



nora<sup>®</sup> rubber floorings

ÉLÉMENT DE BIBLIOTHÈQUE POUR ARCHICAD 17+

**nora**<sup>®</sup>  
by **Interface**<sup>®</sup>

## nora-rubber-floorings

### Élément de bibliothèque pour ArchiCAD 17+



Cet élément de bibliothèque permet de créer des revêtements de sol de la société nora systems avec les accessoires et l'épaisseur de matériau correcte dans différentes versions.

#### Fonctions et caractéristiques

- Géométries du plan horizontal : revêtements de sol rectangulaires, polygonaux et ronds
- Épaisseurs de matériaux équivalentes à celles des revêtements d'origine
- Origine de texture et orientation à rotation libre
- Socle/accessoires à poser et ajuster individuellement à chaque arête
- Hachures spécifiques au produit pour représentation par schéma de la direction de pose et des tailles des revêtements
- Hachures ArchiCAD également utilisables individuellement
- Représentation du plan horizontal 2D paramétrable alternativement avec des textures d'image
- Utilisation des commandes solides
- Avancées éditables avec des formes de base polygonales ou rondes librement positionnables

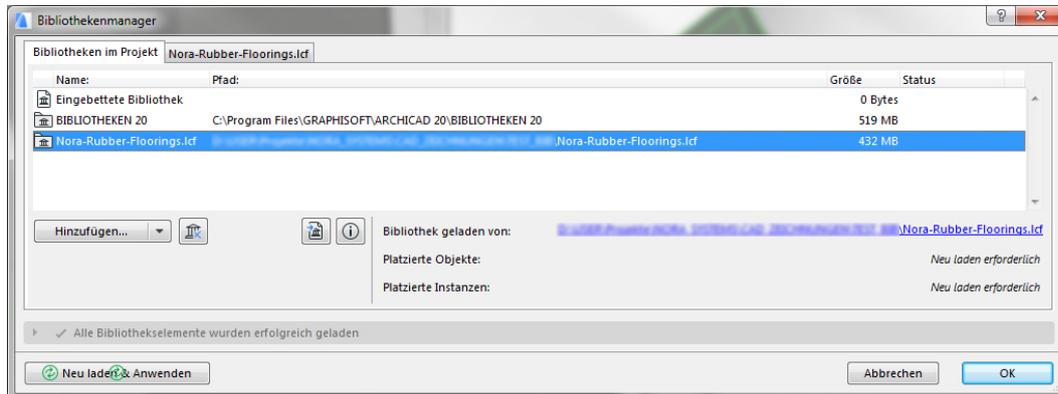
#### Fichiers contenus

Décompressez le dossier Zip. Enregistrez le fichier de bibliothèque ArchiCAD « Nora-Rubber-Floorings.lcf » localement sur votre ordinateur, un serveur ou un serveur BIM.

Après avoir dézippé, vous trouvez d'autres fichiers et documents utiles dont l'utilisation vous sera expliquée plus tard : Manuel au format PDF, fichiers d'attributs pour ArchiCAD 17-23 et schémas de listes pour l'analyse de listes. Ceux-ci sont adaptés aux versions de langues DE/EN/FR/ES de cet objet ArchiCAD.

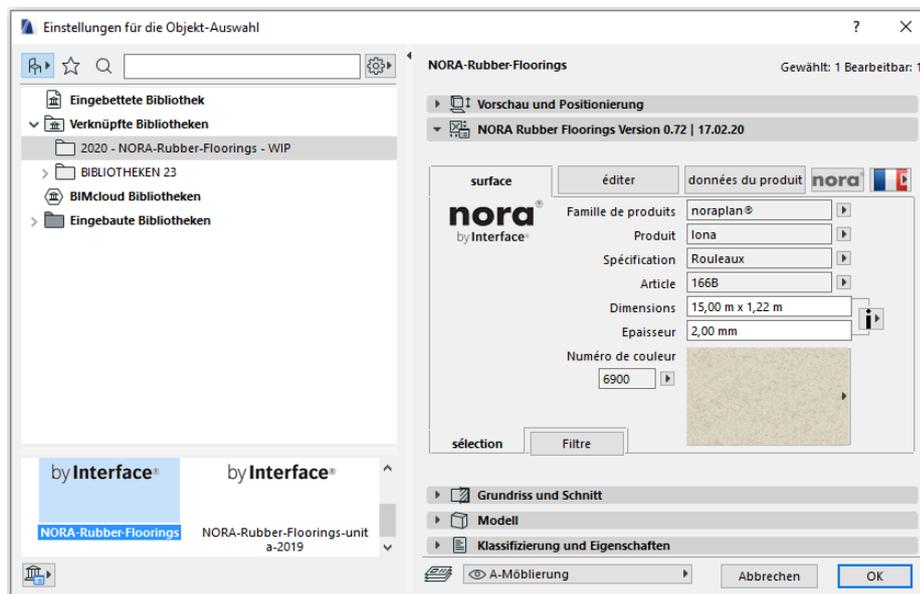
## Ajouts à partir de la bibliothèque

Ajoutez le fichier « Nora-Rubber-Floorings.lcf » pour à votre projet actuel. Ce fichier LCF contient un élément de bibliothèque avec tous les paramètres BIM et les fichiers de texture d'image nécessaires pour planifier dans le détail le programme de revêtement de sol en caoutchouc de la société nora systems de Weinheim en 2D et 3D et effectuer ultérieurement des évaluations de listes.



## L'interface utilisateur

La saisie de tous les paramètres s'effectue par l'intermédiaire de l'interface utilisateur. Dans le champ de dialogue des éléments de bibliothèque, sélectionnez l'objet « NORA-Rubber-Floorings » du fichier LCF.



### - REMARQUE IMPORTANTE -

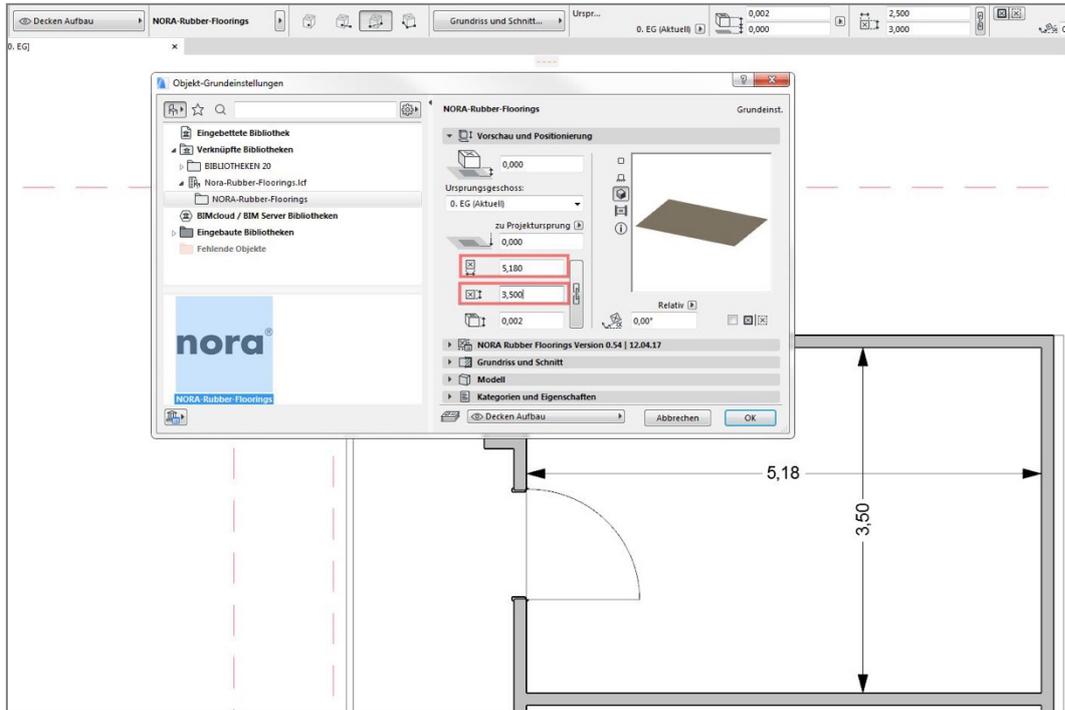
Choisissez impérativement dès le début la version adaptée à la langue de l'objet.

La saisie de la famille de produit, du produit, du décor et des couleurs s'effectue dans un ordre logique.

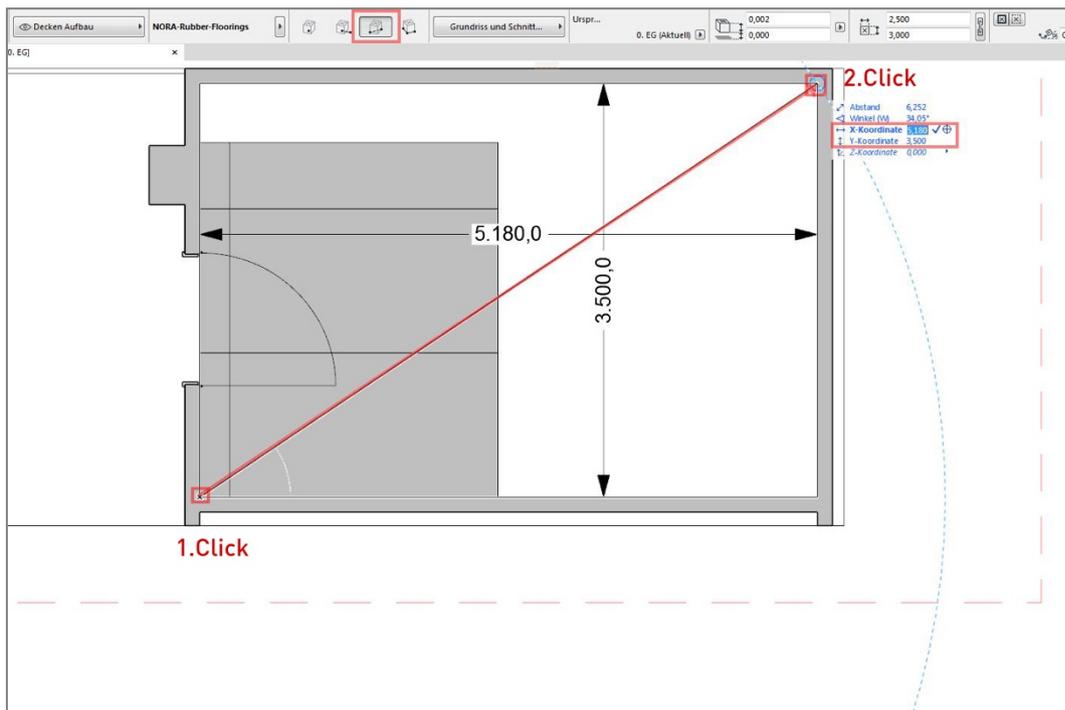
Les matériaux de surface ArchiCAD, paramètres BIM et épaisseurs sont indiqués automatiquement dans l'objet, lisibles sur les pages de l'interface utilisateur ; il est possible de les consulter plus tard pour l'analyse des listes.

## Positionnement et dimensions

Dans le réglage par défaut, l'objet est de forme rectangulaire et le point d'insertion est le coin en bas à gauche de la surface du sol. Si vous connaissez les dimensions de la pièce, vous pouvez les saisir au préalable avec les dimensions A + B.



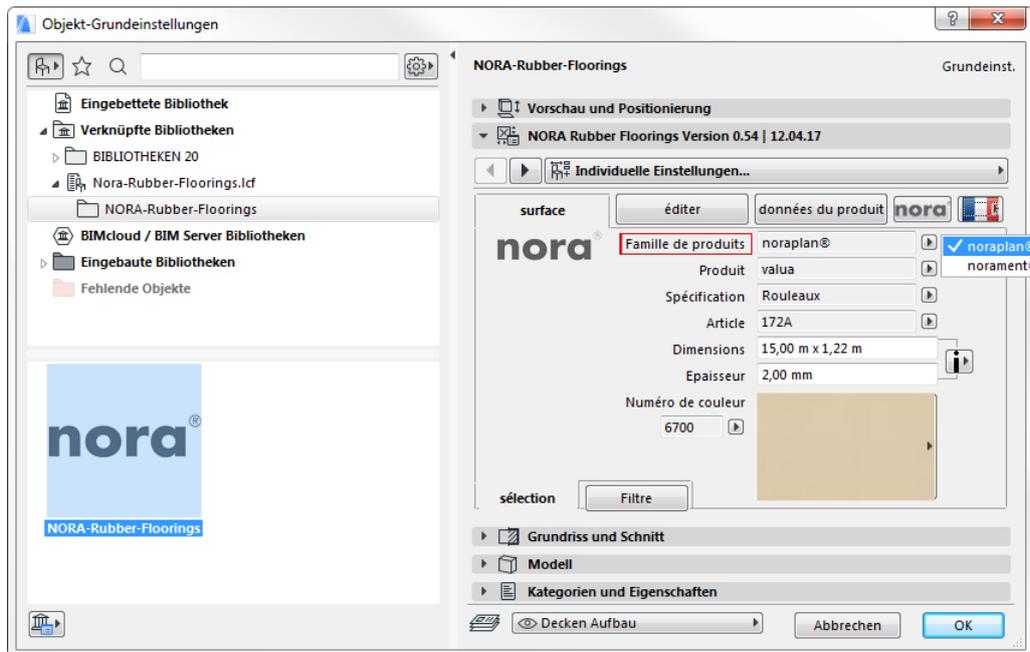
Vous pouvez également débiter l'objet avec la méthode de géométrie « Diagonale » dans un coin de l'espace et le redimensionner avec la diagonale sur l'ensemble de l'espace.



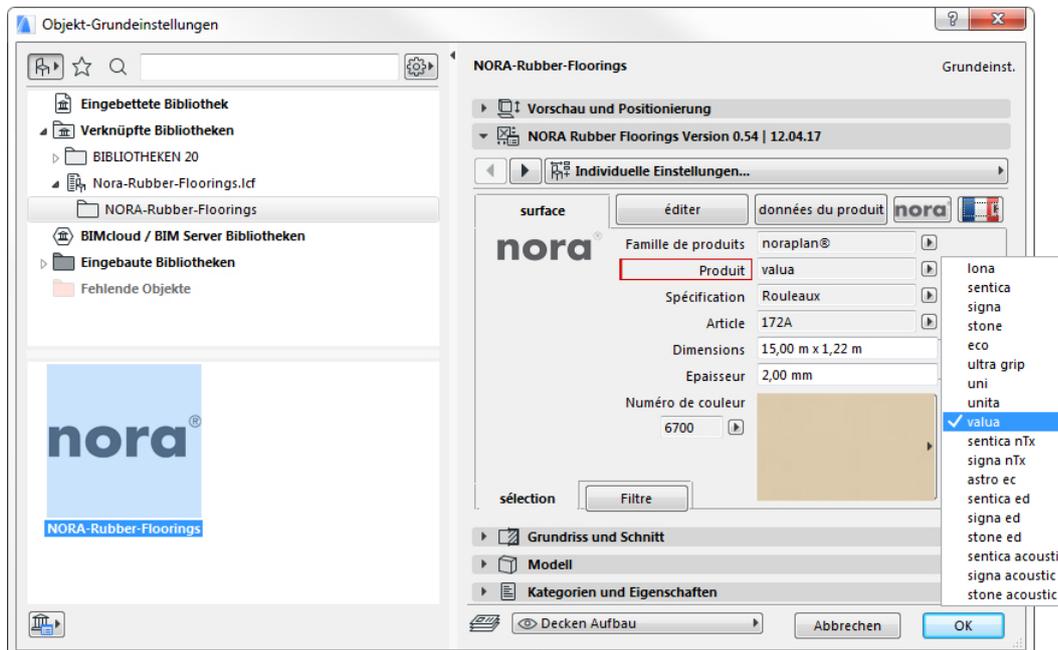
Avec ces stratégies, l'objet peut être placé dans le plan en 2D ou aussi dans la fenêtre 3D.

## Page 1 : Surface

Voici de haut en bas une sélection détaillée de revêtement de sol. Elle suit la logique de produit de la désignation de revêtement du fabricant. Veuillez tout d'abord choisir la famille de produit.

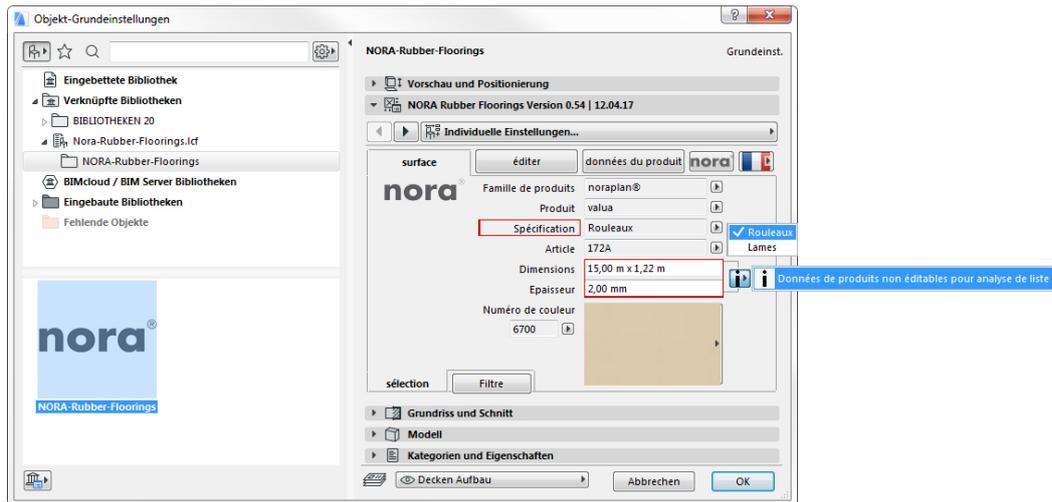


Vous pouvez y choisir tous les produits de la famille de produits.



## Spécification

Si le produit existe en différents formats, il est alors possible de choisir s'il doit être en lés, en dalles ou en planches.

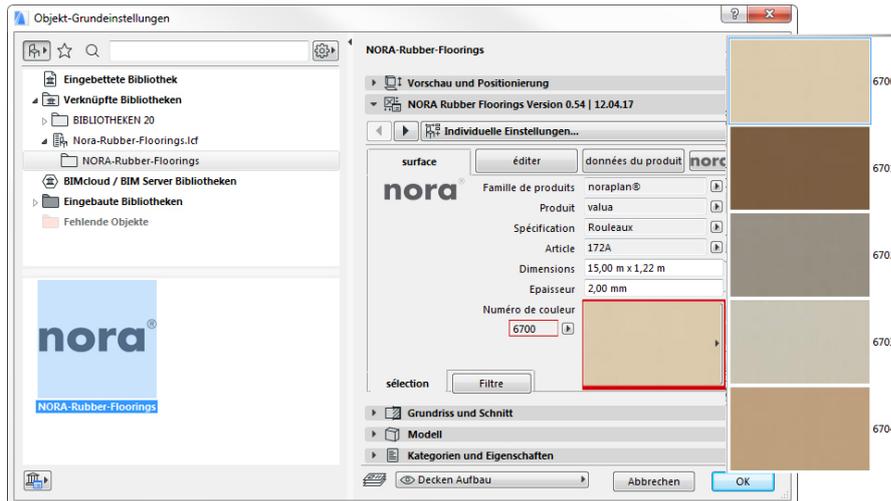


Le numéro d'article affiché est modifié en conséquence. Les deux champs suivants affichent les informations résultant de la sélection. Dans cet exemple, on voit la longueur et la largeur des lés ainsi que la véritable épaisseur du revêtement.

Ces champs contiennent les paramètres produit/BIM, ils ne sont donc pas modifiables !

## Sélection de la couleur ou du décor

Vous pouvez sélectionner une couleur A.) avec le fly-out avec les aperçus miniatures, d'une part ou B.) si vous disposez du numéro de la couleur dans la collection, en sélectionnant ce numéro.



(Ces deux champs aussi dépendent l'un de l'autre.)

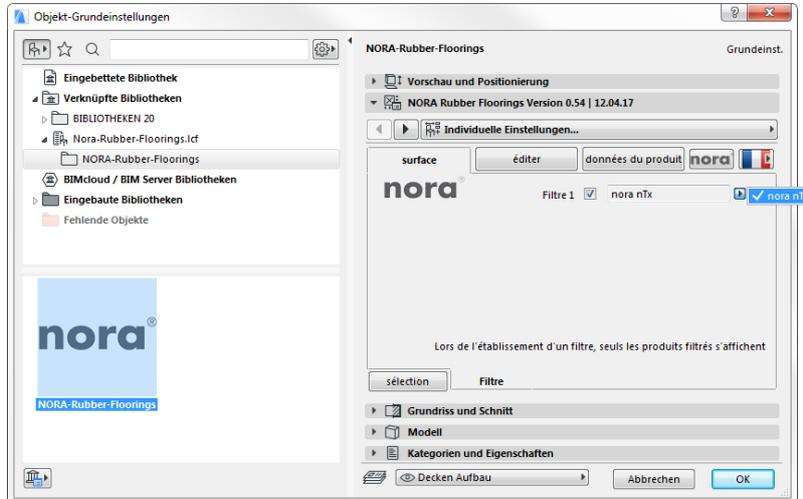
## Filtre

L'onglet « Surface » dispose d'un sous-onglet « Filtre ». Avec la version 02|2020, vous pouvez y filtrer les revêtements avec l'équipement nora® nTx.

Une gamme limitée de produits et de couleurs de revêtements de sol en caoutchouc est munie d'un verso autocollant spécial (nora® nTx).

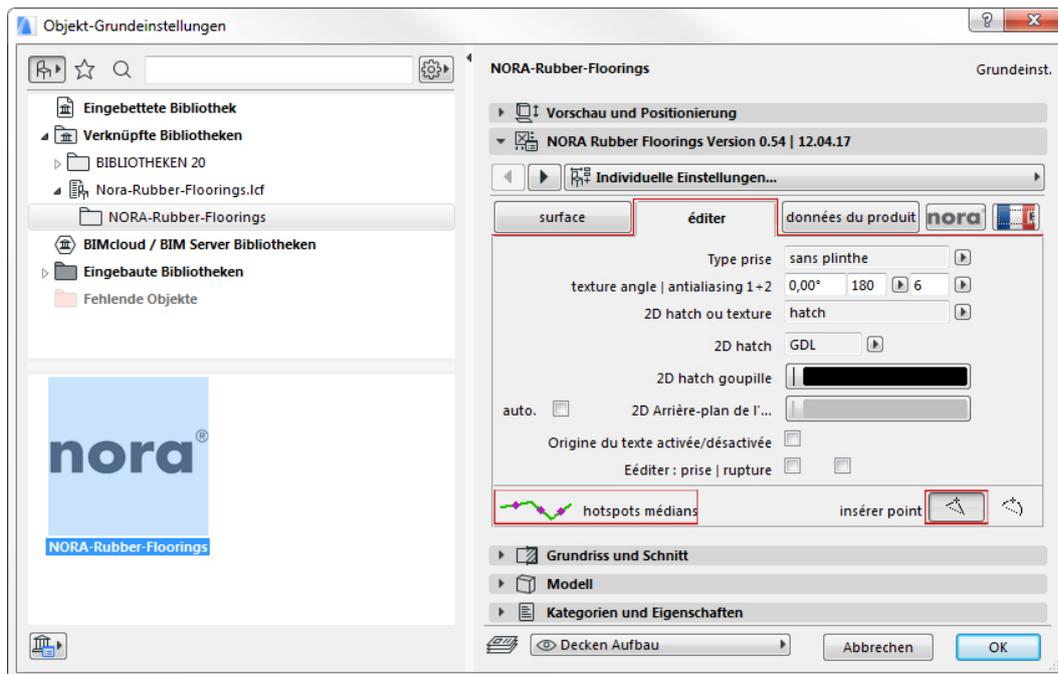
Si le filtre est appliqué, il ne reste plus que ce choix limité de produits à disposition pour la planification.

D'autres filtres suivront avec les actualisations futures de l'objet.



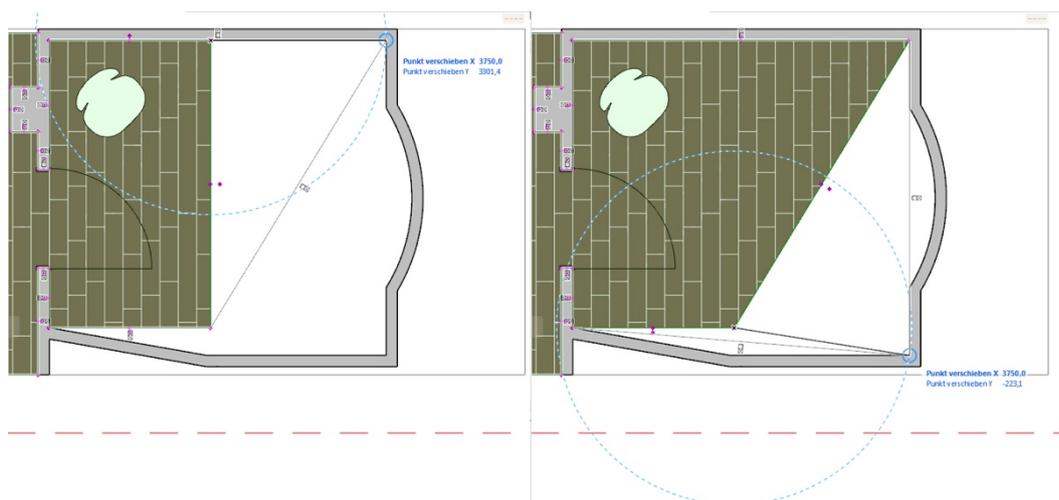
## Page 2 : Éditer

C'est ici que sont effectués les autres paramétrages pour le sol ou la représentation en 3D et 2D. L'édition étendue de l'objet comme l'ajout de points de polygonation, l'arrondi d'un bord extérieur, l'orientation et la rotation du revêtement est également gérée à cet endroit.



## Adaptation de la forme de l'objet

Les extrémités de l'objet sont des hotspots mobiles. Ils sont librement positionnables en 2D et 3D pour adapter la forme de base de l'objet à la pièce ou à la surface à recouvrir.



## Insérer un point/des hotspots centraux

On trouve un hotspot central au centre de chaque bord d'objet.

Option « Insérer un point ». Si vous cliquez sur le hotspot pour le déplacer, un autre point de polygonation apparaît. Il peut être positionné à votre guise.



### Hotspots centraux /Cintrer bord

Option « Cintrer bord ». Si vous cliquez sur le hotspot pour le déplacer, le bord rectiligne se transforme en arc de cercle. Vous pouvez en indiquer le rayon par valeurs numériques ou simplement positionner le point de polygonation.

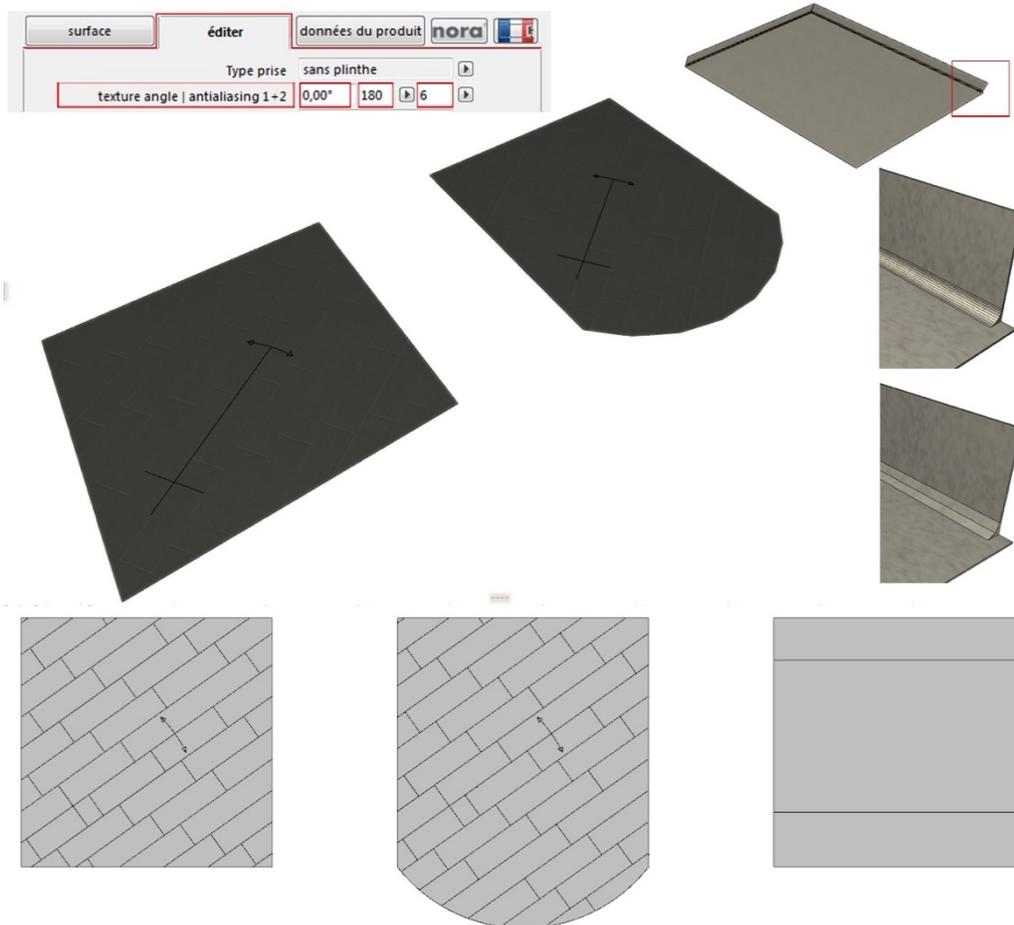


### Angle de texture | Lissage des bords

L'angle de texture commande la rotation/le positionnement de la texture par une valeur numérique.

Lissage des bords 1 commande le lissage/la résolution d'un bord de revêtement en forme d'arc en 3D

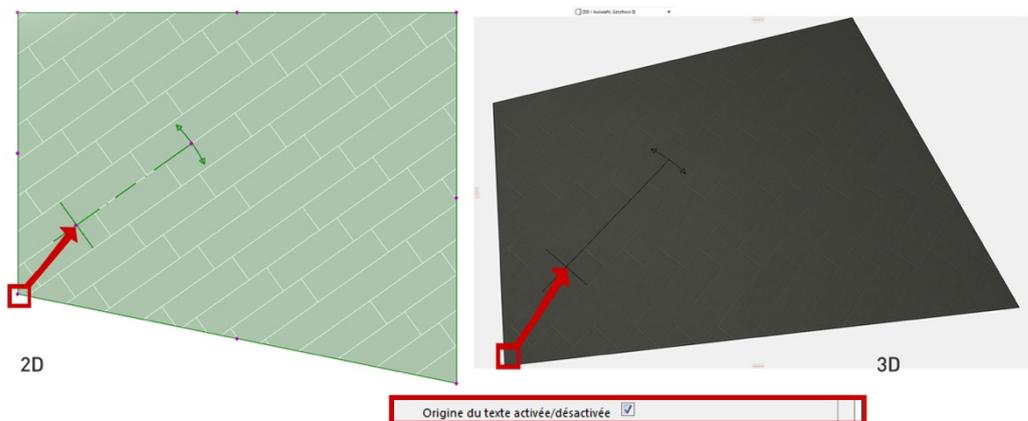
Lissage des bords 2 commande le lissage/la résolution d'un bord du profil de socle en 3D



### Éditer/Origine de la texture

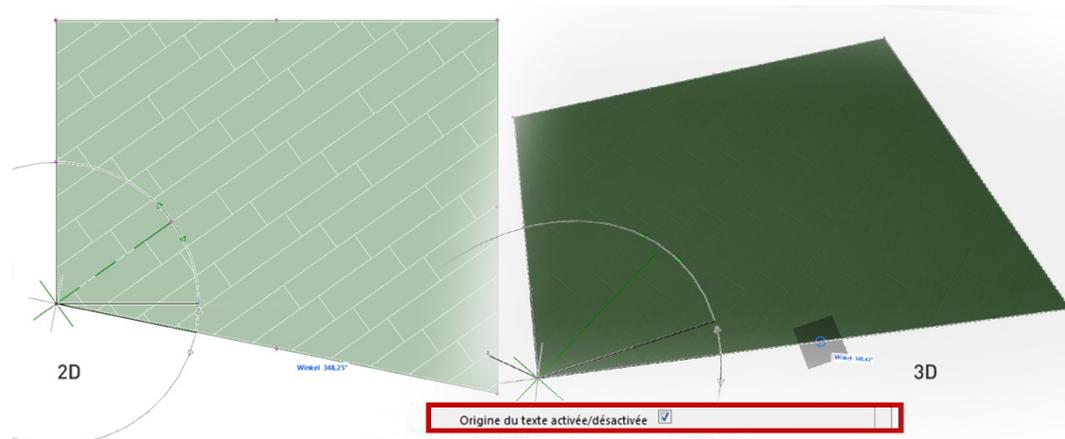
L'origine de la texture désigne en direction X et Y le démarrage de la texture d'image de la hachure qui en fait partie comme pour le démarrage possible d'un transfert. Si la coche est mise, cette origine est visible graphiquement en 2D et en 3D.

Le hotspot visible à l'origine permet de la déplacer par graphique ou en saisissant des valeurs numériques.



Déplacement de l'origine de la texture en direction X et Y.

La texture peut être tournée autour de l'origine grâce au hotspot visible sur le « levier » de l'origine de manière graphique ou par la saisie d'un angle.



Rotation de la texture autour de l'origine (angle de texture)

## Hachures

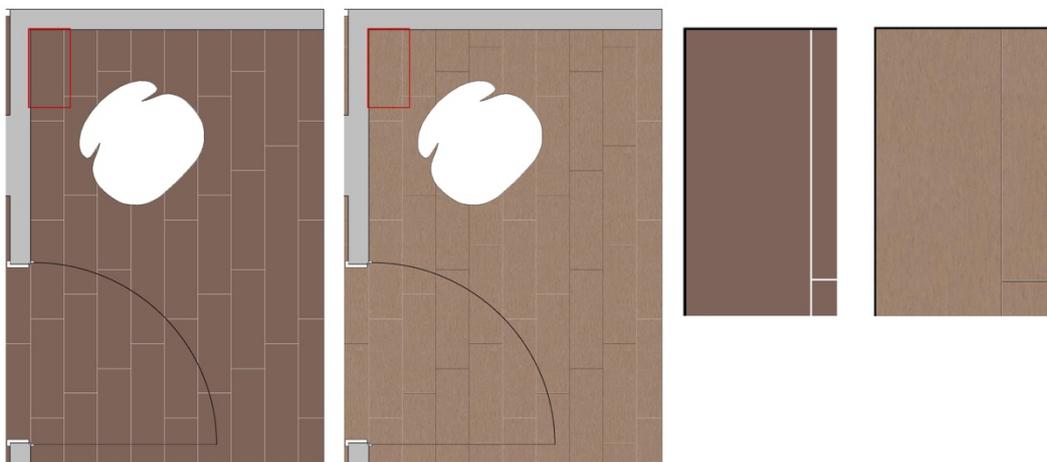
*Hachure 2D* | *GDL* sont des motifs de hachures et des étendues hachurées par défaut qui permettent une représentation schématique 2D de la direction de pose et les tailles de revêtements spécifique au produit. Des dimensions de carreaux, largeurs de bandes et longueurs ou encore des exemples de poses de planches y sont consignés.

L'option *automatique* génère une couleur de fond hachurée basée sur la valeur RGB moyenne de l'image de la texture.

Les hachures ArchiCAD standard peuvent toujours être paramétrées individuellement.

*Texture* permet de représenter à l'échelle les textures d'images pour les formats de plans particuliers sous la forme d'une projection horizontale 2D au lieu d'une hachure.

L'option *hachure* permet d'entreprendre les réglages de hachurage individuel et la représentation de lignes comme dans ArchiCAD. Les hachures GDL sont paramétrées par défaut. Ainsi et conformément aux spécifications produit nora®, les carreaux, planches ou bandes sont représentés par différents motifs de hachures à l'échelle. Ces motifs de hachures sont reliés dans l'objet avec la texture d'image et son orientation.



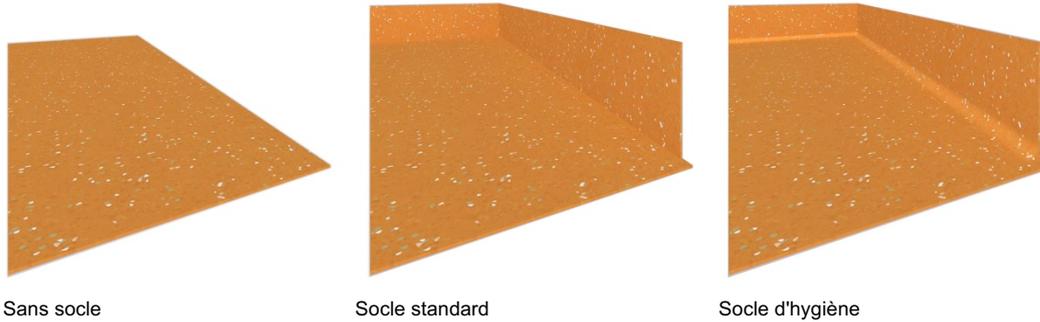
Hachure vecteur

Texture

## Types de socle

Le type de socle définit pour l'ensemble de l'objet s'il doit avoir un socle périphérique, un socle simple ou un socle d'hygiène, ce qu'on appelle un « cavet ».

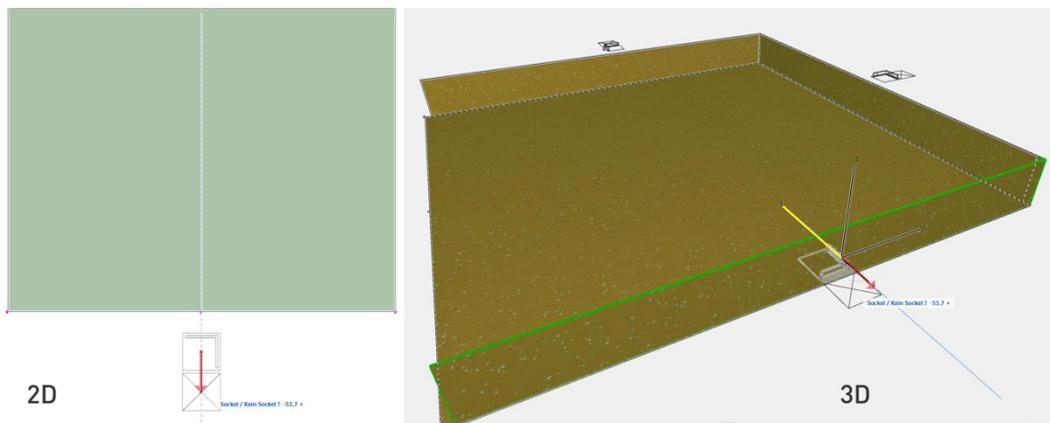
Ces socles peuvent être placés et supprimés individuellement sur chaque bord, par exemple pour représenter correctement une ouverture de porte.



## Éditer le socle

On trouve à l'extérieur de chaque arête de l'objet un hotspot qui permet d'activer et désactiver individuellement le socle de chaque arête.

Lorsqu'on clique sur le hotspot en 2D ou 3D, des icônes miniatures apparaissent pour le type de socle et la désactivation. Pour activer ou désactiver le socle de chaque arête, il suffit de tirer le hotspot sur chaque icône.

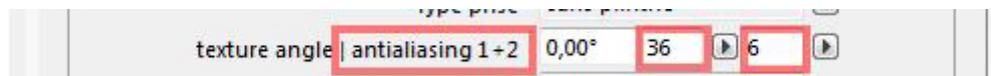


Cela permet de représenter les passages au niveau des portes ou les transitions vers les autres éléments avec des socles correctement activés ou désactivés.

## REMARQUE

Si vous avez un grand projet ou de nombreux socles du type « Socle d'hygiène » et que vous avez réglé pour cela une haute résolution, cela peut grandement rallonger le temps de calcul dans la fenêtre 3D et augmenter la taille du fichier lors de la publication au format BIMx.

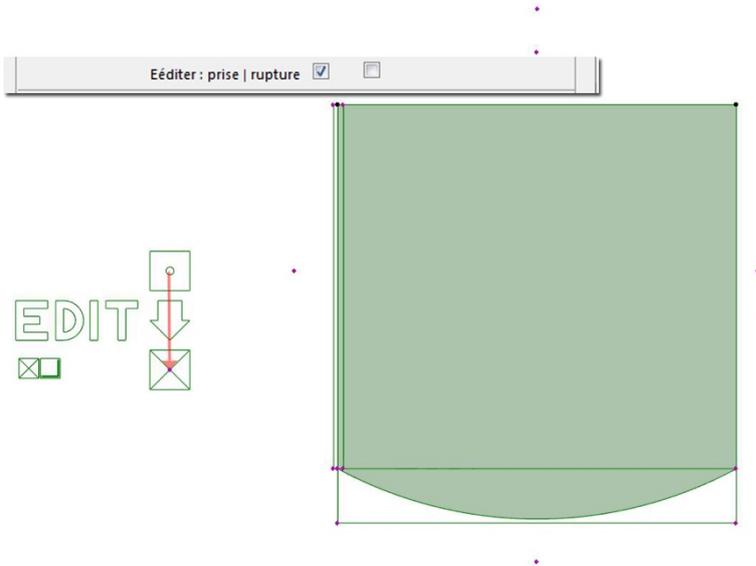
Pour éviter les ralentissements dans la fenêtre 3D, désactivez le cas échéant l'ombre dans Open-GL dans la fenêtre 3D.



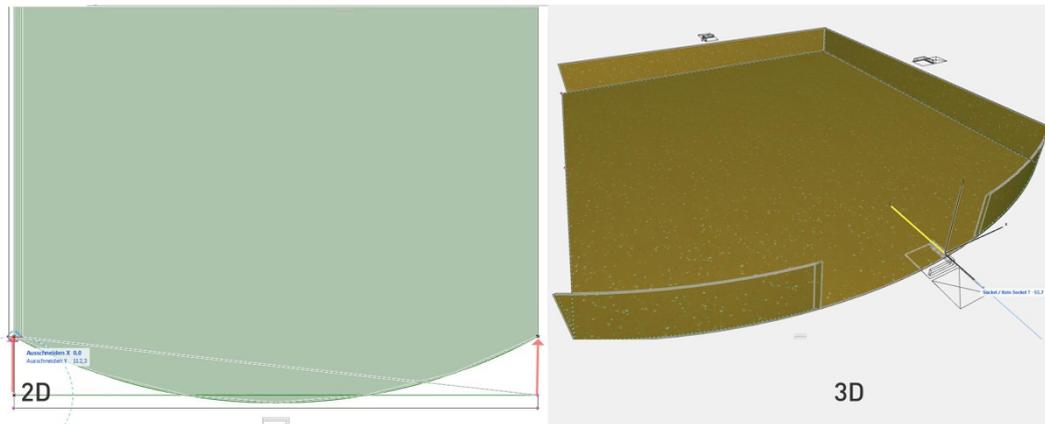
Recommandation des valeurs de lissage des arêtes

Pour représenter correctement le socle désactivé pour les arêtes de surfaces courbées ou dans les transitions particulières entre les arêtes rectilignes, vous devez éditer manuellement la zone responsable de la désactivation du socle.

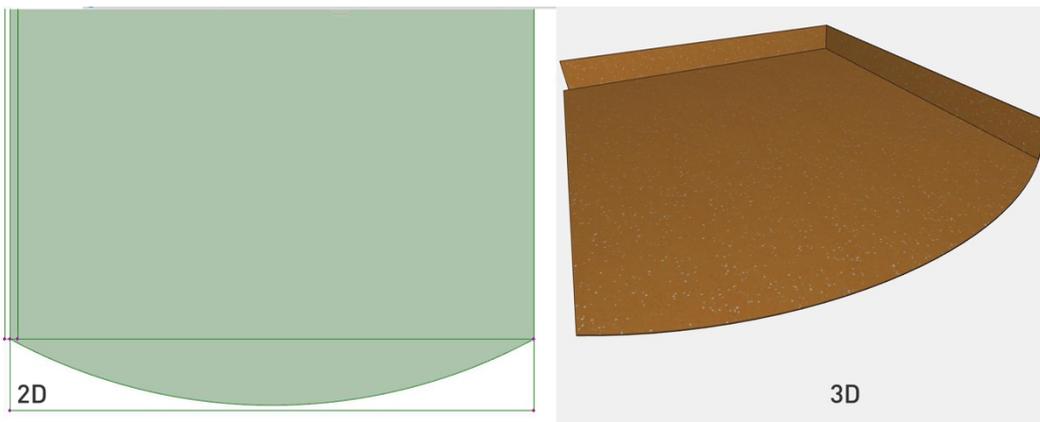
Veillez pour cela mettre une coche temporairement pour la durée du traitement sur « Éditer | Socle » dans l'interface utilisateur de l'objet. Vous pouvez également activer très facilement cette option de traitement avec un hotspot en bas à gauche de l'objet en tirant celui-ci sur le bouton Edit.



Les corps tranchants sont alors visibles sur le plan horizontal pour toutes les arêtes qui coupent les socles. Aux 4 points de polygonation, leur forme peut être adaptée pour que le socle ne soit plus visible même en 3D.



Résultat :

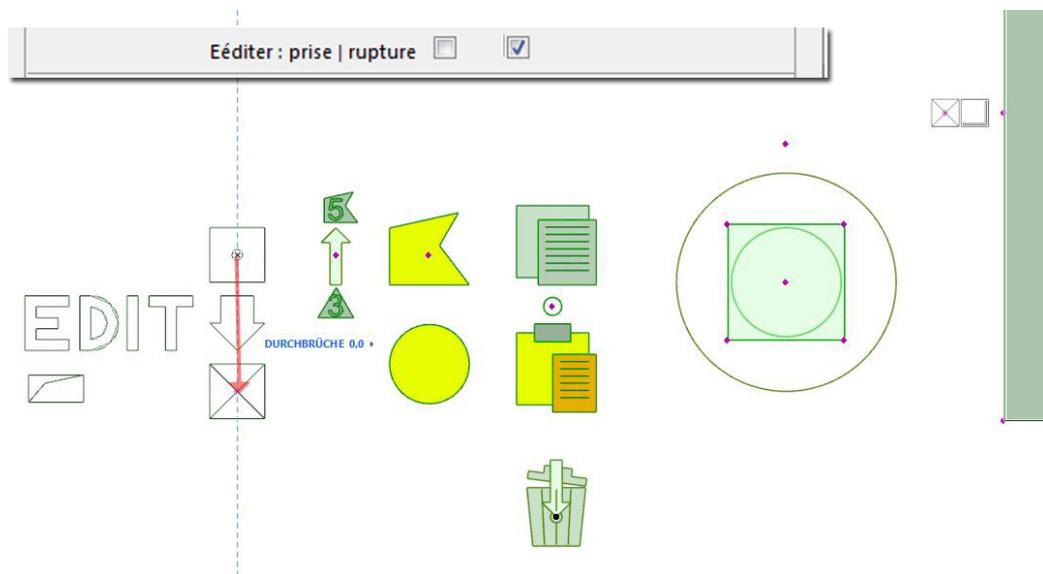


## Éditer/Percées

Avec la stratégie ArchiCAD standard, les ordres Solid-Element, il est possible de créer des encoches en 3D dans l'objet. L'option *Percées* est intégrée pour une représentation correcte en 2D et 3D : percée polygonale avec 3-16 points de polygonation ou percée circulaire, le diamètre peut être choisi librement.

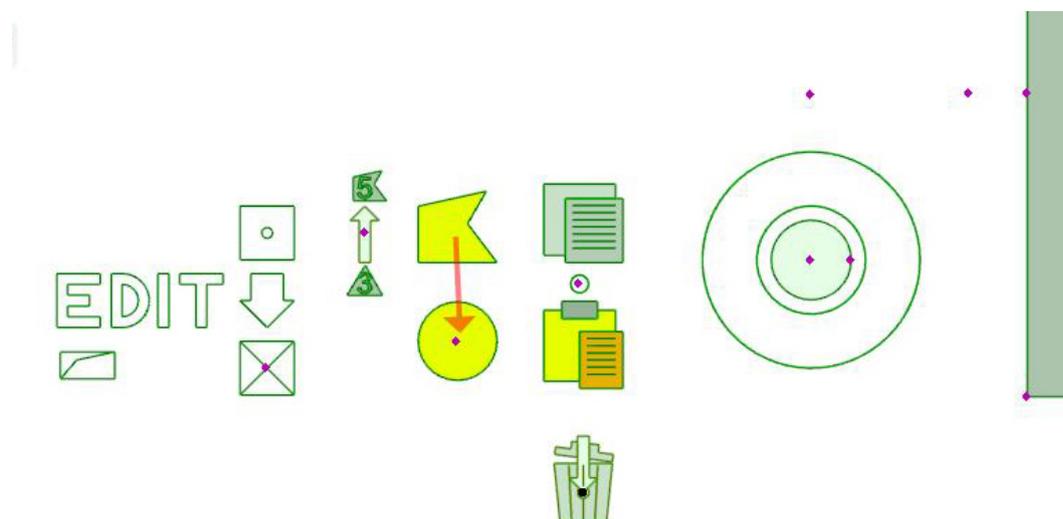
Étape 1.

Activation des choix de sélection en cochant l'interface utilisateur ou avec le hotspot sur l'objet en 2D.



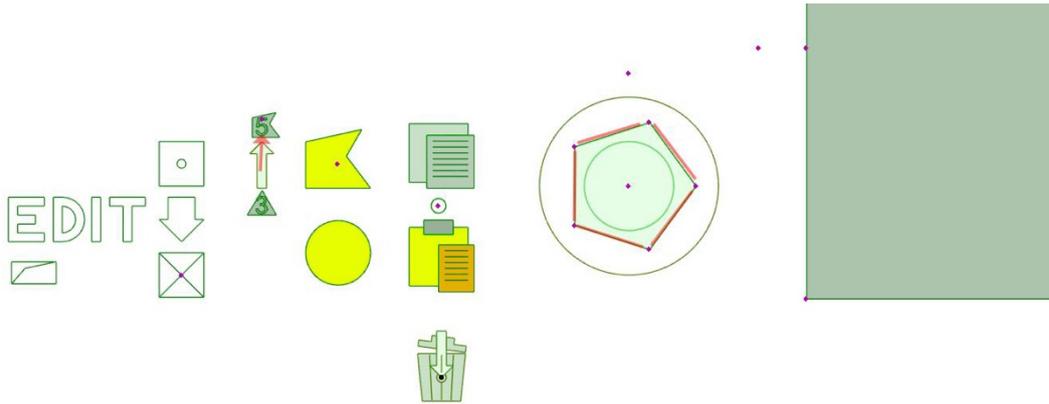
Étape 2.

Sélection de la forme de base (p.ex. un cercle) par hotspot



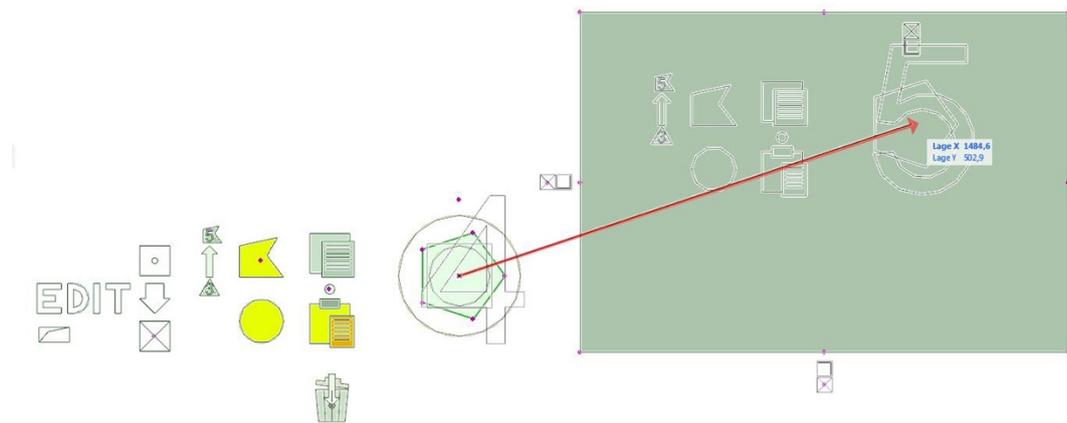
### Étape 3.

Sélection du nombre de points de polygonation (forme de base polygonale) par hotspot entre 3 et 16



### Étape 4.

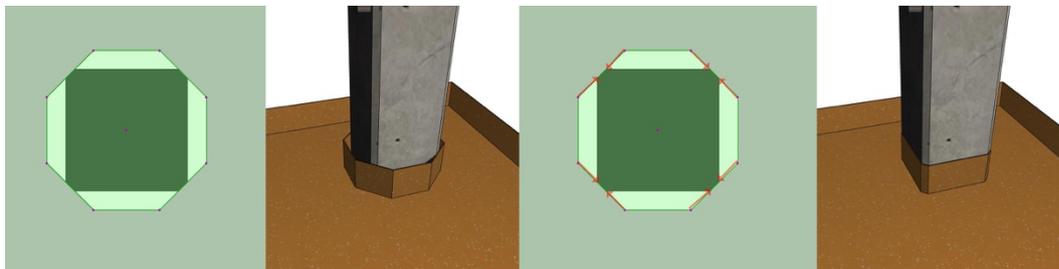
Positionnement de la percée dans l'objet avec hotspot



### Étape 5.

Ajustement de la forme du contour de la percée sur un élément (p.ex. 8 points de polygonation sur le support).

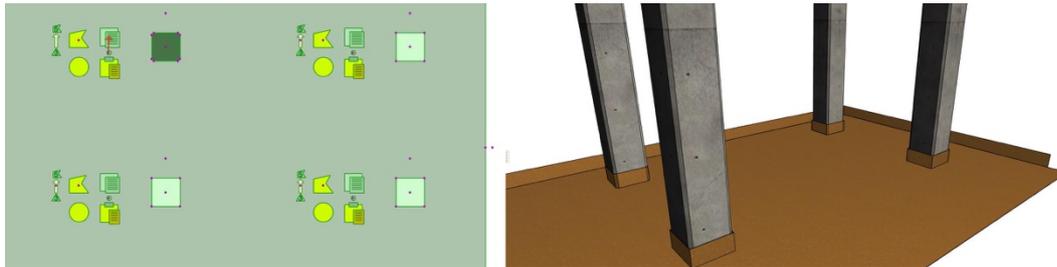
Les points peuvent être librement déplacés sur les axes X et Y.



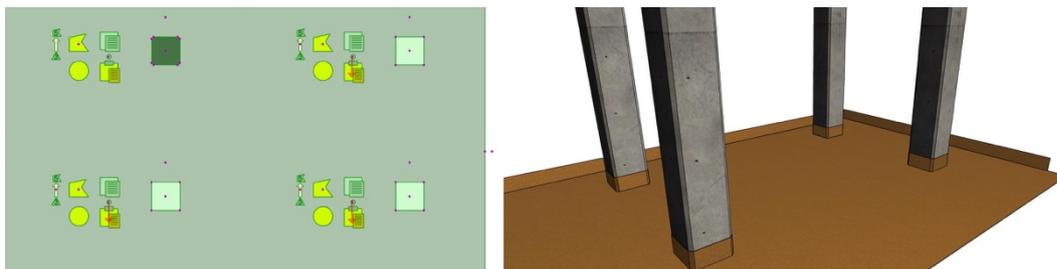
### Transfert des caractéristiques d'une percée (copy & paste)

Transfert de la forme du contour d'une percée sur le réglage de base de l'outil.

On trouve sur chaque percée les icônes servant à l'édition de la forme ainsi que les icônes *Copy & Paste*. Si on déplace le hotspot sur l'icône *Copy (copier)*, les caractéristiques de la percée *forme de base*, *nombre de polygones* et *Forme individuelle* sont enregistrées dans l'objet.

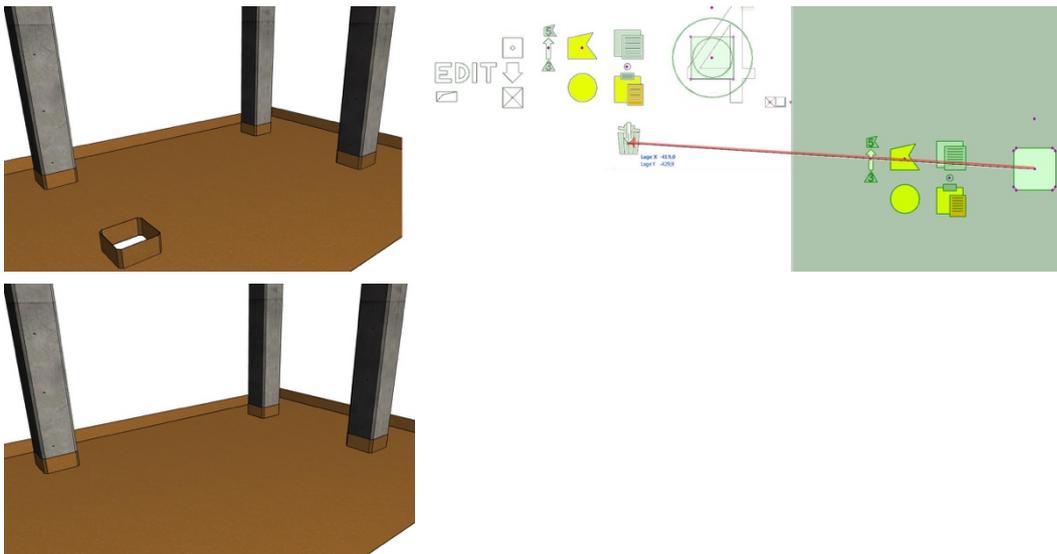


Dans une deuxième étape, ces caractéristiques peuvent être transférées à toute percée du même objet, où qu'elle soit placée. Il faut pour cela tirer le hotspot de la percée à modifier sur l'icône *Paste (coller)*.



### Supprimer les percées

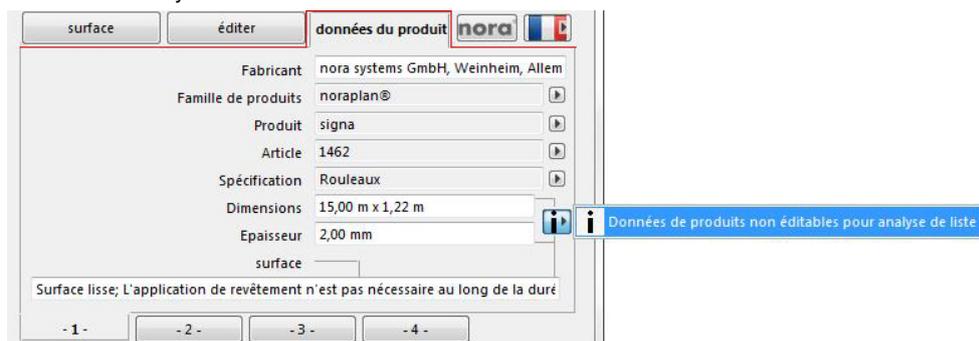
Si une percée est superflue, il suffit de la supprimer en la tirant sur l'icône de la poubelle de l'origine d'édition de l'objet.



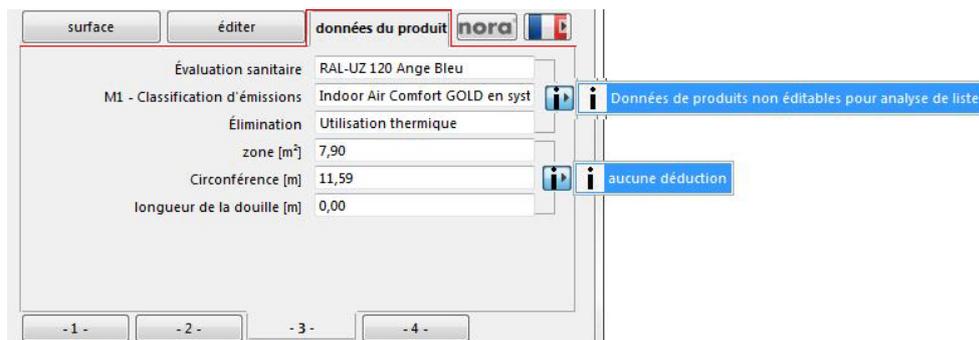
Une fois que l'origine de texture, les socles et les percées ont été correctement modifiés, veuillez décocher à nouveau les champs EDIT.

### Page 3 : Données du produit

Dans les sous-onglets allant de -1- à -3-, on trouve toutes les informations BIM et produit pertinentes du revêtement spécifié dans l'onglet *Surface*. Les données dans les cases blanches ne sont pas modifiables et sont utiles à l'analyse de liste.

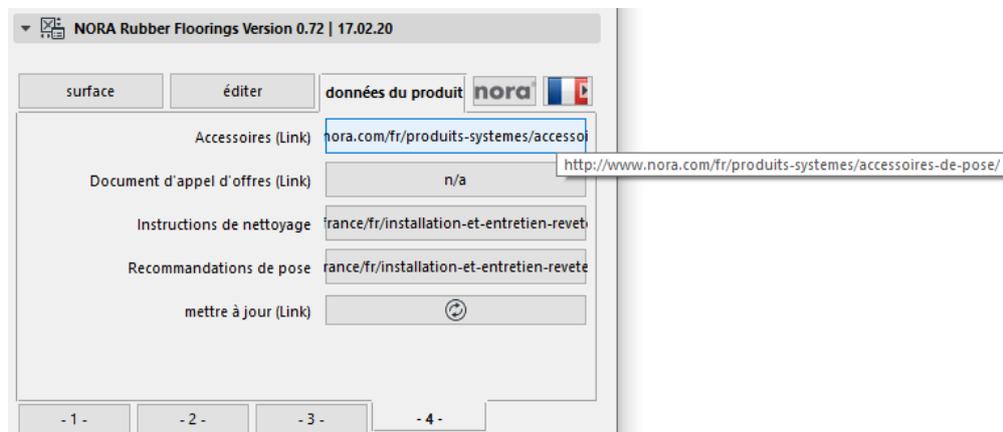


Les valeurs de surface et de longueur de socle ne comportent pas encore les déductions des percées individuelles et des socles édités.



Au sous-onglet -4-, on trouve un lien vers le site web du fabricant spécifique au pays avec d'autres informations sur les accessoires, ainsi que le bouton d'actualisation.

Il vous faut pour cela une connexion Internet ! L'objet vérifie si c'est encore d'actualité. S'il existe une actualisation, vous pouvez télécharger les données en cours à partir de ce site web.

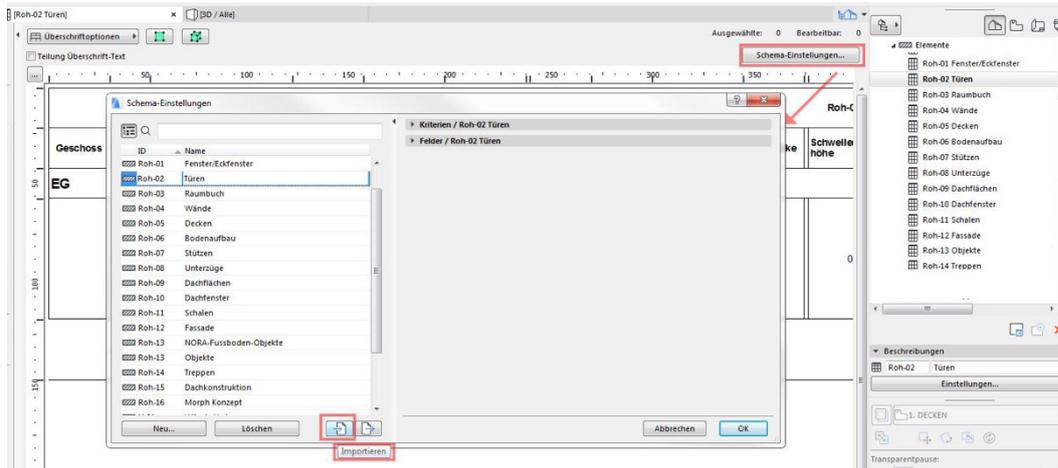


### REMARQUE

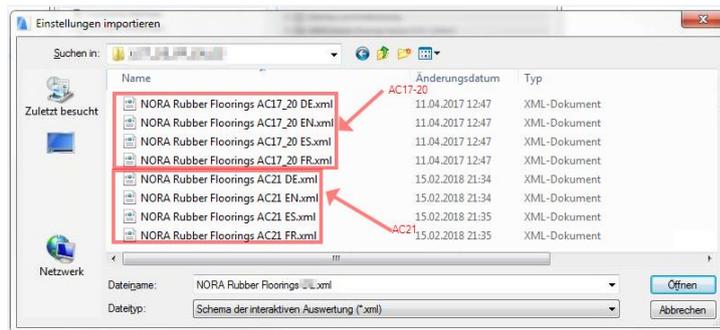
Attention à bien enregistrer votre projet ArchiCAD et le fichier LCF précédent avant de procéder à l'actualisation de *Nora-Rubber-Floorings.lcf*

## Analyses de listes

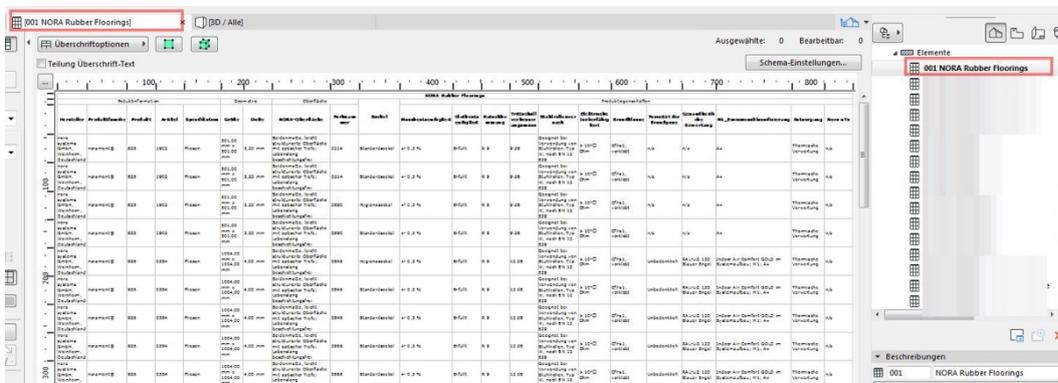
Vous trouvez dans le dossier zippé les schémas d'analyse de listes traduits dans la langue du pays de l'Objet-*NORA-Rubber-Floorings* avec la représentation de tous les paramètres BIM. Utilisez les paramétrages du schéma des analyses interactives dans ArchiCAD.



Importez dans votre projet le « *NORA Rubber Floorings DE/EN/FR/ES.xml* » correspondant à votre version de langue / ArchiCAD.



Ce document peut alors aider à l'analyse des listes de tous les paramètres BIM issus de l'objet tout en servant de set d'export pour la publication d'un Hyper-modèle BIMx.



Pour plus d'informations sur les manipulations des listes et des BIMx-Publishersets, veuillez vous reporter à l'aide ou au manuel ArchiCAD.

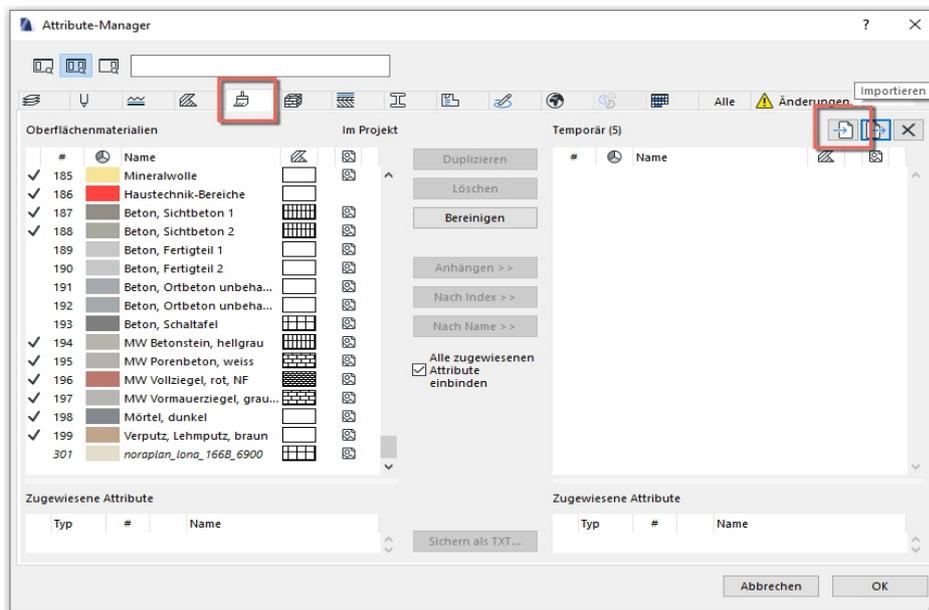
## Attribution des textures de surfaces nora aux éléments ArchiCAD

Pour que votre projet ArchiCAD reste aussi mince et rangé que lors de sa création, ces nombreuses surfaces ArchiCAD ne sont générées que dans l'objet BIM du *Nora-Rubber-Floorings.lcf* .

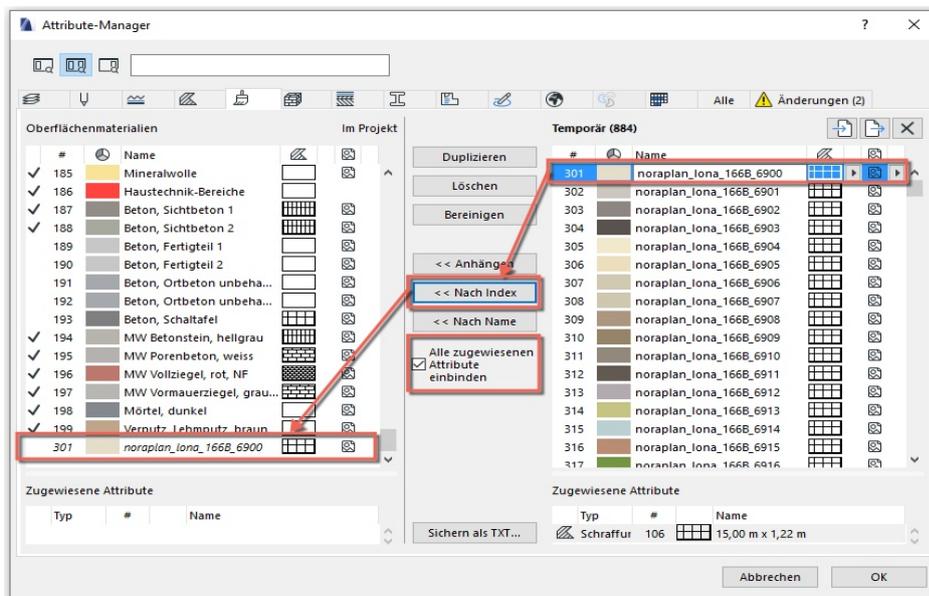
Le fichier LCF contient toutes les données de texture nécessaires pour env. 800 spécifications produits différentes. Veuillez utiliser l'Attribute Manager si toutefois la texture de surface d'un revêtement particulier de nora systems doit être attribuée à un élément, comme par exemple une incrustation de texte.

Les fichiers attributs à importer dans ArchiCAD se trouvent dans le dossier zippé correspondant à l'ArchiCAD Release (AC17 - AC23). Veuillez les dézipper.

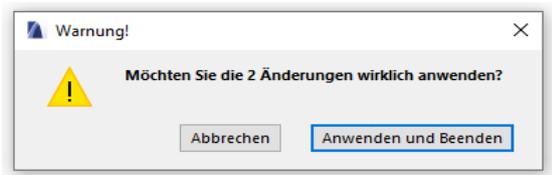
Démarrez l'Attribute-Manager dans ArchiCAD sur l'onglet des surfaces.



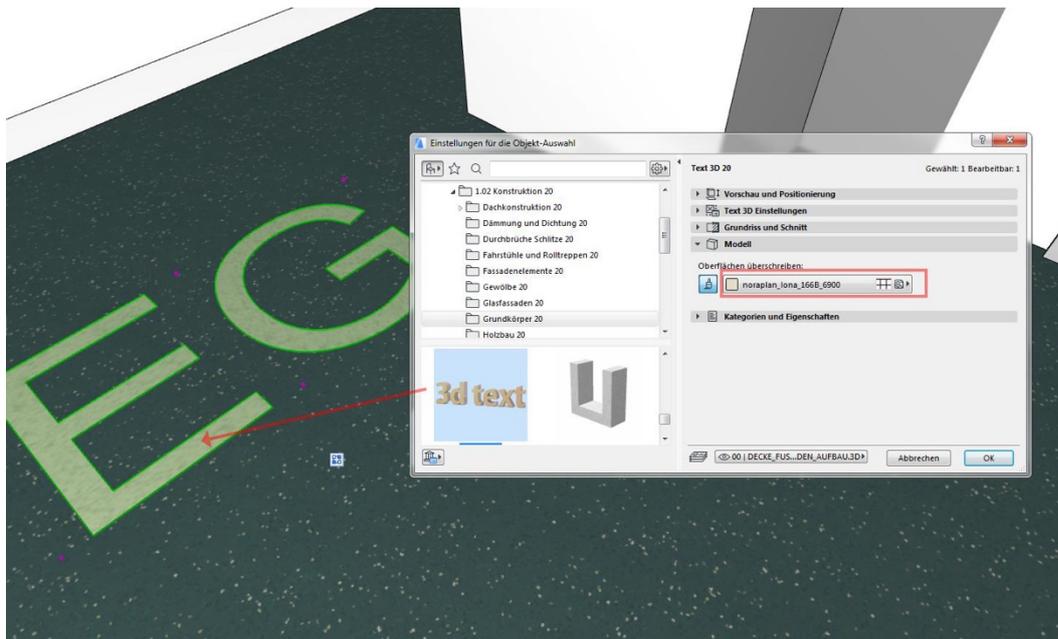
Avec « Ouvrir », naviguez dans l'Attribute-Manager impérativement vers le fichier correspondant à la version ArchiCAD. Ici, pour exemple de l'ArchiCAD 23, le « *nora\_systems\_2020\_DE\_EN\_FR\_ES\_AC23.aat* »



Faites défiler jusqu'au produit recherché (le nom du matériau de surface ArchiCAD est composé avec la même logique que les produits de nora®), sélectionnez-le à droite et importez les paramètres, y compris les hachures si vous en avez besoin. Le n° d'index débute à distance des numéros d'index ArchiCAD.  
Confirmez la fenêtre de dialogue suivante. Le matériau de surface est alors également disponible pour d'autres éléments dans ArchiCAD.



Sélectionnez ensuite l'élément ou l'objet qui doit recevoir la surface nora® pour la lui attribuer.



Recommencez éventuellement l'opération jusqu'à avoir importé toutes les surfaces que vous souhaitez attribuer à d'autres éléments. Selon vos besoins, les matériaux peuvent être renommés très facilement a posteriori dans le catalogue des surfaces.

## Remarque

Ce manuel a été élaboré en toute bonne foi et l'objet qui y est décrit a été soumis à des tests complets. Attention à bien enregistrer votre projet ArchiCAD et le fichier LCF précédent à part avant de procéder à l'actualisation du fichier *Nora-Rubber-Floorings.lcf*. L'utilisation du *Nora-Rubber-Floorings.lcf* dans un but de planification ne remplace pas la concertation au sujet de la faisabilité, de la disponibilité ainsi que de la concordance du matériau, du motif et de la couleur avec le fabricant, les concepteurs spécialisés ou les installateurs.

La société nora systems de Weinheim décline toute responsabilité pour les pertes de données ou erreurs de planification en relation avec l'utilisation du programme CAD ArchiCAD et/ou du fichier LCF.

En raison des paramétrages Open-GL dans ArchiCAD 17-23, l'objet dans la fenêtre 3D ne projette pas d'ombre momentanément dans le mode Open-GL et n'en reçoit pas non plus qui proviendrait d'un autre élément. Le rendu dans le moteur interne et dans les moteurs de rendu de toutes les versions à ombre pour rendu n'est pas concerné.

Les noms ArchiCAD, nora® ou nora systems servent uniquement à l'explication du texte ; les droits d'auteur et d'utilisation des propriétaires des droits des marques n'en sont pas affectés.