

# LearnOSM

## De iD Editor

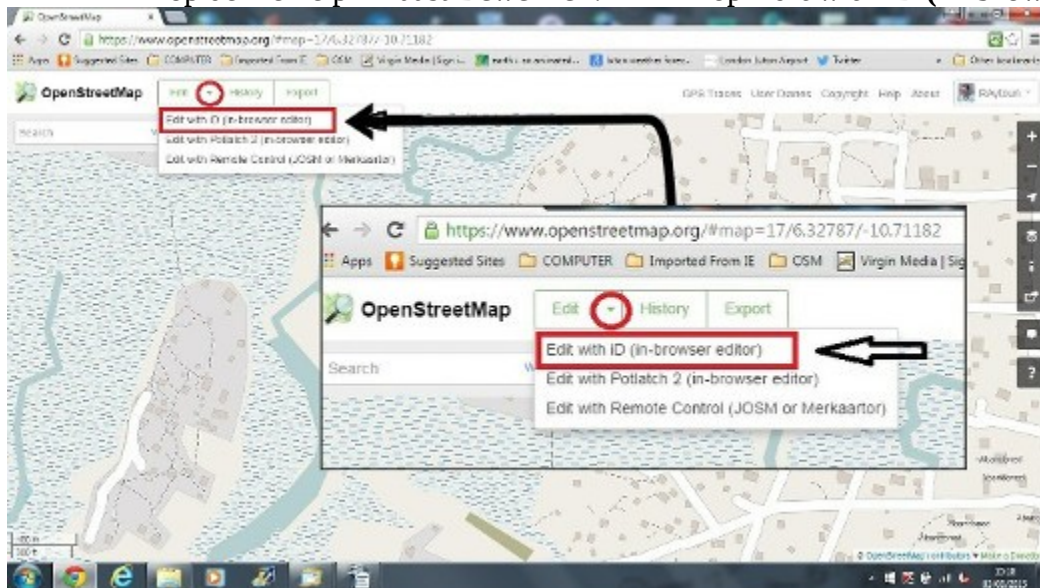
Bijgewerkt op 22-08-2015

De iD editor is een browser gebaseerde OpenStreetMap editor. iD is snel en eenvoudig te gebruiken en biedt de mogelijkheid om op basis van verschillende databronnen, zoals satellietbeelden, luchtfoto's, GPS, Field Papers of Mapillary, gebieden in kaart te brengen.

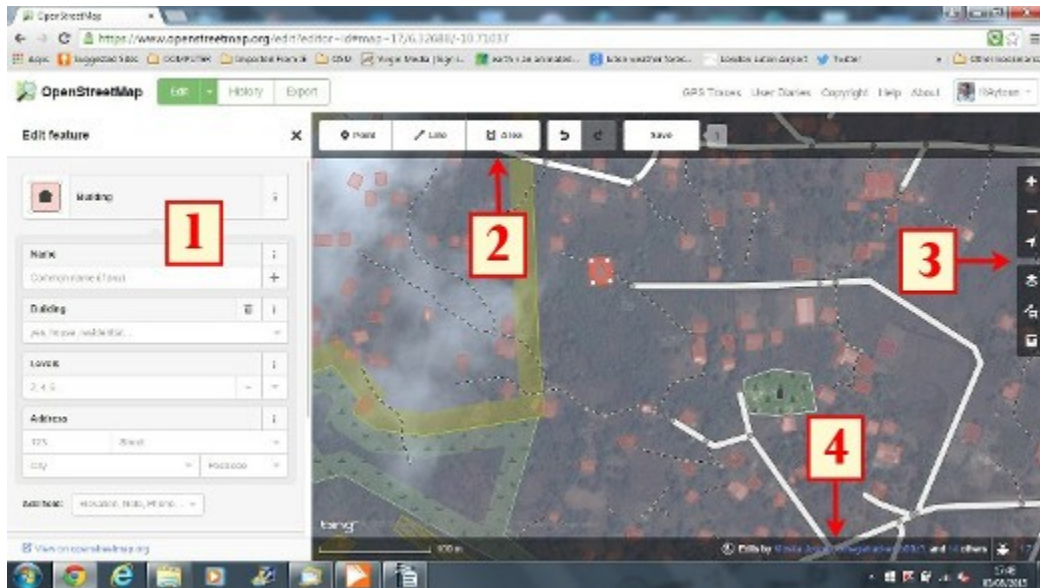
De iD editor is een prachtige manier om kleine en eenvoudige wijzigingen aan te brengen, die niet de uitgebreide functionaliteiten van JOSM (een meer geavanceerde editor) nodig hebben. Dit hoofdstuk behandelt de basis voor editen met iD.

### Starten van de iD Editor

- De iD vereist een werkende internetverbinding.
- Open je Internet browser, en ga naar de OpenStreetMap website op <http://www.openstreetmap.org>.
- **Login** met je OpenStreetMap account
- Verschuif en zoom in op de kaart naar het gebied dat je wilt bewerken. Je kunt de kaart verschuiven door je linkermuisknop ingedrukt te houden en de kaart te verschuiven naar het gewenste gebied.
- Klik op de kleine pill naast **Bewerken**. En klik op **Edit with iD (in-browser editor)**.



## iD Editor User Interface



1. **Edit Feature paneel.** Dit paneel laat alle tags zien van het geselecteerde object in de kaart. Je kunt tags toevoegen of bewerken vanuit dit paneel.
2. **Tools.** Dit paneel laat de basis bewerking tools zien:

- Teken Punt (node), *sneltoets 1*



- Teken een lijn (weg), *sneltoets 2*



- Teken een gebied (polygoon), *sneltoets 3*



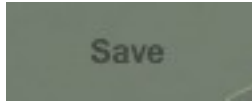
- Ongedaan maken, *sneltoets Ctrl+z*



- Opnieuw doen, *sneltoets Ctrl+y*



- Bewerkingen opslaan, *sneltoets Ctrl+s*



3. **Kaartpaneel:** Dit venster toont verschillende configuratie opties:

- ▢ Inzoomen, *sneltoets* +



- ▢ Uitzoomen, *sneltoets* –



- ▢ Ga naar je locatie



- ▢ Configureer achtergrondlaag, *sneltoets* **b**



- ▢ Kaart data, *sneltoets* **f**



- ▢ Open Help Menu, *sneltoets* **h**



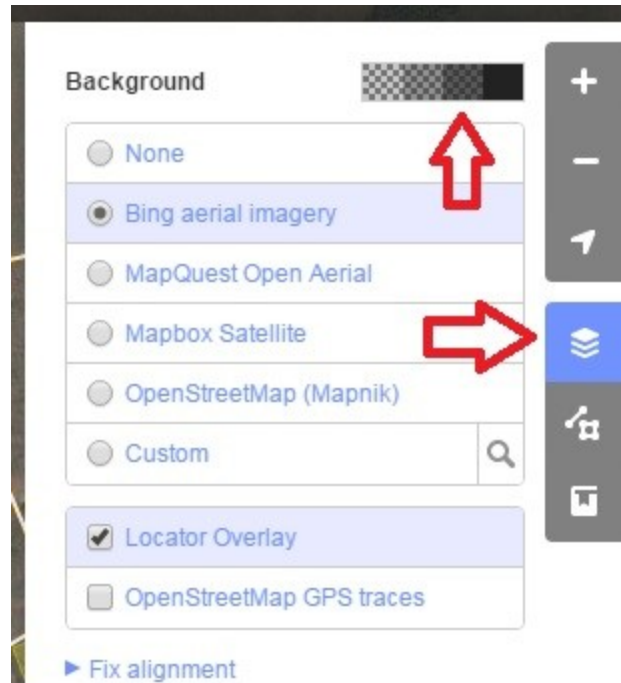
4. **Informatiepaneel:** Dit paneel toont verschillende informatie, zoals de schaalbalk en welke gebruikers hebben bijgedragen aan dit gebied.


### ***Configureer de achtergrondlaag***

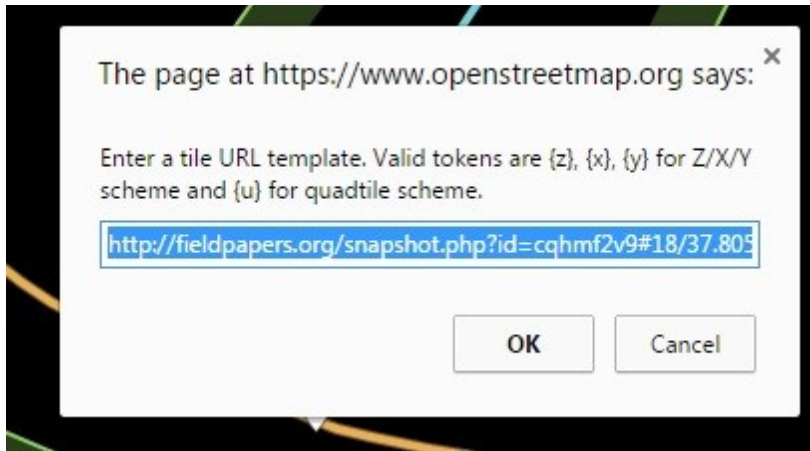
Voordat je begint met bewerken, kun je de achtergrondlaag aanpassen.

- Klik op de **Achtergrondinstellingen** knop of gebruik de *sneltoets* **b**.



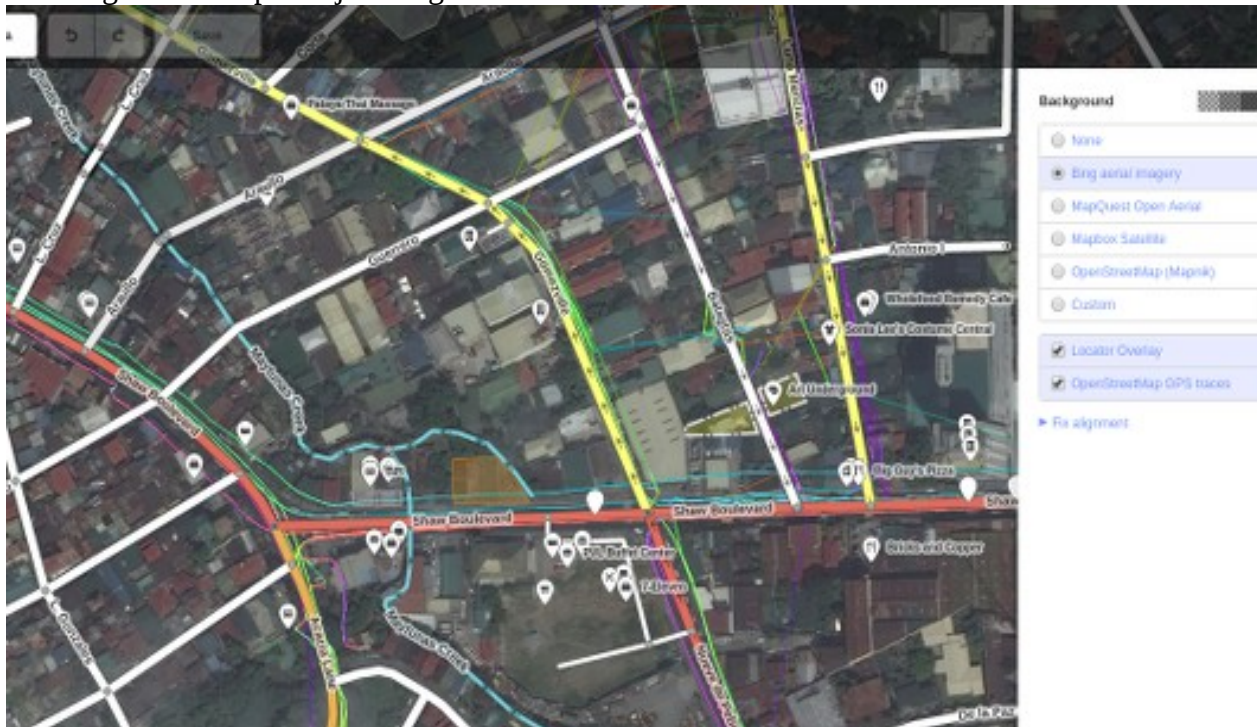


- Vervolgens zie je een paneel zoals deze:
- Je kunt de **helderheid** aanpassen door op een van de volgende knoppen te klikken:  

- Er zijn 4 verschillende niveaus van helderheid – 100%, 75%, 50% en 25%. Klik op de verschillende niveaus om de verschillen te zien.
- Je kunt ook **de achtergrondlaag wijzigen** op basis van je geprefereerde provider (standaard staat Bing Aerial Imagery aan). Probeer verschillende opties die beschikbaar zijn in de lijst.
- Je kunt je eigen map tiles toevoegen door te klikken op **Aangepast**.
- Bijvoorbeeld, als je **Field Papers wilt toevoegen**, klik op **Aangepast** klik dan op de loep(zoeken) om het volgende scherm te openen:-



over je **FieldPaper snapshot URL** in, bijvoorbeeld: <http://fieldpapers.org/snapshot.php?id=cqhmf2v9#18/37.80593/-122.22715>

- Je kunt **GPS traces inladen vanaf je computer** (GPX formaat). Je kunt de file in het scherm van de iD editor slepen.
- Je kunt **OpenStreetMap GPS traces** aanzetten om publieke GPS traces te bekijken in het gebied. In onderstaande afbeeldingen zie je GPS traces in verschillende kleuren, gebaseerd op de rijrichting.



- als er een [imagery offset](#) is, kun je **de imagery offset corrigeren** door te klikken op



▼ Fix alignment



Repareer de ligging.

- Klik op de navigatie knoppen om de luchtfoto te verplaatsen. Klik op de herstel knop om terug te gaan naar de originele positie.



## Basisbewerkingen met iD

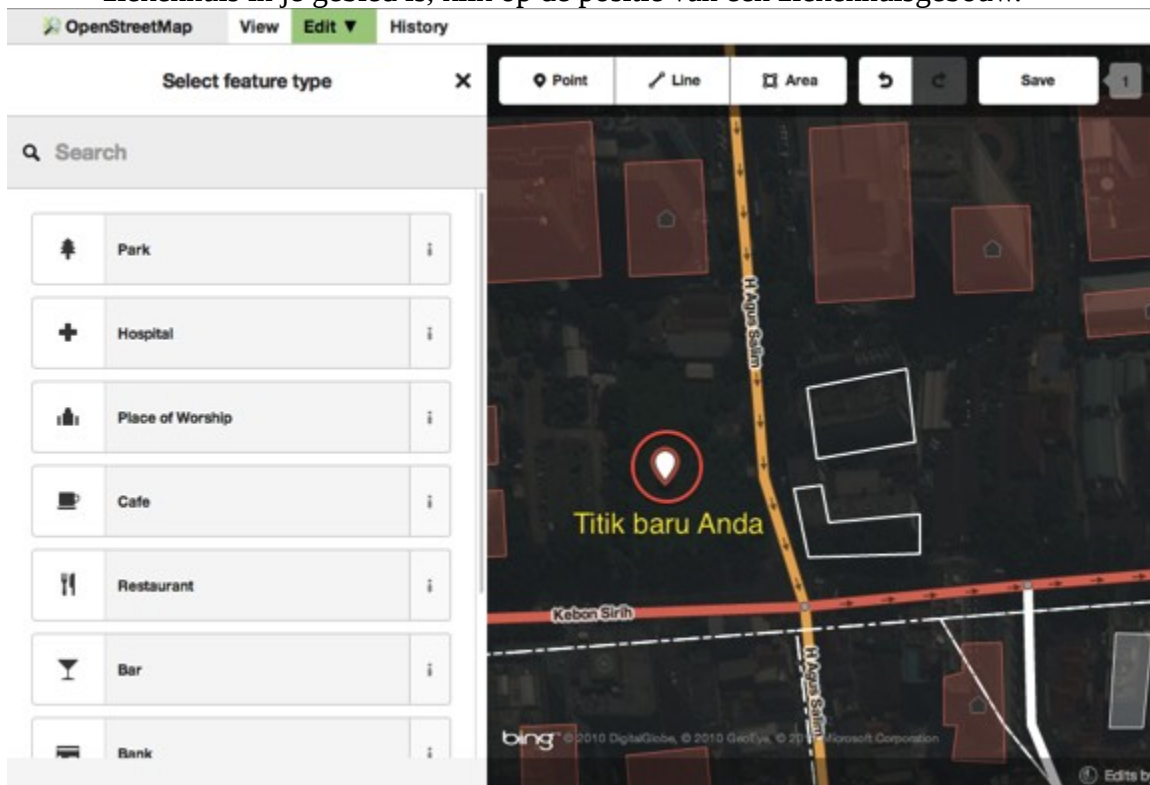
Laten we beginnen met oefenen met iD.

### Punten Toevoegen

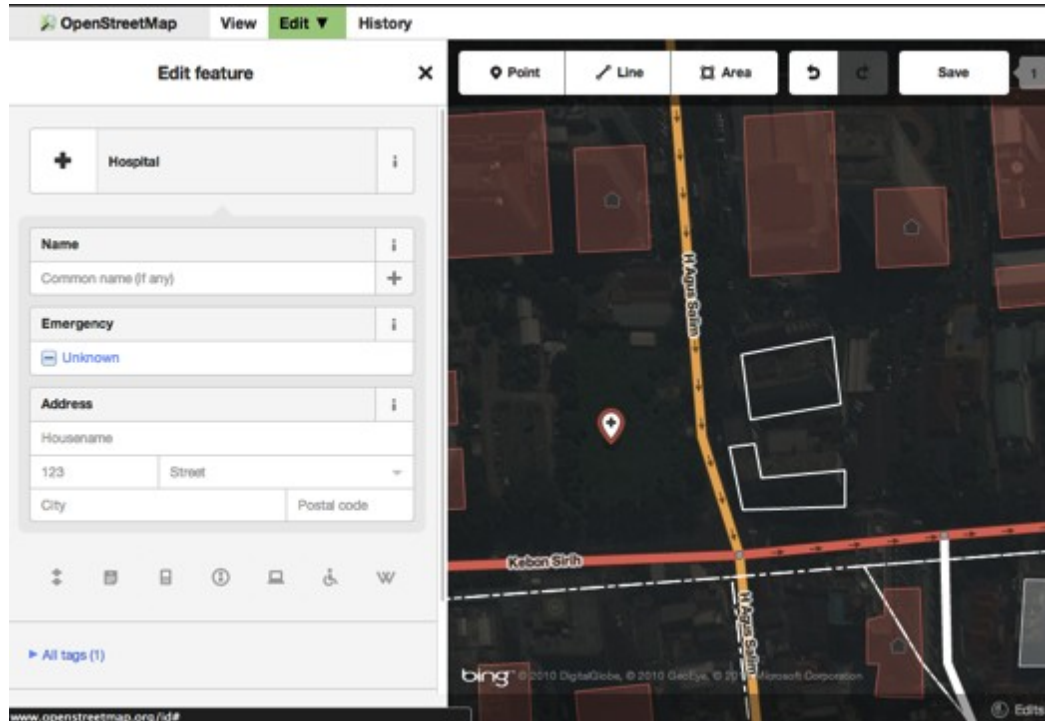
- Om een nieuw punt toe te voegen, klik op de **Punt** knop.



- Je muisaanwijzer zal veranderen in een plus (+) teken. Klik vervolgens op een plek in de kaart die je kent om een locatie aan te wijzen. Bijvoorbeeld als je weet dat er een ziekenhuis in je gebied is, klik op de positie van een ziekenhuisgebouw.



- Je ziet dat een nieuw punt is toegevoegd. Tegelijk zal het linker paneel veranderen in een formulier waar je tags kunt toevoegen aan het punt. Klik **Ziekenhuis** om het punt aan te merken als ziekenhuis.



- Je kunt het formulier gebruiken om gedetailleerde informatie toe te voegen aan het punt. Je kunt de naam van het ziekenhuis toevoegen, een adres en/of andere informatie. Let er wel op dat elk punt andere opties heeft, afhankelijk van welke tag je kiest.
- Indien je een fout maakt, zoals een verkeerde locatie, kun je het punt verplaatsen naar een nieuwe locatie door de linkermuisknop ingedrukt te houden op het punt en het te verslepen. Of als je het punt wilt verwijderen, klik op het punt en klik op het icoon dat op een prullenbak lijkt.



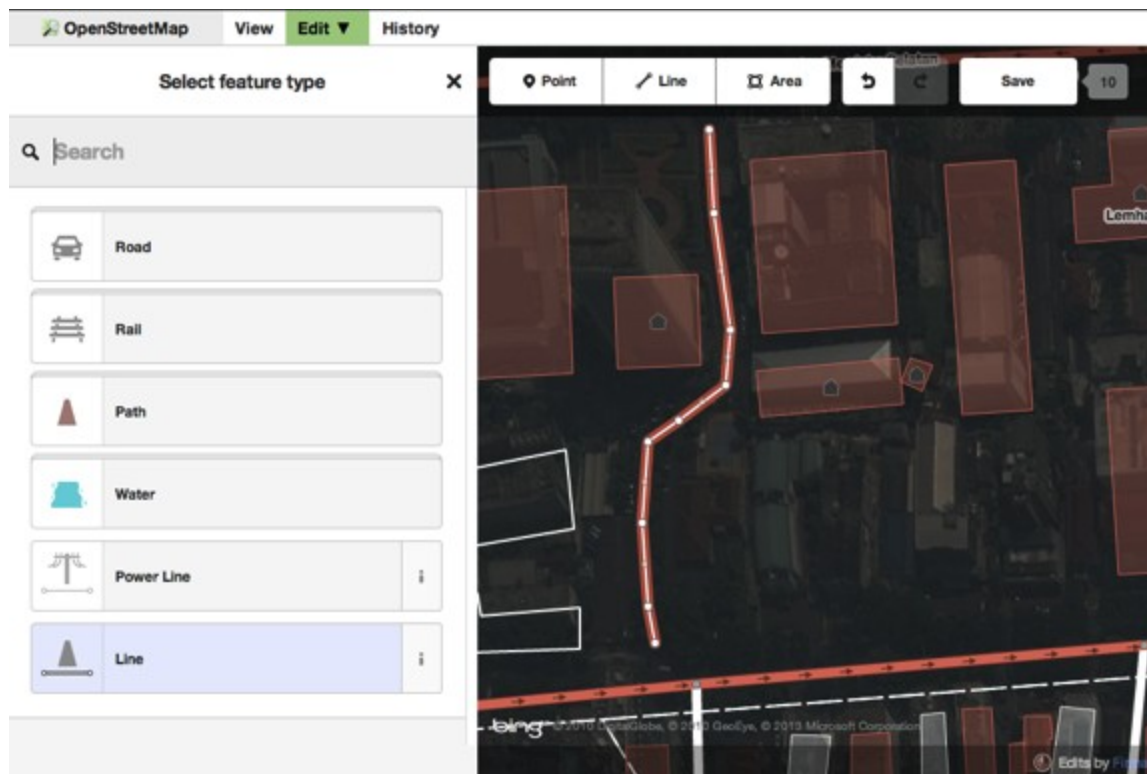
Een “punt”, aangemaakt in de iD editor is een opzichzelf staande “node” met een aantal “tags” eraan.

## Lijnen tekenen

- Om een nieuwe lijn toe te voegen, klik op de **Lijn** knop, of gebruik *sneltoets 2*.

*image4*


- Je muisaanwijzer zal veranderen in een plus (+) teken. Zoek een weg die nog niet is getekend in de kaart en volg deze weg. Klik eenmaal op de plek waar de weg begint, beweeg je muis en klik om extra punten toe te voegen (bijvoorbeeld op een kruising). Dubbelklik op het einde van de weg om het tekenen te stoppen. Let weer op het paneel aan de linkerkant.





- Net als met het punt, selecteer de juiste tags voor de lijn.
- Je kunt punten in de lijn verplaatsen door op ze te klikken en te slepen.
- Je kunt ook de gehele lijn verplaatsen door te selecteren en de **Verplaats** tool te kiezen (*Sneltoets M*). Sleep nu de lijn naar een nieuwe positie.



- Als je op een individueel punt(node) klikt, zie je de volgende tools:

▢ Verwijder punt van de lijn 

▢ Verwijder de connectie tussen het punt en de lijn 

▢ Splits de lijn in twee delen vanaf het geselecteerde punt 

- Als je met je linkermuisknop op een lijn klikt (maar niet op een punt), zie je de volgende tools:

▢ Verwijder lijn 



- ▢ Maak een cirkel van deze lijn (alleen actief als de lijn gesloten is)



- ▢ Verplaats lijn



- ▢ Maak een vierkant van deze lijn (alleen actief als de lijn gesloten is)



- ▢ Verander de richting van de lijn (voor rivieren en éénrichtingsverkeer)



Een “lijn” toegevoegd in de iD editor is een “weg” met “tags” eraan gekoppeld.

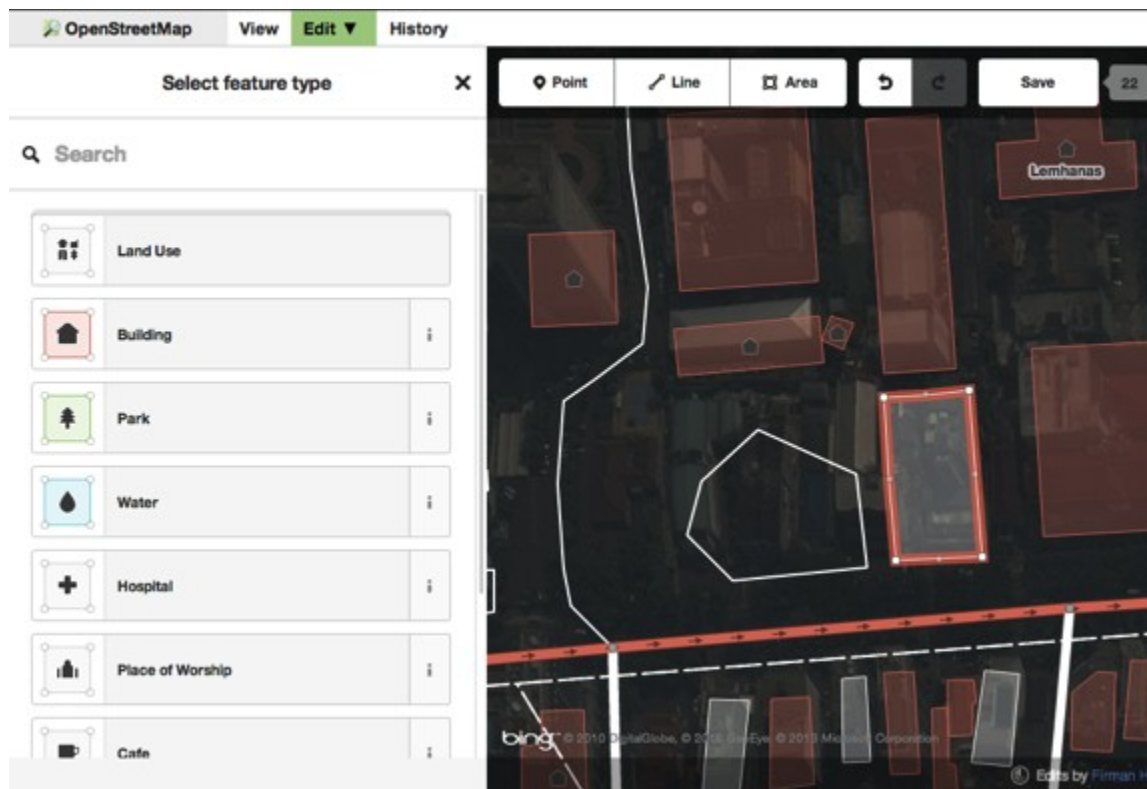
Een speciale notitie over **Verwijderen**: In het algemeen zou je het verwijderen van objecten die anderen hebben toegevoegd, moeten vermijden, als deze alleen verbetering vereisen. Je kunt je eigen fouten verwijderen, maar objecten van anderen *aanpassen* als deze aanpassingen vereisen. Dit zorgt voor het behoud van de historie van de objecten in de OSM database en toont respect voor mede bijdragers. Als je echt denkt dat iets verwijderd zou moeten worden, vraag dan de originele mapper of een van de OSM mailing lijsten voordat je dat doet.

## Vlakken tekenen (Polygonen)

- Om een nieuw meerzijdig vlak toe te voegen, klik op de **Vlak** knop.



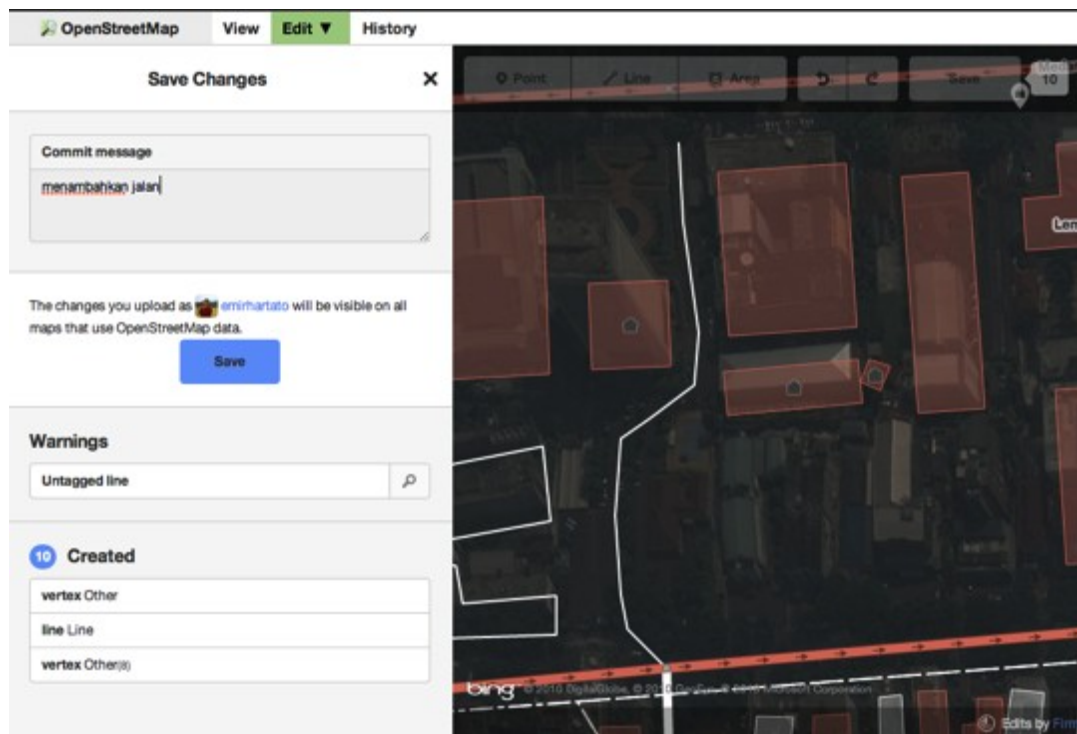
- Je muisaanwijzer zal veranderen in een plus (+) teken. Probeer de gebouwcontouren te volgen met de luchtfoto als richtlijn.
- Je zult zien dat de kleur van je vlak zal veranderen aan de hand van de opgegeven tags.



- De tools die beschikbaar zijn als je op een vlak klikt zijn gelijk aan die van een lijn. Een “vlak” in de iD editor is eigenlijk een “gesloten weg” met tags eraan gekoppeld.

## ***Bewerkingen opslaan***




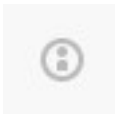

- Wanneer (en als) je je bewerkingen wilt opslaan in OpenStreetMap, klik op de **Opslaan** knop. Het paneel aan de linkerkant zal het upload paneel tonen.



- Voer een opmerking in over je bewerkingen en klik op **Opslaan**.

## ***Extra informatie en Aangepaste Tags***

- Wanneer je een object bewerkt, zul je een aantal iconen zien aan de onderkant van het attributen paneel. Je kunt extra informatie toevoegen door deze iconen aan te klikken:

- ▮ Voeg hoogte toe 
- ▮ Voeg notities toe 
- ▮ Voeg contactinformatie/telefoonnummer toe 
- ▮ Voeg bron tag toe 
- ▮ Voeg website toe 

▮ Voeg toegankelijkheids informatie toe



▮ Voeg Wikipedia Link toe



- Of je kunt aangepaste tags toevoegen door op **Alle tags** te klikken.

► All tags (1)

- Dit toont alle tags die aan het object zijn gekoppeld.

▼ All tags (1)

|         |          |  |  |
|---------|----------|--|--|
| amenity | hospital |  |  |
|         |          |  |  |
| +       |          |  |  |

- Klik op het plus (+) teken om categorieën en waarden toe te voegen of klik op het prullenbak icoon om tags te verwijderen.

## **iD versus JOSM**

iD is goed....

- Wanneer je simpele bewerkingen doet
- Wanneer je internet snel genoeg is om luchtfoto's in te laden en bewerkingen op te slaan
- Wanneer je zeker wilt zijn dat je een simpel en consistent tag schema gebruikt
- Wanneer je geen software kunt installeren op de computer die je gebruikt

JOSM is beter...

- Wanneer je veel gebouwen toevoegt (Zie Buildings\_tool plugin)
- Wanneer je veel lijnen of vlakken bewerkt die reeds bestaan
- Wanneer je een onbetrouwbare internetverbinding hebt of offline bent
- Wanneer je een specifiek tag schema gebruikt (of aangepaste sjablonen)

Was dit een goede handleiding? [Laat ons weten hoe we de handleidingen kunnen verbeteren!](#)

- [learnosm@hotosm.org](mailto:learnosm@hotosm.org)
- [@learnOSM](#)
- [Hosted on Github](#)

[CC0](#)

Official [HOT OSM](#) learning materials