



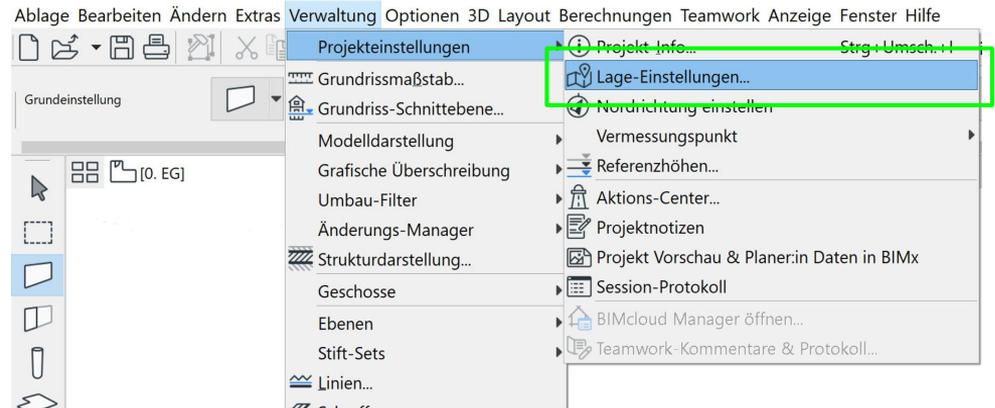
Handbuch Datenimport in ArchiCAD 26

- **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.

nullpunkt.txt - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe
nullpunkt.txt

LV95:
x=2646055 m
y=1240234 m

WGS84:
lat=47.31138
lng=8.0477

Höhe=449.19 m. ü.M.

Lage-Einstellungen

Projektlage

Projektname: Bearbeiten...

Komplette Adresse: Bearbeiten...

Breitengrad:
Längengrad:
Zeitzone (UTC): (UTC+01:00) Amste...tockholm, Vienna
Höhenlage (Meereshöhe): m
In Google Maps anzeigen... ⓘ

Vermessungspunkt

Nordrichtung

Nordwinkel: ⓘ

Abbrechen OK

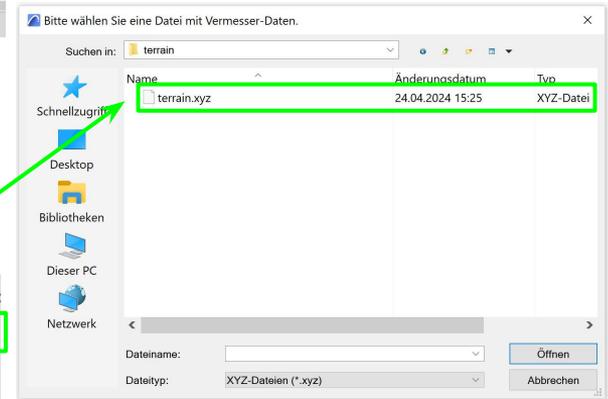
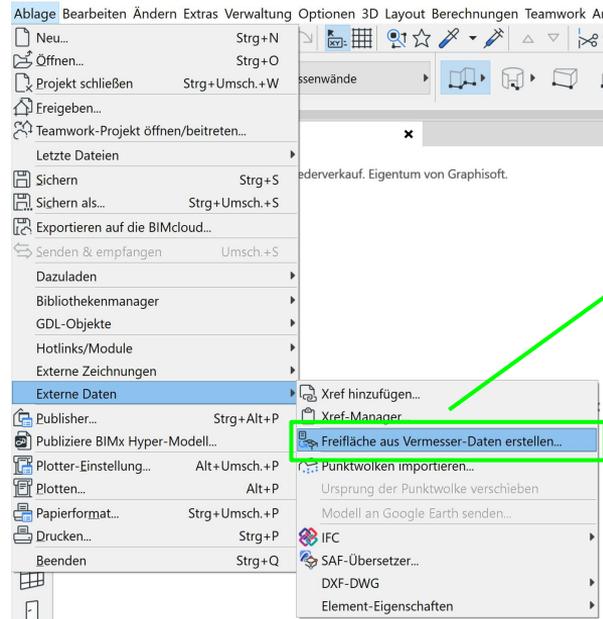
Terrain generieren

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.

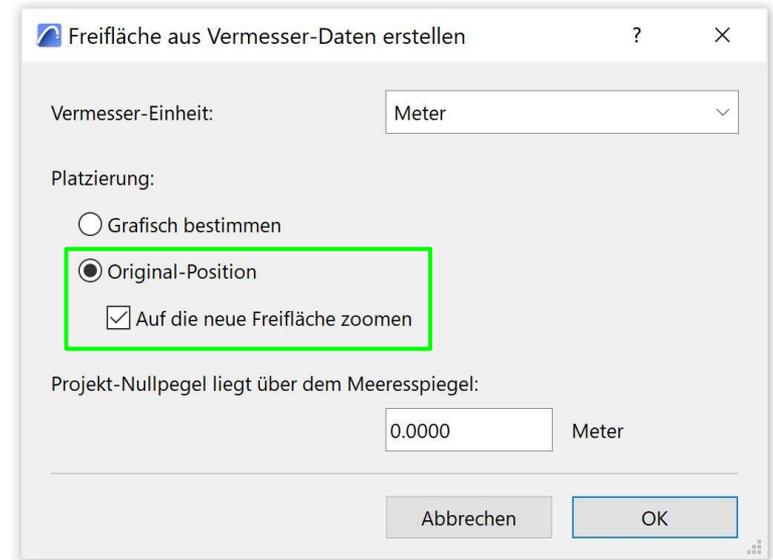
Öffnen Sie vom Ordner **“data”** entweder das **“Terrain.xyz”**, oder das **“Terrain_extended.xyz”** -file.



Terrain generieren - Step 2

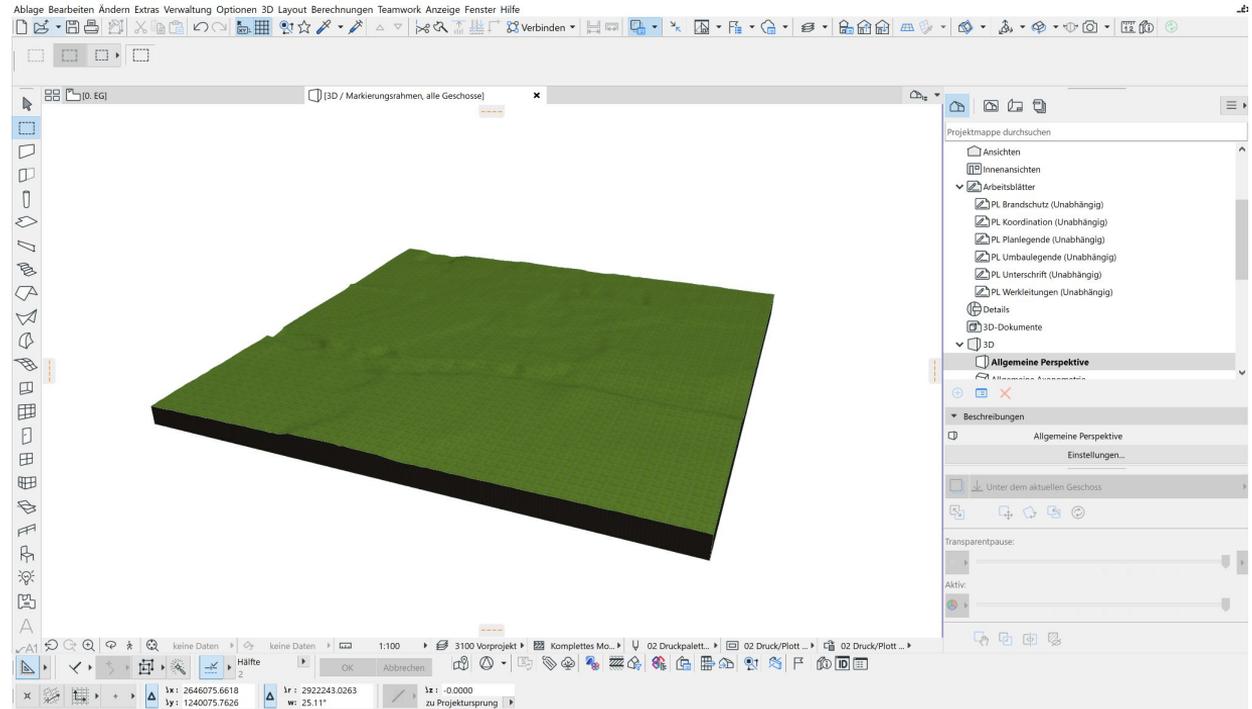
Platzierung auf **“Original-Position”** schalten.

“Projekt-Nullpegel” bei 0.00 belassen.



Terrain generieren - Step 3

.....et voilà!

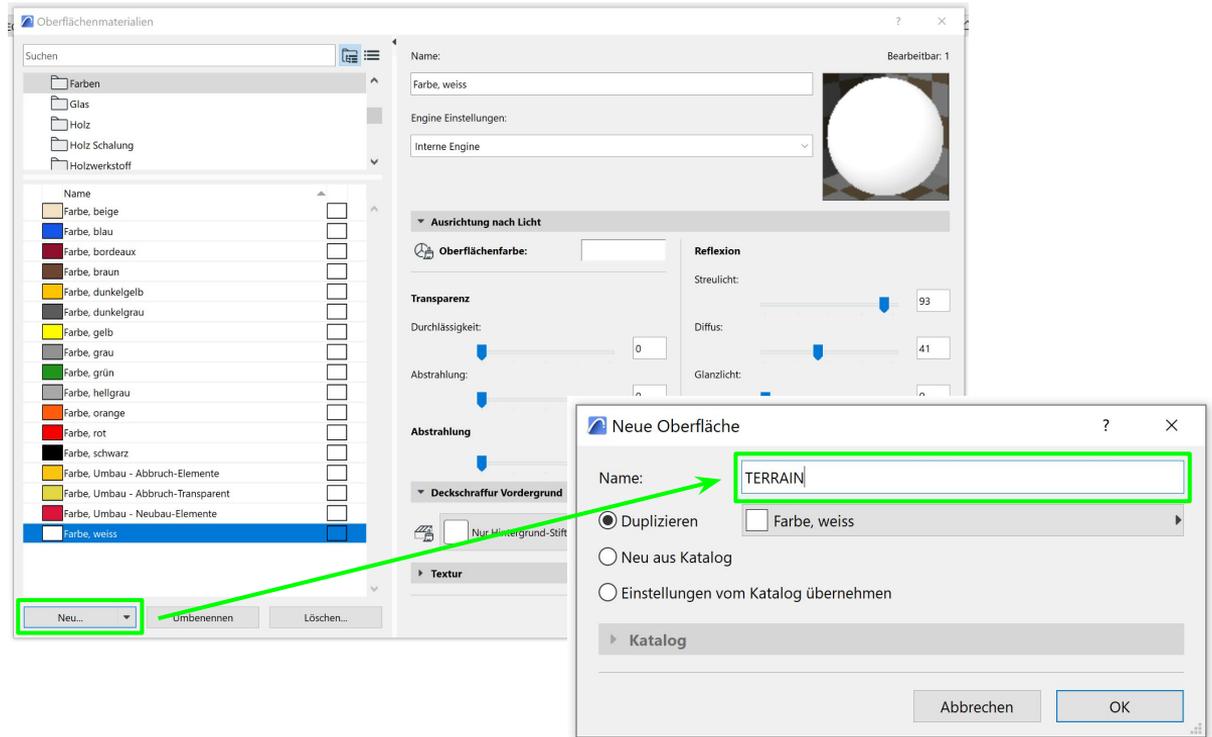


Textur einstellen

Textur einstellen - Step 1

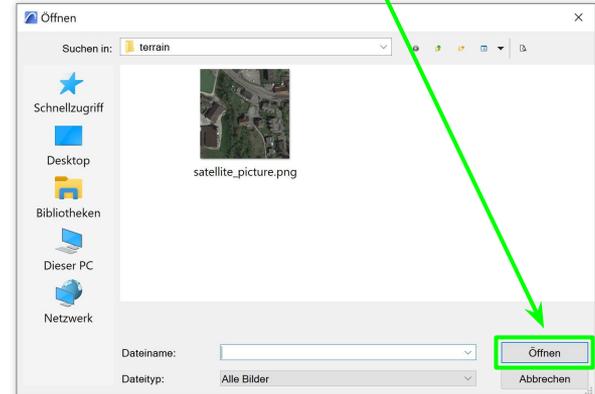
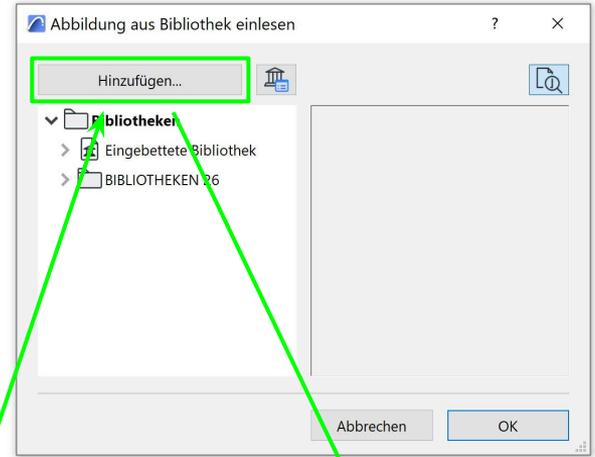
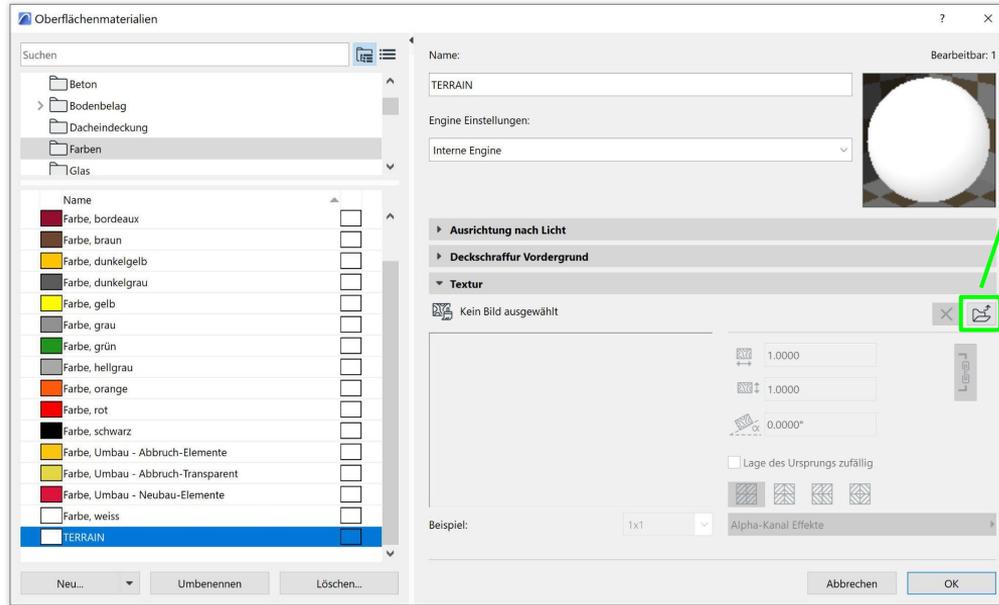
Neues Oberflächenmaterial
anlegen

Bestätigen Sie mit **“OK”**.



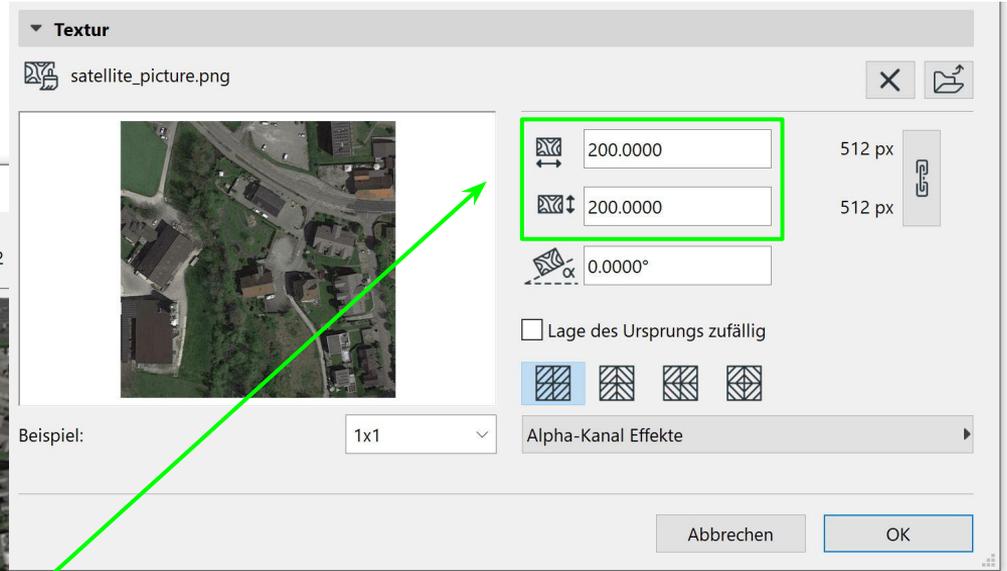
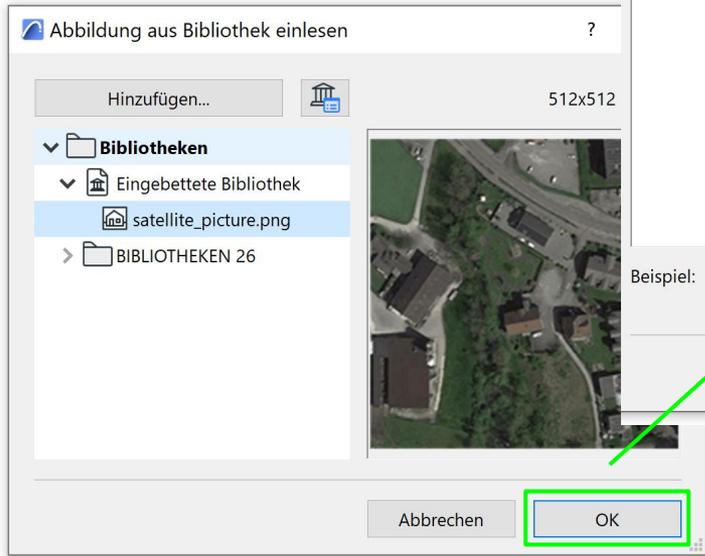
Textur einstellen - Step 2

Textur in die Bibliothek importieren



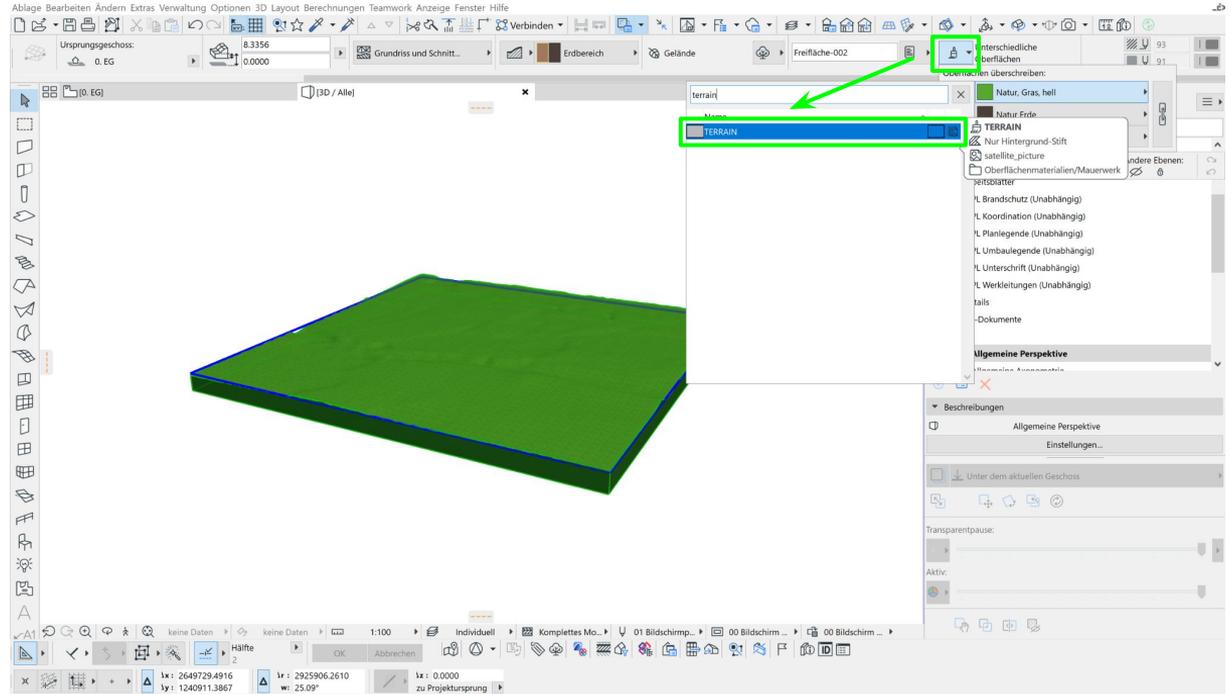
Textur einstellen - Step 3

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

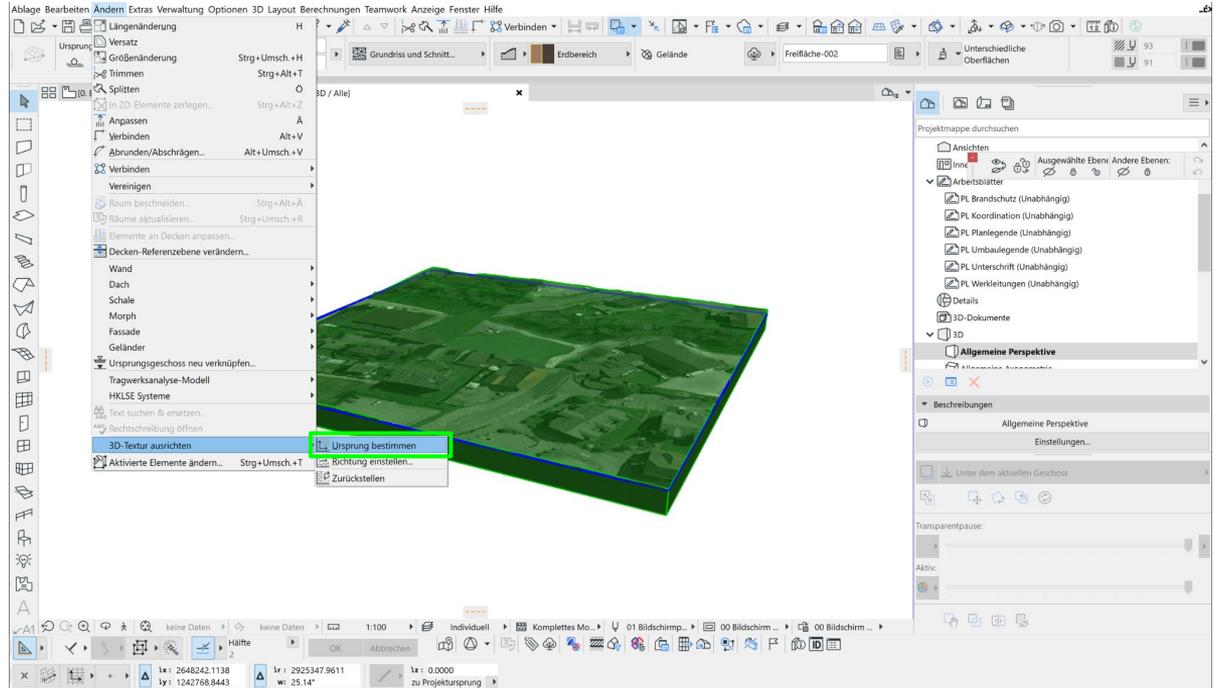


Textur einstellen - Step 6

Ursprung der 3D-Textur bestimmen

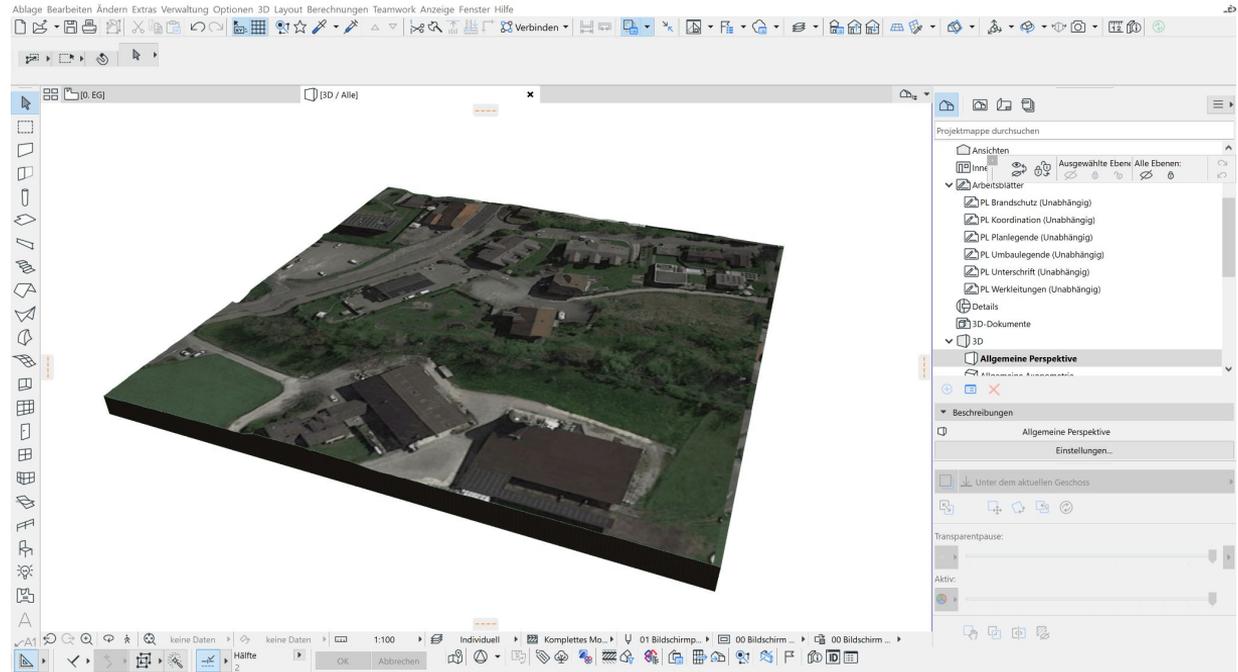
Gehen Sie dazu auf **“Ablage”** > **“3D-Textur ausrichten”** > **“Ursprung bestimmen”**.

Klicken Sie anschliessend eine beliebige Ecke des erstellten Terrains an.



Textur einstellen - Step 7

..... et voilà!



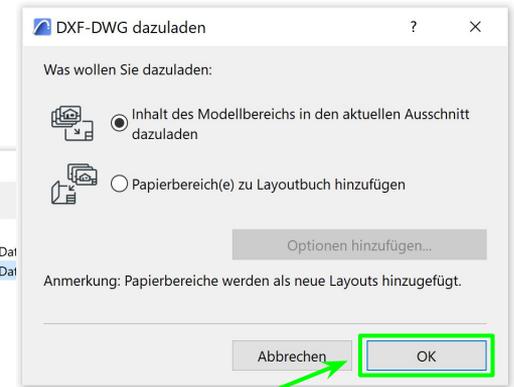
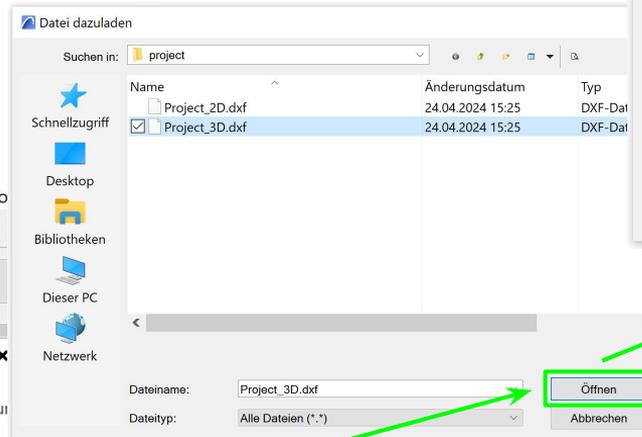
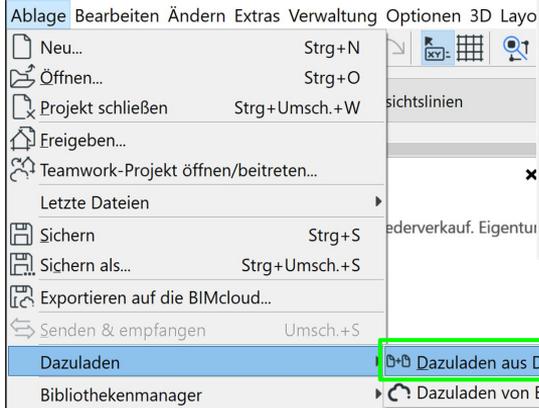
Weiter Daten importieren

(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

Einfügekpunkt

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!

