

EFFEKTIVA LÖSNINGAR I ESPA OCH TOPOCAD

Med Amanda Fagerlund



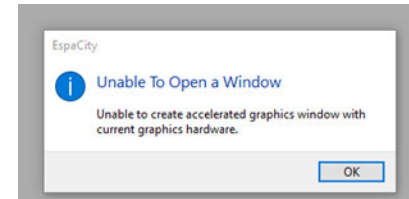
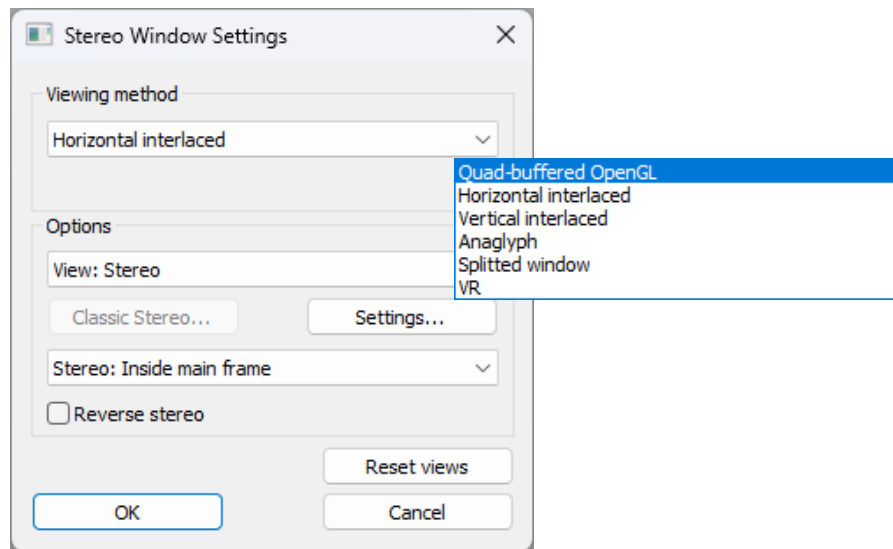
Vad ska vi prata om idag?

- Inställningar
- Verktyg
- EspaEngine
- Höjdkurvor
- Takmodeller

Vad är Espa?

- Stereofotogrammetri och 3D-kartering
- EspaCity, EspaEngine och EspaKernel
- Espa-koppling i Topocad
- Används för att uppdatera primärkarta och kartera nybyggda områden

Stereofönstret



L120#d25017_28_10605_rgb_8bit&R120#d25017_28_10604_rgb_8bit - Level 1 - Zoom 50%

N:6515681.03, E:180029.26, Z:11.47

N:6515681.03, E:180029.26, Z:11.47



Kortkommandon

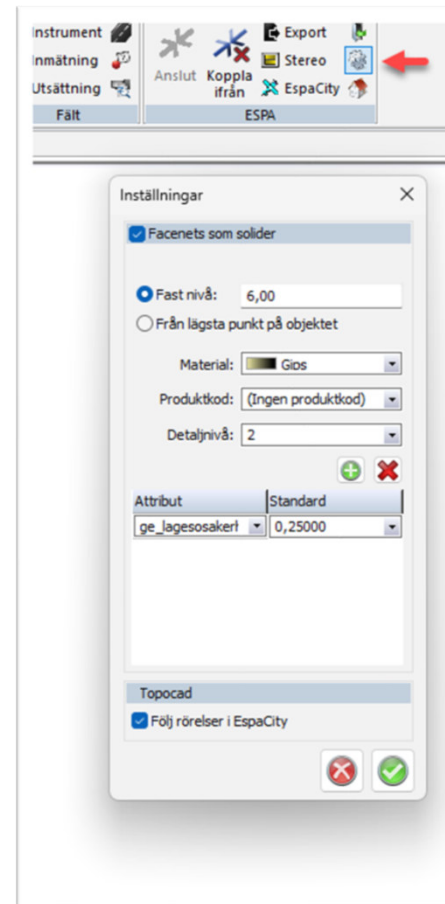
- Skapa egna kortkommandon!

- Tips på användbara kortkommandon:

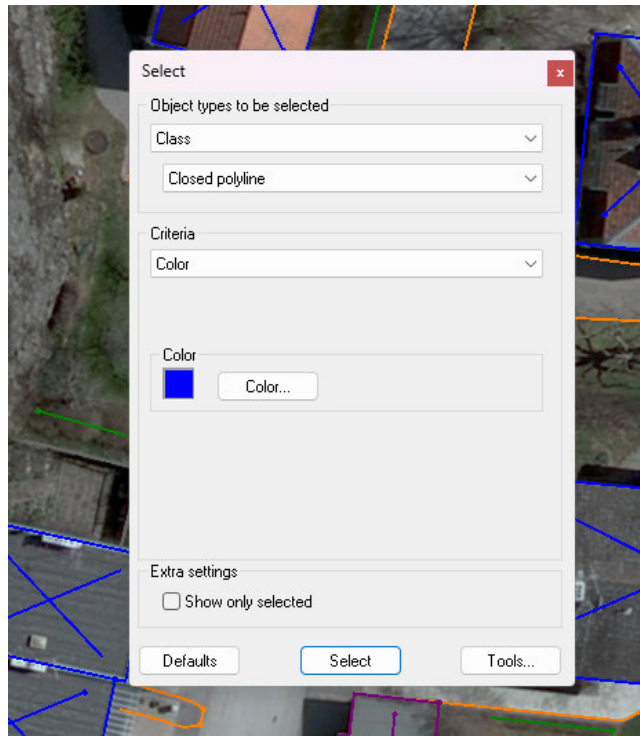
- | | | | |
|-----|---|------------|---------------|
| • Z | Snappa mot närmsta punkt | • F7, F8 | Växla bildpar |
| • J | Snappa mot närmsta linje | • Ctrl + H | Sätt höjd |
| • Å | Snappa till mitten av en linje | | |
| • 3 | Sätt vinkelrät rörelse på/av | | |
| • 4 | Sätt vinkelrät rörelse med referens på/av | | |
| • 8 | Byt riktning i Trail-läge | | |

Inställningar i Topocad

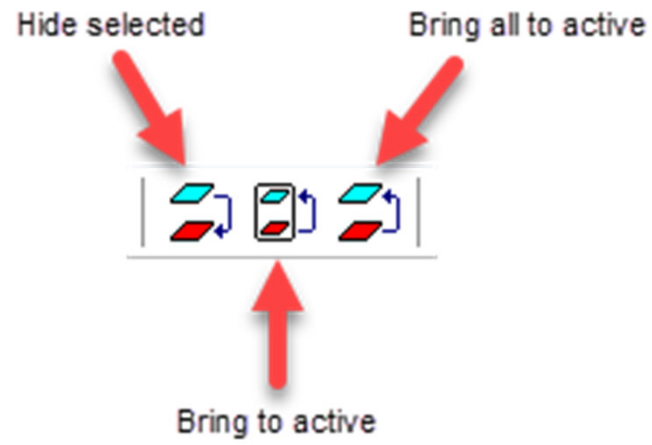
Hantera höjder



Verktyg - Select

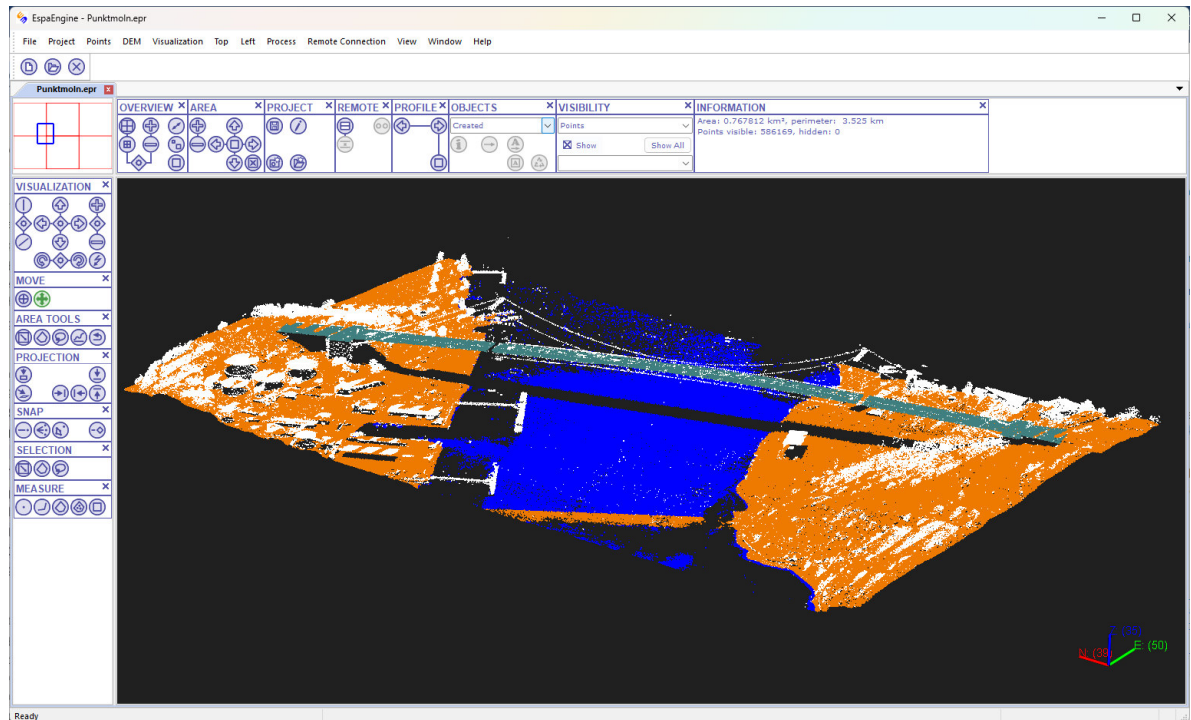


Verktyg - Hide



EspaEngine – jobba med punktdata

- Koppla till EspaCity
- Lås markören i EspaCity till DEM från EspaEngine
- Kartera objekt på markhöjd
- Nivåkurvor



Takmodeller



Roof Model

Hip roof:
Closed polyline: $2 \times N$ vertices
Polyline: N vertices
Closed polyline defines the corner points of the roof.
Polyline defines the top line of the roof.
Result: $2 \times N$ roof planes.

Create Surface Model

Sweep Z source: EspaEngine server

Sweep level: Separate

Options

Z level: 0 m

Z distance: 0 m

Z increment (elevation model): 0 m

Sweep points to: None

Radius: 1 m

EliminaEngine server: EspaEngine height server(Port:37720)

Delete source object

OK Cancel

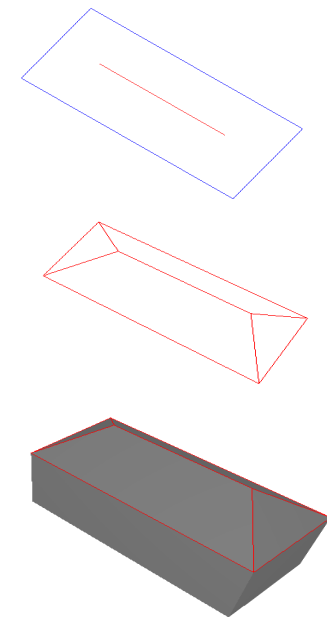
Inställningar

Facenets som solider

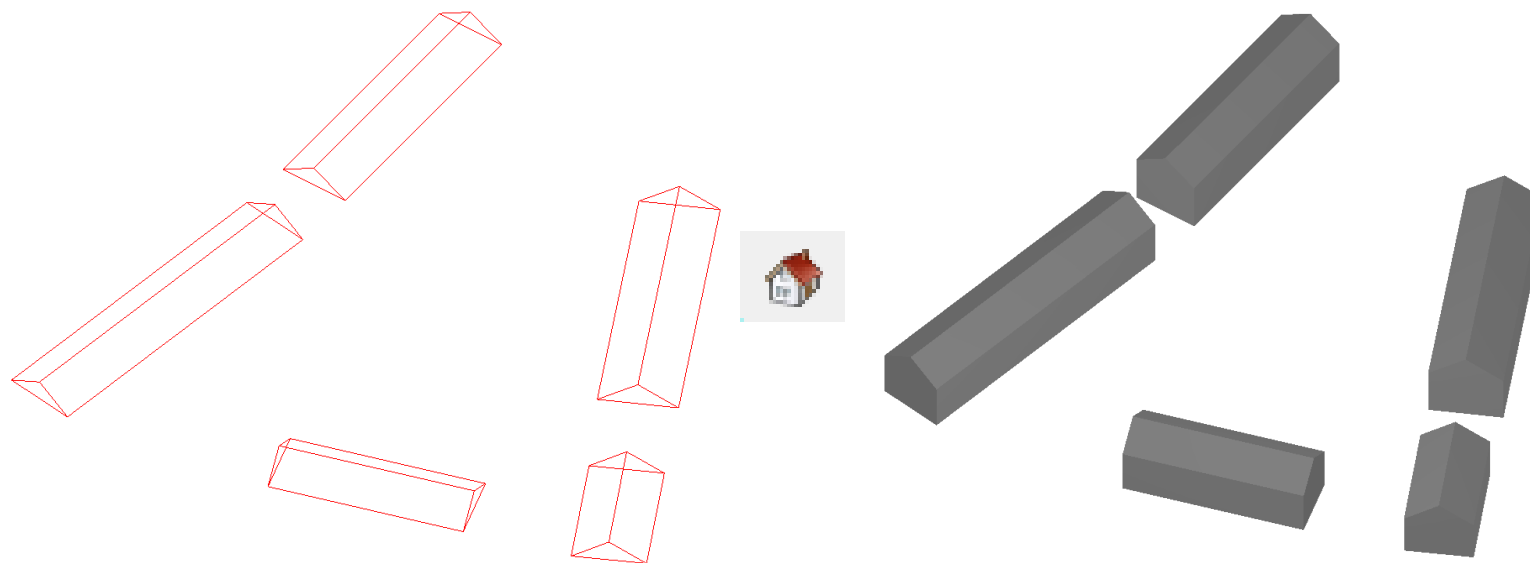
Fast nivå: 36,3

Från lägsta punkt på objektet

Material: Gips



Takmodeller - Topocad



Tack!

Frågor?

support@adtollo.se

Amanda.Fagerlund@adtollo.se

