Q

QField

Let's play –Übungen mit Tipps

Benutzeroberfläche, Daten erkunden

1) Auswahl eines Kartenschemas

a) Wähle ein für die Datenerfassung geeignetes Kartenthema

\rightarrow Menu \blacksquare \rightarrow klicke	auf Box bei Kartenthema	
Kartenthema		

- 2) Erkunden der Symbolbedeutung (Legende) einzelner Layer
 - \rightarrow lang Drücken auf Layer \rightarrow Legendeneintrag erweitern



-

3) Layer Sichtbarkeit

Wir können je nach Bedarf die Layer aus- oder einblenden. Welche Layer möchtest du auf der Karte sehen?

a) Blende Layer auf der Karte ein/aus:

 \rightarrow Lang Drücken auf den Layer \rightarrow "Auf der Karte anzeigen" aktivieren/ deaktivieren



Q

4) Sichten der Objekte eines Layers

ightarrow lang drücken auf den Layer > "Objektliste anzei	igen"		
	÷	Objekte	- (†
		Apiary	
	Sheldon Cooper - A	pis Mellifera Mellifera	
ightarrow (kurz) auf ein Objekt in der Auswahlliste tippen	Erasmus of Rotterd	am - Apis Mellifera Carnica	
durch die Einträge zappen: "< >" < > 2/3	35:		
Optional: > Objekt-Menu \blacksquare $ o$ "Auto-Zoom auf da	as Obje	kt"	
ightarrow Wechsel zurück zu Karte: Klick auf Karte oder F	Retour-l	Button vom Gerät	

Objekte erfassen, bearbeiten

Wechsle in den Editiermodus und wähle den zu editierenden Layer

→ Menu > Editiermodus aktivieren ("Stift") > Editier-Layer in der Layerübersicht auswählen (= grün markiert)



<u>Achtung</u>: Der Editiermodus bleibt für alle Layer im Projekt aktiviert, bis zurück in den Navigationsmodus geschaltet wird.

1) Digitalisieren eines neuen Objekts

a) Punkte:

 \rightarrow " \bigcirc " platziert Punkt am Ort des Cursors, fülle die nötigen Informationen bis der Balken grün wird.

General Attachment issues Review Consumption GNSS			
Number of Boxes must be between 1 and 10, Argube enforcement			л
Species of Bees Angular enfortation			Т
	•	Q	Ţ
Amount of Bees Argues enforcerich			
	•	Q	무
Beckeeper at least 2 letters, Angsite erlorderlich			
		:	П
Yearly Harvest (kg)			
		+	꾸

> bestätige (funktioniert nur, wenn Attribute gültig sind, dh.h. keine harten Regelaries verletzt sind =Balken rot) oder Abbruch= "x"

b) Linien und Flächen:

 \rightarrow einzelne Punkte ($\textcircled{\odot}$) zeichnen > \checkmark Geometrie fertigstellen (Flächen: Endpunkt muss nicht auf Anfangspunkt liegen)



c) Freihandzeichnen mit Stift (falls vorhanden)

 \rightarrow Freihandzeichnen aktivieren \rightarrow Linien (Button kurvige Linie, aktiv=grün)

Teste: Wo wird der Punkt platziert mit Modus "Cursor an aktueller Position fixiert" (Cursor blau) und mit "Cursor wieder freigeben" (Cursor schwarz)?

 \rightarrow oberstes Button unten rechts

2) Hinzufügen eines Attributs

- a) füge auch direkt ein Foto im entsprechenden Feld hinzu
- → drücke im Foto-Feld auf das Fotoapparat-Symbol
- b) Probiere verschiedene Attributkombinationen aus
- c) Wie machen sich "weiche" und "harte" Regeln bemerkbar?
- d) Füge fiktive Kontrolldaten ein
- e) ,Merke' für das nächste neue Objekt ein bestimmtes Attribut, sodass du es nicht erneut eintippen musst

 \rightarrow Kästchen hinter der Attributeingabe aktivieren

3) Bearbeiten der Attribute (Beschreibung) eines bestehenden Objekts

→ Tippe in der Karte auf das Objekt > tippe auf den entsprechenden Eintrag in der Auswahlliste > wähle das Icon "A mit Stift"

Anm.: einzelne Attribute können auch für mehrere selektiert Objekte gemeinsam geändert werden: mehrere Objekte selektieren (Featureauswahl in der Auswahlliste aktivieren)

4) Objekt(e) löschen/ Objekte verschieben

 \rightarrow Tippe in der Karte auf das Objekt \rightarrow (kurz) klicken auf das Objekt in der Liste \rightarrow Tippe

auf Objekt-Menu (\blacksquare) \rightarrow

- a) Objekt(e) löschen
- b) Objekt(e) verschieben



← Featu	re 🗌	Toggle Feature Selection
Apiar	у	
Sheldon Cooper - Apis Mellifera Mellifera	¢	Print Atlas Feature(s) to PDF
Erasmus of Rotterdam - Apis Mellifera Carnica	D-	Merge Selected Features
Al Idrisi - Apis Mellifera	$\overset{\uparrow}{\underset{\downarrow}{\overset{\downarrow}{}}}$	Move Selected Feature(s)
Rita Levi Montalcini - Apis Mellifera	F.	Duplicate Selected Feature(s)

ightarrow schiebe die Karte zum neuen Standort ightarrow bestätige mit grünem arkappa

Anm.: Funktioniert für alle Geometrietypen. Mehrere selektierte Objekte können gemeinsam gelöscht/ verschoben werden.

5) Zeichne eine neue Fläche und teste, wie sich:



d) Topologisches Editieren.



e) 45 Grad Winkel Funktion auswirken.



6) Positionsinformationen anzeigen

 \rightarrow Menu \rightarrow Einstellungen \rightarrow zu Tab "Positionierung" wechseln \rightarrow "Positionsinformationen anzeigen"

	QField Einstellungen	
Allgemein	Positionierung	Variablen

optional: Aktivieren der Genauigkeitsanzeige



QFieldCloud

1) Hochladen deiner Änderungen nach QFieldCloud

 \rightarrow Menu \rightarrow blaues QFieldCloud Symbol \rightarrow Änderungen hochladen



Hast du ein Projekt mit Geopackage-Daten? Synchronisiere das Projekt um die Änderungen der anderen Teilnehmer bei dir auf dem Gerät zu sehen

	Es gibt 2 lokale Änderungen	
	🚯 Synchronisiere	
Sync	nronisieren Sie das gesamte Projekt mit allen geänderten Funktionen und laden Sie das frisch aktualisierte Projekt mit allen angewandten Änderungen aus QFieldCloud herunter.	
	🔿 Änderungen hochladen	
-	sparen Sie Internet-Bandbreite, indem Sie nur die lokalen Objekte und Bilder in die Cloud verschieben, ohne das gesamte Projekt zu aktualisieren.	
	 Lokale Änderungen rückgängig machen 	
Alle	geänderten Objekte in den lokalen Layern rückgängig machen. Sie können diese Änderunger nicht wiederherstellen.	

Geometriewerkzeuge

Für alle Geometriewerkzeuge:

Voraussetzung: Editiermodus aktiv

- → Aktiviere "Stift" in der Layerübersicht
- → Tippe auf das Objekt in der Karte > tippe auf das Objekt in der Liste > tippe (im Balken)
- auf "Linie mit Stift" .

Aktiviere das gewünschte Geometriewerkzeug



e auf """ (unten rechts) > wähle Werkzeug



1) Bearbeitung von Knotenpunkten:

 \rightarrow Knotenwerkzeug (s. o.)

→ selektiere einen Punkt im Objekt: navigiere mit "< >" = der Cursor springt von einem zum nächsten Punkt (Selektion = roter Kreisrand)

a) Verschiebe einen Knotenpunkt (v.a. für Linien, Flächen)

- \rightarrow Karte schieben (evtl.: "Cursor freigeben von Position") \rightarrow neuen Standort bestätigen: \checkmark
 - b) Lösche einen Knotenpunkt



c) Füge neue Knotenpunkte hinzu

OPENGIS.ch

 $[\]rightarrow$ Synchronisiere (Achtung, kann eine Weile dauern!)





d) Ändere (Verschiebe, Lösche) an einer Flächengrenze einen gemeinsamen Knotenpunkt beider Flächen in einem Zug

→ Knotenpunkte Editieren > zusätzlich Button "topologisches Editieren" aktivieren

(oben links)

2) Schneiden einer Fläche oder eine Linie (dieses Werkzeug resultiert in zwei Features)



Zeichne die Schnittlinie (Anfangs- und Endpunkt können grosszügig über die Fläche hinaus gezeichnet werden)

3) Anpassung des Grenzverlaufs einer Fläche (dieses Werkzeug entfernt einen Teil der Fläche oder fügt ein neues Stück hinzu)

→ zeichne ein neues Linienstück, das am Anfang und Ende das zu modifizierende Linienstück schneidet - oder starte in der Fläche, setze mindestens einen Punkt ausserhalb und den letzten Punkt wieder in der Fläche

4) Ausschneiden eines Lochs einer Fläche



 \rightarrow Innerhalb der ausgewählten Fläche, markiere die gewünschte Fläche zum Ausschneiden

Weitere Funktionalitäten

1) Messwerkzeug, Profile

 $Menu \rightarrow Einstellungen \rightarrow Messwerkzeug$

a) Messung einer Fläche oder Strecke

 \rightarrow neue Fläche zeichnen (Endpunkt zum Anfangspunkt zurück, um Flächengrösse zu erhalten)





Wie verläuft das Profil vom tiefsten bis zum höchsten Punkt im Gebiet?

Politi a dinuée

→ Profil-Symbol aktivieren (unterhalb Menu) > Linie zeichnen

3) Tracking: Aufzeichnen einer Wegstrecke

a) Start:

 \rightarrow Menü mit Layerübersicht \rightarrow lang drücken auf Tracking-Layer \rightarrow Tracking einrichten \rightarrow Tracking starten \rightarrow Loslaufen

Anm.: Bei Bedarf können bestimmte Eigenschaften eingestellt werden. Welche Möglichkeiten gibt es?

Requirement Settings		
Time requirement		
When enabled, vertex additions will occur when the tim	e between the last and new vertex meets a configured mimimum value.	
Distance requirement		
When enabled, vertex additions will occur when the dist	ance between the last and new vertex meets a configured mimimum value.	
Sensor data requirement		
When enabled, vertex additions will occur when sensors	have captured new data.	
Wait for all active requirements		
When enabled, vertices will only be recorded when all a	ctive requirements are met. When disabled, individual requirement met will trigger vertex additions.	
Allgemeine Einstellungen		
Erroneous distance safeguard		
When enabled, vertex addition will not occur when the	distance between the last and new vertex is greater than a configured maximum value.	
Messe (M) der Knoten		

b) Stopp:

→ Lang drücken auf Tracking-Layer → Tracking Beenden



4) PDF

a) Erstellen einer Übersichtskarte

```
\rightarrow Menu \rightarrow Print to PDF\rightarrow Layout auswählen
```



5) Peilungsfunktionen

Standortmarkierung:

a) Markieren des temporären Standorts deines Fahrzeugs/ Depots

→ lang drücken auf der Karte am gewünschten Standort → Lesezeichen hinzufügen Voraussetzung: Menu → Einstellungen → "Lesezeichen anzeigen" aktiv



Breite: 46,8109432 Länge: 9,2517968

Lesezeichen hinzufügen

b) Löschen der Standortmarkierung

 \rightarrow lang drücken auf die Markierung in der Karte \rightarrow Lesezeichen entfernen

Anpeilen von Objekten:

a) Anpeilen eines bestehenden Objektes (z.B. Punkt)

 \rightarrow wähle das anzupeilende Objekt in der Auswahlliste > Objekt Menu 🔢 > Zu Objekt

Auf das Objekt zoomen

navigieren Auto-Zoom auf das Objekt

Standortanpeilung:

b) Anpeilen eines beliebigen Standorts auf der Karte

Set as Destination

Tipp: Einstellungen für Peilungsfunktion: lang Drücken auf "lila Fahne"-Button > Precise View Settings

c) Anpeilung beenden

→ Lang Drücken auf "lila Fahne"-Button → Lösche Zielpunkt

 \rightarrow lang Drücken auf der Karte am gewünschten Standort \rightarrow

6) Suchen eines Objekts

 \rightarrow öffne die Suchzeile (Lupe) \rightarrow tippe die ersten Buchstaben eines beliebigen Attributs ein (oder Koordinaten)

Viel Erfolg!

