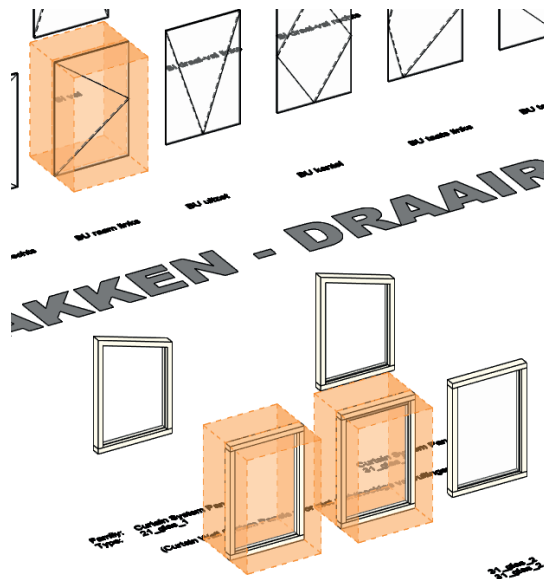


Design quickstart  
FABWindow

## Inladen

ITANNEX stelt in samenwerking met kozijnleveranciers de FABWindow LOD200 package ter beschikking. Deze 'package' bevat Families die gebruikt kunnen worden om uw kozijn in te richten. Deze onderdelen kunnen uitgelezen worden door de Leverancier en omgevormd worden naar eigen standaarden (Zie LOD400). Download nu vanaf: [www.bimvoorfabrikanten.nl](http://www.bimvoorfabrikanten.nl)



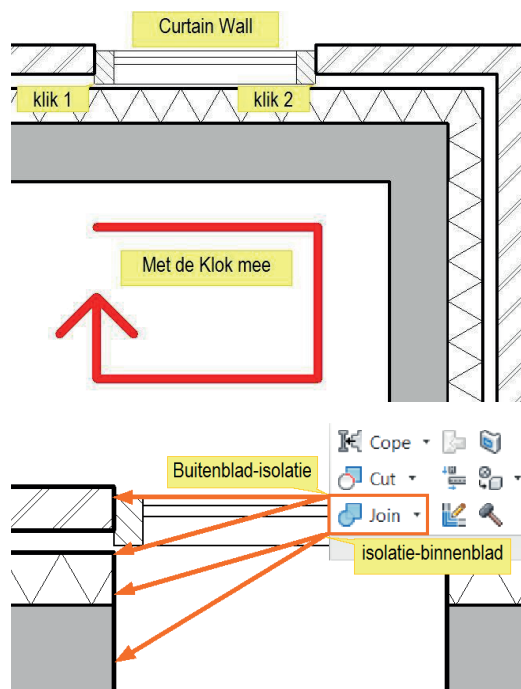
### Kopieer gewenste onderdelen

Open de Package en selecteer de gewenste onderdelen die gebruikt worden in het project. Vergeet hierbij niet ook de draairichting mee te kopiëren! Anders kunnen deze niet in het project gekozen worden.

Heeft u Scheve kozijnen in uw project dan kunnen daar alleen 'System'-panels voor gebruikt worden. Deze kunt u boven de 'Loadable'-Families vinden.

Kopieer de geselecteerde onderdelen naar uw project. U kunt hiervoor Ctrl+C – Ctrl+V gebruiken. Nadat de onderdelen in uw project gekopieerd zijn kunt u ze verwijderen en zijn ze toegevoegd aan het project.

## Modelleren



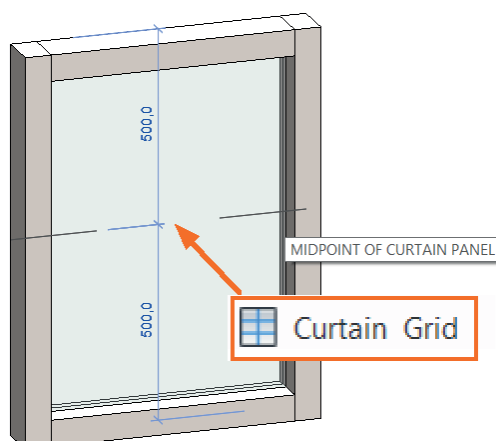
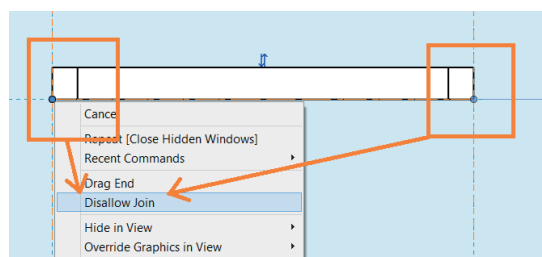
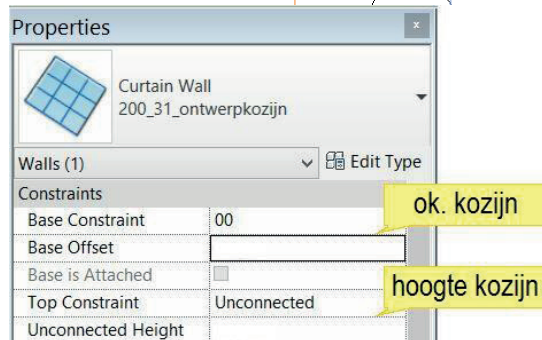
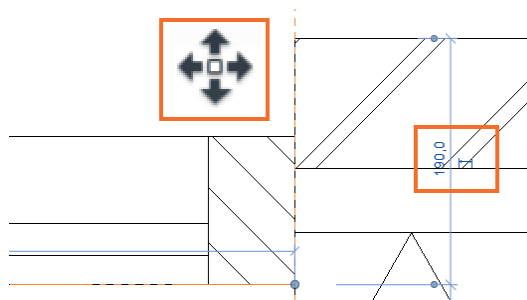
### Stap 1: Teken 'Curtain Wall'

Voor het tekenen van het kozijn kiezen we de functie 'Wall' en kiezen hier de 'FABWindow Design'.

Zorg er tijdens het tekenen altijd voor dat er met de klok méé getekend wordt. Hierdoor licht de buitenzijde van het kozijn ook werkelijk aan de buitenzijde. En teken de 'Wall' altijd in het hart van een bestaande schil. Hierdoor wordt direct een sparing gemaakt in de wand.

### Stap 2: Wanden 'Joinen'

Als het kozijn getekend is én er is gewerkt met 'losse' wanden, dan dienen de wanden nog met elkaar verbonden te worden. Dit doen we door ze te 'Joinen'. Kies voor de functie 'Join' in de 'Modify'-ribbon en verbindt het buitenblad met de isolatie en de isolatie met het binnenblad.



### Stap 3: Negge instellen

De Negge kunnen we op twee manieren instellen. We kunnen de 'Tijdelijke'-maatvoering gebruiken en we kunnen het kozijn verplaatsen met de functie 'Move' uit de 'Modify'-ribbon.

Selecteer in beide gevallen eerst de 'Curtain Wall' en kies daarna uw optie.

### Stap 4: hoogte instellen

De hoogte van het kozijn kunnen we instellen in de 'Instant'-properties van de 'Curtain Wall'. Vul voor de 'Base Offset' altijd 0 in, deze wordt ingesteld bij stap 8. Kies als 'Top Constraint'-Unconnected en vul bij de 'Unconnected Height' de hoogte in van het kozijn.

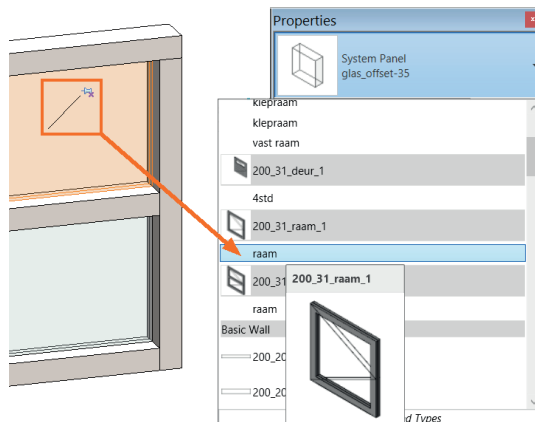
### Stap 7: Dissalow

Om later goede merken te kunnen maken van de Kozijnen dienen de einden van de wanden ge'Dissalowed' te worden. Hiermee geven we aan dat de 'Curtain Wall' geen verbinding mag maken met wanden waar het kozijn op aansluit.

Selecteer een 'Curtain Wall' en doe rechtermuisklik op de uiteinden van het kozijn en kies voor de functie 'Disallow Join'. Doe dit voor beide uiteinden.

### Stap 6: Indelen

Om het kozijn de juiste indeling te geven gebruiken we functie 'Curtain Wall Grid'. Deze functie is te vinden in de 'Architecture'-Ribbon. Hiermee worden er verschillende vlakken in het kozijn gegenereerd gescheiden door stijlen en regels. Voor extra verdieping van deze functie kunt u het hoofdstuk 'Wanden' raadplegen.



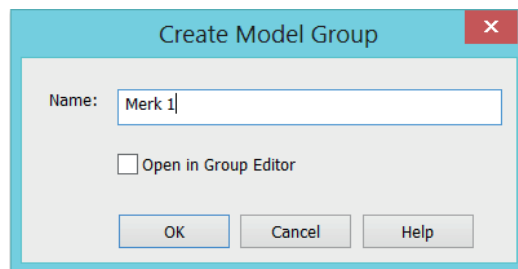
### Stap 7: Vlakvulling kiezen

Wanneer het kozijn is opgedeeld kunnen de vlakken ingewisseld worden voor andere keuzes. Dit doen we door:

1. Het vlak te selecteren (goed gebruik van de 'Tab'-toets).
2. Het vlak te 'Unpinnen', de Pin bevindt zich in het midden van de 'Curtain Panel'.
3. Een ander vlak te kiezen in de 'Type Selector'.

Na het instellen van de nieuwe vakvoorkeuze kan deze ingesteld worden in de 'Properties'. Het licht aan de Family welke bewerkingen allemaal mogelijk zijn. Eventueel kunnen de standaard materialen van deze vlakvullingen nog aangepast worden in de 'Object-styles'.

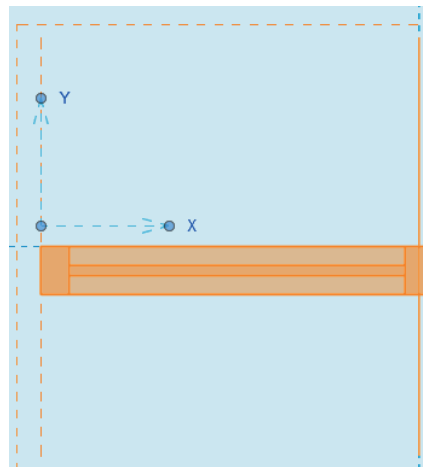
### Aanmaken Merken



### Stap 8: Aanmaken Merk

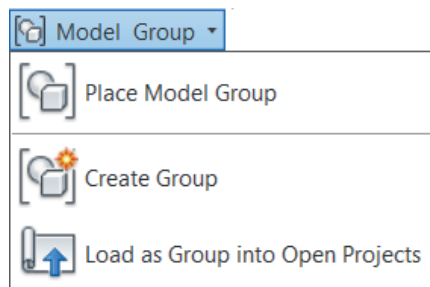
Nadat een kozijn gemodelleerd moet hier een Group van gemaakt worden. Hiermee wordt het kozijn een Merk die meerdere malen geplaatst kan worden.

Selecteer een Kozijn en kies voor de functie Modify-Group'. Vul de naam in van het kozijnmerk.



### Stap 8: Plaatsen nulpunt kozijn

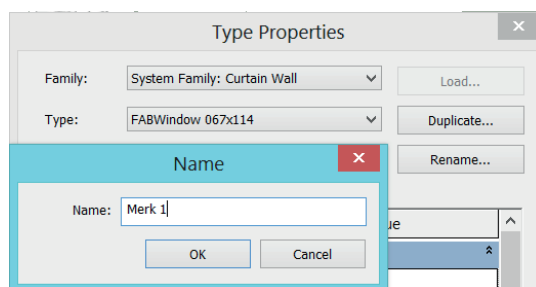
Versleep het nulpunt van de Group zodat deze naderhand makkelijker geplaatst kan worden. Zet deze met de y-as naar binnen voor een duidelijke oriëntatie van het kozijn.



### Stap 9: Modelleer Merken

Plaats meerdere keren een merk door 'Groups' te modelleren via de functie 'Place Group' uit de Architecture Ribbon.

## Aanmaken Kozijnoverzicht



### Stap 1: Dupliceren

Open de Group waarin een Kozijn is gemodelleerd. Dupliceer de Curtain Wall door te kiezen voor 'Edit Type'-Duplicate. Hiermee maken onderscheidt tussen de verschillende kozijnen op 'Type'-niveau.

Type Comments	
URL	
Description	
Assembly Description	algemeen
Assembly Code	2D(31.10)
Type Mark	Merk 1
Fire Rating	
Cost	

### Stap 2: Type Mark

Vul de 'Type Mark' in. Deze wordt in Revit gebruikt om Merken aan te geven en is terug te vinden in de 'Type'-properties onder de Identity Data. Wanneer deze waarden zijn verwerkt kunnen ze gebruikt worden als 'Filter' in Schedules en Views.

### Stap 3: Schedule

De Schedule kan zelf aangemaakt worden, óf kan gekopieerd worden uit de FABWindow Design package.

(31.0) buitenwandopeningen, algemeen					
NL/SfB	merk	Nº	breedte	~hoogte	oppervlakte
2D(31.10)		117			274,509
2D(31.10)	Merk 41a	1	1,800	1,500	2,700
2D(31.10)	Merk 41b	1	1,800	1,656	2,980
2D(31.10)	Merk 41c	1	1,800	1,800	3,240
2D(31.10)	Merk 41d	1	1,800	1,656	2,980
2D(31.4)	Merk 42a	1	1,760	1,500	2,640
2D(31.4)	Merk 42b	1	1,760	1,500	2,640

## Let op!

De door u aangemaakt kozijnen kunnen ingelezen worden in Matrix, de software van de timmerfabrikanten. Hiervoor is het belangrijk dat het model goed en juist volgens het bovenstaande stappenplan is getekend. Hieronder vindt u nog een aantal extra punten waar u op moeten letten bij het opbouwen van uw model m.b.v. FABWindow:

- Vul eventueel extra informatie in, in de Model properties van de 'Curtain Walls'. Deze informatie wordt ook geëxporteerd naar de Kozijnfabrikant.
- Maak géén nieuwe, Families en/of Familie-types aan in de FABWindow package. Deze vakken zullen niet bekend zijn bij de fabrikant en kunnen dan niet geïmporteerd worden. Wilt u toch een extra vak aanmaken, geef dit dan door aan de fabrikant die het model gaat inlezen.
- De 'Groups' van de FABWindow kozijnen kunnen niet geïmporteerd worden als deze weer genest zijn in een andere 'Group'. Probeer dit te vermijden.
- De Locatie-lijn van de FABWindow kozijnen geven de achterkant van het kozijn aan. Als er met de klok meegetekend wordt klopt hiermee de plaatsing van het kozijn. Als er tegen de klok in getekend wordt zullen de kozijnen binnenstebuiten staan en dus niet goed geïmporteerd worden.
- Spiegel géén kozijnen, maar maak voor gespiegelde kozijnen nieuwe merken aan. Dus als 'Merk A' normaal en gespiegeld voor komt, zijn er twee 'Groups' in het project aanwezig: 'Merk A' en 'Merk Asp'.

## En exporteren maar!

Uw aangemaakt kozijnen kunnen geëxporteerd worden naar de Software die de kozijnen gebruiken. Laat dit over aan de leveranciers zelf die uw project met plezier ontvangen. Zie op de website [www.bimvoorfabrikanten.nl](http://www.bimvoorfabrikanten.nl) een overzicht van Fabrikanten die hieraan meewerken.

Informatie over ITANNEX en andere projecten kunt u terugvinden op de website [www.itannex.com](http://www.itannex.com)

Dit document is opgesteld voor uw in opdracht van de Timmerfabrieken door Daan Heijting- Consultant ITANNEX

