

Google Earth is te gebruiken om

1. Lucht- en satellietbeelden, foto's en hoogteverschillen te zien.
2. Een afbeelding van je huis, school of een andere plek op aarde.
3. Routes wanneer je van de ene plek naar de andere rijdt.



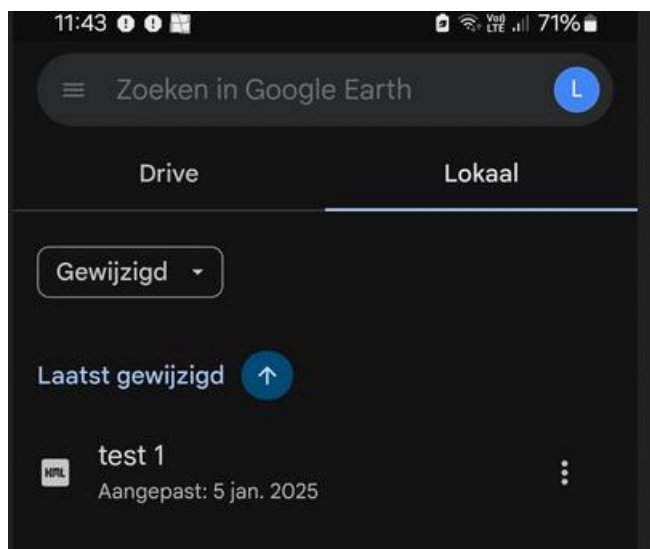
Wat is Google Earth?

Google Earth is een gratis applicatie van Google

Opslaan van gedane acties.

Alle acties die je doet in google earth kan je opslaan of bewaren.

2 mogelijkheden : in DRIVE of LOKAAL op je toestel. Duid dit aan voor je start.



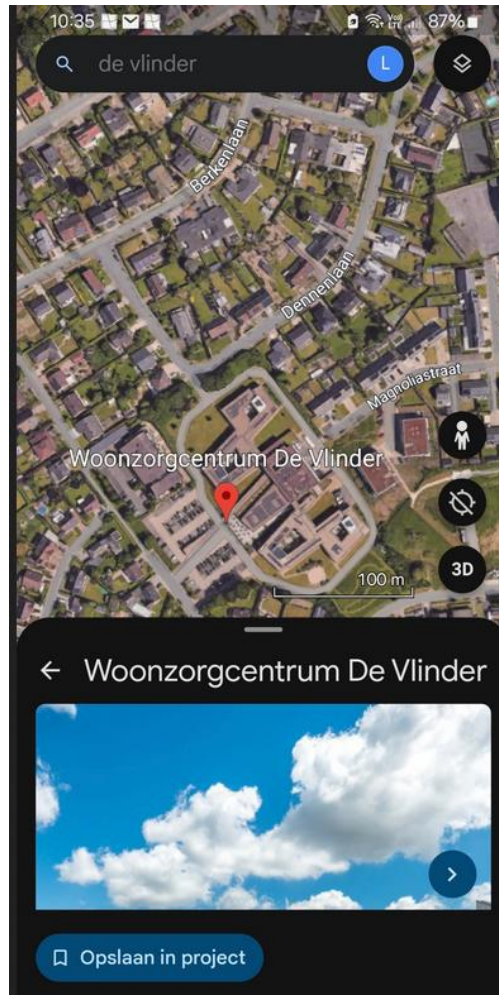
Navigeren in Google Earth

1. Open **Google Earth**
2. Een plaats zoeken : 2 manieren
 - a. Druk onderaan op de knop "De aarde verkennen"

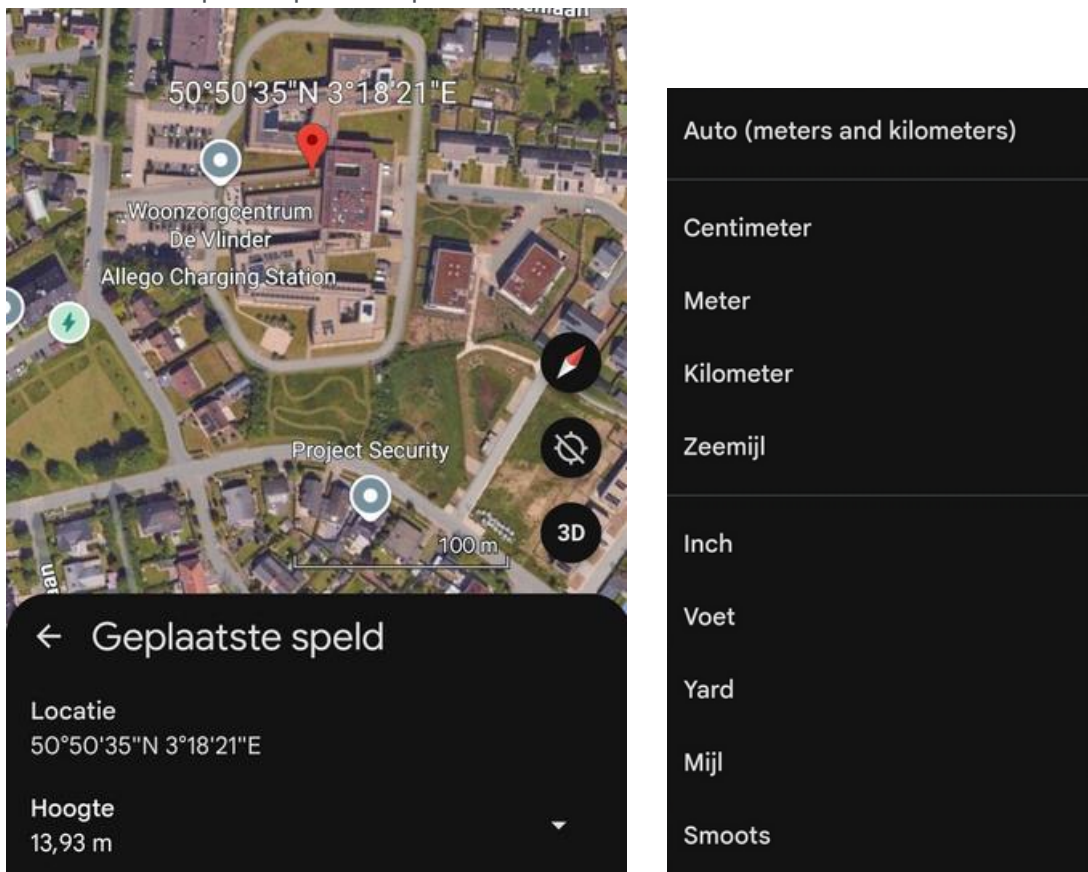
Een specifieke plaats zoeken: klik op de zoekbalk bovenaan en vul een bestemming in. Bvb De vlinder Harelbeke.

met 1 vinger kaart verplaatsen

met 2 vingers in-/uitzoomen



- b. Even drukken op een specifieke plaats.



Klik op pijltje rechts onder om eenheid van meten te kiezen, zie hierboven

Opmerking : bij openen van de app kan je ook klikken op “aarde verkennen” onderaan. Er verschijnt een rood plaatsballonnetje en onderaan lees je de coördinaten af en de hoogte van die plaats .

Om te verwijderen klik op pijltje links van “Geplaatste speld”

Je kan dan een nieuwe plaats aanduiden.

Terug naar de ingegeven plaats “De Vlinder Harelbeke”.

(De Vlinder Harelbeke ingeven in het zoekvak, niet met de vinger op de kaart drukken) zie afbeelding hieronder.

Klik op de pijl rechts onder en je kan een aantal foto's bekijken.

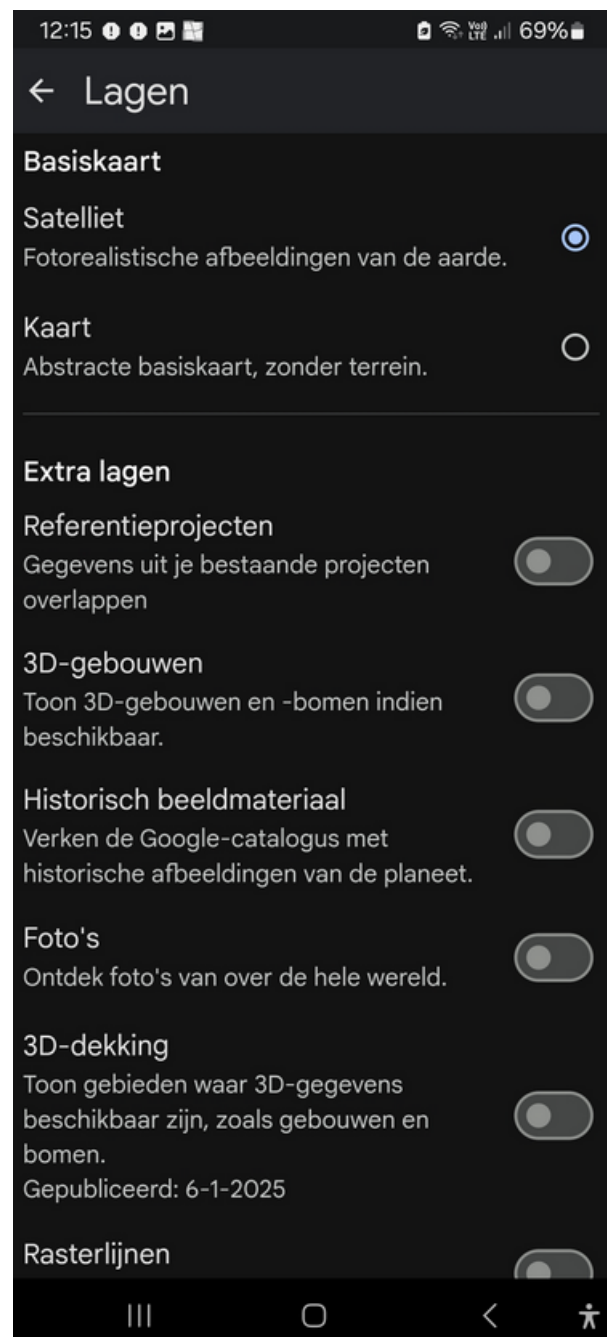
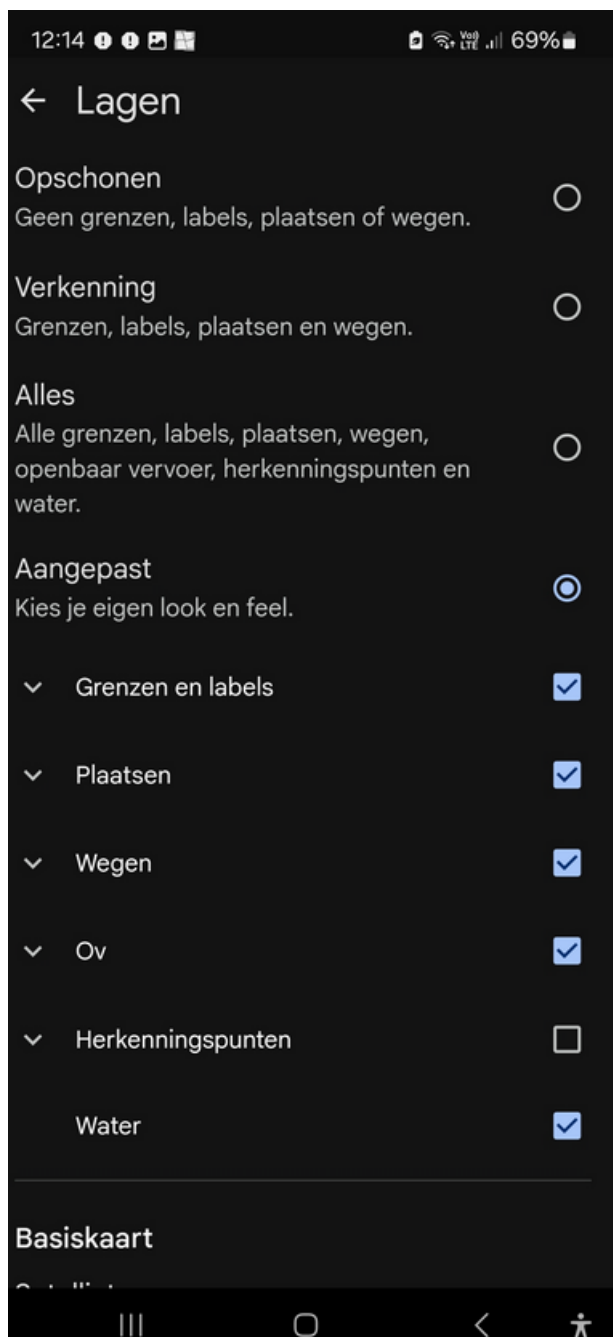
Met het horizontaal streepje boven de foto kan je de foto over de kaart leggen.

We bekijken de knop “lagen”



knop **lagen**.

De knop “Lagen” rechts boven
Je krijgt een zeer uitgebreid menu (zie volgende pagina)

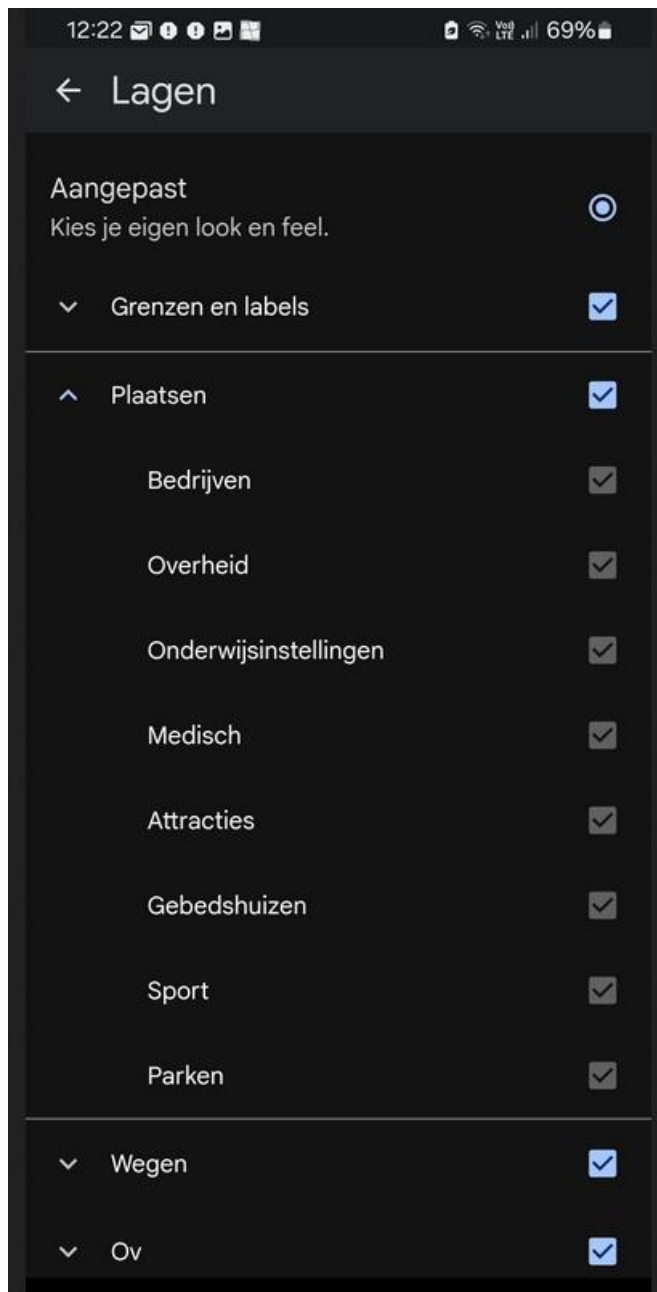


Hierin kan je dan allerlei knopjes aan/uitzetten en al naar gelang de stand zie je meer/min icoontjes/symbolen/tekens ... op de kaart.

Het is onmogelijk om ze allemaal apart te bespreken.

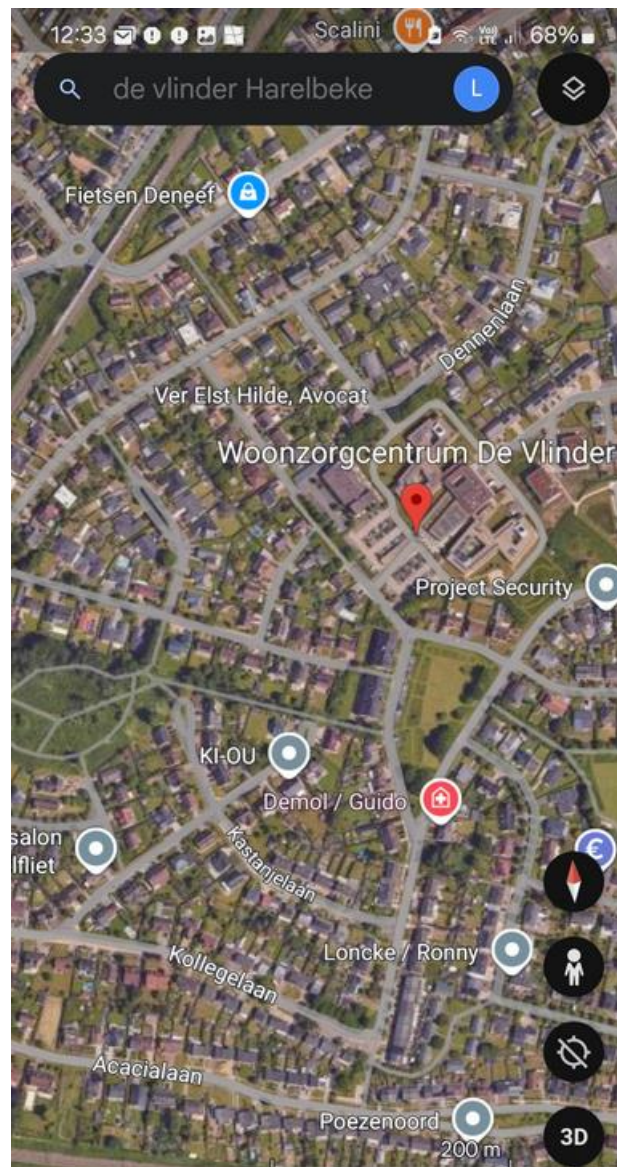
In het linkerscherm zie je onder **aangepast** 5 pijltjes (driehoekjes) naar beneden gericht. Daaronder zitten nog submenu's.

Bvb klik op het pijltje links van plaatsen :



plaatsen is nu aangevinkt, dan zie je de benamingen van alle vermelde gebouwen, plaatsen, kerken enz op de kaart.

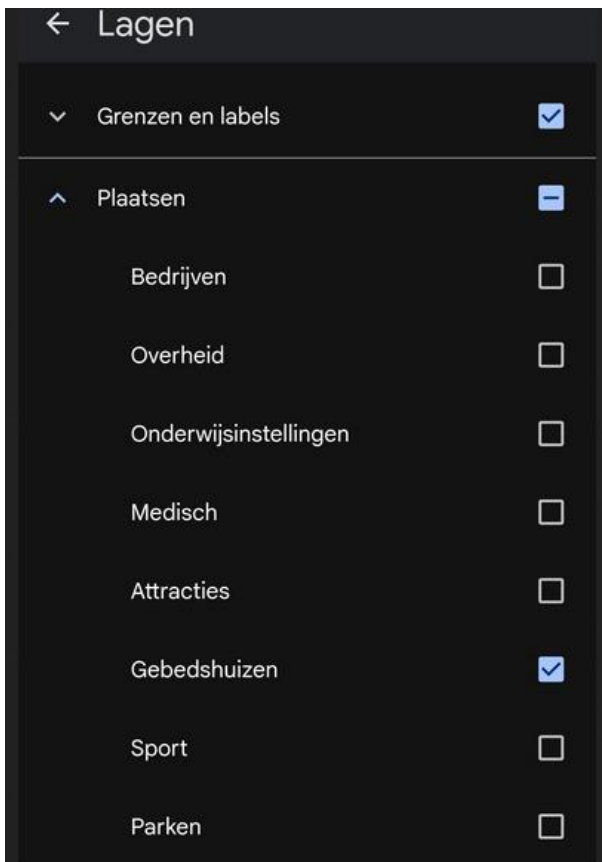
Je keert terug via het pijltje links boven om de kaart te bekijken.



Vink **plaatsen** af dan zie je enkel nog de naam van de geselecteerde plaats.
Zie volgende pagina.



Vink je enkel gebedshuizen aan dan krijg je kerken en moskee's te zien
 Je moet dan wel voldoende inzoomen .

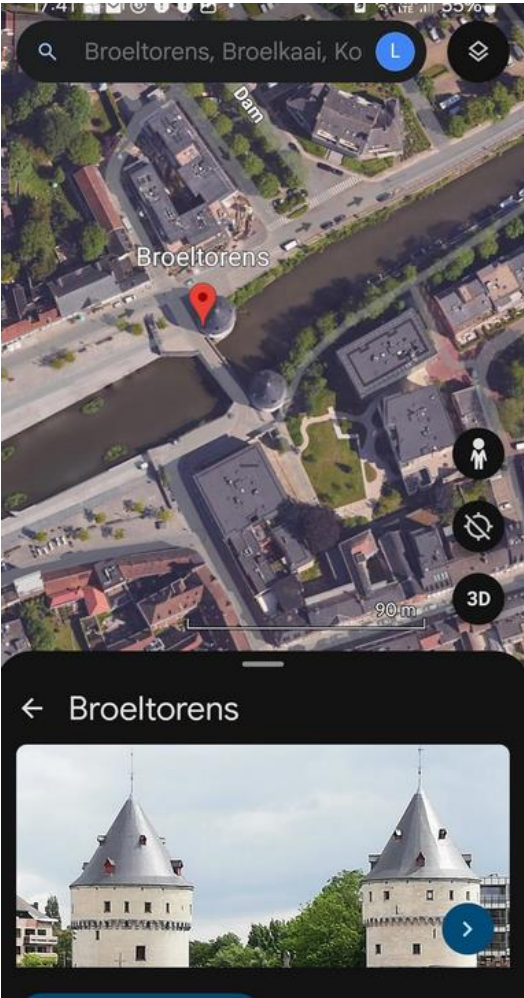




Onder de mogelijkheid **aangepast** hebben de items **wegen** en **Ov** (openbaar vervoer) nog submenu's. Teveel om hier allemaal uit te pluizen.
 Interessant is ook het gedeelte onder **extra lagen**

1. 3D-gebouwen af

We gaan dit bekijken door door te navigeren naar “De Broeltorens” in Kortrijk.
Broeltorens typen in zoekvak bovenaan.



Klik op lagen en zet 3D-gebouwen aan, en ga terug naar de kaart en doe het zelfde als hierboven en bekijk het verschil.





Betekenis andere knoppen op het scherm

rood wijst richting "NOORD" aan. Klik erop om het noorden naar boven te richten. Symbool verdwijnt. Draai de kaart een beetje met 2 vingers en het symbool komt terug op het scherm

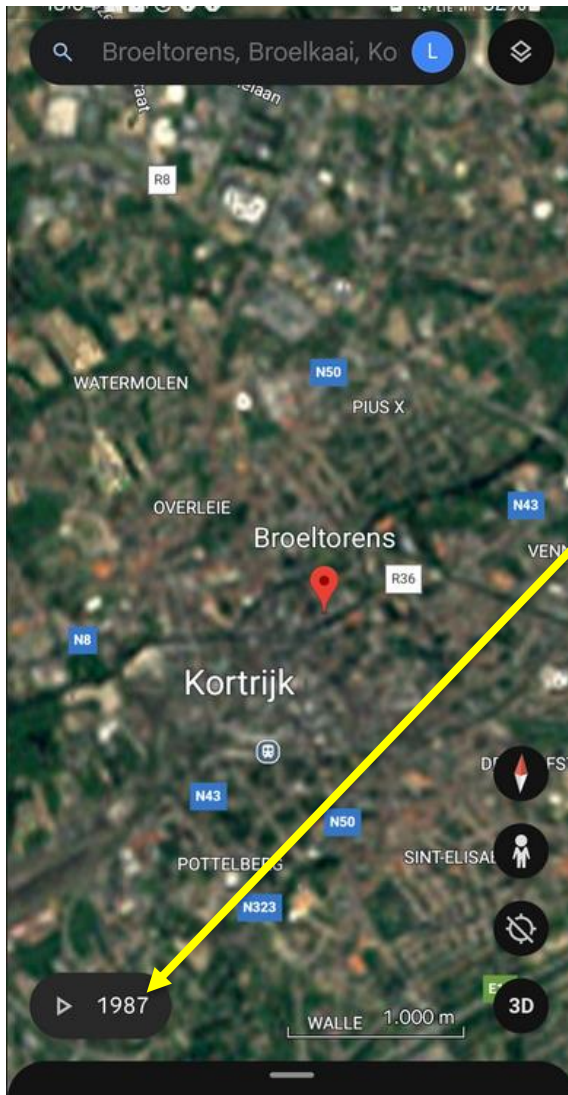
Streetview starten

google earth toegang geven tot locatie apparaat, ligt locatie aan en je klikt op deze knop dan verplaatst de kaart zich naar de locatie waar je je bevindt

eens op 2/3D, terug op 2D, terug op 3D.

hiermee kan je foto's bekijken (20 foto's)

2. Historisch beeldmateriaal af of aan . Experimenteer zelf
 Historisch beeldmateriaal aan dan wordt 3D-gebouwen afgezet.
 Dus 3D-gebouwen en Historisch beeldmateriaal tegelijkertijd aan is niet mogelijk.



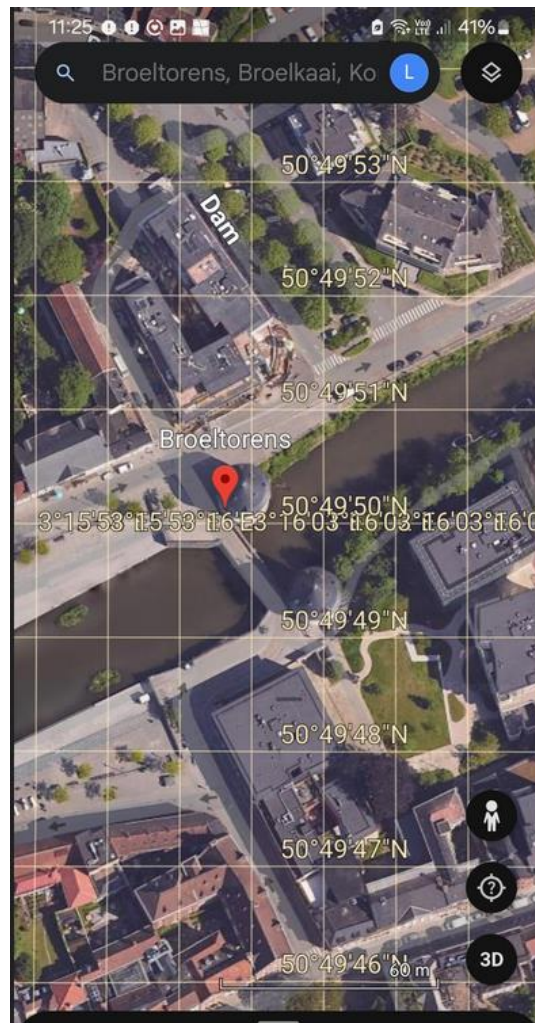
In de modus Historisch beeldmateriaal aan en 3D-gebouwen af (kan niet anders) heb je onderaan het scherm een nieuwe **knop** die je kan aanzetten om de historische beelden te bekijken. Volg het jaartal op de knop.

3. Foto's aan.

Op het scherm komen cirkeltjes op gebouwen of plaatsen waar je foto's kan bekijken.



4. Rasterlijnen af / aan :

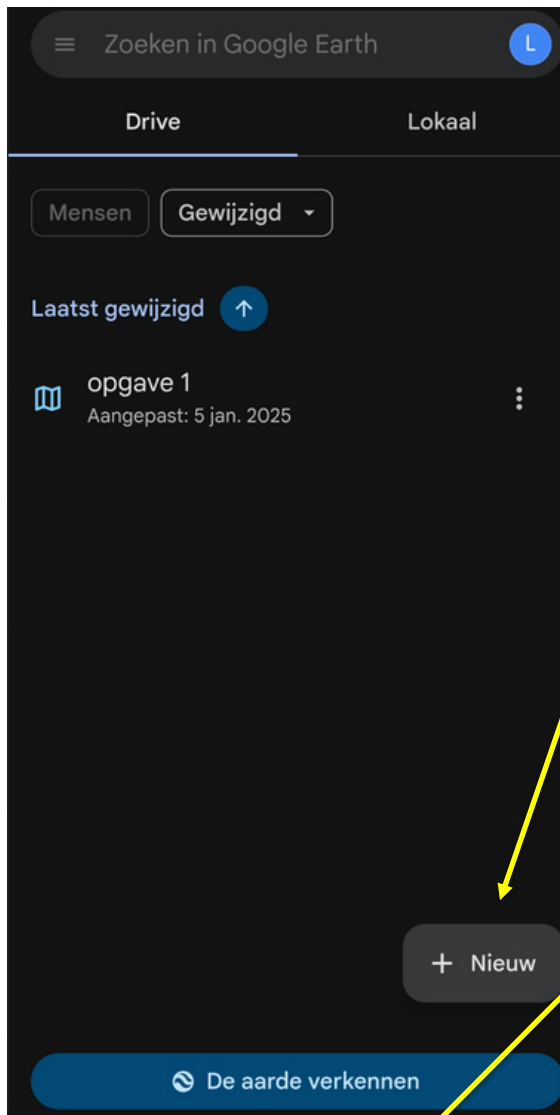


Verticaal lees je de noorder-/zuiderbreedte af, Horizontaal leesje de ooster-/westerlengte af. Deze laatste zijn moeilijk leesbaar omdat ze over elkaar genoteerd worden. Inzoomen laat toe de waarden wel te lezen.

5. Wolkenanimatie aan : evolutie van de bewolking de laatste 24 uur.

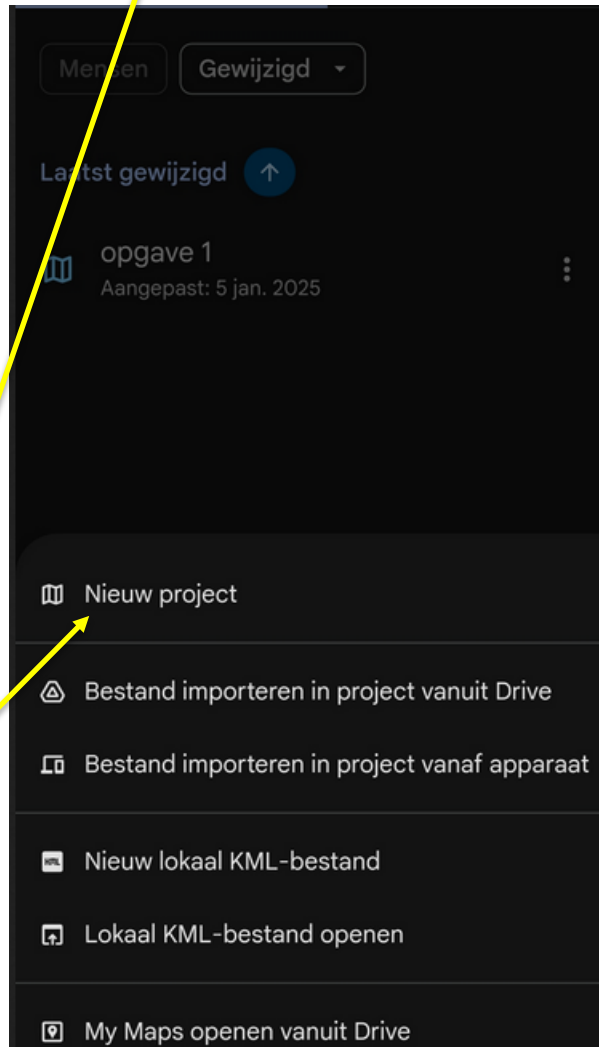
6. Projecten opmaken

Opgemaakte projecten kunnen opgeslagen worden : in Drive of Lokaal.
onderstaand scherm krijg je bij de opstart van de app.

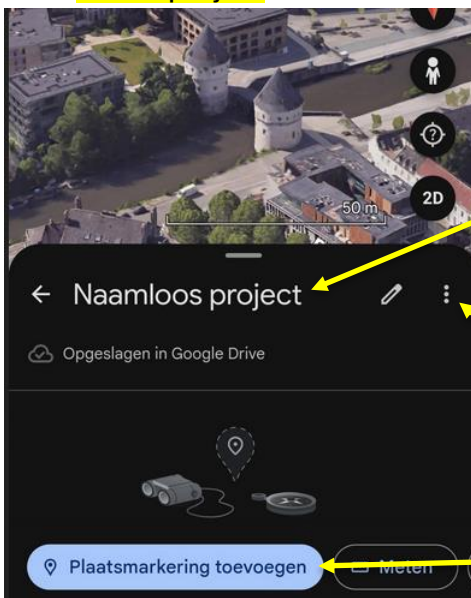


opslagmogelijkheden

Klik op "nieuw" en je krijgt onderstaand menu



Kies **nieuw project**



Project een naam geven ,Klik daarvoor op het potloodje.
bvb **mijn 1^{ste} project**

Beschrijving invullen (hier : **Kortrijk**) en opslaan.
zie volgende pagina.

Ook hier nog een menu van mogelijkheden
(3puntjes)

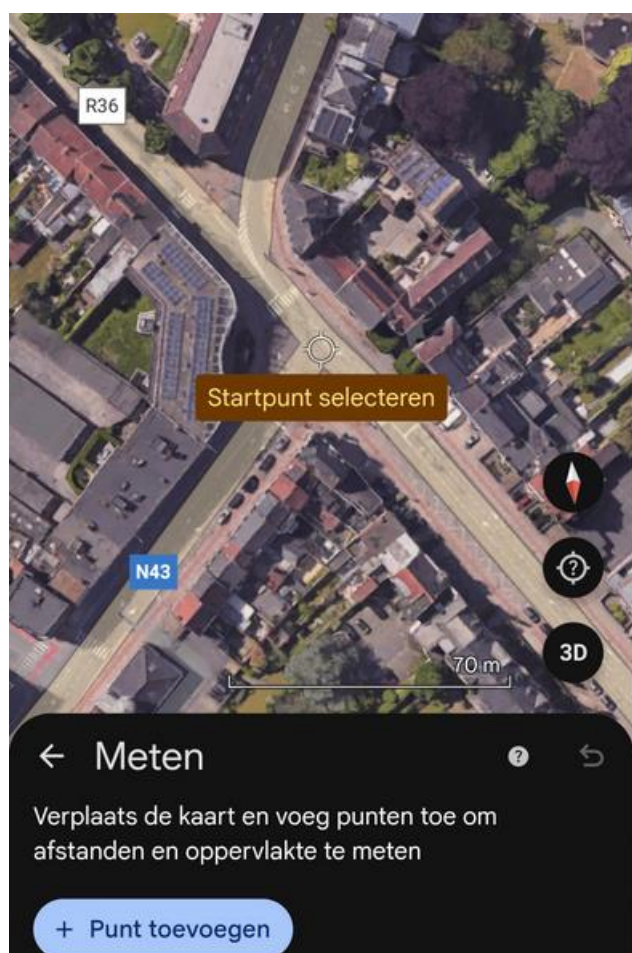
Klik je op "**plaatsmarkering toevoegen**" dan verlaat je de
huidige plaatsbepaling.



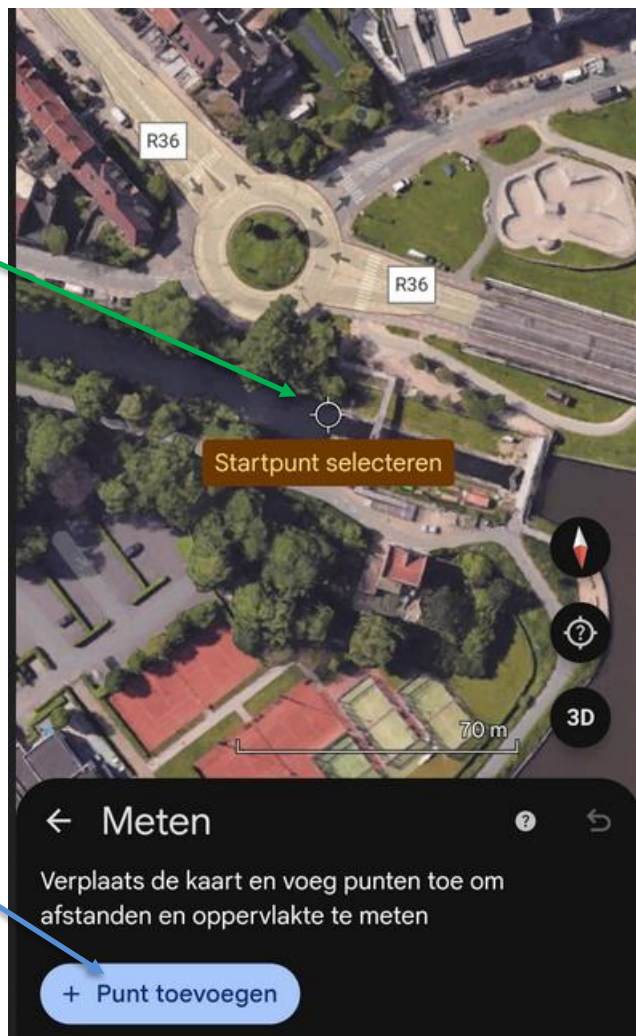
en dan op **opslaan** klikken.



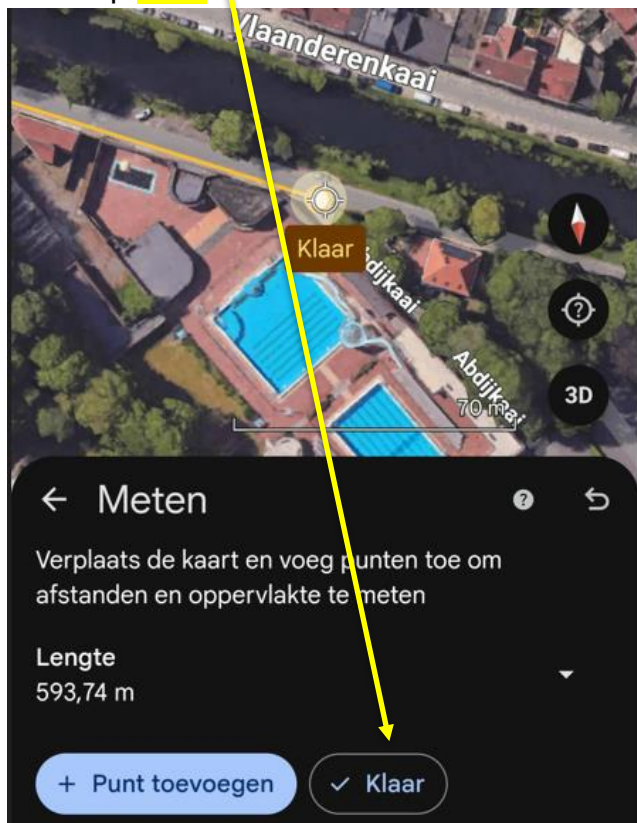
7. We gaan verder met de knop "**meten**".
Klik er op.



Je krijgt een scherm zoals hiernaast. Boven **startpunt selecteren** staat een **wit cirkeltje**. Verschuif nu de kaart naar het gewenste startpunt.
bvb De Gentpoort (einde N43). Het cirkeltje staat nu op het kruispunt van N36 en N43. (Zie volgende afbeelding.)
Is de kaart juist geplaatst, klik dan op **+ Punt toevoegen** onderaan het scherm.

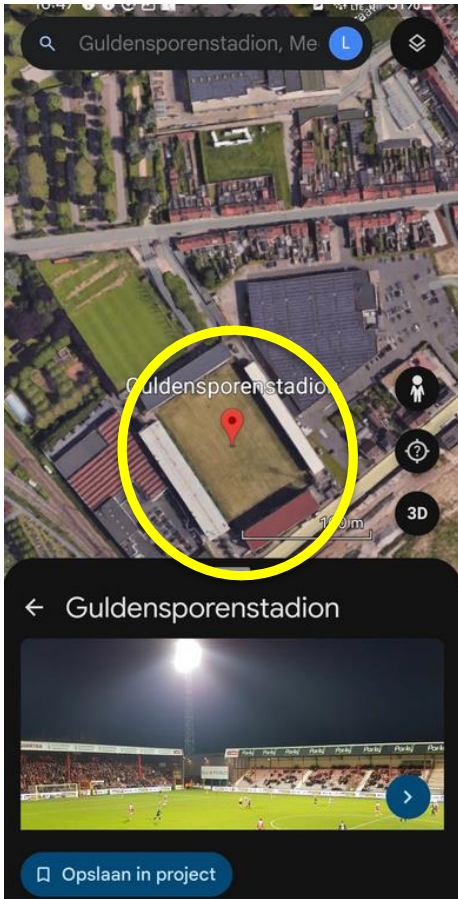


We meten de afstand van de Gentpoort naar het open zwembad in de Abdijkaai.
Startpunt is dus De Gentpoort.
Kruispunt N43 en N36)
Versleep de kaart tot op het kruispunt van N43 en Abdijkaai.
druk op punt toevoegen . Verschuif de kaart verder langs de Abdijkaai tot het zwembad.
Druk nu op **klaar**



De afstand is dus **593,74 m**

We meten de omtrek en oppervlakte van het zichtbare deel van het Guldensporenstadion in



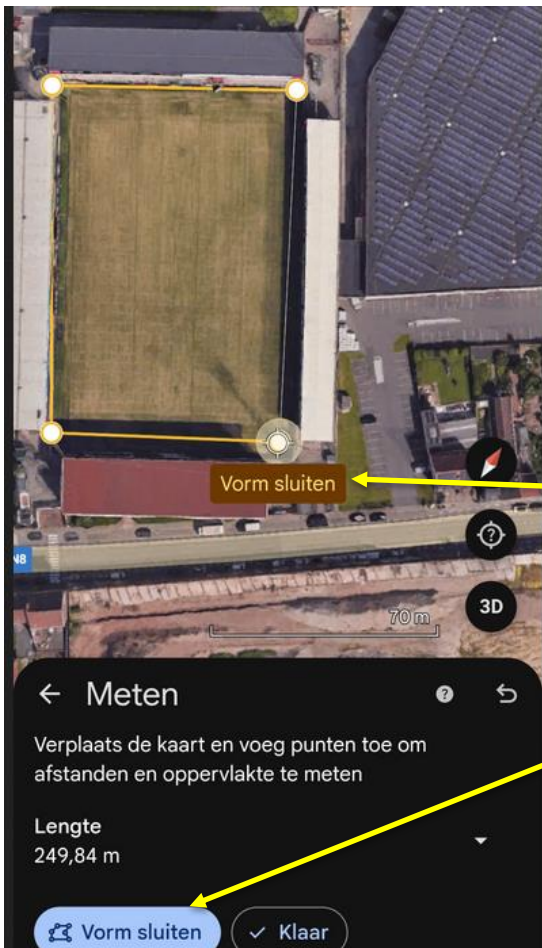
Kortrijk.

Navigeer naar “Guldensporenstadion Kortrijk” via het zoekvak bovenaan.

Zoom in zodat het veld groter wordt.

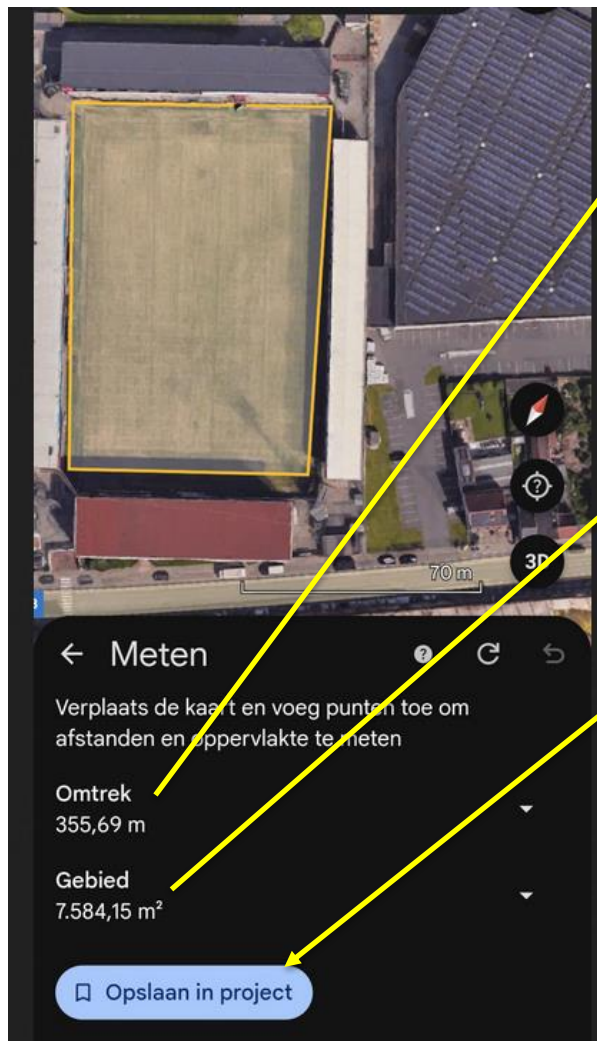


Indien nodig het horizontaal streepje (onderaan) naar boven schuiven om de knop “meten” te zien . Klik erop en markeer de 4 hoekpunten door telkens te klikken op “punt toevoegen”



Dit is mijn startpunt, de andere hoekpunten met wijzerzin aanduiden en kom je terug in het startpunt aan dan zie je bij dat punt de tekst “vorm sluiten” staan en onderaan druk je op “vorm sluiten”.

zie volgende pagina



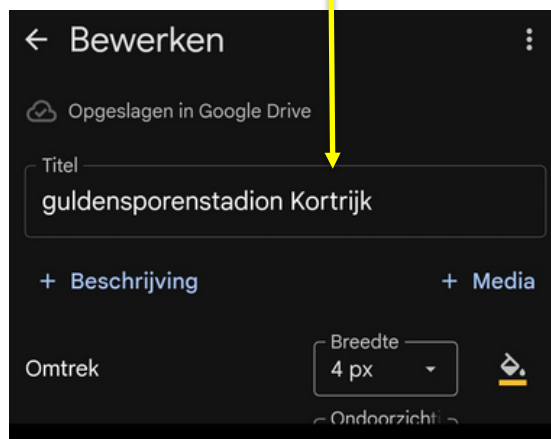
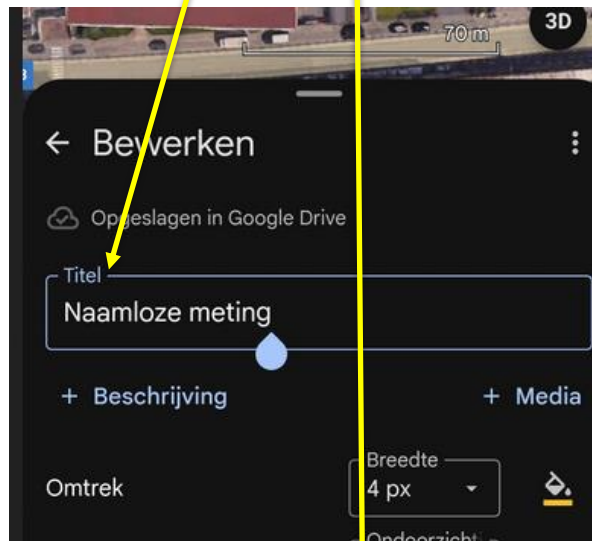
Na de klik op “vorm afsluiten” is de bedoelde vorm omlijnd en lees je onderaan de **omtrek** (lengte) af en de **oppervlakte** van het ingesloten gebied

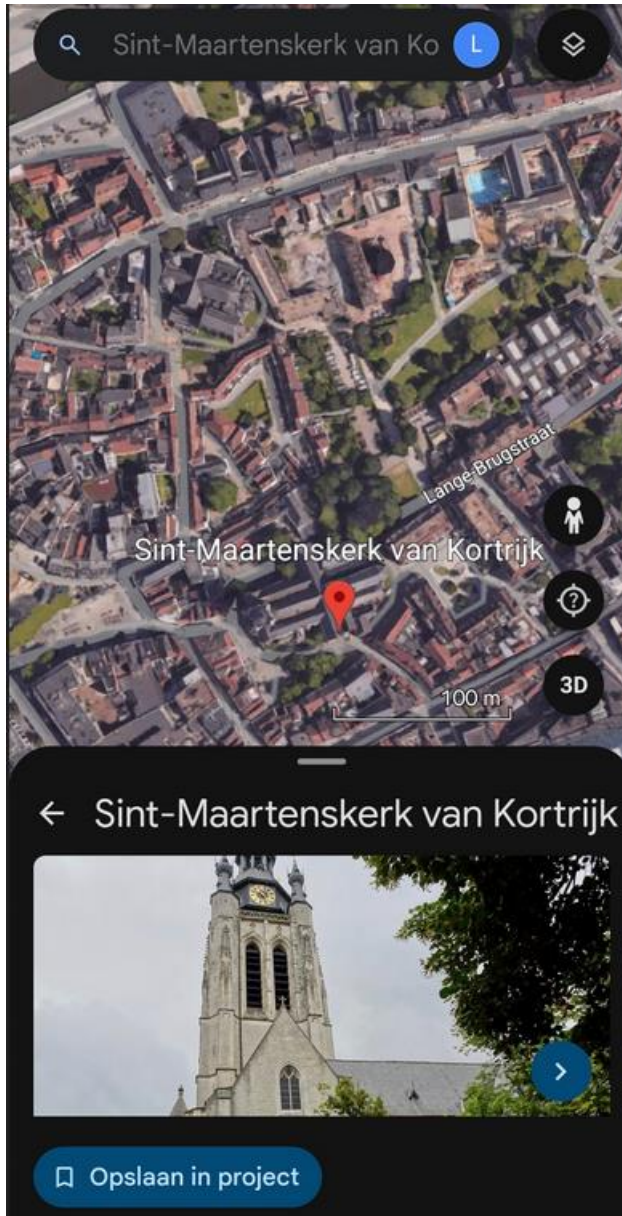
Klik nu op “opslaan in project”

Geef een naam in voor “**Naamloze meting**”

bvb “**guldensporenstadion Kortrijk**”

Je kan nog randkleur en oppervlakte -kleur wijzigen met de knop “**verfpotje**”
Je kan dit ook nog achteraf bewerken.

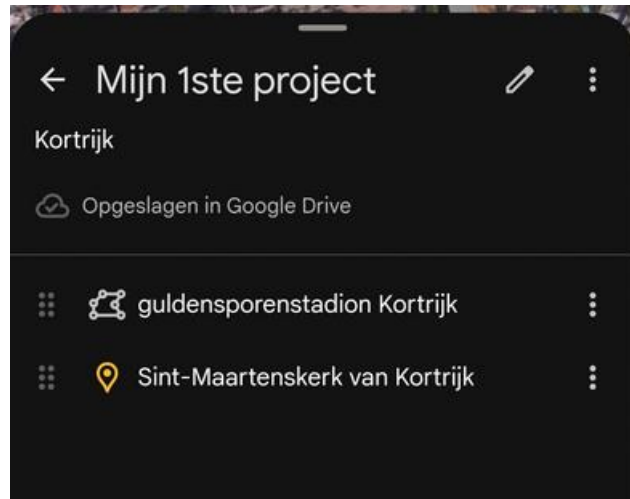




Nu nog zoeken naar de Sint Maartenskerk in Kortrijk (ingeven in zoekvak bovenaan).

En klikken op **opslaan in project**.

Sluit af en ga kijken in “mijn 1^{ste} project”
Je ziet er de 2 opgeslagen werkjes.



Je kan verder nog KML-bestanden importeren;
exporteren, dupliceren