
Managen Sie Ihr
3D-Bauwerksmodell interaktiv.
Von Anfang an.



DESITE MD



DESITE CUSTOM



DESITE SHARE



DESITE TOUCH

Mapping auf Digitale Geländemodelle

Autor: sl
Version: 2019-05-06
DESITE MD: 2.2.1

1

Mapping von Ortho-Fotos auf Digitale Geländemodelle

2

Mapping von 2D-Geometrie (Flächen, Linien) auf Digitale Geländemodelle



Wählen Sie im Menü Werkzeuge den Werkzeugkasten aus. Im sich dann öffnenden Fenster wechseln Sie zum Reiter ‚Mappen‘.

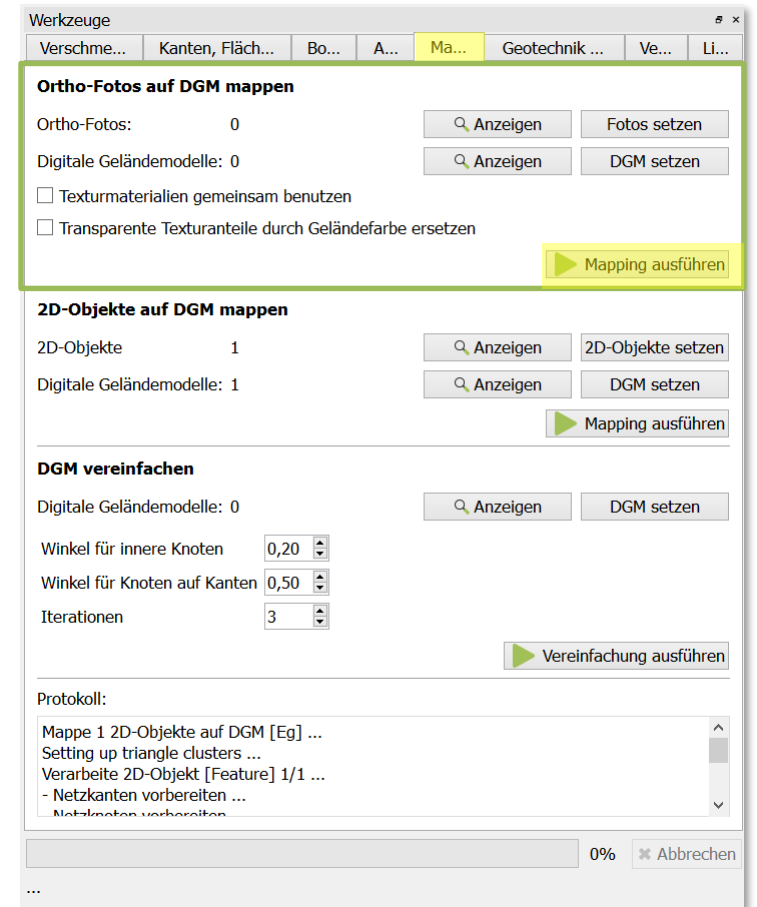
Selektieren Sie nun in der 3D-Ansicht oder in der Projektstruktur die **Ortho-Fotos**, die gemapped werden sollen, und fügen Sie diese mit der Schaltfläche [Fotos setzen] dem Mapping-Tool hinzu.

Wiederholen Sie den Vorgang für ein oder mehrere **DGM** (Schaltfläche [DGM setzen]).
Hinweis: Das DGM muss aus einem zusammenhängenden Objekt bestehen!

Optional können Sie auswählen, ob transparente Stellen des **Ortho-Fotos** mit der Modellfarbe des **DGM** eingefärbt werden soll. Die Option ‚Texturmaterialien gemeinsam benutzen‘ sollte nicht verwendet werden.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Mapping ausführen].

Bei erfolgreichem Ausführen der Funktion werden in dem Geometriemodell ‚MAPPED DGM‘ (wird neu erzeugt falls noch nicht vorhanden) die gemappten **Ortho-Fotos** abgelegt. Für jedes **Ortho-Foto** und jedes **DGM** wird ein neues Objekt erzeugt und in einem Container mit dem Namen des **DGM** abgelegt. Die **Ortho-Fotos** und das ursprüngliche DGM bleiben erhalten und können anschließend, falls erforderlich, aus dem Projekt gelöscht werden.





Wählen Sie im Menü Werkzeuge den Werkzeugkasten aus. Im sich dann öffnenden Fenster wechseln Sie zum Reiter ‚Mappen‘.

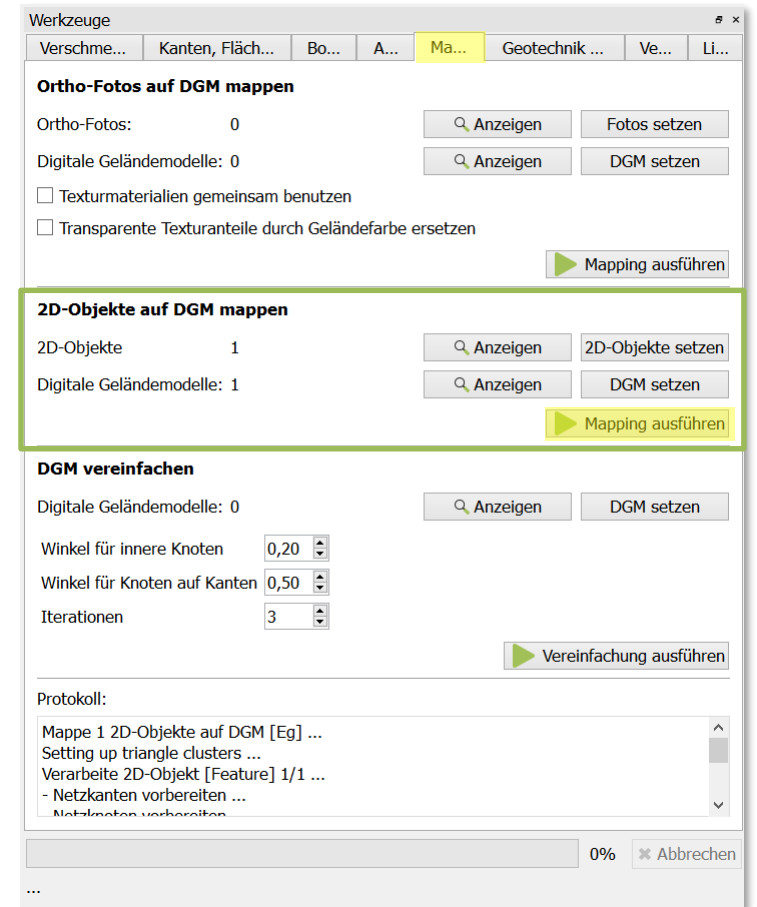
Selektieren Sie nun in der 3D-Ansicht oder in der Projektstruktur die Linien oder Flächen (planar in der x,y-Ebene), die gemapped werden sollen, und fügen Sie diese mit der Schaltfläche [2D-Objekte setzen] dem Mapping-Tool hinzu.

Wiederholen Sie den Vorgang für ein oder mehrere DGM (Schaltfläche [DGM setzen]).
Hinweis: Das DGM muss aus einem zusammenhängenden Objekt bestehen!

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Mapping ausführen].

Bei erfolgreichem Ausführen der Funktion werden in dem Geometriemodell ‚MAPPED DGM‘ (wird neu erzeugt falls noch nicht vorhanden) die gemappten Objekte abgelegt. Für jedes 2D-Objekt und jedes DGM wird ein neues Objekt erzeugt und in einem Container mit dem Namen des DGM abgelegt.

Die ursprüngliche Geometrie bleibt beim Mapping erhalten und kann anschließend, falls erforderlich, aus dem Projekt gelöscht werden.



LOOK INSIDE: DESITE

