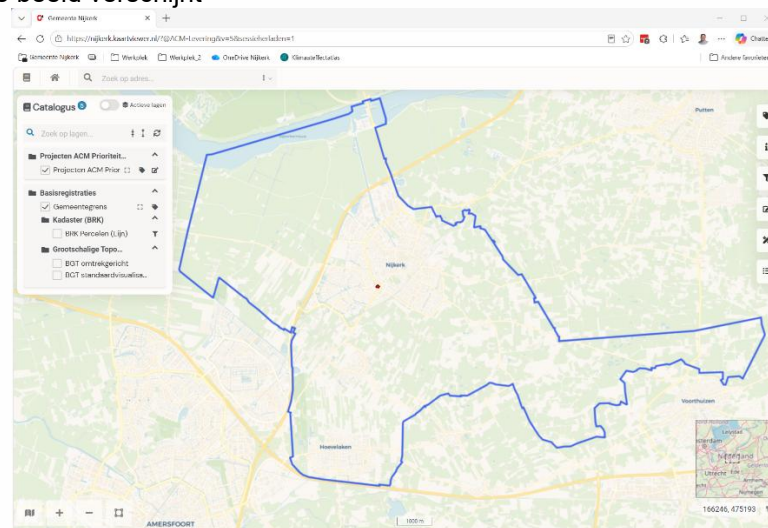


Transportcapaciteit: Instructie aanleveren van een vlak (polygoon).

1

Start de kaartmodule via de volgende link
<https://nijkerk.kaartviewer.nl/?@ACM-Levering>

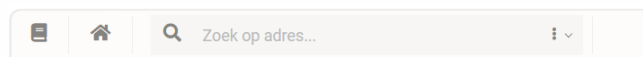
Het volgende beeld verschijnt



In deze kaart kunt u zelf de polygoon (veelhoek) aangeven waar u de transportcapaciteit nodig heeft.

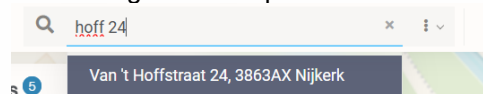
Wanneer u aan het scroll-knop/muiswiel draait, kunt u ergens in de kaart inzoomen. Door de linkermuisknop vast te houden en de muis te bewegen ("slepen") kunt u de kaart verplaatsen.

Tip: Zoekt u een bepaald adres? Linksboven kunt u een specifiek adres opzoeken om daar direct op in te zoomen.



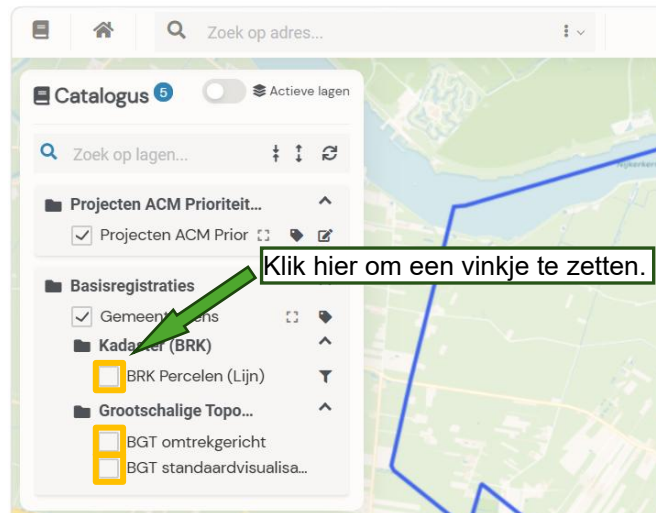
Dit hoeft niet correct gespeld te worden. Wanneer u een deel van de straatnaam ingeeft, komt het systeem met een lijst met voorstellen. Wanneer u op een adres klikt, gaat de kaart daar direct naar toe. In deze instructie wordt als voorbeeld het gemeentehuis van Nijkerk genomen.

In onderstaande voorbeeld is alleen "hoff 24" ingevuld om het unieke adres van het gemeentehuis op te zoeken. Vervolgens is er op het adres "Van 't Hoffstraat 24" geklikt.



Tip:

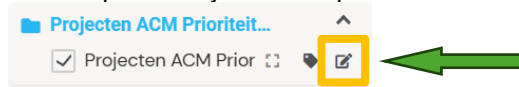
Wilt u specifieke vlakken overtrekken? Dan kunt u gebruik maken van de beschikbare ondergrondkaarten: de kaart met kadastrale percelen (BRK) en de ondergrond met alle wegen, groen en watergangen (BGT) staan voor u klaar. U kunt deze aanzetten door een vinkje te zetten. Zie het plaatje hieronder hoe dit werkt.



Voor zowel de percelen van het Kadaster (BRK) als de grootschalige topografie (BGT) geldt dat deze niet op ieder moment zichtbaar zijn: de kaart moet voldoende “diep” ingezoomd zijn. Dit heeft te maken met de grote hoeveelheid percelen/vlakken die opgevraagd moet worden op het moment dat de hele gemeente in beeld is.

2

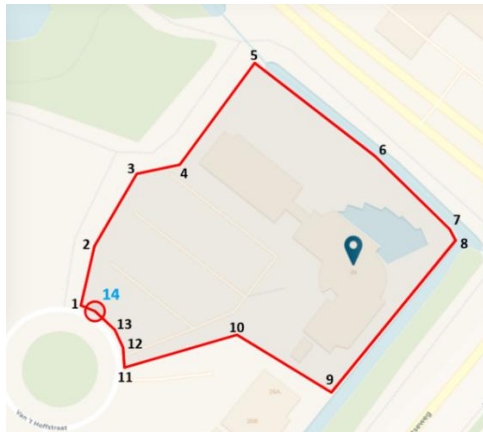
Start de bewerk-modus: klik hiervoor op het hokje met het potlood aan de linkerkant:



3

Aan de muis zit nu een klein rood rondje vast. Met dit rondje is het mogelijk om een vlak (polygoon) te tekenen.

Klik in de kaart de punten van het vlakje te tekenen. Het vlak mag zo gedetailleerd zijn als u wilt. Het onderstaande vlakje is om het gemeentehuis, het daar omheen liggende groen en de parkeerplaats getekend.



In het voorbeeld is bij "1" begonnen en bij ieder punt een keer met de linkermuisknop geklikt. Om aan te geven dat het vlak klaar is, wordt bij het laatste punt (punt 14) tweemaal snel achter elkaar geklikt (dubbeklik).

4

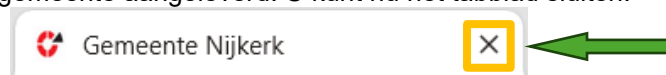
Naast het tekenen van het vlak is het ook belangrijk om de informatie daarbij toe te voegen. Het onderstaande venster komt nu tevoorschijn.

Bij "Projectnaam" kunt u de naam van het project aangeven. Dit moet dezelfde naam zijn als u ingevuld heeft in het formulier op de website van de gemeente.

Voor uzelf kunt u eventueel ook een referentie invullen maar dit is niet verplicht. Deze referentie kan een nummer, een omschrijving of andere code zijn die u voor uw eigen administratie wilt gebruiken. Voor het voorbeeld is de onderstaande informatie ingevuld.

5

Klik op de knop "+opslaan" om het vlakje op te slaan. Met deze stap hebt u het vlak opgeslagen en aan de gemeente aangeleverd. U kunt nu het tabblad sluiten:



Met deze stappen heeft u het vlak (polygoon) aangeleverd. Rond middernacht worden automatisch alle aangeleverde vlakken uit het systeem gehaald en opgeslagen in het centrale systeem van de gemeente Nijkerk. Indien u hier nog vragen over heeft, kunt u vanzelfsprekend contact opnemen met het centrale nummer van de gemeente: 033-24 72 222.