ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4.3 · ΔΟΚΙΜΑΣΤΕ ΤΟ ΣΤΟ REVIT

Βασικά του Family Editor

Επαναλάβετε το κεφάλαιο στο πραγματικό Revit. Ξεκινήστε ένα νέο project από το προεπιλεγμένο αρχιτεκτονικό template (**New › Architectural Template**) και τσεκάρετε κάθε βήμα καθώς προχωράτε.

Βίλα Γλυφάδα · Το σαλόνι της βίλας χρειάζεται ένα ειδικό τραπέζι. Θα το φτιάξετε ως οικογένεια.

Βήματα

1	**File › New › Family**, template **Furniture**.	☐
2	Σχεδιάστε reference planes (**RP**) αριστερά, δεξιά, μπροστά και πίσω· βάλτε διαστάσεις και δώστε label σε παράμετρο **Width**.	☐
3	**Extrusion** ενός ορθογωνίου πάνω στα επίπεδα και κλικ και στα τέσσερα **λουκέτα**.	☐
4	Flex: αλλάξτε το Width στο **Family Types** και δείτε την επιφάνεια να ακολουθεί.	☐
5	Προσθέστε μια **παράμετρο υλικού** και ένα **void** με Cut Geometry.	☐

Τι να θυμάστε

- Template → reference planes → παράμετροι → γεωμετρία **κλειδωμένη** στα επίπεδα → **flex**.
- Το template ορίζει κατηγορία και **φιλοξενία**. Διαλέξτε προσεκτικά.
- Extrusion, sweep, blend (με Edit Top), revolve, και voids με **Cut Geometry**.
- Χρησιμοποιήστε **παραμέτρους υλικού** ώστε να διαλέγουν οι χρήστες· γράφετε τιμές με μονάδες και αφήνετε το Revit να μετατρέπει.

Κολλήσατε, ή περνάει όλο το γραφείο σας στο Revit; Η BIM City κάνει εκπαίδευση πάνω στα δικά σας έργα και templates. info@bimcity.gr