



nora[®] rubber floorings

BIBLIOTHEKSELEMENT FÜR ARCHICAD 17+

nora[®]
by **Interface**[®]

nora-rubber-floorings
Bibliothekselement für ArchiCAD 17+



Mit dem vorliegenden hoch-parametrischen Bibliothekselement werden Fußbodenbeläge der Firma nora systems inklusive des Zubehöres und der echten Materialstärke in unterschiedlichen Varianten erstellt.

Funktionen und Eigenschaften

- Grundrissgeometrien: rechteckige, polygonale und kreisförmige Fußbodenflächen
- Materialstärken analog zu den Original-Belägen
- Textur-Ursprung und Ausrichtung frei drehbar
- Sockel/Zubehör an jeder Kante individuell ein- und ausstellbar
- Produktspezifische Schraffuren zur Schemadarstellung der Verlege-Richtung und Belagsgrößen
- ArchiCAD-Schraffuren individuell weiterhin nutzbar
- 2D-Grundrissdarstellung alternativ mit Bildtexturen einstellbar
- Solidbefehle anwendbar
- Editierbare Durchbrüche mit polygonalen oder runden Grundformern frei positionierbar

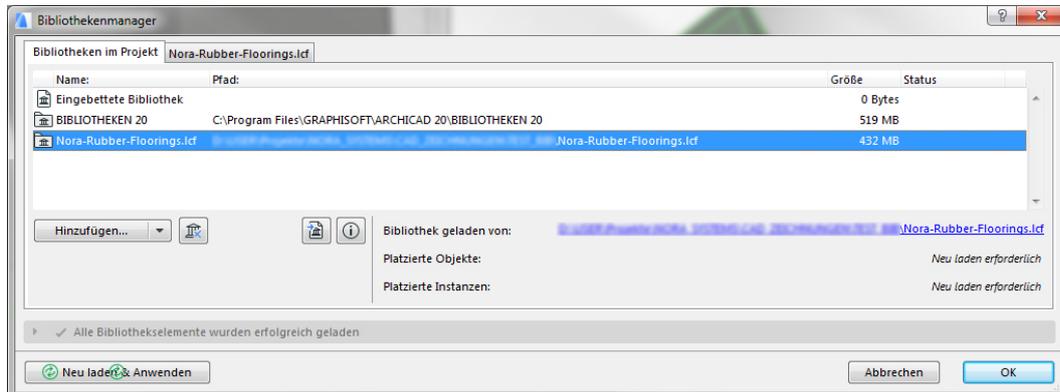
Enthaltene Dateien

Entpacken Sie den Zip-Ordner. Legen Sie die ArchiCAD-Bibliotheks-Datei "Nora-Rubber-Floorings.lcf" lokal auf Ihrem Computer, einem Server oder auf einem BIM-Server ab.

Nach dem Entpacken finden Sie weitere hilfreiche Dateien und Dokumente, deren Verwendung an späterer Stelle erläutert wird: Handbuch als PDF, Attribute-Dateien für ArchiCAD 17-23 und Listenschemata zur Listenauswertung. Diese sind jeweils angepasst an die Sprachversionen DE/EN/FR/ES dieses ArchiCAD-Objektes.

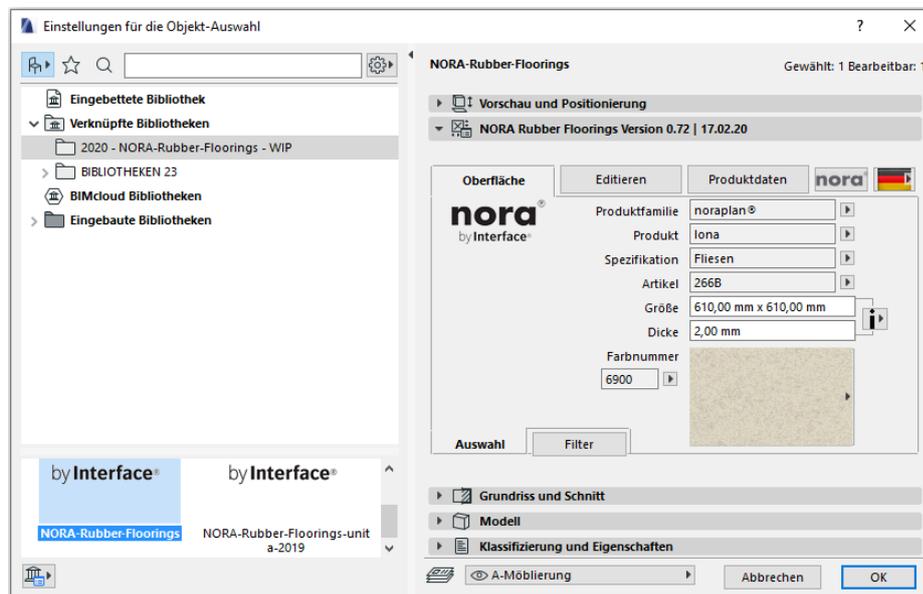
Hinzuladen der Bibliothek

Laden Sie die Datei "Nora-Rubber-Floorings.lcf" zu Ihrem aktuellen Projekt hinzu. Diese LCF-Datei enthält ein Bibliothekselement mit allen notwendigen BIM-Parametern und Bildtexturdaten, um das gesamte Kautschuk-Bodenbelagsprogramm der Firma nora systems aus Weinheim in 2D und 3D detailliert zu planen und spätere Listenauswertungen vornehmen zu können.



Das User Interface

Die Eingabe aller Parameter erfolgt über das User Interface. Wählen Sie in der LCF-Datei das Objekt "NORA-Rubber-Floorings" im Dialogfeld der Bibliothekselemente aus.



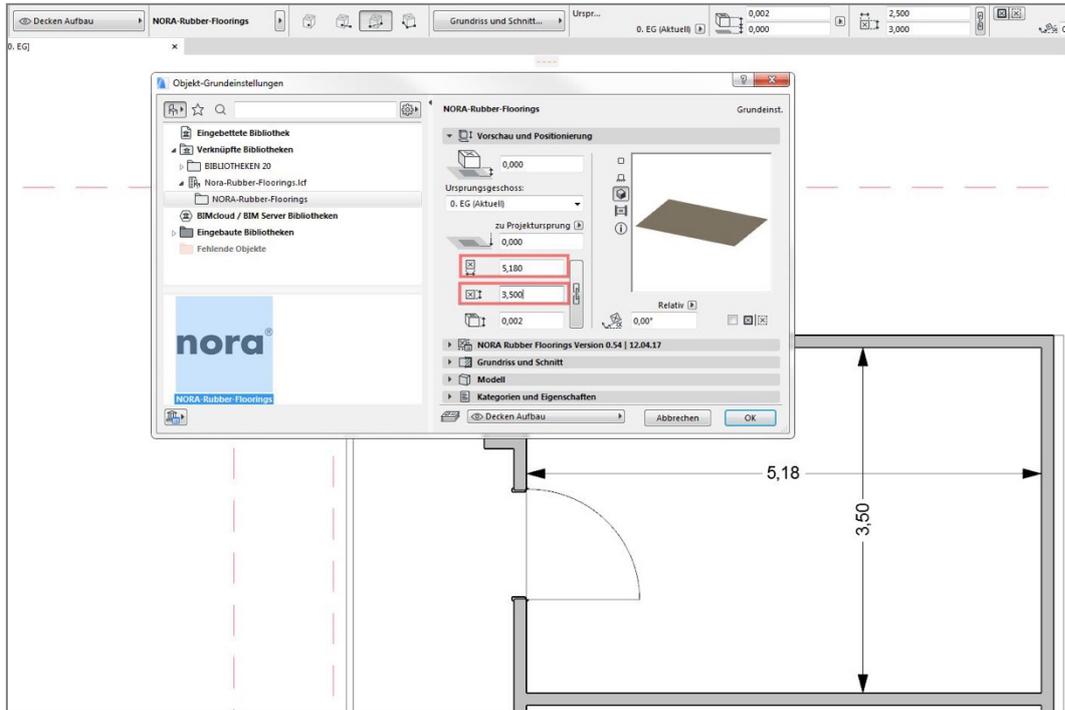
- WICHTIGER HINWEIS -

Wählen Sie unbedingt am Anfang die für Sie geeignete Sprachversion des Objektes aus.

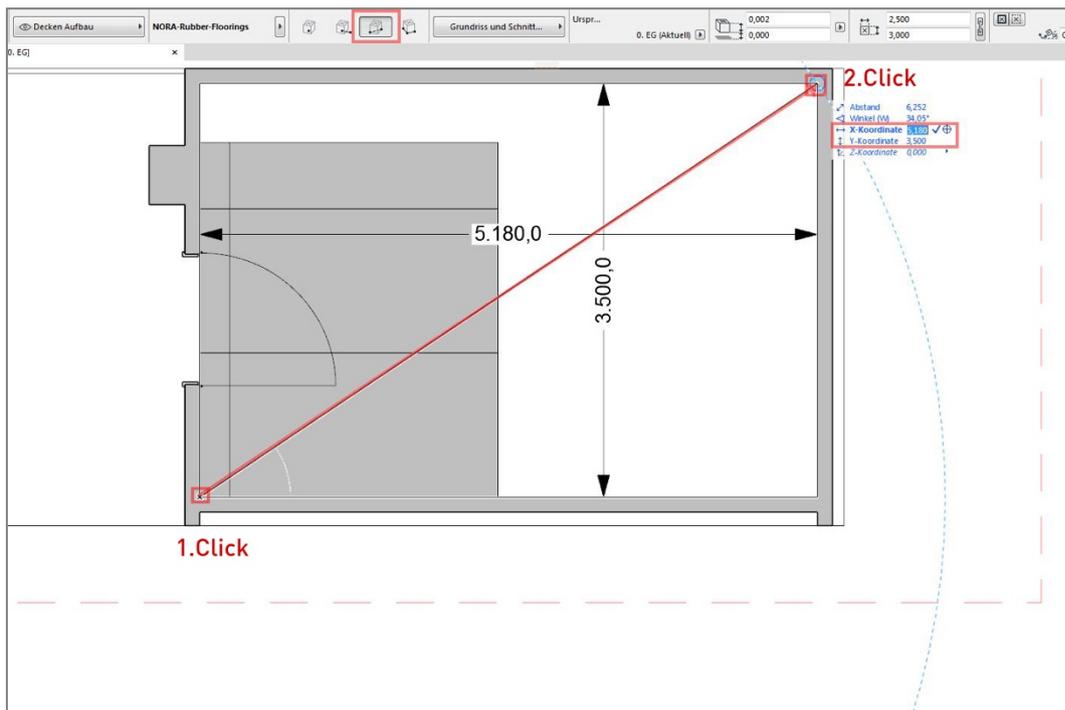
In logischer Reihenfolge erfolgt die Eingabe von Produktfamilie, Produkt und Dekor bzw. Farben. ArchiCAD-Oberflächenmaterialien, BIM-Parameter und Dicken werden automatisch im Objekt mitgeführt, ablesbar auf den User-Interfaceseiten; diese können später zur Listenauswertung herangezogen werden.

Positionierung und Maße

In der Grundeinstellung hat das Objekt eine rechteckige Form und der Einfügepunkt ist die linke untere Ecke der Fußbodenfläche. Wenn Sie die Raummaße kennen, können diese über die Maße A + B vorab eingegeben werden.



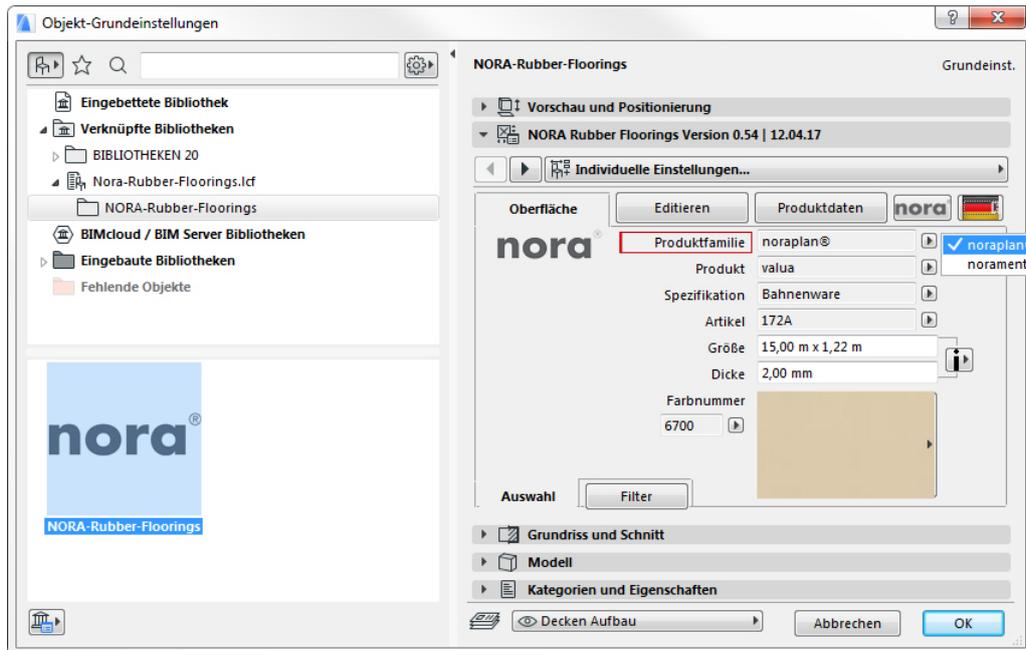
Alternativ können Sie auch das Objekt mit der Geometriemethode "Diagonal" in einer Raumecke und über die Diagonale auf das Raummaß skalieren.



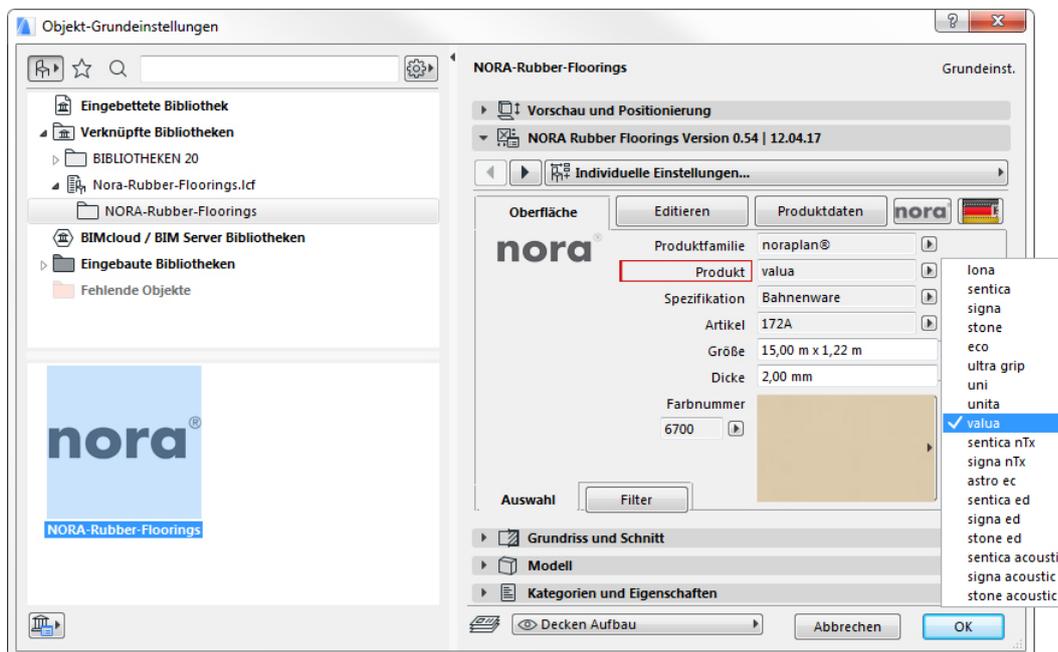
Sie können das Objekt im Grundriss in 2D oder auch im 3D-Fenster mit diesen Strategien platzieren.

Seite 1: Oberfläche

Hier treffen Sie von oben nach unten eine spezifizierte Auswahl der Bodenbeläge. Diese folgt der Produktlogik der Belags-Bezeichnung des Herstellers. Zu allererst wählen Sie die Produktfamilie aus.

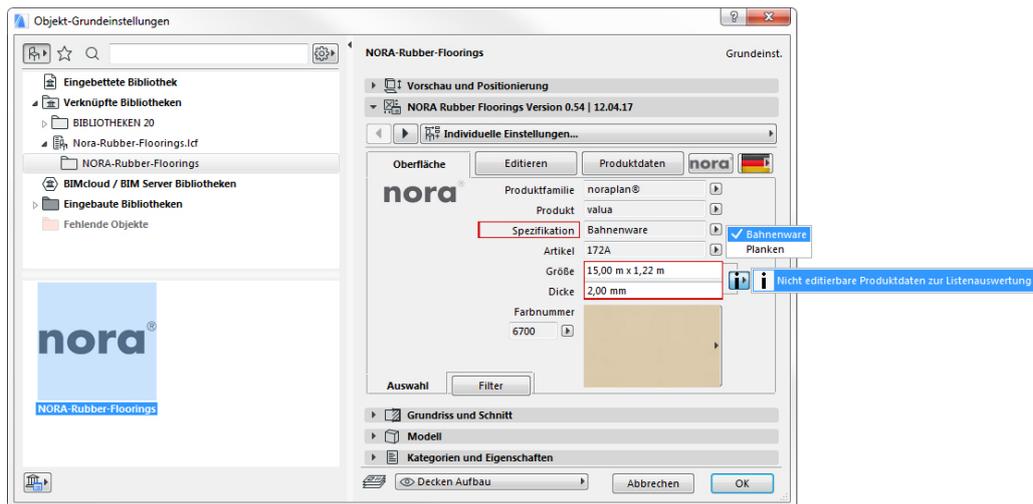


Darunter stehen die jeweiligen Produkte der Produktfamilie zur Auswahl.



Spezifikation

Wenn das Produkt in unterschiedlichen Formaten (Bahnen-, Fliesenware oder Planken) vorliegt, kann hier eine Auswahl getroffen werden.

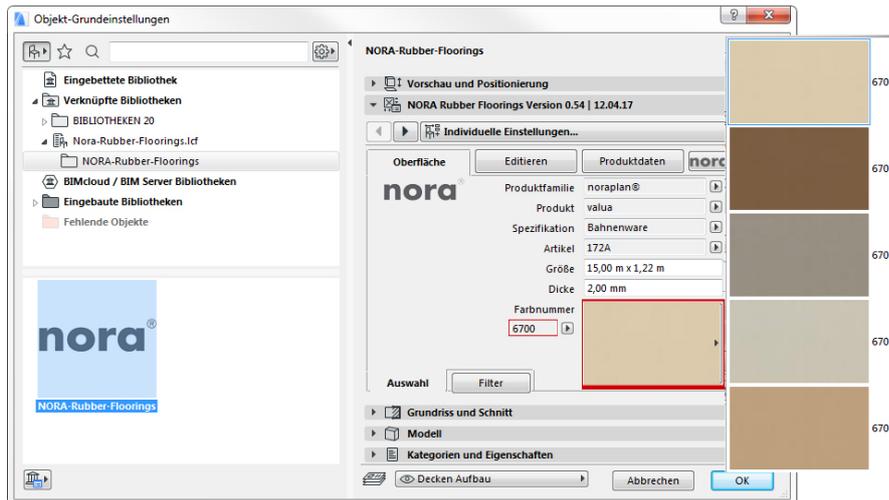


Entsprechend ändert sich die angezeigte Artikelnummer. Die beiden folgenden Felder zeigen die aus der darüber getätigten Auswahl resultierenden Angaben. Hier im Beispiel die Bahnenlänge und -breite sowie die echte Belagsstärke.

Diese Felder enthalten die Produkt/BIM-Parameter und sind somit nicht editierbar!

Farb-/Dekorauswahl

Eine Farbauswahl treffen Sie A.) entweder über das Fly-Out mit den Miniatur-Voransichten oder B.) über die Auswahl der Farbnummer, falls Ihnen diese aus der Kollektion vorliegt.



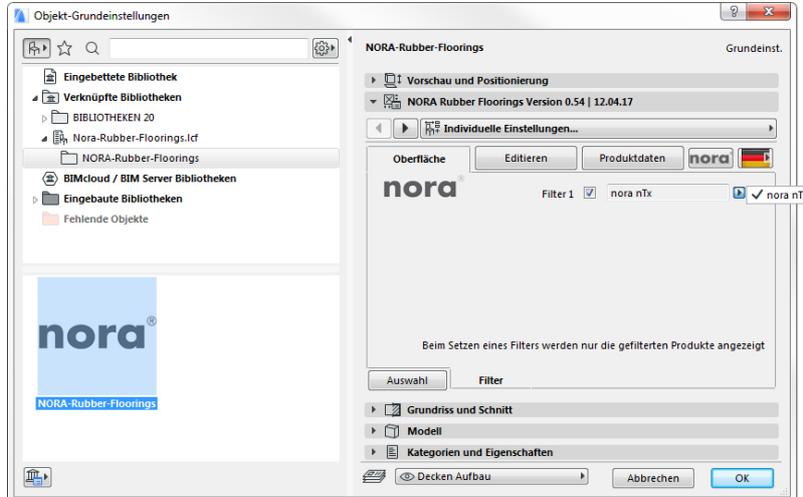
(Auch diese beiden Felder beziehen sich aufeinander.)

Filter

Die Registerkarte "Oberfläche" verfügt über eine Unterregisterkarte "Filter". Hier können Sie beim Versionsstand 02|2020 nach Belägen mit der Ausstattung nora® nTx filtern.

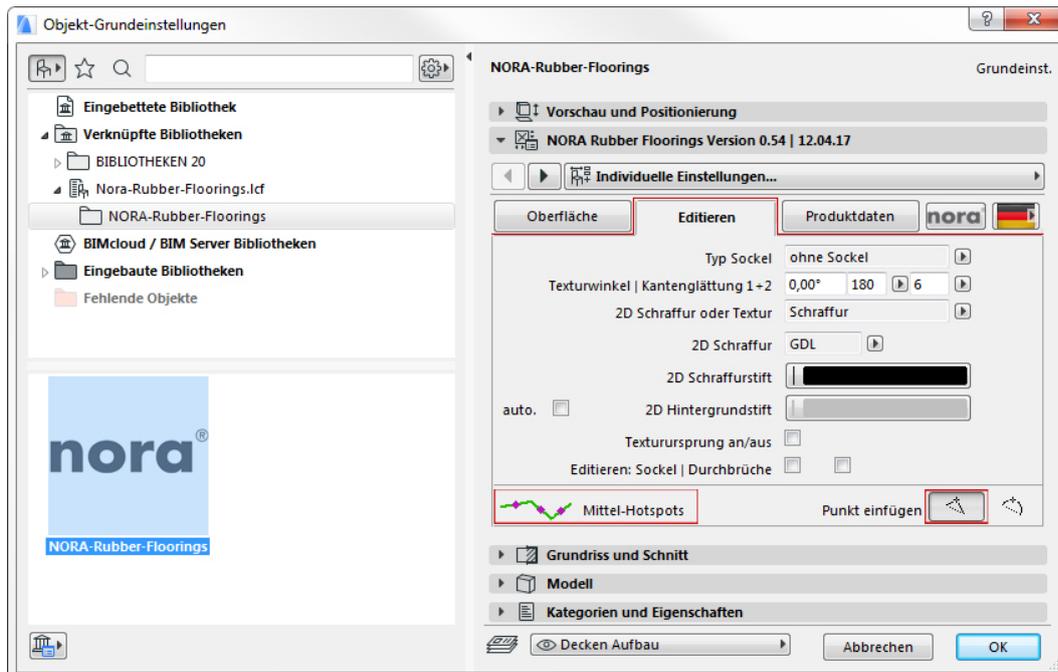
Eine begrenzte Produkt- und Farbpalette der Kautschuk-Bodenbeläge ist mit einer speziellen selbstklebenden Rücken-Ausstattung versehen (nora® nTx).

Ist der Filter gesetzt, steht nur noch dieses begrenzte Produktsortiment zur Planung zur Verfügung. Weitere Filter folgen mit zukünftigen Updates des Objektes.



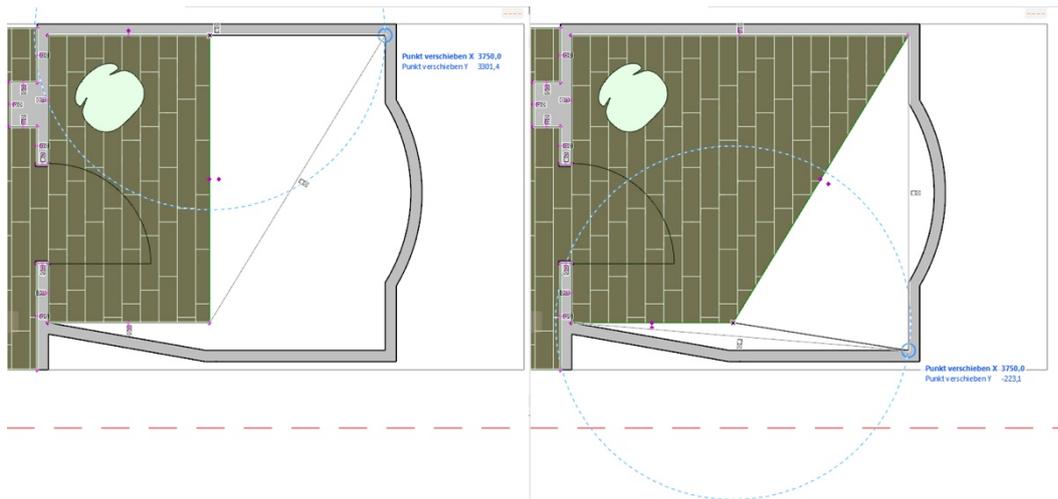
Seite 2: Editieren

Hier werden weitere Einstellungen für den Boden vorgenommen bzw. die Darstellung in 3D und 2D eingestellt. Das erweiterte Editieren des Objektes wie das Hinzufügen von Polygonpunkten, das Ausrunden einer Außenkante, die Ausrichtung und Drehung des Belages werden hier ebenso gesteuert.



Anpassen der Objektform

Die Endpunkte des Objektes sind frei bewegliche Hotspots. Sie sind in 2D sowie 3D frei positionierbar, um so die Grundform des Objektes an den Raum oder die zu verlegende Fläche anzupassen.



Mittel-Hotspots/Punkt einfügen

In der Mitte jeder Objekt-Kante liegt ein Mittel-Hotspot.

Option "Punkt einfügen": Wenn Sie den Hotspot anklicken und bewegen, entsteht ein weiterer Polygonpunkt, der frei positioniert werden kann.



Mittel-Hotspots/Kante biegen

Option "Kante biegen": Wenn Sie den Hotspot anklicken und bewegen, entsteht aus der geraden Kante ein Kreissegment, dessen Radius Sie über Zahlenwerte eingeben oder den Polygonpunkt einfach positionieren.

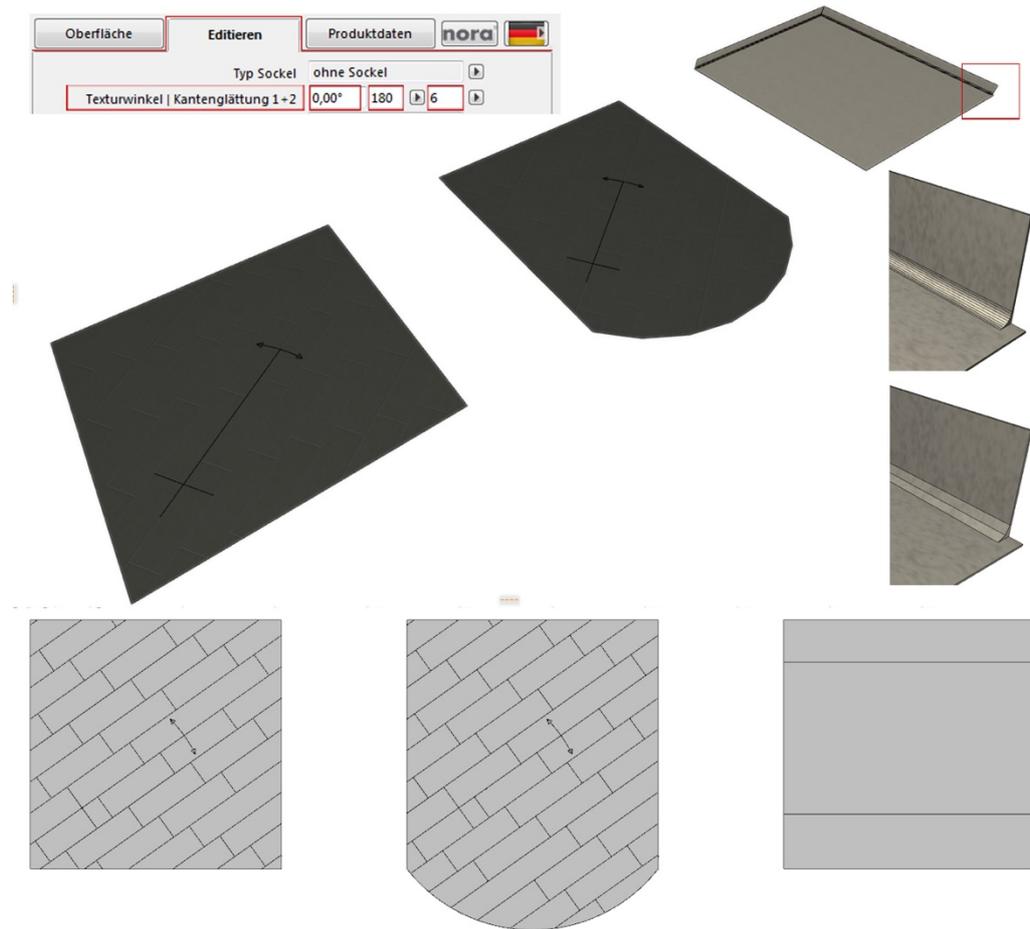


Texturwinkel | Kantenglättung

Texturwinkel steuert die Drehung/Lage der Textur über einen Zahlenwert.

Kantenglättung 1 steuert die Glättung/Auflösung einer bogenförmigen Belagskante in 3D.

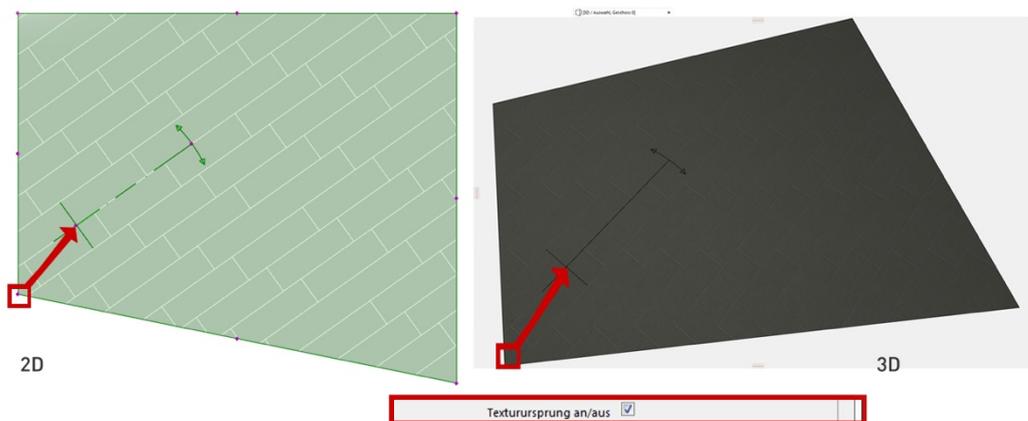
Kantenglättung 2 steuert die Glättung/Auflösung der Sockelprofile in 3D.



Editieren/Textur-Ursprung

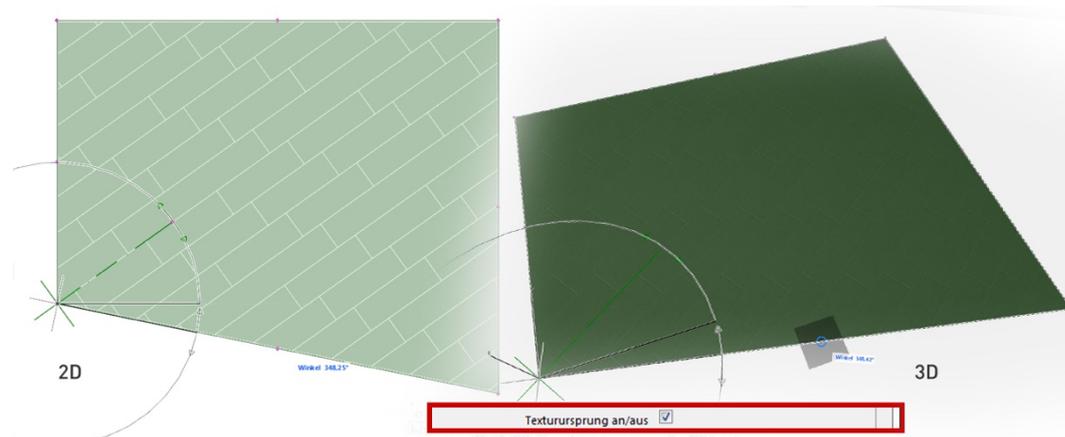
Der Textur-Ursprung kennzeichnet in X und Y-Richtung den Start von Bildtextur und dazugehöriger Schraffur analog zum möglichen Start einer Verlegung. Ist der Haken gesetzt, ist dieser Ursprung grafisch in 2D sowie 3D sichtbar.

Über den am Ursprung sichtbaren Hotspot lässt sich dieser nun grafisch oder über die Eingabe von Zahlenwerten verschieben.



Verschieben des Textur-Ursprungs in X und Y-Richtung

Die Textur lässt sich über den am "Hebel" des Ursprungs sichtbaren Hotspot nun grafisch oder über die Eingabe eines Winkels um den Ursprung drehen.



Drehen der Textur um den Ursprung (Texturwinkel)

Schraffuren

2D-Schraffur | GDL sind voreingestellte Schraffur-Muster und Schraffur-Weiten, die in 2D produktspezifische Schemadarstellungen der Verlege-Richtung und Belagsgrößen ermöglichen.

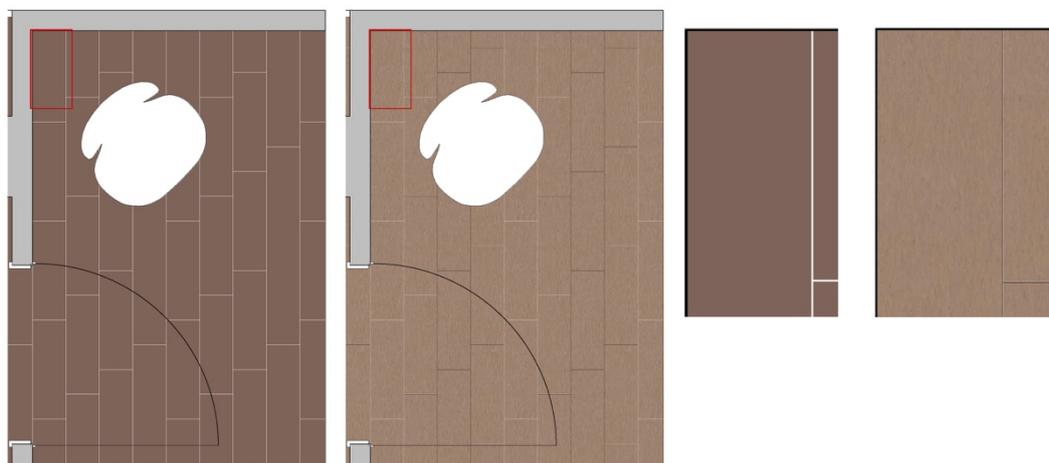
Fliesenmaße, Bahnenbreiten und -längen oder beispielhafte Plankenverlegungen sind hier hinterlegt.

Die Option *automatisch* erzeugt eine Schraffurhintergrundfarbe basierend auf dem durchschnittlichen RGB-Wert des Texturbildes.

Weiterhin können Standard-ArchiCAD-Schraffuren individuell eingestellt werden.

Textur erlaubt es, für besondere Planlayouts in der 2D-Grundrissdarstellung hier anstatt einer Schraffur Bildtexturen maßstabsgerecht darzustellen.

Die Option *Schraffur* ermöglicht es, Einstellungen zur individuellen Schraffur und Linien-Darstellung wie in ArchiCAD vorzunehmen. Standardmäßig ist GDL-Schraffur eingestellt. Hiermit werden den nora® Produktspezifikationen (Fliesen, Planken oder Bahnen) maßstäblich entsprechende Schraffurmuster dargestellt. Diese Schraffurmuster sind im Objekt mit der Bild-Textur und deren Ausrichtung verknüpft.



Vektorschraffur

Textur

Sockel Typen

Typ Sockel stellt global für das Objekt ein, ob es keinen umlaufenden Sockel, einen einfachen Sockel oder einen Hygiene-Sockel, einen so genannten "Wandhochzug", erhält.

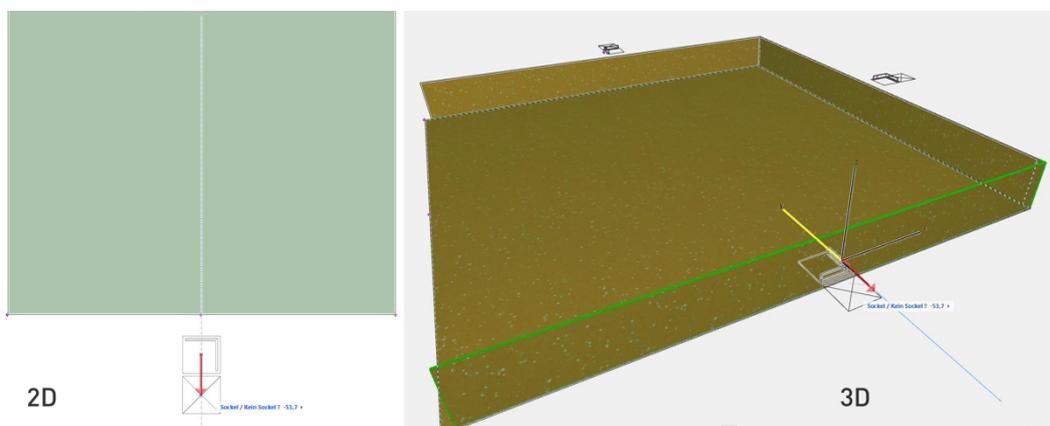
Diese Sockel lassen sich noch an jeder einzelnen Kante individuell ein- und ausstellen um z.B. eine Türöffnung korrekt darzustellen.



Sockel Editieren

An jeder Kante des Objektes liegt außerhalb ein Hotspot zum individuell Ein- und Ausschalten des Sockels an der jeweiligen Kante.

Beim Anklicken des Hotspots in 2D oder 3D werden Miniatursymbole für die Art des Sockels und das Ausschaltensymbol sichtbar. Zum Ein- oder Ausschalten des Sockels an der jeweiligen Kante wird der Hotspot einfach auf das jeweilige Symbol gezogen.

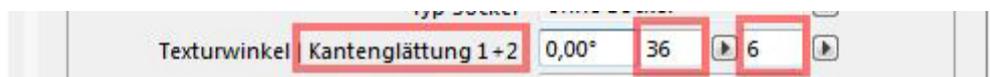


So können auch Durchgänge an Türen oder Übergänge zu anderen Bauteilen mit korrekt ein- oder ausgeschalteten Sockeln dargestellt werden.

HINWEIS

Wenn Sie ein großes Projekt haben, oder viele Sockel vom Typ "Hygiene-Sockel" und für diesen eine hohe Auflösung eingestellt haben, verlängert dieses möglicherweise die Rechenzeit im 3D-Fenster sehr deutlich und erhöht die Datei-Größe beim Publizieren in das BIMx-Format.

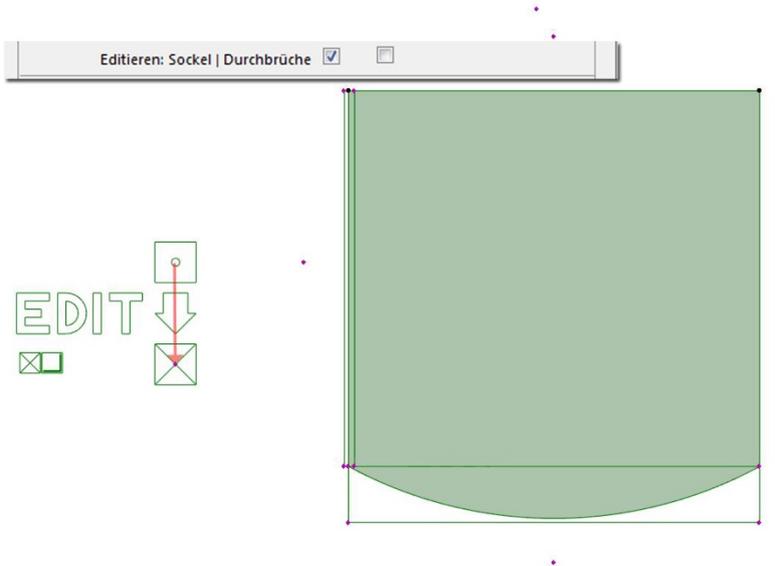
Um Geschwindigkeitseinbußen im 3D-Fenster zu vermeiden, stellen Sie gegebenenfalls den Schatten in OpenGL im 3D-Fenster aus.



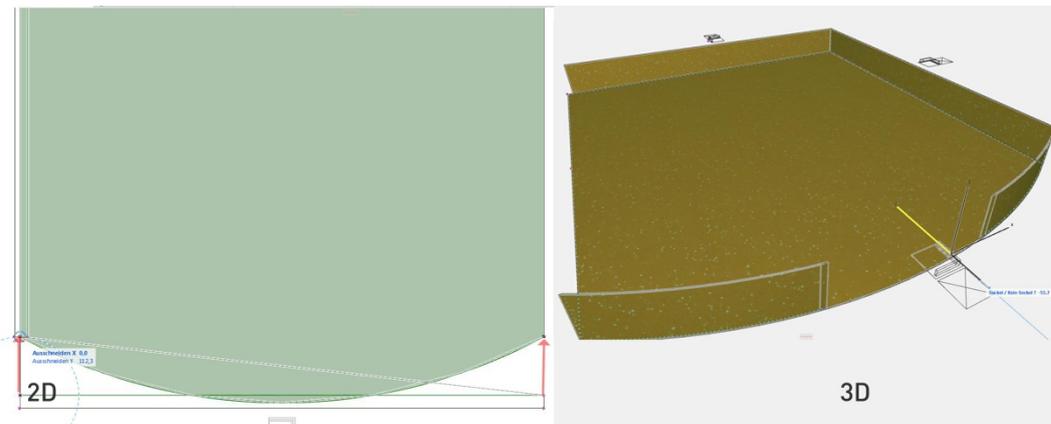
Empfehlung der Kantenglättungs-Werte

Zur korrekten Darstellung der ausgeschalteten Sockel bei gebogenen Flächenkanten, oder in besonderen Übergängen zwischen geraden Kanten, müssen Sie manuell den Bereich editieren, der zuständig ist für das Ausschalten der Sockel.

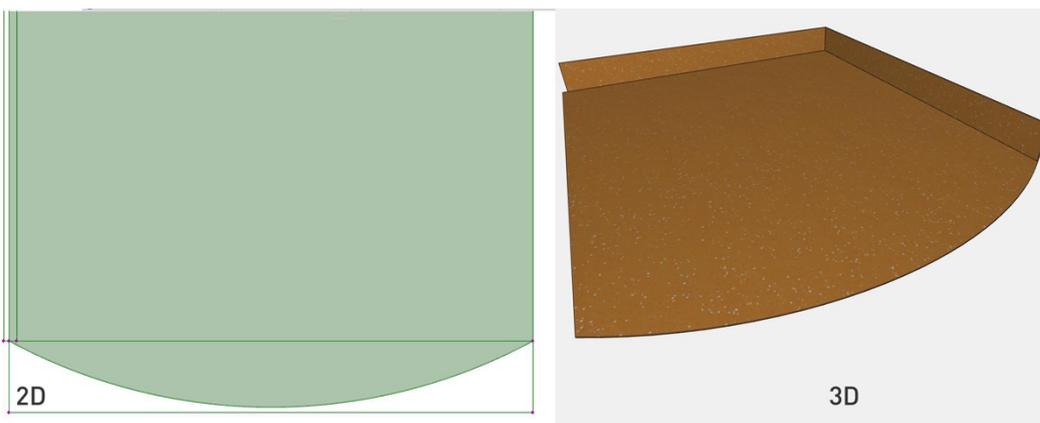
Hierzu setzen Sie temporär für die Dauer der Bearbeitung den Haken bei "Editieren | Sockel" im User-Interface des Objektes oder Sie können diese Bearbeitungs-Option auch ganz einfach über einen Hotspot auf der linken unteren Seite des Objektes einschalten, indem Sie diesen auf den Edit-Button ziehen.



Jetzt sind im Grundriss an jeder Kante die Schneidekörper sichtbar, die die Sockel ausschneiden. An den 4 Polygonpunkten lassen sich diese in ihrer Form so anpassen, dass auch in 3D der Sockel korrekt unsichtbar ist.



Ergebnis:

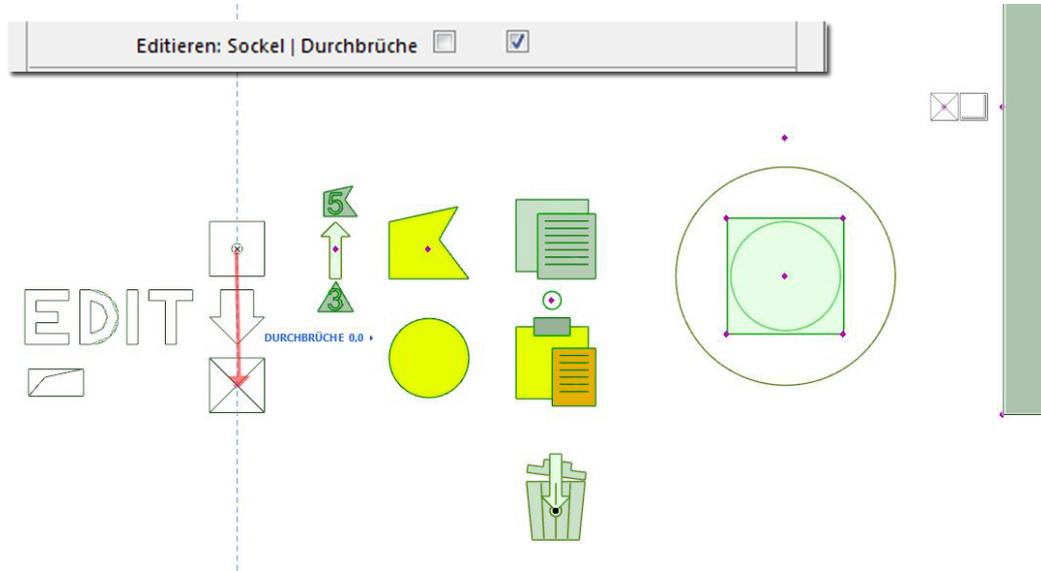


Editieren/Durchbrüche

In das Objekt lassen sich mittels der Standard-ArchiCAD-Strategie, den Solid-Element-Befehlen, Aussparungen in 3D erzeugen. Für die korrekte Darstellung in 2D und 3D ist in das Objekt die Option *Durchbrüche* integriert: polygonaler Durchbruch mit 3-16 Polygonpunkten oder kreisrunder Durchbruch, Durchmesser frei wählbar.

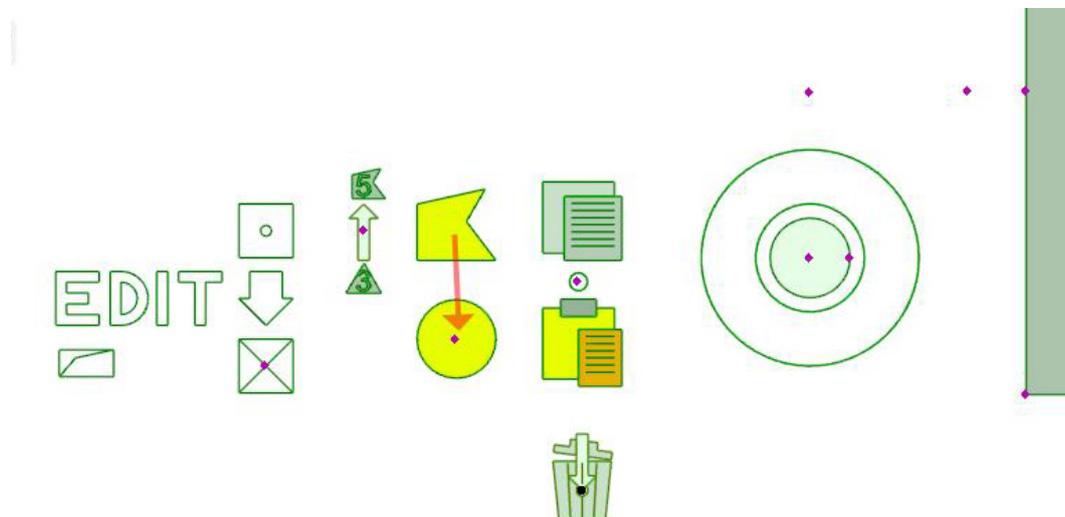
Schritt 1.

Einschalten der Auswahlmöglichkeiten über Setzen des Hakens im User-Interface oder den Hotspot am Objekt in 2D.



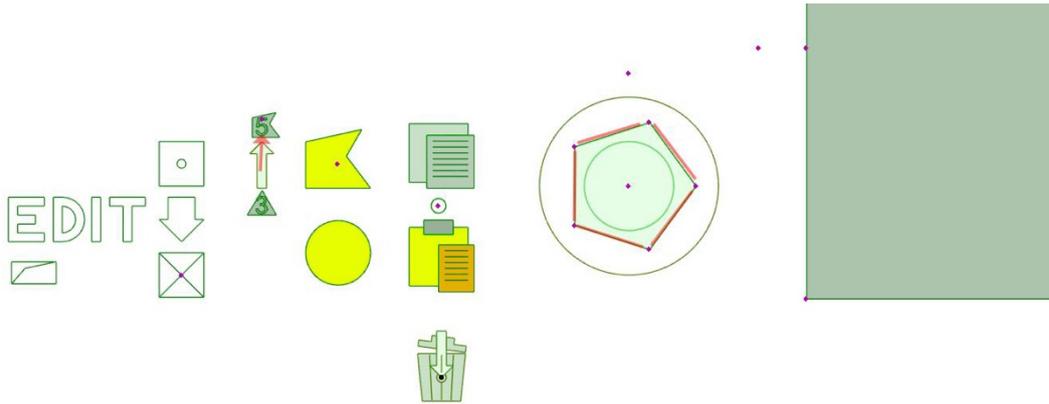
Schritt 2.

Auswahl der Grundform (z.B. Kreis) mittels Hotspot



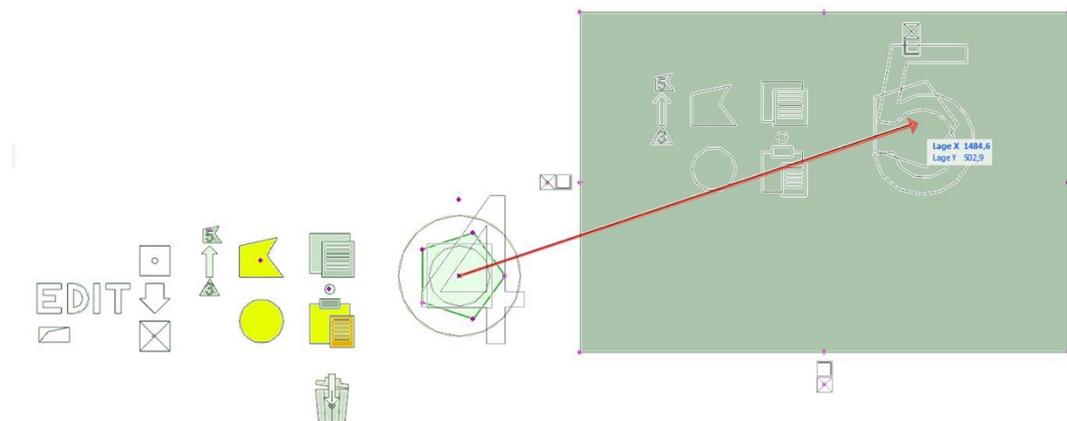
Schritt 3.

Auswahl der Polygonpunkt-Anzahl (Grundform Polygonal) mittels Hotspot zwischen 3-16



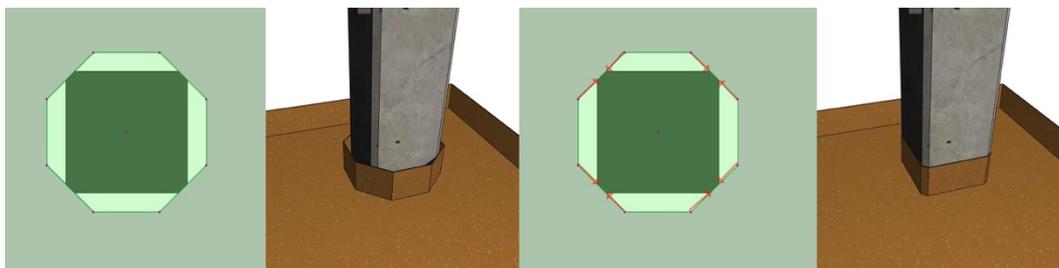
Schritt 4.

Positionieren des Durchbruchs im Objekt mittels Hotspot



Schritt 5.

Anpassen der Umriss-Form des Durchbruchs an ein Bauteil (z.B. 8 Polygon-Punkte an Stütze). Die Punkte sind in X- und Y-Richtung frei beweglich.

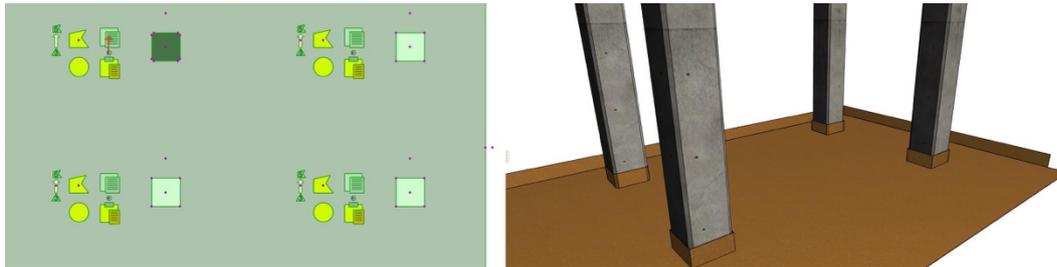


Eigenschaften eines Durchbruches übertragen (*copy & paste*)

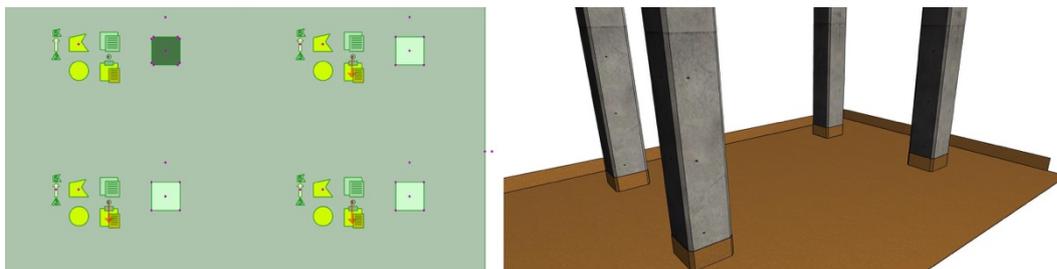
Übertragen der Umriss-Form eines Durchbruchs auf die Grundeinstellung des Werkzeuges:

An jedem Durchbruch hängen die Symbole zum Editieren der Form, sowie die Symbole *Copy* & *Paste*.

Bewegt man den Hotspot auf das Symbol *Copy* (*Kopieren*), werden die Durchbruch-Eigenschaften *Grundform*, *Polygonanzahl* und *Individuelle Form* im Objekt gespeichert.

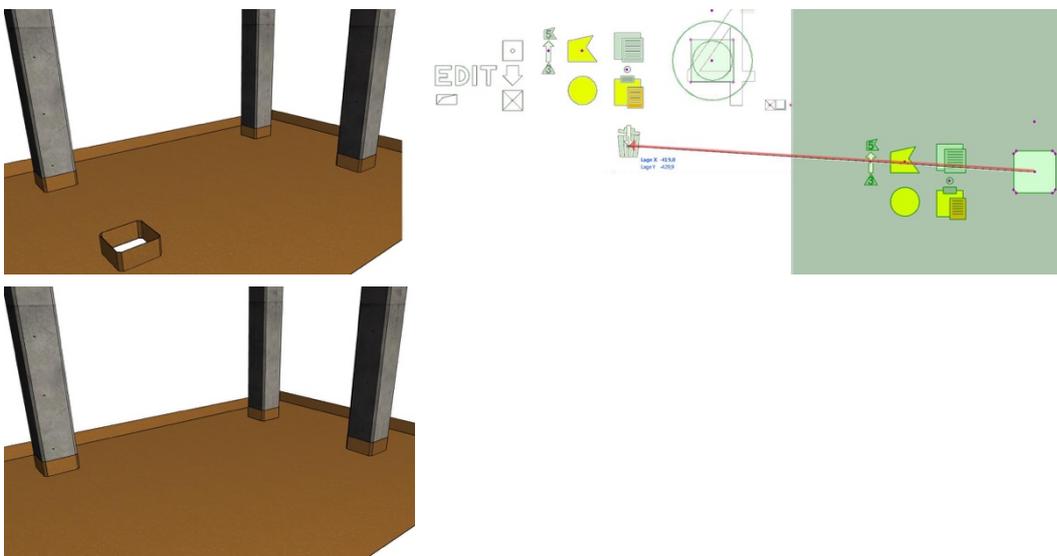


Im zweiten Schritt können diese Eigenschaften auf jeden beliebig platzierten Durchbruch desselben Objektes übertragen werden. Hierzu wird am zu ändernden Durchbruch der Hotspot auf das Symbol *Paste* (*Einfügen*) gezogen.



Durchbrüche löschen

Ein überzähliger Durchbruch wird einfach gelöscht, indem er auf das Mülleimer-Symbol am Editier-Ursprung des Objektes gezogen wird.



Nach erfolgreichem Editieren von Textur-Ursprung, Sockeln und Durchbrüchen nehmen Sie bitte die Haken wieder aus den EDIT-Feldern.

Seite 3: Produktdaten

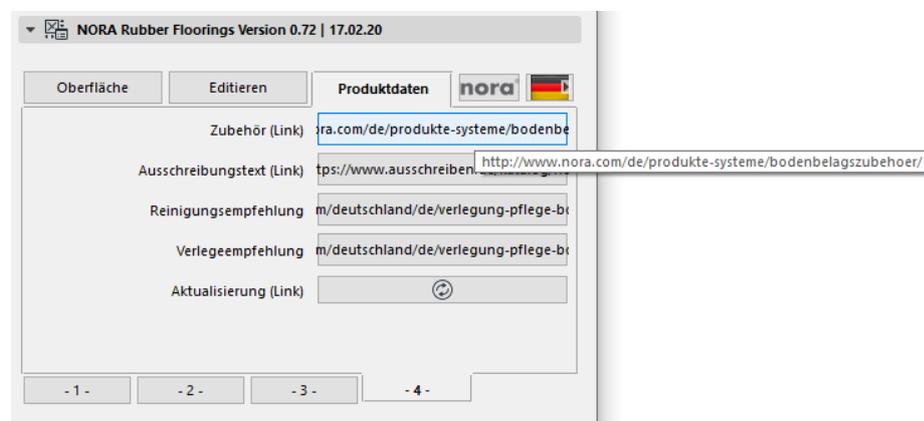
Unter den Unterreitern -1- bis -3- finden sind alle relevanten BIM- und Produktdaten des unter dem Reiter *Oberfläche* spezifizierten Belages. Die Daten in den weißen Feldern sind nicht editierbar und sind zur Listenauswertung nutzbar.



Die Werte für Fläche und Sockellänge sind zum jetzigen Zeitpunkt noch ohne Abzüge durch individuelle Durchbrüche und editierte Sockel.



Auf dem Unterreiter -4- finden Sie Links zur landesspezifischen Hersteller-Website mit weiteren Zubehör-Infos und zu Ausschreibungstexten sowie einen Aktualisieren-Button. Hierzu benötigen sie eine Internetverbindung! Das Objekt prüft, ob es noch aktuell ist. Sollte ein aktualisiertes vorhanden sein, können Sie von dieser Website die aktuellen Daten herunterladen.



HINWEIS

Beachten Sie bitte, dass Sie Ihr ArchiCAD-Projekt und die bisherige LCF-Datei gesondert speichern, bevor Sie eine Aktualisierung der *Nora-Rubber-Floorings.lcf* durchführen

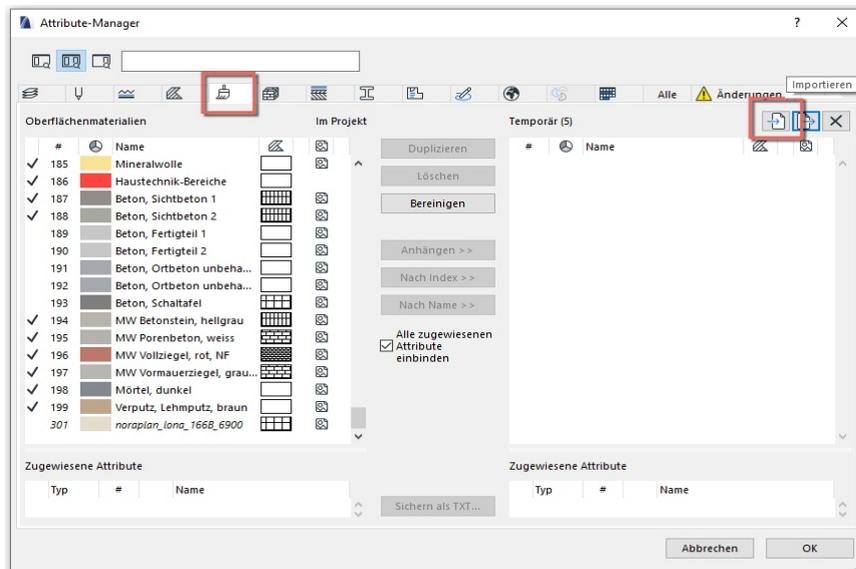
nora-Oberflächen-Texturen ArchiCAD-Bauteilen zuweisen

Um Ihr ArchiCAD-Projekt so schlank und aufgeräumt zu halten, wie Sie es angelegt haben, werden diese vielen ArchiCAD-Oberflächen nur im BIM-Objekt der *Nora-Rubber-Floorings.lcf* erzeugt.

Die LCF-Datei enthält alle notwendigen Texturdaten für ca. 800 verschiedene Produkt-Spezifikationen. Wenn nun doch einem Bauteil, wie zum Beispiel einer Textintarsie, die Oberflächen-Textur eines bestimmten Belages von nora systems zugewiesen werden soll, nutzen Sie den Attribute Manager.

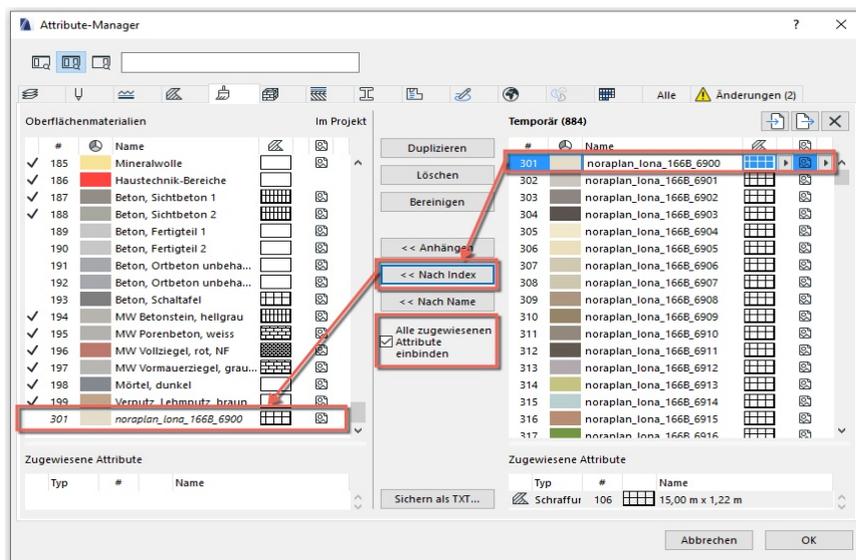
Im Zip-Ordner finden Sie passend zum ArchiCAD Release (AC17 - AC23) passende Attribute-Dateien zum Importieren in ArchiCAD. Entpacken Sie diese.

Starten Sie den Attribute-Manager in ArchiCAD auf der Registerkarte für die Oberflächen.



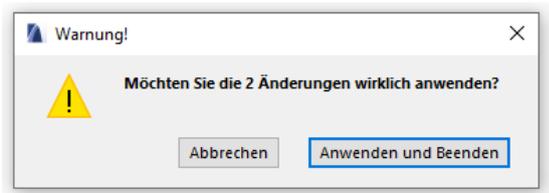
Über "Öffnen" navigieren Sie im Attribute-Manager unbedingt auf die zur ArchiCAD-Version passende Datei.

Hier im Beispiel für ArchiCAD 23 die *"nora_systems_2020_DE_EN_FR_ES_AC23.aat"*

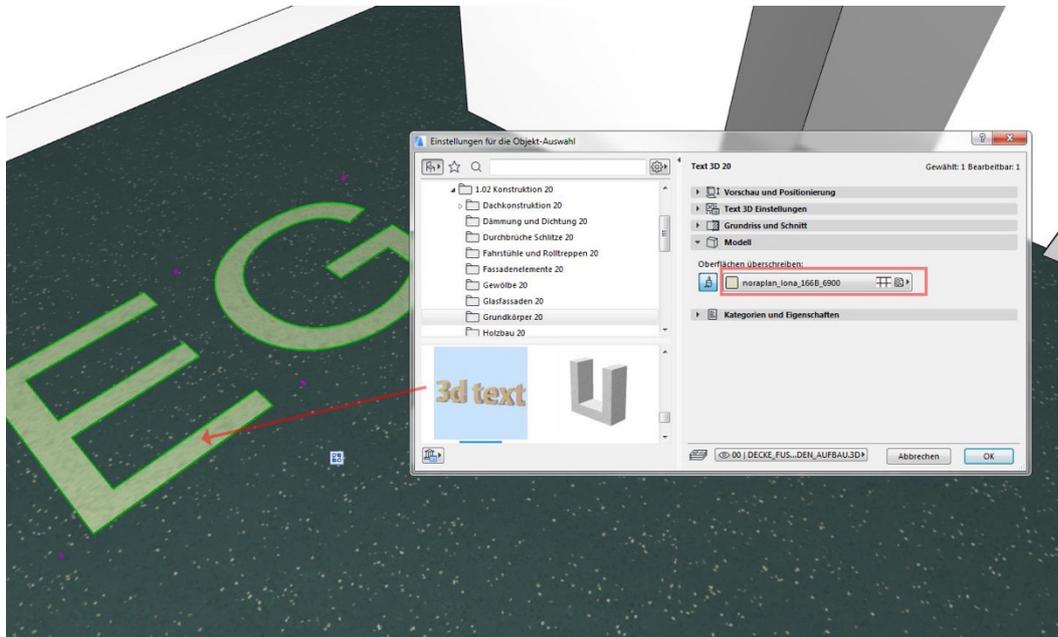


Scrollen Sie zum gewünschten Produkt (Der Name des ArchiCAD-Oberflächen-Materials setzt sich analog zur Produktlogik von nora® zusammen). Wählen Sie dieses Rechts aus und importieren die Parameter inklusive der Schraffuren wenn Sie diese benötigen. Die Index-Nr. startet mit Abstand zu den ArchiCAD Index-Nummern.

Bestätigen Sie das folgende Dialog-Fenster. Und das Oberflächenmaterial steht in ArchiCAD auch für andere Bauteile zur Verfügung.



Wählen Sie nun das Bauteil oder Objekt, das die nora®-Oberfläche erhalten soll, und weisen diese zu.



Bei Bedarf wiederholen Sie den Vorgang bis Sie alle Oberflächen, welche Sie anderen Bauteilen zuweisen wollen, importiert haben. Die Materialien können im Nachhinein problemlos im Oberflächen-Katalog nach Ihren Bedürfnissen umbenannt werden.

Hinweis

Dieses Manual wurde nach bestem Wissen erarbeitet und das dort beschriebene Objekt ausgiebigen Tests unterzogen. Beachten Sie bitte, dass Sie Ihr ArchiCAD-Projekt und die bisherige LCF-Datei gesondert speichern, bevor Sie eine Aktualisierung der *Nora-Rubber-Floorings.lcf* durchführen. Die Nutzung der *Nora-Rubber-Floorings.lcf* zu Planungszwecken ersetzt nicht die Abstimmung bezüglich Durchführbarkeit, Verfügbarkeit sowie Material-, Muster- und Farbverbindlichkeit mit dem Hersteller oder Fachplanern bzw. den Fachverlegern.

Ansprüche für Datenverluste oder Planungsfehler durch die Nutzung des CAD-Programmes ArchiCAD und/oder der LCF-Datei übernimmt die Firma nora systems aus Weinheim nicht.

Auf Grund der Open-GL Einstellungen in ArchiCAD 17-23 (nur Windows) empfängt das Objekt im 3D-Fenster momentan im Open-GL-Modus keinen Schatten, welcher von anderen Elementen geworfen wird. Das Rendern in der Internen Engine und den Rendering-Engines aller Versionen mit Schatten für Renderings sind hiervon nicht betroffen.

Die Namen ArchiCAD, nora® oder nora systems dienen nur der Erklärung im Text; die Urheber und Nutzungs-Rechte der Markenrechtsinhaber bleiben hiervon unberührt.