



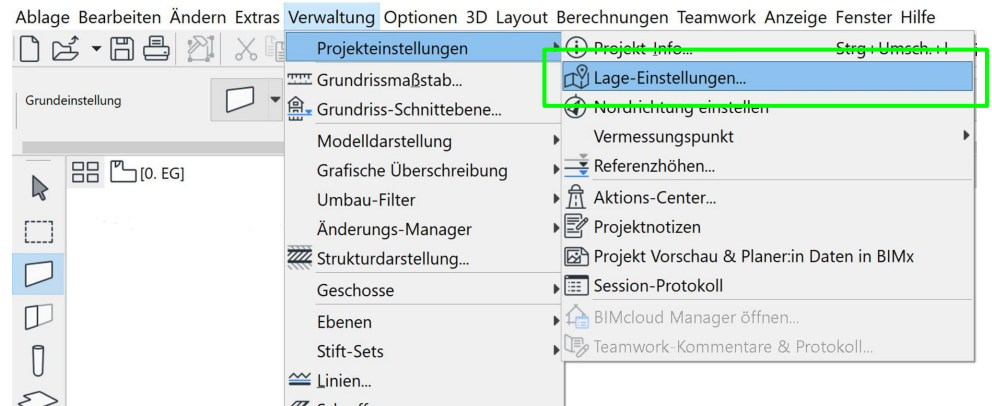
# Handbuch Datenimport in ArchiCAD 26

- **Projekteinstellungen**
- **Terrain generieren**
- **Textur einstellen**
- **Weitere Daten importieren**  
(DXF/DWG aus GIS)

# Projekteinstellungen

## Projekteinstellungen - Step 1

Zum Starten klicken Sie auf  
“**Verwaltung**” und öffnen Sie die  
“**Projekteinstellungen**” >  
“**Lage-Einstellungen**”



## Projekteinstellungen - Step 2

Lage-Einstellungen mit den Angaben aus Datei **“nullpunkt.txt”** ausfüllen.

Bestätigen Sie mit **“OK”**.  
Und das war's.

Diagram illustrating the mapping of data from a text file to a settings dialog:

- Text File (nullpunkt.txt):**
  - LV95:
    - x=2646055 m
    - y=1240234 m
  - WGS84:
    - lat=47.31138
    - lng=8.0477
  - Höhe=449.19 m. ü.M.
- Settings Dialog (Lage-Einstellungen):**
  - Projektlage
    - Projektname: [Empty]
    - Komplette Adresse: [Empty]
    - Breitengrad: 47° 18' 40.9680" N
    - Längengrad: 8° 2' 51.7200" O
    - Zeitzone (UTC): (UTC+01:00) Amste...tockholm, Vienna
    - Höhenlage (Meereshöhe): 449.1900 m
  - Vermessungspunkt
  - Nordrichtung
    - Nordwinkel: 90.000000000000°

Green arrows indicate the flow of data from the text file to the settings dialog fields.

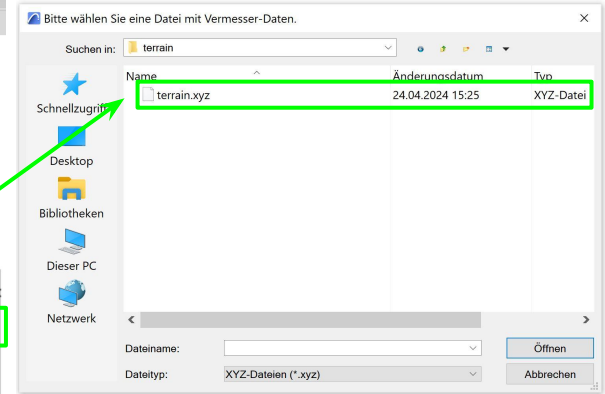
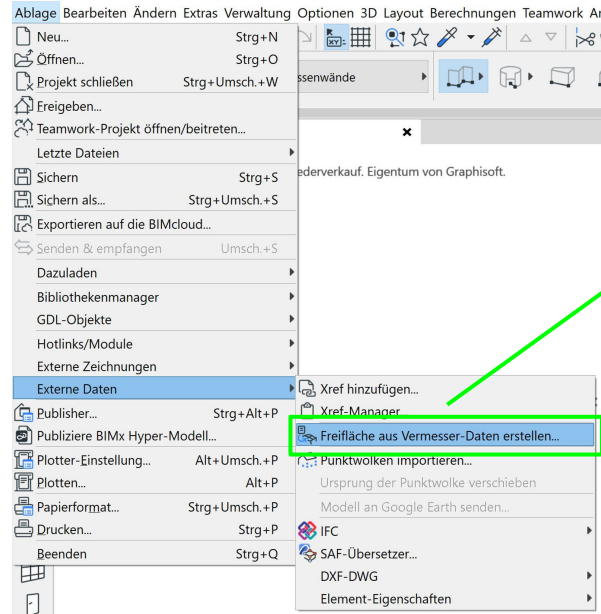
# Terrain generieren

## Terrain generieren - Step 1

Zum Starten klicken Sie auf **“Ablage”** und öffnen Sie **“Externe Daten”**. Wählen Sie **“Freifläche aus Vermesser - Daten erstellen..”**

Rufen Sie die heruntergeladene Datei auf.

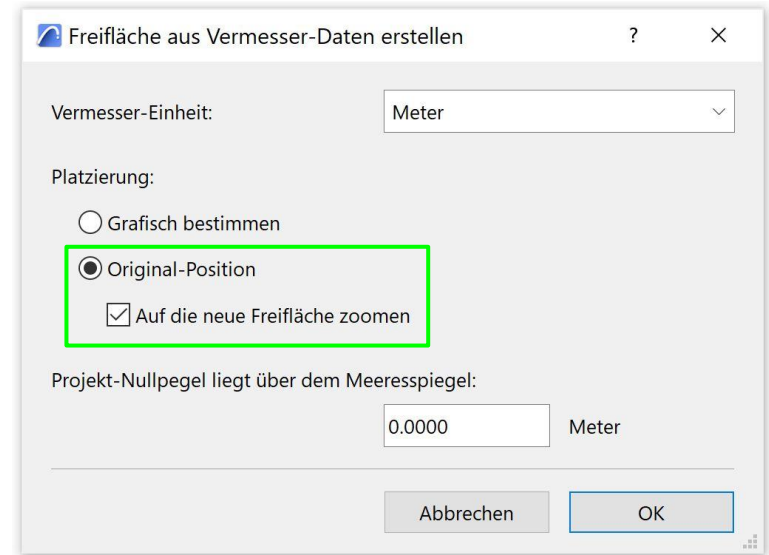
Öffnen Sie vom Ordner **“data”** entweder das **“Terrain.xyz”**, oder das **“Terrain\_extended.xyz”** -file.



## Terrain generieren - Step 2

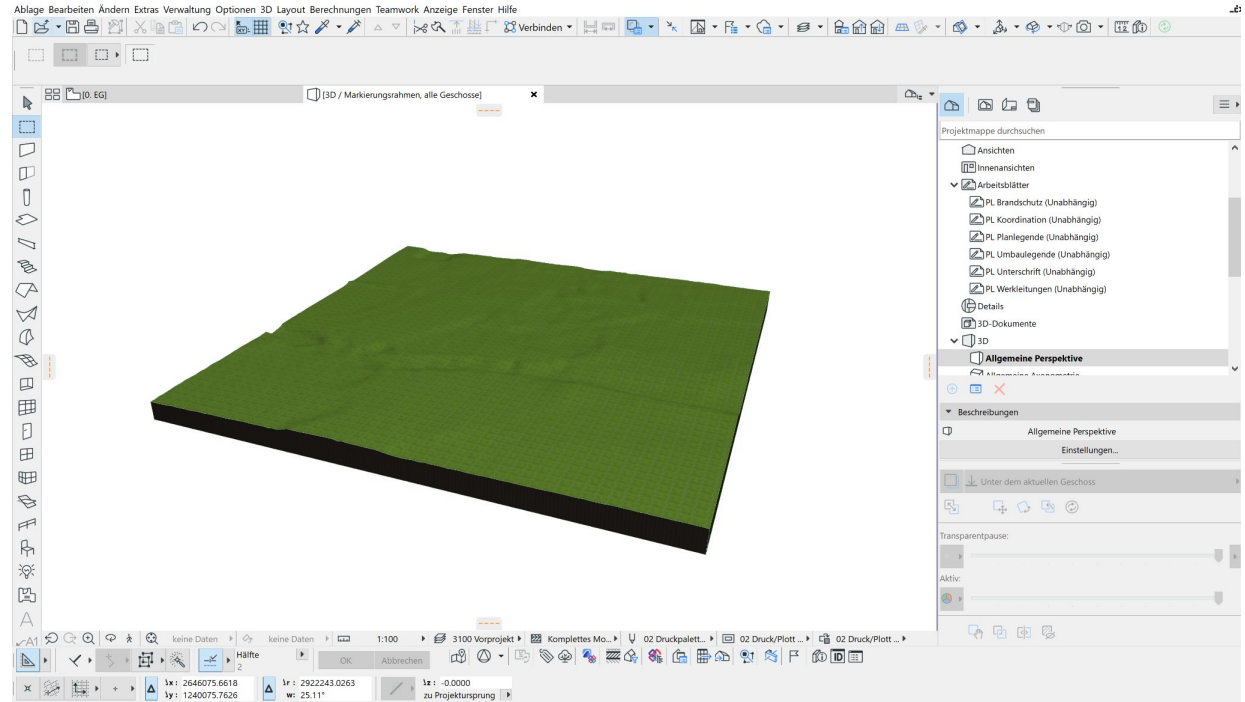
Platzierung auf **“Original-Position”** schalten.

**“Projekt-Nullpegel”** bei 0.00 belassen.



### Terrain generieren - Step 3

.....et voilà!



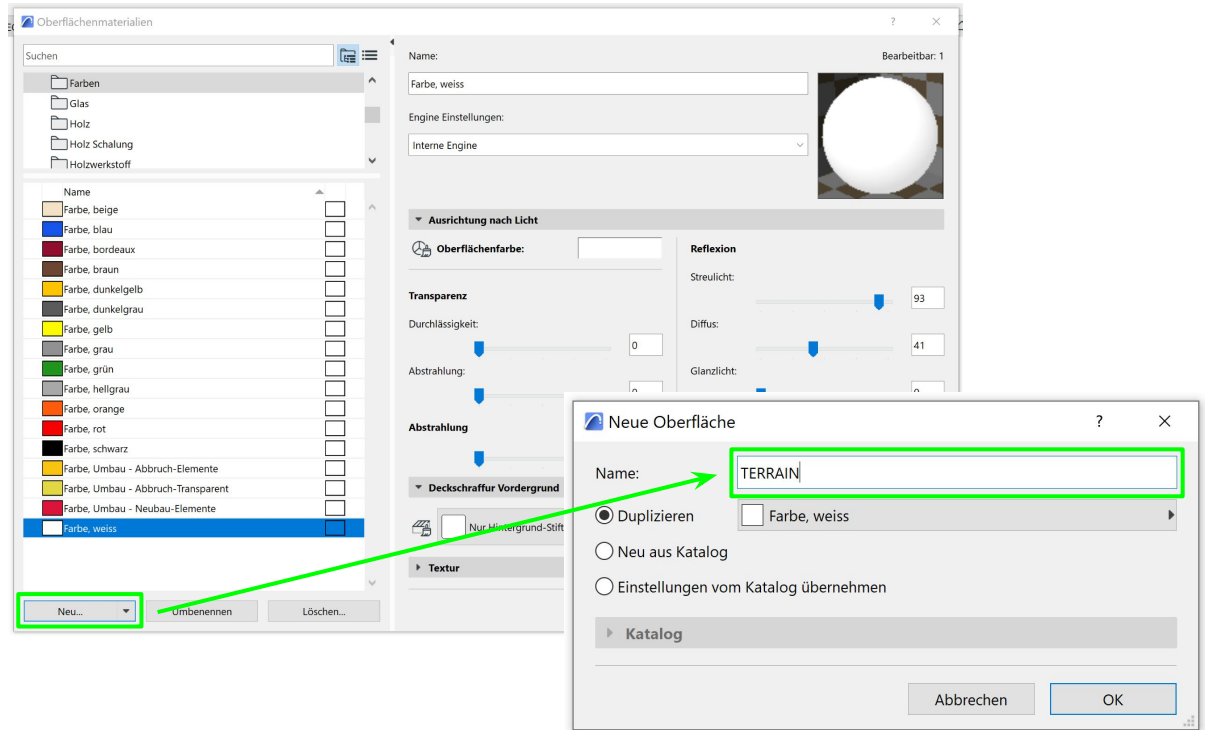


# Textur einstellen

## Textur einstellen - Step 1

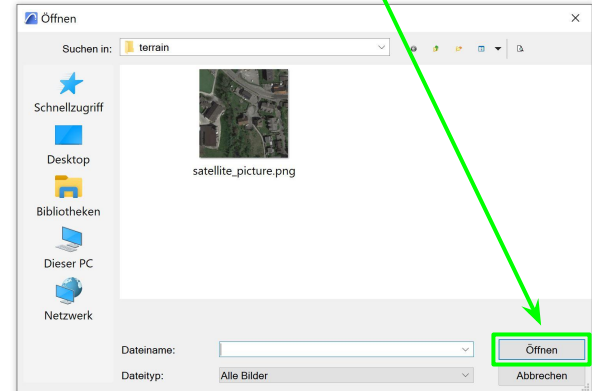
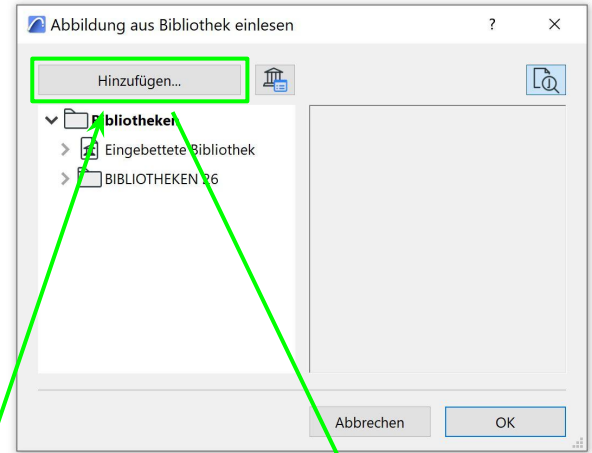
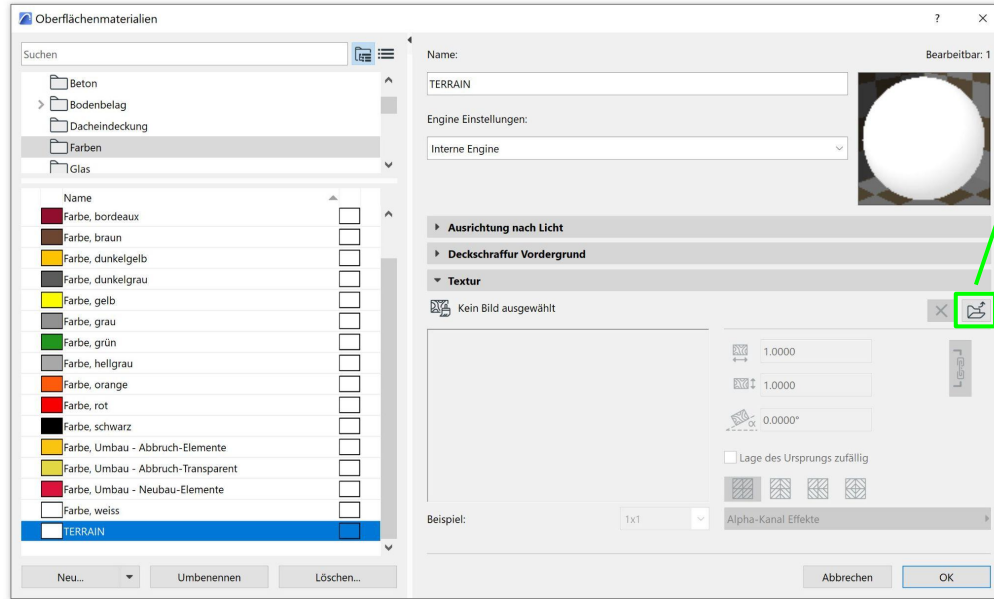
Neues Oberflächenmaterial  
anlegen

Bestätigen Sie mit **“OK”**.



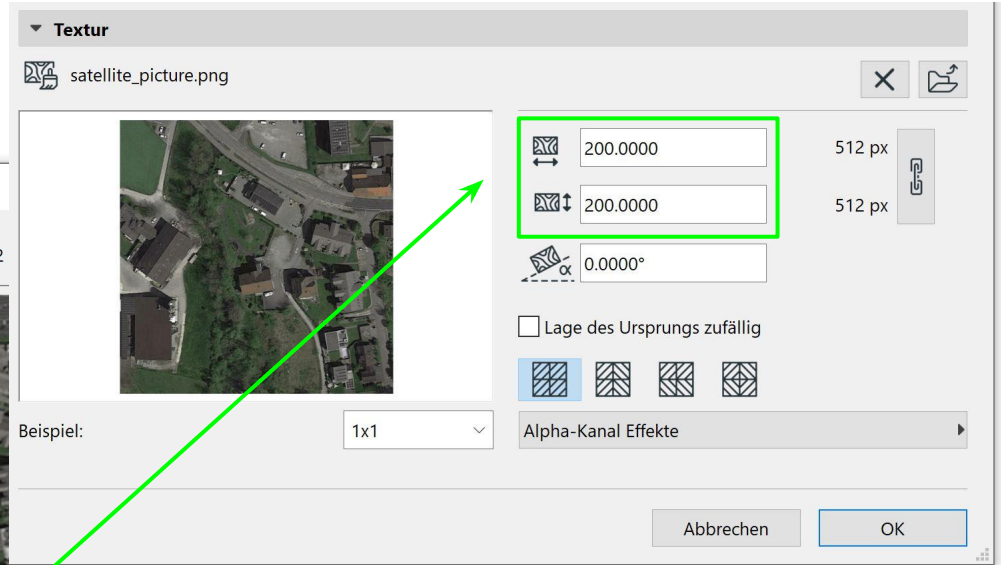
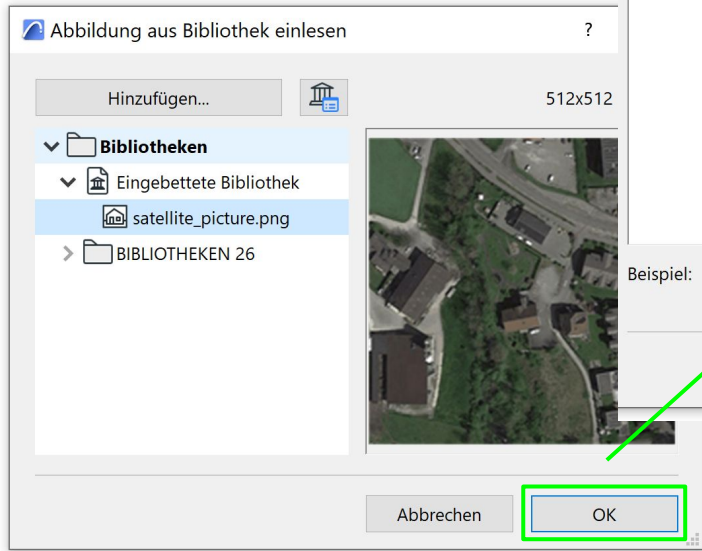
## Textur einstellen - Step 2

# Textur in die Bibliothek importieren



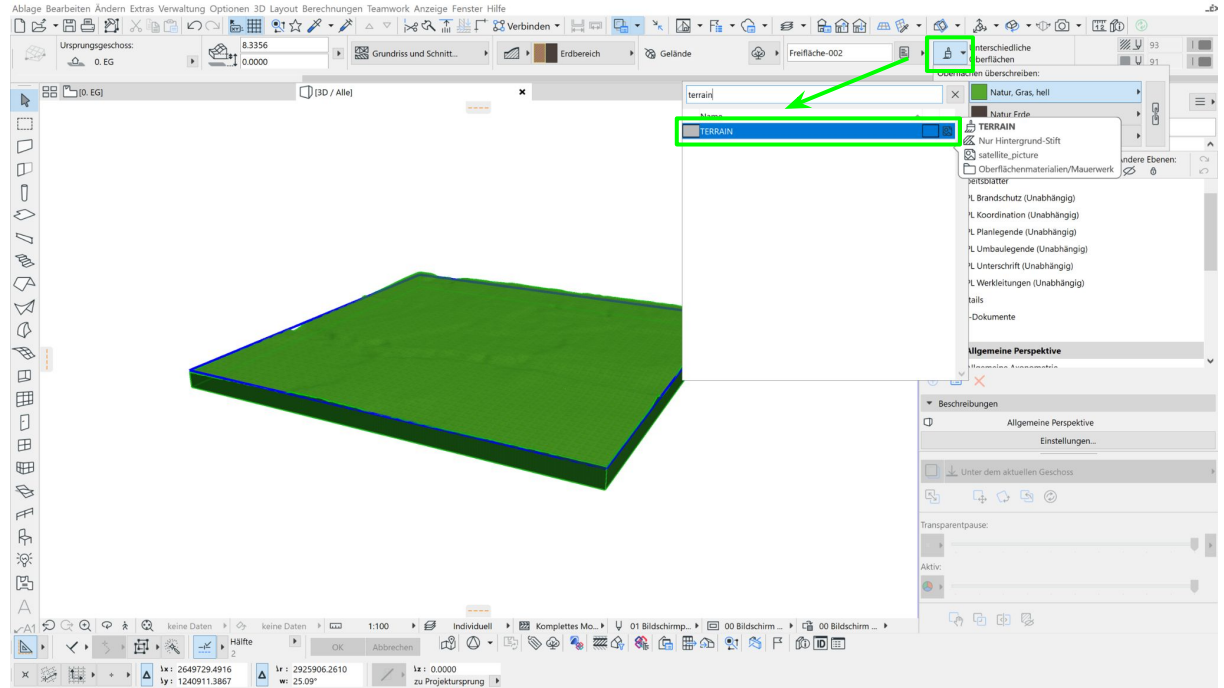
### Textur einstellen - Step 3

Textur zuweisen und -größe einstellen  
**200m x 200m**, beziehungsweise  
**5'000m x 5'000m** bei "terrain\_extended"



## Textur einstellen - Step 4

Oberflächenmaterial dem Terrain zuweisen

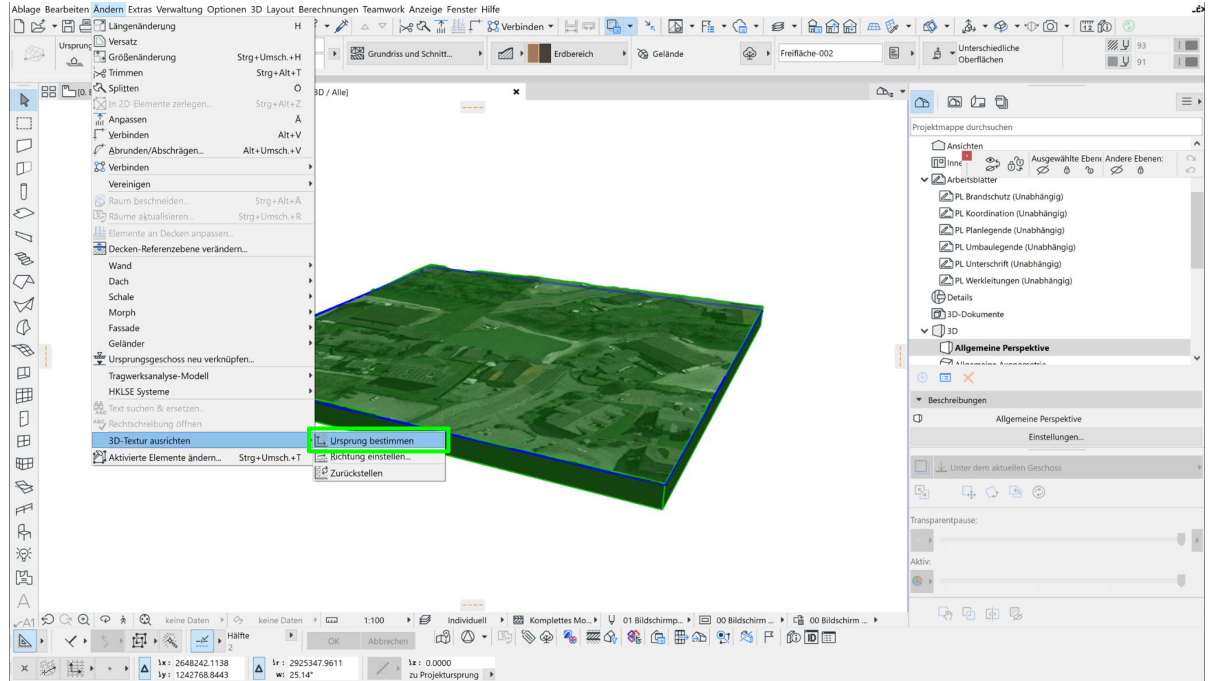


## Textur einstellen - Step 6

Ursprung der 3D-Textur bestimmen

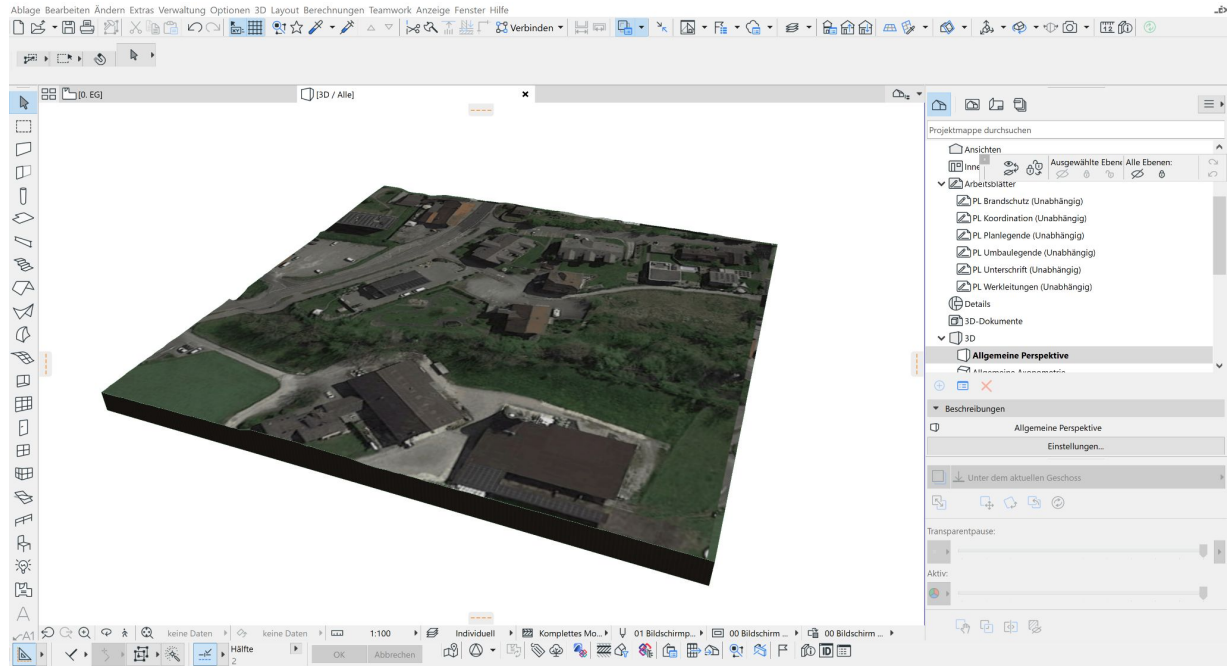
Gehen Sie dazu auf **“Ablage”** > **“3D-Textur ausrichten”** > **“Ursprung bestimmen”**.

Klicken Sie anschliessend eine beliebige Ecke des erstellten Terrains an.



## Textur einstellen - Step 7

..... et voilà!



# **Weiter Daten importieren**

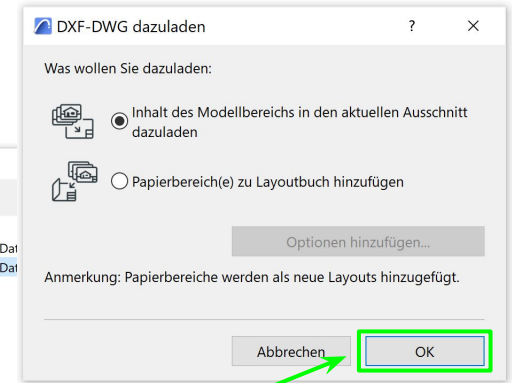
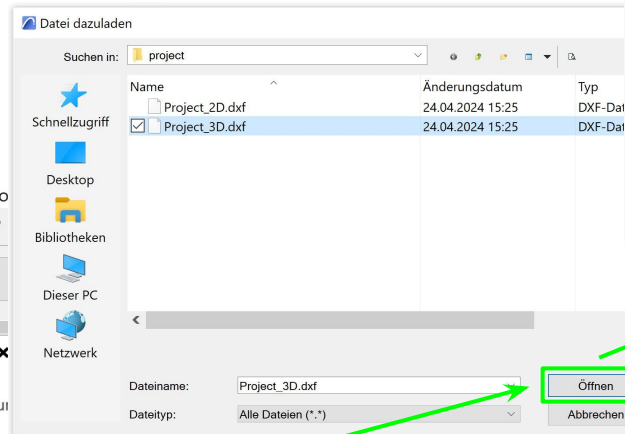
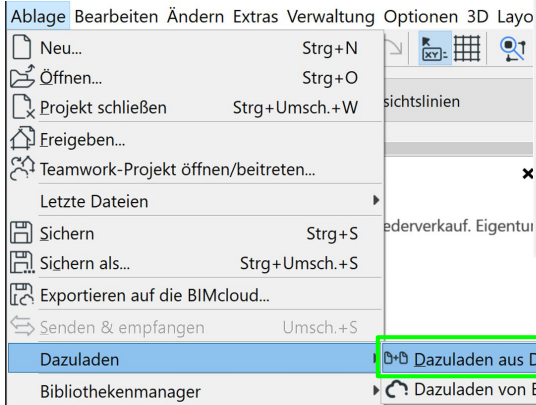
**(DXF/DWG aus GIS)**



## Weitere Daten importieren - Step 1

Klicken Sie wieder auf **“Ablage”** > **“Dazuladen”** > **“Dazuladen aus Datei...”**

Ob Nachbargebäude, oder Ihr in Amenti erstelltes Projekt:  
Hier können Sie es hinzufügen.



## Weitere Daten importieren - Step 2

Aktivieren Sie das Häkchen  
**“Ursprung der dazugeladenen Datei ausrichten und an Vermessungspunkt drehen”**.

Belassen Sie den Masstab bei  
1.0 x 1.0.

Wählen Sie den ArchiCAD  
Übersetzer 26.

DXF-DWG Modellbereich dazuladen

Ursprung der dazugeladenen Datei ausrichten und an Vermessungspunkt drehen

**Einfügepunkt**

On-Screen festlegen

X: 0.0000

Y: 0.0000

**Maßstab**

On-Screen festlegen

X: 1.0000

Y: 1.0000

**Drehung**

On-Screen festlegen

Winkel: 0.0000°

Ankerpunkt:

Eigener Ursprung der Zeichnung

Eigener Ankerpunkt der Zeichnung

Rahmenpunkt:

Platzieren auf Geschoss: 0\_EG

Inhalt des Modellbereichs als GDL Objekt importieren

Übersetzer: 03 Import 26

Einstellungen...

Beschreibung: Import-Einstellungen:  
- DXF/DWG-Modellbereich -> ArchiCAD-Projektmappe  
- DXF/DWG-Layoutbereich -> ArchiCAD-Layoutbuch  
- Zeichnungseinheit: 1m (Zeichnungseinheit = Skalierungsfaktor)

Abbrechen Dazuladen

## Weitere Daten importieren - Step 3

..... et voilà!

