

D. CZĘŚĆ: REVIT POZIOM ŚREDNIO ZAAWANSOWANY

1. SZABLON PROJEKTU

- 1.1. Tworzenie własnego szablonu projektu - 2 sposoby
- 1.2. Szablony widoków, arkuszy, Legendy, Zestawienia
- 1.3. Rodziny - pliki, biblioteki, foldery
- 1.4. Purge

2. MIGRACJA STANDARDÓW POMIĘDZY PLIKAMI PROJEKTU

- 2.1. Transfer project standards - co jest uwzględnione a co nie?
- 2.2. Kopiowanie ctrl+v i opcje Paste w zależności od widoku
- 2.3. Kopiowanie rodzin pomiędzy projektami (Edit Family i Load to Project)
- 2.4. Zapisywanie rodzin z Projektu i wgrywanie ich do modelu

3. ŚCIANY - EDYCJA ZAAWANSOWANA

- 3.1. Ściany złożone (Stacked Wall)
- 3.2. Dodawanie gzymsów i boniowania - pojedynczo
- 3.3. Dodawanie boniowania - globalnie w edycji MODIFY ściany
- 3.4. Wtapianie ścian i elementów w siebie JOIN/CUT GEOMETRY
- 3.5. Różne sposoby łączenia wiązania ścian - wall join

4. ŚCIANY KURTYNOWE

- 4.1. Tworzenie ścian kurtynowych - z indywidualnymi podziałami i zdefiniowanymi.
- 4.2. Tworzenie i modyfikacja podstawowych składowych: Mullion, Curtain panel
- 4.3. Ograniczenia i granice możliwości podstawowych narzędzi

5. ROOF - ZAAWANSOWANE MODELOWANIE

- 5.1. Dach - tworzenie lukarny na krawędzi dachu - z użyciem slope arrow
- 5.2. Dach - tworzenie lukarny jako osobny dach
- 5.3. Ściany lukarny - podłączenie do dachów

6. ELEMENTY OPISOWE

- 6.1. Dostosowywanie wyglądu elementów opisowych:
 - 6.1.1. zmiana wyglądu linii przekrojów, oznaczeń poziomów, elewacji
 - 6.1.2. Zmiana wyglądu Główek osi
 - 6.1.3. Tworzenie i modyfikacja TAGów (Etykiet) Roomów
 - 6.1.4. Tworzenie TAGów (Etykiety) wszystkich rodzin w projekcie

7. RODZINY WGRYWANE

- 7.1. Omówienie szablonów rodzin
- 7.2. Tworzenie rodziny prostej od zera - parametryczny stolik

8. RODZINY MODEL IN-PLACE

- 8.1. Omówienie - do czego służą,
- 8.2. Tworzenie przykładowych rodzin
- 8.3. Użycie w praktyce i różnice z innymi (konsekwencje używania)

9. OPCJE (WARIANTY)

- 9.1. Idea i możliwości narzędzia,
- 9.2. Tworzenie opcji, modyfikacja, porządek
- 9.3. Dodawanie, odejmowanie elementów.
- 9.4. Wyświetlanie w widokach poszczególnych Opcji i ich wariantów
- 9.5. Najlepsze praktyki i ograniczenia narzędzi (praca jednej osoby na 1 opcji)

10. PARAMETRY - FAMILY I SHARED

- 10.1. Zrozumienie różnic

- 10.2. Umiejętność tworzenia parametrów shared do grupy obiektów
- 10.3. Korzystanie z zewnętrznej bazy danych
- 10.4. Użycie ich w codziennych TAGach - roomy, ściany, wyposażenie itp

11. VISIBILITY GRAPHICS FILTRY

- 11.1. Szczegółowe wyświetlanie obiektów w Visibility/Graphics (wszystkie zakładki)
- 11.2. Filtry - sens użycia
- 11.3. Tworzenie i modyfikacja

12. BRYŁA KONCEPCYJNA - MASS

- 12.1. Dwa środowiska modelowania brył
- 12.2. Tworzenie i modyfikacja koncepcyjnych brył budynków w terenie
- 12.3. Tworzenie ścian, stropów oraz dachów na podstawie płaszczyzny (by face)

13. MOŻLIWOŚCI USTAWIEŃ GRAFIKI I WIZUALIZACJE

- 13.1. Podstawowe narzędzia do ustawień graficznych w każdym widoku
- 13.2. Tworzenie widoków 3D i ustawienia kamery (Eye i Target Elevation)
- 13.3. Tworzenie prostych wizualizacji
- 13.4. Materiały i ustawienia materiałowe

14. GRUPOWANIE I ARRAY

- 14.1. Znajomość narzędzia i przykłady zastosowania
- 14.2. Tworzenie leveli z użyciem Array
- 14.3. Grupowanie fragmentów modelu i możliwości użycia
- 14.4. Grupowanie i wklejanie całej kondygnacji

15. RYSOWANIE 2D (Callout) I INTELIGENTNE NARZĘDZIA 2D

- 15.1. Tworzenie CALLOUT, DRAFTING VIEW
- 15.2. Legendy
- 15.3. Rodzaje linii
- 15.4. Repeating detail component - na przykładzie cegły i pustaka
- 15.5. Linia 2D versus linia 3D
- 15.6. Line Work
- 15.7. Cut Profile

16. USTAWIENIA LOKALIZACYJNE MODELU I SŁOŃCE/ZACIENIANIE

- 16.1. Location - Ustawienie modelu na ziemi
- 16.2. Ustawienie budynku na mapce JPG/PDF
- 16.3. Project Base Point - cel, użycie, współpraca z innymi modelami
- 16.4. Ustawienia słońca i padania promieni słonecznych/cieni
- 16.5. Survey Point - cel, użycie, dobre praktyki
- 16.6. Pozyskiwanie koordynatów z mapy DCP
- 16.7. Ustawienie projektu względem stron świata i na arkuszu (Project North i True North)