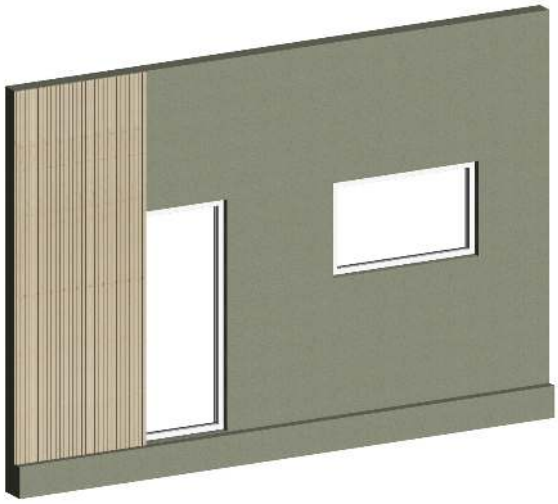
Superwood Readme – designkonfigurationer til Revit

Gennemgang af principperne for facadebeklædning med de forskellige designkonfigurationer til SW01 og SW12.

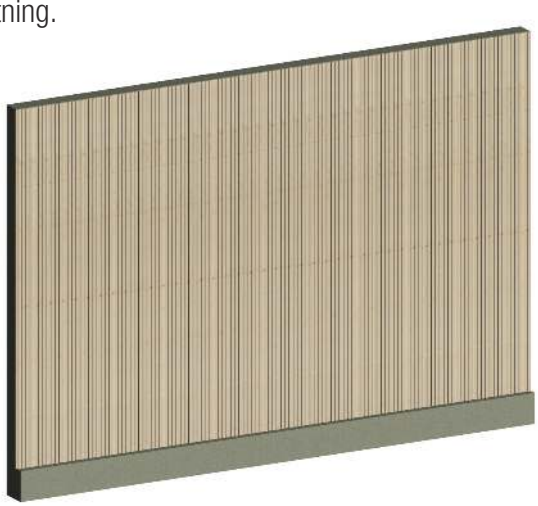
SW12 – Type A og B

Fremgangsmåde med Type A og B, som er en lodret beklædning med identiske brædder.
Denne kan simpelt trækkes rundt om bygningen, da der ikke skal defineres forskellige afstande på væggens 'grid'.

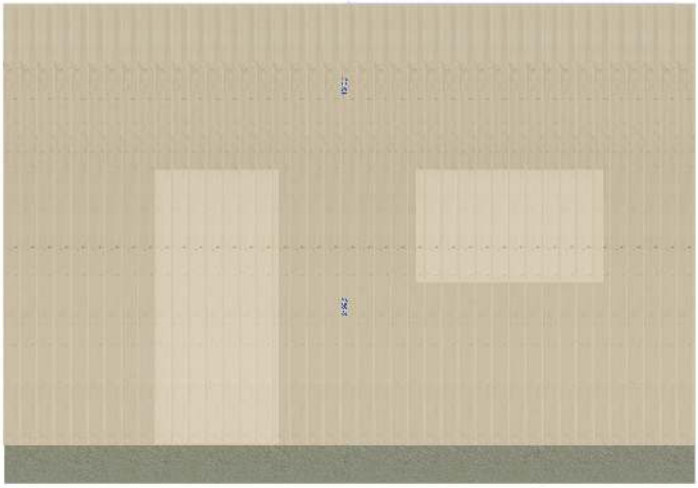
1. Beklædning placeres som ønsket.



2. Beklædning trækkes i den ønskede retning.



3. Rundt om vinduer og døre bruges funktionen ’gridlines’ til at placere vertikale grids.
   I denne situation placeres en gridline over og under vinduet.

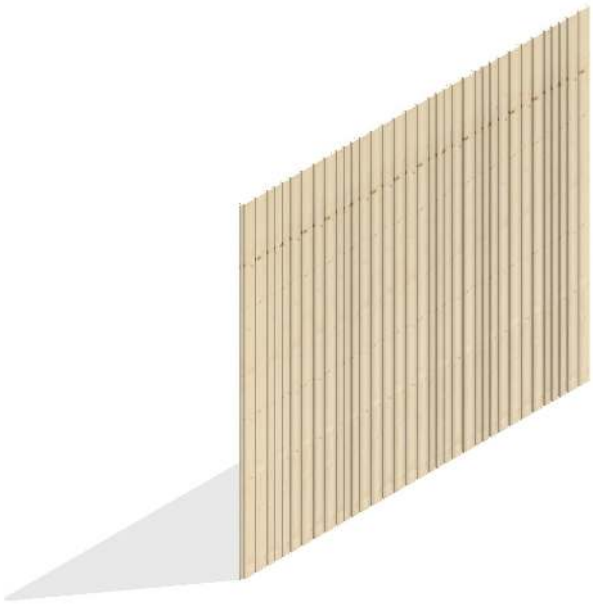


4. Til sidst udskiftes paneler foran døre og vinduer til ”Empty panels”.

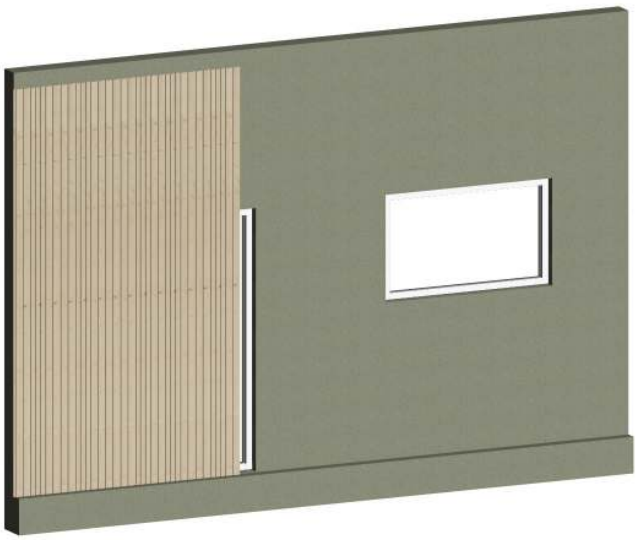
SW12 – Type C og D

Fremgangsmåden med disse vægge er lidt anderledes, da de indeholder flere forskellige brædder. Eksempelvis består Type C af brædder henholdsvis med 1 spor og med 2 spor som blandes.

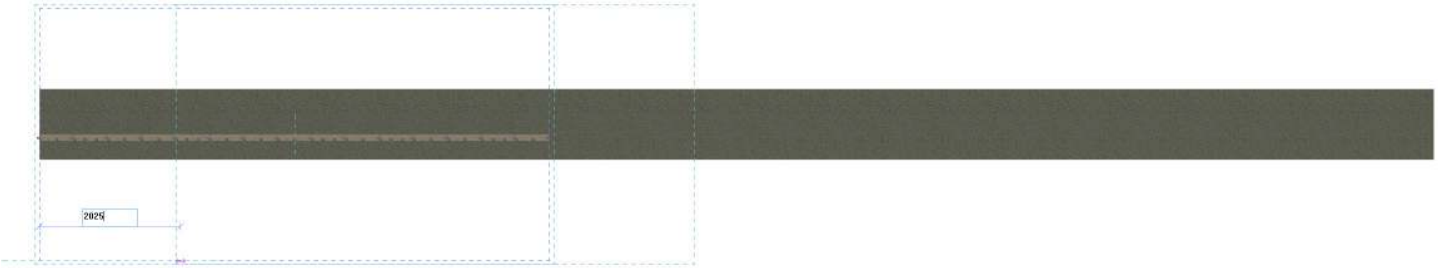
1. Den ønskede type fil åbnes.



2. Det ønskede modul kopieres ind og placeres i ønsket startposition.

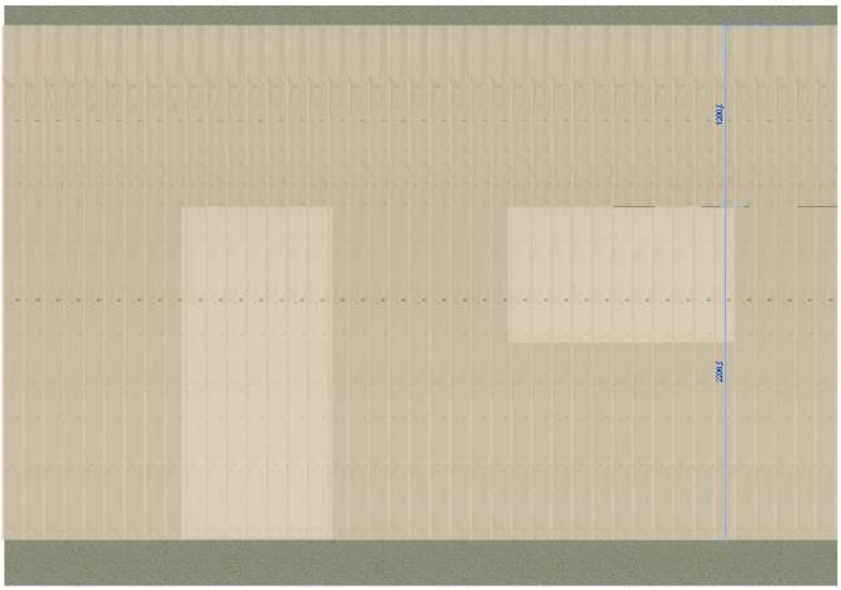


3. Marker det placerede modul og kopier det ud i afstanden 2025. Her kan funktionen array bruges, hvis der er tale om større strækninger.

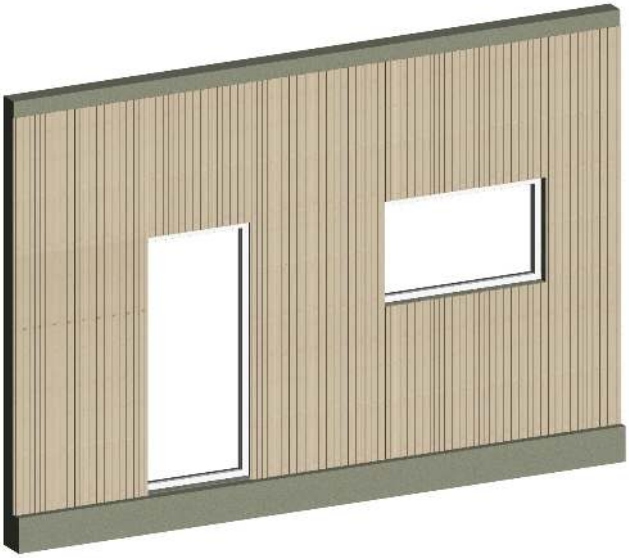


4. Det sidste modul der er placeret, trækkes her efter tilbage, til den ønskede placering. Dette gør, at alle paneler er i ønskede geometri. Det er derfor vigtigt, at man kopier ud, så væggen er lidt for lang og derefter trækker væggen tilbage.

5. Herefter placeres der gridlines, der definere top og bund af eventuelle vinduer. Det er en god ide at lave sin curtain wall transparent, så man kan placere gridlines så præcist som muligt.



6. Til sidst udskiftes paneler foran vinduer og døre til empty panels.



SW01 – Type A, B, C og D

SW01, er en vandret beklædning. Disse kan derfor trækkes så lange som ønsket.
Fremgangsmåden fra SW12 Type C og D skal gentages, hvis man ønsker yderligere højde, end hvad der tilbydes i det prædefinerede modul. Den eneste forskel er, at man på disse beklædninger skal kopiere sit modul lodret i stedet for vandret.