
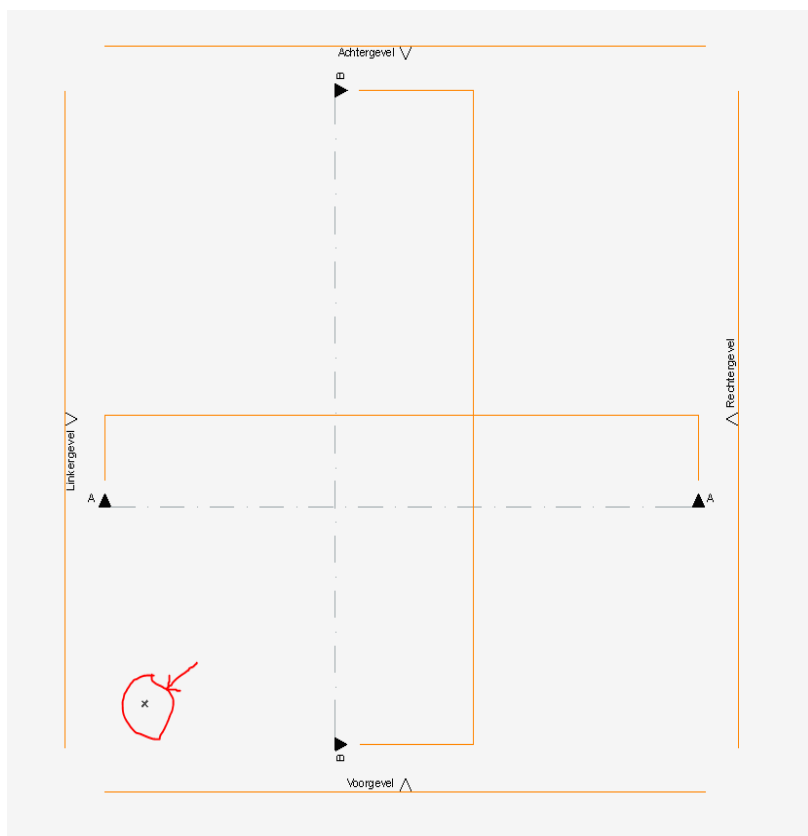
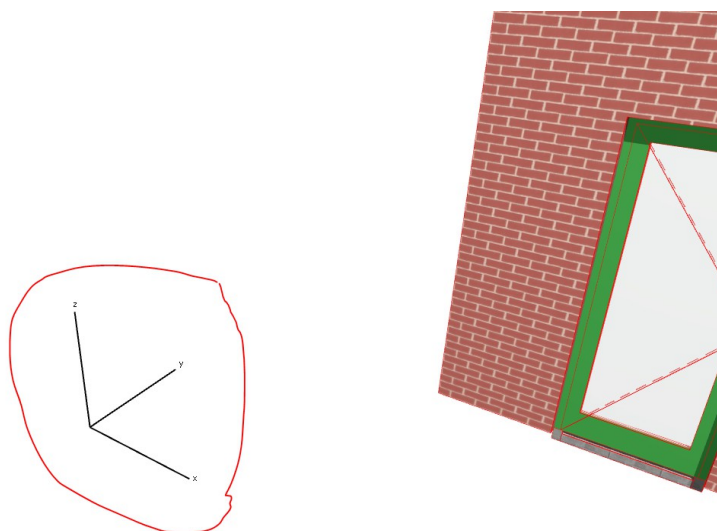


Tip: zorg dat je voor je begint met modelleren weet waar je nulpunt is, zodat je op een logische plek ten opzicht van het nulpunt kunt starten. 

in Archicad wordt het project-nulpunt bij export ook het nulpunt van de IFC. Hieraan is verder niets in te stellen. Om dit nulpunt te indentificeren is het op de onderstaande plaatjes weergegeven in 2d op plattegrondweergave en in 3D.





Afbeelding 1: Nulpunt op plattegrond

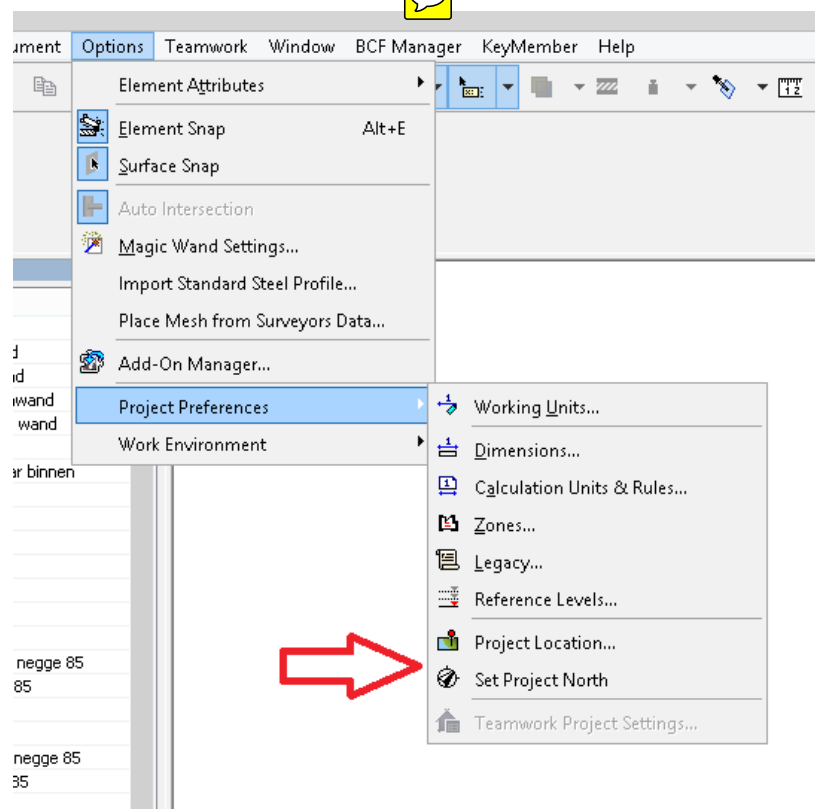


Afbeelding 2: Nulpunt in 3D view

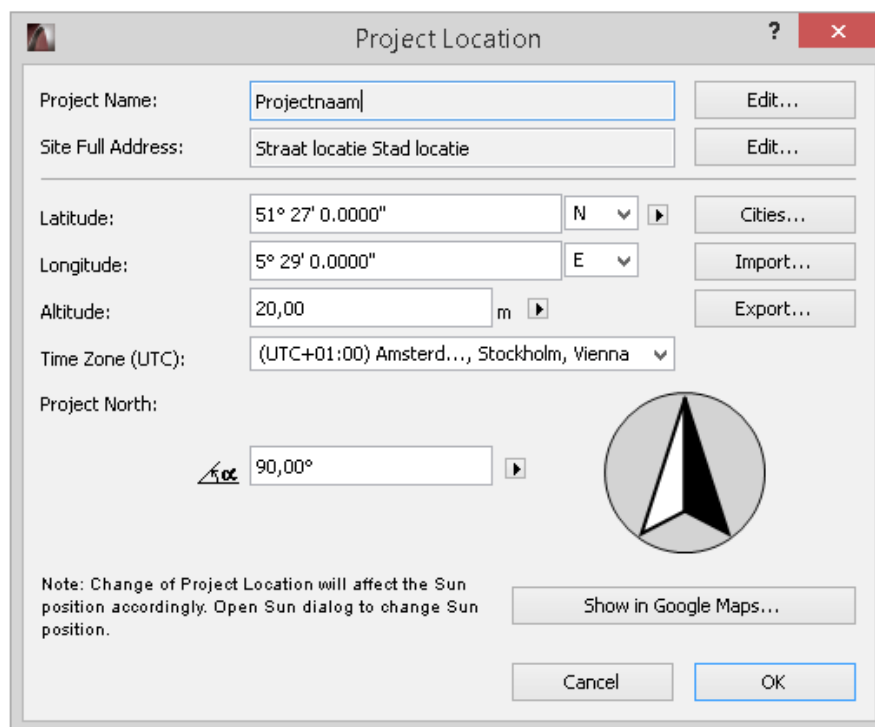
Waar verder nog belangrijke zaken voor nulpuntcoördinatie kunnen worden ingesteld in Archicad:

*Options/Project Preferences/Project Location* is de plek waar de hoogte t.o.v. NAP kan worden ingesteld en de precieze locatie van het gebouw op de wereld, alsmede de noordrichting. 


Let op: om een of andere reden staat in de standaardtemplate die in Nederland met Archicad wordt meegeleverd de hoogte van gebouwen op 20m +NAP. 




Afbeelding 3: Instellingen locatie, hoogte en noordrichting





Afbeelding 4: Instellingen locatie, hoogte en noordrichting

Het komt regelmatig voor dat er al met modelleren is begonnen voordat de BIM-uitwisseling wordt gestart. Vaak is het dan niet meer mogelijk of in ieder geval te veel werk om een model te verplaatsen zodat het nulpunt op de goede plek ligt, omdat er al veel 2D documentatie zoals maatvoering en tekst aan de plattegronden, gevels, doorsneden en details is toegevoegd. 



Een goede workaround om toch het nulpunt op de juiste plek ten opzicht van het gebouw te krijgen is om het gehele model als hotlink in een leeg Archicad-bestand in te laden en op de juiste locatie en rotatie te plaatsen. De IFC-export vindt dat telkens plaats vanuit dit bestand, overige 

Een aantal belangrijke opmerkingen hierbij:

1. alle GUID's – de unieke ID's van de objecten in BIM – worden veranderd. Dat wil zeggen dat bijvoorbeeld de clashes in Solibri niet meer aan de objecten zijn gekoppeld. 
2. Let op de verdiepingen in het lege bestand overeenkomen met de verdiepingen in het te importeren bestand.
3. Let op de attributes met dezelfde naam (Building Materials, surfaces, profiles) worden vervangen door de attributes in het lege bestand. 

Een manier om problemen met punt 2 en 3 te voorkomen is om een kopie van het oorspronkelijke bestand te maken en alle 3D en 2D elementen weg te gooien.