



This repository Search

Pull requests Issues Gist



quanbinn / Learn-Revit-the-Parametric-Way

Unwatch 2

★ Unstar 3

Fork 1

<> Code

Issues 0

Pull requests 0

Wiki

Pulse

Graphs

Settings

Branch: master

Find file

Copy path

Learn-Revit-the-Parametric-Way / chapters / 章3-用参数的方法使用Revit的高级命令 / 练习1-选中体量面生成墙体-修改墙的参量.md

quanbinn add link to chapter 2

8e55dcd on Feb 2

1 contributor

107 lines (55 sloc) 8.16 KB

Raw

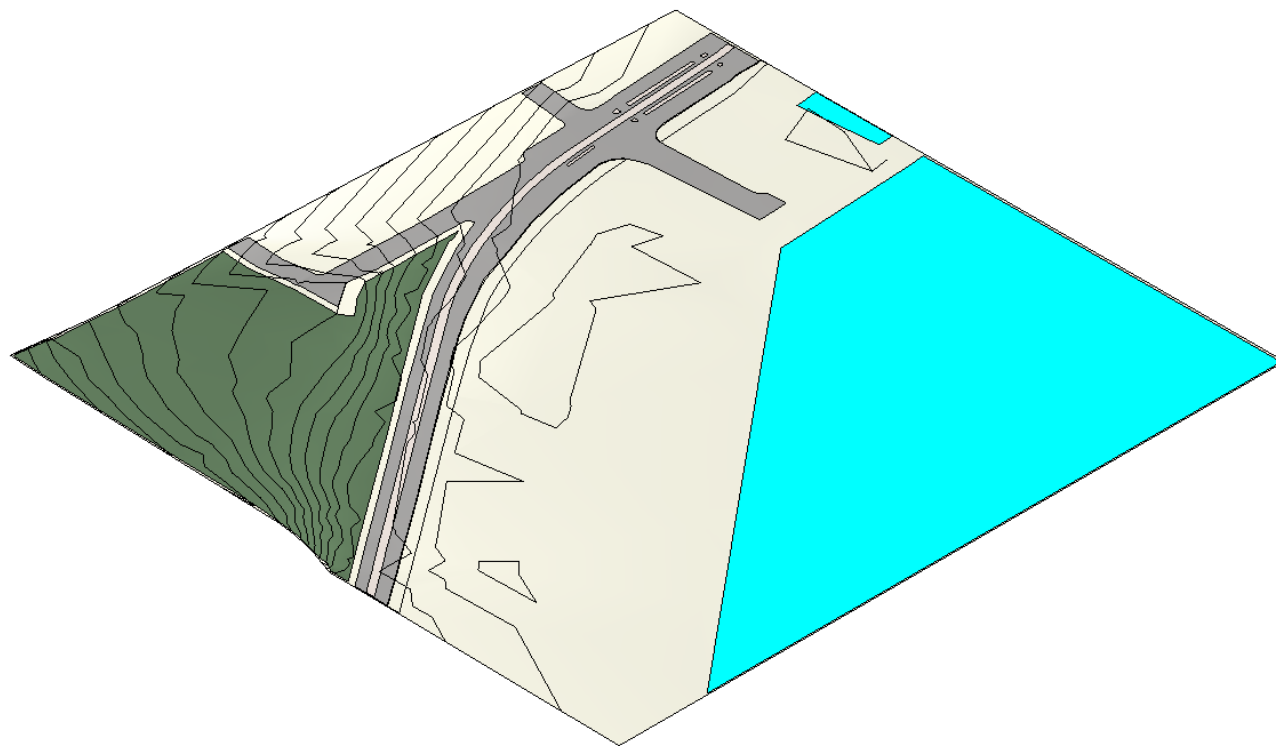
Blame

History



下载并打开文件

1. 鼠标左击“练习6-选中体量面生成墙体-修改墙的参量”，在弹出的百度网盘的网页上会看到“练习6-选中体量面生成墙体-修改墙的参量”的文件夹。
2. 下载这个文件夹。（这时浏览器提示：你需要首先安装百度云管家）。
3. 下载完成后，在这个文件夹中用鼠标双击“墙.rvt”。

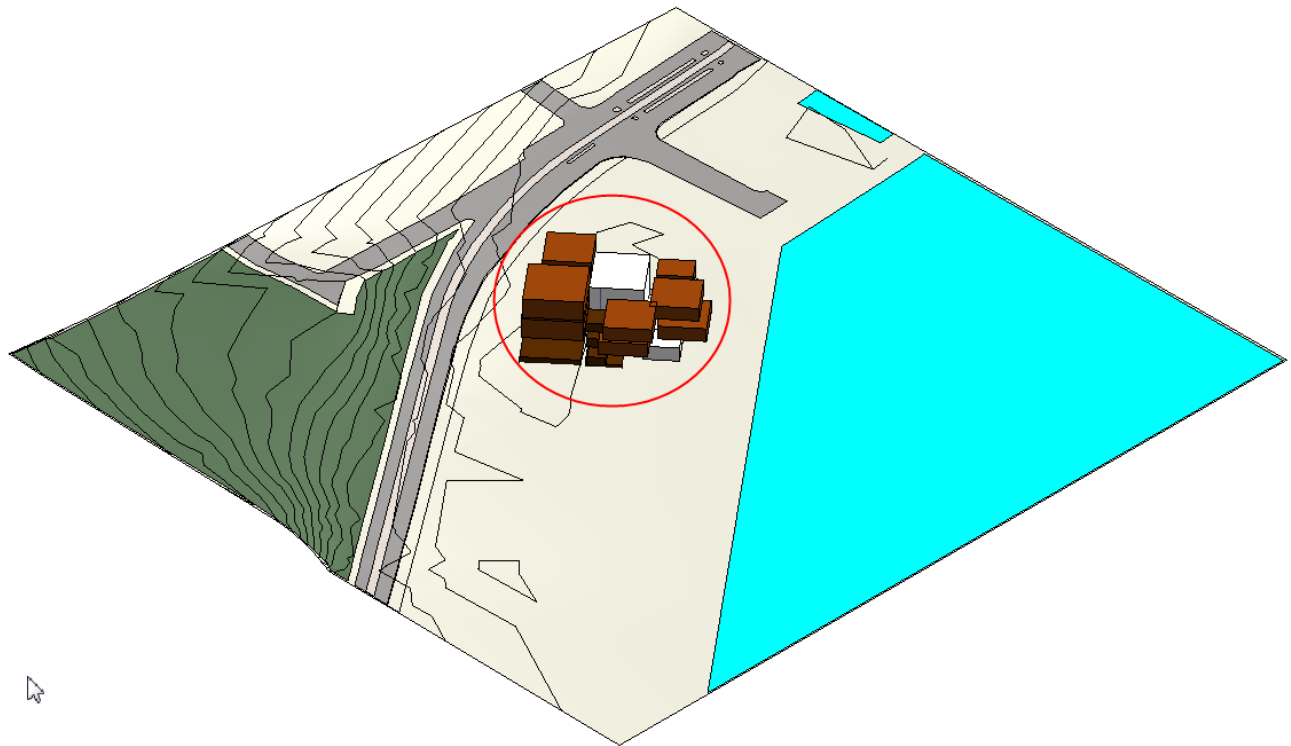


开始做

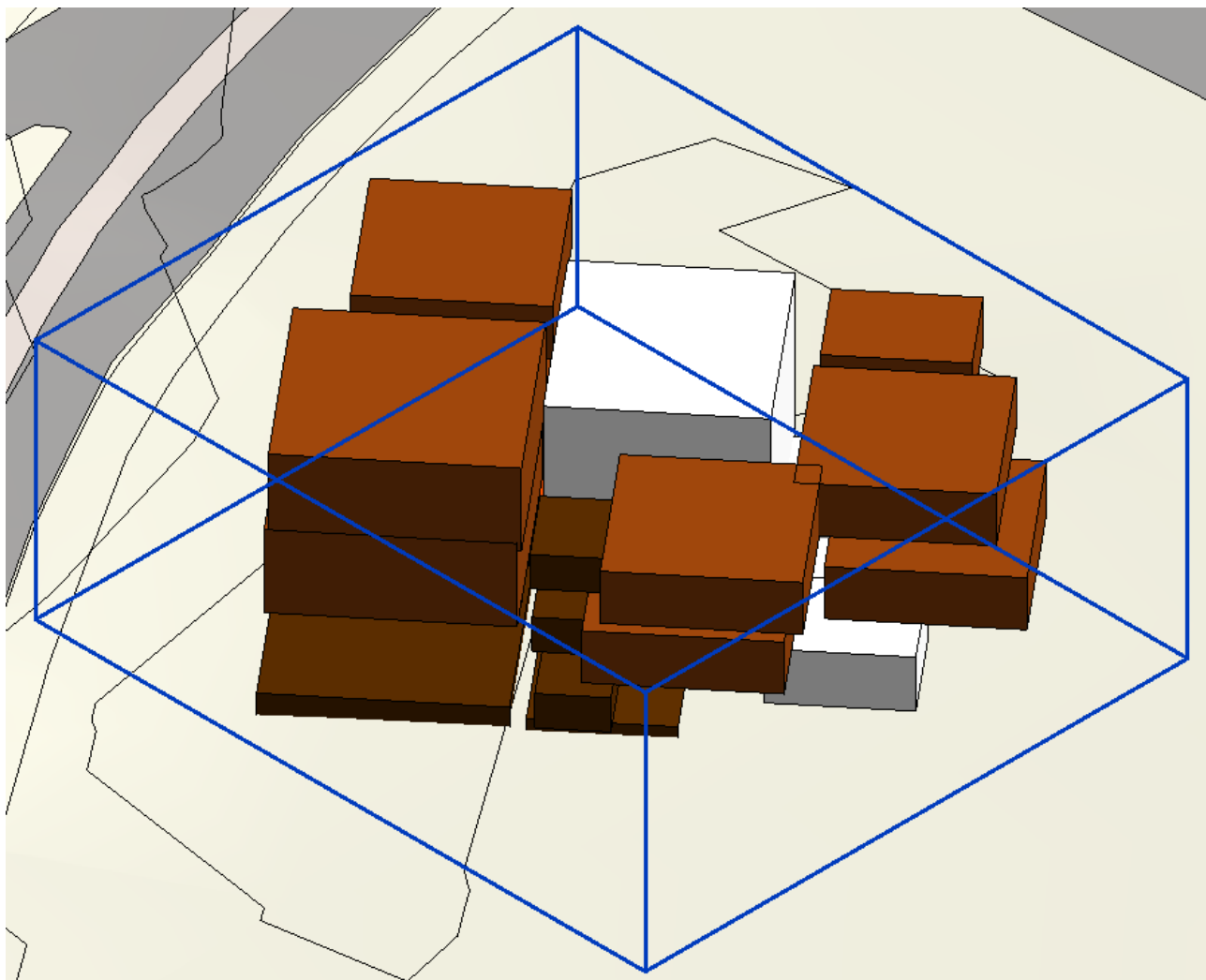
1. 鼠标左击功能区里的“体量和场地”，然后鼠标左击左方的“按视图设置显示体量”



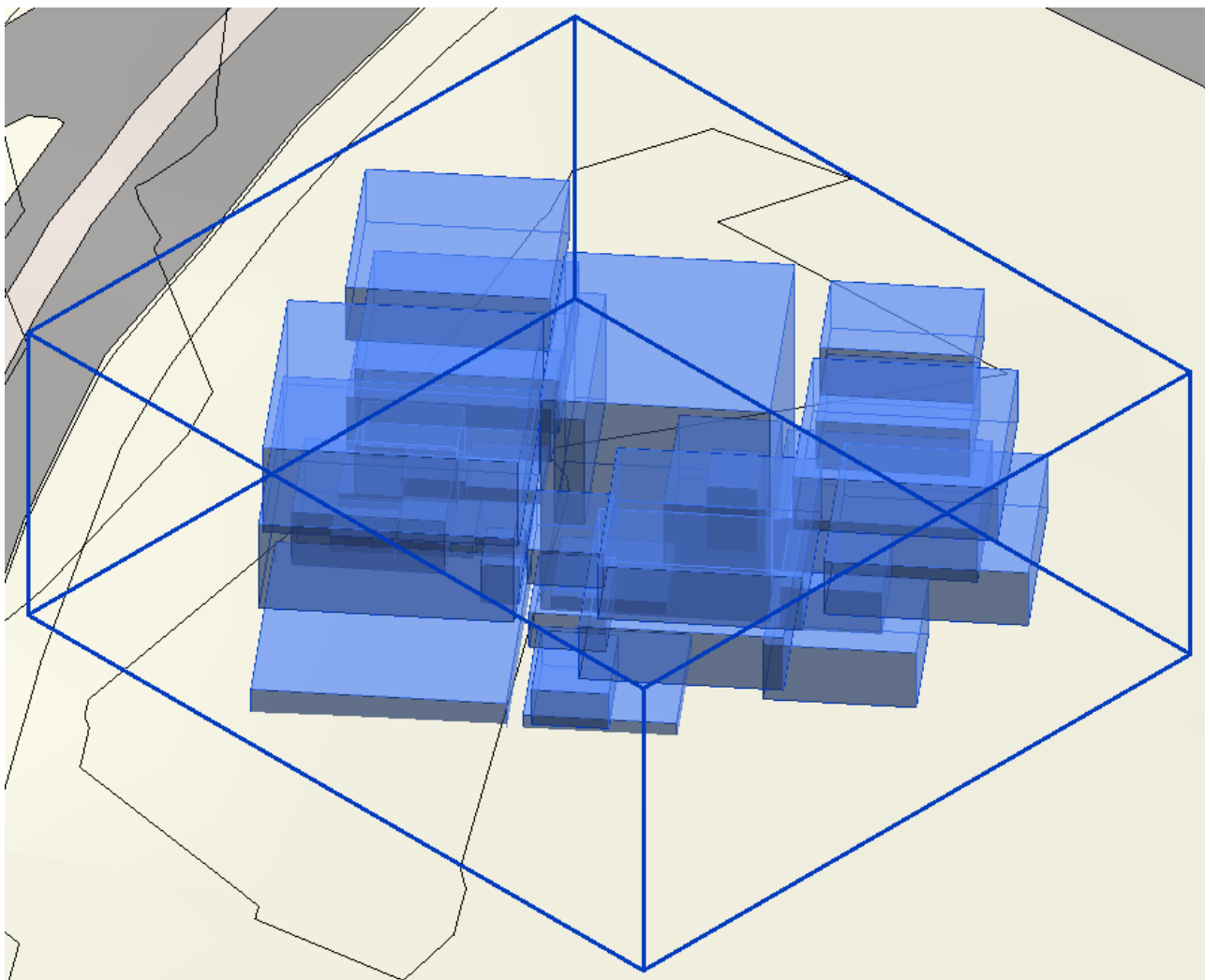
你会看到：在场地中心出现了一些砖红色的和白色的模型块。



2. 鼠标移动到这些砖红色的和白色的模型块上方，然后鼠标左击出现的蓝色的范围框



你会看到: 在属性里显示了这是一个链接的**Revit**模型, 名称是“房间体量定位-含交通+设备用房-**BOX.rvt**”



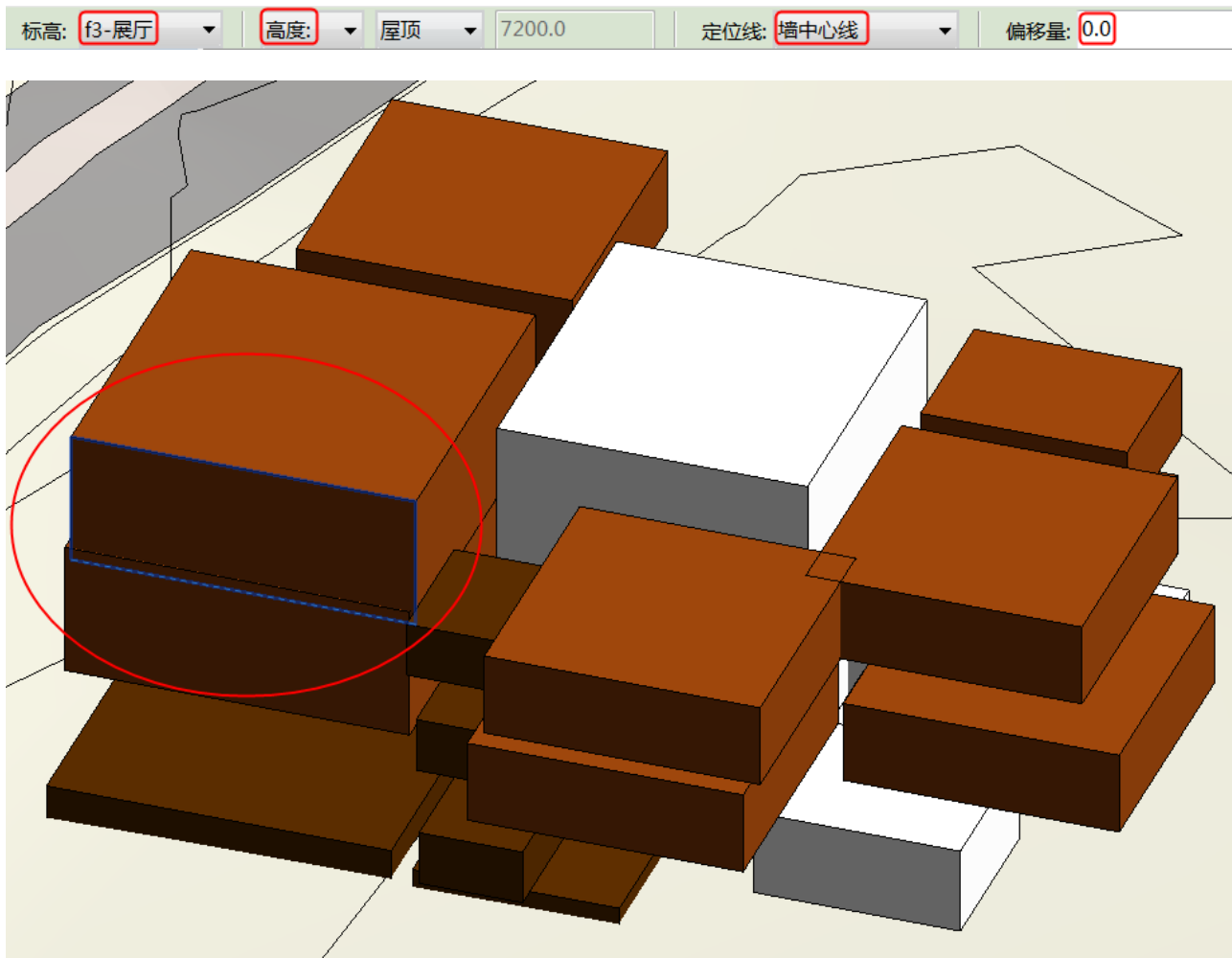
3. 鼠标左击功能区里的“建筑”，然后左击“墙”，随后左击“绘制”里面的“拾取线”（引入符号）



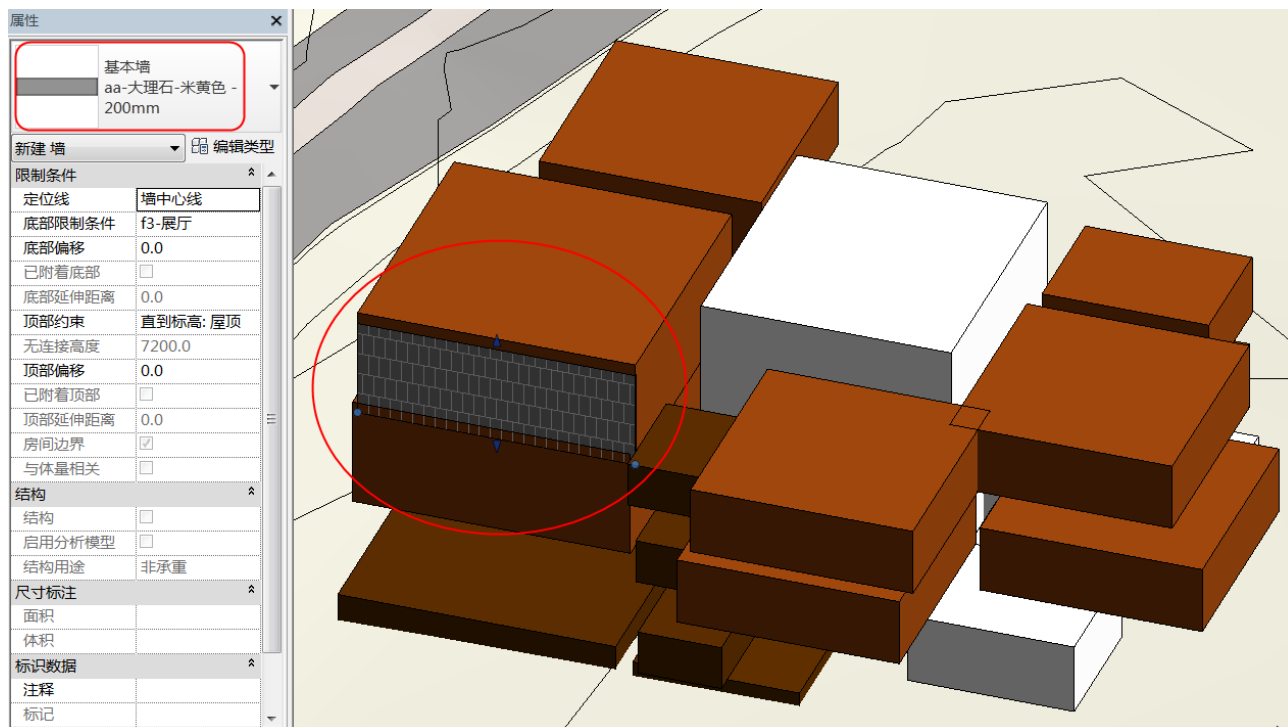
你会看到：功能区出现了“修改|放置 墙”，上面出现了“标高”，“高度：”，“定位线”，和“偏移量”等参数。



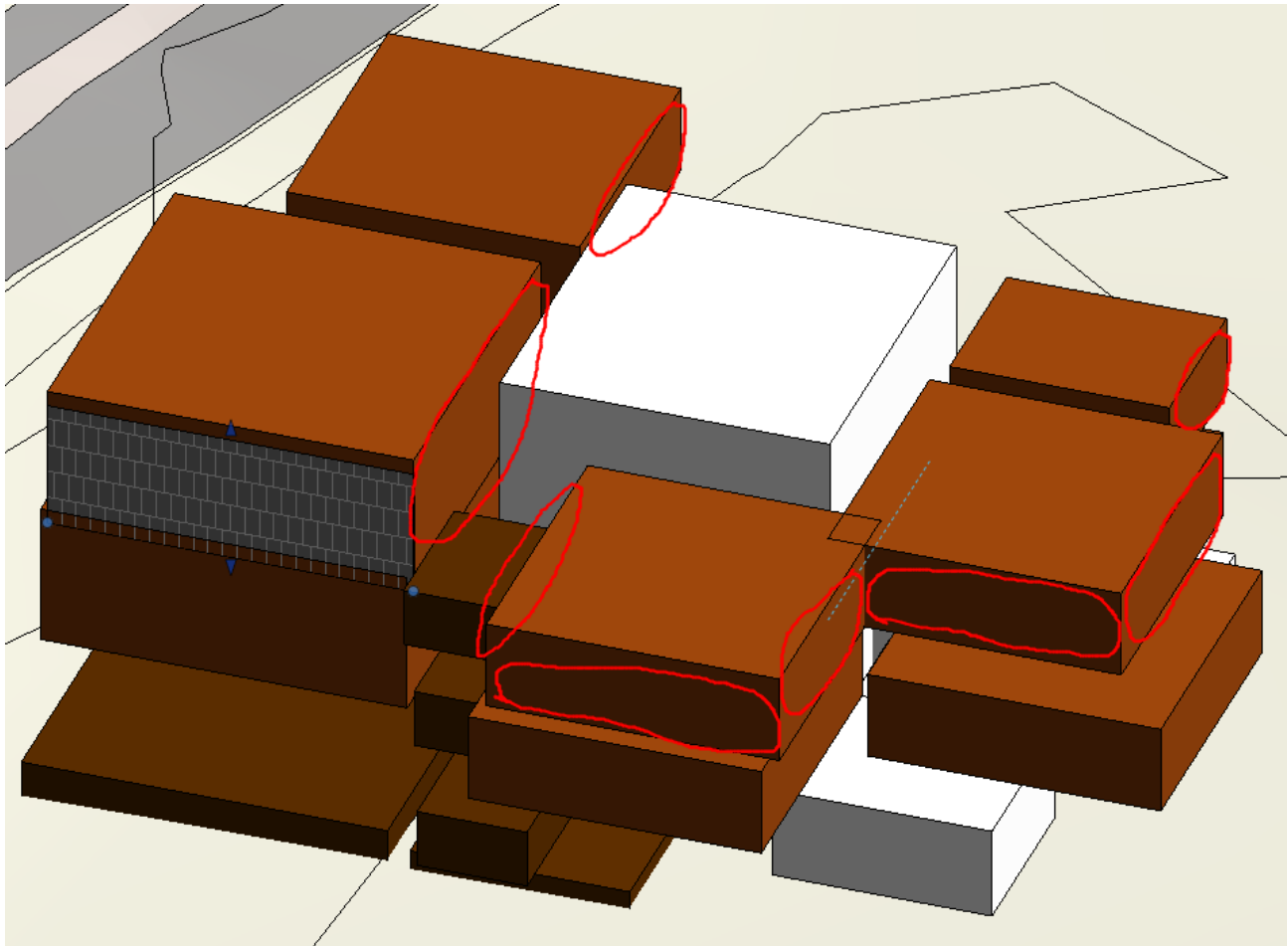
4. 在“修改|放置 墙”里的参数选择：“标高：f3-展厅”，“高度：屋顶”，“定位线：墙中心线”，和“偏移量：0.0”，鼠标移动到最左上方的一个砖红色的模型块上，鼠标左击出现的范围框



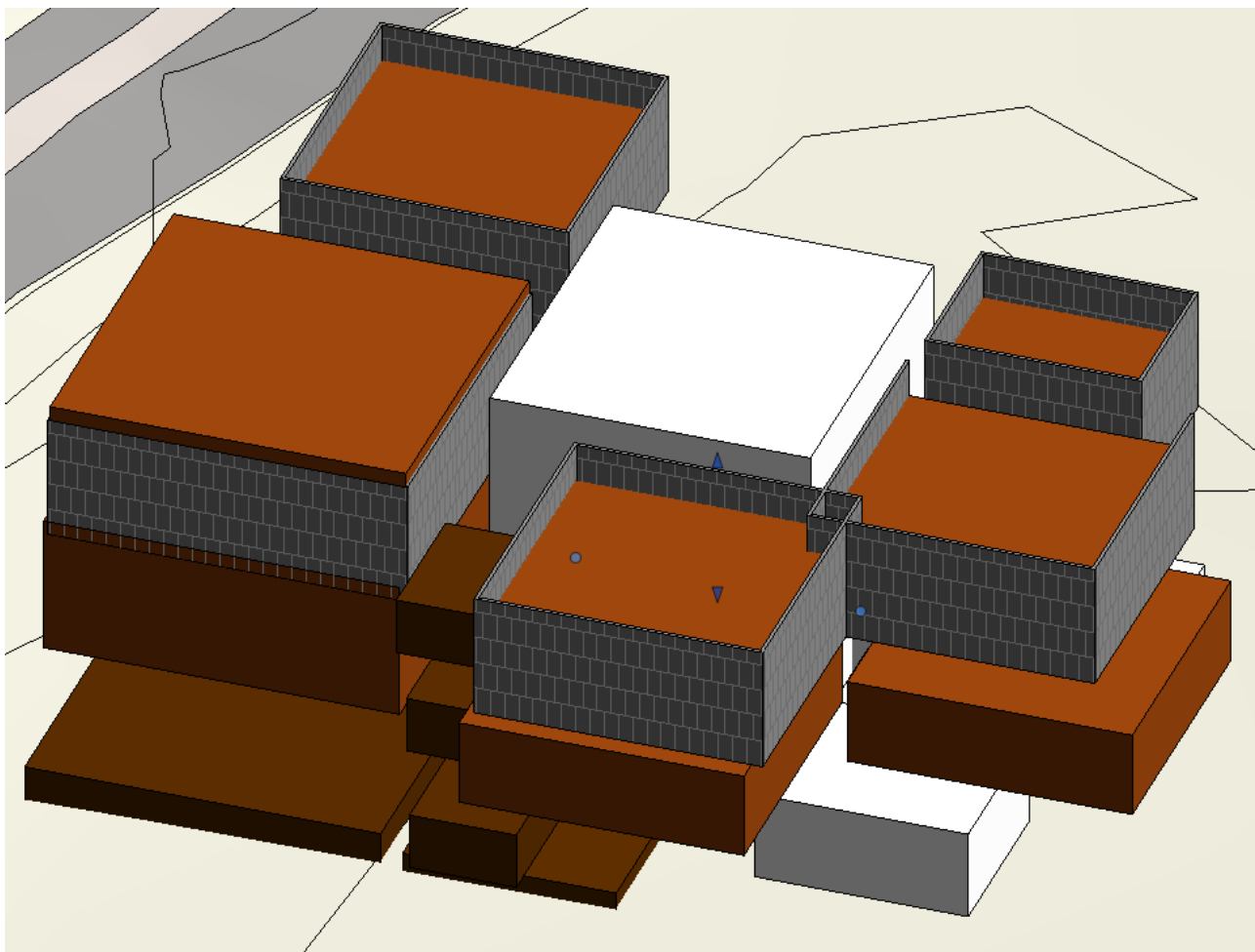
你会看到: 生成了一面墙, 这个墙的类型是: “基本墙: aa-大理石-米黄色-200mm”



5. 鼠标移动到最上面一层模型块的四周的轮廓, 分别左击出现的范围框



你会看到: 在这一层生成了所有的墙体，墙的类型是：“基本墙：aa-大理石-米黄色-200mm”



6. 在“修改|放置 墙”里的参数选择：“标高：f2-展厅”，“高度：f3-展厅”，“定位线：墙中心线”，和“偏移量：0.0”，同时在墙的属性里选择“基本墙：aa-涂料-蓝色-200mm”，然后鼠标移动到最左方第二层的一个砖红色的模型块上，鼠标左击出现的范围框

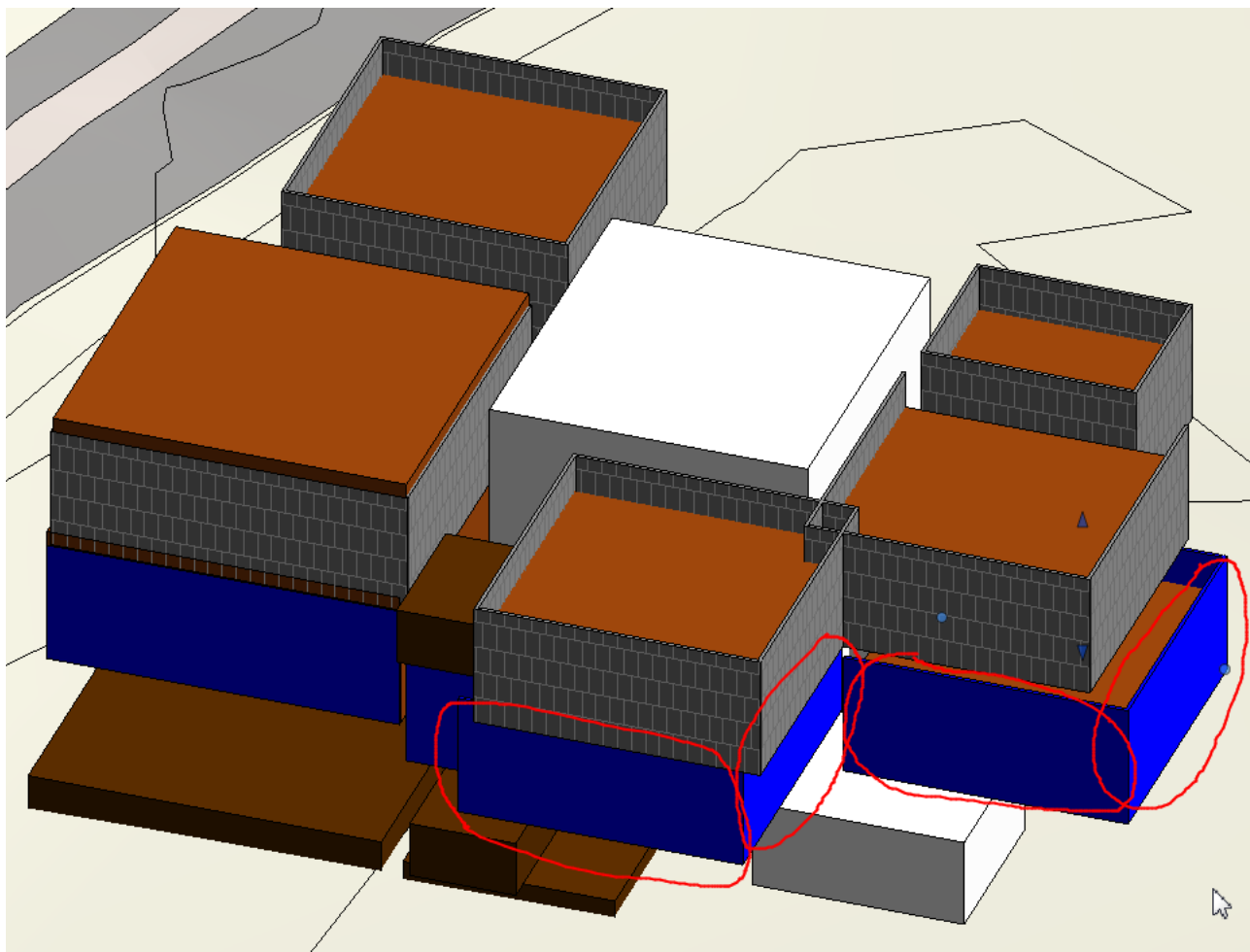


你会看到：生成了一面墙，这个墙的类型是：“基本墙：aa-涂料-蓝色-200mm”



7. 鼠标移动到这一层模型块的四周的轮廓，分别左击出现的范围框

你会看到：在这一层生成了所有的墙体，墙的类型是：“基本墙：aa-涂料-蓝色-200mm”

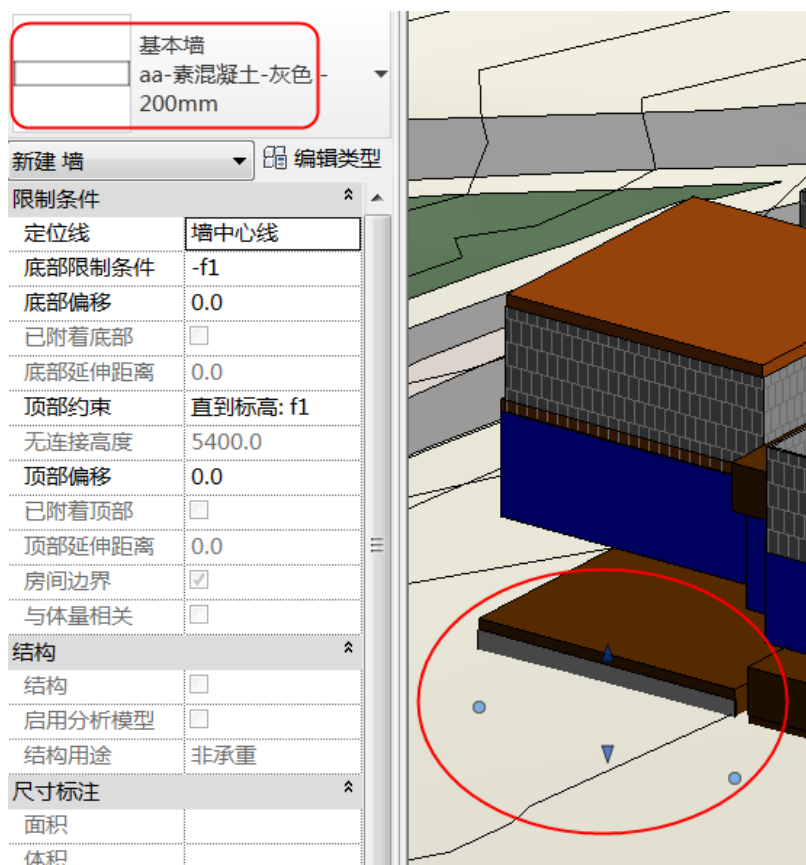


8. 在“修改|放置 墙”里的参数选择：“标高：-f1”，“高度：f1”，“定位线：墙中心线”，和“偏移量：0.0”，同时在墙的属性里选择“基本墙：aa-素混凝土-灰色-200mm”，然后鼠标移动到基地最下方



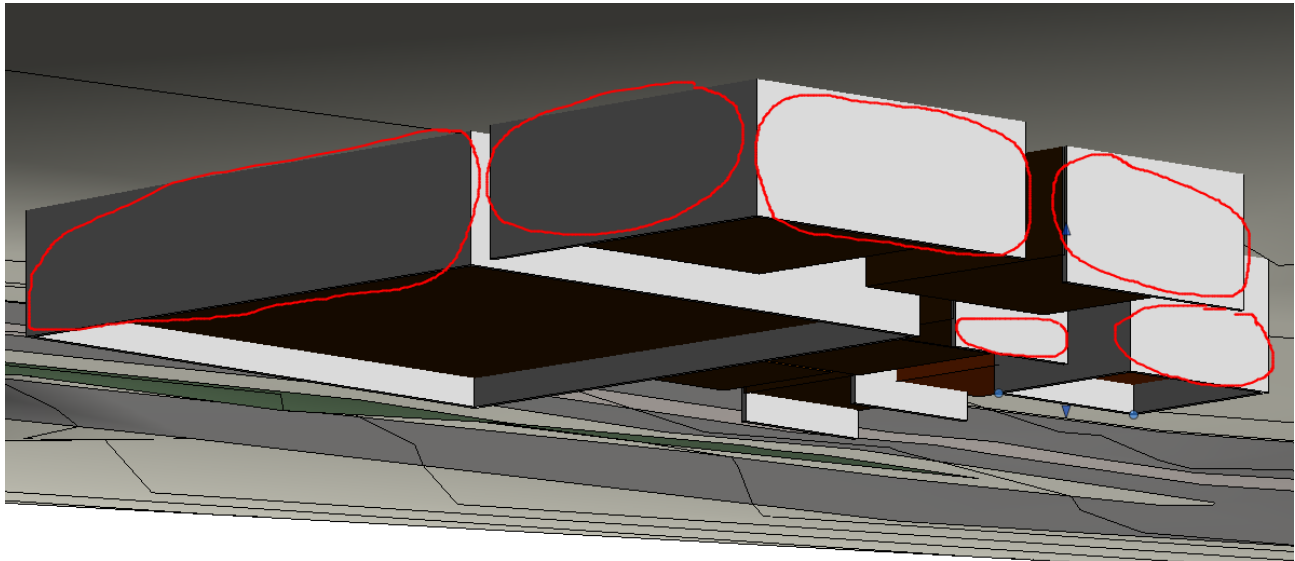


你会看到：生成了一面墙，这个墙的类型是：“基本墙：aa-素混凝土-灰色-200mm”

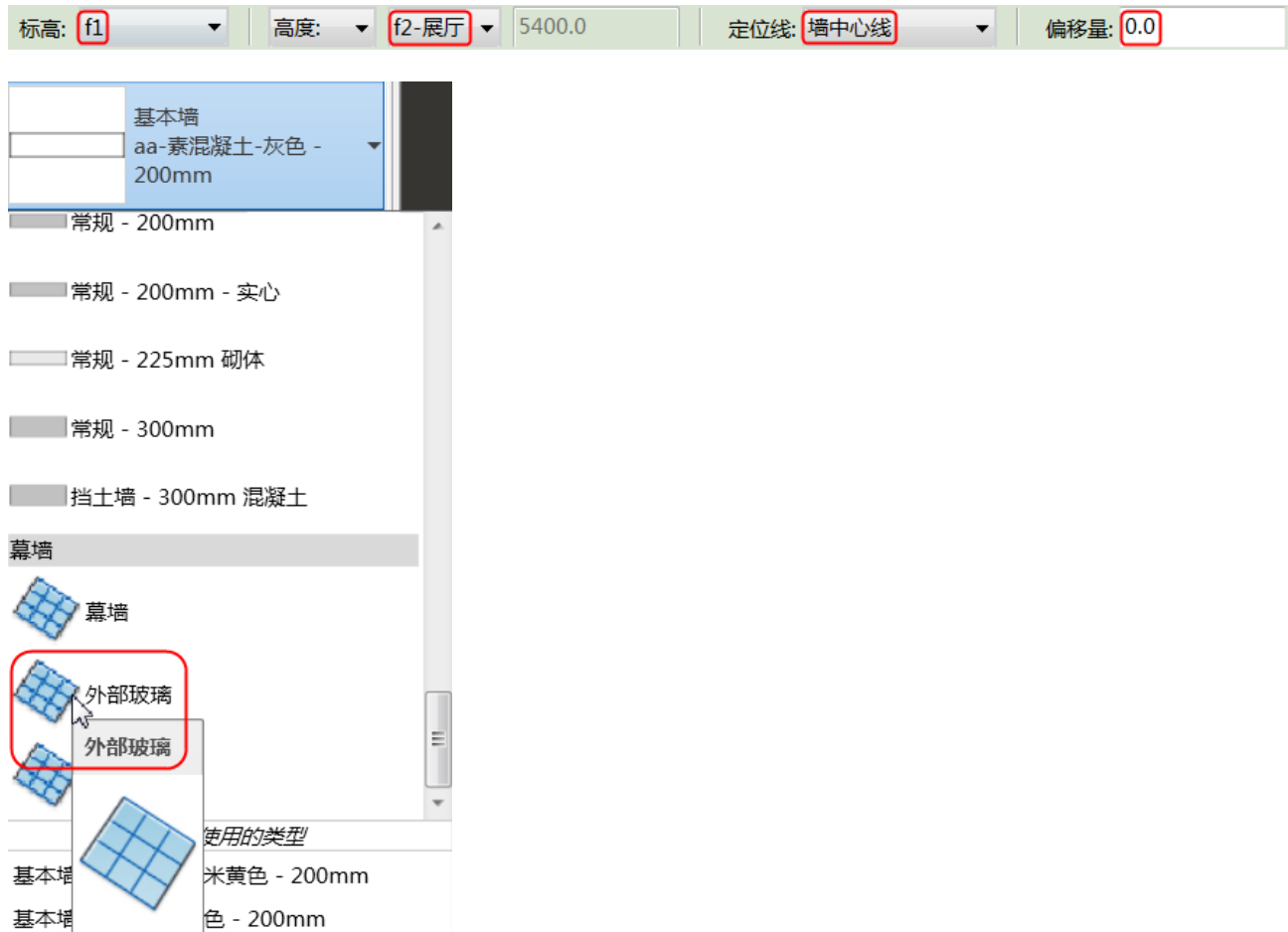


9. 鼠标移动到这一层模型块的四周的轮廓，分别左击出现的范围框

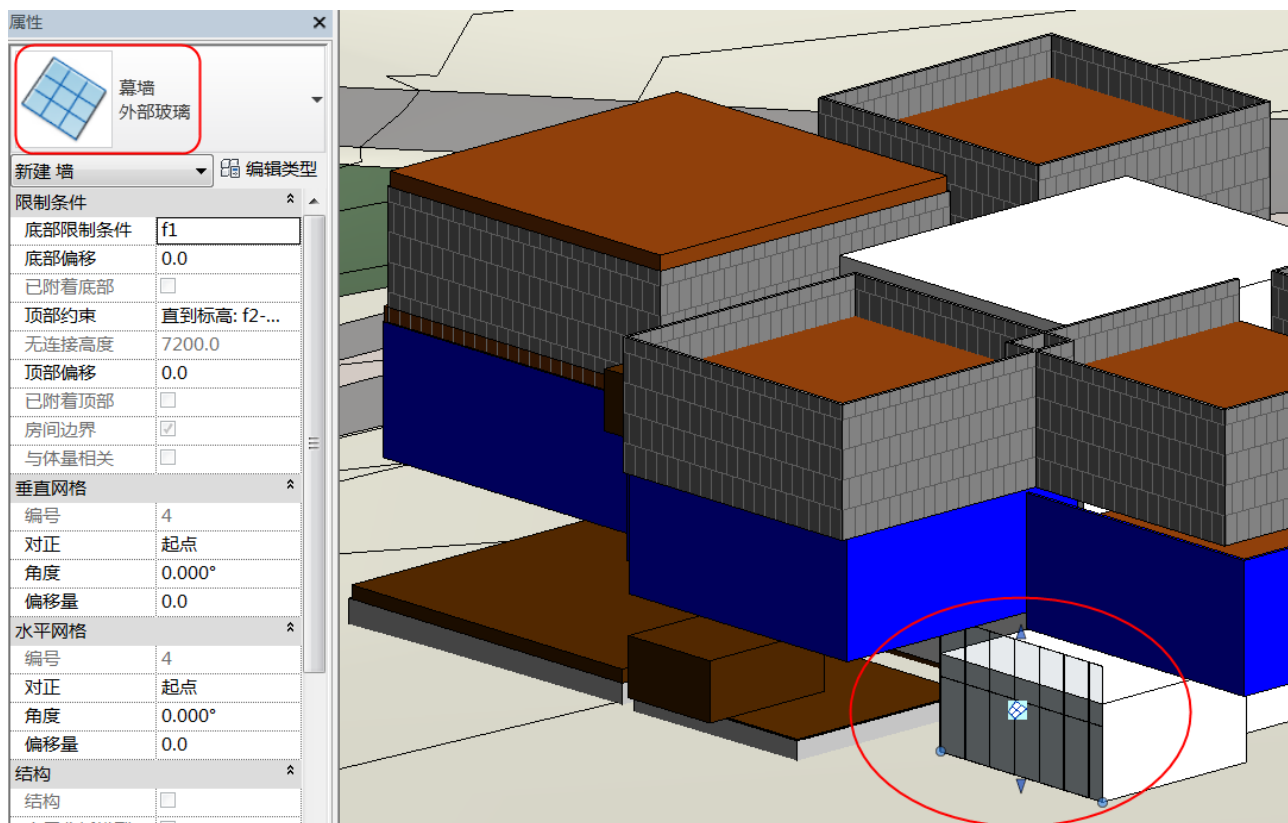
你会看到: 在这一层生成了所有的墙体, 墙的类型是: “基本墙: aa-素混凝土-灰色-200mm”



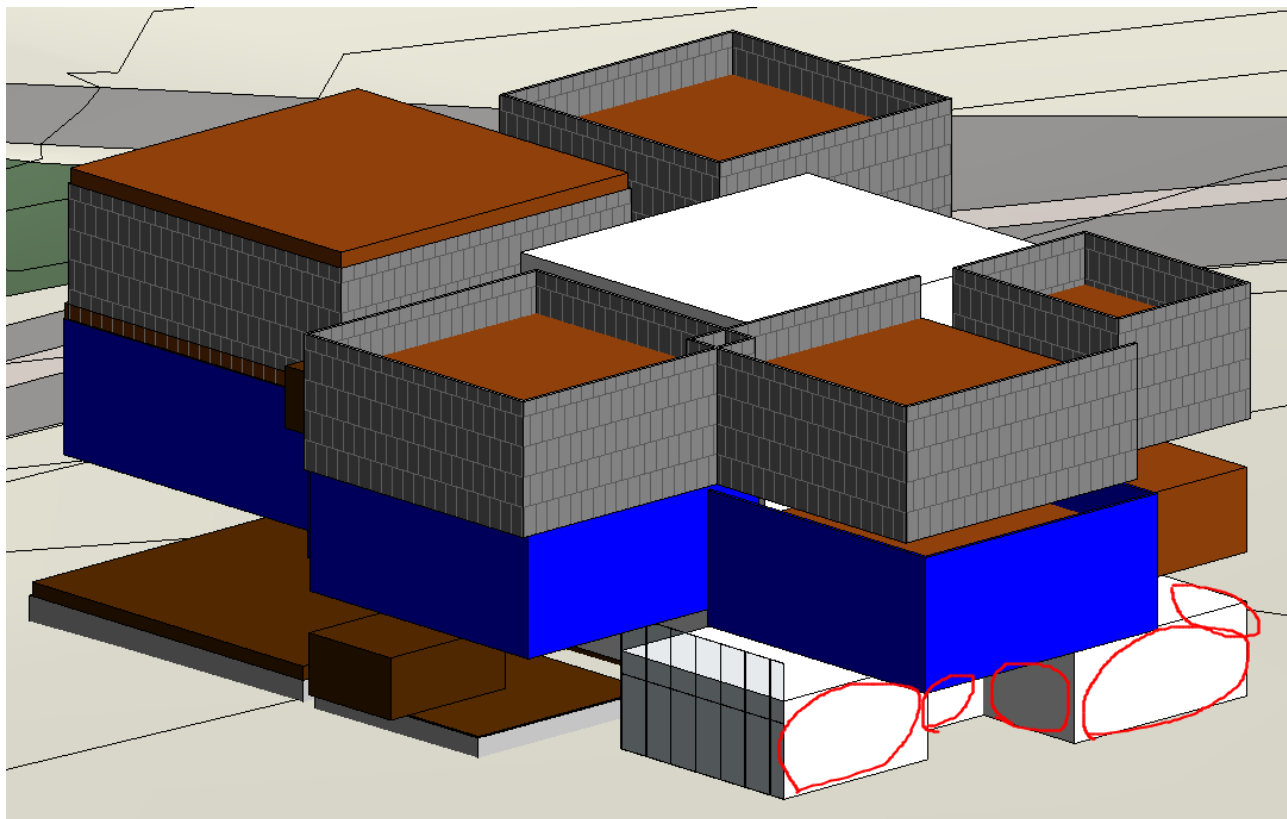
10. 在“修改|放置 墙”里的参数选择: “标高: f1”, “高度: f2-展厅”, “定位线: 墙中心线”, 和“偏移量: 0.0”, 同时在墙的属性里选择“幕墙: 外部玻璃”, 然后鼠标移动到基地上方的一个单层的白色的模型块上, 鼠标左击出现的范围框



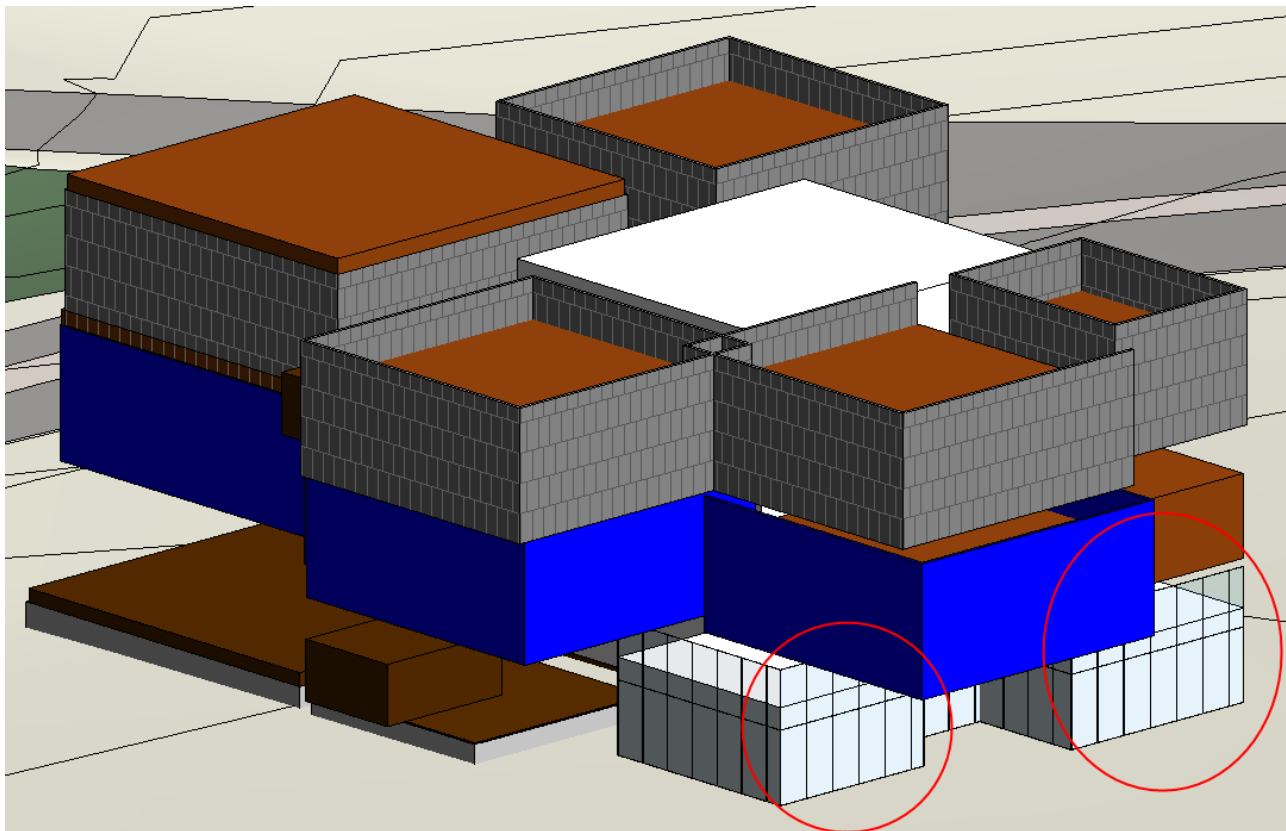
你会看到: 生成了一片幕墙, 这片幕墙的类型是: “外部玻璃”



11. 鼠标移动到这一层所有的白色模型块的四周的轮廓，分别左击出现的范围框



你会看到：在这一层生成了所有的幕墙，幕墙的类型是：“外部玻璃”



注明：这—个工作流程的重复工作可以用代码来完成（程序员可以用C#进行二次开发，做成插件放在R e v i t 的界面中）

