Legende anlegen



Legende in deiner miamapo-Karte anlegen

Mit einer Legende ermöglichst du allen anderen, die auf deine Karte zugreifen können, die Karte und die einzelnen Elemente auf deiner Karte zu verstehen.

Außerdem ermöglicht dir miamapo die Berechnung von Massen wie Länge, Fläche, Umfang oder Anzahl.

Um eine Legende in deiner Karte zu erstellen, wähle unten rechts den Punkt "Legende".



Über den Button "Neu" erstellst du einen neuen Punkt in deiner Legende.





Legende anlegen



Vergib eine Bezeichnung und wähle eine Farbe für die Kartenobjekte. Die Fehler "LV-Position" und "Referenz" lassen wir frei.

Im Abschnitt "Massenermittlung" legst du fest, welche Massen für deine Kartenobjekte ermittelt werden sollen. Zur Verfügung stehen Länge, Fläche, Umfang oder Anzahl. Hier ist eine Mehrfachauswahl möglich.

Legende "Parkplätze" ändern								
Allgemein Teilen								
Bezeichnung *								
Parkplätze								
LV-Position								
Referenz								
Farbe *								
Folge-Nr. *								
100								
Massenermittlung								
Länge m								
✓ Fläche m ²								
Flächen innerhalb abziehen								
Umriss m								
Flächen innerhalb addieren								
Anzahl								
Speichern Schließen								

Wähle "Speichern", um den neuen Punkt in deiner Legende anzulegen.

Wiederhole diesen Schritt für alle Objektgruppen, für die du einen Punkt in der Legende erstellen möchtest.



Legende anlegen



Kartenobjekte einer Legende zuordnen

Um nun deine Kartenobjekte einem Punkt der Legende zuzuordnen, markiere zunächst das Objekt per Klick.

No.L.								ERSCHEINUNGSBILD	
No. of		1	the state of the	23 3 A 1			*	Füllung Deckkraft	
	-				-		-	7 - 5 0 %	
		Sec.				. *		Linie Deckkraft	
52 107,6	E S				-	1	A		
\$	24	1			1			Stärke Stil	
	:202								
• •		X					2 4 4	DECKKRAFT	
		-	the second second		4	1	12		
	X				The second	H.	TAR	75 %	
						- 🗖	下	ZUWEISUNG	
		:= 1							
-		:= L			anna l			Layer Legende)
		¢	+ Neu	Σί				Stand 💿 🗸 🗸	
	:	=	Fläche	A=8.772,5 m² U=218,9 m	0	Sent		GEO-POSITION	
							-		
Ar	:	=	Fußweg	L=197,8 m	0	Gart		\$ 52,26519 7,43036 \$	
1		=	Sprintbahn	L=118,6 m	0	S	÷	ernennen.flieht.zufällig	
2							-		
	1	=	Parkplätze	A= 295,5 m ²	0	Can P			
		=	Hausmeister	A=166,7 m ²	0	Can P	1		

Rechts in den Objekteigenschaften kannst du nun die Zuordnung vornehmen.

Um mehrere Objekte gleichzeitig einem Punkt der Legende zuzuordnen, verwende die Hochstelltaste, um Objekte eines Bereichs auszuwählen oder um mehrere Objekte zu markieren. Über die Objekteigenschaften änderst du nun die Zuordnung aller ausgewählten Objekte.



