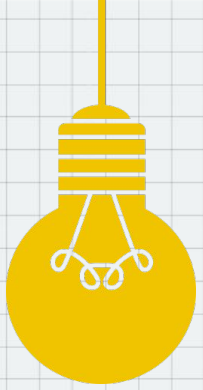


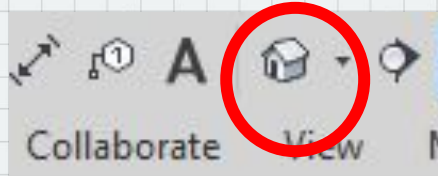
Unleash

your

Genius

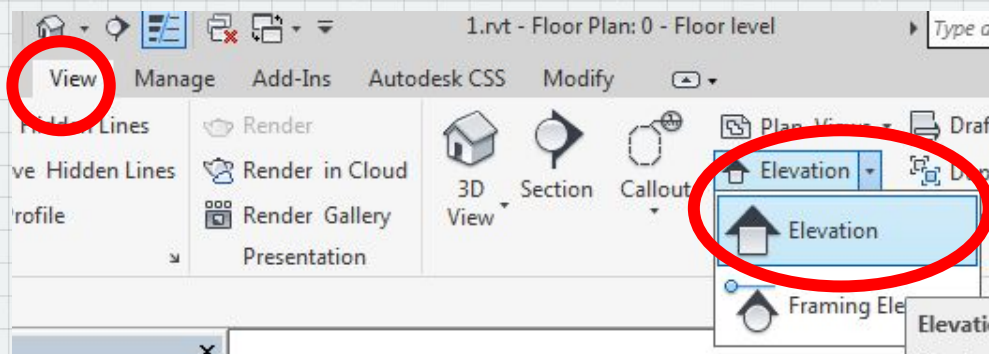


Развертки и 3D вид

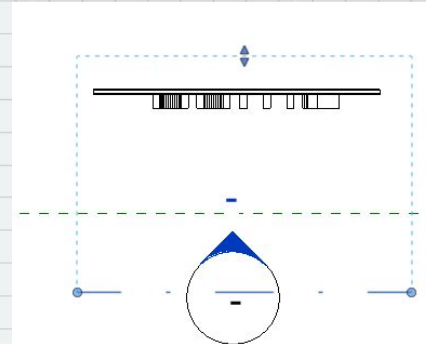


1. При нажатии на этот инструмент появляется видовой куб.
Мы можем воспользоваться комбинацией клавиш shift+ скролл.
Или выбрать определенную грань видового куба.

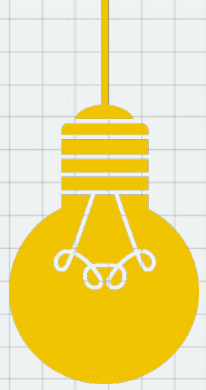
2. Как сделать развертку стены



3. view-elevation

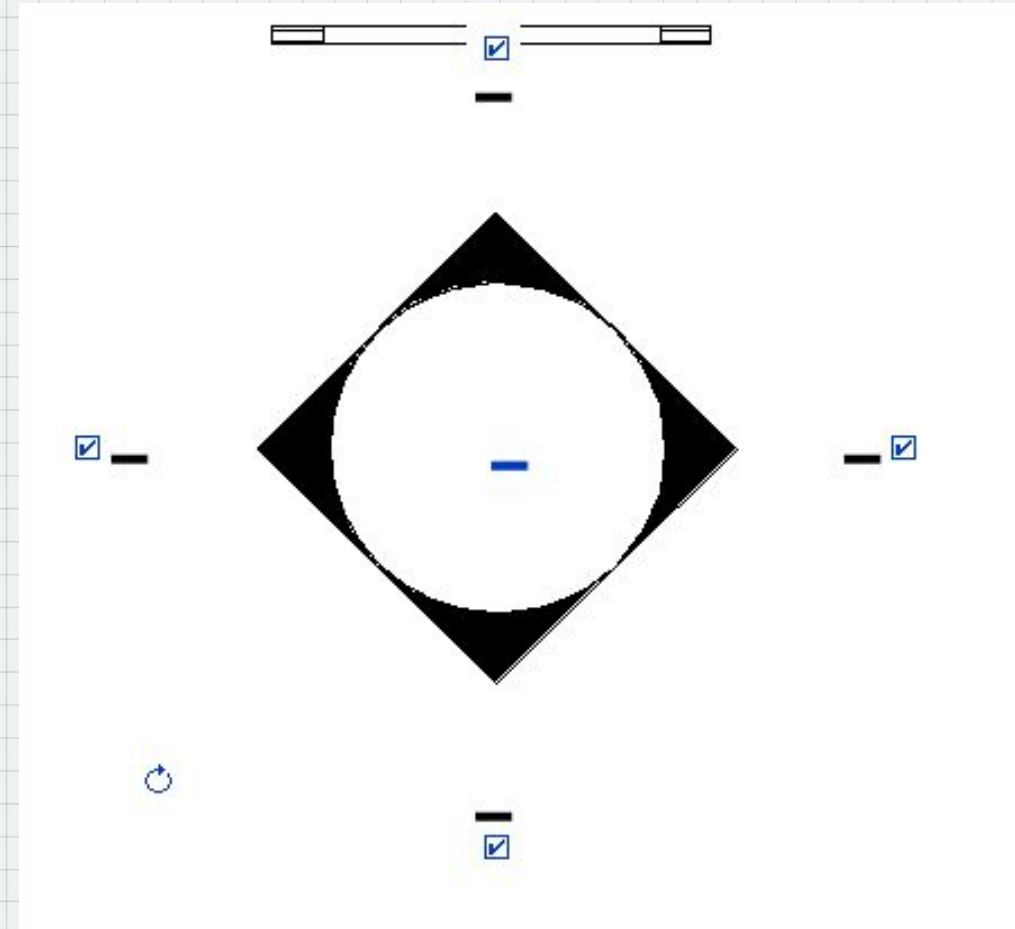
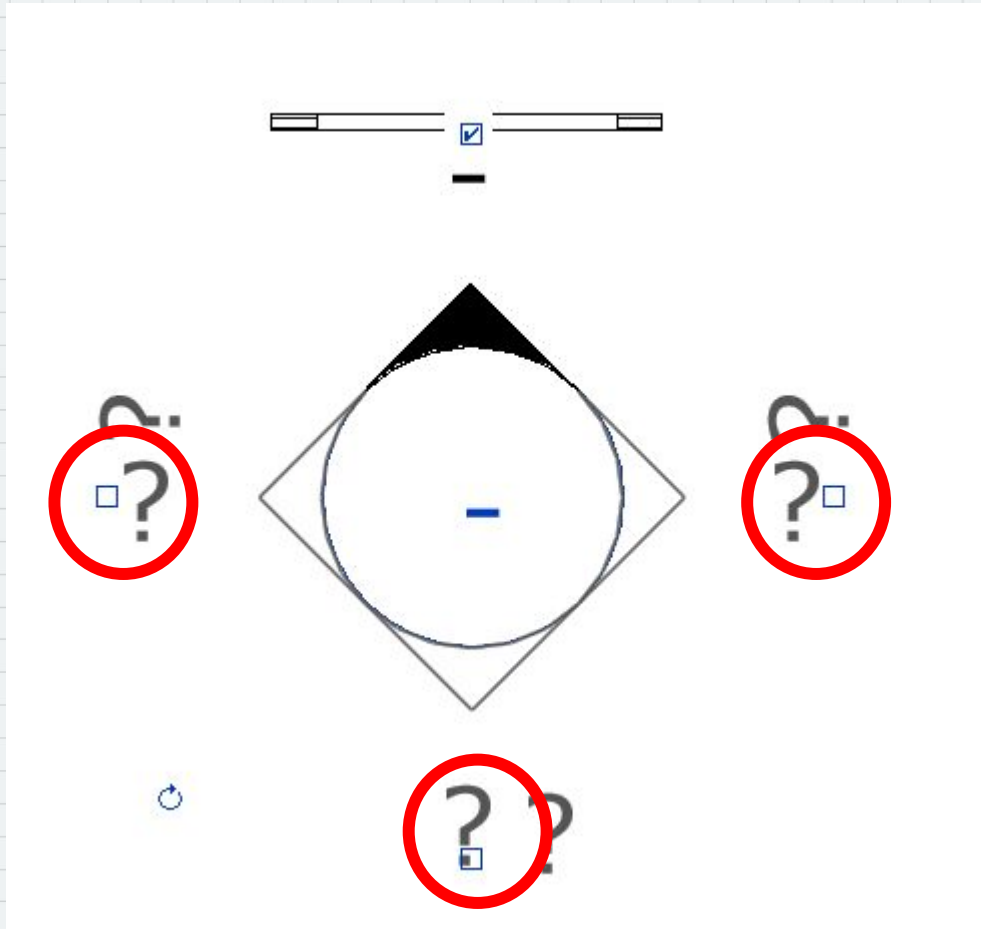


4. Выбираем направление и корректируем видовую рамку. Например если вы установите рамку до стены, то на развертке стены видно не будет



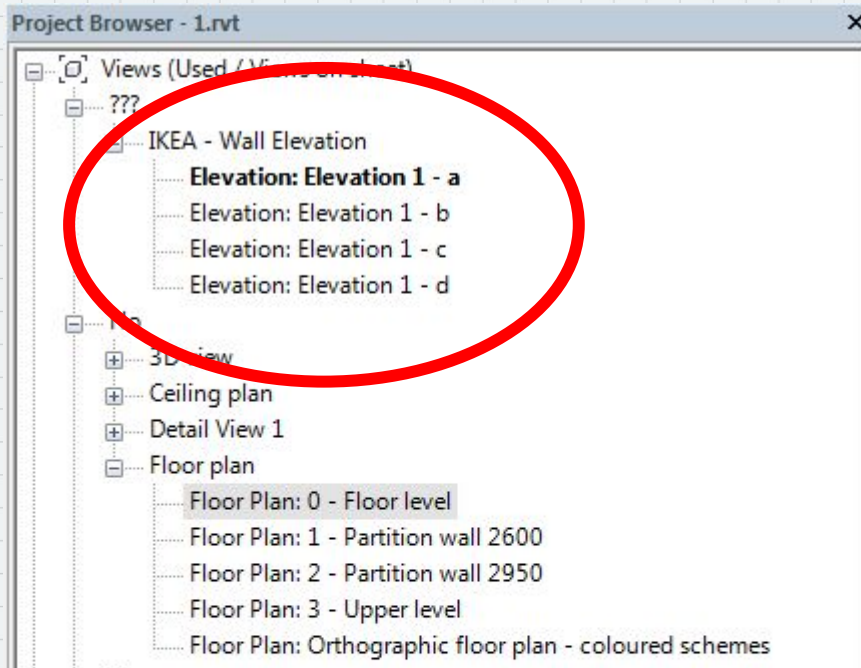
Развертки и 3D вид

5. Черный уголок на инструменте указывает на объекты, которые будут видны на развертке. Для этого достаточно дважды на него кликнуть. Мы также можем добавить другие направления. Достаточно поставить галочку в пустых квадратиках.



6. Теперь у нас развертки на 4 стороны

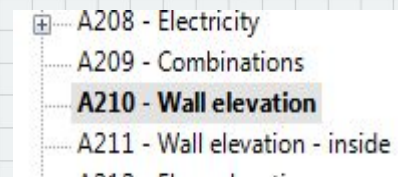
Развертки и 3D вид



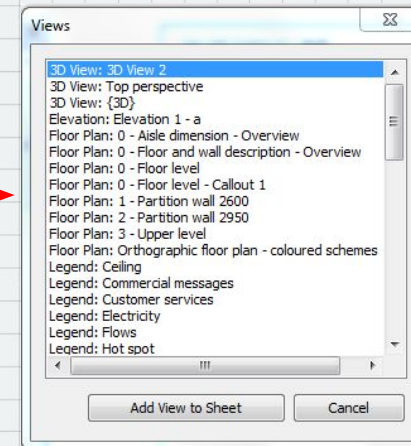
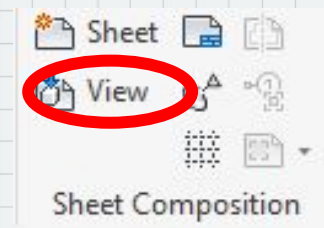
Вкладки разверток
автоматически появляются в
категории «???».



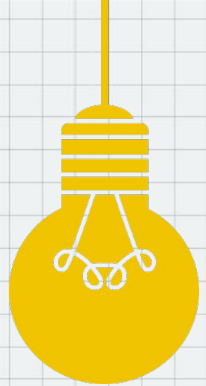
Их можно перевести в категорию
«YES» и поменять название. Во
вкладке property ставим галочку
used view or sheet



Мы можем просто перетащить
нужную нам развертку во
вкладку elevation

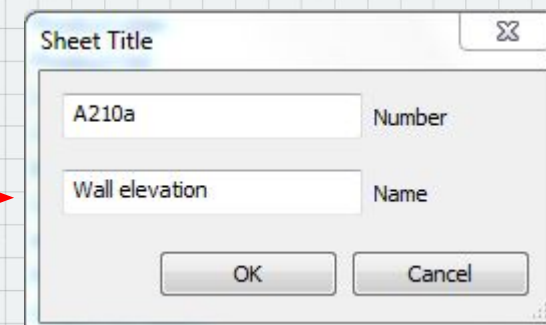
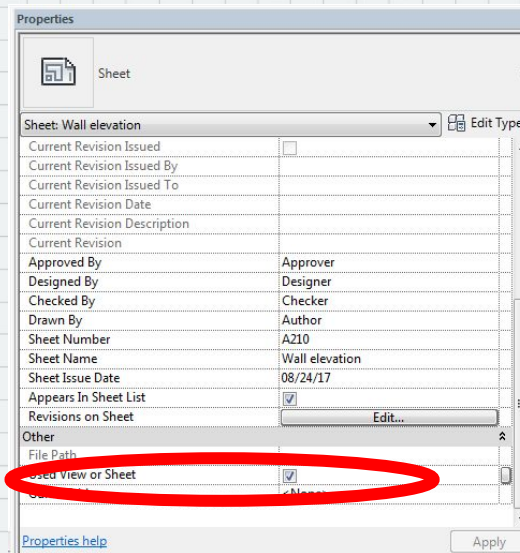
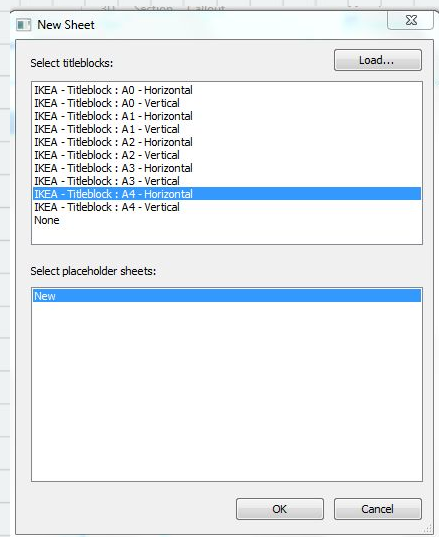
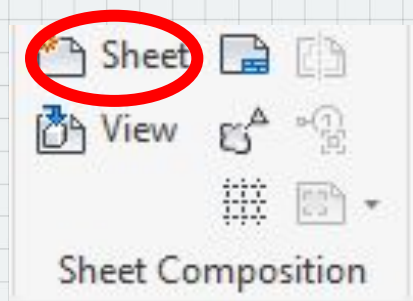


Так же это можно сделать при помощи
инструмента View. Выбрать в таблице
необходимые нам развертки



Развертки и 3D вид

1. Создаем новый лист

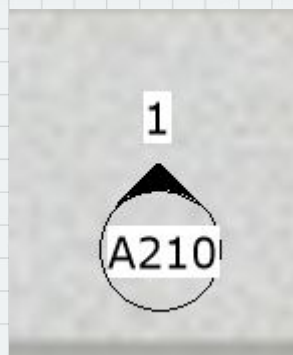


2. Для того, чтобы создать новый лист вкладки. Выбираем инструмент Sheet.

3. Выбираем формат листа

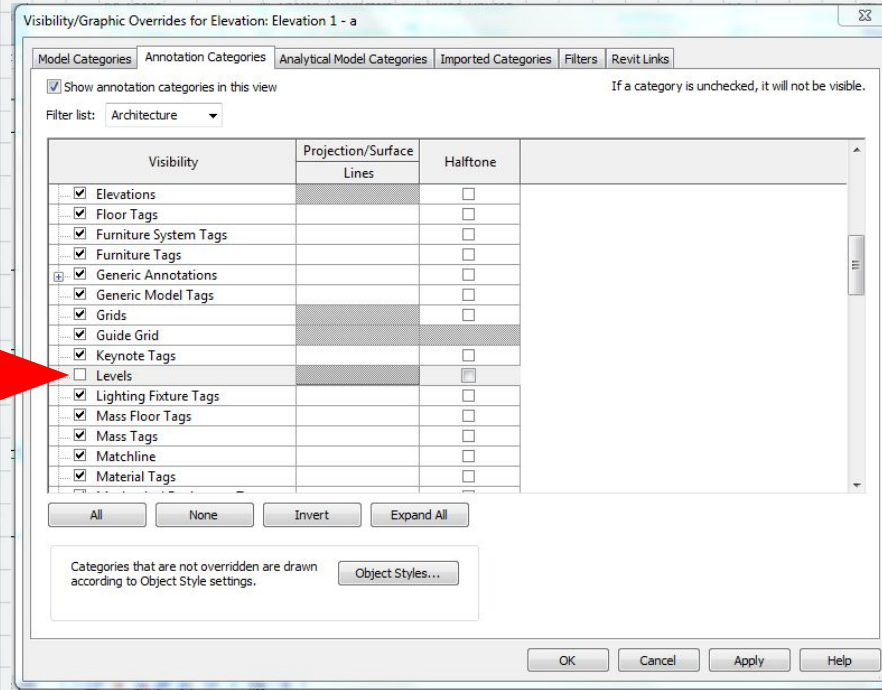
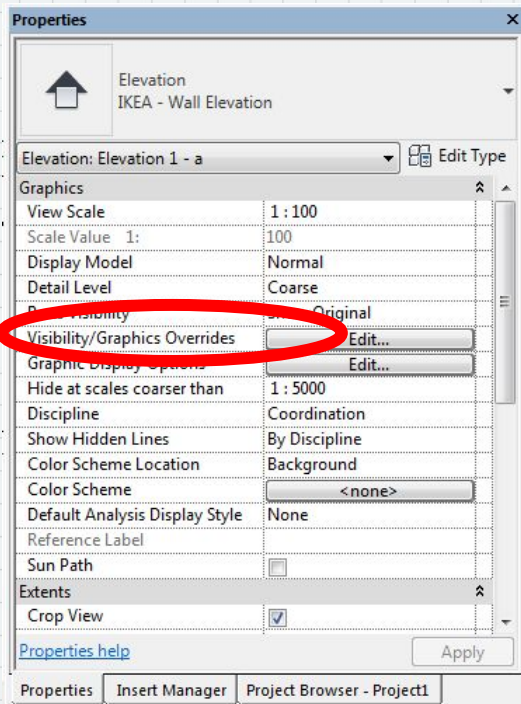
4. Ставим галочку

5. Называем

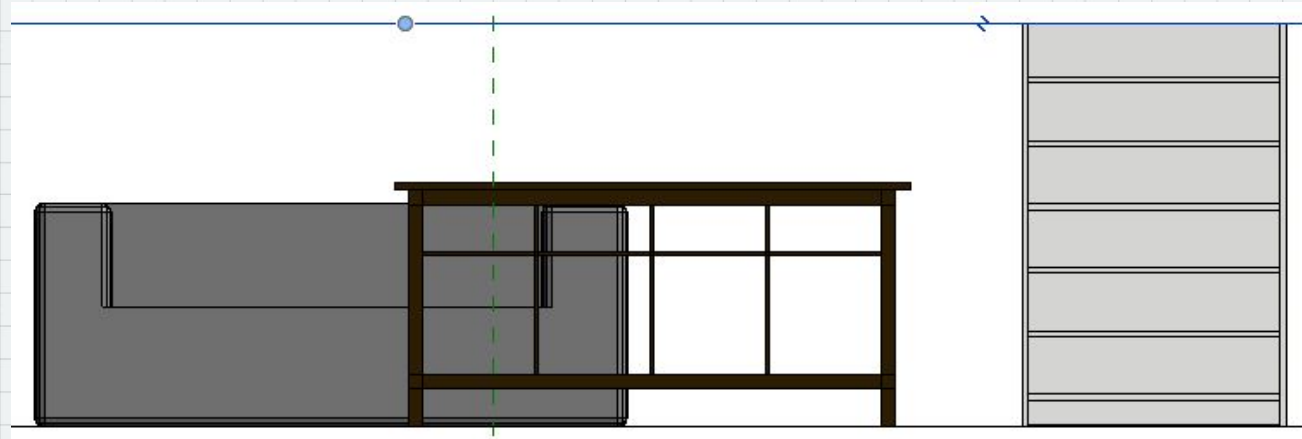


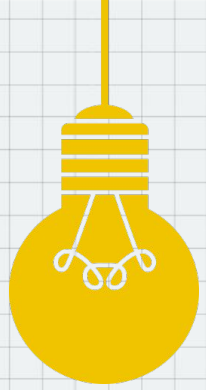
6. На плане появляется номер листа

Развертки и 3D вид

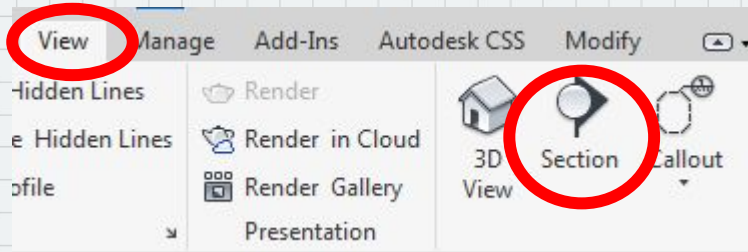


На развёртках по умолчанию прорисованы уровни. Их можно скрыть



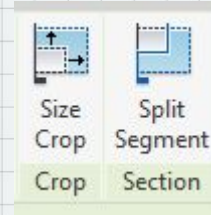
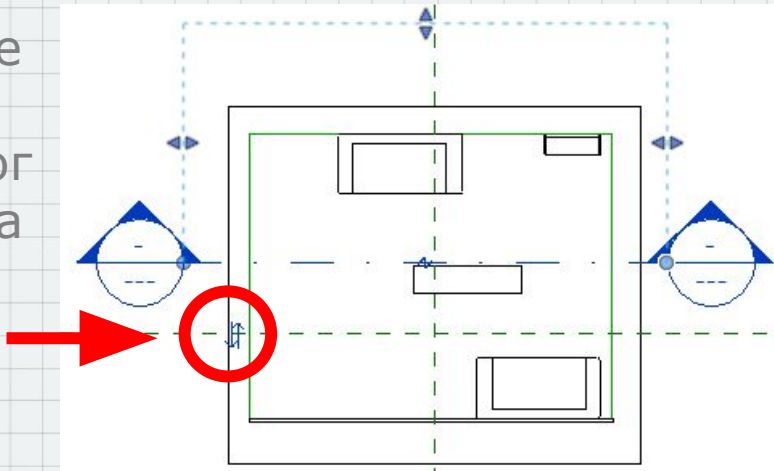


Развертки и 3D вид

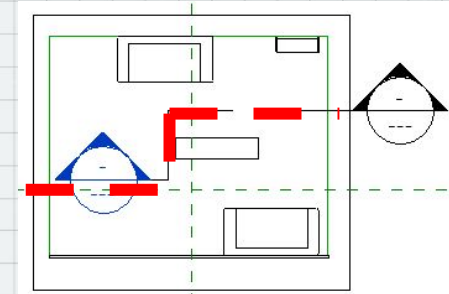
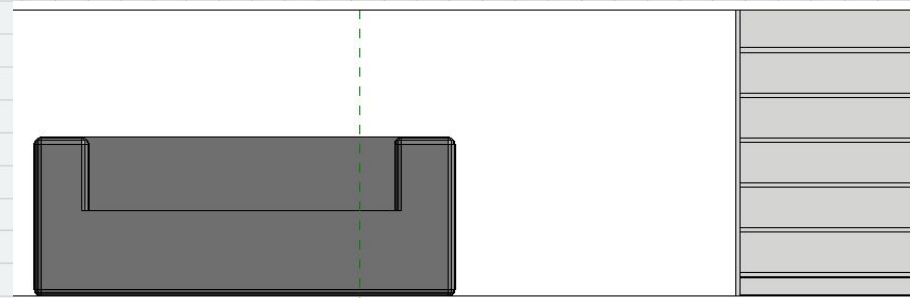
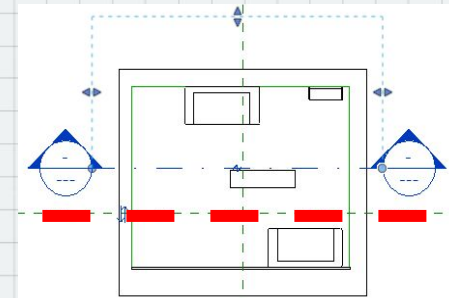
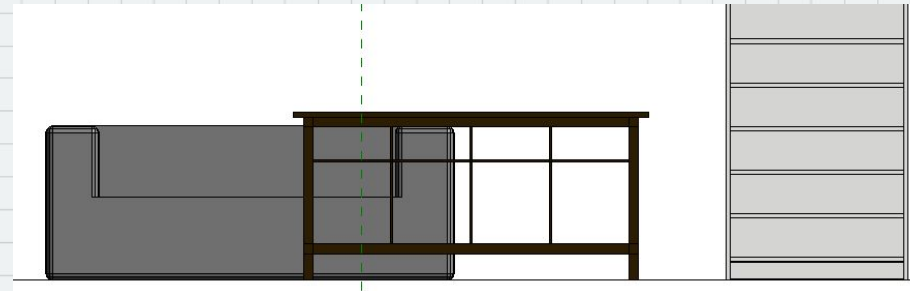


Сделаем развертку стены в интерьере.
С помощью инструмента section создаем разрез.

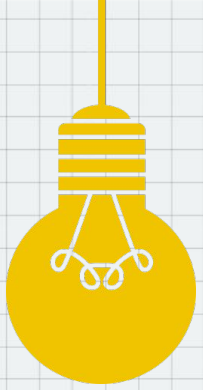
Направление уже созданного разреза можно менять



С помощью Split segment можно менять рамку разреза. Например исключать определенные предметы (на примере стола)



Развертки и 3D вид



The screenshot displays the Autodesk Revit 2018 interface in Viewer Mode. The main view is an elevation of a wall with three levels indicated by dashed lines and blue triangles. The levels are labeled as follows:

- 5.30 3 - Upper level
- 2.95 2 - Partition wall 2950
2.60 1 - Partition wall 2600
- 0.00 0 - Floor level

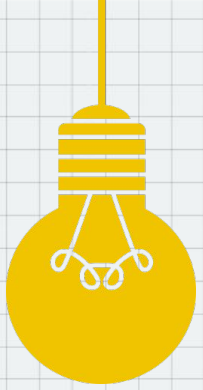
The Properties panel on the left shows the following settings for the selected 'Elevation' (IKEA - Wall Elevation):

- Elevation: IKEA - Wall Elevation
- Elevation: Elevation 1 - a
- Graphics: View Scale 1:100, Scale Value 1: 100, Display Model Normal, Detail Level Coarse, Parts Visibility Show Original
- Visibility/Graphics: Edit... (button)
- Graphic Display Options: Edit... (button)
- Hide at scales coarser than: 1:5000
- Discipline: Coordination
- Show Hidden Lines: By Discipline
- Color Scheme Location: Background
- Color Scheme: <none>
- Default Analysis Discipline: None
- Reference Label: (empty)
- Sun Path: (unchecked)
- Extents: Crop View (checked), Crop Region Visible (checked), Annotation Crop (unchecked), Far Clipping: Clip without line, Far Clip Offset: 3048.0, Scope Box: None, Associated Datum: None
- Identity Data: View Template: <None>, View Name: Elevation 1 - a, Dependency: Independent
- Title on Sheet: (empty)
- Referencing Sheet: (empty)
- Referencing Detail: (empty)

A 'Level (LL)' tooltip is visible on the right, explaining that levels are 3D elements visible in views that intersect the level extents. It includes a diagram showing levels at 5000, 2000, 0, and -500. The tooltip also states: 'Levels are 3D elements that are only visible in views that intersect the level extents. Most building elements, such as floors and beams, are hosted by levels. Other elements, such as columns and walls, are constrained to levels.' and 'Press F1 for more help'.

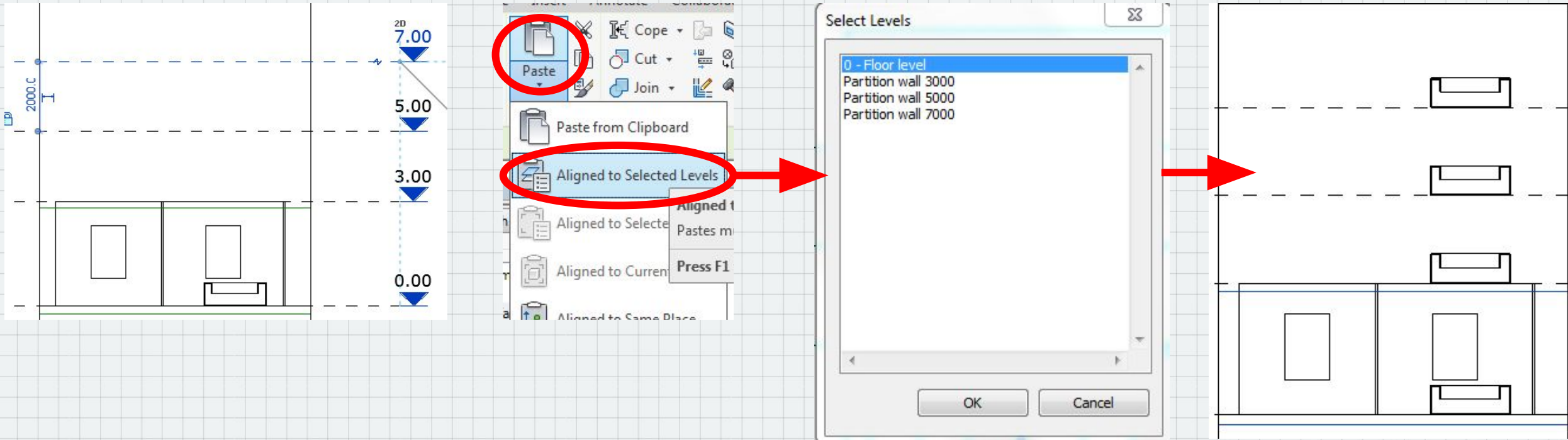
Как добавить уровни в развертку.



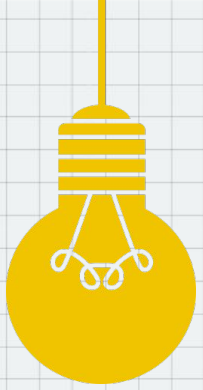


Развертка

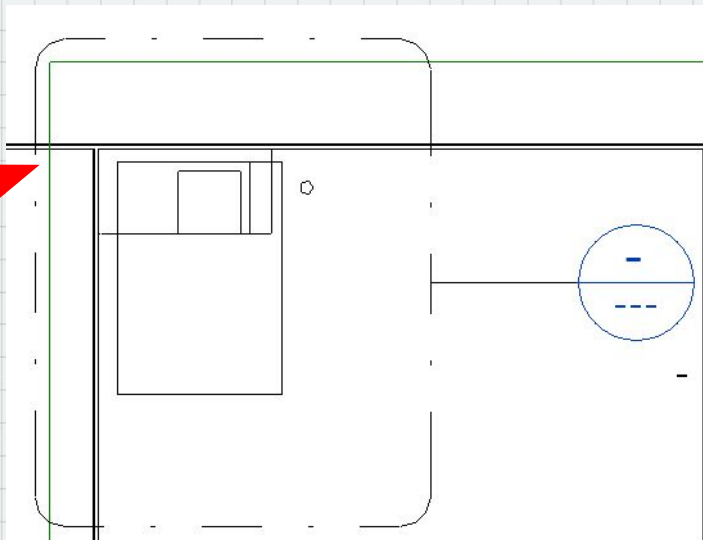
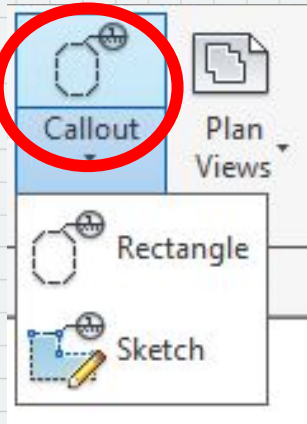
На развертках установлены уровни на стандартных высотах. «0», «2.6», «2.9» менять эти уровни, добавлять и удалять их. Выделяем уровень, копируем и выставляем нужную высоту. Для этого нужно выбрать цифровое значение и поменять его.



Выделяем нужные нам уровни и подтверждаем действие. Артикулы находящиеся на развертке дублируются на все выбранные уровни. Например у нас стена 8м на энтрансе. Мы делаем комбинацию мебели и дублируем ее на нужные нам высоты.

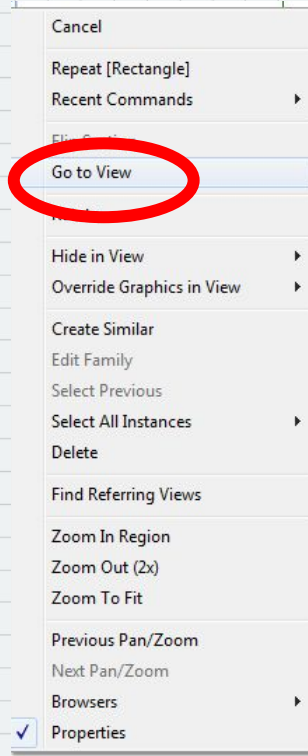


Выноска

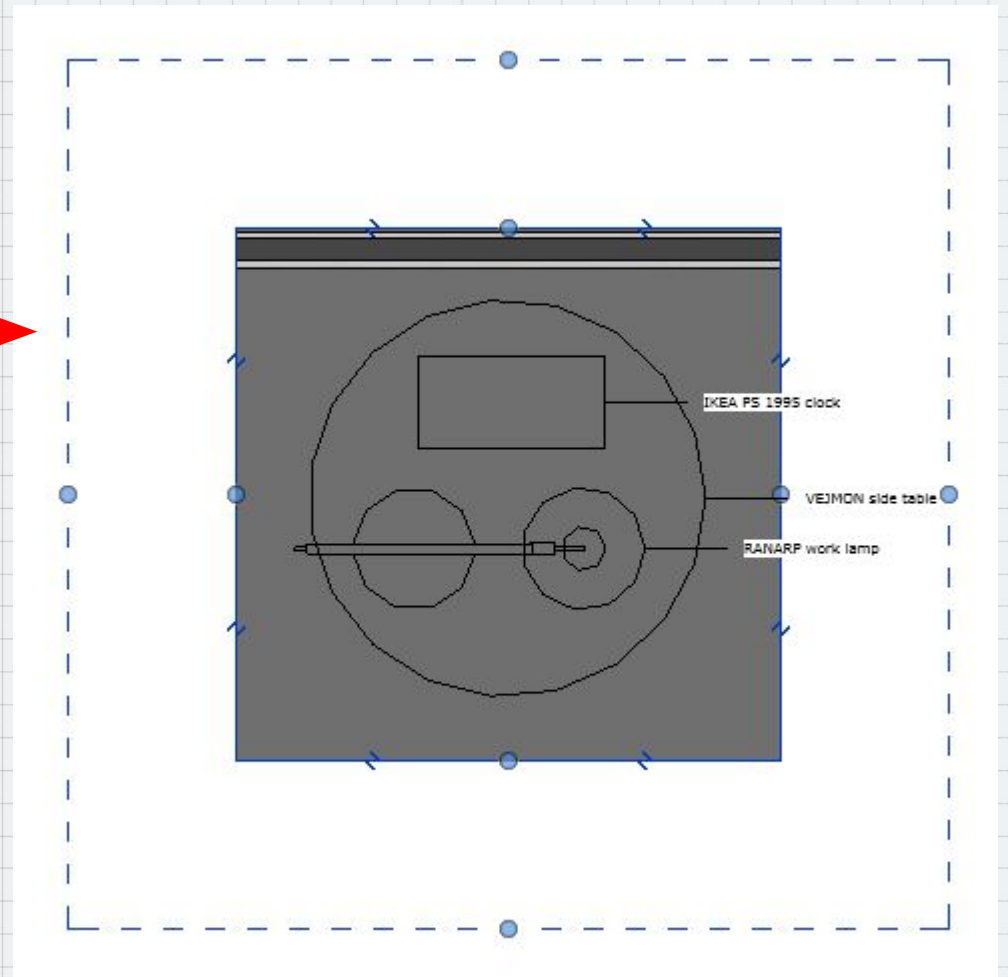


2. Рамку выноски можно регулировать по размеру.

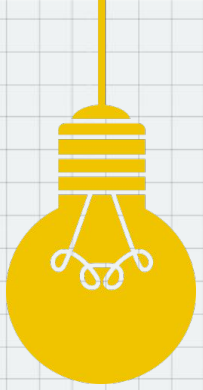
1. Она изолирует часть чертежа для того, чтобы детально показать определенную часть чертежа или указать все артикулы



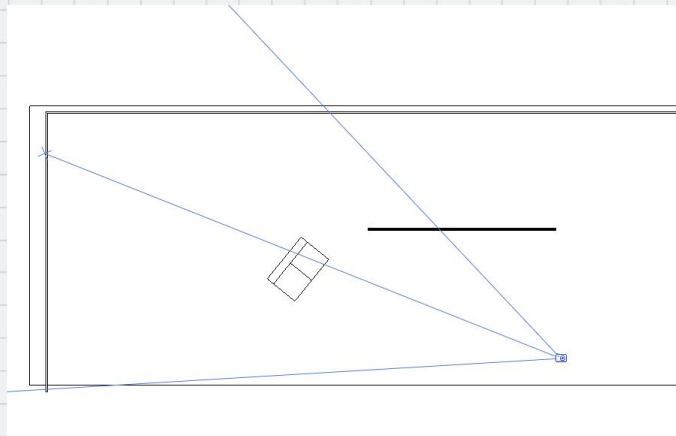
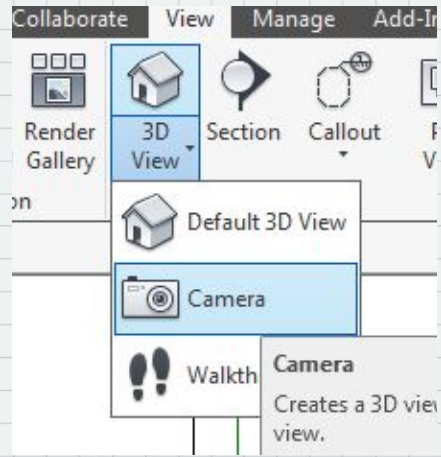
3. Заходим в саму выноску



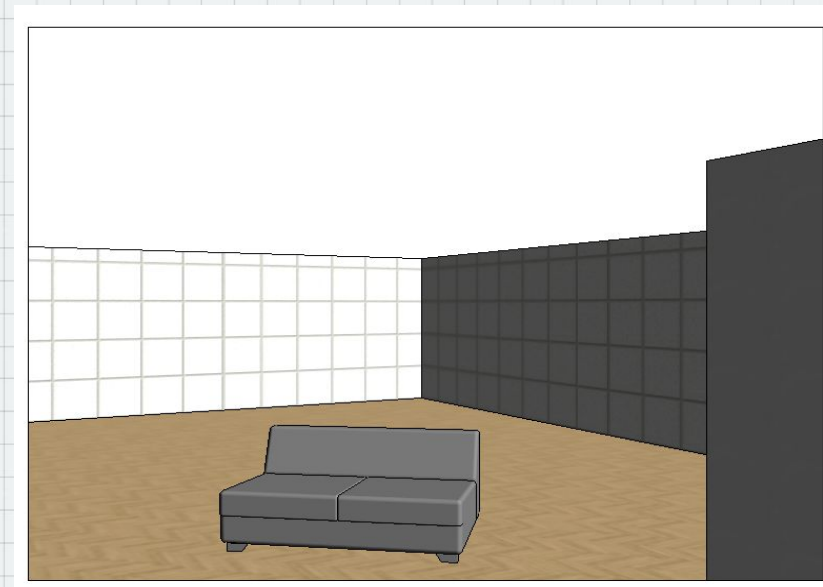
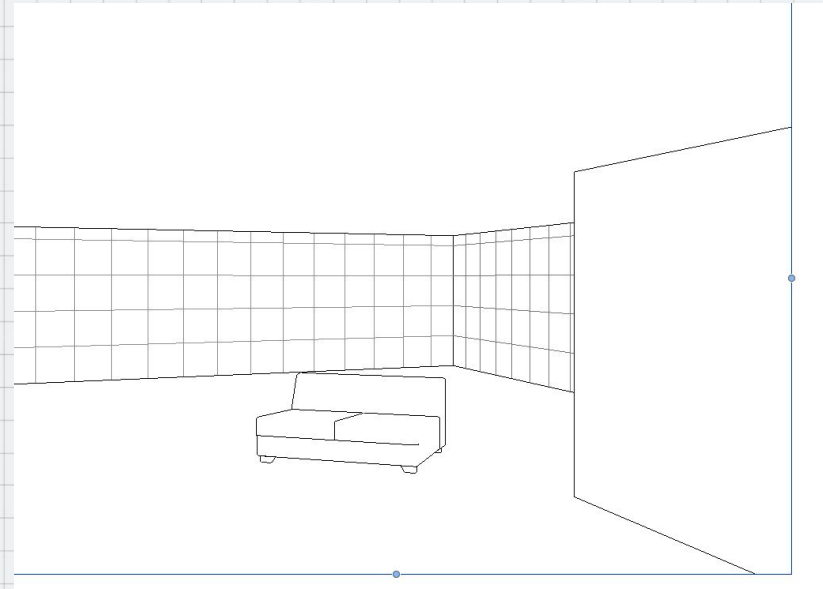
4. С помощью инструмента Tag проставляем информацию о товарах. Так же вокруг нашей выноски имеется рамка, ее размеры так же можно менять



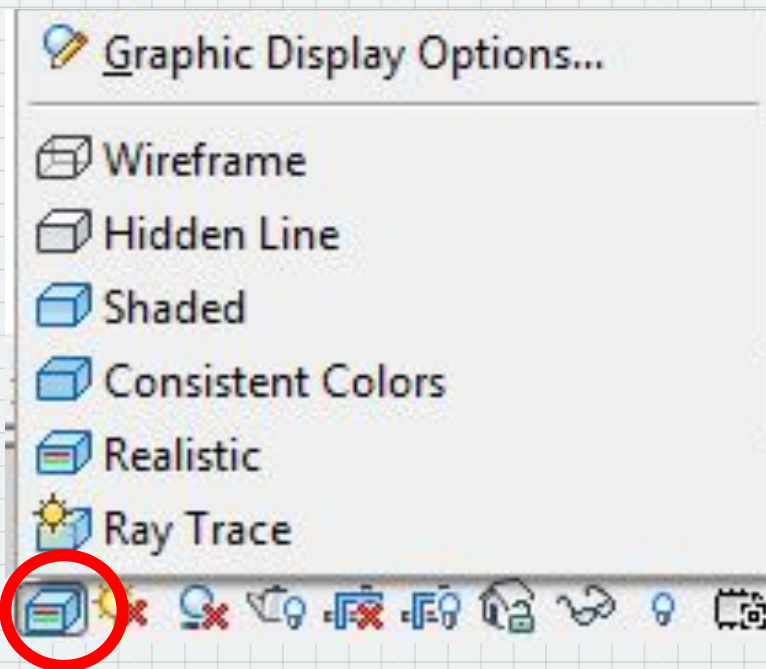
Камера



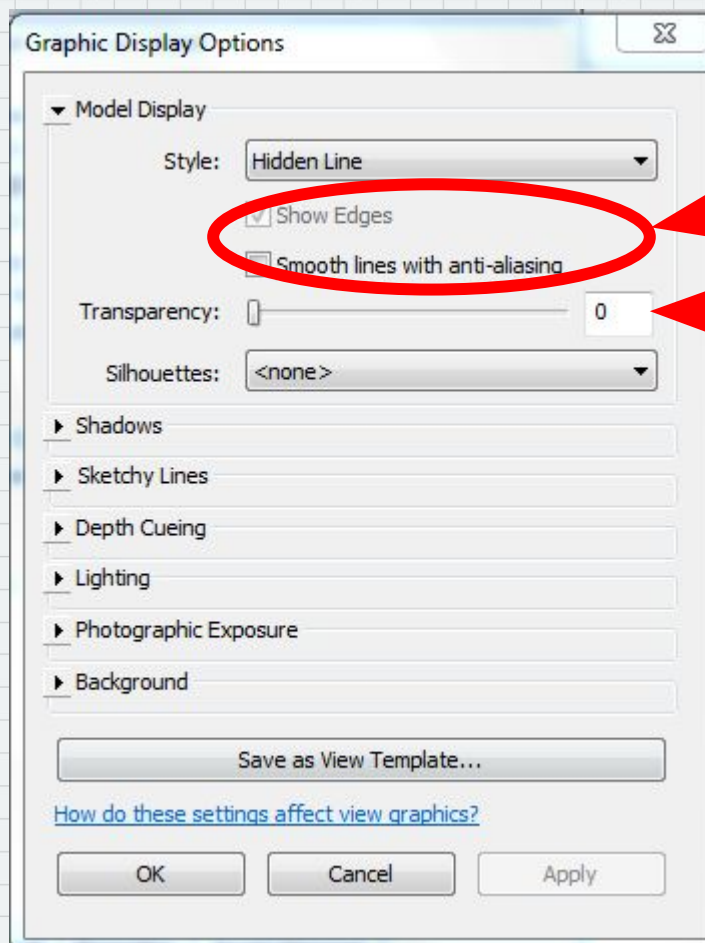
Выставляем камеру в том направлении, которое нас интересует. Если мы хотим сделать видимым какой-либо объект, то нужно указать длину видимости камеры за пределами данного объекта



Визуальный стиль



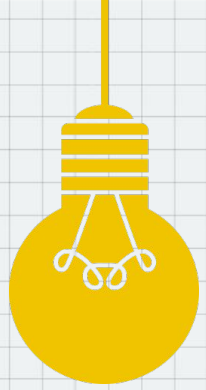
Визуальный стиль можно выбрать из имеющихся или настроить свои параметры с помощью «graphic display options»



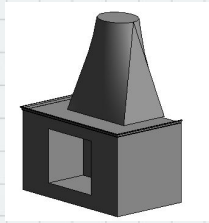
Сглаживание или выделение граней

Прозрачность объекта

В настройках можно задать освещение, фон, тени и т.д.



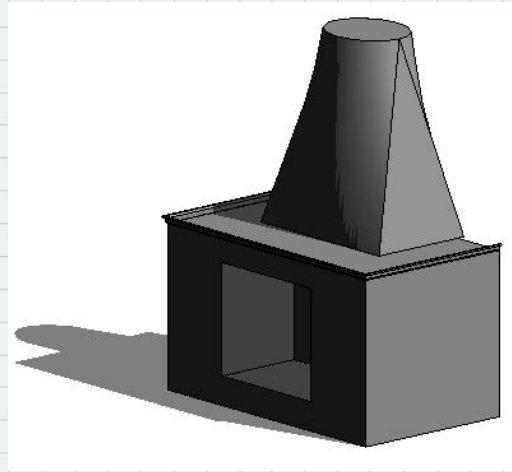
Визуальный стиль



▼ Shadows

Cast Shadows

Show Ambient Shadows

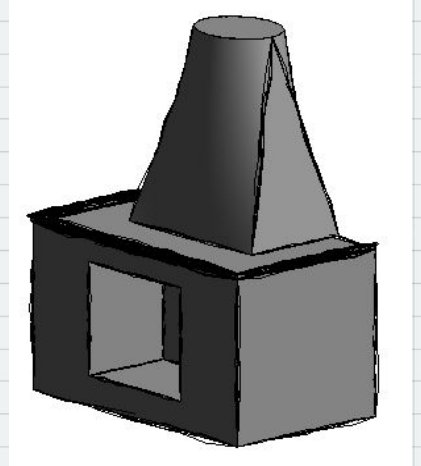


▼ Sketchy Lines

Enable Sketchy Lines

Jitter: 9

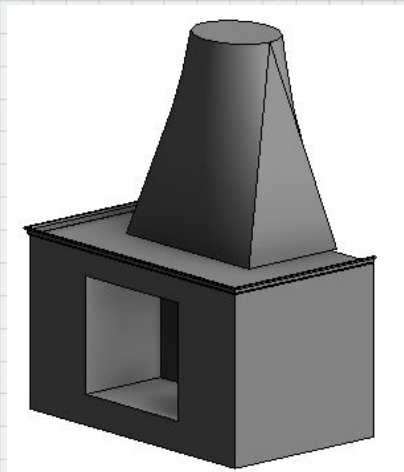
Extension: 0



▼ Shadows

Cast Shadows

Show Ambient Shadows

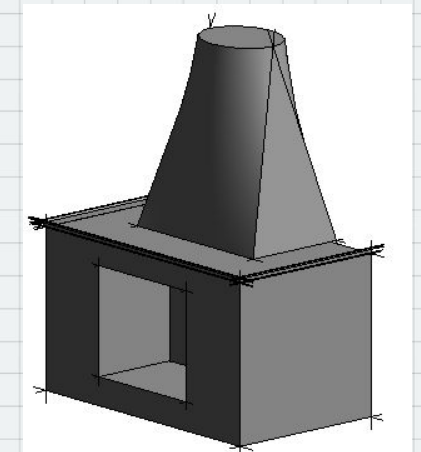


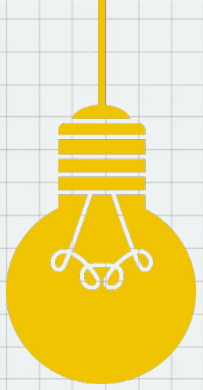
▼ Sketchy Lines

Enable Sketchy Lines

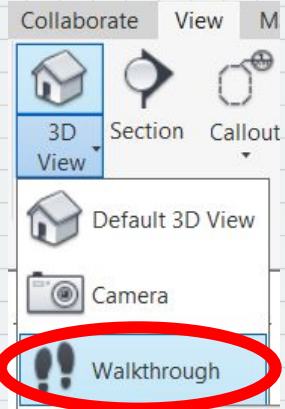
Jitter: 0

Extension: 10

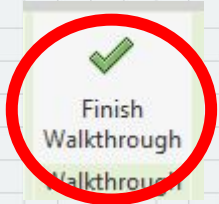
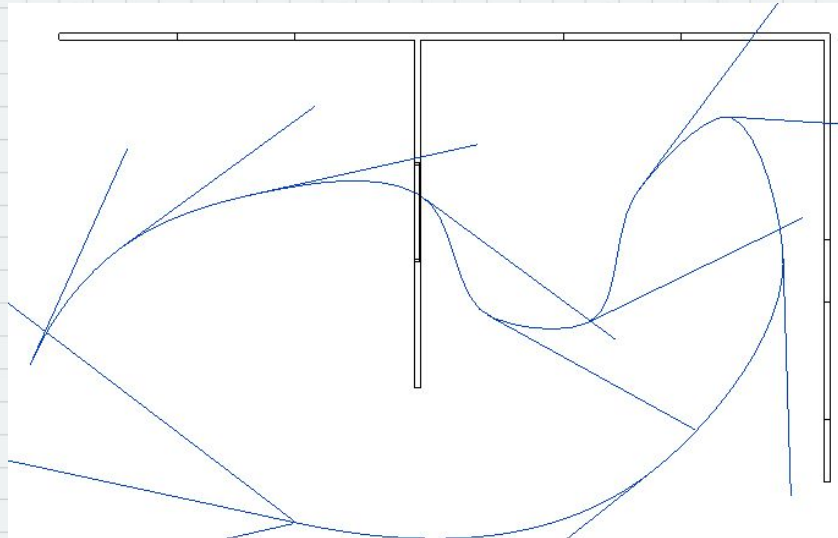




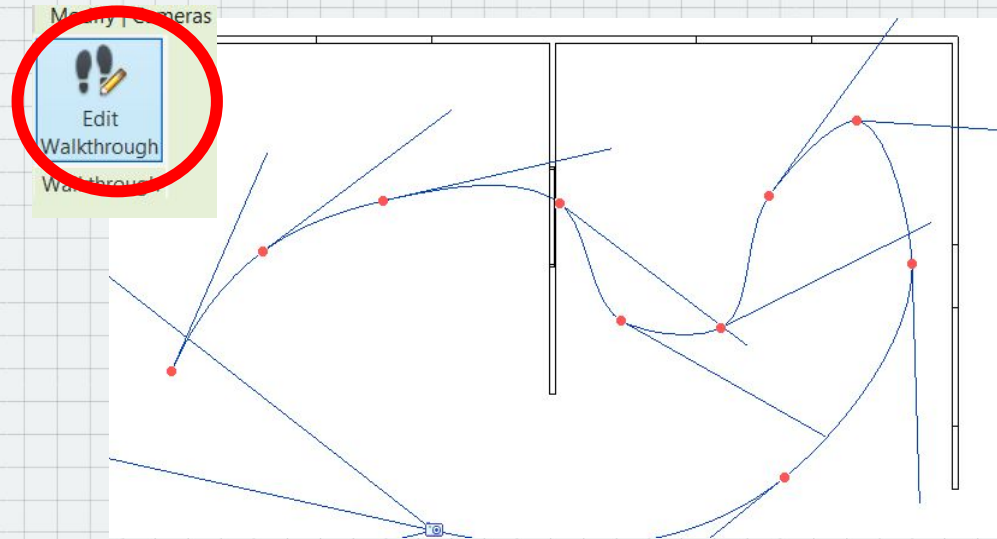
Визуализация



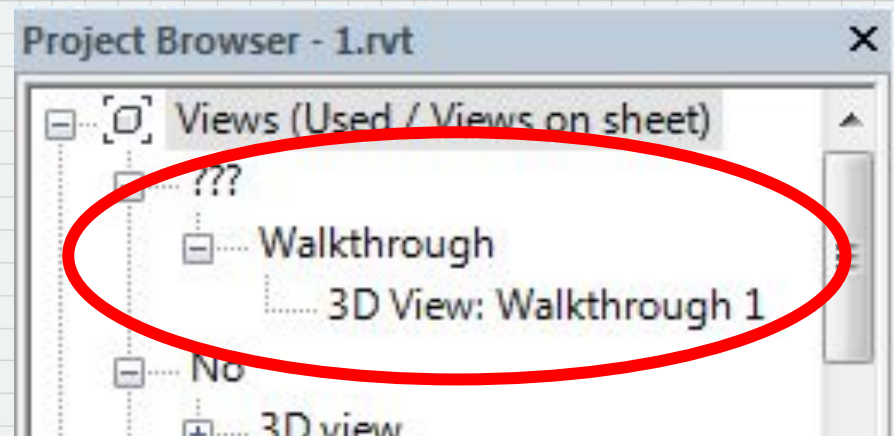
Создаем фильм при помощи инструмента «walkthrough»



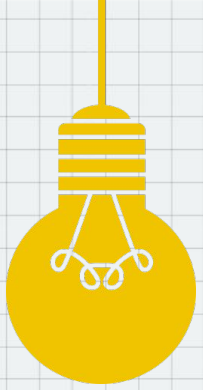
На плане прокладываем точки обзора. подтверждаем



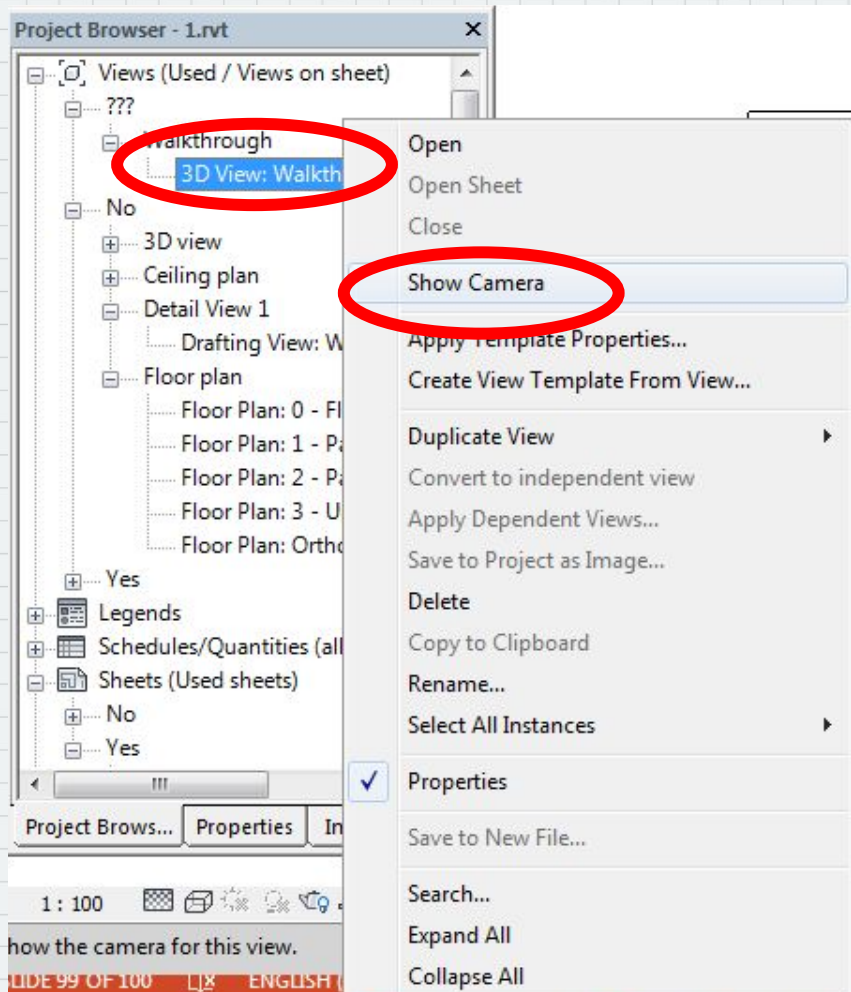
Красным обозначены точки обзора. Их можно удалять или добавлять



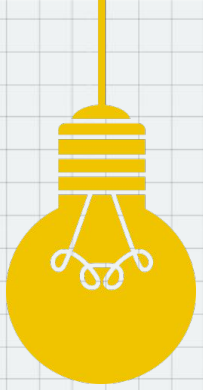
Вкладка нашей прогулки автоматически добавляется сюда



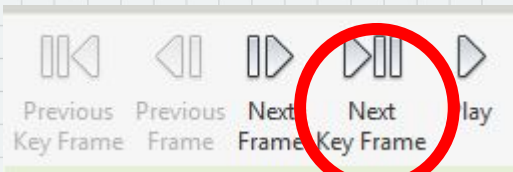
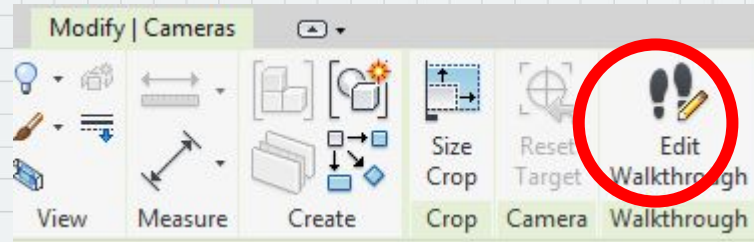
Визуализация



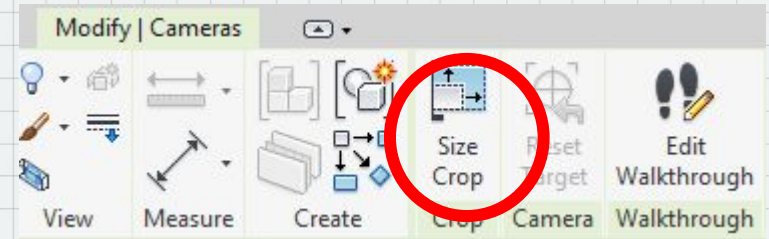
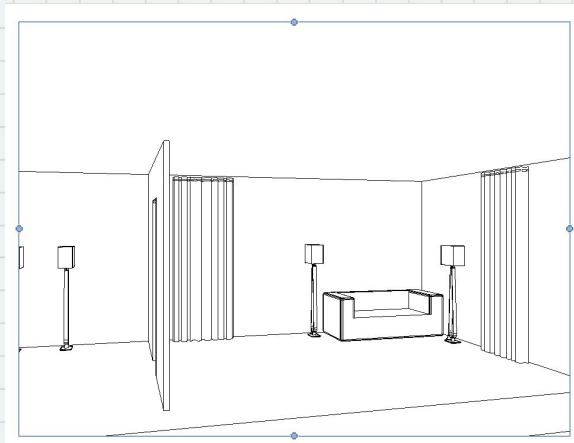
Если визуальная часть нашего пути пропала с чертежа, ее можно вновь сделать видимой



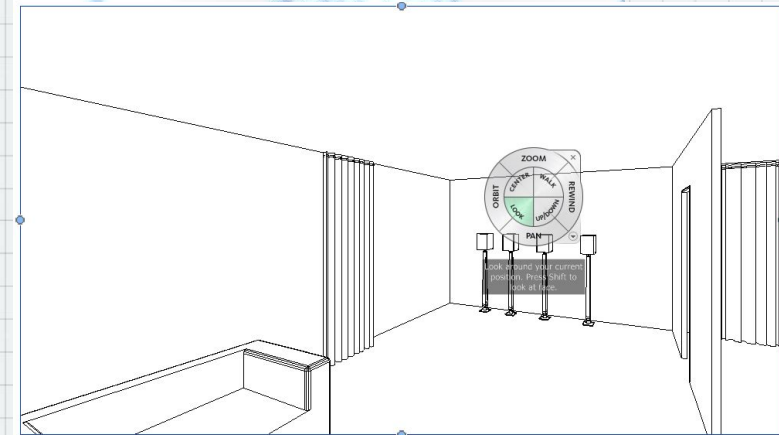
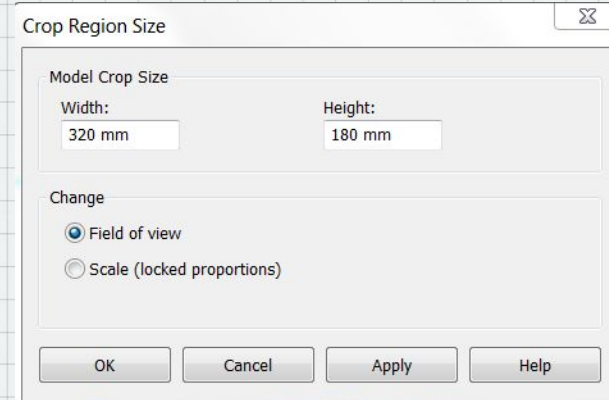
Визуализация

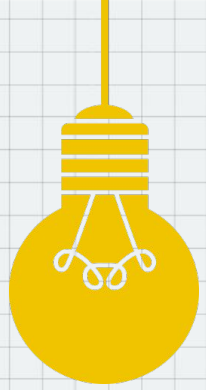


Для переключения между кадрами используем инструмент «next key frame»

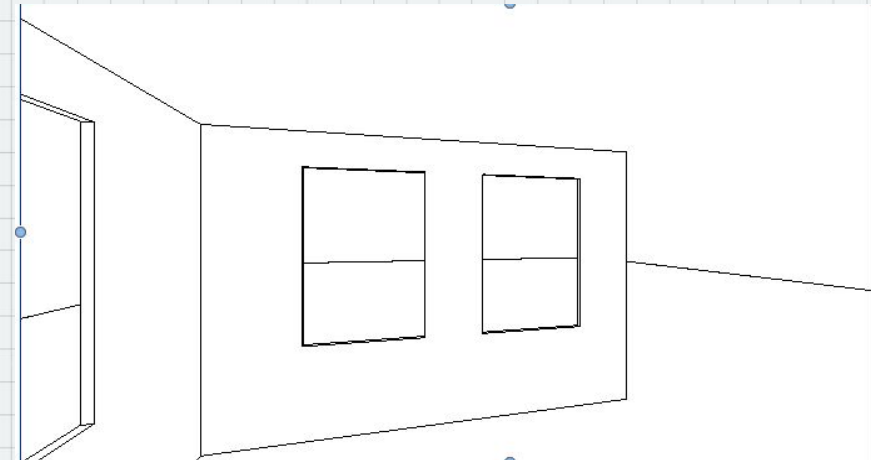
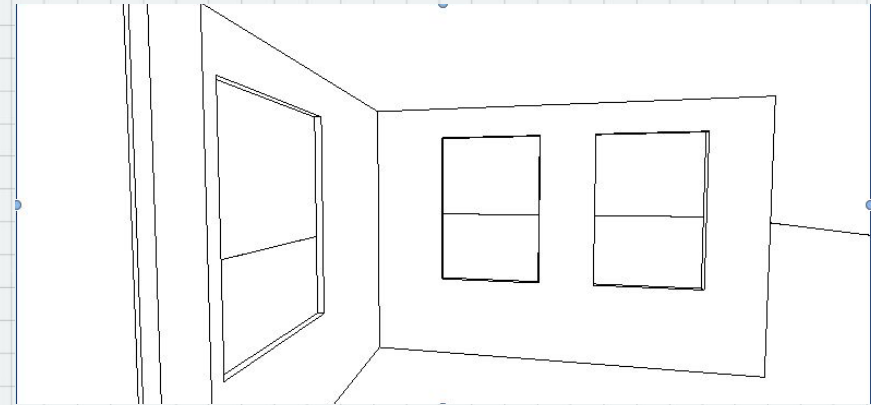
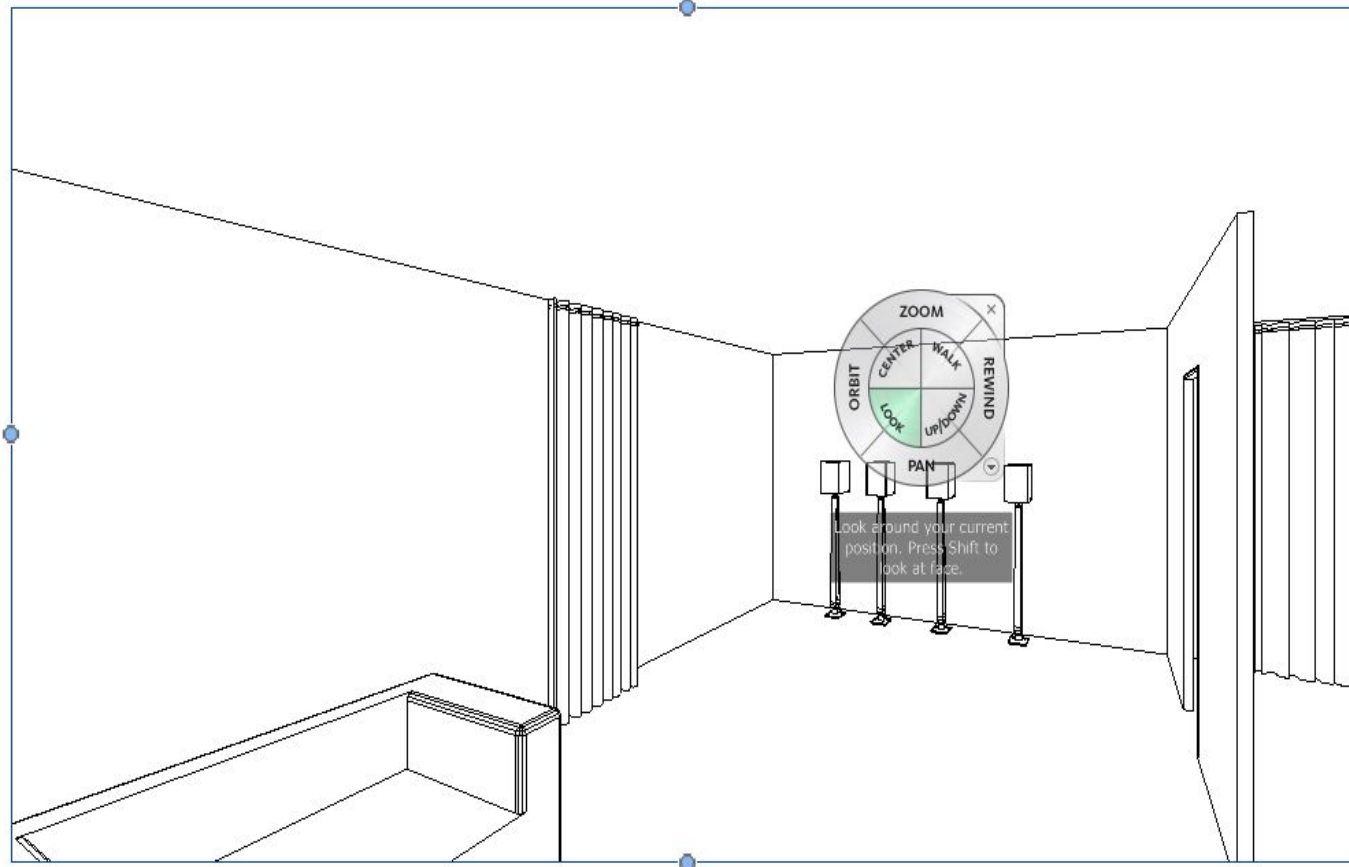


Выставляем размер

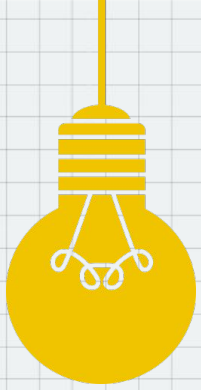




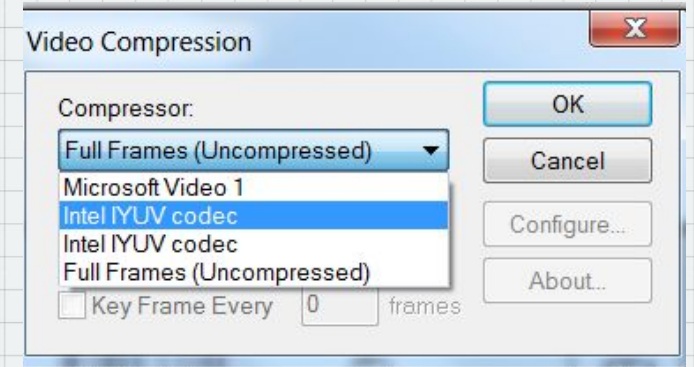
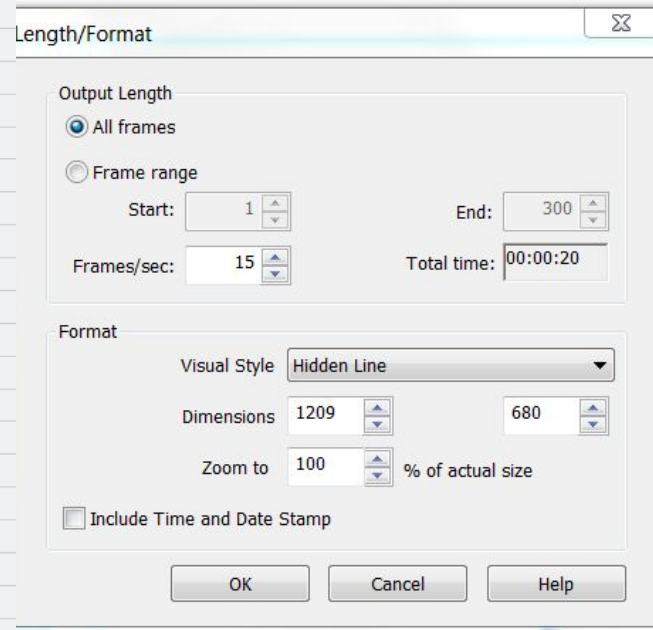
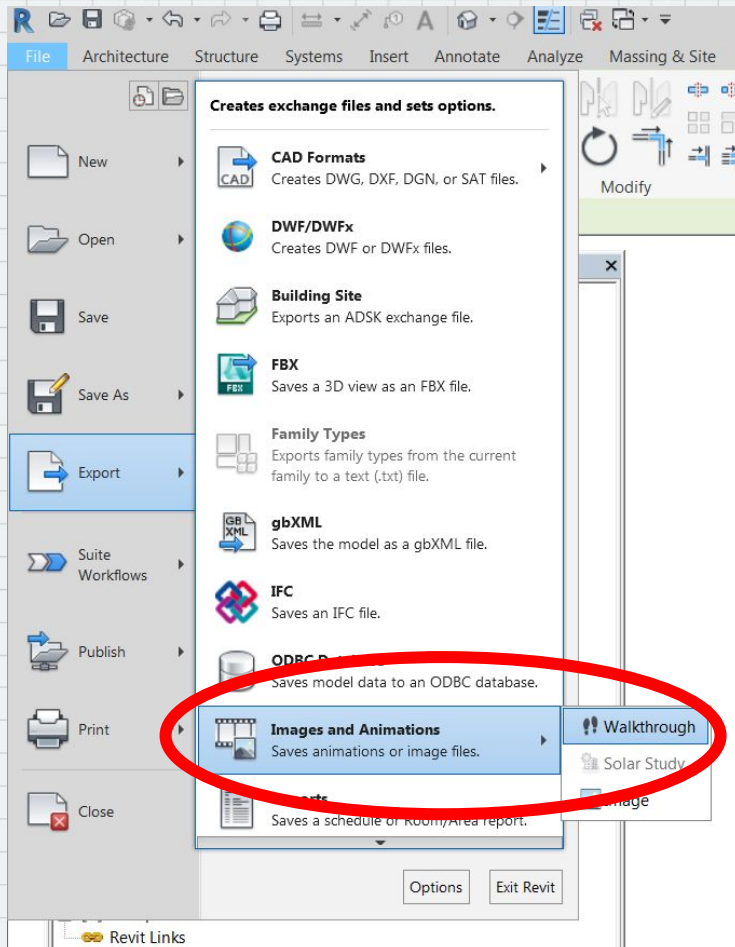
Визуализация



В каждой точке можно регулировать угол обзора. Нужно зажать look на обзорном колесе и развернуть камеру в нужную нам сторону и под нужным нам углом.

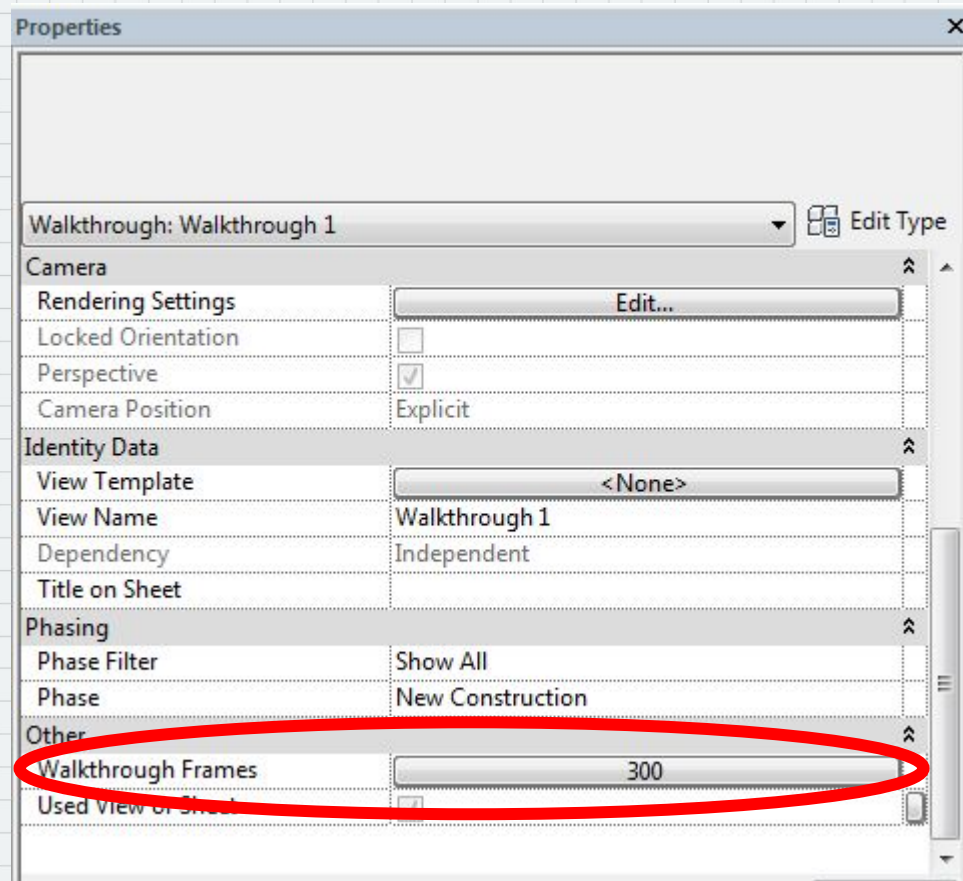


Визуализация

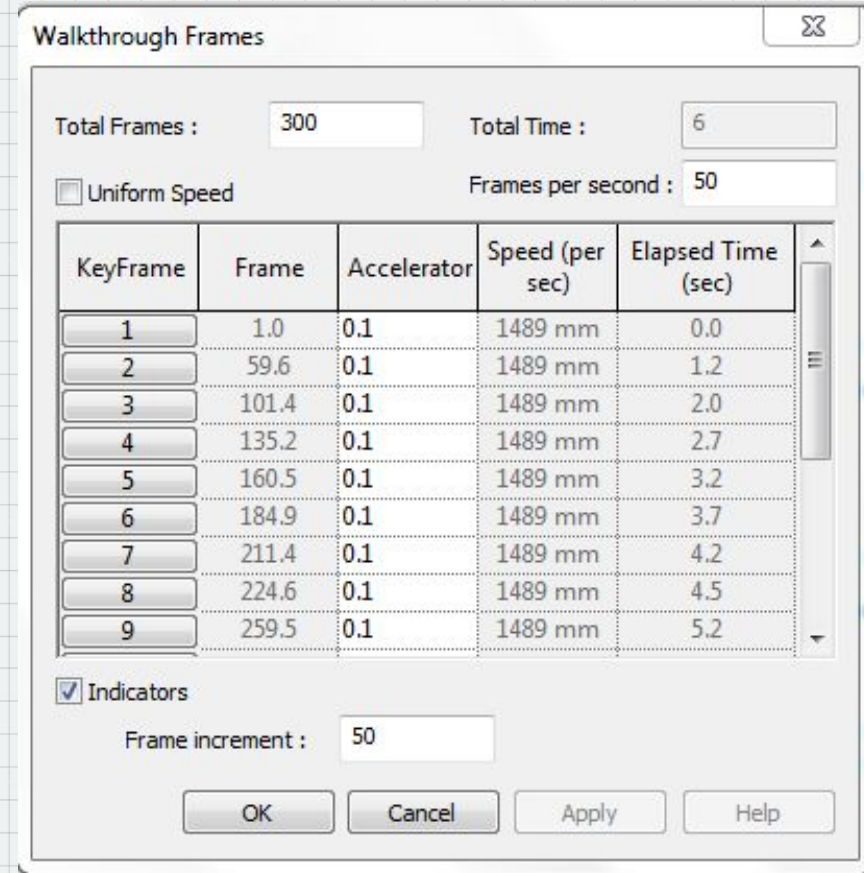


Сохраняем видео файл

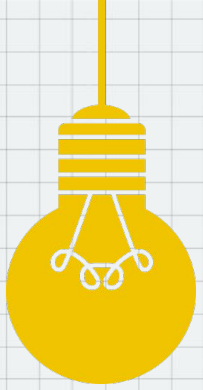
Визуализация



Во вкладке «property»
выбираем walkthrough frames



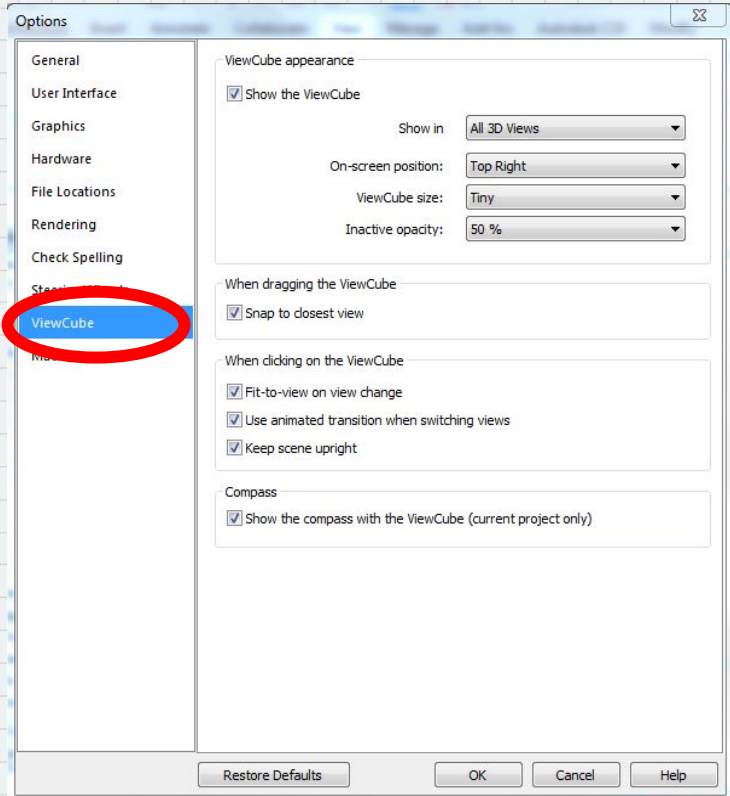
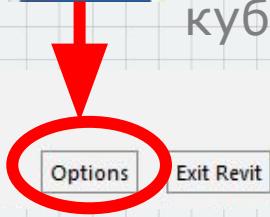
В окне walkthrough frames
регулируем скорость и длину
кадра



Визуализация



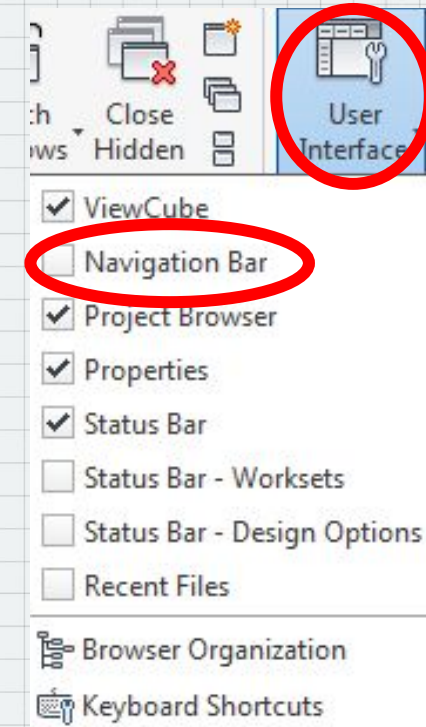
Инструмент Видовой куб



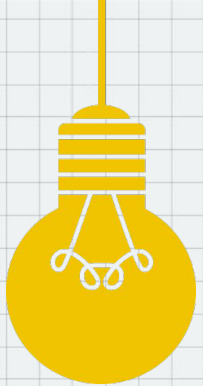
В настройках можно задать размеры куба, его прозрачность и т.д.

Инструмент Full navigation wheel

Вывести инструмент на экран

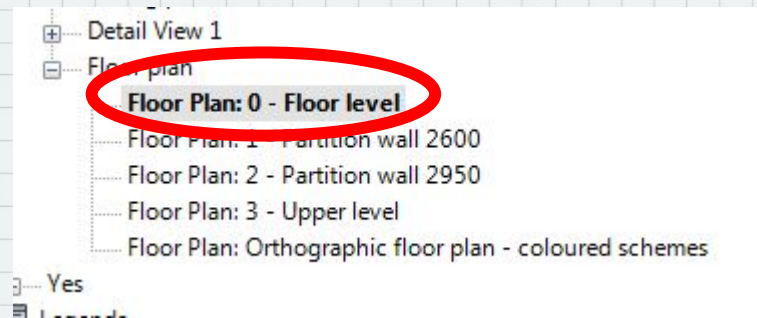
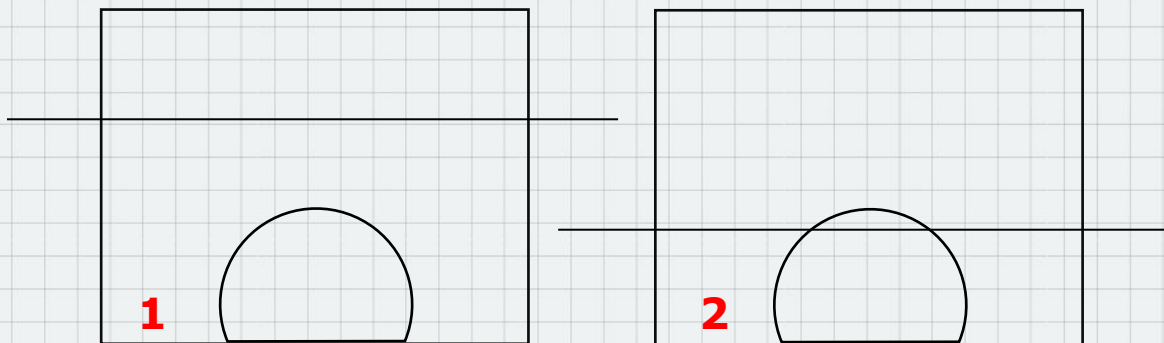


Navigation bar

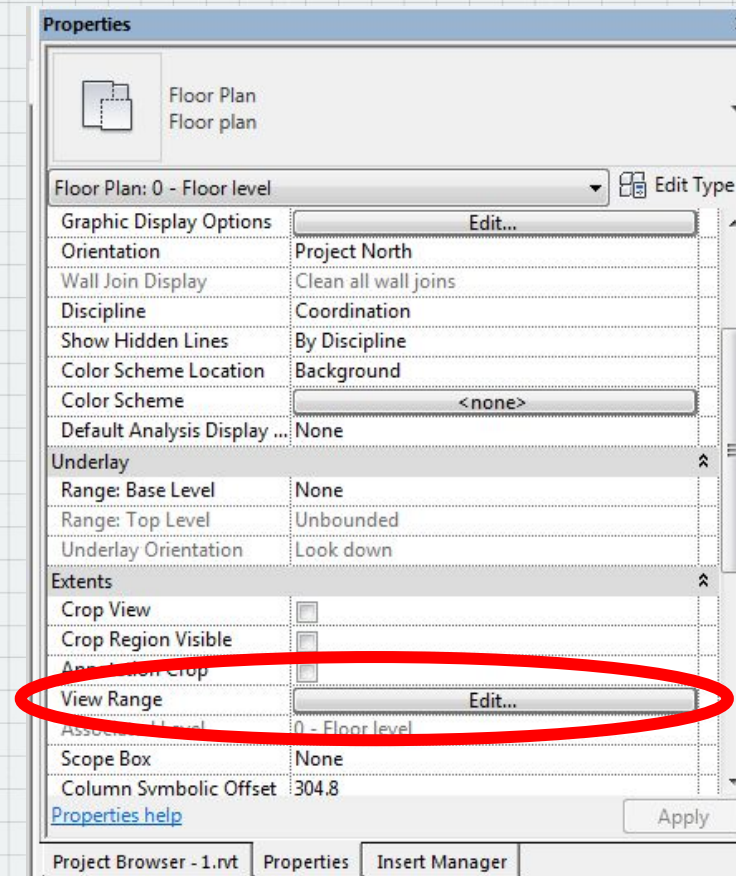


Окна\двери на виде сверху.

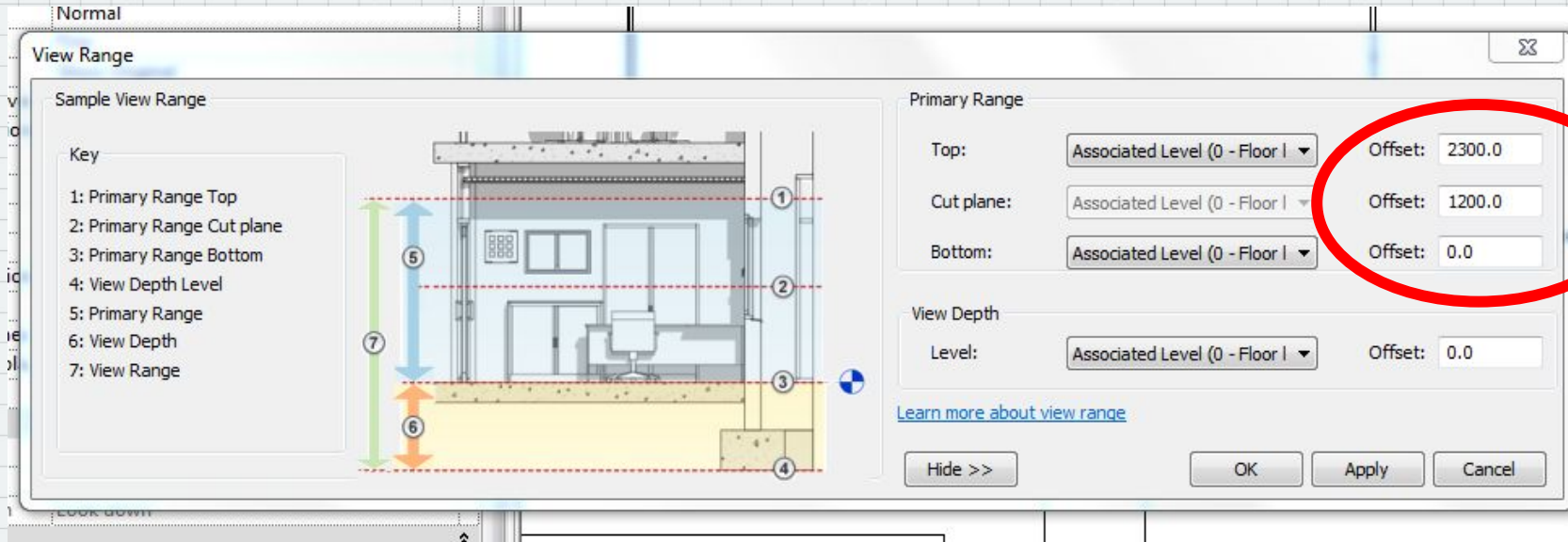
Окна и двери не всегда видимы на виде сверху. Для того, чтобы они были видимы мы можем регулировать высоту разрезов. Например на стене1 уровень разреза выше проема в стене и его не видно сверху. На стене2 уровень разреза позволяет увидеть проем в стене на виде сверху



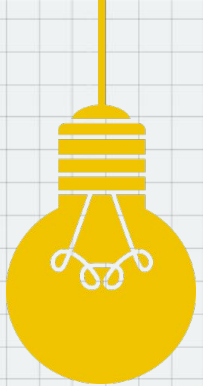
1. Выбираем floor plan. Переходим во вкладку «property» - view range



Окна\двери на виде сверху.

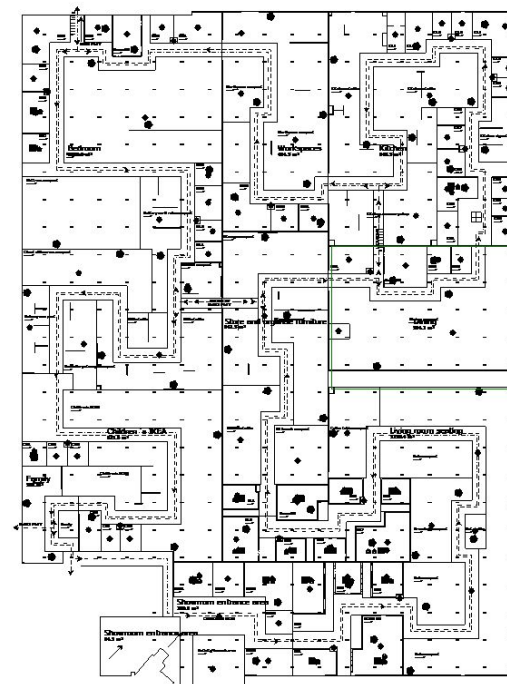
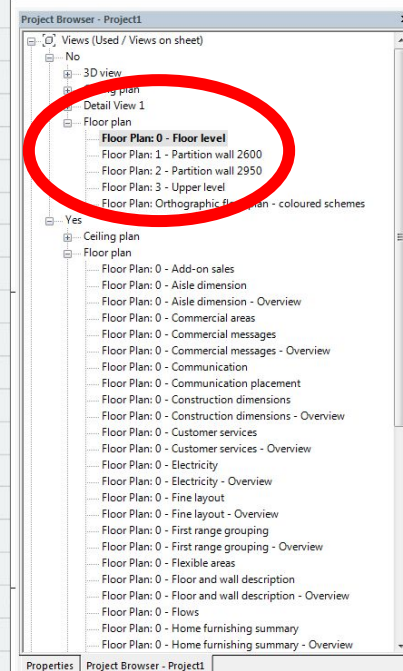
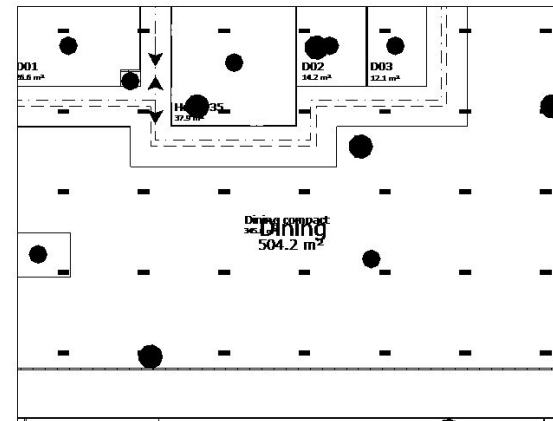
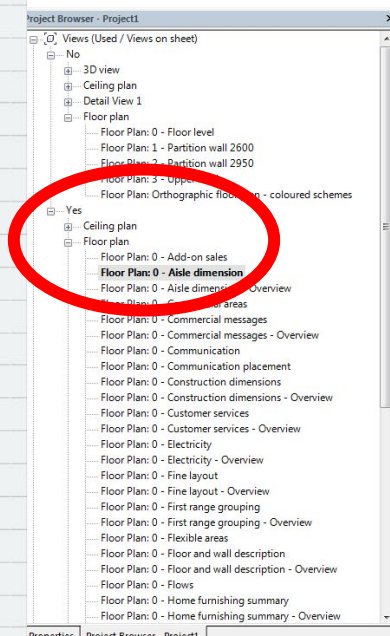


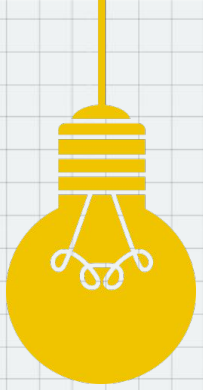
Выставляем нужную нам высоту разрезов



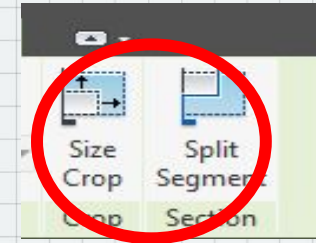
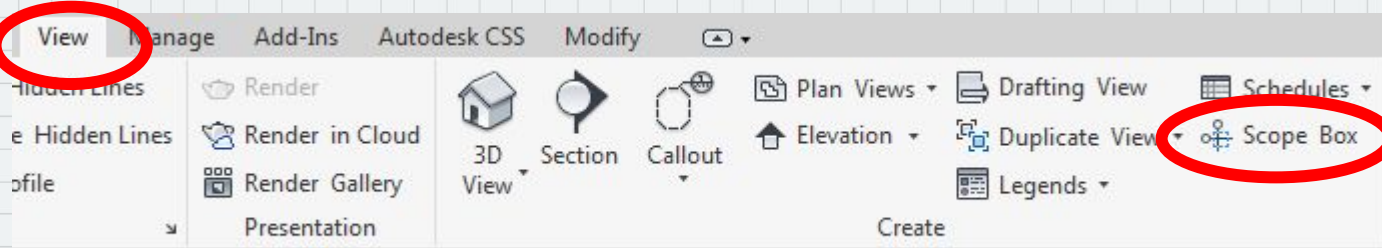
Score Box

Score Box рамка, показывающая видимую область на вкладке. Мы можем перемещать ее куда нам нужно. Если мы выберем в категории «YES» floor plan, то видимым будет только то, что вошло в рамку (версия для печати). Если выбрать floor plan в категории «NO» то будет виден весь план. Мы можем повернуть рамку и план повернется



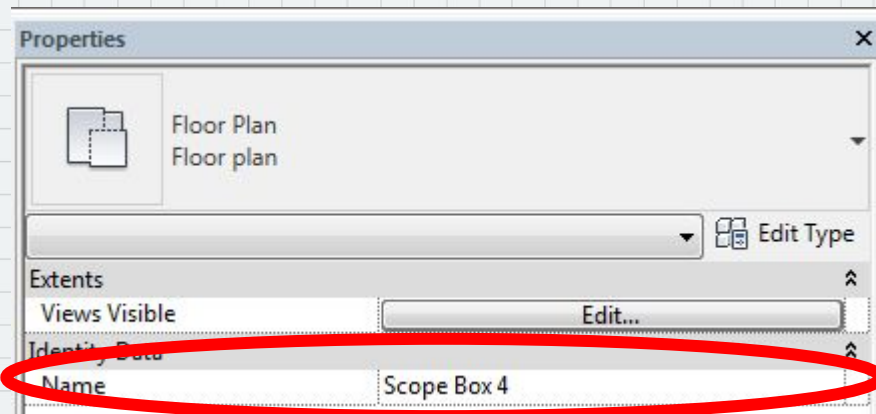


Scope Box



Мы можем создавать дополнительные видовые рамки. View- scope box

Видовую рамку можно подрезать(например если впереди стена, а на развертке она не нужна)



Когда просматриваем вкладки, нужно смотреть какой Scope Box включен

Рисуем рамку, программа автоматически присваивает ей имя. В «property» можно изменить