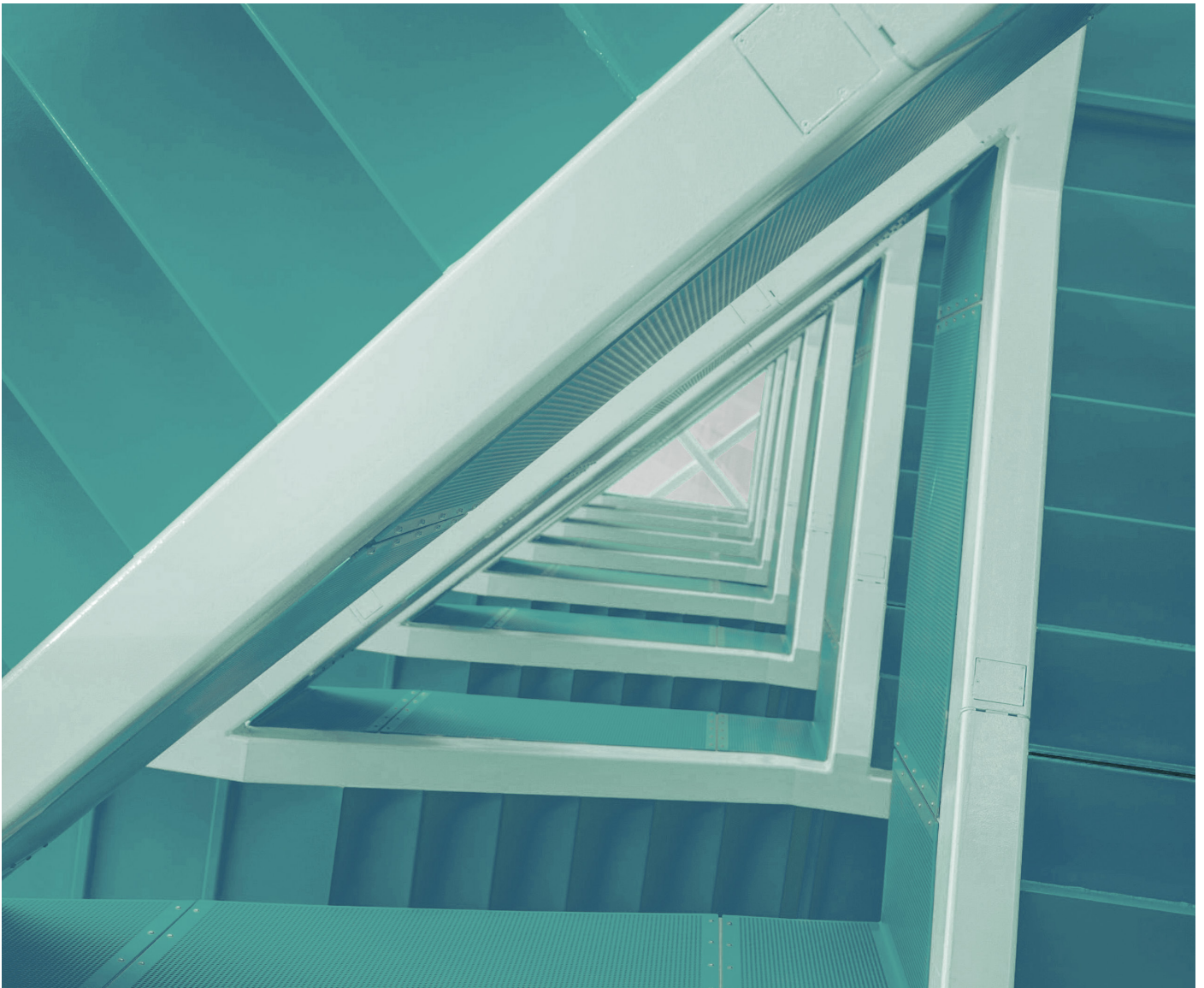


VECTORWORKS UNIVERSITY

# TECHTIPP: MATERIALDATENBANKEN



## DISTRIBUTOR DEUTSCHLAND UND ÖSTERREICH

ComputerWorks GmbH  
Schwarzwaldstraße 67  
79539 Lörrach  
Tel.: 07621 / 40 18 0  
info@computerworks.de  
www.computerworks.de

### SUPPORT:

Für Vectorworks Service Select-Kunden:  
<https://customers.vectorworks.net/support>

Online-Supportformular:  
[www.computerworks.de/vwsupport](http://www.computerworks.de/vwsupport)

## DISTRIBUTOR SCHWEIZ

ComputerWorks AG  
Florenz-Strasse 1e  
4142 Münchenstein  
Tel.: 061 / 337 30 00  
info@computerworks.ch  
www.computerworks.ch

### SUPPORT:

Für Vectorworks Service Select-Kunden:  
<https://customers.vectorworks.net/support>

Online-Supportformular:  
[www.computerworks.ch/vwsupport](http://www.computerworks.ch/vwsupport)

Telefon-Hotline:  
Tel.: 0900 337 337 (Fr. 3.– pro Minute für Anrufe ab Festnetz)



VECTORWORKS AUTHORIZED DISTRIBUTOR

Vectorworks wird in Deutschland, Österreich  
und der Schweiz von ComputerWorks betreut.



Vectorworks ist ein Produkt von Vectorworks, Inc.  
Vectorworks und Renderworks sind eingetragene Marken von Vectorworks, Inc.  
Braceworks, VectorScript und SmartCursor sind Marken von Vectorworks, Inc.

# MATERIALDATENBANKEN ANPASSEN

Unter **interiorcad > Stammdaten** kann auf die Materialdatenbanken zugegriffen werden. Diese sind in folgende Kategorien aufgeteilt:

- Platten bearbeiten
- Beläge bearbeiten
- Kanten bearbeiten
- Beschichtungen bearbeiten

In allen Datenbanken können zusätzliche Materialien angelegt oder bestehende bearbeitet werden.

## NEUES MATERIAL IN DATENBANK „PLATTEN“

Im folgenden Beispiel soll ein neuer Plattenartikel erstellt werden:

1. Wählen Sie **interiorcad > Stammdaten** und wählen Sie dann **Platten bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf **Hinzufügen** oder **Duplizieren** für eine bestehende Platte.
3. Passen Sie auf der rechten Seite die Daten an.

Hinweis: Sie können erst **OK** drücken, wenn alle Daten korrekt ausgefüllt sind, ansonsten werden Sie darauf aufmerksam gemacht, welcher Wert noch nicht korrekt erfasst wurde.

## EINE DICKE PRO GRUPPE

Beachten Sie beim Anlegen neuer Platten, dass eine Dicke nur einmal pro „Gruppe“ vorkommen kann, d.h. es können nicht zwei Platten eine Dicke von 19mm aufweisen. Eine Gruppe entspricht immer einem Materialtyp, z. B. MDF, MDFGrundierfolie, MDFRot, MDFGrün u.s.w.

Auf die gleiche Weise können in den anderen Datenbanken neue Materialien angelegt werden.

---

## RICHTIGE TYPISIERUNG DER PLATTENMATERIALIEN

Ebenfalls entscheidend ist die Typisierung. Je nach Typisierung kann sich die Anzahl Texturen ändern und die Logik, wie die Dicke des Materials eingestellt wird, ist anders. Außerdem können nicht alle Typen mit Kanten oder Belägen versehen werden.

Seit interiorcad 2020 gibt es sieben verschiedene Typen von Plattenmaterialien mit unterschiedlichen Eigenschaften. Bei einigen werden mehrere Texturen hinterlegt, um den Fertigungsrealismus zu erreichen, bei anderen ist die Dicke des Materials direkt über die Infopalette steuerbar, so dass man nur eines dieser Materialien anlegen muss. Dazu gehören:

Materialtyp	Texturen	Dicke	Kanten	Beläge
Standard	Eine Textur	Fixe Plattendicke	Ja	Ja
Massiv	Eine Textur	Plattendicke über Infopalette	Nein	Nein
Fertig furniert	Drei Texturen	Fixe Plattendicke	Ja	Nein
Fertig beschichtet	Drei Texturen	Fixe Plattendicke	Ja	Nein
Leimholz	Eine Textur	Plattendicke über Infopalette	Nein	Nein
3-Schichtplatte	Eine Textur	Plattendicke über Infopalette	Nein	Nein
Glas	Eine Textur	Plattendicke über Infopalette	Nein	Nein

TIPP: Import aus alter Version

Haben Sie Stammdaten aus einer älteren Version als 2020 importiert, müssen Sie Ihre Stammdaten kontrollieren und die neuen Eigenschaften zuweisen.

## VEREINFACHTE ARTIKEL IN DER DATENBANK

Damit effizient mit dem Korpusmöbel Classic und auch mit dem neuen Korpusmöbel gearbeitet werden kann, haben wir die bestehende Datenbank in Zusammenarbeit mit verschiedenen Firmen überarbeitet und zusätzliche vereinfachte Artikel angelegt. Hauptziel der Datenbank ist das effizientere Arbeiten mit Materialien.

Für die wichtigsten Baugruppen Front (fr), Korpus (ko), Rückwand (rw) und Sockel (so) wurden eigene Artikel erstellt. Diese Artikel stehen für ihre Verwendung im Möbel:

- Front (fr): Türen, Schubladendoppel, Blenden, Sichtseiten etc.
- Korpus (ko): Seiten, Böden, Tablare, Scheidewände etc.
- Sockel (so): Alle Sockelteile
- Rückwand (rw): Rückwand

Die Kürzel für den Artikel, z.B. „fr19“, entsprechen nicht den Normen des VSSM. Oberstes Ziel ist eine einfache und schnelle Schreibweise (darum nur Kleinschreibung, keine Bindestriche etc.). Beispiel: „fr19“ steht für „Frontmaterial 19 mm dick“.

Vorteile dieser vereinfachten Artikel:

- Die einfache Bezeichnung erleichtert das Merken von Artikelnamen. Das Wählen eines Artikels wird wesentlich beschleunigt: Statt via Einblendmenü zu suchen können Sie den gesuchten Artikel direkt eingeben.
- Die kurzen Bezeichnungen können beim Arbeiten mit Stücklistenprogrammen oder Etikettendruckern von Vorteil sein, da diese teilweise nur eine begrenzte Anzahl Zeichen erlauben oder in einer kleinen Spalte nicht die gesamte Bezeichnung anzeigen.
- Mit diesen Einstellungen werden gleiche Bauteile zusammengefasst: Türfronten, Schubladenfronten, Blenden und Sichtseiten verwenden dann z.B. alle „fr19“ (Front 19) und dazu das Ma-

terial 3D „01\_KM Front“. Damit können Änderungen an den Möbelfronten schnell durchgeführt werden: Wenn Sie die Farbe des Materials 3D „01\_KM Front“ ändern, erhalten alle diese Bauteile sofort die neue Farbe.

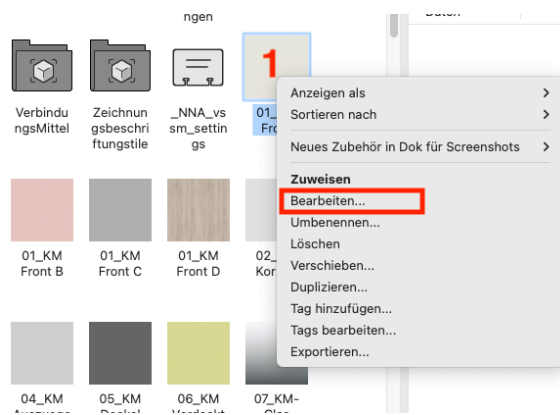
- Während der Planung des Projekts, wenn die meisten Anpassungen und Änderungen noch bevorstehen, muss die Materialisation mit den vereinfachten Artikeln kaum geändert werden. Ist das Projekt geplant und die Ausführung definitiv, können die Pseudo-Artikel bei der Ausgabe der Daten an ein ERP oder Excel durch die definitiven Artikel über Suchen/Ersetzen im ERP ersetzt werden. Einige ERP-Programme bieten hier spezielle Übersetzungstabellen an.
- Die Datenbank von interiorcad wird so nicht mit einer unnötigen Anzahl von Einmal-Artikeln gefüllt

## FRONTFARBE WECHSELN

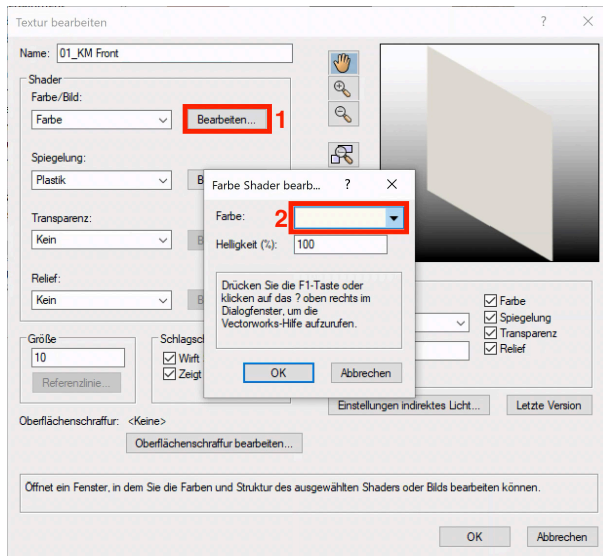
Am einfachsten ist es bei diesem System die Farbe der Textur zu ändern. Daraufhin wird bei allen Bauteilen, für die die gleiche Textur via Plattenmaterial verwendet wurde, die Farbe geändert.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie den Zubehör-Manager und suchen Sie die gewünschte Textur, in unserem Beispiel „01\_KM Front“.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Textur (1) und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Bearbeiten** (2).



Das Dialogfenster „Textur bearbeiten“ öffnet sich.



3. Klicken Sie unter **Farbe/Bild** auf **Bearbeiten** (1).

4. Wählen Sie im Dialogfenster „Farbe Shader bearbeiten“ eine neue Farbe (2).

## TEXTUR STATT FARBE

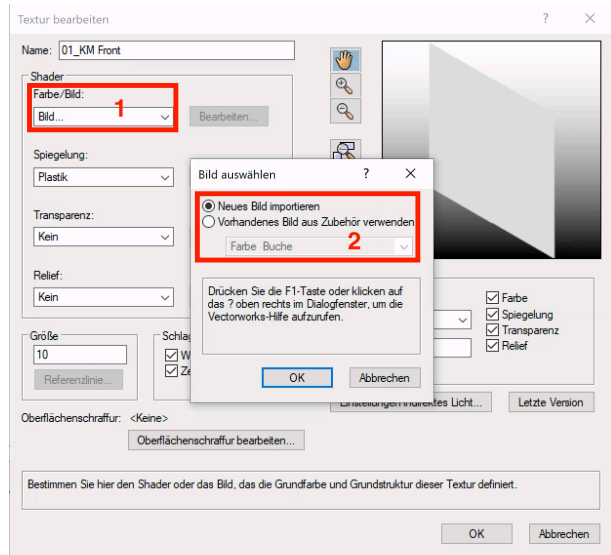
Mit der gleichen Methode kann auch eine Textur anstelle einer Farbe zugewiesen werden.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie unter **Farbe/Bild** den Shader „Bild“.

2. Das Dialogfenster „Bild auswählen“ öffnet sich. Dort haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Neues Bild importieren: Sie können eine Bild-Datei auswählen, um diese zu importieren.
- Vorhandenes Bild aus Zubehör verwenden: Es werden alle Texturen angezeigt, die bereits im Dokument vorhanden sind.

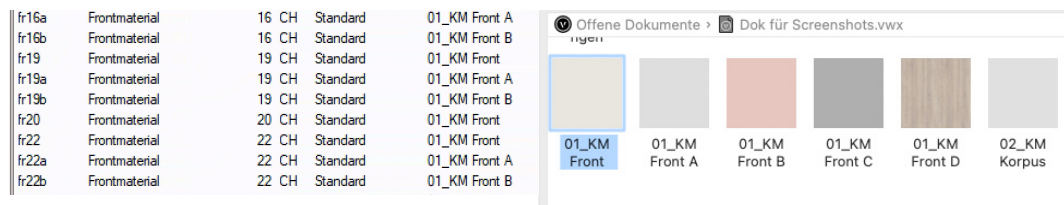


Es kann einfacher sein, die Textur zuerst ins Dokument zu kopieren und diese dann aus dem Zubehör zu wählen. Über den Zubehör-Manager oder den Befehl **Import mtextur (Datei > Import)** finden Sie bereits eine große Auswahl an Texturen.

Wenn Sie ein Bild importieren, müssen Sie darauf achten, dass dieses Bild als Textur geeignet ist. Achten Sie vor allem darauf, was passiert, wenn sich das Bild wiederholt!

## MEHRERE FRONTFARBEN

Damit mit mehreren Frontfarben am gleichen Projekt gearbeitet werden kann, gibt es unter den Frontmaterialien fr noch „fr19a“ und „fr19b“. Diese sind mit den entsprechenden Texturen aus der VSSM-Vorgabe verknüpft. Auch unter den Kanten gibt es Kantentypen mit der zusätzlichen Bezeichnung „a“ und „b“.



## MIT BELÄGEN ARBEITEN

In Schreinereien ist es üblich bei der Arbeit mit selber belegten Materialien immer mit gerundeten Werten für die Dicke zu rechnen. Eine Span-19-furnierte Platte wird somit nicht in einer Dicke von 19.8mm gerechnet, sondern in 19mm oder 20mm. Die Platte wird ja mehrmals geschliffen.

Aus diesem Grund haben wir die Plattenmaterialien „Spanplatte kalibriert“ in den Stammdaten erfasst. Diese weisen eine abgerundete Dicke auf und entsprechen einer Platte, die für die Belegung kalibriert worden ist.

spa15.0k	Spanplatte kalibriert	15	CH	Standard
spa15.5k	Spanplatte kalibriert	15,5	CH	Standard
spa16	Spanplatte	16	CH	Standard
spa18.0k	Spanplatte kalibriert	18	CH	Standard
spa18.5k	Spanplatte kalibriert	18,5	CH	Standard
spa19	Spanplatte	19	CH	Standard
spa21.0k	Spanplatte kalibriert	21	CH	Standard
spa21.5k	Spanplatte kalibriert	21,5	CH	Standard
spa22	Spanplatte	22	CH	Standard
spa30	Spanplatte	30	CH	Standard

Als Gegenstück gibt es Beläge, die eine abgerundete Dicke aufweisen. Im Artikel und in der Beschreibung wird die Dicke so verwendet, wie der Artikel eingekauft wird. Bei der Stärke wird jedoch gerundet. Hier haben wir uns für Viertelschritte entschieden, da es in der Regel beidseitige Beläge gibt.

Beläge bearbeiten...				
Beläge				
Artikel	Bezeichnung	Stärke	Lieferant	Masemichtung
bfr0.5	bfr-0.5	0,5	CH	Längs
bfr0.6	bfr-0.6	0,5	CH	Längs
bfr0.9	bfr-0.9	0,75	CH	Längs
bfr1	bfr-1	1	CH	Längs
bfr1.4	bfr-1.4	1,25	CH	Längs
bfr2	bfr-2	2	CH	Längs
bfr3	bfr-3	3	CH	Längs
bfra0.5	bfra-0.5	0,5	CH	Längs
bfra0.6	bfra-0.6	0,5	CH	Längs

Auf diese Weise kann die Bauteildicke dann wieder auf einen Wert gebracht werden, der eine rechenbare Dicke für die Stückliste und Bemaßung zulässt.



# VEREINFACHTE MATERIALDATENBANK IMPORTIEREN

Wir bieten unseren Kunden an diese vereinfachte Datenbank bei uns zu beziehen und in interiorcad zu importieren. Auf dieser Basis können Sie dann als Anwender die Datenbank für Ihre Bedürfnisse anpassen und weiterentwickeln. Durch den Import werden diese auch als eigene Materialien erfasst und können gefiltert werden.

**HINWEIS:** Beachten Sie, dass das Importieren der Stammdaten Ihre bisherigen Stammdaten komplett ersetzt.

## VEREINFACHTE DATENBANK IMPORTIEREN

Um die vereinfachten Stammdaten zu importieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie **interiorcad > Stammdaten > Stammdaten abholen**.
2. Klicken Sie im Dialogfenster „Stammdaten abholen“ auf **Wählen** (1) und stellen Sie den Pfad so ein, wie unter Eigener Ordner (2) angezeigt:



Hier der Pfad als Text:

C:\Program Files\Vectorworks 2023\Beispieldateien\Import\_Export\interiorcad CH Stammdaten abholen

3. Stimmt der Pfad nicht, erscheint die Fehlermeldung „Es konnten keine Stammdaten gefunden werden“. Ist der Pfad richtig eingestellt, klicken Sie auf **Abholen** (3).

Die Stammdaten wurden nun importiert und können verwendet werden.



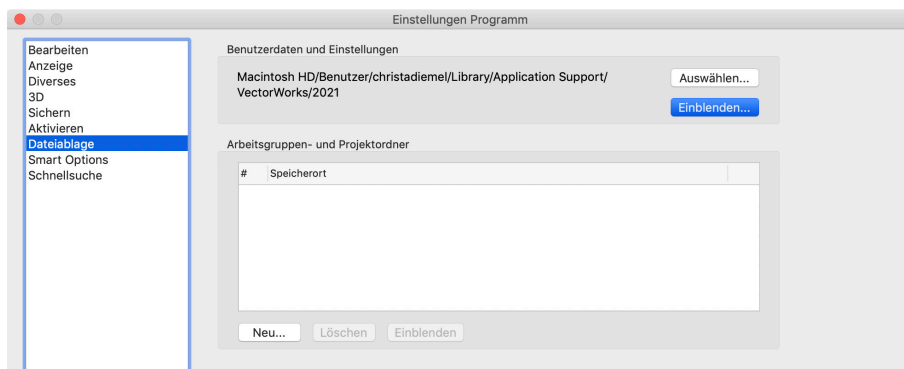
# MATERIALDATENBANKEN AUS ERP IMPORTIEREN

Bevor Sie Daten aus Ihrem ERP importieren, sollten Sie sich grundlegende Gedanken darüber machen, dass in den ERP-Systemen häufig viele „tote“ Daten von Materialien existieren, die es gar nicht mehr gibt oder die nicht mehr verwendet werden, aber nicht aus dem ERP gelöscht werden können. Auch kennen in der Regel alle ERP-Systeme keine Texturen. Damit die Daten in Vectorworks nicht noch einmal nachgearbeitet werden müssen, sollten diese Informationen bereits im ERP erfasst und die entsprechende Textur in Vectorworks bereits vorhanden sein. In den meisten Fällen ist das Arbeiten mit einer vereinfachten Datenbank effizienter. Lesen Sie hierzu im vorhergehenden Kapitel weitere Details.

## BESTEHENDE DATENBANKEN SICHERN

Bevor Sie einen Import machen, sollten Sie die bestehende Materialdatenbank sichern. Sollte beim Import etwas nicht optimal funktionieren, können Sie so den alten Zustand wiederherstellen.

1. Klicken Sie in den Programmeinstellungen in der Rubrik **Dateiablage** unter den **Benutzerdaten und Einstellungen** auf **Einblenden**.



2. Öffnen Sie im erscheinenden Dialogfenster den Ordner „interiocad“.
3. Sichern Sie eine Kopie der beiden Datenbanken „libraries“ und „materials“ auf dem Schreibtisch. Sollte beim Import etwas schief gehen, kopieren Sie die gesicherten Daten einfach wieder zurück.

## DATEN FÜR DEN IMPORT VORBEREITEN

Materialdatenbanken können aus ERP-Programmen importiert werden, aber die Daten müssen aus dem ERP zuerst in eine Datei exportiert werden. Kontaktieren Sie dafür Ihren ERP-Programmverantwortlichen und achten Sie darauf, dass für folgende Materialdaten jeweils eine Exportdatei vorhanden ist:

- Plattenmaterialien
- Kanten
- Beläge (Furniere und Kunststoffe)
- Beschichtungen (Lacke, Farben und Beizen)

## IMPORTEINSTELLUNGEN FESTLEGEN

Materialdatenbanken können auch aus ERP-Programmen importiert werden. Zuerst müssen die Daten aus dem ERP in eine Datei exportiert werden. Kontaktieren Sie dazu Ihren ERP-Programmverantwortlichen.

Über **Stammdaten > Daten importieren** kann das Dialogfenster zum Import von Materialdatenbanken aufgerufen werden. Die Importeinstellungen können nicht allgemein vorgenommen werden, sondern unterscheiden sich je nach Format der exportierten Daten des ERP-Systems.

Grundsätzlich sind folgende Punkte wichtig:

1. Wählen Sie hier Ihre Datei, die aus dem ERP-System exportiert wurde.
2. Wählen Sie hier, in welche Materialdatenbank von interiorcad Sie importieren möchten.
3. Wählen Sie hier, ob Sie „Nur Bestehende ändern“, „Neue hinzufügen“ oder „Preise aktualisieren“ möchten. Bei einem Erstimport sollten Sie „Neue hinzufügen“ wählen.
4. Mit diesen Einstellungen können Sie den Import an die aus dem ERP exportierte Datei anpassen. Um die richtige Einstellung zu finden, können Sie die Datei mit einem Editor öffnen und kontrollieren. Zur Einstellung **Import beginnen in Zeile**: Häufig gibt die Spaltenüberschrift der Exportdatei aus dem ERP an, welche Werte die Spalten enthalten. Diese Angaben sollten nicht importiert werden. Setzen Sie hier deshalb eine 2 ein.
5. Klicken Sie auf **Zuordnung** und kontrollieren Sie die Zuordnung der einzelnen Tabellenspalten des ERP-Exports. Legen Sie fest, in welche Spalte in interiorcad Sie diesen Wert importieren möchten, kontrollieren Sie die Zuordnung hier und korrigieren Sie diese, falls notwendig.
6. Speichern Sie Ihre Einstellungen als Vorgabe, damit Sie diese zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen können.

## DATEN NACH DEM IMPORT PRÜFEN UND ERGÄNZEN

Die importierten Daten müssen nach dem Import immer noch geprüft und mit den Vectorworks-spezifischen Informationen versehen werden, die nur in Vectorworks interiorcad verwendet werden. Zum Beispiel haben die meisten ERP in den Materialdatenbanken keine Texturinformationen. Diese und eventuell andere Informationen, die ein ERP nicht liefern kann, müssen von Hand in den interiorcad-Materialdatenbanken ergänzt werden. Alternativ kann auch der Materialstamm Ihres ERP angepasst werden, damit dieser die von interiorcad erwarteten Werte bereits kennt und richtig liefert.