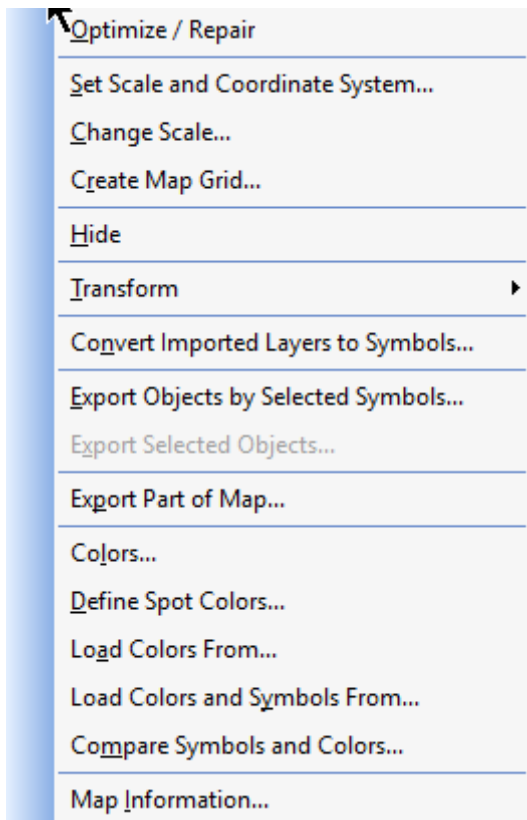
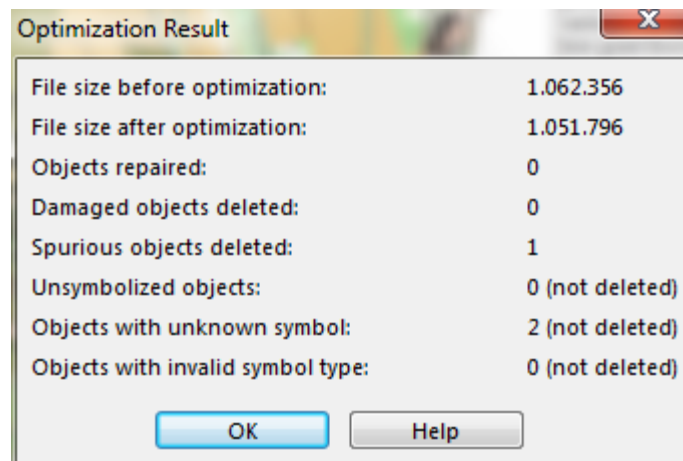


Hoofdstuk 12 : Het map menu



Optimize/Repair : Bij het werken met ocad gaan we zaken bijwerken en wissen. Zo ontstaan er lege plaatsen in ons bestand. Met optimize/repair gaan we die ruimte vrijmaken en gaat het programma ook proberen om beschadigde objecten te repareren. Na het klikken op dit menu krijgen we volgende gegevens te zien



Op de eerste regel de grootte van het bestand voor de optimalisatie

Daarna de grootte na optimalisatie

Op de derde rij het aantal gerepareerde objecten

Vervolgens het aantal beschadigde objecten dat gewist werd

Op lijn 5 staan de “spurious objects”, dat zijn objecten die niet zichtbaar zijn in de tekening, bvb een tekstobject zonder tekst, een lijn met minder dan twee punten, een vlak met minder dan drie punten.

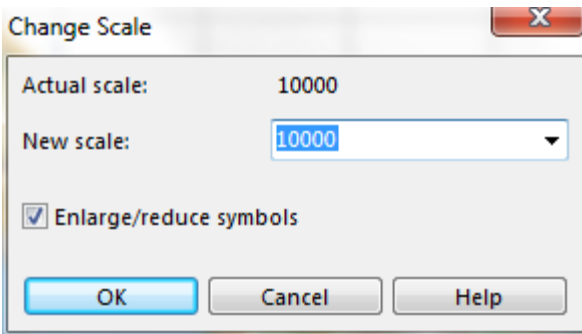
Daaronder staat het aantal objecten die niet aan een symbool uit de symbolenbox gekoppeld zijn (meestal het gevolg van het importeren van bestanden).

Vervolgens de objecten met een onbekend symbool

Om te eindigen met het aantal objecten met een fout symbooltype (objecten die gekoppeld zijn aan een foutief symbooltype, bvb een lijn die getekend is met een symbool voor gebieden).

Set scale and coordinate system : dit hebben we reeds besproken in hoofdstuk 8

Change scale : Je kan een kaart van schaal veranderen. Als je op deze menukeuze klikt dan krijg je onderstand dialoogscherf



Bovenaan staat de huidige schaal van de kaart

In dit uitklapmenu kun je de nieuwe schaal kiezen

Je kan ook kiezen om de grootte van de symbolen mee aan te passen.

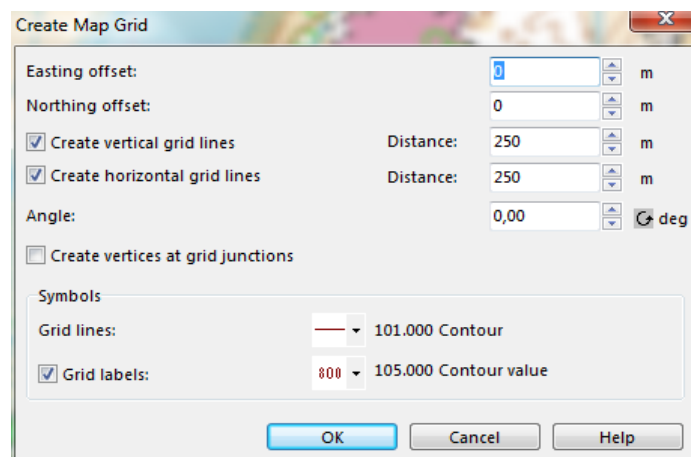
Let op met deze aanpassing van de symbolen. De IOF-normen zijn strikt en dat betekent dat de symbolen op schaal 1/10.000 50% groter zijn dan die op schaal 1/15.000. Tegelijk is dit ook de maximum grootte die toegelaten is.

Als je een kaart van schaal 1/15.000 naar 1/10.000 wil brengen dan kan je de optie “enlarge/reduce” aangevinkt laten.

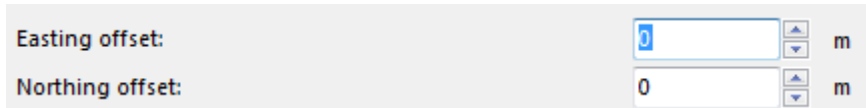
Ga je een kaart op schaal 1/10.000 naar schaal 1/7500 brengen dan mag de symboolgrootte niet aanpassen, het vinkje moet weggehaald worden. Voor de meeste symbolen heeft dit geen gevolg, wel voor de symbolen die getekend zijn met een dubbele lijn (bvb verharde weg). Je zult die symbolen moeten bewerken, je moet alleen de afstand tussen de twee lijnen aanpassen.

Create map grid

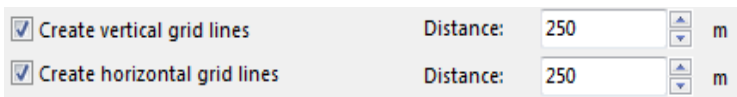
Op de kaart kan je een raster tekenen, horizontale en verticale lijnen die op een bepaalde afstand van mekaar staan. Als je op deze menu-optie klikt dan krijg je volgend scherm



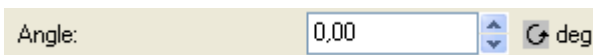
Je kunt automatisch een aantal rasterlijnen aan de tekening toevoegen. Eerst moet je een lijnsymbool kiezen in de symbolenlijst, met dit symbool zullen de rasterlijnen dan getekend worden.



Bij easting en northing offset kun je de afstand ingeven die het getekende raster moet verschillen van het schermraster



Hier geef je de afstand tussen de rasterlijnen op (van midden lijn tot midden lijn), de afstand tussen de horizontale lijnen kan verschillen van de afstand tussen de verticale lijnen. Hier kun je ook opgeven of je horizontale en/of verticale lijnen wil (vinkjes weghalen).



Hier geef je hoek op die de rasterlijnen moeten maken met de x-as. Een positieve waarde geeft een hoek in tegenwijzerzin.

Create vertices at grid junctions Hier kan je aangeven dat je een hoekpunt wil op elk snijpunt van het raster.




Hier kies je een symbool voor de rasterlijnen en geef je aan of je ook labels wil bij de rasterlijnen. Labels : een getal dat de waarde van de rasterlijnen aangeeft. Als je deze optie aangevinkt laat kun je hier ook een tekstsymbool kiezen voor deze getallen.

Hiermee kun je op een snelle manier noorderlijnen tekenen op een kaart

Geef eventueel een afstand op als je niet wil dat de getekende noorderlijnen samenvallen met de rasterlijnen van het scherm.

Zet 25 mm voor een kaart op schaal 1/10.000 (op het terrein 250000mm of 250m)

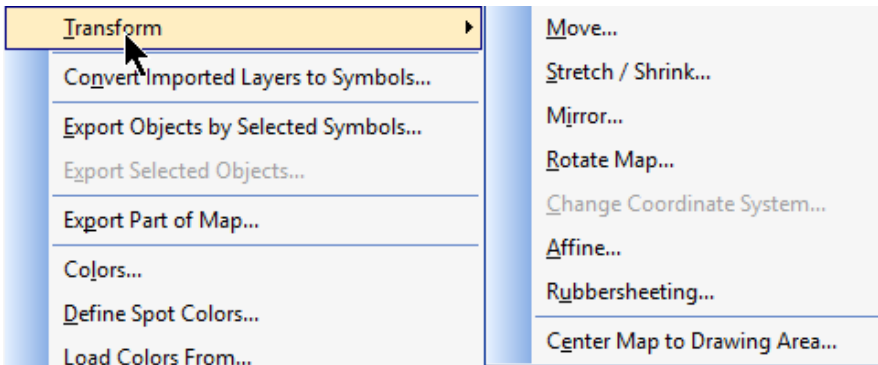
Haal het vinkje weg bij "create horizontal lines"

Kies het symbool voor de noorderlijnen  (zwart of blauw), doe het vinkje weg bij "grid labels"

Hide

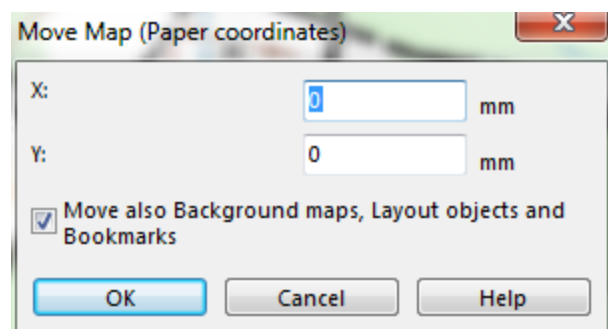
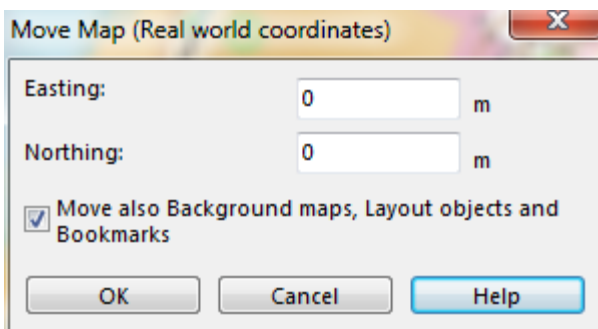
Deze functie doet wat je uit de naam kunt afleiden, het verbergt de ganse kaart. Dit kan nuttig zijn als je bv de achtergrondkaart wat beter wil bekijken.

Transform



Hier vinden we nog enkele krachtige functies terug.

Move : Je kan de ganse kaart over een bepaalde afstand verplaatsen



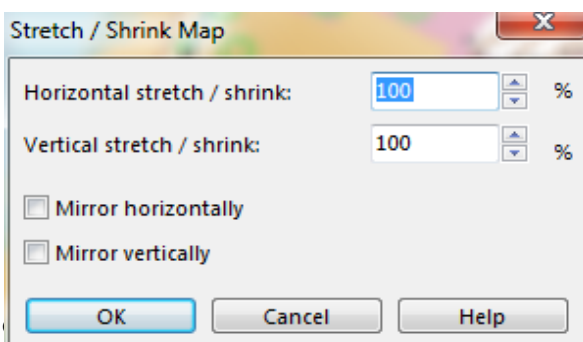
Er is een verschil als je in wereldcoördinaten werkt of in plaatselijke coördinaten

Bij wereldcoördinaten geef je een afstand in meter bij easting en northing, over die afstand zal de kaart verplaatst worden. Beide waarden moeten niet dezelfde zijn.

Bij plaatselijke coördinaten geef je een afstand in mm op bij X en Y, ook hier moeten beide afstanden niet gelijk zijn.

Je kan ook kiezen om de achtergrondkaarten, layout objects en bladwijzers mee op te schuiven.

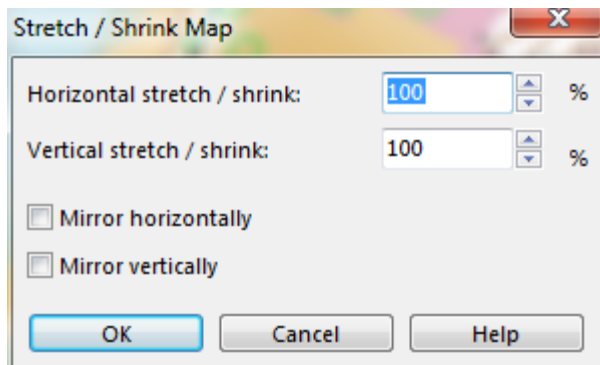
Stretch/shrink map



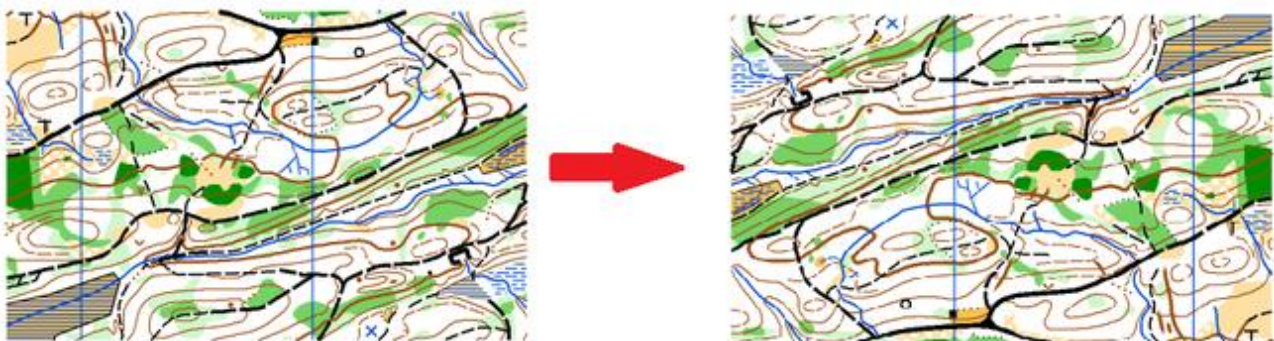
Hier kun je een percentage ingeven om de kaart te rekken (stretch) of in te krimpen (shrink)

Je kan ook kiezen om de kaart horizontaal of verticaal te spiegelen (optie aanvinken).

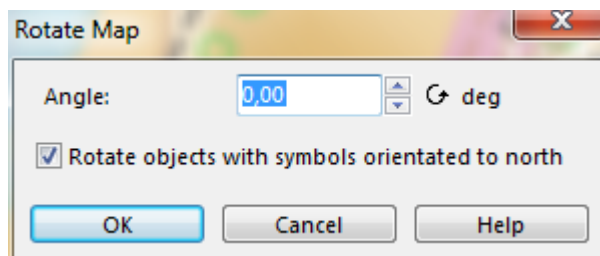
Mirror



Je krijgt identiek hetzelfde dialoogscherm als bij de opdracht stretch/shrink. De uitleg is dan ook dezelfde. Hieronder het resultaat van een horizontale samen met een verticale spiegeling.



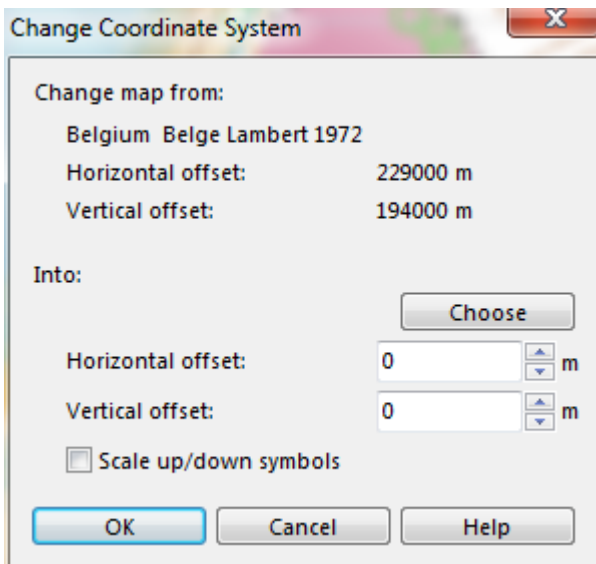
Rotate map



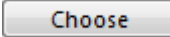
Hier kan je enkel een hoek ingeven waarover je de kaart wil draaien. Denk eraan, de hoek moet ingegeven worden in tegenwijzerzin.

In de praktijk zal je deze functie toepassen als je het magnetisch noorden van van de kaart wil veranderen. Laat dan het vinkje staan bij “rotate objects with symbols orientated to north”. Op die manier worden de objecten die naar het noorden gericht zijn (putten, onderbegroeiing, ...) mee naar het nieuwe noorden gedraaid.

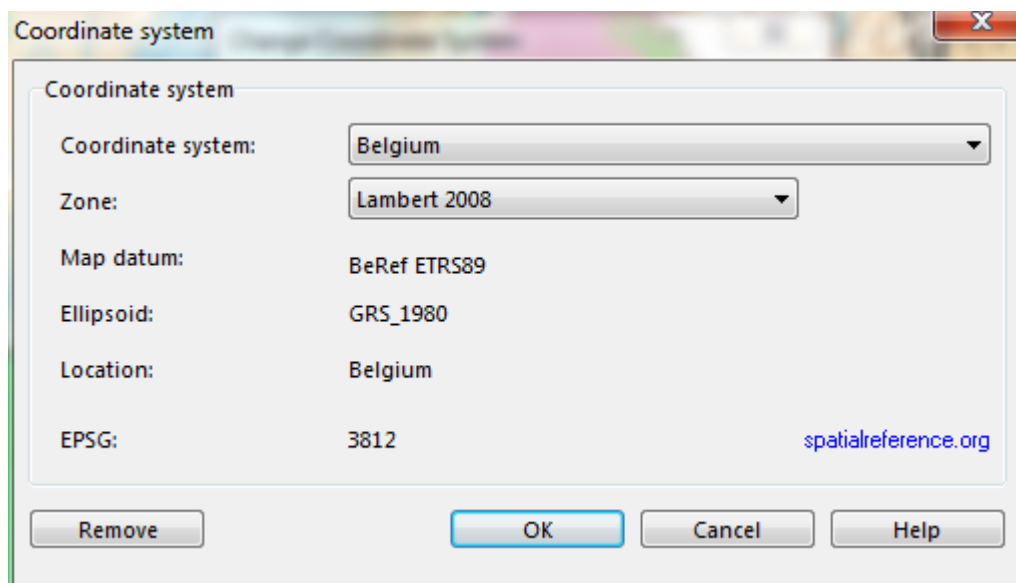
Change coordinate system



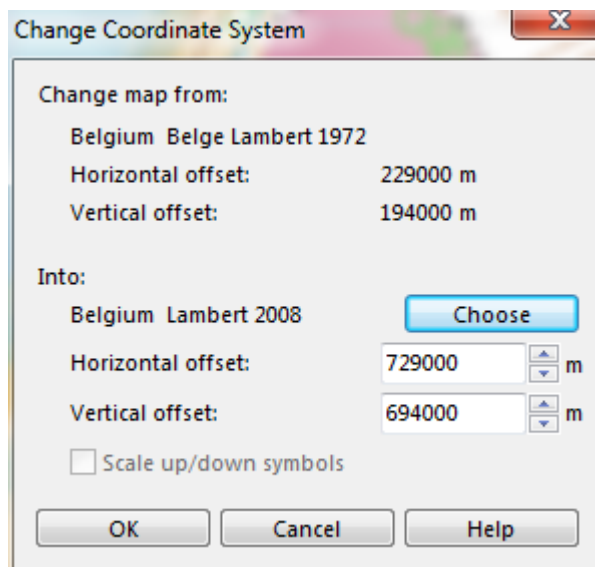
Met deze functie kun je het coördinatensysteem van de kaart wijzigen, de functie is ook enkel beschikbaar bij een kaart in wereldcoördinaten.

 In het voorbeeld hierboven staat de kaart in coördinaten Lambert 72, het oude Belgische coördinatensysteem. Als ik ze wil omzetten naar het nieuwe systeem, Lambert 2008, dan klik ik eerst op “choose”

In het dialoogscherm kan ik het nieuwe coördinatensysteem kiezen



Na klikken op OK is dit nieuwe systeem onderaan te zien



De functie “scale up/down symbols” is enkel actief als er gekozen wordt voor “google mercator” als nieuw coördinatensysteem.

Affine en Rubbersheeting

Deze functies worden behandeld in het derde deel, de “manama”.

Center map to drawing area.

Deze optie wordt vooral gebruikt als er kaarten uit de professionele versie van het programma moeten gebruikt worden in de standaard versie of de starter versie.

Ocad komt in 3 versies :

De standaard versie : die wordt hier besproken, in deze versie kun je een kaart tekenen van maximum 4m x 4m, op schaal 1/10.000 komt dat overeen met 40km bij 40km.

De professionele versie : hierin zijn nog meer mogelijkheden om te tekenen en te bewerken, bovendien is de maximum grootte van een kaart hier 80m x 80m.

De starter versie : iets minder krachtig dan de standaard versie maar ook hier is de maximale grootte van een kaart 4m x 4m

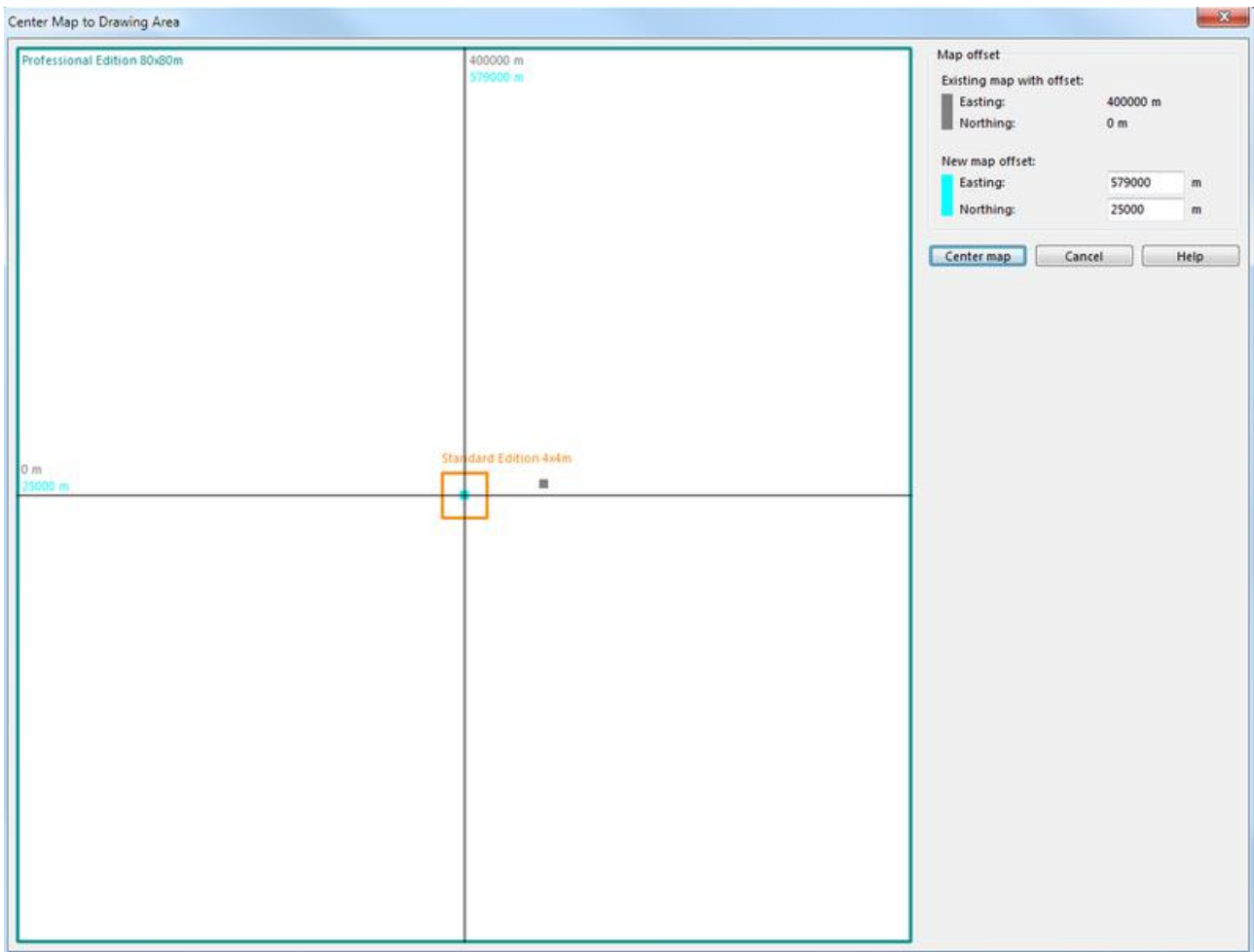
In de professionele versie komt het dus niet zo nauw waar het midden van de tekening ligt. Wil je die tekening ook gebruiken in de standaardversie dan moet die passen binnen de grenzen van die standaard versie.

In de afbeelding hieronder zie je een voorbeeld. De kaart wordt voorgesteld door de grijze vierhoek. De grote omtrekslijn is het maximum formaat van de professionele versie, 80m x 80m.

Het kleine oranje vierkant in het midden is het maximum formaat voor de standaard- en de starterversie.

Het grijze vierhoekje valt duidelijk buiten deze maximum grenzen.

Bij “new map offset” worden de waarden voorgesteld om de kaart precies in het midden krijgen van een standaard versie. We kunnen die waarden nog aanpassen als we willen, maar normaal klikken we op “center map” om de kaart te kunnen bewerken binnen de standaard versie van ocad.



Convert imported layers to symbols

Deze functie wordt ook besproken in het derde deel (manama).

Export object by selected symbols

Voor deze functie moet je één of meerdere symbolen selecteren in de symbolenlijst. Daarna kan je die symbolen uitvoeren naar een apart bestand (enkel in ocd-formaat). Je krijgt het klassieke menu van windows om een map en een naam te kiezen voor dit bestand.

Export selected objects

Deze functie wordt enkel actief als je minstens één object geselecteerd hebt in de tekening. Ook hier

krijg je de windows klassieker te zien om een map en een naam te kiezen, ook hier kan enkel in het ocd-formaat geëxporteerd worden.

Export part of map

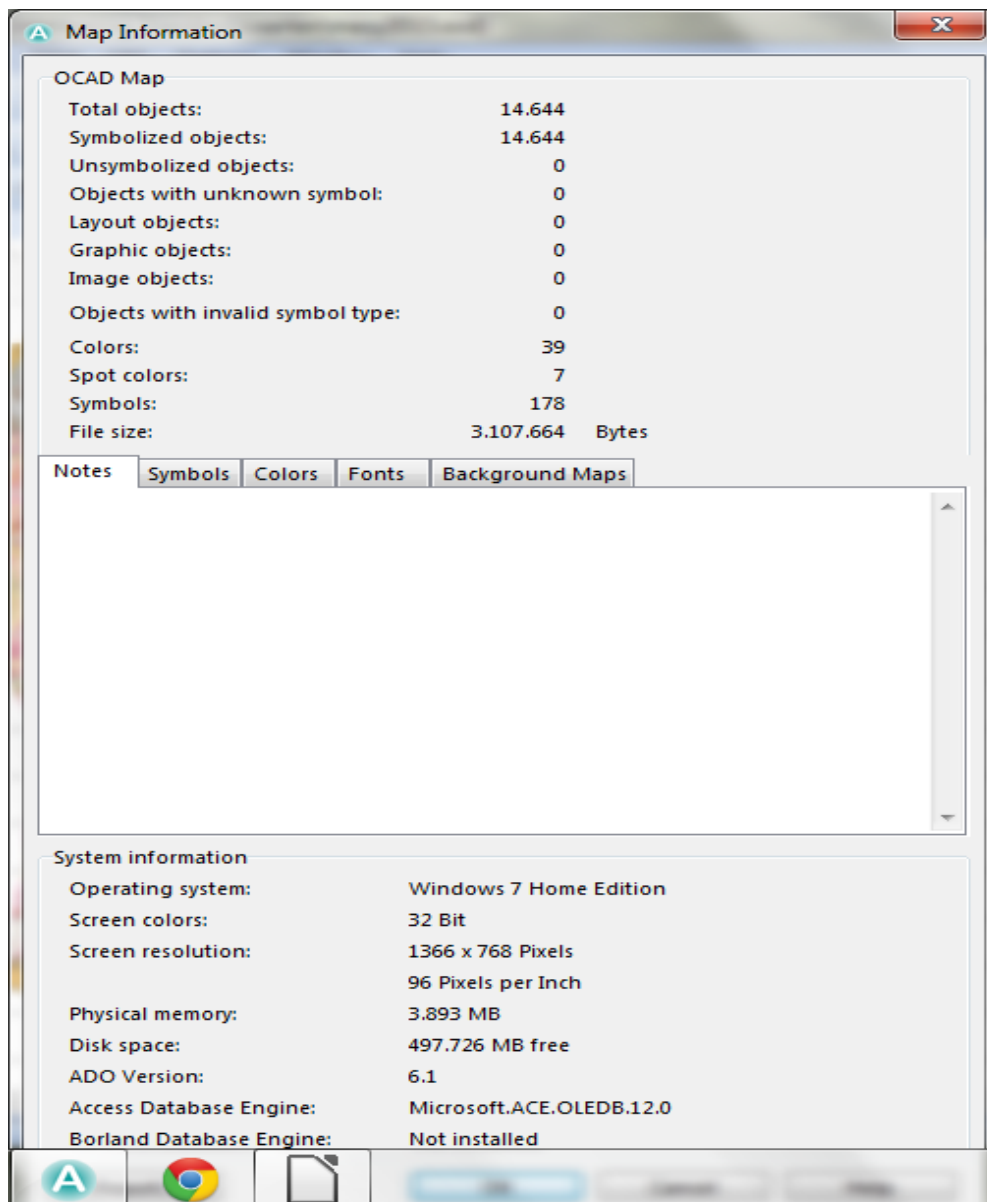
Je kan ook een deel van een kaart exporteren. Deze functie wordt later besproken als we het hebben over het file-menu. Ook hier kan enkel geëxporteerd worden in het ocd-formaat.

Colors

Dit werd reeds besproken in een vorig hoofdstuk

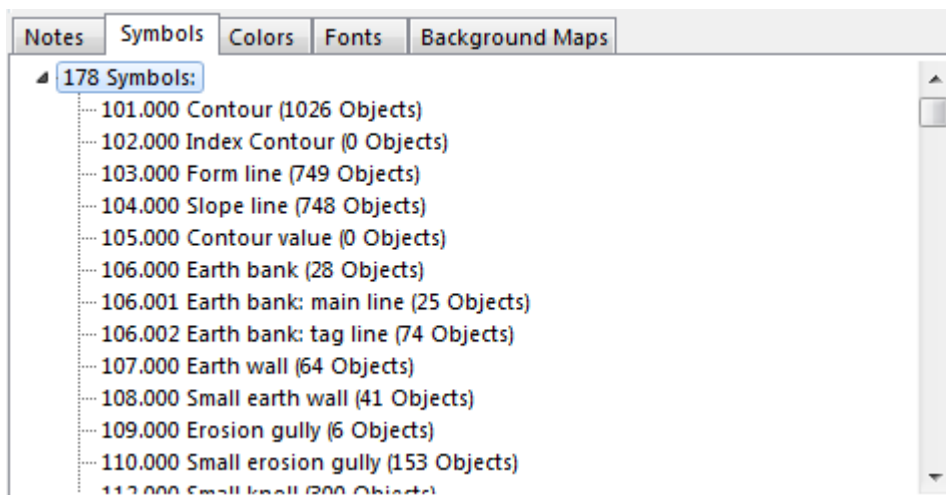
Map information

Wil je echt eens kijken wat er allemaal in je tekening zit dan moet je klikken op “map information”, je krijgt onderstaand scherm.



Een heleboel getallen met allerlei informatie. Bovendien kan je in de tabbladen symbols, colors, fonts en backgroundmaps nog meer specifieke informatie krijgen

Eén voorbeeld



Je krijgt hier een lijst van alle symbolen in de symbolenlijst en het aantal objecten dat met deze symbolen getekend is.