

## Installationsanleitung: Zumtobel Leuchtenbibliothek -ZL-2D- für AutoCAD-Programme

**AutoCAD LT** oder eine **AutoCAD-Vollversion** muss auf ihrem Computer installiert sein, damit Sie die Zumtobel-Leuchtenbibliothek **ZL-2D** in Form von **Werkzeugpaletten** benutzen können.

Sollten Sie über ein anderes CAD-Programm verfügen, können die einzelnen Leuchtenblöcke über die übersichtliche Explorer-Struktur per drag/drop oder eine entsprechende Import-Funktion eingefügt werden.

Nachfolgend sind die ersten Schritte für die Installation der Zumtobel-Leuchtenbibliothek **ZL-2D** nach dem Download von der **Zumtobel-Internet-Site** <http://www.zumtobel.com/de-de/service.html#2D-CAD> beschrieben:


1. Nachdem Sie die ZIP-Datei **ZL-2D.zip** auf ihren Rechner gespeichert haben (Download ZIP), müssen die Dateien extrahiert werden. Gehen Sie wie folgt vor (7-Zip):

- Öffnen Sie die Winzip-Datei **ZL-2D.ZIP**, z.B. mit Doppelklick
- Wählen Sie die Funktion **Extract all files**
- Folgen Sie dem Assistenten mit **Next >**
- Bei **Files will be extracted to this directory**; geben Sie das Verzeichnis **C:\ZL-2D** auf ihrer Festplatte an. Falls dieses Verzeichnis nicht vorhanden ist, wird es von WinZip (7-Zip) automatisch erstellt.



**Wichtig !** Für AutoCAD-Anwender darf nur dieser absolute Verzeichnis-Pfad **C:\ZL-2D** gewählt werden, da dieser Pfad von den Werkzeugpaletten für das Einfügen der Leuchtenblöcke als Quelldatei verwendet wird.

2. Tragen Sie den Werkzeugpaletten-Dateispeicherort **C:\ZL-2D\ToolPalette** als Pfad in AutoCAD wie folgt ein:

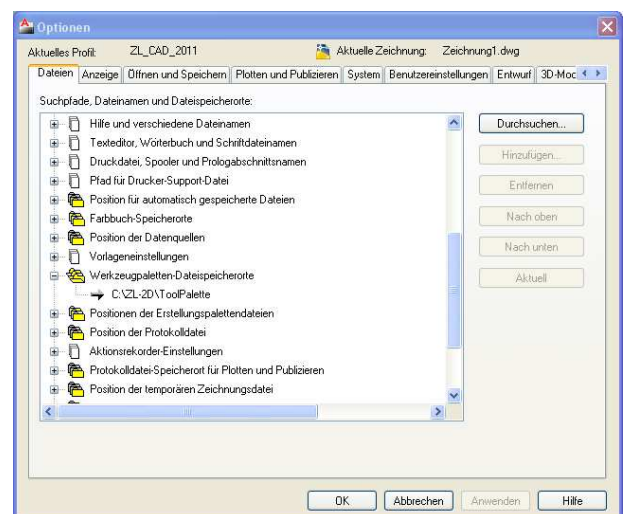
- Starten Sie AutoCAD
- Rufen Sie den Befehl **OPTIONEN** auf. Geben Sie diesen Befehl in der Befehlszeile ein, oder rufen Sie ihn über den Menü-Browser  und den Button Optionen auf.

- Nach Aufruf des Befehls wird eine Dialogbox (siehe rechts) geöffnet. Wählen Sie nun im Register **Dateien** unter **Werkzeugpaletten-Dateispeicherorte** den Suchpfad für die Werkzeugpalette. Klicken Sie auf den Button **Durchsuchen** und wählen Sie den Pfad **C:\ZL-2D\ToolPalette**. Beenden Sie den Dialog mit **OK**.

Falls die Werkzeugpaletten noch nicht angezeigt werden, wechseln Sie in der Multifunktionsleiste auf das Register **Ansicht** und klicken hier auf die Schaltfläche **Werkzeugpaletten**.

Auf der rechten Seite des AutoCAD-Fensters sollten nun sämtliche Leuchtengruppen, allerdings **unstrukturiert**, d.h. nicht gegliedert in den Leuchtenkategorien, wie Anbau/Pendel, Downlight, Einbauleuchten, etc., angezeigt werden.

Im nächsten Schritt (Punkt 3) wird beschrieben, wie die Leuchtenkategorien geladen werden.



### 3. Nachdem Sie den Werkzeugpaletten-Dateispeicherort angegeben haben, **Beenden** Sie nun **AutoCAD**.

Um sicher zu stellen, dass mit dem nächsten AutoCAD-Start sämtliche Werkzeugpaletten-**Gruppen** mit den entsprechenden **Leuchtenkategorien** in AutoCAD angezeigt werden,

kopieren Sie die Datei **Profile.aws**

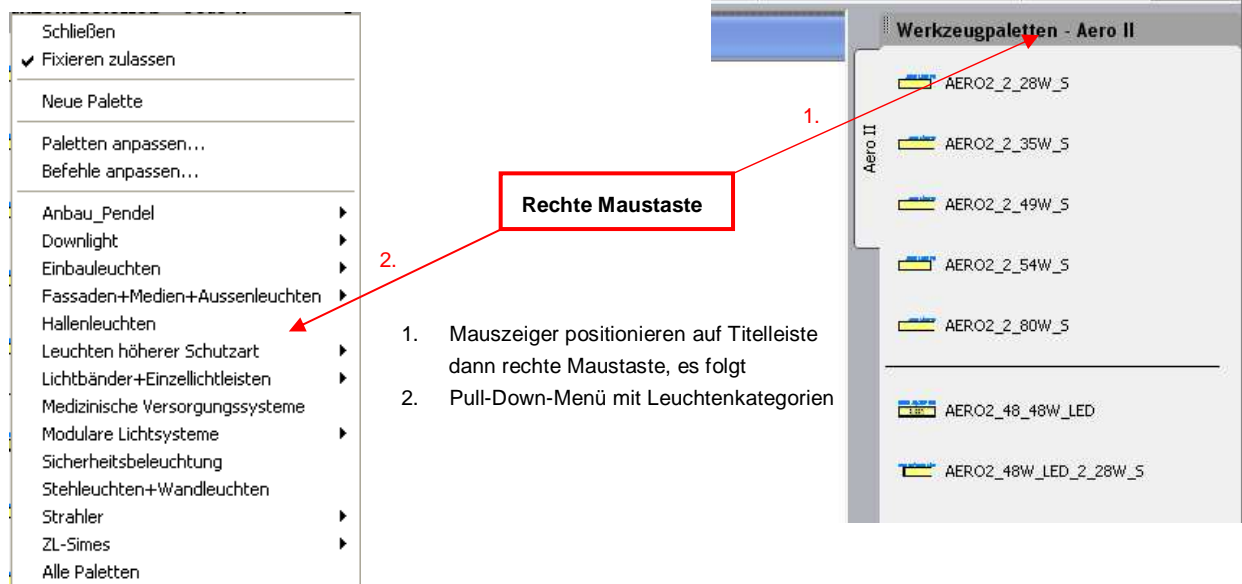
von **C:\ZL-2D** nach **C:\Documents and Settings\<Username>\ApplicationData\Autodesk\AutoCAD...\R18...\deu\support\Profiles\<Unbenanntes Profil>**

Sollten Sie eine andere Profildatei, als die von AutoCAD <Unbenanntes Profil> verwenden, dann muss die Datei Profile.aws in den entsprechenden Ordner kopiert werden. Die vorhandene Profile.aws sollte vor dem kopieren umbenannt und damit gesichert werden.

**Starten** Sie nun **AutoCAD**.

Auf der rechten Seite des AutoCAD-Fensters sollten jetzt die **Werkzeugpaletten mit der Leuchtenbibliothek** angezeigt werden, z.B. mit Aero II.

Führen Sie nun den Mauszeiger auf die Titelleiste der Werkzeugpaletten und drücken Sie die rechte Maustaste. Das folgende Pull-Down-Menü mit den Zumtobel Leuchtenkategorien Anbau/Pendelleuchten, Downlights, Einbauleuchten, etc. sollte jetzt erscheinen:



Sollten die Leuchtenkategorien **nicht** in der oben gezeigten Struktur dargestellt werden, bitte wie folgt vorgehen:

1. AutoCAD beenden
2. Die Datei **Profile.aws** noch einmal in den o.g. Ordner kopieren
3. AutoCAD starten

## Nützliche Tips/Info's im Umgang mit ZL-2D

Sämtliche 2D-Leuchtenblöcke sind in der Einheit Meter (m) erstellt worden. Die einzelnen Blöcke werden jedoch beim Einfügen aus den **Werkzeugpaletten** mit dem Faktor 1000 multipliziert, da von einer arbeitsweise in Millimeter ausgegangen wird.

Sollte in der Einheit Meter gearbeitet werden, dann sind die beiden AutoCAD-Variablen INSUNITSDEFSOURCE = 4 (mm) und INSUNITSDEFTARGET = 6 (m) zu setzen. Dazu in der Befehlszeile jeweils die Variablennamen eingeben und mit der Eingabetaste (Enter) bestätigen. Anschließend den Wert 4 bzw. 6 eingeben. Bei einer arbeitsweise in Zentimeter ist die Variable INSUNITSDEFTARGET = 5 (cm) zu setzen. Diese Einstellungen können sie in ihrer Zeichnungsvorlage speichern und dann immer wieder verwenden.

In vielen Fällen soll die Darstellung der Leuchtensymbole, bzgl. Layer und Farben, dem Layout der Zeichnung (Grundriss) entsprechen. Es kann auch sein, daß die Leuchtensymbole zur besseren Erkennbarkeit farblich hervorgehoben werden sollen. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, wurden die 2D-Leuchtenblöcke wie folgt strukturiert:

Elemente	Layer	Farbe	Wert	Einstellung
Linien	ZS_2D	VON BLOCK		sichtbar
Attribut: ZS_NAME	ZS_NAME	VON LAYER(150)	SAP-Kurzbezeichnung	sichtbar
Attribut: ZS_NR	ZS_NR	VON LAYER(150)	Artikel-Nr.	leer

### Auswirkungen:



Die Geometrieelemente (Linien) nehmen beim Einfügen in die Zeichnung die *aktuell eingestellte Farbe* an. D. h. vor dem Einfügen der Leuchtenblöcke sollte die gewünschte Farbe eingestellt sein. Sollte dies nicht der Fall sein, kann die Leuchtenfarbe auch jederzeit nachträglich geändert werden. Somit ist es auch möglich geometrisch ähnliche Leuchten durch unterschiedliche Farben besser darzustellen.

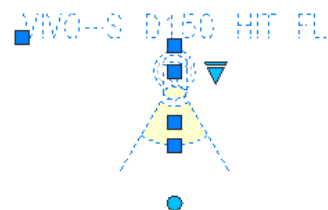
Jeder Leuchtenblock besitzt zwei Attribute, ein Attribut ZS\_NAME beinhaltet eine Teilmenge der SAP-Kurzbezeichnung, das zweite Attribut ZS\_NR wird zur Zeit nicht benutzt und ist somit leer. Sollte der Text für die Leuchtenbezeichnung zu lang sein und damit störend wirken, kann er über den Layer ZS\_NAME ausgeschaltet werden. Als weitere Möglichkeit kann der Attribut-Text mit der Funktion *Attribute bearbeiten* geändert werden. Da viele Leuchtensymbole einer Mehrfachverwendung unterliegen und deshalb mehrere Wattagen abdecken, z.B. 28/54W oder 35/49/80W, kann über die Attributbearbeitung der Text entsprechend angepaßt werden. Desweiteren kann die Textfarbe(150)über die Layerfarbe ZS\_NAME geändert werden.

### Empfehlungen:

Vor dem Einfügen der Leuchtensymbole sollte ein Layer ZS\_2D mit der gewünschten Farbe, z.B. 150=blauton, definiert und eingestellt werden. Der Farbton 150 ist nicht zu aufdringlich und hebt sich i.d.R. dennoch von anderen Farben in der Zeichnung ab.

### Dynamische Blöcke:

Bei einigen Leuchten, z.B. IYON S+M, IYON-S L+M, PANOS INF Q, CROSSIGN+PURESIGN, handelt es sich um sogenannte dynamische Blöcke. Diese Blöcke verfügen über spezielle Eigenschaften, wie z.B. die Möglichkeit Leuchtenköpfe bei Strahlern zu drehen oder aus einer Tabelle den Lichtausstrahlungswinkel (Spot, Flood, Wideflood, Wallwasher) zu verändern. Dazu muss der Block markiert werden, klickt man dann in den blauen Punkt  kann der Strahlerkopf dynamisch gedreht werden, klickt man in das Listensymbol  öffnet sich eine Tabelle, aus der ein Ausstrahlungswinkel gewählt werden kann. Hierbei Ändert sich der Lichtkegel und die Bezeichnung des Attributtextes.



Bei Fragen oder Problemen wenden Sie sich bitte an die u.g. Adresse.