

FICHE : UNITY FOR 3D : UN STANDALONE POUR VISITER SON PROJET

Il est intéressant de disposer d'un outil permettant de visiter son projet pour montrer son travail à l'équipe ou au client. Loin de la qualité d'Enscape mais ne nécessitant que peu de mémoire, le résultat très convenable d' « Unity For REVIT » est un premier pas vers l'usage des StandAlone dans les pratiques de BIM.

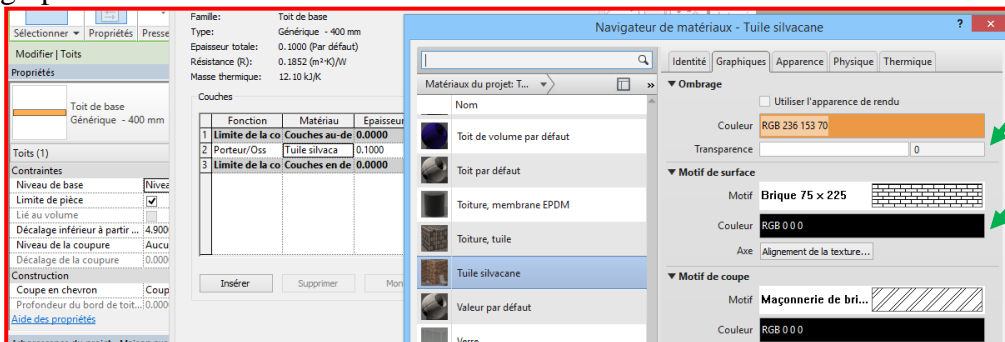
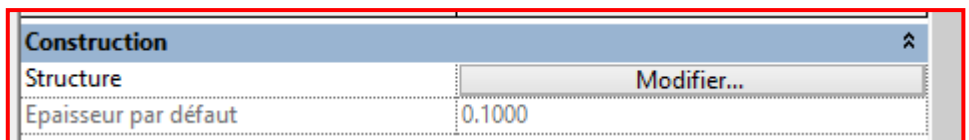
Le projet : créer un StandAlone grâce au plug in gratuit « Unity For REVIT » et se ballader dans le projet

Aller sur l'appstore d'Autodesk en tapant « Apps Autodesk Unity For REVIT » sur Google. Ensuite, télécharger l'application. Installer. L'installation terminée, le Plug In apparaît dans REVIT dans l'onglet « Complément ».

Unity for Autodesk® Revit® | Revit | Autodesk App Store
<https://apps.autodesk.com/RVT/fr/Detail/Index?id...appLang...> ▼ Traduire cette page
 18 août 2016 - Unity for Autodesk® Revit® 3.0 is an add-in to connect Autodesk® Revit® and Unity® gaming development platform.

Avant de lancer l'application, on va changer 2 choses : *les matériaux et les portes* pour permettre le passage au travers. Voir après pour l'explication.

D'après mon expérience, le résultat utilise 2 types de colorisation. Celle obtenue en Style visuel « Ombré » soit la couleur que vous donnerez en sélectionnant votre mur ou gaine et en faisant dans la fenêtre « Propriétés » + « Modifier » + « Structure ». Pour les gaines, accéder à l'onglet système et « Modifier » + « Remplacement du graphisme ».

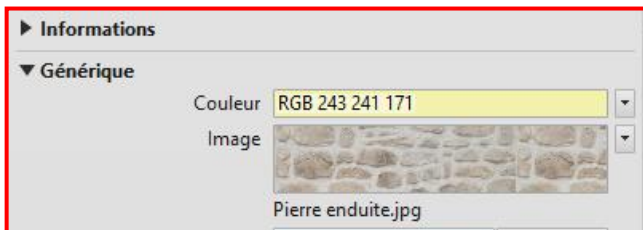


Choisir le matériau et remplacer la couleur...

...mais aussi le motif de surface.

Aller dans « Apparence » !

Oui, parce que « Unity For REVIT » peut aussi utiliser les images chargées dans « Apparence » :



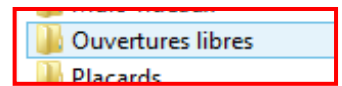
Ici, j'ai chargé une photo de pierre apparente simplement trouvée sur Internet. Si vous avez des problèmes de contour, réduisez l'image avec Paint ou Paint.net.

Unity For REVIT intègre cette apparence.

A partir de là, on a 2 choix pour utiliser l'appli : soit on remplace les portes par des ouvertures libres soit on se fait un raccourci de REVIT (possible dès 2015) pour ouvrir notre fichier en version anglaise de REVIT, permettre à « Unity for REVIT » de reconnaître les catégories « Door » et « Window » et de les rendre non physiques. On pourra alors passer à travers sans autre paramétrage. C'est de loin l'option que je préfère.

La 1^{ère} : Passons aux portes : on va changer toutes nos portes par des ouvertures. Il faut qu'elles fassent au moins 2 mètres et sans marche sous la porte. Pour les marches et escalier, pas de soucis !

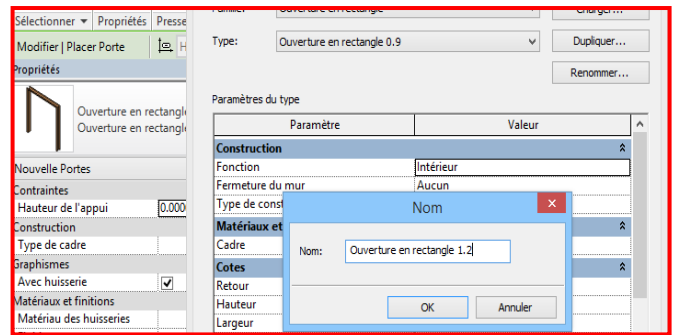
Aller dans « Architecture » + « Porte » + « Charger une famille »... Aller dans le répertoire porte des familles et sélectionner « Ouvertures libres ».



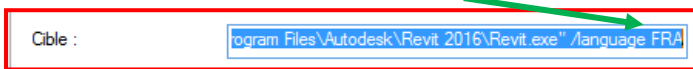
En revenant dans votre projet, cette ouverture est active. Faire Modifier et Dupliquer. Mettre un nom d'ouverture avec une largeur de 1,2 m. Ensuite, rentrer une nouvelle largeur. Dupliquer autant de fois que vous avez d'ouvertures à largeurs différentes.

Prenez chaque ouverture et positionnez-les sur vos portes en fonction de chaque largeur.

Sélectionner et supprimer les vraies portes. Enregistrer son fichier et se mettre en vue 3D.



La 2ème : Sélectionner l'icône REVIT sur votre bureau et copier-le à côté. Cliquer droit et « Propriétés ». Dans la cible, remplacer FRA par ENU. Ouvrir REVIT par ce raccourci : vous l'avez en langue anglaise !!

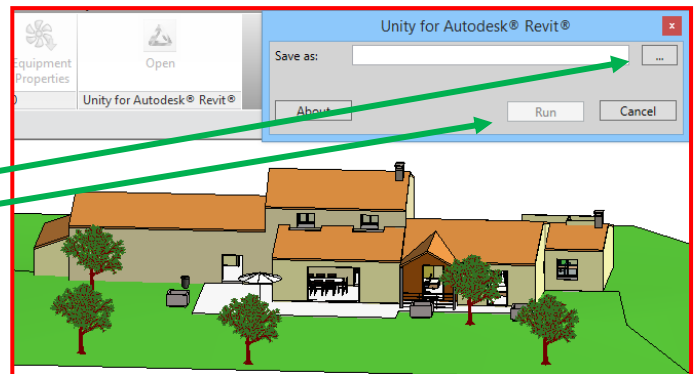


Lançons le Plug In !! Aller dans « Complément » (ou « Add-in ») puis choisir « Ouvrir » (ou « Open ») :

En sélectionnant là, vous devrez choisir un répertoire si possible vide que vous aurez préalablement créé.

Faire ensuite « Run » !!

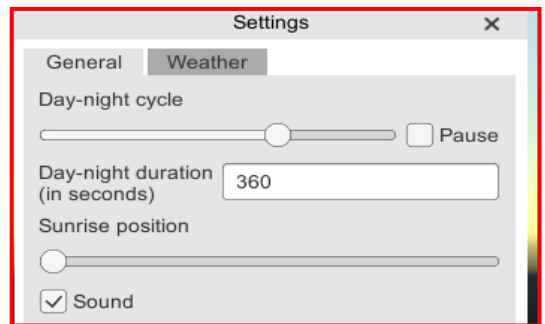
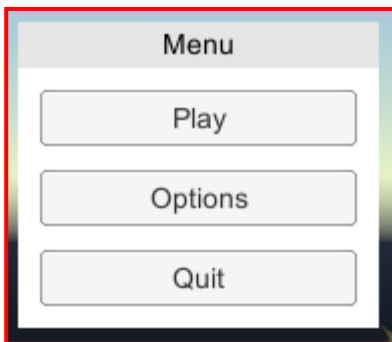
Dans la fenêtre qui s'ouvre, régler la taille de l'image désirée, faire « Play ». Le plug in lance l'application et une nouvelle fenêtre s'ouvre. Avant de refaire « Play », Choisir « Options » et cocher « Pause » sinon les cycles Jour-Nuit s'enchaînent.



Fermer la fenêtre et faire « Play ».

Pour se balader dans votre projet, utiliser les flèches clavier et la barre d'espace pour les sauts. La souris servira à orienter votre vue.

Pour « Quitter » l'application, appuyer sur TAB !!



Pourquoi avoir changé nos portes ? Unity étant un logiciel de création de jeu vidéo, il capte les objets dont il va ôter la propriété « Physique ».

Il les repère par leur nom de catégorie REVIT « Door » et « Window ». Seulement, nous, c'est « Porte » et « Fenêtre »... la solution en anglais permet de s'affranchir de ce problème

Bonnes balades dans vos projets !!