



TENDA COUVERTURE

ATELIERS 
créateurs de bardage métallique



CONTENU DU DOSSIER :

Contenu du dossier :

- Le dossier *Bim-Tenda Couverture* contenant le fichier *Revit 3S-Tenda-Couverture.rvt* et le dossier *Texture_Tenda* qui contient la bibliothèque des matériaux avec les textures
- Le dossier *Bim-Tenda Façade* contenant le fichier *Revit 3S-Tenda.rvt* et le dossier *Texture_Tenda* qui contient la bibliothèque des matériaux avec les textures
- Les 2 tutoriels d'utilisation des fichiers de façade et de toiture

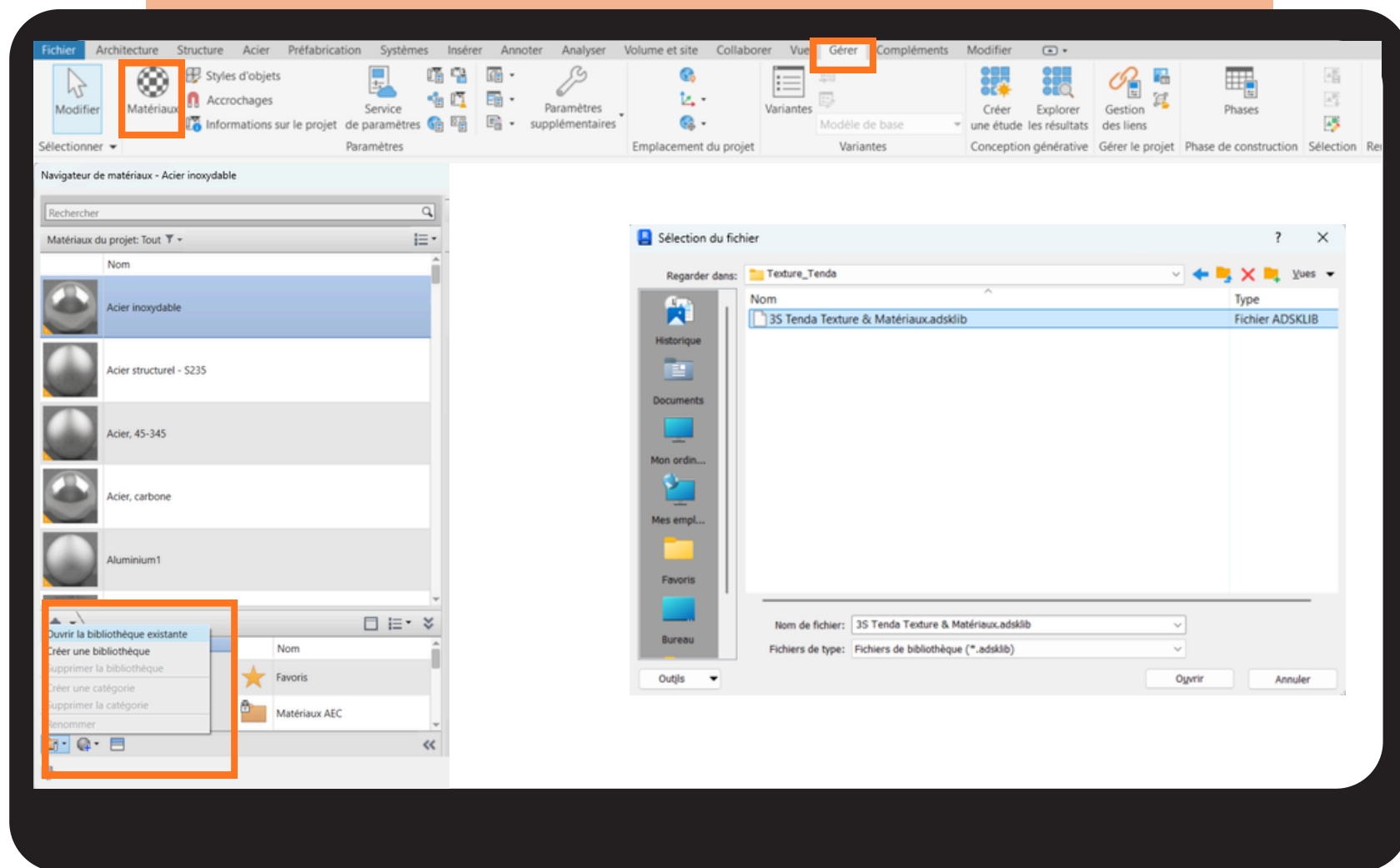
I. CHARGER LA BIBLIOTHÈQUE DES TEXTURES ET DES MATÉRIAUX

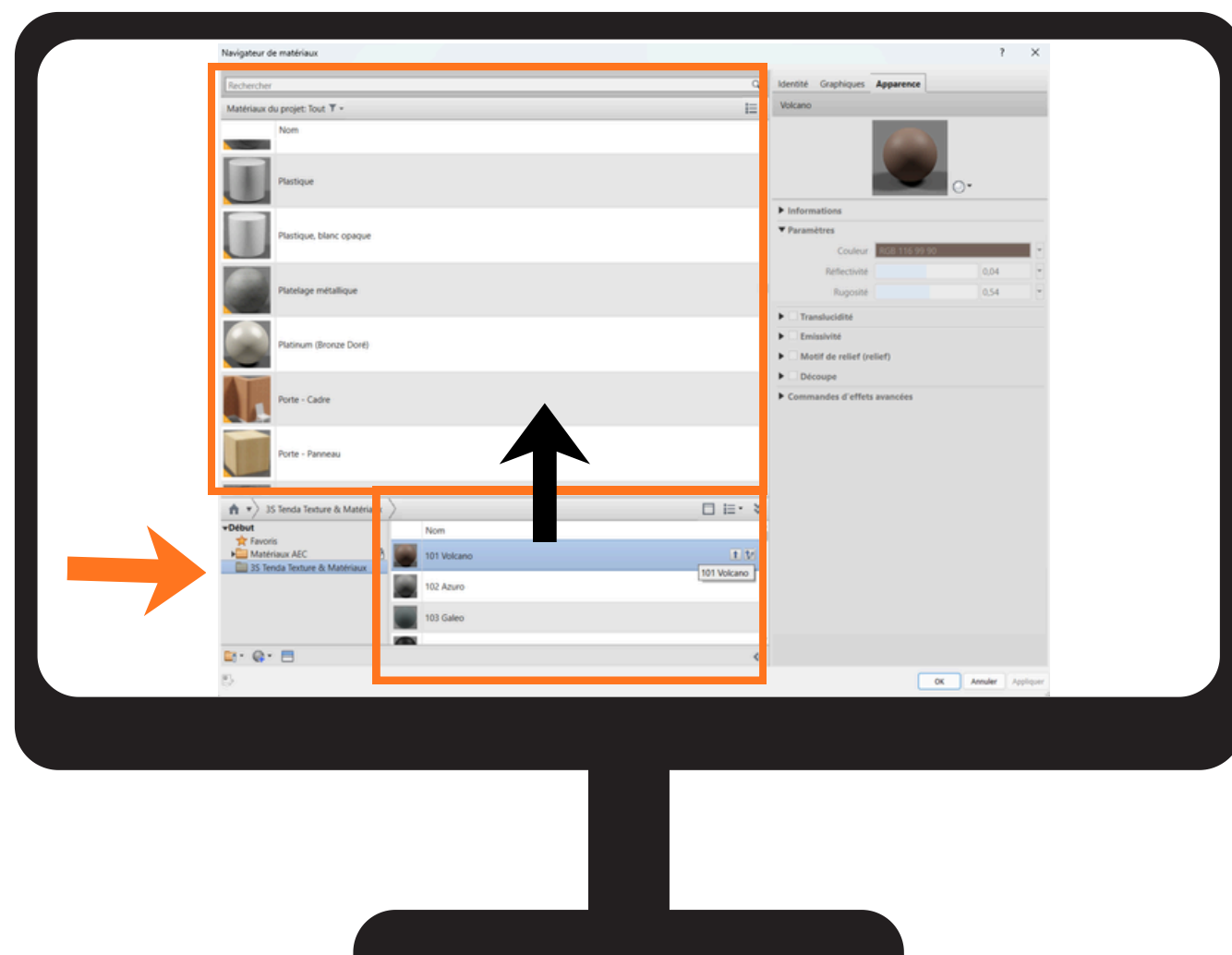
La première chose à faire est de charger la bibliothèque de matériaux dans le fichier.

Vous la trouverez dans le dossier *Texture_Tenda* sous le nom *3S Tenda Texture & Matériaux.adsklib*.

Pour ce faire, allez dans l'onglet *Gérer > Matériaux*

Ouvrir le *Navigateur de Bibliothèques > Ouvrir une Bibliothèque Existante*, puis allez dans le dossier *Texture_Tenda* et chargez le fichier *3S Tenda Texture & Matériaux.adsklib*.





La bibliothèque *3S Tenda Texture & Matériaux* apparaît maintenant dans la liste.

Sélectionnez un matériau de la bibliothèque et faites la commande CTRL+A (pour sélectionner l'ensemble des ressources), puis glissez-déposez les matériaux vers *Matériaux du projet*.



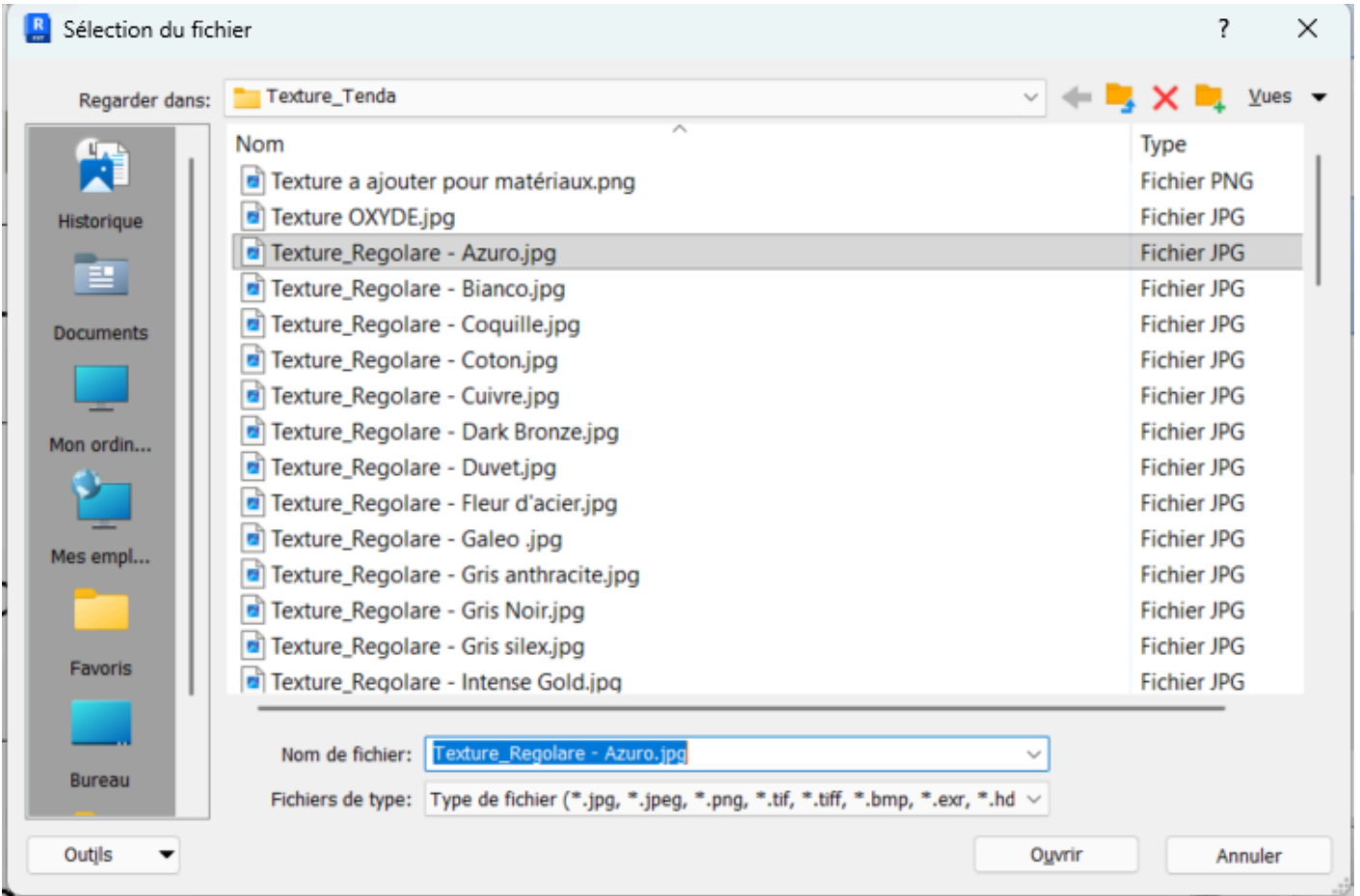
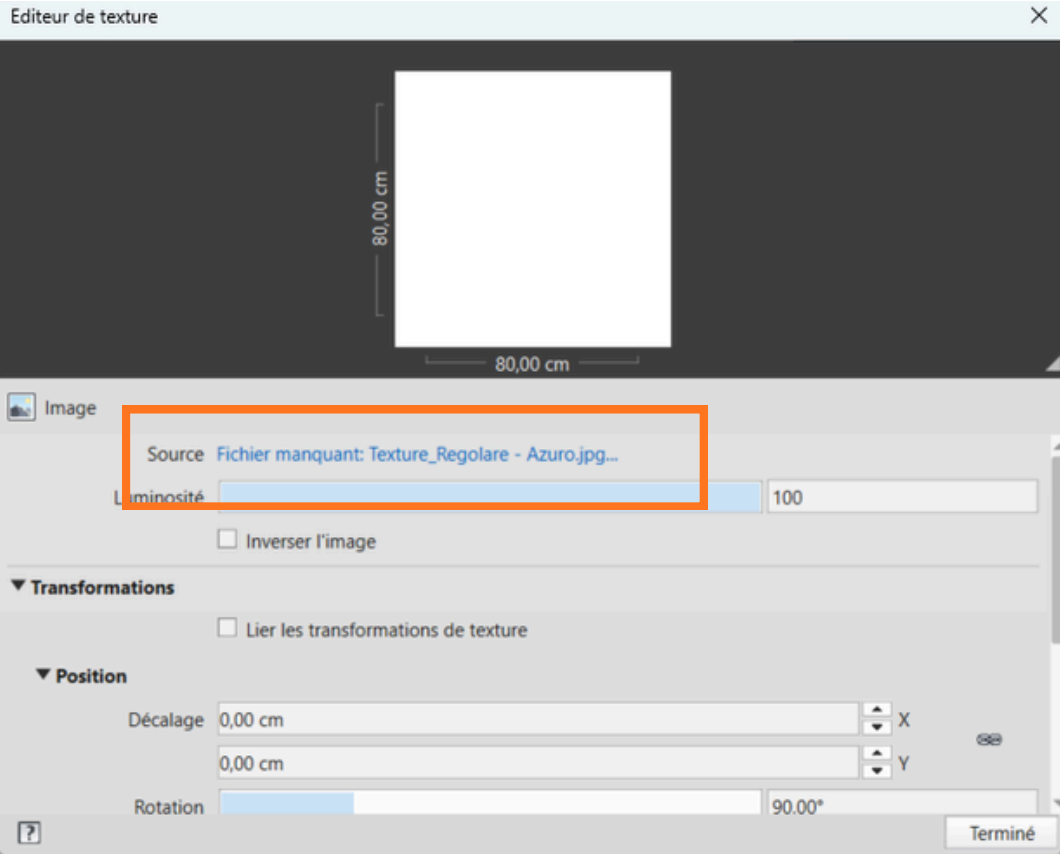
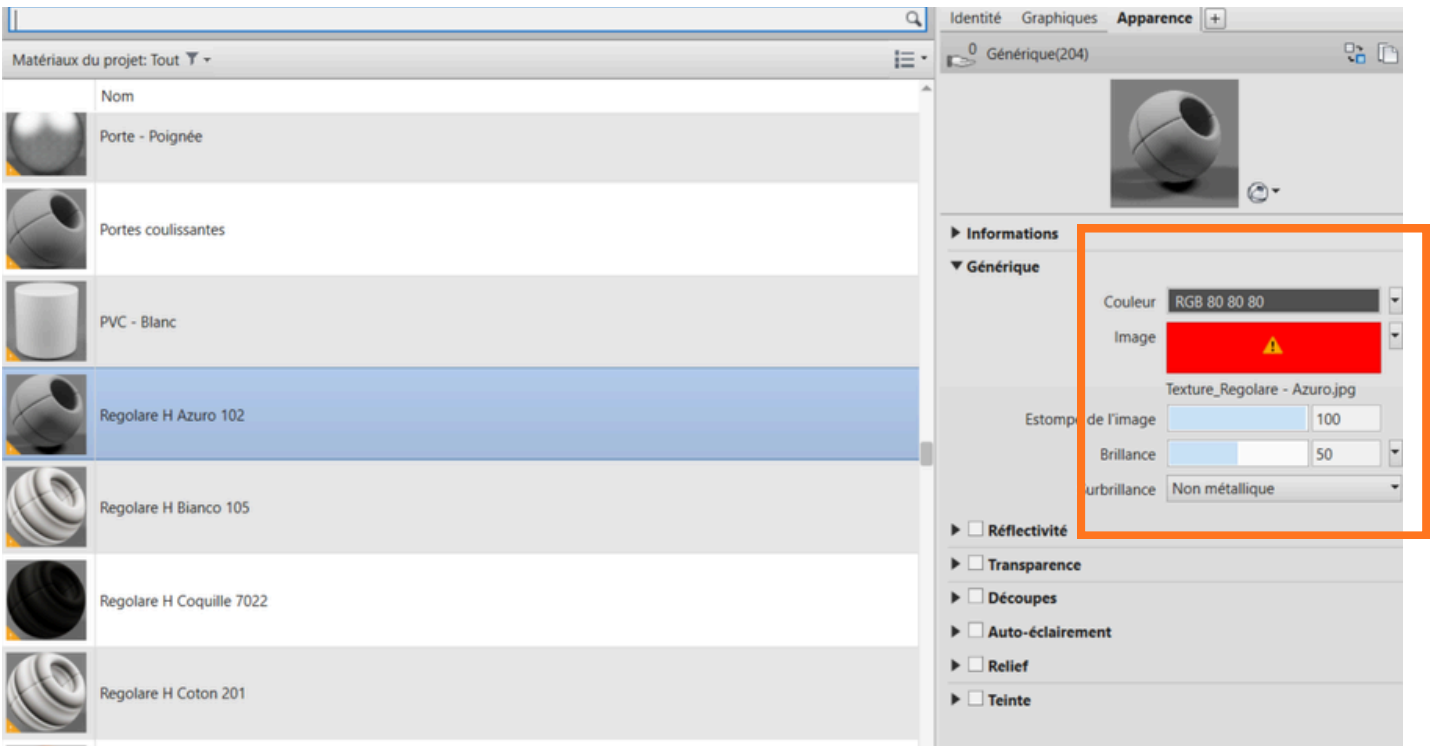
ATTENTION :

Certains matériaux possèdent un motif en relief qui fonctionne avec une image. Il faudra donc, selon vos besoins, les réintégrer. Pour tout matériau où un motif est actif, l'image d'erreur est à remplacer par la Texture 01, à l'exception de l'Oxyde 602 qui est à remplacer par la Texture 02.

Revit n’offrant malheureusement pas d’option native d’incorporation des textures, les liens vers les images jpeg seront perdus. Certains matériaux et toutes les textures afficheront donc un message d’erreur.

Pour y remédier, il faudra redonner les liens au logiciel.

Cliquez sur le cadre rouge avec un panneau “attention”
Allez dans source de l’image et sélectionnez la texture désirée (le nom de la texture originelle se trouve sous le message d’erreur).



NOTE :

Le fichier comporte plusieurs niveaux de détails : LOD 100, LOD 200 et LOD 300.

En LOD 100 & LOD 200, les matériaux à utiliser sont ceux équipés d’une texture.

Il en existe 4 variations :

- 2 modèles : Regolare et Ritmica
- 2 sens de pose : vertical et horizontal

En LOD 300, les vrais profils sont modélisés, il suffit donc d’utiliser les coloris du nuancier 3S sans texture.

II. CHANGER LE COLORIS OU LE MATÉRIAU D'UN OBJET

Propriétés

Angle Rentrant H

Modèles génériques (1)

Modifier le type

Contraintes

Niveau de nomenclat...

Élévation par rapport ... 0.0000

Hôte <non associé>

Matériaux et finitions

Coloris 104 Nerro

Cotes

Hauteur 2.8500

Volume 0.001 m³

Propriétés du type

Famille: Meneau rectangulaire

Type: Jonction contre mur Gauche V

Charger...

Dupliquer...

Renommer...

Paramètres de type

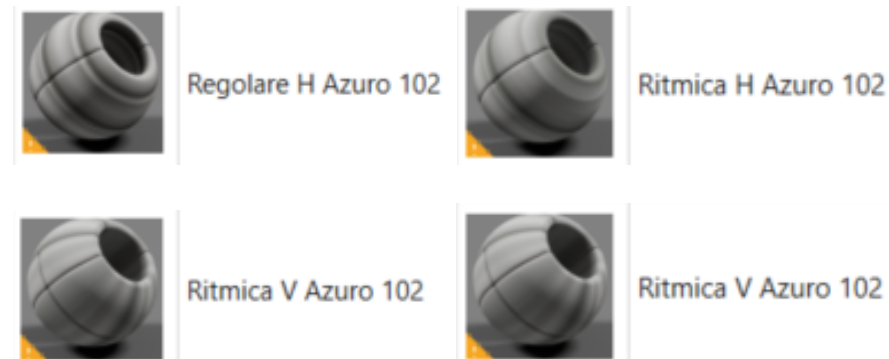
Paramètre	Valeur
Contraintes	
Angle	0.00°
Décaler	0.0000
Construction	
Profil	Jonction contre mur Gauche V : Jonction c
Position	Perpendiculaire à la face
Meneau d'angle	<input type="checkbox"/>
Épaisseur	0.0500
Matériaux et finitions	
Matériau	104 Nerro

Pour changer de couleur, le paramètre *Coloris* se trouve dans la barre des propriétés de l'objet sélectionné : *Matériaux et finitions*. S'il n'apparaît pas, il faut aller le chercher dans *Modifier le type* et son équivalent matériau.

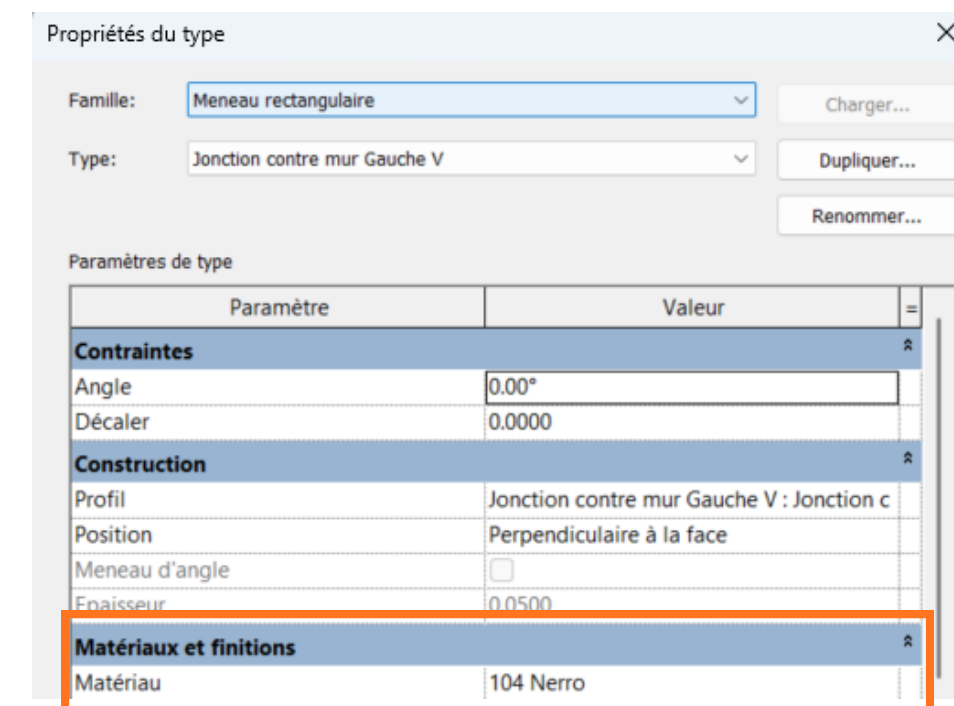
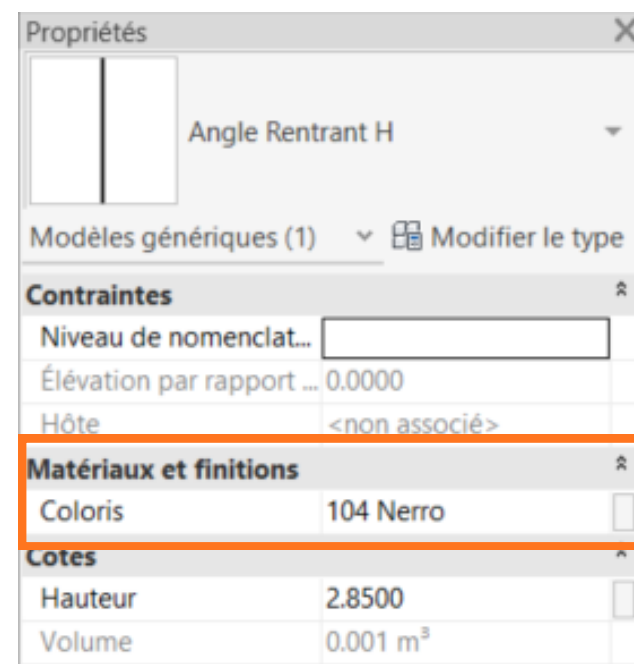
III. LOD 100 & LOD 200

Les matériaux à utiliser sont ceux équipés d'une texture.

Pour un même coloris, vous avez à votre disposition 4 variantes : 2 modèle Ritmica et Regolare, 2 sens de pose, vertical et horizontal.



Pour changer de coloris, le paramètre *Coloris* se trouve dans la barre des propriétés de l'objet sélectionné. S'il n'apparaît pas, il faut aller le chercher dans *Modifier le type* et son équivalent matériaux.



LOD 100

Le LOD 100 correspond à des toits simples. Il fonctionne comme n'importe quel autre toit de Revit. Par défaut, son coloris est *102 Azuro*.

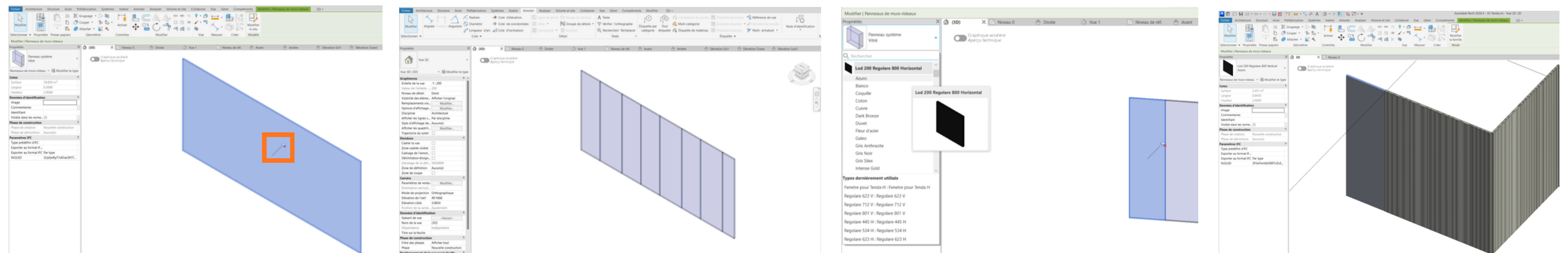
Pour le modifier, il faut aller dans *Propriétés du mur > Modifier le type > Modifier Structure > Structure Matériau*.

LOD 200

Le LOD 200 fonctionne avec des textures jpeg et avec l'outil *Toit > Toit par Tracé > Vitres inclinées > LOD 200 mixte*.

Vous allez pouvoir mixer les profils Regolare et Ritmica avec l'outil quadrillage de mur-rideau (nous vous recommandons fortement d'intégrer les réservations des ouvertures pendant la phase de quadrillage).

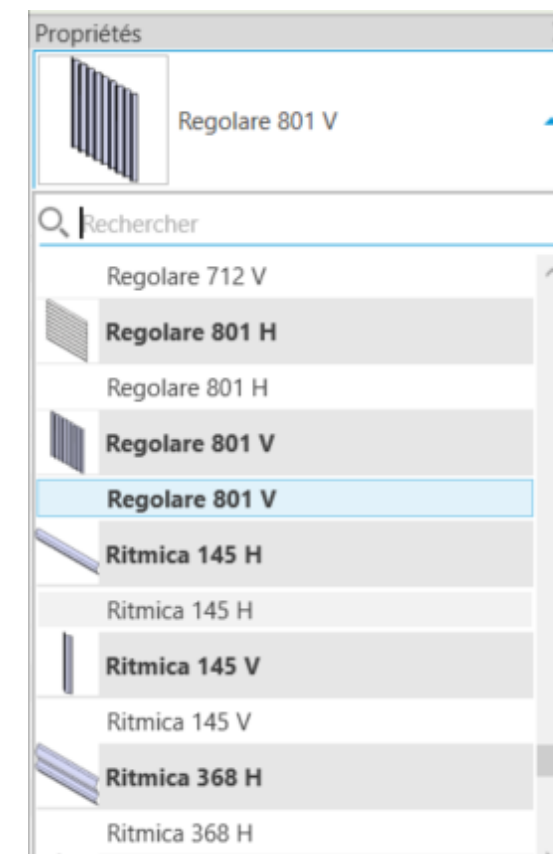
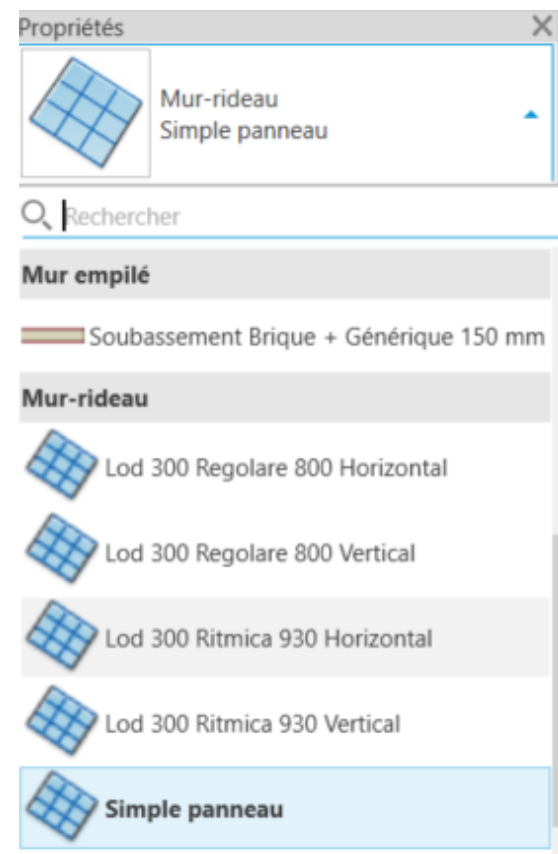
Mais pour commencer, il faut sélectionner et déverrouiller le panneau, puis aller sur *Quadrillage Mur-rideau* et remplacer les panneaux par les *LOD 200*.



IV. LOD 300

Le LOD 300 peut fonctionner de deux façons :

- La première (qu'on peut considérer prête à l'emploi) est disponible dans l'outil *mur-rideau*. Elle intègre déjà les profils de haut et de bas de façade. Vous pouvez aussi les retrouver dans l'outil *meneaux* ainsi que toutes les jonctions contre mur. Dans la famille de modèle générique se trouvent les profils angles rentrant et sortant ainsi qu'une fenêtre équipée des profils.
- La deuxième solution reprend celle du LOD 200, mais les panneaux en texture jpeg sont cette fois-ci remplacés par les panneaux avec les vraies tôles Regolare ou Ritmica qui sont disponibles avec plusieurs variantes de largeur.



En LOD 300, il y a de fortes chances, en bout de toiture, votre dernier profil dépasse du toit, à moins que la longueur de votre toit ne soit un parfait multiple des tôles utilisées. Il va donc falloir “recouper” la dernière tôle, comme dans la réalité.

Pour résoudre ce problème, il vous faut dans un premier temps ajuster avec un profil plus court.

Ensuite, si cela ne règle pas le problème, il faut venir placer un nouveau quadrillage de mur-rideau et le remplacer par un panneau de vide système.

