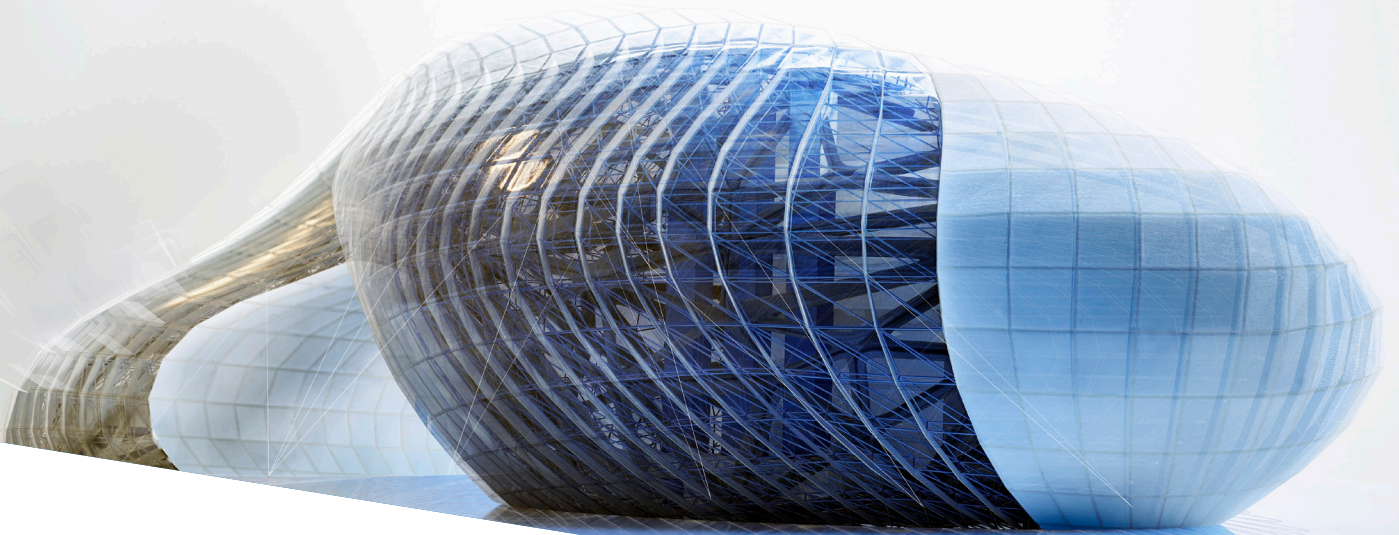


CADSKOLEN.DK



NICE 2 KNOW

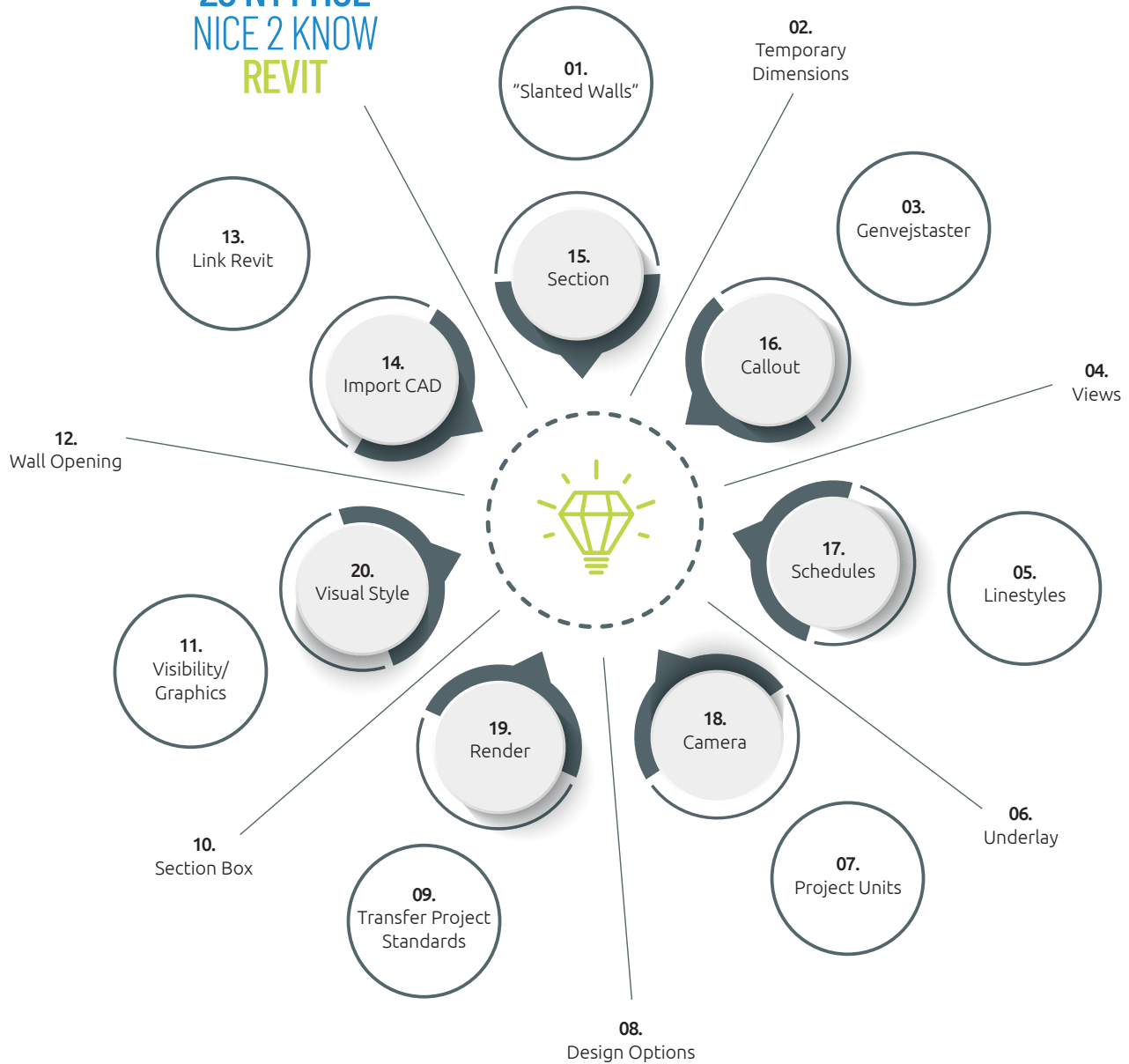
— REVIT —



 **AUTODESK[®]**
REVIT[®]

Brug Navigationshjulet herunder til at bladre frem til det punkt du ønsker at vide mere om. I bunden af alle sider kan du klikke dig retur til denne oversigt

20 NYTTIGE NICE 2 KNOW REVIT



Velkommen til Cadskolens Nice2Know - E-bog

Heri har vi samlet en række funktioner og metoder som vi synes du bør kende, når du projekterer i Revit.

Revit er et stort og omfangsrigt program, med mange elementer. Som nybegynder, kan det ofte være svært at danne sig det totale overblik i startfasen. Vores E-bog kan hjælpe dig i den rigtige retning, så du lærer nogle af de mest smarte funktioner i begyndelsen. Vores tanke er, at programmet på den måde bliver overskueliggjort og lettere tilgængeligt i de efterfølgende indlæringsfaser.

God fornøjelse.

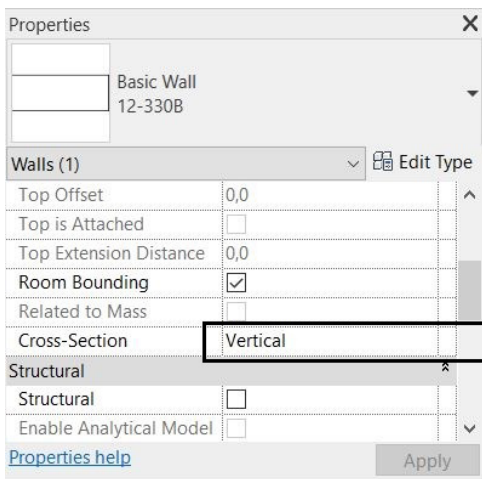


01.

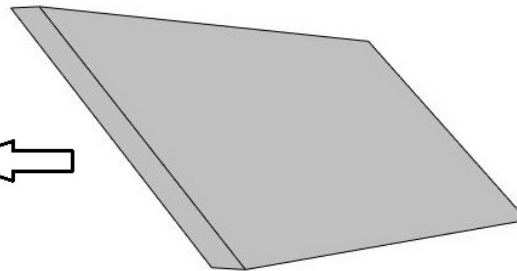
"SLANTED WALLS"

Et begreb som gør, at man kan tegne vægge, som hælder. Skæve vægge kan være en fordel ved alternative designløsninger. Når man har tegnet en væg, finder man funktionen under [Properties](#) -> "[Cross-Section](#)". Husk at markere væggen først.

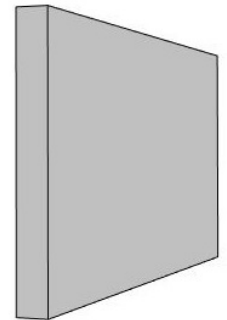
Tidligere var denne funktion kun tilgængelig hvis man arbejder med In-Place mass, hvilket som oftest er en lidt besværlig tilgang til programmet.



Slanted Wall, 45 grader.



Vertical Wall

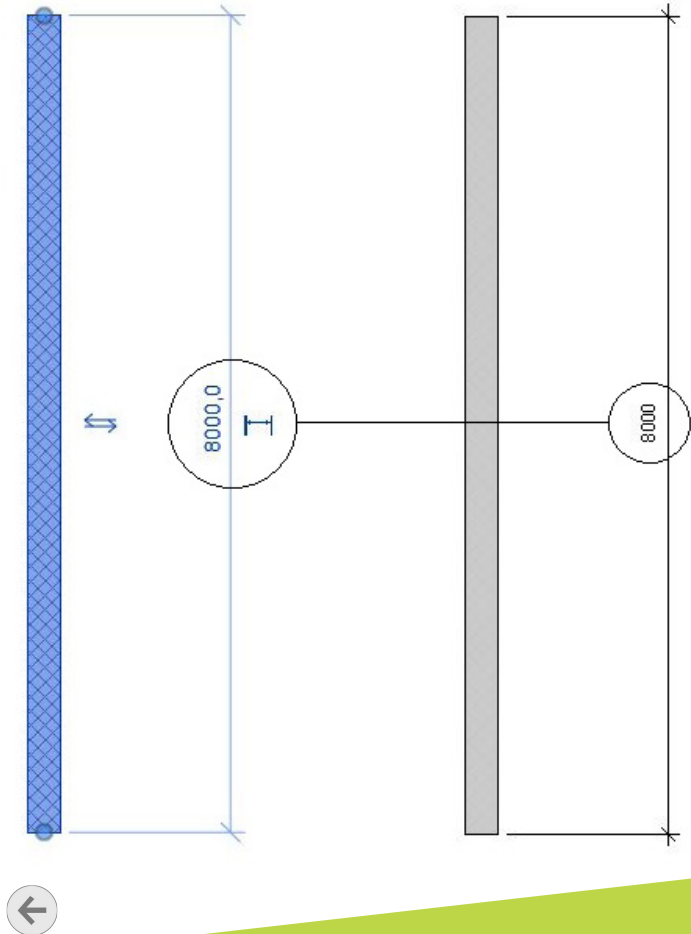


02.

TEMPORARY DIMENSIONS

Ved markering af elementer, fx en væg – fremkommer der midlertidige målsætninger. Disse målsætninger kan gøres til blivende målsætninger, ved at trykke på den lille blå målkæde, som ses umiddelbart ved siden af en midlertidig målsætning.

Dette kan være en fordel, når man hurtigt skal undersøge nogle mål, fx på bygningsmasser.



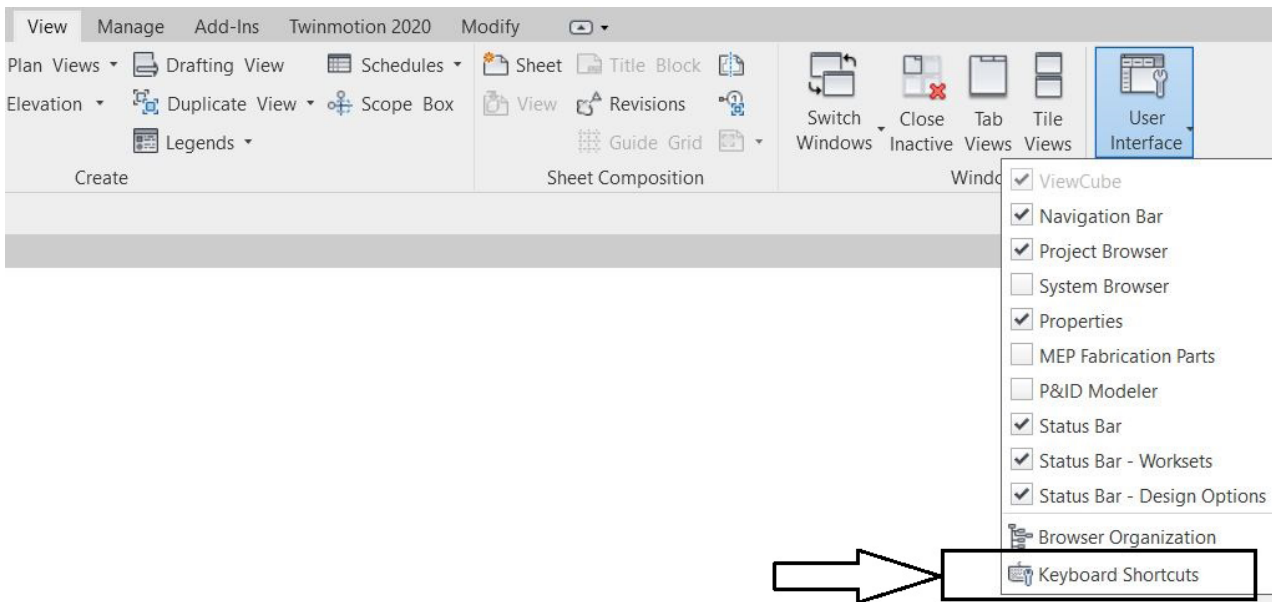
03.

GENVEJSTASTER

Man kan til enhver tid opsætte sine egne genvejstaster. Dette gøres under fanen: [View](#) -> [User Interface](#) -> [Keyboard Shortcuts](#). Man kan fx opsætte sine genvejstaster, så målsætninger kommer på "11", 3D view kommer på "33", osv.

Man har også mulighed for at opsætte sine favorit genvejstaster, fx fra AutoCAD.

Tips: Som karakter nr. 2 kan mellemrumstasten anvendes.

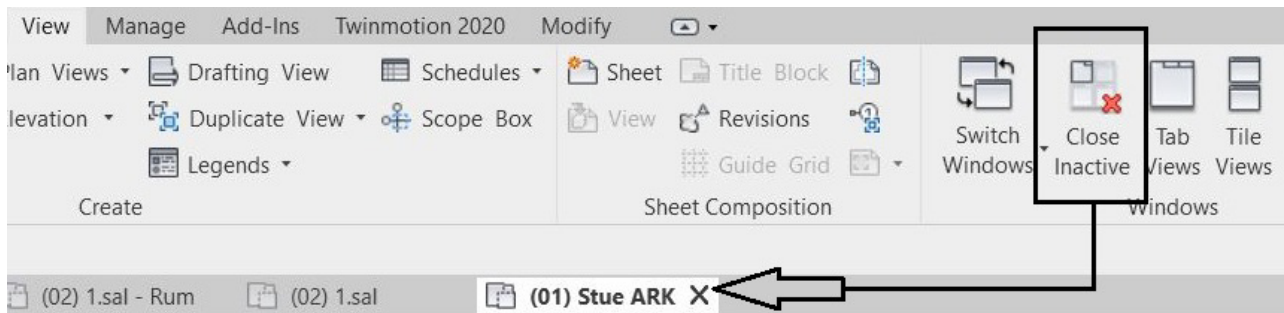


04.

VIEWS

Man kan lukke alle de bagvedliggende views, således at kun ét er åbent pr. projekt. Dette gøres under fanen: **View -> Close Inactive**. På den måde har du bedre styr på dine projekter, og et langt større overblik.

Close Inactive kan også findes på Quick Access Toolbar. **Tips:** Det er også muligt at oprette sin egen genvej til denne funktion.



Quick Access Toolbar

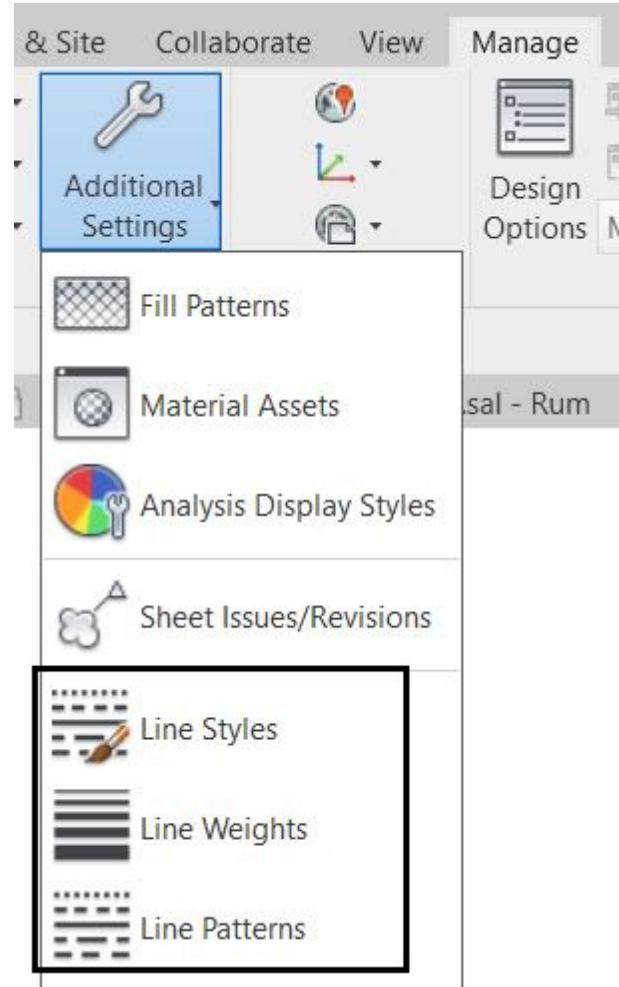


05.

LINESTYLES

Man kan på ingen tid, selv opsætte sine linjetyper i Revit. Dette bruges, når man fx vil bearbejde en detaljetegning i 2D, med forskellige linjetyper. Opsætning af nye linjetyper findes her: [Manage -> Additional Setting -> Line Styles](#).

Man kan fx opsætte sine linjetyper iht. nogle gældende standarder, eller opsætte dem man kender fra fx AutoCAD.

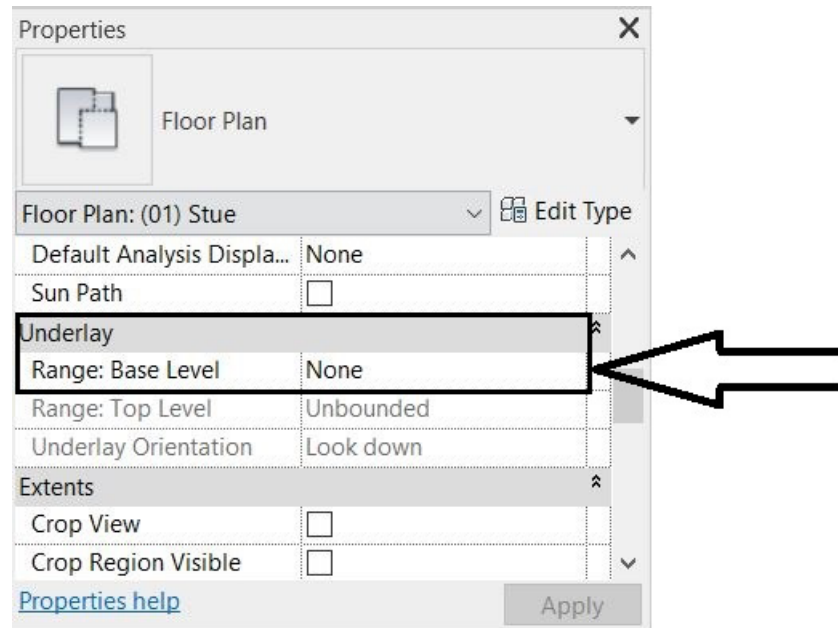


06.

UNDERLAY

Hvis man arbejder i forskellige planer, kan man slå "underlay" til, hvilket betyder at man fx kan se stueetagen på 2. sal. Det kan ofte være en god ting, som et orienterende lag.

Man finder det i: [Properties](#) -> [Underlay](#) -> [Range: Base Level](#). På den måde har man mulighed for at tegne efter det lag man tænder for, og derved få en bedre orientering på tværs af sine Floor Plans.

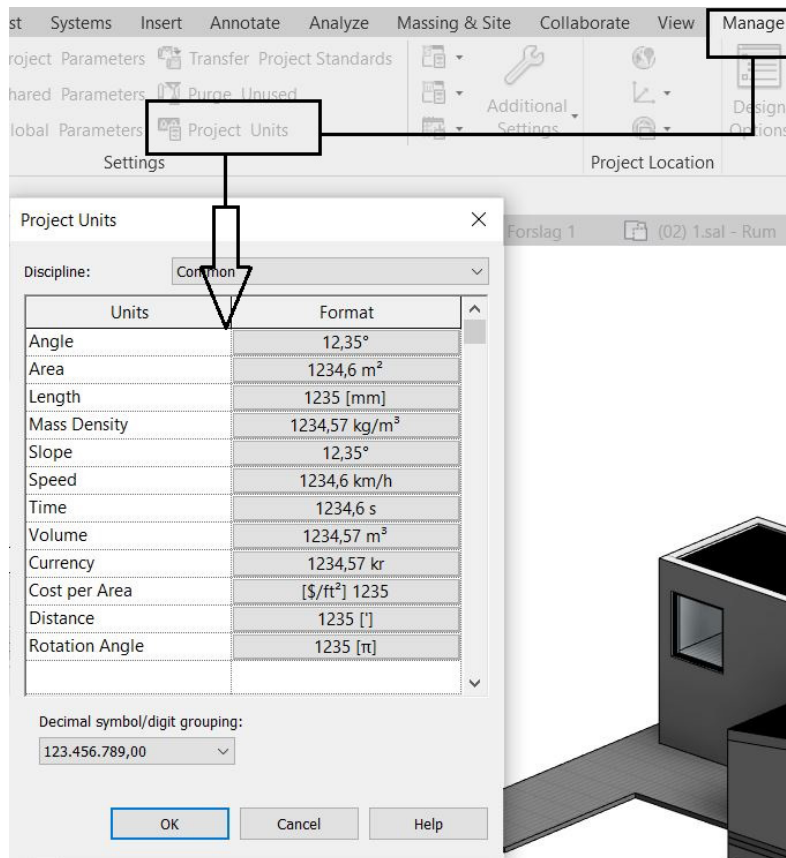


07.

PROJECT UNITS

Her har man mulighed for at påvirke Revits beregningsformer. Hvis man fx vil udarbejde mål i cm. i stedet for mm. Eller man kan påvirke antallet af decimaler ved udregning af arealer mv.

[Manage -> Project Units](#). Dette kan være smart, hvis man fx arbejder på tværs af landegrænser og der ved har behov for at aflevere en tegning i tommer eller lign.

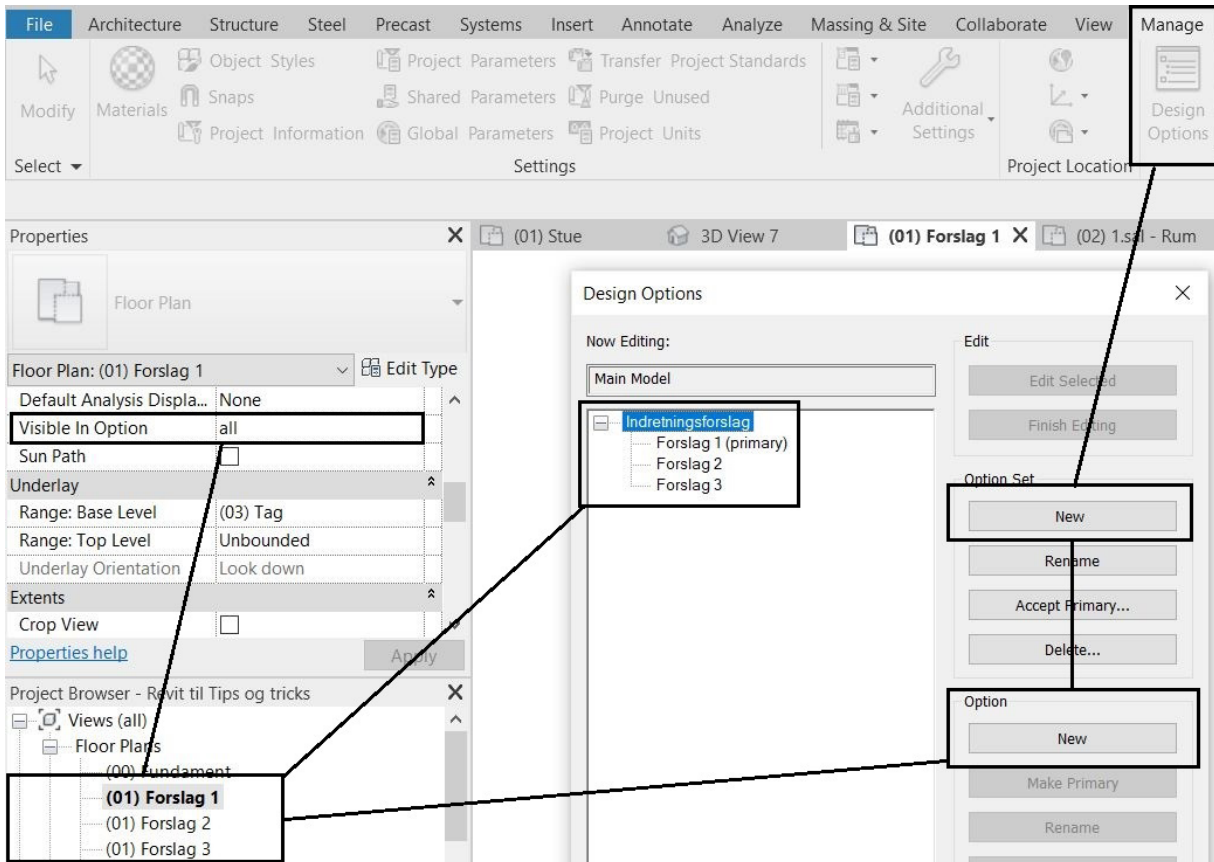


08.

DESIGN OPTIONS

En arbejds metode, hvor man i programmet kan arbejde med forskellige designforslag. Fx ved 3 forskellige forslag til indretning i en bygning. Metoden benyttes i de indledende startfaser i et projekt.

Det findes her: [Manage -> Design Options](#). Denne arbejds metode er i særdeleshed smart, hvis man som arkitekt vil fremvise nogle forskellige projektmodeller overfor en bygherre.

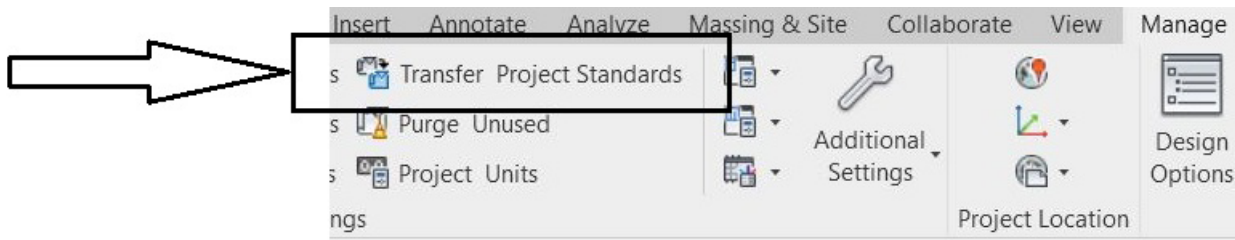


09.

TRANSFER PROJECT STANDARDS

Gør det muligt at kopiere fra ét projekt – til et andet projekt. Dette forudsætter at man har begge projekter åbent. Man kan i princippet kopiere alle elementer. Både 3D elementer og 2D elementer.

[Manage -> Transfer Project Standards](#). På den måde kan man overføre nogle standarder på tværs af projekter, og derved springe en masse led over i en projekteringsfase.



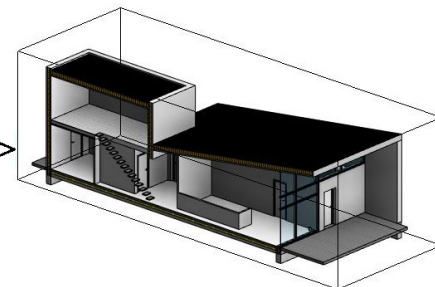
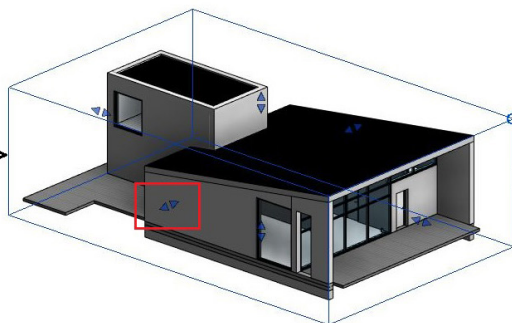
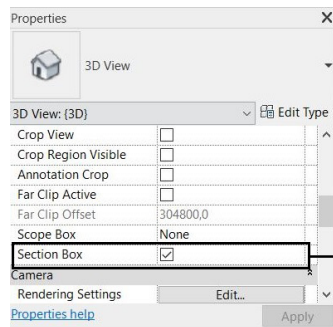
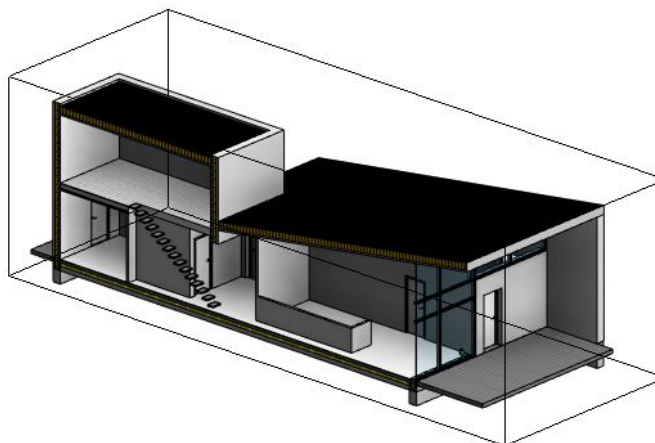
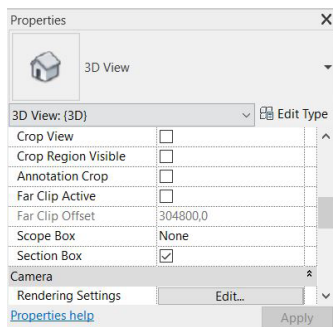
10.

SECTION BOX

En måde at se et 3D snit i projektets model på. Man kan også navigere til de enkelte snit (Sections), udarbejdet i modellen ved at benytte funktionen.

3D view -> Properties -> Overskrift: "Extents" -> Section Box (Sæt flueben). Herefter kan man trække

i pilene som fremkommer ved markering af boksen. Denne funktion er smart, hvis man fx ønsker at fremvise dele af sin 3D model. Fx en køkken-model, hvor kun den del kan ses. Herefter kan man printe viewet ud.

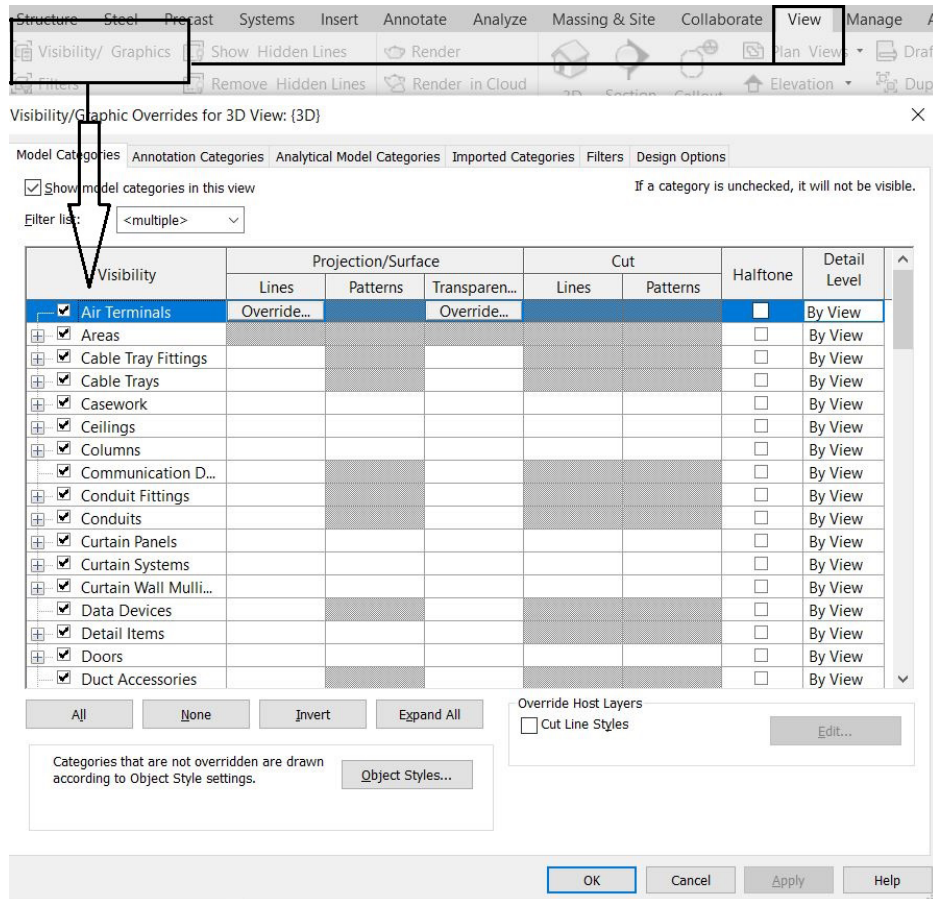


11.

VISIBILITY/GRAPHICS

Giver ved hjælp af små flueben, muligheden for at "slukke og tænde" for de enkelte objekter i modellen. Både 3D elementer – og 2D elementer.

Genvejstasten er "VG", men kan også findes her: [View -> Visibility/Graphics](#). Funktionen minder en smule om lagstyring i AutoCAD.



Structure Steel Precast Systems Insert Annotate Analyze Massing & Site Collaborate **View** Manage A

Visibility/ Graphics Show Hidden Lines Render Plan Views Draft

Remove Hidden Lines Render in Cloud 3D Section Cutout Elevation Dupl

Visibility/Graphics Overrides for 3D View: (3D)

Model Categories Annotation Categories Analytical Model Categories Imported Categories Filters Design Options

Show model categories in this view If a category is unchecked, it will not be visible.

Filter list: <multiple>

Visibility	Projection/Surface			Cut		Halftone	Detail Level
	Lines	Patterns	Transparen...	Lines	Patterns		
<input checked="" type="checkbox"/> Air Terminals	Override...		Override...			<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Areas						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Cable Tray Fittings						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Cable Trays						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Casework						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Ceilings						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Columns						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Communication D...						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Conduit Fittings						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Conduits						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Curtain Panels						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Curtain Systems						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Curtain Wall Mulli...						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Data Devices						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Detail Items						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Doors						<input type="checkbox"/>	By View
<input checked="" type="checkbox"/> Duct Accessories						<input type="checkbox"/>	By View

All None Invert Expand All

Override Host Layers
 Cut Line Styles Edit...

Categories that are not overridden are drawn according to Object Style settings. Object Styles...

OK Cancel Apply Help

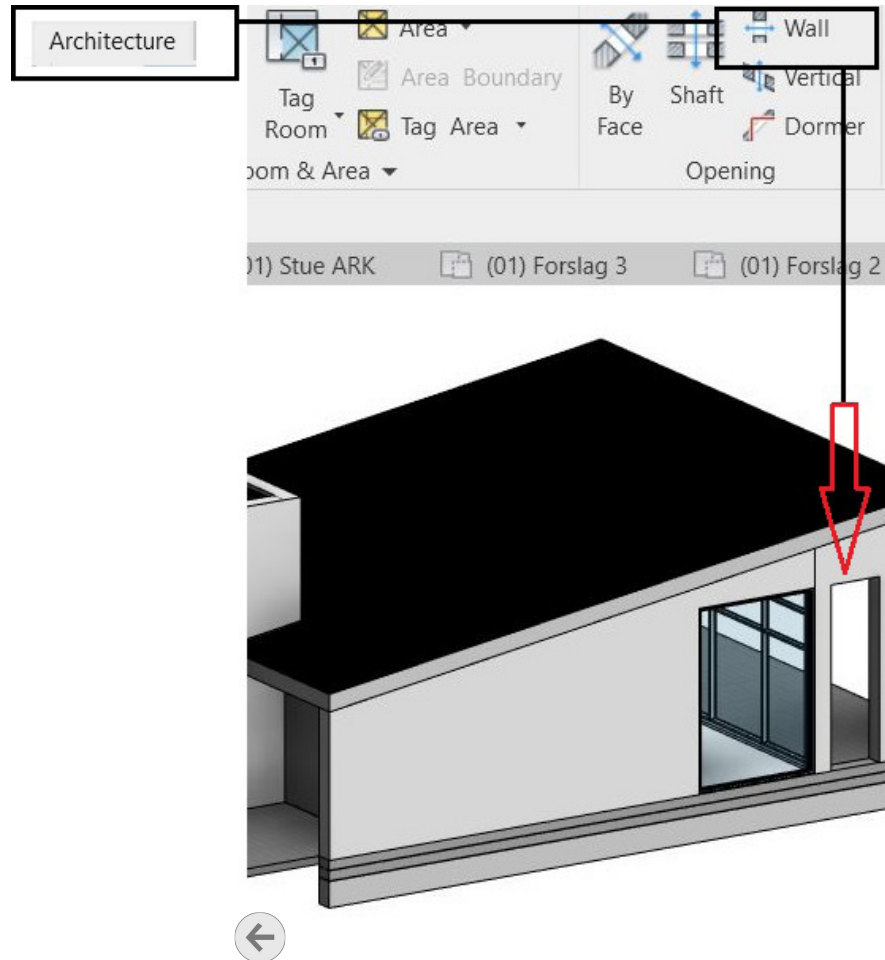


12.

WALL OPENING

Giver muligheden for at lave åbninger i bygningsmodellens vægge. Ved denne funktion, er åbningerne fleksible og kan derved flyttes rundt.

[Architecture -> Opening](#). Under samme fane, findes også andre funktioner, således at man kan lave huller i tagkonstruktioner, etager mv.

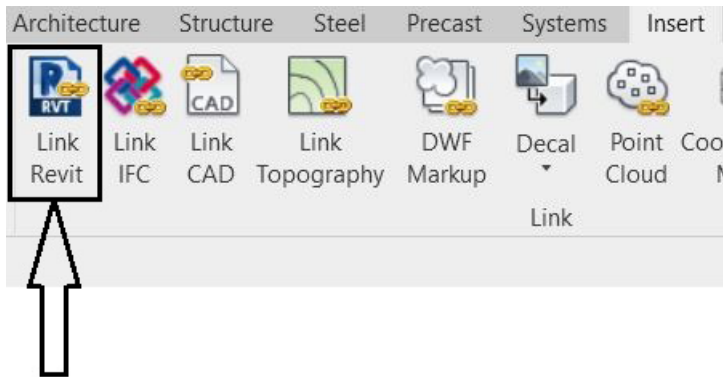


13.

LINK REVIT

Denne funktion gør det muligt at sammensætte forskellige fag-modeller. Fx indsætte en arkitekt-model ind i en ingeniør-model. Den model man linker ind, vil være "låst", og man har derfor ikke mulighed for at manipulere den linket model.

Insert -> Link Revit. Funktionen benyttes især ved tværfagligt arbejde i forskellige projektmodeller.

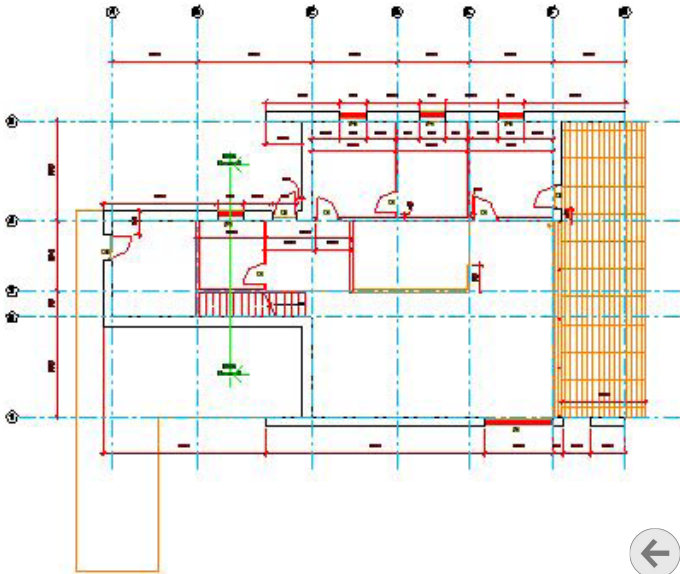
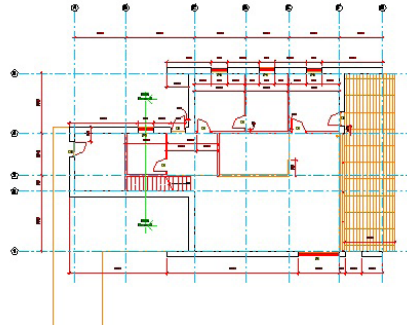
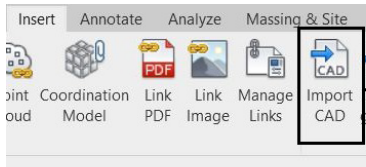


14.

IMPORT CAD

Denne funktion gør det muligt at sammensætte Revit og AutoCAD modeller. AutoCAD linket kan fx bruges som underlag til et Revit projekt.

Man finder det her: [Insert -> Link CAD](#). Man kan bl.a. snappe til underlaget, og derved optegne tidligere 2D modeller til 3D.

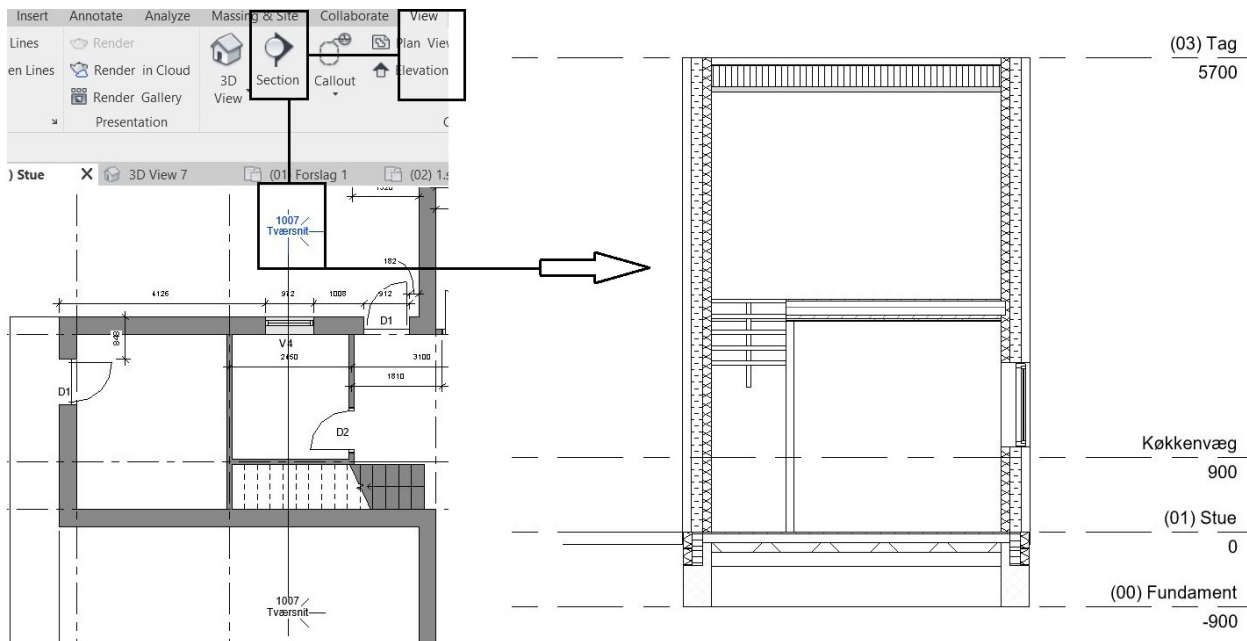


15.

SECTION

Man kan på få sekunder, lave et relativt brugbart snit i Revit, ved at bruge funktionen "Section". Man bruger også dette redskab til fx at lave opstalter af interiør, fx køkkener, badeværelser mv.

Funktionen findes her: [View -> Section](#). Funktionen er ligeledes god, hvis man vil foretage forskellige højde-mål, finde tværliggende konstruktioner i modellen eller lign.



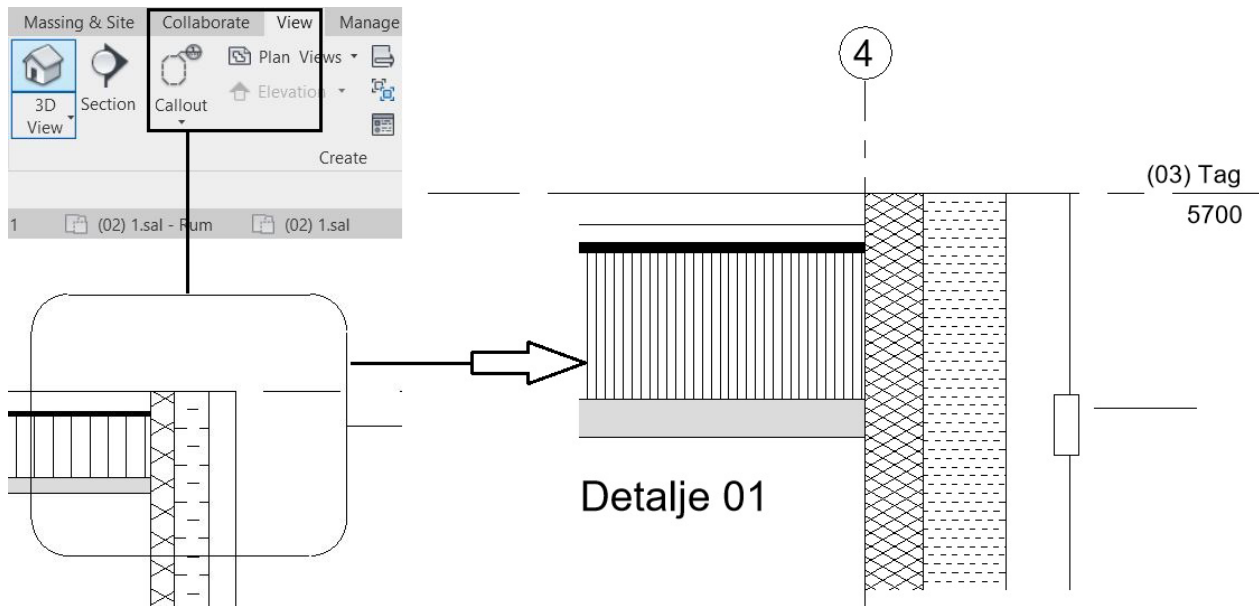


16.

CALLOUT

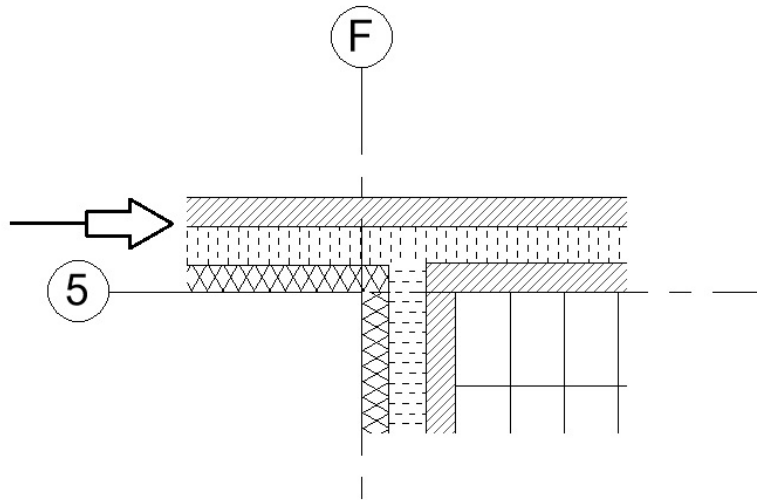
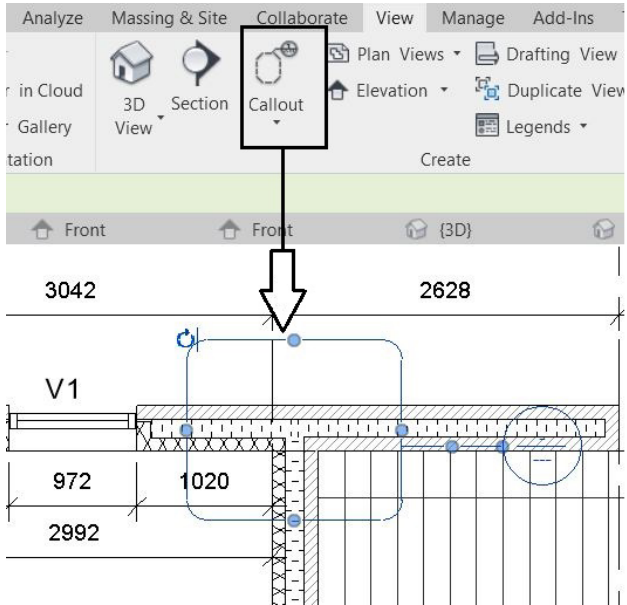
Gør det muligt at udtrække detalje-tegninger af sin 3D model. Typisk laver man en "Section" først, efterfulgt af et Callout. Det findes her: [View -> Callout](#). Under callout, kan man som oftest benytte 2D-linjer til at optegne de detaljer, som ikke findes i 3D i modellen.

På den måde kan føre projektet videre op i projekteringsniveau. Et Callout er naturligvis også muligt at lave i et plan-view, hvis man har en special hjørnesamling, eller tilsvarende.



16.

CALLOUT



17.

SCHEDULES

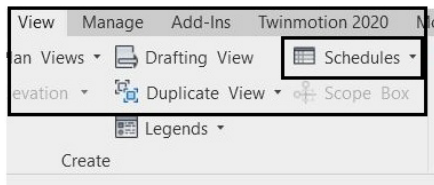
Gør det muligt at udtrække mængder i Revit. Fx mængdeudtræk af døre, vinduer eller vægge. Mængdeudtræk laves under: [Project Browser](#) -> Højreklik på "Schedules" -> klik på "New Schedule/Quantities".

Schedules kan i princippet udtrække alle data i ens bygningsmodeller, om så det er priser, dimensioner, beskrivelser osv. På større projekter kan det være en forudsætning for fx budgetberegning, mv.

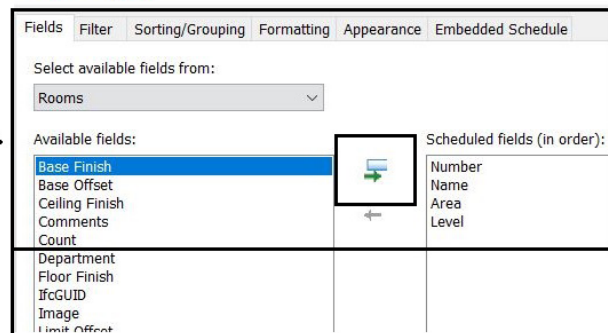
Project Browser:



Ribbon:



Schedule Properties



<Rumskema>			
A	B	C	D
Rumnummer	Anvendelse	Areal	Etage
1	Entre	7,6 m ²	(01) Stue
2	Opholdsstue	50,9 m ²	(01) Stue
3	Køkken	10,4 m ²	(01) Stue
4	Værelse	10,6 m ²	(01) Stue
5	Bad	8,8 m ²	(01) Stue
6	Kontor	10,5 m ²	(01) Stue



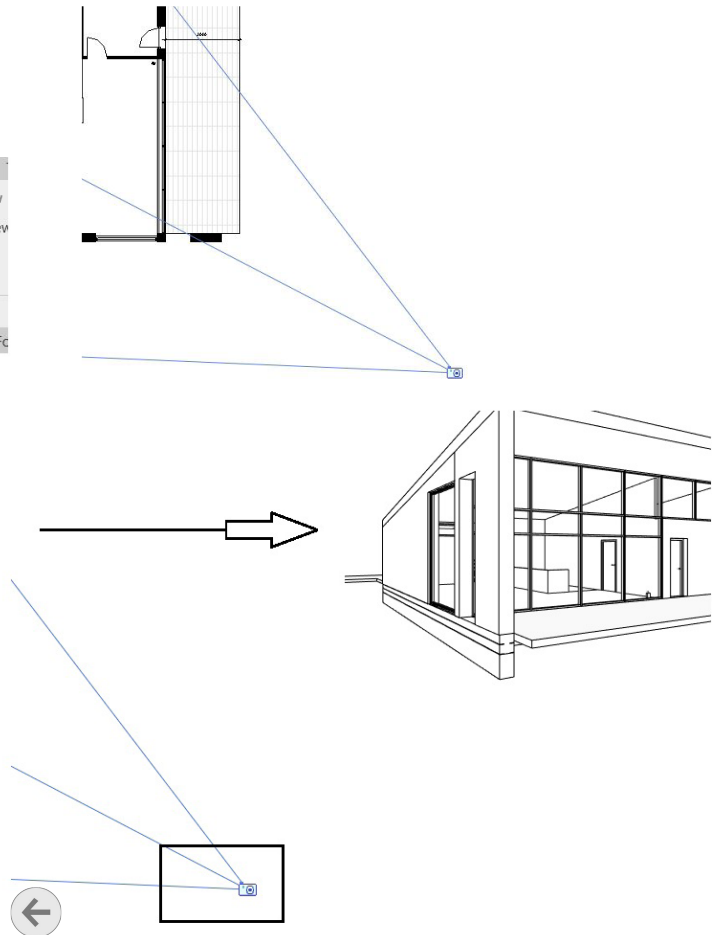


18.

CAMERA

Tag et billede af din 3D model. Ofte st set fra en plan-tegning. Billeder laves på følgende måde: **View -> 3D View "Drop Down" -> Camera**. Denne metode bruges oftest, hvis arkitekten skal fremvise fotorealistisk materiale til kunder mv.

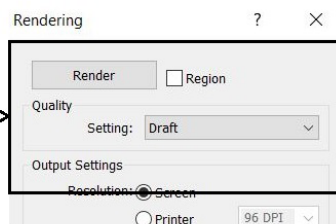
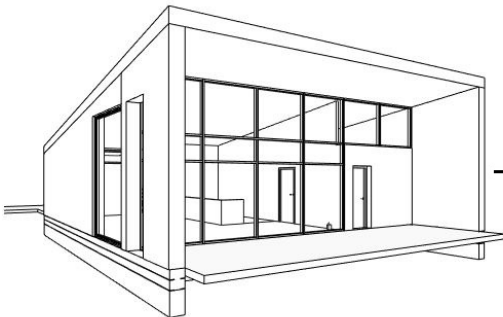
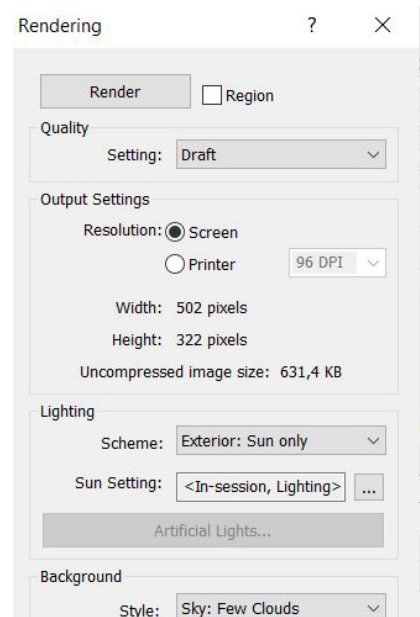
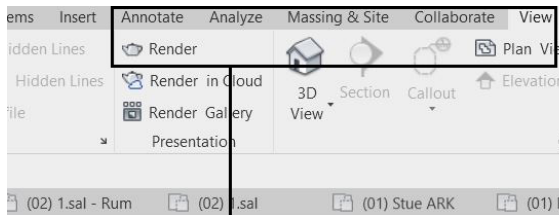
Ikke alle kan se ideen i en "flad streg-tegning", og i de tilfælde er et billede af projektet en meget brugbar løsning for alle parter.



19.

RENDER

Lav fotorealistiske billeder, ved at bruge billederne, taget med Camera-funktionen. [View -> Render](#). Herefter opsætter man kvalitet og opløsning.

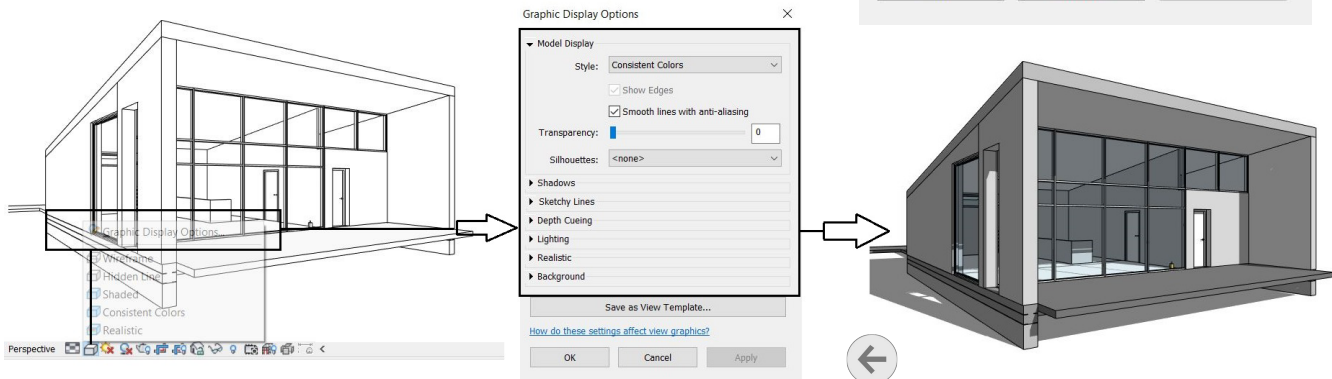
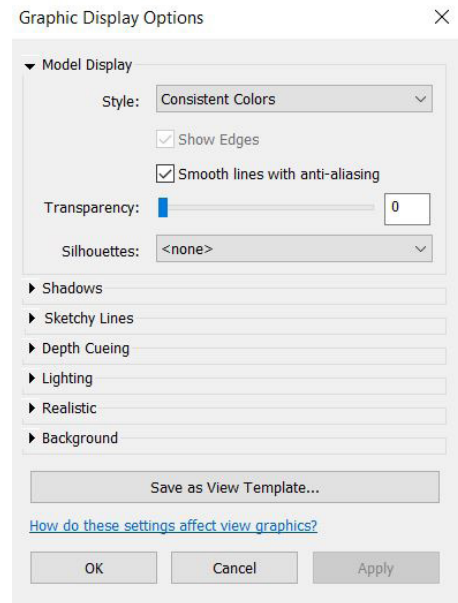


20.


VISUAL STYLE

Viser hvordan modellens grafik skal vises. Her kan bl.a. vælges "Graphic Display Options", hvor man kan justere på skyggeeffekter, sol, farver mv. Funktionen findes i bunden af programmet.

Denne funktion kan benyttes, hvis man ikke har tid til at lave en rendering. Oftest er en flot 3D model uden rendering pænere end et renderet billede, som oftest stiller høje krav til materialer, mv.







Cadskolen A/S
Gammel Gugvej 17 A
DK-9000 Aalborg

+45 70 27 22 33
info@cadskolen.dk
cadskolen.dk

CADSKOLEN.DK

- tegner fremtiden

