

# LearnOSM

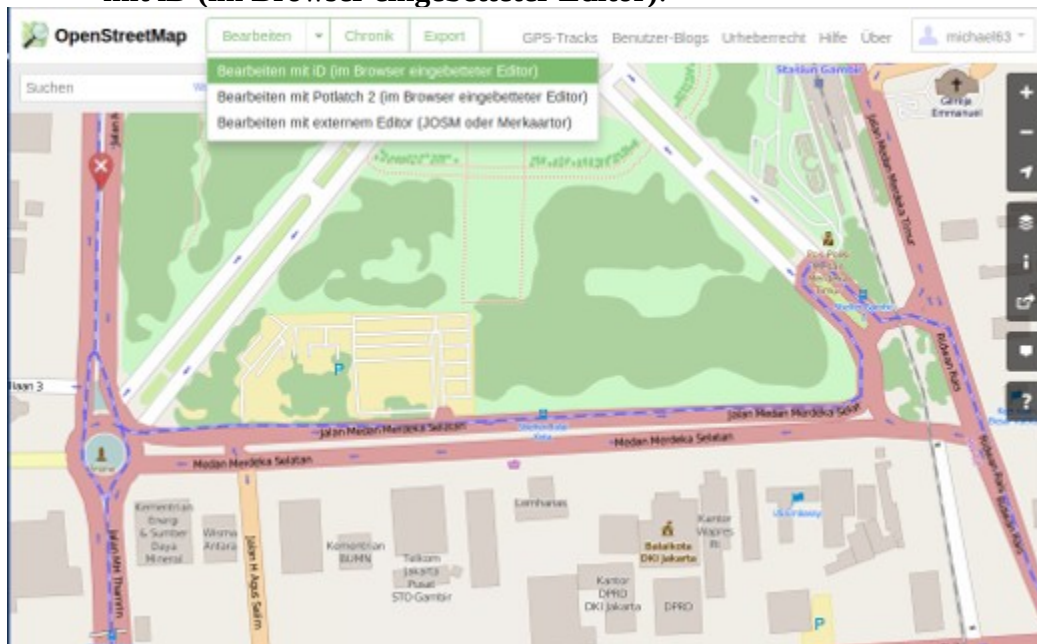
## Der iD-Editor

Der iD-Editor ist der neue (seit 2013) webbasierte OpenStreetMap-Editor, der es leicht macht, OpenStreetMap zu bearbeiten. iD ist schnell und einfach zu benutzen und erlaubt es Ihnen, mithilfe verschiedener Datenquellen wie Luftbildern, GPS und Field Papers zu kartieren.

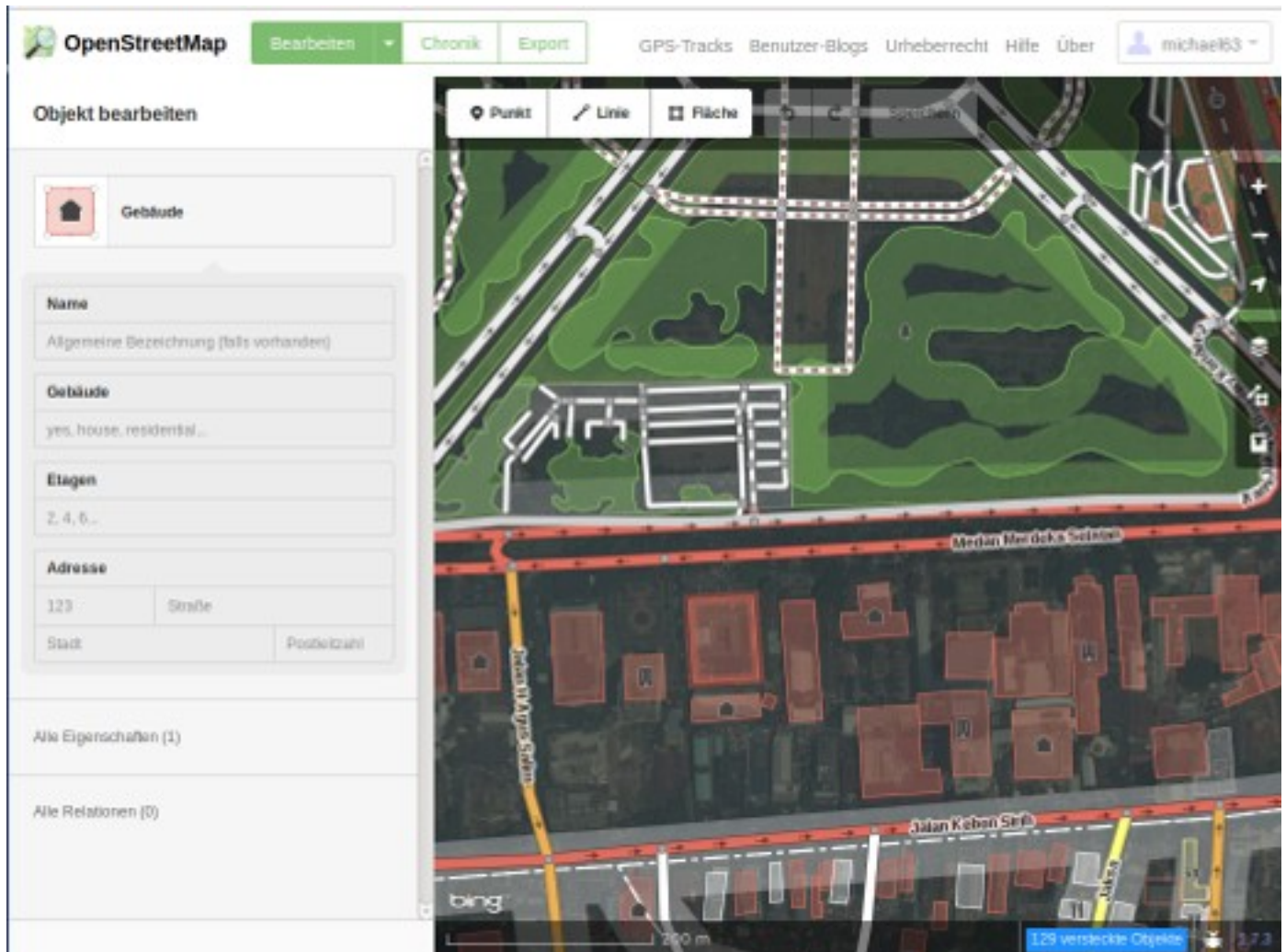
Der iD-Editor stellt eine gute Möglichkeit zum Bearbeiten dar, wenn Sie kleine und schnelle Änderungen vornehmen möchten und nicht die ganze Komplexität von JOSM benötigen. In diesem Kapitel werden die Grundlagen des Bearbeitens mit iD erläutert.

### Den iD-Editor starten




- Um iD benutzen zu können, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein.
- Öffnen Sie die OpenStreetMap-Webseite in Ihrem Browser:  
<http://www.openstreetmap.org>.
- **Loggen Sie sich ein** mit Ihrem OpenStreetMap-Benutzernamen.
- Verschieben und zoomen Sie die Karte, um das Gebiet zu finden, das Sie bearbeiten möchten.
- Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben **Bearbeiten**. Dann klicken Sie auf **Bearbeiten mit iD (im Browser eingebetteter Editor)**.



## Benutzungsoberfläche des iD-Editors



1. **Eigenschaften-Editor:** Die Seitenleiste zeigt die Attribute des auf der Karte ausgewählten Objekts an. Hier können Sie Eigenschaften hinzufügen und bearbeiten.
2. **Werkzeuge:** Diese Leiste bietet grundlegende Bearbeitungswerkzeuge an:

- Punkt zeichnen  **Punkt**
- Linie zeichnen  **Linie**
- Fläche (Polygon) zeichnen  **Fläche**

▢ Rückgängig



▢ Wiederholen



▢ Speichern *image8*

3. **Karten-Menü:** Diese Menüleiste zeigt verschiedene Einstellungsoptionen an:

▢ Hineinzoomen



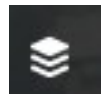
▢ Herauszoomen



▢ Zeige meinen Standort



▢ Hintergrundeinstellungen



▢ Hilfe



4. **Informationsleiste:** Diese Leiste zeigt diverse Informationen an, z. B. welche Benutzer zu dem Kartenausschnitt beigetragen haben.

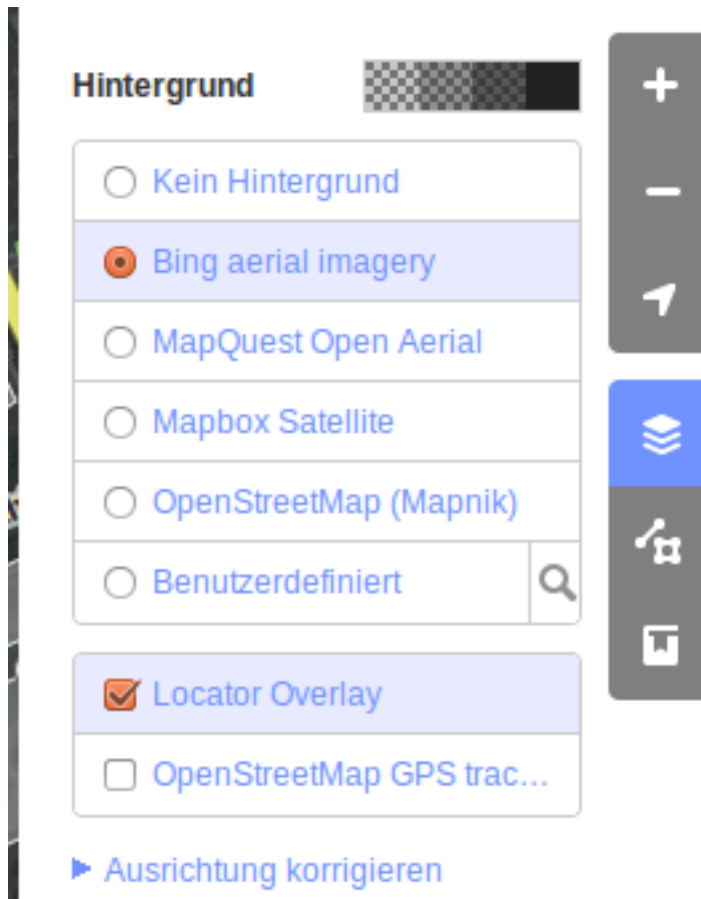
## ***Die Hintergrundebene einstellen***

Bevor Sie mit dem Bearbeiten beginnen, können Sie den Hintergrundlayer ändern.

- Klick auf **Hintergrundeinstellungen**.



- Sie sehen folgendes Menü:



- Sie können die **Helligkeit** einstellen, indem Sie auf eines dieser Kästchen klicken:



- Es gibt drei verschiedene Helligkeitsstufen - 100%, 50%, und 0%. Probieren Sie alle aus, um den Unterschied festzustellen.
- Sie können auch, je nach dem, welche Satelliten-/Luftbilder Sie benutzen möchten (standardmäßig sind Bing-Luftbilder eingestellt), den **Hintergrundlayer ändern**. Testen Sie die verschiedenen aufgelisteten Optionen.
- Sie können Ihre eigenen Kartenkacheln verwenden, indem Sie auf **Benutzerdefiniert** klicken.
- Wenn Sie beispielsweise ein **Field Paper einbetten** möchten, klicken Sie auf **Benutzerdefiniert** und geben Sie Ihre **Field-Paper-Snapshot-URL** ein, die ungefähr so aussehen müsste:

<http://fieldpapers.org/snapshot.php?id=cqhmfv9#18/37.80593/-122.22715>

Gib eine Vorlage für eine Kachel-URL ein. Gültige Platzhalter sind {z}, {x}, {y} für das Z/X/Y Schema und {u} für das „quadtile“-Schema.

Abbrechen OK

- Sie können auch **GPS-Tracks von Ihrem Computer darstellen** (GPX-Format). Es ist ganz einfach - ziehen Sie die GPX-Datei einfach in den iD-Editor hinein.
- Falls ein [Luftbildversatz](#) existiert, können Sie den **Luftbildversatz korrigieren**, indem Sie auf Ausrichtung korrigieren klicken.



- Klicken Sie auf die Navigationsschaltflächen, um das Luftbild zu verschieben. Klicken Sie auf den Zurücksetzen-Knopf, um die ursprüngliche Ausrichtung wiederherzustellen.

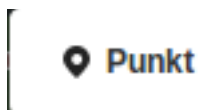


## Grundlegendes Bearbeiten mit iD

Bevor wir das Bearbeiten mit iD üben, **bewegen Sie die Karte an einen Ort, mit dem Sie vertraut sind**. Sie können die Karte verschieben, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Karte an die gewünschte Position ziehen.

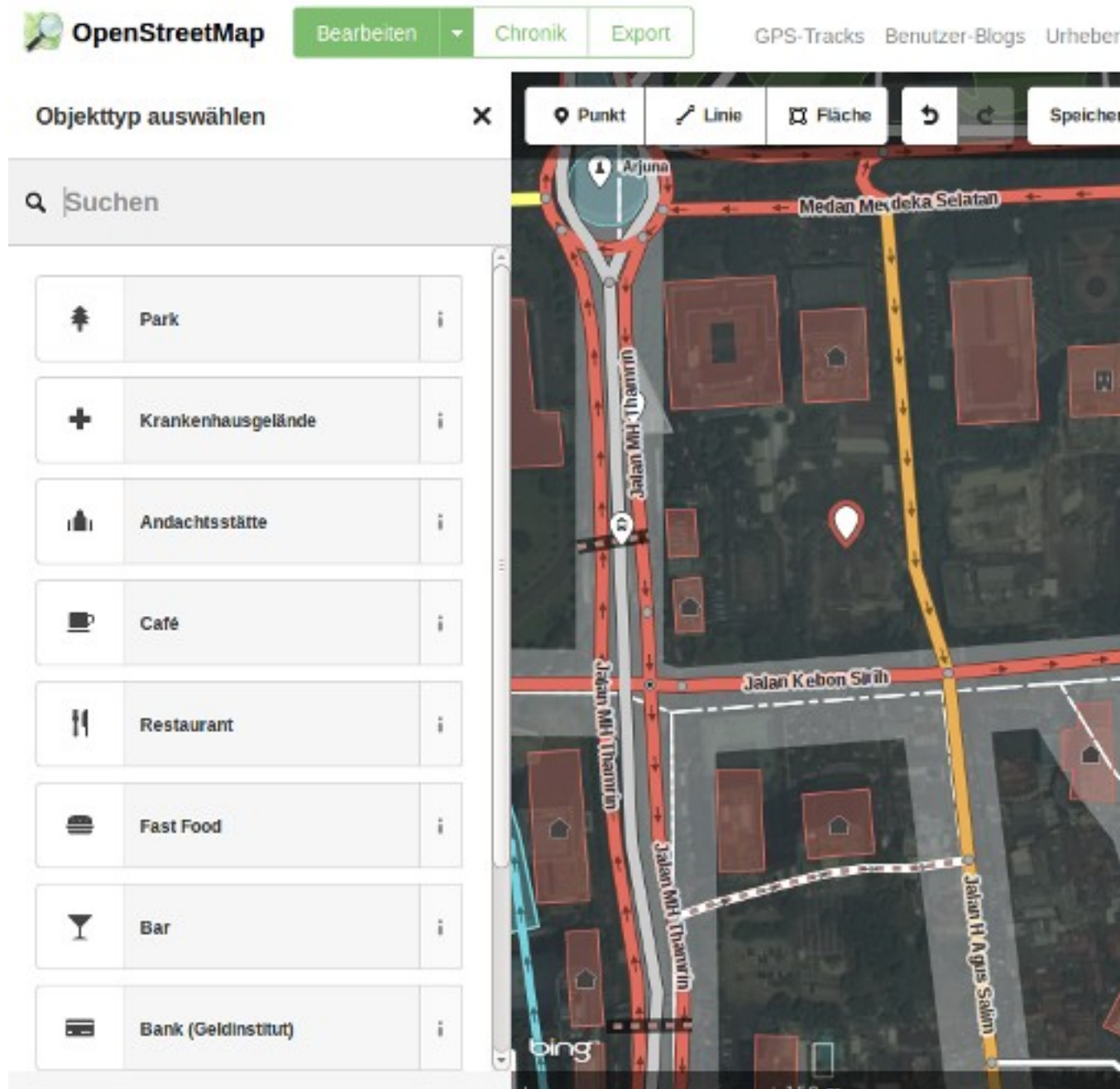
## Punkte hinzufügen

- Um einen neuen Punkt hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Punkt**.



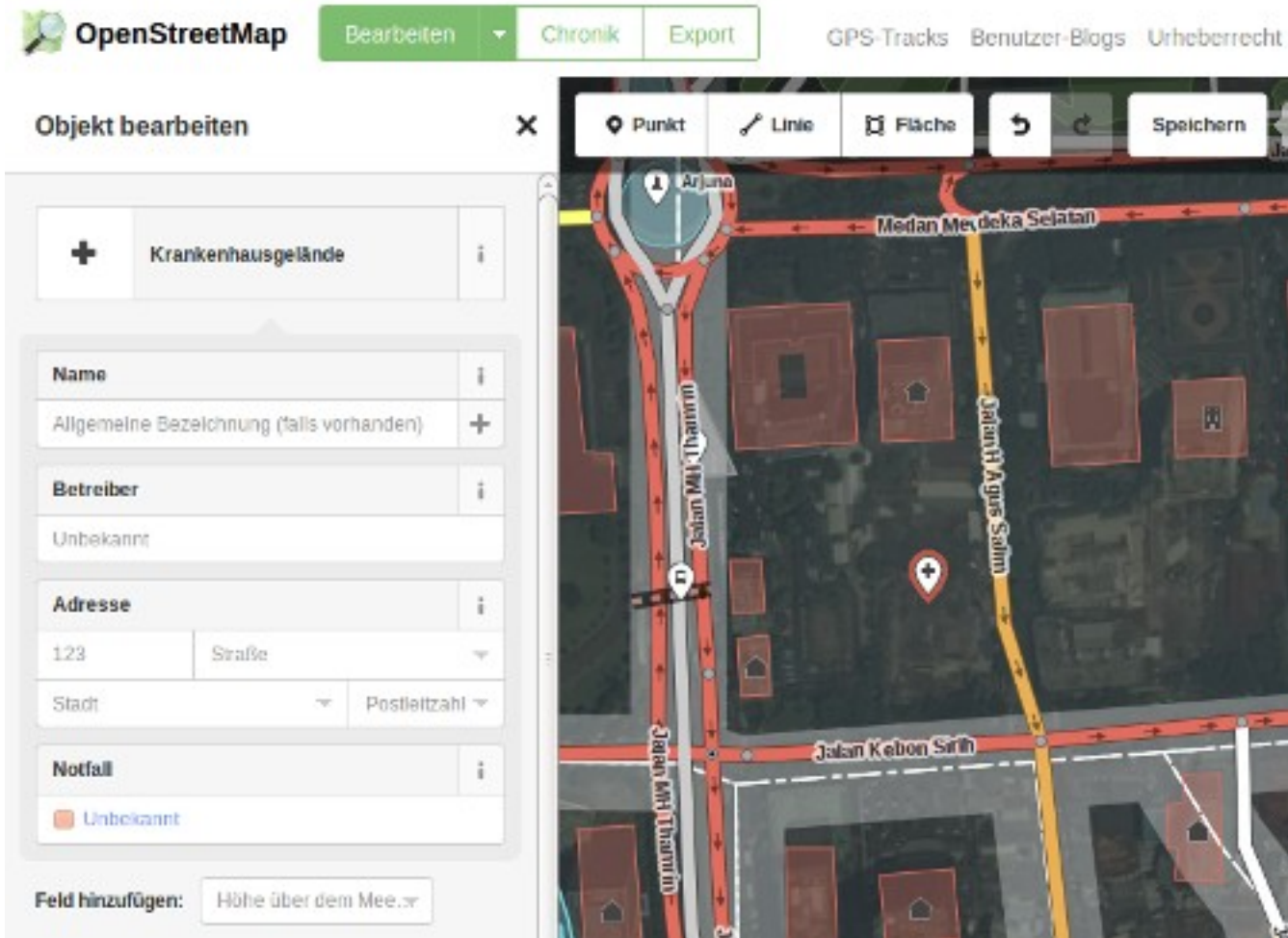
- Der Mauszeiger erscheint nun als Pluszeichen (+). Klicken Sie jetzt an einer Stelle, die

Sie kennen, um einen Punkt hinzuzufügen. Wenn Sie zum Beispiel wissen, dass es ein Krankenhaus in Ihrer Nähe gibt, klicken Sie auf das Krankenhausgebäude.



- Ein neuer Punkt wird nun erstellt. Gleichzeitig erscheint in der linken Seitenleiste ein Formular, in dem Sie Attribute für das Objekt auswählen können. Klick Sie auf **Krankenhaus**, um den Punkt als Krankenhaus zu kennzeichnen.





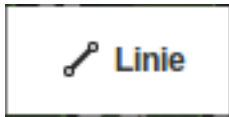
- Sie können das Formular benutzen, um Detailinformationen über den Punkt einzugeben. Sie können den Namen des Krankenhauses, die Adresse und weitere zusätzliche Informationen eingeben. Beachten Sie, dass es bei jedem Objekttyp ein jeweils anderes Eingabeformular gibt, je nach dem, welches Attribut Sie im Eigenschafteneditor auswählen.
- Falls Sie einen Fehler machen, z. B. wenn Sie den Punkt falsch platziert haben, können Sie ihn an eine andere Stelle verschieben, indem Sie die linke Maustaste über dem Punkt gedrückt halten. Wenn Sie den Punkt entfernen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Punkt und dann auf den Knopf, der wie ein Mülleimer aussieht.



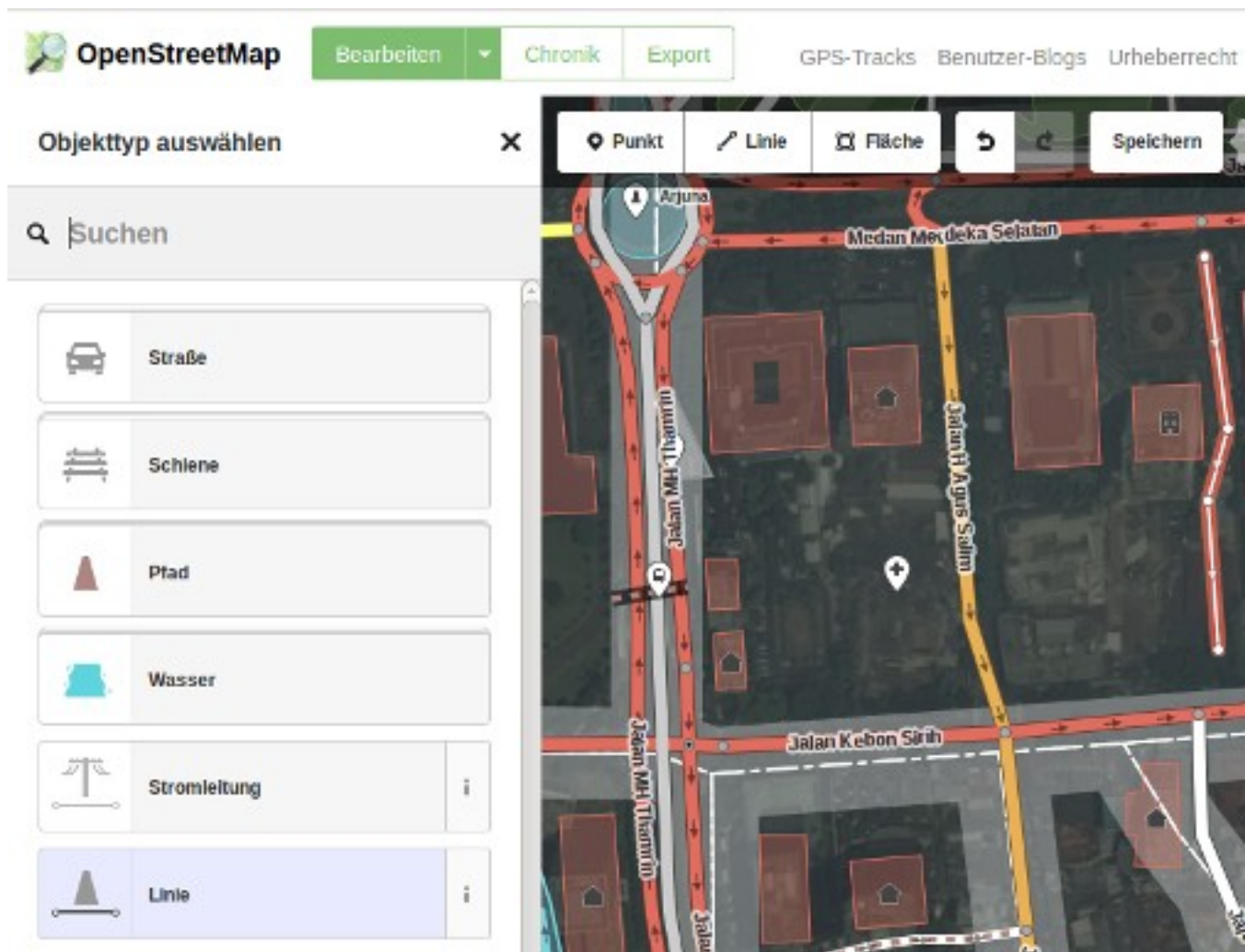
Ein „Punkt“, der in iD erstellt wurde, ist eigentlich ein alleinstehender „Knoten“, dem eine Reihe von „Tags“ zugewiesen sind.

## Linien zeichnen

- Um eine neue Linie hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Linie**.



- Der Mauszeiger erscheint nun als Pluszeichen (+). Finden Sie eine Straße, die noch nicht eingezeichnet worden ist, und zeichnen Sie sie nach. Klicken Sie einmal auf den Punkt, an dem der Straßenabschnitt beginnt, bewegen Sie die Maus und klicken Sie, um weitere Punkte hinzuzufügen. Doppelklicken Sie, um den Zeichenvorgang zu beenden. Beachten Sie die linke Seitenleiste.



- Wählen Sie, genau wie bei Punkten, die passenden Attribute für die Linie aus.
- Sie können einzelne Punkte der Linie verschieben, indem Sie mit der linken Maustaste



auf einen Punkt klicken und ihn woandershin ziehen.

- Sie können auch die gesamte Linie verschieben, indem Sie sie auswählen und das **Verschieben-Werkzeug** wählen. Ziehen Sie die Linie an eine neue Position.



- Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Punkt einer Linie klicken, stehen Ihnen folgende Werkzeuge zur Auswahl:

- Punkt aus der Linie löschen



- Punkt von der Linie abtrennen



- Die Linie am ausgewählten Punkt in zwei Teile teilen



- Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Linie klicken, sehen Sie diese Werkzeuge:

- Linie löschen



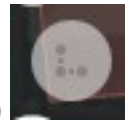
- Linie kreisförmig machen (nur auswählbar, wenn die Linie geschlossen ist)



- Linie verschieben



- Linie rechtwinklig machen (nur auswählbar, wenn die Linie geschlossen ist)



- Linienrichtung umkehren



Eine „Linie“, die im iD-Editor erstellt wurde, ist eigentlich ein „Weg“ mit zugewiesenen „Tags“.

## Flächen (Polygone) zeichnen

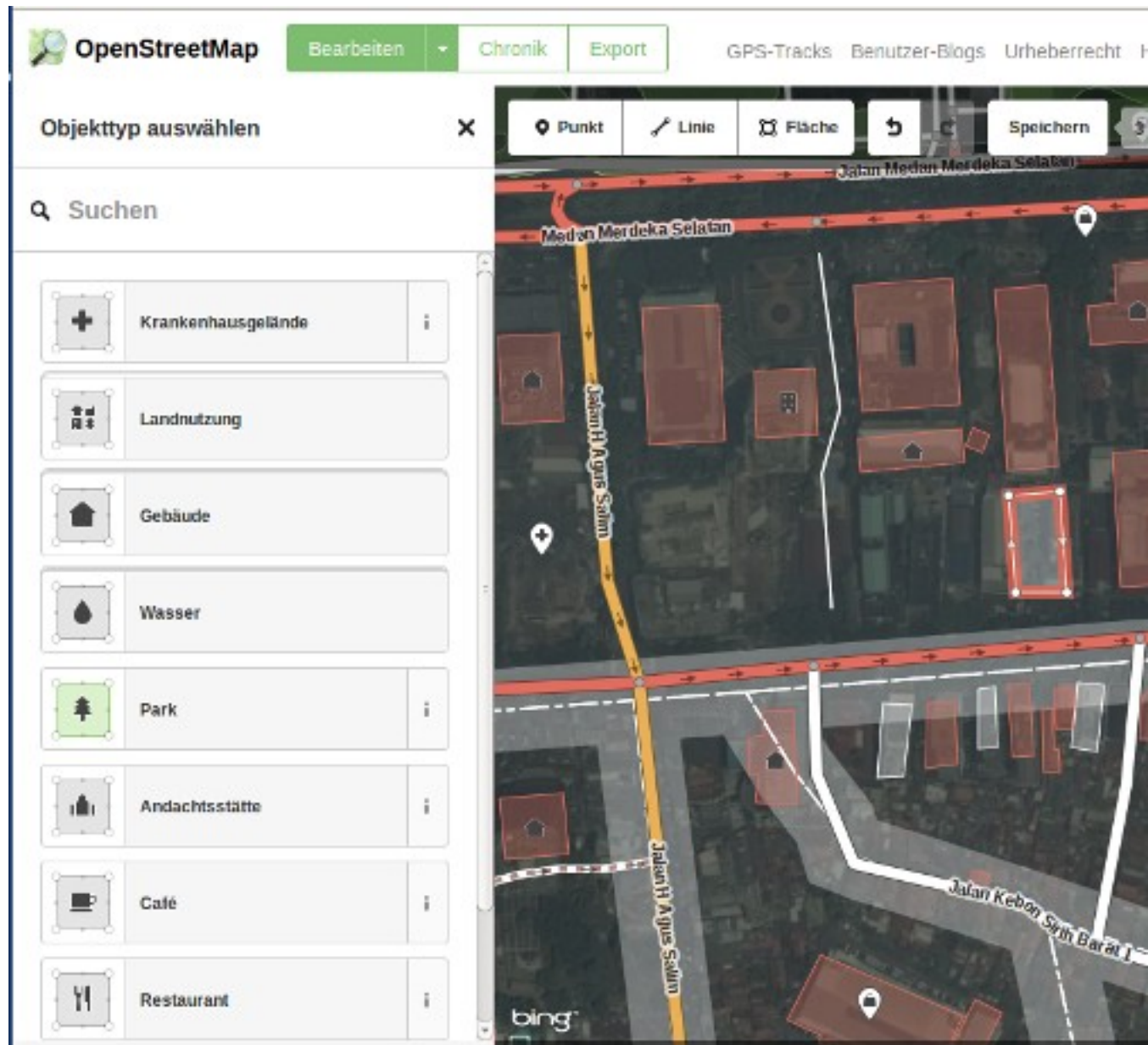
- Um eine neue Fläche hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Fläche**.



- Der Mauszeiger erscheint nun als Pluszeichen (+). Versuchen Sie unter Zuhilfenahme des

Luftbildes ein Gebäude nachzuzeichnen.

- Sie werden bemerken, dass sich die Färbung der Fläche abhängig von den Attributen, die Sie ihr zuweisen, ändert.

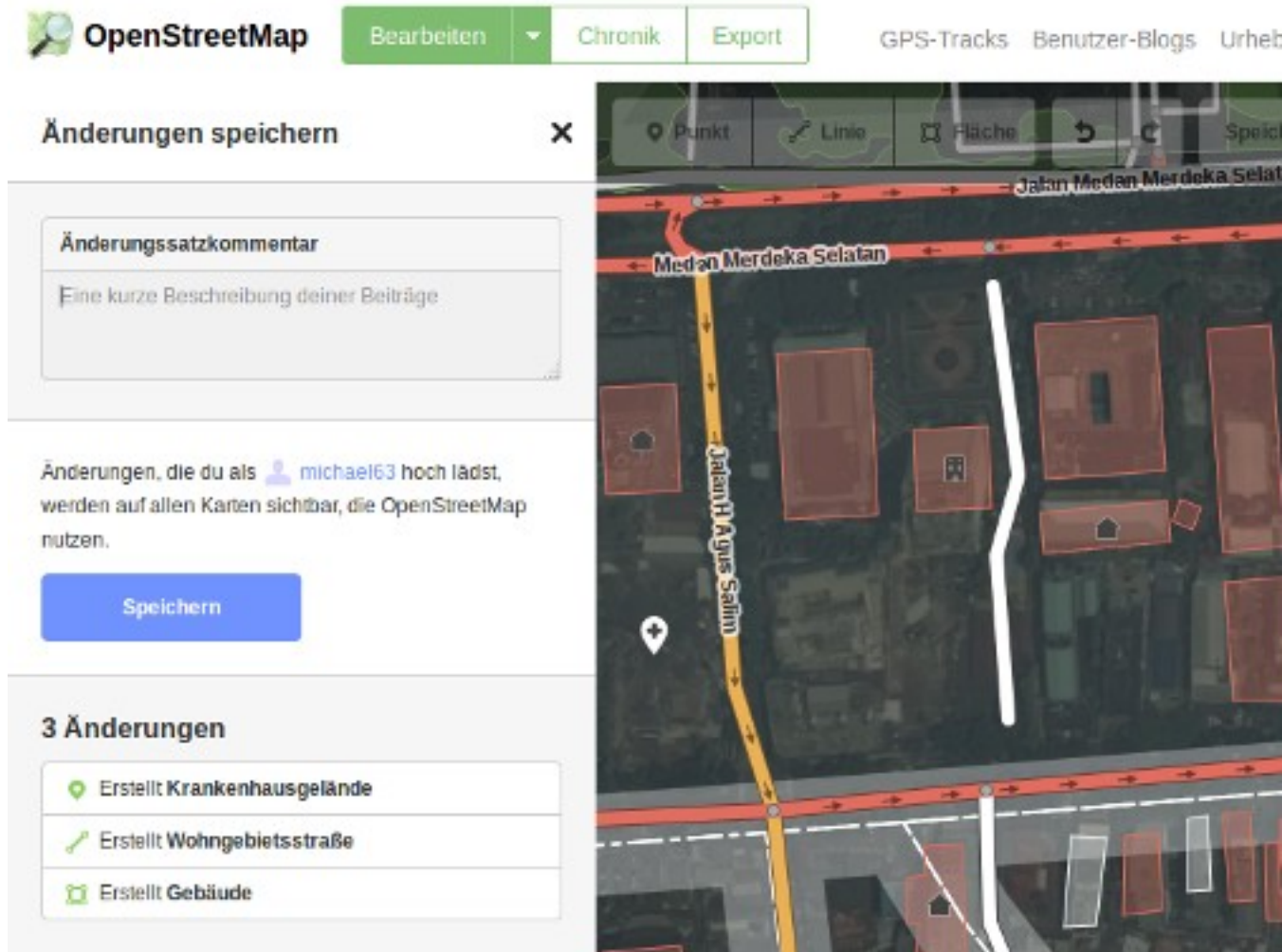


- Die Werkzeuge, die Ihnen zur Verfügung stehen, wenn Sie eine Fläche auswählen, sind denen ähnlich, die erscheinen, wenn Sie eine Linie anklicken.

Ein „Polygon“, das im iD-Editor erstellt wurde, ist eigentlich ein „geschlossener Weg“ mit zugewiesenen Tags.

## Ihre Änderungen speichern

- Wenn Sie Ihre Änderungen auf OpenStreetMap hochladen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**. Die linke Seitenleiste zeigt dann den Hochladen-Dialog an.

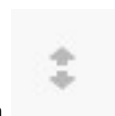




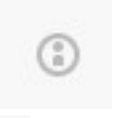
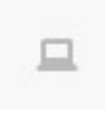


- Geben Sie einen Änderungskommentar zu Ihren Änderungen ein und klicken Sie auf **Speichern**.

## Weitere Informationen und benutzerdefinierte Tags

- Immer wenn Sie ein Objekt bearbeiten, sehen Sie am unteren Ende des Eigenschaften-Editors eine Reihe von Icons. Durch Anklicken dieser Icons können Sie zusätzliche Informationen ergänzen:

▮ eine Höhe über dem Meeresspiegel hinzufügen



- ▢ eine Notiz hinzufügen 
  - ▢ einen Kontakt/Telefonnummer hinzufügen 
  - ▢ eine Quellenangabe hinzufügen 
  - ▢ eine Webseite hinzufügen 
  - ▢ Informationen zur Barrierefreiheit hinzufügen 
  - ▢ einen Wikipedia-Link hinzufügen 
- Außerdem können Sie beliebige Tags hinzufügen, indem Sie auf **Alle Tags** klicken.

► Alle Eigenschaften (1)

- Daraufhin werden alle Tags angezeigt, die dem Objekt zugewiesen sind.



▼ Alle Eigenschaften (1)

building	yes		
+			

- Klicken Sie auf das Pluszeichen (+), um Schlüssel-Wert-Paare hinzuzufügen, oder klicken Sie auf das Löschen-Icon, um Tags zu entfernen.

## ***ID versus JOSM***

iD ist geeignet, ...

- wenn Sie simple Bearbeitungen vornehmen

- wenn schnelles Internet zur Verfügung steht zum Laden der Luftbilder und zum Speichern der Änderungen
- wenn Sie sicherstellen wollen, dass Sie einem konsistenten und einfachen Tagging-Schema folgen

JOSM ist besser geeignet, ...

- wenn Sie viele Gebäude hinzufügen (das Gebäude-Tool in JOSM ist dafür am besten)
- wenn Sie bereits existierende Polygone und Linien bearbeiten
- wenn die Internetverbindung instabil ist oder Sie offline sind
- wenn Sie ein spezielles Tagging-Schema (oder benutzerdefinierte Festeinstellungen) verwenden

War dieses Kapitel hilfreich? [Sende uns Feedback und verbessere die Anleitungen!](#)

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

[CC0](#)

Official [HOT OSM](#) learning materials