Wizards, in dem man die Einstellungen für die jeweilige thematische Karte treffen kann.



Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben klicken Sie auf Fertig stellen um die thematische Karte zu zeichnen.

Thematische Karte erstellen

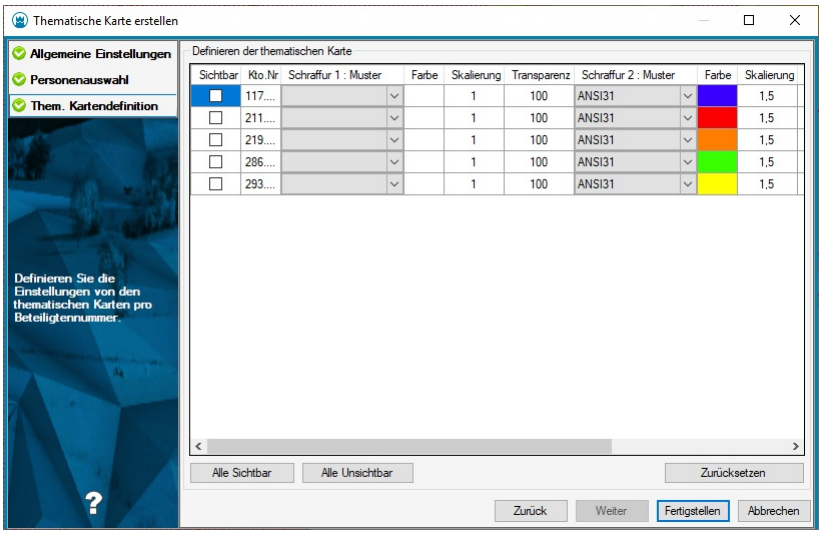
Mit diesem Befehl kann Legendenpalette für die thematische Karte ein-/ausgeschalten werden.

Menu: [Kommassierung / Legende für thematische Karte Ein-/Ausschalten]

ⓘ
- Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.
- Die Legende für die thematische Karte wird beim Herstellen der Datenbankverbindung automatisch eingeblendet.



Wenn die Legende nicht sichtbar ist, kann sie über den Menüpunkt wieder eingeblendet werden.
Starten Sie die Legende über das Menü.
Bei einem Doppelklick in der Legende wird der Befehl Thematische Karte Erstellen direkt geöffnet



Jetzt können Änderungen durchgeführt werden.
Nach Klick auf Fertigstellen wird die thematische Karte gezeichnet und die Legende erneuert.

Vorläufige Besitzkomplexe einfügen

Erstellen von Vorläufigen Besitzkomplexen in der Grafik

Menu: [Kommassierung/Vorläufige Besitzkomplexe einfügen]

ⓘ Diese Funktion steht nur in der Fachschale "Kommassierung Steiermark" zur Verfügung. Für die Fachschale "Kommassierung Kärnten" steht der Befehl ["Besitzkomplex autom. einfügen"] (../kommassierung/besitzkomplexeeinfuegen) bereit.

ⓘ
- Eine Verbindung zur Datenbank muss vorhanden sein.
- Kommasierung --> Verbindung zu Datenbank herstellen
- Bei den Grundstücken müssen die Flächen berechnet sein.

Wählen Sie ein oder mehrere Grundstücke aus.
Nach erfolgreicher Auswahl wird die vorläufige Besitzkomplexnummer in der Grafik eingefügt und ein Abgrenzungspolygon erzeugt

ⓘ
- Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
- Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
- Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Besitzkomplexe bilden

Erstellen von Besitzkomplexen in der Grafik

Menu: [Kommassierung/Besitzkomplex autom. einfügen]

⚠ Diese Funktion steht nur in der Fachschale "Kommassierung Kärnten" zur Verfügung. Für die Fachschale "Kommassierung Steiermark" steht der Befehl ["Vorläufige Besitzkomplexe einfügen"] (../kommassierung/vorlaeufigebesitzkomplexeeinfuegen) bereit.

ⓘ Verbindung zur Datenbank muss vorhanden sein. Kommassierung --> Verbindung zu Datenbank herstellen

⚠ Bei den Grundstücken müssen die Flächen berechnet sein.

Wählen Sie das erste Grundstück aus, das Teil des neuen Besitzkomplexes ist
Die Besitzkomplexnummer wird automatisch vorgeschlagen



ⓘ Die Besitzkomplexnummer setzt sich zusammen aus der Beteiligtennummer, die in der Datenbank vergeben sein muss und einer laufenden Nummer. Die laufende Nummer darf nur aus Ziffern bestehen.

Nach Drücken von OK selektieren Sie die weiteren Grundstücke, die dem Besitzkomplex zugeordnet werden sollen.

ⓘ Wenn Sie mehrere Grundstücke zuordnen möchten, aktivieren Sie die Mehrfachselektion mit gedrückter STRG-Taste

Nach Abschluss der Selektion wird die Besitzkomplexnummer in der Grafik (und der Datenbank) eingefügt



ⓘ
- Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
- Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
- Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Besitzkomplex einfügen

Erstellen von Vorläufigen Besitzkomplexe in der Graphik

Menu: [Kommassierung/Vorläufige Besitzkomplex einfügen]

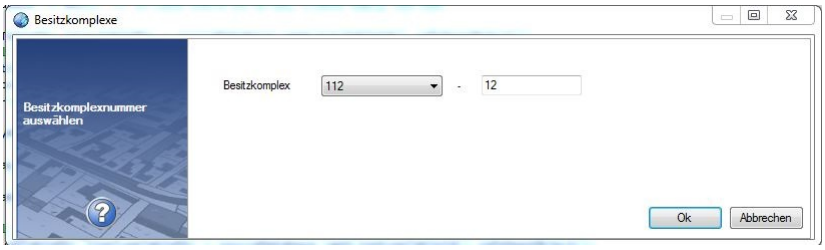
⚠ Diese Funktion steht nur in der Fachschale "Kommassierung Steiermark" zur Verfügung.

ⓘ Verbindung zur Datenbank muss vorhanden sein. Kommassierung --> Verbindung zu Datenbank herstellen

⚠ Bei den Grundstücken müssen die Flächen berechnet sein.

Variante 1

Wählen Sie das erste Grundstück aus, das Teil des neuen Besitzkomplexes ist
Die Besitzkomplexnummer wird automatisch vorgeschlagen



ⓘ Die Besitzkomplexnummer setzt sich zusammen aus der Beteiligtennummer, die in der Datenbank vergeben sein muss und einer laufenden Nummer. Die laufende Nummer darf nur aus Ziffern bestehen.

Nach Drücken von OK selektieren Sie die weiteren Grundstücke, die dem Besitzkomplex zugeordnet werden sollen.

ⓘ Wenn Sie mehrere Grundstücke zuordnen möchten, aktivieren Sie die Mehrfachselektion mit gedrückter STRG-Taste

Nach Abschluss der Selektion wird die Besitzkomplexnummer in der Grafik (und der Datenbank) eingefügt



ⓘ
- Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
- Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
- Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Variante 2

In der Multifunktionsleiste gibt es mit der Option ![](./img/hkeit, den Befehl ohne Auswahl eines Startgrundstücks zu beginnen.
Es öffnet sich gleich der Besitzkomplex-Dialog.
Es wird eine Beteiligtennummer und die laufende Nummer vorgeschlagen.
Wählen Sie den Einsetzpunkt für den Besitzkomplex.
Es wird die Fläche berechnet und der Besitzkomplex in der Grafik erzeugt.

ⓘ
- Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
- Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
- Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Besitzkomplexe übertragen

Übertragen der Besitzkomplexe, die Zuordnung zu den Grundstücke und die Flächen in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Besitzkomplexe übertragen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie, ob alle bestehenden BK's in der Datenbank gelöscht werden sollen
Die Besitzkomplexe und die Zuordnung zu den Grundstücken in die Datenbank werden übertragen. Optional werden von dem Befehl alle bestehenden BK's in der Datenbank gelöscht.

⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht berücksichtigt werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

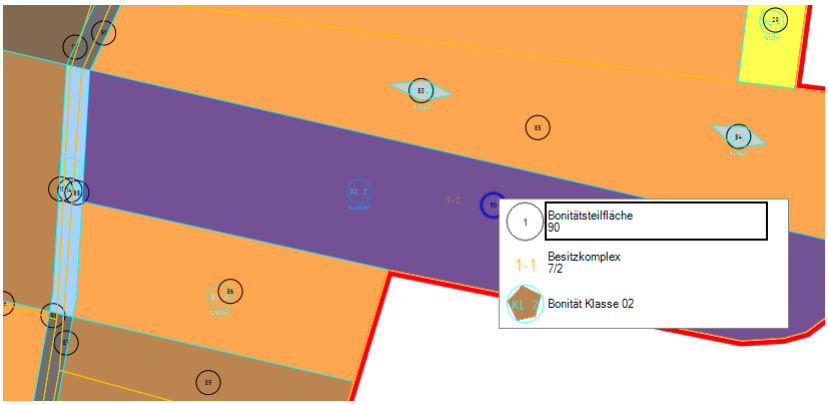
Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden

Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden

Menu: [Kommassierung / Bonitätsteilflächen bilden]

Nach Aufruf des Befehls werden alle Besitzkomplexe mit den Bonitätsflächen verschnitten

Die Bonitätsteilflächen werden mit einer laufenden nummer bezeichnet. Als Regionsname wird "BTF" eingetragen, um doppelte Flächenbezeichnungen zu vermeiden.



In der Protokollausgabe wird für jeden Besitzkomplex die Gesamtfläche und für jede Bonitätsklasse, die in einem Besitzkomplex vorkommen, zusammengerechnet ausgegeben.

Sollten Fehler auftreten, werden diese gesondert im Fehlerprotokoll angezeigt.

2/1 BK 2-1 Fl. = 23600,722m² (100 %)
Bonität Klasse 01 -> FL. = 17297,4982 m²
Bonität Klasse 03 -> FL. = 6,5789 m²
Bonität Klasse 08 -> FL. = 6283,3905 m²
Bonität Klasse 09 -> FL. = 1,4264 m²
Bonität Klasse 30 -> FL. = 11,828 m²

⚠ Liegen ein Besitzkomplex oder eine Bonitätsfläche nicht vollständig im Editierbereich, kann der Verschnitt nicht gebildet werden. Es kommt eine Fehlermeldung!

Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen

Gebildete Bonitätsteilflächen alt werden in Kommassierung-Datenbank übertragen.

Menu: [Kommassierung / Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen]

⚠ Eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank muss vorhanden sein.

ⓘ Nach dem Aufruf werden alle Bonitätsteilflächen mit den Bonitätsklassen mit ihren Flächenwerten in die Datenbank übertragen.

Es müssen vorher alle Einträge in der Datenbank gelöscht werden, damit die aktuellen Bonitätsteilflächen übertragen werden können.

ⓘ Sollte Nein gedrückt werden, wird der Befehl abgebrochen. Aus der Kommassierungsdatenbank wird nichts gelöscht!

```
Es wird jetzt versucht, alle Bonitätsteilflächen mit ihren Flächenwerten in die Datenbank zu schreiben.
```

In der Protokollausgabe werden für jeden Besitzkomplex, der in der Grafik vorhanden ist, die dazugehörigen Bonitätsteilflächen mit den Flächenwerten aufgelistet. Sollte ein Fehler auftreten, wird zusätzlich ein Fehlerprotokoll geschrieben und die Bonitätsteilflächen nicht in die DB übertragen.

Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen/Gruppen

Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen

Menu: [Kommassierung / Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen/Gruppen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.



Wenn die Projektionsabteilungen/Gruppen einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.

2. Nur berechnen der Projektionswerte/Gruppenwerte mit allen Bonitätsklassen.

3. Berechnen der Projektionswerte/Gruppenwerte mit allen Bonitätsklassen und Übertragen der Projektionsabteilungen/Gruppen.

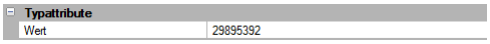
Alle Projektionsabteilungen/Gruppen auswählen.

Abbrechen des Befehls.

> ⓘ Wenn die Werte in die Datenbank geschrieben werden, überschreibt man damit die alten Projektionsabteilungen/Gruppen. Bei Abbruch oder bei der Abfrage mit Nein werden keine Veränderung in der Datenbank durchgeführt.

```
Es gibt für jede Projektionsabteilung/Gruppe einen Eintrag in der Protokollausgabe.
Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.
```

Der Gesamtwert einer Projektionsabteilung/Gruppe wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.



Projektionsabteilungen/Gruppen löschen

Löschen von Projekttionsabteilungen/Gruppen [Filter:geomapper] **Menu: [Kommassierung / Projektionsabteilungen/Gruppen löschen]**

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü

Auswahl einer oder mehrerer Flächen

Wenn der Button

gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle markierten Flächen aus der Grafik und aus dem Kommassierungsprojekt entfernt

> ⓘ Hat mindestens eine Projektionsabteilung/Gruppe Abhängigkeiten zu Wünschen oder Abfindungen, kommt eine Fehlermeldung, dass diese Flächen nicht gelöscht werden können.

Wenn der Button

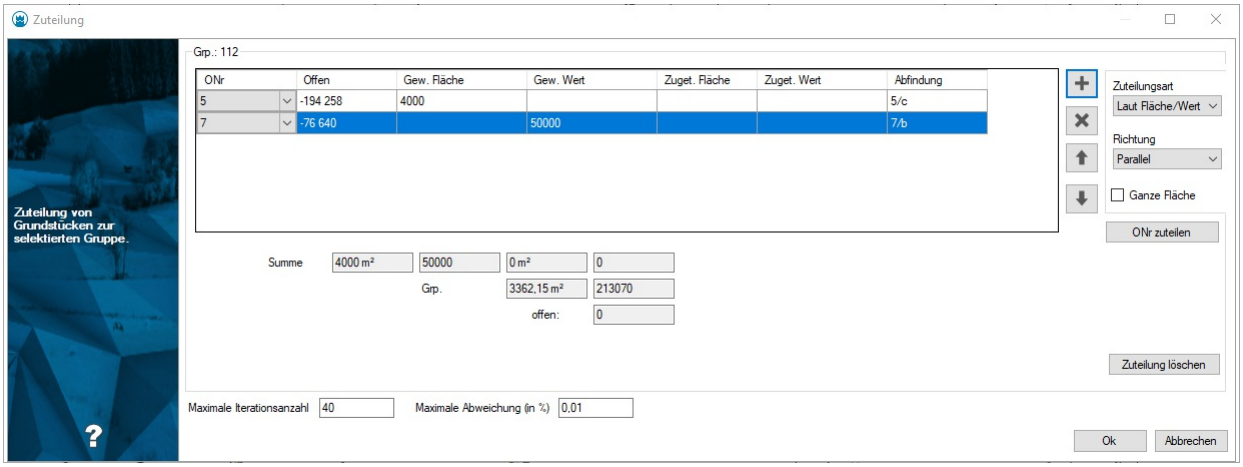
gedrückt wird, werden keine Daten gelöscht

Zuteilung

Erstellen Sie Abfindungen innerhalb einer Projektionsabteilung über Angabe des gewünschten Wertes oder der gewünschten Fläche.

Menu: [Kommassierung / Zuteilung]

Starten Sie den Befehl über das Menü und wählen Sie eine Projektionsabteilung/Gruppe aus.



Mit dem + Button fügen Sie eine neue Zuteilungszeile ein. Dann wählen Sie die gewünschte Beteiligtennummer/Ordnungsnummer und geben die gewünschte Fläche oder den gewünschten Wert ein, welcher zugeteilt werden soll.
Mit dem x Button löschen Sie die zu diesem Zeitpunkt selektierte Zeile.
Für jede gewählte Beteiligtennummer/Ordnungsnummer wird der offene (noch nicht zugeteilte) Wert angezeigt.
Wenn Sie für den gewünschten Wert mehr angeben als noch offen ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung.
Mit den Pfeil-Buttons ändern Sie die Reihenfolge in der Liste. Diese Reihenfolge ist bei der automatischen Zuteilung wichtig.
Bei der Art der Zuteilung wird unterschieden zwischen:
Laut *Fläche/Wert* : Die gewählte Zeile (BNr.)/(ONr) wird zugeteilt.
Zwangspunkt : Die neue Grundstücksgrenze wird durch einen zu wählenden Punkt gelegt.
Automatisch : Alle Listeneinträge werden nacheinander zugeteilt.
Option *Ganze Fläche* : Mit dieser Option wird die gesamte freie Fläche in der Projektionsabteilung/Gruppe zugeteilt. Damit kann der Rest in einer PA/Gruppe einer Beteiligtennummer/Ordnungsnummer zugeteilt werden.
Bei der Richtung der Zuteilung stehen folgende Optionen zur Verfügung:
Parallel : die neuen Grenzen werden parallel zu einer bestehenden Linie gezogen
Orthogonal : die neuen Grenzen werden rechtwinklig zu einer bestehenden Linie gezogen
Frei durch 2 Punkte : die gewünschte Richtung der Grenze wird durch 2 Punkte vorgegeben.
Mit BNr/ONr zuteilen wird die Zuteilung gestartet.
Entspricht die Zuteilung ihren Wünschen, klicken Sie Ok um die Zuteilung zu beenden.
Wenn Sie aber Änderungen vornehmen wollen löschen Sie die zugeteilten Flächen über den Zuteilung löschen. Die manuell eingetragenen Werte in Spalte *Gew. Fläche* oder *Gew. Wert* bleiben dabei erhalten.
Mit Wünsche speichern bzw. Wünsche laden werden die aktuellen Einträge in der Datenbank gespeichert bzw. ausgelesen.

> ⚠ Diese Funktion steht nur in der "Fachschale Kärnten" zur Verfügung.

Folgende Optionen stehen im unteren Bereich des Dialogs zur Verfügung:
Maximale Iterationsanzahl : wird diese erreicht, wird die Zuteilung unterbrochen.
Maximale Abweichung : liegt der zugeteilte Wert im Bereich der maximalen Abweichung wird die Zuteilung abgebrochen und das neue Grundstück wird mit dieser Fläche eingefügt.

> ⚠ Liegt eine PA/Gruppe nicht vollständig im Editierbereich, kann diese nicht verwendet werden.

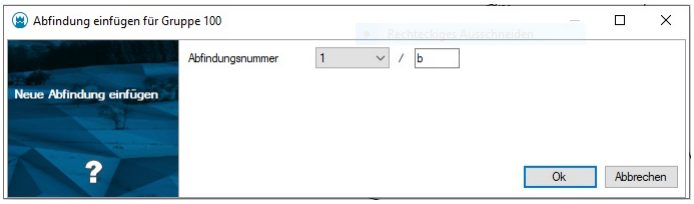
Abfindungen einfügen

Einüfgen von Abfindungen

Menu: [Kommassierung / Abfindungen einfügen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü
Auswahl einer bestehenden Gruppe / Projektionsabteilung in der Grafik
Wahl des Einsetzpunktes für die neue Abfindung
In einem Dialog wird die temporäre Abfindungsnummer festgelegt
Bei erfolgreichem Ablauf wird die neue Abfindung in der Grafik eingefügt, die Fläche wird automatisch berechnet, und in den Datenbankteil übertragen.



Abfindungen löschen

Löschen von Abfindungen

Menu: [Kommassierung / Abfindungen löschen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü
Auswahl einer oder mehrerer Abfindungen
Wenn der Button
✓ oder ausgewählt wird, werden alle markierten Abfindungen aus der Grafik und aus dem Kommassierungsprojekt entfernt
Wenn der Button
⊘ gedrückt wird, werden keine Daten übertragen

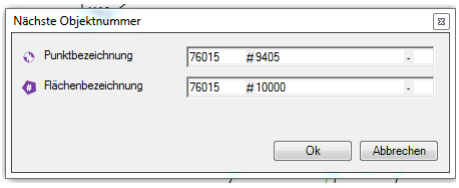
Abfindungen umbenennen

Die endgültigen Grundstücknummern werden eingetragen.

Menu: [Kommassierung / Abfindung umbenennen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint das Fenster "Nächste Objektnummer". Geben Sie die KG-Nummer und die Stammnummer, gegebenfalls auch die Unterteilungsnummer, bei der Flächenbezeichnung ein.



Jetzt können die Grundstücke nach der Reihe selektiert werden.
Nach jeder erfolgreichen Grundstücksauswahl wird in der Statuszeile die neue Grundstücksummer angezeigt.
Sollte die angegebene KG-Nummer nicht in der Datenbank vorhanden sein, wird dies als Fehler angezeigt.
Wenn der Button
✓ gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle Daten in die Datenbank übertragen und die neuen Grundtücksnummern angezeigt.
Wenn der Button
⊘ gedrückt wird, werden keine Daten übertragen.

ⓘ Der Dialog "Nächste Objektnummer" kann mittels Doppelklick direkt aus der Statuszeile geöffnet werden.

Neue Grundstücke bewerten und übertragen

Übertragen sie neue Grundstücke und deren Bewertung in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neue Grundstücke bewerten und übertragen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt :



Wenn die Projektionsabteilungen/Gruppen einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.



Bei aktiver Option

 werden die Werte der neuen Grundstücke berechnet.

Bei aktiver Option

 werden die Werte der neuen Grundstücke berechnet und in die Datenbank übertragen-

Mit

 weden alle Projektionsabteilungen/Gruppen ausgewählt.

 beendet den Befehl.

```
Es gibt für jedes neue Grundstück einen Eintrag in der Protokollausgabe.
Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.
```

Der Gesamtwert eines neuen Grundstücks wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen

Überträgt neue Nutzungen in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen]

Bei diesem Befehl werden alle Nutzungen aus der Grafik der entsprechenden Abfindung zugeordnet und in die Kommassierungs-Datenbank übertragen. Im Protokoll werden die Gesamtflächen von Abfindungen und die Teilsummen der Nutzungen ausgegeben.

⚠ Für die Fachschale "Kommassierung Burgenland" ist zusätzlich eine benutzerdefinierte Auswahl verfügbar! Hier hat man die Möglichkeit, neue Grundstücke oder Projektionsabteilungen oder - wie bisher - alle Nutzungen zu wählen.

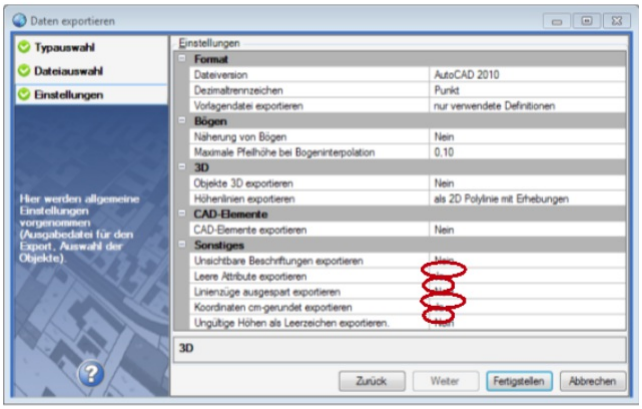
ⓘ
- Die Flächenwerte im Protokoll sind mit aktivierter CM-Berechnung und m²-gerundet ausgegeben.
- Es können nur Nutzungen übertragen werden, die vollständig im Editierbereich liegen

Export des neuen Standes im DKM-DXF-Format

Damit die exportierte DXF-Datei der DKM-DXF-Schnittstelle entspricht, muss vor dem Export in eine DXF-Datei die Darstellung in GeoMapper auf „DKM“, die Ansicht auf „neuer Stand“ und der Maßstab auf 1:1000 geändert werden:



Durch diese Umstellung wird die Darstellung der Objekte an die Definition der Schnittstelle angepasst.
Für den Export des Projekts in eine gewöhnliche DXF-Datei sind folgende Einstellungen zu verwenden:



Vorarlberg
Versionsinformation

Allgemeines

Die Fachschale wurde erstellt, um Zusammenlegungsverfahren im Land Vorarlberg abwickeln zu können und die Daten des neuen Standes gemäß den Vorgaben der
Vermessungsverordnung 2016 (VermV), in der Fassung vom 01.Oktober 2018
zu liefern.

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.2**
Fachschale AT Teilungsplan ab Version **2024.3**

Version 2024.4

Neuerungen in Version 2024.4

Wert von Abfindungen und Neueinteilungsabschnitten: Der Wert wird nun ohne €-Symbol dargestellt
Berechnungsabschnitte übertragen: Beim Übertragen der Berechnungsabschnitte in die Datenbank wird nun die Fläche lt. Grafik zu den betroffenen Grundstücken übertragen. Dadurch ist der Flächenabgleich auch für Naturabfindungen sofort möglich.
Grundstücke hervorheben: Die Hervorhebung von Grundstücken an der Außengrenze ist nun auch bei einbezogenen Grundstücken sichtbar.
Zuteilung: Die Zuteilungsoptionen werden nun im Dialog korrekt angezeigt
Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen: Ein Fehler, der in manchen Fällen aufgetreten ist, wurde behoben.

Version 2024.3

Neuerungen in Version 2024.3

Neuerstellung der Konfiguration

Dateien und Verzeichnisse

GeoMapper Konfiguration Kommassierung Vorarlberg

Die Konfiguration enthält folgende Dateien

Im Verzeichnis Configurations

AT_Kommassierung_VLBG.config ... Die Konfigurationsdatei mit den Objekten für Zusammenlegungsverfahren
AT_Kommassierung_VLBG.dwg ... Die zugehörige Vorlagendatei
AT_Kommassierung_VLBG_Boni.config ... Die Konfigurationsdatei mit den Objekten für die Bewertung
AT_Kommassierung_VLBG_Boni.dwg ... Die zugehörige Vorlagendatei

Im Verzeichnis Scripts

AT - KOM_VLBG - BA-Attribute für AMA setzen.py ... Das Skript für die Vorbereitung des Exports im AMA-SHP-Format

Im Verzeichnis Settings

AT - Kommassierung VLBG.menu ... Die Menüdatei für den einfachen Aufruf des o.a. Skripts

Im Verzeichnis Templates\ProjectTemplates

AT - Kommassierung_VLBG.projecttemplate ... Die Vorlage für das Anlegen von neuen Projekten

Im Verzeichnis Templates\Reports

AT - Kommassierung_VLBG.ownertemplate ... Die Vorlage für die Eigentümerbeschriftung

Im Verzeichnis TransferSettings

AT - AMA.Shape-Mapping ... Die Mappingdatei für den Export ins AMA-SHP-Format
AT - AMA-SHP-Export.transferexporttemplate ... Die Vorlagendatei für den einfachen Export ins AMA-SHP-Format

Darstellungsgruppen

Für das komfortable Arbeiten in Kommassierungsprojekten sind die Objekte in der Konfiguration in Darstellungsgruppen gegliedert:
Kommassierung
Operationsgrenze
Berechnungsabschnitte ... werden verwendet, um Differenzen zwischen der Kataster- und Naturfläche zu korrigieren
Sektoren ... werden verwendet, um das Verfahren zu unterteilen, wenn nicht alle Grundstücke für alle GMA beitragspflichtig sind
Bonitäten
Neueinteilungsabschnitte ... werden als Grundgerüst für die Neueinteilung genutzt
Thematische Karte
Die Abfindungen sind in der Darstellungsgruppe des Katasters integriert
Kataster
Grundstücke

Fachschale und Menü

Mit dem Laden der Konfiguration „Kommassierung“ wird die Fachschale Kommassierung geladen. Dadurch stehen zusätzliche Funktionalität und ein zusätzliches Menü zur Verfügung.
Um Funktionen nutzen zu können, welche Informationen aus der Kommassierungsdatenbank benötigen, muss eine Datenbankverbindung hergestellt werden. Die zum Projekt gehörende Datenbank wird automatisch ausgewählt. Eine aktive Datenbankverbindung wird durch ein Symbol in der Multifunktionsleiste angezeigt.
Wenn die Fachschale aktiviert ist, werden im Eigenschaften-Manager zu den Grundstücken zusätzliche Informationen angezeigt.

Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank hergestellt.

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank herstellen]

> ⓘ Es darf noch keine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint ein Ladebildschirm mit der Information, dass die Verbindung zum Kommassierungsprojekt erstellt wird.
Die Verbindung zur Datenbank wurde hergestellt.

Datenbank neu laden

Mit diesem Befehl wird die Kommassierungsdatenbank neu geladen.

Menu: [Kommassierung / Datenbank neu laden]

ⓘ Rufen Sie den Befehl auf, wenn Sie Änderungen an den Daten in der Datenbank vorgenommen haben, um diese in der Grafik zu synchronisieren.

Grundstücke einbeziehen

Mit diesem Befehl können Grundstücke in das Verfahren einbezogen oder unterzogen werden.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke einbeziehen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Ändern Sie bei Bedarf die Option zum Unterziehen von Grundstückeücken
Wählen Sie die Grundstücke, die einbezogen werden sollen.
Jedes einbezogene Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht einbezogen werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke ausschließen

Mit diesem Befehl können Grundstücke aus dem Verfahren ausgeschlossen werden.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke ausschließen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Grundstücke, die ausgeschlossen werden sollen.
Jedes ausgeschlossene Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Grundstücke an Außengrenze

Mit diesem Befehl können Grundstücke an Außengrenze gesetzt werden.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke an Außengrenze]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Grundstücke, die an der Außengrenze liegen.
Die Selektion kann einzeln oder mittels Auswahl eines Polygons erfolgen
Wenn ein Polygon (i.d.R. die Grenze des Operationsgebiets) gewählt wird, werden alle angrenzenden Grundstücke selektiert
Jedes an Außengrenze gesetzte Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht berücksichtigt werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke hervorheben

Mit diesem Befehl können Grundstücke hervorgehoben werden, welche einbezogen oder unterzogen sind oder an der Außengrenze liegen.

Menu: [Kommassierung / Grundstücke hervorheben]

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Hier kann eingestellt werden, ob die Hervorhebung angezeigt werden soll und welche Schraffur, Farbe und Skalierung verwendet werden soll.
Mit Ok werden die Einstellungen gespeichert und die einbezogenen, unterzogenen oder an Außengrenze liegenden Grundstücke hervorgehoben.

Abgrenzungspolygon exportieren

Die Punkte des Abgrenzungspolygons in eine CSV Datei exportieren.

Menu: [Kommassierung / Abgrenzungspolygon exportieren]

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie ein bestehendes Polygon bzw. zeichen Sie ein temporäres Abgrenzungspolygons, das exportiert werden soll.
Geben Sie an, in welche Datei die Stützpunkte des Polygons exportiert werden sollen.
Nach Beenden des Exportes kommt eine Nachricht, wie viele Punkte exportiert wurden.

> ⚠ Liegt der Linienzug nicht vollständig im Editierbereich, kann dieser nicht exportiert werden. Es kommt eine Fehlermeldung.

Import Eigentümerdaten

Übernehmen Sie die Daten für die Beschriftung von Grundstücken direkt aus der Kommassierungs-Datenbank

[Kommassierung/ Eigentümerdaten importieren]

> ⓘ Damit der Import durchgeführt werden kann, muss eine Verbindung zur Datenbank vorhanden sein.
> Vor dem Import muss die aktuelle Datei gespeichert werden. Wird nicht gespeichert, wird der Befehl beendet.
> Nach dem Import ist kein UNDO möglich.

Mit dem Import werden die Daten für die Grundstücksbeschriftung aus der Kommassierungsdatenbank übernommen. Wenn der Import erfolgreich war, dann kann fortgesetzt werden.

Nach dem Import der Daten können diese über den Befehl GRUNDSTÜCKSINFORMATIONEN ANZEIGEN in einem Dialog angezeigt oder über den Befehl GRUNDSTÜCKE BESCHRIFTEN in der Grafik eingefügt werden:**[Daten / Grundstücke beschriften]**
Wählen Sie die Grundstücksflächen, welche Sie mit Grundstücksinformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.
Anschließend erscheint ein Dialog, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Grundstücksbeschriftung vornehmen können.
Weitere Eigentümer zusammenfassen : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird.
max. Eigentümer : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet.
Ersatztext : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben.
Adressen zusammenfassen : Unterdrück sich wiederholende Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.
Nach Bestätigung des Dialogs mittels Ok werden die Grundstücksinformationen zu den gewählten Grundstücksflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

Berechnungsabschnitte übertragen

Mit diesem Befehl können Berechnungsabschnitte in die Datenbank übertragen werden.

Menu: [Kommassierung / Berechnungsabschnitte übertragen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Nachdem Sie die Berechnungsabschnitte und deren Grenzen in der der Grafik eingefügt haben:
Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Berechnungsabschnitte, die übertragen werden sollen.
Jeder Berechnungsabschnitt und die zugeordneten Grundstücke werden protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann pro Grundstücksbesitzer eine thematische Karte erstellt werden.

Menu: [Kommassierung / Thematische Karte erstellen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint die erste Seite des Assistenten, in dem allgemeine Einstellungen für die thematischen Karten getroffen werden können. Je nachdem, welche Version ausgewählt wird, wird der Objekttyp auf die richtige Version angepasst.
Klickt man danach auf Weiter erscheint die Personen-/Elementauswahl. Hier können die Elemente ausgewählt werden, für die eine thematische Karte erstellt werden soll.
Wenn die Auswahl getroffen ist, klicken Sie auf Weiter falls Sie die Einstellungen der thematischen Karte verändern möchten, oder klicken Sie auf Fertig stellen um die Thematische Karten mit den Default-Farben zu zeichnen. Klickt man auf Weiter, erscheint nun die dritte Seite des Wizards, in dem man die Einstellungen für die jeweilige thematische Karte treffen kann.
Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben klicken Sie auf Fertig stellen um die thematische Karte zu zeichnen.

Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden

Die Bonitätsteilflächen im alten Stand werden durch Verschnitt der Grundstücke und der Bonitätsflächen gebildet

Menu: [Kommassierung / Bonitätsteilflächen bilden]

Nach Aufruf des Befehls werden alle Grundstücke mit den Bonitätsflächen verschnitten
Die Bonitätsteilflächen werden mit einer laufenden nummer bezeichnet. Als Regionsname wird "BTF" eingetragen, um doppelte Flächenbezeichnungen zu vermeiden.
In der Protokollausgabe wird für jedes Grundstück die Gesamtfläche und für jede Bonitätsklasse, die in einem Grundstück vorkommt, die Flächensumme ausgegeben.
Sollten Fehler auftreten, werden diese gesondert im Fehlerprotokoll angezeigt.

> ⚠ Liegen ein Grundstück oder eine Bonitätsfläche nicht vollständig im Editierbereich, kann der Verschnitt nicht gebildet werden. Es kommt eine Fehlermeldung!

Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen

Gebildete Bonitätsteilflächen alt werden in Kommassierung-Datenbank übertragen.

Menu: [Kommassierung / Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen]

> ⚠ Eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank muss vorhanden sein.

Nach dem Aufruf werden alle Bonitätsteilflächen mit den Bonitätsklassen mit ihren Flächenwerten in die Datenbank übertragen. Alternativ kann die Übertragung für einzelne Grundstücke durchgeführt werden. Bestehende Einträge in der Datenbank werden automatisch gelöscht.
In der Protokollausgabe werden für jedes Grundstück, das in der Grafik vorhanden ist, die dazugehörigen Bonitätsteilflächen mit den Flächenwerten aufgelistet. Sollte ein Fehler auftreten, wird zusätzlich ein Fehlerprotokoll geschrieben und die Bonitätsteilflächen nicht in die DB übertragen.

Neueinteilungsabschnitte bewerten und übertragen

Übertragen sie die Neueinteilungsabschnitte und deren Bewertung in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.
Wenn die Neueinteilungsabschnitte einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.
Bei aktiver Option Daten berechnen werden die Werte der Neueinteilungsabschnitte berechnet.
Bei aktiver Option Daten berechnen und übertragen werden die Werte der Neueinteilungsabschnitte berechnet und in die Datenbank übertragen.
Mit Alle weden alle Neueinteilungsabschnitte ausgewählt.
Abbrechen beendet den Befehl.

> ⓘ Es gibt für jeden Neueinteilungsabschnitt einen Eintrag in der Protokollausgabe. Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.

Der Gesamtwert eines Neueinteilungsabschnitts wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Neueinteilungsabschnitte löschen

Löschen sie Neueinteilungsabschnitte in der Grafik und in der Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neueinteilungsabschnitte löschen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Neueinteilungsabschnitte, die gelöscht werden sollen
Schließen Sie den Befehl mit Fertig ab.
Abbrechen beendet den Befehl.

Sektoren übertragen

Mit diesem Befehl können Sektoren in die Datenbank übertragen werden.

Menu: [Kommassierung / Sektoren übertragen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Nachdem Sie die Sektoren und deren Grenzen in der der Grafik eingefügt haben:
Starten Sie den Befehl über das Menü.
Wählen Sie die Sektoren, die übertragen werden sollen.
Jeder Sektor und die enthaltenen Grundstücke werden protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Zuteilung

Erstellen Sie Abfindungen innerhalb eines Neueinteilungsabschnitts über Angabe des gewünschten Wertes oder der gewünschten Fläche.

Menu: [Kommassierung / Zuteilung]

Starten Sie den Befehl über das Menü und wählen Sie einen Neueinteilungsabschnitt aus.
Mit dem + - Button fügen Sie eine neue Zuteilungszeile ein. Dann wählen Sie die gewünschte Beteiligtennummer und geben die gewünschte Fläche oder den gewünschten Wert ein, welcher zugeteilt werden soll.
Mit dem x - Button löschen Sie die zu diesem Zeitpunkt selektierte Zeile.
Für jede gewählte Beteiligtennummer wird der offene (noch nicht zugeteilte) Wert angezeigt.
Wenn Sie für den gewünschten Wert mehr angeben als noch offen ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung.
Mit den Pfeil-Buttons ändern Sie die Reihenfolge in der Liste. Diese Reihenfolge ist bei der automatischen Zuteilung wichtig.
Bei der Art der Zuteilung wird unterschieden zwischen:
Laut *Fläche/Wert* : Die gewählte Zeile (BNr.) wird zugeteilt.
Zwangspunkt : Die neue Grundstücksgrenze wird durch einen zu wählenden Punkt gelegt.
Automatisch : Alle Listeneinträge werden nacheinander zugeteilt.

Option *Ganze Fläche* : Mit dieser Option wird die gesamte freie Fläche im Neueinteilungsabschnitt zugeteilt. Damit kann der Rest in eines Neueinteilungsabschnitts einer Beteiligtennummer zugeteilt werden.
Bei der Richtung der Zuteilung stehen folgende Optionen zur Verfügung:
Parallel : die neuen Grenzen werden parallel zu einer bestehenden Linie gezogen
Orthogonal : die neuen Grenzen werden rechtwinklig zu einer bestehenden Linie gezogen
Frei durch 2 Punkte : die gewünschte Richtung der Grenze wird durch 2 Punkte vorgegeben.
Mit BNr/ONr zuteilen wird die Zuteilung gestartet.
Entspricht die Zuteilung ihren Wünschen, klicken Sie Ok um die Zuteilung zu beenden.
Wenn Sie aber Änderungen vornehmen wollen löschen Sie die zugeteilten Flächen über den Zuteilung löschen. Die manuell eingetragenen Werte in Spalte *Gew. Fläche* oder *Gew. Wert* bleiben dabei erhalten.
Folgende Optionen stehen im unteren Bereich des Dialogs zur Verfügung:
Maximale Iterationsanzahl : wird diese erreicht, wird die Zuteilung unterbrochen.
Maximale Abweichung : liegt der zugeteilte Wert im Bereich der maximalen Abweichung wird die Zuteilung abgebrochen und das neue Grundstück wird mit dieser Fläche eingefügt.

⚠ Liegt ein Neueinteilungsabschnitt nicht vollständig im Editierbereich, kann dieser nicht verwendet werden.

Neue Grundstücke einfügen

Einüfgen von Abfindungen/Neue Grundstücken

Menu: [Kommassierung / Neue Grundstücke einfügen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü
Auswahl eines bestehenden Neueinteilungsabschnitts in der Grafik
Wahl des Einsetzpunktes für die neue Abfindung
In einem Dialog wird die vorläufige Abfindungsnummer festgelegt
Bei erfolgreichem Ablauf wird die neue Abfindung in der Grafik eingefügt, die Fläche wird automatisch berechnet, und in den Datenbankteil übertragen.

Neue Grundstücke bewerten und übertragen

Übertragen sie neue Grundstücke und deren Bewertung in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neue Grundstücke bewerten und übertragen]

ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.
Wenn die Neueintilungsabschnitte einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.
Bei aktiver Option "Daten berechnen" werden die Werte der neuen Grundstücke berechnet.
Bei aktiver Option "Daten berechnung und übertragen" werden die Werte der neuen Grundstücke berechnet und in die Datenbank übertragen.
Mit "Alle" weden alle Neueinteilungsabschnitte ausgewählt.
"Abbrechen" beendet den Befehl.

ⓘ Es gibt für jedes neue Grundstück einen Eintrag in der Protokollausgabe. Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.

Der Gesamtwert eines neuen Grundstücks wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen

Überträgt neue Nutzungen in die Datenbank

Menu: [Kommassierung / Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen]

Bei diesem Befehl werden alle Nutzungen aus der Grafik der entsprechenden Abfindung zugeordnet und in die Kommassierungs-Datenbank übertragen. Im Protokoll werden die Gesamtflächen von Abfindungen und die Teilsummen der Nutzungen ausgegeben.

> ⓘ Die Flächenwerte im Protokoll sind mit aktivierter CM-Berechnung und m2-gerundet angegeben.
> Es können nur Nutzungen übertragen werden, die vollständig im Editierbereich liegen

Neue Grundstücke umbennen

Die endgültigen Grundstücknummern werden eingetragen.

Menu: [Kommassierung / Neue Grundstücke umbenennen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.
Es erscheint das Fenster "Nächste Objektnummer". Geben Sie die KG-Nummer und die Stammnummer, gegebenfalls auch die Unterteilungsnummer, bei der Flächenbezeichnung ein.
Jetzt können die Grundstücke nach der Reihe selektiert werden.
Nach jeder erfolgreichen Grundstücksauswahl wird in der Statuszeile die neue Grundstücksummer angezeigt.
Sollte die angegebene KG-Nummer nicht in der Datenbank vorhanden sein, wird dies als Fehler angezeigt.
Wenn der Button Fertig gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle Daten in die Datenbank übertragen und die neuen Grundtücksnummern angezeigt.
Wenn der Button Abbrechen gedrückt wird, werden keine Daten übertragen.

> ⓘ Der Dialog "Nächste Objektnummer" kann mittels Doppelklick direkt aus der Statuszeile geöffnet werden.

Neue Grundstücke löschen

Löschen von neuen Grundstücken

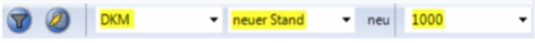
Menu: [Kommassierung / Neue Grundstücke löschen]

> ⓘ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

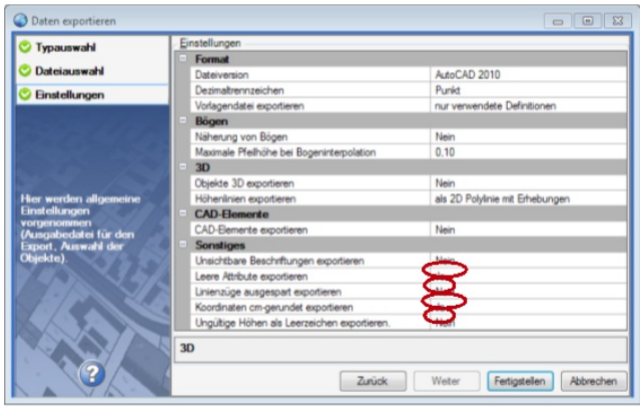
Starten Sie den Befehl über das Menü
Auswahl eines oder mehrerer neuer Grundstücke
Wenn der Button Fertig gedrückt wird, werden alle markierten neuen Grundstücke aus der Grafik und aus dem Kommassierungsprojekt entfernt
Wenn der Button Abbrechen gedrückt wird, werden keine Daten übertragen

Export des neuen Standes im DKM-DXF-Format

Damit die exportierte DXF-Datei der DKM-DXF-Schnittstelle entspricht, muss vor dem Export in eine DXF-Datei die Darstellung in GeoMapper auf „DKM“, die Ansicht auf „neuer Stand“ und der Maßstab auf 1:1000 geändert werden:



Durch diese Umstellung wird die Darstellung der Objekte an die Definition der Schnittstelle angepasst.
Für den Export des Projekts in eine gewöhnliche DXF-Datei sind folgende Einstellungen zu verwenden:



Export des neuen Standes im AMA-SHP-Format

Um die Daten des neuen Standes im AMA-SHP-Format zu exportieren, sind folgende Schritte notwendig
Speichern Sie die Zeichnung unter einem neuen Namen, da im Zuge des Exports Daten verändert werden
Erstellen Sie eine Kopie des Benützungsabschnitts "Landwirtschaftlich genutzte Grundflächen (LN)" und benennen den Objekttyp "BANU"
Rufen Sie über das Menü Skripts die AMA-Exportvorbereitung auf
Geben Sie die benötigten Informationen an und führen das Skript aus
Rufen Sie über den Exportmanager den AMA-SHP-Export auf.
Selektieren Sie alle Benützungsabschnitte (d.h. nur die Flächen vom Typ BANU) innerhalb der OP-Grenze für den Export
Speichern Sie die Daten in einem neuen Verzeichnis

MA41-Lageplan Stadt Wien

Versionsinformation

Allgemeines

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der
Vorgaben der MA 41, Stadtvermessung Wien
erstellt. Mit Hilfe dieser Konfiguration erstellen Sie Pläne über Vermessungen gemäß diesen Vorgaben.

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2023.3**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2023.3**

Version 2025.2

Neue Fachschale MA41

In der Konfiguration kann die neue Fachschale **MA41** angegeben werden. Die neue Fachschale basiert auf der Fachschale **MZK_Wien** und enthält folgende Funktionen:
Geopackage Import/Export
Automatisches Setzen des Objektstatus (Valide, Neu, Löschen, Attribute geändert)
Übernehmen von Attributen beim Ändern der Geometrie
AT - MA41 Attribute übernehmen.txt (TransferSettings): Datei gibt an welche Attribute übernommen werden sollen (Attributnamen getrennt durch **;**)

Version 2024.3

CodeGrafik

Die CodeGrafik-Tabellen und Messgerätelisten wurden aktualisiert

Version 2023.3

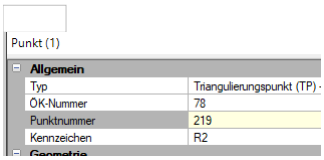
Skripts

AT - MA41_Prüfung_Punkttypen-bei-Linienzügen.py
Das Skript wurde auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert. Zusätzlich werden die fehlerhaften Objekte automatisch in der Tabellenansicht aufgelistet.
AT - MA41_Korrektur_Punkttypen-bei-Linienzügen
Das Skript wurde auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert. Zusätzlich werden die korrigierten Objekte automatisch in der Tabellenansicht aufgelistet.

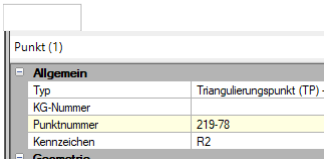
Version 2022.3 von Oktober 2022

Triangulierungspunkte

Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berückschtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.
Im Eigenschaftsmanager wurde die Punktnummer so dargestellt:



In der neuen Konfiguration mit dem aktuellen DKM-Import sehen Sie die Punktnummer auf diese Weise:



Wenn Sie die Konfiguration aktualisieren, dann
brauchen Sie bei aktiver, automatischer rmGEO-Verbindung nur einmal nach rmGEO wechseln, damit die Punktnummer richtig gestellt wird
bei aktiver, manueller rmGEO-Verbindung starten Sie den Abgleich. Löschen Sie in diesem Dialog die Triangulierungspunkte in der Grafik und übernehmen Sie die Punkte aus rmGEO. Auch dann werden die Nummern wieder korrekt dargestellt.
sonst ändern Sie die Punktnamen manuell oder nutzen Sie das mitgelieferte Beispielsskript "AT - Kataster-Konfiguration Update 2022-3 Triangulierungspunkte umbenennen.py"

Profildarstellung

Die Profile wurden aktualisiert und bieten damit u.a. die Darstellung von Schnittpunkten an.

CodeGrafik

In den Dateivorlagen ist die Messcodezuordnungstabelle bereits eingetragen.

Version 2021.4 von Februar 2022

Farbanpassung
Korrektur der Farbe bei den Linienzügen „Heizungsleitung Achse“, „Heizungsleitung Begrenzung“, „Sonstige Linie Heizung Einbauten“ und „Sonstige Linie Heizung Einrichtung“

Dateien und Verzeichnisse

Dateien und Verzeichnisse

Konfiguration MA 41

\Templates	
AT – MA41 \[…\].projecttemplate	Vorlage für die Konfiguration MA41
\Printing	
AT – MA41*.Printlayout	GeoMapper - Planvorlagen in verschiedenen Formaten mit Plankopf für Lieferungen an die MA41
AT – MA41*.dwg	GeoDesigner - Planvorlagen in verschiedenen Formaten mit Plankopf für Lieferungen an die MA41
\Documentation	
AT_MA41_Messcodes_Codegrafik.doc	Beschreibung der Messcodes fürrmGEO/CodeGrafik
AT_MA41_Objektkatalog.geodb3	enthält eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration für GeoMapper
AT_MA41_Objektkatalog.dwg	enthält eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration für GeoDesigner
AT_MA41_Handbuch.pdf	Dieses Handbuch für die GeoMapper-Fachschale MA41
\Codegrafik	
AT_MA41.csv	Definition der Messcodes über Objektart, -typ, Layer usw.
	In den Unterordnern finden Sie die zugehörigen Messgerätelisten
AT_MA41.dxf	dazugehörige DXF-Datei
\Codegrafik\Leica, \Codegrafik\Topcon, \Codegrafik\Trimble	
*	Liste mit den Messcodes für Ihr Instrument passend zur CodeGrafik-Tabelle
\Configurations	
AT_MA41.config	Konfigurationsdatei für die Fachschale MA41
AT_MA41.dwg	Prototypzeichnung für die Fachschale MA41
\TransferSettings	
AT - MA41 rmMAP-Migration.mapping	Mappingdatei für den Import von rmMAP-Daten
\Scripts	
AT - MA41_Prüfung_Punkttypen-bei-Linienzügen.py	Prüfung des richtigen Punkttyps beim Linienzug
AT - MA41_Korrektur_Punkttypen-bei-Linienzügen.py	Prüfung und Korrektur des richtigen Punkttyps beim Linienzug

Allgemeine Informationen

Darstellungsgruppen

Die Objekte der Konfiguration sind in Darstellungsgruppen gegliedert. Dabei wird keine Unterteilung zwischen Punkten, Linien, Flächen, … getroffen, sondern rein thematisch unterteilt:

Verkehr
Grünanlagen
Außenanlagen
Bebauung
Infrastruktur
Wasser
Kanal
Gas
Strom
Fernmeldeeinrichtungen
Heizung
Informationstechnologie
Betriebsmittel
Sonstige Infrastruktur
Widmung und Nutzung
Geländemodell
Bemaßen
Bemaßen Wasser
Bemaßen Kanal
Bemaßen Gas

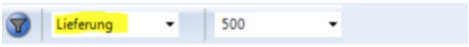
Bemaßen Strom
Bemaßen Fernmeldeeinrichtungen
Bemaßen Heizung
Bemaßen Informationstechnologie
Bemaßen Betriebsmittel
Bemaßen Sonstige Infrastruktur
Bemaßen Bebauung
Bemaßen Profile
Bemaßen Außenanlagen
Bemaßen Grünanlagen
Bemaßen Verkehr
Bemaßen Widmung und Nutzung
Bemaßen Allgemein
Layout
Kataster
Festpunkte
Grenzpunkte
Grundstücke
Benützungsabschnitte
Sonstige

Schriftarten

Im Sinne einer besseren Lesbarkeit wurde die Default-Schriftart (Punktnummern und –höhen, Texte, …) auf ISOCPEUR (eine TrueType ISO-Schriftart) gesetzt.

Darstellung und Lieferung

Die Konfiguration enthält zwei Darstellungen: Lageplan und Lieferung. Die Darstellung Lageplan ist zum Zeichnen und Ausdrucken von Plänen vorgesehen. Die Darstellung „Lieferung“ ändert die Darstellung der Objekte entsprechend der Schnittstellendefinition: Damit die Lieferung der Schnittstelle entspricht, muss vor dem Export in eine DWG-Datei die Darstellung in GeoMapper (und GeoDesigner) auf „Lieferung“ geändert werden:



Durch diese Umstellung wird die Darstellung der Objekte an die Definition der Schnittstelle angepasst.

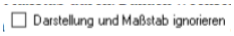
Hinweise:

Damit Attributfreistellungen für beide Darstellungen gelten, muss in den Dateieinstellungen die Option

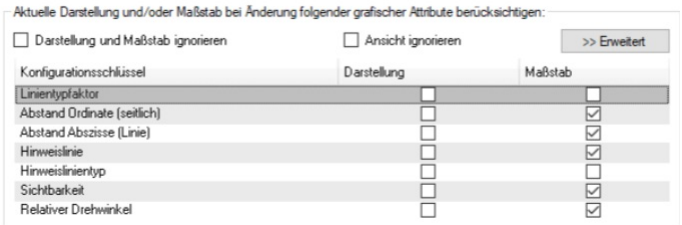


aktiviert sein.

Wenn die Lieferung in unterschiedlichen Maßstäben erfolgen soll, führen Sie die Attributfreistellungen für den ersten Maßstab durch. Danach wechseln Sie auf den zweiten Maßstab und deaktivieren die Option



Nun müssen folgende Einstellungen gesetzt sein:



Somit werden bei Änderungen (wie Attributfreistellungen) die ausgewählten Einstellungen für beide Darstellungen, aber nur für den aktiven Maßstab gespeichert.

Bekannte Einschränkungen

GeoMapper - Darstellung von Linien mit SHX-Definition

Die Darstellung und der Ausdruck von Linien, deren Linienstil über eine SHX-Datei erfolgt, ist in GeoMapper nicht möglich. Daher werden die betroffenen Linien in der Darstellung *Lageplan* mit ähnlichem Aussehen dargestellt.
Wenn die Darstellung *Lieferung* aktiviert wird, und die Daten in eine DWG-Datei exportiert und in AutoCAD weiterverwendet werden,

erfolgt die Darstellung der Linien originalgetreu.

GeoMapper - Hinterlegen der MZK

Das Hinterlegen der MZK (Mehrzweckkarte der Stadt Wien) mit gleichzeitigem Ändern der Layerbezeichnung (Präfix 2M_) ist derzeit nur in GeoDesigner unter Verwendung des AutoCAD-Layer-Managers möglich.

MZK Wien
Versionsinformation

Allgemeines

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2025.1**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2025.1**

Version 2025.2

Änderungen beim Import und Export

Der Import und Export von Zweipunktsymbolen (**TwoPointSymbol**) und Dreipunktsymbolen (**ThreePointSymbol**) mit Attributen ist jetzt möglich.

Allgemeine Schlüssel in der Mapping-Datei

MZKAttributeName -> AttributeName (u.a.)

Korrekturen beim Attribut-Mapping

Beim Import und Export werden die Attribute aus ObjectMapping und FeatureTypeMapping korrekt gelesen und geschrieben.

Version 2025.1

Neuerung in der Konfiguration MZK

Bei den Attributen Lageinstitution und Hoeheninstitution wurde ein neuer Attributwert (NETZ+PLAN) hinzugefügt und als Defaultwert definiert.

Version 2024.2

Neue Linienzugobjekte

Die Konfiguration wurde um vier neue Linienzugobjekte erweitert:
Bordstein OK (T90 – M90)
Bordstein UK (T90 – M91)
Bordstein bodengleich (T90 – M92)
Anrampung (T93 – M93)

Version 2023.3

Skripts

Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.

Version 2022.2

Neuerungen in der Konfiguration MZK

Objekte, die im Altstand den Objektstatus „Löschen" haben, werden in der Ansicht „Bearbeitungsstand" in Grau dargestellt.

Neuerungen in der Konfiguration Redlining

Die Punktsymbole für Warnungen und Fehler werden größer dargestellt.

Version 2021.4

Änderungen vom 30.03.2022

Messcodeübersetzung Die Messcodeübersetzungsdatei wurde erweitert, sodass ein- oder zweistellige Geometriecodes korrekt übersetzt werden.

Änderungen vom 16.03.2022

Skripte Die Skripte für die Datenprüfung berücksichtigen keine Altdaten.
Messcodeübersetzung Die Messcodeübersetzungsdatei wurde erweitert, sodass bis zu vier Messcodes und zweistellige Geometriecodes genutzt werden können.

Änderungen vom 1.3.2022

Filter „Altdaten ausblenden" Der Filter wurde in einen invertierten Filter geändert. Somit wird die Sichtbarkeit von nicht versionierten Objekten durch den Filter nicht mehr geändert.
Punktnummern unsichtbar Punktnummern werden per Default nicht angezeigt.
Bereinigungstoleranzen Die Bereinigungstoleranzen werden mit 3cm für die Lage und 1cm für die Höhe festgelegt.

Neuerungen in der Version

Wertelisten für „Art" Die Wertelisten wurden an den Objektkatalog Stand 09/2021 angepasst
Leitungsschacht Das Alias für das Objekt wurden angepasst, der Filter nach „Art" in der Mapping-Datei entfernt
Filter „Altdaten ausblenden" Mit diesem Filter blenden Sie (im Bearbeitungsstand) die unbearbeiteten Altdaten aus.
Projektvorlagen Mit der Projektvorlagen werden die beiden Konfigurationen für die MZK und das Redlining geladen.

Version 2021.3.3

Blindenleitsystem
Bestehende Linienzugtypen für das Blindenleitsystem wurden umbenannt und zusätzliche Typen eingefügt. Die Objekte für das BLS können über die Schnittstelle importiert und exportiert werden.
Hilfspunkt
ist nun versioniert und hat alle Attribute wie andere Punkte.
Linienstile
Die Linienstile sind in der Prototypzeichnung und nicht mehr über die Konfiguration definiert.
Redlining-Konfiguration
Eine weitere Konfiguration inkl. Mapping für die Übernahme und Darstellung der Ergebnisse der Datenprüfung wurde hinzugefügt. Somit können Warnungen und Fehler aus der Datenprüfung importiert und die Daten in GeoDesigner oder GeoMapper korrigiert werden.

Version 2021.3

Anpassung Datentypen
Die Datentypen der Attribute wurden an die Schnittstelle angepasst.
Synonyme für Objekttypen
Für die Objekttypnamen wurden Synonyme definiert. Der Typ und die Art sowie der Messcode sind nun im Synonym enthalten und werden im Darstellungsmanager angezeigt.
Ergänzung der Objekttypen
Fehlende Objekttypen (u.a. für das Blindenleitsystem, Aufragendes Mauerwerk, Bordstein, …) wurden ergänzt.
Vorgabewerte
Die Defaultwerte für _LageInstitution_ und _HoeheInstitution_ in der Konfiguration und der CodeGrafik-Tabelle wurden auf _4 (MA41

terr. Aufnahme)_ gesetzt.
CodeGrafik
Die Geometriecodes wurde angepasst.

ÖBB

Versionsinformation

Allgemeines

Die Fachschale wurde gemäß den Vorgaben aus dem
Regelwerk 17.02.01 und 17.02.02 "Terresstrische Vermessung von Bahnanlagen" vom 01.10.2019
herausgegeben von der
ÖBB Infrastruktur AG, Geschäftsbereich Streckenmanagement und Anlagenentwicklung, Geschäftsfeld Engineering Services, Vermessung und Datenmanagement, A-1020 Wien, Praterstern 3
erstellt.

Dieses Modul stellt eine Konfiguration zur Verfügung, die es ermöglicht, digitale Pläne entsprechend den Vorschriften der ÖBB zu erstellen. Dabei ist dieses Modul speziell zum Hochzeichnen (d.h. automatische Erstellung eines Planes anhand von Messcodes, die bei der Arbeit im Gelände eingegeben werden) bzw. zum Einlesen von DXF-Files (z. B. DKM Abfragen) geeignet.
Dazu sind Objekttypen definiert, welche die verschiedenen Elemente der ÖBB, die als Planungsgrundlage dienen, repräsentieren und intern mit den richtigen Blöcken auf den korrekten Layer platziert.

Alle zur Konfiguration erforderlichen Dateien wurden bereits an die Anforderungen dieser Struktur angepasst und bedürfen keiner Änderung durch den Benutzer. Besteht trotzdem der Wunsch nach Modifikation der bestehenden oder zum Anlegen neuer Konfigurationsdateien, sollte dies nur nach eingehendem Studium des entsprechenden Handbuchs für GeoMapper erfolgen, denn auch kleine Fehler in der Konfiguration können bereits zu großen Problemen beim Zeichnen führen.

⚠ Diese Fachschale darf nicht für Aufträge aus ÖBB infra:plan verwendet werden!

ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2023.3**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2023.3**

Version 2023.3

⚠ Diese Fachschale darf nicht für Aufträge aus ÖBB infra:plan verwendet werden!

Konfiguration

Linienzug **„Schotterbettkante“** wurde aus der Objektstruktur entfernt. Es sind die Objekttypen **„Schotterbett Oberkante“** und **„Schotterbett Unterkante“** zu verwenden.
Text **„Verschiebebahnsteig“** wurde umbenannt in **„Verschieberbahnsteig“**.
3-Punkt-Symbol **„Gittermast (3 Punkte)“** wurde umbenannt in **„Gittermast Fahrleitung (3 Punkte)“**.
Linienzug **„Tunnel Blockfuge“** neu. Messcode 3031
Linienzug **„Tunnel Randweg“** neu. Messcode 3032
Punkt **„Oberleitungsstützpunkt“** neu. Messcode 758

CodeGrafik

Neue Messcodes
Messcode 220 für **Kreuzungsweichenpunkt**
Messcode 756 für **Signalnachahmer**
Messcode 757 für **Schutzsignal**
Messcode 758 für **Oberleitungsstützpunkt**
Messcode 3031 für **Tunnel Blockfuge**
Messcode 3032 für **Tunnel Randweg**
Messcode 3041 für **Durchlass Oberkante**
Messcode 3042 für **Durchlass Unterkante**
Geänderte Messcodes
Dem Linienzug **„Verschiebebahnsteig (V-OB-VSBSTG-L)“** ist nicht der Detailpunkt „Bahnsteig, Bahnsteigkante (V-TB-BSTG-P; BAHN)“, sondern der Detailpunkt „aufgenommener Punkt Oberbau (V-OB-P; OBPUNKT)“ zugeordnet. Messcode 21 und 210
Dem Linienzug **„letzte durchgehende Schwelle (V-OB-LDS-L)“** ist nicht der Detailpunkt „Weichenpunkt (V-OB-WEICHE-P; WEIPKT)“, sondern der Detailpunkt „aufgenommener Punkt Oberbau (V-OB-P; OBPUNKT)“ zugeordnet. Messcode 202
Gelöschte Messcodes
Messcode 52 "Schacht eckig"
Messcode 58 "Einlaufgitter"
Messcode 59 "Kanaldeckel eckig"
Messcode 72 "Fahrleitungmast, 1 Punkt"
Messcode 605 "Schacht eckig"
Messcode 612 "Einlaufgitter"
Messcode 613 "Kanaldeckel eckig"
Messcode 703 "Fahrleitungmast, 1 Punkt"

Skripts

„AT - OeBB_Online QS Typwechsel alte Objekttypen.py“
Neues Skript zum Umbenennen der oben angeführten Objekttypen in einem Offline-Projekt, welches noch die alten Objekttypen beinhalteT
Skripts
Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.
AT - OeBB Höhenübernahme Gleisachspunkte.py
In der Tabellenansicht sind automatisch alle Punkte aufgelistet, zu denen kein oder zuviele Schienenpunkte gefunden wurden.
AT - OeBB Korrektur Punkttypen bei Linienzügen.py
Geänderte Punkte bzw. Mehrfachpunkte mit falschem Typ werden automatisch in der Tabellenansicht aufgelistet.
AT - OeBB Prüfung Punkttypen bei Linienzügen.py
Punkte mit falschem Typ werden automatisch in der Tabellenansicht aufgelistet.
AT - Oebb Prüfung und Löschung von Punkten an gleicher Position.py
Punkte ohne alten Punkt bzw. mit mehreren Punkten werden automatisch in der Tabellenansicht aufgelistet.

Version 2023.2

Konfiguration

Neuer Punkttyp Kreuzungsweichenpunkt
Signale
Die folgenden Punktsymbole haben keine Defaultwerte für das Attribut "Bezeichnung" mehr:
Vorsignal
Hauptsignal
Hauptsignal als Formsignal
Vorsignal als Formsignal
Verschubsignal
Kilometer
Das Attribut „Kilometer“ bei Kilometerstein und bei beiden Kilometertafeln ist ein Pflichtattribut

Eigentümerbeschriftung
Die Eigentümerbeschriftung ist in der Darstellung Lieferung an die gleiche Stelle gerückt, wie in der Darstellung Lageplan.
Busch
Geänderte Darstellung von einem Busch
Zungenspitze
Anpassungen laut ÖBB

Messcodezuordnung für CodeGrafik

Breitenpunkt
Die Mauer, Stützmauer, Zaun, Lärmschutzwand und Freitreppe können mittels Breitenpunkt erfasst werden.
Schieber
Wird ein Schieber mit einem der Messcodes 54, 55, 607 und 608 aufgenommen, so ist das Medium automatisch mit Wasser bzw. Gas gesetzt.
Attributreihenfolge Signale, Fahrleitungsmast
In der Messgeräteliste ist das Attribut Bezeichnung zu Beginn angeführt.

DWG-Mapping

Das Mapping für den Import von DWG-Daten wurde erweitert.

Version 2023.1.1

Konfiguration

Volumen
Anzeige des Objekttyps "Volumen" für Geländemodelle in der Darstellung Lageplan

Version 2023.1

Konfiguration

Neuer Punkttyp Kreuzungsweichenpunkt
Signale
Die folgenden Punktsymbole haben keine Defaultwerte für das Attribut "Bezeichnung" mehr:
Vorsignal
Hauptsignal
Hauptsignal als Formsignal
Vorsignal als Formsignal
Verschubsignal
Kilometer
Das Attribut „Kilometer“ bei Kilometerstein und bei beiden Kilometertafeln ist ein Pflichtattribut
Eigentümerbeschriftung
Die Eigentümerbeschriftung ist in der Darstellung Lieferung an die gleiche Stelle gerückt, wie in der Darstellung Lageplan. Dadurch

Messcodezuordnung für CodeGrafik

Breitenpunkt
Die Mauer, Stützmauer, Zaun, Lärmschutzwand und Freitreppe können mittels Breitenpunkt erfasst werden.
Schieber
Wird ein Schieber mit einem der Messcodes 54, 55, 607 und 608 aufgenommen, so ist das Medium automatisch mit Wasser bzw. Gas gesetzt.
Attributreihenfolge Signale, Fahrleitungsmast
In der Messgeräteliste ist das Attribut Bezeichnung zu Beginn angeführt.

DWG-Mapping

Das Mapping für den Import von DWG-Daten wurde erweitert.

Version 2022.3

Triangulierungspunkte
Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berücksichtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.
Grundstücksbeschriftung
Für die Grundstücksbeschriftung gibt es keinen Layer im Pflichtenheft. Gemäß Vereinbarung mit ÖBB wird jetzt der Layer "INFO-DATEN-T " verwendet
Stützmauer
Die Stützmauer wird ohne parallele Linie dargestellt, da ihre Breite oft nicht gemessen ist.
Geländemodellierung Es gibt für die Geländemodellierung neue Objekttypen inkl. eigener Linienzugtypen für die Höhenschichtenlinien
CodeGrafik
In den Dateivorlagen ist die Messcodezuordnungstabelle bereits eingetragen.
Bei Mauern kann zur Aufnahme ein Breitenpunkt genutzt werden.
Gerichtete Punkte werden inkl. ihrer Punktnummer eingefügt.
DWG-Mapping
Beim Mapping von folgenden Objekttypen wurden Feinjustierungen durchgeführt:
Weichenantrieb (2 Punkte)
Schaltkasten bahnfremd (3 Punkte)
Telefonzelle (3 Punkte)
Telefonzelle doppelt (3 Punkte)
Skript AT - Oebb Prüfung und Löschung von Punkten an gleicher Position.py
Verbesserungen in der Zusammenführung der Punkte

Version 2022.1

1-Punkt-Symbole
Die jeweiligen 1-Punkt-Symbole wurden mit dem dazugehörigen Vermessungspunkt vereinigt. Wenn Sie den Punkt mit rmGEO neu berechnen, wird somit das Symbol automatisch mitgezogen.
=> Wichtiger Hinweis siehe Skript „AT - OeBB Prüfung und Löschung von Punkten mit gleicher ID“ im Handbuch
CodeGrafik
In der Messcodetabelle wurden die 1-Punkt-Symbole mit den dazugehörigen Vermessungspunkte aktualisiert
Erweiterung im Skript „AT - OeBB Höhenübernahme
Gleisachspunkte“Mit dieser Erweiterung wird auch die Höhe der Gleisachse angepasst.
Kanaldeckel/Schacht
Bei den Objekten Kanaldeckel, Schacht und Brunnen wird das Attribut „Abmessung“ automatisch befüllt und kann in wahrer Größe dargestellt werden.
Metadatenblock
Darin wurde der Auftraggeber und Auftragnehmer korrigiert
Abmessung
Bei den Kanaldeckeln, Schächte und Fahrleitungsmast (3 Punkte) wurde Länge und Breite für die Abmessung konfiguriert
Beschriftung
Bei allen 2- und 3-Punkt-Symbole wurde die Verdrehung der Beschriftung auf Blattrand gesetzt
Schieber
Der Blockgröße vom Schieber wurde um die Hälfte verkleinert
Bezeichnung
Das Attribut „Bezeichnung“ wurde für die Objekte Schacht, Video, etc. gesetzt und mit den jeweiligen Defaultwerten befüllt. Es kann jederzeit bearbeitet werden.
Fahrleitungsmast (1 Punkt)
Die Einheit für Länge und Breite wurde auf cm korrigiert
Mapping
Das Mapping wurde wegen der Vereinigung der 1-Punkt-Symbole und Vermessungspunkte aktualisiert.

Dateien und Verzeichnisse

Abhängig davon, ob Sie die Konfiguration mit GeoMapper oder GeoDesigner verwenden, unterscheidet sich der Basispfad, in welchem die Dateien abgelegt werden.
Wenn nicht gesondert angegeben, gelten die Dateien für beide Produkte.

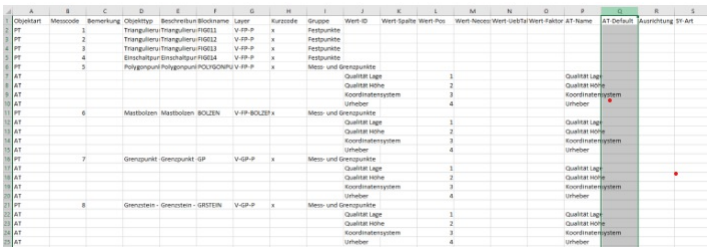
Konfiguration ÖBB

\ProgramData\rmDATA\...\Templates\ProjectTemplates	
AT-OeBB und Profile.projecttemplate	Vorlage für die Konfiguration ÖBB inkl. Profile
\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Printing	
AT_OeBB*.Printlayout	Vorlagendatei für rmDATA GeoMapper mit speziellen Blockdefinitionen für die Planvorlagen
AT_OeBB Printlayout.dwg	Vorlagendatei für rmDATA GeoMapper mit speziellen Blockdefinitionen für die Planvorlagen.
AT_OeBB Plotfarben.plotstyle	Definition der Plotstile (bei Verwendung der Darstellungen nicht notwendig)
\ProgramData\rmDATA\GeoDesigner\Templates\Printing	
AT_OeBB Printlayouts.dwg	Planvorlagen fpr rm DATA GeoDesigner in verschiedenen Formaten im ÖBB-Plankopf
\Program Files\rmData\...\Support\Documentation	
AT_OeBB_Messcodes_Codegrafik.doc	Beschreibung der Messcodes für rmGEO/CodeGrafik
AT_OeBB_Messcodes_Codegrafik_alt.doc	Beschreibung der Messcodes für rmGEO/CodeGrafik alt
AT_OeBB_Objektkatalog.geodb3	enthält für rmData GeoMapper eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration
AT_OeBB_Objektkatalog.dwg	enthält für rmData GeoMapper eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration
AT-OeBB_Handbuch.pdf	Dieses Handbuch für die Konfiguration ÖBB
ProgramData\rmDATA\Shared\CodeGrafik	
AT_OeBB.csv	Definition der Messcodes über Objektart, -typ, Layer usw.
AT_OeBB.dxf	dazugehörige DXF-Datei
\ProgramData\rmData\...\Configurations	
AT_OeBB.config	Konfigurationsdatei für die Fachschale ÖBB
AT_OeBB.dwg	Prototypzeichnung für die Fachschale ÖBB
AT_OeBB_Profile.config	Konfigurationsdatei für die Profildarstellung
AT_OeBB-Profile.dwg	Prototypzeichnung für die Profildarstellung
%WinDir%\Fonts	
RomanD.ttf	Schriftarten, die von der Konfiguration verwendet werden
RomanS.ttf	
Simplex.ttf	
Txt.ttf	
ISOCPEUR	Die Schriftart ISOCPEUR, die mit GeoMapper/GeoDesigner installiert wird, wird ebenfalls verwendet.
\ProgramData\rmDATA\...\TransferSettings	
AT-OeBB_DWG-Mapping	Mappingdatei für den Import von DWG-Daten
\ProgramData\rmDATA\...\Scripts	
AT-OeBB Höhenübernahme Gleisachspunkte	die Höhen werden von Schienenpunkten (niedrigste Schiene) auf die Gleisachspunkte und der Gleisachse übertragen
AT-OeBB Pfeilgrundstücke	Grundstücke mit Hinweislinie werden auf Ursprung gesetzt
AT-OeBB Metadatenblock	zum Ausfüllen des Metadatenblocks (wird automatisch gestartet)
AT-OeBB Prüfung Punkttypen bei Linienzügen	Prüfung des richtigen Punkttyps beim Linienzug
AT-OeBB Korrektur Punttypen bei Linienzügen	Prüfung und Korrektur des richtigen Punkttyps beim Linienzug
AT-OeBB Prüfung und Löschung von Punkten mit gleicher ID	Prüfung und Löschung bei gleichen "Detailpunkte" (siehe Punkt 8)

Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik

Für das Hochzeichnen der Bestandsaufnahme aus rmGEO nach GeoMapper steht eine csv-Tabelle zur Verfügung.
Wenn Sie Attribute wie Qualität, Koordinatensystem und Urheber automatisiert befüllen möchten, ohne diese Werte für jeden Punkt

am Messgerät zu codieren, können Sie die Datei AT_OeBB.csv anpassen.
Ergänzen Sie dazu in allen betroffenen Zeilen in der Spalte „AT-Default“ die für Ihr Projekt zutreffenden Werte, z.B.



ⓘ Nutzen Sie bitte die aktuelle rmGEO-Version. Bei älteren rmGEO-Versionen (bis zu Version 4.15) konnten die Attribute zu 3-Punkt-Symbolen nicht übertragen werden.

Objektgruppen

Über den Filter im Objektmanager kann im GeoMapper eine Vorauswahl über nachfolgende Objektgruppen getroffen werden. Dabei wird keine Unterteilung zwischen Punkten, Linien, Flächen, … getroffen, sondern rein thematisch unterteilt.

Oberbau

Diese Objektgruppe stellt all jene Objekte zur Verfügung, welche unmittelbar mit den Gleisen zu tun hat.

Hochbau

Diese Gruppe ist für das Erstellen von Gebäuden im Allgemeinen gedacht.

Tiefbau

Diese Gruppe beschreibt Objekte, die für die Tiefbauweise gedacht sind, nämlich jene, die unter der Erdoberfläche bzw. unter der Ebene von Verkehrswegen liegen, sowie von Brücken.

Natur

Hier finden Sie alle Objekttypen, die für die Aufnahme des Naturbestands zulässig sind.

SFE

Dieser Abschnitt enthält alle nötigen Punkttypen, Signale, usw., welche in den Bereich Sicherungs-, Fernmelde- und Elektrobetriebstechnik (SFE) fallen.

Lärmschutz

In dieser Gruppe finden Sie alle Elemente für den Lärmschutz wie Lärmschutztür, Lärmschutzwand und Lärmschutzwall.

Leitungen und Einbauten

Diese Gruppe liefert alle erforderlichen Objekte für die Darstellung von Leitungen (unter anderem für Telekommunikation, Wasserversorgung oder Eisenbahn) und Einbauten (z.B. Telefonzelle, …)

Kataster

Diese Objektgruppe beinhaltet eine ausgewählte Zusammenfassung der wichtigsten Katasterelemente (Fest-, Grenz, Staatsgrenzpunkte, Grenzen, Zugehörigkeiten von Flächen, Grundstücke, Benützungsabschnitte, sonstige Symbole wie Kirche, Friedhof, …)

Lieferung

Damit die Lieferung der Schnittstelle entspricht, muss vor dem Export in eine DWG-Datei die Darstellung auf „Lieferung“ geändert werden:



Durch diese Umstellung wird die Darstellung der Objekte an die Definition der Schnittstelle angepasst.
Starten Sie den „Exportmanager“
Wählen Sie "Daten als ÖBB DWG Datei exportieren" und klicken Sie auf [Fertigstellen]

> ⓘ Der Export soll auch dann durchgeführt werden, wenn Sie mit GeoDesigner arbeiten, damit alle GeoDesigner-Daten aus der Datei entfernt werden (Dateigröße verringert sich) und damit die Datei den Schnittstellenvorgaben (u.a. Dateiformat, Alle Definitionen aus der Vorlagendatei) entspricht.

Profile

rmDATA GeoMapper

Wenn (auch) Profile in einem Projekt dargestellt werden sollen, muss die Projektvorlage AT - OeBB und Profile.projecttemplate verwendet werden. Mit dieser Projektvorlage werden die Einstellungen für den Lageplan und die Profildarstellung gesetzt.
In der Profildarstellung können zusätzliche Objekte gemäß dem Pflichtenheft der ÖBB (Maste, Lichtraumprofile, Schwellen, etc.) eingefügt werden.
Da ab GeoMapper 2.7 auch für Profile ein Zeichnungsmaßstab verwaltet wird, werden die Profile beim Export nach AutoCAD im Naturmaß dargestellt, d.h. Entfernungen können in der Profildarstellung ohne Berücksichtigung eines Maßstabsfaktors gemessen werden.
Für den Export ins DWG-Format gemäß der Schnittstelle muss der Objekttyp der Profildarstellung auf „Profil Lieferung“ geändert werden.

Bekannte Einschränkungen

Basislinienbemaßungen
Basislinienbemaßungen sind im Pflichtenheft nicht vorgesehen. Falls Sie diese im Projekt eingefügt haben, kommt es bei der Prüfung zu einem Fehler.
DWG Mapping
Bei dem DWG Mapping werden die folgenden Objekte nicht korrekt gemappt und müssen händisch nachgearbeitet werden: Gittermast (3 Punkte), Fernsprechbude, Kanaldeckel (3 Punkte), Telefonzelle und Telefonzelle doppelt.

Skript: Prüfung und Löschung von Punkten mit gleicher ID

Durch das Aktualisieren von der neuen Konfiguration 2021.4, werden die 1-Punkt-Symbole und deren dazugehörigen Vermessungspunkte in ein Objekt vereinigt. Dadurch bleiben die alten Vermessungspunkte bestehen und können mit Ausführen dieses Skriptes gelöscht werden.

Post Versionsinformation

Allgemeines

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der
Allgemeinen und besonderen technischen Bestimmungen für die Vermessung und Dokumentation von linientechnischen Telekommunikationsanlagen, Version 06.01
erstellt. Mit Hilfe dieser Konfiguration erstellen Sie Pläne über Vermessungen gemäß dieser Verordnung.

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2018.3**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2018.3**

Version 2018.1 von Oktober 2018

Anpassungen für GeoMapper und GeoDesigner mit Darstellungsmanager
Die Konfiguration wurde angepasst, sodass die Möglichkeiten des Darstellungsmanagers von GeoMapper und GeoDesigner optimal genutzt werden können.
Es wurden alle Filter nach Objektgruppen entfernt, da man die Sichtbarkeit jetzt komfortabler über den Darstellungsmanager schalten kann.
Dateivorlagen

Die Dateivorlagen wurden auf den letzten Stand gebracht.
CodeGrafik

Der Code für die Eingabe vom rechten Winkel nach links wurde auf 44 geändert und für den rechten Winkel nach rechts auf 66. Damit können Sie die rechten Winkel am Messgerät leichter eingeben.

Bekannte Einschränkungen in Version 2018.1

Export nach DWG
In GeoMapper Version 1.4 ist ein DWG-Export im Format 2007, 2010 und 2013 möglich. Ein Export ins Format AutoCAD 12 ohne Header ist nicht verfügbar.
Kein Blattschnitt
Ein Export der Daten, aufgeteilt nach Mappenblättern, ist derzeit nicht möglich.
Blockdefinitionen
Die Blockdefinitionen wurden aus der Prototypzeichnung für den Maßstab 1:200 übernommen. Eine Verwendung von mehreren Prototypzeichnungen für unterschiedliche Maßstäbe wird derzeit nicht unterstützt.

Dateien und Verzeichnisse

Folgende Dateien werden mit dem Setup installiert:

GeoMapper/GeoDesigner_Verzeichnis Configurations	
AT_Post_Anhang_A.config	Konfiguration für das Erstellen von versionierten Vermessungsplänen
AT_Post_Anhang_A.dwg	Prototypzeichnung mit Block-, Layer- und Textstildefinitionen
GeoMapper/GeoDesigner_Verzeichnis Documentation	
AT_Post_Anhang_A_Objektkatalog.geodb3	GeoMapper-Projektdatei mit Darstellung aller Objekttypen
AT_Post_Anhang_A_Handbuch.doc	Diese Dokumentation
GeoMapper/GeoDesigner-Verzeichnis Templates\Projecttemplates	
AT-Post_Anhang_A.projecttemplate	Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für die Bestandsdokumentation
GeoMapper/GeoDesigner-Verzeichnis TransferSettings	
AT-Post_Anhang_A_DWG-Mapping	Konvertierungstabelle für die Übernahme von Daten im DWG-Format
Gemeinsames VerzeichnisCodeGrafik	
AT-Post_Anhang_A.csv	Messcodezuordnungsdatei für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik
AT-Post_Anhang_A.dxf	Prototypzeichnung für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik nach DWG/DXF
AT-Post_Anhang_A_verdeckt.txt	
Unterverzeichnis Leica/Trimble/Topcon	Messgerätetabellen für die unterschiedlichen Messgeräte.

TBO

Versionsinformation

Allgemeines

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der
Tiroler Bauordnung 2011 der
Planunterlagenverordnung 1998 und der
Anlage 3 zur Plangrundlagen- und Planzeichenverordnung
erstellt.

Die Konfiguration dient zum Erstellen von Lageplänen für das Bauansuchen gemäß §24 der Tiroler Bauordnung (TBO).

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2022.1**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2022.1**

Version 2018.1

Die Dateivorlage wurden auf den letzten Stand gebracht.

Dateien und Verzeichnisse

GeoMapper Konfiguration TBO

\Templates\ProjectTemplates	
AT – Teilungsplan_TBO.projecttemplate	GeoMapper-Vorlage für die Konfiguration TBO in Kombination mit Teilungsplan_AT
\Templates\Printing	
AT – TBO *.Printlayout	Planvorlagen in verschiedenen Formaten mit Plankopf für Lagepläne
AT - TBO Printlayout.dwg	Vorlagendatei für die Printlayouts
\Documentation	
TBO_Objektkatalog.geodb3	enthält eine Darstellung aller Objekte der Konfiguration
GeoMapper_TBO_Handbuch.pdf	Dieses Handbuch für die GeoMapper-Konfiguration TBO
\Configurations	
TBO.config	Konfigurationsdatei für die Konfiguration TBO
TBO.dwg	Prototypzeichnung für die Konfiguration TBO

Allgemeine Informationen

Die Konfiguration TBO ist daraufhin ausgelegt, gemeinsam mit der Konfiguration Teilungsplan_AT eingesetzt zu werden. Die Konfiguration enthält daher keine Katasterobjekte und keine Naturbestandsobjekte, die nicht für das Erstellen des Lageplans für das Bauansuchen benötigt werden.

Objektgruppen

Für die TBO-Objekte wurde pro Objektklasse (Punkte, Flächen, Linien) jeweils eine Objektgruppe angelegt. Die Objektgruppenbezeichnungen beginnen alle mit TBO_, sodass die TBO-Objekte einfach gefunden werden können.
Im Objektmanager kann die Anzeige durch Auswahl der Konfiguration auf die TBO-Objekte eingeschränkt werden:

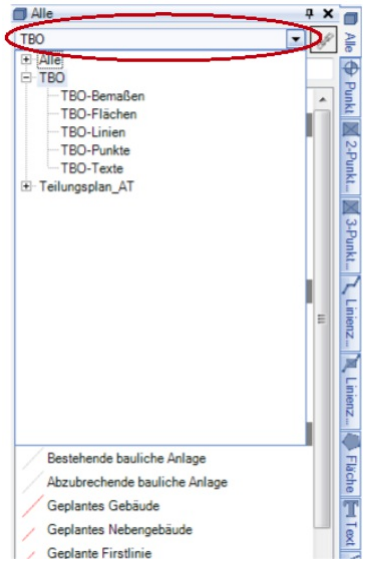


Abbildung 1: Durch Auswahl der Konfiguration TBO werden im Objektmanager nur noch die Objekte für den Lageplan für das

Bauansuchen angezeigt.

Darstellungen

Die Darstellungen sind an die Konfiguration Teilungsplan_AT angepasst.

Hinweise für die Planerstellung

Die **Abstandslinien** für 5- und 15-m-Nachbarn werden über den Objektmanager – Rechtsklick auf den entsprechenden Linienzug – Mit Puffer erzeugen eingefügt. Da der Puffer üblicher Weise auf Basis von Grundstücken erstellt wird, muss beim betroffenen Grundstück die Fläche berechnet sein, bevor die Abstandslinien eingefügt werden.
Zur Beschriftung der Abstandslinien gibt es jeweils ein entsprechendes Linienzugsymbol.

Randbegleitende Signaturen für bestehende, geplante oder abzubrechende bauliche Anlagen stehen als Flächenobjekt zur Verfügung. Wenn die Fläche deckungsgleich mit einer bestehenden Fläche ist, kann diese durch die Option „Flächenwahl“ im Einfügebefehl selektiert werden. Somit muss die Umfahrung nicht nachgezeichnet werden.
Alternativ kann auch bei bestehenden Flächenobjekten (Grundstücken, Benützungsabschnitten) über den Eigenschaften-Manager die Signatur gesetzt werden.
Die Absteckpunkte sowie die Linien für geplante bauliche Anlagen besitzen ein Attribut für die **Ebene (Geschoß)**. Dieses Attribut kann für das Filtern nach bestimmten Ebenen verwendet werden.

Teilungsplan

Versionsinformation

Hinweise

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der **"Vermessungsverordnung 2016 (VermV), in der Fassung vom 01. Oktober 2018"** erstellt. Mit Hilfe dieser Konfiguration erstellen Sie Pläne über Vermessungen gemäß dieser Verordnung.

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2025.1**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2025.1**

Änderungen in Version 2025.2

Koordinatenverzeichnis für den strukturierten Plan

Triangulierungspunkte werden jetzt zuerst nach ÖK-Nummer und dann nach Punktnummer sortiert ausgegeben.
Diverse Korrekturen im Zusammenhang mit im Assistenten neu hinzugefügten Rubriken.
Mit der Funktion *PDFs zusammenfügen* können für die strukturierte Einbringung mehrere PDFs zu einer Datei im Format PDF/A-1b zusammengefügt werden.

Grundeinlöse Steiermark:

Es steht ein neuer Export für die Ausgabe der notwendigen Daten aus einem Teilungsplan zur Verfügung (Trennflächenverzeichnis, Geometriedaten).

Korrektur Texthöhe "Sonstiger Punkt"

Für eine bessere Unterscheidung wurde die Texthöhe für das Attribut Stabilisierung vom "Sonstigen Punkt" auf 1 geändert.

Hinweislinie

Die Mindestdistanz für Hinweislinien wurde für Festpunkte korrigiert.

Änderungen in Version 2025.1

Netzbild

Gruppe Netzbild

Ein Gruppenobjekt "Netzbild" wurde ergänzt. Damit kann man Objekte vom Netzbild zusammenführen und schneller bearbeiten. Die Gruppe "Netzbild" wird auch bei der Berechnung automatisch eingefügt. Die Gruppe kann über die "Schnellsuche" und durch "Exklusiv einblenden" im Darstellungsmanager gefunden werden.

alle Netzbildobjekte

Alle Objekte vom Netzbild werden auch in der Darstellung "Skizze" angezeigt.

Klassenattribut "Bemerkung"

Das Klassenattribut "Bemerkung" wurde ergänzt, um Anmerkungen im Koordinatenverzeichnis zu erfassen.

Änderungen in Version 2024.3

DKM

DKM-Import

Die notwendigen Dateien für den DKM-Import werden nicht mehr mit GeoMapper installiert, sondern mit der Fachschale Teilungsplan.

Änderungen in Version 2024.2

Konfiguration Kataster

Grundstück Grenzkataster DKM

In der DKM-Darstellung wurde die Unterteilungsnummer zu groß dargestellt.

Grenzen

Bei Grenzen wurde der Wert "Einbindung Kataster, nicht messbar" aufgeteilt in 2 Werte:
Einbindung Kataster
nicht messbar

> ⓘ Grenzen, bei denen das Attribut auf "Einbindung Kataster, nicht messbar" gesetzt war, erhalten bei einem Update der Konfiguration automatisch den Wert "Einbindung Kataster".

Q-Plan

Eine Grenze mit dem Status "Einbindung Kataster" wird strichpunktiert dargestellt.

Änderungen in Version 2024.1

Version 2024.1.2

Konfiguration Kataster - Q-Plan

Korrektur bei der Kennzeichnung der Grenzpunkte

Qualitätssicherung

Menü Check

Die Prüfung, ob es verwaiste Grenzpunkte gibt, kann direkt im Menü gestartet werden.

Dateivorlagen

Höhe von neuen Stützpunkten

Per Default wird die Höhe nicht auf bestehende Segmente interpoliert.

Konfiguration Kataster

neu vermarkter Punkt

Ein neu vermarkter Grenpunkt wird in der Teilung, auch wenn er gelöscht wurde, mit rotem Kennzeichen und "x" dargestellt

Einbindungslinie

Eine Grenze mit dem Status "Einbindung Kataster, nicht messbar" wird - abgesehen von der Ansicht "Berichtigung" - strichliert dargestellt.

Sonstige Linie und Sonstige S-Klammer

Zur besseren Unterscheidung werden diese Objekte mit der Farbe 8 und damit heller als bisher dargestellt. Außerdem liegt die Linie unterhalb des Linienzugs "Gebäudegrenze (Hausgrenze)"

Nutzung fließendes Gewässer

Das Symbol kann direkt beim Einfügen passend ausgerichtet werden.

Konfiguration Varianten

Texte

Die Varianten-Texte wurden umbenannt, damit der Objekttyp-Name klar das Wort "Text" enthält.

Bemaßungen

Die Bemaßungen sind korrekt eingefärbt.

Änderungen in Version 2023.4

Konfiguration Varianten

Trennstücke

Die Varianten-Trennstücke werden auch mit den gelöschten Grenzen begrenzt.

Skripts

AT-Teilungsplan – Verwaiste Grenzpunkte selektieren

Die verwaisten Grenzpunkte werden automatisch in der Tabellenansicht angezeigt.

Änderungen in Version 2023.3

Konfiguration

Objektgruppe Netzbild

Die Objektgruppe umfasst auch die Netzbildseiten.

Q-Plan

Die Darstellung der Grenzpunkte im Q-Plan berücksichtigt das Attribut „neu vermarkt“ analog zur Ansicht Berichtigung.

Skripts

Skripts

Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.

Änderungen in Version 2023.1

Skripts

AT - Teilungsplan - Verwaiste Grenzpunkte selektieren.py

Wenn Grenzen gelöscht wurden, kann man mit dem Skript prüfen, ob die zughörgen Grenzpunkte ebenfalls alle entfernt wurden.

Änderungen in Version 2022.4

Kataster und Lageplan

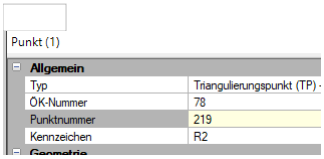
Die Konfiguration wurde leicht überarbeitet. Die Bemaßungen liegen in der Anzeigereihenfolge über den Linien und die Darstellung der Punktnummern von EPs und TPs wurden angepasst.

Änderungen in Version 2022.3

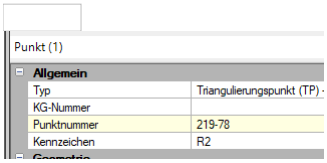
Triangulierungspunkte

Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor

und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berückschtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.
Im Eigenschaftsmanager wurde die Punktnummer so dargestellt:



In der neuen Konfiguration mit dem aktuellen DKM-Import sehen Sie die Punktnummer auf diese Weise:



Wenn Sie die Konfiguration aktualisieren, dann
brauchen Sie bei aktiver, automatischer rmGEO-Verbindung nur einmal nach rmGEO wechseln, damit die Punktnummer richtig gestellt wird
bei aktiver, manueller rmGEO-Verbindung starten Sie den Abgleich. Löschen Sie in diesem Dialog die Triangulierungspunkte in der Grafik und übernehmen Sie die Punkte aus rmGEO. Auch dann werden die Nummern wieder korrekt dargestellt.
sonst ändern Sie die Punktnamen manuell oder nutzen Sie das mitgelieferte Beispielsskript "AT - Kataster-Konfiguration Update 2022-3 Triangulierungspunkte umbenennen.py"

CodeGrafik

In den Dateivorlagen ist die Messcodezuordnungstabelle bereits eingetragen.

Änderungen in Version 2021.3

Grundstücksnummern in der Darstellung DKM
Um der DKM-DXF-Schnittstelle zu entsprechen, wurde die Schriftgröße der Grundstücksnummern in der Darstellung DKM von 3 auf 2 geändert.
Zeichnungsmaßstab
In GeoDesigner wird in der Planvorlage der Maßstab automatisch gesetzt
Korrektur in den Konfigurationen beim Typ „Höhenlinien 10 m"
Die Höhenlinien waren ausgeblendet
Exakte Bemaßung
Es gibt für das Sperrmaß neue Objekttypen im Bestand für exakte Werte
Korrektur bei den Varianten
Die Flächenbeschriftung bei Trennstücken oder Grundstücksnummern wurden freigestellt.
CodeGrafik-Messcodetabellen
Beim Erstellen der Messcodelisten werden LI-DEF Zeilen für das Umdrehen und für das Ausrunden von Linienzügen eingetragen.
Korrektur beim „sonstiger Punkt (SO)"
Attributname wurde auf „Stabilisierung" geändert

Dateien und Verzeichnisse

Folgende Dateien werden mit dem Setup installiert:

Verzeichnis Configurations	
AT_Teilungsplan_Kataster.config	Konfiguration für versionierte Katasterobjekte
AT_Teilungsplan_Kataster.dwg	Prototypzeichnung mit Block-, Layer- und Textstildefinitionen
AT_Teilungsplan_Natur.config	Konfiguration für Naturbestandsdaten
AT_Teilungsplan_Natur.dwg	Prototypzeichnung für den Naturbestand
AT_Teilungsplan_Varianten.config	Konfiguration für Varianten in Teilungsplänen
AT_Teilungsplan_Varianten.dwg	Prototypzeichnung für Varianten
AT_Teilungsplan_Skizze.config	Konfiguration für Skizze
AT_Teilungsplan_Skizze.dwg	Prototypzeichnung für Skizze

Verzeichnis Documentation	
AT_Teilungsplan _Objektkatalog.geodb3	GeoMapper-Projektdatei mit Darstellung aller Objekttypen
AT_Teilungsplan _Objektkatalog.dwg	GeoDesigner-Projektdatei mit Darstellung aller Objekttypen

Verzeichnis Templates\Projecttemplates	
AT_Teilungsplan.projecttemplate	Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für Teilungspläne.
AT_Teilungsplan mit Varianten.projecttemplate AT_Teilungsplan mit Skizzen.projecttemplate	Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für Teilungspläne mit Varianten Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für Teilungspläne mit Skizzen

Gemeinsames Verzeichnis CodeGrafik	
AT_Teilungsplan.csv	Messcodezuordnungsdatei für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik
AT_Teilungsplan.dxf	Prototypzeichnung für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik nach DWG/DXF
AT_Teilungsplan.ptt	Punkttypzuordnungstabelle zum Zuordnen der Punkttypen gemäß Messcode
AT_Teilungsplan_alt.csv	Messcodezuordnungsdatei für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik, Codierungssystem wie in rmMAP
AT_Teilungsplan_alt.ptt	Punkttypzuordnungstabelle zum Zuordnen der Punkttypen gemäß Messcode, Codierungssystem wie in rmMAP
Unterverzeichnis Leica/Trimble/Topcon	Messgerätetabellen für die unterschiedlichen Messgeräte.

Funktionen

Funktionen

Durch Laden der Konfiguration Teilungsplan AT wird die Fachschale Teilungsplan aktiviert. Dadurch stehen Ihnen zusätzliche Funktionen zur Verfügung:

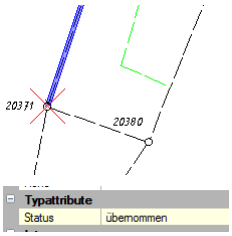
Funktion	Aufruf
Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren (Teilungsplan)	Menü Datei – Importmanager
Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren (Teilungsplan)	Menü Datei – Importmanager
Streichung bearbeiten	Kontextmenü und Multifunktionsleiste zu Linienzug
Version eines Objekts ändern	Eigenschaften-Manager
Trennstücke automatisch einfügen	Kontextmenü zu Flächen im Objektmanager
Trennstücke entlang einer Linie einfügen	Kontextmenü zu Flächen im Objektmanager
Teilungslinie einfügen	Kontextmenü zu Linienzügen im Objektmanager
Export nach rmKATOffice	Menü Datei – Exportmanager
Klassifizierung setzen	Menü Daten - Punktklassifizierung setzen
Betroffenes Grundstück	Kontextmenü und Multifunktionsleiste zu Fläche

Betroffene Fläche

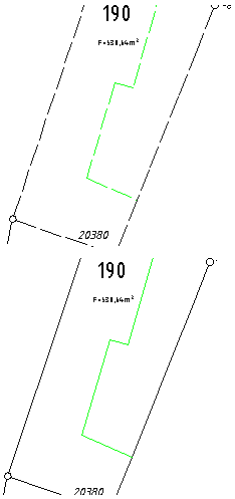
Ändern Sie den Status und die Darstellung von übernommen Grundstücksgrenzen.

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

ⓘ Nach dem Import von Basisdaten mittels des dafür vorgesehenen *DKM-Import (Teilungsplan)* besitzen Grundstücks- und Nutzungsgrenzen den Status *übernommen* . Diese *Übernommenen Grenzen* werden durch die Teilungsplan-Konfiguration *strichliert* dargestellt.



Mittels dieses Befehls können Sie auf einfachste Weise aus übernommenen *gegenständliche* Grenzen machen.
Wählen Sie die gewünschten Grundstücke bzw. Flächen in der Grafik.
Rufen Sie den Befehl über das Rechtsklick-Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste auf.
GeoMapper ändert den Status der die Fläche umgrenzenden Linienzüge von *übernommen* auf *gegenständlich* , wodurch die grafische Darstellung automatisch angepasst und die Grenzen *ausgezogen* dargestellt werden.



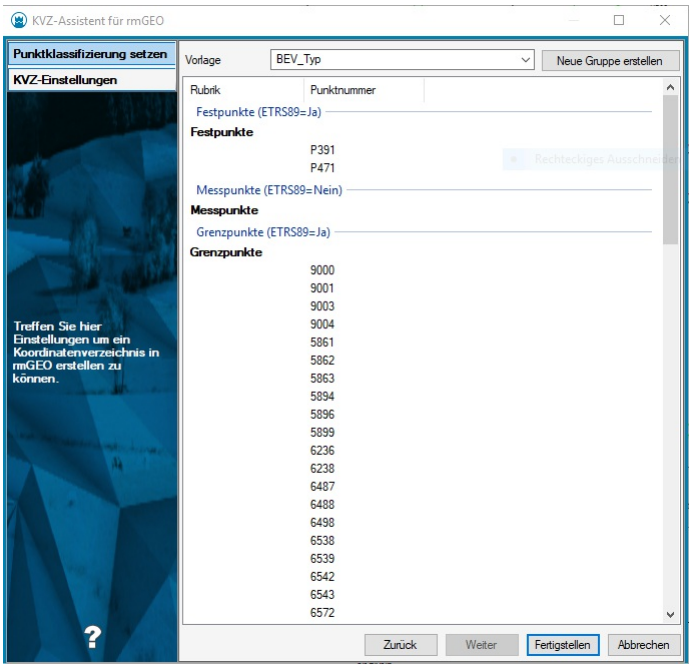
⚠ Diese Funktion setzt berechnete Flächen voraus. Es können keine Grenzen von nicht berechneten Flächen berücksichtigt werden.

KVZ-Assistent für rmGEO

Setzt die Klassifizierung für Punkte und bereitet die Daten für das Koordinatenverzeichnis in rmGEO auf.

Menu: [Daten / KVZ-Assistent für rmGEO]

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".



Gehen Sie wie folgt vor:
Beim Starten des Befehls wählen Sie
Punkte aus der Grafik,
alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder
alle Punkte
In der ersten Registerkarte können Sie die Punktklassifizierungen setzen
Bei den KVZ-Einstellungen werden alle gewählten Punkte aufgelistet
Diese können mittels Drag&Drop zwischen den Rubriken verschoben werden
Neue Rubriken können eingefügt werden
Der Name der Rubriken kann geändert werden
Mit Fertigstellen werden die Einstellungen an rmGEO übergeben und das Koordinatenverzeichnis kann gedruckt werden

Vorlagendateien

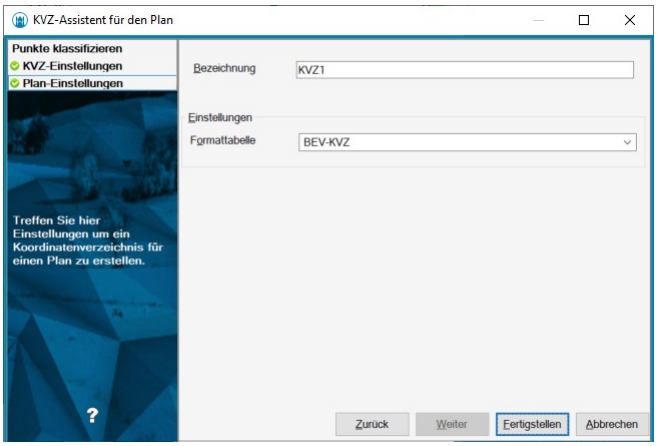
In einer Auswahlliste werden alle vordefinierten Vorlagen aufgelistet. Diese sind in Form von Dateien mit der Endung *.coordinatelist* in den Reports-Verzeichnissen abgelegt:
%ProgramData%\rmDATA\ GeoMapper Templates\Reports
%Firmenverzeichnis%\rmDATA\ GeoMapper Templates\Reports
%AppData%\rmDATA\ GeoMapper Templates\Reports
Aussehen der Datei:

```
RUBRIK=Festpunkte;Messpunkte;Grenzpunkte;Sonstige Punkte
ETRS89=Ja;Ja;Ja;Ja
FILTER=Filter_Festpunkte;Filter_Messpunkte_Filter_Grenzpunkte;Filter_Sonstige
```

KVZ-Assistent für den Plan

Setzen Sie optional die Punktklassifizierungen und bereiten Sie die Daten für die Ausgabe in einem Koordinatenverzeichnis auf.

⚠ Die Möglichkeit, die Punkte zu klassifizieren, gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".



Gehen Sie wie folgt vor:
Beim Starten des Befehls wählen Sie
Punkte aus der Grafik,
alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder
alle Punkte
In der ersten Registerkarte können Sie die Punktklassifizierungen setzen
Bei den KVZ-Einstellungen werden alle gewählten Punkte aufgelistet
Diese können mittels Drag&Drop zwischen den Rubriken verschoben werden
Neue Rubriken können eingefügt werden
Die Namen der Rubriken können geändert werden
In den Plan-Einstellungen wählen Sie eine eindeutige Bezeichnung für das neu zu erstellende Koordinatenverzeichnis und eine Formattabelle.
Aussehen der Formattabelle: Diese müssen die Dateiendung *.layouttable haben und sind in den Reports-Verzeichnissen abgelegt.
[Format]

```
Internal~Name =  1, 14, L, Punkt
Internal~East = 21, 33, R, 2, Y [m]
KVZÜberschrift = Koordinatenverzeichnis

[Textdarstellung]
KVZÜberschrift = Monospac821 BT, 4, 256
Gruppenüberschrift = Monospac821 BT, 2, 256
Spaltenüberschrift = Monospac821 BT, 2, 256
KVZText = Monospac821 BT, 2, 256
```

In der Sektion Format werden alle auszugebenden Informationen gewählt. Neben dem Attribut wird angegeben von welcher Spalte bis zu welcher Spalte der Text ausgegeben werden soll, ob (L)inksbündig, (R)echtsbündig oder (M)ittig, die Anzahl der Nachkommastellen und die Bezeichnung für die Spaltenüberschrift.

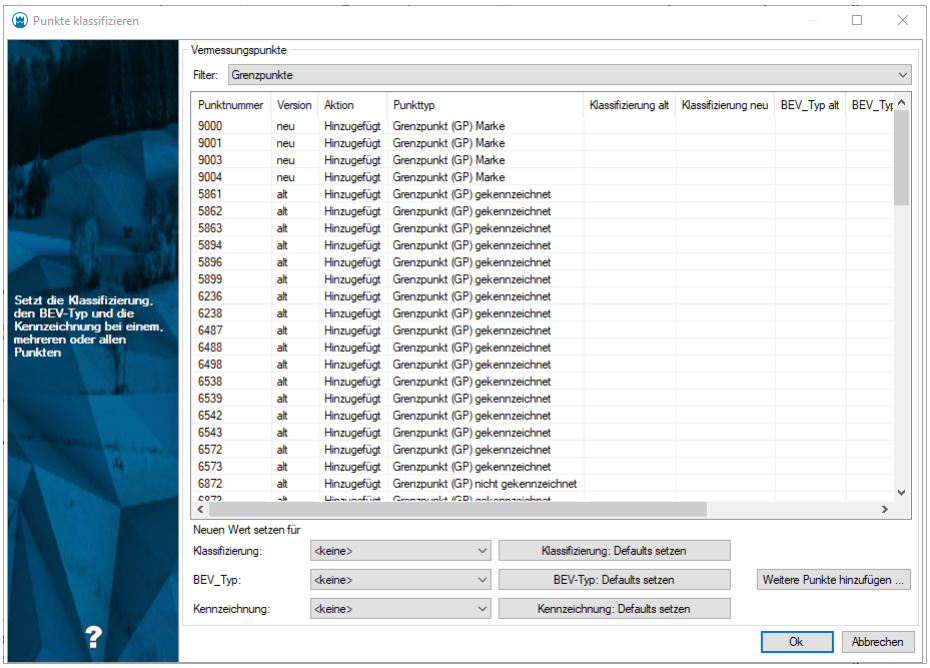
In der Sektion Textdarstellung kann man pro Zeilenart die Schriftart, die Texthöhe und die Farbe eingeben.

Punkte klassifizieren

Mit diesem Befehl können Sie die Attribute Klassifizierung, BEV-Typ und Kennzeichnung bei Punkten bearbeiten

Menu: [Daten / Punkte klassifizieren]

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".



Gehen Sie wie folgt vor:
Beim Starten des Befehls wählen Sie
Punkte aus der Grafik,
alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder
alle Punkte
Alle gewählten Punkte werden in der Liste im Dialog mit den aktuellen Attributwerten dargestellt.
Die gewählten Punkte werden mit dem markierten Filter eingeschränkt.
Mit Klassifizierung: Defaults setzen werden sinnvolle Werte für das Attribut "Klassifizierung" vorgeschlagen. Dabei werden folgende Werte gesetzt:

Wenn:	**wird gesetzt:**
Aktive Version ist **neu** und Punkt hat einen Vorgänger in Version **berichtigt** mit dem Wert **neu** oder **überprüft**	überprüft
Die Version des Punktes befindet sich in einer niedrigeren als die aktive Version	übernommen
Aktions des Punktes ist **gelöscht**	gelöscht
Aktions des Punkte ist **Hinzugefügt**	hinzugefügt (sofern noch kein Wert gesetzt war)
Punkt von der Gruppe **Grenzpunkte** ist **neu vermarkt**	überprüft (sofern noch kein Wert gesetzt war)
Punkt befindet sich in der Gruppe **Grenzpunkte mit Vermarkung**	überprüft (sofern noch kein Wert gesetzt war)

Mögliche Werte für die Klassifizierung sind:
<keine>
geändert
gelöscht
neu
überprüft
transformiert
übernommen
sonstige
Mit BEV-Typ:Default setzen wird die Grundeinstellung laut Konfiguration zu allen Punkten in der Liste gesetzt. Das ist auch für das Attribut "Kennzeichnung" möglich.
Selektieren Sie alle Punkte in der Liste, die Sie manuell ändern möchten und wählen anschließend den gewünschten Wert aus der Auswahlliste im unteren Bereich. Sofort nach der Auswahl wird der gewählte Wert für die gewünschten Punkte vorgeschlagen.
Nach Bestätigen mit Ok werden alle Punkte in der Liste mit dem neuen Wert versehen und protokolliert.

ⓘ Durch Doppelklick in eine Tabellenzeile zoomt GeoMapper zu dem Punkt im Zeichenbereich. Der Punkt wird selektiert.

ⓘ Mit Weitere Punkte hinzufügen ... können zusätzliche Punkte in die Liste aufgenommen werden

ⓘ Drücken Sie "Strg+A" um alle Punkte in der Liste zu selektieren

ⓘ Drücken Sie "Entf" um selektierte Punkte aus der Liste zu entfernen.

Streichen von Objekten

Mit diesem Befehl können Sie Objekte, die versioniert sind, streichen.

Menu: [Ändern / Streichen von Objekten]

⚠ Dieser Befehl steht in den Fachschalen "Teilungsplan Österreich", "Teilungsplan Luxemburg", "Teilungsplan Südtirol" und "Mutationsvorschläge Schweiz" zur Verfügung.

Der Befehl berücksichtigt nur Objekte, die versioniert sind und die nicht in der aktiven Version hinzugefügt worden sind.

Streichen von Objekten

Wählen Sie im Menü 'Ändern' --> 'Streichen von Objekten' .
Die Objektwahl kann vor oder nach Aufruf des Befehls erfolgen
Sollten keine Objekte selektiert worden sein, können jetzt Objekte selektiert werden.
Nach Fertig werden die Objekte gestrichen.
Anschließend können weitere Objekte selektiert werden.
Mit Fertig wird der Befehl beendet.

ⓘ Der Befehl kann auch im Kontextmünu oder über die Multifunktionsleiste geöffnet werden. Wenn ein Objekt ausgewählt wurde, welches gestrichen werden kann, wird der Befehl im Kontextmenü angezeigt.

Streichung bearbeiten

Mit diesem Befehl können Sie Streichungen bearbeiten.

Cmd: [Der Aufruf des Befehls erfolgt aus dem Kontextmenü] Next

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in den Fachschalen "Teilungsplan Österreich", "Teilungsplan Luxemburg" und "Mutationsvorschläge Schweiz".

Der Befehl hat drei Optionen:
Streichung hinzufügen
Streichung verschieben
Streichung löschen
wobei die Option "Streichung verschieben" nach Befehlsaufruf aktiv ist. Die jeweils nicht aktiven Optionen rufen Sie über das Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste auf.

ⓘ Der Befehl steht nur bei aktivierter *Fachschale Teilungsplan* zur Verfügung.

Streichung hinzufügen

Wählen Sie 'Streichung hinzufügen' um neue Streichungssymbole einzufügen.
Anschließend klicken Sie auf die Position des Linienzuges, auf der die Streichung eingesetzt werden soll.
Wählen Sie Fertig oder fügen Sie weitere Streichungen hinzu.

> ⓘ Der Abstand zur Ordinate wird aus der Konfiguration des jeweiligen Objekttyps übernommen.

Streichung verschieben

Um eine Streichung zu verschieben wählen Sie in der Multifunktionsleiste die Option 'Streichung verschieben'.
Anschließend wählen Sie die zu verschiebende Streichung aus.
Wählen Sie die Einfügeposition für die Streichung.
Wählen Sie Fertig oder verschieben Sie weitere Streichungen.

Streichung löschen

Um eine Streichung zu löschen wählen Sie in der Multifunktionsleiste 'Streichung löschen'.
Danach wählen Sie die nächstgelegene Position auf dem Linienzug-Segment.
Wählen Sie Fertig oder Löschen Sie weitere Streichungen.

> ⓘ Es muss zumindest eine Streichung pro Linienzug existieren, das letzte Streichungssymbol pro Linienzug kann daher nicht gelöscht werden.

Trennstücke einfügen

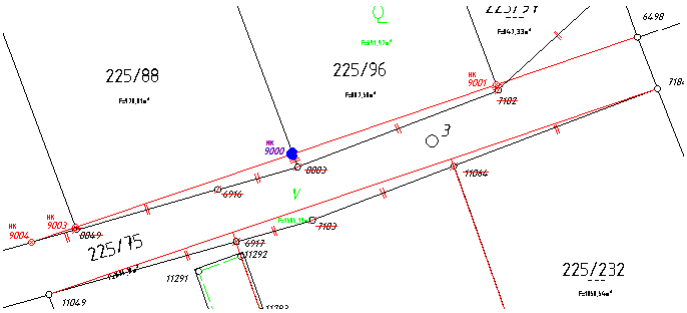
Trennstücke automatisch einfügen

Fügen Sie Trennstücke vollautomatisch auf Basis zweier Planversionen ein.

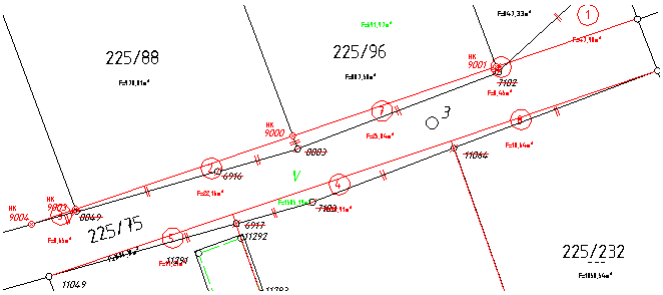
Menu: [Darstellungsmanager / Rechte Maustaste auf Typ des Trennstücks / Trennstücke automatisch einfügen]

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich" und "Mutationsvorschläge Schweiz".

Starten Sie den Befehl über das Kontextmenü.



GeoMapper ermittelt automatisch den Unterschied zwischen 2 Planversionen (neu hinzugefügte Grenzen, gelöschte Grenzen, etc.) und setzt die Trennstücke mit dem ausgewählten Objekttyp ein.



GeoMapper fasst die eingefügten Trennstücke übersichtlich aufbereitet im Arbeitsprotokoll zusammen. Es ist kein weiterer Eingriff

durch den Benutzer notwendig.

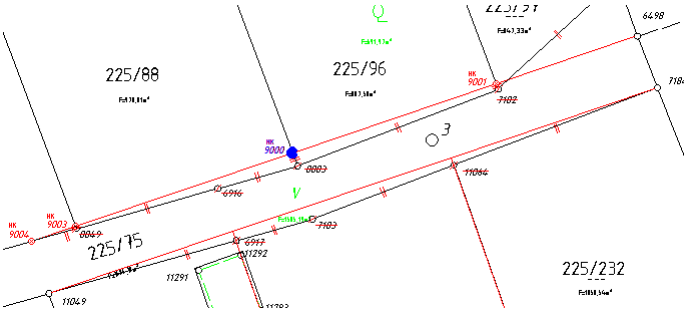
> ⓘ Die Vergabe der Trennstücksnummern erfolgt standardmäßig nicht geordnet. Um diese an einer Achse stationiert auszurichten, verwenden Sie bitte den Befehl Trennstücke entlang einer Linie einfügen.

Trennstücke entlang einer Linie automatisch einfügen

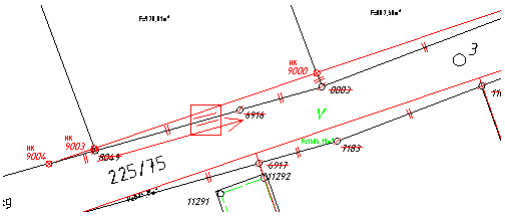
Fügen Sie Trennstücke vollautomatisch auf Basis zweier Planversionen in einer geometrisch vorgegebenen Reihenfolge ein.

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

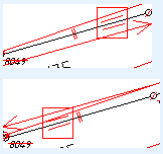
Starten Sie den Befehl über das Kontextmenü des gewünschten Objekttyps auf der Objektmanagerseite *Fläche* .



Zeigen Sie die Richtung der Achse für die aufsteigende Nummerierung durch Auswahl eines Linienzuges.



GeoMapper ermittelt automatisch den Unterschied zwischen 2 Planversionen (neu hinzugefügte Grenzen, gelöschte Grenzen, etc.) und setzt die Trennstücke mit dem ausgewählten Objekttyp nach Stationierung entlang der Ausrichtungsachse aufsteigend sortiert ein.
GeoMapper fasst die eingefügten Trennstücke übersichtlich aufbereitet im Arbeitsprotokoll zusammen. Es ist kein weiterer Eingriff durch den Benutzer notwendig.

> ⓘ Sie brauchen sich nicht um die ursprüngliche Zeichenrichtung der Achse kümmern. GeoMapper unterstützt Sie bei der Auswahl und zeigt während Sie die Maus über die Achse bewegen eine Vorschau in Form eines Richtungspfeils an. Die Richtung bestimmen Sie, indem Sie die Achse *vor oder nach der Mitte* anklicken.
>
> 

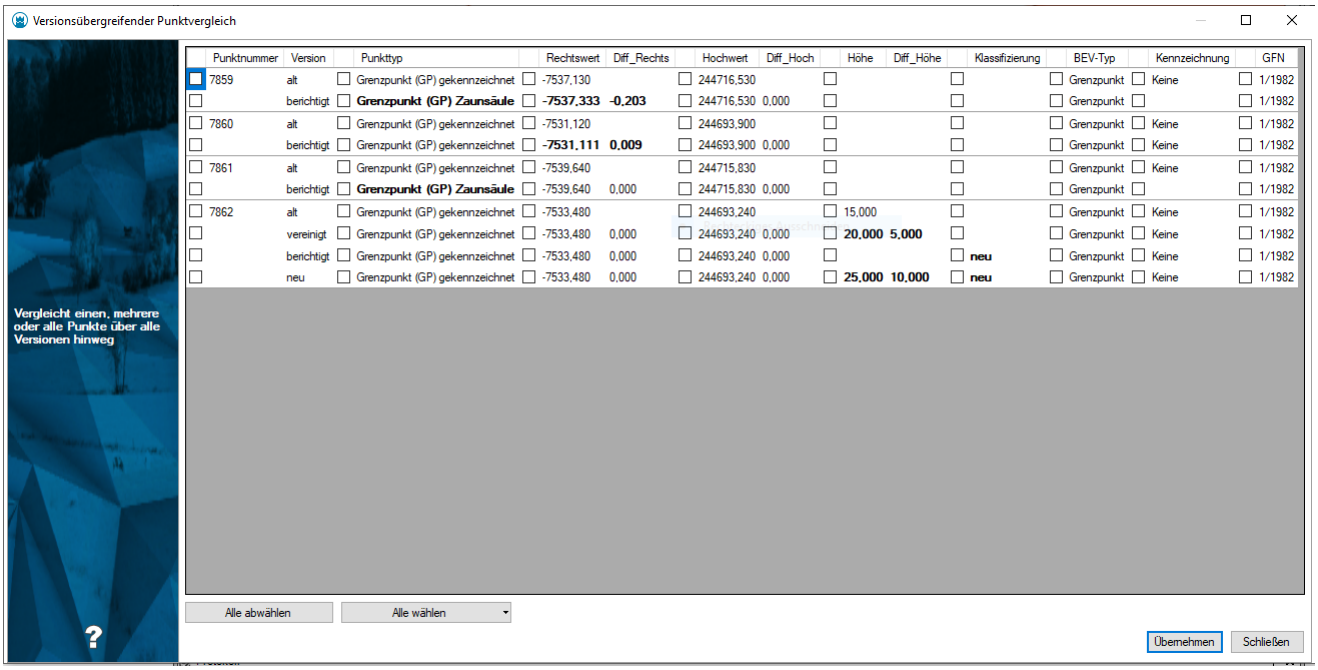
> ⓘ Sie brauchen sich auch nicht um die Länge der Achse zu kümmern. Falls die Achse zu kurz ist, dann wird der Schnittpunkt für die Stationierung in der Verlängerung der Achse berechnet - siehe Bespiel oben.

Versionsübergreifender Punktvergleich

Gegenüberstellung aller unterschiedlichen Punkte über alle Versionen hinweg.

Menu: [Daten / Versionsübergreifender Punktvergleich]

> ⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".



Gehen Sie wie folgt vor:
Beim Starten des Befehls wählen Sie
Punkte aus der Grafik,
alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer,
Polygonale Selektion oder
alle Punkte
Es werden alle Unterschiede über die Versionen hinweg aufgelistet. Die Differenzen zum niedrigsten Stand sind fett markiert. Durch Aktivieren der Checkboxes wird bestimmt, welche Werte verwendet werden. Im Kontextmenü können Spalten und Versionen ein- bzw. ausgeblendet werden.
Mit Übernehmen werden die Aktionen durchgeführt.

Vorgängerversion wiederherstellen

Mit diesem Befehl können Sie Objekte, die versioniert sind, wieder auf ihre Vorgängerversion zurücksetzen.

Menu: [Ändern / Vorgängerversion wiederherstellen]

> ⚠ Dieser Befehl steht in den Fachschalen "Teilungsplan Österreich", "Teilungsplan Luxemburg", "Teilungsplan Südtirol" und "Mutationsvorschläge Schweiz" zur Verfügung.

Der Befehl berücksichtigt nur Objekte, die versioniert sind und eine Vorgängerversion besitzen.

Vorgängerversion wiederherstellen

Wählen Sie im Menü 'Vorgängerversion wiederherstellen' .
Die Objektwahl kann vor oder nach Aufruf des Befehls erfolgen
Sollten keine Objekte selektiert worden sein, können jetzt Objekte selektiert werden.
Nach Fertig werden alle Objekte, die geändert werden, hervorgehoben.
Anschließend kann man sich Entscheiden ob die Änderung durchgeführt werden soll, oder nicht.
Mit Fertig wird der Befehl beendet.

Import Kataster und Darstellung von Grenzen

Mit den beiden Importen *Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren (Teilungsplan)* und *Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren (Teilungsplan)* werden alle Grenzen gemäß dem Zeichenschlüssel zur Vermessungsverordnung 2010 als übernommene Grenzen importiert und somit strichliert dargestellt.
In den Einstellungen zum Import kann jedoch ausgewählt werden, dass die Grenzen „gegenständlich“, also ausgezogen, dargestellt werden sollen.
Für alle Grenzen (Verwaltungs- Grundstücks- Gebäude- und Nutzungsgrenzen) ist für die Änderung der Darstellung das Attribut

„Status“ definiert. Je nach Status wird die Grenze mit einem anderen Linientyp dargestellt:

Status	Linientyp	Beispiel	Anmerkung
Gegenständlich	Continuous		Anhang zur VermV 2016 - Zeichen Nr. 29
Übernommen	Strichliert_4_-1		Zeichnen Nr. 30
Nicht messbar Einbindung Kataster	Strichliert_3_-0.5_1_-0.5		Zeichen Nr. 31 und 35
Strittig	Strichpunktiert_2_-1_0_-1		Zeichen Nr. 32
Ideell	Dot		

Darstellung von Grenzpunkten

Das Kennzeichen und die nähere Bezeichnung von neu gekennzeichneten Grenzpunkten sind gemäß der aktuellen Verordnung in rot darzustellen, andere gänzlich in der Farbe der jeweiligen Version/Ansicht (violett im Q-Plan, blau in der Mappenberichtigung). In GeoMapper/GeoDesigner wird diese Darstellung durch das Attribut „neu vermarkt“ und die jeweilige Aktion gesteuert:

neu	Q-Plan			Berichtigung			Teilung		
vermarkt	hinzugefügt	geändert	gelöscht	hinzugefügt	geändert	gelöscht	hinzugefügt	geändert	gelöscht
nein	violett (204)	schwarz (7)	schwarz (7)	blau (5)	schwarz (7)	schwarz (7)	rot (1)	schwarz (7)	schwarz (7)
ja	rot (1)	rot (1)	schwarz (7)	rot (1)	rot (1)	schwarz (7)	rot (1)	rot (1)	schwarz (7)

Beispiel: Ein Grenzpunkt, der in der Mappenberichtigung hinzugefügt wurde und nicht „neu vermarkt“ ist, wird in blau dargestellt. Ein solcher Punkt wurde in der Natur vorgefunden, war im Kataster aber noch nicht enthalten.

Weitere Befehle und Funktionen

Import eines Netzbildes von rmGEO

Netzbilder, die in rmGEO als DXF-Datei (Maßstab 1:1000) mit den Standard-Einstellungen exportiert wurde, können nach GeoMapper mit folgenden Mappingtabellen importiert werden
rmGEO_Netzbild_Mit-Punkten
rmGEO_Netzbild_Ohne-Punkte.
Starten Sie dafür den Import-Manager (Menü Daten) und wählen das Format „Daten aus Autodesk DXF Dateien importieren“.

Wenn Sie dies Festpunkte aus dem Festpunktanschluß bereits im GeoMapper-Projekt haben, verwenden Sie die Konvertierungstabelle *rmGEO_Netzbild_Ohne-Punkte*. Dadurch wird vermieden, dass Punkte doppelt nach GeoMapper importiert und mit einem Suffix dargestellt werden.

Beim Import sollten Sie auf der letzten Seite des Assistenten die Option „Nicht konvertierbare AutoCAD Objekte in die Grafik einfügen“ auf „Nein“ setzen. Sie erhalten dann eine korrekte und vollständige Darstellung des Netzbildes in GeoMapper.

Netzbild zeichnen

Für das Zeichnen eines Netzbildes stehen die entsprechenden Objekttypen im Objektmanager zur Verfügung.
Das Netzbild wird in allen Darstellungen (mit Ausnahme von „DKM“) angezeigt. Wenn Sie das Netzbild nicht sehen möchten, können Sie diese mit dem Filter „Netzbild ausblenden“ unsichtbar schalten.

Übernahme von Lageplänen

Wenn ein Lageplan mit der Konfiguration „AT Kataster“ erstellt wurde, und auf Basis dessen ein Teilungsplan gezeichnet werden soll, kann dies durch Änderung der Konfiguration ganz einfach bewerkstelligt werden.
Die Konfiguration „AT Kataster“ wird dafür über die Projekteinstellungen durch die Konfiguration „AT Teilungsplan“ ersetzt:
Anmerkung: Ein zusätzliches Laden (d.h. das Arbeiten mit 2 geladenen Konfigurationen „AT Kataster“ und „AT Teilungsplan“) ist nicht zu empfehlen, da dann alle Kataster-Objekte doppelt (einmal versioniert und einmal nicht versioniert) vorhanden sind. Dadurch kann es zu unerwartetem Verhalten kommen.

Ausblenden von Teilen des Plans

Objekte, die für den Teilungsplan nicht benötigt werden (Geländemodell, Naturbestand, …) können entweder durch den Darstellungsmanager unsichtbar geschalten werden oder einfach gelöscht werden.

Darstellung der Grenzen

Um die Darstellung der Grenzen zu ändern (übernommene Grenzen), verwenden Sie am besten auch einen Filter:
Mit dem Filter „Benützungsabschnittsgrenzen“ werden nur noch Grenzlinien angezeigt. Selektieren Sie diese. Über den Eigenschaften-Manager können Sie das Attribut „Status“ für alle ausgewählten Grenzen gemeinsam ändern.

Wechsel von AT Teilungsplan nach AT Lageplan (Kataster)

Wenn eine versionierte Konfiguration in einem Projekt durch eine nicht versionierte Konfiguration ersetzt wird, werden alle Versionierungsinformationen gelöscht. Es bleibt dabei die jeweils älteste Version eines Objekts erhalten, neuere Versionen werden verworfen.
Typattribute, die in der nicht versionierten Konfiguration vorhanden sind, werden in Objektattribute umgewandelt. Allenfalls definierte Wertelisten (z.B. für die Klassifizierung) gehen dabei verloren.

Varianten

Durch Einsatz der Konfigurationen „Varianten_AT“ können Sie im Plan verschiedene Teilungsvorschläge konstruieren. Wählen Sie einfach in den Dateieinstellungen die Dateivorlage „AT - Teilungsplan mit Varianten“.
Es stehen 5 Varianten für Teilungsvorschläge bereit. Jede Variante hat ihre eigenen Objekttypen für Grenzen, Flächen und Bemaßungen.
Bei der Verwendung von Varianten muss man beachten:
Zeichnet man Varianten ein, werden natürlich die bestehenden Grundstücksgrenzen unterbrochen.
Alte Grundstückgrenzen können nicht pro Variante unterschiedlich gestrichen werden.
Trennstücke können nicht pro Variante automatisch eingefügt werden.

Skizzen

Diese Konfiguration „AT_Teilungsplan_Skizze“ enthält Objekte, die in einer „Skizze“, z.B. für das Erstellen von Grenzbegehungsplänen oder nicht maßstäblichen Details, verwendet werden können.
Für das Erstellen von Skizzen ist die Fachschale „Verzerrte Darstellung“ Voraussetzung.

Teilungsplan Wien

Versionsinformation

Allgemeines

Die Konfiguration wurde als Ergänzung zur Konfiguration Teilungsplan AT erstellt. In der vorliegenden Konfiguration sind jene zusätzlichen Objekte, die für das Erstellen von Teilungsplänen in Wien notwendig sind, enthalten.

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2023.1**
rmDATA GeoDesigner ab Version **2023.1**

Änderungen in Version 2023.2

Konfiguration

Grundstückbeschriftung

Die Beschriftung der Grundstücke wurde nochmals verfeinert.

Änderungen in Version 2023.1

Konfiguration

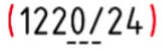
Grundstückbeschriftung
Die Beschriftung der Grundstücke wurde korrigiert.

Version 2020.3 von September 2020

Linienstile
Die Linienstile aus der shx-Datei werden korrekt dargestellt.
Darstellungsgruppen
Die Darstellungsgruppen wurden angepasst, damit die Objekte gleich wie in der Konfiguration Teilungsplan AT gruppiert sind.

Konfiguration

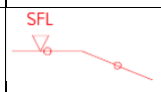
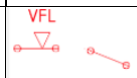
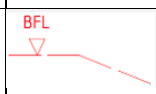
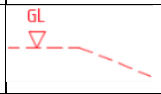
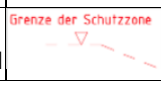
Folgende Objekte sind in der Konfiguration enthalten:
Flächen – Grundstücke



Die Grundstücke wurden um ein Attribut „geklammert“ erweitert. Wenn dieses Attribut einen Wert größer 0 hat, wird die Grundstücksnummer mit einer roten Klammer dargestellt. Der Wert des Attributs entspricht der Länge der Grundstücksnummer.

Flächen
abzutretende Fläche: an das öffentliche Gut abzutretende Grundfläche
einzubeziehende Fläche: in den Bauplatz einzubeziehende Grundfläche
zu erwerbende Fläche: von einem Dritten zu erwerbende und an das öffentliche Gut abzutretende Grundfläche
zu reservierende Fläche: für das öffentliche Gut zu reservierende Fläche
unverbaut zu bleibende Fläche: unverbaut zu bleibende und für den Nachbarbauplatz zu reservierende Grundfläche
Bauplatz: Randsolid für das Hervorheben von Bauplätzen

Fluchtlinien und weitere Linien

Objekt	Linientyp	Beispiel	Anmerkung
Baulinie	Continuous		
Straßenfluchtlinie	SFL		
Verkehrsfluchtlinie	VFL		
Grenzfluchtlinie	GFL		
Baufluchtlinie	GestricheltX2		
Grenzlinie	Gestrichelt2		
Keine Einfahrten	Continuous		Keine Ein- und Ausfahrten
Schutzzone	Strichpunktiert_2_-1_0_-1		Grenze der Schutzzone

Linienzugsymbole
Für die oben dargestellten Linien wurden Linienzugsymbole konfiguriert (siehe in den Beispielen oben)

Texte
Für die Darstellung der Bebauungsvorschriften steht ein Text mit Schrifthöhe 3 zur Verfügung

Bemaßungen
Bemaßungen für Sperr- und Breitenmaße sowie für die Darstellung der Parameter von Bögen wurden konfiguriert.

Linientypen

Drei der Fluchtlinien verwenden spezielle AutoCAD Linientypen, welche mittels einer SHX-Symboldatei definiert sind. Diese Symboldatei ist Bestandteil der Konfiguration und muss in einem Pfad abgelegt sein, auf den AutoCAD Zugriff hat. Gegebenenfalls muss eine nicht gefundene SHX-Symboldatei durch den Benutzer angegeben werden.

Projektübersicht
Versionsinformation

Hinweise

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2023.3**
rmDATA GeoWeb ab Version **2023.3**

Version 2023.3

Skripts

Skripts
Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.

Änderungen in Version 2020.1 (Februar 2020)

Allgemein

Neue Konfigurationen
Für die getrennte Ablage der Festpunkte und der Adressen gibt es eigene Konfigurationen.
Konfiguration Projektübersicht
Der Flächentyp „Projektgrenze“ wurde in „Projektgebiet“ umbenannt.

Ziel

Die Fachschale für Projektgebiete unterstützt Sie dabei, dass Sie in GeoWeb alle Ihre Projekte sehen. Bei neuen Aufträgen haben Sie damit sofort eine Übersicht, ob Sie in diesem Gebiet bereits gemessen haben und auf welche Festpunkte Sie zugreifen können.
In den nachfolgenden Kapiteln sehen Sie, wie Sie Ihre Projektgebiete am besten aufbereiten:
Projektübersicht erstellen
Übersicht der Festpunkte erstellen
Adressinformationen aufbereiten
DKM-Daten aufbereiten
Karte in GeoWeb erstellen

Projektübersicht erstellen

Vorbereitung

Legen Sie eine neue Datei mit der Dateivorlage „AT – Projektübersicht“ an.

Projektgebiete

Zeichnen Sie Ihre Projektgebiete ein oder setzen Sie einen Pin in Ihr Projektgebiet. Sie können weitere Projekte jederzeit auch später in GeoWeb ergänzen.

Übersicht der Festpunkte erstellen

Vorbereitung

Legen Sie eine neue Datei mit der Dateivorlage „AT – Projektübersicht Festpunkte“ an.

Festpunkte

Importieren Sie Ihre Festpunkte am einfachsten direkt aus rmGEO:
Rufen Sie den Importmanager auf
Wählen Sie den Import „Punkte aus rmGEO importieren“
Wählen Sie die rmGEO-Datei
Klicken Sie auf [Fertigstellen]
Wählen Sie die Punkte in rmGEO
Klicken Sie auf [Exportieren]

Adressinformationen aufbereiten

Vorbereitung

Legen Sie eine neue Datei mit der Dateivorlage „AT – Projektübersicht Adressen“ an.

Einlesen der Adressen

Auf http://www.bev.gv.at/portal/page?_pageid=713,2601271&_dad=portal&_schema=PORTAL finden Sie sämtliche Adressen von Österreich.
Entzippen Sie die Daten
Starten Sie das Skript „AT_Projektübersicht_BEV-Import-relationale Adressen“
Wählen Sie den Bereich in der Grafik, für den Sie Adressen importieren möchten

DKM-Daten aufbereiten

Vorbereitung

Legen Sie eine neue Datei mit der Dateivorlage „AT – Projektübersicht_DKM“ an.

Einlesen der DKM

Rufen Sie den Importmanager auf
Wählen Sie den Import „Daten aus Autodesk DXF-Dateien importieren“

> ⚠ Wählen Sie hier bewusst den DXF-Import und nicht den Import für DKM-Daten, weil für die Projektübersicht eine kompaktere Form der DKM-Konfiguration gestaltet wurde.

Wählen Sie die DKM-DXF-Datei aus
Wählen Sie das vorinstallierte Mapping „AT - Projektübersicht_DKM“ aus
Klicken Sie auf [Fertigstellen]

Karte in GeoWeb erstellen

Legen Sie eine neue Karte in GeoWeb an
Fügen Sie Basemap hinzu
Integrieren Sie die vorbereiteten Projekte für die Projektübersicht und die DKM.

VNE Objekterfassung

Versionsinformation

Allgemeines

In diesem Dokument werden alle Funktionen, Erweiterungen und Änderungen im Programm Konfiguration VNE Objekterfassung zusammengefasst, die in der Version 2021.2.2 hinzugefügt wurden.

> ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version *2023.4*

Version 2023.4

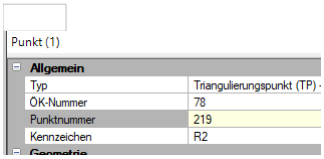
CodeGrafik

Die Messcodezuordnungstabelle wurde korrigiert.

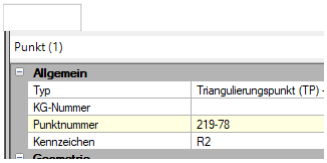
Version 2022.3 von Oktober 2022

Triangulierungspunkte

Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berückschtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.
Im Eigenschaftsmanager wurde die Punktnummer so dargestellt:



In der neuen Konfiguration mit dem aktuellen DKM-Import sehen Sie die Punktnummer auf diese Weise:



Wenn Sie die Konfiguration aktualisieren, dann
brauchen Sie bei aktiver, automatischer rmGEO-Verbindung nur einmal nach rmGEO wechseln, damit die Punktnummer richtig gestellt wird
bei aktiver, manueller rmGEO-Verbindung starten Sie den Abgleich. Löschen Sie in diesem Dialog die Triangulierungspunkte in der Grafik und übernehmen Sie die Punkte aus rmGEO. Auch dann werden die Nummern wieder korrekt dargestellt.
sonst ändern Sie die Punktnamen manuell oder nutzen Sie das mitgelieferte Beispielsskript "AT - Kataster-Konfiguration Update 2022-3 Triangulierungspunkte umbenennen.py"

Änderungen in Version 2021.2.2

Neues Objekt
Das Objekt „Hilfspunkt" wurde in der Konfiguration ergänzt
Korrektur
Alle Punkte „Vermessungspunkt VNE" haben auch das Attribut „Geometer"

Änderungen in Version 2021.2

Attribut

Das neue Attribut „Richtlinienkonformität" wurde ergänzt
Korrektur

Der Layername beim Attribut „AGWR" von dem Objekt „Bauflächenpunkt" wurde korrigiert
Neue Dateivorlage

Wenn Sie Ihre Datei mit der neuen Dateivorlage anlegen, dann erhalten Sie automatisch den Anzeigestatus "Lieferung - Naturbestandsdaten" und den Anzeigestatus "Lieferung - Wasserdaten". Wenn Sie diese mit dem Auge im Darstellungsmanager aktivieren, sind die entsprechenden Sichtbarkeiten passend für die Prüfung bei checkgeodata gesetzt.
Dateinamen

Die Konfigurationen und Dateien wurden umbenannt und beginnen jetzt durchgängig mit „AT"
Datenexport

Für den Export des Projekts in eine gewöhnliche DWG und Prüfung bei checkgeodata sind folgende Einstellungen zu verwenden:

Fachschalen Schweiz

Interlis

Versionsinformation

Allgemeines

> ⓘ Die notwendigen Dateien für die Interlis-Transfers werden mit den Setups **Fachschale CH-DE Gesamt** und **Fachschale CH-DE Lageplan** installiert.

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2024.1**
rmDATA GeoDesktop ab Version **2024.1**

Version 2024.1

Generischer Interlis-Import

Mit dem generischen Interlis-Import können Sie aktuell beliebige Daten von Interlis1 und Interlis 2 importieren. Dabei wird auch automatisch ein Grundgerüst für eine passende Konfiguration erstellt.
Siehe ...

Importmanager

Interlis Daten importieren

> ⚠ Für den Transfer ist eine Lizenzdatei der Firma Infogrips notwendig. Kopieren Sie diese Datei in das Verzeichnis "C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\iltools\user\license".

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen.

Interlis-Import

Aktive Darstellung für Import
Um die Positionen der Texte korrekt importieren zu können, wählen Sie eine Darstellung, in der für alle Daten entsprechende Objekttypen definiert sind.
Interlis-Mapping Datei
Diese Datei beschreibt die Konvertierung der Interlis-Daten in rmDATA GeoMapper Objekte.
Jede Zeile im ITF-Mapping führt einen Aufruf von iltools mit dem angegebenen Skript durch.

```
-script ...
```

Mit dem Paramter "script" wird das konkrete Skript angegeben. Dabei kann auf folgende Verzeichnisse zugegriffen werden:

```
<ILISCFG>
```

Das iltools-Verzeichnis liegt im Programmordner C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\iltools"

```
<RMDATACFG>
```

Die Transfer-Verzeichnisse von rmDATA GeoMapper, wie das Firmen- oder Programmverzeichnis.

```
-script "<ILISCFG>\AVKanton2Bund.cfg"
-script "<RMDATACFG>\CH - Amtliche Vermessung Bund nach rmDATA.cfg" -language DE -Kanton CH
```

Mit der ersten Zeile wird das kantonale Modell in das Bundesmodell umgewandelt. Mit dem Aufruf in der 1. Zeile wird das Bundesmodell eingelesen.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.
Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Generischer Interlis-Import

⚠ Für den Transfer ist eine Lizenzdatei der Firma Infogrips notwendig. Kopieren Sie diese Datei in das Verzeichnis "C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\iltools\user\license".

⚠ Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Generischer Interlis-Import".

Beim generischen Interlis-Import wird an Hand des Modells automatisch ein Mapping für den Import erstellt.
Mit diesen Mapping können Sie dann in Folge den Standard-Interlis-Import aufrufen.

Weiters erhalten Sie ein Grundgerüst für den Aufbau einer passenden Konfiguration.

Dateiauswahl

Modell
Das Modell (im Falle von Interlis 2 das Hauptmodell) für die ein Mapping generiert werden soll.
Dateiauswahl
Interlis-Daten für das Modell

Einstellungen

Hier können Sie weitere Export Einstellungen setzen.

Interlis-Import

Aktive Darstellung für Import
Um die Positionen der Texte korrekt importieren zu können, wählen Sie eine Darstellung, in der für alle Daten entsprechende Objekttypen definiert sind.
Mapping-Pfad
In dieses Verzeichnis werden die Mappings abgelegt.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:
Umbenennen : Die importiereten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.
Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.
Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.
Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.

> ⚠ Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Protokollierung

Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

> ⓘ Nach dem Import befindet sich im gewählten Mapping-Verzeichnis eine *.txt Datei. Mit dieser können Sie das Grundgerüst Ihrer Konfiguration erstellen.
>
> 1. Kopieren Sie den Inhalte der Textdatei in die Zwischenablage
> 2. Öffnen Sie den Konfigurationseditor
> 3. Aktivieren Sie im Menü "Ansicht" die Kommandokonsole
> 4. Drücken Sie in der Kommandokonsole auf Aus Zwischenablage einfügen
> 5. Speichern Sie die Konfiguration ab und fügen Sie sie in der Zeichnung dazu.

Exportmanager

Interlis CheckService

⚠ Für den Transfer ist eine Lizenzdatei der Firma Infogrips notwendig. Kopieren Sie diese Datei in das Verzeichnis "C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\iltools\user\license".

Einstellungen

Hier können Sie weitere Export Einstellungen setzen.
ITF-Mapping Datei: Mit dem Mapping werden die Daten in das passende Interlis-Modell exportiert. Diese Datei beschreibt die Konvertierung der Interlis-Daten in rmDATA GeoMapper Objekte. Siehe Interlis-Import
Einstellungen für Interlis-Checker
Benutzername / CheckService: z.B:

```
CHECKCH
```

Passwort / E-Mail:
E-Mail Bestätigung anfordern: Das Prüfergebnis wird neben der aktuelle geodb abgelegt, bzw. bei Mutationsgebieten im entsprechenden Mutationsordner. Wählen Sie "ja", wenn das Ergebnis zusätzlich per Mail erhalten möchten.
Zusätzliche Check Service-Parameter: Teilweise verlangen die Checks weitere Parameter. Wenn das der Fall ist, dann geben Sie diese hier an. Z.B.

```
Name=profile;Wert=conservation
```

Einstellungen für Interlis-Fehler-Import
Interlis Mapping-Datei: Auswahl des ITF-Mappings für den Import von Fehlern (z.B.

```
CH-DE - Errors nach rmDATA
```

)
Aktive Darstellung für Import: Der Import verlangt den Namen einer Darstellung
Nach dem Export wird im Hintergrund der Checker aufgerufen. Sie können in der Zwischenzeit weiterarbeiten.
Wenn der Check durchgelaufen ist, dann erhalten Sie einen Hinweis. Bei Fehlern können Sie wählen, ob Sie diese direkt in GeoMapper importieren möchten. Sie erhalten für jeden Fehler ein Fehlerobjekt, die Sie der Reihe nach abarbeiten können.

ⓘ Sollten Sie in der Zwischenzeit die Datei schließen, dann finden Sie Prüfergebnis dennoch direkt neben der geodb bzw. im entsprechenden Mutationsordner.

DMAV01

Allgemeines

Pro Beschriftungstext wird nur einmal die Textgröße importiert.
Beschriftungen werden nur exportiert, wenn sie in der Grafik visualisiert sind.

Themenspezifische Anmerkungen

Topic	Import	Export
LFP1	Ohne Symbolverdrehung	
HFP1		
LFP2	Ohne Symbolverdrehung	
HFP2		
LFP3	Ohne Symbolverdrehung	
HFP3		
Bodenbedeckung	Es wird nur die 1. Gebäudenummer gelesen	
Einzelobjekte	Es wird nur die 1. Objektnummer gelesen	
Höhen		
Nomenklatur		
Liegenschaften	Es wird die Grundoberfläche der Liegenschaft importiert, nicht der Tabelle Grundstück Grenzpunkt: Ohne Symbolverdrehung	
Rohrleitungen	Flaechenelement: Linienarten werden nicht importiert	
Nummerierungsbereiche		
Gemeindegrenzen	Hoheitsgrenzpunk: Ohne Symbolverdrehung	
Bezirksgrenzen		
Kantonsgrenzen		
Landesgrenzen		
Planeinteilungen		
TS Einteilung	Kein Import	Kein Export
Rutschgebiete		
PLZOrtschaft		
Gebaeudeadressen	Gebäudeeingang: Es wird jeweils nur der 1. LokalisationsName, der 1. Gebäudename und die 1. Gebäudebeschreibung gelesen Die Attribute Status und InAenderung werden nur vom Gebaeudeeingang, nicht aber von der Lokalstation gelesen. BenanntesGebiet: Es wird jeweils nur der 1. LokalisatioonsName gelesen Strassenstueck: Es wird jeweils nur der 1. LokalisationsName gelesen. Die Beschriftungen einer Strasse hängen nur an einem Stassenstueck.	
Planrahmen	Kein Import	Kein Export

Speziell in Freiburg (Fribourg)

Topic	Import	Export
Bodenabdeckung	ProiBoFlaeche: Linienarten werden nicht importiert	
Einzelobjekte	Flaechenelement: Linienelement: Linienarten werden nicht importiert	
Nomenklatur	Flurname: Linienarten werden nicht importiert	
Bezirksgrenzen	Die Grenzen werden entsprechend dem Bundesmodell mit Linien importiert	Es werden nur die Linien exportiert.
Kantongrenzen	Die Grenzen werden entsprechend dem Bundesmodell mit Linien importiert	Es werden nur die Linien exportiert.

Speziell in Liechtenstein

Generell werden die Kurzbezeichnungen und Textpositionen für Übersichtspläne nicht transferiert.

Topic	Anmerkung
FixpunkteKategorie3	HilfsfixpunktSymbol wird nicht transferiert
Dienstbarkeiten	Flächenelement: Linienarten werden nicht transferiert

GEWISS (Gewässerinformationssystem Schweiz)

Export der Daten für GEWISS

⚠ Diesen Export gibt es nur mit geladener Konfiguration "CH_GEWISS".

ⓘ Beim Export kann der Speicherort und Dateiname angegeben werden. Für den Export der einzelnen Dateien wird noch der entsprechende Prefix an den Dateinamen angehängt (Querprofil-, Längenprofil-, Versicherungspunkt-, Sonderobjektsexport).

ⓘ Es können Profile für den Export abgewählt werden. Standardmäßig sind alle Profile ausgewählt.

ⓘ Für den Export müssen die Geländepunkte den Profilen als Profilpunkte zugewiesen werden. Versicherungspunkte, Lichtraumprofile und Sonderobjekte sind als Einzelpunkte zuzuweisen.

ⓘ Die Dezimalzahlen werden mit einem Punkt (.) als Dezimaltrennzeichen exportiert. Damit Excel beim Öffnen der csv Dateien die Werte nicht falsch formatiert ist vorher bei Excel die Einstellung zu treffen das ein Punkt als Dezimaltrennzeichen verwendet werden soll.

ⓘ Beim Export werden die Lage- und Höhenkoordinaten mit 3 Kommastellen exportiert und die berechneten Werte mit 2 Kommastellen.

Drücken Sie Fertigstellen , um den Export abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Exportes anzeigt.

Lageplan

Versionsinformation

Allgemeines

ⓘ Die Konfiguration wird mit einem eigenen Setup installiert!

Abhängigkeiten

Die Konfiguration ist einsetzbar mit
rmDATA GeoMapper ab Version **2025.2**

Version 2025.2

Dateieinstellungen

Berechnungen
Die Berechnungen sind passend für die Schweiz voreingestellt.

Version 2025.1

Lageplan

Druckvorlage
Die "CH-DE - Baukontrolle Dynamisch" wurde verbessert

DM01AV

Transfer
Kleine Korrekturen von Spezialfällen beim Transfer von Interlis

Version 2024.4

Konfiguration Lageplan

Absteckung Kontrollpunkt:
Mit dem neuen Objekttyp "Kontrollpunkt" visualisieren Sie die Genauigkeit der Absteckung.

Version 2024.3

Konfiguration Lageplan

Beschriftung der Höhenschichtenlinien:
Der Text wird automatisch lesbar gedreht.

Version 2023.3

Konfiguration Grundbuch

Grundstücksnummern
Die Grundstücksnummern werden beim Einsetzen nicht automatisch verdreht, da sie zumeist genordet eingesetzt werden.

Skripts

Skripts
Die Skripts wurden auf Python 3 passend für rmDATA GeoMapper Version 2023.3 migriert.

Version 2023.1

Allgemein

Aktualisierung Interlis-Schnittstelle
Für den Transfer von Interlis-Daten wird eine neue Version von iltools angesprochen.

> ⚠ Sie brauchen für diese GeoMapper-Version unbedingt die aktuelle GeoMapper-Version und eine neue iltools-Lizenz!

Setup
Das Setup enthält die Dateien für die Erstellung von Lage- und Höhenplänen bzw. Profildarstellungen. Wenn Sie Mutationsentwürfe erstellen, installieren Sie bitte das eigene Setup, das alles enthält.

Konfiguration Lageplan

Bauliche Anlagen
Beim Einsetzen von Flächen für bauliche Anlagen werden nur die aktuell sichtbaren Linienzüge als Grenzen verwendet.
Übrige Gebäudeteile
Die übrigen Gebäudeteile werden in schwarz dargestellt.

Skripts

Kataster-Konfiguration

Dieses Skripts sind für das Arbeiten mit der Konfiguration "Kataster" gedacht.

CH - Alle Parzellengrenzen in Einzelsegmente aufbrechen.py

Nach dem Import der DWG-Daten vom Grundbuch ist jede Liegenschaft von einem eigenen geschlossenen Linienzug begrenzt. Um Mutationsentwürfe einfach zu erstellen, rufen Sie dieses Skript auf. Die Linienzüge werden in Teilsegemente aufgebrochen. Durch eine anschließende Bereinigung der identen Objekte, haben Sie eine saubere Datenstruktur, in der genau 1 Linie zwischen 2

Liegenschaften zu finden ist und keine übereinanderliegenden Linienzüge.

Beispielskripts

Allgemein

In diesem Kapitel finden Sie Beispiele für Python-Skripts. Diese können Sie in einen Ihrer Ordner kopieren und entsprechend Ihrer Wünsche anpassen.

Um ein Beispielskript zu nutzen, gehen Sie folgendermaßen vor:
Laden Sie die verlinkten Dateien herunter
Öffnen Sie die Programmeinstellungen
Wechseln Sie in den Reiter Verzeichnisse.
Öffnen Sie das gewünschte Verzeichnis durch Klick auf



Kopieren Sie das Beispielskript in den Unterordner "Skripts"
Sie können das Skript nun im Skriptmanager aufrufen.
Weiterführende Hinweise zum Ausführen und Anpassen der Skripts finden Sie hier ...

Beispiel für die Ausgabe von "Hello World"
Download

Mit diesem Skript lernen Sie die Basisfunktionen kennen:
Download

1. Öffnen Sie eine Beispielsdatei mit ein paar Objekten, die verändert werden dürfen
2. Führen Sie das Skript aus
3. Lesen Sie parallel das Skript in einem beliebigen Editor.

Absteckpunkte für Fenster einfügen

Für das Abstecken von Fenstern werden Punkte eingesetzt. Die Punktnummer wird zusammengesetzt aus
Geschoss,
laufender Nummer und
"1" für den 1. Punkt des Fensters bzw "2" für den 2. Punkt

Download

Blattschnitt aus Druckbereich

Erzeugt aus dem Rand des Druckbereichs ein Objekt Blattschnitt.

Download

CodeGrafik - Test der Messcodetabelle

Mit Hilfe von diesem Skript können Sie Ihre Messcodezuordnung testen.

Legen Sie ein neues Projekt an
Rufen Sie das Skript auf
Das Skript fügt für alle Messcodes Punkte ein. Dabei werden schon ein paar Prüfungen durchgeführt.
Rufen Sie dann CodeGrafik auf.

Download

DGM Höhendifferenzen 2 Modelle

Beschriftung der Höhendifferenzen zwischen 2 Geländemodellen

Download

DGM Höhendifferenz Modell und Punkt

Beschriftung der Höhendifferenzen zwischen dem aktiven Geländemodell und bestehenden Punkten durch Einfügen eines neuen Punktes

Download

Punkte auf DGM

Das Skript setzt in einem Raster Punkte ein und zieht diese auf die Höhe des gewählten Modells hoch.

Download

Schwerpunkt Flächen

Schwerpunktberechnung von Flächen und geschlossenen Linienzügen und Einfügen eines Punktes am Schwerpunkt.
Bei Flächen mit Inseln und konkaven Flächen kann der Schwerpunkt außerhalb der Fläche liegen.

Download

Hoehen_entfernen

Entfernt bei allen gewählten Punkten, Linienzügen und Flächen die Höhen

Download

Hoehen-Offset

Alle gewählten 3D-Punkte und -Linienzüge um angegebene Höhendifferenz berichtigen

Download

Höhenübertragung

Die angegebene Höhe bei allen Stützpunkten eines Linienzuges mit ungültiger Höhe übernehmen. Die neue Höhe kann von einem Punkt übernommen oder eingegeben werden.

Download

Koordinate finden

Das Skript ermöglicht die Eingabe einer Koordinate, welche dann in der Zeichnung markiert wird.

Download

Koordinatendifferenz

Gibt die Koordinatendifferenz zwischen 2 Punkten aus.
(wenn beide Punkte eine Höhe haben, auch die Höhendifferenz)

Download

Legende

Die Legende im Planbereich wird automatisch aus den Objekten im angezeigten Druckbereich erstellt. In gewissen Rahmen kann man die Legende verändern (Größe der Symbole, angezeigte Objekttypen).
Wenn Sie die Legende detaillierter an Ihre Anforderungen anpassen möchten, dann nutzen Sie dieses Skript.
Starten Sie das Skript
Wählen Sie, welche Objektklassen Sie berücksichtigen möchten
Wählen Sie die Objekte, die in der Legende angezeigt werden sollen
Wählen Sie einen freien Platz in der Grafik, an dem die Legende eingefügt wird
Das Skript erzeugt die Legende
Sie können die Legende nach Ihren Wünschen noch anpassen
Über den Druckbereichmanager fügen Sie einen neuen Druckbereich ein
Im Planbereich fügen Sie den Druckbereich in Ihrem Plan ein.

Download

Linienzug Punktnummernbereich

Der Linienzugtyp kann ausgewählt oder durch Linienzugselektion bestimmt werden.
Die Punktnummern können eingegeben oder durch Punktselektion bestimmt werden.

Download

Linienzug Einzelsegmente

Das Skript zerlegt die gewählten Linienzüge in Einzelsegmente.

Download

Linienzug lagegleich kopieren

Linienzüge lagegleich kopieren

Download

Linienzug mehrfach beschriften

Das Skript beschriftet einen Linienzug mit einem ausgewähltem Attribut mehrfach im Intervall von x Meter oder bei jeder Segmentmitte.
(funktioniert zurzeit nicht bei 3-Punkt-Bogensegmenten)

Download

Linienzug Punkte selektieren

Das Skript selektiert die Punkte auf einem Linienzug

Download

Linienzug Null-Höhen entfernen

Entfernt bei allen Punkten und Linienzügen Höhen mit dem Wert 0.000

Download

Projektverzeichnis öffnen

Öffnet den Projektordner, in dem sich das GeoMapper-Projekt befindet

Download

Punkte Hoehe übertragen

Übertragen der Höhe von einem Punkt zu anderen Punkten

Download

Grenzpunkte selektieren

Punkte mit sichtbarer Punktnummer selektieren

Download

Unbekannte Objekttypen

Gibt eine Liste von verwendeten, aber unbekannten Typen zurück

Download

Zoom ID

Gibt eine Liste von verwendeten, aber unbekannten Typen zurück

Download

Österreich

Mappenblatt einfügen

Einfügen eines Mappenblatts in den Datenbestand über die Position in der Grafik

Download

Anhang

Begriffserklärung

Ansicht

Eine Ansicht ist eine Repräsentation einer Version. Eine Ansicht zeigt immer genau eine Version, eine Version kann aber von unterschiedlichen Ansichten gezeigt werden. In der Konfiguration Teilungsplan Österreich werden die Ansichten Alter Stand (Version: alt), Vereinigung und Vereinigter Stand (Version: vereinigt), Berichtigung und Berichtigter Stand (Version: berichtigt) sowie Teilungsplan und Neuer Stand (Version: neu) verwendet. Die Ansicht Teilungsplan zeigt dabei den Teilungsplan (mit gestrichenen und neuen Objekten in rot), die Ansicht Neuer Stand zeigt das Ergebnis der Teilung (gestrichene Objekte sind ausgeblendet, neue Objekte werden in Schwarz angezeigt).

Darstellung

Eine Darstellung zeigt die Objekte eines Projekts gemäß bestimmten Darstellungsregeln an. Darstellungen können z.B. sein „Lageplan" oder „Lageplan s/w". Abhängig von der Darstellung haben Objekte bestimmte graphische Ausprägungen oder sie werden gar nicht dargestellt.

Druckbereich

Ein Druckbereich wird im Zeichenbereich definiert und in einem Planbereich eingefügt. Der Druckbereich enthält die Daten eines bestimmten Bereichs und zeigt diese in einer gewählten Darstellung, Ansicht und einem bestimmten Maßstab an. Die Daten in einem Druckbereich können gefiltert sein.

Druckbereich-Manager

Mit dem Druckbereich-Manager können Druckbereiche verwaltet (erstellt, gelöscht und angezeigt) werden. Druckbereiche werden entweder über den Druckbereich-Manager erstellt oder im Zuge des Plandrucks vom Plandruck-Assistenten.

Eigenschaften-Manager

Über den Eigenschaften-Manager werden alle Eigenschaften von einem oder mehreren Objekten angezeigt und geändert. Es sind dies allgemeine Eigenschaften wie der Objekttyp, klassenspezifische Eigenschaften wie Namen, Subnamen und Region, Objekteigenschaften wie Attribute und alle graphischen Eigenschaften.

Konfiguration

Die Konfiguration legt fest, wie die Objekte aussehen und welche Attribute sie haben. In GeoMapper können Sie mehrere Konfigurationen gleichzeitig verwenden.

Kontextmenü

Viele Befehle in GeoMapper lassen sich über das Kontextmenü aufrufen. Das Kontextmenü ist nach Objektselektion über einen Klick mit der rechten Maustaste erreichbar. Je nachdem, welches Objekt selektiert ist, ändert sich der Inhalt des Kontextmenüs. Alle GeoMapper Befehle des Kontextmenüs sind auch in der Multifunktionsleiste zu finden.

Maßstab

Der aktive Maßstab wird in der Multifunktionsleiste von GeoMapper angezeigt. Es handelt sich dabei um einen Zeichnungsmaßstab, der u.a. die Skalierung der Objektdarstellung beeinflusst.

Menü

Aus dem Menü rufen Sie alle Befehle für rmDATA GeoMapper auf.

Multifunktionsleiste

Die Multifunktionsleiste wird unterhalb des Zeichenbereichs angezeigt. Wenn kein Objekt selektiert ist, werden in der Multifunktionsleiste der Filter, die Aktive Darstellung, aktive Ansicht und Version und der aktive Maßstab angezeigt. Wenn die Fachschale Geländemodell aktiviert ist, werden auch Informationen zum aktiven Modell angezeigt. Wenn ein oder mehrere Objekte selektiert sind, werden die kontextbezogenen Befehle in der Multifunktionsleiste angezeigt.

Objekt

Wenn Sie ein Haus in der Grafik einzeichnen, brauchen Sie nur "Haus" oder "Detailpunkt" im Darstellungsmanager zu wählen. Das Objekt "Haus" bzw. "Detailpunkt" weiß selbst, wie es aussehen muss (Farbe, Linienstil, ...). Es merkt sich auch selbst, an welcher Stelle die Beschriftungen stehen. Das kann sogar je Maßstab unterschiedlich sein! Sie brauchen sich daher nicht um Details zu kümmern.

Objektklasse

Sammelbegriff für Objekte gleicher Eigenschaften. Punkte, Linienzüge, Flächen sind Beispiele für Objektklassen.

Darstellungsmanager

Im Darstellungsmanager (früher auch Objektmanager genannt) werden alle in der aktiven Konfiguration verfügbaren Objekttypen angezeigt. Durch Anklicken eines Objekts kann dieses in die Zeichnung eingefügt werden. Im Kontextmenü zu den einzelnen Objekttypen stehen spezielle Befehle zur Verfügung, wie z.B.
Kreis konstruieren für Linienzüge
Texte parallel zu Linienzügen einfügen für Texte
Sperrmaße/Spannmaße auf Basis von Linien oder Flächen einfügen für Sperrmaße/Spannmaße
und einige mehr.

Objekttyp

Element einer Objektklasse mit eindeutigem Namen. z.B. "Haus". Wird eine Linie vom Objekttyp "Haus" in der Grafik eingezeichnet, ist das Element in der Grafik ein Objekt.

Planbereich

Ein Planbereich stellt die Ausfertigung eines fertigen Plans dar. Er enthält z.B. den Plankopf, eine Maßstabsleiste, einen Nordpfeil, einen Rahmen und einen oder mehrere Druckbereiche. Die Druckbereiche stellen einen Ausschnitt aus den Daten im Zeichenbereich dar.

Protokoll

Das Protokoll enthält alle wichtigen Informationen über durchgeführte Arbeitsschritte. Es wird zwischen drei Protokollarten unterschieden:
Das **Arbeitsprotokoll** zeichnet alle relevanten Aktionen auf, die in einer Arbeitssitzung stattfinden.
Das **Benutzerprotokoll** zeichnet alle rechtlich relevanten Aktionen wie die Veränderung von Punkten oder Flächen auf.
Im **Fehlerprotokoll** werden die aufgetretenen Fehler zusammengefasst. Anders als im Arbeitsprotokoll sind hier nur die Fehler aufgelistet, welche dadurch leichter gefunden werden können.

Statusleiste

Die Statusleiste wird am unteren Rand des Programmfensters angezeigt. Sie enthält Informationen zu Punktnummer, Fangoptionen, Orthomodus und den aktuellen Typen. Die aktuellen Typen werden verwendet, wenn ein Befehl automatisch Objekte einfügt, z.B. werden beim Zeichnen eines Linienzugs Punkte des aktuellen Typs eingefügt.

Symbolleiste

Die Symbolleiste wird unterhalb des Hauptmenüs angezeigt und enthält Buttons für die wichtigsten Befehle.

Topologie

In GeoMapper weiß ein Linienzug, auf welche Punkte er referenziert. Wird der Punkt verschoben, dann wird automatisch auch der Linienzug angepasst. Diese Abhängigkeit wird Topologie genannt und führt dazu, dass die Pläne sauber gehalten werden und die Qualität gesichert ist. Für die topologische Konsistenz sorgt das Programm ganz automatisch.

Version

Ein Objekt kann in einem Projekt in verschiedenen Versionen enthalten sein. Abhängig von der aktiven Ansicht und der Version des Objekts wird das Objekt mit verschiedener graphischer Ausprägung (oder auch gar nicht) dargestellt. Es hängt von der geladenen Konfiguration ab, ob Versionen verwendet werden oder nicht. In der Konfiguration Teilungsplan Österreich sind die Versionen alt, vereinigt, berichtigt und neu definiert.

Zeichenbereich

Im Zeichenbereich werden die Daten des aktiven Projekts dargestellt, eingefügt und bearbeitet.

Reduktion

Reduktionsfaktor

Reduktion von Distanzeingaben bzw. Bemaßungen

> ⓘ Alle Distanzeingaben in rmDATA GeoMapper erfolgen in Naturmaßen. Auch die Ausgaben im Protokoll und in der Grafik (wie z.B. bei Bemaßungen) werden als Werte in der Natur angegeben.

> ⓘ Längenangaben in den grafischen Einstellungen der Konfiguration werden nicht reduziert.

Die Streckenreduktion wird in den Datei-Einstellungen aktiviert, wenn der Reduktionsfaktor ungleich 1 ist. Dann wird der Reduktionsfaktor an die Natur- bzw. umgekehrt an die Planwerte angebracht.

Bestimmung Reduktionsfaktor

Bei Eingabe von Schwerpunkt, mittlerer Höhe und Erdradius wird der Reduktionsfaktor folgendermaßen bestimmt:
Eine Strecke von 100 m beginnend bei dem in den Einstellungen angegegebenen Schwerpunkt wird mit nachfolgenden Formeln reduziert. Dabei geht das Koordinatensystem, die mittlere Höhe und der mittlere Erdradius in die Berechnung ein.
Aus dem Vergleich der originalen Strecke und der reduzierten Strecke wird der Reduktionsfaktor bestimmt.

> ⓘ Sie können den Maßstabsfaktor in den Datei-Einstellungen auch manuell überschreiben.

Reduktion einer 2D-Strecke

Reduktion auf Bezugshöhe:
Reduktion der Horizontaldistanz DHm auf die Höhe der Bezugsfläche HBez durch den Faktor:

$$R_H = \frac{R + H_{Bez}}{R + H_m}$$

Reduktion entsprechend der Projektion:
Die Strecke in der Natur (dh) wird reduziert in die Strecke im Plan (dKoordEbene) mit:

$$d_{KoordEbene} = d_H * R_{Pr}$$

wobei:
Die Reduktion der Horizontaldistanz für die Gauß/Krüger-Projektion erfolgt mit:
(Von den y-Koordinaten wird zuerst die Additionskonstante zum Nullmeridian abgezogen)

$$R_{Pr\,GK} = 1 + \frac{y_S \cdot y_Z}{2Radius^2} + \frac{y_S^4}{24Radius^4} + \frac{(y_Z - y_S)^2}{6Radius^2}$$

Die Reduktion der Horizontaldistanz für die UTM-Projektion erfolgt mit:

$$R_{Pr\,UTM} = R_{PrGK} \cdot 0{,}9996$$

Die Reduktion der Horizontaldistanz für die Gauß-Boaga-Projektion (Südtirol) erfolgt mit:

$$R_{PR_{GB}} = 0.9996 * \left(1 + \frac{Y_m^2}{0.9996^2 * 2 * R^2}\right)$$

Reduktion einer 3D-Strecke

Bei Berechnungen einer 3D-Strecke wird zuerst die 2D-Strecke ermittelt. An dieser wird der Reduktionsfaktor angebracht. Dann wird aus der reduzierten Strecke und der Höhe die 3D-Strecke berechnet.

Flächenreduktion

Reduktion von Flächenwerten in die Natur.
Die Flächenreduktion wird im rmDATA GeoMapper abhängig vom verwendeten Koordinatensystem folgendermaßen verwendet:

> ⚠ Die Flächenreduktion muss in den [Datei-Einstellungen](../datei/datei-einstellungen) aktiviert werden.

UTM-Reduktion

$$F_H = \frac{F_{UTM}}{0{,}9996^2 \cdot (1 - \frac{H_{ell}}{R} + \frac{y^2}{2R^2})^2}$$

Bezeichnung	Beschreibung
FH	Fläche im Messgebietshorizont
FUTM	Fläche aus UTM-Koordinaten berechnet
Hell	mittlere Höhe von FH über GRS80 (ersatzweise: Höhe NHN + 45 m)
y	Abstand vom Mittelmeridian 9° [km]y = ((E &#8211 32 500 000)/1000) / m0 (Abbildungsmassstab des Mittelmeridians m0 = 0,9996)
R	mittlerer Erdradius = 6383 km bzw. 6,383*10+6 m

Gauß-Krüger-Reduktion

FH = F_GK + F_GK * Y² / R²

Bezeichnung	Beschreibung
FH	Fläche im Messgebietshorizont
F_GK	Fläche aus GK-Koordinaten berechnet
Y	Abstand vom Mittelmeridian
R	mittlerer Erdradius = 6383 km bzw. 6,383*10+6 m

ⓘ Die Höhe geht bei der Gauß-Krüger-Reduktion nicht ein.

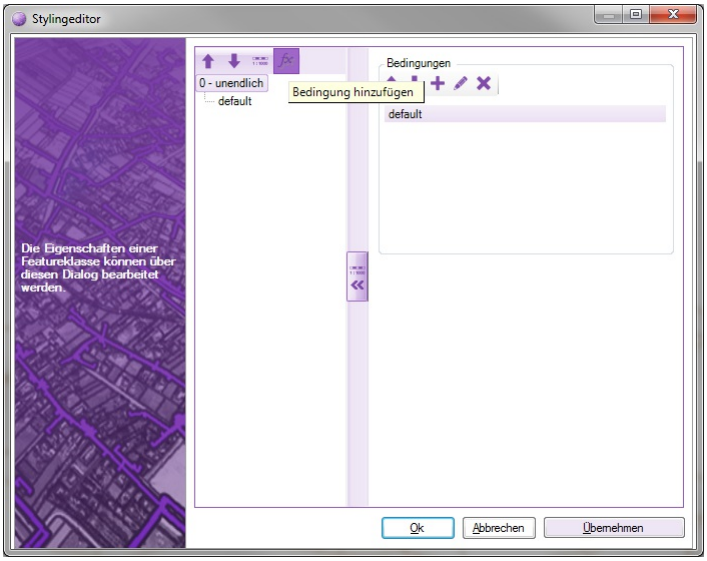
Stylingeditor

Stylingeditor

Das Styling von ESRI Shape-Daten bearbeiten
Der Stylingeditor wird im Kontextmenü des Darstellungsmanagers mit dem Befehl Stylingeditor aufgerufen.
Über den Stylingeditor werden die grafischen Eigenschaften einer Objektklasse sowie Maßstabsbereiche und Bedingungen für deren Anzeige festgelegt:
Eigenschaften für Punktobjekte
Eigenschaften für Linienobjekte
Eigenschaften für Flächenobjekte
Maßstabsbereiche
Bedingungen

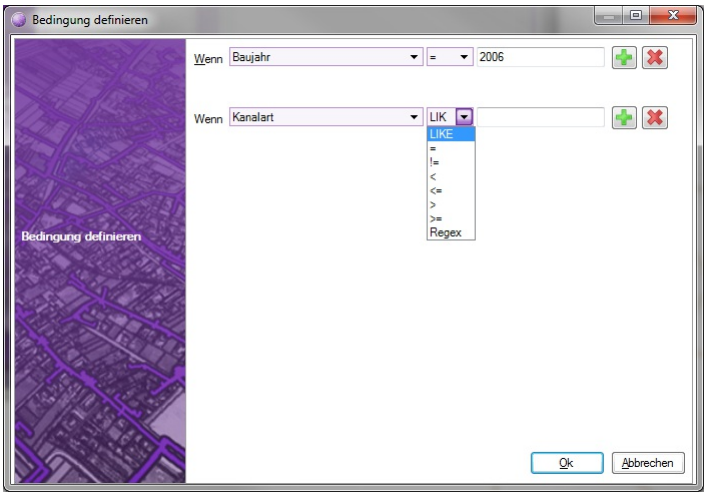
Bedingungen

Bedingungen für die Anzeige von Objektklassen festlegen
Bedingungen werden im Stylingeditor verwendet, um Objekte einer Objektklasse abhängig von deren Attributwerten unterschiedlich darzustellen. Einem Maßstabsbereich können eine oder mehrere Bedingungen hinzugefügt werden. Das Hinzufügen einer Bedingung erfolgt im linken Teil des Stylingeditors mit dem Befehl **Bedingung hinzufügen** . Die Bedingung wird dann dem aktuell selektierten Maßstabsbereich zugeordnet.
Wird ein Maßstabsbereich markiert, so werden alle Bedingungen im rechten Teil des Stylingeditors angezeigt. Dort können über die Werkzeugleiste weitere Bedingungen hinzugefügt, bearbeitet, gelöscht oder umgereiht werden.



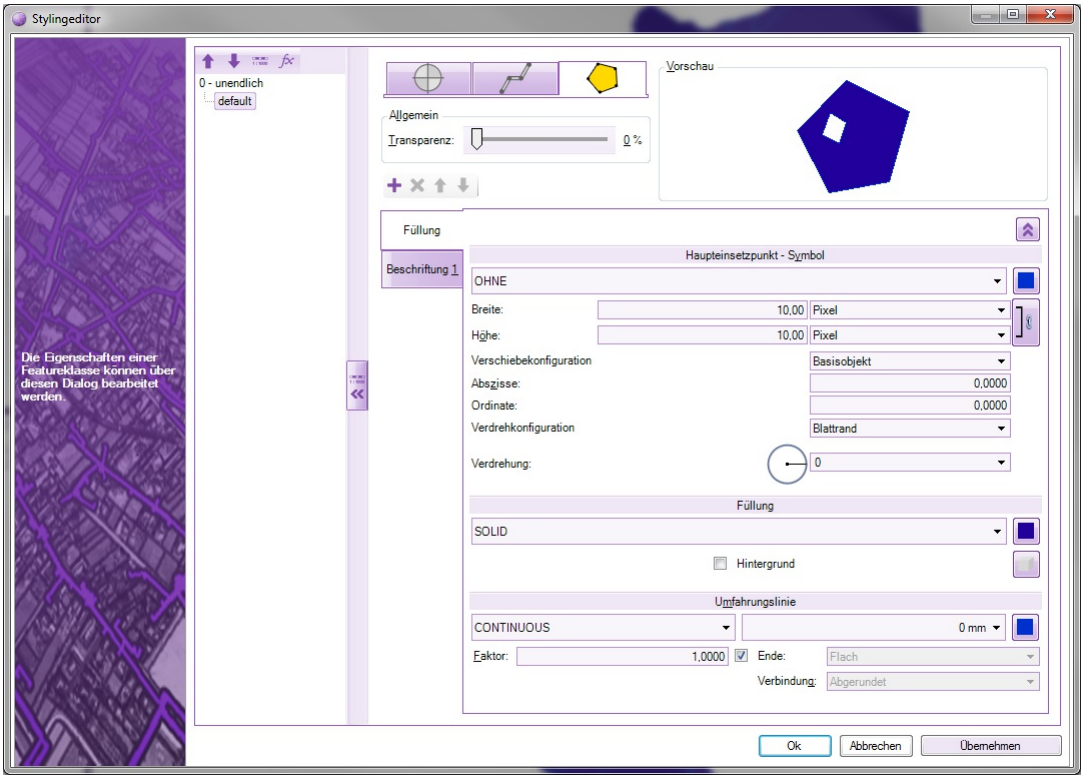
Bedingungen bearbeiten

Das Bearbeiten einer Bedinung erfolgt nach Selektion einer Bedingung im rechten Teil des Stylingeditors über den Befehl **Bearbeiten** . Eine Bedingung kann eine oder mehrere Attribute überprüfen. Diese Ausdrücke werden immer mit UND verknüpft. Anzugeben ist jeweils ein Attribut, ein Operator und ein Attributwert.



Eigenschaften für Flächenobjekte

Die grafischen Eigenschaften für das Styling von Flächenobjekten festlegen
Für Flächenobjekte können ein oder mehrere Füllungen und eine Beschriftung definiert werden.



Transparenz

Wird für die Flächenfüllung ein Solid verwendet, kann für dieses Element eine Transparenz in % festgelegt werden.

Füllungen

Symbol

Blockname: Es werden alle Blöcke der Datei \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg in der Liste angeführt.
Farbe: Farbwert von 0-255 oder RGB-Wert. *Hinweis:* Die Angabe der Farbe wirkt sich nur dann auf den Block aus, wenn dieser mit der Farbe VONBLOCK definiert wurde!
Breite, Höhe: Die Breite und die Höhe des Blockes werden angegeben. Beim Auslesen des Blockes wird die Breite und die Höhe des Blockes ermittelt; diese Relation kann beibehalten oder aufgelöst werden. Im letzeren Fall kann der Block in beide Richtungen getrennt skaliert werden.
Pixel: Wert in Grafikeinheiten
mm: Wert in mm am Papierausdruck

Welt: Wert in der Einheit des Koordinatensystems
Verschiebekonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verschiebung (Angabe von Ordinate und Abszisse) bezieht:
Basisobjekt: Eine Verschiebung bezieht sich auf die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Koordinatensystem: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Koordinatensystems.
Blattrand: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Blattrandes.
Ordinate: Verschiebung in Null-Richtung
Abszisse: Verschiebung normal zur Null-Richtung
Verdrehkonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verdrehung bezieht:
Koordinatensystem: Die Nullrichtung ist die Nordrichtung des Koordinatensystems
Blattrand: Die Nullrichtung zeigt im Grafikfenster nach oben
Benutzereingabe: wird nicht verwendet
Basisobjekt: Die Nullrichtung ist die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Verdrehung: Es können fixe Werte (in Neugrad) angegeben werden, oder es können Double-Werte aus einem Attribut der Objektklasse verwendet werden. Attributwerte können auch umgerechnet werden, z. B. von Altgrad in Neugrad: `valueof(-Drehung/360*400)`

Füllung

Füllmuster: Es werden folgende Arten von Füllmustern verwendet:
Solid: Flächenfüllung
Bitmaps: Es können beliebige Bitmaps als Füllmuster verwendet werden. Die angebotenen Rasterdateien werden in der Datei \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\StandardPatterns.xml in der Sektion <patterns> als <texturePattern> angegeben. Die dazugehörigen Bilddateien befinden sich im gleichnamigen Ordner.

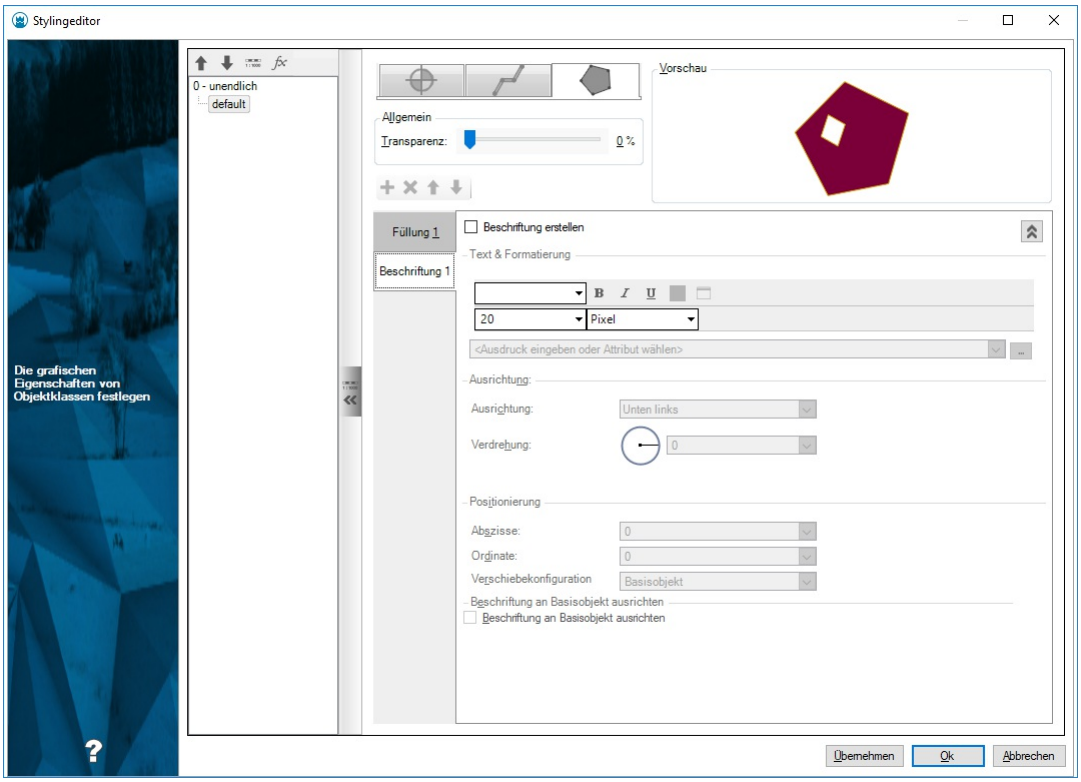
> ⓘ Um eine gute Performance zu erreichen, sollten Bitmaps idealerweise 130*130 Pixel oder geringfügig weniger groß sein.

Farbe: Farbwert von 0-255 oder RGB-Wert für die Farbe der Füllung.
Hintergrund: Füllungen können zweifärbig dargestellt werden, die entsprechende Farbe für den Hintergrund ist hier anzugeben.

Umfahrungslinie

Linienstil: Es werden alle Linienstile der Datei \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg in der Liste angeführt.
Linienstärke
Farbe: Farbwert von 0-255 oder RGB-Wert
Faktor: Skalierung des Linienstils in Richtung der Linie
in Geräteeinheiten: Die Skalierung des Linienstils erfolgt in Grafikpixel oder bezogen in Einheiten des Koordinatensystems
Ende: Ausgestaltung der Linienenden bei Angabe einer Linienstärke
Flach
Quadratisch
Rund
Rautenförmig
Verbindung: Ausgestaltung der Stützpunkte bei Angabe einer Linienstärke
Eckig
Abgerundet
Rund
Rautenförmig
Weitere Füllungen werden mit `+` hinzugefügt bwz. mit `X` wieder gelöscht, sowie die Darstellungsreihenfolge mit den Pfeilschaltern geändert.

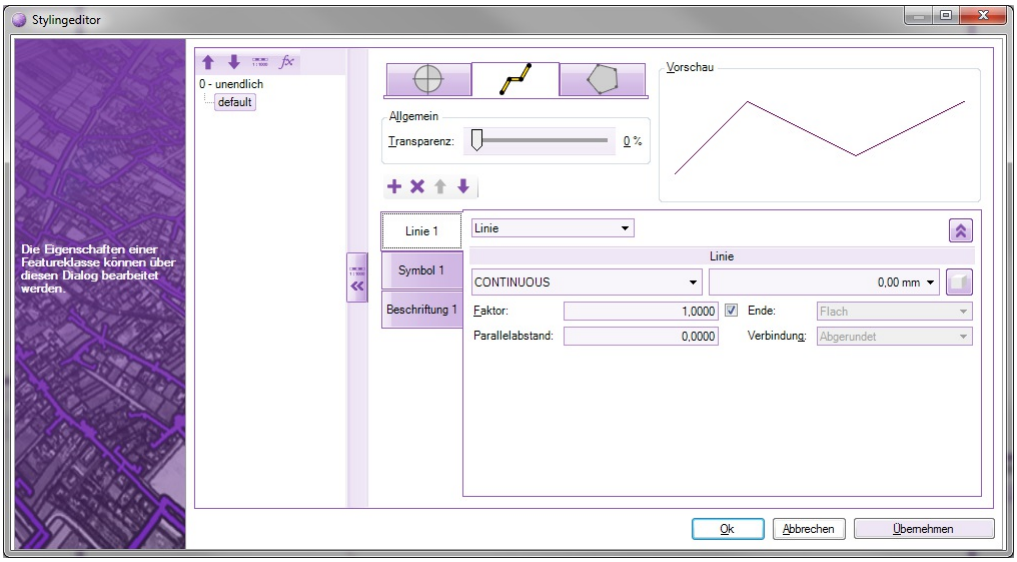
Beschriftung



Soll eine Beschriftung definiert werden, muss die Option "Beschriftung erstellen" aktiviert werden. Es können folgende Parameter für eine Beschriftung angegeben werden:
Schriftstil
Schrifthöhe: Fixer Wert oder Wert aus einem Attribut der Objektklasse. Attributwerte können auch umgerechnet werden, z.B. valueof(Hoehe*2) , Double-Werte können formatiert werden: Breite#0 (Ausgabe der Breite ohne Nachkommastellen).
Pixel: Wert in Grafikeinheiten
mm: Wert in mm am Papierausdruck
Welt: Wert in der Einheit des Koordinatensystems
Texteigenschaften: Fett, Kursiv, Unterstrichen, Textfarbe, Hintergrundfarbe
Textwert: Fixer Text oder Wert aus einem oder mehreren Attributen der Objektklasse, z.B. Bezeichnung - Nennweite . Ein Zeilenumbruch wird mit \p realisiert, z.B. Bezeichnung\pNennweite .
Ausrichtung: 9 Ausrichtungen von Unten links über Mitte zentriert bis Oben rechts
Verdrehung: Fixer Wert in Neugrad oder Wert aus einem Attribut der Objektkalsse
Beschriftung an Basisobjekt ausrichten: Gibt an ob die Verdrehung auf die Verdrehung des ersten Blockes bezogen werden soll
Abszisse, Ordinate: Angabe der Verschiebung der Beschriftung (Fixer Wert oder Wert aus einem Attribut der Objektklasse)
Verschiebekonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verschiebung (Angabe von Ordinate und Abszisse) bezieht:
Basisobjekt: Eine Verschiebung bezieht sich auf die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Koordinatensystem: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Koordinatensystems.
Blattrand: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Blattrandes.

Eigenschaften für Linienobjekte

Die grafischen Eigenschaften für das Styling von Linienobjekten festlegen
Für Linienobjekte können ein oder mehrere Linien, ein oder mehrere Symbole (Blöcke) und eine Beschriftung definiert werden.



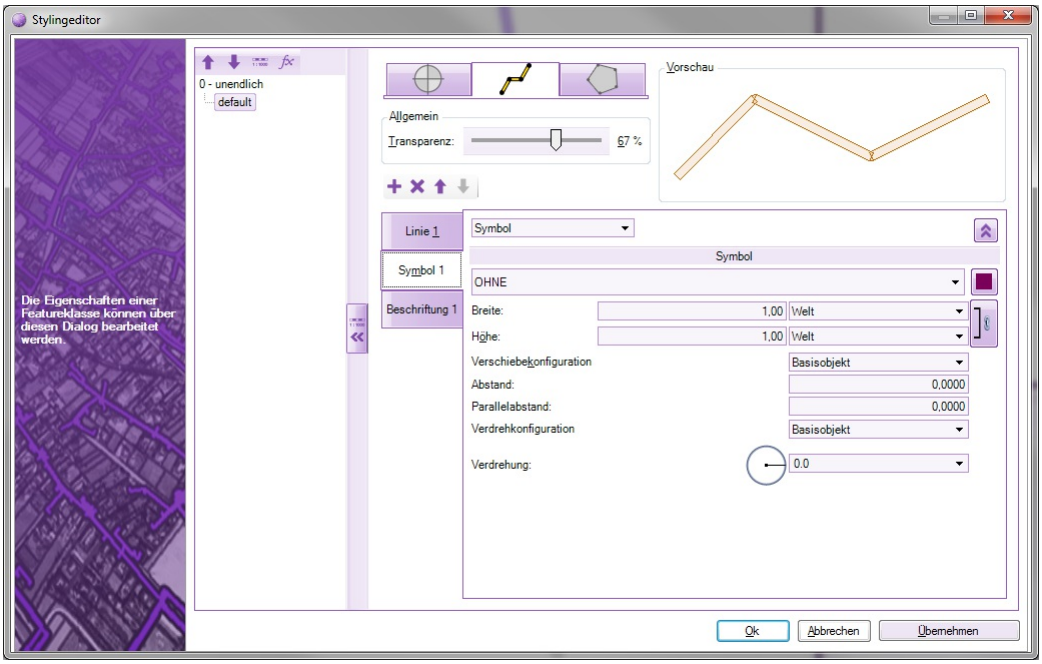
Transparenz

Wird in einem Block ein Solid verwendet oder die Linie mit einer Linienstärke dargestellt, kann für dieses Element eine Transparenz in % festgelegt werden.

Linien

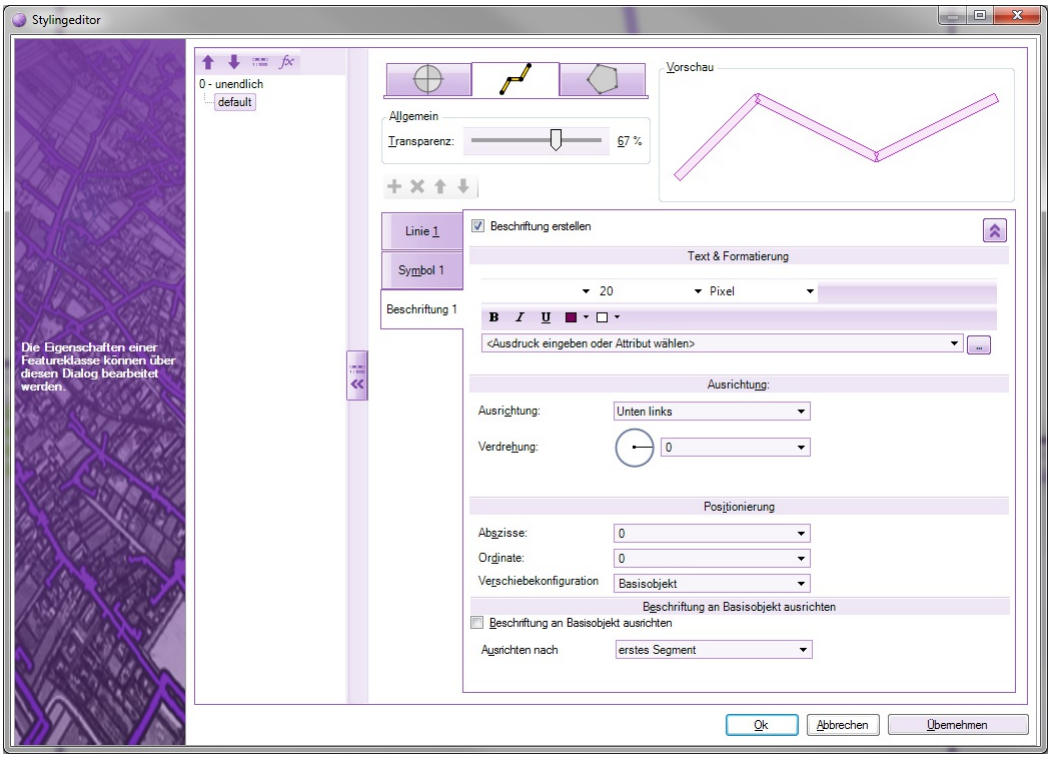
Linienstil: Es werden alle Linienstile der Datei \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg in der Liste angeführt.
Linienstärke
Farbe: Farbwert von 0-255 oder RGB-Wert
Faktor: Skalierung des Linienstils in Richtung der Linie
in Geräteeinheiten: Die Skalierung des Linienstils erfolgt in Grafikpixel oder bezogen in Einheiten des Koordinatensystems
Parallelabstand: Normalabstand der Linie
Ende: Ausgestaltung der Linienenden bei Angabe einer Linienstärke
Flach
Quadratisch
Rund
Rautenförmig
Verbindung: Ausgestaltung der Stützpunkte bei Angabe einer Linienstärke
Eckig
Abgerundet
Rund
Rautenförmig
Weitere Linien werden mit ⊞ hinzugefügt bwz. mit ☒ wieder gelöscht, sowie die Darstellungsreihenfolge mit den Pfeilschaltern geändert.

Symbol



Blockname: Es werden alle Blöcke der Datei \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg in der Liste angeführt.
Farbe: Farbwert von 0-255 oder RGB-Wert. *Hinweis:* Die Angabe der Farbe wirkt sich nur dann auf den Block aus, wenn dieser mit der Farbe VONBLOCK definiert wurde!
Breite, Höhe: Die Breite und die Höhe des Blockes werden angegeben. Beim Auslesen des Blockes wird die Breite und die Höhe des Blockes ermittelt; diese Relation kann beibehalten oder aufgelöst werden. Im letzeren Fall kann der Block in beide Richtungen getrennt skaliert werden.
Pixel: Wert in Grafikeinheiten
mm: Wert in mm am Papierausdruck
Welt: Wert in der Einheit des Koordinatensystems
Verschiebekonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verschiebung (Angabe von Ordinate und Abszisse) bezieht:
Basisobjekt: Eine Verschiebung bezieht sich auf die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Koordinatensystem: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Koordinatensystems.
Blattrand: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Blattrandes.
Abstand: Abstand zwischen zwei aufeinanderfolgenden Symbolen
Parallelabstand: Abstand zur Basislinie
Verdrehkonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verdrehung bezieht:
Koordinatensystem: Die Nullrichtung ist die Nordrichtung des Koordinatensystems
Blattrand: Die Nullrichtung zeigt im Grafikfenster nach oben
Benutzereingabe: wird nicht verwendet
Basisobjekt: Die Nullrichtung ist die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Verdrehung: Es können fixe Werte (in Neugrad) angegeben werden, oder es können Double-Werte aus einem Attribut der Objektklasse verwendet werden. Attributwerte können auch umgerechnet werden, z. B. von Altgrad in Neugrad: `valueof(-Drehung/360*400)`
Weitere Symbole werden mit + hinzugefügt bwz. mit X wieder gelöscht, sowie die Darstellungsreihenfolge mit den Pfeilschaltern geändert.

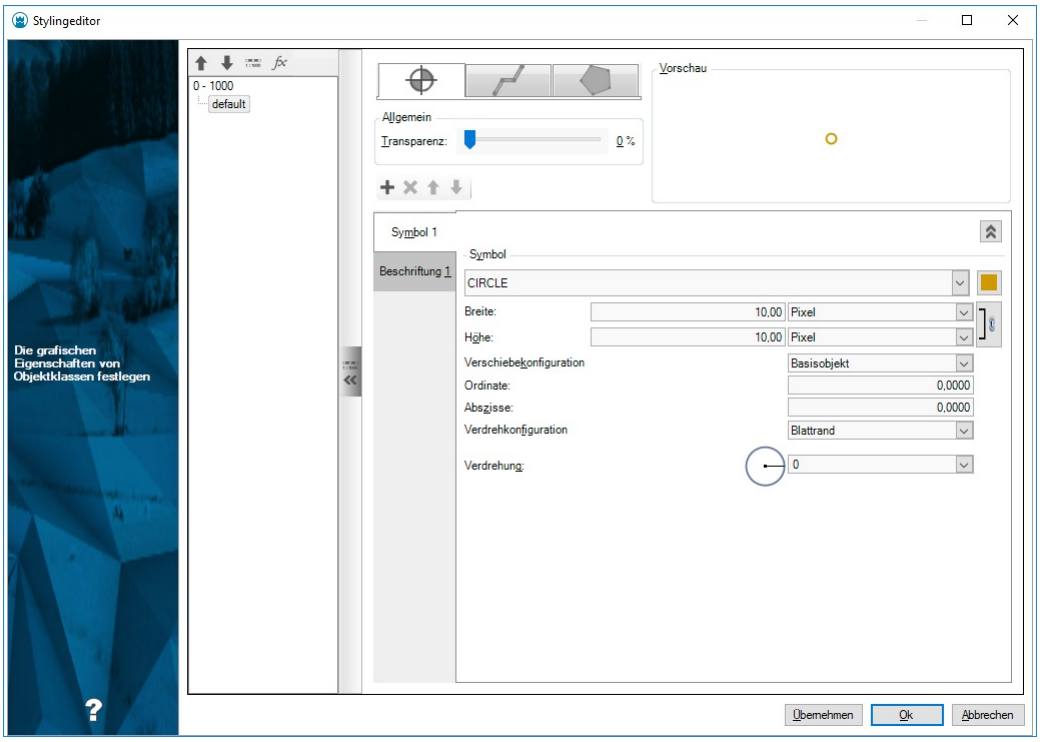
Beschriftung



Soll eine Beschriftung definiert werden, muss die Option "Beschriftung erstellen" aktiviert werden. Es können folgende Parameter für eine Beschriftung angegeben werden:
Schriftstil
Schrifthöhe: Fixer Wert oder Wert aus einem Attribut der Objektklasse. Attributwerte können auch umgerechnet werden, z.B. valueof(Hoehe*2)
Pixel: Wert in Grafikeinheiten
mm: Wert in mm am Papierausdruck
Welt: Wert in der Einheit des Koordinatensystems
Texteigenschaften: Fett, Kursiv, Unterstrichen, Textfarbe, Hintergrundfarbe
Textwert: Fixer Text oder Wert aus einem oder mehreren Attributen der Objektklasse, z.B. Bezeichnung - Nennweite
Ausrichtung: 9 Ausrichtungen von Unten links über Mitte zentriert bis Oben rechts
Verdrehung: Fixer Wert in Neugrad oder Wert aus einem Attribut der Objektkalsse
Beschriftung an Basisobjekt ausrichten: Gibt an, worauf die Verdrehung bezogen werden soll.
Abszisse, Ordinate: Angabe der Verschiebung der Beschriftung (Fixer Wert oder Wert aus einem Attribut der Objektklasse, oder interner Wert: z.B. Text auf Linienmitte setzen: Abszisse: valueof(internal~length2d/2)), Ausrichten nach Anfangspunkt
Verschiebekonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verschiebung (Angabe von Ordinate und Abszisse) bezieht:
Basisobjekt: Eine Verschiebung bezieht sich auf die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Koordinatensystem: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Koordinatensystems.
Blattrand: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Blattrandes.
Ausrichten nach: Aktiv, wenn Beschriftung an Basisobjekt ausrichten aktiviert. Gibt den Einsetzpunkt der Beschriftung an.
erstes Segment
letztes Segment
mittleres Segment
längste Segment
kürzestes Segment
Anfangspunkt: Anfangspunkt des betroffenen Segmentes

Eigenschaften für Punktobjekte

Die grafischen Eigenschaften für das Styling von Punktobjekten festlegen
Für Punktobjekte können ein oder mehrere Symbole (Blöcke) und eine Beschriftung definiert werden.



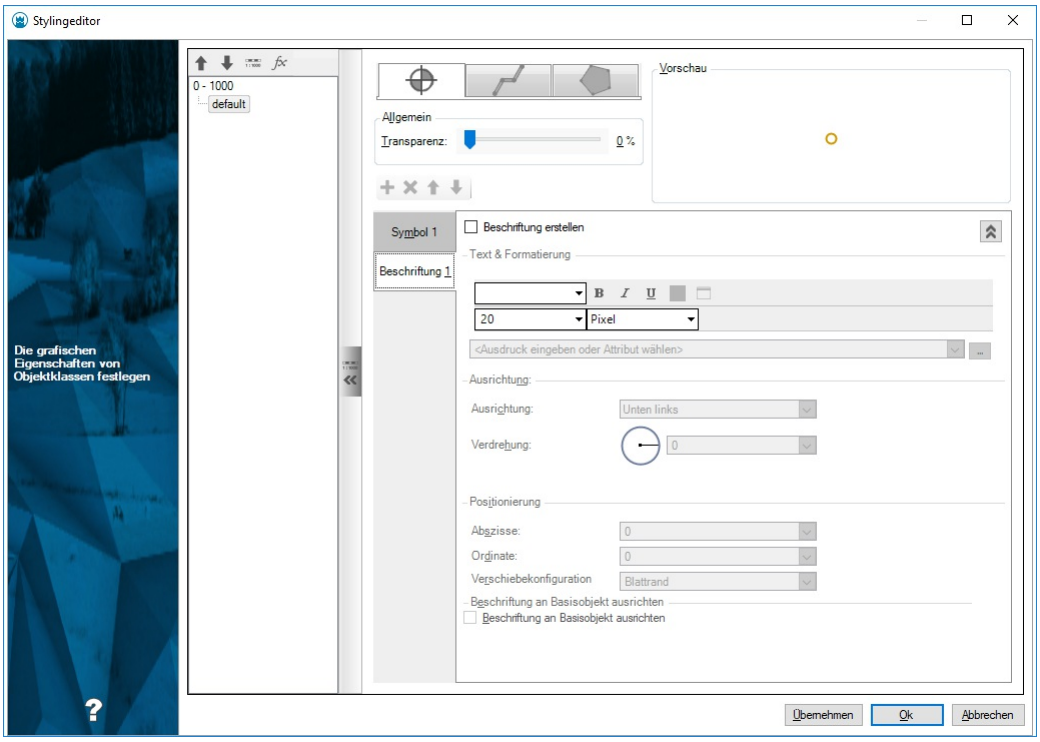
Transparenz

Wird in einem Block ein Solid verwendet, kann für dieses Element eine Transparenz in % festgelegt werden.

Blöcke

Blockname: Es werden alle Blöcke der Datei \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg in der Liste angeführt.
Farbe: Farbwert von 0-255 oder RGB-Wert. *Hinweis:* Die Angabe der Farbe wirkt sich nur dann auf den Block aus, wenn dieser mit der Farbe VONBLOCK definiert wurde!
Breite, Höhe: Die Breite und die Höhe des Blockes werden angegeben. Beim Auslesen des Blockes wird die Breite und die Höhe des Blockes ermittelt; diese Relation kann beibehalten oder aufgelöst werden. Im letzeren Fall kann der Block in beide Richtungen getrennt skaliert werden.
Pixel: Wert in Grafikeinheiten
mm: Wert in mm am Papierausdruck
Welt: Wert in der Einheit des Koordinatensystems
Verschiebekonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verschiebung (Angabe von Ordinate und Abszisse) bezieht:
Basisobjekt: Eine Verschiebung bezieht sich auf die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Koordinatensystem: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Koordinatensystems.
Blattrand: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Blattrandes.
Ordinate: Verschiebung in Null-Richtung
Abszisse: Verschiebung normal zur Null-Richtung
Verdrehkonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verdrehung bezieht:
Koordinatensystem: Die Nullrichtung ist die Nordrichtung des Koordinatensystems
Blattrand: Die Nullrichtung zeigt im Grafikfenster nach oben
Benutzereingabe: wird nicht verwendet
Basisobjekt: Die Nullrichtung ist die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Verdrehung: Es können fixe Werte (in Neugrad) angegeben werden, oder es können Double-Werte aus einem Attribut der Objektklasse verwendet werden. Attributwerte können auch umgerechnet werden, z. B. von Altgrad in Neugrad: valueof(-Drehung/360*400)
Weitere Blöcke werden mit + hinzugefügt bwz. mit X wieder gelöscht, sowie die Darstellungsreihenfolge mit den Pfeilschaltern geändert.

Beschriftung



Soll eine Beschriftung definiert werden, muss die Option "Beschriftung erstellen" aktiviert werden. Es können folgende Parameter für eine Beschriftung angegeben werden:
Schriftstil
Schrifthöhe: Fixer Wert oder Wert aus einem Attribut der Objektklasse. Attributwerte können auch umgerechnet werden, z.B. valueof(Hoehe*2)
Pixel: Wert in Grafikeinheiten
mm: Wert in mm am Papierausdruck
Welt: Wert in der Einheit des Koordinatensystems
Texteigenschaften: Fett, Kursiv, Unterstrichen, Textfarbe, Hintergrundfarbe
Textwert: Fixer Text oder Wert aus einem oder mehreren Attributen der Objektklasse, z.B. Bezeichnung - Nennweite
Ausrichtung: 9 Ausrichtungen von Unten links über Mitte zentriert bis Oben rechts
Verdrehung: Fixer Wert in Neugrad oder Wert aus einem Attribut der Objektkalsse
Beschriftung an Basisobjekt ausrichten: Gibt an ob die Verdrehung auf die Verdrehung des ersten Blockes bezogen werden soll
Abszisse, Ordinate: Angabe der Verschiebung der Beschriftung (Fixer Wert oder Wert aus einem Attribut der Objektklasse)
Verschiebekonfiguration: Gibt an, worauf sich eine Verschiebung (Angabe von Ordinate und Abszisse) bezieht:
Basisobjekt: Eine Verschiebung bezieht sich auf die Verdrehung des ersten Blockes. Diese Einstellung wirkt sich erst ab dem zweiten Block aus.
Koordinatensystem: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Koordinatensystems.
Blattrand: Eine Verschiebung erfolgt in Richtung des Blattrandes.

Interne Attribute

Liste interner Attribute

Klasse	Attribut
AlignedDimension	Internal~DimensionValue
	Internal~DimensionValueExact
AngularDimension	Internal~DimensionValue
	Internal~DimensionValueExact
	Internal~DimensionBaseEast
	Internal~DimensionBaseNorth
	Internal~DimensionBaseElevation
ArcDimension	Internal~Radius
	Internal~Arc Length
	Internal~Bowstring
	Internal~Deviation

	Internal~ExactRadius
	Internal~ExactArc Length
	Internal~ExactBowstring
	Internal~ExactDeviation
	Internal~DimensionStartEast
	Internal~DimensionStartNorth
	Internal~DimensionStartElevation
	Internal~DimensionEndEast
	Internal~DimensionEndNorth
	Internal~DimensionEndElevation
Area	Internal~AreaLabel
	Internal~AreaValue
	Internal~AreaValueExact
	Internal~Boundary2d
	Internal~Boundary2dExact
	Internal~AreaDelta
	Internal~AreaDeltaPercent
BaseDimension	Internal~DimensionStartEast
	Internal~DimensionStartNorth
	Internal~DimensionStartElevation
	Internal~DimensionEndEast
	Internal~DimensionEndNorth
	Internal~DimensionEndElevation
BaselinePoint	Internal~DimensionValueAbscissa
	Internal~DimensionValueOrdinate
	Internal~DimensionValueAbscissaTotal
	Internal~ExactDimensionValueAbscissa
	Internal~ExactDimensionValueOrdinate
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotal
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotalWithSign
	Internal~DimensionStartEast
	Internal~DimensionStartNorth
	Internal~DimensionStartElevation
BasePointSymbol	Internal~AbscissaValue
PointResult	Internal~PointLabel
	Internal~Slope
	Internal~SlopePercent
	Internal~SlopePermille
	Internal~East
	Internal~North
	Internal~Elevation
	Internal~Pointstation
	Internal~Pointstation3d
	Internal~Distance2d
	Internal~Distance3d
	Internal~Gauge
	Internal~AbsoluteElevationWithGauge
	Internal~ConstraintType
LineString	Internal~Length2d
	Internal~VertexNumber
	Internal~East
	Internal~North
	Internal~Elevation

Point	Internal~PointLabel
	Internal~East
	Internal~North
	Internal~Elevation
	Internal~Gauge
	Internal~Indicator
	Internal~MeasureCode
	Internal~Elevation2
	Internal~PointProtectionPosition
	Internal~PointProtectionElevation
Profile	Internal~PreventDraw
	Internal~ComparisonPlaneOverride
	Internal~ScaleLength
	Internal~ScaleHeight
	Internal~Querprofil-Stationierung
	Internal~Nullstationierung
	Internal~Profilname
	Internal~Stationierung absteigend
	Internal~StationAtStart
	Internal~StationAtEnd
	Internal~Name
	Internal~Station
	Internal~Parent
	Internal~StationDescening
Text	Internal~TextValue
ThreePointSymbol	Internal~OrdinateValue
LabeledObject	Internal~Region
	Internal~Name
	Internal~SubName
GraphicObject	Internal~ObjectType
	Internal~Version
	Internal~Action
AttributedObject	Internal~ID
	Internal~ObjectClass
DtmModel	Internal~RebCodeNumber
	Internal~Name
	Internal~Description
	Internal~SurveyDate
	Internal~Editor
	Internal~CreationDate
	Internal~CountPoints
	Internal~CountConstraints
	Internal~CountTriangles
	Internal~BaseArea
	Internal~TopArea
	Internal~PathOfExternalProject
VolumeObject	Internal~PrismCount
	Internal~VolumeAggradation
	Internal~VolumeDegradation
VolumePrism	Internal~Area2d
	Internal~Area3d
	Internal~Volume
	Internal~MeanElevation

	Internal~PrismNumber
ThematicSurface	Internal~MinElevation
	Internal~MaxElevation
	Internal~MinSlope
	Internal~MaxSlope
	Internal~MinSlopeDegrees
	Internal~MaxSlopeDegrees
	Internal~ModelName

Beschriftungen

Anlegen einer Beschriftung im Styling-Editor
Wird eine Objektklasse im Styling-Editor bearbeitet, so kann auch eine Beschriftung konfiguriert werden.

Maßstabsbereiche

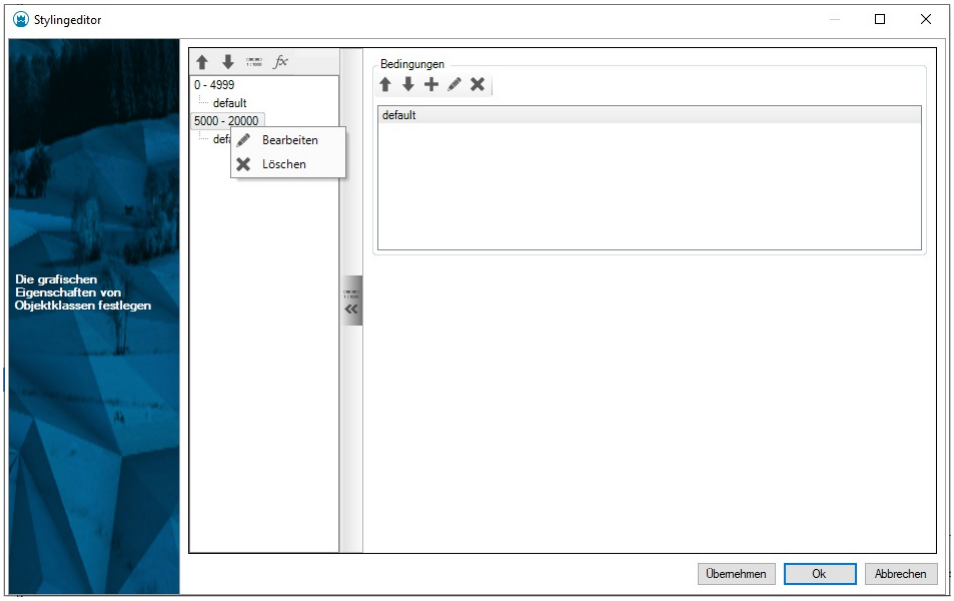
Maßstabsbereiche für die Anzeige von Objektklassen festlegen
Eine Objektklasse kann ein oder mehrere Maßstabsbereiche beinhalten, welche Auskunft darüber geben, in welchem Maßstab deren Objekte im Grafikfenster angezeigt werden. Der Default-Maßstab ist für den Bereich 0 bis unendlich festgelegt. Gibt es Überschneidungen in den Maßstabsbereichen (z.B. 0-1000 Farbe Rot, 500-2000 Farbe Grün), so gewinnt der erste gefundene Maßstabsbereich in der Liste.
Alle Maßstabsbereiche werden im linken Teil des Stylingeditors angezeigt. Jeder Maßstabsbereich kann eine oder mehrere Bedingungen enthalten. Über die Werkzeugleiste werden neue Maßstabsbereiche definiert, neue Bedingungen definiert sowie die Reihenfolge von Maßstabsbereichen und Bedingungen festgelegt. Für jede Bedingung ist ein Styling festzulegen.

> ⓘ Siehe auch Kapitel Bedingungen

Standardmäßig hat jeder Maßstabsbereich eine Default-Bedingung default . Wird diese selektiert, werden im linken Bereich des Stylingeditors die Eigenschaften für die Objektklasse angezeigt.

> ⓘ Wird das Styling default gelöscht, wird das Element nur dann angezeigt, wenn eine der anderen angegebenen Bedingungen zutrifft.

Über das Kontextmenü eines Maßstabsbereiches kann dieser bearbeitet oder gelöscht werden.



Drucklayouteditor

Planbereich erstellen

Erstellen Sie für Ihre Pläne eigene Planvorlagen mit Ihrem individuellen Plankopf.
Starten Sie den Befehl **Datei / Planbereich erstellen**
Wählen Sie die Planvorlage aus, die Ihren Vorstellungen am nächsten kommt. Oder wählen Sie den Eintrag ***NEU***
Klicken Sie auf

Der Drucklayouteditor öffnet sich mit der Vorlage.
Ändern Sie die Vorlage nach Ihren Wünschen - gleich wie Sie auch einen Plan bearbeiten.
Speichern Sie die Vorlage
Schließen Sie den Editor. Die Vorlage kann sofort für den nächsten Plan verwendet werden.

> ⓘ Wird eine Vorlage verändert, hat das keine Auswirkung auf bestehende Pläne.

Druckbereiche

Sie haben die Wahl zwischen folgenden Druckbereichen:
Rechteckiger Druckbereich
Polygonaler Druckbereich
Dynamischer Druckbereich
Bei den ersten beiden geben Sie am Blatt Papier die Größe direkt vor. Der dynamische Druckbereich passt sich beim Einfügen automatisch an die gewünschte Größe an. Dafür sind in den Eigenschaften folgende Einstellungen notwendig:
Randbreite: Abstand des Druckbereichs vom Rand des Papiers
Folgeformat: Die Ausgangsgröße des Druckbereichs wird schrittweise um die eingestellten Breite bzw. Höhe vergrößert. Das Blatt Papier wird dementsprechend ebenfalls angepasst.

> ⓘ Wenn Sie Ihren Plankopf auf der rechten Seite vom Papier eingefügt haben, dann stellen Sie bei allen Layoutelementen des Plankopfs als Bezugspunkt "rechts unten" ein. Damit bleibt der Plankopf auf der rechten Seite, wenn sich die Papiergröße verändert.

Blattgrenze zeichnen: Am Blattrand wird ein Rechteck eingezeichnet, damit Sie das Papier vom Plotter an dieser Linie schneiden können.
Faltmarken einfügen: Die Faltmarken werden in der angegebenen Länge ausgehend vom Druckbereichsrand eingezeichnet.

> ⓘ Die Einfügepositionen der Faltmarken wird ausgehend von der rechten unteren Papierecke berechnet. Dabei wird immer im Abstand der Breite bzw. Höhe des Folgeblattes die nächste Faltmarke gesetzt.

Eigene Symbole verwenden

In der Planvorlage können Sie eine Symboldatei für Ihre eigenen Symbole, Nordpfeile bzw. Maßstabsleisten vorgeben.

> ⚠ Halten Sie die Symboldatei so klein wie möglich, da sich das direkt auf die Performance bzw. verwendeten Speicher auswirkt.

Klicken Sie im Drucklayouteditor auf das Papier
Wählen Sie im Eigenschaftsfenster die Symboldatei
Die Symbole stehen sofort im Layout-Elemente-Manager zur Verfügung.

> ⓘ Eigene Nordpfeile müssen in der Symboldatei mit "Nordpfeil" beginnen.

ⓘ Verwenden Sie in der Prototypzeichnung keinen Schriftart "Standard". Achten Sie darauf, dass die verwendeten Schriftarten auch auf Ihrem Rechner installiert sind.

Eigene Planattribute

In der Vorlage können Sie auch freie Attribute einfügen. Wenn Sie einen neuen Plan erstellen werden diese Attribute abgefragt.
Wählen Sie im Layoutelemente-Manager das Attribut "freies Attribut"
Klicken Sie an die Stelle im Plan, an der das Attribut eingesetzt werden soll.
Selektieren Sie das Attribut
Fügen Sie im Eigenschaftsmanager einen Attributnamen in spitzen Klammern ein.

✎ <Bauvorhaben>

Dieses Attribut wird bei der Planerstellung als Zusatzinformation abgefragt.
Bei Bedarf ergänzen Sie vor oder nach den spitzen Klammern zusätzliche Texte.

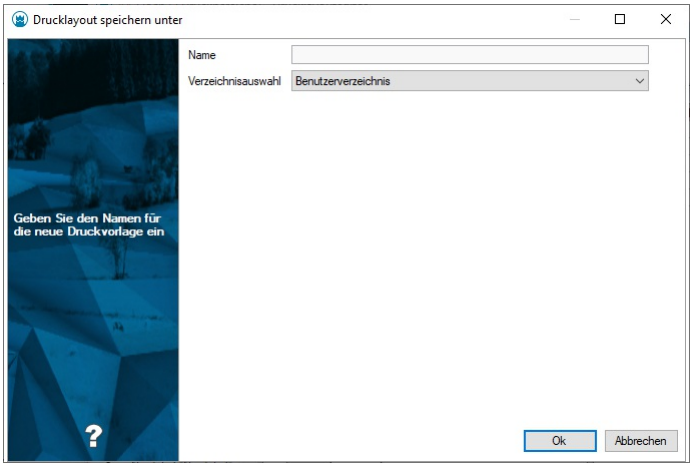
✎ Bauvorhaben: <Bauvorhaben>

Drucklayout speichern unter

Speichern Sie die erstellte bzw. geänderte Druckvorlage.

Menu: [Drucklayout/Drucklayout speichern unter]

Mit dem folgenden Dialog ist es möglich, Druckvorlagen in eine Datei zu speichern. Um eine Datei zu speichern, geben Sie einen Namen ein und wählen, wohin die Datei gespeichert werden soll.



Konfiguration

Konfigurationseditor

Eine Konfiguration legt fest, wie die Daten in der Grafik visualisiert werden. Mit dem Konfigurationseditor erzeugen Sie Konfigurationen für rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop, rmDATA GeoDesigner und rmDATA GeoWeb.

Konfigurationseditor

Benutzeroberfläche Konfigurationseditor

Dialog Darstellungen

Die Objekte einer Konfiguration können in unterschiedlichen Darstellungen angezeigt werden. Beispielsweise kann eine Grenzlinie in der Darstellung "Natur" schwarz, in der Darstellung "Mappe" gelb gezeichnet werden. Jede Konfiguration muss zumindest eine Darstellung konfiguriert haben. Werden mehrere Darstellungen konfiguriert, kann zwischen diesen bei der Bearbeitung einer GeoDatenbank umgeschaltet werden. Im Dialog können neue Darstellungen angelegt und bestehende Darstellungen umbenannt oder gelöscht werden. Über das Kontextmenü lässt sich die Reihenfolge der Darstellungen ändern.

Dialog Versionen

Hier werden die Versionen für versionierte Konfigurationen definiert.

⚠ Die Programmfunktionen basieren auf den Versionen wie sie in den rmDATA-Konfigurationen definiert sind.

Dialog Ansichten

Hier werden die Ansichten für versionierte Konfigurationen definiert.

⚠ Die Programmfunktionen basieren auf den Ansichten wie sie in den rmDATA-Konfigurationen definiert sind.

Dialog Filter

Filter schränken die Menge der angezeigten Daten nach bestimmten Kriterien ein. Ein Filter kann beim Bearbeiten einer GeoDatenbank vom Anwender erstellt werden oder bereits in der Konfiguration vordefiniert werden. Vordefinierte Filter werden mit der Konfiguration in die GeoDatenbank geladen und stehen dort sofort zur Verfügung. Die Definition der Filter erfolgt analog zur Definition von Filtern im Editiermodus.

Dialog Externe Datenquellen

Attribute können auch aus externen Datenquellen kopiert oder verlinkt werden. In diesem Dialog werden die Verbindungsparameter zur externen Sachdatenquelle angegeben, damit in weiterer Folge beim Konfigurieren von Attributen auf die entsprechenden Tabellen der Sachdatenquelle zugegriffen werden kann.

ⓘ Externe Sachdaten stehen nur in GeoDesktop zur Verfügung.

Dialog Objektgruppen

Objektgruppen sind Gruppen von Objekttypen der Konfiguration. Sie werden bei Flächenberechnung und anderen Befehlen eingesetzt oder können zum Filtern benutzt werden.
Ein Objekttyp kann einer oder mehreren Objektgruppen zugeordnet werden.
Objektgruppen können auch ineinenader verschachtelt werden.
Im Dialog können neue Objektgruppen angelegt und der neuen Objektgruppe Objekttypen oder andere Objektgruppen zugeordnet werden. Weiters können bestehende Objektgruppen bearbeitet, umbenannt oder gelöscht werden.

Verwendung von Objektgruppen

Flächenberechnung Bei Flächen können Sie im Schlüssel Objektgruppen der Flächenumfahrung eine Objektgruppe angegeben, in der alle begrenzenden Linienzüge enthalten sind.

Objektgruppen mit fixen Namen

Folgende Objektgruppen haben eine besondere Bedeutung

Name der Objektgruppe	Verwendet in	Beschreibung
Hektarmarken	Darstellungsmanager	Bei den Punkttypen dieser Objektgruppe, kann der Befehl "Hektarmarken einfügen" aufgerufen werden. ⓘ Nur in Österreich verfügbar.
Trennstücke	Darstellungsmanager	Bei den Flächen dieser Objektgruppe, kann der Befehl "Trennstücke automatisch" aufgerufen werden. ⓘ Nur in Österreich verfügbar.
Grundstücke Benützungsabschnitte Rechtliche Zusatzinformationen Trennstücke	rmKATOffice Export	Diese Objektgruppen werden für die Auswertungen beim rmKATOffice-Export genutzt. ⓘ Nur in Österreich verfügbar.
Gittermarken	Darstellungsmanager	Bei den Punkttypen dieser Objektgruppe, kann der Befehl "Gittermarken einfügen" aufgerufen werden. ⓘ Nur in Deutschland verfügbar.
Parzellen	Export Flächenbilanz	Über die Objektgruppe werden die Parzellen gekennzeichnet, die beim Export der Flächenbilanz berücksichtigt werden. ⓘ Nur in Schweiz verfügbar.
Bemaßung	GDA-Export	Über die Objektgruppe werden bei den Spannmaßen die Punkte, die zur Bemaßung gehören, gefiltert und ausgegeben.
Besitzkomplexe	Kommassierung	Flächen dieser Objektgruppe werden für die Berechnung der Bewertung berücksichtigt. ⓘ Nur in der Fachschale Kommassierung verfügbar.
Bonitäten	Kommassierung	Flächen dieser Objektgruppe werden für die Berechnung der Bewertung berücksichtigt. ⓘ Nur in der Fachschale Kommassierung verfügbar.
Klassifizierung	Flurneuordnung LU	Flächen dieser Objektgruppe werden für die Berechnung der Bewertung berücksichtigt. ⓘ Nur in der Fachschale Flurneuordnung LU verfügbar.

Dialog Darstellungsgruppen

Darstellungsgruppen fassen die Objekttypen in fachliche sinnvolle Gruppen zusammen. Die Gruppen werden im

Darstellungsmanager angezeigt. Durch die Gruppierung finden Sie die Objekttypen leichter und können fachlich zusammen gehörige Objekttypen auf einmal ein- bzw. ausblenden.
Ein Objekttyp kann **nur einer** Darstellungsgruppe zugeordnet werden.
Darstellungsgruppen können auch ineinenader verschachtelt werden.
Im Dialog können neue Darstellungsgruppen angelegt und der neuen Darstellungsgruppe Objekttypen oder andere Darstellungsgruppen zugeordnet werden. Weiters können bestehende Darstellungsgruppen bearbeitet, umbenannt oder gelöscht werden.

Darstellungsgruppe hinzufügen

Mit + fügen Sie eine neue Darstellungsgruppe hinzu.

Darstellungsgruppe bearbeiten

Mit Bearbeiten oder mit F2 ändern Sie den Namen einer Darstellungsgruppe.

Darstellungsgruppe löschen

Mit x oder Entf löschen Sie eine Darstellungsgruppe.

Objekttypen zur Gruppe hinzufügen

Im Dialog "Darstellungsgruppen" sind immer alle Objekttypen enthalten. Objekttypen, die noch keiner Darstellungsgruppe zugeordnet wurden, befinden sich automatisch in der Gruppe "Objekte ohne Gruppe". Ziehen Sie mit mit Drag&Drop den Objekttyp in die gewünschte Gruppe. (Klicken Sie dafür mit der Maus auf den Typ und ziehen Sie den Objekttyp - bei gedrückter Maustaste - an die gewünschte Stelle. Dort lassen Sie die Maustaste los.)

Darstellungsgruppen verschachteln

Ziehen Sie die Darstellungsgruppe mit Drag&Drop in die gewünschte Gruppe. (Klicken Sie dafür mit der Maus auf den Typ und ziehen Sie die Darstellungsgruppe - bei gedrückter Maustaste - an die gewünschte Stelle. Dort lassen Sie die Maustaste los.)

Sortierung der Darstellungsgruppen

Die Darstellungsgruppen werden in der Reihenfolge sortiert, wie Sie sie in der Konfiguration angeben. Sie können die Darstellungsgruppen durch mit Drag&Drop sortieren.

Dialog Eigenschaften

Defaultdarstellung: Werden in einer GeoDatenbank mehrere Konfigurationen geladen, so können diese unterschiedliche Darstellungen haben. Wird z.B. die Darstellung DAR1 aus Konfiguration1 in der GeoDatenbank aktiviert (im Editiermodus von GeoDesktop oder in GeoMapper), so werden die Daten aus Konfiguration2 nicht angezeigt, weil DAR1 in Konfiguration2 nicht existiert. Wird jedoch in Konfiguration2 eine Darstellung als Defaultdarstellung angegeben, so werden die Daten aus Konfiguration2 mit dieser Darstellung angezeigt.
Fachschalen: Zählt ggf. Programm-Fachschalen auf, die durch Laden dieser Konfiguration automatisch aktiviert werden bzw. durch das Entladen deaktiviert.
Füllmusterdatei: Wenn neben den Standard-Füllmustern zusätzliche Füllmuster benötigt werden, dann kann man diese über eine XML-Datei angeben. Siehe auch FüllmusterdateiDie angegebene XML-Datei ist neben die erstellte Konfiguration abzulegen.
Modulnummer: Bei geschützte Konfigurationen ist hier die Modulnummer ersichtlich.
Name: Name der Konfiguration
Prototypzeichnung: In der hier angegebenen DWG-Datei befinden sich die verwendeten Blöcke, Layer, Linienstile, Teststile, etc. Die Prototypzeichnung wird auch als Vorlage für den DWG-Export von Daten aus einer GeoDatenbank verwendet.Die angegebene DWG-Datei ist neben die erstellte Konfiguration abzulegen.Siehe auch Tipps zur Konfiguration
Version: Gibt an, welche Version die vorliegende Konfiguration hat.
Versionierungsmodus: Aktiviert die Versionierung von Objekttypen.

Dialog Kommandokonsole

Über die Kommandokonsole kann die Konfiguration über Scriptbefehle erstellt werden.

Objekttypen

Neuer Typ

Neuen Objekttyp erstellen

Mit Hinzufügen wird ein neuer Objekttyp der aktuellen Objektklasse erzeugt. Danach sind im linken Fenster der neue Objekttyp mit den Kapiteln "Attribute" und "Base" angelegt.

Bearbeiten von Objekttypen

Der Dialog für das Bearbeiten von Objekttypen ist in unterschiedliche Reiter eingeteilt, welche alle möglichen Objektklassen einer Konfiguration darstellen. Im linken Fenster werden die Objekttypen sowie die konfigurierten Attribute, Darstellungen, Ansichten und Stilregeln angezeigt. Im rechten Fenster sind die Objektschlüssel mit ihren konfigurierten Werten angeordnet.
Die einzelnen Objektschlüssel sind für jede Objektklasse in den entsprechenden Kapiteln dieses Hilfe-Dokumentes beschrieben.

Stil-Ansicht

Mit dem Befehl Stil-Ansicht wird die Baumdarstellung der Objekttypen umgestellt. Auf der Obersten Ebene sind nun die Stile und Attribute angeordnet, darunter kommen die Objekttypen. Damit ist es sehr leicht, alle Objekte eines bestimmten Stils oder alle Objekte, die ein bestimmtes Attribut haben, massenhaft zu editieren.

> ⓘ In der Stilansicht können Sie bei einer Darstellung auch einen oder mehrere Typen selektieren und mit Entf löschen. Damit wird die Darstellung bei den Objekttypen gelöscht.

Darstellung Base

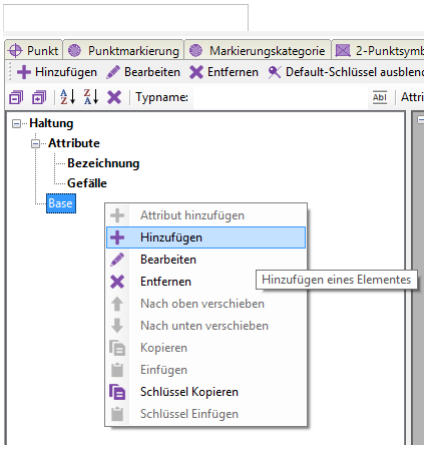
Die Darstellung "Base" steht bei jedem Objekttyp zur Verfügung und dient als Default für alle anderen Darstellungen.

> ⓘ Die Darstellung "Base" selbst ist in rmDATA GeoMapper nicht wählbar. Nur die darauf basierenden Darstellungen.

> ⓘ Alle Schlüssel eines Objekttyps, die sich in den konfigurierten Darstellungen nicht ändern, sollten in dieser Darstellung konfiguriert werden!

Darstellung hinzufügen

Damit ein Objekt in der Grafik angezeigt wird, muss es (zumindest einer) Darstellung hinzugefügt worden sein. Dazu im Kontextmenü von "Base" die Option "Hinzufügen" wählen



Im Dialog "Stil hinzufügen" die gewünschte Darstellung wählen, sowie den Maßstabsbereich angeben. Wird ein Maßstab "von 0 - ..." angegeben, so wird dieser Stil als Default verwendet, wenn kein genauerer Maßstab definiert wurde
Beispiel1: 0-1000: Farbe Gelb 1001-2000: Farbe Grün Für M500 gilt Gelb, für M1500 gilt Grün, für M2500 gilt wieder Gelb
Beispiel 2: 1-1000: Farbe Gelb 1001-2000: Farbe Grün Für M500 gilt Gelb, für M1500 gilt Grün, für M2500 wird das Objekt mit dem

internen Default dargestellt

Schlüssel

Schlüssel hinzufügen

Graue Schlüssel sind im gewählten Stil nicht konfiguriert, die angezeigten Werte kommen aus anderen Defaults.

> ⓘ Für performante Konfigurationen sollten nur die benötigten Schlüssel gesetzt werden.

Um einen grauen Schlüssel zu ändern:
Machen Sie einen Doppelklick auf den gewünschten Schlüsselnamen.
Wählen Sie im Kontextmenü zum Schlüssel "Hinzufügen"
Danach wird der Schlüsselname schwarz statt grau dargestellt und es kann der Wert des Schlüssels geändert werden. Die Eingabe ist mit ENTER zu bestätigen.

Defaultschlüssel ausblenden

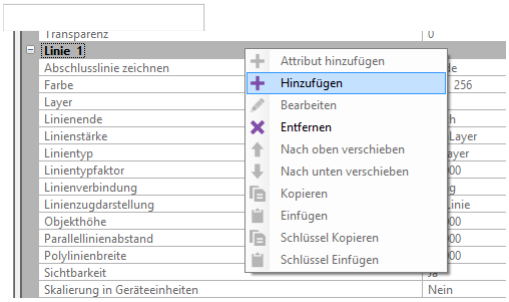
Zur besseren Übersicht können mit dem Button Default-Schlüssel ausblenden nur die Schlüssel angezeigt werden, welche bei der gewählten Darstellung auch konfiguriert wurden.

Schlüssel kopieren

Schlüssel können über das Kontextmenü eines Stils von einem Stil in einen anderen Stil kopiert werden:
Schlüssel kopieren -> Schlüssel einfügen . Ist ein Filter beim Kopieren aktiv, werden nur die angezeigten Schlüssel kopiert. Bestehende Schlüssel werden überschrieben. Kopierte Schlüssel können mit Multi-Selekt auch auf mehrere Stile auf einmal kopiert werden.

Sektion hinzufügen

Einige Sektionen in der Konfiguration können mehr als einmal vorkommen. Wird beispielsweise ein Linienzug bestehend aus zwei parallelen Linien konfiguriert, so wird die erste Linie in Sektion "Linie 1" konfiguriert, die zweite Linie dann in Sektion "Linie 2". Damit die zweite Sektion konfiguriert werden kann, muss sie zuvor hinzugefügt werden:
Kontextmenü auf "Linie 1",
Befehl "Hinzufügen".



Attribute

Attribute definieren

Im Kontextmenü des Kapitels "Attribute" können neue Attribute zum Objekttyp hinzugefügt werden. Nach Angabe des Attributnamens wird das Attribut im Baum angezeigt. Klickt man das Attribut im Baum an, werden die Schlüssel des Attributes im rechten Fenster angezeigt.

Attributgruppen

Attribute können gruppiert werden, sodass beim Bearbeiten von Objekten mit vielen Attributen mehr Übersicht gewährleistet ist. Klickt man im Baum auf den Eintrag "Attribute", werden im rechten Fenster die vorhandenen Gruppen angezeigt. Eine neue Gruppe erstellt man mit dem Kontextmenü im Fenster der Gruppen. Standardmäßig sind alle Attribute in der Gruppe "keine". Zum Verschieben in eine andere Gruppe klickt man auf die Gruppe "keine", öffnet danach im unteren Fenster das Kontextmenü des gewünschten

Attributes und wählt "in Gruppe verschieben". Auch die Reihenfolge der Attribute kann über das Kontextmenü eines Attributes im rechten Fenster gesteuert werden.

Sichtbarkeitsbedingung für Gruppen

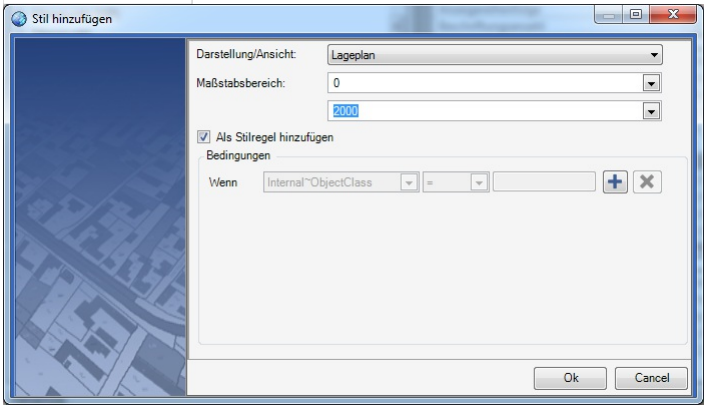
Einer Gruppe von Attributen kann eine Sichtbarkeitsbedingung hinzugefügt werden. Diese bestimmt, ob eine Gruppe beim Bearbeiten sichtbar ist oder nicht. Die Sichtbarkeitsbedingung gibt man über das Kontextmenü einer Gruppe an, z.B. **Lastfallnull** : Die Gruppe ist sichtbar, wenn im Attribut "Lastfall" ein Wert eingetragen ist.

Attribute kopieren

Attribute können über das Kontextmenü eines Attributes von einem Objekt auf ein anderes kopiert werden:
Kopieren -> Kontextmenü von "Attribute": Einfügen

Maßstabsabhängige Stilregel (Maßstabsbereich) hinzufügen

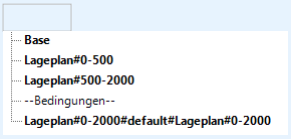
Bei maßstabsabhängigen Stilregeln definieren Sie unterschiedliche Sichtbarkeiten und Darstellungen abhängig vom Zoom- oder Bearbeitungsmaßstab. Diese Maßstabsbereiche sind gerade bei großen Dateien für eine perfomante Übersicht sehr wichtig.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Objekttyp und wählen Sie "Hinzufügen"
Wählen Sie die Darstellung, deren Schlüssel die Defaultwerte für die Stilregel sind
Wählen Sie den Maßstabsbereich
Haken Sie die Option "als Stilregel hinzufügen" an
Die Stilregeln wirken folgendermaßen:
Viewingmodus (GeoDesktop) bzw. in der Übersichtsdarstellung
Ist keine Stilregel definiert, wird das Objekt gemäß konfigurierter Darstellung angezeigt (unabhängig vom aktuellen Zoom-Maßstab)
Wenn eine Stilregel definiert ist: Ist der Zoom-Maßstab innerhalb der angegebenen Stilregel, gilt deren Darstellung. Gibt es für den Zoom-Maßstab keine Stilregel, wird das Objekt nicht angezeigt.
Bei der Bearbeitung von Daten (Editiermodus)
Einstellungen in der Stilregel überschreiben die Einstellungen der Darstellung. Es gilt der Bearbeitungs-Maßstab, der in der Multifunktionsleiste eingestellt wird.

ⓘ Schlüssel, die bei einer Stilregel nicht gesetzt sind, werden von der konfigurierten Darstellung bzw. vom Stil "Base" übernommen.

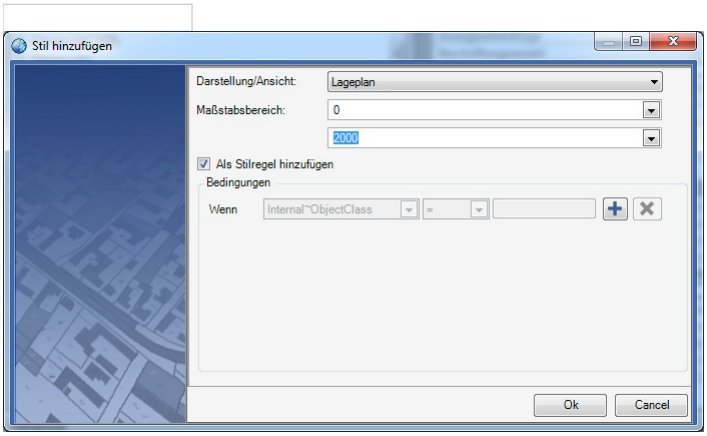
⚠ Bei der Konfiguration von Stilregeln sollten keine überlappenden Maßstabsbereiche definiert werden.



- **Viewingmodus (GeoDesktop) bzw. in der Übersichtsdarstellung:** Der Objekttyp ist nur im Zoom-Maßstab von 0 - 2000 sichtbar
- **Bei der Bearbeitung von Daten (Editiermodus):** Der Objekttyp ist immer sichtbar. Es gelten die Schlüssel aus *Lageplan#0-2000#default#Lageplan#0-2000* . Befindet man sich im Maßstab zw. 500 und 2000 gelten für alle Schlüssel, die nicht explizit gesetzt wurden, die Einstellungen aus *Lageplan#500-2000* .

Attributabhängige Stilregel hinzufügen

Bei attributabhängigen Stilregeln definieren Sie unterschiedliche Darstellungen abhängig von Attributen.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Objekttyp und wählen Sie "Hinzufügen"
Wählen Sie die Darstellung, deren Schlüssel die Defaultwerte für die Stilregel sind
Wählen Sie den Maßstabsbereich
Haken Sie die Option "als Stilregel hinzufügen" an
Aktivieren Sie die 1. Bedingung mit +
Wählen Sie das Attribut aus
Geben Sie den Vergleichsoperator ein
Geben Sie den Vergleichswert ein
Fügen Sie ggf. weitere Bedigungen ein.
Beenden Sie den Dialog mit Ok

Bei Stilregeln wird zuerst der Maßstab, dann die Bedingungen ausgewertet. Stimmt der Maßstab mit dem Maßstab einer Stilregel überein, werden keine Stilregeln mit anderen Maßstabsbereichen mehr geprüft.

Es sind zwei Stilregeln definiert, der Wert von Bez = def, eingestellter Maßstab = 500 **Natur#1-1000#Wenn Bez = abc#Natur#1-1000 Natur#1-5000#Wenn Bez = def#Natur#1-5000** Der erste gültige Maßstab ist bei Stilregel 1-1000. Da die Bedingung für Bez nicht erfüllt ist, wird das Objekt gar nicht dargestellt. Bei M=1500 wird das Objekt dargestellt, mit den Einstellungen von Stilregel 1-5000.

Es empfielt sich, für jeden Maßstabsbereich auch eine Default-Stilregel festzulegen. Diese gilt, wenn keine der angeführten Bedingungen zutrifft. z.B. **Natur#1-1000#default#Natur#1-1000**

Filtern von Objekttypen

Für das leichtere Bearbeiten von Objekttypen im Konfigurationseditor steht ein Filter zur Verfügung:
Filter nach Typname: Es werden nur die Objekttypen angezeigt, die dem Filter entsprechen

Filter nach Attributname: Es werden nur die Objekttypen angezeigt, die das entsprechende Attribut konfiguriert haben
Filter nach konfigurierten Objektgruppen: Es werden nur die Objekttypen laut Objektgruppe angezeigt
Filter nach Sektionen: Dieser Filter wird zusammen mit dem Filter nach Schlüsselnamen bzw. Schlüsselwerten verwendet, z.B. Anzeige aller Objekte, die in der Sektion "Linie 1" die Farbe=Blau haben
Filter nach Schlüsseln (Schlüsselnamen): Es werden nur die ausgewählten Schlüssel im rechten Fensterbereich angezeigt
Filter nach Schlüsselwerten: Es werden die Objekt angezeigt, die den angegebenen Schlüsselwert haben. Zusätzlich werden die Stile, in welchen der Wert vorkommt, rot markiert und nur die Schlüssel im rechten Fensterbereich angezeigt, wo der angegebene Wert vorkommt.

Tabellenansicht

Die Tabellenansicht stellt alle Schlüssel der angezeigten Objekte in einer Tabellenstruktur dar. Schlüssel können in der Tabellenansicht gesucht oder editiert werden, weiters kann der Inhalt der Tabellenansicht in die Zwischenablage kopiert und in Excel eingefügt werden. Nach der Bearbeitung der Daten in Excel können die neuen Daten wieder über die Zwischenablage in die noch geöffnete Tabellenansicht übernommen werden.

⚠ Beim Einfügen von Daten aus Excel darf die Spaltenstruktur nicht geändert werden, es dürfen nur Schlüsselwerte verändert werden! Fügen Sie daher keine neuen Zeilen für neue Objekttypen oder neue Spalten für neue Attribute hinzu.

ⓘ Wenn Sie vor dem Aufruf der Tabellenansicht die Ansicht filtern, dann werden nur die gefilterten Objekttypen bzw. Schlüssel angezeigt.

Menü Datei

Objektnamen und Attribute exportieren

Im **Menu: [Datei - Als CSV exportieren...]** werden alle Objekttypen mit deren Attributen und Wertelisten in eine CSV-Datei exportiert. Diese kann mit EXCEL geöffnet werden und bietet eine Übersicht über alle vorhandenen Objekttypen, deren Attribute und die dazugehörigen Wertelisten.

⚠ Der Export funktioniert nur mit nicht modulgeschützten Konfigurationen

Export XML

Konfiguration exportieren

Im **Menu: [Datei - Als XML exportieren...]** werden alle Objekte und deren Schlüssel vollständig in eine XML-Datei exportiert. Über diesen Weg können Änderungen in einer Konfiguration per Dateivergleich nachverfolgt werden.

⚠ Der Export funktioniert nur mit nicht modulgeschützten Konfigurationen

Formatbeschreibung rmDATA-Konfigurationen im XML-Format

Die Beschreibung bietet eine Übersicht über den Aufbau der Konfiguration im XML-Format. Dabei werden für die Übersichtlichkeit jeweils nur ein Objekttyp, eine Darstellungsgruppe, etc. angeführt. Es handelt sich bei diesem Beispiel daher nicht um eine vollständige Konfiguration. Auch bei den Schlüsseln zu den Attributen und der grafischen Darstellung wurde stark gekürzt. Eine vollständige Übersicht der Schlüssel findet man in der Beschreibung der Konfiguration. In der Beschreibung kommt nur ein Objekttyp der Objektklasse Punkt vor. Objekttypen der anderen Objektklassen werden analog aufgelistet.

Aufbau

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!--Kopf lll-->
<Configuration>
    <Settings>
        <!--Allgemeine Einstellungen der Konfiguratation, u.a.:-->
        <VersionMode>OnModi1</VersionMode>
        <!-- Versionierte Darstellung -->
        <TemplateDWG>CH_Mutation.dwg</TemplateDWG>
        <!-- Prototypzeichnung für Symbole -->
        <Name Version="1803">CH_Mutation</Name>
        <!-- Versionsnummer -->
    </Settings>
    <Filters/>
    <!-- Filter, die bereits in der Konfiguration definiert sind (optional) -->
    <ObjectGroups>
        <!-- Zusammenfassung von Objekttypen in Objektgruppen -->
        <ObjectGroup Name="Parzellen">
            <ObjectTypeName>Parzelle</ObjectTypeName>
        </ObjectGroup>
    </ObjectGroups>
    <Versions>
        <!-- In versionierten Konfigurationen sind hier die Namen der einzelnen Versionen aufgelistet --
>
        <Version Id="1" Name="alt" PredecessorId="0"/>
        <Version Id="2" Name="neu" PredecessorId="1"/>
    </Versions>
    <Representations>
        <!-- Namen der Darstellungen -->
        <Representation Id="0" Name="Base"/>
        <Representation Id="1" Name="Lageplan"/>
    </Representations>
    <Views>
        <!-- Namen der Ansichten in versionierten Konfigurationen -->
        <View Id="2" Name="alter Stand" VersionId="1"/>
        <View Id="3" Name="Mutation" VersionId="2"/>
        <View Id="4" Name="Gültig" VersionId="2"/>
    </Views>
    <DisplayGroups>
        <!-- Zusammenfassung von Objekttypen in Darstellungsgruppen. In diesen Gruppen werden die Objekt
typen im Darstellungsmanager aufgelistet. -->
        <DisplayGroup Name="Kataster">
            <DisplayGroup Name="Festpunkte">
                <!-- Darstellungsgruppen können verschachtelt sein. Hier ist die Darstellungsgruppe "Fes
tpunkte" Teil der Darstellungsgruppe "Kataster".  Jede Darstellungsgruppe kann Objekttypen und weitere D
arstellungsgruppen beinhalten. -->
                <ObjectTypeName>LFP1</ObjectTypeName>
                <!-- Liste der Objekttypen -->
            </DisplayGroup>
        </DisplayGroup>
    </DisplayGroups>
    <ObjectTypes>
        <ObjectType Name="Laubbaum" Class="Point">
            <!-- Objekttyp mit dem Namen "Laubbaum" der Objektklasse Punkt. Weiter unten finden Sie eine
 Aufzählung der verfügbaren Objektklassen. -->
            <Properties>
```

```
                <!-- Allgemeine Eigenschaften des Objekttyps -->
                <Property Name="Synonym" Value=""/>
                <!-- U.a. gibt es die Eigenschaft des Synonyms. Wenn durch eine Norm ein Objekttyp für d
ie durchgängige Bearbeitung mit einem Code bezeichnet wird, dann wird mit dem Synonym ein sprechender Te
xt zur Seite gestellt, der für den Anwender aussagekräftiger ist. -->
            </Properties>
            <AttributeGroups>
                <!-- Attribute zum Objekttyp können gruppiert werden. -->
                <AttributeGroup Name="" VisibilityCondition="" GroupOrder="0">
                    <!-- In diesem Beispiel wurden keine Gruppen in der Konfiguration angelegt. Die expo
rtierte Gruppe ist der Default. -->
                    <GroupAttribute Typename="KronenDM" AttributeOrder="0"/>
                    <!-- Liste der Attribute in der Gruppe. Die Eigenschaften der einzelnen Attribute we
rden weiter unten angeführt. -->
                    <GroupAttribute Typename="Stammumfang" AttributeOrder="1"/>
                    <GroupAttribute Typename="Baumart" AttributeOrder="2"/>
                    <GroupAttributes/>
                </AttributeGroup>
            </AttributeGroups>
            <Attributes>
                <Attribute Name="Baumart" Type="System.String">
                    <!-- Ein Attribut vom Typ Text. Die verfügbaren Typen werden weiter unten aufgeliste
t. -->
                    <Property Name="Alias" Value=""/>
                    <!-- Falls das Attributs durch eine Norm einen bestimmten Namen haben muss, kann mit
 dem Alias dem Anwender ein anderer Name in der Benutzeroberfläche angezeigt werden. -->
                    <Property Name="DateFormat" Value=""/>
                    <!-- Datumsformat für die Ausgabe  -->
                    <Property Name="Formula" Value=""/>
                    <!-- Formel, die beim Einfügen des Objekts ausgeführt wird. -->
                    <Property Name="InsertFirstValueDefault" Value="False"/>
                    <!-- Automatisches Einfügen des 1. Wertes der Werteliste-->
                    <Property Name="IsRequired" Value="False"/>
                    <!-- "Pflichtattribut"-->
                    <Property Name="ValueList" Value="Eiche=Eiche|Buche=Buche|Marille=Marille"/>
                    <!-- Werteliste  -->
                    <Property Name="ValueListExclusive" Value="False"/>
                    <!-- Sind nur Werte der Werteliste erlaubt? -->
                </Attribute>
            </Attributes>
            <KeyValuePairs>
                <!-- -Allgemeine Einstellungen zum Objekttyp ->
                <KeyValuePair Key="IsPointLabelRequired" Type="System.Boolean" Value="False" ConsiderSca
leFactor="False"/>
 <!-- Bei Punkten kann bestimmt werden, ob beim Einsetzen ein Punktname erforderlich ist. -->
                <KeyValuePair Key="MeasureCodes" Type="System.String" Value="510" ConsiderScaleFactor="F
alse"/>
                <!-- Angabe eines Messcodes für den Objekttyp -->
            </KeyValuePairs>
            <Styles>
                <!-- Festlegung der grafischen Darstellung -->
                <Style Id="1" Representation="Base" ScaleRange="0-0" Action="Unknown" RepresentationOfVi
ew="Base">
                    <!-- Allgemeine Konfiguration des Objekttyps -->
                    <Sections>
```

```
                        <Section Id="1">
                            <!-- Allgemeine grafische Eigenschaften -->
                            <SectionType>Main</SectionType>
                            <KeyValuePairs>
                                <KeyValuePair Key="Color" Type="rmdata.Graphic.Color" Value="256" Consid
erScaleFactor="False"/>
                                <!-- Farbe -->
                                <KeyValuePair Key="Layer" Type="System.String" Value="Gelaende_Laubbaum"
 ConsiderScaleFactor="False"/>
                                <!-- Layer -->
                            </KeyValuePairs>
                        </Section>
                        <Section Id="1">
                            <!-- 1. Sektion vom Typ "Block" -->
                            <SectionType>Block</SectionType>
                            <KeyValuePairs>
                                <KeyValuePair Key="Name" Type="System.String" Value="BAUM_LAUB" Consider
ScaleFactor="False"/>
                                <!-- Blockname aus der Prototypzeichnung -->
                            </KeyValuePairs>
                        </Section>
                        <Section Id="3">
                            <!-- Die 3. Beschriftung (die beiden vorhergehenden werden in dieser Beschre
ibung ausgelassen) -->
                            <SectionType>Annotation</SectionType>
                            <KeyValuePairs>
                                <KeyValuePair Key="Height" Type="System.Double" Value="1,5" ConsiderScal
eFactor="True"/>
                                <!-- Texthöhe -->
                                <<KeyValuePair Key="Text" Type="System.String" Value="Art=lt;Baumartgt;"
 ConsiderScaleFactor="False"/>
                                <!-- Mit spitzen Klammern wird auf das Attribut Baumart zugegriffens -->
                            </KeyValuePairs>
                        </Section>
                    </Sections>
                    <Style Id="2" Representation="Lageplan" ScaleRange="0-0" Action="Unknown" Representa
tionOfView="Base"> Grafische Schlüssel für die Darstellung Lageplan. Bei jedem Schlüssel, der hier nicht
 konfiguriert ist, wird auf die Darstellung "Base" zugegriffen.  -->
          <Sections/>
                        </Style>
                    </Styles>
                    <StylingRules> Bedingungen für die Darstellung. Bei großen Projekten lässt sich so s
teuern, welche Objekte in welchem Maßstab in der Übersichtsdarstellung angezeigt werden.  -->
         <StylingRule Representation="Lageplan" ScaleRange="0-1000" Condition="default">
                                <Styles>
                                    <Style Id="1" Representation="Lageplan" ScaleRange="0-1000" Action="
Unknown" RepresentationOfView="Base">
                                        <Sections/>
                                    </Style>
                                </Styles>
                            </StylingRule>
                        </StylingRules>
                    </ObjectType>
                </ObjectTypes>
            </Configuration>
```

Liste der Objektklassen

Objekttypen können folgenden Objektklassen angehörig sein:
Point: Punkt
PointMarker: Punktmarkierung
PointMarkerCategory: Markierungskategorie
LineString: Linienzug
LineStringSymbol: Linienzugsymbol
TwoPointSymbol: 2-Punkt-Symbol
ThreePointSymbol: 3-Punkt-Symbol
Area : Fläche
Text: Text
AlignedDimension: Sperrmaß / Spannmaß
ArcDimension: Bogenbemaßung
AngularDimension: Winkelbemaßung
BaseLineDimension: Basislinienbemaßung
BaseLinePoint: Zwischenpunkt

⚠ Bei Vorhandensein der Geländemodell-Fachschale kommen folgende Objektklassen hinzu:

DtmModel: Geländemodell
VolumeObject: Volumenberechnung (Darstellung)
ThematicSurface: Thematische Darstellung
Profile: Geländeprofil

Liste von Attributtypen

Attribute können folgende Typen haben:
System.String: Text
System.Double: Gleitkommazahl
System.Int32: Ganzzahl
System.DateTime: Datum
System.Boolean: Boolean (ja/nein)

Export der Objekttypnamen

Für gewisse Anwendungen braucht man eine Liste aller Objekttypen in einer Konfiguration. Starten Sie dafür den Konfigurationseditor in der Befehlszeile bzw. in einer Batchdatei mit den Parametern:
Parameter 1 = auszugebende „… .Config"- Datei
Parameter 2 = zu erstellende lesbare XML Datei

ⓘ **Beispiel:** **"c:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\ConfigurationEditor.exe" "C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Configurations\DE_Lageplan.config" -o "C:\temp\DE_Lageplan.xml"**

Menü Prüfen

Prototypzeichnung prüfen

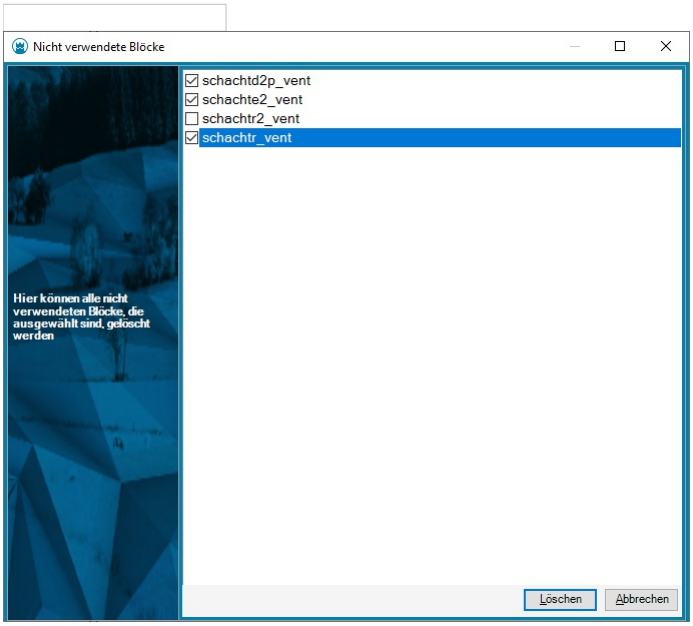
Prüft u.a. die Anzahl der CAD-Elemente eines Blocks
Rufen Sie den Befehl auf
Der Konfigurationseditor prüft die Prototypzeichnung.
Es wird im Editor eine Textdatei geöffnet. Darin sind alle Blöcken aufgelistet, sortiert nach der Anzahl ihrer CAD-Elemente.

ⓘ Blöcke mit einer großen Anzahl an CAD-Elementen, sollten überarbeitet werden, damit die Konfiguration performant eingesetzt werden kann. Insbesondere, wenn diese Blöcke oft verwendet werden. (Siehe Tipps zur Perfomance)

ⓘ Wenn im Modellbereich der Prototypzeichnung CAD-Elemente vorhanden sind, erhalten Sie eine Meldung. Solche Daten kosten unnötig Speicher und Performance.

Nicht verwendete Blöcke

Listet alle Blöcke auf, die in der Prototypzeichnung vorhanden sind, aber nicht verwendet werden.
Rufen Sie den Befehl auf
Der Konfigurationseditor vergleicht die Konfiguration mit der eingestellten Prototypzeichnung und listet in einem Dialog alle Blöcke auf, die in der Prototypzeichnung enthalten sind, aber in der Konfiguration *aktuell* nicht verwendet werden.



Wählen Sie diejenigen Blöcke aus der Liste, die Sie entfernen möchten und bestätigen Sie den Dialog mit Löschen
Der Konfigurationseditor zeigt eine Sicherheitsabfrage, nach deren Bestätigung die ausgewählten Blöcke aus der Prototypzeichnung entfernt werden.

ⓘ Entfernen Sie nach Möglichkeit nicht verwendete Blöcke aus Ihren Prototyzeichnungen für eine performante Konfiguration.

Fehlende Blöcke

Listet alle Blöcke auf, die in der Prototypzeichnung noch fehlen.
Rufen Sie den Befehl auf
Der Konfigurationseditor vergleicht die Konfiguration mit der Prototypzeichnung.
Es wird im Editor eine Textdatei geöffnet. Darin sind alle Blöcke aufgelistet, die in der Prototypzeichnung noch fehlen.

ⓘ Fehlende Blöcke in der Grafik werden mit einem Kreuz in Magenta dargestellt.

Layerassistent

Prüfen Sie mit dem Layerassistenten die Layer Ihrer Konfiguration und ergänzen Sie fehlende Layer automatisch.

ⓘ Voraussetzung ist, dass in Ihrer Konfiguration eine bestehende Prototypzeichnung eingetragen ist.

Rufen Sie den Befehl auf
Der Konfigurationseditor liest:
alle angegebenen Layer in ihrer Konfiguration und
alle Layer der Prototypzeichnung
Kontrollieren Sie, ob Sie alle Layer der Prototypzeichnung brauchen. Sie sind mit

gekennzeichnet. Wenn Sie keinen dieser Layer mehr brauchen, dann haken Sie die Option " **Nicht verwendete Layer löschen** " an. Auf diese Weise machen Sie Ihre Prototypzeichnung kompakter.
Kontrollieren Sie die neuen Layer. Sie sind mit

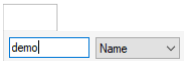
gekennzeichnet.
Mit Speichern werden alle neuen Layer in die Prototypzeichnung geschrieben bzw. - sofern die Option aktiviert wurde - die unnötigen Layer entfernt.

> ⓘ Ungültige Layernamen werden in einer Textdaten ausgegeben. So haben Sie die Fehler übersichtlich aufgelistet und können sie der Reihe nach korrigieren.

> ⓘ Bei Layernamen mit Attributen (z.B: Gebäude_<Geschoss>) werden für das Attribut automatisch alle Werte der Werteliste eingesetzt. z.B. Gebäude_EG, Gebäude_1, Gebäude_2, ...

Filtern

Sie können im Dialog die Layer filtern:



Wählen Sie, nach was Sie filtern möchten. Layername, Farbe, ...
Geben Sie den Suchtext ein. Jeder Layer, der den Suchtext im Filterkriterium beinhaltet, wird angezeigt. Hier im Beispiel alle Layer, die "demo" im Namen beinhalten.

Menü Extras

Punkttypliste erstellen

Erstellt eine Tabelle, durch die man in rmGEO die Punkttypen (samt Versionen) auswählen kann.
Wählen Sie den Dateinamen aus.

> ⓘ Der Dateipfad wird bereits passend für rmGEO vorgeschlagen.

2. Der Konfigurationseditor erstellt die Punkttypliste.

Punkttypübersetzung erstellen

Erstellt zur Konfiguration passend die Punkttypübersetzung, um in rmGEO Messcodes zu Punkttypen zu übersetzen.
Wählen Sie den Dateinamen aus.

> ⓘ Der Dateipfad wird bereits passend für rmGEO vorgeschlagen.

2. Der Konfigurationseditor erstellt die Punkttypübersetzung an Hand der Messcodes beim Punkt.

> ⓘ Wenn Sie für einen Punkt mehrere Messcodes vergeben wollen, trennen Sie die Messcodes mit dem Zeichen "|"

rmGEO/CodeGrafik - Messcodeliste erstellen

Erstellt die Basis der CSV-Tabelle für rmGEO/CodeGrafik.
Wählen Sie den Dateinamen aus.

> ⓘ Der Dateipfad wird bereits passend für rmGEO vorgeschlagen.

Der Konfigurationseditor erstellt die Messcodeliste für rmGEO/CodeGrafik. Dabei wird
für Punkte der eingetragene Messcode verwendet
für alle anderen Objekttypen und für Punkte ohne Messcode wird als Messcode "XXXX" eingetragen. Diese Zeilen werden dann später beim Einsatz in rmGEO/CodeGrafik ignoriert.
Vor dem Einsatz in rmGEO/CodeGrafik sollten Sie noch ergänzen bzw. prüfen:
Name der Beschreibung
Wert-ID
Wert-Pos

> ⓘ Wenn Sie für einen Punkt mehrere Messcodes vergeben wollen, trennen Sie die Messcodes mit dem Zeichen "|"

rmGEO/CodeGrafik - Messcodeliste aktualisieren

Aktualisiert eine bestehende CSV-Tabelle für rmGEO/CodeGrafik.
Wählen Sie den Dateinamen aus.

> ⓘ Der Dateipfad wird bereits passend für rmGEO vorgeschlagen.

Der Konfigurationseditor führt folgende Änderungen in der Messcodeliste durch:
Aktualisierung von Blocknamen
SY-Art bei Punkttypen
Aktualisierung von Layer
Ergänzen von fehlenden Attribute
Entfernen von Attributen, die in der Konfiguration nicht mehr existieren
Neue Objekttypen werden am Ende ergänzt
Objektttypen, die entfernt wurden, werden als gelöscht markiert

> ⓘ Kontrollieren Sie diese Objekttypen - ev. sind sie für eine andere Konfiguration gedacht? Andernfalls können Sie diese Zeilen in Ihrer Messcodeliste entfernen.

CodeGrafik - Dokumentation

Dokumentiert die Messcodes für rmGEO/CodeGrafik, damit Sie im Außendienst eine kompakte Übersicht haben.
Wählen Sie den Dateinamen aus.

> ⓘ Der Dateipfad wird bereits passend für rmGEO vorgeschlagen.

2. Der Konfigurationseditor erstellt passend dazu eine Dokumentation und legt sie im gleichen Ordner ab.

> ⓘ **Kurzcodes:** Markieren Sie die wichtigen Codes in einer Spalte mit der Überschrift "Kurzcodes" mit einem "x". Dann werden diese Codes in einem eigenen Abschnitt dokumentiert. (Diese Spalte wird rein für die Dokumentation genutzt.)

ⓘ **Gruppen:** Die Objekttypen werden automatisch entsprechend dem Eintrag in der Spalte "Gruppe" gruppiert. (Diese Spalte wird rein für die Dokumentation genutzt.) Wenn Sie die CodeGrafik-Messcodeliste durch den Konfigurationseditor aktualisieren lassen, wird die Spalte automatisch an Hand der Darstellungsgruppe befüllt.

Messgeräteliste erstellen

Erstellen Sie eine Messgeräteliste mit den Messcodes passend zu Ihrer CodeGrafik-Messcodetabelle. Nach der Übertragung auf Ihr Messgerät können Sie direkt auf die entsprechenden Codes zugreifen.

Extras /Messgeräteliste erstellen ![dialog](./img/dialog.png)

Wählen Sie eine Messcodeliste für CodeGrafik aus

Ändern Sie gegegenenfalls den Namen

ⓘ Der Name bestimmt bei Trimble die Kategorie und bei Leica die Gruppe.

Wählen Sie Ihr Messgerät aus

Drücken Sie auf Ok

ⓘ Für GeoMax-Geräte gibt es einen eigenen Import am X-Pad, mit dem man die CodeGrafik-CSV-Datei einlesen und daraus eine Messgeräteliste für X-Pad erzeugen kann

Export der Namen von Objekttypen

Für die weitere Verwendung in anderen Programmen, extrahieren Sie ganz einfach die Namen der Objekttypen aus einer Konfiguration.

Aufruf:

ConfigurationEditor.exe <Konfiguration> -o <XML-Datei>

✎ ConfigurationEditor.exe C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Configurations\Lageplan_DE.config -o c:\temp\Demo.xml

Dabei ist:

Konfiguration: Name der Konfiguration (inkl. Endung)

XML-Datei: Name der XML-Datei, in der die Namen der Objekttypen exportiert gespeichert werden

```
Folgende Daten werden exportiert:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<root>
  <objectclass name="LineString">
    <objecttype name="Abgrenzungslinie" />
    <objecttype name="Abstandslinie" />
    <objecttype name="Bahnmast Fundament" />
    <objecttype name="Balkon" />
    <objecttype name="Baugrenze" />
    <objecttype name="Baulast" />
    <objecttype name="Baulinie" />
...
```

Konfiguration

Allgemein

Allgemeine Hinweise zum Erstellen einer Konfiguration

Mit der Konfiguration werden alle Objekttypen vorgegeben

Hinweise zum Erstellen einer Konfiguration

Längenangaben

Farben

Linienstile

Längenangaben

Angabe von Breiten, Längen und Höhen in der Konfiguration

Angabe in mm am Papier

Längenangaben entsprechen immer den mm-Werten am ausgedruckten Plan, d.h. am Papier.

Beschriftung Höhe = 1,2

Die Angabe einer Texthöhe von 1,2 entspricht einer Texthöhe von 1,2 mm am Papier. unabhängig davon, ob der Maßstab 1:1000 oder 1:500 ist.

Angabe in m

Ergänzt man die Längenangabe mit einem @, dann wird der Wert abhängig vom Maßstab verwendet.

Parallellinienabstand = 2@

Der Wert für den Parallellinienabstand bleibt immer fix 2 m und lässt sich am Papier abmessen. D.h. bei einem Maßstab von 1:1000 ist die Breite 2 mm, bei einem Maßstab von 1:500 ist die Breite 4 mm am Papier.

Farbe

Setzen von Farben

Farben können auf 2 Arten gesetzt werden:
Geben Sie die AutoCAD-Farbnummer ein oder wählen Sie eine Grundfarbe aus der Liste.
Bestimmen Sie die Farbe aus der Farbpalette (RGB-Farbe)

Öffnen der Farbpalette

Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben der aktuell gesetzten Farbe
Es öffnet sich eine Liste mit den Grundfarben eins bis neun, den Farbwerten null und 256 und einer Schaltfläche zum Anzeigen der Farbpalette.
Der Farbwert 256 (VonLayer) bedeutet, dass ein Objekt die Farbe des Layers annimmt, auf dem es dargestellt wird.
Der Farbwert 0 (VonBlock) bedeutet, dass ein Objekt in der Vorgabefarbe (weiss oder schwarz, je nach Hintergrundfarbe) dargestellt wird. Wird ein Objekt in einen Block integriert, übernimmt es die Farbe des Blocks
Alle anderen Farben werden direkt auf das Objekt angewendet.
Bei Klick auf die letzte Zeile in der Liste wird die Farbpalette geöffnet:
In der Farbpalette stehen Ihnen die 255 Indexfarben und auch die Sonderfarben *VonLayer* und *VonBlock* zur Auswahl zur Verfügung.
Zur Auswahl der gewünschte Farbe klicken Sie in das entsprechende Feld.
Klick auf OK schließt den Dialog und übernimmt den gewählten Farbwert für das Objekt.

> ⓘ Wenn man die Farbe 256 verwendet, dann sollte der Layer auch in der Prototypzeichnung definiert werden. Andernfalls wird der Layer beim Einfügen eines Objekts automatisch erstellt.

Linienstil

Die Linienstile sind in der Prototypzeichnung definiert.

> ⓘ Bei den Linienstilen können in GeoMapper SE und am Ausdruck nur Linienstile korrekt angezeigt werden, die aus Querstrichen und Punkten bestehen.

Tipps

Tipps zur Erstellung von Konfigurationen

Im folgenden finden Sie Tipps und Empfehlungen von rmDATA
Wie beginnt man am besten?
Aufbau einer Konfiguration
Empfehlungen für die Darstellung von Objekttypen
Tipps zur besseren Performance
Verwenden von Maßstabsbereichen
Aufbau der Prototypzeichnung
Qualitätsprüfung
Übernahme einer Konfiguration aus rmMAP

Wie beginnt man am besten?

Ein paar Hinweise, die den Start bei der Erstellung einer Konfiguration erleichtern.
Das wichtigste ist, dass Sie ganz einfach beginnen und sich dann erst Schritt für Schritt steigern.
Beginnen Sie mit einer Darstellung und dem Maßstabsbereich 0-0 (d.h. für alle Maßstäbe)
Erstellen Sie beispielsweise für alle Objekttypen eine rudimentäre Darstellung (einfache Linien mit dem richtigen Linientyp, Linienstärke und Farbe aber noch ohne Parallellinien bzw. Symbole)
Nehmen Sie sich ein Testbeispiel und prüfen Sie an Hand des Beispiels ob die Darstellung korrekt aussieht, d.h. ob die Objekttypen untereinander zusammen passen. (z.B. einen fertigen Lageplan)
Ergänzen Sie dann die Symbole und Texte und prüfen Sie das Ergebnis laufend an Hand Ihres Beispiels.

Aufbau einer Konfiguration

Hinweise für einen sinnvollen Aufbau einer Konfiguration

Namen für Objekttypen: Verwenden Sie für alle Bezeichnungen, insb. für die Namen von Objekttypen, sprechende Namen. Halten Sie sich am besten an Bezeichnungen, die Sie auch verwenden würden, wenn Sie das Objekt tatsächlich in der Natur sehen würden.

> Nennen Sie einen Objekttypen wirklich &#8222Mauer" und nicht &#8222schwarze Linie, Strichstärke 3"

> Wenn bestimmte Objekttypnamen vorgegeben sind, können die angezeigten Objekttypnamen mit dem Schlüssel &#8222Synonym" definiert werden.

Objekttypen: Insbesondere bei der Übernahme von älteren Konfigurationen, sollte vor der Erstellung geprüft werden, welche Objekttypen tatsächlich gebraucht werden, und nur die notwendigen übernommen werden.

Darstellungen und Ansichten: Klären Sie welche Darstellungen und Ansichten notwendig sind. Wenn mit der Konfiguration verschiedene Pläne erzeugt werden, die miteinander nichts zu tun haben, überlegen Sie eine Aufteilung in mehrere Konfigurationen. Diese können bei Bedarf kombiniert geladen werden.

Versionierung: Legen Sie fest, welche Objekttypen versioniert werden müssen.

Abstimmung mit anderen Konfigurationen: Wird die Konfiguration mit anderen Konfigurationen zusammen eingesetzt? Hier ist zu beachten:

Objekttypnamen: Bei gleichlautenden Objekttypnamen gewinnt die Konfiguration die in den Dateieinstellungen an erster Stelle steht. Möchte man aber hier einen Unterschied haben, dann müssen die Objekttypnamen unterschiedlich benannt werden.

Darstellungen: Entweder verwendet man die gleichen Namen für Darstellungen in beiden Konfigurationen oder man legt eine Default-Darstellung fest.

Zusätzliche Komponenten:

Netzbild: Werden Objekttypen für die Darstellung von Netzbildern gebraucht?

Geländemodelle: Wird die Konfiguration gemeinsam mit der Fachschale Geländemodell eingesetzt?

Profile: Werden mit der Konfiguration Profile erzeugt?

Empfehlungen für die Darstellung von Objekttypen

rmDATA hat folgende Empfehlungen für Sie:

Schriftstil: In Plänen sehr gut lesbar ist der True-Type-Font ISOCPEUR, der in den Standard-Konfigurationen in den Textstilen NORM und NORM_K im Einsatz ist.

Schriftgrößen: Für Texte und Beschriftungen soll eine Texthöhe von mind. 1,5 mm verwendet werden.

Flächen: In GeoMapper gibt es freie und referenzierte Flächen. Referenzierte Flächen sollten dort eingesetzt werden, wenn klar definierte Grenzen in der Natur vorhanden sind.

Layer:

Es empfiehlt sich eine differenzierte Layerstruktur einzuhalten. Insbesondere bewährt es sich Punktnummern und andere Attribute auf eigenen Layern darzustellen, da sie auf diese Weise in einer exportierten DWG gut ein- und ausgeblendet werden können. Verwenden Sie am besten nie den Layer 0. Auf diesem Layer befinden sich die Vorschaugrafiken bei Berechnungen und Bearbeitungen.

Tipps zur besseren Performance

Folgende Tipps machen Ihre Konfiguration im täglichen Betrieb schneller und sparen Ihnen RAM.

Mehrere Darstellungen: Bei Verwendung mehrerer Darstellungen / Ansichten / Maßstäbe setzen sie die Schlüssel möglichst in der Darstellung "Base". Nur spezifische Änderungen sollten in der jeweiligen Darstellung eingetragen werden.

Allgemeine Einstellungen: Schlüssel wie Color und Layer sollten möglichst in der Sektion "Allgemein" gesetzt werden. Nur Abweichungen davon werden in den nachfolgenden Sektionen eingetragen.

Anzahl Objekte: Minimieren Sie die Anzahl der Objekte in der Grafik. Fügen Sie z.B. eine Beschriftung nicht als getrenntes Objekt ein, wenn es inhaltlich zu einem anderen Objekt in der Grafik gehört - sie tun sich in der weiteren Arbeit dann auch leichert, da Ihre Daten konsistent bleiben.

Anzahl grafische Elemente: Verringern Sie die Anzahl der grafischen Elemente.

Linien: Verwenden Sie bevorzugt Polylinien an Stelle von Linien.

Flächen: Verwenden Sie lieber eine Füllung vom Typ Solid an Stelle von ANSI31. Bei ANSI31 müssen sehr viele Linien gezeichnet werden. Bei einem Solid nur ein einzelnes grafisches Objekt.

Anzahl Objekttypen: Entfernen Sie unnötige Objekttypen. Gerade bei Texttypen ist man versucht, dass man für jede Art der Formatierung einen eigenen Texttyp definiert. Wenn sich die Texttypen aber nur durch Ihre Formatierung unterscheiden und nicht durch ihren semantischen Einsatz, nutzen Sie besser die Einstellungen im Texteditor.

Ein Texttyp für Gas, Wasser, etc. macht Sinn, da diese Texte dann passend mit den anderen Elementen der Fachgruppe ein- und ausgeblendet werden.
Texttypen in der Art "Arial fett" und "Arial kursiv" sind weniger zu empfehlen.

Siehe auch die Empfehlungen zu Prototypzeichnungen.

Verwenden von Maßstabsbereichen

Für ein performantes Arbeiten im Viewing-Modus (GeoDesktop) bzw. in der Übersichtsdarstellung (GeoMapper) sollten abhängig vom Maßstab nur die sinnvollen Objekte angezeigt werden.

⚠ In GeoDesigner kommen die Maßstabsbereiche nicht zur Anwedung!

Je größer das Gebiet ist, das Sie aktuell im Grafik-Fenster sehen, desto mehr Objekte werden geladen und angezeigt. Die Maßstabsbereiche ermöglichen Ihnen, die Darstellung so zu vereinfachen, dass Sie komfortabel arbeiten können. Wir empfehlen Ihnen im Groben folgende Maßstabsbereiche:
Übersicht: Bei Objekttypen, die zur Orientierung dienen, setzen Sie keinen Maßstabsbereich. So werden diese immer angezeigt.

Beispiele sind:
- Die Grenzen bei Katasterdaten,
- Die Leitungsachsen bei Leitungsnetzen,
- und sonst ev. die Straßen

- **Übersicht mit Informationen zu den Grenzen:** Im Maßstabsbereich bis 1:2.000 zeigen Sie zusätzlich die Nummern der Grundstücke / Flurstücke /Parcellen.
Details: Im Maßstabsbereich bis 1:1000 zeigen Sie alles an. Erst in diesem Bereich werden Blöcke und alle anderen Texte einblendet.

⚠ Je stärker Sie die Übersichtsdarstellung eingrenzen, umso schneller wird Ihr Projekt geladen!

Achten Sie generell auf:

Blöcke und Texte: Lassen Sie Blöcke und Texte erst dann sichtbar werden, wenn nur noch wenige Objekte in der Grafik sind (z.B. im Bereich bis 1:1000). Diese kosten sehr viel Zeit und sind je nach Maßstab ohnehin viel zu klein um gelesen werden zu können. Zeigen Sie in größeren Maßstabsbereichen nur die Texte an, die für die Navigation erforderlich sind.
Generalisieren Sie die Ansicht: Nutzen Sie die Möglichkeit Objekttypen in verschiedenen Maßstäben unterschiedlich anzuzeigen.

> **Mauern:** Zeigen Sie in einem Maßstab 1:1000 nur eine Linie der Mauer an und erst,wenn man in den Maßstab 1:500 wechselt ergänzen Sie die Parallellinie und die Symbole.

> Maßstabsbereiche (=maßstabsabhängige Stilregeln) können nur im Konfigurationseditor angelegt werden. Nähere Informationen finden Sie in der Hilfe dort.

Aufbau der Prototypzeichnung

Empfehlungen, für den Inhalt der Prototypzeichnung

Für eine bessere Performance

Schlanke Prototypzeichnung:
Die Prototypzeichnung soll nur die Blöcke, Linienstile, etc. beinhalten. In der Zeichnung selbst sollten keine Elemente eingefügt werden. Ebenso sollten keine Layouts darin definiert werden.
Unnötige Layer- und Blockdefinitionen sollten bereinigt werden (AutoCAD Befehl _PURGE)

> Auf keinen Fall &#8222alles" bereinigen &#8211 die benötigten Definitionen müssen erhalten bleiben!

Definition von Blöcken:
Jeder Block soll aus möglichst wenigen Elementen bestehen. Verwenden Sie statt 2 Linien besser 1 Polylinie!
Die Blöcke sollten keine andere Blöcke beinhalten.

Allgemeine Empfehlungen insb. für DWG-Exporte

Layer: Legen Sie die Layer bereits in der Prototypzeichnung an. Setzen Sie dabei die Farbe, Linienstärke und Lineinstil. In einer exportierten DWG-Datei kann dann der Bearbeiter alle Objekte am Layer im Layermanager verändern und braucht nicht jedes Objekt separat zu editieren.

> Greifen Sie in Ihrer Konfiguration auf die Layereinstellungen folgendermaßen zu:
> - Farbe: "256"
> - Linienstärke: "VonLayer"
> - Linientyp: "ByLayer"

> Wenn Sie den Layer nicht in der Prototypzeichnung anlegen, dann legt product diesen automatisch an.

- **Blöcke:** Legen Sie die Blockattribute direkt in der Prototypzeichnung an. So kann ein Bearbeiter einer exportierten DWG die Formatierung der Blockattribute für alle Blöcke auf einmal im Blockeditor ändern.

ⓘ Wenn Sie keine Blockattribute eingerichtet haben, ergänzt product diese direkt bei jedem einzelnen Block. Andernfalls setzt product den Wert beim entsprechenden Tag.

Prüfung der Prototypzeichnung

Vor allem wenn fremde Daten eingefügt wurden, sollte die Integrität der DWG geprüft, und ggf. repariert werden (AutoCAD Befehle _AUDIT, bzw. _RECOVER)

Einstellungen in der Prototypzeichnung

Die Einstellungen der Prototypzeichnung sind aus mehreren Gründen wichtig
Vor allem für die korrekte Skalierung der enthaltenen Blockdefinitionen
Aber auch für den DWG- und DXF Export, da die Prototypzeichnung der ersten geladenen Konfiguration als Vorlage für die exportierte Datei verwendet wird.
Einige wichtige Einstellungen sind z.B:
Einheiten (AutoCAD Befehl _UNITS):
In der Regel wird man hier als Einfügemaßstab „Meter" oder evtl. „keine Einheit" auswählen.

ⓘ Achten Sie darauf, dass auch die Blockdefinitionen selbst eine individuelle Einheit besitzen können

- Außerdem wird hier die Anzeigegenauigkeit eingestellt (wirkt sich nur in den exportierten DWG/DXF Dateien aus)
Winkel werden in der Geodäsie meist in Neugrad (400g), mit 4 Nachkommastellen, im Urzeigersinn und auf Norden bezogen eingestellt
Distanzen dezimal, meist mit 3 Nachkommastellen
Schraffur- und Linientypskalierung (AutoCAD Systemvariable MEASUREMENT): Diese muss passend zu den Definitionen der Schraffuren und Linientypen gesetzt sein. Entweder auf 0 (ANSI / imperial) oder auf 1 (ISO / metrisch)

⚠ Auch in deutschen Zeichnungen werden - historisch bedingt &#8211 gelegentlich noch ANSI Definitionen verwendet!

- **Attributanzeigemodus (AutoCAD Befehl _ATTDISP, Systemvariable ATTMODE):** Sollte auf Normal bzw. 1 eingestellt sein.
AutoCAD Systemvariable FRAME: Sollte auf 0 stehen, damit in der exportierten DWG der Texthintergrund von Texten ohne Rahmen angezeigt wird.

Qualitätsprüfung

Nach der Erstellung sollten sie noch einige Punkte prüfen, damit ein guter Einsatz Ihrer Konfiguration gewährleistet ist.
Allgemeine Prüfungen
Anzeigereihenfolge: Prüfen Sie am Schluss, ob die Anzeigereihenfolge der Objekte untereinander zusammen passt.

✎ Haben die Flächen einen kleineren Wert bei der Anzeigereihenfolge als die anderen Objekttypen? Nur dann sind Texte vor den Flächen auch lesbar.

Objektgruppen: Gehören alle Objekte zu einer Objektgruppe? Wenn nicht, sieht man im Objektmanager die Gruppe "Not-grouped Object"
Filter: Sind nur die notwendigen Filter in der Konfiguration enthalten?
Import: Lassen sich Basisdaten für die Planerstellung mit den erstellten Mappingtabellen vollständig einlesen?
Export: Entsprechen etwaige Lieferungen per DWG, etc. der vorgegebenen Norm?
Prüfung der Punkte
Bei allen Punkten die Punktnummern und Höhen einblenden. Sind die Attribute gut sichtbar?
Prüfung der Flächen

Einsetzpunkt: Fügen Sie mit dem Befehl "Bearbeiten - Fläche Einsetzpunkt hinzufügen" einen neuen Einsetzpunkt zur Fläche ein. Ist der Nebeneinsetzpunkt korrekt konfiguriert?
Referenz: Überprüfen Sie, ob referenzierte Flächen auf die richtigen Linienzüge für die Flächenumfahrung verweisen.

Übernahme einer Konfiguration aus rmMAP

Unterschiede zu rmMAP
Bei einer Übernahme einer rmMAP-Konfiguration müssen Sie sich folgende Fragen stellen:
Properties: Properties in rmMAP werden teilweise für verschiedene Attribute, teilweise für eine andere farbliche Darstellung bzw. Schraffur genutzt.
Farbe, Schraffur: Wir empfehlen Ihnen im Objekttyp die am meisten verwendete Darstellung zu verwenden. Bei der Planerstellung mit GeoMapper kann eine andere Farbe bzw. Schraffur leicht im Eigenschaftsmanager gewählt werden.
Attribute: Definieren Sie beim Objekttyp die entsprechenden Attribute und gestalten Sie an Hand des gewählten Attributwerts die Darstellung des Objekttyps.
Signaturen: In product gibt es keine getrennten Signaturen. Legen Sie fest, bei welchen Linienzügen und bei welchen Flächen Sie welche Signaturen verwenden. Diese Darstellung definieren Sie bei den jeweiligen Linienzügen und Flächen.
Blattrahmen: Übernehmen Sie die Blattrahmen in Ihre Planvorlagen:
Bei komplexen Blattrahmen erstellen Sie aus dem Blattrahmen Blöcke in einer eigenen - kleinen! - Symboldatei, auf die Sie in der Planvorlage verweisen. (Übernehmen Sie dabei auch den gewünschten Nordpfeil als eigenen Block, dessen Namen mit "Nordpfeil" beginnen muss)
Alternativ zeichnen Sie den Blattrahmen mit den Layout-Elementen in der Planvorlage.
Entfernen Sie Blattrahmen, Nordpfeile und weitere Planelemente aus der Prototypzeichnung Ihrer Konfiguration.

Attribute

Konfigurationsbeschreibung - Attribute

Beschreibung der Sektion für Attribute

Schlüssel	Beschreibung
Aliasname	Aliasname für ein Attribut. Der Aliasname wird in den Objektinformationen bzw. im Eigenschaften-Manager angezeig
Attributtyp	Typ des Attributes
Defaultwert	Vorgegebener Wert, den der Anwender auch ändern kann. Hat Vorrang vor der Einstellung "Erster Wert als Standar Defaultwerte
Erster Wert als Standard	Gibt an, ob der erste Wert der Werteliste automatisch eingefügt werden soll
Format Datum	Datumsformat, in welchem das Attribut angezeigt wird. Auch für Importe relevant. Der Schlüssel wird bei Attributen v "Datum" verwendet.
Formel	Über eine Formel kann ein Attribut aus anderen Attributen (Konfigurationsattribute oder interne Attribute) berechnet auch Berechnungsformeln für Attribute
Maximum	Abhängig vom Attributtyp. Bei Ganzzahl und Gleitkommazahl: Maximalwert, den das Attribut haben darf. Bei Text: M Textlänge des Attributes. Wurde der Schlüssel gesetzt, wird auch der Schlüssel "Minimum" ausgewertet.
Minimum	Abhängig vom Attributtyp. Bei Ganzzahl und Gleitkommazahl: Minimalwert, den das Attribut haben muss. Bei Text: M Textlänge des Attributes. Wurde der Schlüssel gesetzt, wird auch der Schlüssel "Maximum" ausgewertet.
Plichtattribut	Gibt an, ob für das Attribut beim Einfügen des Objektes ein Wert verpflichtend angegeben werden muss. Hinweis: B werden Pflichtattribute nicht überprüft.
Schreibgeschützt	Gibt an, ob ein Attribut im Editiermodus befüllt werden kann.

Werteliste	mögliche Werteliste für ein Attribut. Die Werte der Werteliste sind mit " **|** " getrennt. Werte einer Werteliste können au werden, damit sie für den Anwender lesbar werden: z.B.
	
	`Aufforstung=1|Kulturpflege=2|Verbisschutz=3|Dickungspflege=4|Formschnitt=5|Sonsti`
	
	Intern werden in diesem Fall nur die Zahlen 1-6 abgelegt.
	Mit
	
	`<Attributname>`
	
	greifen Sie auf den internen Wert zu und mit
	
	`<li:Attributname>`
	
	auf den sprechenden Text.

Werteliste exklusiv	Gibt an, ob der Anwender neben den Werten der Werteliste auch eigene Werte für das Attribut vergeben darf.
Zähler verwenden	Gibt an, ob für das Attribut ein Zähler verwendet wird. Der Zähler kann über das Attribut "counter" auch in der Forme werden. Siehe auch Zähler verwenden

Externe Sachdaten

nur bei Verbindung zu externen Sachdatenquellen in GeoDesktop!

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert	Name intern
Datenbankname	Name der externen Datenquelle	Text			ExternalDatabase
Tabelle	Name der Tabelle in der externen Sachdatenquelle, aus welcher der Attributwert übenommen werden soll	Text			ExternalTable
Spalte	Spalte in der externen Sachdatenquelle, aus welcher der Attributwert übenommen werden soll	Text			ExternalColumn
Mapping	Gibt an, über welche Schlüssel die Verbindung zur externen Sachdatenquelle hergestellt werden soll	Text			ExternalKeyMapping
Art	Gibt an, ob der Wert aus der externen Sachdatenquelle kopiert oder verlinkt werden soll. • **COPY:** Der Attributwert wird nach Befehlsaufruf durch den Anwender aus der externen Sachdatenbank kopiert. Kopierte Attribute können überschrieben werden. • **LINK:** Der Attributwert wird direkt aus der externen Sachdatenbank gelesen und ist nicht bearbeitbar.	Text	Copy...Kopieren, Link...Verlinken	Copy	ExternalSyncType

Defaultwerte

Werte für ein Attribut

Die folgenden Namen können als Defaultwert eingesetzt werden..

Wert	Beschreibung
<Internal~CurrentDate>	Aktuelles Datum - nur für Attribute vom Typ "Datum"
<ProjectName>	Name gemäß den Dateieinstellungen
<User>	Bearbeiter
<UserShort>	Kürzel des Bearbeiters
<ID~GUID>	Eindeutige GUID (Voraussetzung: Die Einstellung "Zähler verwenden" ist aktiviert)

Attribute in Schlüsseln verwenden

Die Werte aus Attributen können als Schlüsselwerte in der Konfiguration verwendet werden.

```
<Attribut1>
```

Mit spitzen Klammern wird der Wert des Attributs verwendet.

Möchten Sie einen Linienzug konfigurieren und dessen Farbe über ein Attribut steuern, gehen Sie wie folgt vor:

- Anlegen eines Attributes z.B: "Linienfarbe"
- Setzen des Schlüssels "Farbe" in der Konfiguration:

```
<Linienfarbe>
```

.
Statt des Farbwertes wird das Attribut in spitzen Klammern beim Schlüssel eingetragen.

Angabe der Nachkommastellen

```
<Attribut1#3>
```

Ausgabe mit 3 Nachkommastellen

Valueof - Einfache Berechnungen

Der valueof-Ausdruck unterstützt die Auswertung von Gleitkomma und Zeichenketten-Operanden. Mögliche Berechnungsarten: + - * /

Soll die Skalierung eines Symbols vom Attribut "Kronendurchmesser" abgeleitet werden, und muss der Kronendurchmesser für die richtige Darstellung mit einem Faktor mulitipliziert werden, so erfolgt das mit dem Ausdruck "valueof":
Im Schlüssel "Skalierung" wird eingetragen:

```
valueof(<Kronendurchmesser>*2)
```

Ausgabe mit 3 Nachkommastellen

```
valueof(<lokale Höhe>-<Geschoss>#3)
```

Valid

Mit Valid wird der gesamte Ausdruck einer Beschriftung nur angezeigt, wenn das Attribut einen gültigen Wert hat.

```
F=<valid(Internal~AreaValue#0)>m²
```

Nutzt man diesen Ausdruck bei einer Beschriftung, dann wird sie nur angezeigt, wenn ein der Flächenwert (Internal~AreaValue) gültig ist, d.h. die Fläche berechnet ist. Ist die Variable ungültig, werden auch die Texte "F=" und "m²" nicht angezeigt.

Kombination von Berechnung und Prüfung auf Gültigkeit.

```
DM=valueof(<valid(Attribut)>*100)cm
```

Sprechender Wert des Attributs

```
<li:Attribut>
```

Weist den Textgenerator an, falls das Attribut *Attribut* eine Werteliste besitzt den **Schlüssel** anstatt des **Wertes** zu verwenden.

Werteliste des Attributs *Status* eines Linienzugs vom Typ *Grundstücksgrenze* : *gegenständlich=Continuous*| *übernommen=Strichliert_4_-1*| usw.

- <Status> ergibt *Continuous* bzw. *Strichliert4-1* , je nach Wert
- < **li:** Status> ergibt *gegenständlich* bzw. *übernommen*

Vorzeichen des Attributs

```
valueof(S(<Breite>)*100)
```

Der Operator **S** (Signum-Funktion) gibt das Vorzeichen des Attributs "Breite" zurück, d.h. -1 oder +1. Multipliziert man das mit 100 kann man so im Attribut "relative Verdrehung" die Seite einer Mauersignatur festlegen.

Mehrfache Auswertung von Ausdrücken

```
<!Attribut1>
```

Der Wert des Ausdrucks wird 2 mal ausgewertet, damit kann das Attribut mittels eines anderen Attributs definiert werden.

Spannmaß / Sperrmaß

- Das Attribut "Herkunft" hat die Werteliste: gemessen=-<Internal~DimensionValue>-|gerechnet=r<Internal~DimensionValue>|grafisch=g<Internal~DimensionValue>|übernommen=/<Internal~DimensionValue>/|keine=<Internal~DimensionValue>
- Bei der Auswertung muss sowohl das Attribut "Herkunft" als auch dann das Attribut "<Internal~DimensionValue>" ausgewertet werden.

Abfrage

```
valueof( Wert1 ?? Wert2)
```

Abfragemöglichkeit: Wenn der erste Ausdruck gültig ist, wird dieser verwendet. Sonst der Wert nach den 2 Fragezeichen.

```
valueof(<Skalierung>*6,5??6,5)
```

Berechnungsformeln für Attribute

Mathematische Formeln, welche auf Attribute angewendet werden können
Attribute können jederzeit aus anderen Attributen oder internen Attributen berechnet werden, indem der Schlüssel **Formel** mit einer entsprechenden Formel belegt wird.

⚠ Wenn Sie Attribute in Ihren Formeln verwenden wollen, dann muss der Attributname sehr einfach gehalten werden. Folgende Zeichen sind im Namen erlaubt:

- Buchstaben von A bis Z bzw. von a bis z, d.h. keine Umlaute oder ß
- Ziffern von 0 bis 9
- Sonderzeichen: **~ _ $ § #**
  Andere Sonderzeichen (vor allem **+ - * / %**) sind nicht erlaubt da diese eine andere Bedeutung haben (z.B. mathematische Operation, …).

⚠ Achten Sie auf die Groß- und Kleinbuchstaben bei den Ausdrücken.

Berechnungen

Sie finden die Berechnungsfunktionen beschrieben unter Formeln .

Interne Funktionen

Es stehen folgende interne Funktionen zur Verfügung:
Zähler / counter: Siehe Zähler verwenden .

Zähler verwenden

Zähler pro Objekttyp

Ein Attribut kann automatisch mit einem Zähler befüllt werden. Dies erfolgt in der Konfiguration über den Attribut-Schlüssel **UseCounter / Zähler verwenden** . Ist dieser Schlüssel gesetzt, wird bei jedem Einfügen eines neuen Objektes der Zählerstand erhöht und das Attribut mit dem aktuellen Zählerstand befüllt.
Im Schlüssel **Formel** ist in diesem Fall nichts weiter einzutragen.

⚠ Damit der Zähler verwendet wird, muss das Attribut ein Pflichtattribut sein.

Präfix, Suffix

Zusätzlich zum Zähler kann das Attribut auch ein Präfix oder ein Suffix enthalten. Der Schlüssel **Formula / Formel** muss in diesem Fall das Präfix oder Suffix, sowie den Eintrag **counter** enthalten, z. B.: **"H"+ counter** ergibt den Attributwert "H 135".

Eindeutige ID übergreifend über alle Objekttypen

Für eindeutige IDs, die unabhängig vom Objekttyp vergeben werden, aktivieren Sie den Schalter "Zähler verwenden" und geben Sie unter **DefaultValue / Defaultwert** die Art der ID an:
<ID~GUID> eindeutige, zufällig gewählte ID (z.b: 198a6d26-51c1-447f-9a58-bfb4e7076094)

Globale Attribute

Nutzen Sie Konfigurationsattribute wiederverwendbar über Objekttypen hinaus.

Menu: [Status]

Oft ist es notwendig, die selben Attributdefinitionen in mehreren Objekttypen oder über Objektklassen hinaus zu verwenden.

> ⓘ Hierfür bietet sich die Verwendung von *Globalen Attributen* an, wo sie ein Attribut einmalig bzw. *global* in der Konfiguration definieren und es nachfolgend in jedem beliebigen Typ wiederverwenden können. Diese können mittels Konfigurationseditor erstellt werden.

Sofern in einer Geodatenbank Konfigurationen mit Globalen Attributen geladen sind, können deren Standardwerte für die folgenden Einfügebefehle in der Grafik vorgegeben werden, bis Sie die Vorgabe wieder löschen.

> ⓘ Auf diese Weise können Sie auch Pflichtfelder befüllen, für diese ansonsten der Eigenschaftsdialog beim Einfügen erscheinen würde

Die Verwendung Globaler Attribute in der Grafik erfolgt über die StatusleisteLink

Interne Attribute

Liste interner Attribute

Klasse	Attribut	Beschreibung
Allgemein	Internal~ActiveScale	Aktuell eingestellter Maßstab
AlignedDimension	Internal~DimensionValue	Aktueller Wert einer Bemaßung, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~DimensionValueExact	vom Programm errechneter Wert einer Bemaßung
AngularDimension	Internal~DimensionValue	Aktueller Wert einer Bemaßung, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~DimensionValueExact	vom Programm errechneter Wert einer Bemaßung
	Internal~DimensionBaseEast	Rechtswert des Basispunktes der Winkelbemaßung
	Internal~DimensionBaseNorth	Hochwert des Basispunktes der Winkelbemaßung
	Internal~DimensionBaseElevation	Höhe des Basispunktes der Winkelbemaßung
ArcDimension	Internal~Radius	Aktueller Bogenradius, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~Arc Length	Aktuelle Bogenlänge, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~Bowstring	Aktuelle Bogensehne, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~Deviation	Aktuelle Pfeilhöhe, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~ExactRadius	vom Programm errechneter Bogenradius
	Internal~ExactArc Length	vom Programm errechnete Bogenlänge
	Internal~ExactBowstring	vom Programm errechnete Bogensehne
	Internal~ExactDeviation	vom Programm errechnete Pfeilhöhe
	Internal~DimensionStartEast	Rechtswert des Startpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionStartNorth	Hochwert des Startpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionStartElevation	Höhe des Startpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionEndEast	Rechtswert des Endpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionEndNorth	Hochwert des Endpunktes der Bogenbemaßung

	Internal~DimensionEndElevation	Höhe des Endpunktes der Bogenbemaßung
Area	Internal~AreaLabel	Flächenbezeichnung, zusammengesetzt aus Internal~Regeion, Internal~Name und Internal~Subname, gemäß Projekteinstellungen für Punkt/Flächenbezeichnungen
	Internal~AreaValue	Aktueller Wert der Flächengröße, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~AreaValueExact	vom Programm errechneter Wert der Flächengröße
	Internal~Boundary2d	Aktueller 2d-Wert der Flächenumfahrung, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~Boundary2dExact	vom Programm errechneter Wert der Flächenumfahrung
	Internal~AreaDelta	Differenz zwischen Internal~AreaValue und Internal~AreaValueExact in Flächeneinheiten
	Internal~AreaDeltaPercent	Differenz zwischen Internal~AreaValue und Internal~AreaValueExact in Prozent
BaseDimension	Internal~DimensionStartEast	Rechtswert des Startpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionStartNorth	Hochwert des Startpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionStartElevation	Höhe des Startpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionEndEast	Rechtswert des Endpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionEndNorth	Hochwert des Endpunktes der Bogenbemaßung
	Internal~DimensionEndElevation	Höhe des Endpunktes der Bogenbemaßung
BaselinePoint	Internal~DimensionValueAbscissa	Aktueller Abszissenwert ausgehend vom vorherigen Zwischenpunkt, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~DimensionValueOrdinate	Aktueller Ordinatenwert, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~DimensionValueAbscissaTotal	Aktueller Abszissenwert ausgehend vom Basispunkt, kann vom Benutzer angepasst werden
	Internal~ExactDimensionValueAbscissa	vom Programm errechneter Abszissenwert ausgehend vom vorherigen Zwischenpunkt
	Internal~ExactDimensionValueOrdinate	vom Programm errechneter Ordinatenwert
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotal	vom Programm errechneter Abszissenwert ausgehend vom Basispunkt
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotalWithSign	vom Programm errechneter Abszissenwert ausgehend vom Basispunkt; berücksichtigt die Seite - negatives Vorzeichen bedeutet "links"
	Internal~DimensionStartEast	Rechtswert des Startpunktes der Basisbemaßung
	Internal~DimensionStartNorth	Hochwert des Startpunktes der Basisbemaßung
	Internal~DimensionStartElevation	Höhe des Startpunktes der Basisbemaßung
BasePointSymbol	Internal~AbscissaValue	Länge bzw. Abszissenwert des Zwei- oder Dreipunktsymbols
PointResult	Internal~PointLabel	Bezeichnung des Vermessungspunktes, der ggf. an dem Profilpunkt liegt; gehört zur Profildarstellung
	Internal~Slope	Steigung des Profils in diesem Punkt
	Internal~SlopePercent	Steigung des Profils in diesem Punkt in Prozent
	Internal~SlopePermille	Steigung des Profils in diesem Punkt in Promille
	Internal~East	Rechtswert des Profils in diesem Punkt
	Internal~North	Hochwert des Profils in diesem Punkt
	Internal~Elevation	Höhe des Profils in diesem Punkt
	Internal~Pointstation	Stationierungswert des Profils in diesem Punkt
	Internal~Pointstation3d	3D-Stationierungswert des Profils in diesem Punkt
	Internal~Distance2d	2D-Abstand dieses Punktes vom letzten Punkt
	Internal~Distance3d	3D-Abstand dieses Punktes vom letzten Punkt
	Internal~SewerPointStation3d	3D-Stationierungswert des Stichmaßes von diesem Punkt

	Internal~SewerDistance2d	2D-Abstand dieses Stichmaß-Punktes vom letzten Stichmaß-Punkt
	Internal~SewerDistance3d	3D-Abstand dieses Stichmaß-Punktes vom letzten Stichmaß-Punkt
	Internal~Gauge	Stichmaß eines Punktes, der ggf. auf dem Profilpunkt liegt
	Internal~AbsoluteElevationWithGauge	Höhe mit Stichmaß eines Vermessungspunktes, der ggf. auf dem Profilpunkt liegt; entspricht Internal~Elevation2 dieses Vermessungspunktes
	Internal~ConstraintType	Art der Zwangskante, die an diesem Profilpunkt das Profil schneidet und dadurch einen Knick erzeugt
LineString	Internal~Length2d	2d-Länge des Linienzuges (im Plan)
	Internal~Length2dNature	2d-Länge des Linienzuges (in der Natur)
	Internal~VertexNumber	Nummer des aktuellen Stützpunktes beim Durchschalten im Grid
	Internal~East	Rechtswert des Startpunktes des Linienzuges
	Internal~North	Hochwert des Startpunktes des Linienzuges
	Internal~Elevation	Höhe des Startpunktes des Linienzuges
LineStringSymbol	Internal~Station2d	Stationierung des Symbols auf dem Linienzug (im Plan)
	Internal~Station2dNature	Stationierung des Symbols auf dem Linienzug (in der Natur)
	Internal~East	Rechtswert des Startpunktes des Symbols
	Internal~North	Hochwert des Startpunktes des Symbols
	Internal~Elevation	Höhe des Startpunktes des Symbols
Point	Internal~PointLabel	Punktbezeichnung, zusammengesetzt aus Internal~Region, Internal~Name und Internal~Subname, gemäß Projekteinstellungen für Punkt/Flächenbezeichnungen
	Internal~East	Rechtswert
	Internal~North	Hochwert
	Internal~Elevation	Höhe
	Internal~Gauge	Stichmaß relativ
	Internal~Indicator	Indikator
	Internal~MeasureCode	Messcode
	Internal~Elevation2	Stichmaß absolut (ergibt sich aus Internal~Elevation und Internal~Gauge)
	Internal~PointProtectionPosition	Punktlage geschützt; beeinflusst Änderbarkeit bei Punktkollision
	Internal~PointProtectionElevation	Punkthöhe geschützt; beeinflusst Änderbarkeit bei Punktkollision
Profile	Internal~PreventDraw	wird intern vom Programm gesetzt, um nicht berechnete Profile oder Profile mit vom Anwender definierter Grafik (EXPLODE) nicht zu zeichnen.
	Internal~ComparisonPlaneOverride	Eingegebene Vergleichsebene für Profil; Absolutwert
	Internal~ScaleLength	Längenmaßstab für Profildarstellung
	Internal~ScaleHeight	Höhenmaßstab für Profildarstellung
	Internal~Querprofil-Stationierung	Stationierung am Längsprofil, an der das jeweilige Profil eingesetzt ist
	Internal~Nullstationierung	Berechneter Wert der Stationierung des Profils an dessen Beginn; wird aus Internal~Station und der Länge der Profilspur berechnet
	Internal~Profilname	Bezeichnung des Profils an der Profilspur; steht beim Linienzug! beinhaltet üblicherweise Internal~Name und ggf. Internal~Querprofil-Stationierung
	Internal~Stationierung absteigend	Gibt an, ob mit aufsteigender Länge der Profilspur die Stationierung abnimmt; steht beim Linienzug, der die Profilspur des Profils darstellt!

	Internal~StationAtStart	Berechnete Stationierung am Beginn der Profilspur; steht beim Linienzug!
	Internal~StationAtEnd	Berechnete Stationierung am Ende der Profilspur; steht beim Linienzug!
	Internal~Name	Eindeutiger Name des Profils
	Internal~Station	Bekannter Stationierungswert an einem beliebigen Punkt der Profilspur; Ist dieser Punkt der Anfangspunkt und ist die Stationierung aufsteigend, dann ist dies gleich Internal~Nullstationierung
	Internal~Parent	Gibt für ein Querprofil das entsprechende Längsprofil; wir intern vom Programm gesetzt
	Internal~StationDescending	Gibt an, ob mit aufsteigender Länge der Profilspur die Stationierung abnimmt
Text	Internal~TextValue	Textwert
ThreePointSymbol	Internal~OrdinateValue	Normalabstand des dritten Punktes von der Verbinung 1.-2.Punkt
LabeledObject	Internal~Region	Erster Teil des Namens
	Internal~Name	Zweiter Teil des Namens
	Internal~SubName	Dritter Teil des Namens
GraphicObject	Internal~ObjectType	Name des Objekttyps des Objekts
	Internal~Version	Name der Version des Objekts; nur bei versionierter Konfiguration, z. B. Teilungsplan
	Internal~Action	Aktion des Objekts in der angezeigten Version; hinzugefügt, geändert, gelöscht; vom System gelöscht
AttributedObject	Internal~ID	Numerische, eindeutige Identifikation des Objekts; wird in der Datenbank gespeichert
	Internal~ObjectClass	Objektklasse des Objekts laut Datenmodell
DtmModel	Internal~RebCodeNumber	Über alle DGM eindeutige "Horizont" Nummer gemäß REB Format; identifiziert die "Oberfläche"
	Internal~Name	Eindeutiger Name des Modells
	Internal~Description	Beschreibung des Modells
	Internal~SurveyDate	Vermessungsdatum
	Internal~Editor	Bearbeiter des Modells
	Internal~CreationDate	Berechnungsdatum
	Internal~CountPoints	Anzahl der für das DGM maßgeblichen Vermessungspunkte
	Internal~CountConstraints	Anzahl der Zwangskanten
	Internal~CountTriangles	Anzahl der Dreiecke der Vermaschung (TIN)
	Internal~BaseArea	Grundfläche des TIN
	Internal~TopArea	Deckfläche des TIN
	Internal~PathOfExternalProject	Pfad zur externen Geodatenbank, aus der das DGM ggf. geladen wurde; nur bei sog. "Referenzmodellen"
VolumeObject	Internal~PrismCount	Anzahl der aufgrund eines Differenzmodell berechneten Prismen dreieckiger Grundfläche; die Summe der Volumina aller Prismen ergibt das Gesamtvolumen
	Internal~VolumeAggradation	Auftragsvolumen; Summe aller Prismen mit "positivem Volumen"
	Internal~VolumeDegradation	Abtragsvolumen; Summe aller Prismen mit "negativem Volumen"
VolumePrism	Internal~Area2d	Grundfläche eines einzelnen Prismas
	Internal~Area3d	Deckfläche eines einzelnen Prismas
	Internal~Volume	Volumen des Prismas; positiv bei Auftrag, negativ bei Abtrag
	Internal~MeanElevation	Mittlere Höhe des Prismas

	Internal~PrismNumber	Eindeutige Nummer des Prismas in der Berechnung; wird zwecks Nachvollziehbarkeit protokolliert
ThematicSurface	Internal~MinElevation	Niedrigste Höhe in der Thematischen Oberfläche
	Internal~MaxElevation	Größte Höhe in der Thematischen Oberfläche
	Internal~MinSlope	Niedrigste Steigung
	Internal~MaxSlope	Höchste Steigung
	Internal~MinSlopeDegrees	Niedrigste Steigung in Altgrad
	Internal~MaxSlopeDegrees	Höchste Steigung in Altgrad
	Internal~ModelName	Name des DGM, auf dem diese Thematische Oberfläche basiert

Formeln

Formeln

Mit Formeln können viele Berechnungen mit Attributen durchgeführt werden.
Mit Hilfe von Formeln können Sie
Werte von Attributen bestimmen - siehe Attribute oder
Grafische Einstellungen ermitteln, die von bestimmten Werten anderer Attributen abhängen - siehe Verwenden von Formeln in Schlüsseln

⚠ Die Auswertung von Formeln kostet Zeit - setzen Sie daher Formeln nicht bei Objekttypen ein, die massenhaft verwendet werden.

Datentypen

In Formeln sind Variablen unterschiedlicher Datentypen erlaubt. Die folgende Tabelle zeigt diese:

Datentyp	Beispiele für Attributwerte
Ganzzahlige Werte (integer)	123, -123
Gleitkommazahlen (double)	123.0123, -123,0123
Zeichenketten (strings)	Internal~Text, Text_123

Andere Datentypen (z.B. Datum) werden nicht unterstützt. Wird ein anderer Zieldatentyp gefordert, als jener Ausdruck der die Formel nach Evaluierung liefert, so erfolgt eine Umwandlung des Typs sofern möglich (z.B. wird von integer nach string umgewandelt).

Funktionen mit Gleitkommazahlen

⚠ Die Funktionen können nicht auf Attribute vom Typ Ganzzahl angewendet werden.

Formatieren von Zahlen

Für die Formatierung von Attributen kann die Funktion **toString** verwendet werden.

Gegeben: AttrA mit dem Wert 123,456
Formel beim Attribut "Anzeige":

```
AttrA.ToString("f1")
```

Ergibt als Wert des Attributs "Anzeige": 123,5

Gegeben: AttrA mit dem Wert 123,456
Schlüssel "Text" einer Beschriftung

```
expression{AttrA.ToString("f1")}
```

Die Beschriftung zeigt: 123,5

Beispiel für unterschiedliche Beschriftungen abhängig von einem Attribut und die Verwendung von Zeielumbrüchen

```
if (Tiefe<0;abs(Tiefe).ToString("f1") + "\\P---\\P" + Abmarkungsart;if (Tiefe&lt;0;Abmarkungsart
```

Schlüssel für die Formatierung

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel	Ergebnis bei Gleitkommazahl 1234,567
f1	Dezimalzahl mit 1 Nachkommastelle	AttrA.ToString("f1")	1234,6
f2	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen	AttrA.ToString("f2")	1234,57
n2	Dezimalzahl mit 2 Nachkommastellen und Tausendertrennzeichen	AttrA.ToString("n2")	1 234,57
p1	Ausgabe des Werts in Prozent	AttrA.ToString("p1")	123 456,0%
g1	normierte Darstellung	AttrA.ToString("g1")	1e+03

Schlüssel für die Formatierung

Schlüssel	Beschreibung	Beispiel	Ergebnis bei Ganzuahl 1234
d	Ganze Zahl	AttrA.ToString("d")	1234

Konstanten

Folgende Konstanten können verwendet werden:

Konstante	Wert
PI	3,14159265358979
E	2,71828182845905

Grundrechnungsarten

Folgende Tabelle zeigt mathematische Grundrechnungsarten, welche unterstützt werden

Operation	Zeichen	Beispiel
Addition	+	AttrA + AttrB
Subtraktion	-	AttrA &#8211 AttrB
Multiplikation	*	AttrA * AttrB
Division	/	AttrA / AttrB
Klammerung	()	(AttrA + AttrB) * AttrC
Unäres Vorzeichen	-	-AttrA
Potenz		AttrA2, AttrA(1/2)

Die Auswertung von mathematischen Ausdrücken erfolgt wie üblich: Multiplikation und Division VOR Addition und Subtraktion.

Mathematische Funktionen

Folgende mathematische Funktionen werden zusätzlich zu den oben beschriebenen Grundrechnungsarten unterstützt. Hat eine Funktion mehrere Parameter, werden diese durch „" getrennt. Funktionen können sowohl mittels Konstanten als auch mit Variablen aufgerufen werden. Die Funktionsnahmen sind **caseinsensitive**.

ⓘ Die Winkelfunktionen rechnen mit Radiant

```
x Gon
```

entsprechen

```
x * PI/200 Radiant
```

```
x Radiant
```

entsprechen

```
x * 200/PI GON
```

Signatur	Beschreibung	Beispiel	Beispiel Ergebnis
abs(AttrA; AttrB)	Absolutwert	abs(-5)	5
Acos(AttrA)	Arkuscosinus	Acos(1)	0
Asin(AttrA)	Arkussinus	asin(1)	1,570
Atan(AttrA)	Arcus Tangens	atan(0)	0
ceiling(AttrA)	Aufrunden von Gleitkommawerten	ceiling(2,5)	3
cos(AttrA)	Cosinus	cos(0)	1
Cosh(AttrA)	Cosinus hyperbolicus		
Exp(AttrA)	Exponentialfunktion	Exp(2)	7,3890
floor(AttrA)	Abrunden von Gleitkommawerten	floor(2,5)	2
IEEERemainder(double x; double y)	Rest der Division von x durch y	IEEERemainder(12;5)	2
IsNaN(double)	Prüft, ob eine Zahl ungültig ist	IsNaN(attribut)	False
Log(AttrA)	Logarithmus	log(1)	0
Max(AttrA; AttrB)	Maximum	Max(4; 5)	5
Min(AttrA; AttrB)	Minimum	Min(4; 5)	4
Pow(AttrA; AttrB)	Potenz	Pow(9;0,5)	3
Round(AttrA; 2)	Runden von Gleitkommawerten	Round(2.1234; 2)	2.12
Sign(AttrA)	Vorzeichen	Sign(-3)	-1
Sin(AttrA)	Sinus	Sin(0)	0
Sinh(AttrA)	Sinus hyperbolicus		
Sqrt(AttrA)	Quadratwurzel	Sqrt(4)	2
Tan(AttrA)	Tangens	Tan(0)	0
Tanh(AttrA)	Tangens hyperbolicus		
Truncate(AttrA)	Ganzzahliger Anteil	Truncate(3,456)	2

Berechnen der 3D-Länge einer Leitung aus der internen 2D-Länge und der Höhendifferenz zweier konfigurierter Attribute "HOEHE_A" (Höhe Rohranfang) und "HOEHE_E" (Höhe Rohrende):

```
pow( (pow(Internal~Length2d; 2)+pow( (HOEHE_A-HOEHE_E); 2) ); 0,5)
```

Berechnen des Gefälles eines Linienzuges mit zwei Punkten aus der internen 2D-Länge und der internen 3D-Länge:

```
tan(acos(Internal~Length2d/Internal~Length3d))*100
```

Berechnen der Steigung in Grad und Ausgabe in einer Beschriftung

```
expression{atan((Internal~SegmentSlopePercent)/100)*180/PI}
```

Prüfen, ob die Punkthöhe ungültig ist

```
expression{if(IsNaN(Internal~Elevation);"leer";"nicht leer")}
```

Ausgabe des Absolutwerts der Breite, sofern sie vorhanden ist

```
expression{if(IsNaN(Breite);"";abs(Breite).ToString())}
```

Funktionen auf Zeichenketten

Befehle zur Bearbeitung von Texten.
Auf Zeichenketten stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Formatieren von Texten

Für die Formatierung von Attributen kann die Funktion **format** verwendet werden. Hierbei wird mittels Platzhalter ein String formatiert.

Gegeben: AttrA mit dem Wert "Max", AttrB mit dem Wert "Mustermann"
Formel beim Attribut "Anzeige":

```
Format(“Mein Name ist {0} {1}“; AttrA; AttrB)
```

Ergibt als Wert des Attributs "Anzeige": "Mein Name ist Max Mustermann"

Verketten (Concatination) von Texten

Das Verketten (Concatination) von Strings erfolgt mittels

```
+
```

Operator.

Gegeben: Das Attribut "AttrA" hat den Wert "Mustermann"
Formel beim Attribut "Anzeige":

```
“Mein Name ist “ + „Max “ + AttrA
```

Ergibt als Wert des Attributs "Anzeige": "Mein Name ist Max Mustermann"

Leerstring

Für Vergleiche kann man Leerstrings mit dem Schlüsselwort

```
empty
```

angeben.

Zugriff auf einzelne Buchstaben des Texten

Auf einzelne Buchstaben eines Textes kann man zugreifen mittels

```
[n]
```

Gegeben: Das Attribut "Text" hat den Wert "abc".
Formel beim Attribut "Anzeige":

```
Text[0]
```

Ergibt als Wert des Attributs "Anzeige": "a"

Weitere Funktionen

Funktion	Beschreibung	Beispiel	Beispiel Ergebnis

int Compare(String strA; String strB)	Vergleicht 2 Texte miteinander	Compare(test;test2)	Ergibt 1, wenn die Texte unterschiedlich und 0 wenn sie gleich sind.
int Compare(String strA; String strB; bool ignoreCase);	Vergleicht 2 Texte miteinanderignoreCase = true, wenn die Groß-/Kleinschreibung ignoriert werden soll	Compare(test;test2;true)	Ergibt 1, wenn die Texte unterschiedlich und 0 wenn sie gleich sind.
int CompareTo(String strA);	Vergleicht den aktuellen Text mit einem anderen. Abhängig von der alphabetischen Sortierung der 2 Texte erhält man als Ergbnis -1, 0 oder 1.	Bemerkung.CompareTo("def")	Ergibt -1, wenn Bemerkung = "abc" Ergibt 0, wenn Bemerkung="def" Ergibt 1, wenn Bemerkung="defe"
bool Contains(String value)	True, wenn der String im Text enthalten ist	If(text.Contains("x");"enthalten";"nicht enthalten")	
bool EndsWith(String value)	Vergleicht das Ende des Textes	Bemerkung.EndsWith("xyz")	Ergibt -1, wenn Bemerkung = "abcxyz" Ergibt 0, wenn Bemerkung = "xyz" Ergibt 1, wenn Bemerkung = "xyza"
bool Equals(String value)	Vergleicht 2 Texte	Bemerkung.Equals("abc")	Ergibt True, wenn Bemerkung = "abc"
String Insert(int startIndex, String value)	Fügt einen Text an einer Position ein	Bemerkung.Insert(2;"ooo")	Ergibt "aboooc", wenn Bemerkung = "abc"
bool IsNullOrEmpty(String value)	True, wenn der String leer ist	IsNullOrEmpty("")	Ergibt True
bool IsNullOrWhiteSpace(String value)	True, wenn der String leer ist oder nur Leerzeichen enthält	IsNullOrWhiteSpace("")	Ergibt True
int LastIndexOf(char value)	Position des letzten Vorkommnis des angegebenen Wertes (Es wird ab 0 losgezählt)	Bemerkung.LastIndexOf("b")	Ergibt 1, wenn Bemerkung = "abc"
int LastIndexOf(String value; int startIndex)	Position des letzten Vorkommnis des angegebenen Wertes. Gesucht wird ab der angegebenen Position bis zum Beginn des Textes.		
int LastIndexOf(String value; int startIndex; int count)	Position des letzten Vorkommnis des angegebenen Wertes. Durchsucht wird ab der angegebenen Position die angegene Anzahl von Zeichen in Richtung Beginn		
int Length	Länge eines Textes	Internal~Name.Length	Ergibt "4" wenn der Name "1234" lautet
String PadLeft(int totalWidth)	Füllt den Text mit Leerzeichen, bis die angegebene Länge erreicht ist	Bemerkung.PadLeft(6)	Ergibt " abcd", wenn Bemerkung="abcd"

String PadLeft(int totalWidth; char paddingChar)	Füllt den Text mit dem angegebenen Zeichen, bis die angegebene Länge erreicht ist	text.PadLeft(3;'0')	Ergibt "002", wenn text = "2"
String PadRight(int totalWidth)	Füllt den Text mit Leerzeichen, bis die angegebene Länge erreicht ist		
String PadRight(int totalWidth; char paddingChar)	Füllt den Text mit dem angegebenen Zeichen, bis die angegebene Länge erreicht ist		
String Remove(int startIndex)	Entfernt alle Zeichen beginnend ab dem angegebenen Index	Bemerkung.Remove(2)	Ergibt "ab", wenn Bemerkung ="abcdef"
String Remove(int startIndex; int count)	Entfernt "count" Zeichen beginnend ab dem angegebenen Index	Bemerkung.Remove(2;3)	Ergibt "abf", wenn Bemerkung ="abcdef"
String Replace(String oldValue; String newValue)	Erseetzt einen alten Text durch einen neuen Text	Bemerkung.Replace("bc";"xx")	Ergibt "axxdef", wenn Bemerkung = "abcdef"
bool StartsWith(String value)	True, wenn der Text mit dem angegebenen Wert beginnt	Bemerkung.StartsWith("ab")	True, wenn Bemerkung = "abcdef"
String Substring(int startIndex)	Gibt den Textteil ab dem angegebenen Index zurück	Bemerkung.Substring(2)	Ergibt "cdef", wenn Bemerkung = "abcdef"
String Substring(int startIndex; int length)	Gibt die Anzahl der Zeichen ab dem angegebenen Index zurück		
String ToLower()	Gibt den Text in Kleinbuchstaben zurück	Bemerkung.ToLower()	Ergibt "abc", wenn Bemerkung = "ABC"
String ToString();	Umwandeln einer Zahl in einen Text. Siehe auch "Formatieren von Zahlen" bei den "Funktionen mit Zahlen"	Internal~East.ToString()[2]	Ergibt bei einem Rechtswert von 33233083,659 den Wert "2"
String ToUpper()	Gibt den Text in Großbuchstaben zurück	Bemerkung.ToUpper()	Ergibt "ABC", wenn Bemerkung = "abc"
String Trim();	Entfernen von Leerzeichen am Anfang und Ende	text.Trim()	Ergibt bei einem text = " abc " den Text "abc"
String Trim(params char[] trimChars)	Entfernen von bestimmten Zeichen am Anfang und Ende	Internal~Name.Trim('0')	Entfernt bei einer Punktnummer die führenden Nullen, d.h. bei einer Punktnummer "00002" erhält man "2"
String TrimEnd(params char[] trimChars);	Entfernt die angegebenen Zeichen am Ende	Bemerkung.TrimEnd('z')	Ergibt "abc", wenn Bemerkung ="abcz"
String TrimStart(params char[] trimChars);	Entfernt die angegebenen Zeichen am Anfang	Bemerkung.TrimStart('a')	Ergibt "bcz", wenn Bemerkung ="abcz"

Anzeige der Punktnummer mit gekürztem Kilometerquadrat: (Deutschland)
Gegeben: Punkt mit Region = 325599861 und Punktnummer = 00002
Formel beim Attribut "Anzeige":

```
Format("{0}{1}/{2}";Internal~Region[6];Internal~Region[8];Internal~Name.Trim('0'))
```

Ergibt als Wert des Attributs "Anzeige": "81/2"

Anzeige der letzten 4 Stellen einer Punktnummer
Eintrag in der Beschriftung im Schlüssel "Text"

```
expression{if(Internal~Name.Length>4;Internal~Name.SubString(Internal~Name.Length-
4);Internal~Name)}
```

Mehrere Attribute mit Zeilenumbrüchen gemeinsam ausgeben
Ein neues Attribut anlegen, das beim Schlüssel "Formel" folgenden Eintrag erhält

```
Format("{0}{1}{2}{3}
{4}";Vorname;if(IsNullOrEmpty(Vorname);"";"\\P");Nachname;if(IsNullOrEmpty(Nachname);""
;"\\P");Geburtsdatum)
```

Wenn der Vor- oder Nachname leer sind, dann entsteht dadurch kein unnötiger Zeilenumbruch.
Der Format-Befehl kann aber nur in der Formel eines Attributs angegeben werden und nicht direkt in einer Beschriftung im Schlüssel Text!

Bedingungen

Mit If-Anweisungen können Sie zw. 2 Fällen unterscheiden Bedingte Anweisungen werden durch das Schlüsselwort

```
if
```

unterstützt.

Der Aufruf der Funktionen

```
if(AttrA=“hallo“ ;1;2)
```

liefert 1 wenn die Bedingung (AttrA="hallo") korrekt ist, und 2 im anderen Fall.

Soll beispielsweise das Attribut "AngezeigteFarbe" abhänging von einem konfigurierten Attribut <Genauigkeit> verschiedene Farbwerte erhalten, ist folgende Formel zu verwenden:

```
if(Genauigkeit="hoch";3;if(Genauigkeit="mittel";2;if(Genauigkeit="niedrig";1;7)))
```

Als Ergebnis erhält man im Attribut "AngezeigteFarbe" folgende Werte:

- Genauigkeit=hoch: Farbe 3 (grün)
- Genauigkeit=mittel: Farbe 2 (gelb)
- Genauigkeit=niedrig: Farbe 1 (rot)
- Wenn Genauigkeit anders oder nicht definiert: Farbe 7 (schwarz)

Es werden folgende Vergleichsoperatoren unterstützt (z.B. für Bedingte Anweisungen):

```
<
```

kleiner

```
>
```

größer

```
=
```

gleich

```
<>
```

ungleich

```
OR
```

logisches oder

```
AND
```

logisches und

```
if(Bemerkung="alt" AND Zustand="baufällig";1;256)
```

Beispiel für verschachtelte Anweisungen:

```
if(Endhydrant="Ja";1;if(Zonenschieber="Ja";30;256))
```

Verwenden von Formeln in Schlüsseln

Sie können Formeln auch direkt bei den grafischen Schlüsseln verwenden.
Soll beispielsweise der Schlüssel "Color" abhänging von einem konfigurierten Attribut <Genauigkeit> verschiedene Farbwerte erhalten, ist der Schlüssel mit folgendem Beispiel zu konfigurieren:

```
expression {if(Genauigkeit="hoch";3;if(Genauigkeit="mittel";2;if(Genauigkeit="niedrig";1;7)))}
```

Als Ergebnis erhält man im Schlüssel "Color" folgende Werte:

- Genauigkeit=hoch: Farbe 3 (grün)
- Genauigkeit=mittel: Farbe 2 (gelb)
- Genauigkeit=niedrig: Farbe 1 (rot)
- Wenn Genauigkeit anders oder nicht definiert: Farbe 7 (schwarz)

Je nach Attributtyp (String, Double, Integer, Date) können auch andere Vergleichsoperatoren wie

```
<
```

,

```
<=
```

,

```
>
```

,

```
>=
```

verwendet werden.

Einfärben eines Linienzuges abhängig vom Attribut <Breite> (System.Double) durch setzen des Schlüssels "Color":

```
expression {if(Breite=1;3;if(Breite=1;2;if(Breite=1;1;7)))}
```

Die Länge einer Formel kann bis zu 5000 Zeichen enthalten.

Format für zu vergleichende Attributwerte

Je nach Attributtyp müssen die Werte, gegen die in der IF-Bedingung verwendet werden, unter Hochkomma gestellt werden:

Wenn das Attribut ein Text oder ein Datum ist, lautet die richtige Bedingung:

```
expression {if(Farbe="Gelb";1;7)}
```

Wenn das Attribut eine Zahl ist, lautet die richtige Bedingung:

```
expression {if(Breite=1;"kleiner 1","größer gleich 1")}
```

Rückgabe von Werten im Schlüssel "Farbe"

Werden Expressions im Schlüssel "Color" verwendet, müssen die Farbwerte (ACI oder RGB) als Text mit Hochkomma übergeben werden:

```
expression {if(Breite=1;"0,0,255";if(Breite=1;"255,255,0";if(Breite=1;"127,95,20";"7")))}
```

Weitere Beispiele

Wenn das Attribut "Mangel" vorhanden ist und den Text "Montagefehler" enthält, Farbe 1, sonst Farbe 3

```
expression{if(Mangel=Null;3;if(Mangel.Contains("Montagefehler");1;3))}
```

Wenn das Attribut H_PROFIL="EI", wird Text mit dem Attributwert der Profilhöhe beschriftet, sonst ohne Profilhöhe. Der gerundet

```
expression{if(H_PROFIL="EI";round(H_LAENGE;2)+"m "+H_GEFAEL+"‰ DN"+H_DN+"/"+H_HOEHE+" "+H_MAT;r
```

Einfärben der Punktnummer, wenn sie ein "G" enthält.

```
expression{If(Internal~Name.Contains("G");"1";"2")}
```

Die Syntax kann auch direkt für die Berechnung von Attributwerten eingesetzt werden. In diesem Fall brauchen Sie den Ausdruck **"expression"** nicht, sondern Sie tragen die Berechnung direkt im Schlüssel "Formel" beim Attribut ein.

Alternativ zu If-Abfragen über expressions können Sie auch bedingte Darstellungen nutzen.

Einstellungen für alle Objekttypen

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Aliasnamen	Objekttypen mit diesem Aliasnamen werden wie dieser Objekttyp dargestellt. Gibt es beispielsweise ein Objekttyp vom Typ "Alter_Name" und einen Objekttyp "Aktuell" mit dem Alias "Alter_Name", dann wird das Objekt mit der Definition von "Aktuell" dargestellt.	Text		
Darstellung in Übersicht		Boolean		Nein
Selektierbar	Default, ob ein Objekttyp selektiert werden kann oder nicht. Dementsprechend wird das "Schloss-Symbol" im Darstellungsmanager gesetzt.	Boolean		Ja
Skriptname	Name des Skripts, das nach der Konstruktion eines Objekts und nach dem Ausfüllen der Eigenschaften automatisch ausgeführt wird. Bei Importen wird das Skript nicht ausgeführt. Siehe auch ... ⚠ Der Name muss inklusive der Endung angegeben werden! (z.b: `Haltung.py`)	Text		

Skriptname vor Eigenschaftsdialog	Name des Skripts, das nach der Konstruktion eines Objekts - aber vor dem Erscheinen des Eigenschaftsdialogs automatisch ausgeführt wird. Bei Importen wird das Skript nicht ausgeführt. Siehe auch ... ⚠ Der Name muss inklusive der Endung angegeben werden! (z.b: `Flaechenname.py`)	Text		
Synonym	Sprechender Name für den Objekttyp. Muss beispielsweise - um mit Normen konform zu sein - für den Objekttypnamen eine Nummer verwendet werden, so wird der sprechende Name als Synonym eingetragen und im Darstellungsmanager zusätzlich zur Nummer angezeigt.	Text		
Tooltipp-Text	Erklärender Text, der aufscheint, wenn man im Darstellungsmanager mit der Maus auf einen Objekttyp zeigt.Zusätzlich wird der Text in GeoDesktop auch im Viewingmodus angezeigt, wenn man mit der Maus länger über einem Objekt stehen bleibt. In diesem Fall können auch zusätzliche Informationen aus Attributen genutzt werden.	Text		
Versioniert	Der Objekttyp kann in unterschiedlichen Ansichten verschiedene Geometrien bzw. Attribute haben. ⚠ Damit der Schlüssel wirkt, muss in der Konfiguration der "Versionierungsmodus" aktiv sein.	Text		

Beschriftung

Beschriftung

Eine allgemeine Beschreibung der Konfiguration einer Beschriftung
Bei jedem Objekt kann eine beliebige Anzahl von Beschriftungen hinzugefügt werden. Diese können in der Konfiguration vordefiniert sein ("Beschriftung1", "Beschriftung2",...), oder über den Befehl "Beschriftung einfügen" gesetzt werden. Die Sektion "Beschriftungen-Defaults" definiert die Defaults für
Beschriftungen 1..n in der Konfiguration
Beschriftungen, welche über den Befehl "Beschriftung einfügen" erzeugt werden.

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	Absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl		0

Abstand der Hinweislinie vom Objekt	Gibt den Abstand an, den der Endpunkt der Hinweislinie zum Objekt hat	Gleitkommazahl		0
Abstand Ordinate	Absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl		0
als Blockattribut einfügen	Für Beschriftungen, die einem Block zugeordnet werden können: Gibt an, wie die Beschriftung beim DWG/DXF-Export exportiert wird	Ganzzahl	0 bis 20..als MText1..als Text2..als Blockattribut	2
als Text einfügen	Für Beschriftungen, die keinem Block zugeordnet werden können: Gibt an, wie die Beschriftung beim DWG/DXF-Export exportiert wird	Ganzzahl	0 bis 10..als MText1..als Text	0
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt. Wird nur bei Beschriftungen von Flächen verwendet.	Ganzzahl		0
Ausrichtung	Ausrichtung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Oben links, 2..Oben zentriert, 3..Oben rechts, 4..Mitte links, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte rechts, 7..Unten links, 8..Unten zentriert, 9..Unten rechts)	je nach Objektklasse unterschiedlich
*Blockzuordnung (nur für **Punkt**)*	Gibt an, falls es sich um ein Blockattribut handelt, zu welchem konfigurierten Block es erfasst werden soll - wichtig z. B. für *DWG/DXF* Export.	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	

Breitenfaktor	Größenskalierung der Beschriftung (horizontal) ⚠ Dabei kann es beim Ausdruck zu Ecken im Schriftbild kommen.	Gleitkommazahl		1.0
Farbe	Farbe der Beschriftung	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer
Farbe Hinweislinie / Textrahmen	Legt die Farbe fest	Ganzzahl oder Text	0 bis 256	256
Fett	Gibt bei fehlendem Textstil an, ob der Text **fett** dargestellt wird.Nur anwendbar wenn kein Textstil gesetzt ist.	Boolescher Wert	True oder False	False
Hilfsliniensymbol	Der Name des Blocks, der als Pfeilspitze der Hinweislinie eingefügt werden soll.	Text		
Hilfsliniensymbol Breite	Breitenskalierungsfaktor des Hilfsliniensymbols	Gleitkommazahl		0.5
Hilfsliniensymbol Höhe	Höhenskalierungsfaktor des Hilfsliniensymbols	Gleitkommazahl		0.5
Hintergrundfarbe	Hintergrundfarbe des Textes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer
Hinweislinie	Legt fest, ob eine Hinweislinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 bis 1 (0... Keine Hinweislinie, 1..Hinweislinie)	0..keine
Hinweislinienabstand vom Objekt	Mit dem Abstand endet die Hinweislinie nicht direkt am zugehörigen Objekt, wie z.B. bei Punkten und Linienzügen.	Text		0

Hinweislinienart	Legt wie die Hinweislinie gezeichnet wird	Ganzzahl	1 bis 4 (1..unterstrichen, 2..Kreis, 3..Rechteck, 4..nur Linie, 5..Wurzelzeichen)	1..unterstrichen
Hinweislinienlayer	Layername der Hinweislinie	Text	Layername	0
Hinweislinienverlauf	Base64 encodierte Grafikdarstellung bei einer editierten Hinweislinie	Text		
Hinweislinienendpunkt - nur für Flächen	Legt fest, ob der Endpunkt einer Hinweislinie der Einsetzpunkt der Fläche sein soll - oder ein beliebig gewählter Punkt	Ganzzahl	0 bis 1 (0..Einsetzpunkt, 1..beliebiger Punkt)	
Höhe (Skalierung)	Höhe der Beschriftung (Skalierung vertikal)	Gleitkommazahl		1.0
Kursiv	Gibt bei fehlendem Textstil an, ob der Text *kursiv* dargestellt wird.Nur anwendbar wenn kein Textstil gesetzt ist.	Boolescher Wert	True oder False	False
Layer	Name des Layers auf dem die Beschriftung eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl		0
Mindestdistanz für Hinweislinie	Gibt an, wie weit der Text vom Objekt entfernt sein muss, damit eine Hilfslinie gezeichnet wird	Gleitkommazahl		0.0

Neigungswinkel	Neigungswinkel der Beschriftung ⚠ Dabei kann es beim Ausdruck zu Ecken im Schriftbild kommen.	Gleitkommazahl	-94 gon bis 94 gon	0 gon
Positionsausrichtung	Gibt den Bezugspunkt für den relativen Abszissen- und Ordinatenabstand an	Gleitkommazahl	1 bis 6 (1..erstes Segment, 2..letztes Segment, 3..mittleres Segment,4..längstes Segment,5..kürzestes Segment,6..Anfangspunkt)	1
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Schriftart	TrueType-Schriftart für den Text. Die Schrift muss auf Ihrem Rechner installiert sein. ⓘ Bitte lesen zusätzliche Hinweise weiter unten.	Text		
Segmentposition	Gibt die Position der Beschriftung innerhalb eines Segmentes an. Das gewünschte Segment bestimmen Sie mit dem Schlüssel Positionsausrichtung.	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Anfang, 2..Mitte, 3..Ende)	1
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit der Beschriftung	Boolescher Wert	True oder False	True
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0

Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Tag	Text, der als Tag bei Blockattributen verwendet wird	Text		
Text	einzufügender Text. Es können auch Variablen verwendet werden	Text		
Text lesbar drehen	Gibt an, ob der Text immer lesbar gedreht wird (Text steht nie auf dem Kopf)	Boolescher Wert	True oder False	True
Texthintergrund setzen	Hintergrund für Beschriftungstext setzen	Boolescher Wert	True oder False	False
Textrahmen	Der Text kann unterstrichen, doppelt unterstrichen, von einem Rechteck oder Kreis umrahmt oder von einem Wurzelzeichen eingefasst sein.	Ganzzahl	0.. kein, 1..unterstrichen, 2..doppelt unterstrichen, 3.. Rechteck, 4.. Kreis, 5.. Wurzelzeichen	0.. kein
Textstil	AutoCAD-Textstil aus der Prototypzeichnung für die Beschriftung. Diese Einstellung wird nur verwendet, wenn der Schlüssel "Schriftart" leer ist. ⓘ Bitte lesen zusätzliche Hinweise weiter unten.	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	Standard

Unterstrichen	Gibt bei fehlendem Textstil an, ob der Text unterstrichen dargestellt wird.Nur anwendbar wenn kein Textstil gesetzt ist.	Boolescher Wert	True oder False	False
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 4 **1..Koordinatensystem:** Die Texte sind am Koordinatensystem ausgerichtet. Bei einem relativen Drehwinkel von 0 gon werden die Texte von Ost nach West dargestellt. **2..Blattrand:** Egal, wie die Zeichnung verdreht wird, die Texte sind - bei einem relativen Drehwinkel von 0 gon - immer am unteren Bildschirmrand ausgerichtet. **3..Benutzereingabe:** Die Texte werden vom Anwender verdreht. **4..Basisobjekt:** Die Texte richten sich am Basisobjekt, wie bei einem Linienzug aus. ⓘ Bei manchen Befehlen (z.B: Texte am Druckbereich ausrichten in rmDATA GeoMapper) wird die Verdrehkonfiguration auf "Koordinatensystem" umgestellt, damit die Ausrichtung auch bei einer Zeichnungsverdrehung erhalten bleibt.	je nach Objektklasse unterschiedlich
Verschiebekonfiguration	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	2.. Blattrand

⚠ Der Textstil "Standard" kann nicht genutzt werden. Verwenden Sie einen anderen Namen für den Textstil.

⚠ In GeoDesigner können keine Schriftarten genutzt werden, verwenden Sie hier immer Textstile.

ⓘ **Unterschiede zwischen Schriftarten und Textstilen** Bei Produkten, die nicht auf Basis von AutoCAD arbeiten:

- Wird ein Textstil verwendet, dann bestimmt der Textstil, ob die Schrift Fett/Kursiv/... ist. Beim Schriftstil können Sie diese Angaben in product festlegen.
- Wenn eine Schriftart eingestellt wird, dann hat diese bei der Anzeige in product und beim Ausdruck Vorrang vor dem Textstil.

ⓘ **Export in eine DWG/DXF-Datei**

- Wenn nur ein Textstil gesetzt ist (empfohlen), dann wird dieser exportiert.
- Wenn nue eine Schriftart gesetzt ist, dann wird der Text mit Textstil "Standard" und der Schriftart in Steuerzeichen exportiert. Damit wird in AutoCAD der Text mit der Schriftart dargestellt.
- Sind Textstil und Schriftart gesetzt, dann wird der Text mit diesem Textstil und der Schriftart in Steuerzeichen exportiert. Damit wird in AutoCAD der Text mit der Schriftart dargestellt.

ⓘ **Textstil mit SHX-Schriften** In GeoMapper und GeoDesktop können keine Textstile mit SHX-Schriften angezeigt werden. An Stelle der SHX-Schriften wird eine gleichnamige Schriftart als TrueType-Font gesucht, die auf dem Rechner installiert sein muss. Ist diese nicht vorhanden wird der Text in Arial angezeigt.

ⓘ **Breitenfaktor / Neigungswinkel**

- Die Neigung und der Breitenfaktor, die in einem (AutoCAD-)Textstil definiert sind, werden nicht berücksichtigt. Es werden die Werte aus der Konfiguration verwendet.

ⓘ **Formatierung bei einzeiligen Texten** Wenn das Attribut "als Text einfügen" bzw. "als Blockattribut einfügen" auf "1 (als Text)" steht, können Sie folgende Schalter für die Formatierung verwenden:

```
%%u Text
```

"Text" ist unterstrichen

```
%%o Text
```

"Text" ist überstrichen

ⓘ **Sonderzeichen bei einzeiligen Texten**

```
%%%
```

Prozent %

```
%%d
```

Grad °

```
%%p
```

Plus-Minus

```
%%c
```

Durchmesser

```
\P
```

Zeilenumbruch (es muss ein großes P sein!)

ⓘ **Hintergrund von Beschriftungen** Wenn der Textrahmen oder die Hinweislinienart auf "Kreis" oder "Rechteck" eingestellt ist, dann wird der gesamte Rahmen ausgefüllt. Andernfalls nur der notwendige Bereich. Dabei gewinnt die Hinweislinie, d.h. ist eine Hinweislinienart "Unterstrichen" und ein Textrahmen Kreis, dann wird nicht der gesamte Rahmen ausgefüllt.

Beispiele

Ein paar Beispiele, wie man Beschriftungen konfigurieren kann.

✎ **Die Beschriftung soll nur sichtbar sein, wenn ein Wert vorhanden ist:** Setzen Sie folgende Schlüssel bei der Beschriftung:

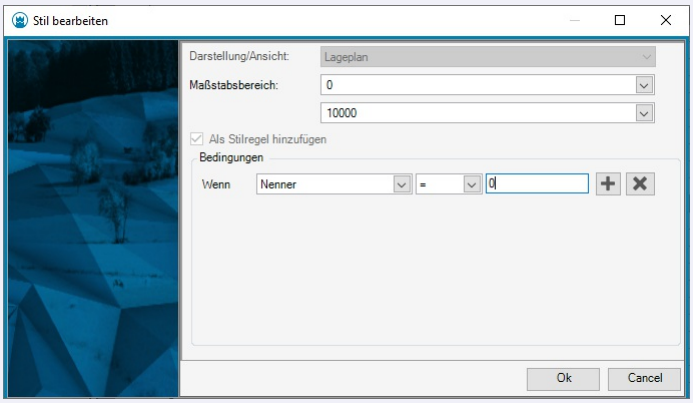
- **Text:** F=valid(Internal~AreaValue#0)m² Der Text "F= ..." erscheint nur, wenn auch tatsächlich der Flächewert gültig ist. Sonst ist die Beschriftung nicht sichtbar.

✎ **Ein Ausdruck soll nur angezeigt werden, wenn er größer einem Wert ist** Setzen Sie folgende Schlüssel bei der Beschriftung:

- **Sichtbarkeit:** expression{if(Internal~Elevation0;1;0)}
- **Text:** KD Internal~Elevation Wenn die Punkthöhe größer 0 ist, dann wird der Text angezeigt.

✎ **Setzen Sie eine Beschriftung abhängig von Attributwerten verschieden zusammen:** Beispielsweise soll von einem Flur-/Grundstück der Nenner nur angezeigt werden, wenn der Nenner = 0 ist.

1. Legen Sie eine Sichtbarkeitsbedingung fest: Wenn <Nenner>=0, dann gilt die Darstellung



2. In dieser Darstellung setzen Sie bei der Beschriftung folgenden Schlüssel:
   - **Text:** Zaehler
3. In der Basisdarstellung setzen Sie bei der Beschriftung folgenden Schlüssel:
   - **Text:** Zaehler\p---\pNenner Wenn der Nenner = 0 ist, wird damit nur der Zähler angezeigt, sonst Zähler/Nenner.

Nur die letzten Stellen einer Zahl anzeigen Wenn der Platz am Plan knapp ist, kann es eine Überlegung sein, von den Höhen nur die letzten Stellen anzuzeigen.

1. Legen Sie ein zusätzliches Attribut beispielsweise mit dem Namen "Hoehe_Kurz" und folgenden Eigenschaften an:
   - **Attributtyp:** Gleitkommazahl
   - **Schreibgeschützt:** Ja
   - **Formel:** internal~elevation%100
2. Verwenden Sie folgende Schlüssel bei der Beschriftung:
   - **Text:** Hoehe_Kurz

Punkt

Konfigurationsbeschreibung - Punkt

Eine Übersicht und Beschreibung der Konfiguration eines Punktes
Die Konfiguration eines Punktes ist in 4 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Symbol (Block)
Markierung
Beschriftung

Es können mehrere Blöcke, Markierungen und Beschriftungen konfiguriert sein.

Beschreibung der Sektionen eines Punktes

Klassenspezifische Attribute
Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Symbol
Beschreibung der Sektion Markierung
Beschreibung für Beschriftungen
Beschreibung der Variablen beim Punkt
Beschreibung der Textfreistellung

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Beschriftungsanzahl	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Beschreibung der Sektion - Symbol (Block)

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	Absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Abstand Ordinate	Absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockbreite	Der Block wird mit der hier angegebenen Breite angesetzt. (wird nur berücksichtigt, wenn der Schlüssel Skalierung Breite = 0 ist)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Der Block wird mit der hier angegebenen Höhe angesetzt. (wird nur berücksichtigt, wenn der Schlüssel Skalierung Höhe = 0 ist)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text		
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer

Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeitsbedingung	Bestimmt, ob der Block sichtbar ist. ⓘ Kann mithilfe eines *valueof* -Ausdrucks ausgewertet werden, um die Darstellung an den Wert einzelner Objektattribute zu knüpfen.	Text	True.. immer sichtbarFalse.. nie sichtbarAusdruck bis zu 255 Zeichen	True
Skalierung Breite	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0

Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Transparenz	Transparenz-Modifikator des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	255...deckend, wenn Allgemein:Transparenz gleich "0"
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe)	2..Blattrand
Verschiebekonfiguration	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	2.. Blattrand
Zusätzliche Skalierung Breite	Zusätzliche Skalierung Breite, wird immer mit Skalierung Breite multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1

Zusätzliche Skalierung Höhe	Zusätzliche Skalierung Höhe, wird immer mit Skalierung Höhe multipliziert ⓘ Diese Skalierung wird verwendet, wenn man z.B. in einer Darstellung einen Block immer doppelt so groß wie in einer anderen Darstellung einfügen möchte. Skaliert man mit dem Befehl "Punkt skalieren" den Block , dann wird er in der anderen Darstellung automatisch doppelt so groß. (Voraussetzung ist dafür, dass die grafische Einstellung "Skalierung" nicht pro Darstellung gespeichert wird.)	Gleitkommazahl	>0	1
Zusatzverdrehung	Verdrehung als Zusatz zum relativen Drehwinkel	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

Beschreibung des valueof-Ausdrucks für die Sichtbarkeitsbedingung

ⓘ Wenn in GeoMapper die Farbe des Blocks gesteuert werden soll, dann müssen die Blockelemente die Farbe "von Block" haben. Haben Blockelemente eine fixe Farbe, dann bleiben diese in GeoMapper erhalten. Haben die Blockelemente die Farbe "von Layer", dann muss der Layer in der Prototypzeichnung vorhanden sein und die Blockelemente erhalten entsprechend die Farbe des Layers.

⚠ Die Transparenz in dieser Sektion wirkt als Faktor auf die Transparenz in der [Sektion Allgemein] (../konfiguration/punkt2) . Ist hier der Wert "0" gesetzt, dann hat die allgemeine Transparenz keine Auswirkung.

Variablen - Werteliste

Werte aus dem Punkt

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~Internal~DateOfMeasure	Datum_Messung
Internal~East	Rechtswert
Internal~Elevation	Höhe
Internal~Elevation2	Zweite Höhe / Absolutes Stichmaß
Internal~Gauge	Relatives Stichmaß
Internal~Indicator	Indikator
Internal~MeasureCode	Messcode
Internal~Name	Namensteil der Punktbezeichnung
Internal~North	Hochwert
Internal~PointLabel	Die gesamte Punktbezeichnung aus Name, Subname und Region
Internal~Region	Region aus der Punktbezeichnung
Internal~Subname	Subname aus der Punktbezeichnung

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines Punktes (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

✎ Im Layernamen der Punkte soll die Region enthalten sein: **Layer** Punkte_Internal~Region
Der Punkt mit der Region "12345" wird auf dem Layer "Punkte_12345" dargestellt. Ist der Layer nicht vorhanden, wird er generiert.

Beschreibung des valueof-Ausdrucks für die Sichtbarkeitsbedingung

Jede Block-Sektion eines Punktes hat ein Attribut **Sichtbarkeitsbedingung**, über das man festlegt ob das zugehörige Blocksymbol sichtbar ist oder nicht. Diese Bedingung kann mithilfe eines valueof-Ausdrucks angegeben werden. Dabei werden Vergleichsoperatoren verwendet, die im valueof-Ausdruck in geschwungenen Klammern einzufassen sind (z.B.
{<},
{>},…). Es werden die Operatoren kleiner
{<} größer
{>}, kleiner-gleich
{<=}, größer-gleich
{>=}, gleich
{=} und ungleich
{<>} unterstützt.
Man kann die Operationen auch verketten. Dabei wird solange ausgewertet, bis eine Bedingung nicht zutrifft oder die komplette Bedingung wahr ist.

Der valueof-Ausdruck unterstützt die Auswertung von Gleitkomma und Zeichenketten-Operanden. Sollten beide auszuwertenden Operanden Gleitkomma-Werte sein, so wird auf Gleitkomma-Basis ausgewertet. Sobald einer der beiden Operanden nicht als Gleitkommazahl dargestellt werden kann, wird auf Zeichenketten-Basis ausgewertet. Hierbei werden nur die Operatoren
{=} und
{<>} unterstützt.
Sollten die Operatoren nicht in geschwungenen Klammern verwendet werden, kann es zu nicht vorhersehbaren Ergebnissen führen, da die Spitzklammern <> im valueof-Ausdruck als Platzhalter für Attributwerte verwendet werden können! Sollte der valueof-Ausdruck aufgrund von Fehlern in der Konfiguration (z.B. falsche Verwendung von Operatoren) nicht ausgewertet werden können, wird das

Blocksymbol nicht angezeigt!

Falls die Sichtbarkeit eines Blocksymbols nicht von einer Bedingung abhängt, kann man einfach "True" (Blocksymbol sichtbar) oder "False" (Blocksymbol nicht sichtbar) als Attributwert für die **Sichtbarkeitsbedingung** angeben.

ⓘ Bei Texten empfiehlt es sich für das Attribut eine Werteliste anzulegen; z.B.: Attribut Vermarkung mit der Werteliste "Stein=1|Rohr=2"
Bei der Sichtbarkeitsbedingung kann dann einfach auf den Wert 1 oder 2 verglichen werden; z.B.:
valueof(<Vermarkung>
{=}1)

Beispiele

- **valueof(asdf**
  {<}**asdf1)**
- Operator nicht unterstützt, Blocksymbol nicht sichtbar
- **valueof(asdf**
  {=}**asdf)**
- Blocksymbol sichtbar
- **valueof(asdf**
  {<>}**1)**
- Auswertung auf Zeichenketten-Basis, Blocksymbol sichtbar
- **valueof(asdf**
  {<>}**asdf)**
- Blocksymbol nicht sichtbar
- **valueof(1**
  {<}**5**
  {>=}**1**
  {=}**2**
  {<}**6)**
- 1<5 (ok)
- 1>=1 (ok)
- 1=2 trifft nicht zu → Blocksymbol nicht sichtbar
- **valueof(< *Attribut1* >**
  {<}**0.1**
  {>}**0)**
- Blocksymbol ist sichtbar, wenn der Wert von *Attribut1* zwischen 0 und 0.1 liegt
- **True**
- Blocksymbol sichtbar
- **False**
- Blocksymbol nicht sichtbar

Beschreibung der Sektion - Markierung

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Name	Objekttyp-Name einer konfigurierten Markierungskategorie	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	

Klassenspezifische Attribute

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Name-Text	Anzeige im Eigenschaftsmanager für die Eingabe der Punktbezeichnung	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Punktnummer erforderlich	Punktnummer ist ein Pflichtfeld	Boolescher Wert	True oder False	True
Region-Text	Anzeige im Eigenschaftsmanager für die Eingabe der Region	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Subname-Text	Anzeige im Eigenschaftsmanager für die Eingabe des Subnamens	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Verwendung Geländemodell	Gibt an ob das Objekt Teil eines Geländemodelles ist.	Ganzzahl	0..Nicht verwendet1..Verwendet	0

Textfreistellung

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl Versuche	Anzahl der Versuche den Text freizustellen. Eine höhere Anzahl bringt bessere Ergebnisse, beansprucht jedoch mehr Zeit.	Ganzzahl		10
Freiraum	Um diesen Wert wird die berechnete Ausdehnung der Texte erweitert. So kann auch für Textrahmen der nötige Platz berücksichtigt werden. Je mehr Freiraum gelassen wird, umso schwieriger wird es für die Texte einen passenden Platz zu finden.	Gleitkommazahl		0,3
Gemeinsam verschieben	Gibt an, ob alle Beschriftungen des Objekts gemeinsam als Einheit verschoben werden sollen.	Boolean		Ja
Maximalabstand	Der maximale Abstand, um den ein Text verschoben werden darf - ausgehend vom aktuellen Texteinsetzpunkt	Ganzzahl		10

Punktmarkierung

Konfigurationsbeschreibung - Punktmarkierung

Eine Übersicht und Beschreibung der Konfiguration einer Punktmarkierung, die auf bestehende Punkttypen angewendet werden kann.
Die Konfiguration einer Punktmarkierung umfasst 2 Sektionen:
Allgemein
Block

> ⓘ Es kann jeweils nur 1 Block pro Markierung konfiguriert sein.

Beschreibung der Sektionen einer Punktmarkierung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Block

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Beschreibung	Beschreibung oder "sprechender Name" der Markierung.	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	

Beschreibung der Sektion - Block

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	Absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0

Abstand Ordinate	Absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockbreite	Breite des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Höhe des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text		
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Skalierung Breite	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend
Zusätzliche Skalierung Breite	Zusätzliche Skalierung Breite, wird immer mit Skalierung Breite multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1
Zusätzliche Skalierung Höhe	Zusätzliche Skalierung Höhe, wird immer mit Skalierung Höhe multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1

Zusatzverdrehung	Verdrehung als Zusatz zum relativen Drehwinkel	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

Markierungskategorie

Konfigurationsbeschreibung - Markierungskategorie

Eine Übersicht und Beschreibung der Konfiguration einer Markierungskategorie, die auf bestehende Punkttypen angewendet werden kann.
Markierungskategorien dienen der Zuordnung von Punktmarkierungen zu Punkttypen auf Basis bestimmer Bedingungen.
Die Konfiguration einer Markierungskategorie umfasst 2 Sektionen:
Allgemein
Bedingung

> ⓘ Es es können mehrere Bedingungen pro Markierungskategorie konfiguriert sein, die sich jedoch alle auf das selbe Attribut beziehen.

Beschreibung der Sektionen einer Markierungskategorie

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Bedingung

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Attributname	Name eines Punktattributes, das für die Auswertung herangezogen wird	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Beschreibung	Beschreibung der Kategorie	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	

Beschreibung der Sektion - Bedingung

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Attributwert	Der Wert, welchen das in der Kategorie *Allgemein* beschriebene Punktattribut aufweisen muss, um die konfigurierte Markierung zu erhalten.	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Markierung	Objekttypname einer konfigurierten Punktmarkierung	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	

2-Punktsymbol

Konfigurationsbeschreibung - 2-Punktsymbol

Eine Beschreibung der Konfiguration eines 2-Punktsymbols
Die Konfiguration eines 2-Punktsymbols ist in 3 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Block
Beschriftung

> ⓘ Es ist möglich, beliebig viele Block-Sektionen und Beschriftungen zu erzeugen.

Beschreibung der Sektionen eines 2-Punktsymbols

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Block

Beschreibung für Beschriftungen
Beschreibung der Variablen beim 2-Punktsymbol

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Beschreibung der Sektion - Block

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Block spiegeln	Gibt an, ob der Block auf die gegenüberliegende Seite des Einfügepunktes gespiegelt werden soll.	Boolescher Wert	True oder False	False
Blockausrichtung	Sie bestimmen die Blockausrichtung in Abhängigkeit der gewählten Positionen	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Basislinie 1.Punkt, 2..Basislinie zentriert, 3..Basislinie 2. Punkt, 4..Mitte 1.Punkt, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte 2. Punkt, 7..Oben 1. Punkt, 8..Oben zentriert, 9..Oben 2. Punkt)	1..Basislinie 1.Punkt

Blockbreite	Breite des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Höhe des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text		
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeitsbedingung	Bestimmt, ob der Block sichtbar ist. ⓘ Kann mithilfe eines *valueof* - Ausdrucks ausgewertet werden, um die Darstellung an den Wert einzelner Objektattribute zu knüpfen.	Text	True.. immer sichtbarFalse.. nie sichtbarAusdruck bis zu 255 Zeichen	True
Skalierung Breite	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer

Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0
Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe)	2..Blattrand
Verschiebung	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	3.. Basisobjekt
Zusätzliche Skalierung Breite	Zusätzliche Skalierung Breite, wird immer mit Skalierung Breite multipliziert	Gleitkommazahl	> 0	1
Zusätzliche Skalierung Höhe	Zusätzliche Skalierung Höhe, wird immer mit Skalierung Höhe multipliziert	Gleitkommazahl	> 0	1
Zusatzverdrehung	Verdrehung als Zusatz zum relativen Drehwinkel	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

ⓘ Der Block in der Prototypzeichnung muss entweder eine fixe Farben haben oder die Farbe "vom Block". Die Farbe darf nicht eingestellt sein auf "von Layer", sonst kann man die Farbe über GeoMapper nicht ändern.

Variablen - Werteliste

Werte aus dem 2-Punktsymbol

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~AbscissaValue	Abszissenlänge, mit der das Symbol definiert ist
Internal~FirstPointName	Bezeichnung des Vermessungspunktes unter der ersten Position; kann leer sein
Internal~SecondPointName	Bezeichnung des Vermessungspunktes unter der zweiten Position; kann leer sein
Internal~FirstPointElevation	Höhe unter der ersten Position; kann leer sein
Internal~SecondPointElevation	Höhe unter der zweiten Position; kann leer sein

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines 2-Punktsymbols (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

3-Punktsymbol

Konfigurationsbeschreibung - 3-Punktsymbol

Eine Beschreibung der Konfiguration eines 3-Punktsymbols
Die Konfiguration eines 3-Punktsymbols ist in 3 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Block
Beschriftung
Es ist möglich, beliebig viele Block-Sektionen zu erzeugen.
Es ist weiters möglich, keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.

Beschreibung der Sektionen eines 3-Punktsymbols

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Block
Beschreibung für Beschriftungen
Beschreibung der Variablen beim 3-Punktsymbol

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Beschreibung der Sektion - Block

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert

Abstand Abszisse	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Block spiegeln	Gibt an, ob der Block auf die gegenüberliegende Seite des Einfügepunktes gespiegelt werden soll.	Boolescher Wert	True oder False	False
Blockausrichtung	Sie bestimmen die Blockausrichtung in Abhängigkeit der gewählten Positionen	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Basislinie 1.Punkt, 2..Basislinie zentriert, 3..Basislinie 2. Punkt, 4..Mitte 1.Punkt, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte 2. Punkt, 7..Oben 1. Punkt, 8..Oben zentriert, 9..Oben 2. Punkt)	1..Basislinie 1.Punkt
Blockbreite	Breite des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Höhe des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text		
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

Sichtbarkeitsbedingung	Bestimmt, ob der Block sichtbar ist. ⓘ Kann mithilfe eines *valueof* -Ausdrucks ausgewertet werden, um die Darstellung an den Wert einzelner Objektattribute zu knüpfen.	Text	True.. immer sichtbarFalse.. nie sichtbarAusdruck bis zu 255 Zeichen	True
Skalierung Breite	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0
Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe)	2..Blattrand
Zusätzliche Skalierung Breite	Zusätzliche Skalierung Breite, wird immer mit Skalierung Breite multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1
Zusätzliche Skalierung Höhe	Zusätzliche Skalierung Höhe, wird immer mit Skalierung Höhe multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1

Zusatzverdrehung	Verdrehung als Zusatz zum relativen Drehwinkel	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

ⓘ Der Block in der Prototypzeichnung muss entweder eine fixe Farben haben oder die Farbe "vom Block". Die Farbe darf nicht eingestellt sein auf "von Layer", sonst kann man die Farbe über GeoMapper nicht ändern.

Variablen - Werteliste

Werte aus dem 3-Punktsymbol

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~AbscissaValue	Abszissenlänge, mit der das Symbol definiert ist
Internal~OrdinateValue	Ordinatenlänge, mit der das Symbol definiert ist
Internal~FirstPointName	Bezeichnung des Vermessungspunktes unter der ersten Position; kann leer sein
Internal~SecondPointName	Bezeichnung des Vermessungspunktes unter der zweiten Position; kann leer sein
Internal~ThirdPointName	Bezeichnung des Vermessungspunktes unter der dritten Position; kann leer sein
Internal~FirstPointElevation	Höhe unter der ersten Position; kann leer sein
Internal~SecondPointElevation	Höhe unter der zweiten Position; kann leer sein
Internal~ThirdPointElevation	Höhe unter der dritten Position; kann leer sein

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines 3-Punktsymbols (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

le> Beschriftungstext für 3-Punktsymbol mit Abszissenwert "17,17" und Ordiantenwert "4,24": "Abmessungen: <Internal~AbscissaValue>x <Internal~OrdinateValue>" (ohne Hochkommata) Als Beschriftungstext wird eingefügt: "Abmessungen: 17,17 x 4,24"

le>

Flaeche

Konfigurationsbeschreibung - Fläche

Eine Übersicht und Beschreibung der Konfiguration einer Fläche
Die Konfiguration eines Linienzuges beinhaltet 11 Sektionen:
Allgemein
Umfahrungslinie
Schraffur
Signatur
Haupteinsetzpunkt - Symbol
Haupteinsetzpunkt - Text
Umfahrungslinie - Nebenfläche
Schraffur - Nebenfläche
Nebeneinsetzpunkt - Symbol
Nebeneinsetzpunkt - Text
Beschriftung

ⓘ Bis auf die Einsetzpunkt-Symbole können sämtliche Eigenschafts-Sektionen mehrfach konfiguriert werden.

Beschreibung der Sektionen einer Fläche

Klassenspezifische Attribute
Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Umfahrungslinie
Beschreibung der Sektion Schraffur
Beschreibung der Sektion Signatur
Beschreibung der Sektion Haupteinsetzpunkt - Symbol
Beschreibung der Sektion Haupteinsetzpunkt - Text
Beschreibung der Sektion Umfahrungslinie - Nebenfläche
Beschreibung der Sektion Schraffur - Nebenfläche
Beschreibung der Sektion Nebeneinsetzpunkt - Symbol
Beschreibung der Sektion Nebeneinsetzpunkt - Text
Beschreibung der Sektion Flächenbeschriftung
Beschreibung der Sektion Beschriftung
Beschreibung der Variablen bei der Fläche

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Beschriftungsanzahl	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
editierte Objektdarstellung	Fixiert die grafische Darstellung des Objekts nach deren manueller Bearbeitung.	Text	Base64 encodierte Grafikdarstellung. Im Eigenschaftsfenster im GeoMapper steht Ja für geänderte Darstellung und Nein für unveränderte Darstellung. Sie können im Eigenschaftsfenster von Ja auf Nein wechseln um die originale Darstellung wieder zu erhalten. Für die geänderte Darstellung verwenden Sie den Befehl "Grafik editieren"	
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Nebenflächen	Gibt an, ob Nebenflächen gezeichnet werden	Boolescher Wert	True oder False	True
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True

Symbole aussparen	Gibt an, ob die Symbole (Punkte) je nach Projekteinstellung ausgespart werden, oder nicht	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des gesamten Objekts ⓘ Beim Ausdruck eines Plans mit Transparenz muss die Einstellung "Transparenz drucken" aktiviert werden!	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend
Verdrängung	Gibt an, ob eine darüber liegende Flächenumfahrung verdrängt wird (bei einer strichlierten Linie sieht man so in den Lücken die obere Linie nicht)	Boolescher Wert	True oder False	False

Beschreibung der Sektion - Umfahrungslinie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienende	Steuert die Form der Linienenden	Ganzzahl	0 bis 3 (0..Flach, 1..Quadratisch, 2..Rund, 3..Rautenförmig)	0..Flach
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0

Linienverbindung	Steuert die Form der Linienverbindung an Knickpunkten	Ganzzahl	0 bis 3 (0..Eckig, 1..Abgerundet, 2..Rund, 3..Rautenförmig)	0..Eckig
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung in Geräteeinheiten	Legt fest, ob die Skalierung auf Geräteeinheit (Pixel) angewendet werden soll.	Boolescher Wert	True oder False	False
Transparenz	Einstellung der Transparenz für diese Sektion ⓘ Beim Ausdruck eines Plans mit Transparenz muss die Einstellung "Transparenz drucken" aktiviert werden!	Ganzzahl	0 bis 255	255...deckend, wenn Allgemein:Transparenz gleich "0"

ⓘ Die Sektion **Umfahrung - Nebenfläche** ist analog aufgebaut und gilt für eventuell vorhandene Nebenflächen.

⚠ Die Transparenz in dieser Sektion wirkt als Faktor auf die Transparenz in der [Sektion Allgemein] (../konfiguration/punkt2) . Ist hier der Wert "0" gesetzt, dann hat die allgemeine Transparenz keine Auswirkung.

Beschreibung der Sektion - Schraffur

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hintergrund setzen	Gibt an, ob eine Hintergrundfarbe angebracht wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Hintergrundfarbe	Hintergrundfarbe des Füllmusters	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	257.. Hintergrund
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Name	Name des Füllmusters, z. B. ANSI31. Die Füllmuster werden aus der Füllmusterdatei gelesen, die in den allgemeinen Einstellungen der Konfiguration angegeben werden. (Siehe [Füllmuster](../konfiguration/flaeche10))	Text	0 bis 255 Zeichen	
Ordinatenabstand	Gibt den Abstand rechts (positiv) oder links (negativ) zwischen Signatursymbol und Umgrenzung an.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Randbreite	Bestimmt die Breite einer Randschraffur ausgehend von der Einrückung.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	Der Winkel in gon für die Verdrehung der eingesetzten Symbole relativ zum signierten Segment.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	100 gon
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung	Breitenskalierung bei Blocksymbolen, ansonsten ohne Bedeutung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1
Skalierung in Geräteeinheiten	Legt fest, ob die Skalierung auf Geräteeinheit (Pixel) angewendet werden soll.	Boolescher Wert	True oder False	False
Transparenz	Transparenz-Modifikator des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	255...deckend, wenn Allgemein:Transparenz gleich "0"
Verdrehkonfiguration	Basis für die Verdrehung des Symbols	Ganzzahl	1 bis 5 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Erstes Segment, 5..Längstes Segment)	2..Blattrand

ⓘ Die Sektion **Schraffur - Nebenfläche** ist analog aufgebaut und gilt für eventuell vorhandene Nebenflächen.

⚠ Die Transparenz in dieser Sektion wirkt als Faktor auf die Transparenz in der [Sektion Allgemein] (../konfiguration/punkt2) . Ist hier der Wert "0" gesetzt, dann hat die allgemeine Transparenz keine Auswirkung.

Beschreibung der Sektion - Signatur

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert

Abstand vom Beginn	Länge vom Beginn der Umgrenzung, ab der mit der Signatur begonnen werden soll.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
An der Winkelsymmetrale abschneiden	Gibt an, ob Liniensymbole an der Winkelsymmetrale abgeschnitten werden	Boolescher Wert	True oder False	False
An Mittellinie ausrichten	Gibt an, ob die Signatur anhand einer automatischen Mittellinie zwischen Ober- und Unterkante ausgerichtet werden soll.Dies führt üblicherweise zu ausgeglicheneren Böschungsschraffen, die Berechnung ist jedoch aufwändiger.	Boolescher Wert	True oder False	False
Ausrichtung	Bestimmt, ob eine Signatur umlaufend oder ausgerichtet (von einer Seite zur anderen wie bei einer Böschung) dargestellt wird.Bei ausgerichteten Flächen darf keine Objektgruppen für die Flächenumfahrung angegeben werden. (siehe [Klassenspezifische Attribute](../konfiguration/flaeche9))	Ganzzahl	0 bis 2 (0..Undefiniert, 1..Ausgerichtet, 2..Umlaufend)	0..Undefiniert
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Knickpunktabstand	Mindestabstand der Signatursymbole von einem Knickpunkt	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung Breite	Längenskalierung bei Blocksymbolen; bei Liniensymbolen der Faktor für die Länge (1.0 = bis zur Unterkante, 0.5 = bis zur Hälfte)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung in Geräteeinheiten	Legt fest, ob die Skalierung auf Geräteeinheit (Pixel) angewendet werden soll.	Boolescher Wert	True oder False	False
Symbolabstand Abszisse	Gibt den gleichmäßigen Abstand zwischen den Signatursymbolen an	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0

Symbolabstand Abszisse abhängig von Abstandslinie	Wenn die Abstandslinie weiter weg liegt, werden die Schraffen weiter gesetzt. Kommt die Abstandslinie näher liegen die Schraffen beieinander.Wenn die abstandsabhängige Art gewählt wird, müssen folgende Werte fix gesetzt werden: • 1. Signatur: Symbolabstand Abszisse = 1@ • 2. Signatur: Symbolabstand Abszisse = 1@ • 2. Signatur: Abstand vom Beginn = 0,5@	Boolescher Wert	True oder False	False
Symbolabstand Ordinate	Gibt den Abstand rechts (positiv) oder links (negativ) zwischen Signatursymbol und Umgrenzung an.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Symbolart	Art des Symbols	Ganzzahl	1 bis 2 (1..Linie, 2..Symbol)	1..Linie
Symbolname	Blockname bei Blocksymbolen; im Falle eines Liniensymbols ohne Bedeutung	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	
Symbolwinkel	Der Winkel in Gon für die Verdrehung der eingesetzten Symbole relativ zum signierten Segment.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	100 gon
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Symbols	Ganzzahl	1 bis 5 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Erstes Segment, 5..Längstes Segment)	2..Blattrand
Winkelsymmetrale zeichnen	Gibt an, ob die Winkelsymmetrale gezeichnet wird	Boolescher Wert	True oder False	False

Beschreibung der Sektion - Haupteinsetzpunkt - Symbol

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abszissenabstand	Absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Blockbreite	Breite des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Höhe des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text		

Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hinweislinie	Legt fest, ob eine Hinweislinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 bis 4 (0..keine, 1..unterstrichen, 2..Kreis, 3..Rechteck, 4..nur Linie)	0..keine
Hinweislinienverlauf	Base64 encodierte Grafikdarstellung bei einer editierten Hinweislinie	Text		
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Mindestdistanz für Hinweislinie	Gibt an, wie weit der Text vom Objekt entfernt sein muss, damit eine Hilfslinie gezeichnet wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Ordinatenabstand	Absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeit	Bestimmt, ob der Block sichtbar ist.	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung Breite	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0

Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe)	2..Blattrand
Verschiebekonfiguration	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	2.. Blattrand
Zusätzliche Skalierung Breite	Zusätzliche Skalierung Breite, wird immer mit Skalierung Breite multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1
Zusätzliche Skalierung Höhe	Zusätzliche Skalierung Höhe, wird immer mit Skalierung Höhe multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1
Zusatzverdrehung	Verdrehung als Zusatz zum relativen Drehwinkel	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

ⓘ Die Sektion **Nebeneinsetzpunkt - Symbol** ist analog aufgebaut und gilt für eventuell vorhandene Nebenflächen.

Beschreibung der Sektion - Haupteinsetzpunkt -Text

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	Absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Abstand Ordinate	Absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
als Blockattribut einfügen	Gibt an, ob die Beschriftung als Blockattribut eingesetzt wird	Boolescher Wert	True oder Fasle	True

Anzeigereihenfolge	Die Flächenbeschriftung kann unabhängig von der Fläche gesetzt werden. Wird eine Fläche von einer anderen flächig gefüllten Fläche überdeckt, dann wäre auch die Beschriftung nicht sichtbar. Mit dem Schlüssel setzen Sie die Beschriftung so weit hinauf, dass sie über der flächig gefüllten Fläche liegt und somit lesbar ist.	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Ausrichtung	Ausrichtung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Oben links, 2..Oben zentriert, 3..Oben rechts, 4..Mitte links, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte rechts, 7..Unten links, 8..Unten zentriert, 9..Unten rechts)	je nach Objektklasse unterschiedlich
Breitenfaktor	Größenskalierung der Beschriftung (horizontal)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Farbe	Farbe der Beschriftung	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer
Formatierung-Fett	Gibt bei fehlendem Textstil an, ob der Text **fett** dargestellt wird.Nur anwendbar wenn kein Textstil gesetzt ist.	Boolescher Wert	True oder False	False
Formatierung-Kursiv	Gibt bei fehlendem Textstil an, ob der Text *kursiv* dargestellt wird.Nur anwendbar wenn kein Textstil gesetzt ist.	Boolescher Wert	True oder False	False
Formatierung-Unterstrichen	Gibt bei fehlendem Textstil an, ob der Text unterstrichen dargestellt wird.Nur anwendbar wenn kein Textstil gesetzt ist.	Boolescher Wert	True oder False	False
Hintergrundfarbe	Hintergrundfarbe des Textes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer

Höhe (Skalierung)	Höhe der Beschriftung (Skalierung vertikal)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Layer	Name des Layers auf dem die Beschriftung eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Neigungswinkel	Neigungswinkel der Beschriftung	Gleitkommazahl	-94 gon bis 94 gon	0 gon
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Schriftart				
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit der Beschriftung	Boolescher Wert	True oder False	True
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0
Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Tag	Text, der als Tag bei Blockattributen verwendet wird	Text		
Text	einzufügender Text. Es können auch Platzhalter eingefügt werden wie z.b. lt;PointLabelgt; oder lt;Attributnamegt;	Text		
Text lesbar drehen	Gibt an, ob der Text immer lesbar gedreht wird (Text steht nie auf dem Kopf)	Boolescher Wert	True oder False	True
Texthintergrund setzen	Hintergrund für Beschriftungstext setzen	Boolescher Wert	True oder False	False
Textstil	AutoCAD-Textstil für die Beschriftung	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	Standard
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 4 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Basisobjekt)	je nach Objektklasse unterschiedlich

Verschiebekonfiguration	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	2.. Blattrand

ⓘ Die Sektion **Nebeneinsetzpunkt - Text** ist analog aufgebaut und gilt für eventuell vorhandene Nebenflächen.

Beschreibung der Sektion - Flächenbeschriftung

Beschreibung der Konfiguration einer Flächenbeschriftung

Bei jedem Objekt kann eine beliebige Anzahl von Beschriftungen hinzugefügt werden.

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	Absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Abstand Ordinate	Absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Gruppierung	Aufzählung der zu einer Flächenbeschriftung gruppierten Beschriftungen	Text	siehe unten	leer
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit der Beschriftung	Boolescher Wert	True oder False	True
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 4 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Basisobjekt)	je nach Objektklasse unterschiedlich
Verschiebung	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	2.. Blattrand
Hinweisliniensymbol	Der Name des Blocks, der als Pfeilspitze der Hinweislinie eingefügt werden soll.	Text		
Hinweisliniensymbol Breite	Breitenskalierungsfaktor des Hilfsliniensymbols	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.5
Hinweisliniensymbol Höhe	Höhenskalierungsfaktor des Hilfsliniensymbols	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.5
Hinweislinie	Legt fest, ob eine Hinweislinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 bis 4 (0..keine, 1..unterstrichen, 2..Kreis, 3..Rechteck, 4..nur Linie)	0..keine
Hinweislinienverlauf	Base64 encodierte Grafikdarstellung bei einer editierten Hinweislinie	Text		
Hinweislinienlayer	Name des Layers auf dem die Hinweislinie eingefügt wird	Text		0
Hinweislinienfarbe	Farbe der Hinweislinie	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer

Mindestdistanz für Hinweislinie	Gibt an, wie weit der Text vom Objekt entfernt sein muss, damit eine Hilfslinie gezeichnet wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Hinweislinienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Hinweislinientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Hinweislinientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0

ⓘ Der Wert für die **Gruppierung** muss einem bestimmten Muster folgen, in dem die *Ausrichtung* sowie die gruppierten Beschriftungen aufgelistet sind. Sie können vorhandene Beschriftungen beliebig gruppieren, indem Sie diese mittels der Bezeichnung **Annotation[n]** , wobei *n* der Nummer der konfigurierten Beschriftung entspricht, auflisten. Sie können auch Symbole zusammen mit Texten gruppieren. Verwenden Sie dafür die Bezeichnung **Block[n]** . Die Ausrichtung der Texte ergibt sich aus einer Ganzzahl zwischen [1 - 9], der wie folgt zu interpretieren ist.



(5:Annotation1,Annotation2)(8:Annotation4) liest sich folgendermaßen: *"Füge Beschriftung 1 und Beschriftung 2 mittig zentriert am Einsetzpunkt ein und füge Beschriftung 4 unterhalb des Einsetzpunktes zentriert ein* "

⚠ Für Blocksymbole kann die Ausrichtung nicht in dieser Form konfiguriert werden, da ein Block immer einen vordefinierten *Einsetzpunkt* laut Blockdefinition besitzt. Sie können die Ausrichtung eines einzelnen Symbols in der Gruppierung jedoch über dessen *Abstand Ordinate/Abszisse* steuern.

ⓘ Die hier konfigurierten Abstände und Winkel werden zusätzlich zu den bei den hiermit gruppierten *Beschriftungen* angebracht.

Variablen - Werteliste

Werte aus der Fläche

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~AreaDelta	Absolute Abweichung zwischen exaktem Flächenwert und Zentimeterrundung
Internal~AreaDeltaPercent	Abweichung zwischem exaktem Flächenwert und Zentimeterrundung in Prozent
Internal~AreaLabel	Flächenbezeichnung (Flächennummer)
Internal~AreaValue	Flächenwert - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~AreaValueExact	Exakter Flächenwert ohne Zentimeterrundung
Internal~Boundary2d	Länge der Flächenumgrenzung - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~Boundary2dExact	Exakter Flächenwert ohne Zentimeterrundung
Internal~SeedPointEast	Flächeneinsetzpunkt - Rechtswert
Internal~SeedPointNorth	Flächeneinsetzpunkt - Hochwert

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften einer Fläche (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

Klassenspezifische Attribute

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Ausgeblendete Linienzüge verwenden	Nur für Flächen, die über die Flächenumfahrung definiert werden und für die eine "Objektgruppe der Flächenumfahrung" angegeben ist: Beim Einfügen einer solchen Fläche kommen Sie automatisch zur Wahl des Einsetzpunktes und die Flächenumfahrung wird automatisch bestimmt. Durch den Schalter "ausgeblendete Linienzüge verwenden" steuern Sie, ob nur die aktuell in der Grafik sichtbaren Linienzüge verwendet werden sollen oder alle.	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 100	
Flächenbeschriftungsattribut	Name eines Klassen- oder Objektattributs, in dem die spezielle *Flächenbeschriftung* stehen soll	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 100	
Flächenbezeichnung erforderlich	Name der Fläche ist ein Pflichtfeld	Boolescher Wert	True oder False	True
Name-Text	Anzeige im Eigenschaftsmanager für die Eingabe der Flächenbezeichnung	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	
Flächendefinition durch	Angabe, wie die Fläche definiert wird: • Wird die Fläche mittels Einsetzpunkt bestimmt, so wird bei jeder Neuberechnung das umgrenzende Polygon an Hand der Objektgruppe neu gesucht. Dieser Flächentyp wird meistens bei Grundstücken verwendet. • Eine Fläche mittels Flächenumfahrung wird einmal eingefügt. Ist eine Objektgruppe angegeben, dann wird die Fläche mittels Einsetzpunkt eingefügt, sonst wird die Umfahrung konstruiert. Die Fläche ist immer aktuell. Sie verändert sich nur, wenn Sie die Stützpunkte bearbeiten.	Ganzzahl	1 .. Einsetzpunkt 2 .. Flächenumfahrung	
Identifizierer	Wird unter andererem für die rmKATOffice-Schnittstelle für die Übertragung der Benützungsabschnitte verwendet.	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 1000	
Objektgruppen der Flächenumfahrung	Die Umfahrung kann nur aus Linienzügen der angegebenen Objektgruppen bestehen. Ist eine Objektgruppe angegeben, dann werden Sie beim Einsetzen der Fläche nach einem Einsetzpunkt gefragt und die Umfahrung wird automatisch gesucht. Andernfalls wählen Sie die Punkte der Umfahrung. ⚠ Für ausgerichtete Flächen (z.B. Böschungen) lassen Sie diesen Schlüssel ebenso leer.	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 1000	
Region-Text	Anzeige im Eigenschaftsmanager für die Eingabe der Region	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	
Subname-Text	Anzeige im Eigenschaftsmanager für die Eingabe des Subnamens	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	

Füllmusterdatei

Beschreibung wie man Füllmuster für Flächen angeben kann.
Die Füllmusterdatei wird bei den Einstellungen der Konfiguration angegeben.

ⓘ Wenn die Pläne nach DWG/DXF exportiert werden sollen, empfiehlt es sich nur AutoCAD-Standardmuster zu verwenden. Sie sind bereits vordefiniert in c:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Patterns Wenn Sie eigene Füllmuster erstellen, dann brauchen Sie für den Export nach DWG auch passende Flächenfüllmuster von AutoCAD. Diese werden in *.pat-Dateien gespeichert, müssen gleich heißen wie das in der Konfiguration verwendete Füllmuster und im Ordner %programdata%\rmdata\product\Configurations abgelegt werden. Wenn der Empfänger der exportierten DWG/DXF-Datei die Füllmuster in irgendeiner Form weiter bearbeiten möchte (z.B. die Skalierung ändert), dann muss man ihm die *.pat-Dateien mitgeben. Er muss sie dann in seinem AutoCAD-Ordner ablegen. Z.B. %appdata%\Autodesk\Autodesk AutoCAD Map 3D 2016\R20.1\deu\Support

ⓘ Für den Import von DWG/DXF-Dateien bzw. für das Hinterlegen im Externen-Daten-Manager können Sie Füllmuster, die nicht benutzerdefiniert angelegt worden sind, in einer eigenen Füllmusterdatei definieren und im Ordner c:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Patterns ablegen.

Die Füllmusterdatei ist folgendermaßen aufgebaut:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<patterndefinition>
    <!--  Es gibt verschiedene Arten von Füllmustern. Mit Linien, mit Symbolen oder mit Bildern. Es könn
en beliebig viele Füllmuster jeder Art in beliebiger Reihenfolge eingetragen werden. -->
    <patterns>

        <!--  Füllmuster mit Linien -->
        <linePattern>
            <!-- Name des Füllmusters. Der Name kann bei der Schraffur einer Fläche eingetragen werden.
-->
            <id>ANSI31</id>
            <!-- Verdrehung -->
            <angle>50</angle>
            <!-- Zur Auswahl stehen folgende Linientypen:
            - CONTINUOUS
            - DASH
            - DOT
            - DASHDOT
            - DASHDOTDOT -->
            <lineType>CONTINUOUS</lineType>
            <!-- Abstand -->
            <distance>1</distance>
        </linePattern>

        <!-- Füllmuster mit Symbolen -->
        <symbolPattern>
            <id>Wiese</id>
            <angle>100</angle>
            <!-- Abstand in x-Richtung -->
            <xDistance>1.0</xDistance>
            <!-- Abstand in y-Richtung -->
            <yDistance>1.0</yDistance>
            <!-- Name des Symbols aus der Prototypzeichnung -->
            <symbol>FIG050</symbol>
        </symbolPattern>

        <!-- Füllmuster mit Bildern -->
        <texturePattern>
            <id>Kreisraster_gefüllt</id>
            <unitType>Device</unitType>
            <!-- Angabe des Dateinamens -->
            <path>Kreisraster_gefüllt.png</path>
        </texturePattern>
    </patterns>
</patterndefinition>
```

Details zu den verschiedenen Füllmustern

Muster mit Linien:

Diese Füllmuster sind am schnellsten und brauchen den geringsten Speicherplatz.

Muster mit Symbolen (Vektormuster):

Die Symbole werden beim Zoomen und Maßstabswechsel automatisch skaliert.

ⓘ Wir empfehlen:
- Verwenden Sie im Symbol möglichst wenig Objekte. D.h. Eine Polylinie mit mehreren Segmenten statt mehrere Polylinien.
- Setzen Sie Hintergrundfarben nicht mit dem Symbol, sondern als eigene Schraffur in der Fläche.

ⓘ Die Linienstärke vom Symbol wird durch die Linienstärke vom Objekttyp überschrieben.

Muster mit Bildern (Rastermuster):

Die Muster sind insbesondere für geografische Informationssysteme gedacht. Damit können große Flächen schnell mit einem Muster eingefärbt werden. Für diesen Anwendungszweck ist das Arbeiten mit Rastermustern wesentlich schneller als mit Vektormustern.
Die Farbe wird durch die Konfiguration gesetzt - sie kann also nicht durch das Bild vorgegeben werden.
Formate: Unterstützt wird *.bmp,* .jpg und *.png.

ⓘ Für ein schnelles Arbeiten muss die Ausdehnung des Bilds möglichst klein sein. Wir empfehlen bei einer Ausdehnung ab ca. 30 Pixel Symbole einzusetzen.

ⓘ Für wenig Speicherplatz für die Konfiguration speichern Sie die Bilder nur in schwarz/weiß im Format *.png.

⚠ Die Bilder werden nicht skaliert. Sollte eine gewisse Skalierung notwendig sein, so müssen sie für einen bestimmten Maßstab hergerichtet werden um dann am Ausdruck korrekt zu sein. In der Grafik werden sie immer mit ihrer vorgegebenen Größe dargestellt - unabhängig von der Zoomstufe. Ist die Fläche durch den Zoom sehr klein dargestellt, ist ev. nur 1 Bitmap darin enthalten. Zoomt man in die Fläche hinein, so sind in der Fläche z.B. 20 Bitmaps dargestellt.

Linienzug

Konfigurationsbeschreibung - Linienzug

Eine Übersicht und Beschreibung der Konfiguration eines Linienzuges
Die Konfiguration eines Linienzuges beinhaltet 5 Sektionen:
Allgemein
Linie
Symbol-Allgemein
Symbol
Beschriftung

ⓘ Es können mehrere Linien, Symbole und Beschriftungen konfiguriert sein.

Beschreibung der Sektionen eines Linienzuges

Klassenspezifische Attribute
Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Linie
Beschreibung der Sektion Symbol-Allgemein
Beschreibung der Sektion Symbol
Beschreibung der Sektion Beschriftung

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Beschriftungsanzahl	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
editierte Objektdarstellung	Zeigt an, ob die Objektdarstellung bearbeitet wurde.			
editierte Streichungen	Zeigt an, ob die Streichungen bearbeitet wurden.			
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200..2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Offset des Streichungssymbols	Offset für den Einsetzpunkt des Streichungssymbols oder der Streichungslinie. Negatives Vorzeichen bedeutet das Symbol wird auf der linken Seite der Basis eingefügt, positives Vorzeichen bedeutet, das Symbol wird auf der rechten Seite eingefügt	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
relativer Abszissenabstand des Streichungssymbols	relativer Abszissenabstand für den Einsetzpunkt des Streichungssymbols oder der Streichungslinie	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.5
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0

Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt, 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie) ⓘ Stellt man "Blocksymbol" ein, muss der Streichungssymbolname gesetzt werden	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Symbole aussparen	Gibt an, ob die Symbole (Punkte) je nach Projekteinstellung ausgespart werden, oder nicht	Boolescher Wert	True oder False	True
Symbolüberlappung aussparen	Gibt an, ob Segmente zwischen überlappenden Symbolen (Punkten) zusätzlich ausgespart (entfernt) werden.	Boolescher Wert	True oder False	False
Transparenz	Transparenz des gesamten Objekts ⓘ Beim Ausdruck eines Plans mit Transparenz muss die Einstellung "Transparenz drucken" aktiviert werden!	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

ⓘ **Symbole aussparen:** Wird bei einem Linienzug mit der Eigenschaft "Symbole aussparen" ein Punkt gelöscht, dann entsteht eine Lücke. Bitte speichern Sie das Projekt und öffnen sie es neu.

Beschreibung der Sektion - Linie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abschlusslinie zeichnen	Gibt an, ob Abschlusslinien an den Seiten gezeichnet werden	Ganzzahl	0 bis 3 (0..keine, 1..beide, 2..am Anfang, 3..am Ende)	1..beide
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienende	Steuert die Form der Linienenden	Ganzzahl	0 bis 3 (0..Flach, 1..Quadratisch, 2..Rund, 3..Rautenförmig)	0..Flach

Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Linienverbindung	Steuert die Form der Linienverbindung an Knickpunkten. - kann nur bei Polylinien angewendet werden (Linienzugdarstellung = 2..als Polylinie)	Ganzzahl	0 bis 3 (0..Eckig, 1..Abgerundet, 2..Rund, 3..Rautenförmig)	0..Eckig
Linienzugdarstellung	Gibt an, als was die konfigurierte Linie gezeichnet wird (Polylinie oder Linie). Bei nicht durchgezogenen Linientypen, z.B. strichlierten Linien, wird bei jedem Stützpunkt mit dem Linienmuster neu begonnen. Schlüssel für Linien: • Aussparung von Symbolen Schlüssel für Polylinien: • Linienverbindungen • Polylinienbreite	Ganzzahl	1 bis 2 (1..als Linie, 2..als Polylinie)	1..als Linie
Objekthöhe	Beim DWG-Export wird die Linie 3D mit der angegebenen Objekthöhe exportiert.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Parallellinienabstand	Breite der Signatur. Negatives Vorzeichen bedeutet Signatur auf der linken Seite einfügen, positives Vorzeichen bedeutet Signatur auf der rechten Seite einfügen	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Polylinienbreite	Breite der Linie - kann nur bei Polylinien angewendet werden (Linienzugdarstellung = 2..als Polylinie). Wird die Polylinienbreite angewendet, dann wirkt sich der Linientyp nicht aus. Die Linie ist immer durchgezogen.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung in Geräteeinheiten	Legt fest, ob die Skalierung auf Geräteeinheit (Pixel) angewendet werden soll.	Boolescher Wert	True oder False	False

Transparenz	Einstellung der Transparenz für diese Sektion ⓘ Beim Ausdruck eines Plans mit Transparenz muss die Einstellung "Transparenz drucken" aktiviert werden!	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend
Winkelsymmetrale zeichnen	Gibt an, ob die Winkelsymmetrale gezeichnet wird	Boolescher Wert	True oder False	False

ⓘ **Dicke von Linien:**

- **Linienstärke:** Wird bei einer Linie eine Linienstärke eingestellt, dann ist diese Linienstärke fix für alle Maßstäbe. Am Ausdruck ist eine Linie mit Stärke 1 auch 1mm breit. Beim Zoomen in der Grafik verändert sich die Stärke der Linie nicht.
- **Polylinienbreite (nur bei Polylinien):** Alternativ verwendet man die Polylinienbreite. Dann wird die Dicke der Linie abhängig vom Maßstab dargestellt. Damit ist die Linie aber immer durchgezogen(d.h. nicht strichliert oder strich-punktiert).
- **Skalierung in Geräteeinheiten:** Wird diese Option gesetzt, dann ist die Linie unabhängig wie weit Sie in die Grafik zoomen immer gleich dick.

ⓘ **Symbole aussparen**
Symbole werden nur ausgespart, wenn:

- in den Dateieinstellungen die Aussparung aktiviert wurde
- beim Linienzug der Schlüssel "Symbole aussparen" angehakt ist
- die Darstellung vom Linienzug auf "Linie" und nicht auf "Polylinie" gestellt ist

Beschreibung der Sektion - Symbol-Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
an der Winkelsymmetrale abschneiden	Gibt an, ob Liniensymbole an der Winkelsymmetrale abgeschnitten werden	Boolescher Wert	True oder False	False
Symboldistanz halbieren	Gibt an, ob erstes und letztes Symbol einen halben Abstand zum Anfang bzw. zum Ende haben	Boolescher Wert	True oder False	True
Symbole gruppieren	Alle konfigurierten Symbole gruppiert einsetzen	Boolescher Wert	True oder False	False
Symmetrische Aufteilung	Symmetrische Aufteilung der Symbole	Ganzzahl	0 bis 2 (0..keine, 1..Symbole in der Mitte des Segments einsetzen, 2..Symmetrische Aufteilung über Segment, 3..Symbole am Linienende einfügen, 4..Symbole am Linienanfang einfügen)	0..keine

ⓘ Die Optionen **Symbole am Linienende einfügen** bzw. **Symbole am Linienanfang einfügen** setzen alle gleichartigen Schlüssel in den Symbol Section außer Kraft. Sie sind hauptsächlich für Pfeilsymbole am Anfang oder Ende einer Linie gedacht.

⚠ Die *Symmetrische Aufteilung* wird nur dann für ein Symbol angebracht, wenn dessen Schlüssel *Abszissenabstand* einen Wert größer als *0.0* aufweist. Dies trifft auch dann zu, wenn als *Symmetrische Aufteilung* die Option **Symbol am Linienende einfügen** oder **Symbol am Linienanfang einfügen** gewählt wurde, wo dieser Abstand keine Auswirkung hat! Bei einem *Abszissenabstand* von *0.0* wird **kein Symbol** eingefügt.

Beschreibung der Sektion - Symbol

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abszissenabstand	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition. ⓘ Der Wert hat keine Auswirkung, wenn der Block in der Mitte vom Segment bzw. am Anfang oder Ende des Linienzugs eingefügt wird.	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Blockbreite	Breite des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Höhe des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hintergrund setzen	Hintergrund für Beschriftung setzen	Boolescher Wert	True oder False	False
Hintergrundfarbe	Hintergrundfarbe des Textes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	257
Knickpunktabstand	Mindestabstand der Symbole von einem Knickpunkt	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0

Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Offset bei Symbolbreite berücksichtigen	Gibt an, ob der Wert von Ordinatenabstand bei der Berechnung der Symbolbreite berücksichtigt wird - Gilt nur für Schraffuren (Symbolart = 3..Schraffuren)	Boolescher Wert	True oder False	False
Ordinatenabstand	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung Breite	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Höhe	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Symbolart	Art des Symbols	Ganzzahl	1 bis 4 (1..Linie, 2..Block, 3..Hatch (Schraffur))	1..Linie
Symbolbreite	für Linien und Schraffuren: Gibt die Breite der Linie oder der Schraffur an. Keine Auswirkung bei Blocksymbolen	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Symbolname	Name des einzufügenden Blocks	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	
Symmetrische Aufteilung	Symmetrische Aufteilung der SymboleNur anwendbar, wenn keine allgemeine symmetrische Aufteilung unter *[Symbol-Allgemein]* eingestellt ist.	Ganzzahl	0 bis 1 (0..keine, 1..Symbole in der Mitte des Segments einsetzen, 2..Symbol am Linienende einfügen, 3..Symbol am Linienanfang einfügen)	0..keine
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 4 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Basisobjekt)	4..Basisobjekt
Verschiebekonfiguration	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	3.. Basisobjekt

Variablen - Werteliste

Werte aus dem Linienzug

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~East	Rechtswert des ersten Punktes
Internal~Elevation	Höhe des ersten Punktes
Internal~Length2d	Länge des Linienzuges (im Plan)
Internal~Length2dNature	Länge des Linienzuges (in der Natur)
Internal~Length3d	Länge des Linienzuges 3D (unter Beachtung des Reduktionsfaktors)
Internal~North	Hochwert des ersten Punktes

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines Linienzuges (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

Werte für ein Segment

⚠ Die Attribute zeigen nur die Informationen des aktuellen Segments an. Wenn der Linienzug aus mehr als einem Segment besteht, ändern sich Wert und Beschriftung, sobald Sie im Eigenschaftenmanager zu einem anderen Stützpunkt wechseln. Das Attribut ist daher nur für 2-Punkt-Linienzüge zu gebrauchen.

Wert	Beschreibung
Internal~SegmentLength2d	Länge des Segments
Internal~SegmentSlopePercent	Steigung des Segments
Internal~VertexNumber	Nummer des aktuellen Stützpunktes beim Durchschalten im Grid

Klassenspezifische Attribute

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Verwendung Geländemodell	Gibt an, welche Bedeutung der Linienzug bei einem Geländemodell hat.	Ganzzahl	0 bis 3 (0..Nicht verwendet, 1.. Weiche Zwangskante, 2.. Harte Zwangskante, 3.. Modellgrenze)	0
Polylinie	Definiert, ob eine Polylinie oder eine Linie verwendet wird	Boolescher Wert	True oder False	True
Verdrängung	Gibt an, ob eine darunter liegende Linie verdrängt wird (bei einer strichlierten Linie sieht man so in den Lücken die darunter liegende Linie nicht)	Boolescher Wert	True oder False	False

Linienzugsymbol

Konfigurationsbeschreibung - Linienzugsymbol

Eine Beschreibung der Konfiguration eines Linienzugsymbols
Die Konfiguration eines Linienzugsymbols ist in 3 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Block
Beschriftung
Es ist möglich, keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.

Beschreibung der Sektionen eines Linienzugsymbols

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Block
Beschreibung für Beschriftungen

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Beschreibung der Sektion - Block

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Blockbreite	Breite des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockhöhe	Höhe des Blocks, wenn Skalierungswert = 0	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text		
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0

Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeitsbedingung	Bestimmt, ob der Block sichtbar ist. ⓘ Kann mithilfe eines *valueof* -Ausdrucks ausgewertet werden, um die Darstellung an den Wert einzelner Objektattribute zu knüpfen.	Text	True.. immer sichtbarFalse.. nie sichtbarAusdruck bis zu 255 Zeichen	True
Skalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0

Skalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0
Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe)	2..Blattrand
Verschiebung	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	3.. Basisobjekt
Zusätzliche Skalierung Breite	Zusätzliche Skalierung Breite, wird immer mit Skalierung Breite multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1
Zusätzliche Skalierung Höhe	Zusätzliche Skalierung Höhe, wird immer mit Skalierung Höhe multipliziert	Gleitkommazahl	>0	1
Zusatzverdrehung	Verdrehung als Zusatz zum relativen Drehwinkel	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

Variablen - Werteliste

Werte aus dem referenzierten Linienzug

Bei Linienzugsymbolen können Sie auf die Attribute des referenzierten Linienzugs zugreifen. Setzen Sie dafür einfach „LineString." vor das gewünschte Attribut, z.B. <LineString.Internal~Length2d>" um die Länge des Linienzugs als Attribut beim Symbol zu nutzen.

Profile

Konfigurationsbeschreibung - Profil

Eine Übersicht und Beschreibung der Konfiguration eines Profils
Die Konfiguration eines Profiles ist in 11 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Stützpunktfilter
Abszisse
Ordinate
Vergleichsebene
Schneidende Objekte

Band
Streifen
Symbol
Linie
Beschriftung
Die grundlegende Konfiguration bilden die Sektionen *Symbol* , *Linie* und *Beschriftung* . Sämtliche komplexeren Einstellungen verwenden auf diese Weise konfigurierte Symbole, Linien und Texte.

Beschreibung der Sektionen eines Profils

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Stützpunktfilter
Beschreibung der Sektion Abszisse bzw. Ordinate
Beschreibung der Sektion Vergleichsebene
Beschreibung der Sektion Schneidende Objekte
Beschreibung der Sektion Band
Beschreibung der Sektion Streifen
Beschreibung der Sektion Symbol
Beschreibung der Sektion Linie
Beschreibung der Sektion Beschriftung
Beschreibung der Variablen beim Profil

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Beschriftung	Name einer Beschriftungs-Sektion	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Höhe des Ordners von der Basislinie	Länge der Ordnerlinie von der Vergleichsebene senkrecht nach oben gemessen.Der Wert -1 bedeutet, der Ordner wird bis zur Profillinie gezogen	Gleitkommazahl	-1 bis 100	-1
Höhenmaßstab	Vertikaler Maßstab für die ProfildarstellungEin Wert von "1000" bedeutet "1:1000"	Text oder Gleitkommazahl		1000
Längenmaßstab	Horizontaler Maßstab für die Profildarstellung, analog zum Höhenmaßstab	Text oder Gleitkommazahl		1000
Layer	Name des Layers, auf dem das Objekt eingefügt werden soll	Text	Layername	0
Legenden-Breite	Breite der Profilstreifen-Legende, wo die Profilstreifen beschriftet werden	Gleitkommazahl		30.0
Maßstab-Beschriftung	Name einer Beschriftungs-Sektion für den Maßstabstext	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Mindestabstand für Ordner	Der Abstand zwischen benachbarten Ordnerlinien bei dessen Unterschreitung Ordner je nach Einstellung ausgelassen oder geknickt werden.	Gleitkommazahl		2
Nullhöhenfilter	Gibt an, ob Stützpunkte mit ungültiger Höhe oder Z=0 aus der Darstellung gefiltert werden.	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Oberflächenbeschriftung sichtbar	Gibt an, ob die Profillinien mit dem Namen der zugehörigen Oberfläche beschriftet werden	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Ordner auslassen	Bestimmt ob Ordner samt Beschriftung ausgelassen werden. Falls nicht, dann wird bei einer Unterschreitung des Mindestabstandes geknickt.	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Ordnerlinie	Name einer Linien-Sektion für die Darstellung der Ordnerlinie	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Rahmenlinie	Name einer Linien-Sektion für die Darstellung der Umrahmung	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Referenzpunkte freistellen	Gibt an, ob in der Profilansicht Beginn- und Endpunkt der Profilspur aus dem Verlauf der Profillinie ausgespart werden sollen, z. B. als [Referenzpunkte](../konfiguration/profile14)	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
T-Linie sichtbar	Bestimmt, ob die Senkrechte Linie zwischen Legende und Streifenbeschriftung sichtbar ist	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Ja
Symbol nur bei Vermessungspunkt	Bestimmt, ob Symbole nur für Stationen dargestellt werden, an denen Vermessungspunkte liegen oder an allen Stationen.	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Ja
Vertikalabstand Knick	Der vertikale Abstand zwischen Vergleichsebene und Mittelspunkt des Knicks in Zeichnungseinheiten. Bei einem Wert von "0" wird der Ordner in der Mitte geknickt.	Gleitkommazahl	Größer oder gleich 0	0

Beschreibung der Sektionen - Abszisse/Ordinate

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Gitterlinien anzeigen	Bestimmt, ob bei jeder Skalenmarke eine vertikale bzw. horizontale Linie gezeichnet werden soll.Die Länge der Linie hängt ab von Gitterlinienlänge	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Gitterlinienlänge	Bestimmt, ob die Gitterlinien durchgehende oder nur bis zum Profil gezeichnet wird gezeichnet werden soll.	Ganzzahl	gesamt oder bis zum Profil	gesamt
Linie	Name einer Linien-Sektion für die Darstellung der Achse	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Skala	Schrittweite der Skaleneinteilung	Gleitkommazahl	0,1 bis 100	1
Text	Name einer Beschriftungs-Sektion	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	

ⓘ In der Beschriftung der beiden Achsen können Sie auch eingeschränkt Variablen zwischen "<" und ">" verwenden.

Wert	Beschreibung
AxisValue	Wert der Ordinate/Abszisse am jeweiligen Punkt der Skala

Beschreibung der Sektion - Vergleichsebene

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Linie	Name einer Linien-Sektion für die Darstellung der Vergleichsebene	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Text	Name einer Beschriftungs-Sektion für die Darstellung der Vergleichsebenenbeschriftung	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	

Beschreibung der Sektion - Band

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Hauptprofillinie	Name einer Linien-Sektion für die Darstellung der Profillinie	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Hauptsymbole	Name einer Symbol-Sektion für die Darstellung der Profilsymbole	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Nebenprofillinie	Name einer Linien-Sektion für die Darstellung der Stichmaßlinie	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Nebensymbole	Name einer Symbol-Sektion für die Darstellung der Symbole der Stichmaßlinie	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Streifennamen	Durch Semikolon (;) getrennte, namentliche Aufzählung der darzustellenden Profilstreifen	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 500	
Symbolbeschriftungen	Durch Semikolon (;) getrennte, namentliche Aufzählung der an dem Symbolen darzustellenen Beschriftungen	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 500	

Folgende Streifen sind standardmäßig verfügbar:

AbsolutHoehe *)
Distanz2d
Distanz3d
Hochwert
Hoehe
Punktnummer
Punkttyp
Rechtswert
Station
Station3d
Steigung
SteigungPromille

SteigungProzent
Stichmass
*) Dies ist die Höhe mitsamt dem Stichmaß.

Das Attribut *Streifennamen* enthält die Aufzählung "Station;Hoehe;Steigung" (ohne Hochkommata) In der Profildarstellung werden 3 Streifen dargestellt, die der Reihe nach folgende Information enthalten: Stationierung, Höhe und Steigung.

Beschreibung der Sektion - Streifen

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Name	Name des Streifens.Dieser wird in der Band-Sektion verwendet, um auf diese Sektion zu verweisen	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Beschriftung	Name einer Beschriftungs-Sektion.Diese bestimmt die Konfiguration der Streifen-Legende.	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Höhe des Markers	Die Höhe der Ordnermarkierung vom der Basislinie des Streifens gemessen	Gleitkommazahl	0 bis 12	1.2
Höhe des Streifens	Beeinflusst, wie viel Platz für die Beschriftung verfügbar ist	Gleitkommazahl	0,1 bis 100	
Werte	Name einer Beschriftungs-Sektion.Diese bestimmt, mit welchen Werten ein Streifen beschriftet wird sowie die Beschaffenheit der Texte.	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	

Bei den Streifenbeschriftungen können entweder fixe Texte oder aber Variablen zwischen "<" und ">" verwendet werden.

Beschreibung der Sektion - Symbol

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Name	Name der Symbol-Sektion für die Verwendung in der Band-Sektion.	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 255	
Blockname	Name des einzufügenden Blocks	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 100	
Blockskalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl		1.0
Blockskalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl		1.0
Farbe	Farbindex für die Symboldarstellung	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers für die Symboldarstellung.	Text		
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

Beschreibung der Sektion - Linie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Name	Name dieser Linien-Sektion	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 255	
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True

Beschreibung der Sektion - Beschriftung

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Name	Name dieser Beschriftungs-Sektion.Dieser wird in anderen Sektionen verwendet.	Text	Minimallänge: 1Maximallänge: 255	
Ausrichtung	Ausrichtung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Oben links, 2..Oben zentriert, 3..Oben rechts, 4..Mitte links, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte rechts, 7..Unten links, 8..Unten zentriert, 9..Unten rechts)	je nach Objektklasse unterschiedlich
Beschriftungstext	Einzufügender Text. Es können auch Platzhalter eingefügt werden wie z.b. lt;Point.PointLabelgt; oder lt;Attributnamegt;Bei Werten, die nicht von einem Punkt sondern vom Profil kommen, ist kein Präfix "Point." zu verwenden (zB für Steigung, 3D-Distanz,...).	Text		
Breitenfaktor	Größenskalierung des Textes	Gleitkommazahl		1.0
Farbe	Farbe der Beschriftung	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hintergrund ausfüllen	Bestimmt, ob der Text ausgespart wird oder einen transparenten Hintergrund hat	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Layer	Name des Layers auf dem die Beschriftung eingefügt wird	Text		0
Offset Abszisse	Rechtswert des relativen Absatzes von der Einfügeposition der Beschriftung	Gleitkommazahl	-100 bis 100	
Offset Ordinate	Hochwert des relativen Absatzes von der Einfügeposition der Beschriftung	Gleitkommazahl	-100 bis 100	
Relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Texthöhe	Höhe des Textes in mm	Gleitkommazahl	0,1 bis 100	1.8
Textstil	AutoCAD-Textstil für die Beschriftung	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	Standard

ⓘ Im Attribut **Beschriftungstext** können Platzhalter definiert werden, um Werte aus dem Profil oder zugrunde liegenden Vermessungspunkten einzufügen. Eine Auflistung der möglichen Werte finden Sie hier .

Profilstreifen - Werteliste

Werte, die für Beschriftungen in Profilstreifen verwendet werden können

Werte aus dem Profil

Wert	Beschreibung
Internal~AbsoluteElevationWithGauge	Absoluthöhe mit Stichmaß, falls Vermessungspunkt;z. B. Höhe der Kanalsohle
Internal~ConstraintType	Typ einer das Profil schneidenden Zwangskante
Internal~Distance2d	2D-Distanz zwischen 2 benachbarten Profil-Stützpunkten
Internal~Distance3d	3D-Distanz zwischen 2 benachbarten Profil-Stützpunkten
Internal~SewerDistance2d	2D-Distanz zwischen 2 benachbarten Stichmaß-Stützpunkten
Internal~SewerDistance3d	3D-Distanz zwischen 2 benachbarten Stichmaß-Stützpunkten
Internal~East	Rechtswert des Profilpunktes in der Lage
Internal~Elevation	Aboluthöhe des Profils an dem Punkt
Internal~Gauge	Stichmaß des Punktes, falls Vermessungspunkt
Internal~North	Hochwert des Profilpunktes in der Lage
Internal~Pointstation	Stationierung
Internal~Pointstation3d	3D-Stationierung
Internal~SewerPointStation3d	3D-Stationierung Stichmaß
Internal~Slope	Steigungs-Verhältnis zwischen 2 benachbarten Profilpunkten
Internal~SlopePercent	Steigung zwischen 2 benachbarten Profilpunkten in %
Internal~SlopePermille	Steigung zwischen 2 benachbarten Profilpunkten in ‰
Internal~SewerSlope	Steigungs-Verhältnis zwischen 2 benachbarten Stichmaßen z. B.Steigung der **Kanalsohle**
Internal~SewerSlopePercent	Steigung zwischen 2 benachbarten Stichmaßen in % s. o.
Internal~SewerSlopePermille	Steigung zwischen 2 benachbarten Stichmaßen in ‰ s. o.

Werte aus Vermessungspunkt

Werte, die aus Punkt-Attributen kommen, müssen mit dem Präfix " **Point.** " versehen werden und werden nur an Positionen beschriftet, an denen ein Vermessungspunkt Teil der Profilspur ist:

Wert	Beschreibung
Point.Internal~Name	Namensteil der Punktnummer
Point.Internal~Subname	Subname-Teil der Punktnummer
Point.Internal~Pointlabel	Gesamte Punktnummer
Point.Internal~MeasureCode	Messcode des Punktes
Point.Internal~ObjectType	Objekttyp-Name des Punktes
Point.FreiesAttribut	Wert des Attributes "FreiesAttribut" aus dem Punkt

Werte aus dem Modell

Werte, die aus Modell-Attributen kommen, müssen mit dem Präfix **"Model."** versehen werden und sind nur verfügbar, wenn das Profil mit mindestens 1 Gelände verschnitten wurde, d. h. nicht für Profile, die rein über Punkte gezeichnet wurden.

Wert	Beschreibung
Model.Internal~Name	Name der Oberfläche, mit der die Profilspur verschnitten wurde.

Wert	Beschreibung
ProfileLine.Internal~Name	Name der zusätzlichen Profillinien

ⓘ Die aufgelisteten Werte können innerhalb von Streifenbeschriftungen verwendet werden und müssen zwischen "<" und ">" gestellt werden. Bei Gleitkomma-Werten kann auch eine Genauigkeit mittels "#" definiert werden.

Beschriftungstext:

```
<SlopePermille>‰
```

Ausgegebener Text:

```
224.00‰
```

Beschriftungstext:

```
<Elevation#3> m
```

Ausgegebener Text

```
926.470 m
```

Legenden-Beschriftungstext:

```
Höhe(<Model.Internal~Name>)
```

Ausgegebener Text

```
Höhe(Urgelände)
```

bzw.

```
Höhe(Aushub)
```

etc.

Beschreibung der Sektion - Schneidende Objekte

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Beschriftung für Profilschnitte	Der Name einer konfigurierten Beschriftung, die beim Symbol eines Schnittes mit einem Querprofil dargestellt werden soll.	Text	Minimallänge:0Maximallänge: 500	
Beschriftung für Zwangskantenschnitte	Der Name einer konfigurierten Beschriftung, die beim Symbol eines Schnittes mit einer Zwangskante dargestellt werden soll.	Text	Minimallänge:0Maximallänge: 500	
Querprofile sichtbar	Bestimmt, ob Schnittpunkte mit Querprofilen dargestellt werden.	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Symbol für Schnittpunkte	Der Name eines konfigurierten Symbols, dass für alle Schnittpunkte verwendet werden soll.	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 500	
Zwangskanten sichtbar	Bestimmt, ob Schnittpunkte mit Zwangskanten dargestellt werden.	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein

Beschreibung der Sektion - Stützpunktfilter

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Aktiviert	Gibt an, ob der Filter angewendet wird oder nicht.	Boolescher Wert	Ja oder Nein	Nein
Toleranz	Steuert, welche Stützpunkte ausgefiltert werden.	Gleitkommazahl	0,1 bis 100	1

ⓘ Die Toleranz entspricht einer Pfeilhöhe *(in Metern)* . Der Filter entfernt aus der Profildarstellung rekursiv alle Punkte, die *weniger weit* als die eingestellte Toleranz von einer Geraden zwischen den *benachbarten* Punkten entfernt sind.

ⓘ Vermessungspunkte und Schnittpunkte werden unter keinen Umständen aus dem Profil entfernt.

Variablen -Werteliste

Werte, die für die Beschriftung des Profils verwendet werden können

Werte aus dem Profil

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
AxisValue	Wert der Ordinate/Abszisse am jeweiligen Punkt der Skala;Nur in einer Beschriftung der Ordinate/Abszisse verwendbar.
Plane	Höhe der Vergleichsebene
PlaneRelative	Vergleichsebenenabsenkung (relativ)
Internal~ComparisonPlaneOverride	*eingegebene* Vergleichsebene
Internal~Name	Profilname
Internal~ScaleHeight	Profil-Höhenmaßstab
Internal~ScaleLength	Profil-Längenmaßstab

ⓘ Variablen, die jeweils an Profil-Messpunkten im Profil angeschrieben werden können, finden Sie hier .

Referenzpunkte freistellen

Sparen Sie Beginn- und Endpunkt einer Profilachse sowie Knickpunkte aus, um Höhenverläufe aus Zuweisungspunkten darzustellen.
In vielen Fällen liegt die Höheninformation nicht in Form eines Geländemodells oder einer 3D-Achse vor. Bei der Darstellung über *Punktzuweisung* ist jedoch auch in den Stützpunkten der Profilachse eine Höheninformation notwendig.

Sie können die Konfigurations-Option **Referenzpunkte freistellen** verwenden, falls die vorhandenen Profilspuren (*Linienzüge*) selbst keine relevante Höheninformation beinhalten und die Profilhöhe stattdessen aus *Punktzuweisungen* resultiert. Durch die Aktivierung dieser Option werden Beginn- und Endpunkt der Achse aus der Profillinie ausgenommen. Das selbe gilt für möglicherweise vorhandene Zwischenpunkte ("Knicke") im Achsenverlauf, denen kein Vermessungspunkt zugeordnet ist.

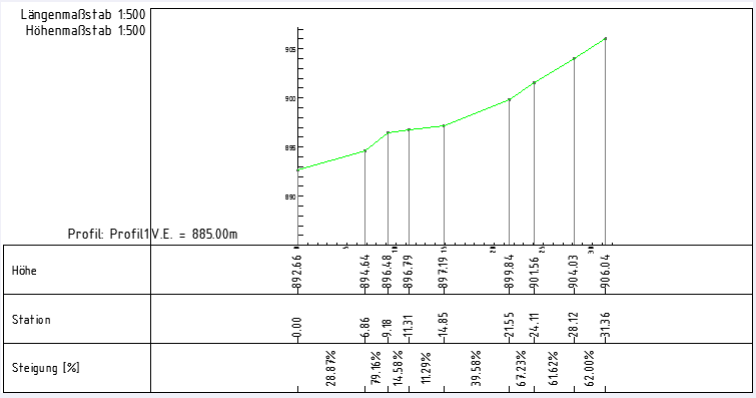


Abb.: Profil *Reduziert* ohne Option *Referenzpunkte freistellen*

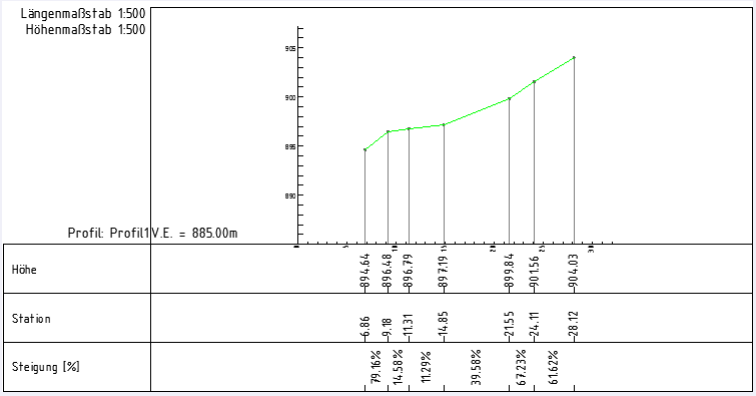


Abb.: Profil *Reduziert* mit Option *Referenzpunkte freistellen*

Diese Möglichkeit ist vor allem dann sehr gut einsetzbar, wenn

Beachten Sie, dass durch die Änderung dieser Option die auf den Anfangspunkt folgenden Punkte nicht verschoben werden (siehe oben). Profilverläufe sind somit mit unterschiedlichen Zuweisungspunkten einfacher vergleichbar.

Text

Konfigurationsbeschreibung - Text

Eine Beschreibung der Konfiguration eines freien Textes
Die Konfiguration eines Textes ist in 2 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Beschriftung
Es ist möglich keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.

Beschreibung der Sektionen einer Sperrbemaßung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung für Beschriftungen
Beschreibung der Variablen beim Text

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Variablen - Werteliste

Werte aus dem Text

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~East	Einsetzpunkt - Rechtswert
Internal~Elevation	Einsetzpunkt - Höhe
Internal~North	Einsetzpunkt - Hochwert
Internal~TextValue	Textinhalt

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines Textes (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

Sperrmass

Konfigurationsbeschreibung - Sperrmaß / Spannmaß

Eine Beschreibung der Konfiguration einer Sperrbemaßung
Die Konfiguration einer Sperrbemaßung ist in 5 Sektionen unterteilt:

Allgemein
Bemaßung-Allgemein
Bemaßungslinie
Bemaßungshilfslinie
Beschriftung
Es ist möglich, keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.

Beschreibung der Sektionen einer Sperrbemaßung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Bemaßung-Allgemein
Beschreibung der Sektion Bemaßungslinie
Beschreibung der Sektion Bemaßungshilfslinie
Beschreibung für Beschriftungen
Beschreibung der Variablen beim Sperrmaß

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Aussparen	Gibt an, ob die Symbole (Punkte) je nach Projekteinstellung ausgespart werden, oder nicht	Boolschwer Wert	True oder False	True
Bemaßungstextposition	Position des Bemaßungstextes	Ganzzahl	0 bis 2 (0..automatisch berechnen, 1..immer oberhalb der Basislinie, 2..immer fix)	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Bemaßungstextausrichtung	Ausrichtung des Bemaßungstextes	Ganzzahl	1 bis 5 (1..automatisch berechnen, 2..Text und Bemaßungslinie immer zwischen den Bemaßungspunkten einfügen, 3..Text immer zwischen den Bemaßungspunkten, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 4..Text immer bei Bemaßungsendpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 5..Text immer bei Bemaßungsstartpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen	1..automatisch berechnen
Offset Bemaßungstext außen	Offset für Bemaßungstexte, welche automatisch außen positioniert werden (siehe Bemaßungstextausrichtung)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0

Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Ordinatenabstand	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Bemaßungslinie zeichnen	Dieser Wert gibt an, ob die Bemaßungslinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 .. Keine Bemaßungslinie, 1..Immer, 2..Automatisch	0
Block um 200 gon verdrehen	Gibt an, ob der Block auf der zweiten Einfügeposition um 200 gon gedreht wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400gon bis 400 gon	0
Skalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1
Skalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1

Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Bemaßungshilfslinienabstand vom Ursprung	Gibt die Distanz an, welche vom Ursprung der Bemaßung bis zum Beginn der Hilfslinie freigelassen wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hilfslinienverlängerung über Ordinatenabstand	Gibt an, über welche Distanz die Hilfslinie über die Bemaßungslinie hinaus erweitert wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.2
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True

Variablen - Werteliste

Werte aus dem Sperrmaß

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~DimensionEndEast	Endpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionEndElevation	Endpunkt - Höhe
Internal~DimensionEndNorth	Endpunkt - Hochwert
Internal~DimensionStartEast	Startpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionStartElevation	Startpunkt - Höhe
Internal~DimensionStartNorth	Startpunkt - Hochwert
Internal~DimensionValue	Bemaßungswert - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~DimensionValueExact	Bemaßungswert ohne Zentimeterrundung

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines Sperrmaßes (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

Bogenmass

Konfigurationsbeschreibung - Bogenmaß

Eine Beschreibung der Konfiguration einer Bogenbemaßung
Die Konfiguration einer Bogenbemaßung ist in 3 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Beschriftung
Es ist möglich, keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.

Beschreibung der Sektionen einer Bogenbemaßung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung für Beschriftungen
Beschreibung der Variablen beim Bogenmaß

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Variablen - Werteliste

Werte aus dem Bogenmaß

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~Arc Length	Bogenlänge
Internal~Bowstring	Länge der Bogensehne
Internal~Deviation	Pfeilhöhe
Internal~DimensionEndEast	Endpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionEndElevation	Endpunkt - Höhe
Internal~DimensionEndNorth	Endpunkt - Hochwert
Internal~DimensionStartEast	Startpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionStartElevation	Startpunkt - Höhe
Internal~DimensionStartNorth	Startpunkt - Hochwert
Internal~ExactArc Length	Bogenlänge - immer ohne Zentimeterrundung
Internal~ExactBowstring	Länge der Bogensehne - immer ohne Zentimeterrundung
Internal~ExactDeviation	Pfeilhöhe - immer ohne Zentimeterrundung
Internal~ExactRadius	Kreisradius - immer ohne Zentimeterrundung
Internal~Radius	Kreisradius

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften einer Bogengemaßung (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

Winkelmass

Konfigurationsbeschreibung - Winkelmaß

Eine Beschreibung der Konfiguration einer Winkelbemaßung
Die Konfiguration einer Winkelbemaßung ist in 5 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Bemaßung-Allgemein
Bemaßungslinie
Bemaßungshilfslinie
Beschriftung
Es ist möglich, keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.

Beschreibung der Sektionen einer Winkelbemaßung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Bemaßung-Allgemein
Beschreibung der Sektion Bemaßungslinie
Beschreibung der Sektion Bemaßungshilfslinie
Beschreibung für Beschriftungen

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Aussparen	Gibt an, ob die Symbole (Punkte) je nach Projekteinstellung ausgespart werden, oder nicht	Boolescher Wert	True oder False	True
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer

Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Bemaßungstextausrichtung	Ausrichtung des Bemaßungstextes	Ganzzahl	1 bis 5 (1..automatisch berechnen, 2..Text und Bemaßungslinie immer zwischen den Bemaßungspunkten einfügen, 3..Text immer zwischen den Bemaßungspunkten, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 4..Text immer bei Bemaßungsendpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 5..Text immer bei Bemaßungsstartpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen	1..automatisch berechnen
Winkelausrichtung	Den zu bemaßenden Winkel auswählen	Ganzzahl	1 bis 5 (1..eingeschlossener Winkel (zwischen Basis-, Start- und Endpunkt), 2..Winkel außerhalb der 3 Punkte (von Start- zu Endpunkt), 3..eingeschlossener Winkel der 3 Punkte - Darstellung gegenüberliegend, 4..Winkel zwischen Basis-/Startpunkt und nach links verlängerte Linie von Basis-/Endpunkt, 5..Winkel zwischen Basis-/Endpunkt und nach links verlängerte Linie von Basis-/Startpunkt)	1..eingeschlossener Winkel (zwischen Basis-, Start- und Endpunkt)

Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Bemaßungslinie zeichnen	Dieser Wert gibt an, ob die Bemaßungslinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 .. Keine Bemaßungslinie, 1..Immer, 2..Automatisch	0
Block um 200 gon verdrehen	Gibt an, ob der Block auf der zweiten Einfügeposition um 200 gon gedreht wird	Boolescher Wert	True oder False	True
Blockname für Bemaßungspfeile	Blockname für den Bemaßungspfeil. Wenn kein Blockname eingegeben wird, wird ein offener Pfeil standardmäßig gezeichnet.	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400gon bis 400 gon	0
Skalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1
Skalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1

Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Bemaßungshilfslinienabstand vom Ursprung	Gibt die Distanz an, welche vom Ursprung der Bemaßung bis zum Beginn der Hilfslinie freigelassen wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Hilfslinie zeichnen	Dieser Wert gibt an, ob die Hilflinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 .. Keine Hilfslinie 1..Immer, 2..Automatisch	0
Hilfslinienverlängerung über Ordinatenabstand	Gibt an, über welche Distanz über die Hilfslinie der Bemaßungslinie erweitert wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0,2
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0

Variablen - Werteliste

Werte aus dem Winkelmaß

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~DimensionBaseEast	Basispunkt - Rechtswert
Internal~DimensionBaseElevation	Basispunkt - Höhe
Internal~DimensionBaseNorth	Basispunkt - Hochwert
Internal~DimensionEndEast	Endpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionEndElevation	Endpunkt - Höhe
Internal~DimensionEndNorth	Endpunkt - Hochwert
Internal~DimensionStartEast	Startpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionStartElevation	Startpunkt - Höhe
Internal~DimensionStartNorth	Startpunkt - Hochwert
Internal~DimensionValue	Bemaßungswert - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~DimensionValueExact	Bemaßungswert ohne Zentimeterrundung

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines Winkelmaßes (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

Mehrfachbemassung

Konfigurationsbeschreibung -Mehrfachbemaßung

Eine Beschreibung der Konfiguration einer Mehrfachbemaßung
Die Konfiguration einer Mehrfachbemaßung ist in 3 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Bemaßungslinie
Beschriftung
Es ist möglich, keine, eine oder mehrere Beschriftungen zum Objekt hinzuzufügen.
Die Konfiguration der Start-, End- und Zwischenpunkte erfolgt über die Zwischenpunktbemaßung. Es wird bei der Mehrfachbemaßung nur der Name der Zwischenpunktbemaßung angegeben.

Beschreibung der Sektionen einer Mehrfachbemaßung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Bemaßungslinie
Beschreibung für Beschriftungen

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzahl der Beschriftungen	Anzahl der anzuzeigenden Beschriftungen	Ganzzahl	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen) bis Gesamtanzahl der konfigurierten Beschriftungen	-1 (alle konfigurierten Beschriftungen)
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Aussparen	Gibt an, ob die Symbole (Punkte) je nach Projekteinstellung ausgespart werden, oder nicht	Boolschwer Wert	True oder False	True
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend
Zwischenpunktbemaßung für Endpunkt	Name der Zwischenpunktbemaßung, welche beim Endpunkt verwendet wird	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	
Zwischenpunktbemaßung für Startpunkt	Name der Zwischenpunktbemaßung, welche beim Startpunkt verwendet wird	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	
Zwischenpunktbemaßung für Zwischenpunkt	Name der Zwischenpunktbemaßung, welche bei Zwischenpunkten verwendet wird	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	

Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True

Klassenspezifische Attribute

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
In Legende anzeigen	Gibt an, ob der Objekttyp in Legenden angezeigt wird	Ganzzahl	1 bis 2 (1..Nein, 2..Ja)	2..Ja
Konstruktionsinformationen	Gibt an, ob und wie die Basislinienbemaßung nach dem Einfügen verschoben werden soll	Ganzzahl	0 bis 3 (0..Standardkonstruktion, 1..Verschieben, 2..alternative Konstruktion (Normalabstand), 3..Anlegemaß)	0..Standardkonstruktion
Toleranzbereich	Toleranzbereich von Basislinie zu gewählten Punkt, bei der keine Meldung ausgegeben werden soll	Gleitkommazahl	Keine Einschränkung	-1

Zwischenpunktbemassung

Konfigurationsbeschreibung - Zwischenpunktbemaßung

Eine Beschreibung der Konfiguration einer Zwischenpunktbemaßung
Die Zwischenpunktbemaßung kann nur in Kombination mit der Mehrfachbemaßung eingesetzt werden.
Die Konfiguration einer Zwischenpunktbemaßung ist in 8 Sektionen unterteilt:
Allgemein
Block
Bemaßung-Abszisse
Bemaßungslinie-Abszisse
Bemaßungshilfslinie-Abszisse
Bemaßung-Ordinate
Bemaßungslinie-Ordinate
Bemaßungshilfslinie-Ordinate

Beschreibung der Sektionen einer Zwischenpunktbemaßung

Beschreibung der Sektion Allgemein
Beschreibung der Sektion Block

Beschreibung der Sektion Bemaßung-Abszisse
Beschreibung der Sektion Bemaßungslinie-Abszisse
Beschreibung der Sektion Bemaßungshilfslinie-Abszisse
Beschreibung der Sektion Bemaßung-Ordinate
Beschreibung der Sektion Bemaßungslinie-Ordinate
Beschreibung der Sektion Bemaßungshilfslinie-Ordinate

Beschreibung der Sektion - Allgemein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Anzeigereihenfolge	Zeichenpriorität des Objektes. Je höher der Wert, desto weiter oben liegt das Objekt	Ganzzahl	keine Einschränkung	0
Basislinienbemaßung	Die einzelnen Zwischenpunkte werden nach Abszissenwert sortiert und zueinander versetzt gezeichnet. Häufig verwendet bei Leitungsbemaßungen.	Boolescher Wert	True oder False	False
Bemaßungslinie vom Startpunkt zeichnen	Gibt an, ob die Bemaßungslinie immer vom Startpunkt weg gezeichnet wird	Boolescher Wert	True oder False	True
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Beschreibung der Sektion - Block

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0

Block auf gegenüberliegende Seite drehen	Gibt an, ob der Block auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden soll - Nur wenn der Zwischenpunkt auf der rechten Seite der Basislinie liegt	Boolescher Wert	True oder False	True
Block mit Text skalieren	Gibt an, ob der Block mit dem Bemaßungstext mitskaliert wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Blockname für Bemaßung	Name des einzufügenden Blocks	Text		
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts bzw. der Beschriftung	Boolescher Wert	True oder False	True
Skalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Skalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0
Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung

Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Basisobjekt)	4..Basisobjekt
Verschiebung	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	3.. Basisobjekt

Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Abszisse

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
als Text einfügen	Gibt an, ob die Beschriftung als eigenständiger Text(Ja/True) oder als eigenständiger Block(Nein/False) eingefügt wird	Boolescher Wert	True oder False	
Ausrichtung	Ausrichtung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Oben links, 2..Oben zentriert, 3..Oben rechts, 4..Mitte links, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte rechts, 7..Unten links, 8..Unten zentriert, 9..Unten rechts)	je nach Objektklasse unterschiedlich
Bemaßungstext	einzufügender Text. Es können auch Platzhalter eingefügt werden wie z.b. lt;PointLabelgt; oder lt;Attributnamegt;	Text		
Bemaßungstextausrichtung	Ausrichtung des Bemaßungstextes	Ganzzahl	1 bis 5 (1..automatisch berechnen, 2..Text und Bemaßungslinie immer zwischen den Bemaßungspunkten einfügen, 3..Text immer zwischen den Bemaßungspunkten, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 4..Text immer bei Bemaßungsendpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 5..Text immer bei Bemaßungsstartpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen	1..automatisch berechnen
Bemaßungstextposition	Position des Bemaßungstextes	Ganzzahl	0 bis 2 (0..automatisch berechnen, 1..immer oberhalb der Basislinie, 2..immer fix)	0
Breitenfaktor	Größenskalierung der Beschriftung (horizontal)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Farbe	Farbe der Beschriftung	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Fett	Gibt an, ob der Text mit der Eigenschaft Fett dargestellt wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Hintergrundfarbe	Hintergrundfarbe des Textes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer

Höhe (Skalierung)	Höhe der Beschriftung (Skalierung vertikal)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Kursiv	Gibt an, ob der Text mit der Eigenschaft Kursiv dargestellt wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Layer	Name des Layers auf dem die Beschriftung eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Neigungswinkel	Neigungswinkel der Beschriftung	Gleitkommazahl	-94 gon bis 94 gon	0 gon
Offset Bemaßungstext außen	Offset für Bemaßungstexte, welche automatisch außen positioniert werden (siehe Bemaßungstextausrichtung)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon
Schriftfarbe	TrueType-Schriftart für den Text	Text		
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit der Beschriftung	Boolescher Wert	True oder False	True
Streichungsfarbe	Farbe des Streichungsobjekts	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Streichungslayer	Name des Layers auf dem die Streichung eingefügt wird	Text		0
Streichungsstil	Art des Streichungssymbols	Ganzzahl	-1 bis 2 (-1.. es wird ein Blocksymbol als Streichung eingefügt ⓘ Streichungssymbolname muss gesetzt werden , 0..keine Streichung, 1..einzelne Linie, 2..doppelte Linie)	0..keine Streichung
Streichungssymbolname	Name des Blocks der als Streichung eingefügt wird	Text		
Streichungswinkel	Winkel der Streichung - relativ zum Objekt	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	100 gon
Text auf gegenüberliegende Seite drehen	Gibt an, ob der Text auf die gegenüberliegende Seite des Zwischenpunkts gedreht werden soll	Boolescher Wert	True oder False	True
Text lesbar drehen	Gibt an, ob der Text immer lesbar gedreht wird (Text steht nie auf dem Kopf)	Boolescher Wert	True oder False	True

Texthintergrund setzen	Hintergrund für Beschriftungstext setzen	Boolescher Wert	True oder False	False
Textstil	AutoCAD-Textstil für die Beschriftung	Text	Minimallänge: 0 Maximallänge: 255	Standard
Unterstrichen	Gibt an, ob der Text mit der Eigenschaft Unterstrichen dargestellt wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Verdrehungskonfiguration	Basis für die Verdrehung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 4 (1..Koordinatensystem, 2..Blattrand, 3..Benutzereingabe, 4..Basisobjekt)	je nach Objektklasse unterschiedlich
Verschiebekonfiguration	Basis für die Verschiebung des Objekts	Ganzzahl	1 bis 3 (1.. Koordinatensystem, 2.. Blattrand, 3.. Basisobjekt)	3.. Basisobjekt

Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie-Abszisse

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Bemaßungslinie zeichnen	Dieser Wert gibt an, ob die Bemaßungslinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 .. Keine Bemaßungslinie, 1..Immer, 2..Automatisch	0
Block um 200 gon verdrehen	Gibt an, ob der Block auf der zweiten Einfügeposition um 200 gon gedreht wird	Boolescher Wert	True oder False	True
Blockname für Bemaßungspfeile	Blockname für den Bemaßungspfeil. Wenn kein Blockname eingegeben wird, wird ein offener Pfeil standardmäßig gezeichnet.	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400gon bis 400 gon	0
Skalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1
Skalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1

Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie-Abszisse

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Bemaßungshilfslinienabstand vom Ursprung	Gibt die Distanz an, welche vom Ursprung der Bemaßung bis zum Beginn der Hilfslinie freigelassen wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hilfslinienverlängerung über Ordinatenabstand	Gibt an, über welche Distanz die Hilfslinie über die Bemaßungslinie hinaus erweitert wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True

Beschreibung der Sektion - Bemaßung-Ordinate

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Abszisse	absoluter Abszissenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
als Text einfügen	Gibt an, ob die Beschriftung als eigenständiger Text(Ja/True) oder als eigenständiger Block(Nein/False) eingefügt wird	Boolescher Wert	True oder False	
Ausrichtung	Ausrichtung der Beschriftung	Ganzzahl	1 bis 9 (1..Oben links, 2..Oben zentriert, 3..Oben rechts, 4..Mitte links, 5..Mitte zentriert, 6..Mitte rechts, 7..Unten links, 8..Unten zentriert, 9..Unten rechts)	je nach Objektklasse unterschiedlich

Bemaßungstext	einzufügender Text. Es können auch Platzhalter eingefügt werden wie z.b. lt;PointLabelgt; oder lt;Attributnamegt;	Text		
Bemaßungstextausrichtung	Ausrichtung des Bemaßungstextes	Ganzzahl	1 bis 5 (1..automatisch berechnen, 2..Text und Bemaßungslinie immer zwischen den Bemaßungspunkten einfügen, 3..Text immer zwischen den Bemaßungspunkten, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 4..Text immer bei Bemaßungsendpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen, 5..Text immer bei Bemaßungsstartpunkt, Bemaßungslinie außerhalb einfügen	1..automatisch berechnen
Bemaßungstextposition	Position des Bemaßungstextes	Ganzzahl	0 bis 2 (0..automatisch berechnen, 1..immer oberhalb der Basislinie, 2..immer fix)	0
Breitenfaktor	Größenskalierung der Beschriftung (horizontal)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Farbe	Farbe der Beschriftung	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Fett	Gibt an, ob der Text mit der Eigenschaft Fett dargestellt wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Hintergrundfarbe	Hintergrundfarbe des Textes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256..ByLayer
Höhe (Skalierung)	Höhe der Beschriftung (Skalierung vertikal)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1.0
Kursiv	Gibt an, ob der Text mit der Eigenschaft Kursiv dargestellt wird	Boolescher Wert	True oder False	False
Layer	Name des Layers auf dem die Beschriftung eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Neigungswinkel	Neigungswinkel der Beschriftung	Gleitkommazahl	-94 gon bis 94 gon	0 gon
Offset Bemaßungstext außen	Offset für Bemaßungstexte, welche automatisch außen positioniert werden (siehe Bemaßungstextausrichtung)	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400 gon bis 400 gon	0 gon

Beschreibung der Sektion - Bemaßungslinie-Ordinate

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Abstand Ordinate	absoluter Ordinatenabstand für die Einfügeposition	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Bemaßungslinie zeichnen	Dieser Wert gibt an, ob die Bemaßungslinie gezeichnet wird	Ganzzahl	0 .. Keine Bemaßungslinie, 1..Immer, 2..Automatisch	0
Block um 200 gon verdrehen	Gibt an, ob der Block auf der zweiten Einfügeposition um 200 gon gedreht wird	Boolescher Wert	True oder False	True
Blockname für Bemaßungspfeile	Blockname für den Bemaßungspfeil. Wenn kein Blockname eingegeben wird, wird ein offener Pfeil standardmäßig gezeichnet.	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Relativer Drehwinkel	relativer Winkel zur Basis der Verdrehung	Gleitkommazahl	-400gon bis 400 gon	0
Skalierung Hoch	Hochwert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1
Skalierung Rechts	Rechtswert der Blockskalierung	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	1

Beschreibung der Sektion - Bemaßungshilfslinie-Ordinate

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Bemaßungshilfslinienabstand vom Ursprung	Gibt die Distanz an, welche vom Ursprung der Bemaßung bis zum Beginn der Hilfslinie freigelassen wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Farbe	Farbe des einzufügenden Objektes	Ganzzahl oder Text	AutoCAD-Farbindex oder RGB-Wert in Form von R,G,B (jeweils 0 bis 255)	256 - ByLayer
Hilfslinienverlängerung über Ordinatenabstand	Gibt an, über welche Distanz die Hilfslinie über die Bemaßungslinie hinaus erweitert wird	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0.0
Layer	Name des Layers auf dem das Objekt eingefügt wird	Text		0
Linienstärke	Linienstärke des Objekts	Ganzzahl	-3 bis 211 (-3..Vorgabe, -2..VonBlock, -1..VonLayer, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..VonLayer
Linientyp	Bezeichnung des Linientyps	Text	Minimallänge: 0Maximallänge: 255	ByLayer
Linientypfaktor	Skalierung des Linientyps	Gleitkommazahl	keine Einschränkung	0
Sichtbarkeit	Sichtbarkeit des Objekts	Boolescher Wert	True oder False	True

Variablen - Werteliste

Werte aus Zwischenpunkten

Die folgenden Namen können als Variablen zwischen "<" und ">" gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
Internal~DimensionStartEast	Startpunkt - Rechtswert
Internal~DimensionStartElevation	Startpunkt - Höhe
Internal~DimensionStartNorth	Startpunkt -Hochwert
Internal~DimensionValueAbscissa	Abzissenabstand zum vorherigen Punkt - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~DimensionValueAbscissaTotal	Abszissenabstand zum Anfangspunkt - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~DimensionValueOrdinate	Ordinatenabstand - evtl. mit Zentimeterrundung
Internal~ExactDimensionValueAbscissa	Abszissenabstand ohne Zentimeterrundung
Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotal	Abszissenabstand zum Anfangspunkt ohne Zentimeterrundung
Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotalWithSign	Abszissenabstand zum Anfangspunkt ohne Zentimeterrundung, **mit** Vorzeichen
Internal~ExactDimensionValueOrdinate	Ordinatenabstand ohne Zentimeterrundung

ⓘ Diese Variablen können grundsätzlich in alle textuellen Konfigurations-Eigenschaften eines Zwischenpunktes (z. B. Layername, Beschriftungstext, etc.) eingesetzt werden.

CAD-Element

Beschreibung der Konfiguration eines CAD-Elements

Beschreibung der Sektion - Allgmein

Schlüssel	Beschreibung	Typ	Wertebereich	Standardwert
Transparenz	Transparenz des entsprechenden Objekts	Ganzzahl	0 bis 255	0...deckend

Erstellen von Konfigurationen für die Verwendung in GeoApp

Beim Einsatz von GeoApp müssen in der Konfiguration verschiedene Dinge berücksichtigt werden.
Generell nutzt GeoApp die Informationen aus der Konfiguration der Geodatenbank in GeoWeb. Dennoch ist die Visualisierung bewusst einfacher gehalten, wodurch nur gewisse Schlüssel der Konfiguration berücksichtigt werden.

Voraussetzungen

Die Konfigration muss für Projektgebiete hergerichtet sein (siehe Konfiguration für Projektgebiete).
Es muss den Punktobjekttyp geben: **GNSS-Punkt** Dieser braucht zumindest folgende Attribute, die automatisch befüllt werden:
Creator
CreationDate
Accuracy
NrOfSatellites
Longitude
Latitude
Elevation
SatelliteNavigationSystem
ModelIndicator
AntennaHeight

ⓘ Weitere Attribute sind möglich und können bei der Erfassung gefüllt werden.

Visualisierung der Objekte

Folgende Objekttypen werden dargestellt
Punkt
Linienzug
Fläche
2-Punkt-Symbol
3-Punkt-Symbol

Visualisierung von Punkten

Für die Visualisierung wird ein Standard-Symbol genutzt.
Folgende Schlüssel werden genutzt:

Sektion	Schlüssel
Symbol 1	Farbe (auch "von Layer" möglich)
Symbol 1	Transparenz

ⓘ Die Blockgröße wird angenähert dargestellt.

Visualisierung von Linienzügen

Folgende Schlüssel werden genutzt

Sektion	Schlüssel
Generelle Einstellungen:	Farbe (auch "von Layer" möglich)
Linie 1	Farbe (Falls die Farbe in den generellen Einstellungen nicht gesetzt ist)
Linie 1	Linientyp (auch "von Layer" möglich)
Linie 1	Linienstärke (auch "von Layer" möglich)
Linie 1	Transparenz

Visualisierung von Flächen

Folgende Schlüssel werden genutzt:

Sektion	Schlüssel
Generelle Einstellungen	Farbe (auch "von Layer" möglich) ⓘ Wird für die Umfahrungslinie verwendet
Umfahrungslinie	Farbe (auch "von Layer" möglich) ⓘ Wird nur verwendet, wenn die Farbe in den generellen Einstellungen nicht gesetzt ist
Umfahrungslinie	Transparenz der Umfahrungslinie
Schraffur 1	Farbe (auch "von Layer" möglich)
Schraffur 1	Transparenz der Füllung

Visualisierung von 2-Punkt-Symbolen

Für die Visualisierung werden Standard-Symbole abhängig vom Typnamen genutzt.

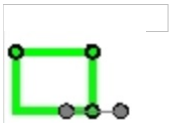
Teil der Bezeichnung	Darstellung
(diagonal)	![2P-Symbol Diagonal](./konfiguration\img/2P-Symbol Diagonal.png)
(Mitte-Rand)	![2P-Symbol Kreis](./konfiguration\img/2P-Symbol Kreis.png)
Default-Darstellung	![2P-Symbol Rand](./konfiguration\img/2P-Symbol Rand.png)

Folgende Schlüssel werden genutzt:

Sektion	Schlüssel
Symbol 1	Farbe (auch "von Layer" möglich)
Symbol 1	Transparenz

Visualisierung von 3-Punkt-Symbolen

Für die Visualisierung wird ein Standard-Symbol genutzt.



Folgende Schlüssel werden genutzt:

Sektion	Schlüssel
Symbol 1	Farbe (auch "von Layer" möglich)
Symbol 1	Transparenz

Projektgebiete

Wenn Sie in rmDATA GeoDesktop mit Projektgebieten arbeiten, dann sollten Sie die Konfiguration entsprechend versionieren. In diesem Kapitel finden Sie die notwendigen Einstellungen.

Allgemeine Einstellungen

Setzen Sie in den Einstellungen den Versionierungsmodus auf "Aktiv"
Legen Sie folgende Darstellung zusätzlich an:
"Vergleich"
Legen Sie folgende Versionen an.
"alt"
"neu"
Fügen Sie folgende Ansichten hinzu:
"Basisstand" (basierend auf Version "alt")
"Arbeitsstand" (basierend auf Version "neu")
"Differenzen" (basierend auf Version "neu")

Einstellungen für jeden Objekttyp

Im folgenden ist beschrieben, wie Sie die notwendigen Änderungen effizient durchführen können. Machen Sie dafür folgende Schritte pro Objektklasse:
Selektieren Sie alle Objekttypen und setzen Sie die Einstellung "Versioniert" auf "Ja"
Selektieren Sie alle Objekttypen und fügen Sie über das Kontextmenü mit Hinzufügen folgendes hinzu:
Darstellung "Vergleich"
Darstellung "Arbeitsstand", Aktion "Gelöscht"
Darstellung "Differenzen", Aktion "Hinzugefügt"
Darstellung "Differenzen", Aktion "Geändert"
Darstellung "Differenzen", Aktion "Gelöscht"
Wechseln Sie in die Stilansicht
Selektieren Sie "Vergleich" und setzen Sie die Einstellung
Farbe = "9"
Selektieren Sie "Arbeitsstand#Removed" und setzen Sie die Einstellung
Sichtbarkeit = "Nein"
Selektieren Sie "Differenzen#Added" und setzen Sie die Einstellung
Farbe = "4"
Selektieren Sie "Differenzen#Modified" und setzen Sie die Einstellung
Farbe = "3"
Selektieren Sie "Differenzen#Removed" und setzen Sie die Einstellung
Farbe = "1"

ⓘ Selbstverständlich können Sie auch andere Einstellungen für die Visualisierung der geänderten Objekte verwenden.

⚠ Sie können in einer Konfiguration für Projektgebiete keine weiteren Versionen einfügen.

Konfigurationen für WFS, GeoAdmin und VTS

Beim Einbinden von WFS, GeoAdmin und VTS wählen Sie für die Darstellung eine Konfiguration. In der Erstellung der Konfiguration ist folgendes zu beachten:

Verknüpfungen

Sie sind frei in der Wahl des Objekttypnamens. Aber beim **Alias-Namen** müssen Sie den Layer des Services eintragen.
Der Objekttypname wird im Darstellungsmanager angezeigt.

Attribute

Die Attribute werden - ohne spezielle Konfiguration - als Objektattribute angezeigt.
Um sprechende Namen der Attribute anzuzeigen, können Sie die Attribute konfigurieren und dabei Alias-Namen vergeben. Für die Konfiguration der Attribute legen Sie einen Typ in der Klasse "CAD-Elemente" an. Von dort werden diese Informationen gelesen.

Einschränkungen

Sie können keine Beschriftungen konfigurieren - außer bei Festpunkten in VTS

Konfiguration-Script

Erstellen einer Konfiguration über ein Skript

Eine neue Konfiguration kann auch über ein Skript erstellt werden.

Aufruf:

ConfigurationEditor.exe <Skript> <Konfiguration> <LogFile>

```
"C:\Program Files (x86)\rmDATA\GeoMapperSE\ConfigurationEditor.exe" "D:\Temp\BeispielSkript.txt"
```

Dabei ist:

Skript: Name der Datei mit den Anweisungen für die Erstellung der Konfiguration

Konfiguration: Name der Konfiguration, die erstellt wird (inkl. Endung)

LogFile: Name des Logfiles, in dem eventuelle Fehler dokumentiert werden.

Siehe auch Aufbau einer Skript-Datei

> ⓘ Die einzelnen Skriptbefehle können auch über die Kommandokonsole direkt im Konfigurationseditor genutzt werden.

Aufbau einer Skript-Datei

Die Befehle werden der Reihe nach eingefügt. Befehlsaufruf und die einzelnen Parameter werden mit ^ getrennt.

```
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Block0001^Name^vpallgem
```

Eine Beschreibung der Befehle ist zu finden unter:

Einstellungen

Darstellung

Objektgruppe

Objekttyp

Attribute

Hinweislinie

Filter

Allgemeine Einstellungen

Einstellungen wie Prototypzeichnung, Flächenmuster-Datei, etc.

Befehl: PropertyChangeConfiguration

Parameter 1: Name der Konfiguration

Parameter 2: Variablen-Name

Parameter 3: Wert der Variablen

```
PropertyChangeConfiguration^^Name^CH_Mutation
PropertyChangeConfiguration^CH_Mutation^TemplateDwg^CH_Grundbuch.dwg
PropertyChangeConfiguration^CH_Mutation^PatternXML^CH_Grundbuch.xml
PropertyChangeConfiguration^CH_Mutation^Version^2204
PropertyChangeConfiguration^CH_Mutation^VersionMode^OnModi1
PropertyChangeConfiguration^CH_Mutation^DomainModules^ParcelingPlan_CH
PropertyChangeConfiguration^CH_Mutation^ModuleNumber^234
```

ⓘ Bei der Angabe des Namens der Konfiguration ist der 2. Parameter leer!

ⓘ Die Angabe einer Fachschale ist optional. Es können mehrere Fachschalennamen, getrennt durch das Zeichen ```|``` (*Pipe*) eingegeben werden. Das Vorhandensein von Fachschalen bewirkt, dass &product beim Laden dieser Konfiguration (u. a. auch beim Öffnen einer Datei) versucht, diese Fachschale(n) zu aktivieren.

Darstellung

Anlegen von Darstellungen
Befehl: RepresentationAdd
Parameter: Name der Darstellung

Darstellung mit dem Namen "Lageplan" hinzufügen:

```
RepresentationAdd^Lageplan
```

Objektklassen

Es können folgende Objektklassen verwendet werden:
Point: Punkt
PointMarker: Punktmarkierung
PointMarkerCategory: Markierungskategorie
LineString: Linienzug
LineStringSymbol: Linienzugsymbol
TwoPointSymbol: 2-Punkt-Symbol
ThreePointSymbol: 3-Punkt-Symbol
Area : Fläche
Text: Text

AlignedDimension: Sperrmaß / Spannmaß
ArcDimension: Bogenbemaßung
AngularDimension: Winkelbemaßung
BaseLineDimension: Basislinienbemaßung
BaseLinePoint: Zwischenpunkt

> ⚠ Bei Vorhandensein der Geländemodell-Fachschale kommen folgende Objektklassen hinzu:

DtmModel: Geländemodell
VolumeObject: Volumenberechnung (Darstellung)
ThematicSurface: Thematische Darstellung
PointCloud: Punktwolke
Profile: Geländeprofil

Objekttypen

Anlegen von bedingten Darstellungen u.a. für

Punkt hinzufügen:

Befehl: ObjectTypeAdd
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps

> ✎ **Punkt mit Namen "Polygonpunkt" einfügen:**
>
> ```
> ObjectTypeAdd^Point^Polygonpunkt
> ```

Allgemeine Eigenschaft ändern:

Befehl: PropertyChangeGeneral
Parameter 1: Name der Objektklasse (siehe oben)
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name der Variablen
Parameter 4: Wert der Variablen

> ✎ **Name des Punkttyps setzen:**
>
> ```
> PropertyChangeGeneral^Point^Polygonpunkt^Name^Text^Punktnummer
> ```

Eigenschaft einer Darstellung ändern:

Befehl: SetKey
Parameter 1: Name der Objektklasse (siehe oben)

Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name der Darstellung
Parameter 4: Name der Sektion von Eigenschaften
Main0001: Allgemein
Block0001: Block
Annotation0001: Beschriftung zum Objekt
Line0001: Linie
MainSymbol0001: Symbol-Allgemein
Symbol0001: Symbol
Signature0001: Signatur
Text0001: Text
DimensionLine0001: Bemaßungslinie
AuxiliaryLine0001: Hilfslinie
Abscissa0001: Bemaßung-Abszisse
Ordinate0001: Bemaßung-Ordinate
DimensionLineOrdinate0001: Bemaßungslinie Ordinate
ContourStandard0001: Standard Höhenlinien für Geländemodell
ContourInterval0001: Höhenlinienintervalle für Geländemodell
Parameter 5: Name der Variablen
Parameter 6: Wert der Variablen

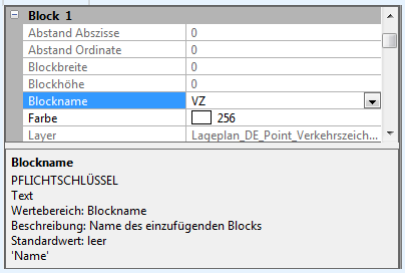
Bei mehreren gleichen Sektionen werden die Nummern entsprechend erhöht. Z.B:

```
Block0001
```

und

```
Block0002
```

Die englische Bezeichnung der Variablen finden Sie am Ende der kurzen Hilfetexte direkt im Konfigurationseditor.



Eigenschaften in der Darstellung Base einfügen:

```
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Main0001^DrawOrder^-10010
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Block0001^Color^7
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Block0001^Name^vpallgem
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^OffsetAbscissa^1,00
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^OffsetOrdinate^1,00
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^Height^1,5
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^Inclination^0
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^TextStyle^NORM_K
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^Tag^Punktnummer
SetKey^Point^Polygonpunkt^Base^Annotation0001^Text^&lt;Internal~PointLabel&gt;
```

Darstellung für den Objekttyp hinzufügen

Befehl: StyleAdd
Parameter 1: Name der Objektklasse (siehe oben)
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name der Darstellung und mit # getrennt der Maßstabsbereich

Punkt "Polygonpunkt" wird in Darstellung "Lageplan" für alle Maßstäbe eingefügt:

```
StyleAdd^Point^Polygonpunkt^Lageplan#0-0
```

ⓘ Spezielle Eigenschaften in einer Darstellung werden danach wieder mit dem Befehl **SetKey** eingefügt.

Bedingung für Übersichtsdarstellung bzw. Viewingmodus hinzufügen

Befehl: StylingRuleStyleAddBulk
Parameter : Objekttyp
Parameter : Name der Darstellung
Parameter : Maßstabsbereich
Parameter : fixer Text "default"
Parameter : Objektklasse
Parameter : Darstellung mit Maßstabsbereich

Punkt wird in der Übersichtsdarstellung bzw. im Viewingmodus nur bis zum Zoommaßstab von 1:1000 angezeigt. Sobald man sich z.B. im Maßstab 1:1100 befindet, wird der Punkt nicht mehr angezeigt.

```
StylingRuleStyleAddBulk^Einzelpunkt^Lageplan^0-1000^default^Point^Lageplan#0-1000
```

Hinweislinien

Einfügen von Hinweislinien bei Texten **Format:** east,north;east,north;east,north;

```
SetKey^Text^TypName^Base^Annotation0001^ReferenceLinePathWay^3.4,2.3;-1.1,1.1;
```

- Alle Koordinaten sind relativ zum Einsetzpunkt, der sich aus den Geometrieinformationen des Objektes definiert
- Der abschließende Strichpunkt ist notwendig
- Der erste angegebene Punkt ist der Startpunkt der Linie:

Attribute

Attribut zu Objekttyp hinzufügen:

Befehl: AttributeAdd
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name des Attributs

Attribut mit Namen "Herkunft" zum Objekttyp "Sperrmaß 2D" einfügen:

```
AttributeAdd^AlignedDimension^Sperrmaß^2DHerkunft
```

Eigenschaften des Attributs ändern

Befehl: PropertyChangeAttribute
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name des Attributs

Parameter 4: Name der Variablen
Parameter 5: Wert der Variablen

Typ des Attributs setzen

```
PropertyChangeAttribute^Point^Deckel rund Wasserversorgung^Durchmesser^AttributeType^System.Doul
```

Es gibt folgende Typen:
System.String: Text
System.Double: Gleitkommazahl
System.Int32: Ganzzahl
System.DateTime: Datum
System.Boolean: Boolean (ja/nein)

Weitere Eigenschaften ändern:

```
PropertyChangeAttribute^Point^Deckel rund Wasserversorgung^Durchmesser^IsRequired^True
PropertyChangeAttribute^Point^Deckel rund Wasserversorgung^Durchmesser^ValueList^0.8
PropertyChangeAttribute^Point^Deckel rund Wasserversorgung^Durchmesser^InsertFirstValueDefault^
```

Globale Attribute

Sie können globale Attribute definieren, die sie dann bei konkreten Objekttypen verwenden(referenzieren) können.

Globales Attribut anlegen

Befehl : GlobalAttributeAdd *Parameter 1:* Name des globalen Attributs

Globales Attribut mit Namen "Herkunft" anlegen:

```
GlobalAttributeAdd^Herkunft
```

Eigenschaften eines globalen Attributs ändern

Befehl: PropertyChangeGlobalAttribute
Parameter 1: Name des globalen Attributs
Parameter 2: Name der Variablen
Parameter 3: Wert der Variablen

```
PropertyChangeGlobalAttribute^Herkunft^IsRequired^True
PropertyChangeGlobalAttribute^Herkunft^InsertFirstValueDefault^True
```

Globales Attribut löschen

Befehl : GlobalAttributeRemove *Parameter 1:* Name des globalen Attributs

Globales Attribut mit Namen "Herkunft" löschen:

```
GlobalAttributeRemove^Herkunft
```

Attributreferenz zu Objekttyp hinzufügen:

Befehl: AttributeReferenceAdd
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name des globalen Attributs

Globales Attribut mit Namen "Herkunft" im Objekttyp "Sperrmaß 2D" referenzieren: ```
AttributeReferenceAdd^AlignedDimension^Sperrmaß 2D^Herkunft ```

Attributreferenz von Objekttyp entfernen:

Entfernen von Attributreferenzen und Objekttyp-Attributen erfolgt mittels des gleichen Befehls. **Befehl:** AttributeRemove
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Name des globalen Attributs

Referenz zum globales Attribut mit Namen "Herkunft" im Objekttyp "Sperrmaß 2D" entfernen:

```
AttributeRemove^AlignedDimension^Sperrmaß 2D^Herkunft
```

Attributgruppen anlegen

Befehl: AttributeGroupAdd
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Gruppenname

Attribute zu einer Attributgruppe hinzufügen

Befehl: AttributeToGroup
Parameter 1: Name der Objektklasse
Parameter 2: Name des Objekttyps
Parameter 3: Gruppenname
Parameter 4: Attributname

Darstellungsgruppe

Darstellungsgruppe hinzufügen

Befehl : DisplayGroupAdd
Parameter: Name der Darstellungsgruppe

Darstellungsgruppe "Vermessung" hinzufügen:

```
DisplayGroupAdd^Vermessung
```

Darstellungsgruppe verschachteln

Befehl : DisplayGroupSubGroupMove
Parameter: Name der Darstellungsgruppe

Darstellungsgruppe "Strom" in die Darstellungsgruppe "Leitungsnetze" verschieben:

```
DisplayGroupSubGroupMove^LeitungsnetzeStrom
```

Reihenfolge der Darstellungsgruppen

Die Darstellungsgruppen werden in der Reihefolge sortiert, wie Sie von Ihnen eingefügt werden.

ⓘ Die Darstellungsgruppen in der obersten Ebene werden in der umgekehrten Reihenfolge eingefügt.

Element zur Darstellungsgruppe hinzufügen

Befehl : DisplayGroupTypeAdd
Parameter 1: Name der Darstellungsgruppe
Parameter 2: Name der Objektklasse

Parameter 3: Name des Objekttyps

Punkt "Polygonpunkt" zur Gruppe hinzufügen:

```
DisplayGroupTypeAdd^Vermessung^Point^Polygonpunkt
```

Objektgruppe

Anlegen von Objektgruppen

Objektgruppe hinzufügen:

Befehl : ObjectGroupAdd
Parameter: Name der Objektgruppe

Objektgruppe "Vermessung" hinzufügen:

```
ObjectGroupAddVermessung
```

Element zur Objektgruppe hinzufügen:

Befehl : ObjectGroupTypeAdd
Parameter 1: Name der Objektgruppe
Parameter 2: Name der Objektklasse
Parameter 3: Name des Objekttyps

Punkt "Polygonpunkt" zur Gruppe hinzufügen:

```
ObjectGroupTypeAddVermessungPointPolygonpunkt
```

Externe Sachdatenquellen

Anlegen von Verbindungen zu externen Sachdatenquellen
Für die Konfiguration von Attributen, die aus externen Sachdatenquellen gelesen werden, kann die Verbindung zur externen Sachdatenquelle konfiguriert werden.

Sachdatenquelle hinzufügen

Befehl : ExternalDataSourceAdd **Parameter:**
interne Id der neuen Datenverbindung

Datenbanktyp (derzeit nur ORACLE möglich)
USER ID
Passwort
DATA SOURCE
Name Schema (kann leer sein, wenn Schema = USER ID)
Tabellen

```
ExternalDataSourceAdd^ds1^ORACLE^USER ID=user1;PASSWORD=pw1; DATA SOURCE=//tim-oracle11:1521/ora

ExternalDataSourceAdd^ds2^ORACLE^USER ID=user2;PASSWORD=pw 2;DATA SOURCE=//tim-oracle11:1521/ora
```

Sachdatenquelle löschen

Befehl : ExternalDataSourceRemove **Parameter** : interne Id der Datenverbindung, die gelöscht werden soll

```
ExternalDataSourceRemove^ds1
```

Filter

Filter hinzufügen:

Befehl: FilterAdd
Parameter: Filtername

Filter mit dem Namen "FilterName" hinzufügen:

```
FilterAdd^FilterName
```

In den weiteren Befehlen werden die einzelnen Filterkriterien erfasst, wie im Folgenden beschrieben.

ⓘ Es kann jeweils nur eine FilterCondition pro Filterkategorie und Filter angegeben werden.

Filter nach Objektklassen

Befehl: FilterAddCondition
Parameter 1: Kategorie des Filters:

ClassFilterCondition: Filter nach Objektklassen
NotClassFilterCondition: Invertierter Filter nach Objektklassen
Parameter 2: Name des Filters
Parameter 3: Liste der Objektklassen. Mehrere Objektklassen werden mit | voneinander getrennt.

Filter nach Punkten und Linienzügen:

```
FilterAddCondition^NotClassFilterCondition^FilterName^Point|LineString
```

Filter nach Objekttypen

Befehl: FilterAddCondition
Parameter 1: Kategorie des Filters:
TypeNameFilterCondition: Filter nach Objekttypen
NotTypeNameFilterCondition: Invertierter Filter nach Objekttypen
Parameter 2: Name des Filters
Parameter 3: Liste der Objekttypen. Dabei wird jedem Objekttyp die Objektklasse mit Doppelpunkt vorangestellt. Mehrere Objekttypen werden mit | voneinander getrennt. D.h. <Objektklasse>:<Objekttyp>

Filter nach dem Punkttyp "Grenzpunkt"

```
FilterAddCondition^TypeNameFilterCondition^FilterName^Point:Grenzpunkt
```

Filter nach Objektgruppen

Befehl: FilterAddCondition
Parameter 1: Kategorie des Filters:
ObjectGroupNameFilterCondition: Filter nach Objektgruppen
NotObjectGroupNameFilterCondition: Invertierter Filter nach Objektgruppen
Parameter 2: Name des Filters
Parameter 3: Liste der Objektgruppen. Mehrere Objektgruppen werden mit | voneinander getrennt.

Filter nach Objektgruppe "Gruppe7" oder "Gruppe8"

```
FilterAddCondition^ObjectGroupNameFilterCondition^FilterName^Gruppe7|Gruppe8
```

Filter nach Attributen

Befehl: FilterAddCondition
Parameter 1: Kategorie des Filters:
AttributeFilterCondition: Filter nach Attributen
NotAttributeFilterCondition: Invertierter Filter nach Attributen
Parameter 2: Name des Filters
Parameter 3: Liste der Bedingungen. Mehrere Bedingungen werden mit | voneinander getrennt.
Bedingungen: Eine Bedingung wird folgendermaßen aufgebaut:
Operator:

```
=
```

exakt gleich

```
!=
```

ungleich

```
<
```

kleiner

```
<=
```

kleiner gleich

```
>=
```

größer gleich

```
>
```

größer

```
LIKE
```

wie

```
NOTLIKE
```

nicht wie

```
Regex
```

regulärer Ausdruck

```
NULL
```

leerer Wert
Linker Operand: Name des Attributs
2 Beistriche
Typ:
System.String
System.Int32
System.Double
System.DateTime
System.Boolean
Beistrich
Rechter Operand: Vergleichwert
Mehrere Attributvergleiche werden verknüpft mit

```
|
```

für UND-Verknüpfung

```
&
```

für ODER-Verknüpfung

Filter nach Attribut1 = "abc" oder Attribut1 = "xyz"

```
FilterAddCondition^AttributeFilterCondition^Filtername^=(Attribut1,,System.String,abc)|=(Attribu
```

Filter nach Version = "neu" und Aktion "hinzugefügt" (= "added")

```
FilterAddCondition^AttributeFilterCondition^neue_Grenzpunkte^=(Internal~Version,,System.String,n
```

Filter nach Objekttyp

```
FilterAddCondition^AttributeFilterCondition^Filtername^=(Internal~ObjectType,,System.String,Tri
```

Filter nach leerem Wert

```
FilterAddCondition^AttributeFilterCondition^_ohne Ebene^NULL(Ebene,,System.String,)
```

Zusammensetzung mehrerer Filter

Befehl: FilterAddCondition
Parameter 1: Kategorie des Filters:
ComplexFilterCondition: Zusammensetzung von mehreren Filtern
NotComplexFilterCondition: Invertierter komplexer Filter
Parameter 2: Name des Filters
Parameter 3: Die Filter werden mit dem Schlüsselwort "GRP" gruppiert. Innerhalb einer Gruppe werden die Filter mit ODER verknüpft. Die Gruppen werden mit UND verknüpft.

Filter nach ("filter1" ODER "filter2") UND ("filter3" ODER "filter4")

```
FilterAddCondition^ComplexFilterCondition^Filtername^GRP filter1|filter2|GRP filter3|filter 4
```

Skripting

Skripting Allgemein

Einleitung

Mit der *Scripting API* von rmDATA können vordefinierte Programmschnittstellen mit Hilfe der Skriptsprache **Python** angesprochen werden.

Schnittstellen

Python-Standardbefehle
Application - Einstiegspunkt in die rmDATA-Applikationsschnittstelle

Application.IO	Stellt einfache Ein-/Ausgabefunktionen für die Benutzerinteraktion zur Verfügung.
Application.Commands	Zugriff auf die Befehlsschnittstelle, ermöglicht die Interaktion mit einer vordefnierten Menge von Befehlen in der rmDATA-Applikation.
Application.Project	Zugriff auf die Objektschnittstelle, ermöglicht das Auslesen und Bearbeiten von Objektdaten im aktuell geladenen Projekt.
Application.Print	Zugriff auf die Druckmöglichkeiten, d.h. erstellen von Drucklayouts, Laden von Drucklayouts sowie das Starten Druckassistenten.
Application.Geometry	Zugriff auf Geometrische Operationen, wie z. B. Verschneidungen.

Benutzeroberfläche

Die Oberfläche der *Skripting API* besteht aus 3 Bereichen, die sich beliebig in der Anwendung platzieren lassen.

Skript-Manager: Ermöglicht die Anzeige, das Ausführen und Abbrechen von vordefinierten Skripts.

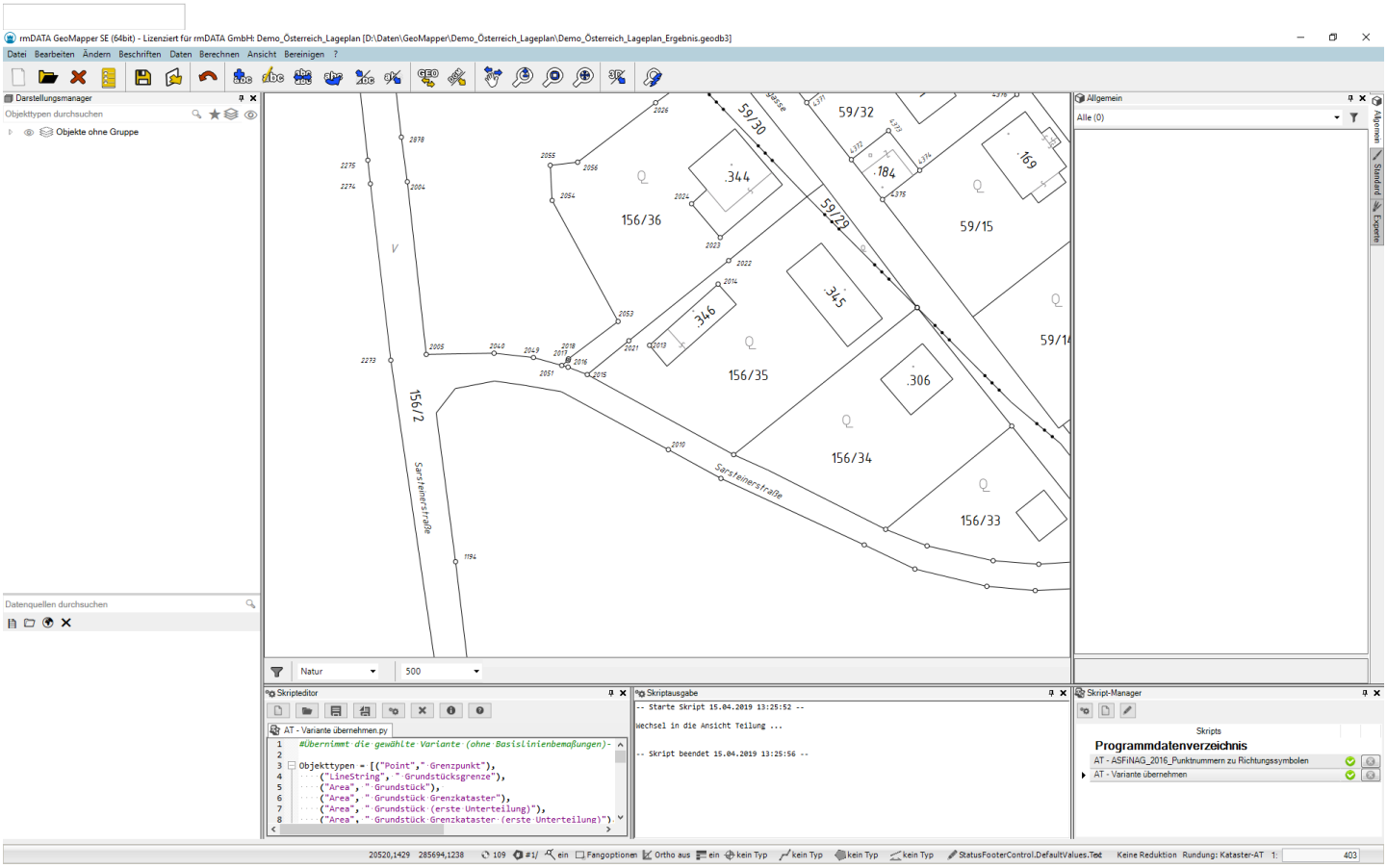
Mehr...

Skripteditor: Ermöglicht die Bearbeitung, das Ausführen und Abbrechen von beliebiegen Skripts.

Mehr...

Skriptausgabe: Dienst zur Anzeige von Ergebnissen einer Skript-Ausführung.

Mehr...



Skriptmanager

Im Skriptmanager können vordefinierte Skripts angezeigt, ausgeführt und abgebrochen werden. Der Skriptmanager kann über das ***Menü Ansicht ein- und ausgeblendet*** werden.

Im Skriptmanager werden alle Skriptdateien mit der Endung ****.py*** aufgelistet, die in folgenden Verzeichnissen hinterlegt sind:

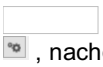
%PROGRAMDATA%\rmDATA\GeoMapperSE\Scripts

%APPDATA%\rmDATA\GeoMapperSE\Scripts

Die Liste im Skriptmanager wird automatisch aktualisiert wenn Änderungen in den genannten Verzeichnissen durchgeführt werden.

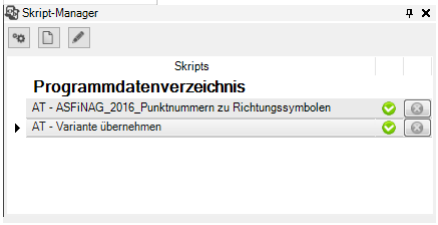
Skript starten

Starten Sie ein Skript durch ***Doppelklick*** auf ein Element in der Liste oder mit



, nachdem Sie ein Element in der Liste gewählt haben.

Nachdem ein Skript gestartet wurde wird der Status der Ausführung in der Liste angezeigt:



Skript abbrechen

Mit

kann ein aktuell laufendes Skript abgebrochen werden, die durchgeführten Änderungen werden rückgängig gemacht.

Skripteditor öffnen

Mit

kann eine aktuell in der Liste ausgewählte **.py* - Skriptdatei zur Editierung im Skripteditor geöffnet werden.

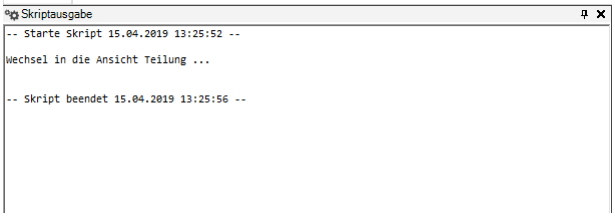
Neues Skript erzeugen

Mit

kann ein neues, leeres Skript im Skripteditor erzeugt werden.

Skriptausgabe

In der Skriptausgabe können die Ergebnisse einer Skriptausführung visualisiert werden. Die Skriptausgabe erscheint automatisch, sobald ein Skript ausgeführt wird.
Standardmäßig werden Start- und Endzeitpunkt der Skript-Ausführung vor und nach den benutzerdefinierten Ausgaben angezeigt.



Skripteditor

Im Skripteditor können bestehende Skript-Dateien bearbeitet oder neue Skriptfragmente und -Dateien erzeugt und getestet werden.
Weiters können Skript-Fragmente sofort ausgeführt und somit sehr schnell auf die gewünschte Funktionalität geprüft werden.
Eine geänderte Skriptdatei wird mit * in der Titelleiste angezeigt.



... Erzeugt ein neues, leeres Skript im Skripteditor

... Dateiauswahl, Auswahl einer Skriptdatei zur Editierung

... Speichert das aktuelle Skript

... " *Speichern unter* " für das aktuelle Skript (Ordnerauswahl wird angezeigt)

... Startet das aktuelle Skript, es wird der aktuelle Inhalt des Editorbereichs für die Ausführung herangezogen

... Abbruch einer aktuellen Skript-Ausführung

... Listet alle für Skripts verfügbare Befehle in der Skriptausgabe auf

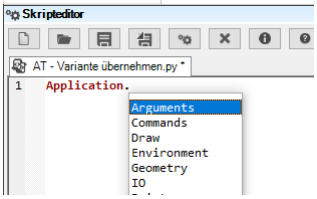
... Zeigt die Scripting-Hilfe an

> **Skript-Dateien** können auch via **Drag'n'Drop** in den Editor-Bereich übernommen werden.

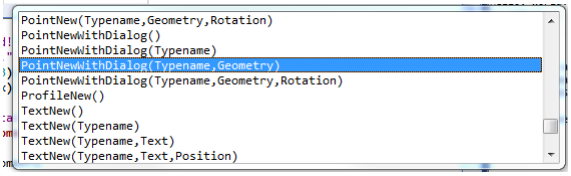
Unterstützung bei der Eingabe

Der Skripteditor bietet eine autmatische Eingabevervollständigung an, sobald eine Texteingabe im Editierbereich erfolgt. Duch Auswahl des gewünschten Eintrages in der Liste und Bestätigung mittels Eingabetaste wird automatisch der gewählte Text im Editor-Bereich angeschrieben.

Allgemein:



Auf Befehlsebene:



Arguments

Über den Schlüssel "Skriptname" in der Konfiguration ist es möglich, ein Skript anzugeben, welches nach dem Einfügen dieses Objekttyps in der Grafik ausgeführt wird. Damit das Skript auf das gerade eingefügten Objekt zugreifen kann, muss dieses über die Methode Application.Arguments angesprochen werden.
Folgendes Beispiel greift auf das gerade eingefügte Objekt zu und gibt den Objekttyp aus:

```
mySchacht=Application.Arguments[0]
print (mySchacht.ObjectType)
print (mySchacht.ObjectType)
```

Commands

Befehle

Über **Application.Commands** kann man auf die Befehle zugreifen.

Handling von Return-Werten

Für die Auswertung der Rückgabewerte siehe auch: Tipps
result
Die Struktur der Return-Werte, die von den Scripting-Befehlen zurückgeliefert werden ist bei allen Befehlsaufrufen gleich und beinhaltet folgende Attribute:

Attribut	Beschreibung
Ok	Beinhaltet den Status des Aufrufes, mögliche Werte sind:True.....erfolgreichFalse...Fehler oder nicht ausgeführt
Object	Optional - beinhaltet ein Objekt aus dem aktuellen Projekt

Folgendes Beispiel fügt ein Punktobjekt ein und wertet den Aufrufstatus aus:

```
result = Application.Commands.PointNew('Laubbaum', (20780, 285795))

if result.Ok:
    print ('Aufruf war erfolgreich')
else:
    print ('Fehler oder Aufruf abgebrochen')
```

result.Object

Wie bereits in der obigen Auflistung beschrieben kann optional auf dem Return-Werte eine Struktur Object vorhanden sein, diese ist wie folgt aufgebaut:

Attribut	Beschreibung
Id	Optional - beinhaltet eine eineutige Id um ein Objekt im aktuellen Projekt eindeutig zu identifizieren
Geometry	Optional - beinhaltet die Koordinaten eines Objektes im aktuell geladenen Projekt

Folgendes Beispiel generiert einen Linienzug und produziert auf Punkten des generierten Linienzuges zusätzlich noch punkthafte Objekte:

```
pointList = [(10,15), (20, 20), (30, 20)]

ls1 = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",pointList)

punkttyp = "Triangulierungspunkt"
punkttyp2 = "Messpunkt"

if ls1.Ok:
    print ("Erzeuge Startpunkt '" + punkttyp + "'")
    if Application.Commands.PointNew(punkttyp, ls1.Geometry[0]).Ok:
        print ("Erfolgreich!")
    print "Erzeuge Endpunkt '" + punkttyp + "'"
        if Application.Commands.PointNew(punkttyp, ls1.Geometry[-1]).Ok:
        print ("Erfolgreich!")
            count = len(ls1.Geometry)
        print "Erzeuge Zwischenpunkte '" + punkttyp2 + "'"
        for i in range(1, count-1):
            Application.Commands.PointNew(punkttyp2, ls1.Geometry[i])
    else:
            print ("Abbruch bei Endpunkt.")
    else:
        print ("Abbruch bei Startpunkt.")
else:
    print ("Abbruch bei Linienzug")
```

Folgendes Beispiel generiert einen Linienzug und führt im Anschluss sofort ohne Userinteraktion " *Linienzug schließen* " auf dem angelegten Objekt aus:

```
pointList = [(10,15), (20, 20), (30, 20)]
result = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",pointList)
closed = Application.Commands.LinestringClose(result.Object)
```

Gruppen bearbeiten

Gruppe einfügen

Application.Commands.AggregationObjectNew(Typename,Geometry,Parts)
Ohne Parameter: Startet das Einfügen einer Gruppe. Es wird der aktuelle Gruppentyp verwendet. Der Anwender muss den Einfügepunkt der Gruppe sowie die Objekte in der Grafik wählen, welche der Gruppe hinzugefügt werden sollen.

```
Application.Commands.AggregationObjectNew()
```

Mit Typnamen: Es wird der übergebene Gruppentyp verwendet. Der Anwender muss den Einfügepunkt der Gruppe sowie die Objekte in der Grafik wählen, welche der Gruppe hinzugefügt werden sollen.

```
Application.Commands.AggregationObjectNew('Gebäude (Komplex)')
```

Mit Geometrie: Es wird der übergebene Gruppentyp verwendet und das Gruppenobjekt an der übergebenen Geometrie eingefügt. Der Anwender muss die Objekte in der Grafik wählen, welche der Gruppe hinzugefügt werden sollen.

```
Application.Commands.AggregationObjectNew('Gebäude (Komplex)',(11687,398086,0))
```

Mit Objekten: Es wird der übergebene Gruppentyp verwendet und das Gruppenobjekt an der übergebenen Geometrie eingefügt. Eine Liste von Objekten kann der Gruppe automatisch hinzugefügt werden.

```
myObject=Application.IO.GetObject('Objekt wählen...')
du=Application.Commands.AggregationObjectNew('Gebäude (Komplex)',(11687,398086,0),[myObject.Value])
```

Objekte zu Gruppe hinzufügen

```
Application.Commands.AddObjectsToAggregationObject(AggregationObject,Parts)
```

Objekte aus Gruppe entfernen

```
Application.Commands.RemoveObjectsFromAggregationObject(AggregationObject,Parts)
```

Gruppenobjekt löschen

```
Application.Commands.RemoveAggregationObjects(AggregationObjects)
```

Subobjekte von Gruppen

Über die Eigenschaft **.SubObjects** können Sie auch Bestandteile von im Datenbestand vorhandenen Gruppen über Iterationsobjekte bzw. Filter ansprechen:

```
line=Application.Project.LinestringNew('Gebäudegrenze', [(0, 0), (0, 10), (10, 10), (10, 0), (0, 0)]).Ob
ject
flaeche=Application.Project.AreaNew('Gebäude', (5, 5)).Object
grp=Application.Commands.AggregationObjectNew('Gebäude (komplex)', (6, 6), [line, flaeche]).Object
for item in list(grp.SubObjects):
    print ('ITEM',item.ObjectClass,':',item.ObjectType)
```

Sperrbemaßung/Spannmaß

Starten Sie den Befehl "Einfügen eines Sperrmaß/Spannmaß" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen eines Sperrmaß/Spannmaß* " mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.AlignedDimensionNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen eines Sperrmaß/Spannmaß* " mit dem Objekttyp " *Sperrmaß 3D mit Pfeil* ":

```
Application.Commands.AlignedDimensionNew("Sperrmaß 3D mit Pfeil")
```

Startet den Befehl " *Einfügen eines Sperrmaß/Spannmaß* " mit dem Objekttyp " *Sperrmaß 2D mit Pfeil* " durch Angabe von **2 Endpunkten** :

```
Application.Commands.AlignedDimensionNew("Sperrmaß 2D mit Pfeil",(0,0),(10,10))
```

Ganze Linie bemaßen

Startet den Befehl *Einfügen von Sperrmaßen/Spannmaßen auf einem Linienzug* mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.AlignedDimensionFromLinestring()
```

Startet den Befehl *Einfügen von Sperrmaßen/Spannmaßen auf einem Linienzug* mit dem Objekttyp " *Sperrmaß 3D mit Pfeil* ":

```
Application.Commands.AlignedDimensionFromLinestring("Sperrmaß 3D mit Pfeil")
```

Startet den Befehl *Einfügen von Sperrmaßen/Spannmaßen auf einem Linienzug* mit dem Objekttyp " *Sperrmaß 2D mit Pfeil* " durch **Angabe eines zuvor erzeugten Linienzugs** vom Typ *"Mauer"* :

```
ls = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(10,0),(10,10),(0,10)])
...
Application.Commands.AlignedDimensionFromLinestring("Sperrmaß 2D mit Pfeil", ls.Object)
```

Ganze Fläche bemaßen

Startetn den Befehl *Einfügen von Sperrmaßen/Spannmaßen auf einer Fläche* mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.AlignedDimensionFromArea()
```

Startet den Befehl *Einfügen von Sperrmaßen/Spannmaßen auf einer Fläche* mit dem Objekttyp " *Sperrmaß 2D mit Schrägstrich* ":

```
Application.Commands.AlignedDimensionFromArea("Sperrmaß 2D mit Schrägstrich")
```

Startet den Befehl *Einfügen von Sperrmaßen/Spannmaßen auf einer Fläche* mit dem Objekttyp " *Sperrmaß 2D mit Pfeil* " durch **Angabe einer zuvor erzeugten Fläche** vom Typ *"Flächenschraffur"* :

```
ar = Application.Commands.AreaNew("Flächenschraffur",[(0,0),(10,0),(10,10),(0,10)])
...
Application.Commands.AlignedDimensionFromArea("Sperrmaß 2D mit Pfeil", ar.Object)
```

Winkelbemaßung

Starten Sie den Befehl "Einfügen einer Winkelbemaßung" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen einer Winkelbemaßung* " mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.AngularDimensionNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen einer Winkelbemaßung* " mit dem Objekttyp " *Winkelmaß mit Pfeil* ":

```
Application.Commands.AngularDimensionNew("Winkelmaß mit Pfeil")
```

Einfügen von Objektbeschriftungen

Starten Sie das Einfügen von Beschriftungen über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet das Einfügen einer Beschriftung:

```
Application.Commands.AnnotationNew()
```

Startet das Einfügen einer Beschriftung auf dem angegebenen Linienzug vom Typ " *Mauer* ":

```
ln = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(0,10),(10,10),(10,0),(0,0)])
Application.Commands.AnnotationNew(ln.Object)
```

Startet das Einfügen einer Beschriftung aus *Objekttyp* und *Mauerbreite* ; die Position der Beschriftung wird im Anschluss vom Anwender gezeigt:

```
typeName = 'Mauer'
ln = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(0,10),(10,10),(10,0),(0,0)])
Application.Commands.AnnotationNew(ln.Object,"<Internal~ObjectType>, <Breite>m stark")
```

Startet das Einfügen einer Beschriftung aus *Objekttyp* und *Mauerbreite* an der angegebenen Position:

```
typeName = 'Mauer'
ln = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(0,10),(10,10),(10,0),(0,0)])
Application.Commands.AnnotationNew(ln.Object,"<Internal~ObjectType>, <Breite>m stark",(12,12))
```

Startet das Einfügen einer Beschriftung aus *Objekttyp* und *Mauerbreite* an der angegebenen Position mit eine Winkel von 100g:

```
typeName = 'Mauer'
ln = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(0,10),(10,10),(10,0),(0,0)])
Application.Commands.AnnotationNew(ln.Object,"<Internal~ObjectType>, <Breite>m stark",(12,12),100)
```

Bogenbemaßungen

Starten Sie den Befehl "Einfügen einer Bogenbemaßung" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen einer Bogenbemaßung* " mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.ArcDimensionNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen einer Bogenbemaßung* " mit dem Objekttyp " *Bogenmaß zweizeilig* ":

```
Application.Commands.ArcDimensionNew("Bogenmaß zweizeilig")
```

Fläche berechnen

Starten Sie die Berechnung des Flächeninhaltes von referenzierenden Flächen über die *Scripting API* .

Berechnung für alle aktuell geladenen Objekte

Folgender Aufruf startet die Flächenberechnung für alle aktuell geladenen Objekte, eine mögliche aktive Darstellung einer Version wird berücksichtigt.

```
result = Application.Commands.AreaCalculation()
print (result.Ok)
print (result.Value)
```

Berechnung einer Einzelfläche

```
area = Application.IO.GetObject('Bitte wählen Sie eine Fläche: ').Value
result = Application.Commands.AreaCalculation(area)
print (result.Ok)
print (result.Value)
```

Berechnung für eine Liste von Flächen

```
areas = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Area')
listToCalculate = []
for o in areas:
    if o.Geometry is None:
        listToCalculate.append(o)
print (len(listToCalculate))
result = Application.Commands.AreaCalculation(listToCalculate)
print (result.Ok)
print (result.Value)
```

Rückgabewert

Für alle Aufrufe von *Application.Commands.AreaCalculation* gilt: Der Rückgabewert beinhaltet folgende Elemente: Mit ***.Ok*** kann der Status abgefragt werden, liefert *True* wenn Flächen berechnet wurden, *False* wenn für keine Objekte der Flächeninhalt berechnet wurde. Mit ***.Value*** kann die Anzahl der berechneten Flächen ausgewertet werden, liefert *None* wenn keine Flächen berechnet wurden.

Neue Kreisfläche zeichnen

Über die Funktion Application.Commands.AreaCircleNew() können Sie eine neue Kreisfläche zeichnen.
Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen dabei im Scripting zur Verfügung:

```
Application.Commands.AreaCircleNew()
```

– Erstellt einen leeren Kreisbereich.

```
Application.Commands.AreaCircleNew(Typename)
```

– Erstellt einen Kreisbereich mit einem angegebenen Objekttyp.

```
Application.Commands.AreaCircleNew(Typename, CenterPoint, Radius)
```

– Definiert den Kreis durch Mittelpunkt und Radius.

```
Application.Commands.AreaCircleNew(Typename, CenterPoint, PointOnCircle)
```

– Definiert den Kreis durch einen Mittelpunkt und einen Punkt auf dem Kreis.

```
Application.Commands.AreaCircleNew(Typename, CirclePoint1, CirclePoint2, CirclePoint3)
```

– Definiert den Kreis durch drei Punkte auf dem Kreis.

Lücken zwischen Flächen detektieren

Starten Sie den Befehl "Lücken zwischen Flächen detektieren" über die *Scripting API* .

Lücken zwischen Flächen für alle übergebenen Flächen detektieren

Eine mögliche aktive Darstellung einer Version wird berücksichtigt.

```
areas = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Area')
gaps = Application.Commands.AreaDetectGap(areas)

if gaps.Ok:
    for geometry in gaps.Value:
        Application.Project.AreaNew('Fehler', (geometry, None))
        print ('Gap-Geometry: ' + str(geometry)
```

Flächenüberlappung detektieren

Starten Sie den Befehl "Flächenüberlappung detektieren" über die *Scripting API* .

Flächenüberlappung für alle übergebenen Flächen detektieren

Eine mögliche aktive Darstellung einer Version wird berücksichtigt.

```
areas = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Area')
overlaps = Application.Commands.AreaDetectOverlap(areas)

if overlaps.Ok:
    for error in overlaps.Value:
        #print (error)
        (id1, id2, geometry) = error
        print ('Overlap-Id1: ' + str(id1))
        print ('Overlap-Id2: ' + str(id2))
        print ('Overlap-Geometry: ' + str(geometry))

        Application.Project.AreaNew('Fehler', (geometry, None))

print ()
```

Linienzug in eine Fläche umwandeln

Starten Sie die Umwandling eines geschlossenen Linienzuges in eine Fläche aus der *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Linienzug in eine Fläche umwandeln* ". In der Folge muss vom Benutzer ein geschlossener Linienzug selektiert werden:

```
Application.Commands.AreaFromLinestring()
```

Startet den Befehl " *Linienzug in eine Fläche umwandeln* " mit dem Objekttyp " *Flächensolid* ". In der Folge muss vom Benutzer ein geschlossener Linienzug selektiert werden:

```
Application.Commands.AreaFromLinestring('Flächensolid')
```

Startet den Befehl " *Linienzug in eine Fläche umwandeln* " mit dem Objekttyp " *Flächenschraffur* " und Angabe eines bestehenden Linienzugs.

```
ls = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(10,0),(10,10),(0,10),(0,0)])
...
if ls.Ok:
    Application.Commands.AreaFromLinestring("Flächenschraffur",ls.Object)
```

Einfügen einer Fläche

Starten Sie den Befehl "Einfügen einer Fläche" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen einer Fläche* " mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.AreaNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen einer Fläche* " mit dem Objekttyp " *Grundstück* ":

```
Application.Commands.AreaNew("Grundstück")
```

Angabe einer einfachen Geometrie ohne Inselflächen:
Startet den Befehl " *Einfügen einer Fläche* " mit dem Objekttyp " *Flächenschraffur* " und einer einfachen Geometrie ohne Inselflächen:

```
Application.Commands.AreaNew("Flächenschraffur",[(0,0),(50,0),(50,50),(0,50),(0,0)])
```

Startet den Befehl " *Einfügen einer Fläche* " mit dem Objekttyp " *Randraster* " und einem Einsetzpunkt innerhalb einer geschlossenen " *Mauer* ".

```
Application.Commands.LinestringNew("Mauer",[(0,0),(50,0),(50,50),(0,50),(0,0)])
pos = (25,25)
print ("Erzeuge Randraster mit Einsetzpunkt" + str(pos))
Application.Commands.AreaNew("Randraster",pos)
```

Angabe einer Flächen-Geometrie: *ohne Inselflächen*

```
geometry = ([(50,18), (49,-1), (66,-3)], None)
fl = Application.Commands.AreaNew('Flächenschraffur', geometry)
```

```
geometry = ([(4,-2), (15,25), (41,23), (44,-4), (4, -2)], None)
fl = Application.Commands.AreaNew('Flächenschraffur', geometry)
```

mit Inselflächen

```
geometry = ([(4,-2), (15,25), (41,23), (44,-4)], [[(10,10, 100), (17,15, None, -1), (25,15, None, None),
 (30,5)]])
fl = Application.Commands.AreaNew('Flächenschraffur', geometry)
```

```
geometry = ([(4,-2), (15,25), (41,23), (44,-4)], [[(10,10, 100), (17,15, None, -1), (25,15, None, None),
 (30,5), (10, 10)], [(30,10), (30,17), (40,13)]])
fl = Application.Commands.AreaNew('Flächenschraffur', geometry)
```

Multi-Geometrie

```
geometry = [([(4,-2), (15,25), (41,23), (44,-4)], [[(10,10, 100), (17,15, None, -1), (25,15, None, None)
, (30,5)]]), ([(50,18), (49,-1), (66,-3)], None), ([(-8,2), (-8, 19), (3,19)], None) ]
fl = Application.Commands.AreaNew('Flächenschraffur', geometry)
```

> Nicht geschlossene Flächen-Geometrien werden automatisch geschlossen.

Basislinienbemaßungen

Starten Sie den Befehl "Einfügen einer Basislinienbemaßung" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen einer Basislinienbemaßung* " mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.BaselineDimensionNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen einer Basislinienbemaßung* " mit dem Objekttyp " *Orthogonalmaß* ":

```
Application.Commands.BaselineDimensionNew("Orthogonalmaß")
```

Darstellung setzen

Setzen der aktiven Darstellung

Setzen der aktuellen Darstellung

Setzt die aktuelle Darstellung für die zum Bearbeiten geladene Datenbank

```
Application.Commands.ChangeActiveRepresentation(representationName)
```

Wird keine, oder eine ungültige Darstellung angegeben so bleibt der Befehl wirkungslos.

Maßstab setzen

Setzen des aktiven Maßstabs

Setzen des aktiven Maßstabs

Setzt den aktiven Maßstab für die zum Bearbeiten geladene Datenbank

```
Application.Commands.ChangeActiveScale(scale)
```

Wird kein, oder ein ungültiger Maßstab angegeben (z.b. 0 oder negativ) so bleibt der Befehl wirkungslos.

Ansicht setzen

Setzen der aktuellen Ansicht

Setzt die aktuelle Ansicht für die zum Bearbeiten geladene Datenbank

```
Application.Commands.ChangeActiveView(viewName)
```

Wird keine, oder eine ungültige Ansicht angegeben so bleibt der Befehl wirkungslos.

Anzeige der Linienstärke umschalten

Aufruf

Der Befehl legt fest, ob die Linienstärke angzeigt wird oder nicht.

```
#Ausschalten
Application.Commands.ChangeDisplayLineWeight(False)

#Einschalten
Application.Commands.ChangeDisplayLineWeight(True)
```

CheckServiceInterlis

Öffnet den Export für das Checkservice
Export mit Interlis 1 'MeineVorlage' ist der Name des gespeicherten Exports, damit man die Parameter nicht jedes Mal neu eintragen muss.

```
Application.Commands.CheckServiceInterlis1('MeineVorlage')
```

Export mit Interlis 2

```
Application.Commands.CheckServiceInterlis2('MeineVorlage')
```

Einfügen von Kreisen

Fügen Sie einen speziellen Linienzug in Form eines Kreises über die *Scripting API* ein.

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen von Kreisen* " mit einem Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.CircleNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen von Kreisen* " mit dem Objekttyp " *Mauer* ":

```
Application.Commands.CircleNew("Mauer")
```

Erzeugen Sie einen Kreis vom Objekttyp " *Hilfslinie* " durch die Angabe von **Zentrum und Radius** :

```
Application.Commands.CircleNew("Hilfslinie",(10,10),20.0)
```

Erzeugen Sie einen Kreis vom Objekttyp " *Mauer* " durch die Angabe von **Zentrum und Kreispunkt** :

```
Application.Commands.CircleNew("Mauer",(15,15),(40,15))
```

Erzeugen Sie einen Kreis vom Objekttyp " *Mauer* " durch die Angabe von **3 Kreispunkten** :

```
Application.Commands.CircleNew("Mauer",(20,20,1),(40,20,2),(40,30))
```

Darstellung verdrehen

Für ein leichteres Editieren lässt sich die Darstellung verdrehen.

Aufruf vom allgemeinen Befehl

```
Application.Commands.CoordinateSystemRotate()
```

Setzen einer Darstellung mit Angabe der Verdrehung

```
 <Bold> Angabe mit 2 Punkten </Bold>
Application.Commands.CoordinateSystemRotate( (32357064,5563802.620),(32357028.626,5563802.620))

 <Bold> Angabe eines Winkels </Bold>
Application.Commands.CoordinateSystemRotate(100)
```

CopyOwners

> ⓘ Nur verfügbar in der Fachschale Luxembourg!

Mit Application.Commands.CopyOwners(orig, neu) werden die Eigentümer-Informationen von einer Parzellen zu einer anderen kopiert.

```
res = Application.IO.GetObject('Wählen Sie die originale Parzelle')
if res.Ok:
    if res.Value.ObjectType == 'parcelle':
        orig = res.Value
        print ('Originale Parzelle ' + res.Value.Name + ' (Id ' + str(res.Value.Id) + ')')

        res = Application.IO.GetObject('Wählen Sie die neue Parzelle')
        if res.Ok:
            if res.Value.ObjectType == 'parcelle':
                neu = res.Value
                print ('Neue Parzelle ' + res.Value.Name + ' (Id ' + str(res.Value.Id) + ')')

                Application.Commands.CopyOwners(orig, neu)
```

Linienzug aufbrechen

Starten sie den Befehl "Linienzug aufbrechen" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl, es ist eine Userinteraktion notwendig, da der Linienzug und der Bruchpunkt vom Benutzer selektiert werden muss:

```
Application.Commands.LinestringBreak()
```

Startet den Befehl, User-Interkation ist nur für die Auswahl des Bruchpunkt erforderlich, der zu brechende Linienzug wird direkt

angegeben:

```
Application.Commands.LinestringBreak(LinestringToBreak)
```

Startet den Befehl, es ist keine User-Interaktion notwendig, Linienzug und Bruchpunkt werden direkt angegeben. Für den Bruchpunkt kann sowohl ein Punkttyp als auch eine Koordinate angegeben werden:

```
Application.Commands.LinestringBreak(LinestringToBreak, PointOrCoordWhereToBreak)
```

Linienzug abschrägen

Verbinden Sie 2 Linienzüge mit einem schrägen Liniensegment aus der *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet die Verbindung zweier Linienzüge durch ein schräges Liniensegment, die Linienzüge müssen durch den Benutzer selektiert werden:

```
Application.Commands.LinestringChamfer()
```

Verbindet 2 Linienzüge automatisch mit einem schrägen Liniensegment, nähere Informationen siehe Hilfe zu " *Linienzug abschrägen* ":

```
lineString1 = Application.Commands.LinestringNew("Mauer")
lineString2 = Application.Commands.LinestringNew("Mauer")

Application.Commands.LinestringChamfer(lineString1.Object, lineString2.Object)
```

Linienzug Richtung umdrehen

Starten Sie den Befehl "Linienzug Richtung umdrehen" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Dieser Befehl benötigt eine Userinteraktion, da der Linienzug für die Richtungsänderung vom Benutzer selektiert werden muss:

```
Application.Commands.LinestringChangeDirection()
```

Wendet den Befehl " *Linienzug Richtung umdrehen* " auf einem bestehenden Linienzug an:

```
lineString1 = Application.Commands.LinestringNew("Mauer")
result = Application.Commands.LinestringChangeDirection(lineString1.Object)
```

Linienzug schließen

Schließen Sie einen Linienzug über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Linienzug schließen* ", es ist eine Benutzerinteraktion für die Auswahl des zu schließenden Linienzuges erforderlich:

```
Application.Commands.LinestringClose()
```

Führt den Befehl " *Linienzug schließen* " ohne Userinteraktion aus, als Parameter wird ein neu erzeugter Linienzug angegeben:

```
pointList = [(10,15), (20, 20), (30, 20)]
result = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",pointList)
closed = Application.Commands.LinestringClose(result.Object)
```

Linienzug fortsetzen

Starten Sie den Befehl "Linienzug fortsetzen" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl "Linienzug fortsetzen", es ist eine Userinteraktion notwendig. Der Startpunkt für die Konstruktion und die weiteren Konstruktionspunkte müssen vom Benutzer festgelegt werden:

```
Application.Commands.LinestringContinue()
```

Linienzug abrunden

Verbinden Sie 2 Linienzüge mit einem Kreisbogen aus der *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet die Verbindung zweier Linienzüge durch einen Kreisbogen, die Linienzüge müssen durch den Benutzer selektiert werden:

```
Application.Commands.LinestringFillet()
```

Verbindet 2 Linienzüge automatisch mit einem schrägen Kreisbogen, nähere Informationen siehe Hilfe zu " *Linienzug abrunden* ":

```
lineString1 = Application.Commands.LinestringNew("Mauer")
lineString2 = Application.Commands.LinestringNew("Mauer")

Application.Commands.LinestringFillet(lineString1.Object, lineString2.Object)
```

Einfügen von Linienzügen

Fügen Sie einen Linienzug über die *Scripting API* ein.

Aufrufmöglichkeiten

Starten der Linienzug-Konstruktion, es ist eine User-Interaktion erforderlich:

```
Application.Commands.LinestringNew()
```

Starten der LinienZug-Konstruktion mit dem Objekttyp " *Hilfslinie* ", es ist eine User-Interaktion erforderlich:

```
Application.Commands.LinestringNew("Hilfslinie")
```

Erzeugen eines Linienzuges mit dem Objekttyp " *Mauer* " ohne User-Interaktion, duch Angabe einer **Punktliste als Python-Array** :

```
pointList = [(10,15), (20, 20), (30, 20)]

Application.Commands.LinestringNew("Mauer",pointList)
```

Erzeugen eines Linienzuges mit dem Objekttyp " *Mauer* ", der Linienzug enthält einen Bogen:

```
pointList =  [(10,10, None), (17,15, None, -1), (25,15, None, None), (30,20)]
vLs = Application.Commands.LinestringNew('Mauer', pointList)
```

Punkte können als Python-Tuple in folgenden Varianten angegeben werden: ***2-dimensiona l*** (x, y) (x, y, None) (x, y, None, None) ***3-dimensiona l*** (x, y, z) (x, y , z, None) ***2- oder 3-dimensional für die Definition eines Bogens*** , mit dem 4. Attribut wird die Ausbuchtung gesteuert: (x, y, None, bulge) (x, y, z, bulge)

Linienzug versetzen

Starten Sie das Versetzen eines Linienzuges über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Linienzug versetzen* ". Der Linienzug, die Richtung und die Distanz müssen vom Benutzer eingegeben werden:

```
Application.Commands.LinestringOffset()
```

Startet das Versetzen eines Linienzuges, der neu eingefügt wird. Der Linienzug für die Versetzung muss nicht mehr vom Benutzer eingegeben werden, allerdings Richtung und Distanz der Versetzung:

```
result = Application.Commands.LinestringNew('Mauer')

Application.Commands.LinestringOffset(result.Object)
```

Startet das Versetzen eines Linienzuges, der Linienzug muss vom Benutzer angegeben werden. Mit dem zweiten Parameter werden Richtung und Distanz der Versetzung bestimmt.

```
Application.Commands.LinestringOffset(None, -10)
```

Versetzen eines Linienzuges ohne Benutzereingabe. Linienzug, Richtung und Distanz werden beim Aufruf bereits angegeben:

```
result = Application.Commands.LinestringNew('Mauer')

Application.Commands.LinestringOffset(result.Object, 10)
```

Ausrundung eines Linienzuges entfernen

Über die Funktion Application.Commands.LinestringRemoveRoundOut() können Sie die Ausrundung eines Linienzugs entfernen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen dabei im Scripting zur verfügung:

```
Application.Commands.LinestringRemoveRoundOut()
```

- Anwender muss einen Linestring auswählen

```
Application.Commands.LinestringRemoveRoundOut(LinestringOrAreaToChange)
```

- Entfernt von dem angegebenen Objekt die Ausrundungen

Ausrunden

Starten Sie den Befehl **Ausrunden** über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl, es ist eine Benutzereingabe notwendig, da der Linienzug und der Start- und Endpunkt bzw. die Option " *Ganzen Linienzug ausrunden"* vom Benutzer selektiert werden muss:

```
Application.Commands.LinestringRoundOut()
```

Startet den Befehl, es ist keine Benutzereingabe notwendig, der ganze Linienzug wird ausgerundet:

```
Application.Commands.LinestringRoundOut(LinestringToRound)
```

Startet den Befehl, es ist keine Benutzereingabe notwendig, Linienzug, Start- und Endpunkt werden direkt angegeben:

```
Application.Commands.LinestringRoundOut(LinestringToRound, Startpoint, Endpoint)
```

Einfügen von Linienzugsymbolen

Fügen Sie ein neues Linienzugsymbol über die *Scripting API* ein.

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen von Linienzugsymbolen* ", Userinteraktion ist erforderlich. Der Einsetzpunkt des Symboles muss vom Benutzer festgelegt werden, es wird ein Default-Objekttyp verwendet:

```
Application.Commands.LinestringSymbolNew()
```

Startet den Befehl " *Einfügen von Linienzugsymbolen* " mit dem Objekttyp " *Parkplatz* ", Userinteraktion erforderlich. Der Einsetzpunkt des Symboles muss vom Benutzer festgelegt werden:

```
Application.Commands.LinestringSymbolNew('Parkplatz')
```

Knoten-Kanten Topologie

Starten Sie den Befehl **Knoten-Kanten Topologie** über die *Scripting API*.

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Knoten-Kanten Topologie* " für alle geladenen Objekte mit den Standardeinstellungen:

```
Application.Commands.NodeEdgeTopology()
```

Startet den Befehl " *Knoten-Kanten Topologie* " für die angegebenen Objekte mit den Standardeinstellungen:

```
objects = Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Liegenschaft')
Application.Commands.NodeEdgeTopology(objects)
```

Siehe auch Application.Project.Purge.NodeEdgeTopology ...

Objekttyp ändern

Ändern Sie die Objekttypen bestehender Objekte mittels *Python Script* .

Aufrufmöglichkeiten

Objekttypwechsel mit Eingabeaufforderung eines Quellobjekts sowie eines oder mehrerer Zielobjekte:

```
Application.Commands.ObjectTypeChange()
```

Objekttypwechsel mit Eingabeaufforderung eines oder mehrerer Zielobjekte, welche den angegebenen Typ erhalten sollen:

```
Application.Commands.ObjectTypeChange("Mauer")
```

Ändert den Typ aller Punkte im Projekt auf *Marke Metall* , d. h. die Auswahl der Objekte erfolgt automatisch durch das Skript:

```
Application.Commands.ObjectTypeChange("Marke Metall", list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectC
lass('Point')))
```

⚠ Definiert der Zieltyp Pflichtattribute, deren Werte bei einem Zielobjekt nicht gesetzt sind, dann wir der Benutzer für jedes Objekt aufgefordert, diese in einem Attributdialog festzulegen, sodass die Objekte letztendlich dem Typ entsprechen.

Punkte einfluchten

Starten Sie den Befehl **Punkte einfluchten** über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl, es ist eine Benutzereingabe notwendig, da die Punkte und die Flucht vom Benutzer selektiert werden muss:

```
Application.Commands.PointAlignment()
```

Startet den Befehl, es ist keine Benutzereingabe notwendig, die Punkte und die Flucht, in Form eines Linienzuges, werden direkt angegeben:

```
Application.Commands.PointAlignment(PointsToMove, LineStringAlignment)
```

Startet den Befehl, es ist keine Benutzereingabe notwendig, die Punkte und die Flucht, in Form von Start- und Endpunkt, werden direkt angegeben:

```
Application.Commands.PointAlignment(PointsToMove, StartPoint, EndPoint)
```

Für den Parameter *PointsToMove* kann sowohl ein Punkt als auch eine Liste von Punkten übergeben werden.

Einfügen von Punkten

Fügen Sie einen Punkt über die *Scripting API* ein.

Aufrufmöglichkeiten

Ohne Attributeingabe

Startet die Punktkonstruktion, Benutzereingabe ist erforderlich:

```
Application.Commands.PointNew()
```

Startet die Punktkonstruktion mit dem Objekttyp " *Laubbaum* ", Benutzereingabe ist erforderlich:

```
Application.Commands.PointNew('Laubbaum')
```

Startet die Punktkonstruktion mit dem Objekttyp " *Laubbaum* ", Benutzereingabe ist nur erforderlich, wenn der gewählte Objekttyp eine Rotation benötigt:

```
Application.Commands.PointNew('Laubbaum', (20780, 285795))
```

Startet die Punktkonstruktion mit dem Objekttyp " *Kirche* ", und der Rotation 100, es ist in diesem Fall keine Benutzerinteraktion notwendig:

```
Application.Commands.PointNew('Kirche', (20760, 285795), 100)
```

Mit Attributeingabe

Die Aufrufe sind analog zu jenen "Ohne Attributeingabe" es ist nur **" *PointNew* " mit " *PointNewWithDialog* " zu ersetzen** .
Der Benutzer bekommt in der Folge pro Aufruf die Möglichkeit die Attribute des Punktobjektes zu editieren.

```
Application.Commands.PointNewWithDialog()
Application.Commands.PointNewWithDialog('Laubbaum')
Application.Commands.PointNewWithDialog('Kirche', (20770, 285795))
Application.Commands.PointNewWithDialog('Kirche', (20760, 285795), 300)
```

> Mit dieser Methode werden Sie beim Einfügen des Punktes nach den Pflichtattributen gefragt. Um die Punkte automatisch einzusetzen, verwenden Sie Application.Project.PointNew.

Idente Objekte bereinigen

Starten Sie den Befehl **Idente Objekte** über die *Scripting API*.

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Idente Objekte* " für alle geladenen Objekte mit den Standardeinstellungen:

```
Application.Commands.PurgeIdenticalObjects()
```

Startet den Befehl " *Idente Objekte* " für die angegebenen Objekte mit den Standardeinstellungen:

```
objs = Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Liegenschaft')
Application.Commands.PurgeIdenticalObjects(objs)
```

Siehe auch Application.Project.Purge.IdenticalObjects ...

Selektierbarkeit schalten

Für ein leichteres Editieren lässt sich die Selektierbarkeit von Objekten bzw. Darstellungsgruppen einstellen.

Selektion ausschalten

```
 <Bold> Selektion für Darstellungsgruppen ausschalten </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeSelectabilityOff(["Gruppe1", "Gruppe2"])

 <Bold> Selektion für einzene Objekte ausschalten </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeSelectabilityOff("Point", "Messpunkt")

 <Bold> Selektion für mehrere Objekte ausschalten </Bold>
 <Border>objectTypes = { "LineString" : ["Mauer", "Baulinie"] , "Point" : ["Messpunkt", "Detailpunkt"]}"
Application.Commands.ObjectTypeSelectabilityOff(objectTypes)</Border>
```

Selektion einschalten

```
 <Bold> Selektion für Darstellungsgruppen einschalten </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeSelectabilityOn(["Gruppe1", "Gruppe2"])

 <Bold> Selektion für einzene Objekte einschalten </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeSelectabilityOn("Point", "Messpunkt")

 <Bold> Selektion für mehrere Objekte einschalten </Bold>
 <Border>objectTypes = { "LineString" : ["Mauer", "Baulinie"] , "Point" : ["Messpunkt", "Detailpunkt"]}"
Application.Commands.ObjectTypeSelectabilityOn(objectTypes)</Border>
```

Sichtbarkeit schalten

Für ein leichteres Editieren lassen sich Objekte bzw. Darstellungsgruppen ein und ausblenden.

Objekte/Darstellungsgruppen ausblenden

```
 <Bold> Darstellungsgruppen ausblenden </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeFadeOut(["Gruppe1", "Gruppe2"])

 <Bold> Einzene Objekte ausblenden </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeFadeOut("Point", "Messpunkt")

 <Bold> Mehrere Objekte ausblenden </Bold>
 <Border>objectTypes = { "LineString" : ["Mauer", "Baulinie"] , "Point" : ["Messpunkt", "Detailpunkt"]}"
Application.Commands.ObjectTypeFadeOut(objectTypes)</Border>
```

Objekte/Darstellungsgruppen einblenden

```
 <Bold> Darstellungsgruppen einblenden </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeFadeIn(["Gruppe1", "Gruppe2"])

 <Bold> Einzene Objekte einblenden </Bold>
Application.Commands.ObjectTypeFadeIn("Point", "Messpunkt")

 <Bold> Mehrere Objekte einblenden </Bold>
 <Border>objectTypes = { "LineString" : ["Mauer", "Baulinie"] , "Point" : ["Messpunkt", "Detailpunkt"]}"
Application.Commands.ObjectTypeFadeIn(objectTypes)</Border>
```

Bereich laden

Laden eines zusätzlichen Bereichs in den Editiermodus

```
Application.Commands.ProjectLoadArea([geometry1,geometry2])
```

⚠ Auf Grund von Sperrgebieten bzw. Projektgebieten kann es vorkommen, dass der tatsächlich geladene Bereich vom angeforderten Bereich abweicht. Im Zweifelsfall kann kann der tatsächliche Editierbereich mittels Application.Environment.EditingRegion geprüft werden.

Objekte neu zeichnen

Erzwingt das sofortige Neu-Zeichnen von Objekten am Bildschirm. Grundsätzlich werden veränderte Objekte automatisch neu gezeichnet (am Ende des Scripts). Bei bestimmten Abläufen kann es jedoch notwendig sein, die Veränderung schon während des Scripts dem Anwender anzuzeigen - für diese Fälle steht dieser Befehl zur Verfügung.

```
Application.Commands.RedrawObjects(objects)
```

⚠ Ein zu häufiges Neu-Zeichnen von Objekten kann zu erhöhtem Speicherverbrauch führen, sowie ein Neu-Zeichnen von zu vielen Objekten zu erhöhten Laufzeiten führen kann. Dieser Befehl sollte daher nur in Einzelfällen und nur für wenige Objekte eingesetzt werden.

Attributformel aktivieren

Starten Sie den Befehl "Attributformel aktivieren" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl, es ist eine Benutzereingabe notwendig, da die Objekte vom Benutzer ausgewählt werden müssen. Es werden alle Attribute der ausgewählten Objekte, die mit einer Formel berechnet wurden, neu berechnet.

```
Application.Commands.ResetAttributeFormula()
```

Startet den Befehl, es ist eine Benutzereingabe notwendig, da die Objekte vom Benutzer ausgewählt werden müssen. Die neu zu berechneten Attribute werden angegeben:

```
Application.Commands.ResetAttributeFormula(AttributeNames)
```

Startet den Befehl, es ist keine Benutzereingabe notwendig, da die Objekte direkt angegeben werden. Es werden alle Attribute der ausgewählten Objekte, die mit einer Formel berechnet wurden, neu berechnet.

```
Application.Commands.ResetAttributeFormula(ObjectsToReset)
```

Startet den Befehl, es ist keine Benutzereingabe notwendig, da die Objekte und auch die gewünschten Attribute direkt angegeben werden:

```
Application.Commands.ResetAttributeFormula(ObjectsToReset, AttributeNames)
```

Einfügen von Texten

Starten Sie das Einfügen von Texten über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet das Einfügen eines Textes mit dem aktuellen Default-Objekttyp:

```
Application.Commands.TextNew()
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Beschriftung Strom* ":

```
typeName = 'Beschriftung Strom'

Application.Commands.TextNew(typeName)
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Beschriftung Strom* " und dem Text " *Text1* ":

```
typeName = 'Beschriftung Strom'
text = 'Text1'
Application.Commands.TextNew(typeName, text)
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Beschriftung Strom* " und dem Text " *Text1* ", die Position wird durch den Aufruf bereits vorgegeben:

```
typeName = 'Beschriftung Strom'
text = 'My Test Text'
position = (20864, 285943)
Application.Commands.TextNew(typeName, text, position)
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Beschriftung Strom* " und dem Text " *Text1* ", die Position und Rotation werden durch den Aufruf bereits vorgegeben:

```
typeName = 'Beschriftung Strom'
text = 'My Test Text'
position = (20864, 285943)
rotation = 0
Application.Commands.TextNew(typeName, text, position, rotation)
```

Transformation

Transformiert die Punkten von einem System in ein anderes. Mit Application.Project.Settings.CoordinateSystem kann das System der Datei abgefragt werden.

```
CRS = "rmDATA:31253"
punkteFlaeche = Application.Commands.Transform(CRS, Application.Project.Settings.CoordinateSystem,([LDow
nPoint,LUpPoint,RUpPoint,RDownPoint,LDownPoint]))
```

Symbole einfügen

Fügen Sie ein 2-Punktsymbol oder ein 3-Punktsymbol über die *Scripting API* ein.

Aufrufmöglichkeiten

2-Punktsymbol

Starten der Punktkonstruktion mit dem Objekttyp " *Nadelbaum* ", Eingabe der Einfügepunkte durch den Benutzer:

```
Application.Commands.TwoPointsymbolNew("Nadelbaum")
```

Einfügen eines 2-Punktsymbol mit dem Objekttyp " *Nadelbaum* ", keine Userinteraktion notwendig durch Angabe von 2 Punkten:

```
Application.Commands.TwoPointsymbolNew("Nadelbaum", (10, 10), (10, 15))
```

3-Punktsymbol

Starten der Punktkonstruktion mit dem Objekttyp " *Deckel eckig Bahn* ", Eingabe der Einfügepunkte durch den Benutzer:

```
Application.Commands.ThreePointsymbolNew("Deckel eckig Bahn")
```

Einfügen eines 3-Punktsymbol mit dem Objekttyp " *Deckel eckig Bahn* ", keine Userinteraktion notwendig durch Angabe von 3 Punkten:

```
Application.Commands.ThreePointsymbolNew("Deckel eckig Bahn", (10, 10), (20, 15), (10, 20))
```

Fachschale Projektgebiete

Projektgebiet erweitern

Erweitern des aktiven Projektgebietes

Erweitern des aktiven Projektgebietes

Ermöglicht es, das aktive Projektgebiet um eine geometrische Fläche zu erweitern. Der aktuelle Benutzer muss dafür die notwendigen Berechtigungen haben und der Befehl steht nur in Enterprise-Datenbanken zur Verfügung.

```
Application.Commands.AddAreaToWorkspace(geometry)
```

⚠ Ist kein Projektgebiet aktiv, führt dieser Befehl zu einer Benutzerauswahl welches Projektgebiet erweitert werden soll.

Fachschale Geländemodell und Profile

Einfügen von Geländemodellen

Legen Sie ein neues Modell über die *Scripting API* an. Zur Bildung eines Geländemodells sind mehrere Schritte notwendig:

Anlegen des leeren Geländemodells.
Zuordnen von Basisdaten (Punkte, Kanten) zum Geländemodell.
Berechnung des Modells.

Anlegen des Geländemodells

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl zum Einfügen eines neuen Geländemodells; es ist eine User-Interaktion erforderlich.

```
Application.Commands.ModelNew()
```

Startet den Befehl zum Einfügen eines neuen Geländemodells mit dem Objekttyp *"ALS"* ; es ist eine User-Interaktion erforderlich.

```
Application.Commands.ModelNew("ALS")
```

Startet den Befehl zum Einfügen eines neuen Geländemodells mit dem Objekttyp *"Höhenlinien 0,5m"* und dem Modellnamen *Urgelände* .

```
urgel = Application.Commands.ModelNew("Höhenlinien 0,5m","Urgelände")
```

Zuordnen von Basisdaten

Aufrufmöglichkeiten

Zuordnung von gesammelten Punkten (und/oder Linien) zum zuvor angelegten Geländemodell *urgel* .

```
punkte = []
...
punkte.append( (x, y) )
...
Application.Commands.ModelAssign(urgel.Object,punkte)
```

Berechnung des Modells

Aufrufmöglichkeiten

Berechnung des zuvor angelegten Geländemodells *urgel*

```
Application.Commands.ModelCompute(urgel.Object)
```

Aktives Modell berechnen

Berechnet das aktive Modell und generiert Dreiecksvermaschung und Höhenlinien aus der *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Aktives Modell berechnen* ":

```
Application.Commands.ModelCompute()
```

Modellgrenze automatisch

rmDATA GeoModeller umrandet alle GeoModeller-Punkte automatisch mit einer Modellgrenze. Wurde bereits eine Modellgrenze eingefügt, steht dieser Befehl nicht zur Verfügung.

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Modellgrenze automatisch* " für das aktive Modell:

```
Application.Commands.ModelBoundAuto()
```

Aktives Modell ermitteln

Aufruf

Der Befehl liefert das aktive Geländemodell der aktuellen Zeichnung. Die Objektklasse ist 'DtmModel'.

```
model = Application.Commands.ModelGetActiveModel()
```

> Liefert der Befehl *None* , dann existiert kein aktives Modell.

Anzahl der Höhenlinienbeschriftungen ermitteln

Aufruf

Der Befehl liefert die Anzahl der Höhenlinienbeschriftungen für das angegebene Modell (Objektklasse ist 'DtmModel'). Jede Beschriftung entlang einer Führungslinie sowie jede Einzelbeschriftung wird extra gezählt. Automatische Höhenlinienbeschriftungen (aus dem konfigurierten Modell) werden nicht berücksichtigt.

```
count = Application.Commands.ModelGetContourAnnotationCount(model)
```

> Liefert der Befehl nicht *Ok* , dann ist das Modell nicht berechnet. Sonst wird die Anzahl der Beschriftungen geliefert.

```
result = Application.Commands.ModelGetContourAnnotationCount(model)
if not result.Ok:
    print ('Das aktive Modell ist nicht berechnet!')
else:
    print ('Anzahl: ' + str(result.Value))
```

Höhe des Geländemodells ermitteln

Aufruf

Der Befehl liefert die Höhe des angegebenen Geländemodells an der angegebenen Position.

```
result = Application.Commands.ModelGetElevationAtPosition(model, east, north)
```

Ist das Ergebnis keine gültige Zahl, hat das Modell an der Position keine Höhe (prüfen mit *math.isnan(elevation)*).

```
#import math

result = Application.Commands.ModelGetElevationAtPosition(model, east, north)
if math.isnan(result.Value):
    print ('Keine Höhe')
else:
    print ('Höhe: ' + str(result.Value))
```

Einfügen von Profilen

ⓘ Diese Befehle sind nur in rmDATA GeoMapper und rmDATA GeoDesigner verfügbar.

Starten Sie den Befehl "Einfügen von Profilen" mit der *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Einfügen von Profilen* ":

```
Application.Commands.ProfileNew()
```

Querprofilspuren einfügen

Starten Sie den Befehl "Querprofilspuren einfügen" über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Querprofilspuren einfügen* ":

```
Application.Commands.CrossProfileNew()
```

Kunstfläche verschneiden

Starten Sie das Konstruieren von Böschungen und Schneiden mit der Modelloberfläche aus der *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet den Befehl " *Kunstfläche verschneiden* ":

```
Application.Commands.SlopeConstruction()
```

Database

Das Attribut **Application.Database** stellt Methoden für den lesenden Zugriff auf nicht geladene Objekte bereit.

QueryObjects

Mit **QueryObjects** wird die Objektmenge definiert. Dabei verwenden Sie die analogen Filter wie beim Zugriff über Application.Project. (z.b. WhereObjectType oder WhereObjectClass)
Mit **Load** werden die Objekte geladen.

```
res = Application.Database.QueryObjects().WhereObjectType('Parkplatz').Load()
id=[]
for i in res:
    id.append(i.Id)

Application.IO.ShowFeatureTable(id)
```

Draw

Das Attribut **Application.Draw** stellt Methoden zum temporären Zeichnen von Objektgeometrien zur Verfügung.

Temporäres Zeichnen von Geometrien

```
Application.Draw.DrawGeometry(geom)
```

Gezeichnet werden die folgenden Objekttypen:
Punkt
Linie
Fläche
Eine Kombination von mehreren Punkten, Linien oder Flächen (Collection)
Die Objekte werden in der aktuellen Produktfarbe gezeichnet.

```
geom1 = (-17350,249170) #Punkt
Application.Draw.DrawGeometry(geom1)
geom2 = [(-17385,249185), (-17344,249190)] # Linie
geom3 = ([(-17337,249153), (-17322,249152), (-17322,249144), (-17335,249144)], None) # Fläche
col = [geom2, geom3] # Collection
Application.Draw.DrawGeometry(col)
Application.IO.GetString('Ende')
```

Temporäres Zeichnen von Texten

```
Application.Draw.DrawText('text',pos,size,rotation)
```

Es wird ein temporärer Text mit dem angegebenen Textwert an der gewünschten Position mit der angegebenen Textgröße und Textrotation gezeichnet.

```
pos = (-17360,249180) #Text
Application.Draw.DrawText('Text',pos,2,50)
Application.Draw.DrawText('text',pos,size,rotation)
```

Löschen von temporär gezeichneten Objekten

```
Application.Draw.Erase(id)
```

Temporäre Objekte, welche zuvor mit der Methode DrawGeometry oder DrawText gezeichnet wurden, können wieder gelöscht werden.

```
geom1 = (-17350,249170) #Punkt
myid=Application.Draw.DrawGeometry(geom1)
Application.IO.GetString('vor dem Löschen')
Application.Draw.Erase(id)
Application.IO.GetString('nach dem Löschen')
```

Löschen aller temporär gezeichneten Objekte

```
Application.Draw.EraseAll()
```

Prüfen ob ein Objekt derzeit gerade in der Grafik sichtbar ist

```
Application.Draw.IsObjectDrawnInGraphic(object)
```

Environment

Das Attribut **.Environment** stellt Methoden zum Ermitteln des aktuellen Datenbank-Typs und des aktuellen Datenbank-Orts zur Verfügung.

Art der aktuellen Datenquelle ermitteln

Gibt an, ob die editierte Datenquelle eine private oder eine Enterprise Geodatabase ist

```
print (Application.Environment.DatabaseType)
```

Ausgabe:
SQLite DataSource
Oracle DataSource
SQL-Server DataSource

Pfad für die aktuelle Datenquelle ermitteln

Gibt den Pfad (bzw. die Verbindung) zur aktuell editierten Datenquelle zurück

```
print (Application.Environment.DatabaseLocation)
```

Beispielausgabe:
C:\projekt\testdatenbank.geodb3
HOSTNAME=SQL-2014-DEV;PORT=1433;DATABASE=GeoDesktop*Test;USERNAME=SQLAdmin;ALTERNATIVE_SCHEMA=;PREFIX=P077*

Editierbereich ermitteln

Ermittelt den zum Editieren geladenen Bereich als komplexe Multigeometrie. Liefert "None", sofern die gesamte Datenquelle geladen ist.

```
print (Application.Environment.EditingRegion)
```

Filter

Iterations-Objekte

Folgende Aufrufe liefern als Ergebnis ein Iterations-Objekt, das auch gefiltert werden kann:

```
objektIterator = Application.IO.GetObjects('Objektauswahl').Value
```

```
objektIterator = Application.Project.GetObjects()
```

Für *alle Objektmengen (Iterations-Objekte)* , die in die Skript-Umgebung als Rückgabewerte zurückgegeben werden, kann ein ***Filter*** angewendet werden.

Iterations-Objekte können mit dem python-Befehl

```
for
```

ausgewertet werden:

```
for objekt in objektIterator
```

Wollen Sie **Listen-Operationen** oder **schreibende Änderungen** auf einzelnen Objekten ausführen, so muss das Iterationsobjekt mit dem Befehl

```
list
```

in eine python-Liste umgewandelt werden

```
objekte = list(objektIterator)
einzelObjekt = objekte[0]
```

Siehe auch folgende Filter:
InWindow
InPolygon
WhereId
WhereAttributeValue
WhereObjectClass
WhereObjectType
WhereVersion
Kombination von Filtern

Filter nach Kartenfenster

Ermöglicht die Filterung einer Objektmenge über die Angabe eines Kartenbereiches.

```
.InWindow(filter)
```

filter ... rechteckiger Filter-Bereich, angegeben durch 2 Punkte

```
filterWindow = [(20720, 285850), (20870, 285770)]
for i in Application.Project.GetObjects().InWindow(filterWindow):
    print (i.ObjectType)
```

Filter nach Polygon

Ermöglicht die Filterung einer Objektmenge über die Angabe eines Polygon-Filters.

```
.InPolygon(filter)
```

filter ... polygonaler Filter-Breich, angegeben durch eine Flächen-Geometrie (siehe Auch Beispiele beim Befehl unter *Commands.AreaNew*)

```
filterArea = [(20726.8157500282, 285791.52045008738 ), (20732.120071317262, 285820.25218531687 ), (20754
.221389676637, 285840.14338252146 ), (20776.32273855359, 285853.84620997508 ), (20816.105148221559, 2858
63.57080409129 ), (20853.235366727418, 285867.54904505808 ), (20884.619277860231, 285857.38243434031 ),
(20924.843704129762, 285835.28109309275 ), (20916.445205594606, 285814.50583979685 ), (20892.57575979382
5, 285782.23788783152 ), (20859.865768338746, 285757.48439356883 ), (20804.612441922731, 285771.62924525
34 ), (20787.373397733278, 285748.64386317332 ), (20744.496810819215, 285755.27425715525 ), (20726.81575
00282, 285791.52045008738 )]
for i in Application.Project.GetObjects().InPolygon(filterArea):
    print (i.ObjectType)
```

```
filterAreaExterior = ([(20726.8157500282, 285791.52045008738 ), (20732.120071317262, 285820.25218531687
), (20754.221389676637, 285840.14338252146 ), (20776.32273855359, 285853.84620997508 ), (20816.105148221
559, 285863.57080409129 ), (20853.235366727418, 285867.54904505808 ), (20884.619277860231, 285857.382434
34031 ), (20924.843704129762, 285835.28109309275 ), (20916.445205594606, 285814.50583979685 ), (20892.57
5759793825, 285782.23788783152 ), (20859.865768338746, 285757.48439356883 ), (20804.612441922731, 285771
.6292452534 ), (20787.373397733278, 285748.64386317332 ), (20744.496810819215, 285755.27425715525 ), (20
726.8157500282, 285791.52045008738 )], None)
for i in Application.Project.GetObjects().InPolygon(filterAreaExterior):
    print (i.ObjectType)
```

Objekt direkt über ID lesen

.WhereId(filter)

```
filterIds =[579, 1706, 2435, 2503]
for i in Application.Project.GetObjects().WhereId(filterIds):
    print (i.ObjectType)
```

Siehe auch Application.Project.WhereId

Filter nach Attributwerten

```
#Syntax: WhereAttributeValue(attributename, operatorName, compareValue)
#
# Filtert alle Objekte die ein Attribut mit den Namen AttributeName haben und dessen Wert exakt 10 ist
for i in Application.Project.GetObjects().WhereAttributeValue('AttributeName','Equal',10)   :
    print (i.ObjectType)
```

ⓘ Es stehen folgende Operatoren zur Verfügung:

- **Equal** - Gleich
- **NotEqual** - Ungleich
- **LessThan** - Kleiner als
- **GreaterThan** - Größer als
- **LessThanOrEqual** - Kleiner gleich
- **GreaterThanOrEqual** - Größer gleich
- **Like** - Wie/Enthält
- **Null** - Attribut ist nicht vorhanden bzw. leer
- **NotNull** - Attribut ist vorhanden und nicht leer
- **NotLike** - Nicht wie / Enthält nicht

Filter nach Objektklasse

.WhereObjectClass(filter)

```
punkte = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Point')
for o in punkte:
    print (o.Name)

linienUndPunkte = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass(['Point', 'LineString'])
for o in linienUndPunkte:
    print (o.Id)

symbole2Punkt = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('TwoPointSymbol')
for o in symbole2Punkt:
    print (o.Id)

symbole3Punkt = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('ThreePointSymbol')
for o in symbole3Punkt:
    print (o.Id)

flaechen = Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Area')
for o in flaechen:
    print (o.Id)
```

Filter nach Objekttypen

.WhereObjectType(filter)

```
objekteNachAuswahl = list(Application.IO.GetObjects('Objekte wählen').Value.WhereObjectType('Messpunkt')
)
print (len(objekteNachAuswahl))

objekteNachAuswahl = list(Application.IO.GetObjects('Objekte wählen').Value.WhereObjectType(['Messpunkt'
, 'Grundstücksgrenze']))
print (len(objekteNachAuswahl))
```

Filter nach Version

.WhereVersion(versionName)

```
for i in Application.Project.GetObjects().WhereVersion("Alter Stand"):
    print (i.ObjectType)
```

> ⓘ Der Name der Version muss exakt übereinstimmen, d.h. auch die Groß- und Kleinschreibung wird berücksichtigt.

Kombination von Filtern

Filter-Aufrufe auf einem Iterations-Objekt liefern wieder ein Iterations-Objekt zurück, sodass eine beliebiege Verschachtelung von Filter-Abfragen angegeben werden kann:

```
filterIds = [579, 1706, 2435, 2503]
for i in Application.Project.GetObjects().WhereId(filterIds).WhereObjectClass(['Point']):
    print (i.ObjectType)
```

```
filterWindow = [(20720, 285850), (20870, 285770)]
for i in Application.Project.GetObjects().InWindow(filterWindow).WhereObjectType('Messpunkt'):
    print (i.Id)
```

ODER Verknüpfungen

Durch Aneinanderreihen von WhereAttributeValue lassen sich **UND Verknüpfungen** realisieren. Für **ODER Verknüpfungen** kann die Operation

```
Union
```

verwendet werden.

```
#Syntax: Union(filterIterator2) - ODER Verknüpfung
#
# Filtert alle Objekte deren Attribut TestAtt = 18 ist und kombiniert das Ergebnis mit allen Objekten de
ren Attribut TestStringAtt = Testwert ist.
enum1 = Application.Project.GetObjects().WhereAttributeValue('TestAtt','Equal',18)
enum2 = enum1.Union(Application.Project.GetObjects().WhereAttributeValue('TestStringAtt','Equal','Testwe
rt'))
ergebnisliste = list(enum2)
```

Im Vergleich dazu ein Beispiel für eine UND Verknüpfung

```
#Syntax: Union(filterIterator2) - UND Verknüpfung
#
# Filtert alle Objekte deren Attribut TestAtt = 18 ist und deren Attribut TestStringAtt = Testwert ist.
enum1 = Application.Project.GetObjects().WhereAttributeValue('TestAtt','Equal',18).WhereAttributeValue('
TestStringAtt','Equal','Testwert')
ergebnisliste = list(enum1)
```

Geometry

Flächenermittlung

Ermöglicht die Berechnung des Flächeninhaltes von Geometrie-Objekten.
Diese Operation liefert den berechneten Flächeninhalt in Quadratmetern.

> Die Fläche kann nur für flächenhafte Geometrien berechnet werden, in allen anderen Fällen wird *None* geliefert.

> Wird ein Array von Flächen-Geometrien übergeben, so wird die berechnete Flächensumme geliefert.

Aufruf

```
area = Application.Geometry.Area(geom)
```

Einige Beispiele

```
geom = Application.IO.GetObject('Wählen Sie eine Fläche:').Value.Geometry
area = Application.Geometry.Area(geom)
print ("Fläche: " + str(area) + " m2")
```

```
geoms = [([(-2221.2952515059369, 407.31507800535655, None, None), (-1800.4870239668744, 351.207289919419
05, None, None), (-1806.7211548262494, -85.186386838393446, None, None), (-2012.4496704512494, -75.83506
8479018446, None, None), (-2062.3232056074994, 95.6053001733253, None, None), (-2249.3490845137494, 173.
53272937254405, None, None), (-2271.1687866621869, 410.43226550535655, None, None), (-2221.2952515059369
, 407.31507800535655, None, None)], None), ([(-1462.3351939778395, 208.25380370053119, None, None), (-99
6.099231069476, -105.84199167196982, None, None), (-588.75633471131994, 134.63759257490403, None, None),
 (-652.55699403331744, 384.93266758354969, None, None), (-1462.3351939778395, 208.25380370053119, None,
None)], [[(-1025.5457643431671, 139.54533796230919, None, None), (-1027.6179530232603, 44.234301538311684
, None, None), (-842.44827528888527, 132.18986794456168, None, None), (-782.26834364826027, 220.14537331
1565543, None, None), (-1025.5457643431671, 139.54533796230919, None, None)]])]
area = Application.Geometry.Area(geoms)
print 'Fläche: ' + str(area) + " m2"
```

Puffer

Ermittelt einen Puffer um das angegebene Geometrieobjekt, unter Angabe eines Abstandswertes. Die Puffergeometrie wird als Flächengeometrie zurückgegeben.

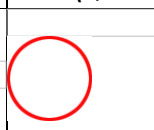
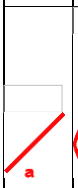
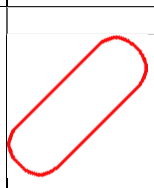
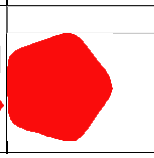
Aufruf

```
Application.Geometry.Buffer(geom,distance)
```

> Grundsätzlich können für die Abfrage jegliche Geometrien, die in Skript-Code vorkommen können, verwendet werden, auch Arrays von Geometrien.

> Soll die Differenz für eine Liste von Geometrien gebildet werden, so darf in der Liste nur 1 Geometry-Typ vorkommen, ansonsten liefert die Operation *None* .

Einige Beispiele

a	*Buffer(a,scalarValue)*
	
	
	

> ⚠ Ist keine Pufferbildung möglich, dann gibt die Operation *None* zurück.

Puffer um selektierte Gebäude erzeugen

```
items=Application.IO.GetObjects('Gebäude wählen:').Value
for item in items:
    bufferGeom=Application.Geometry.Buffer(item.Geometry,5.0)
    Application.Commands.AreaNew('Flächenraster',bufferGeom)
```

Konvertierung nach WKT

Ermöglicht die Konvertierung von Geometrie-Objekten ins Format *Well-known text (WKT)* .

Aufruf

```
Application.Geometry.ConvertToWKT(geom)
```

Einige Beispiele

```
geometries = []
geometries.append( ([(313.75343386458786, 329.00688169617206, None, None), (371.26039199680866, 223.0729
8253942281, None, None), (605.82832462032627, 241.23307778593153, None, None), (575.56147885043561, 329.
00688168685883, None, None), (313.75343386458786, 329.00688169617206, None, None)], None))
geometries.append( (541.69395209544336, 280.31396323177734, None))
geometries.append( (10,10))
geometries.append([(10,10), (100, 200)])
geometries.append([[(10,10), (100, 200)], [(5,5), (8,8)]])
geometries.append( ([(313.75343386458786, 329.00688169617206, 0.0, None), (575.56147885043561, 329.00688
168685883, 0.0, None), (605.82832462032627, 241.23307778593153, 0.0, None), (371.26039199680866, 223.072
98253942281, 0.0, None), (313.75343386458786, 329.00688169617206, 0.0, None)], None))
geometries.append([([(1376.1102032646222, 275.94538736366462, None, None), (2003.7112774833722, 324.2223
6490272712, None, None), (2069.5437970146222, -136.60368490196041, None, None), (1336.6106915458722, -19
3.65825033164791, None, None), (1376.1102032646222, 275.94538736366462, None, None)], None), ([(1472.664
1583427472, -751.03843831992913, None, None), (1529.7188458427472, -1102.1439681050854, None, None), (21
88.0418438896222, -1058.2557845113354, None, None), (2135.3758282646222, -680.81730794883538, None, None
), (1472.6641583427472, -751.03843831992913, None, None)], None)])

for geom in geometries:
    print (Application.Geometry.ConvertToWKT(geom))
```

Konvertierung nach GeoJSON

Ermöglicht die Konvertierung von Geometrie-Objekten ins Format *GeoJSON* .

Aufruf

```
Application.Geometry.ConvertToGeoJSON(geom)
```

Einige Beispiele

```
geometries = []
geometries.append( ([(313.75343386458786, 329.00688169617206, None, None), (371.26039199680866, 223.0729
8253942281, None, None), (605.82832462032627, 241.23307778593153, None, None), (575.56147885043561, 329.
00688168685883, None, None), (313.75343386458786, 329.00688169617206, None, None)], None))
geometries.append( (541.69395209544336, 280.31396323177734, None))
geometries.append( (10,10))
geometries.append([(10,10), (100, 200)])
geometries.append([[(10,10), (100, 200)], [(5,5), (8,8)]])
geometries.append( ([(313.75343386458786, 329.00688169617206, 0.0, None), (575.56147885043561, 329.00688
168685883, 0.0, None), (605.82832462032627, 241.23307778593153, 0.0, None), (371.26039199680866, 223.072
98253942281, 0.0, None), (313.75343386458786, 329.00688169617206, 0.0, None)], None))
geometries.append([([(1376.1102032646222, 275.94538736366462, None, None), (2003.7112774833722, 324.2223
6490272712, None, None), (2069.5437970146222, -136.60368490196041, None, None), (1336.6106915458722, -19
3.65825033164791, None, None), (1376.1102032646222, 275.94538736366462, None, None)], None), ([(1472.664
1583427472, -751.03843831992913, None, None), (1529.7188458427472, -1102.1439681050854, None, None), (21
88.0418438896222, -1058.2557845113354, None, None), (2135.3758282646222, -680.81730794883538, None, None
), (1472.6641583427472, -751.03843831992913, None, None)], None)])

for geom in geometries:
    print (Application.Geometry.ConvertToGeoJSON(geom))
```

Differenz

Ermittelt die Differenz-Geometrie zweier definierter Geometrie-Objekte oder Arrays von Geometrie-Objekten.
Die Operation liefert ein Geometrie-Objekt, besteht keine Differenz zwischen den beiden angegebenen Geometrie-Objekten so wird die Geometrie des 1. angegebenen Objekts geliefert. Im Fehlerfall wird *None* geliefert.

Aufruf

```
Application.Geometry.Difference(geom1,geom2)
```

⚠ Die Reihenfolge der Parameter wirkt sich unmittelbar auf die Ergebnis-Geometrie aus.

Grundsätzlich können für die Abfrage jegliche Geometrien, die in Skript-Code vorkommen können, verwendet werden, auch Arrays von Geometrien.

Soll die Differenz für eine Liste von Geometrien gebildet werden, so darf in der Liste nur 1 Geometry-Typ vorkommen, ansonsten liefert die Operation *None* .

Einige Beispiele

Differenz von Linien

```
geom1 = [(297.56206785691376, -3067.9148195265084, None, None), (1118.9565991069137, -2586.4078615186959
, None, None), (2301.4810131694139, -2657.2176759718209, None, None), (2740.5020092631639, -1842.9043214
796334, None, None)]
geom2 = [(1118.9565991069137, -2586.4078615186959, None, None), (2301.4810131694139, -2657.2176759718209
, None, None)]
diff = Application.Geometry.Difference(geom1,geom2)
print (geom1)
print (geom2)
print (diff)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(diff))
for l in diff:
    Application.Commands.LinestringNew('LinieRot', l)
```

Differenz von Flächen

```
geom1 = ([(241.11305285553513, 223.07298254221678, None, None), (324.34681768507676, 39.958663295954466,
 None, None), (510.48787032090888, 117.13908337894827, None, None), (401.52723776181932, 298.74006644077
6, None, None), (241.11305285553513, 223.07298254221678, None, None)], None)
geom2 = ([(313.75343386458786, 329.00688169617206, None, None), (371.26039199680866, 223.07298253942281,
 None, None), (605.82832462032627, 241.23307778593153, None, None), (575.56147885043561, 329.00688168685
883, None, None), (313.75343386458786, 329.00688169617206, None, None)], None)
diff = Application.Geometry.Difference(geom1,geom2)
print (geom1)
print (geom2)
print (diff)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(diff))
Application.Commands.AreaNew('FlächeRot', diff)
```

Differenz von Linie und Fläche

```
geom1 = [(1973.7809402158964, -1642.5032597035979, None, None), (1623.5660964658964, 794.40836139015209,
 None, None)]
geom2 = [([(1376.1102032646222, 275.94538736366462, None, None), (2003.7112774833722, 324.22236490272712
, None, None), (2069.5437970146222, -136.60368490196041, None, None), (1336.6106915458722, -193.65825033
164791, None, None), (1376.1102032646222, 275.94538736366462, None, None)], None), ([(1472.6641583427472
, -751.03843831992913, None, None), (1529.7188458427472, -1102.1439681050854, None, None), (2188.0418438
896222, -1058.2557845113354, None, None), (2135.3758282646222, -680.81730794883538, None, None), (1472.6
641583427472, -751.03843831992913, None, None)], None)]
diff = Application.Geometry.Difference(geom1,geom2)
print (geom1)
print (geom2)
print (diff)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(diff))
for l in diff:
    Application.Commands.LinestringNew('LinieRot', l)
```

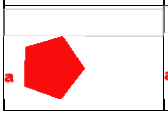
Begrenzungsrahmen

Ermittelt den Begrenzungsrahmen (*Bounding Box* bzw. *Envelope*) eines Geometrischen Objekts.
Die Operation definiert ein *achsparalleles Rechteck* , welches die Extrema des angegebenen Objekts einschließt. Da der Begrenzungsrahmen nicht zwingend eine Fläche beschreibt, liefert die Operation die Punkte *Links Unten* und *Rechts Oben* als *Tuple* .

Aufruf

```
envelope=Application.Geometry.Envelope(geom)
liU=envelope[0]
reO=envelope[1]
```

Einige Beispiele

Geometrie a	*Envelope(a)*
	n. def.
	
	
	

⚠ Der Begrenzungsrahmen eines *Punktes* ist nicht definiert und liefert im Skript *None* !

⚠ Der Begrenzungsrahmen einer *achsparallelen Geraden* hat keinen Flächeninhalt und ist als Linie definiert!

Punktabstand auf einer Linie berechnen

Berechnet die Distanz eines Punktes auf einer Linie vom Anfangspunkt weg.

Aufruf

```
Application.Geometry.GetDistanceAtPoint(geomLine, geomPoint)
```

Einige Beispiele

```
ln=[(734113.33290157991, 247484.15830445127, None, None), (734169.98214779573, 247413.72951721982, None,
 None), (734254.1904760428, 247380.04618286924, None, None), (734390.45488033968, 247402.2465612872, Non
e, None), (734480.7874303885, 247429.04012512998, None, None)]
pt = (734353.12556050427, 247396.16481873157, None)
dist = Application.Geometry.GetDistanceAtPoint(ln, pt)
print (dist)
ln2 = Application.Geometry.LineReverse(ln)
dist2 = Application.Geometry.GetDistanceAtPoint(ln2, pt)
print (dist2)
```

Punktberechnung auf einer Linie mit Distanzangabe

Die Funktion

```
Application.Geometry.GetPointAtDistance()
```

ermittelt einen Punkt auf einer Liniengeometrie, basierend auf einer angegebenen Entfernung. Falls die Liniengeometrie Höheninformationen enthält, wird der berechnete Punkt inklusive interpolierter Höhe zurückgegeben.

Aufruf

```
Application.Geometry.GetPointAtDistance(geomLine, distance)
```

Einige Beispiele

```
ln=[(734113.33290157991, 247484.15830445127, None, None), (734169.98214779573, 247413.72951721982, None,
 None), (734254.1904760428, 247380.04618286924, None, None), (734390.45488033968, 247402.2465612872, Non
e, None), (734480.7874303885, 247429.04012512998, None, None)]
res = Application.Geometry.GetPointAtDistance(ln,50)
print(res)
```

Näheste Distanz zu einer Linie

Liefert die näheste Distanz und den nähesten Punkt auf der Linie zu einem Punkt.

Aufruf

```
Application.Geometry.GetShortestDistanceToPoint(lineGeom, pointGeom)
```

Einige Beispiele

```
ln=[(10.0, 50.0, None, None), (10.0, 10.0, None, None), (50.0, 10.0, None, None), (50.0, 50.0, None, Non
e)]
pt = (40.0, 30.0, None)
result = Application.Geometry.GetShortestDistanceToPoint(ln, pt)
print("{0:.1f}".format(result[0]))
print("{0:.1f} / {1:.1f} / {2}".format(result[1][0], result[1][1], result[1][2]))
pt2 = (30.0, 10.0, None);
result2 = Application.Geometry.GetShortestDistanceToPoint(ln, pt2)
print("{0:.1f}".format(result2[0]))
print("{0:.1f} / {1:.1f} / {2}".format(result2[1][0], result2[1][1], result2[1][2]))
```

Verschnitt

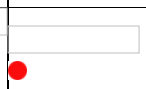
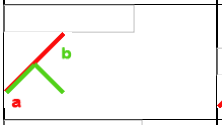
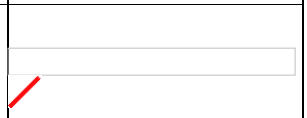
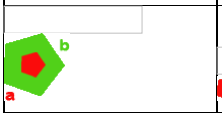
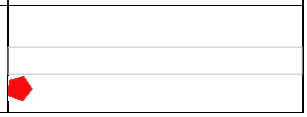
Ermittelt den Verschnitt der beiden angegebenen Geometrien.
Die Operation liefert eine Geometrie, die sich aus dem Verschnitt der beiden Operanden ergibt. Sie entpricht dem Prädikat ***INTERSECTION*** gemäß dem *Dimensionally Extended nine-Intersection Model (DE-9IM)* .

Aufruf

```
Application.Geometry.Intersection(geom1,geom2)
```

> Die Reihenfolge der Parameter ist nicht von Bedeutung.

Einige Beispiele

a, b	*Intersection(a,b)*
	
	⌀ None
	
	
	

> ⚠ Ist keine Verschnittbildung möglich, dann gibt die Operation *None* zurück.

Alle Grundstücke, die eine Linie schneiden, mitsamt der Schnittlänge auflisten

```
line=Application.IO.GetObject('Linie wählen:').Value
for item in Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Grundstück'):
    if Application.Geometry.Intersects(line.Geometry,item.Geometry):
        section=Application.Geometry.Intersection(line.Geometry,item.Geometry)
        print ('GSt '+item.Name+': '+str(Application.Geometry.Length(section))+'m' )
```

Verschnitt-Abfrage

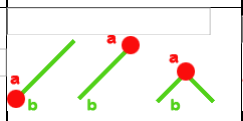
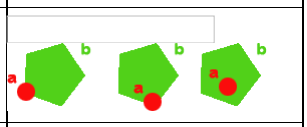
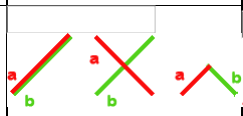
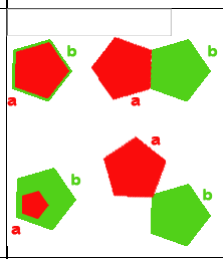
Ermittelt, ob zwei definierte Geometrien *mindestens einen gemeinsamen Punkt* aufweisen. Die Operation liefert *True* wenn ein Verschnitt besteht, andernfalls *False* . Sie entpricht dem Prädikat ***INTERSECTS*** gemäß dem *Dimensionally Extended nine-Intersection Model (DE-9IM)* .

Aufruf

```
if Application.Geometry.Intersects(geom1,geom2):
    # Do something
```

> Die Reihenfolge der Parameter ist nicht von Bedeutung.

Einige Beispiele

Intersects(a,b)	Punkt	Linie	Fläche
Punkt			
Linie			
Fläche			

Punkte entlang einer Linie ausgeben

```
# Punkte entlang einer Linie ausgeben
line=Application.IO.GetObject('Linie wählen:').Value
for point in Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Point'):
    if Application.Geometry.Intersects(line.Geometry,point.Geometry):
        print (str(point.Name))
```

Angrenzende, gleichartige Flächen hervorheben

```
items=[]
geom1=Application.IO.GetObject('Fläche wählen:').Value
for geom2 in Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Area').WhereObjectType(geom1.ObjectType)
:
    if Application.Geometry.Intersects(geom1.Geometry,geom2.Geometry):
        items.append(geom2)
Application.IO.ZoomGoTo(items,0)
```

> Für die Abfrage können jegliche Geometrien, die in Skript-Code vorkommen können, verwendet werden.

Linienzug in umgekehrter Reihenfolge erhalten

Über die Funktion

```
Applicatin.Geometry.LineReverse()
```

kann ein gegebener Linienzug umgedreht werden.
Folgendes Beispiel zeigt eine mögliche Verwendung dieses Befehls:

```
ln=[(734113.33290157991, 247484.15830445127, None, None), (734169.98214779573, 247413.72951721982, None,
 None), (734254.1904760428, 247380.04618286924, None, None), (734390.45488033968, 247402.2465612872, Non
e, None), (734480.7874303885, 247429.04012512998, None, None)]
pt = (734353.12556050427, 247396.16481873157, None)
dist = Application.Geometry.GetDistanceAtPoint(ln, pt)
print(""%.12g"" % dist)
ln2 = Application.Geometry.LineReverse(ln)
dist2 = Application.Geometry.GetDistanceAtPoint(ln2, pt)
print(""%.12g"" % dist2)
```

Längenermittlung

Ermöglicht die Berechnung von Länge bzw. Umfang eines Geometrie-Objektes. Liefert die *Länge in Meter bei linienhaften Geometrien* . Liefert den *Umfang in Meter bei flächenhaften Objekten* . In allen anderen Fällen wird *None* geliefert.

> Wird ein Array von Geometrien übergeben, so wird die Summe der Linienlänge bzw. des Flächenumfangs geliefert.

Aufruf

```
Application.Geometry.Length(geom)
```

Einige Beispiele

Länge von Linien

```
geoms = []
geom1 = [(-1754.7235568070216, -758.88794425223023, None, None), (-1422.9984513018364, -855.532256459817
29, None, None)]
geom2 = [(-2363.5562240284721, -665.09445001091808, None, None), (-2238.5398053117465, -518.590848621912
3, None, None), (-1820.5161227895776, -491.24349750205874, None, None), (-1675.9658905560166, -358.41354
116704315, None, None)]
geoms.append(geom1)
geoms.append(geom2)

length1 = Application.Geometry.Length(geom1)
print ('Länge 1: ' + str(length1) + ' m')
length2 = Application.Geometry.Length(geom2)
print ('Länge 2: ' + str(length2) + ' m')

length = Application.Geometry.Length(geoms)
print ('Länge Gesamt: ' + str(length) + " m")
```

Umfang von Flächen

```
geoms = [([(-2221.2952515059369, 407.31507800535655, None, None), (-1800.4870239668744, 351.20728991941905, None, None), (-1806.7211548262494, -85.186386838393446, None, None), (-2012.4496704512494, -75.835068479018446, None, None), (-2062.3232056074994, 95.6053001733253, None, None), (-2249.3490845137494, 173.53272937254405, None, None), (-2271.1687866621869, 410.43226550535655, None, None), (-2221.2952515059369, 407.31507800535655, None, None)], None), ([(-1462.3351939778395, 208.25380370053119, None, None), (-996.099231069476, -105.84199167196982, None, None), (-588.75633471131994, 134.63759257490403, None, None), (-652.55699403331744, 384.93266758354969, None, None), (-1462.3351939778395, 208.25380370053119, None, None)], [[(-1025.5457643431671, 139.54533796230919, None, None), (-1027.6179530232603, 44.234301538311684, None, None), (-842.44827528888527, 132.18986794456168, None, None), (-782.26834364826027, 220.145373315655 43, None, None), (-1025.5457643431671, 139.54533796230919, None, None)]])]
length = Application.Geometry.Length(geoms)
print ('Umfang: ' + str(length) + " m ")
```

Vereinigung

Ermöglicht die Vereinigung zweier definierter Geometrie-Objekte. Liefert als Ergebnis wieder ein Geometrie-Objekt, das der Vereinigung der angegebene Geometrien entspricht.

> Die Reihenfolge der Parameter ist nicht von Bedeutung.

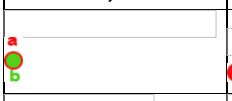
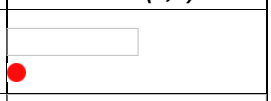
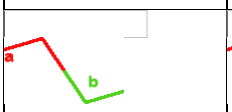
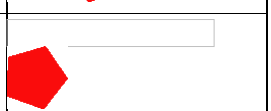
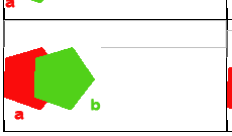
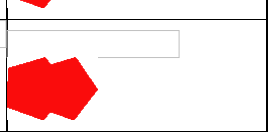
> Grundsätzlich können für die Abfrage jegliche Geometrien, die in Skript-Code vorkommen können, verwendet werden, auch Arrays von Geometrien.

> Soll die Differenz für eine Liste von Geometrien gebildet werden, so darf in der Liste nur 1 Geometry-Typ vorkommen, ansonsten liefert die Operation *None* .

Aufruf

```
vereinigung = Application.Geometry.Union(geom1,geom2)
```

Einige Beispiele

a, b	*Union(a,b)*
	
	
	
	
	

Vereinigung von Punkten

Liefert eine Punktmenge:

```
point1 = (10,10)
point2 = (20,20)
v = Application.Geometry.Union(point1, point2)
print (v)
```

Liefert genau 1 Punkt:

```
point1 = (10,10)
point2 = (10,10)
v = Application.Geometry.Union(point1, point2)
print (v)
```

Vereinigung von Linien

Liefert eine Menge von Linien:

```
line1 = [(10,10), (30, 50)]
line2 = [(0, 0), (9, 9)]
v = Application.Geometry.Union(line1, line2)
print (v)
```

Liefert genau 1 (verlängerte) Linie:

```
line1 = [(10,10), (30, 10)]
line2 = [(10, 10), (100,10)]
v = Application.Geometry.Union(line1, line2)
print (v)
```

Vereinigung von Flächen

Liefert eine Menge von Flächen:

```
area1 = ([(-2221.2952515059369, 407.31507800535655, None, None), (-1800.4870239668744, 351.2072899194190
5, None, None), (-1806.7211548262494, -85.186386838393446, None, None), (-2012.4496704512494, -75.835068
479018446, None, None), (-2062.3232056074994, 95.6053001733253, None, None), (-2249.3490845137494, 173.5
3272937254405, None, None), (-2271.1687866621869, 410.43226550535655, None, None), (-2221.2952515059369,
 407.31507800535655, None, None)], None)
area2 = ([(-1462.3351939778395, 208.25380370053119, None, None), (-996.099231069476, -105.84199167196982
, None, None), (-588.75633471131994, 134.63759257490403, None, None), (-652.55699403331744, 384.93266758
354969, None, None), (-1462.3351939778395, 208.25380370053119, None, None)], [[(-1025.5457643431671, 139
.54533796230919, None, None), (-1027.6179530232603, 44.234301538311684, None, None), (-842.4482752888852
7, 132.18986794456168, None, None), (-782.26834364826027, 220.14537331565543, None, None), (-1025.545764
3431671, 139.54533796230919, None, None)]])
v = Application.Geometry.Union(area1, area2)
print (area1)
print (area2)
print (v)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(v))
```

Liefert genau 1 zusammengeführte Fläche:

```
area1 = ([(-2221.2952515059369, 407.31507800535655, None, None), (-1800.4870239668744, 351.2072899194190
5, None, None), (-1806.7211548262494, -85.186386838393446, None, None), (-2012.4496704512494, -75.835068
479018446, None, None), (-2062.3232056074994, 95.6053001733253, None, None), (-2249.3490845137494, 173.5
3272937254405, None, None), (-2271.1687866621869, 410.43226550535655, None, None), (-2221.2952515059369,
 407.31507800535655, None, None)], None)
area2 = ([(-2499.5063784928761, 643.52093234853828, None, None), (-2033.2704155845126, 329.4251369760372
7, None, None), (-1625.9275192263567, 569.90472122291112, None, None), (-1689.7281785483542, 820.1997962
3155677, None, None), (-2499.5063784928761, 643.52093234853828, None, None)], [[(-2062.716948858204, 574
.81246661031628, None, None), (-2064.7891375382969, 479.50143018631877, None, None), (-1879.619459803921
9, 567.45699659256877, None, None), (-1819.4395281632969, 655.41250196366252, None, None), (-2062.716948
858204, 574.81246661031628, None, None)]])
v = Application.Geometry.Union(area1, area2)
print (area1)
print (area2)
print (v)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(v))
```

Vereinigung verschiedener Geometrie-Typen

> Gibt es keine Schnittpunkte zwischen den angegebenen Geometrien, so liefert die Vereinigungs-Operation ein Array, das die angegebenen Geometrien beinhaltet.

Liefert ein Array mit verschiedenen Geometrien:

```
geom1 = ([(-8280.32440193055, -4890.0734386506392, None, None), (-8244.91017158387, -4891.5003871980025,
 None, None), (-8244.0021134173658, -4904.9915218415572, None, None), (-8268.9088288104322, -4907.067081
4576461, None, None), (-8280.32440193055, -4890.0734386506392, None, None)], [[(-8271.892440870979, -489
4.224557882817, None, None), (-8265.5360413348462, -4894.7434482636763, None, None), (-8267.22243507264,
 -4898.5053997102095, None, None), (-8269.8168869769361, -4898.8945674958541, None, None), (-8271.892440
870979, -4894.224557882817, None, None)], [(-8258.01213844178, -4899.0242900910689, None, None), (-8251.
3962937152173, -4900.7106800141646, None, None), (-8249.4504547869947, -4895.7812290253951, None, None),
 (-8258.01213844178, -4899.0242900910689, None, None)]])
item1 = [(-8338.569786146858, -4888.5167713227584, None, None), (-8342.2020188128736, -4910.050699240238
8, None, None)]
item2 = [(-8337.4022866046216, -4923.6715564790084, None, None), (-8309.6416779315259, -4921.85544396069
78, None, None)]
geometries = []
geometries.append(item1)
geometries.append(item2)
v = Application.Geometry.Union(geom1, geometries)

print (geom1)
print (item1)
print (item2)

print (Application.Geometry.ConvertToWKT(v))
```

Liefert eine Linie (Vereinigung von Punkt auf Linie):

```
geom1 = (-8339.516679006656, -4894.1304873105164, None)
geom2 = [(-8338.569786146858, -4888.5167713227584, None, None), (-8339.516679006656, -4894.1304873105164
, None, None), (-8342.2020188128736, -4910.0506992402388, None, None)]
v = Application.Geometry.Union(geom1,geom2)
print (v)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(v))
```

Liefert ein Polygon (Vereinigung von Punkt in Polygon):

```
geom1 = ([(-8312.08925968544, -4872.4036696888743, None, None), (-8279.8428455008689, -4869.394007060700
5, None, None), (-8280.846065105361, -4878.7096351124583, None, None), (-8310.5127673758689, -4884.58564
60072337, None, None), (-8312.08925968544, -4872.4036696888743, None, None)], None)
geom2 = (-8292.8847308768454, -4874.5534308888255, None)
v = Application.Geometry.Union(geom1,geom2)
print (v)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(v))
```

Liefert ein Array mit einem Polygon und einer Teillinie (Linie in Polygon wurde mit Polygon vereinigt):

```
geom1 = [(-8390.48385959999, -4904.3634437062083, None, None), (-8370.9926982535544, -4868.1041511036692
, None, None)]
geom2 = ([(-8394.9267001761618, -4882.8658393360911, None, None), (-8397.5064120902243, -4912.3892158009
348, None, None), (-8372.2825542105857, -4917.262007091218, None, None), (-8366.5498576773825, -4891.464
8803211985, None, None), (-8394.9267001761618, -4882.8658393360911, None, None)], None)
v = Application.Geometry.Union(geom1,geom2)
print (v)
print (Application.Geometry.ConvertToWKT(v))
```

Aktive Datenquelle im Dokument erhalten

Über die Funktion

```
Application.GetActiveDataSource()
```

erhalten Sie die im Dokument als aktiv gesetzte Datenquelle.

Aktives Projekt im Dokument erhalten

Über die Funktion

```
Application.GetActiveProject()
```

erhalten Sie das aktive Projekt des Dokuments.

IO

AbortCommand

Mit der Methode **Application.IO.AbortCommand()** wird der aktuelle Befehl abgebrochen. Dadurch kann man in einem Erstellungs-Skript durch Benutzereingabe den Erstellungsbefehl abbrechen.



Wenn das folgende Skript während einer Objekterstellung läuft und die Objektauswahl vom User abgebrochen wird, wird der gesamte Erstellungsbefehl abgebrochen.

```
result = Application.IO.GetObject('Wählen Sie ein Objekt:')
if result.Ok:
    print("Objekt ausgewählt...")
else:
    Application.IO.AbortCommand()
```

Clear

Mit folgendem Befehl kann das Fenster für die Skriptausgabe zurückgesetzt werden, der Textinhalt wird geleert:

```
Application.IO.Clear()
```

ClearSelection

Die Methode **Application.IO.ClearSelection** hebt die Auswahl der bis zu ihrem Aufruf in der Grafik selektierten Objekte auf.

> ⓘ Die Selektion inmitten einer Eingabeaufforderung an den Benutzer kann hiermit nicht beeinflusst werden, sondern lediglich Befehle, die eine grafische Selektion zurücklassen.

```
#Aufheben der Selektion in der Grafik
Application.IO.ClearSelection()
```

GetDouble

Das Attribut *Application.IO* erlaubt das Auslösen einer Eingabeaufforderung vom Benutzer, um einfache Werte abzufragen.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde.
Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf den Wert zugegriffen werden.

> ✎ Eingabeaufforderung für eine ***Gleitkommazahl*** .
>
> ```
> rslt = Application.IO.GetDouble("Wert eingeben:")
>     if rslt.Ok:
>         print (rslt.Value)
> ```

Siehe auch GetInt bzw. GetString

GetInitialSelection

Die Methode **Application.IO.GetInitialSelection** ermöglicht das Auslesen der zum Zeitpunkt des Script-Starts selektierten Objekte.

```
#Gibt alle zum Script-Start gewählten Punkt-Ids aus
for obj in Application.IO.GetInitialSelection().WhereObjectClass('Point') :
    print (obj.Id)
```

GetFileNameForOpen

Datei öffnen

```
filter = 'Textdateien (*.txt)|*.txt|Alle Dateien (*.*)|*.*'
initialDirectory = 'C:\Temp'
title = 'meine Textdatei auswählen'
myfilepath = Application.IO.GetFileNameForOpen(filter,initialDirectory,title).Value
print (myfilepath)
```

GetFileNameForSave

Datei speichern

```
filter = 'Textdateien (*.txt)|*.txt|Alle Dateien (*.*)|*.*'
initialDirectory = 'C:\Temp'
title = 'meine Textdatei auswählen'
myfilepath = Application.IO.GetFileNameForSave(filter,initialDirectory,title).Value
print (myfilepath)
```

GetFolderPath

Ordner auswählen

```
filter = 'Textdateien (*.txt)|*.txt|Alle Dateien (*.*)|*.*'
initialDirectory = 'C:\Temp'
title = 'meine Textdatei auswählen'
myfolderpath = Application.IO.GetFolderPath(initialDirectory,title).Value
print (myfolderpath)
```

GetInt

Das Attribut *Application.IO* erlaubt das Auslösen einer Eingabeaufforderung vom Benutzer, um einfache Werte abzufragen.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde.
Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf den Wert zugegriffen werden.

Eingabeaufforderung für eine ***Ganzzahl*** .

```
rslt = Application.IO.GetInt("Wert eingeben:")
    if rslt.Ok:
        print (rslt.Value)
```

Siehe auch GetDouble bzw. GetString

GetObject

Das Attribut *Application.IO* ermöglicht die Abfrage von Grafikobjekten vom Anwender unter Angabe einer Eingabeaufforderung.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde.
Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf das Ergebnis zugegriffen werden.
Im Falle der Einzelselektion gibt es noch 2 zusätzliche Ergebniswerte, den **.SelectionPoint** und die **SelectedGeometry** . Der SelectionPoint beschreibt die Koordinate, mit welcher das Objekt beim Klick selektiert wurde, die SelectedGeometry gibt die jeweilige Basisgeometrie zurück bei welcher das Objekt gewählt wurde (zB. ein Segment).

```
res = Application.IO.GetObject('Bitte wählen Sie ein Objekt:')

#SelectionPoint ermitteln
print (res.SelectionPoint)
print (res.SelectedGeometry)
```

GetObjects

Das Attribut *Application.IO* ermöglicht die Abfrage von Grafikobjekten vom Anwender unter Angabe einer Eingabeaufforderung.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde.
Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf das Ergebnis zugegriffen werden.

```
hinweisText = 'Bitte wählen Sie ein Einzelobjekt per Mausklick oder mehrere Objekte per Angabe eines Fen
ster-Bereichs:'
Application.IO.GetObjects(hinweisText)
```

Selektion mit Objektklassenfilter

```
#Filterung auf LineString Objekte (Mehrfachauswahl)
Application.IO.GetObjects('Objekte auswählen:', 'LineString')
#Filter auf LineString oder Point Objekte (Mehrfachauswahl)
Application.IO.GetObjects('Objekte auswählen:', ['LineString','Point'])

#Filterung auf LineString Objekte (Einzelauswahl)
Application.IO.GetObject('Objekt auswählen:', 'LineString')
#Filter auf LineString oder Point Objekte (Einzelauswahl)
Application.IO.GetObject('Objekt auswählen:', ['LineString','Point'])
```

Siehe auch Iterator

GetPoint

Das Attribut *Application.IO* ermöglicht auch die Abfrage von Koordinaten vom Anwender unter Angabe einer Eingabeaufforderung.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde.
Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf die Koordinate in Form eines **Tuples** zugegriffen werden.

```
rslt = Application.IO.GetPoint("Punkt zeigen:")
   if rslt.Ok:
       print (rslt.Value)
```

Wahlweise kann mit der Methode auch eine Geometrie übergeben werden, welche dann an der Maus hängt (geom), und es kann der Objektfang ein- oder ausgeschaltet werden (snap = True, False)

```
geom = [(-25,-25), (25,-25), (25,25), (-25,25), (-25,-25)]
snap=False
Application.IO.GetPoint('Druckbereich positionieren', geom, snap)
```

Abfrage eines Rotationswinkels

Die Funktion

```
Application.IO.GetRotation()
```

ermöglicht es, den Benutzer nach einem Rotationswinkel zu fragen. Sie berechnet den Winkel anhand eines Basispunkts und gibt das Ergebnis als

```
ValueResult
```

mit einem

```
System.Double
```

zurück.
Syntax

```
result = GetRotation(prompt, basePt, geom=None)
```

GetSelection

Mit der Methode **Application.IO.GetSelection** fragen Sie die aktuell selektierten Modellobjekte ab. Das Ergebnis können Sie wie gewohnt auch weiter filtern.
Siehe auch SetSelection

GetString

Das Attribut *Application.IO* erlaubt das Auslösen einer Eingabeaufforderung vom Benutzer, um einfache Werte abzufragen.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde.
Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf den Wert zugegriffen werden.

Eingabeaufforderung für eine einzeilige ***Zeichenkette*** .

```
rslt = Application.IO.GetString("Text eingeben:")
    if rslt.Ok:
        print (rslt.Value)
```

Siehe auch GetInt bzw. GetDouble

GetValues

Mit dem Aufruf **Application.IO.GetValues** wird dem Benutzer ein Dialog zur Attribut-Eingabe angezeigt.
Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde. Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf den Wert zugegriffen werden.

```
abfrage = Application.IO.GetValues([(abfrageAttribut), (abfrageAttribut2), ...])
```

abfrageAttribut ... ein Tuple-Element, das die Abfrage eines Attributwertes definiert

Eine solche Tuple-Definition für die Werteabfrage ist folgendermaßen aufgebaut: **('AttributName', 'AttributTyp', [DefaultWert], [WerteListe], [PflichtAttribut])**
AttributName ... Name, der für die Attributeingabe und Auswertung am Ergebnis verwendet wird
AttributTyp ... Typ für die Attributeingabe, mögliche Werte sind
'int'
'double'
'string'
'bool'
'color'
'date'
DefaultWert ... Vorausgefüllter Wert für die Attributeingabe, Parameter ist **optional**
WerteListe ... Liste mit Auswahlmöglichkeiten, die dem Benutzer für das Attribut angeboten werden, Parameter ist **optional**
PflichtAttribut ... Gibt an, ob ein Eingabewert eingegeben werden muss, das Feld wird in der Tabelle markiert, Parameter ist **optional**

Beispiel **Application.IO.GetValues 1**

```
abfrage = Application.IO.GetValues([('Beschreibung', 'string'), ('Farbe', 'color')])

if(abfrage.Ok):
    print (abfrage.Value.Beschreibung)
    print (abfrage.Value.Farbe)
    print (dir(abfrage.Value))
```

Beispiel **Application.IO.GetValues 2**

```
from datetime import date
abfrageDefinitionen = []

attribut = ('TestStringWerteListe', 'string', None, ['Wert1', 'Wert2', 'Wert3', 'Wert4'])
abfrageDefinitionen.append(attribut)

attribut = ('TestInt', 'int', None, [1,2,3,4,5])
abfrageDefinitionen.append(attribut)

attribut = ('TestDouble', 'double', 30.0, [10.0, 20.0, 30.0], True)
abfrageDefinitionen.append(attribut)

attribut = ('TestColor1', 'color', None, None, True)
abfrageDefinitionen.append(attribut)

attribut = ('TestColor2', 'color', 1)
abfrageDefinitionen.append(attribut)

attribut = ('TestColor3', 'color', '100,100,120')
abfrageDefinitionen.append(attribut)

attribut = ('TestBool', 'bool', True)
```

Zugriff auf Attribute mit Leerzeichen

```
auswahl = Application.IO.GetValues([("Erster Wert", "string", "a", ["a", "b", "c"])])
print (getattr(auswahl.Value, 'Erster Wert'))
```

GetViewP

```
result = Application.IO.GetValues(abfrageDefinitionen)

print (result.Ok)

if(result.Ok):
```

Auslesen des ak

GetViewPositi

```
# Liefert den aktuellen Bildschirmausschnitt als Liste von 4 Punkten (Rechteck)
pos = Application.IO.GetViewPosition()
if pos.Ok :
    print (pos.Value)
```

```
    print (dir(result.Value))
```

Abfrage d

Die Funktion

```
GetViewRotation
```

liefert die aktuelle Rotationsausrichtung der Ansicht (View) in Grad. Sie ermöglicht es, die Ausrichtung einer Zeichenansicht zu ermitteln, die beispielsweise für Transformationen oder andere grafische Operationen benötigt wird.
Syntax

```
result = GetViewRotation()
```

Beispiel:

```
result = Application.IO.GetViewRotation();
print('#Erg:' + str(result.Value));
```

GetWindow

Das Attribut *Application.IO* ermöglicht auch die Abfrage eines Fenster-Bereichs vom Anwender unter Angabe einer Eingabeaufforderung. Über die Eigenschaft **.Ok** des Ergebnisses kann geprüft werden, ob die Eingabe erfolgreich durchgeführt wurde. Bei erfolgreicher Eingabe kann mittels **.Value** auf die Koordinaten des gewählten Bereichs in Form einer **Liste von Tuples** zugegriffen werden.

```
text = 'Bitte wählen Sie ein Fenster aus:'
abfrage = Application.IO.GetWindow(text)
if abfrage.Ok:
    print (abfrage.Value)
    print (abfrage.Value[0])
    print (abfrage.Value[1])
```

Skriptausgabe

Geben Sie dem Anwender Informationen über das Fenster "Skriptausgabe"

Ausgabe von Texten

Die Python-Standardfunktion ***print*** führt automatisch zu einer Ausgabe in die Skriptausgabe-Palette.

```
print ("das ist eine Beispielausgabe")
```

Siehe auch Clear

SetSelection

Die Funktion **Appliction.IO.SetSelection** wiederum ermöglicht es, eine Reihe von Objekten in der Grafik zu selektieren. In Kombination ergeben sich verschiedene Möglichkeiten, Mengen für den nächsten Befehl zu bilden.

```
#Punkte aus Benutzerselektion holen und nur diese selektieren
liste=[]
for obj in Application.IO.GetObjects('Objekte auswählen:').Value:
    if obj.ObjectClass  'Point':
        liste.append(obj)
print ('Extrahiere',len(liste),' Punkte aus Selektion...')
Application.IO.SetSelection(liste)
# Bearbeitung der gesetzten Selektion...
# ...
print ('Lösche Selektion (Tastendruck)')
Application.IO.GetString('Taste zum Fortfahren.')
Application.IO.SetSelection([]) #alternativ .ClearSelection()
```

Siehe auch GetSelection

ShowFeatureTable

Mit ShowFeatureTable werden die Objekte in die Tabellenansicht aufgenommen

```
objects = Application.IO.GetObjects('prompt').Value
Application.IO.ShowFeatureTable(objects)
```

Der Befehl kann mit den Objekten oder den ObjektIDs aufgerufen werden.

> ⓘ Sind die Objekte gerade nicht zum Editieren geladen, dann müssen die Objekte übergeben werden. Die IDs reichen hier nicht.

ZoomExtents

Zoomt die Darstellung damit alle Objekte im Zeichenbereich sichtbar sind.

```
Application.IO.ZoomExtents()
```

ZoomGoTo

Folgende Scripting-Befehle ermöglichen den Zoom auf einen Grafik-Bereich:
Für alle Aufrufmöglichkeiten gilt:
Der Parameter ***width*** ist **optional** und kann zur Steuerung der Kartenbreite für den Zoom verwendet werden (Angabe in *m*) .

Zoom auf eine Koordinate

```
Application.IO.ZoomGoTo(centerEastNorth,width)
```

centerEastNorth ... Ziel-Koordinate, wo die Kartenansicht platziert werden soll

```
ziel = (20650, 285780)
breite = 30
Application.IO.ZoomGoTo(ziel)
Application.IO.ZoomGoTo(ziel, breite)
```

Zoom auf einen Begrenzungsrahmen

```
Application.IO.ZoomGoTo(envelope,width)
```

envelope ... Begrenzungsrahmen, in dem die Kartenansicht platziert werden soll

```
rahmen=Application.Geometry.Envelope(Application.IO.GetObject('Objekt wählen:').Value.Geometry)
Application.IO.ZoomGoTo(envelope)
```

Zoom auf Objekt(e)

> ⓘ Alle nachfolgenden Zoom-Anweisungen führen auch zu einer Objekt-Selektion in der Grafik.

Zoom auf ein Einzelobjekt

```
import time
from datetime import datetime
gartenListe = list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Garten'))
print (str(len(gartenListe)) + ' Gärten gefunden...')
for o in gartenListe:
    print ('zoome auf objekt...' + str(datetime.today()))
    Application.IO.ZoomGoTo(o)
    time.sleep(1)
```

Zoom auf eine Objektliste:

```
gartenListe = list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Garten'))
Application.IO.ZoomGoTo(gartenListe)
```

Zoom auf einen Objekt-Enumerator:

```
Application.IO.ZoomGoTo(Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Garten'))
```

Zoom auf Objekt-Id(s)

> ⓘ Alle nachfolgenden Zoom-Anweisungen führen auch zu einer Objekt-Selektion in der Grafik.

Zoom auf eine Einzel-Id:

```
Application.IO.ZoomGoTo(1845)
```

```
gartenListe = list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Garten'))
print (str(len(gartenListe)) + ' Gärten gefunden...')
print ('zoome auf objekt mit Id - ' + str(gartenListe[0].Id))
Application.IO.ZoomGoTo(gartenListe[0].Id)
```

Zoom auf eine Id-Liste

```
Application.IO.ZoomGoTo([1880, 1901])
```

```
gartenListe = list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Garten'))
idList = []
print (str(len(gartenListe)) + ' Gärten gefunden...')

for o in gartenListe:
    idList.append(o.Id)

print ('zoom auf Id-Liste')
Application.IO.ZoomGoTo(idList)
```

Print

Allgemein

Das Attribut **Application.Print** stellt Methoden zum Steuern des Druckwizzards und zum Gestalten der Layouts zur Verfügung.

> ⚠ Auf Application.Print kann nur in rmDATA GeoDesktop zugegriffen werden!

Zuordnen eines Layout-Elementes (z.B. Druckbereich) zu einem Layoute

```
myheaderlayoutlist = Application.Print.GetAllHeaderLayouts()
myfilename=myheaderlayoutlist["RoamingFolder:Plankopflayout"]
myheaderlayout= Application.Print.LoadLayoutFromFile(myfilename)
layoutElements=myheaderlayout.LayoutElements
Application.Print.AddElementsToPrintLayout(printLayout,layoutElements,moveVector)
```

Auslesen der Elemente eines Planlayouts Zuordnen der Elemente zur Druckvorlage bzw. zum Druckbereich (Nordpfeil, Maßstabsleiste, Maßstab,...) Diese Funktion setzt eine Druckvorlage mit genau einem Druckbereich voraus, dem die Elemente zugeordnet werden können.

```
printLayout = mynewlayout
elementId="Druckbereich1"
layoutElement =mynewprintregeion
moveVector = None
moveVector = (50,50) # in mm
Application.Print.AddElementToPrintLayout(printLayout,elementId,layoutElement,moveVector)
```

Zuordnen eines Layout-Elements (z.B. Nordpfeil) zu einem Druckbereich

```
elementId="NordpfeilNeu"
layoutElement=myheaderlayout.LayoutElements["Nordpfeil"]
Application.Print.AddElementToPrintRegion(printLayout,printRegion,elementId,layoutElement,moveVector)
```

Speichern von Hektarnetzmarken in einer Druckvorlaget

Ein neu erstellte Druckvorlage kann um Hektarnetzmarken erweitert werden. Es wird im Code das Printlayout sowie der Druckbereich definiert. Dem Druckbereich werden dann die Hektarnetzmarken zugeordnet.

```
myprintlayout=Application.Print.PrintLayoutNew('Neues Layout',210,297)
myprintregion=Application.Print.PrintRegionNew([(5, 5), (205, 5), (205,292), (5,292), (5,5)])

#Erzeugt Hektarmarken als Linien über den Druckbereich
mygrid=Application.Print.ElementGridNew()
mygrid.Distance=20 #Distanz (cm)
mygrid.ShowLabelsState=2 #Beschriftung am Rand: 0=Off 1=OnOutside 2=OnInside

#Erzeugt Hektarmarken als Markierungen im Druckbereich mit entsprechenden Beschriftungsoptionen
pointlength=5 #Symbolgröße der Hektarmarken
showLabels=True #Beschriftungen anzeigen
areLabelsInside=False #Beschriftungen innen oder außen
mygrid=Application.Print.ElementGridIntersectionNew(pointlength,showLabels,areLabelsInside)

#Erzeugt Hektarmarken als Markierungen im Druckbereich mit entsprechenden Beschriftungsoptionen
#mygrid=Application.Print.ElementGridIntersectionNew(pointlength,showLabels,areLabelsInside,size,font,is
Bold,isItalic,isUnderlined)

# alternativ kann die Zeichenreihenfolge (zOrder) noch zusätzlich angegeben werden:
# Application.Print.ElementGridIntersectionNew(pointlength,showLabels,areLabelsInside,size,font,isBold,i
sItalic,isUnderlined, zOrder)

Application.Print.AddElementToPrintRegion(myprintlayout,myprintregion,'10',mygrid,None)
Application.Print.AddElementToPrintLayout(myprintlayout,'11',myprintregion,None)
Application.Print.SaveLayoutToFile(myprintlayout,'C:\\Temp\\test1.printlayout')
```

Aktuelle Druckvorlage ermitteln und eine bestehende Druckvorlage laden

```
#print (Application.Print.GetAllHeaderLayouts())
layoutlist = Application.Print.GetAllPrintLayouts()
myfilename=layoutlist["RoamingFolder:Plankopflayout"]
mylayout= Application.Print.LoadLayoutFromFile(myfilename)
```

Es können die aktuell verfügbaren Druckvorlagen bzw. Plankopflayouts ermittelt werden. Ergebnis ist ein Dictionary mit dem Schlüssel [Herkunft:Name], welches die Pfade der Druckvorlage enthält. Danach kann das Druckvorlagen-Objekt geladen werden.

Alle gültigen Attribute für einen Ausdruck erhalten

Die Funktion

```
Application.Print.GetPrintableAttributes()
```

liefert alle aktuell gültigen Attribute für einen Ausdruck zurück.

Lesen der Druckbereiche einer Druckvorlage

```
printRegions = Application.Print.GetPrintRegionsFromPrintLayout(printLayout)
print printRegions["Name1"]
```

Es werden alle Druckbereiche der Druckvorlage zurückgegeben, der Zugriff erfolgt über den Namen des Druckbereichs.

Druckvorlage laden

```
#print (Application.Print.GetAllHeaderLayouts())
layoutlist = Application.Print.GetAllPrintLayouts()
myfilename=layoutlist["RoamingFolder:Plankopflayout"]
mylayout= Application.Print.LoadLayoutFromFile(myfilename)
```

Es können die aktuell verfügbaren Druckvorlagen bzw. Plankopflayouts ermittelt werden. Ergebnis ist ein Dictionary mit dem Schlüssel [Herkunft:Name], welches die Pfade der Druckvorlage enthält. Danach kann das Druckvorlagen-Objekt geladen werden.

Neue Druckvorlage erzeugen

```
name="Streifenplan"
width=210
height=297
mynewlayout = Application.Print.PrintLayoutNew(name,width,height)
```

Es wird eine neue Druckvorlage mit der vorgegebenen Breite und Höhe erzeugt.

Neuen Druckbereich erzeugen

```
geom=[(0,0),(0,297), (210,297), (210,0)]
mynewprintregion = Application.Print.PrintRegionNew(geom)
```

Es wird ein neuer Druckbereich mit der angegebenen Größe (in mm) erstellt. Die Reihenfolge der Punkte muss links unten beginnen und im Uhrzeigersinn angegeben werden

Steuern des Druckwizzards

```
p = Application.Print.PrintSettingsNew()
p.PrinterName = "PDFCreator" #Druckername
p.Scale = 500 #Druckmaßstab
p.PrintLayoutPath = 'C:\\ProgramData\\rmDATA\\GeoDesktop\\Templates\\Printing\\A4-Quer (Übersicht) - tes
t.PrintLayout'
p.PrintRegionCoordinates = {"Druckbereich1": (1250.23,240001.17)
p.Landscape = True #Querformat, False für Hochformat
p.PaperName = "A4" #Papiergröße laut Druckerangaben
p.Parameters = {"DocumentName": "Testdocument","CurrentDate": "123456","freiesAttribut": "Testattributwe
rt"
p.PlotStylePath = "C:\\ProgramData\\rmDATA\\GeoDesktop\\Templates\\Printing\\Linienstärke_25.PlotStyle"
p.PrintTransparency= True #Drucken der Transparenz
p.PrintWithClipping = False #Nur notwendige Daten drucken

#Starten des Druckvorgangs
printok = Application.Print.StartPrint(p)
```

Es wird der Druckwizzard gestartet, die Einstellungen gesetzt und die Druckvorschau angezeigt. Wird der Druckwizzard mit OK beendet, gibt printok=True zurück.

Speichern von Linien und Texten in einem Layout

Eine bestehende Druckvorlage kann um Texte oder Linienzüge ergänzt werden. Die neue Druckvorlage wird im Dateisystem gespeichert. Die Druckmethode verwendet die neue Druckvorlage für den Ausdruck.

```
myprintlayout= Application.Print.LoadLayoutFromFile('C:\\Temp\\test.printlayout')
mylinestring=Application.Print.ElementLineNew([(10,10),(20,20)])
mytext=Application.Print.ElementTextNew(;NeuerText',(20,20))
mytext=Application.Print.ElementTextNew(textValue,geom,angle,size,font,isBold,isItalic,isUnderlined,alig
nment)
# alternativ kann die Zeichenreihenfolge (zOrder) noch zusätzlich angegeben werden:
# Application.Print.ElementTextNew(textValue,geom,angle,size,font,isBold,isItalic,isUnderlined,alignment
,zOrder)
# bzw für Linien
# Application.Print.ElementLineNew([(10,10),(20,20)], -20)

Application.Print.AddElementToPrintLayout(myprintlayout,'105',mylinestring,None)
Application.Print.AddElementToPrintLayout(myprintlayout,'110';,mytext,None)
Application.Print.SaveLayoutToFile(myprintlayout,'C:\\Temp\\test1.printlayout')

p=Application.Print.PrintSettingsNew()
p.PrinterName = "PDFCreator"
p.PrintLayoutPath = 'C:\\Temp\\test1.printlayout'
p.PrintRegionCoordinates = {"Druckbereich1": (-22646,295773)
p.PaperName = "A1"
Application.Print.StartPrint(p)
```

Werte für **alignment**:
'TopLeft','TopCenter','TopRight','MiddleLeft','MiddleCenter','MiddleRight','BottomLeft','BottomCenter','BottomRight','BaseLeft','BaseCen

Speichern von Symbolen in einer Druckvorlage

```
myprintlayout=Application.Print.PrintLayoutNew('Neues Layout';,210,297)
myprintregion=Application.Print.PrintRegionNew([(5, 5), (205, 5), (205,292), (5,292), (5,5)])

#Erzeugt das Symbol Adler an der Position 100/100, mit der Rotation 35 und der Größe 20*20
mysymbol=Application.Print.ElementSymbolNew('ADLER',(100,100),35,20,20)

Application.Print.AddElementToPrintRegion(myprintlayout,myprintregion,'10',mysymbol,None)
Application.Print.AddElementToPrintLayout(myprintlayout,'11',myprintregion,None)
Application.Print.SaveLayoutToFile(myprintlayout,';C:\\Temp\\test1.printlayout')
```

Speichern von Bildern in einer Druckvorlage

Eine neu erstellte Druckvorlage kann um Bilder (von einer Datei geladen) erweitert werden.

```
myprintlayout=Application.Print.PrintLayoutNew('Neues Layout';,210,297)
myprintregion=Application.Print.PrintRegionNew([(5, 5), (205, 5), (205,292), (5,292), (5,5)])

#Erzeugt das Bild aus der Datei testbild.png, an der Position 10/50 mit der Größe 270*25
myimage=Application.Print.ElementImageNewFromFile('C:\\temp\\testbild.png',(10,50),270,25)

Application.Print.AddElementToPrintRegion(myprintlayout,myprintregion,'10',myimage,None)
Application.Print.AddElementToPrintLayout(myprintlayout,'11',myprintregion,None)
Application.Print.SaveLayoutToFile(myprintlayout,';C:\\Temp\\test1.printlayout')
```

Project

Allgemein

Es gibt grundsätzlich die Möglichkeit, Objekte mittels der Methoden unter Application.Commands zu erzeugen. Dabei wird quasi der Standard-Erzeugebefehl ferngesteuert - für sämtliche Eingaben, die im Skript nicht notiert sind, kann das Programm eine Eingabeaufforderung anzeigen, während welcher das Skript angehalten wird. Um Objekte einfach automatisiert zu erzeugen, gibt es daher die Schnittstelle ***Application.Project*** .

> ⓘ Im Gegensatz zu *Application.Commands* ist es dabei möglich, Attributwerte gleich bei der Erstellung in Form eines Schlüssel-Wert *Python Dictionary* 's anzugeben.

Automatisiert eingefügt werden können Objekte der Klassen:
PointNew
LinestringNew
LinestringSymbolNew
AreaNew
TwoPointSymbolNew
ThreePointSymbolNew
BaselineDimensionNew

Fläche automatisiert erzeugen

Analog zum Einfügen eines Punkts mit der Geometrie der Fläche.

Basislinienbemaßung automatisiert erzeugen

Analog zum Einfügen eines Punkts.
Erwartet eine Liste von mind. 2 Punkten (1. und 2. Punkt definieren die Basislinie, alle weiteren Punkte sind Zwischenpunkte)

Objekt löschen

Mit dem Aufruf ***Application.Project.Delete(objToDelete)*** kann ein Objekt aus der geladenen Objektmenge entfernt werden.
objToDelete ... Eine Objektreferenz oder eine ganzzahlige Objekt-Id, gibt das zu löschende Objekt an

```
prompt = 'Wählen Sie ein Objekt zum Löschen:'

obj = Application.IO.GetObject(prompt).Value
Application.Project.Delete(obj.Id)

obj = Application.IO.GetObject(prompt).Value
Application.Project.Delete(obj)
```

Export

Mit dem Aufruf ***Application.Project.Export*** können die Objekte des geladenen Bereiches als DWG-, DXF- oder XML-Datei exportiert werden.

```
from os.path import expanduser
userPfad = expanduser('~') + '\\Documents'
dwgPfad = userPfad + '\\exportDWG.dwg'
Application.Project.Export.ExportDWG(dwgPfad)
```

DWG-Export: `Application.Project.Export.ExportDWG(dwgPfad)`
DXF-Export: `Application.Project.Export.ExportDXF(dxfPfad)`
XML-Export: `Application.Project.Export.ExportXml(xmlPfad)`

Dateien vergleichen

Application.Project.GetDifferences gibt eine Liste der Unterschiede zwischen der aktuell geöffneten und der angegebenen geodb-Datei retour. Dabei werden die Geometrien und die Attribute miteinander verglichen.

```
Application.IO.ClearSelection()
diff = set()    #using a set will make IDs unique
for item in Application.Project.GetDifferences('C:\\temp\\Demo.geodb3'):
    print ('ID:',item.Id, ':', item.Message)
    diff.add(item.Id)
if len(diff) == 0:
    print ('No differences found')
else:
    print (len(diff), 'differences found!')
    Application.IO.SetSelection(Application.Project.GetObjects().WhereId(list(diff)))
```

Geladene Objekte ermitteln

Mit dem Aufruf ***Application.Project.GetObjects()*** kann die aktuell geladene Objektmenge mittels Iterator ermittelt werden.
Folgendes Beispiel ermittelt die geladenen Objekte und gibt die Attribute Id und Objekttyp aus:

```
objekte = Application.Project.GetObjects()
for obj in objekte:
    if obj.ObjectClass  'Point':
        print (str(obj.Id) + ' (' + obj.ObjectType + ')')
```

Objekte verändern

Um Mengenoperationen durchzuführen, können auch die Objekt-Eigenschaften über das Iterator-Objekt geändert werden. Dazu sollte das Ergebnis vorher in eine ***python-Liste umgewandelt*** werden (siehe oben).

```
objekte = list(Application.Project.GetObjects())
for obj in objekte:
    if obj.ObjectClass  'Point':
        obj.ObjectType = 'Messpunkt'
```

Geladene Objekte mittels vorgegebener Geometrie ermitteln

Mit dem Aufruf ***Application.Project.GetObjectsInWindow(bufgeom)*** werden alle geladenen Objekte ermittelt die innerhalb der übergebenen Fenster-Geometrie liegen bzw. von dieser geschnitten werden.
Folgendes Beispiel kann dazu verwendet werden um einen Punkt mit Puffer zu erzeugen. Diese Geometrie wird verwendet um die angrenzenden Objekte zu ermitteln. Es werden die Id des Objektes und der Objekttyp in der Skriptausgabe angezeigt.

```
res= Application.IO.GetPoint('Wählen Sie einen Punkt aus:')
bufgeom = Application.Geometry.Buffer(res.Value, 5)
envelop = Application.Geometry.Envelope(bufgeom)

Application.Draw.DrawGeometry(envelope)

for object in Application.Project.GetObjectsInWindow(envelope):
    print (str(object.Id) + ' ' + object.ObjectType  )
```

ⓘ Es können verschiedene Geometrien (Bounding Box) der Methode übergeben werden. Siehe dazu Puffer und Begrenzungsrahmen.

Geladene Objekte auf einem Punkt ermitteln

Mit dem Aufruf ***Application.Project.GetObjectsOnPoint(point)*** werden alle geladenen Objekte ermittelt die auf dieser Koordinate liegen bzw. im Falle von Linienzügen oder Flächen, diese Koordinate als Stützpunkt haben.

```
res= Application.IO.GetPoint('Wählen Sie einen Punkt aus:')

for object in Application.Project.GetObjectsOnPoint(res.Value):
    print (str(object.Id) + ' ' + object.ObjectType)
```

Linienzug automatisiert erzeugen

Analog zum Einfügen eines Punkts.

Linienzugsymbol automatisiert erzeugen

Linienzugsymbol einfügen entlang aller Linienzüge vom Typ *Fahrbahnrand*

```
count=0
for linienzug in list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('LineString').WhereObjectType('F
ahrbahnrand')):
    geom = linienzug.Geometry
    for i in range(0, len(geom)-1) :
        (startX,startY,startZ,startB)=geom[i]
        (endX,endY,endZ,endB)=geom[i+1]
        meanX = (startX+endX)/2.0
        meanY = (startY+endY)/2.0
        if Application.Project.LinestringSymbolNew('Asphaltrand',(meanX,meanY),linienzug).Ok:
            count+=1
if count > 0:
    print (str(count) + ' Symbole eingefügt.' )
```

Punkte automatisiert erzeugen

Punkt einfügen mit den Attributen "Wert" (Text) und "LFD_NR" (Ganzzahl)

```
Application.Project.PointNew('Messpunkt',(100,100),{"Wert": "A14", "LFD_NR" : 17})
```

Punkt einfügen mit Namen

```
pg = Application.Project.PointNew("Messpunkt",(100,100), {"Internal~Name":"123"})
```

ⓘ Beim Einfügen eines Punktes wird die Punktnummer nicht automatisch gesetzt. Das erfolgt nur im Befehl Application.Command.PointNew

Dateieinstellungen

Mittels **Application.Project.Settings** können alle Dateieinstellungen gelesen werden.

```
# Projektname bzw. Dateiname ausgeben
print (Application.Project.Settings.ProjectName)

# alle verfügbaren Projekteinstellungen anzeigen
print (dir(Application.Project.Settings))

# Aktuelles Land laut Dateieinstellungen
print (getattr(Application.Project.Settings, 'Locale'))

# Aktuelle Katastralgemeinde (bei mehreren Katastralgemeinden erhält man eine Liste)
print (getattr(Application.Project.Settings, 'Region'))

# Eigenschaften der Katastralgemeinde (u.a. der Gerichtsbezirk)
print (dir(getattr(Application.Project.Settings, 'Region')[0]))
print (getattr(Application.Project.Settings, 'Region')[0].DistrictCourt)

# auf Dateiattribute zugreifen
print (getattr(Application.Project.Settings, 'Meta~Auftrag'))
print (getattr(Application.Project.Settings, 'Meta~Datum'))
```

Benutzerdefinierte Dateiattribute können auch geschrieben werden.

```
print (setattr(Application.Project.Settings,'Meta~Test', 'abc123'))
print (getattr(Application.Project.Settings,'Meta~Test'))
```

Einfügen von Texten

Starten Sie das Einfügen von Texten über die *Scripting API* .

Aufrufmöglichkeiten

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Hilfstext* ", dem Text " *Ein Beispieltext* " und der Position *(0,0)* :

```
Application.Project.TextNew('Hilfstext', 'Ein Beispieltext', (0,0))
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Hilfstext* ", dem Text " *Ein Beispieltext* ", der Position *(0,0)* und der Rotation *50* :

```
Application.Project.TextNew('Hilfstext', 'Ein Beispieltext', (0,0), 50)
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Hilfstext* ", dem Text " *Ein Beispieltext* ", der Position *(0,0)* , der Rotation *50* und dem angegebenen Attribut:

```
Application.Project.TextNew('Hilfstext', 'Ein Beispieltext', (0,0), 50, {"AttributName": 'AttributWert'}
)
```

Startet das Einfügen eines Textes mit dem Objekttyp " *Hilfstext* ", dem Text " *Ein Beispieltext* ", der Position *(0,0)* , der Rotation *50*

und dem angegebenen Attribut. Setzt dabei keine Standardattribute des Texts:

```
Application.Project.TextNew('Hilfstext', 'Ein Beispieltext', (0,0), 50, {"AttributName": 'AttributWert'}
, False)
```

2-Punktsymbol automatisiert erzeugen

Analog zum Einfügen eines Punkts. Als Geometrie wird eine Liste von genau 2 Punkten erwartet.

3-Punktsymbol automatisiert erzeugen

Analog zum Einfügen eines Punkts. Als Geometrie wird eine Liste von genau 3 Punkten erwartet.

Objekt direkt über ID lesen

Mit dem Aufruf ***Application.Project.WhereId(objectId)*** können Sie direkt auf ein Objekt oder dessen Topologie lesend zugreifen. Hierfür muss im Skript die eindeutige, numerische Objekt-ID bekannt sein.
Das folgende Beispiel gibt die Geometrien der einzelnen Segmente der neu erzeugten Mauer aus:

```
segmente=Application.Project.LinestringNew('Mauer', [(0,0),(10,10),(20,10)]).Object.Topology.SegmentTopo
logy
for item in segmente.split(','):
    print (item,':',Application.Project.WhereId(int(item[1:]))) #Use just numeric part of 'S[num]'
```

Ergibt die Ausgabe

> ⓘ -- Starte Skript 15.06.2020 15:34:41 -- S3 : [(0.0, 0.0, None, None), (10.0, 10.0, None, None)] S5 : [(10.0, 10.0, None, None), (20.0, 10.0, None, None)] -- Skript beendet 15.06.2020 15:34:45 --

> ⚠ Die Funktion **Application.Project.WhereId(..)** unterscheidet sich grundlegend von der gleichnamigen Filtermethode, indem sie nur ein Einzelobjekt oder *None* anstelle des beim Filter üblichen Iterators zurückliefern kann. Hingegen ist es hiermit möglich, auch Geometriedatensätze direkt auszulesen, was beim Filter nicht möglich ist.

> ⓘ Handelt es sich bei den untersuchten Geometrien um einen Segment oder einen Stützpunkt (Vertex), dann kann die *ID* auch mit führendem **S** bzw. **V** angegeben werden, z. B. **V1** , **S3** usw. Dies stellt lediglich eine Vereinfachung für den Fall dar, dass der Identizierer direkt aus den Funktionen der *Topology* -Schnittstelle stammt und ist nicht zwingend erforderlich.

Project.Assets

Asset Daten

Mittels **Application.Project.Assets** können sie auf die verschiedenen Operationen rund um Asset-Daten zugreifen.

> ⚠ Die Verarbeitung von Asset Daten über die Skripting-Schnittstelle, kann nur bei einer aktiven Verbindung zu einer Inventory Manager Asset Datenbank erfolgen. In allen anderen Fällen kann **Application.Project.Assets** nicht benutzt werden.

Asset erzeugen

Mittels **CreateAsset** kann ein Asset erzeugt werden.

```
#Erzeugen eines Assets vom Typ Anschlusspunkt
asset = Application.Project.Assets.CreateAsset("Anschlusspunkt")
```

Verknüpfungen eines Assets

Zu einem Asset können auch die Verknüpfungen gelesen und bearbeitet werden.

```
asset = Application.Project.Assets.ReadAsset('b1d9ab76-93c2-4077-b466-da9f67bfdd52')

# alle Verknüpfungen des Assets durchgehen
for rel in asset.CurrentRelations :
    #Name der Verknüpfung (interner Name) ausgeben
    print (rel.InternalRelationName)

    #Ids der beiden Assets ausgeben
    print (rel.AssetId1 + rel.AssetId2)

    #Direktzugriff auf die beiden Assets (automatische Abfrage)
    print (rel.Asset1 + rel.Asset2)

# Anlegen einer neuen Verknüpfung zwischen 2 Assets vom Typ REL_SCHACHT_LEITUNG
Application.Project.Assets.AddAssetRelation(asset1,asset2,'REL_SCHACHT_LEITUNG')

#Löschen einer Verknüpfung zwischen Asset1, Asset2 mit dem internen Namen
Application.Project.Assets.DeleteAssetRelation(rel.Asset1,rel.Asset2, rel.InternalRelationName)
```

Asset löschen

Mittels **DeleteAsset** kann ein Asset gelöscht werden.

```
asset = Application.Project.Assets.ReadAsset('b1d9ab76-93c2-4077-b466-da9f67bfdd52')

#Löscht das zuvor abgefragte Asset
Application.Project.Assets.DeleteAsset(asset)
```

Verlinkte Assets

Zwischen Assets und Grafik-Objekten können Verlinkungen existieren und mit den Operationen **GetLinkedAsset** bzw. **GetLinkedGraphicObject** abgefragt werden. Die Verlinkung wird dabei wie in der Asset-Konfiguration gebildet, d.h. die jeweiligen Schlüsselattribute müssen ident sein.

```
#Grafikobjekt auswählen
res = Application.IO.GetObject('prompt')
if res.Ok :
    #Verlinktes Asset abfragen
    asset = Application.Project.Assets.GetLinkedAsset(res.Value.Id)
```

Verlinkte Grafik-Objekte

Zwischen Assets und Grafik-Objekten können Verlinkungen existieren und mit den Operationen **GetLinkedAsset** bzw. **GetLinkedGraphicObject** abgefragt werden. Die Verlinkung wird dabei wie in der Asset-Konfiguration gebildet, d.h. die jeweiligen Schlüsselattribute müssen ident sein.

```
#Asset abfragen
asset = Application.Project.Assets.ReadAsset('b1d9ab76-93c2-4077-b466-da9f67bfdd52')

#GrafikObjekt dazu ermitteln
go = Application.Project.Assets.GetLinkedGraphicObject(asset)
print (go.Id)
```

Lesen eines Assets und Zugriff auf die Attribute

Ist die interne Id eines Assets bereits bekannt, kann dieses direkt gelesen werden. Der Zugriff auf die Attribute erfolgt direkt über das Asset-Objekt mit dem jeweiligen Attributnamen.

```
asset = Application.Project.Assets.ReadAsset('b1d9ab76-93c2-4077-b466-da9f67bfdd52')

#Beispiel für Attributwert lesen
print (asset.Attribut1)

#Beispiel für Attributwert setzen (bei Textattributen)
asset.Attribut1 = "Testeintrag"
```

Project.Configuration

Allgemein

Mit **Application.Project.Configuration** stehen Methoden zur aktuell geladenen Konfiguration bereit.

Aktuelle Darstellung

Manche Scripts sind nur für eine bestimmte Darstellung, Maßstab oder Ansicht sinnvoll. Daher ist es im Script möglich diese Werte auszulesen zu zu verarbeiten.

```
print (Application.Project.Configuration.GetActiveRepresentation())
```

Siehe auch
GetRepresentations
ChangeActiveRepresentation

Aktueller Maßstab

Manche Scripts sind nur für eine bestimmte Darstellung, Maßstab oder Ansicht sinnvoll. Daher ist es im Script möglich diese Werte auszulesen zu zu verarbeiten.

```
print (Application.Project.Configuration.GetActiveScale())
```

Siehe auch ChangeActiveScale

Aktuelle Ansicht

Manche Scripts sind nur für eine bestimmte Darstellung, Maßstab oder Ansicht sinnvoll. Daher ist es im Script möglich diese Werte auszulesen zu zu verarbeiten.

```
print (Application.Project.Configuration.GetActiveView())
```

Siehe auch
GetViews
ChangeActiveView

Verfügbare Objektklassen auflisten

Mit ***Application.Project.Configuration.GetObjectClasses()*** erhalten Sie die konfigurierten Objektklassen:

```
for className in Application.Project.Configuration.GetObjectClasses():
    print (className )
```

Definierten Objekttyp lesen

Liefert "None", wenn es den Objekttyp nicht gibt.

```
ot = Application.Project.Configuration.GetObjectType('Linestring','Grundstücksgrenze')
```

Eigenschaften eines Objekttypes

Ein Objekttyp hat mehrere Eigenschaften die ausgelesen werden werden können:

```
ot = Application.Project.Configuration.GetObjectType('Linestring','Grundstücksgrenze')
# Prüfen ob der Objekttyp derzeit selektierbar ist
print (ot.IsSelectable)
# Prüfen ob der Objekttyp versioniert ist
print (ot.IsVersioned)
```

Definierte Attribute und deren Eigenschaften von Objekttypen lesen

Mittels der Eigenschaft "Attributes" ist es möglich, die definierten Attribute eines Objekttyps auszulesen. Zusätzlich können zu jedem Attribut alle Eigenschaften gelesen werden.

```
attribs = Application.Project.Configuration.GetObjectType('Linestring','Grundstücksgrenze').Attributes
for x in attribs.keys() :
    attr = attribs[x]
    print ('Name:' + attr.Name + '(' + attr.AliasName + ')' )
    print ('    Valuelist:')

    for k, v in attr.Valuelist.items() :
        print ('        ' + k + "-" + v)
    print ('    Type:' + attr.AttributeType )
    print ('    FirstValueAsDefault: ' + str(attr.FirstValueAsDefault))
    print ('    MinValue: ' + str(attr.MinValue))
    print ('    MaxValue: ' + str(attr.MaxValue))
    print ('    IsRequired: ' + str(attr.IsRequired))
    print ('    ValuelistExclusive: ' + str(attr.ValuelistExclusive))
    print ('    IntegerPartLength: ' + str(attr.IntegerPartLength))
    print ('    DecimalPartLength: ' + str(attr.DecimalPartLength))
    print ('    DateFormat: ' + attr.DateFormat)
    print ('    RememberRecentlyUsedAttrValue: ' +  str(attr.RememberRecentlyUsedAttrValue))
    print ('    Formula: ' + attr.Formula)
    print ('    UseCounter: ' + str(attr.UseCounter))
    print ('    IsReadOnly: ' + str(attr.IsReadOnly))
    print ('    GroupName: ' + attr.GroupName)
```

Vorgegebene Objekttyp-Klassenattribute lesen

Mittels der Eigenschaft "TypeAttributes" können explizit jene Attribute eines Objekttyps ausgelesen werden, die durch die Zugehörigkeit des Typs zu einer bestimmten Objektklasse vorgegeben sind, wie am Beispiel von Punkten:
IsPointLabelRequired ..definiert ob der Objekttyp eine Punktnummer erfordert
MeasureCodes ..ein String mit der Aufzählung der per Konfiguration zugewiesenen Messcodes
PointRelevanceFor3D .. Relevanz des Punkttyps für Geländemodelle (0.. nicht relevant; 1.. relvant)
Dies sind streng genommen keine Attribute, die Definitionen werden aber im selben Format wie die "Attributes" aufgelistet.

```
#Mit der nachfolgenden Zeile, kann die Eigenschaft "IsPointLabelRequired" von einem Objekttyp ausgelesen
 werden
Application.Project.Configuration.GetObjectType('Point', 'Grenzpunkt').TypeAttributes['IsPointLabelRequi
red'].DefaultValue
```

Attributgruppen und deren Sichtbarkeitsbedingung lesen

Mittels der Eigenschaft "AttributeGroups" ist es möglich, die definierten Attributgruppen eines Objekttyps auszulesen. Zusätzlich kann zu jeder Gruppe die Sichtbarkeitsbedingung ausgelesen werden.

```
attrgroups = Application.Project.Configuration.GetObjectType('Linestring','Grundstücksgrenze').Attribute
Groups
for attg in attrgroups:
    print attg.Name + '-' + attg.Condition
```

Attributnamen in der konfigurierten Reihenfolge lesen.

Mit der Eigenschaft "AttributeNames" ist es möglich, Attribute in jener Reihenfolge auszulesen, in der sie konfiguriert wurden. Zusätzlich werden für Punkte und Flächen Region, Name und SubName ausgegeben.

```
attribs = Application.Project.Configuration.GetObjectType('LineString', 'Grundstücksgrenze').AttributeNa
mes
print attribs
for attrib in attribs:
    print attrib
```

Die Namen der vorgegebenen Objekttyp-Klassenattribute werden ähnlich aufgelistet. Deren Reihenfolge ist immer alphabetisch aufsteigend.

```
for typeAtt in Application.Project.Configuration.GetObjectType('Point', 'Metallmarke').TypeAttributeName
s:
    print typeAtt
```

Verfügbare Objekttypen auflisten

Über die Funktion ***Application.Project.Configuration.GetObjectTypes(objectClass)*** können Sie die Namen aller verfügbaren Objekttypen einer Objektklasse aufzählen.
Folgendes Skript kann benutzt werden, um alle Linienzug-Objekte getrennt nach Typ zu bearbeiten:

```
for lsType in Application.Project.Configuration.GetObjectTypes('LineString'):
    if lsType  'Gasleitung':
        for obj in Application.Project.GetObjects().WhereObjectType(lsType):
            # Do something...
    elif lsType  'Oberleitung':
        # Do something else...
```

Des weiteren kann so auch mittels *in* bzw. *not in* geprüft werden, ob ein bestimmter Typname vorhanden ist:

```
if 'Gasleitung' not in Application.Project.Configuration.GetObjectTypes('LineString'):
    print ('Falsche Konfiguration geladen.' )
```

ⓘ Auf dem Ergebnis dieser Funktion können keine direkten Listen-Operationen durchgeführt werden. Es ist aber wiederum sehr einfach, die Aufzählung mittels des *Python* -Befehls *list()* in eine Liste zu verwandeln.

Auch die konfigurierten Objektklassen können ausgelesen und angezeigt werden:

```
for className in Application.Project.Configuration.GetObjectClasses():
    print (className )
```

Verfügbare Darstellungen

Mit den Application.Project.Configuration.GetRepresentations() ist es möglich eine Auflistung der in der Datenbank vorhandenen Darstellungen zu bekommen.

```
for item in Application.Project.Configuration.GetRepresentations():
    print (item)
```

Verfügbare Ansichten

Mit den Application.Project.Configuration.GetViews() ist es möglich eine Auflistung der in der Datenbank vorhandenen Ansicht zu bekommen.

```
for item in Application.Project.Configuration.GetViews():
    print (item)
```

Globale Attribute lesen und den aktuellen Wert setzen

Mit der Eigenschaft "GlobalAttributes" ist es möglich, globale Attribute auszulesen bzw. den aktuellen Wert zu setzen.

```
for k,v in Application.Project.Configuration.GlobalAttributes.GetAllGlobalAttributes().items():
    print ('AttributName: ' + k)
    print ('DefaultValue: ' + v.DefaultValue)
    # Für alle anderen Attributwerte siehe Kapitel: Definierte Attribute und deren Eigenschaften von Obj
ekttypen lesen

Application.Project.Configuration.GlobalAttributes.SetOverrideValue('Testattribut','Testwert1')
print (Application.Project.Configuration.GlobalAttributes.GetOverrideValue('Testattribut'))
```

Vorhandensein eines Objekttyps prüfen

Manche Anwendungsfälle machen es notwendig, dass Objekte eines bestimmten Typs erzeugt werden. Mittels der Funktion ***Application.Project.Configuration.HasObjectType(objectClass, objectType)*** können Sie prüfen, ob die geladenen Konfigurationen des Datenbestands einen bestimmen Objekttyp beinhalten und die Erstellung somit möglich ist.
Das folgende Beispiel prüft, ob der Linienzugtyp *Grundstücksgrenze* vorhanden ist.

```
if not Application.Project.Configuration.HasObjectType('LineString', 'Grundstücksgrenze'):
    print ('Keine Bearbeitung mittels Skript möglich.' )
```

Zudem kann mit einer Variante des Befehls auch geprüft werden, ob der gewünschte Objekttyp *versioniert* ist:

```
if not Application.Project.Configuration.HasObjectType('Point', 'Grenzpunkt', True):
    print ('Keine Bearbeitung mittels Skript möglich.' )
```

⚠ Die Angabe der Objektklasse ist deshalb erforderlich, weil der Typname allein oft nicht eindeutigt ist. Es gibt z.B. einen *Punkt* vom Typ *Laubbaum* , ebenso wie ein *2-Punkt-Symbol* desselben Namens.

Nicht sichtbare Objekttypen

Auflisten aller im Darstellungsmanager unsichtbar geschaltenen Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
Application.Project.Configuration.InvisibleObjectTypes
```

Nicht selektierbare Objekttypen

Auflisten der nicht selektierbaren Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
Application.Project.Configuration.NotSelectableObjectTypes
```

Selektierbare Objekttypen

Auflisten der selektierbaren Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
Application.Project.Configuration.SelectableObjectTypes
```

Sichtbare Objekttypen

Auflisten aller im Darstellungsmanager sichtbar geschaltenen Objekttypen (aus der editierten Datenquelle)

```
Application.Project.Configuration.VisibleObjectTypes
```

Project.Filter

Allgemein

Mit **Application.Project.Filter** stehen Methoden zu den aktuell verfügbaren Filter bereit.

Filter einschalten

Schaltet die Filter ein.

```
Application.Project.Filter.ActivateFilterByNames([filterName])
```

Konvertierung von Base64-String

Ermöglicht die Konvertierung eines *Base64-String* in ein Filter-Objekt. Ein zuvor serialisierter Filter kann somit wieder deserialisiert und im Projekt hinzugefügt/aktualisiert werden.

```
base64Data = Application.Project.Filter.ConvertToBase64(filterName)
print (Application.Project.Filter.ConvertAndSetFromBase64(base64Data))
```

Konvertierung nach Base64-String

Ermöglicht die Konvertierung eines Filter-Objektes in einen *Base64-String* .

```
print (Application.Project.Filter.ConvertToBase64(filterName))
```

Alle Filter ausschalten

Schaltet alle Filter aus.

```
Application.Project.Filter.DeactivateAllFilter()
```

Filter ausschalten

Schaltet die Filter aus.

```
Application.Project.Filter.DeactivateFilterByNames([filterName])
```

Eingeschaltene Filter

Auflisten der aktuell eingeschaltenen Filter.

```
print (Application.Project.Filter.GetActiveFilterNames())
```

Verfügbare Filter

Auflisten der im Projekt verfügbaren Filter.

```
print (Application.Project.Filter.GetAvailableFilterNames())
```

Project.Purge

Project.Purge

Mittels **Application.Project.Purge** können Sie auf Methoden zum Bereinigen von Objekten zugreifen.

Idente Objekte bereinigen

Startet den Befehl " *Idente Objekte* " für die angegebenen Objekte mit den Standardeinstellungen:

```
objs = Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Liegenschaft')
Application.Project.Purge.IdenticalObjects(objs)
```

⚠ Der Befehl wurde für die Verwendung mit dem Batch-Tool gemacht. Für den Einsatz in rmDATA GeoMapper nutzen Sie besser Application.Commands.PurgeIdenticalObjects. Sonst wird jedes Objekt direkt nach seiner Veränderung neu gezeichnet und das führt bei vielen bereinigten Objekten zu einer erhöhten Laufzeit.

Knoten-Kanten Topologie

Startet den Befehl " *Knoten-Kanten Topologie* " für die angegebenen Objekte mit den Standardeinstellungen:

```
objects = Application.Project.GetObjects().WhereObjectType('Liegenschaft')
Application.Project.Purge.NodeEdgeTopology(objects)
```

⚠ Der Befehl wurde für die Verwendung mit dem Batch-Tool gemacht. Für den Einsatz in rmDATA GeoMapper nutzen Sie besser Application.Commands.NodeEdgeTopology. Sonst wird jedes Objekt direkt nach seiner Veränderung neu gezeichnet und das führt bei vielen bereinigten Objekten zu einer erhöhten Laufzeit.

Project.Survey

Project.Survey

Das Attribut **Application.Project.Survey** stellt Methoden zum Zugriff auf die Messdaten der Fachschale Vermessung dar.

⚠ Wenn die Fachschale nicht aktiv ist, dann steht Application.Survey nicht zur Verfügung.

GetObjects()

Mit dem Aufruf Application.Survey.GetObjects() können die Messdaten mittels Iterator gelesen werden. (Eine Änderung der Daten ist nicht möglich)

```
svyApi=Application.Project.Survey
if svyApi is not None:
    svy=svyApi.GetObjects()
    for so in svy:
        try:
            print(so.Label)
        except:
            print('No Label')
else:
    print('No Survey API')
```

GetObjects().OfMeasureGroup

Mit Application.Project.Survey.GetObjects().OfMeasureGroup() schränken Sie die Datenabfrage auf eine Messdatengruppe ein.

```
station=list(Application.Project.Survey.GetObjects().OfMeasureGroup('2021-10-06 211006').Statio
targets=list(station.Targets)
print(station.Label + ' has got ' + str(len(targets)) + ' targets.')
for target in targets:
    print('  ' + target.Label + ' @ ' + str(target.DateOfMeasure) + ' Horz=' + '{:.4f}g'.format
```

Tipps

Objektinhalte anzeigen und auswerten

Für die Anzeige des Inhalts einer Variable sind die Python-Standardfunktionen ***print*** und ***dir*** nützlich.
Folgendes Beispiel zeigt die Erzeugung eines Linienzuges vom Objekttyp " *Mauer* " und wie auf das Ergebnis zugegriffen werden kann:

```
print ("Erzeuge Mauer...")
l = []
y = 10
for x in range(0,15):
    if x % 2:
        offset = 10
    else:
        offset = 0
    l.append( (x*10, y+offset) )
result = Application.Commands.LinestringNew("Mauer",l)
print ('Status: ' + str(result.Ok))
print ('Ergebnis: ' + str(result))
print (dir(result))
print (result.Object)
print (dir(result.Object))
print (result.Object.Breite)
result.Object.NeuesAttribut = "NEU"
print (result.Object.NeuesAttribut)
print (dir(result.Object.NeuesAttribut))
print (result.Object.NeuesAttribut.Key)
print (result.Object.NeuesAttribut.Value)
print ("Fertig.")
```

Skriptausgabe:

```
Starte Skript 22.10.2015 08:34:04...
Erzeuge Mauer...
Status: True
Ergebnis: <rmdata.Commands.Scripting.NewResult object at 0x000000000000003A [rmdata.Commands.Scripting.NewResult]>
['Geometry', 'Id', 'Object', 'Ok',  <Bold> class </Bold> ',  <Bold> delattr </Bold> ',  <Bold> doc </Bold> ',  <Bold> format </Bold> ',  <Bold> getattribute </Bold> ',  <Bold> hash </Bold> ',  <Bold> init </Bold> ',  <Bold> new </Bold> ',  <Bold> reduce </Bold> ',  <Bold> reduce_ex </Bold> ',  <Bold> repr </Bold> ',  <Bold> setattr </Bold> ',  <Bold> sizeof </Bold> ',  <Bold> str </Bold> ',  <Bold> subclasshook </Bold> ']
<rmdata.Commands.Scripting.Model.ScriptingObject object at 0x000000000000003B [rmdata.Commands.Scripting.Model.ScriptingObject]>
['Breite', 'Signaturabstand',  <Bold> class </Bold> ',  <Bold> delattr </Bold> ',  <Bold> doc </Bold> ',  <Bold> format </Bold> ',  <Bold> getattribute </Bold> ',  <Bold> hash </Bold> ',  <Bold> init </Bold> ',  <Bold> new </Bold> ',  <Bold> reduce </Bold> ',  <Bold> reduce_ex </Bold> ',  <Bold> repr </Bold> ',  <Bold> setattr </Bold> ',  <Bold> sizeof </Bold> ',  <Bold> str </Bold> ',  <Bold> subclasshook </Bold> ']
0.3
[NeuesAttribut, NEU]
['Key', 'ToString', 'Value',  <Bold> class </Bold> ',  <Bold> delattr </Bold> ',  <Bold> doc </Bold> ',  <Bold> eq </Bold> ',  <Bold> format </Bold> ',  <Bold> getattribute </Bold> ',  <Bold> hash </Bold> ',  <Bold> init </Bold> ',  <Bold> ne </Bold> ',  <Bold> new </Bold> ',  <Bold> reduce </Bold> ',  <Bold> reduce_ex </Bold> ',  <Bold> repr </Bold> ',  <Bold> setattr </Bold> ',  <Bold> sizeof </Bold> ',  <Bold> str </Bold> ',  <Bold> subclasshook </Bold> ']
NeuesAttribut
NEU
Fertig.
```

Attributwerte auslesen und überschreiben

ⓘ Mit dem **python-Befehl *print dir(...)*** können Sie auslesen welche **Attribute** ein gewähltes Objekt zur Verfügung stellt. Attribute könne direkt auf einem Ergebnisobjekt ausgelesen und auch wieder gesetzt werden, wenn es sich nicht um ein schreibgeschütztes Attribut handelt.

```
text = 'Bitte wählen Sie ein einzelnes Objekt aus der Grafik:'

abfrage = Application.IO.GetObject(text)
result = None
if abfrage.Ok:
    result = abfrage.Value
    print (dir(result))
    result.FreiesAttribut = 'Test'
    result.FreiesAttribut1 = 10
    result.FreiesAttribut2 = 5.55
    result.ObjectType = 'Messpunkt'
    print (dir(result))
    print (result.ObjectType)
    print (result.FreiesAttribut2)
```

Adressieren von komplexen Attributnamen

ⓘ Falls Objekte Attribute aufweisen, deren Name Leerzeichen beinhaltet oder solche Zeichen, die in *Python* eine Sonderbedeutung haben, dann kann diese Form der Adressierung nicht verwendet werden. Für solche Fälle sind in *Python* die Funktionen *getattr* , *setattr* und *delattr* vorgesehen.

```
# objekt.Mein Attribut=10  # Funktioniert nicht, da Leerzeichen
setattr(objekt, 'Mein Attribut', 10)    # setzt Wert des Attributs auf 10
print getattr(objekt, 'Mein Attribut')  # ergibt 10
delattr(objekt, 'Mein Attribut')        # Löscht das Attribut aus objekt
```

Alternative
Ein *Freies Attribut* kann auch durch Zuweisung von *None* gelöscht werden

```
setattr(objekt, 'Mein Attribut', None)
objekt.Attribut1=None
```

Grafische Eigenschaften

Grafische Eigenschaften auslesen und ändern

Auch Eigenschaften wie *Farbe* , *Layer* , *Sichtbarkeit* oder *Beschriftungstext* eines Objektes können ausgewertet und geändert werden. Der Zugriff erfolgt wie auf jede beliebige andere Objekteigenschaft, allerdings in Kategorien oder *Sektionen* gruppiert, nach dem Muster

```
objekt.SektionN.Schlüssel=wert
```

Wobei der Name einer Sektion dem Namen in der Konfiguration entspricht und immer mit einer Nummer *N* endet (mindestens *1*).

✎ punkt.Main1.Layer ...Schlüssel *Ebene* der Haupt-Sektion eines Punkt-Objektes. punkt.Blockl1.Color ...Schlüssel *Farbe* des ersten für den Punkt konfigurierten Symbols. punkt.Block2.Name ...Schlüssel *Blockname* des zweiten für den Punkt konfigurierten Symbols. line.Annotation1.Text ...Schlüssel *Text* der ersten Beschriftung des Linienzuges

Als *wert* kann in den meisten Fällen eine Zeichenkette verwendet werden - auch numerische Werte lassen sich als Text darstellen. So sind z. B. folgende Schreibweisen gleichwertig, um den Farbindex eines Punktsymbols zu ändern:

```
punkt.Block1.Color=1
bzw.
punkt.Block1.Color="1"
```

Im Falle einer RGB-Farbe kann der RGB-Wert einfach als Zeichenkette gesetzt werden.

```
punkt.Block1.Color="24,55,224"
```

ⓘ Welche Sektionen, Schlüssel und Wertebereiche es gibt, entnehmen Sie bitte der Hilfe zur Konfiguration der entsprechenden Objektklasse. Zur schnellen Auflistung kann man sich auch des **print dir(...)** Befehls bedienen:

```
print (dir(Application.IO.GetObject('prompt').Value))
bzw.
print (dir(Application.IO.GetObject('prompt').Value.Annotation1))
```

⚠ Änderungen dieser Eigenschaften gelten immer nur für das entsprechende Objekt. Andere Objekte des selben Objekttyps bleiben unverändert. Sollen alle Objekte eines bestimmten Typs anders dargestellt werden, so ist es ratsamer, den Typ selbst in der *Konfiguration* zu ändern.

⚠ Die Menge an Grafischen Eigenschaften ist hauptsächlich vom *Objekttyp* abhängig. Folglich kann bei Objekten ohne Typ bzw. mit unbekanntem Typ nicht auf diese Eigenschaften zugegriffen werden.
Aus diesem Grund kann hier auch keine Auto-Vervollständigung während der Eingabe erfolgen.

Grafische Eigenschaften auf den Wert der Konfiguration setzen

Setzt man die Eigenschaft auf "None" gilt wieder der Wert aus der Konfiguration.

```
Flaechen = list(Application.Project.GetObjects().WhereObjectClass('Area').WhereObjectType('Grundstück Grenzkataster (Nummer mit HWL)')) for fl in Flaechen: fl.AnnotationComplex1.OffsetAbscissa = None fl.AnnotationComplex1.OffsetOrdinate = None fl.AnnotationComplex1.ReferenceLineActive = 0
```

Geometrie von bestehenden Objekten ändern

Ändern Sie die Geometrie eines gestehenden Objektes, indem Sie der Eigenschaft **.Geometry** einen neuen, gültigen Wert zuweisen. Die Struktur der Geometrie ist dabei dieselbe wie bei der Erzeugung des Objekts angegeben. .
Stützpunkt(e) des selektierten Objekts um Vektor (10,10) verschieben:

```
obj=Application.IO.GetObject('Objekt wählen:').Value
if obj.ObjectClass  'Point' or obj.ObjectClass  'Text':
    (east,north,elev) = obj.Geometry
    obj.Geometry = (east+10,north+10,elev)
elif obj.ObjectClass  'LineString':
    geomNeu=[]
    for (east,north,elev,bulge) in obj.Geometry:
        geomNeu.append( (east+10,north+10,elev) )
    obj.Geometry = geomNeu
elif obj.ObjectClass  'Area':
    (aussen,innen) = obj.Geometry
    geomNeu = []
    for (east,north,elev,bulge) in aussen:
        geomNeu.append( (east+10,north+10,elev) )
    obj.Geometry = (geomNeu,None)
elif obj.ObjectClass  'TwoPointSymbol':
    [(east1,north1,elev1),(east2,north2,elev2)]=obj.Geometry
    obj.Geometry = [(east1-5,north1-5,elev1),(east2+5,north2+5,elev2)]
elif obj.ObjectClass  'ThreePointSymbol':
    [(east1,north1,elev1),(east2,north2,elev2),(east3,north3,elev3)]=obj.Geometry
    obj.Geometry = [(east1-5,north1-5,elev1),(east2+5,north2+5,elev2),(east3,north3,elev3)]
else:
    print ("Die Geometrie des Objekts kann nicht geändert werden!")
```

⚠ Die Geometrie von *Bemaßungen* kann nach ihrer Erzeugung *nicht* geändert werden. Folgende Objektarten hingegen erlauben das nachträgliche Ändern der Geometrie:

- Punkte
- 2-Punkt-Symbole
- 3-Punkt-Symbole
- Texte
- Linienzüge
- Flächen

Geometrie einer Böschungsfläche auslesen und ändern

Böschungsflächen sind insofern eine Besonderheit, als dass ihre Geometrie einerseits eine Fläche beschreibt. Zum Anderen ist oft auch die Information über die linienhafte Geometrie der Ober- und Unterkante relevant. Deshalb bieten Flächen, die als **Böschung** bzw. allgemein als *gerichtete Fläche* konfiguriert sind, zwei unterschiedliche Eigenschaften an: **.Geometry** und **.SlopeGeometry** .

```
slope=Application.Project.AreaNew('Böschung', ([(20,20),(30,30),(40,20)],[(20,0),(30,10),(40,0)])).Objec
t
print ('SLOPE:',slope.SlopeGeometry) #Ergibt jeweils Linienzug für Ober- und Unterseite
print ('AREA:',slope.Geometry )      #Ergibt räumlich eingenommenes Polygon
```

ⓘ Geometriearten verhalten sich beim Verschnitt sehr unterschiedlich, siehe [Geometrische Operationen] (../schnittstellen/geometry) , weshalb der Einsatz der einen oder anderen Eigenschaft vom Anwendungskontext abhängig ist.

⚠ Die Eigenschaft **.SlopeGeometry** wird nicht bei der Auto-Vervollständigung gelistet, da sie nur für Böschungsflächen verfügbar ist. Dies kann zum Zeitpunkt der Eingabe nicht ausgewertet werden.

```
...
# Fortsetzung von oben
# Böschungsgeometrie ändern
slope.SlopeGeometry = ([(20,20),(30,25),(40,20)],[(20,0),(30,5),(40,0)])
...
```

⚠ Die Eigenschaft **.SlopeGeometry** wird nicht bei der Auto-Vervollständigung gelistet, da sie nur für Böschungsflächen verfügbar ist. Dies kann zum Zeitpunkt der Eingabe nicht ausgewertet werden.

Topologie auslesen

Über die Objekteigenschaft **.Topology** können Sie prüfen, ob verschiedene Objekte nicht nur geometrisch gleich sind sondern sich die selbe Knoten- oder Kantentopologie teilen.

ⓘ Je nach Objektklasse kann es mehrere Ebenen von Topologie geben:

- Punkthafte Objekte haben eine Knotentopolgie - **.VertexTopology**
- Linienhafte Objekte haben eine Kantentopologie - **.SegmentTopology**
- Da Kanten wiederum auf Knoten verweisen, haben solche Objekte auch eine Knotentopologie, die sich aus den Stützpunkten der Kanten ableitet.
  Je nach Kontext kann es notwendig sein, die eine oder die andere Topologie abzufragen.

```
...
# Ausgabe in der Form "V<Stützpunktnummer>"
# punkt1 und punkt1a liegen auf dem selben Stützpunkt
print (punkt1.Topology.VertexTopology )   # ergibt V1
print (punkt1a.Topology.VertexTopology)   # ergibt V1
print (punkt2.Topology.VertexTopology )   # ergibt V2
```

```
...
linie1=Application.Project.LinestringNew('Hilfslinie', [(10, 10), (11, 11), (12, 10, None,-1), (10, 10)]
).Object");
# Ausgabe in der Form "S<Segmentnummer>"
print ('SEGMENTS:',linie1.Topology.SegmentTopology)
# Ergibt SEGMENTS: S3,S5,S6
# Ausgabe als Linienverbindung zwischen Stützpunkten;
# beachte Bogen mit Bulge-Wert
print ('VERTICES:',linie1.Topology.VertexTopology )
# Ergibt VERTICES: LIN[V1-V2],LIN[V2-V4],ARC[V4-B(-1)-V1]"
```

Interpretation Objekte, die sich die selbe Topologie teilen, haben zwangsläufig die selbe Geometrie, nicht aber umgekehrt.

⚠ Welche Topologie(n) ein Objekt anbietet, ist bei der Erstellung des Skripts nicht bekannt. Deshalb kann für diese Eigenschaft keine Auto-Vervollständigung angeboten werden.

⚠ Diese Eigenschaft dient rein zur Datenanalyse und ist schreibgeschützt.

Flächeneinsetzpunkte von bestehenden Flächen lesen und ändern

Auslesen und Ändern

.InsertPointsGeometry

```
objektNachAuswahl = list(Application.IO.GetObject('Objekte wählen').Value
#Ersten Einsetzpunkt ausgeben
print (objektNachAuswahl.InsertPointsGeometry[0])

#Einsetzpunkte löschen und 1 Einsetzpunkt auf 10/10 hinzufügen
objektNachAuswahl.InsertPointsGeometry = (10,10,0)

#Einsetzpunkte setzen
objektNachAuswahl.InsertPointsGeometry = [(10,10,0), (20,20,0)]

#Einsetzpunkte löschen
objektNachAuswahl.InsertPointsGeometry = None
```

Subobjekte von Gruppen

Über die Eigenschaft **.SubObjects** können Sie auch Bestandteile von im Datenbestand vorhandenen Gruppen über Iterationsobjekte bzw. Filter ansprechen:

```
line=Application.Project.LinestringNew('Gebäudegrenze', [(0, 0), (0, 10), (10, 10), (10, 0), (0, 0)]).Ob
ject
flaeche=Application.Project.AreaNew('Gebäude', (5, 5)).Object
grp=Application.Commands.AggregationObjectNew('Gebäude (komplex)', (6, 6), [line, flaeche]).Object
for item in list(grp.SubObjects):
    print ('ITEM',item.ObjectClass,':',item.ObjectType)
```

Dialog

Hier ist ein Beispiel, wie man einen Dialog im Skripting verwenden kann:

```
import clr
clr.AddReference('System.Windows.Forms')
clr.AddReference('System.Drawing')

from System.Windows.Forms import Form, Label, TextBox, Button, DialogResult,FormStartPosition
from System.Drawing import Point, Size
```

```
class SimpleInputDialog(Form):
    def __init__(self):
        self.Text = "Eingabedialog"
        self.MinimumSize = Size(300, 200)
        self.Size = Size(400, 200)
        self.StartPosition = FormStartPosition.CenterScreen

        # Allgemeiner Text
        self.label_info = Label()
        self.label_info.Text = "Bitte geben Sie die folgenden Informationen ein:"
        self.label_info.Location = Point(10, 10)
        self.label_info.AutoSize = True
        self.Controls.Add(self.label_info)

        # Eingabefeld 1
        self.label1 = Label()
        self.label1.Text = "Eingabe 1:"
        self.label1.Location = Point(10, 40)
        self.label1.AutoSize = True
        self.Controls.Add(self.label1)

        self.textbox1 = TextBox()
        self.textbox1.Location = Point(100, 40)
        self.textbox1.Width = 250
        self.Controls.Add(self.textbox1)

        # Eingabefeld 2
        self.label2 = Label()
        self.label2.Text = "Eingabe 2:"
        self.label2.Location = Point(10, 80)
        self.label2.AutoSize = True
        self.Controls.Add(self.label2)

        self.textbox2 = TextBox()
        self.textbox2.Location = Point(100, 80)
        self.textbox2.Width = 250
        self.Controls.Add(self.textbox2)

        # OK-Button
        self.ok_button = Button()
        self.ok_button.Text = "OK"
        self.ok_button.Location = Point(100, 120)
        self.ok_button.Click += self.ok_clicked
        self.Controls.Add(self.ok_button)

        # Abbrechen-Button
        self.cancel_button = Button()
        self.cancel_button.Text = "Abbrechen"
        self.cancel_button.Location = Point(200, 120)
        self.cancel_button.Click += self.cancel_clicked
        self.Controls.Add(self.cancel_button)

    def ok_clicked(self, sender, event):
        print("Eingabe 1:", self.textbox1.Text)
```

```
        print("Eingabe 2:", self.textbox2.Text)
        self.DialogResult = DialogResult.OK
        self.Close()

    def cancel_clicked(self, sender, event):
        self.DialogResult = DialogResult.Cancel
        self.Close()

# Dialog anzeigen
form = SimpleInputDialog()
form.ShowDialog()
```

Aufruf von Skripts und Modulen

Das folgende Beispiel enthält 3 Varianten, wie ein externes Skript geladen werden kann:
Varianten 1 und 2:
py-Dateien im Standard-Verzeichnis \Libraries in Ihrem Benutzer-, Firmen- oder Programmverzeichnis werden automatisch gefunden.
Variante 3:
Liegen die zu ladenden py-Dateien in einem anderen Verzeichnis, muss das Verzeichnis beim Aufruf der Funktion imp.find_module() angegeben werden

> ⚠ In einem externen Modul steht außerdem die Schnittstelle zu GeoMapper (Application…) nicht zur Verfügung. In der Variante 3 wird das Application-Objekt an das Modul übergeben, damit es verwendet werden kann.

```
import imp

# Variante 1 (Standard-Import)
#import "TestLIB" as lib

# Variante 2 (Import Modul mit Leerzeichen/Sonderzeichen im Namen)
lib = __import__('Test-LIB (programdata)')
lib.F1(123)
print

# Variante 3 (Import Modul aus beliebigem Verzeichnis)
(file, path, description) = imp.find_module('Test-LIB (any directory)', ['D:\\Konfigurationen\\(
lib2 = imp.load_module('lib2', file, path, description)
lib2.SetApplication(Application)
lib2.F1("text")
```

Das Beispiel verwendet das Skript **Test-LIB (programdata).py**:

```
def F1(parameter1):
    print ('TestLIB.F1() from PROGRAMDATA called')
    print (parameter1)

print ('Test-LIB (programdata) loaded')
```

Und das Skript **Test-LIB (any directory).py**:

```
Application = None

def SetApplication(app):    # 'Application' must be set from outside
    global Application
    Application = app

def F1(parameter1):
    print ('TestLIB.F1() from ANY DIRECTORY called')
    print (str(parameter1))
    selection = Application.IO.GetObject('Objektwahl')
    if selection.Ok:
        print ('Object Id=' + str(selection.Value.Id) + ' selected.')


#Application.IO.GetObject('prompt')     # 'Application' is not available in external script

print ('Test-LIB (any directory) loaded')
```

⚠ Um Bibliotheken einzubinden, müssen sie **IronPython 3** unterstützen!
(NumPy unterstützt nur cPython und ist damit nicht verwendbar)

Umstellung von Python 2 auf Python 3

Ab rmDATA GeoMapper Version 2023.3 wird für das Skripting Python 3 eingesetzt. Daher ist es notwendig, alle Skripts von Python 2 auf Python 3 zu konvertieren.
Im Folgenden sind die notwendigen Änderungen beschrieben. Alternativ können Sie auch ein Tool nutzen und alle Skripts automatisch konvertieren lassen.

Notwendige Änderungen für IronPython 3

Aufruf von print:

Python 2

```
print "text"
```

Python 3

```
print ("text")
```

Formatierung und Ausgabe von Gleitkommazahlen: die Anzahl der Nachkommastellen muss jetzt immer angegeben werden.

Python 2

```
print str(3.1234567)
```

erzeugt in Python 2

```
3.1234567
```

Python 3

```
print (str(3.1234567))
```

erzeugt in Python 3

```
3.1234567000000002
```

Korrekte Angabe in Python 3, z.B. auf 4 Nachkommastellen:

```
print('{:.4f}'.format(3.123456))
```

erzeugt in Python 3

```
3.1235
```

Mit 0 beginnende Dezimalwerte sind nicht mehr erlaubt. Die Angabe von

```
month = 06
```

führt zu einer Fehlermeldung.

Korrekte Angabe:

```
month = 6
```

Die Bibliothek **vectors.py** ist nicht mehr Teil des Standard-Umfangs. GeoMapper installiert diese Bibliothek trotzdem mit. Die Klasse

„Vector“ kann daher weiterhin verwendet werden.

Migration von Skripten von IronPython 2.7.5 auf 3.4.10

Für die massenhafte Migration von py-Dateien steht ein Tool zur Verfügung. So gehen Sie vor:
Download und Installation Python 3.4: https://www.python.org/downloads/release/python-340/
Danach steht python.exe in der Kommandozeile zur Verfügung
Aufruf Kommandozeile: python.exe 2to3.py „Skriptpfad.py" –w
Die Datei wird migriert, die alte Datei wird als Skriptpfad.py.bak gesichert
Es funktioniert auch als Batch-Datei (bat):

```
python.exe 2to3.py "C:\Samples\TextNew.py" -w
python.exe 2to3.py "C:\Samples\Union.py" -w
python.exe 2to3.py "C:\Samples\werteEingabe.py" -w
pause
```

ⓘ Speichern Sie die bat-Datei im Format „Westeuropäischer Zeichensatz (Codepage 850)“ ab. Dann funktioniert auch die Migration von Skripten mit Umlauten im Pfad.

⚠ Eine manuelle Nachbearbeitung inkl. einer Funktionspruefung des Skripts ist notwendig!

ⓘ Die automatische Migration ändert

```
month = 06
```

in

```
month = 0o6
```

. Der Präfix

```
0o
```

muss entfernt werden, da es sich sonst um eine Oktalzahl handelt.

Mapping Autodesk Formatbeschreibung

Mappingtabelle - Konvertierung von DWG-, DXF-Daten

Für den Transfer von DWG-, DXF-Daten nutzen Sie den Mapping-Assistenten oder nutzen Sie die erweiterten Möglichkeiten der Mappingdatei, indem Sie ein Mapping manuell herstellen.

ⓘ Die Mappingtabelle liegt in Form einer XML-Datei vor, welche einem bestimmten Schema entsprechen muss.Die folgenden Kapitel enthalten eine detaillierte Beschreibung dieses XML-Formats.

⚠ Durch den Kontext *XML* versteht sich auch, dass alle folgenden Schreibweisen samt Groß-/Kleinschreibung und Multiplizität exakt der Beschreibung entsprechen müssen. Andernfalls entspricht die Datei nicht einer Mappingtabelle.

MappingDefinition-Element

Innerhalb des übergeordneten XML-Elementes *<MappingDefinition>* sind folgende Elemente *in dieser Reihenfolge* enthalten:
[GlobalSettings](../anhang/formatbeschreibungmappingautodesk2)
Enthält übergeordnete Einstellungen, welche die gesamte Konvertierung betreffen.
[VersioningSettings](../anhang/formatbeschreibungmappingautodesk12)
Diese Sonderfunktion steuert die Erzeugung mehrerer Versionen eines Objekts.
Es setzt das Vorhandensein einer versionierten Geodatenbank (z. B. *Teilungsplan*) voraus.
AssignmentTable
Enthält nach Geodatenbank-Objektklassen gegliedert die Objekttyp-Zuordnung und Attributzuweisungen.
Kann wiederum "spezielle GlobalSettings" enthalten, die nur für die von der Gliederung betroffenen Elemente gilt.
Beispiel:

```
<xml version="1.0"; encoding="utf-16">
 <MappingDefinition>
    <GlobalSettings>
        <!-- Globale Einstellungen -->
    </GlobalSettings>
    <VersioningSettings>
         <!-- Versionierungs-Einstellungen -->
    </VersioningSettings>
    <AssignmentTable>
         <!--- Klassenweise Zuordnungen -->
    </AssignmentTable>
 </MappingDefinition>
```

⚠ Im Regelfall entsteht aus 1 gemappten CAD-Element genau 1 Geodatenbank-Objekt. In Sonderfällen kann es nötig sein, mehrere CAD-Elemente zu 1 Objekt zusammenzufassen. Mehr zu dieser Sonderfunktionalität finden Sie hier.

Mappingtabelle - Globale Einstellungen

Globale Einstellungen sind die Einstellungen, welche die gesamten Konvertierung betreffen. Sie geben an, ob konkrete Eigenschaften eines CAD-Elements überhaupt in eine dem entsprechende Geodatenbank-Eigenschaft konvertiert werden sollen.

GlobalSettings-Element

Dieses Element kann in unterschiedlichen Kontexten vorkommen:
Innerhalb einer **<MappingDefinition>** beschreibt es die generelle Konvertierung von CAD-Eigenschaften.
Verschachtelt innerhalb einer **<AssignmentTable>** beschreibt es die *spezielle* Konvertierung für genau diese Art von CAD-Elementen (z. B. Block mit speziellem Blocknamen, o. ä.) und heißt dort **<GraphicAttributeSettings>**
Eigenschaften (z. B. *Farbe* , *Layer* , usw.), welche *generell* nicht konvertiert werden, werden nach der Konvertierung statt dessen durch den zugeordneten Objekttyp vorgegeben.
<AttributeSettings> (optional)

Sind lediglich für Blockattribute relevant und beschreiben, welche Attributeigenschaften übernommen werden sollen.
<*ObjectSettings*> (optional)
Beschreiben, welche CAD-Element Eigenschaften übernommen werden sollen. Diese Einstellung gilt global für alle Arten von CAD-Elementen bzw. Objekttypen.

ⓘ
- Alle Eigenschaften sind jeweils optional, d. h. keine muss zwingend angegeben werden.
- Durch die Ausführung als XML-Attribute ist die Reihenfolge der Aufzählung irrelevant.
- Nicht aufgezählte Attribute werden jeweils **nicht** gemappt (d. h. *default=false*).

Attributeinstellungen

Ein Wert vom XML-Typ *Boolean* gibt jeweils an, ob die entsprechende Eigenschaft aus dem Basisobjekt übernommen werden soll (*true*) oder nicht (*false*).

Attribut	Typ	Bedeutung
Alignment	Boolean	Textausrichtung
Color	Boolean	Farbe
Height	Boolean	Höhe
Inclination	Boolean	Textneigung
Layer	Boolean	Ebene
Position	Boolean	Einsetzpunkt
Rotate	RotationEnumType	Verdrehungsbasis • CoordinateSystem.. Koordinatensystem • Pageside.. Blattrand • Userinput.. absoluter Winkel • BaseObject.. Basisobjekt • Automatic.. Automatisch
Rotation	Boolean	Relativer Drehwinkel
ScaleEast	Boolean	Skalierung Breite
ScaleNorth	Boolean	Skallierung Höhe
Style	Boolean	Textstil
Visible	Boolean	Sichtbarkeit

Beispiel Att1: Ein Mapping, das generell aus den Block-Attributen Position, Layer und Textstil übernimmt.

```
<AttributeSettings Position="true" Layer="true" Style="true" />
```

Beispiel Att2: Ein Mapping, das generell aus den Block-Attributen Layer und Farbe übernimmt.

```
<AttributeSettings Color="true" Layer="true" />
```

ⓘ Empfohlen wird

```
<AttributeSettings Position="true" Rotation="true" Visible="true" Alignment="true"/>
```

Wenn eine DWG aus GeoMapper geschrieben wurde, dann ist das Setzen von Alignment ist wichtig. Denn wenn der Text durch den Konfigurationsschlüssel "lesbar" gedreht wird, dann kann es je nach Rotation sein, dass der Texteinsetzpunkt beim DWG-Export auf einen anderen Wert als in der Konfiguration geändert werden musste um in der DWG das gleiche Bild wie in GeoMapper zu erhalten.

Objekteinstellungen

Attribut	Typ	Bedeutung
Alignment	Boolean	Textausrichtung
Blockname	Boolean	Name des Symbols aus der Prototypzeichung
Color	Boolean	Farbe
Height	Boolean	Höhe
Inclination	Boolean	Textneigung
Layer	Boolean	Ebene
Linetype	Boolean	Linientyp
LinetypeScale	Boolean	Linientypfaktor
Lineweigth	Boolean	Linienstärke
Rotate	RotationEnumType	Verdrehungsbasis • CoordinateSystem.. Koordinatensystem • Pageside.. Blattrand • Userinput.. absoluter Winkel • BaseObject.. Basisobjekt • Automatic.. Automatisch
Rotation	Boolean	Relativer Drehwinkel
ScaleEast	Boolean	Skalierung Breite
ScaleNorth	Boolean	Skalierung Höhe
Style	Boolean	Textstil
AddRotation	Double	Additionskonstante für Drehwinkel
AddScaleEast	Double	Faktor für *Skalierung Breite*
AddScaleNorth	Double	Faktor für *Skalierung Höhe*

Beispiel Obj1: Ein Mapping, das generell bei CAD-Elementen eine Rotation von *+50g* anbringt:

```
<ObjectSettings AddRotation="50" />
```

Beispiel Obj2: Ein Mapping, das generell Blocknamen und Layer übernimmt:

```
<ObjectSettings Blockname="true" Layer="true" />
```

Einstellungen pro Objekt

Diese Einstellungen kann man auch pro Objekttyp setzen.
Im folgenden Beispiel wird die Skalierung des CAD-Elements übernommen und auf 1/4 verkleinert.

```
<TwoPointSymbol Name="Eingang (2 Punkte)">
  <GraphicAttributeSettings>
    <AttributeSettings Rotation="true" Position="true" Visible="true"/>
    <ObjectSettings ScaleEast="true" ScaleNorth="true" AddScaleEast="0.25" AddScaleNorth="0.25"/>
  </GraphicAttributeSettings>
  <Insert>
    <Filter>
      <Layer>B_BauZ-S</Layer>
      <Blockname>B40</Blockname>
    </Filter>
    <AttributeMapping>
      <NG>
        <Attribut Name="#Block0002#BlockInsertAlignment">"2"</Attribut>
      </NG>
    </AttributeMapping>
  </Insert>
</TwoPointSymbol>
```

Mappingtabelle - Zuweisung

Steuern Sie die Erzeugung von Objekttypen und die Übernahme von Attributwerten aus CAD-Elementen.

AssignmentTable-Element

ⓘ Die *AssignmentTable* kann man sich als Tabelle vorstellen, in der festgelegt ist, welche CAD *Objektart* wie in die Geodatenbank übernommen werden soll. Mit *Objektart* ist dabei nicht bloß die Unterteilung in *Punkt* , *Block* , *Linie* , *Polylinie* usw. gemeint, sondern eine tiefere Unterteilung auf Basis von Blockname, Layer etc. Die grundsätzliche Aufteilung ist im [Mapping-Assistenten](../importmanager/autodesk3) beschrieben.

Dem entsprechend ist das Mapping in jene Objektklassen unterteilt, die durch die Konvertierung von CAD-Elementen entstehen können:
Punkte: **<Points>**
Flächen: **<Areas>**
Linienzüge: **<LineStrings>**
Texte: **<Texts>**
Linienzugsymbole: **<LineStringSymbols>**
Zweipunktsymbole: **<TwoPointSymbols>**
Dreipunktsymbole: **<ThreePointSymbols>**
Sperrmaß/Spannmaß: **<AlignedDimension>**

ⓘ Jedes dieser Elemente beschreibt Filter, nach denen die in Frage kommenden Basisdaten aufgeteilt werden können.

⚠ Die Möglichkeiten der Filterung unterscheiden sich naturgemäß nach der Beschaffenheit der Basisdaten (vgl. Block, Linie, usw.).

Attributzuweisung - Punkte

Die Erzeugung von Punkten wird über das Element <Points> definiert. Es ist eine Sammlung von <Point> Elementen, welche die Konvertierung steuern:

```
<Point>
  <Point Name="Beispiel1">
      <!-- Definition -->
  </Point>
   <!-- Weitere <Point> Elemente -->
</Points>
```

Attribute

Name (obligat) Bezeichnet den Namen des Ziel-Punkttyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Punkttyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Punkte erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1) Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe [GlobalSettings-Element](../anhang/formatbeschreibungmappingautodesk2)
<Insert> (0 bis 1) Steuert die Konvertierung von CAD-Blöcken.
<Text> (0 bis 1) Steuert die Konvertierung von Texten.
<Point> (0 bis 1) Steuert die Konvertierung von CAD-Punkten (*POINT*).

ⓘ Wo beschrieben, können anstatt ganzer Namen auch Reguläre Ausdrücke (*RegEx*) verwendet werden. Um einen Regulären Ausdruck einzuleiten, verwenden Sie das Präfix **re:**

Beispiele für Reguläre Ausdrücke:

Regulärer Ausdruck	Beschreibung	Beispielwert
re: **(N-)?TP$**	Eine Zeichenfolge, die optional mit "N-" beginnt und in jedem Fall mit "TP" endet.	"N-TP""TP"
re: **(N-)?DIMLAYER\d$**	Eine Zeichenfolge, die optional mit "N-" beginnt und mit "DIMLAYER" sowie genau 1 Ziffer endet.	"N-DIMLAYER0""DIMLAYER1""DIMLAYER9"nicht aber"DIMLAYER""N-DIMLAYER99"

Punkte aus CAD-Blöcken erzeugen (<Insert>)

Struktur eines Block-zu-Punkt Mappings

```
<Insert>
  <Filter>
    <!-- Beschreibt, wonach Quell-Blöcke gefiltert werden sollen.
         Jedes der folgenden Elemente ist optional;
         vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
         d. h. alle müssen zutreffen -->
    <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
    <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
    <Blockname>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Blockname>
  </Filter>
  <AttributeMapping>
    <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex; optional -->  </Color>
    <Laye>  <!-- Name bzw. RegEx; optional -->  </Layer>
    <ACADAttribute Name="AttName" Tag="AttTag" Target="AttTarget" &>   <!-- Pro gemapptem Attribut -->
      <Tag>   <!-- PlatzhalterZuordnung; optional -->  </Tag>
      <Tag>   <!-- PlatzhalterZuordnung; optional --> </Tag>
      <Value>  <!-- PlatzhalterZuordnung; optional-->  </Value>
      <Name>  <!-- PlatzhalterZuordnung; optional --> </Name>
      <Laye>  <!-- PlatzhalterZuordnung; optional --> </Layer>
    </ACADAttribute>
    <NG>
      <!-- D. s. Ziel-Attribute in der Geodatenbank -->
      <!-- Hier können diskrete Werte oder
           Platzhalter aus einem ACADAttribute eingesetzt werden -->
      <Attribut Name="Attributname1"> Wert bzw. Formatstring </Attribut>
    </NG>
  </AttributeMapping>
</Insert>
```

ⓘ <ACADAttribute Name **"AttName** " Tag **"AttTag** " Target **"AttTarget** " > in diesem Element sind die Attribute Name, Tag und Target optional. Name und Tag können verwendet werden um ein bestimmtes Attribut auszuweisen. Target beschreibt das Ziel in welches die Grafischen Eigenschaften übernommen werden (AttributeSettings). Bei Verwendung von Target="Annotation3" wird die Farbe/Position/etc in die Beschriftung 3 übernommen.

⚠ Platzhalter können jeweils zwischen geschwungenen Klammern aus einer Zeichenfolge eines **<ACADAttribute>** extrahiert und in einem **<Attribut>** verwendet werden. Es lassen sich auch mehrere Platzhalter aus einem CAD-Attribut extrahieren.

Das folgende Beispiel ist wie folgt zu lesen:

- Es sollen Geodatenbank-Punkte vom Typ **Triangulierungspunkt (TP) - Kirche** erzeugt werden.
- Verdrehung und Position sollen *generell* aus den CAD-Elementen übernommen werden.
- Diese Punkte sollen aus Blöcken mit Namen **FIG012** auf den Layern **N-TP** bzw. **TP** entstehen.
- Blockattribute sollen wie folgt übernommen werden:
  - Aus dem *Tag* (Marke) des Blockattributs **Punktnummer** wird ein Platzhalter namens **KZ** extrahiert.
  - Aus seinem Wert, getrennt durch ein Minuszeichen '-' 2 Platzhalter **Name** und **Region** .
  - Die so erhaltenen Werte sollen in Geodatenbank-Attribute überführt werden.
  - *Der Wert von Name* als Punktname
  - *Der Wert von Region* als Punktregion
  - *Der Wert von KZ* als Punkt-Subname.

```
<Point Name="Triangulierungspunkt (TP) - Kirche">
    <GraphicAttributeSettings>
        <AttributeSettings Rotation="true" Position="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Insert>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?TP$</Layer>
            <Blockname>FIG012</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping>
            <ACADAttribute Name="Punktnummer">
                <Tag>"{KZ}"</Tag>
                <Name>"{Name}-{Region}"</Name>
            </ACADAttribute>
            <NG>
                <Attribut Name="Internal~Name">"{Name}"</Attribut>
                <Attribut Name="Internal~Region">"{Region}"</Attribut>
                <Attribut Name="Internal~Subname">"{KZ}"</Attribut>
            </NG>
        </AttributeMapping>
    </Insert>
</Point>
```

Punkte aus Texten erzeugen (<Text>)

Struktur eines Text-zu-Punkt Mappings

```
<Text>
  <Filter>
    <!-- Beschreibt, wonach Texte gefiltert werden sollen.
         Jedes der folgenden Elemente ist optional;
         vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
         d. h. alle müssen zutreffen -->
    <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
    <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
    <TextHeight>  <!-- Gleitkommazahl --> </TextHeight>
    <TextStyle>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </TextStyle>
  </Filter>
</Tex>
```

Beispiel:

- Es sollen Geodatenbank-Punkte vom Typ **Beschriftungspunkt** erzeugt werden.
- Verdrehung und Position sollen *generell* aus den CAD-Elementen übernommen werden.
- Diese Punkte sollen aus Texten auf den Layern **N-SB** bzw. **SB** entstehen.

```
<Point Name="Beschriftungspunkt">
    <GraphicAttributeSettings>
        <AttributeSettings Rotation="true" Position="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Text>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?SB$</Layer>
        </Filter>
    </Text>
</Point>
```

Punkte aus Punkt-Elementen erzeugen (<Point>)

Struktur eines Punkt-zu-Punkt Mappings

```
<Point>
  <Filter>
    <!-- Beschreibt, wonach Punkte gefiltert werden sollen.
         Jedes der folgenden Elemente ist optional;
         vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
         d. h. alle müssen zutreffen -->
    <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
    <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
  </Filter>
</Point>
```

Beispiel:

- Es sollen Geodatenbank-Punkte vom Typ **Geländepunkt** erzeugt werden.
- Die Position soll *generell* aus den CAD-Elementen übernommen werden, nicht aber etwa die Verdrehung.
- Diese Punkte sollen aus Punkten auf Layern, die mit **DGM** _ beginnen, entstehen.

```
<Point Name="Geländepunkt">
    <GraphicAttributeSettings>
        <AttributeSettings Position="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Point>
        <Filter>
            <Layer>re:^DGM_.*$</Layer>
        </Filter>
    </Point>
</Point>
```

Attributzuweisung

Attributwerte können Sie fix setzen oder aus den Eigenschaften eines Blocks lesen.

Setzen von fixen Werten

```
        <AttributeMapping>
            <NG>
              <Attribut Name="Bemerkung">"Demo"</Attribut>
            </NG>
          </AttributeMapping>
```

Dem Attribut "Bemerkung" wird der Wert "Demo" zugewiesen.

Auslesen eines Values

```
          <AttributeMapping>
            <ACADAttribute Tag="Kronendurchmesser"> <!-- Name des Tags, in dem der Wert gespeichert wird
 (in diesem Fall "Kronendurchmesser") -->
              <Name>"{Kronendurchmesser}"</Name> <!-- Hier wird ein Platzhalter angegeben, der dann weit
er unten dem entsprechenden Attribut zugewiesen wird. -->
            </ACADAttribute>
            <ACADAttribute Tag="Stammumfang">
              <Name>"{Stammumfang}"</Name>
            </ACADAttribute>
            <NG>
              <Attribut Name="Kronendurchmesser">"{Kronendurchmesser}"</Attribut> <!-- Hier wird der Pla
tzhalter dem Attribut vom Objekt zugewiesen -->
              <Attribut Name="Stammumfang">"{Stammumfang}"</Attribut>
            </NG>
          </AttributeMapping>
```

Auslesen von Werten und abschneiden von unnötigen Zeichen

```
          <AttributeMapping>
            <ACADAttribute Name="Kronendurchmesser"> <!-- mit Name wird jetzt anders auf die Blockattrib
ute zugegriffen -->
              <Tag>"Kronendurchmesser"</Tag> <!-- Angabe des Tags -->
              <Name>"{Kronendurchmesser} m"</Name> <!-- Der Wert endet immer mit dem Text " m", der Plat
zhalter bezieht sich auf alles davor -->
            </ACADAttribute>
            <ACADAttribute Name="Stammumfang">
              <Tag>"Stammumfang"</Tag>
              <Name>"{Stammumfang} cm"</Name>
            </ACADAttribute>
            <NG>
              <Attribut Name="Art1">"30002004"</Attribut>
              <Attribut Name="Kronendurchmesser">"{Kronendurchmesser}"</Attribut> <!-- Hier wird der Pla
tzhalter dem Attribut vom Objekt zugewiesen -->
              <Attribut Name="Stammumfang">"{Stammumfang}"</Attribut>
            </NG>
          </AttributeMapping>
```

Auslesen von Werten aus dem Tag

In diesem Beispiel sind Werte des Kennzeichens und der Höhe im Tagnamen enthalten.

```
        <AttributeMapping>
            <ACADAttribute Name="Punktnummer">
                <Tag>"{KZ}*{HOEHE}"</Tag>
                <Name>"{Name}-{Region}"</Name>
            </ACADAttribute>
            <NG>
                <Attribut Name="Internal~Name">"{Name}"</Attribut>
                <Attribut Name="Internal~Region">"{Region}"</Attribut>
                <Attribut Name="Internal~Subname">"{KZ}"</Attribut>
            </NG>
        </AttributeMapping>
```

Target und Attribute aus 2 Blöcken

```
<Point Name="Balise">
    <MultipleObjectMapping UseObjectSettingsFrom="0">
        <GraphicAttributeSettings>
            <AttributeSettings Rotation="true" Position="true"/>
            <ObjectSettings Rotation="true"/>
        </GraphicAttributeSettings>
        <Objects>
            <Insert>
                <Filter>
                    <Layer>V-SFE-S</Layer>
                    <Blockname>BALISE</Blockname>
                </Filter>
                <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 1. Block -->
                    <ACADAttribute Tag="BEZ" Target="Annotation7"> <!-- Mit Target gibt man an, welche
                        Beschriftungssektion die Position und Verdrehung des Attributs erhält, sofern da
s übernommenn wird -->
                        <Name>"{BEZ}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <NG>
                        <Attribut Name="Bezeichnung">"{BEZ}"</Attribut>
                    </NG>
                </AttributeMapping>
            </Insert>
            <Insert>
                <Filter>
                    <Layer>V-SFE-P</Layer>
                    <Blockname>SFE</Blockname>
                </Filter>
                <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 2. Block -->
                    <ACADAttribute Tag="BEZ">
                        <Name>"{BEZ}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="HOEHE">
                        <Name>"{HOEHE}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="QUALITAET">
                        <Name>"{QL}{QH}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="KOORDSYS">
```

```
                    <Name>"{KOORDSYS}"</Name>
                </ACADAttribute>
                <ACADAttribute Tag="URHEBER">
                    <Name>"{URHEBER}"</Name>
                </ACADAttribute>
                <ACADAttribute Tag="DATUM">
                    <Name>"{DATUM}"</Name>
                </ACADAttribute>
                <NG>
                    <Attribut Name="Internal~Name">"{BEZ}"</Attribut>
                    <Attribut Name="Internal~Elevation">"{HOEHE}"</Attribut>
                    <Attribut Name="Qualitaet_Lage">"{QL}"</Attribut>
                    <Attribut Name="Qualitaet_Hoehe">"{QH}"</Attribut>
                    <Attribut Name="Koordinatensystem">"{KOORDSYS}"</Attribut>
                    <Attribut Name="Urheber">"{URHEBER}"</Attribut>
                    <Attribut Name="Internal~DateOfMeasure">"{DATUM}"</Attribut>
                </NG>
            </AttributeMapping>
        </Insert>
    </Objects>
  </MultipleObjectMapping>
</Point>
```

Attributzuweisung - Flächen

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Fläche in der Geodatenbank. Flächen können sowohl aus punkthaften als auch aus linienhaften oder flächigen Elementen erzeugt werden.

```
Die Erzeugung von Flächen wird über das Element  <Bold> &lt;Areas&gt; </Bold>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <Bold> &lt;Area&gt; </Bold>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <Areas>
   <Area Name="Beispiel1">
       <!-- Definition -->
   </Area&gt;
    <!-- Weitere &lt;Area&gt; Elemente -->
 </Areas>
```

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Flächentyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Flächentyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Flächen erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element .
<Insert> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Blöcken. Siehe Punkte aus CAD-Blöcken erzeugen .
<Text> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Texten. Siehe Punkte aus Texten erzeugen .
<Point> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Punkten (*POINT*). Siehe Punkte aus Punkt-Elementen erzeugen .

<Hatch> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Schraffuren.
<Polyline> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Polylinien.

> ⓘ Wo beschrieben, können anstatt ganzer Namen auch Reguläre Ausdrücke (*RegEx*) verwendet werden. Um einen Regulären Ausdruck einzuleiten, verwenden Sie das Präfix **re:**

Flächen aus CAD-Blöcken erzeugen (<Insert>)

Das folgende Beispiel ist wie folgt zu lesen:

- Es sollen Geodatenbank-Flächen vom Typ **Gebäude** erzeugt werden.
- Diese Punkte sollen aus Blöcken mit Namen **FIG041** auf den Layern **N-NS** bzw. **NS** entstehen.

```
<Area Name="Gebäude">
    <Insert>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?NS$</Layer>
            <Blockname>FIG041</Blockname>
        </Filter>
    </Insert>
</Area>
```

Flächen aus Schraffuren erzeugen (<Hatch>)

```
Struktur eines Schraffur-zu-Fläche Mappings

 <Hatch>
   <Filter>
     <!-- Beschreibt, wonach Schraffuren gefiltert werden sollen.
          Jedes der folgenden Elemente ist optional;
          vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
          d. h. alle müssen zutreffen -->
     <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex --> </Color>
     <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx --> </Layer>
   </Filter>
 </Hatch>
```

Beispiel:

- Es sollen Geodatenbank-Flächen vom Typ **Flächenschraffur** erzeugt werden.
- Als Flächenfarbe soll die Schraffurfarbe verwendet werden.
- Die Geometrie wird implizit aus der Umrandung der Schraffur erzeugt.
- Diese Flächen sollen aus Schraffuren auf Layern, die mit **Schraffur** _ beginnen, entstehen.

```
<Area Name="Flächenschraffur">
    <GraphicAttributeSettings>
        <AttributeSettings Color="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Hatch>
        <Filter>
            <Layer>re:^Schraffur_.*$</Layer>
        </Filter>
    </Hatch>
</Area>
```

Flächen aus Polylinien erzeugen (<Polyline>)

```
Struktur eines Polylinie-zu-Fläche Mappings

 <Polyline>
   <Filter>
     <!-- Beschreibt, wonach Polylinien gefiltert werden sollen.
          Jedes der folgenden Elemente ist optional;
          vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
          d. h. alle müssen zutreffen -->
     <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
     <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
   </Filter>
 </Polyline>
```

Beispiel:

- Es sollen Geodatenbank-Flächen vom Typ **Randschraffur** erzeugt werden.
- Als Flächenfarbe soll jeweils die Farbe der Polylinie verwendet werden.
- Die Geometrie wird implizit aus der Liniengeometrie erzeugt.
- Diese Flächen sollen aus Polylinien auf den Layern **N-FLU** bzw. **FLU** entstehen.

```
<Area Name="Randschraffur">
    <GraphicAttributeSettings>
        <AttributeSettings Color="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Hatch>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?FLU$</Layer>
        </Filter>
    </Hatch>
</Area>
```

Attributzuweisung - Linienzüge

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Linienzug in der Geodatenbank. Linienzüge können aus verschiedenen Arten linienhafter CAD-Elementen erzeugt werden.

```
Die Erzeugung von Linienzügen wird über das Element  <LineStrings>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <Bold> &lt;LineString>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <LineStrings>
   &lt;LineString Name="Beispiel1">
       <!-- Definition -->
   &lt;/LineString>
    <!-- Weitere &lt;LineString> Elemente -->
 </LineStrings>
```

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Linientyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Linientyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Linienzüge erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element .
<Line> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Linien.
<Polyline> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Polylinien.
<Arc> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Bögen.

> ⓘ Wo beschrieben, können anstatt ganzer Namen auch Reguläre Ausdrücke (*RegEx*) verwendet werden. Um einen Regulären Ausdruck einzuleiten, verwenden Sie das Präfix **re:**

Linienzüge aus Linien erzeugen (<Line>)

```
Struktur eines Linie-zu-Linienzug Mappings

 <Line>
   <Filter>
     <!-- Beschreibt, wonach Linien gefiltert werden sollen. -->
          Jedes der folgenden Elemente ist optional;
          vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
          d. h. alle müssen zutreffen -->
     <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
     <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
   </Filter>
 </Line>
```

Linienzüge aus Polylinien erzeugen (<Polyline>)

```
Struktur eines Polylinie-zu-Linienzug Mappings

 <Polyline>
   <Filter>
     <!-- Beschreibt, wonach Polylinien gefiltert werden sollen. -->
          Jedes der folgenden Elemente ist optional;
          vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
          d. h. alle müssen zutreffen -->
     <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
     <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
   </Filter>
 </Polyline>
```

Linienzüge aus Bögen erzeugen (<Arc>)

```
Struktur eines Bogen-zu-Linienzug Mappings

 <Arc>
   <Filter>
     <!-- Beschreibt, wonach Linien gefiltert werden sollen. -->
          Jedes der folgenden Elemente ist optional;
          vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
          d. h. alle müssen zutreffen -->
     <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
     <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
   </Filter>
 </Arc>
```

Beispiel:

- Es sollen Geodatenbank-Linienzüge vom Typ **Grundstücksgrenze** erzeugt werden.
- Alle Grafikeigenschaften sollen aus der Objekttyp-Konfiguration verwendet werden (nichts übernehmen).
- Die Geometrie wird implizit aus der Liniengeometrie gebildet.
- Diese Linienzüge sollen entstehen:
- aus Linien auf den Layern **N-GG** bzw. **GG**
- aus Polylinien auf den Layern **N-GG** bzw. **GG**
- aus Bögen auf den Layern **N-GG** bzw. **GG**

```
<LineString Name="Grundstücksgrenze">
    <Line>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?GG$</Layer>
        </Filter>
    </Line>
    <Polyline>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?GG$</Layer>
        </Filter>
    </Polyline>
    <Arc>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?GG$</Layer>
        </Filter>
    </Arc>
</LineString>
```

Das selbe Ergebnis ließe sich erreichen durch 3 einzelne Mappings für jede Elementart:

```
<LineString Name="Grundstücksgrenze">
    <Line>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?GG$</Layer>
        </Filter>
    </Line>
</LineString>
<LineString Name="Grundstücksgrenze">
    <Polyline>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?GG$</Layer>
        </Filter>
    </Polyline>
</LineString>
<LineString Name="Grundstücksgrenze">
    <Arc>
        <Filter>
            <Layer>re:^(N-)?GG$</Layer>
        </Filter>
    </Arc>
</LineString>
```

Attributzuweisung - Texte

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Text in der Geodatenbank.

```
Die Erzeugung von Texten wird über das Element  <Texts>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <Text>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <Texts>
   <Text Name="Beispiel1">
       <!-- Definition -->
   </Text>
    <!-- Weitere <Text> Elemente -->
 </Texts>
```

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Texttyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Objekttyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Texte erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element .
<Insert> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Blöcken.
<Text> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Texten.
<Point> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Punkten (*POINT*).

> ⓘ Die Verwendung dieser Elemente ist gleich wie bei der Konvertierung von CAD-Elementen in Punkte.

Attributzuweisung - Linienzugsymbole

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Linienzugsymbol in der Geodatenbank.

```
Die Erzeugung von Linienzugsymbolen wird über das Element  <LineStringSymbols>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <LineStringSymbol>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <LineStringSymbols>
   <LineStringSymbol Name="Beispiel1">
       <!-- Definition -->
   </LineStringSymbol>
    <!-- Weitere <LineStringSymbol> Elemente -->
 </LineStringSymbols>
```

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Objekttyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Objekttyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Linienzugsymbole erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element .

<Insert> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Blöcken.
<Text> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Texten.
<Point> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Punkten (*POINT*).

> ⓘ Die Verwendung dieser Elemente ist gleich wie bei der Konvertierung von CAD-Elementen in Punkte.

Attributzuweisung - Zweipunktsymbole

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Zweipunktsymbol in der Geodatenbank.

```
Die Erzeugung von Zweipunktsymbolen wird über das Element  <TwoPointSymbols>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <TwoPointSymbol>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <TwoPointSymbols>
   <TwoPointSymbol Name="Beispiel1">
       <!-- Definition -->
   </TwoPointSymbol>
    <!-- Weitere <TwoPointSymbol> Elemente -->
 </TwoPointSymbols>
```

Beim Element **<TwoPointSymbol>** kann als Attribut optional ein zusätzlicher Skalierungsfaktor, eine zusätzliche Rotation und/oder eine Veränderung der Basislinie angegeben werden:

```
<TwoPointSymbol Name="Beispiel1" Scale="1.2" Rotation="100" invertBaseLine="Baseline">
```

Die Skalierung wird multiplikativ gerechnet, die Rotation additiv und beide bestimmen die geometrische Ausdehnung des Blocks. Das Element *InvertBaseLine* besitzt einen möglichen gültigen Wert " *Baseline* ". Das Setzen dieses Wertes tauscht den 1ten und 2ten Punkt, wodurch das Objekt geometrisch invertiert wird.

> ⓘ Bei 2-Punkt-Symbolen, bei denen der Schlüssel
>
> ```
> Blockausrichtung
> ```
>
> gesetzt ist auf
>
> ```
> Basislinie 1. Punkt
> ```
>
> , müssen mit
>
> ```
> Scale=2
> ```
>
> importiert werden.

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Objekttyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Objekttyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Zweipunktsymbole erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element.
<Insert> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Blöcken.
<Text> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Texten.
<Point> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Punkten (*POINT*).

> ⓘ Die Verwendung dieser Elemente ist gleich wie bei der Konvertierung von CAD-Elementen in Punkte.

Attributzuweisung - Dreipunktsymbole

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Dreipunktsymbol in der Geodatenbank.

```
Die Erzeugung von Dreipunktsymbolen wird über das Element  <ThreePointSymbols>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <ThreePointSymbol>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <ThreePointSymbols>
   <ThreePointSymbol Name="Beispiel1">
       <!-- Definition -->
   </ThreePointSymbo>
    <!-- Weitere <ThreePointSymbol> Elemente -->
 </ThreePointSymbols>
```

Beim Element **<ThreePointSymbol>** kann als Attribut optional ein zusätzlicher Skalierungsfaktor, eine zusätzliche Rotation und/oder eine Veränderung der Basislinie angegeben werden:

```
&lt;ThreePointSymbol Name="Beispiel1" Scale="1.2" Rotation="100" InvertBaseLine="AdditionalPoints"&gt;
```

Folgende Attribute sind hier möglich:
UseOriginExtents: (Empfohlen)
Übernimmt direkt die Eckpunkte des Blocks aus der DWG. Da der Block verdreht eingesetzt sein kann, gibt es dafür verschiedene Werte:
Origin Übernimmt den Block wie er ist
RotateLeft Verdreht den Block um 100 gon nach links
RotateRight Verdreht den Block um 100 gon nach rechts
RotateFull Verdreht den Block um 200 gon
Scale: (wurde früher verwendet)
Die Skalierung wird multiplikativ gerechnet und bestimmt die geometrische Ausdehnung des Blocks.
Rotation: (wurde früher verwendet)
die Rotation wirkt additiv
InvertBaseLine: (wurde früher verwendet)
AdditionalPoints: tauscht den 2ten und den 3ten Punkt welche entstehen würden und führt zu einer geometrischen Rotation des gesamten Symbols.
Baseline: tauscht den 1ten und 2ten Punkt, wodurch das Objekt geometrisch invertiert wird.

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Objekttyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Objekttyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Dreipunktsymbole erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element .
<Insert> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Blöcken.
<Text> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von Texten.
<Point> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Punkten (*POINT*).

> ⓘ Die Verwendung dieser Elemente ist gleich wie bei der Konvertierung von CAD-Elementen in Punkte.

Attributzuweisung - Sperrmaße/Spannmaße

Steuern Sie die Übernahme von CAD-Elementen als Sperrmaß/Spannmaß in der Geodatenbank.

```
Die Erzeugung von Sperrmaßen wird über das Element  <AlignedDimensions>  definiert.
Es ist eine Sammlung von  <AlignedDimension>  Elementen, welche die Konvertierung steuern:
 <AlignedDimensions>
   <AlignedDimension Name="Beispiel1"&gt;
       <!-- Definition -->
   </AlignedDimension>
    <!-- Weitere <AlignedDimension> Elemente -->
 </AlignedDimensions>
```

Attribute

Name (obligat)
Bezeichnet den Namen des Ziel-Objekttyps in der Geodatenbank. Sämtliche durch den/die Filter betroffenen CAD-Element werden in diesen Objekttyp konvertiert.

Elemente

Mit folgenden Elementen kann definiert werden, woraus Sperrmaße/Spannmaße erzeugt werden.
<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)
Beschreibt die Übernahme grafischer Eigenschaften aus CAD-Elementen. Siehe GlobalSettings-Element .
<AlignedDimension> (0 bis 1)
Steuert die Konvertierung von CAD-Bemaßungen.

> ⓘ Wo beschrieben, können anstatt ganzer Namen auch Reguläre Ausdrücke (*RegEx*) verwendet werden. Um einen Regulären Ausdruck einzuleiten, verwenden Sie das Präfix **re:**

Bemaßungen aus CAD-Bemaßungen erzeugen (<AlignedDimension>)

```
Struktur eines Bemaßung-zu-Bemaßung Mappings

 <AlignedDimension>
   <Filter>
     <!-- Beschreibt, wonach Schraffuren gefiltert werden sollen.
          Jedes der folgenden Elemente ist optional;
          vorhandene Elemente werden mit UND verknüpft,
          d. h. alle müssen zutreffen -->
     <Color>  <!-- Ganzzahl, d. i. Farbindex -->  </Color>
     <Layer>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </Layer>
     <DimensionStyle>  <!-- Name bzw. RegEx -->  </DimensionStyle>
   </Filter>
 </AlignedDimension>
```

Beispiel:

- Es sollen Bemaßungen vom Typ **Sperrbemaßung mit Pfeil** erzeugt werden.
- Vom CAD-Element soll nichts übernommen werden.
- Die Bemaßungen sollen aus Bemaßungen vom Stil **Standard** auf den Layern **N-DIMLAYER** bzw. **DIMLAYER** entstehen.

```
<AlignedDimension Name="Sperrbemaßung mit Pfeil">
    <AlignedDimension>
        <Filter>
            <DimensionStyle>Standard</DimensionStyle>
            <Layer>re:^(N-)?DIMLAYER$</Layer>
        </Filter>
    </AlignedDimension>
</AlignedDimension>
```

Mappingtabelle - Sonderfunktionen

Wie in den Kapiteln zur Zuweisung beschrieben, können Sie pro Geodatenbank-Klasse bestimmen, welche CAD-Elemente für die Konvertierung in Frage kommen. Dabei wird grundsätzlich aus 1 CAD-Element jeweils
genau 1 Geodaten-Objekt
in der aktiven Version des Projekts
generiert.
Durch Sonderfunktionen der Mappingtabelle kann diese Art der Objektgenerierung geändert werden.

1 Objekt aus mehreren Elementen zusammensetzen

Die Mappingtabelle bietet die Möglichkeit, mehrere räumlich zusammenfallende CAD-Elemente auf 1 Objekt abzubilden. Diese Funktion kann grundsätzlich für alle Arten von Zielobjekten verwendet werden, eignet sich aber z. B. besonders dafür, Symbole aus mehreren CAD-Blöcken zusammenzufügen.

Syntax

Die Erzeugung 1 Objekts aus mehreren Elementen wird über das XML-Element **<MultipleObjectMapping>** und einer Aufzählung von **<Objects>** definiert. Es kann als Unter-Element sämtlicher Objektklassen-Elemente verwendet werden.

⚠ Die Konvertierung erfolgt nur dann, wenn alle Objekte anhand des Filters gefunden werden.

Beispiel:

- Der Punkt vom Typ **Grenzpunkt (GP) nicht gekennzeichnet** soll zusammengesetzt werden...
- Aus 1 Block mit Namen **FIG024** auf dem Layer **GP2** und
- einem Block **FIG025** auf dem Layer **GP2**
- Beide Blöcke müssen um den selben Einsetzpunkt liegen.
- Die Attribute des Zielobjekts werden allesamt aus den Blockattributen des ersten Blocks (FIG024) übernommen.

```
<Point Name="Grenzpunkt (GP) nicht gekennzeichnet">
  <MultipleObjectMapping>
    <GraphicAttributeSettings>
      <AttributeSettings Color="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Objects>
      <Insert>
        <Filter>
          <Layer>GP2</Layer>
          <Blockname>FIG024</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping>
          <ACADAttribute Name="GP-Nummer">
            <Tag>"{KG}*{IND}*{VHW}*{KZ}"</Tag>
            <Name>"{PTNR}"</Name>
          </ACADAttribute>
          <NG>
            <Attribut Name="Internal~Region">"{KG}"</Attribut>
            <Attribut Name="Internal~Indikator">"{IND}"</Attribut>
            <Attribut Name="Internal~Name">"{PTNR}"</Attribut>
            <Attribut Name="VHW">"ATTRIBUTEMAPPINGTEST"</Attribut>
            <Attribut Name="Objekthöhe">"{Z-Coordinate}"</Attribut>
          </NG>
        </AttributeMapping>
      </Insert>
      <Insert>
        <Filter>
          <Layer>GP2</Layer>
          <Blockname>FIG025</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping />
      </Insert>
    </Objects>
  </MultipleObjectMapping>
</Point>
```

Mit **<MultipleObjectMapping UseObjectSettingsFrom="0">** geben Sie an, von welchem Block die Position und der Winkel übernommen werden soll - sofern diese Daten übernommen werden.

```
<Point Name="Balise">
    <MultipleObjectMapping UseObjectSettingsFrom="0">
        <GraphicAttributeSettings>
            <AttributeSettings Rotation="true" Position="true"/>
            <ObjectSettings Rotation="true"/>
        </GraphicAttributeSettings>
        <Objects>
            <Insert>
                <Filter>
                    <Layer>V-SFE-S</Layer>
                    <Blockname>BALISE</Blockname>
                </Filter>
                <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 1. Block -->
                    <ACADAttribute Tag="BEZ" Target="Annotation7"> <!-- Mit Target gibt man an, welche
                        Beschriftungssektion die Position und Verdrehung des Attributs erhält, sofern da
s übernommenn wird -->
                        <Name>"{BEZ}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <NG>
                        <Attribut Name="Bezeichnung">"{BEZ}"</Attribut>
                    </NG>
                </AttributeMapping>
            </Insert>
            <Insert>
```

```
                <Filter>
                    <Layer>V-SFE-P</Layer>
                    <Blockname>SFE</Blockname>
                </Filter>
                <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 2. Block -->
                    <ACADAttribute Tag="BEZ">
                        <Name>"{BEZ}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="HOEHE">
                        <Name>"{HOEHE}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="QUALITAET">
                        <Name>"{QL}{QH}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="KOORDSYS">
                        <Name>"{KOORDSYS}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="URHEBER">
                        <Name>"{URHEBER}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <ACADAttribute Tag="DATUM">
                        <Name>"{DATUM}"</Name>
                    </ACADAttribute>
                    <NG>
                        <Attribut Name="Internal~Name">"{BEZ}"</Attribut>
                        <Attribut Name="Internal~Elevation">"{HOEHE}"</Attribut>
                        <Attribut Name="Qualitaet_Lage">"{QL}"</Attribut>
                        <Attribut Name="Qualitaet_Hoehe">"{QH}"</Attribut>
                        <Attribut Name="Koordinatensystem">"{KOORDSYS}"</Attribut>
                        <Attribut Name="Urheber">"{URHEBER}"</Attribut>
                        <Attribut Name="Internal~DateOfMeasure">"{DATUM}"</Attribut>
                    </NG>
                </AttributeMapping>
            </Insert>
        </Objects>
    </MultipleObjectMapping>
</Point>
```

Objekte in mehreren Planversionen erstellen

Pro CAD-Element können mehrere verwandte Objekte in unterschiedlichen Versionen des Plans erzeugt werden. Dies ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie versionierte CAD-Ausgangsdaten, wie z. B. Teilungspläne, übernehmen möchten. Objekte können z. B. in einer Version als "neu" und in einer Folgeversion als "gelöscht" generiert werden, was zu einer Streichung führt.

Syntax

Die Erzeugung mehrerer Versionen eines Objekts wird über das XML-Element <VersioningSettings> definiert.
Die enthaltenen Elemente steuern die Versionen anhand von Layern und gelten global für die gesamte Konvertierung:

```
<VersioningSettings>
  <Prefix Name="Layer1">
    <Create>  <-- Name der Version, in der das Objekt "neu" ist (optional) -->  </Create>
    <Remove>  <-- Name der Version, in der das Objekt "gelöscht" ist  (optional) -->  </Remove>
  </Prefix>
  <-- Weitere Prefix-Einträge --&gt; </Italic>
</VersioningSettings>
```

⚠ Achten Sie darauf, dass gelöschte Objekte keinen Nachfolger in einer späteren Version erhalten.

Beispiel:

- Für jegliche CAD-Elemente auf Layern, die mit **L1** beginnen,...
- wird 1 *neues* Objekt in der Version **alt** erstellt...
- sowie 1 *gelöschtes* Objekt in der Version **berichtigt** .
- Dies führt dazu, dass die entsprechenden Objekte in der Version *berichtigt* gestrichen erscheinen und in der Folgeversion nicht sichtbar ist.
- Für CAD-Elemente auf Layern, die mit **N3** beginnen, wird 1 Objekt in der Version **neu** erzeugt. In einer früheren Version des Plans sind diese Objekte nicht vorhanden und daher nicht sichtbar.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<MappingDefinition xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <GlobalSettings>
    <!-- usw. -->
  <VersioningSettings>
    <Prefix Name="L1">
      <Create>alt</Create>
      <Remove>berichtigt</Remove>
    </Prefix>
    <Prefix Name ="N3">
      <Create>neu</Create>
    </Prefix>
  </VersioningSettings>
  <AssignmentTable
    <!-- usw. -->
  </AssignmentTable>
</MappingDefinition>
```

Mappingtabelle - rmMAP-Migration

Punkthöhen aus dem Einsetzpunkt in rmMAP übernehmen
Wenn in rmMAP der Plan in 2D gezeichnet wurde und die Höhe gerundet im Punktattribut dargestellt wird, kann man auch direkt auf das Höhenattribut des rmMAP-Einfügepunktes zugreifen:

<Attribut Name="Internal~Elevation">"Internal~RmMapHeight"</Attribut>

Signaturbreite aus rmMAP Daten übernehmen

rmMAP Zeichnungen enthalten unter Umständen *Signaturen* , welche dort als eigene CAD-Elemente mit Bezugsobjekt (Linie) existieren. In GeoMapper werden Signaturinformationen (Breite einer Mauer / einer Böschung, usw.) als Eigenschaften der grafischen

Darstellung bzw. als Objektattribute behandelt. Diese Informationen können mittels Mapping aus rmMAP generiert werden.

Syntax

Die Ableitung der Signaturinformation eines Linienzuges kommt *de facto* dem Zusammenfassen mehrerer CAD-Elemente zu 1 Objekt gleich und wird daher über das XML-Element **<MultipleObjectMapping>** und einer Aufzählung von **<Objects>** definiert. Es kann als Unter-Element sämtlicher [Objektklassen-Elemente] (../datei/cadkonvertieren5) verwendet werden.

⚠ Signaturelemente werden üblicherweise als *Anonymer Block* in der DWG gespeichert. GeoMapper assoziiert Signaturelement und Linie aufgrund des Filters sowie der räumlichen Nähe. D. h. der Einsetzpunkt des Signatur-Blocks muss *exakt* auf einem Stützpunkt (üblicherweise der Anfangspunkt) der signierten Linie liegen. Die Konvertierung erfolgt nur dann, wenn alle Objekte anhand des Filters gefunden werden.

⚠ In der Auswertung des Mappings passiert folgendes:

1. Zuerst werden alle Daten mit den <MultipleObjectMapping> - Einträgen verglichen und entsprechend gemappt.
2. Dann werden alle gemappten CAD-Elemente und auch alle ihre Referenzen von weiteren Mappings ausgenommen. Treffen auf ein rmMAP-Objekt mit Signatur mehrere Zuweisungen zu, dann wird es mehrfach gemappt!
3. Erst dann erfolgt die Zuweisung mit den übrigen Mapping-Einträgen. Der zuerst gefundende Eintrag gewinnt.

Spezialwerte

⚠ GeoMapper kann die Signaturbreite aus der Ausgangszeichnung ableiten und einem Attribut zuweisen.

Internal~DeriveDistanceOrthogonal	Breitenwert aus zugeordnetem Signaturblock ableiten.

Sie können Attribute auch mit diskreten Werten belegen, siehe Kommentar im Beispiel.

Beispiel:

- Ein Linienzug vom Typ **Mauer** soll erzeugt werden (besitzt üblicherweise eine *Breite*).
- 1 Mauer setzt sich zusammen aus...
- 1 Polylinie auf dem Layer **B_EF_M-L** sowie
- 1 Anonymen Block (Name beginnt mit "*U" mit anschließenden Ziffern, z. B."*U123456") auf dem Layer **B_EF-S**
- Der Einsetzpunkt des Blocks muss geometrisch auf einem Stützpunkt der Polylinie liegen.
- Das Attribut *MauerBreite* des erzeugten Linienzuges wird aus der Orthogonaldistanz zwischen Polylinie und Blockelementen abgeleitet.
- Internal~DeriveDistanceOrthogonal ermittelt den Abstand mit dem Attribut Internal~DeriveSideOrthogonal kann man die Seite (1 oder -1) ermitteln

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<MappingDefinition xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <GlobalSettings>
    <AttributeSettings Layer="true" Rotate="Coordinatesystem"/>
    <ObjectSettings Rotate="Coordinatesystem"/>
  </GlobalSettings>
  <AssignmentTable>
    <LineStrings>
      <LineString Name="Mauer">
        <MultipleObjectMapping>
          <GraphicAttributeSettings>
            <AttributeSettings Position="true" Rotation="true" />
          </GraphicAttributeSettings>
          <Objects>
            <Polyline>
              <Filter>
                <Layer>B_EF_M-L</Layer>
              </Filter>
            </Polyline>
            <Insert>
              <Filter>
                <Layer>B_EF-S</Layer>
                <Blockname>re:^\*U\d+</Blockname>
              </Filter>
              <AttributeMapping>
                <NG>
                  <Attribut Name="MauerBreite">Internal~DeriveDistanceOrthogonal</Attribut>
                  <!-- <Attribut Name="MauerBreite">0.5</Attribut> -->
                </NG>
              </AttributeMapping>
            </Insert>
          </Objects>
        </MultipleObjectMapping>
      </LineString>
    </LineStrings>
  </AssignmentTable>
</MappingDefinition>
```

Signaturseite und -breite aus rmMAP-Daten übernehmen

Falls die geometrische Suche für Signaturbreiten nicht ausreichend ist, kann diese aus den rmMAP-Daten übernommen werden

Internal~RmMapOffset	Signaturbreite der rmMAP-Signatur
Internal~RmMapSide	Seite, auf der die rmMAP-Signatur gezeichnet wird
Internal~RmMapOffsetBack	Signaturbreite der Rückseite der rmMAP-Signatur

rmMAP-Typen

⚠ Das oben gezeigte Vorgehen ist möglicherweise nicht anwendbar, wenn unterschiedliche rmMAP Objektarten auf dem selben *Layer* liegen. Dann nämlich kann die Erstellung von Geodatenbank-Objekten nicht getrennt erfolgen. Für diesen Zweck gibt es die Möglichkeit, im Mapping gezielt nach rmMAP Typ zu filtern.

Beispiel:

- Ein Linienzug vom Typ **Sockelzaun** soll erzeugt werden.
- 1 Sockelzaun setzt sich zusammen aus...
- 1 rmMAP Linie einer Objektart, deren Name mit **Zaun** beginnt sowie
- 1 Anonymen Block (Name beginnt mit "*U" mit anschließenden Ziffern, z. B."*U123456") auf einem beliebigenLayer (nicht angegeben)
- Der Einsetzpunkt des Blocks muss geometrisch auf einem Stützpunkt der Polylinie liegen.
- Das Attribut *Breite* des erzeugten Linienzuges wird aus der Orthogonaldistanz zwischen rmMAP Linie und Blockelementen abgeleitet.

```
<LineString Name="Sockelzaun">
  <MultipleObjectMapping>
    <GraphicAttributeSettings>
      <AttributeSettings Position="true" Rotation="true" />
    </GraphicAttributeSettings>
    <Objects>
      <Line>
        <Filter>
          <rmMapObjectType>re:Zaun.*</rmMapObjectType>
        </Filter>
      </Line>
      <Insert>
        <Filter>
          <Blockname>re:^\*U\d+</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping>
          <NG>
            <Attribut Name="Breite">Internal~DeriveDistanceOrthogonal</Attribut>
          </NG>
        </AttributeMapping>
      </Insert>
    </Objects>
  </MultipleObjectMapping>
</LineString>
```

Formatbeschreibung ESRI-Shape Mapping

Für den Transfer von ESRI-Shape-Daten nutzen Sie den Mapping-Assistenten oder nutzen Sie die erweiterten Möglichkeiten der Mappingdatei, indem Sie ein Mapping manuell herstellen.

ⓘ Die Mappingtabelle liegt in Form einer XML-Datei vor, welche einem bestimmten Schema entsprechen muss.Die folgenden Kapitel enthalten eine detaillierte Beschreibung dieses XML-Formats.

⚠ Durch den Kontext *XML* versteht sich auch, dass alle folgenden Schreibweisen samt Groß-/Kleinschreibung und Multiplizität exakt der Beschreibung entsprechen müssen. Andernfalls entspricht die Datei nicht einer Mappingtabelle.

Aufbau

```
<!-- Dieses Mapping enthält Ausschnitte aus anderen Mappings und zeigt damit nur verschiedene Möglichkei
ten auf -->
<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>
<FdoMapping schemaVersion="1" IsDefaultAttributeMappingEnabled="False">
    <!-- Für jeden Objekttyp bzw. Shape-Datei wird ein FeatureTypeMapping erstellt
    - FdoFeatureClassName: Name der Shape-Datei. Der Name direkt angegeben werden (z.B: "F02INFL")
    oder mittels regulären Ausdrücken. Dadurch kann ein Mapping erstellen, bei dem  Shape-Datensätze mit
 Datum im
    Dateinamen einlesen. Ein regulärer Ausdruck beginnt mit "re:"

    - FdoGeometry: Geometrie in der Shape-Datei
    Mögliche Werte: IPoint, IMultiLineString, ILineString, IPolygon

    - ModelTypeName: Name des Objekttyps
```

```
    - ModelGeometry: Objektklasse
    Mögliche Werte: Point, LineString, Area
    -->

  <FeatureTypeMapping FdoFeatureClassName="re:^.*f02infl" FdoGeometry="ILineString" ModelTypeName="f02in
fl" ModelGeometry="LineString" FdoGeometryName="Geometry">

  <!-- In dieser Sektion werden die Attribute gesetzt
  - FdoAttributeName: Name des Attributs in der Shape-Datei
  - ModelAttributeName: Name des Attributs beim Objekt. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Klassenattr
ibut, Typattribut oder freies Attribut handelt.
  - FdoAttributeDatatype:
    - Ganzzahl: System.Int16, System.Int32, System.Int64 (siehe  [Integral numeric types - C# reference
| Microsoft Docs|https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/builtin-types/integra
l-numeric-types])
    - Gleitkomma: System.Single, System.Double (siehe  [Floating-point numeric types - C# reference | Mi
crosoft Docs|https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/builtin-types/floating-po
int-numeric-types])
    - System.String
    - System.DateTime
    - System.Boolean
  -->
    <AttributeMappings>
      <AttributeMapping FdoAttributeName="GKZ" ModelAttributeName="GKZ" />
      <AttributeMapping FdoAttributeName="WidCode" ModelAttributeName="WidCode" />
      <AttributeMapping FdoAttributeName="WidCode" ModelAttributeName="Widmung">
      <!-- Mapping der Attributwerte -->
        <ValueList SourceType="System.Int32" DestinationType="System.String">
          <Item Source="20012" Destination="Seilbahn/Lift"/>
          <Item Source="21011" Destination="Unterirdischer Verlauf von Fließgewässern"/>
          <Item Source="23002" Destination="Erdgastransportleitung unterirdisch"/>
          <Item Source="23102" Destination="Ölleitung unterirdisch"/>
          <Item Source="23202" Destination="Stromleitung oder Kabel oberirdisch"/>
          <Item Source="23203" Destination="Stromleitung oder Kabel unterirdisch"/>
        </ValueList>
      </AttributeMapping>
    </AttributeMappings>


    <FeatureTypeMapping FdoFeatureClassName="re:^.*GNR$" FdoGeometry="IPoint" ModelTypeName="GNR" ModelG
eometry="Area" FdoGeometryName="Geometry">
        <AttributeMappings />
        <!-- abhängig vom Attributwert wird der passende Objekttyp gesetzt -->
        <Classification>
            <ValueMapping ModelTypeName="Grundstücksnummer einzeilig" ModelGeometry="Area">
                <!-- Filterkriterium -->
                <Values>
                    <Value AttributeName="TYP" AttributeType="System.Int32">1</Value>
                </Values>
                <AttributeMappings>
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Name" Regex="(
[^/\n]*)[/]*[^/\n]*" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Subname" Regex
="[^/\n]*[/]*([^/\n]*)" />
```

```
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="KG" ModelAttributeName="Internal~Region" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="RSTATUS" ModelAttributeName="Rechtsstatus" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="ROT_GNR" ModelAttributeName="#Block0001#Relative
Angle" ConversionKey="d" Operation="valueof(&lt;Value&gt;-100)" />
                </AttributeMappings>
            </ValueMapping>
            <ValueMapping ModelTypeName="Grundstücksnummer zweizeilig" ModelGeometry="Area">
                <Values>
                    <Value AttributeName="TYP" AttributeType="System.Int32">2</Value>
                </Values>
                <AttributeMappings>
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Name" Regex="(
[^/\n]*)[/]*[^/\n]*" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Subname" Regex
="[^/\n]*[/]*([^/\n]*)" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="KG" ModelAttributeName="Internal~Region" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="RSTATUS" ModelAttributeName="Rechtsstatus" />
                    <AttributeMapping FdoAttributeName="ROT_GNR" ModelAttributeName="#Block0001#Relative
Angle" ConversionKey="d" Operation="valueof(&lt;Value&gt;-100)" />
                </AttributeMappings>
            </ValueMapping>
        </Classification>
    </FeatureTypeMapping>
</FdoMapping>
```

rmDATA-XML Formatbeschreibung

Formatbeschreibung rmDATA-XML

Format für rmDATA-XML-Dateien, die mit dem rmDATA-XML-Datenimport bzw. rmDATA-XML-Datenexport verstanden werden.

Aufbau

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!--  Kopf -->
<Project Name="Demo" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
    <!--   "Demo" ist der Name des Projekts, die übrigen Werte kann man gleich lassen  -->
    <ProjectSettings/>
    <!--   Liste der Projekteinstellungen (optional) -->
    <Representations/>
    <!--   Liste der verwendeten Darstellungen (nur notwendig, wenn die grafische Darstellung verändert
wird!) -->
    <Objects>
        <!--   Liste der Objekte in der XML-Datei  -->
        <Vertices/>
        <!--   Koordinaten der Punkte bzw. der Linien- und Flächenstützpunkte. (optional) -->
        <PointLabels/>
        <!--   Namen der Punkte (optional) -->
        <Points/>
        <!--   Sektion aller Punkte (optional) -->
        <Segments/>
        <!--   Liste der Segmente von Linienzügen (optional) -->
        <LineStrings/>
        <!--   Liste der Linienzüge (optional) -->
        <Polygons/>
        <!--   Liste alleer Polygone (optional) -->
        <Areas/>
        <!--   Liste aller Flächen (optional) -->
        <Texts/>
        <!--   Liste aller Texte (optional) -->
        <AlignedDimensions/>
        <!--   Liste aller Spannmaße (optional)-->
        <AngularDimensions/>
        <!--   Liste aller Winkelbemaßungen (optional)-->
        <ArcDimensions/>
        <!--   Liste aller Bogenbemaßungen (optional) -->
        <BaselinePoints/>
        <!--   Liste aller Zwischenpunkte einer Basislinienbemaßung (optional)-->
        <BaselineDimensions/>
        <!--   Liste aller Basislinienbemaßungen (optional) -->
        <AggregationObjects/>
        <!--   Liste aller Gruppierungen (optional)-->
        <AxObjects/>
        <!--   Liste der nicht sichtbaren ALKIS-Objekte (Eigentümerdaten) (optional) -->
    </Objects>
</Project>
```

ⓘ Die einzelnen Sektionen auf einer Ebene müssen nicht in der angegebenen Reihenfolge vorkommen. Jede Sektion darf aber nur einmal vorkommen.

⚠ Die ID muss über alle Objekte eindeutig sein - nicht nur pro Sektion

⚠ Wenn Sie eine Fehlermeldung in der Art erhalten: **"Ungültige Daten auf Stammebene. Zeile 1, Position 1."** Dann ist die Codierung der Datei nicht korrekt. Öffnen Sie die Datei mit einem Editor und stellen Sie die Codierung um auf UTF-8.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Project Name="Demo_Deutschland_Lageplan" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
 <Objects>
   <Vertices>
     <Vertex Id="820">
       <East>4349061.50866406</East>
       <North>5499064.50960396</North>
       <Elevation>NaN</Elevation>
     </Vertex>
     <Vertex Id="824">
       <East>4349066.89248663</East>
       <North>5499066.0739191</North>
       <Elevation>333.583052951707</Elevation>
     </Vertex>
   </Vertices>
   <Segments>
     <Segment Id="828">
       <StartVertexId>820</StartVertexId>
       <EndVertexId>824</EndVertexId>
       <Bulge>-0.306691173853807</Bulge>
     </Segment>
   </Segments>
   <LineStrings>
     <LineString Id="821">
       <SegmentList>
         <SegmentId>828</SegmentId>
       </SegmentList>
       <Attributes>
         <Attribute Name="Breite" Type="System.Double" Value="0.3" />
       </Attributes>
       <ObjectType>Zaun</ObjectType>
     </LineString>
   </LineStrings>
 </Objects>
</Project>
```

Dateieinstellungen

Einfügen von Dateiattributen

Aufbau

```
<ProjectSettings>   <!-- Liste der Projekteinstellungen (optional) -->
   <ProjectSetting Name="Meta~att1" Type="System.String" Value="hallo" /> <!--   Dateieinstellung, wobei
:
      Name:   Name der Einstellung. Bei Dateiattributen setzen Sie vor den Namen "Meta~", z.B. "Meta~att
1"
      Type:   Typ der Einstellung -->
      Value:    <!--  Wert -->
</ProjectSettings>   <!--  Ende der Sektion-->
```

```
          <!-- Dateieinstellungen -->
             <ProjectSetting Name="CoordinateSystem" Type="System.String" Value="rmDATA:6715" />
          <!-- Dateiattribute  -->
         <ProjectSetting Name="Meta~att1" Type="System.String" Value="hallo" />
         <ProjectSetting Name="Meta~att2" Type="System.String" Value="welt" />
```

Es gibt u.a. folgende Dateieinstellungen

Dateieinstellungen - Allgemein

Dateieinstellung	Beschreibung
CoordinateSystem	Codes des Koordinatensystems
CrsMeanGeoidUndulation	Mittlere Geoidundulation
CrsMeanEarthRadius	mittlerer Erdradius
CrsReductionPointEastCrsReductionPointNorth	Schwerpunkt
CrsReductionPointElevation	Mittlere Höhe
CrsReductionFactor	Reduktionsfaktor

Dateieinstellungen - Berechnungen

Dateieinstellung	Beschreibung
ActiveRounding	Koordinaten-Rundung für Flächenberechnungen und Bemaßungen
CrsAreaReduceToNatureValues	Flächen auf Naturmaß reduzieren
CrsAreaReductionConsiderMeanElevation	Mittlere Höhe bei Flächenreduktion berücksichtigen

Koordinaten

Auflistung der Koordinaten der Punkte bzw. der Linien- und Flächenstützpunkte.

Aufbau

<Vertices> Sektion aller Koordinaten. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<Vertex Id="1"> Koordinatenangabe eines Punktes mit einer eindeutigen ID
<East> Rechtswert
<North> Hochwert
<Elevation> Höhe (falls die Höhe unbekannt ist, dann hat sie den Wert NaN)
</Vertex> Ende der Sektion
</Vertices> Ende der Sektion

```
<Vertices>
  <Vertex Id="820">
    <East>4349061.50866406</East>
    <North>5499064.50960396</North>
    <Elevation>NaN</Elevation>
  </Vertex>
  <Vertex Id="824">
    <East>4349066.89248663</East>
    <North>5499066.0739191</North>
    <Elevation>333.583052951707</Elevation>
  </Vertex>
</Vertices>
```

Punktnamen

Einfügen von Punktnamen

Aufbau

<PointLabels> Sektion aller Koordinaten. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<PointLabel Id="98"> Name eines Punktes mit einer eindeutigen ID
<Name> Punktname
<Region> Region / KG / Nummerierungsbezirk
<SubName> Subname
</PointLabel> Ende der Sektion
</PointLabels> Ende der Sektion

ⓘ Der Punktname muss in der Kombination aus Name, Region und Subname eindeutig sein. Je nach Konfiguration ist ein Punktname für einen Punkt notwendig. Z.b. hat ein Standpunkt sicher einen Punktnamen, ein Laubbaum oftmals nicht.

ⓘ Wir empfehlen den Punktnamen immer aufzuteilen in Region, Punktname und Subname. Damit kann man die Region getrennt von der Punktnummer ein- oder ausschalten.

```
<PointLabels>
  <PointLabel Id="98">
    <Name>1108</Name>
    <Region>07580</Region>
    <SubName>
    </SubName>
  </PointLabel>
</PointLabels>
```

Punkte

Einfügen eines Punkts

⚠ Voraussetzung für einen Punkt ist, dass die referenzierten Koordinaten und Punktnamen in der XML-Datei vorhanden sind!

Aufbau der Sektion Punkte

<Points> Sektion aller Punkte. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<Point Id="100"> Punkt mit einer eindeutiger ID
<VertexId>99</VertexId> Referenz auf Koordinaten. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<PointLabelId>98</PointLabelId> Referenz auf Punktnamen. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen. Wenn der Punkt keinen Punktnamen hat, dann wird der Wert 0 angegeben.
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Baumart" Type="System.String" Value="Esche" /> Name des Attributs, Typangabe und Wert. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</Attributes> Ende der Sektion
<DisplayInformation /> (Optional) Angabe einer Änderung der grafischen Darstellung (siehe weiter unten)
<ObjectType>Laubbaum</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</Point>
</Points>

ⓘ Falls in der XML-Datei Attribute angegeben sind, die nicht konfiguriert wurden, werden diese dennoch dem Objekt angefügt.

ⓘ Falls in der XML-Datei ein Objekttyp vorhanden ist, der nicht konfiguration wurde, dann das Objekt dennoch importiert. Je nach Einstellung werden Objekte mit unbekannten Typ in Magenta dargestellt oder ausgeblendet. (Siehe Menü Datei - Datei-Einstellungen)

```
<Points>
  <Point Id="100">
    <VertexId>99</VertexId>
    <PointLabelId>98</PointLabelId>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Kronendurchmesser" Type="System.String" Value="10.700" />
      <Attribute Name="Stammdurchmesser" Type="System.String" Value="0.800" />
      <Attribute Name="Baumart" Type="System.String" Value="Esche" />
      <Attribute Name="Baumhöhe" Type="System.String" Value="" />
    </Attributes>
    <ObjectType>Laubbaum</ObjectType>
  </Point>
</Points>
```

Segmente

Segmente eines Linienzuges inkl. Bögen

⚠ Voraussetzung für ein Segment ist, dass die referenzierten Vertices in der XML-Datei vorhanden sind!

ⓘ Wenn mehrere Linienzüge oder Polygone über das gleiche Segment laufen, braucht es nur einmal in der xml-Datei vorkommen.

Aufbau eines geraden Segments

<Segments> Sektion aller Segmente. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
**** Segment mit einer eindeutigen ID
<StartVertexId> Anfangspunkt
<EndVertexId> Endpunkt
**** Ende der Sektion
</Segments> Ende der Sektion

```
<Segments>
   <Segment Id="805">
    <StartVertexId>802</StartVertexId>
    <EndVertexId>804</EndVertexId>
  </Segment>
</Segments>
```

Aufbau eines Bogen mit 3 Punkten

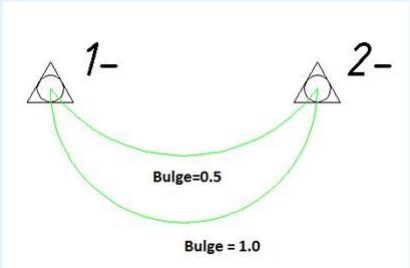
<Segments> Sektion aller Segmente. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
**** Segment mit einer eindeutigen ID
<StartVertexId> Anfangspunkt
<EndVertexId> Endpunkt
<AdditionalVertexId> 3. Punkt am Kreis
**** Ende der Sektion
</Segments> Ende der Sektion

```
<Segments>
  <Segment Id="803">
    <StartVertexId>799</StartVertexId>
    <EndVertexId>802</EndVertexId>
    <AdditionalVertexId>801</AdditionalVertexId>
  </Segment>
```

Aufbau eines Bogen mit Radius

<Segments> Sektion aller Segmente. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
**** Segment mit einer eindeutigen ID
<StartVertexId> Anfangspunkt
<EndVertexId> Endpunkt
<Bulge> Bulge
**** Ende der Sektion
</Segments> Ende der Sektion

ⓘ Bulge = Pfeilhöhe / Halbe Sehne Negative Werte schlagen sich auf die andere Seite.
Bulge = 1: Entspricht einem Halbkreis



```
<Segments>
  <Segment Id="828">
    <StartVertexId>820</StartVertexId>
    <EndVertexId>824</EndVertexId>
    <Bulge>-0.306691173853807</Bulge>
  </Segment&gt;
</Segments&gt;
```

Linienzüge

Zusammensetzung der Segmente zu Linienzügen

⚠ Voraussetzung für einen Linienzug ist, dass die referenzierten Segmente in der XML-Datei vorhanden sind!

Aufbau der Sektion Linienzüge

<LineStrings> Sektion aller Linienzüge. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<LineString Id="821"> Linienzug mit einer eindeutigen ID
<SegmentList> Auflistung aller Segmente, die zum Linienzug gehören (in der richtigen Reihenfolge)
<SegmentId>828</SegmentId> Referenz auf Segment. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</SegmentList> Ende der Sektion
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Breite" Type="System.Double" Value="0.3" /> Name des Attributs, Typangabe und Wert. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</Attributes> Ende der Sektion
<ObjectType>Zaun</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</LineString>
</LineStrings>

```
<LineStrings>
   <LineString Id="821">
     <SegmentList>
       <SegmentId>828</SegmentId>
     </SegmentList>
     <Attributes>
       <Attribute Name="Breite" Type="System.Double" Value="0.3" />
     </Attributes>
     <ObjectType>Zaun</ObjectType>
   </LineString>
 </LineStrings>
```

ⓘ Die Richtung des Linienzuges wird an Hand der Reihenfolge der Segemente erkannt. Falls der Linienzug nur aus einem Segment besteht, dann kann man mit dem Tag "Reversed" angeben, ob das Segment umgedreht werden muss.

```
<LineString Id="12">
    <SegmentList>
        <SegmentId Reversed="True">22</SegmentId>
    </SegmentList>
    <ObjectType>Haltung</ObjectType>
</LineString>
```

ⓘ Falls in der XML-Datei Attribute angegeben sind, die nicht konfiguriert wurden, werden diese dennoch dem Objekt angefügt.

ⓘ Falls in der XML-Datei ein Objekttyp vorhanden ist, der nicht konfiguration wurde, dann das Objekt dennoch importiert. Je nach Einstellung werden Objekte mit unbekannten Typ in Magenta dargestellt oder ausgeblendet. (Siehe Menü Datei - Datei-Einstellungen)

Polygone

Zusammensetzung der Segmente zu Polygonen

> ⚠ Voraussetzung für ein Polygon ist, dass die referenzierten Segmente in der XML-Datei vorhanden sind!

Aufbau von geschlossenen Polygonen

<Polygons> Sektion aller Polygone. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<Polygon Id="797"> Polygon mit einer eindeutigen ID
<Exterior> Umring des Polygons
<SegmentList> Auflistung aller Segmente, die zum Polygon gehören (in der richtigen Reihenfolge)
<SegmentId>828</SegmentId> Referenz auf Segment. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</SegmentList> Ende der Sektion
</Exterior>
<Interiors /> Inseln im Polygons (optional)
</Polygon>
</Polygons>

```
<Polygons>
  <Polygon Id="797">
    <Exterior>
      <SegmentList>
        <SegmentId>747</SegmentId>
        <SegmentId>746</SegmentId>
        <SegmentId>745</SegmentId>
        <SegmentId>748</SegmentId>
      </SegmentList>
    </Exterior>
    <Interiors />
  </Polygon>
</Polygons>
```

> ⓘ Die Richtung des Linienzuges wird an Hand der Reihenfolge der Segemente erkannt. Falls das Polygon nur aus einem Segment besteht, dann kann man mit dem Tag "Reversed" angeben, ob das Segment umgedreht werden muss.

Aufbau von gerichteten Flächen, wie Böschungen

<Polygons> Sektion aller Polygone. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<Polygon Id="850"> Polygon mit einer eindeutigen ID
<Upside> Oberkante

<SegmentList> Auflistung aller Segmente, die zur Oberkante gehören (in der richtigen Reihenfolge)
<SegmentId>839</SegmentId> Referenz auf Segment. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</SegmentList> Ende der Sektion
</Upside>
<Downside> Unterkante
<SegmentList> Auflistung aller Segmente, die zur Unterkantegehören (in der richtigen Reihenfolge)
<SegmentId>839</SegmentId> Referenz auf Segment. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</SegmentList> Ende der Sektion
</Downside>
</Polygon>
</Polygons>

```
<Polygon Id="850">
  <Upside>
    <SegmentList>
      <SegmentId>839</SegmentId>
      <SegmentId>840</SegmentId>
      <SegmentId>841</SegmentId>
      <SegmentId>842</SegmentId>
      <SegmentId>843</SegmentId>
      <SegmentId>844</SegmentId>
      </SegmentList>
    </Upside>
    <Downside>
    <SegmentList>
      <SegmentId>845</SegmentId>
      <SegmentId>846</SegmentId>
      <SegmentId>847</SegmentId>
      <SegmentId>848</SegmentId>
      <SegmentId>849</SegmentId>
    </SegmentList>
    </Downside>
</Polygon>
```

Aufbau von Flächen mit Inseln

```
<Polygon Id="30">
  <Exterior>
    <SegmentList>
      <SegmentId>4</SegmentId>
      <SegmentId>6</SegmentId>
      <SegmentId>8</SegmentId>
      <SegmentId>9</SegmentId>
    </SegmentList>
  </Exterior>
  <Interiors>
    <Interior>
      <SegmentList>
        <SegmentId>15</SegmentId>
        <SegmentId>17</SegmentId>
        <SegmentId>19</SegmentId>
        <SegmentId>20</SegmentId>
      </SegmentList>
    </Interior>
    <Interior>
      <SegmentList>
        <SegmentId>24</SegmentId>
        <SegmentId>26</SegmentId>
        <SegmentId>28</SegmentId>
        <SegmentId>29</SegmentId>
      </SegmentList>
    </Interior>
  </Interiors>
</Polygon>
```

Flächen

Zusammensetzung eines Polygons und eines Flächennamens zu einer Fläche

⚠ Voraussetzung für eine Fläche ist, dass die referenzierten Polygone und Flächennamen in der XML-Datei vorhanden sind!

Aufbau

<Areas> Sektion aller Flächen. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<Area Id="798"> Fläche mit einer eindeutigen ID
<AreaLabelId>0</AreaLabelId> Referenz auf Flächennamen. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen. Wenn die Fläche keinen Namen hat, dann wird der Wert 0 angegeben.
<InsertPointList> (optional) Liste aller Einsetzpunkte. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<InsertPoint> Einsetzpunkt
<East> Rechtswert
<North> Hochwert
</InsertPoint>
</InsertPointList>

<PolygonList>
<PolygonId>797</PolygonId> Bezug auf das definierte Polygon
</PolygonList>
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Bezeichnung" Type="System.String" Value="WHS" /> Name des Attributs, Typangabe und Wert. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</Attributes> Ende der Sektion
<ObjectType>Neubaufläche Hauptgebäude</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</Area>
</Areas>

ⓘ Falls in der XML-Datei Attribute angegeben sind, die nicht konfiguriert wurden, werden diese dennoch dem Objekt angefügt.

ⓘ Falls in der XML-Datei ein Objekttyp vorhanden ist, der nicht konfiguration wurde, dann das Objekt dennoch importiert. Je nach Einstellung werden Objekte mit unbekannten Typ in Magenta dargestellt oder ausgeblendet. (Siehe Menü Datei - Datei-Einstellungen)

```
<Areas>
  <Area Id="798">
    <AreaLabelId>0</AreaLabelId>
    <InsertPointList>
      <InsertPoint>
        <East>4349101.00442613</East>
        <North>5499077.40858764</North>
      </InsertPoint>
    </InsertPointList>
    <PolygonList>
      <PolygonId>797</PolygonId>
    </PolygonList>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Bezeichnung" Type="System.String" Value="WHS" />
    </Attributes>
    <ObjectType>Neubaufläche Hauptgebäude</ObjectType>
  </Area>
</Areas>
```

Texte

Einfügen von Texten

⚠ Voraussetzung für einen Text ist, dass die referenzierten Koordinaten in der XML-Datei vorhanden sind!

Aufbau

<Texts> Sektion aller Texte. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<Text Id="800"> Text mit einer eindeutiger ID
<VertexId>799</VertexId> Referenz auf Koordinaten. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Internal~TextValue" Type="System.String" Value="Hauptstraße" /> Name des Attributs, Typangabe und Wert. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</Attributes> Ende der Sektion
<DisplayInformation /> (Optional) Angabe einer Änderung der grafischen Darstellung (siehe weiter unten)
<ObjectType>Sonstige Beschriftung 2.5mm</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</Text>
</Texts>

ⓘ Falls in der XML-Datei Attribute angegeben sind, die nicht konfiguriert wurden, werden diese dennoch dem Objekt angefügt.

ⓘ Falls in der XML-Datei ein Objekttyp vorhanden ist, der nicht konfiguration wurde, dann das Objekt dennoch importiert. Je nach Einstellung werden Objekte mit unbekannten Typ in Magenta dargestellt oder ausgeblendet. (Siehe Menü Datei - Datei-Einstellungen)

```
<Texts>
  <Text Id="800">
    <VertexId>799</VertexId>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Internal~TextValue" Type="System.String" Value="Hauptstraße" />
    </Attributes>
    <ObjectType>Sonstige Beschriftung 2.5mm</ObjectType>
  </Text>
</Texts>
```

Bemaßungen

Einfügen von Bemaßungen

⚠ Voraussetzung für eine Bemaßung ist, dass die referenzierten Koordinaten und Segmente in der XML-Datei vorhanden sind!

Aufbau von Sperrmaßen/Spannmaßen

<AlignedDimensions> Sektion aller Sperrmaße/Spannmaße. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<AlignedDimension Id="800"> Bemaßung mit einer eindeutiger ID
<StartVertexId>578</StartVertexId> Anfangspunkt. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<EndVertexId>579</EndVertexId> Endpunkt. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<ObjectType>Spannmaß 2D</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</AlignedDimension>
</AlignedDimensions>

ⓘ Falls in der XML-Datei Attribute angegeben sind, die nicht konfiguriert wurden, werden diese dennoch dem Objekt angefügt.

ⓘ Falls in der XML-Datei ein Objekttyp vorhanden ist, der nicht konfiguration wurde, dann das Objekt dennoch importiert. Je nach Einstellung werden Objekte mit unbekannten Typ in Magenta dargestellt oder ausgeblendet. (Siehe Menü Datei - Datei-Einstellungen)

```
<AlignedDimensions>
  <AlignedDimension Id="802">
    <StartVertexId>578</StartVertexId>
    <EndVertexId>579</EndVertexId>
    <ObjectType>Spannmaß 2D</ObjectType>
  </AlignedDimension>
</AlignedDimensions>
```

Aufbau von Winkelmaßen

<AngularDimensions> Sektion aller Winkelbemaßungen. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<AngularDimension Id="800"> Bemaßung mit einer eindeutiger ID
<BaseVertexId>579</BaseVertexId> Ausgangspunkt. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<StartVertexId>578</StartVertexId> Anfangspunkt. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<EndVertexId>579</EndVertexId> Endpunkt. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<ObjectType>Winkelmaß</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</AngularDimension>
</AngularDimensions>

```
<AngularDimensions>
  <AngularDimension Id="811">
    <BaseVertexId>579</BaseVertexId>
    <StartVertexId>578</StartVertexId>
    <EndVertexId>851</EndVertexId>
    <ObjectType>Winkelmaß</ObjectType>
  </AngularDimension>
</AngularDimensions>
```

Aufbau von Bogenbemaßungen

<ArcDimensions> Sektion aller Bogenbemaßungen. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<ArcDimension Id="800"> Bemaßung mit einer eindeutiger ID

<SegmentId>809</SegmentId> Referenz auf ein Segment. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<ObjectType>Bogenmaß einzeilig</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</ArcDimension>
</ArcDimensions>

```
<ArcDimensions>
  <ArcDimension Id="810">
    <SegmentId>809</SegmentId>
    <ObjectType>Bogenmaß einzeilig</ObjectType>
  </ArcDimension>
</ArcDimensions>
```

Aufbau von Basislinienbemaßungen

<BaselinePoints> Sektion aller Zwischenpunkte der Basislinienbemaßungen. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<BaselinePoint Id="800"> Zwischenpunkt mit einer eindeutiger ID
<VertexId>883</VertexId> Referenz auf die Koordinaten. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<ObjectType>Läufermaß-Anfangspunkt</ObjectType> Angabe des Objekttyps. Anfangs-, End- und Zwischenpunkte einer Basislinienbemaßung werden durch den Objekttyp unterschieden. Sie finden die verwendeten Objekttypen in Ihrer Konfiguration.
</BaselinePoint>
</BaselinePoints>
<BaselineDimensions> Sektion aller Basislinienbemaßungen. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<BaselineDimension Id="887"> Basislinienbemaßung mit einer eindeutiger ID
<BaselinePointList> Liste aller Zwischenpunkte (Inkl. Anfangs- und Endpunkt)
<BaselinePointId>884</BaselinePointId> Referenz auf die Punktnummer. Die Sektion wird beliebig oft wiederholt.
</BaselinePointList>
<ObjectType>Läufermaß</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</BaselineDimension>
</BaselineDimensions>

```
<BaselinePoints>
  <BaselinePoint Id="884">
    <VertexId>883</VertexId>
    <ObjectType>Läufermaß-Anfangspunkt</ObjectType>
  </BaselinePoint>
  <BaselinePoint Id="889">
    <VertexId>888</VertexId>
    <ObjectType>Läufermaß-Zwischenpunkte</ObjectType>
  </BaselinePoint>
  <BaselinePoint Id="886">
    <VertexId>885</VertexId>
    <ObjectType>Läufermaß-Endpunkt</ObjectType>
  </BaselinePoint>
</BaselinePoints>
<BaselineDimensions>
  <BaselineDimension Id="887">
    <BaselinePointList>
      <BaselinePointId>884</BaselinePointId>
      <BaselinePointId>889</BaselinePointId>
      <BaselinePointId>886</BaselinePointId>
    </BaselinePointList>
    <ObjectType>Läufermaß</ObjectType>
  </BaselineDimension>
</BaselineDimensions>
```

Aufbau von Basislinienbemaßungen mit Anlegemaß

Für Basislinienbemaßungen mit Anlegemaß können die folgenden Attribute angegeben werden:
<Attribute Name="Internal~OriginalPointEast" Type="System.Double" Value="17.6256664070771" /> Rechtswert des ursprünglichen Anfangs- oder Endpunkts der Basislinienbemaßung, von dem aus die Berechnung durchgeführt wird.
<Attribute Name="Internal~OriginalPointNorth" Type="System.Double" Value="-185.475589429186" /> Hochwert des ursprünglichen Anfangs- oder Endpunkts der Basislinienbemaßung, von dem aus die Berechnung durchgeführt wird.
<Attribute Name="Internal~StartAbscissa" Type="System.Double" Value="10" /> Der Abszissen-Abstand, bezogen auf den Anfangspunkt der Basislinienbemaßung.
<Attribute Name="Internal~StartOrdinate" Type="System.Double" Value="20" /> Der Ordinaten-Abstand, bezogen auf den Anfangspunkt der Basislinienbemaßung.
<Attribute Name="Internal~EndAbscissa" Type="System.Double" Value="30" /> Der Abszissen-Abstand, bezogen auf den Endpunkt der Basislinienbemaßung.
<Attribute Name="Internal~EndOrdinate" Type="System.Double" Value="40" /> Der Ordinaten-Abstand, bezogen auf den Endpunkt der Basislinienbemaßung.
<Attribute Name="Internal~HasFixScale" Type="System.Boolean" Value="False" /> Gibt an, ob für die Berechnung der Maßstab 1 angewandt werden soll. Andernfalls ergibt sich der Maßstab aus den Angaben für die Abszissen und Ordinaten.

```
<BaselinePoints>
  <BaselinePoint Id="3">
    <VertexId>9</VertexId>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Internal~OriginalPointEast" Type="System.Double" Value="17.625666407
      <Attribute Name="Internal~OriginalPointNorth" Type="System.Double" Value="-185.475589
    </Attributes>
    <ObjectType>Orthogonalmaß-Anfangspunkt</ObjectType>
  </BaselinePoint>
  <BaselinePoint Id="12">
    <VertexId>11</VertexId>
    <Attributes>
      <Attribute Name="HerkunftOrdinate" Type="System.String" Value="&lt;Internal~Dimension\
    </Attributes>
    <ObjectType>Orthogonalmaß-Zwischenpunkte</ObjectType>
  </BaselinePoint>
  <BaselinePoint Id="5">
    <VertexId>10</VertexId>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Internal~OriginalPointEast" Type="System.Double" Value="17.171250132
      <Attribute Name="Internal~OriginalPointNorth" Type="System.Double" Value="-156.904104
    </Attributes>
    <ObjectType>Orthogonalmaß-Endpunkt</ObjectType>
  </BaselinePoint>
</BaselinePoints>
<BaselineDimensions>
  <BaselineDimension Id="6">
    <BaselinePointList>
      <BaselinePointId>3</BaselinePointId>
      <BaselinePointId>12</BaselinePointId>
      <BaselinePointId>5</BaselinePointId>
    </BaselinePointList>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Internal~HasFixScale" Type="System.Boolean" Value="False" />
      <Attribute Name="Internal~StartAbscissa" Type="System.Double" Value="10" />
      <Attribute Name="Internal~StartOrdinate" Type="System.Double" Value="20" />
      <Attribute Name="Internal~EndAbscissa" Type="System.Double" Value="30" />
      <Attribute Name="Internal~EndOrdinate" Type="System.Double" Value="40" />
    </Attributes>
    <ObjectType>Orthogonalmaß</ObjectType>
  </BaselineDimension>
</BaselineDimensions>
```

ⓘ Die Berechnung der Basislinienbemaßung entspricht der Berechnung im Befehl Kleinpunkte mit Anlegemaß .

Gruppen

Einfügen einer Gruppe

Aufbau der Sektion Gruppe

<AggregationObjects> Sektion aller Gruppen. Die Sektion darf nur 1 mal in der XML-Datei vorkommen.
<AggregationObject Id="100"> Gruppe mit einer eindeutiger ID
<VertexId>99</VertexId> Referenz auf Einsetzpunkt der Gruppe. Die Sektion darf nur 1 mal vorkommen.
<Name>98</Name> Bezeichnung der Gruppe
<PartList> Liste der Gruppenelemente
<PartId> ID des Gruppenelements. Die Sektion kann öfters wiederholt werden.
</PartList> Ende der Sektion
<ObjectType>Gebäude (Gruppe)</ObjectType> Angabe des Objekttyps
</AggregationObject>
</AggregationObjects>

ⓘ Falls in der XML-Datei ein Objekttyp vorhanden ist, der nicht konfiguration wurde, dann das Objekt dennoch importiert. Je nach Einstellung werden Objekte mit unbekannten Typ in Magenta dargestellt oder ausgeblendet. (Siehe Menü Datei - Datei-Einstellungen)

```
<AggregationObjects>
    <AggregationObject Id="18">
      <VertexId>17</VertexId>
      <Name>
      </Name>
      <PartList>
        <PartId>4</PartId>
        <PartId>13</PartId>
      </PartList>
      <ObjectType>Gebäude (Gruppe)</ObjectType>
    </AggregationObject>
  </AggregationObjects>
```

Attribute

Liste der Typen der Attribute
Es können folgende Typen für Attribute verwendet werden:
System.String
System.Int32
System.Double
System.DateTime
System.Boolean

Verdrehung von Objekten

Um ein Objekt zu verdrehen wird die grafische Darstellung verändert.

ⓘ Die Verdrehung funktioniert nur bei bekannten Objekttypen aus der Konfiguration!

Aufbau

Beim Objekt kann dann die Verdrehung angegeben werden z.B. in der Sektion <Point>:
<DisplayInformation> Beginn der Sektion für die grafische Darstellung
<Representation Id="0"> Id="0" ändert die Verdrehung in allen Darstellungen
<Styles> : Beginn der Sektion <Styles>
<Style Id="1"> Bezug auf den Style mit der ID 1

> ⓘ Für Objektverdrehung muss hier fix **Id="1** " angegeben werden!

- **<Representation Id="0" />** Id="0" ändert die Verdrehung in allen Darstellungen
<ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" /> Angabe des Maßstabsbereiches. Von StartScale="0" bis EndScale="0" betrifft alle Maßstäbe.
<Sections>
<Section Id="1">
<SectionType>Block</SectionType> Angabe welches Element verdreht werden soll. Symbol = Block, Beschriftungen = Annotation
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="Rotate" Type="System.Int32" Value="3" ConsiderScaleFactor="False" /> Angabe, dass die Verdrehung Benutzerdefiniert erfolgt und nicht z.B. nach Blattrand
<KeyValuePair Key="RelativeAngle" Type="System.Double" Value="-55,3895940516485" ConsiderScaleFactor="True" /> Angabe des Drehwinkels
</KeyValuePairs>
</Section>
</Sections>
</Style>
</Styles>
</Representation>
</DisplayInformation>

```
&#65279<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Project Name="" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
  <Objects>
    <Vertices>
      <Vertex Id="1">
        <East>4349068.46672517</East>
        <North>5499062.46723084</North>
        <Elevation>333.432958742219</Elevation>
      </Vertex>
    </Vertices>
    <Points>
      <Point Id="2">
        <VertexId>1</VertexId>
        <PointLabelId>0</PointLabelId>
        <Attributes>
          <Attribute Name="Länge" Type="System.Double" Value="1" />
          <Attribute Name="Breite" Type="System.Double" Value="3" />
        </Attributes>
        <DisplayInformation>
          <Representation Id="0">
            <Styles>
              <Style Id="1">
                <Representation Id="0" />
                <ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" />
                <Sections>
                  <Section Id="1">
                    <SectionType>Block</SectionType>
                    <KeyValuePairs>
                      <KeyValuePair Key="Rotate" Type="System.Int32" Value="3" ConsiderScaleFact
                      <KeyValuePair Key="RelativeAngle" Type="System.Double" Value="-55,3895940
                    </KeyValuePairs>
                  </Section>
                </Sections>
              </Style>
            </Styles>
          </Representation>
        </DisplayInformation>
        <ObjectType>Gully eckig</ObjectType>
      </Point>
    </Points>
  </Objects>
</Project>
```

Hinweislinien

Hinweislinien bei Texten einfügen

Format des Schlüssel für die Hinweislinie

In den Darstellungseigenschaften kann die Hinweislinie aktiviert und der Verlauf eangegeben werden:
ReferenceLine : Aktivierung der Hinweislinie
ReferenceLinePathWay : Verlauf der Hinweislinie
Format: east,north;east,north;east,north;
alle Koordinaten sind relativ zum Einsetzpunkt, der sich aus den Geometrieinformationen des Objektes definiert
Der Abschließende Strichpunkt ist notwendig
der erste angegebene Punkt ist der Startpunkt der Linie

```
<KeyValuePair Key="ReferenceLine" Type="System.Int32" Value="1" ConsiderScaleFactor="False" />
<KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWay" Type="System.String" Value="-5.8,0.1;-2.8,0.9;" Conside
```

Aufbau

<DisplayInformation> Beginn der Sektion für die grafische Darstellung
<Representation Id="0"> Id="0" ändert die Verdrehung in allen Darstellungen
<Styles> : Beginn der Sektion <Styles>
<Style Id="1"> Bezug auf den Style mit der ID 1

ⓘ Hier muss fix

```
Id="1" angegeben werden!
```

- **<Representation Id="0" />** Id="0" ändert die Verdrehung in allen Darstellungen
<ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" /> Angabe des Maßstabsbereiches. Von StartScale="0" bis EndScale="0" betrifft alle Maßstäbe.
<Sections>
<Section Id="1">
<SectionType>Annotation</SectionType> Angabe der Sektion Beschriftung
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="ReferenceLine" Type="System.Int32" Value="1" ConsiderScaleFactor="False" /> Hinweislinie aktivieren
<KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWay" Type="System.String" Value="-5.80133758019656,0.134914821945131;-2.83321137633175,0.944403749890625;" ConsiderScaleFactor="False" /> Verlauf angeben
</KeyValuePairs>
</Section>
</Sections>
</Style>
</Styles>
</Representation>
</DisplayInformation>

```
&#65279<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Project Name="Demo" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
  <Objects>
    <Vertices>
      <Vertex Id="804">
        <East>4349069.72586761</East>
        <North>5499048.06641216</North>
        <Elevation>NaN</Elevation>
      </Vertex>
    </Vertices>
    <Texts>
      <Text Id="805">
        <VertexId>804</VertexId>
        <Attributes>
          <Attribute Name="Internal~TextValue" Type="System.String" Value="Beschreibung" />
        </Attributes>
        <DisplayInformation>
          <Representation Id="0">
            <Styles>
              <Style Id="1">
                <Representation Id="0" />
                <ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" />
                <Sections>
                  <Section Id="1">
                    <SectionType>Annotation</SectionType>
                    <KeyValuePairs>
                      <KeyValuePair Key="ReferenceLine" Type="System.Int32" Value="1" ConsiderSc
                      <KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWay" Type="System.String" Value="-5.80
                    </KeyValuePairs>
                  </Section>
                </Sections>
              </Style>
            </Styles>
          </Representation>
        </DisplayInformation>
        <ObjectType>Sonstige Beschriftung 2.5mm</ObjectType>
      </Text>
    </Texts>
  </Objects>
</Project>
```

Grafische Darstellung

Weitere Änderungen der grafischen Darstellung können ebenso über XML übertragen werden.
Bei Fragen zum Format für die grafischen Darstellungen wenden Sie sich bitte an rmDATA.

ALKIS-Eigentümerdaten

ALKIS-Eigentümerdaten sind nicht grafische Daten welche über einen Schlüssel (Flurstücksnummer) einer grafischen Fläche (dem

Flurstück) zugeordnet sind.

Aufbau

<AxObjects>
<AxObject Id="3000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAl" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblattkennzeichen" Value="0103480010602" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblattnummer mit Buchstabenerweiterung" Value="0010602" Type="System.String" />
<Attribute Name="Blattart" Value="1000" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Buchungsblattbezirksschlüssel" Value="22222" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblattbezirksbezeichnung" Value="Bezirk" Type="System.String" />
<Attribute Name="Dienststellenschlüssel" Value="11111" Type="System.String" />
<Attribute Name="Dienststellenbezeichnung" Value="Grundbuchamt Rendsburg" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Buchungsblatt</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um ein Buchungsblatt handelt
</AxObject>
<AxObject Id="2000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300001j33" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsart" Value="1100" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="0002" Type="System.String" />
<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Nenner" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Buchungstext" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Nummer im Aufteilungsplan" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Beschreibung des Sondereigentums" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAl" Type="System.String" />
<Attribute Name="ParentAn_Gml_Id" Value="" Type="System.String " />
<Attribute Name="ParentZu_Gml_Id" Value="" Type="System.String " />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Buchungsstelle</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Buchungsstelle handelt - referenziert auf das Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="1000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300000DhU" Type="System.String" />
<Attribute Name="Gemarkung" Value="348" Type="System.String" />
<Attribute Name="Flurnummer" Value="2" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Zähler" Value="18" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Nenner" Value="19" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Flurstückskennzeichen" Value="010348002000180019" Type="System.String" />
<Attribute Name="Amtliche Fläche" Value="999.00" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Regierungsbezirksschlüssel" Value="111" Type="System.String" />
<Attribute Name="Regierungsbezirksbezeichnung" Value="Darmstadt" Type="System.String" />
<Attribute Name="KreisRegionsschlüssel" Value="01111" Type="System.String" />
<Attribute Name="KreisRegionsbezeichnung" Value="Musterkreis" Type="System.String" />
<Attribute Name="Gemeindeschlüssel" Value="01111111" Type="System.String" />
<Attribute Name="Gemeindebezeichnung" Value="Mustergemeinde" Type="System.String" />
<Attribute Name="Klassifizierung" Value="Gewässer II. Ordnung" Type="System.String" />
<Attribute Name="Lagebezeichnung" Value="Musterstraße 14" Type="System.String" />
<Attribute Name="Hinweise" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsstelle_Gml_Id" Value="DESHLFS300001j33" Type="System.String" />

</Attributes>
<ObjectType>Ax.Flurstück</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um Angaben zu einem Flurstück handelt- referenziert auf die Buchungsstelle
</AxObject>
<AxObject Id="4000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AW" Type="System.String" />
<Attribute Name="Name" Value="Meier" Type="System.String" />
<Attribute Name="Anrede" Value="Herr" Type="System.String" />
<Attribute Name="Vorname" Value="Max" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsname" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsdatum" Value="01.03.2000" Type="System.DateTime" />
<Attribute Name="Namensbestandteil" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Akademischer Grad" Value="Ingenieur" Type="System.String" />
<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Nenner" Value="2.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="1" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümerart" Value="0" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAl" Type="System.String" />
<Attribute Name="Parent_Gml_Id" Value="" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Eigentümer</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um einen Eigentümer handelt - referenziert auf das Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="4001">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300001cB9" Type="System.String" />
<Attribute Name="Name" Value="Erbengemeinschaft" Type="System.String" />
<Attribute Name="Anrede" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Vorname" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsname" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsdatum" Value="" Type="System.DateTime" />
<Attribute Name="Namensbestandteil" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Akademischer Grad" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Nenner" Value="2.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Eigentümerart" Value="0" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="2" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAl" Type="System.String" />
<Attribute Name="Parent_Gml_Id" Value="" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Eigentümer</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um einen Eigentümer handelt - referenziert auf das Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="4002">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AY" Type="System.String" />
<Attribute Name="Name" Value="Musterfrau" Type="System.String" />
<Attribute Name="Anrede" Value="Frau" Type="System.String" />
<Attribute Name="Vorname" Value="Maria" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsname" Value="Berszuck" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsdatum" Value="01.01.2000" Type="System.DateTime" />
<Attribute Name="Namensbestandteil" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Akademischer Grad" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Nenner" Value="2.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="2.1" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümerart" Value="0" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAI" Type="System.String" />
<Attribute Name="Parent_Gml_Id" Value="DESHLFS300001cB9" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Eigentümer</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um einen Eigentümer handelt - referenziert auf das Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="7000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Land" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Postleitzahl" Value="29789" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Ort" Value="Musterort" Type="System.String" />
<Attribute Name="Straße" Value="Hauptstraße" Type="System.String" />
<Attribute Name="Hausnummer" Value="3" Type="System.String" />
<Attribute Name="E-Mail" Value="mustermann@muster.de" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümer_Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AW" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Adresse</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Adresse handelt - referenziert auf den Eigentümer
</AxObject>
<AxObject Id="7001">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Land" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Postleitzahl" Value="" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Ort" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Straße" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Hausnummer" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="E-Mail" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümer_Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AY" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Adresse</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Adresse handelt - referenziert auf den Eigentümer
</AxObject>
<AxObject Id="5000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Name" Value="Landratsamt" Type="System.String" />
<Attribute Name="Lagebezeichnung" Value="Musterstraße 14" Type="System.String" />
<Attribute Name="Gebäudefunktion" Value="3010" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Flurstück_Gml_Id" Value="DESHLFS300000DhU" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Gebäude</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um ein Gebäude handelt - referenziert auf das Flurstück
</AxObject>
<AxObject Id="6000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Name" Value="Karlsplatz (Stachus)" Type="System.String" />
<Attribute Name="Nutzung" Value="42006" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Fläche" Value="585.00" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Flurstück_Gml_Id" Value="DESHLFS300000DhU" Type="System.String" />
</Attributes>

<ObjectType>Ax.Nutzung</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Nutzung handelt - referenziert auf das Flurstück
</AxObject>
</AxObjects>

> ⓘ Alle nicht grafischen ALKIS-Objekte sind vom Typ <AxObject/>.

> ⓘ Es wird hier für die Anzeige der Daten auf die Flurstücksattribute "Kennzeichen", "Gemarkung", "Zähler" und "Nenner" zugegriffen. Wenn der Nenner leer ist, muss man "0" eintragen. Der Flächenname selbst spielt dabei keine Rolle.

Absolute Positionen

Positionen von Beschriftungen, Symbolen und Hinweislinienverläufen können optional als absolute Koordinaten ausgegeben werden.

Aufbau

<AbsolutePositions>
<Sections>
<Section Id="1">
<SectionType>Annotation</SectionType> Gibt den Sektionstyp an (z.B. "Annotation" für Beschriftung)
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="AbsolutePositionEast" Type="System.Double" Value="-10000,25" /> Rechtswert der Beschriftungsposition
<KeyValuePair Key="AbsolutePositionNorth" Type="System.Double" Value="12000,55" /> Hochwert der Beschriftungsposition
<KeyValuePair Key="Text" Type="System.String" Value="Meine Beschriftung" /> Text der Beschriftung
<KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWayAbsolute" Type="System.String" Value="-10001.15,12000;-10002.85,11998.35" />
Absolute Koordinaten der Hinweislinie
</KeyValuePairs>
</Section>
</Sections>
</AbsolutePositions>

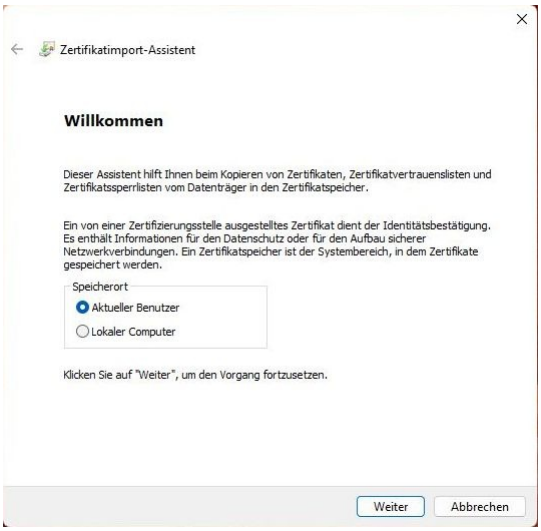
Zertifikat

Was ist ein Zertifikat?

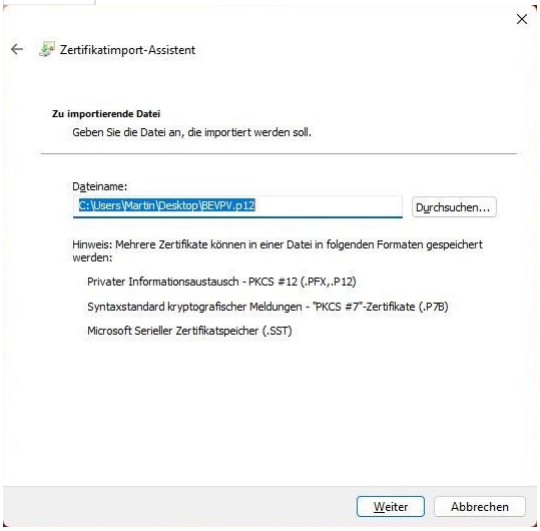
Ein Zertifikat ist ein elektronischer Nachweis für eine digitale Identität (ähnlich einem Ausweis). Mit einem Benutzerzertifikat kann sich ein Anwender bei einem Serverdienst authentifizieren, alternativ zu einem Benutzernamen und Passwort.
Zertifikate sind oft verschlüsselt; um darauf zugreifen zu können wird dann ein Passwort benötigt.
Windows verwaltet Zertifikate in einem gesicherten Bereich, dem Zertifikatspeicher.

Zertifikate in den Windows-Zertifikatsspeicher importieren

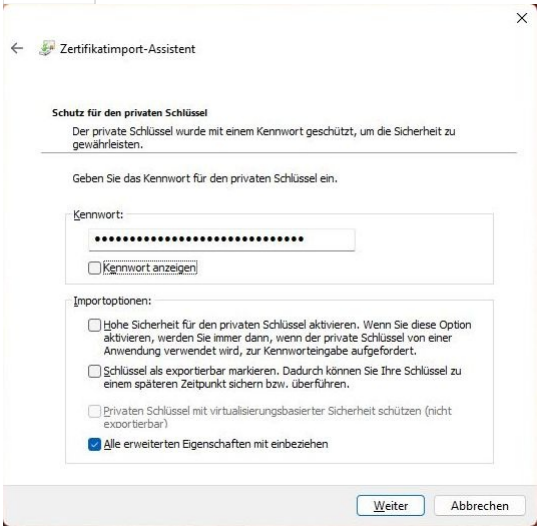
Öffnen Sie das erhaltene Zertifikat (zB eine *.p12 Datei) mit einem Doppelklick
Im Zertifikatimport-Assistenten wird der Speicherort „Aktueller Benutzer“ vorgeschlagen.
Bestätigen Sie das mit [Weiter]



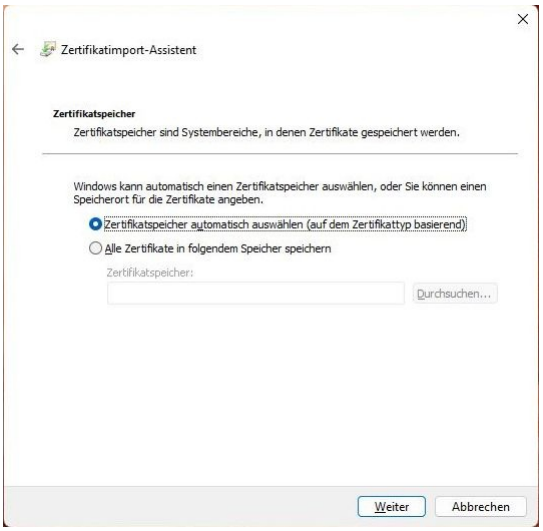
Im nächsten Schritt ist die zu importierende Datei bereits ausgewählt:



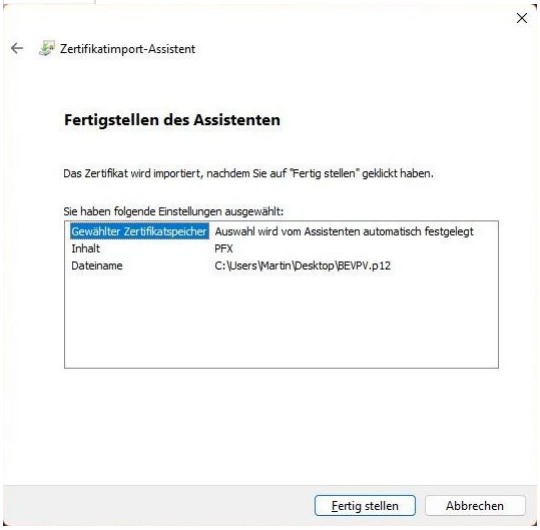
Nun muss das Passwort für das Zertifikat eingegeben werden. Die anderen Optionen sind bereits korrekt voreingestellt:



Den Zertifikatspeicher automatisch auswählen:



Die Zusammenfassung mit [Fertig stellen] bestätigen:



Sollte eine Sicherheitswarnung angezeigt werden, bestätigen Sie diese mit [Ja]:



Zuletzt kommt eine Bestätigung des Imports:

