

ТОЧНО

01. Настраивать привязки

Для точной работы над моделью нужно следить, к чему привязываются элементы.

Горячие клавиши:

- SE — привязка к конечной точке.
- SI — привязка к пересечению.
- SP — привязка к перпендикуляру.
- SN — привязка к ближайшей точке.
- SM — привязка к средней точке.

Привязками можно управлять в меню:

eng.: Manage → Settings → Snaps.

рус.: Управление → Параметры → Параметры привязки.

Если на чертеже слишком много линий или элементов:

eng./рус.: Навести курсор на нужную область чертежа → с помощью клавиши Tab перебрать точки, доступные для привязки.

*Осторожно: чем больше элементов зафиксировано, тем сложнее Revit анализировать модель.

02. Перемещать точно

Чтобы получить модель с точными размерами и площадями, при перемещении элементов важно указывать точное расстояние:

eng.: Выбрать необходимый элемент → Modify → Move → Выбрать точку привязки → Задать направление перемещения → Задать расстояние → Enter.

рус.: Выбрать необходимый элемент → Изменить → Переместить → Выбрать точку привязки → Задать направление перемещения → Задать расстояние → Enter.

Чтобы передвигать объекты без заданного расстояния, можно использовать стрелки на клавиатуре: чем больше Zoom при работе в файле, тем меньше будет шаг — и наоборот. Если при нажатии на стрелки удерживать Shift, шаг перемещения увеличится в 10 раз.

03. Поворачивать под точным углом

Повернуть объект строго на 90 градусов:

eng./рус.: выделить объект → кликнуть Space (Пробел).

Повернуть существующий объект параллельно или перпендикулярно стене/перекрытию или линии, которые находятся под углом, нельзя — но можно добавить новый объект и повернуть его, как нужно:

eng./рус.: Разместить новый объект → Навести курсор на стену или линию → кликнуть Space (Пробел).

ТОЧНО

04. Копировать с привязкой на несколько уровней

Есть разные способы: с выравниванием по всем уровням или только по выбранным, по всем видам или по текущему виду (плану, разрезу или 3D-проекции). Для этого:

eng.: Выделить элементы → Modify → Clipboard → Copy to Clipboard → Modify → Paste → выбрать необходимый тип вставки.

рус.: Выделить элементы → Изменить → Буфер обмена → Копировать в буфер → Изменить → Вставить → выбрать необходимый тип вставки.

05. Использовать временный размер

Временные размеры обозначают расстояние от выбранного объекта до ближайших. Если временный размер показывает не те расстояния, которые нужны, его можно перенести и привязать к другим объектам:

eng./рус.: Кликнуть на объект → перенести размер за любую из крайних точек.

Временный размер можно использовать для перемещения объекта на расстояния, которые неудобно считать — для этого вместо чисел можно указывать формулы:

eng./рус.: Кликнуть на объект → кликнуть на числовое значение размера → задать формулу → Enter.

Знаки для формул:

- * (умножение)
- / (деление)
- + (сложение)
- (вычитание)