denk.mal.digital UG haftungsbeschränkt
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen

Rascal
denk.mal.digital
UG haftungsbeschränkt

tel: 0049 (0) 8271 421 75 60
fax: 0049 (0) 8271 421 75 61
kontakt@denkmaldigital.eu
denkmaldigital.eu
UID: DE337247390
Handelsregister HR B 35261

VR-Bank Handels- und Gewerbebank
IBAN: DE21 7206 2152 0003 0590 30

Bilder direkt in Rascal bearbeiten

Inhalt

1 Voraussetzung: Einloggen in Rascal 2
2 Bilder bearbeiten 2
Raum- oder Bauteilkennzeichnung 2
Interaktiver Grundriss 7
Kartierung 8

Stand: 2026-08-10

Zusammenfassung:

Auf Bildern, zum Beispiel Fotos und Plänen, kann direkt in Rascal gezeichnet werden:

- für die Raum- oder Bauteilkennzeichnung in Plangrundrissen;
- für die Erstellung eines interaktiven Grundrisses;
- für die Kartierung bei der Bestands- und Veränderungsdokumentation.

Fragen an kontakt@denkmaldigital.eu

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

1 Voraussetzung: Einloggen in Rascal

Der Login in Rascal erfolgt durch Aufruf der folgenden Adresse:

https://www.rascal.info/

Es kann jeder beliebige Browser verwendet werden.

Danach muss der persönliche Benutzername und das Passwort eingegeben werden:

Abbildung 1: Login Rascal durch Klick auf Anmelden

2 Bilder bearbeiten

Die grundsätzliche Anleitung gilt für alle Bilder in Rascal.

Raum- oder Bauteilkennzeichnung

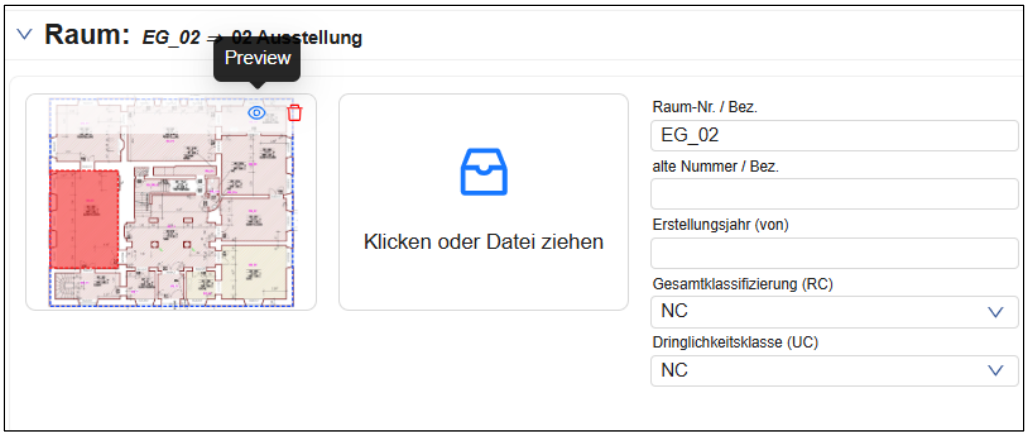


Abbildung 2: Mit der Maus auf das Bild zeigen und auf das Auge **klicken.**

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

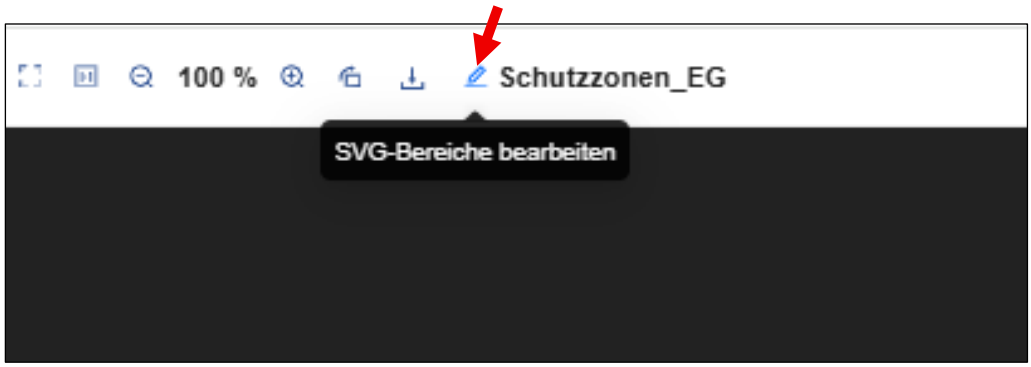
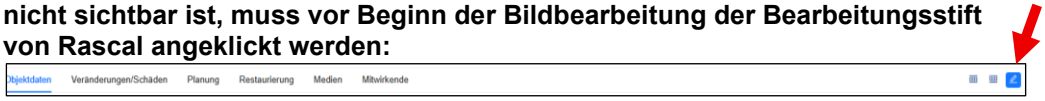


Abbildung 3: Auf der linken Seite oben werden die Bearbeitungsfunktionen mit Klick auf den Stift geöffnet (SVG-Bereiche bearbeiten). Hinweis: Wenn der Stift nicht sichtbar ist, muss vor Beginn der Bildbearbeitung der Bearbeitungsstift von Rascal angeklickt werden:



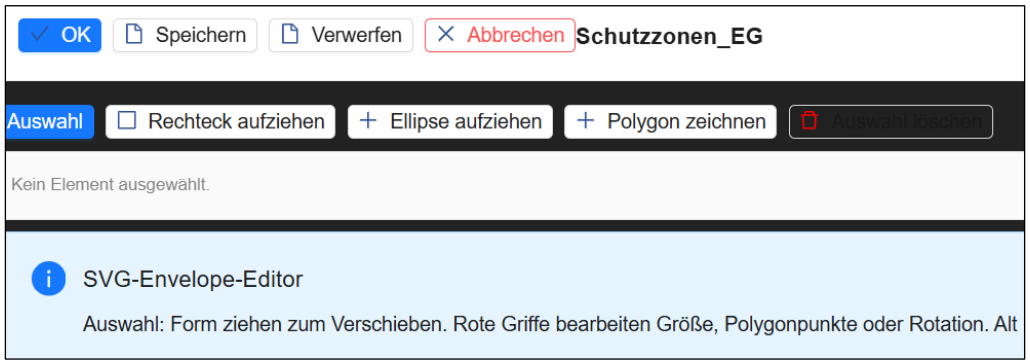


Abbildung 4: Aktuell können Rechtecke, Ellipsen und Polygone gezeichnet werden. Der SVG-Envelope-Editor gibt Hinweise auf die Bearbeitungsmöglichkeiten der eingefügten Zeichenelemente.

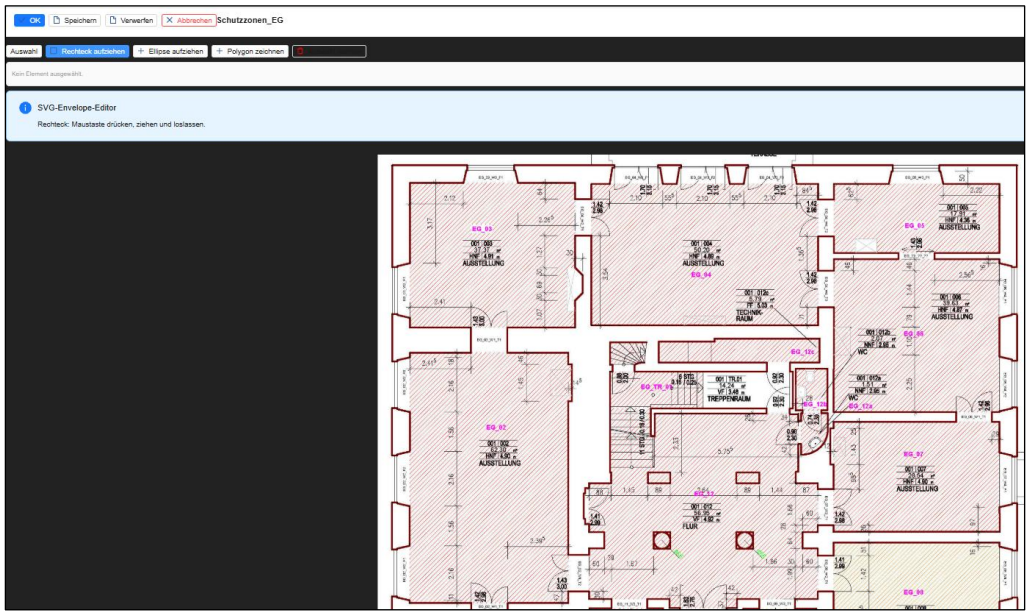


Abbildung 5: Im Beispiel soll im Grundriss ein Raum durch ein Rechteck hervorgehoben werden. Die Funktion wird durch Klick auf ‚Rechteck aufziehen' aktiv. Die Ansicht des Bildes kann bei gedrückter Taste Strg durch Drehen am Mausrad vergrößert oder verkleinert werden.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

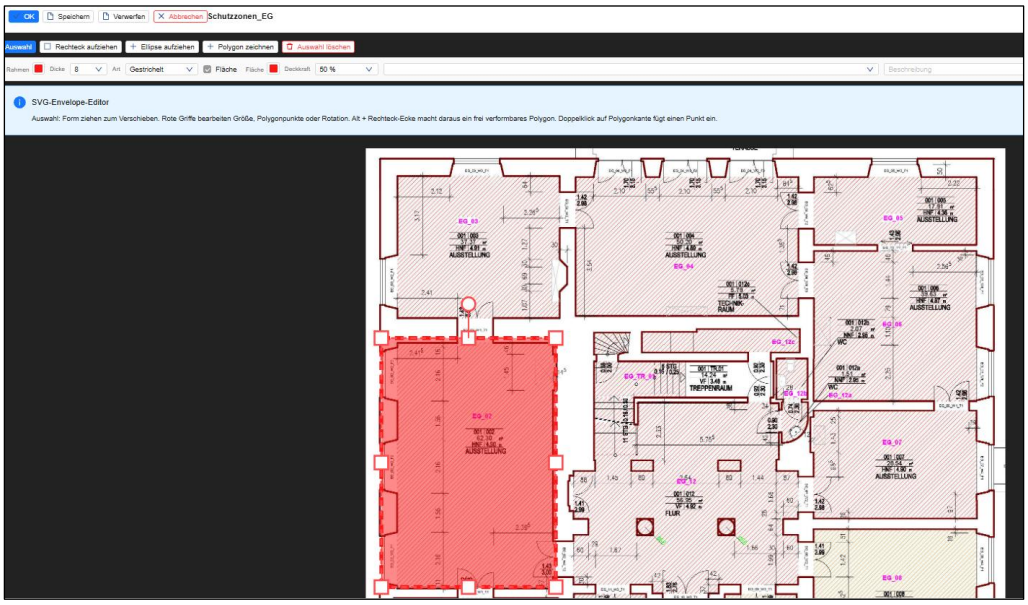


Abbildung 6: Das Rechteck wird durch die gedrückte linke Maustaste über dem Raum aufgezogen. Es kann mit der Maus durch Anfassen an den markierten Rahmenpunkten nachträglich in seiner Größe und Drehung verändert werden.

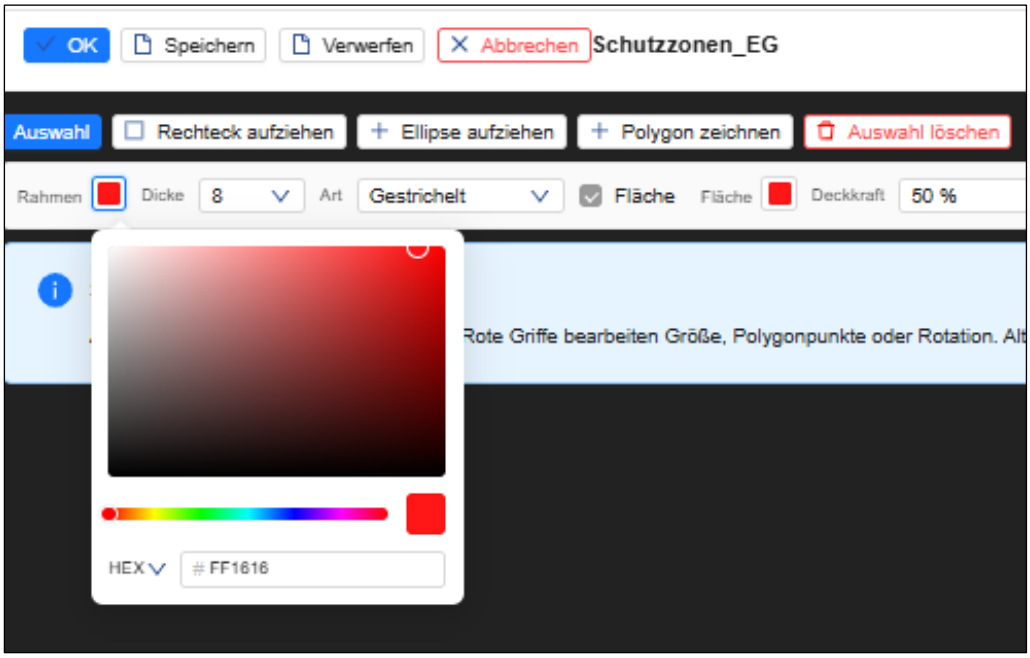


Abbildung 7: Das Rechteck kann individuell gestaltet werden durch die Auswahl von Rahmenfarbe, Strichstärke, Strichart, Flächenfarbe (Füllung) und Deckkraft. Im Beispiel hat das Rechteck einen roten Rahmen, Stärke 8, gestrichelt und die Füllung ist rot mit einer Deckkraft von 50%.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

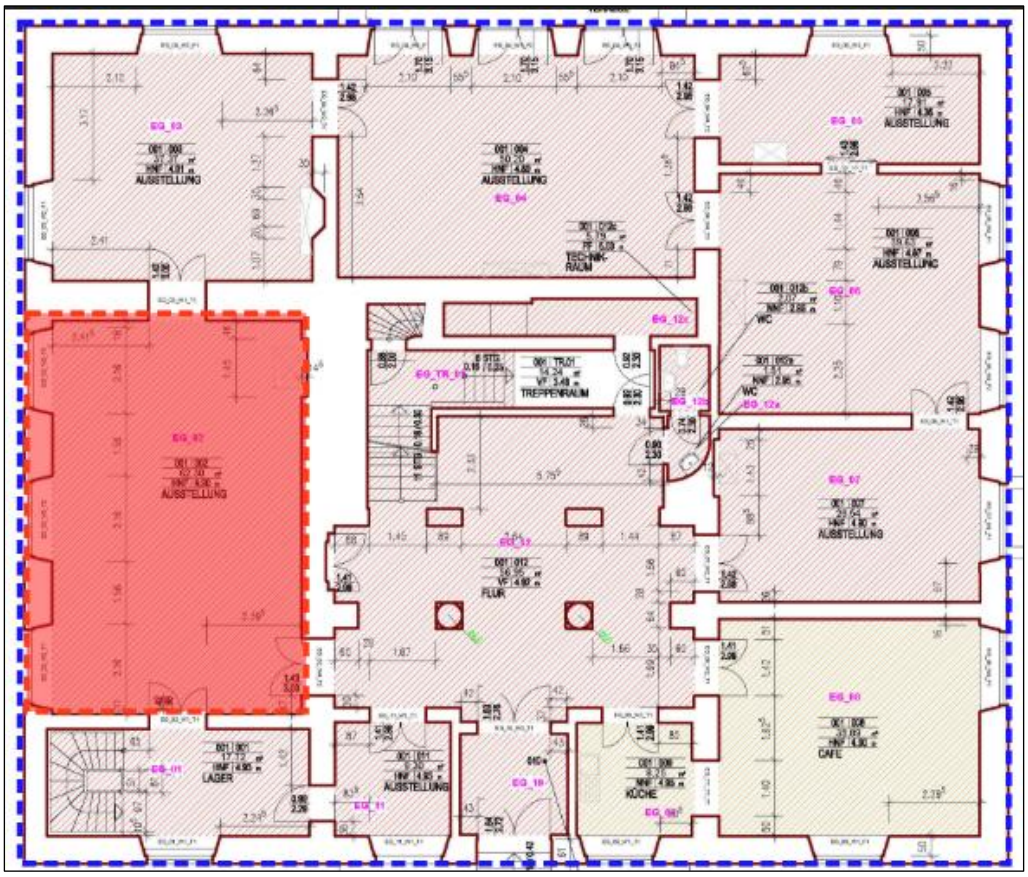


Abbildung 8: Auf diese Art können beliebig viele Elemente aufgezogen werden. Zum Beispiel kann das ganze Erdgeschoss mit einem gestrichelten blauen Rechteck mit transparenter Füllung markiert werden.

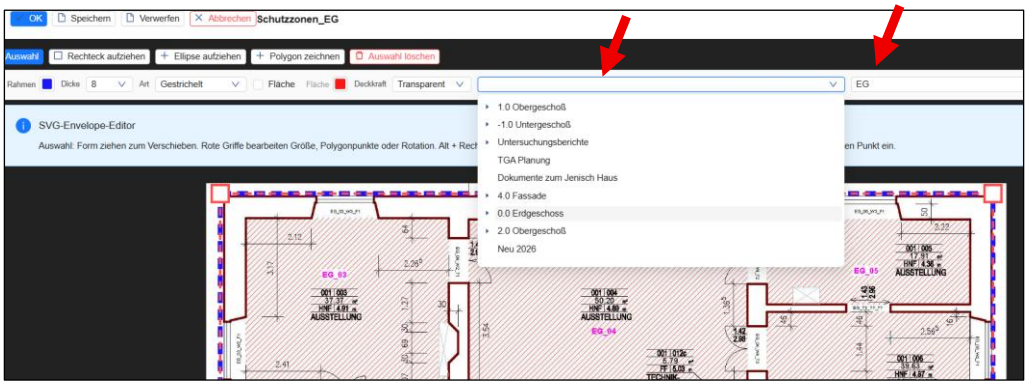


Abbildung 9: Das aufgezogene blaue Rechteck kann referenziert werden. Dazu aktivieren des blauen Rechtecks durch Anklicken mit der linken Maustaste. Mit Linksklick auf das Feld neben ‚Transparent' wird die Gebäudestruktur geöffnet. Hier Erdgeschoss auswählen und im Feld ganz rechts ‚EG' eintragen.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

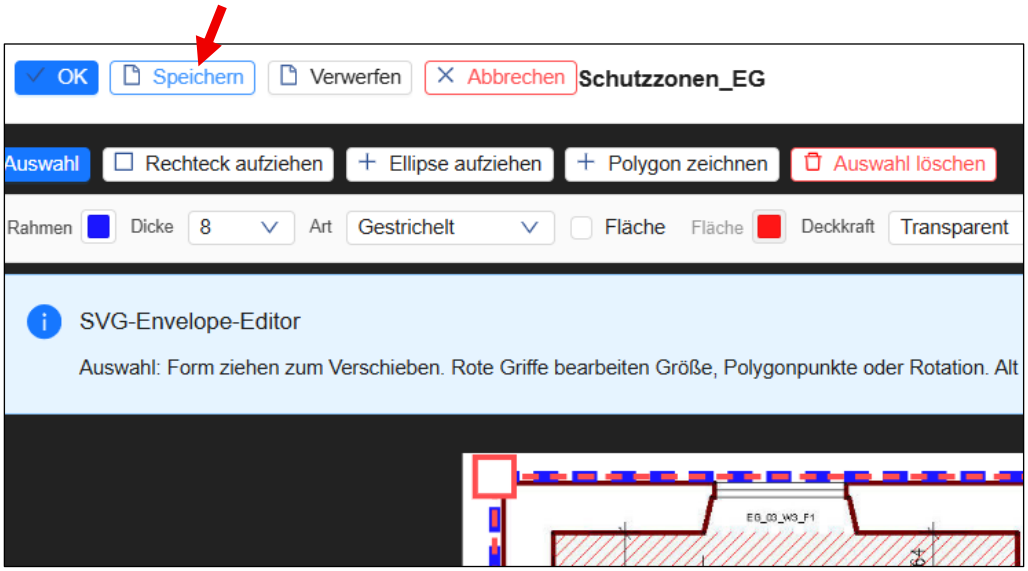


Abbildung 10: Abschließen mit Klick auf ‚Speichern'.

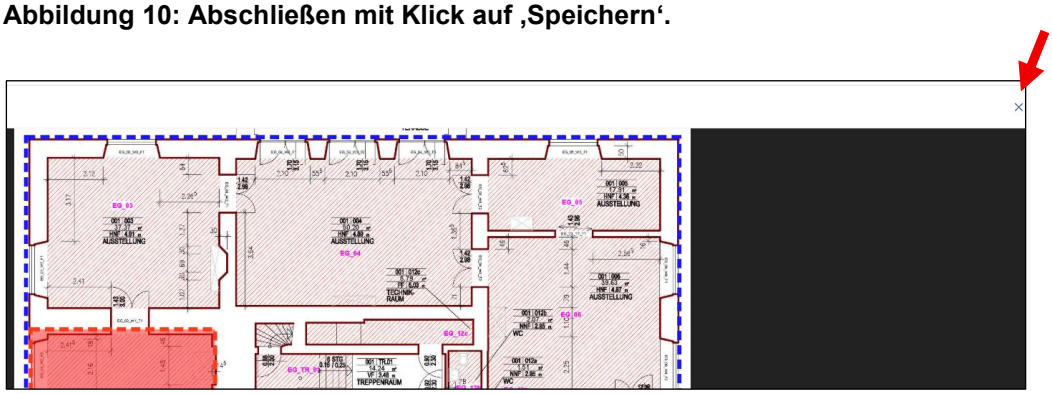


Abbildung 11: Die Bearbeitung wird durch Klick oben rechts geschlossen.

Abbildung 12: Rascal zeigt die fertige Bildbearbeitung an: Der Raum 02 wurde rot markiert, das Erdgeschoß blau eingerahmt. Die Referenzierung auf ‚EG' wird durch Mouseover angezeigt. Mit Linksklick springt Rascal zum Erdgeschoss.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

Interaktiver Grundriss

Abbildung 13: Auf gleiche Art kann mit dem SVG-Editor der Grundriss im Erdgeschoss bearbeitet werden. Hier wurde der Raum 02 durch ein aufgezogenes Rechteck markiert und anschließend auf den Raum 02 referenziert. Mit Klick auf ‚EG_02' springt Rascal in den Raum 02.

Durch wechselseitiges Referenzieren kann so sehr leicht ein interaktiver Grundrisse mit Rascal erzeugt werden.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

Kartierung

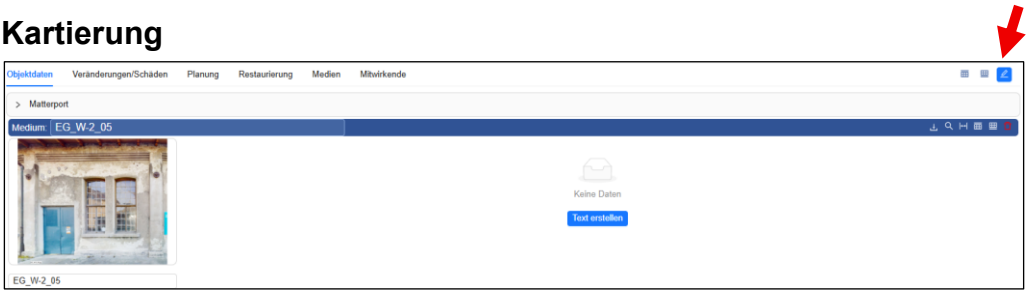
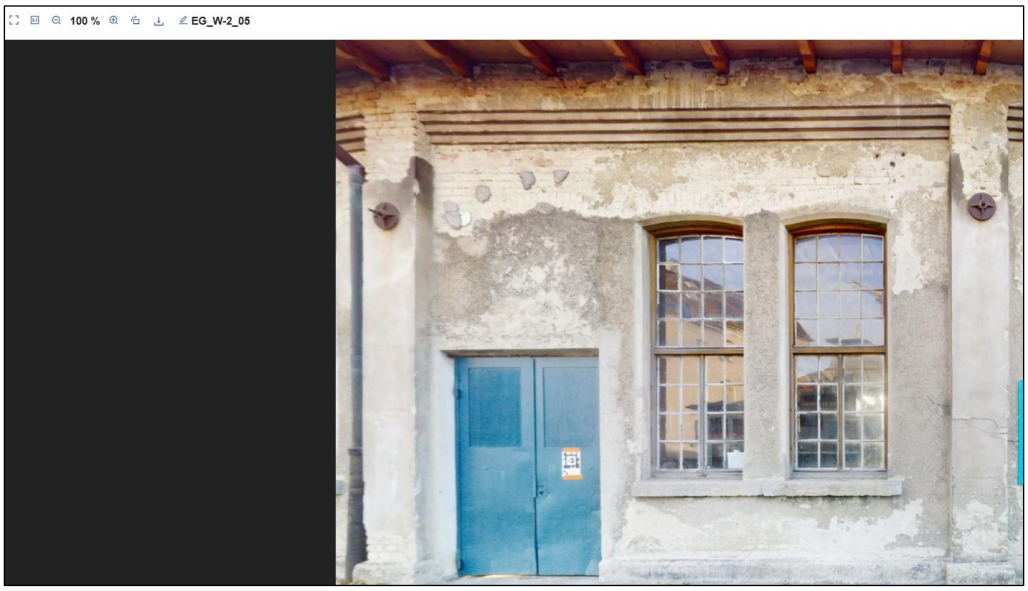


Abbildung 14: Bearbeitung starten durch Klick auf den Stift rechts.

Abbildung 15: Mit der Maus auf das Foto zeigen und auf das Auge klicken.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu



Abbildungen 16: Der Bildeditor wird geöffnet.

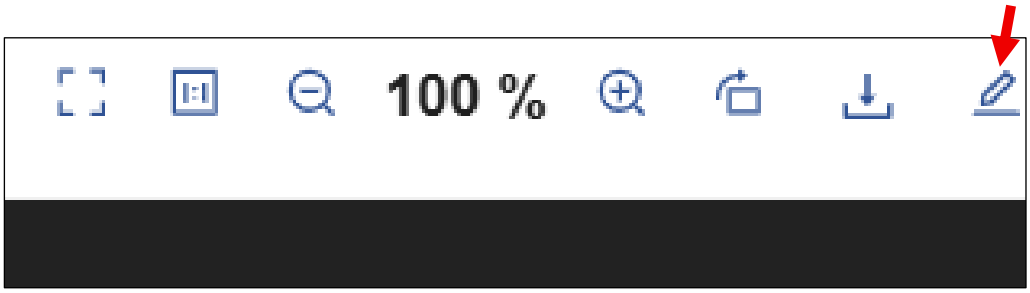


Abbildung 17 (Ausschnitt aus Abbildung 16): Hier sind verschiedene Optionen für die Bilddarstellung verfügbar – im Einzelnen sind das von links nach rechts:
- Bilddarstellung an Bildschirm anpassen;
- Bilddarstellung in Originalgröße;
- Bilddarstellung verkleinern;
- Anzeige Zoomfaktor;
- Bilddarstellung vergrößern;
- Bild nach rechts drehen;
- Bild herunterladen;
- Kartierungsfenster öffnen (Anzeige bei Mouseover: ‚SVG-Bereiche bearbeiten‘.

Mit Klick auf den Stift wird das Kartierungsfenster geöffnet.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

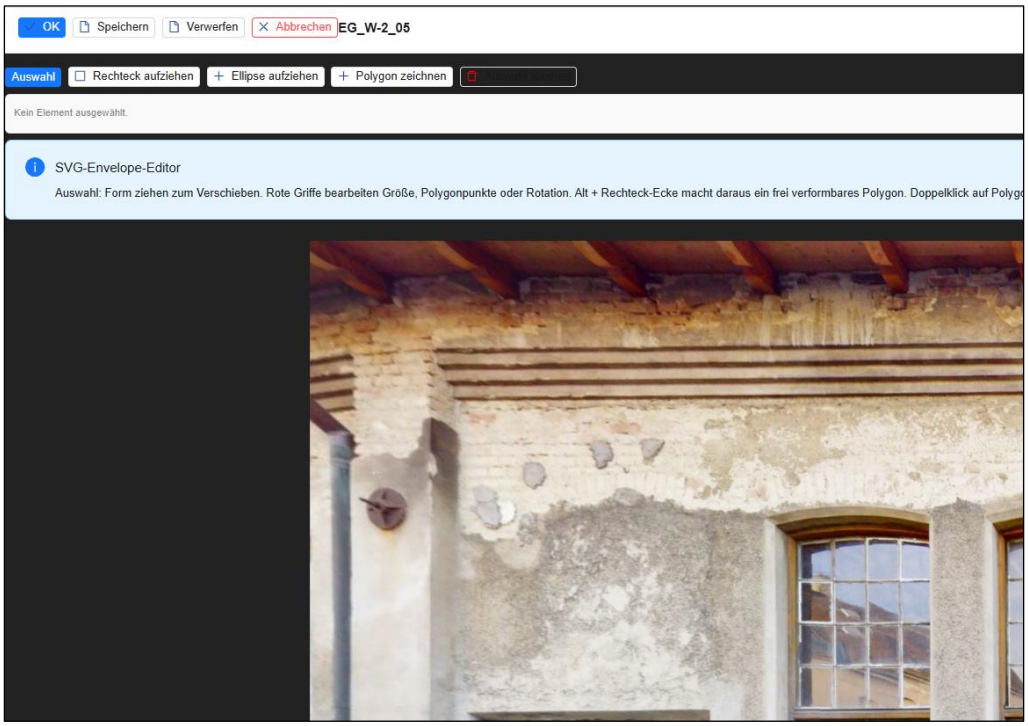


Abbildung 18: Auf das Bild können Rechtecke, Ellipsen und Polygone aufgezogen werden. Der SVG-Envelope-Editor gibt Informationen zu den Bearbeitungsmöglichkeiten der aufgezogenen Formen.

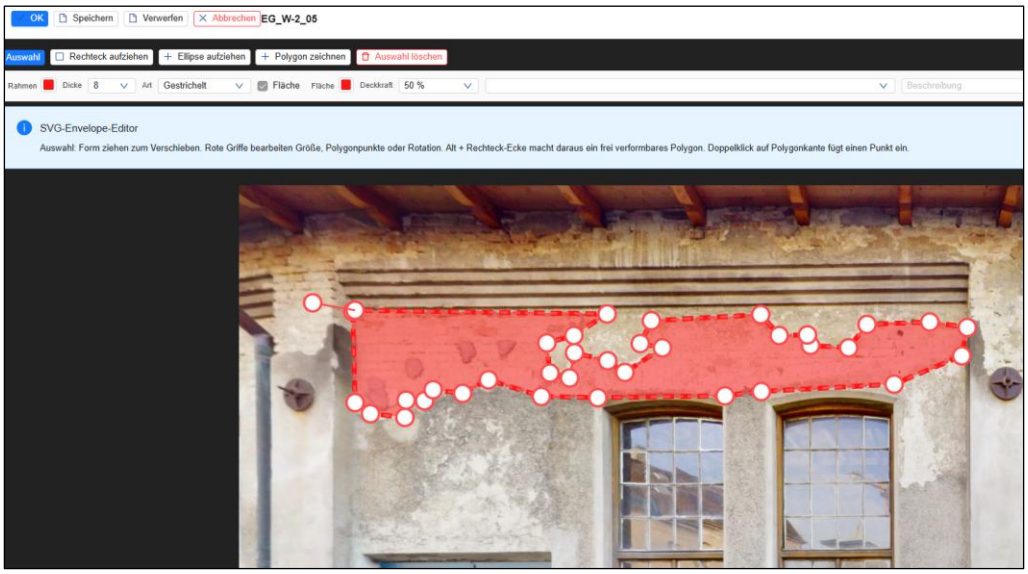


Abbildung 19 – als Beispiel: Die Fehlstelle im Putz wurde mit einem Polygon markiert. Die Farben für den Rahmen und die Füllung sind frei wählbar. Für die Linienart des Rahmens und die Deckkraft der Füllung sind verschiedene Optionen verfügbar. Durch Anklicken wird das Polygon bearbeitbar, dann sind die Eckpunkte markiert. Das markierte Polygon kann wieder gelöscht werden über ‚Auswahl löschen'.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

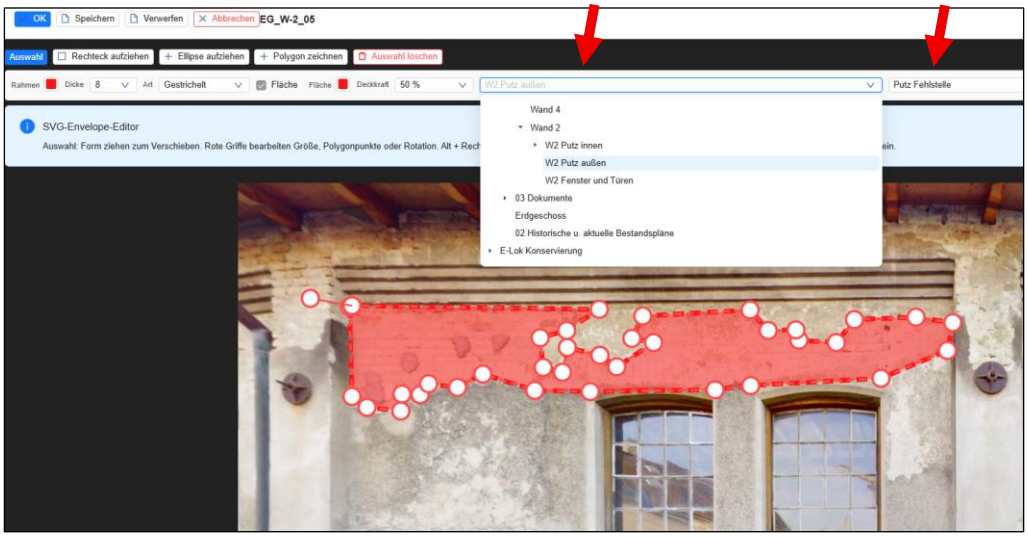


Abbildung 20: Das Bild kann wie bei einem interaktiven Grundriss referenziert werden und bei Mouseover einen Hinweistext anzeigen. Mit ‚OK' wird der Editor direkt verlassen und die Kartierung gespeichert. Mit ‚Speichern' wird die Kartierung gespeichert, der Editor bleibt geöffnet

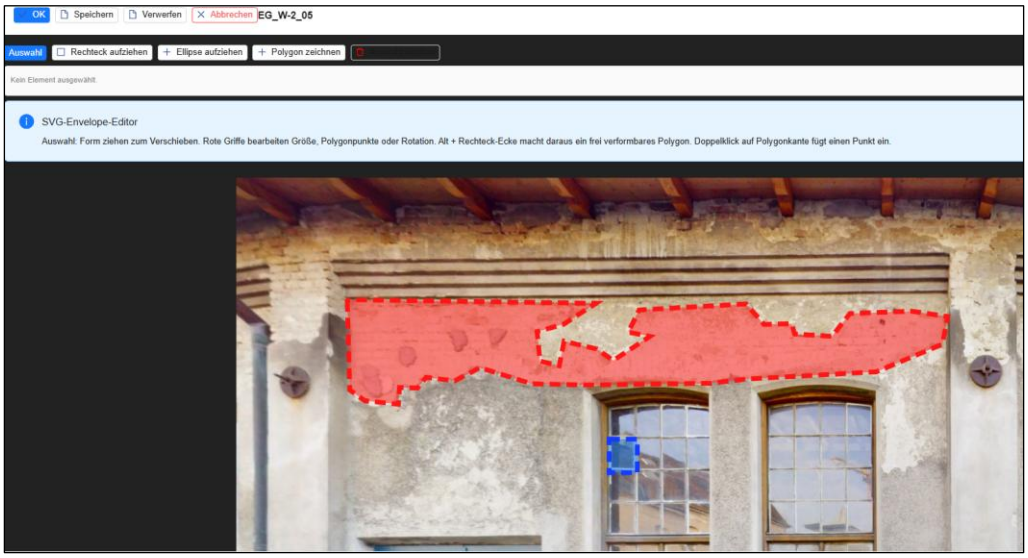


Abbildung 21: Im Editor können beliebig viele unterschiedliche Formen mit unterschiedlichen Rahmen, Arten, Farben und Deckkraft aufgezogen werden.

denk.mal.digital UG
St.-Wolfgangstraße 24 | D- 86404 Meitingen
kontakt@denkmaldigital.eu

Abbildung 22: Nach Schließen des Editors wird das kartierte Bild angezeigt, bei Mouseover über die Kartierung wird die Beschriftung der Kartierung sichtbar. Mit Linksklick auf die Kartierungsfläche springt Rascal zur referenzierten Stelle.