

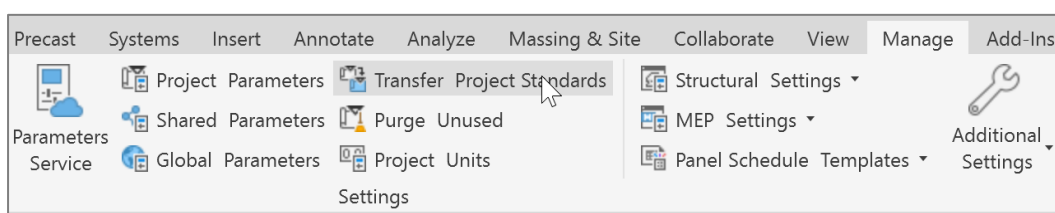
## Autodesk Revit – Transfer Project Standards

### Ülesande püstitus

Töövahend **Manage > Transfer Project Standards** võimaldab muuhulgas olemasolevast (ja avatud) projektist üle kanda teatud sätteid teise projekti, mida soovitakse üksühele taaskasutada (või siis neid redigeerida vastavalt oma vajadusest lähtuvalt).

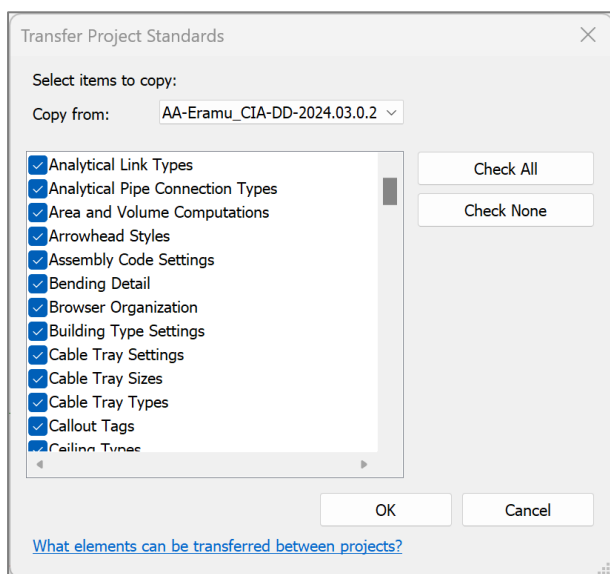
### Transfer Project Standards

Ava mõlemad projektid (nii see, kuhu soovid importida ning ka see, millest soovid importida). Vali nüüd mõni sellise projekti vaade, kuhu soovid importida. Seejärel **Manage > Transfer Project Standards**.

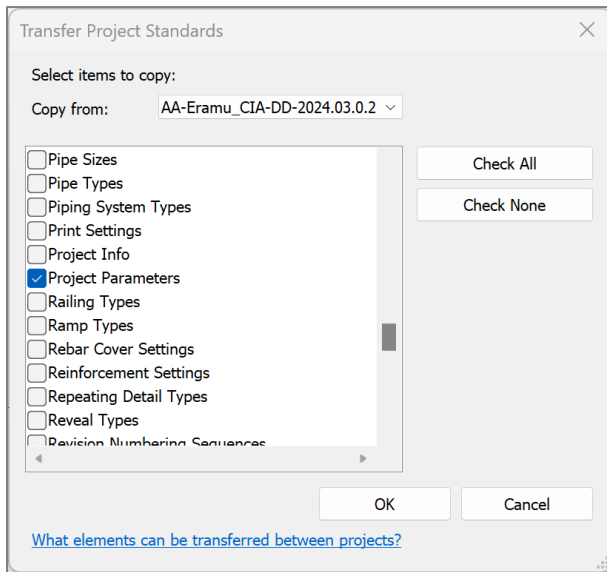


**Märkus.** Pane tähele, et ehkki importimise käigus hoiatatakse, et teatud asju võidakse üle kirjutada, siis peaksid igaks juhuks tegema oma projektist koopia, et ei kaotaks ehk mõnda olulist seadistust ja seega saad sellest koopiast hiljem omakorda uuendusi teha.

### Kuvatakse dialoog Transfer Project Standards

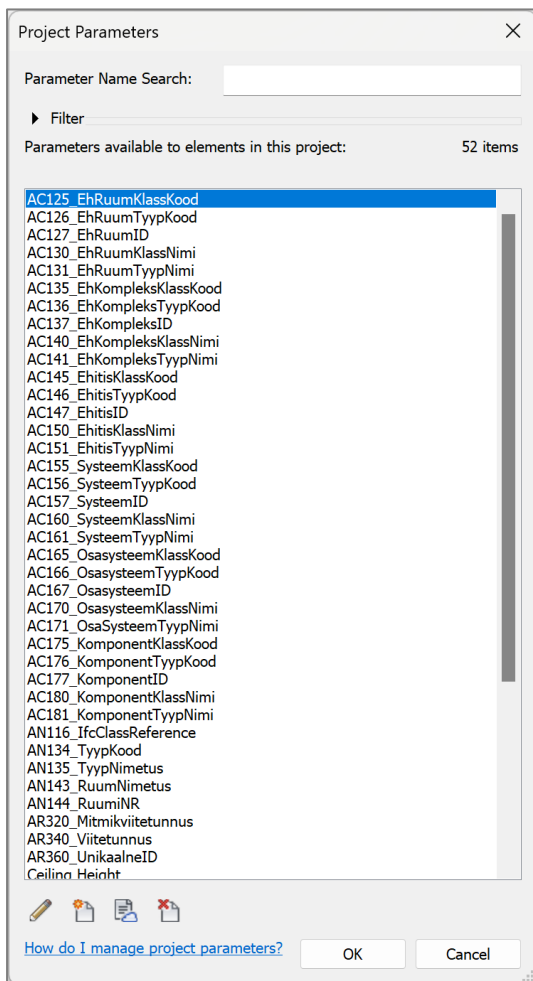


Vali kategooriad, mida soovid importida. Siinkohal keskendume vaid mõnele olulisemale ja seega valime **Check None**. Seejärel valime näiteks **Project Parameters**. Kliki OK.

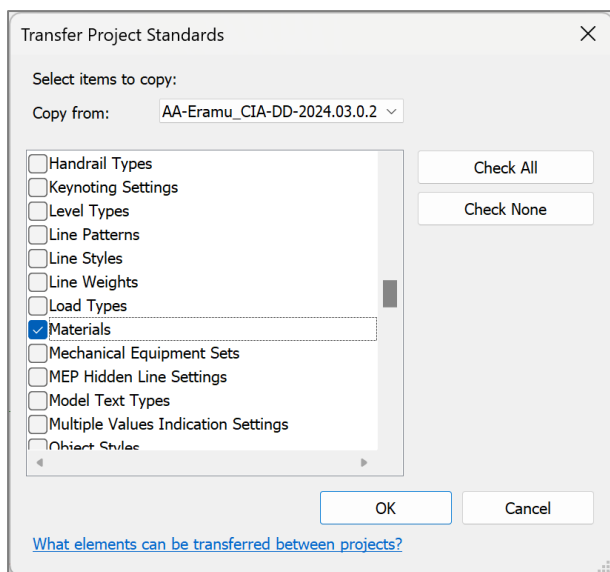


**Märkus.** Üldjuhul võid valida ka mitu ning kui mingi säte eeldab teiste sätete üle toomist, siis seda tehakse automaatselt aga tasub kontrollida (nt **Materials** valik toob üle ka need **Project Parameters**, mis seal on markeeritud lisaomadustega aga ei too üle neid omadusi, mis seal ei vajata). Sellest lähtuvalt kasutamegi sama töövahendit korduvalt, et vahepeal teostada vahekontrolli.

Peale importi kontrolli, et uued omadused esitatakse projektis. Vaata **Manager > Project Parameters**.

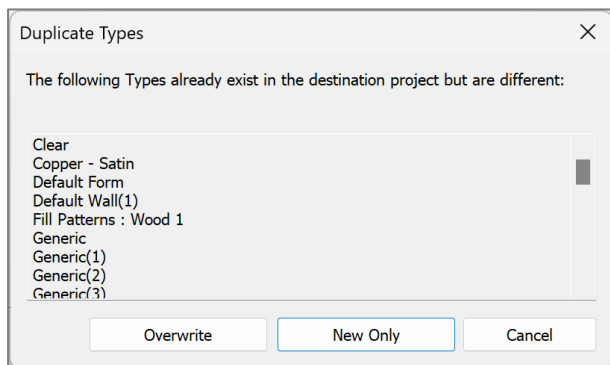


Käivita sama töövahend uuesti, **Manage > Transfer Project Standards**. Vali nüüd **Materials**. Kliki **OK**.



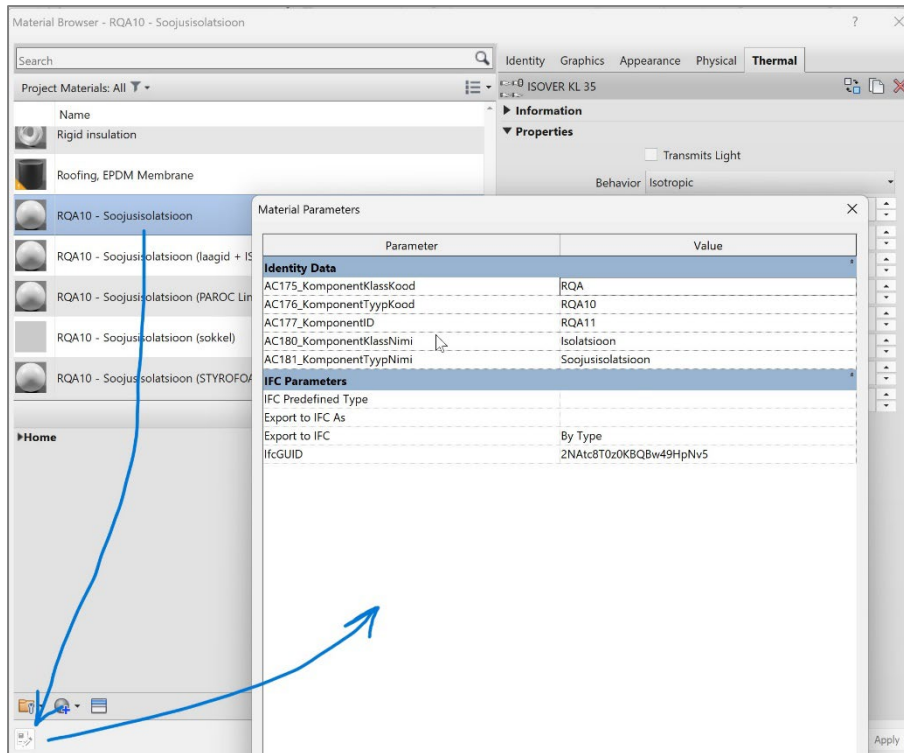
**Märkus.** Sellega toome üle mõned näidismaterjalid, millest on lihtsam alustada ka oma projektis.

Olles **OK** valinud võidakse kuvada, kas soovid üle kirjutada olemasolevad materjalide sätted. Siinkohal tasubki rõhutada, et kui oled mõnes neis teinud muudatusi, siis need kaotatakse kui valid **Overwrite**. Kui oled kindel, et muudatusi pole tehtud, võid endiselt valida **Overwrite**. Kui kahtled, võid näiteks **New Only** valida.

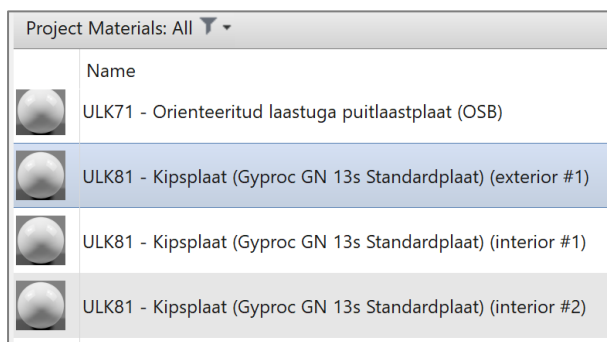


## Materials dialog

Peale importi liigu **Manage > Materials** dialoogi. Pane tähele, et siit leiad ka CCI/CCI-EE koodiga materjalide nimetusi, mis baseeruvad materjalide andmebaasil. Pane tähele, kuidas need on CCI koodi tähenduses täidetud, valides mõne materjali ja seejärel allosas kliki nupul **Custom Parameters**.



Pane ka tähele mõnda sellist sektsiooni, kus tehtud materjalidest duplikaat, sest üks ja sama element (nt sein, katus jne) kasutab sama materjali korduvalt (nt 2x kipsplaati vmt).



**Märkus.** Tegemist on ühe võimaliku nimetamise skeemiga, mis ei tähenda, et mõnda teist ei võiks kasutada (eeldusel, et see on selgesti eristatav).

Näiteks. Kui klikkida **ULK81 ... (exterior #1)** real ja valida **Custom Parameters**, siis avaneb järgmine pilt

Material Parameters	
Parameter	Value
<b>Identity Data</b>	
AC175_KomponentKlassKood	ULK
AC176_KomponentTyypKood	ULK81
AC177_KomponentID	ULK11
AC180_KomponentKlassNimi	Plaat
AC181_KomponentTyypNimi	Kipsplaat

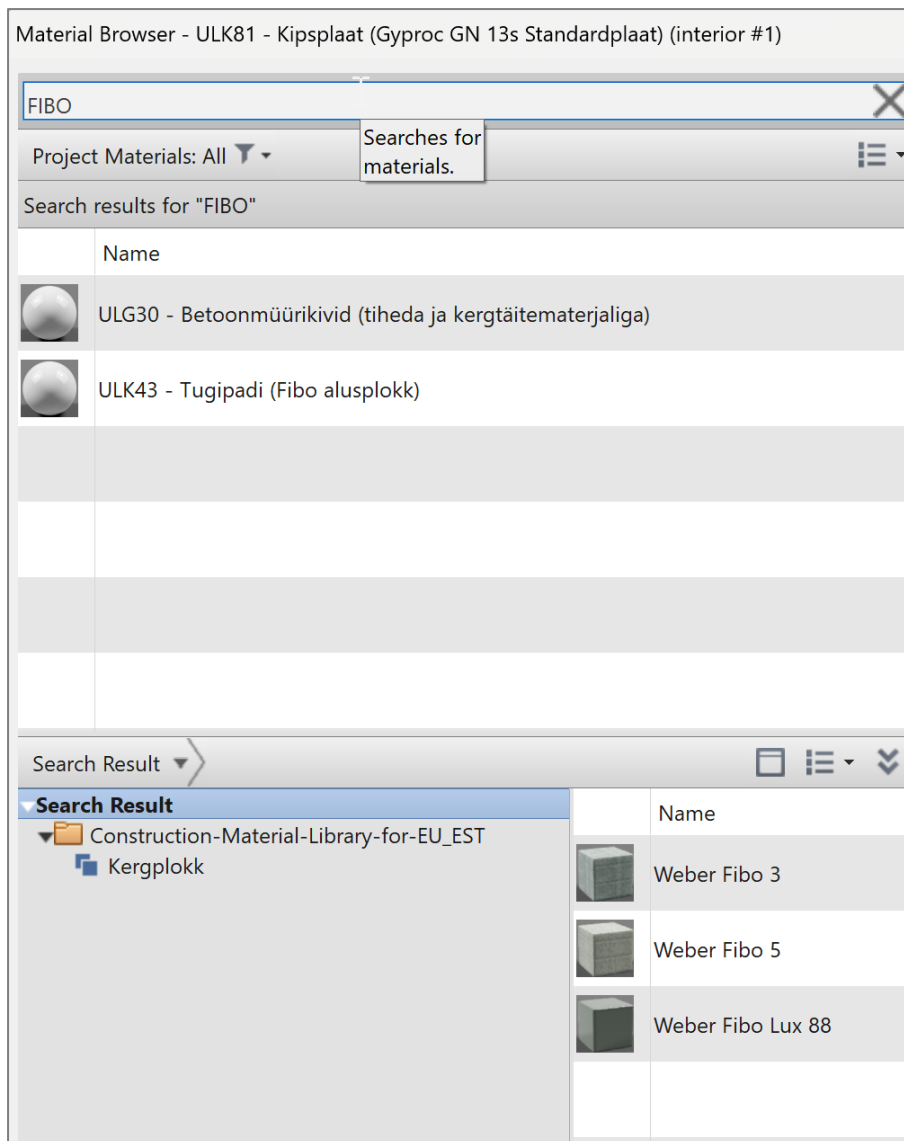
Kui aga klikkida **ULK81 ... (interior #1)** real ja valida **Custom Parameters**, siis avaneb järgmine pilt

Material Parameters	
Parameter	Value
<b>Identity Data</b>	
AC175_KomponentKlassKood	ULK
AC176_KomponentTyypKood	ULK81
AC177_KomponentID	ULK21
AC180_KomponentKlassNimi	Plaat
AC181_KomponentTyypNimi	Kipsplaat

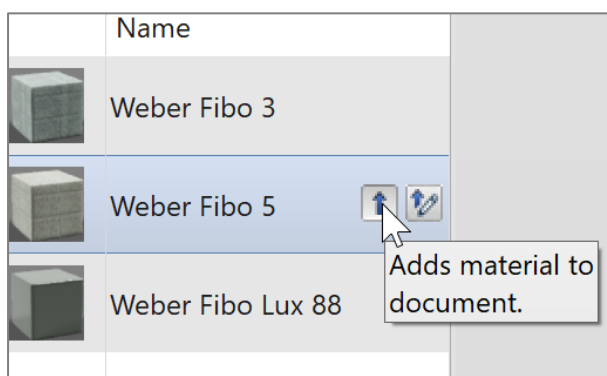
Keskendu nüüd reale **AC177\_KomponentID**, pane tähele, et ühes on **ULK11** ja teises **ULK21**. Loogika on siin „lihtne“, esimene number näitab, kas seda kihti planeeritakse panna väliskeskkonna poole (1), core boundary (0) või sisekeskkonna (2) poole. Ja teine number võimaldab siis sama koodiga materjali kihti ühe seina piires panna kuni 9 tükki igasse tsooni (3 neid kokku: exterior, core, interior), mis peaks olema rohkem kui piisav.

## Materjali definitsiooni valimine/kopeerimine

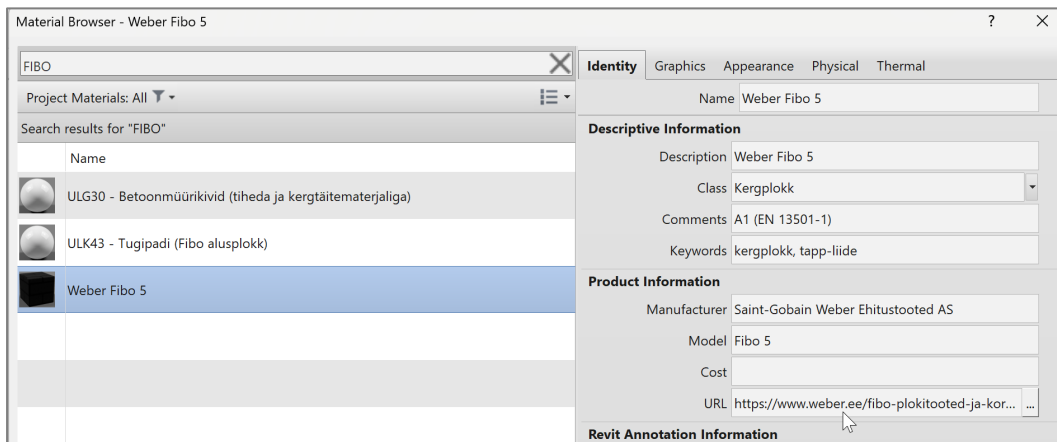
Uue materjali leidmiseks võid seda otsida **Search** kastist või valida see mõnest materjali kataloogist. Pane tähele, et ülemine seksioon esitab projekti failis olevad ning alumine seksioon materjalide kataloogis olevaid ja leitud materjale.



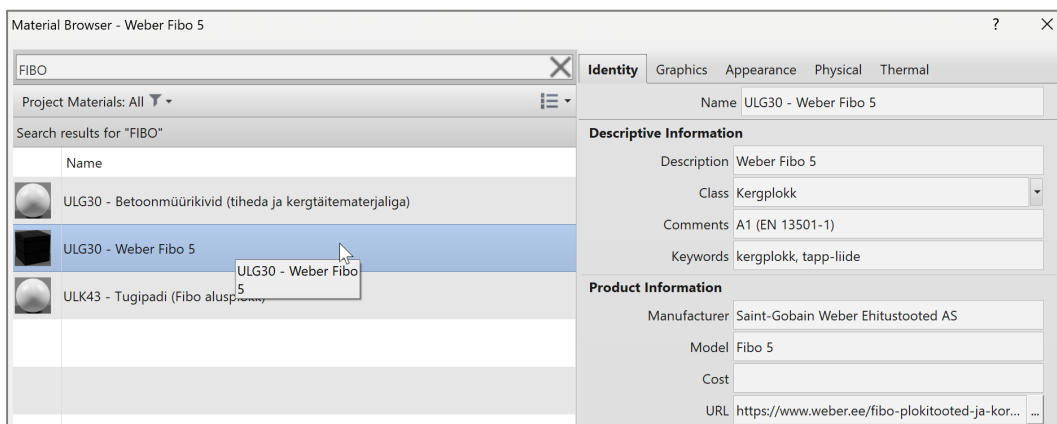
Soovide materjalide kataloogis esitatud materjali projekti kopeerida, tee lihtsalt topelt klikk. Või kasuta vastavat noolekest.



Seejärel on see nüüd näha ka ülemises sektsioonis. Soovide materjali nimetust muuta, vali sobiv rida ning teosta muudatused paremal pool kuvatavatel paanidel (nt **Name** real). Samas ei ole soovitatav materjali iseloomulikke nimetust päris kustutada.

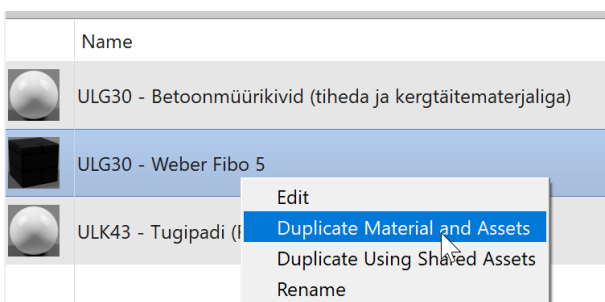


Näiteks allpool on kaasatud CCI-EE/R tüübi kood *Fibo 5* nime etteotsa.



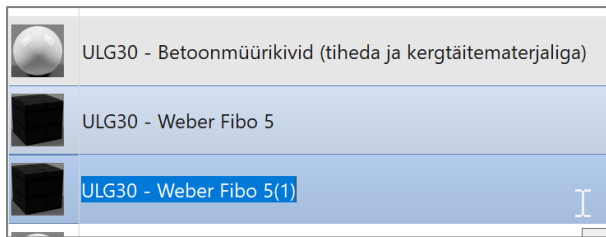
Olukorras, kus soovid sama materjali definitsiooni kasutada ühe ja sama sein/põranda/katuse jne mitmes konstruktsioonikihis, peaksid tegema materjalist koopia, sest vastasel juhul summeeritakse sama materjalide read kokku (mahu mõttes on see OK, aga ehituslikus tähenduses MITTE!).

Vali materjal, mida soovid kopeerida, tee parem klikk ning vali



Üldiselt soovitan kasutada **Duplicate Material and Assets**, sest see võimaldab paremal sektsioonis teha mistahes muudatusi (paanidel **Identity**, **Graphics**, **Appearance**, **Physical**, **Thermal**). Kui valida **...Shared Assets**, siis peame olema ettevaatlikud, ühelt poolt optimeerime enda materjalide definitsioone aga kui peaks juhtuma, et muudame ühe materjali juures ühte väärtust, siis muudetakse see ka teise materjali definitsiooni juures ja võimalik, et me selle koopia juures seda ei soovinud teha!

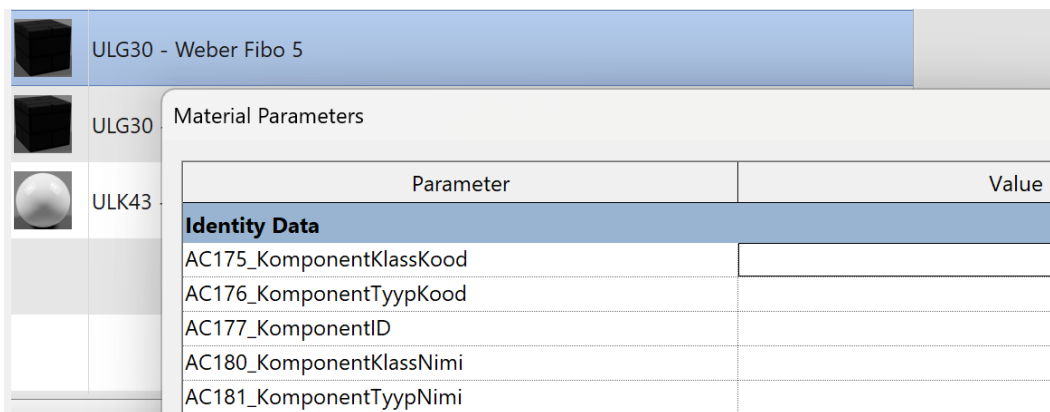
Vaikimisi antakse koopiale nimetus **...(1)** lõpuga.



Nüüd võid kasutusele võtta eristuva nimetamise reegli, mis võimaldab sul sama materjali korduva kihina näidata.

**Märkus.** Korduvate kihtide mõiste on kasutusel vaid ühe konkreetse elemendi piires. See ei tähenda, et kui mul on projektis näiteks 100 sama seinu ja kõik kasutavad endas Fibro konstruktsioonikihti (või muud korduvat), et siis pean tegema 100 materjali definitsiooni koopiaid. Koopiaid vajame vaid ühe konkreetse elemendi piires kui selles on neid topelt ja kui teise elemendi juures on ka samasid kihte topelt, siis saame täpselt sama moodi neid koopiaid juba kasutada (vt näidet näidisprojektist).

Olles nüüd materjale lisanud, kopeerinud, tuleb veenduda, et CCI omadused ka eristuvad! Selleks vali ikka lisatud materjal, **Custom Parameters...** ning täida väärtused.



Edaspidi on võimalik loodud materjalide nimekirja salvestada projekti malli, et neid oleks sealt hea lihtne uuesti kasutada (koos CCI koodidega).