



README Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families

1. GENERAL | ALLGEMEIN

Revit Version

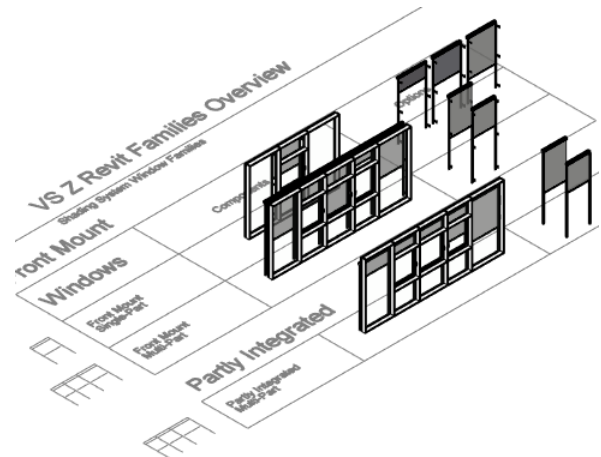
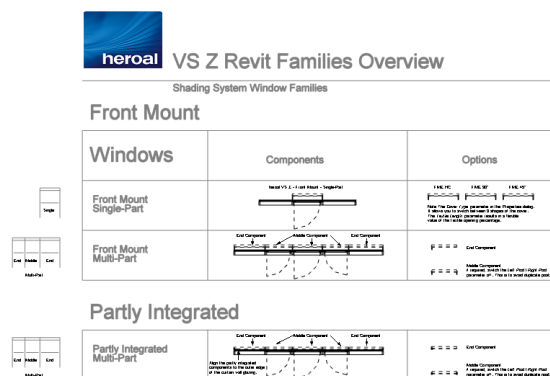
The heroal Revit Families are created in the english version of Revit 2016.

Die heroal Revit Familien sind in der englischen Version von Revit 2016 erstellt.

Revit Project

The Revit project **Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families.rvt** contains families of the VS-Z shading system. The families are defined as standalone windows.

Das Revit Projekt **Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families.rvt** enthält Familien des Systems VS-Z Systems. Die Familien sind als freistehende Fenster definiert.



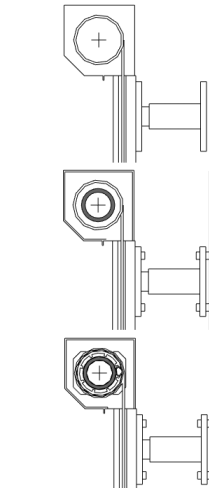
How to add the families to your project:

1. Open your Revit project.
2. Open the **Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families.rvt**
3. In this project, select a family.
4. In the Modify menu run *Edit Family*.
This opens the Family Editor.
5. From here, run *Load into Project* (or *Load into Project and Close*) and select your project.
The family is available now in the project browser of your project under Families > Windows. The family types can be dragged into your drawing area.
6. You can close the family you have opened.
You do not need to save it, as all families and types are still available in the **Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families.rvt**.

Wie Sie die Familien in ihr Projekt laden:

1. Öffnen Sie ihr Revit Projekt.
2. Öffnen Sie das Projekt **Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families.rvt**
3. Wählen Sie in diesem Projekt eine Familie aus.
4. Klicken Sie *Familie bearbeiten* im *Ändern* Menü. Die Familie wird im Familieneditor geöffnet.
5. Klicken Sie *In Projekt laden* (oder *In Projekt laden und schließen*) und wählen Sie ihr Revit Projekt aus.
Die Familie ist nun in Ihrem Projekt im Projekt Browser unter Familien / Fenster vorhanden. Die Familientypen können über Drag & Drop in den Zeichenbereich gezogen werden.
6. Sie können die im Familieneditor geöffnete Familie schließen ohne diese zu speichern, da alle Familien und Typen im Projekt **Construction_Shading-System_heroal_VS_Z_Revit-Families.rvt** verfügbar sind.

2. PROPERTIES | EIGENSCHAFTEN

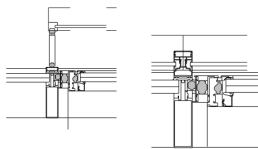


Detail Levels

The heroal families support the Revit detail levels Coarse, Medium and Fine in plan and section views.

Detaillierungsgrade

Die heroal Familien unterstützen die Detaillierungsgrade Grob, Mittel und Fein in der Grundriss- und Schnittdarstellung.

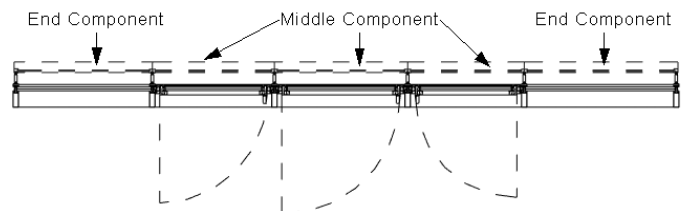


Front Mount / Partly Integrated

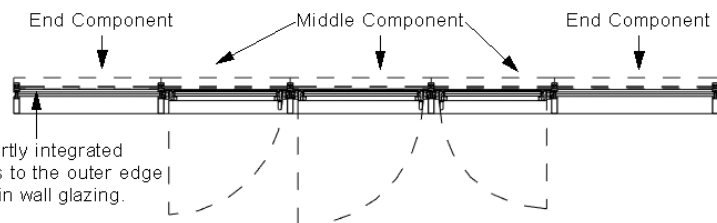
There are families for front mount and partly integrated systems available. For each systems, the families differ between end and middle component. The end component shows only one traverse. For front mount installation, a single-part family is also available.

Vorgesetzt / Teilintegriert

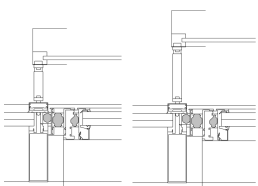
Es sind Familien für eine vorgesetzte Montage und teilintegrierte Systeme verfügbar. Für beide Systeme gibt es Familien für den seitlichen und den mittleren Bereich. Die seitlichen Familien enthalten nur eine Traverse. Für die einzeln vorgesetzte Montage ist zusätzlich eine weitere Familie verfügbar.



Front Mount



Partly Integrated

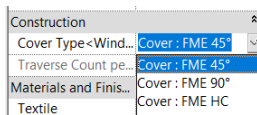


Traverse Length

Defines the length of the traverse mounted on the curtain wall mullions.

Länge Traverse

Definiert die Länge der Traversen, die an die Fassadenpfosten montiert werden.

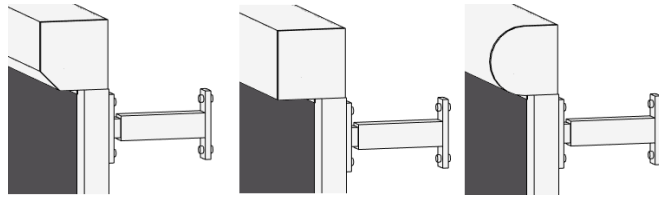


Cover Type

Selection of the 3 cover types FME 45°, FME 90°, FME HC

Abdeckung

Auswahlliste mit den 3 Abdeckungstypen FME 45°, FME 90°, FME HC



Traverse Count by Side

Shows 2 or 3 traverse components per side, dependent on the height of the shading system

Anzahl Traversen pro Seite

Stellt in Abhängigkeit der Höhe des Verschattungssystems 2 oder 3 Traversen pro Seite dar.

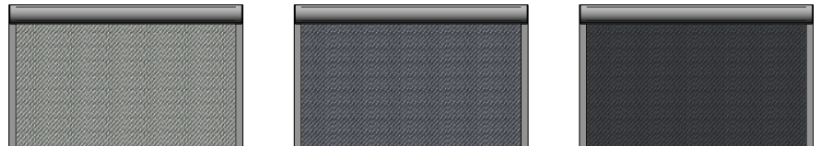
Materials and Finishes	
Textile	heroal 3972_Anthrazite
Enclosure	heroal Aluminium
Track	heroal Aluminium
Traverse	heroal Aluminium

Material Parameters

These parameters allow to assign the materials for the single components. Note that there are three predefined heroal materials available.

Material Parameters

Mit diesen Parametern können die Materialien für die einzelnen Komponenten zugewiesen werden. Beachten Sie, dass für die Textilfläche drei heroal Materialien vordefiniert sind.

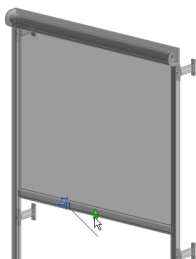


heroal 3961_Linnen

heroal 3964_Grey_Anthrazite

heroal 3972_Anthrazite

Dimensions	
Height	2000.0
Width	1200.0
Textile Length	500.0



Parameters under Dimension group

Width and Height are defined as instance parameters and define the extensions of the family. The parameter "Textile Length" allows you to define individual dimensions of the textile area, even in 3D when you move the grip point.

Parameter in der Gruppe Abmessungen

Breite und Höhe definieren als Exemplarparameter die Abmessungen der Familie. Der Parameter „Textile Length“ ermöglicht eine individuelle Länge der Textilfläche, auch im 3D durch Ziehen des entsprechenden Griffes.

3. TYPE PROPERTIES | TYPENEIGENSCHAFTEN

Type Properties

Family: heroal VS Z - Front Mount - Single-Part Load...

Type: Single-Part Duplicate... Rename...

Type Parameters

Parameter	Value
Constraints	
Default Elevation	1219.2
Construction	
Construction Type	
Dimensions	
Rough Height	
Rough Width	
Traverse Offset Bottom	150.0
Traverse Offset Top	150.0
Analytical Properties	
Analytic Construction	<None>
Visual Light Transmittance	
Solar Heat Gain Coefficient	
Thermal Resistance (R)	
Heat Transfer Coefficient (U)	
Identity Data	
Type Image	
Keynote	
Model	heroal VS-Z Shading Systems, Front Mount
Manufacturer	heroal
Copyright	© heroal. Technical changes reserved.
Type Comments	
URL	http://www.heroal.com
Description	heroal VS-Z Shading Systems
Assembly Code	B2020110

<< Previous OK Cancel >>

The type properties include meta data from heroal and bimobject.

In den Typeneigenschaften sind die Metadaten von heroal und bimobject enthalten.