

# Begriffe in der Geographie

Marcel Schneider

matheschneider@webschneider.org

1. Mai 2018

## Vorwort

Dieses Dokument dient zur Sammlung einiger Begriffe und Definitionen. Ich füge hier nur nach Lust und Laune Dinge ein, so dass dies in keinster Weise als vollständig oder stets korrekt angesehen werden darf. Die Quelldateien sind öffentlich unter <https://git.schneider-hosting.de/uni/sammlung> einsehbar. Jeder ist dazu aufgerufen, sich an der Entwicklung zu beteiligen!

## Inhaltsverzeichnis

|          |                                 |          |
|----------|---------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Allgemeine Begriffe</b>      | <b>1</b> |
| 1.1      | Azimuth . . . . .               | 1        |
| 1.2      | Konforme Projektion . . . . .   | 1        |
| 1.3      | Aspect (Blickpunkt) . . . . .   | 1        |
| 1.4      | Azimuthale Projektion . . . . . | 1        |
| 1.5      | Tangente . . . . .              | 1        |
| 1.6      | Sekante . . . . .               | 1        |
| 1.7      | Perspektive . . . . .           | 1        |
| 1.7.1    | Gnomonisch . . . . .            | 1        |
| 1.7.2    | Stereoskopisch . . . . .        | 2        |
| 1.7.3    | Orthoskopisch . . . . .         | 2        |

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons “Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland” Lizenz.



# 1 Allgemeine Begriffe

## 1.1 Azimuth

Der *Azimuth* beschreibt den Horizontalwinkel zwischen Meridian- und Vertikalebene, also auf der  $x/y$  – Ebene.

## 1.2 Konforme Projektion

Eine *konforme Projektion* behält die Form von kleinen Gebieten bei. Die Gradnetzlinien schneiden sich im 90-Winkel

## 1.3 Aspect (Blickpunkt)

Neigung des Globus zur Projektionsfläche.

## 1.4 Azimuthale Projektion

Eine *azimuthale Projektion* garantiert eine Winkeltreue zwischen dem Zentralmeridian und einem bestimmten Punkt (*true direction*). Diese Projektion ist nützlich für Navigation.

## 1.5 Tangente

Die *Tangente* beschreibt den Berührungspunkt der Oberfläche und des Körpers bei einer zylindrischen oder konischen Projektion.

## 1.6 Sekante

Die *Sekante* ist ein Schnittpunkt der Oberfläche mit dem Körper. An dieser Stelle existiert keine Verzerrung.

## 1.7 Perspektive

Die *Perspektive* beschreibt die Position der Lichtquelle.

### 1.7.1 Gnomonisch

Bei der *gnomonischen Projektion* sitzt die Lichtquelle in der Mitte des Körpers.

### **1.7.2 Stereoskopisch**

Bei der *stereoskopischen Projektion* sitzt die Lichtquelle am gegenüberliegenden Ende des Körpers.

### **1.7.3 Orthoskopisch**

Bei der *orthoskopischen Projektion* ist die Lichtquelle unendlich weit entfernt, so dass die Lichtstrahlen nahezu horizontal verlaufen.

## Index

Aspect, 1

Azimuth, 1

azimuthale Projektion, 1

gnomonischen Projektion, 1

konforme Projektion, 1

orthoskopischen Projektion, 2

Perspektive, 1

Sekante, 1

stereoskopischen Projektion, 2

Tangente, 1

true direction, 1