

Doors USA + TRIM



D1 Transom USA_trim



D1 USA_trim



D2 Transom USA_trim



D2 USA_trim

Graphisoft USA Doors (Archicad Library Packs) adaptation allowing handles visibility in symbolic plan.
Adaptação das Portas Graphisoft USA (Archicad Library Packs) que permite visibilidade de puxadores em planta simbólica.

made by trim
October 2025

How to install (int)

Como instalar (pt)

> Add *Doors USA_trim.lcf* file to Library and reload Library.

> Adicionar *Doors USA_trim.lcf* à Biblioteca e recarregar Biblioteca.

> If you are using *Archicad Library Packages* you have to load: *Doors and Windows USA*.

> If you are using *Archicad Library 28* (Monolithic Library), you have to load: *Doors and Windows USA*; DW Macros; Essencial Library.

> Se estiver a utilizar os Pacotes da Biblioteca Archicad, terá de carregar: Doors and Windows USA.

> Se utilizar a Biblioteca Archicad 28 (Biblioteca Monolítica), terá de carregar também: Doors and Windows USA; DW Macros; Biblioteca Essencial.

> Available for Archicad, version 28 and 29.

> Disponível para Archicad, versão 28 e 29.

Model View Options (int)

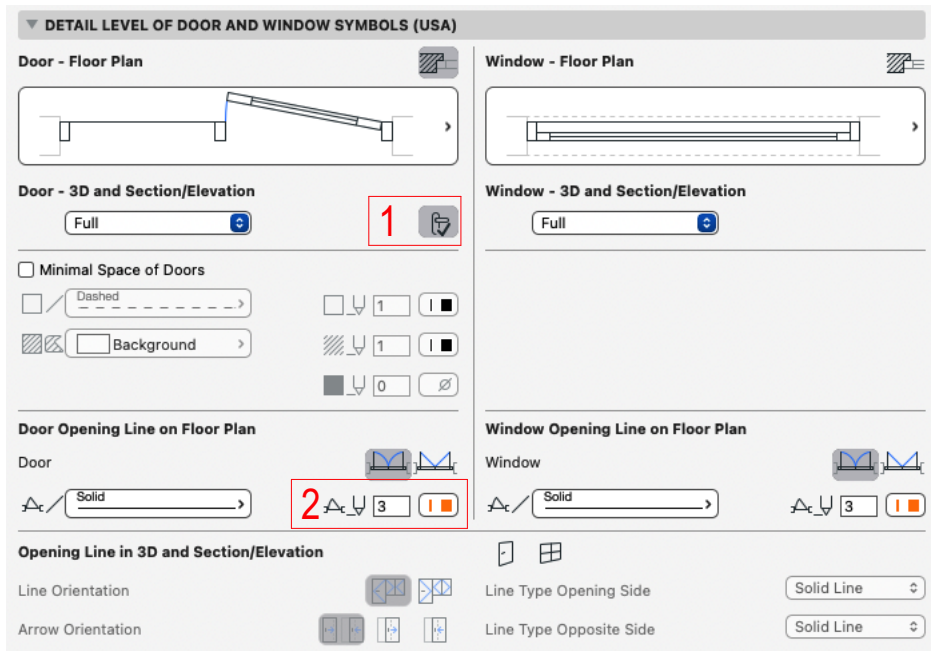
Opções de Visualização do Modelo (pt)

1- 2D Handle is connected to MVO (USA) and can be visible or invisible.

1- O Puxador 2D está ligado ao OVM (USA) e pode ser visível ou invisível.

2- Handle 2D pen is connected to MVO (USA) using the same pen as Opening Line.

2- Caneta de Puxador 2D está associado na OVM (USA) à caneta de Linha de Abertura.



Custom Handle (int)

Puxador Personalizado (pt)

Note: You can create any Custom Handle, following this methodology:

Nota: Podem criar qualquer Puxador Personalizado seguindo a seguinte metodologia:

1- model Handle (in Ground Floor near Archicad origin) with reference to the floor as the exterior door face.

1- modelar Puxador (no piso 0 perto da origem Archicad) com referencia ao piso como face externa de porta

2- In the plan view, save selection as Handle.

2- Em planta, salvar selecção como *Maçaneta*.

3- Edit new Object and in *2D Script* replace code with "Project2 4, 270, 2"

3- Editar novo Objeto e em *2D Script* substituir código por "Project2 4, 270, 2"

4- Update Library. If doesn't appear on custom handle after editing, create another handle to activate personal handle inside the door.

4- Atualizar Biblioteca. Se não aparecer no puxador personalizado após a edição, crie outro puxador para ativar o puxador pessoal dentro da porta.