

Уроки Revit. 3.2. Знакомство с интерфейсом, часть 2 из 2

Палитра свойств

В окне Палитра свойств можно просматривать и изменять параметры, которые определяют свойства элементов (см. рис. 1).

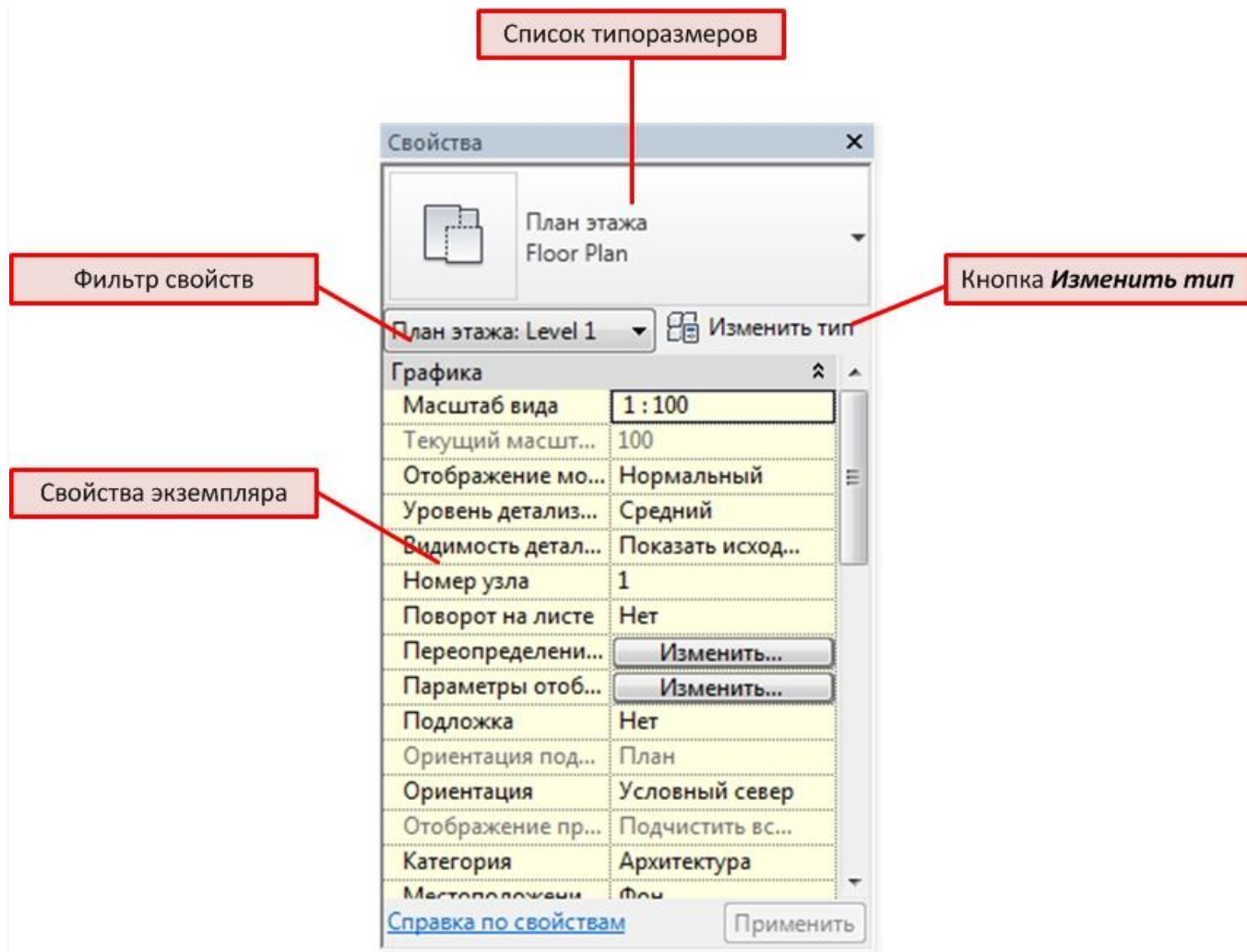


Рис. 1. Палитра свойств

Окно **Палитра свойств** можно переносить в любое место **окна Revit**, закреплять его в определённом положении или отделять. Для этого нужно левой клавишей мыши зажать курсор на заголовке окна и перетащить его в требуемое место. Если при этом поднести курсор к одной из сторон области рисования, то программа предложит закрепить его. В незакреплённом состоянии его размеры можно менять как по горизонтали, так и по вертикали. Его местоположение и режим отображения сохраняются до следующего сеанса работы. При первом запуске **Палитра свойств** располагается в левой части **окна Revit** над окном **Диспетчер проектов**. Палитра свойств включается и выключается одним из следующих способов:

- командой на ленте: вкладка **Изменить** -> панель **Свойства** -> команда **Свойства**;

- командой на ленте: вкладка **Вид** -> панель **Окна** -> выпадающее меню **Пользовательский интерфейс** -> пункт **Свойства**;
- в меню в области рисования, выпадающем по щелчку правой клавишей мыши -> пункт **Свойства**;
- горячие клавиши **PP**.

Небольшая рекомендация – так как чаще всего элементы **Revit** содержат большое количество параметров, то отделите это окно от его местоположения по умолчанию и закрепите его либо с правой стороны области рисования, либо с левой стороны, но перекрывая окно **Диспетчер проектов** (см. рис. 2). Во втором случае **Палитра свойств** будет доступна через расположенные под окном закладки.

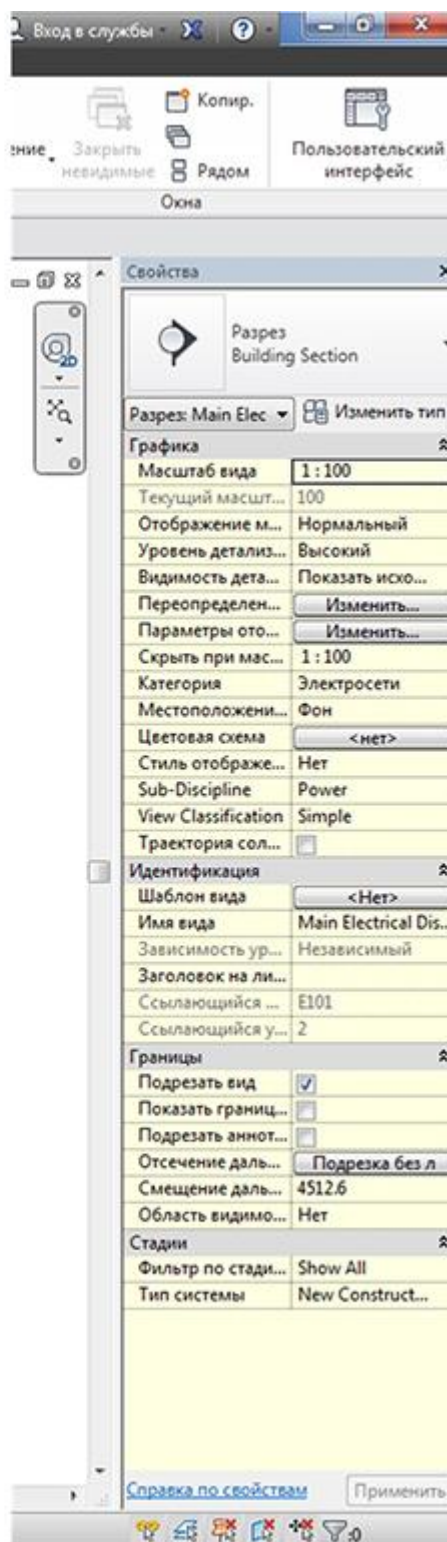
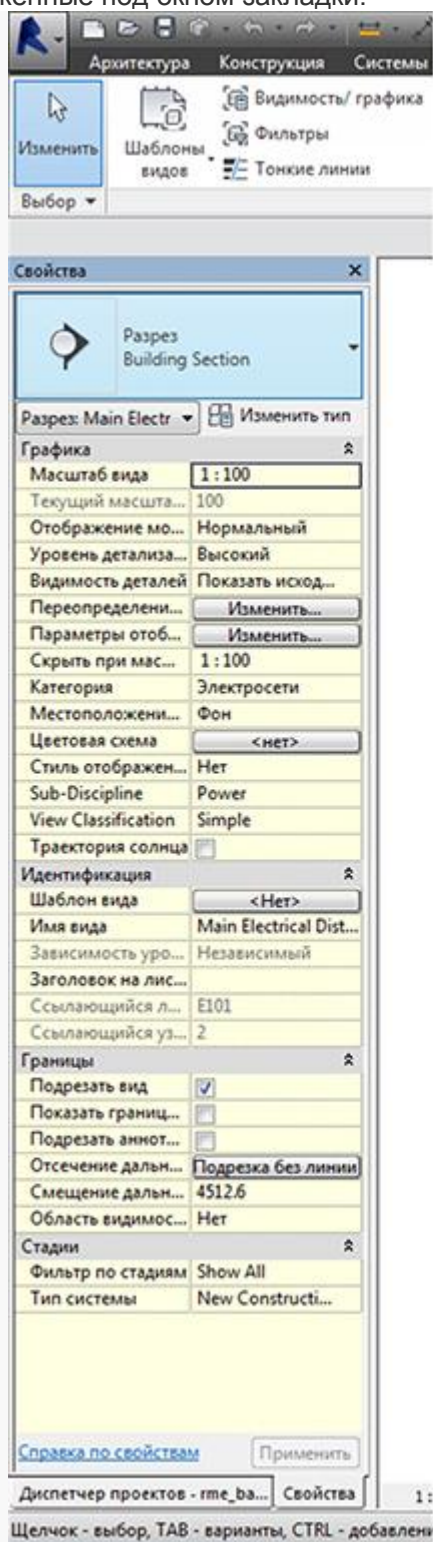


Рис. 2. Расположение окна **Палитра свойств** в левой части окна рисования (слева) или в правой (справа)

Данное окно содержит следующие элементы:

- Список типоразмеров.
- Фильтр свойств.
- Кнопка **Изменить тип**.
- Свойства экземпляра.

Список типоразмеров

Список типоразмеров – выпадающее меню. При активизации команды размещения элементов (**Стена**, **Колона**, **Труба** и т.д.) оно отображает текущий типоразмер. Для выбора иного типоразмера это меню необходимо предварительно развернуть. Это же меню используется для отображения и изменения типоразмера размещённого в модели элемента.

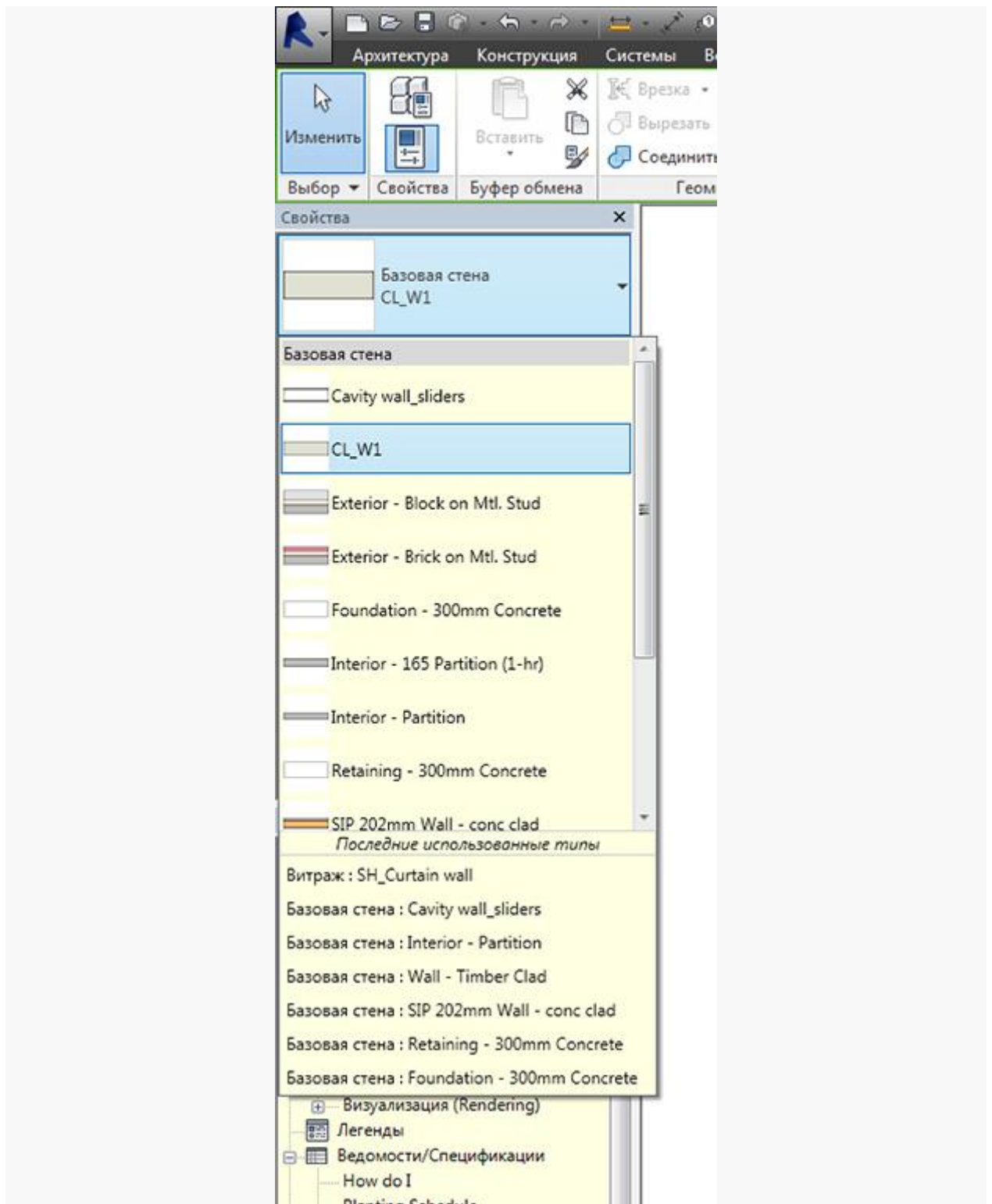


Рисунок 3. Выбор типоразмера

Меню **Список типоразмеров** можно вынести на панель **Быстрый доступ** ранее описанным способом через правый щелчок мыши. Таким же способом это меню можно вынести на вкладку ленты **Изменить**.

Свойства экземпляра

Окно Свойства экземпляра в большинстве случаев содержит все параметры, определяющие свойства экземпляров. Если какой-то параметр предназначен только для чтения, то он будет затенён.

Фильтр свойств

При выборе в области рисования группы элементов, принадлежащих разным категориям, в окне **Свойства экземпляра** выводятся только общие для всех выбранных элементов параметры. Выпадающее меню **Фильтр свойств** предназначено для того, что бы в этом окне можно было вывести параметры одной категории. Кроме того, данное окно содержит общее количество элементов в выбранной группе и количество элементов каждой категории.

Кнопка *Изменить тип*

По нажатию кнопки **Изменить тип** открывается окно, содержащее свойства текущего типоразмера. Здесь можно менять свойства типоразмера, переименовывать его, создавать новый типоразмер, загружать типоразмеры из семейств. Более подробно это окно будет рассмотрено в процессе освоения **Revit Architecture**.

Диспетчер проектов

Диспетчер видов отражает содержимое проекта. Виды, листы, спецификации и остальные элементы отображаются в виде иерархического дерева (см. рис. 4).

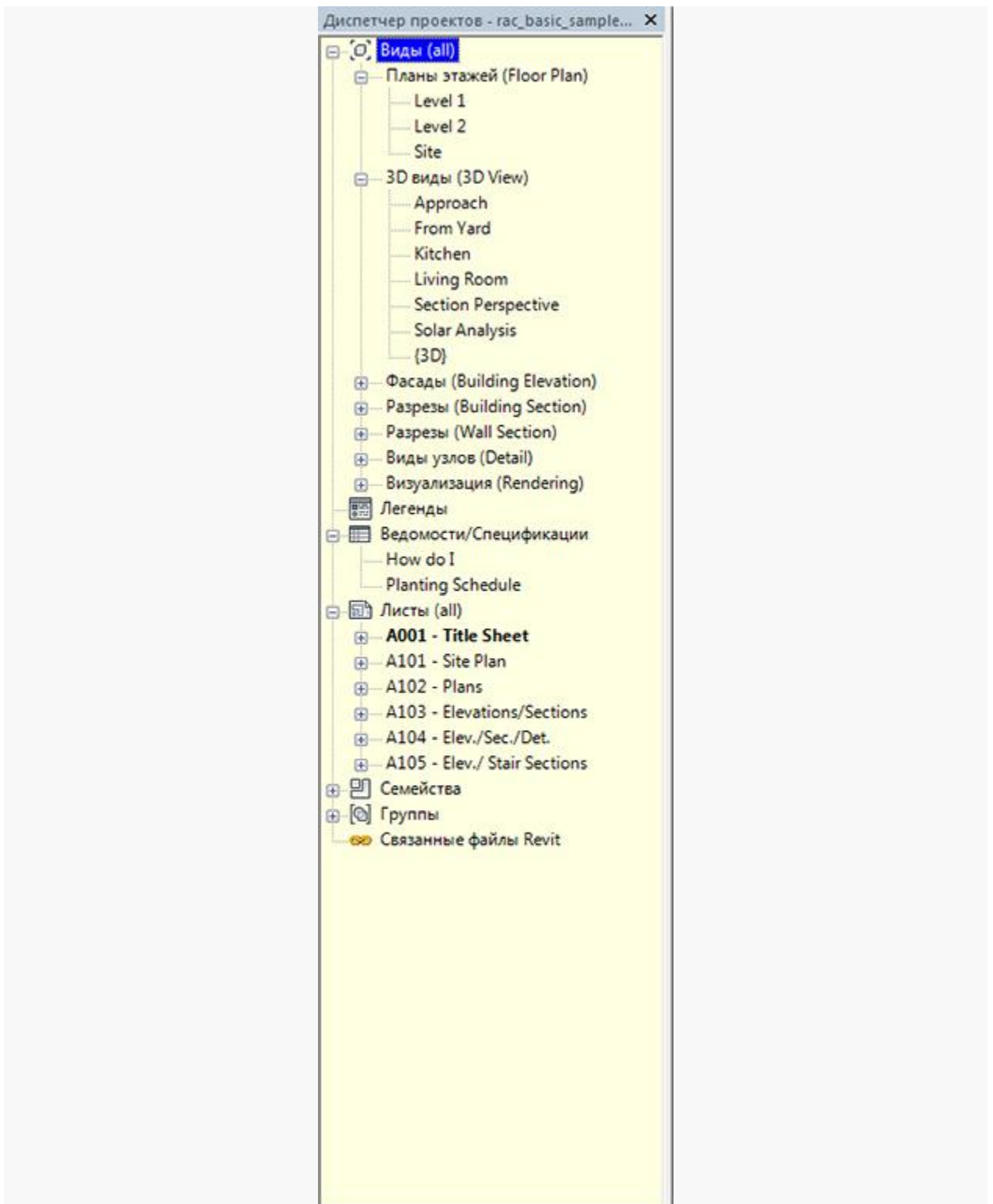


Рис. 4. Окно Диспетчер проектов

Для доступа к элементам определённой категории нужно её развернуть. Что бы открыть план, 3D вид, фасад, разрез, узел, спецификацию или лист нужно дважды щёлкнуть по нему левой клавишей мыши. Данное окно позволяет выполнять такие действия, как открытие, закрытие, создание, копирование, переименование видов, листов, типоразмеров семейств и остальное.

Область рисования

Область рисования – основное окно проектировщика. Оно отображает всё, что относится к проектам или семействам – виды, спецификации, легенды, листы. В нём проходит весь процесс проектирования. При открытии нового вида его окно по умолчанию открывается поверх остальных. Остальные окна не закрываются, а остаются за активным видом.

Для управления окнами предназначена панель **Окна** на вкладке **Вид** (см. рис. 5). Расположенная в этом окне кнопка **Создание копии окна** создаёт копию текущего окна.

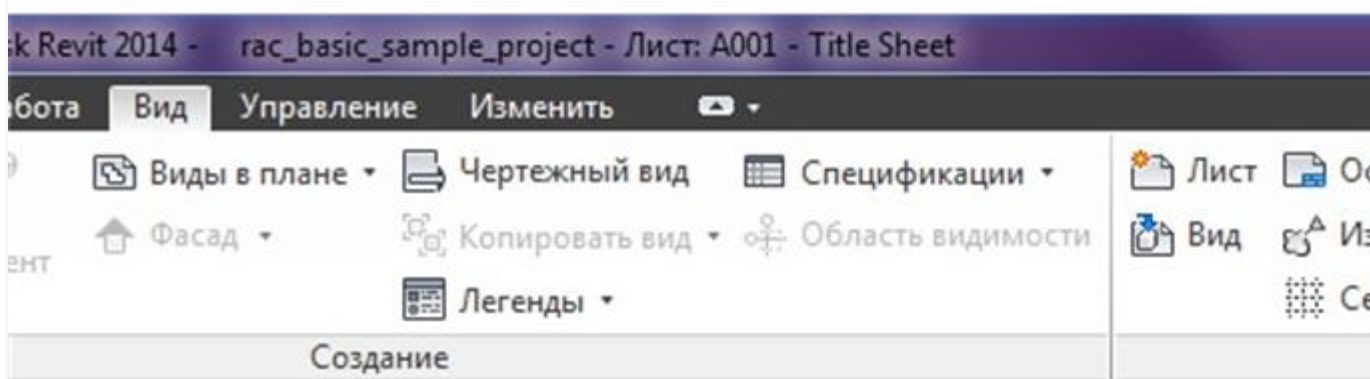


Рис. 5. Панель Окна

Для переключения окон предназначена кнопка **Переключение окон**. При щелчке по ней левой клавишей мыши раскрывается выпадающий список открытых окон (см. рис. 6). Щелчок по выбранному окну переключает на него **область рисования**.

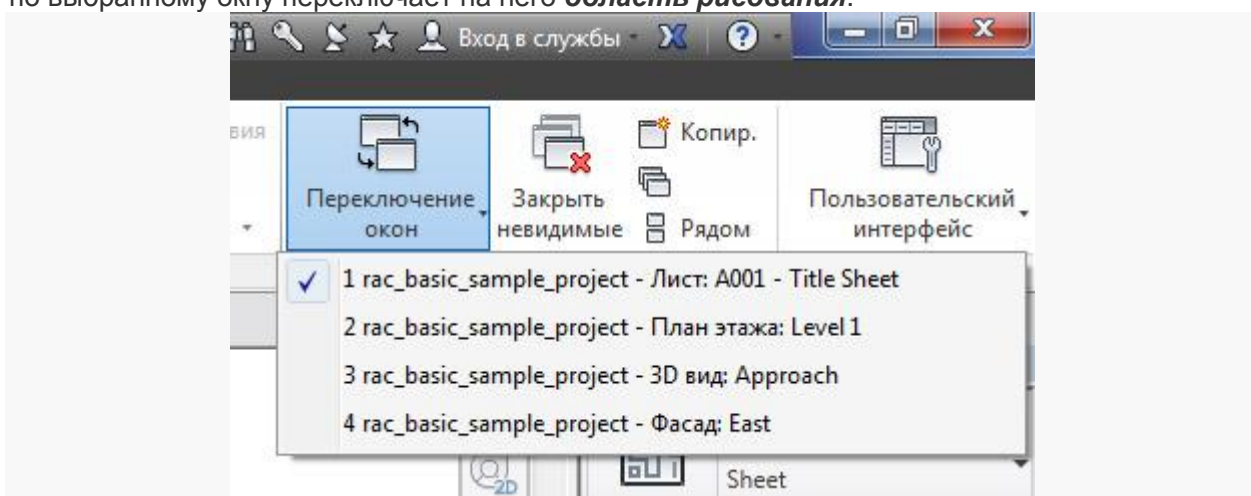


Рис. 6. Переключение окон

Кнопка **Заккрытие невидимых окон** (см. рис. 5) закрывает все окна, кроме текущего. Кнопка **Мозаичное расположение окон** (см. рис. 5) открывает одновременно все активные окна. Пример такого расположения окон изображён на рис. 7.

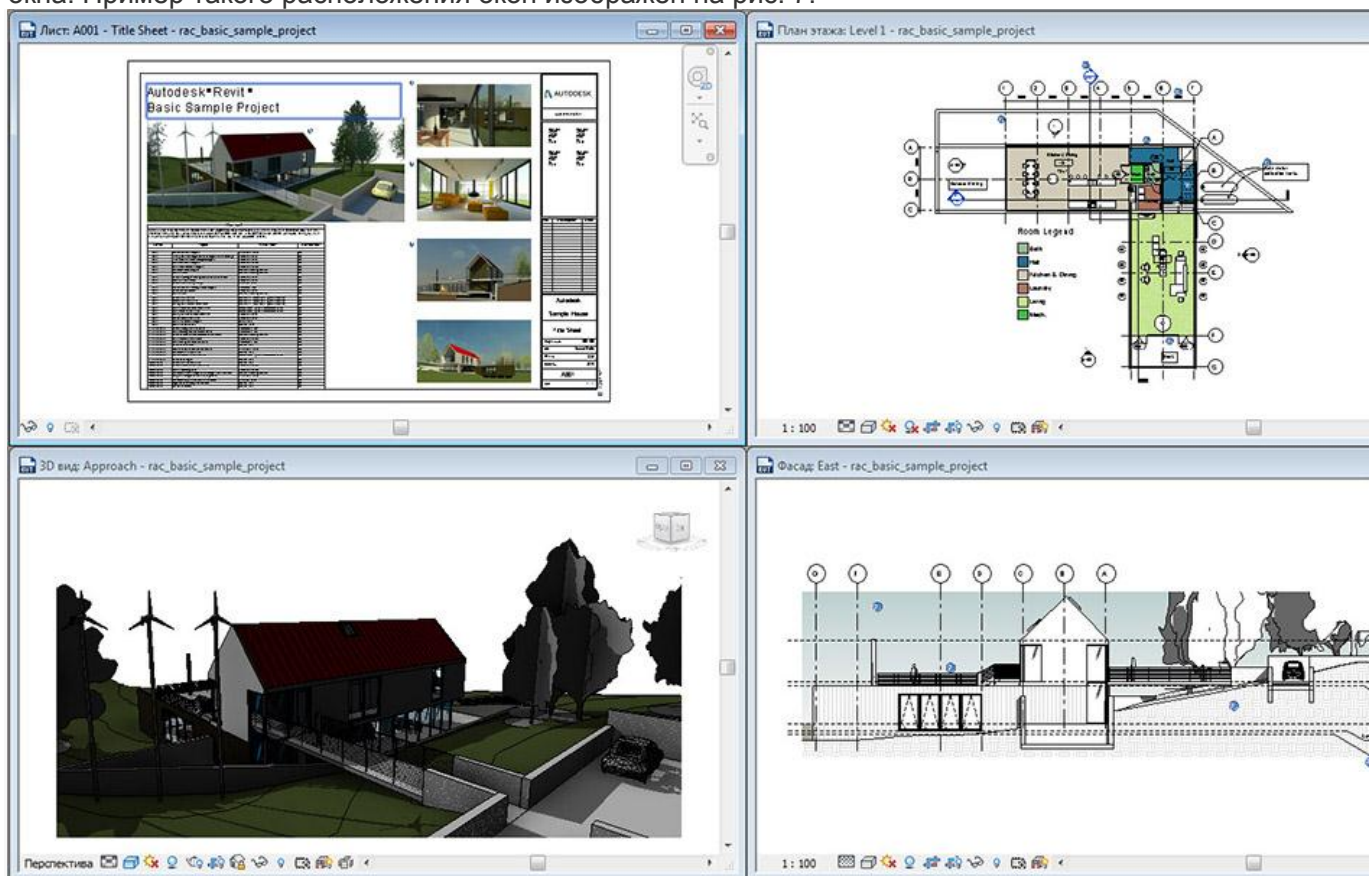


Рис. 7. Несколько одновременно открытых окон

Для тех, кто привык работать на чёрном фоне, есть возможность переключить отображение **области рисования** в инверсный режим. Для этого нужно открыть **Меню приложения** и в его нижней части щёлкнуть левой клавишей мыши по кнопке **Параметры**. Откроется окно **Настройка**. В этом окне нужно перейти в раздел **Графика**, в котором в области **Цвета** проставить галочку **Инверсия фона** (см. рис. 8).

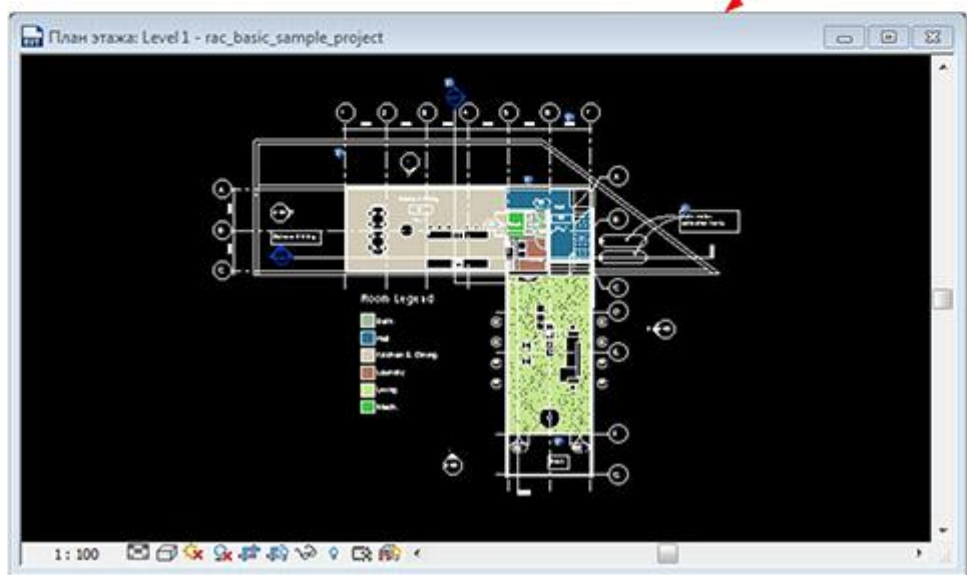
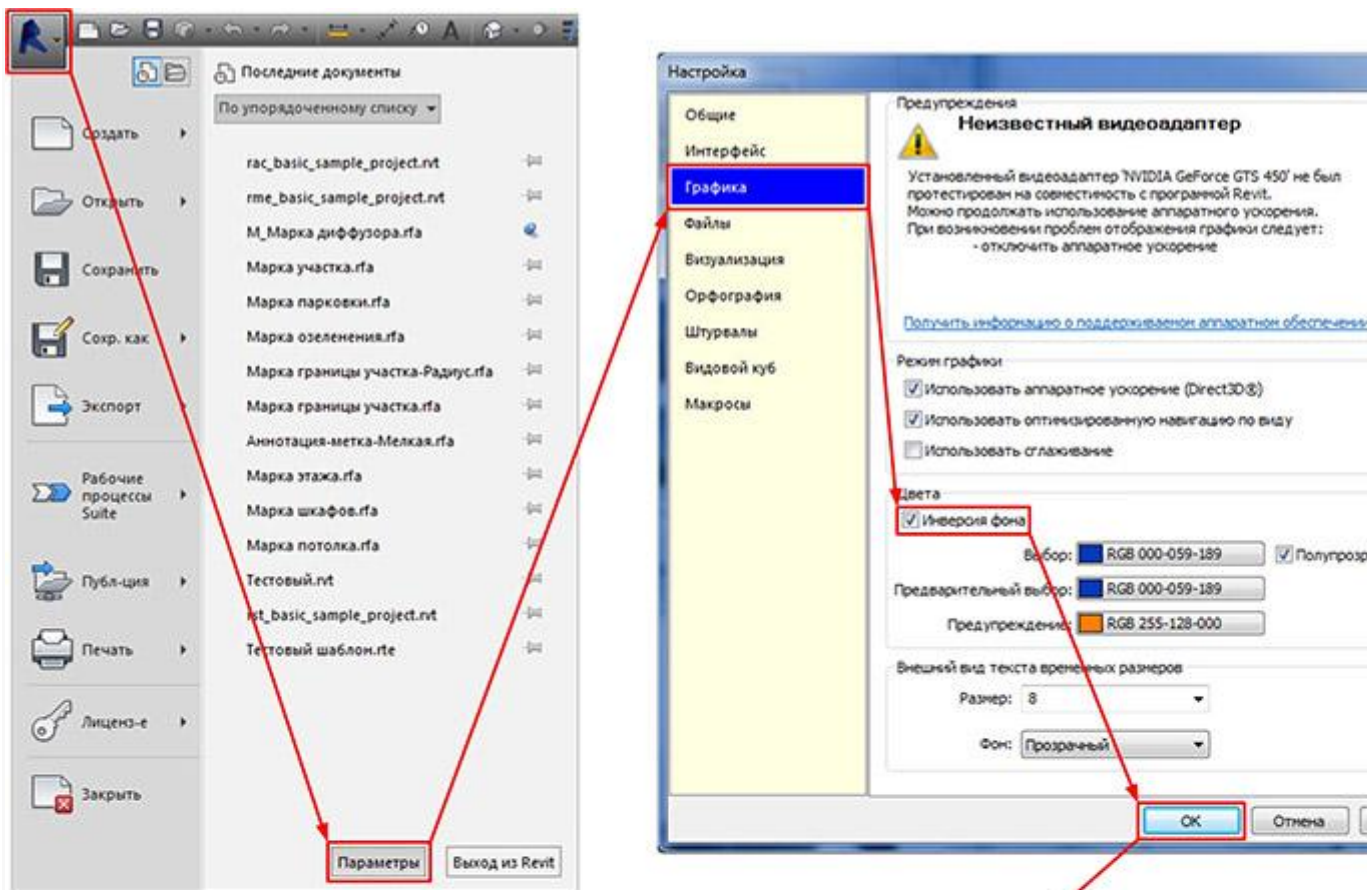


Рис. 8. Инверсия фона

Навигация по модели

Когда открыт и активирован любой из трёхмерных видов, в правом верхнем углу области рисования располагается **видовой куб с компасом** (см. рис. 9).

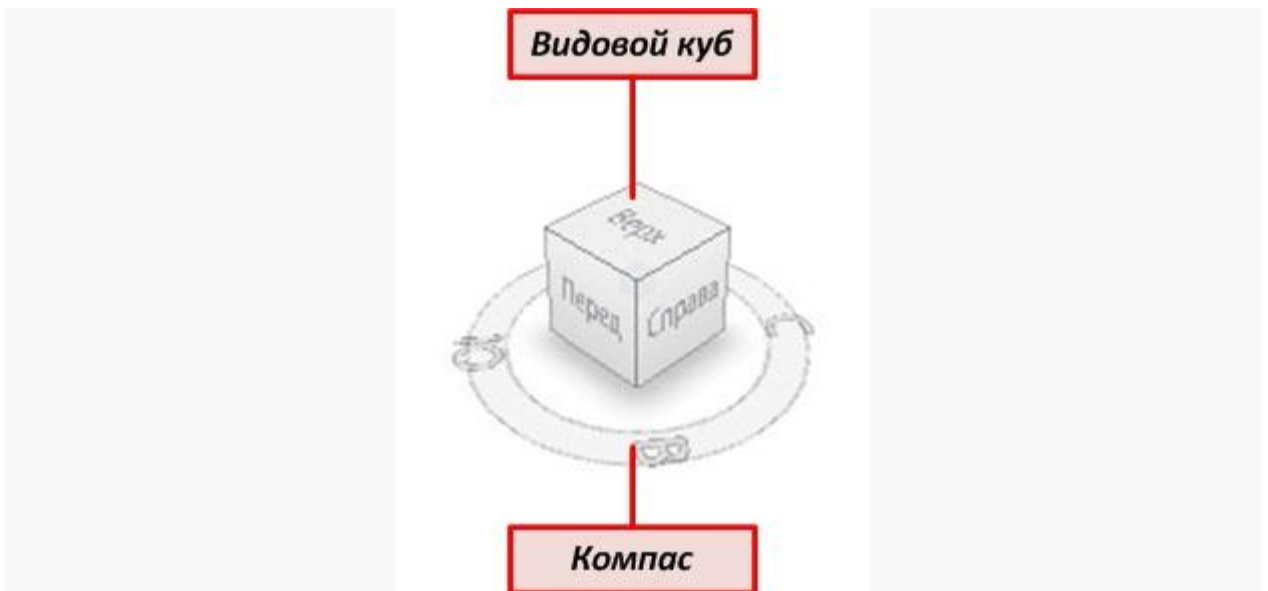


Рис. 9. *Видовой куб* и *компас*

Этот элемент предназначен для поворота трёхмерной модели на любой угол. Если выбрать и щёлкнуть левой клавишей мыши любую грань, ребро или угол **куба**, то он повернётся к пользователю выбранным элементом, а вместе с ним повернётся и модель. Кроме того, можно зажать левой клавишей мыши любой элемент **куба** и поворачивать его. Вместе с **кубом** будет вращаться модель. Точка вращения – либо геометрический центр модели, либо геометрический центр выбранного элемента модели. **Компас** организован таким же образом, с той лишь разницей, что вид будет вращаться вокруг оси, вертикальной уровнем. Ниже видового куба расположена панель навигации (см. рис. 10), которая содержит кнопку **Штурвал** и кнопку **Панорамирование**. В отличие от **видового куба**, **панель навигации** появляется и на трёхмерных, и на двумерных видах. Меняется лишь её состав.



Рис. 10. *Панель навигации*

Если **видовой куб** и **компас** предоставляют только возможность поворота модели, то с помощью штурвала можно производить любую навигацию по модели от поворота и

масштабирования, до «хождения» по модели и вокруг неё (примерно, как в 3D-шутерах). На рисунке 11 изображен **Суперштурвал**, который вызывается с панели навигации по умолчанию. Что бы воспользоваться навигацией, необходимо нажать на **штурвале** требуемую команду и выполнять требуемое действие, не отпуская клавишу мыши. Действие заканчивается, когда пользователь отпускает клавишу мыши.



Рис. 11. Суперштурвал

Суперштурвал предоставляет самый полный список возможностей навигации. Существуют различные варианты **штурвалов** узкого назначения, в том числе **штурвал для 2D-видов**. Список таких штурвалов доступен по нажатию кнопки со стрелкой, расположенной под кнопкой **Штурвал** (см. рис. 12).

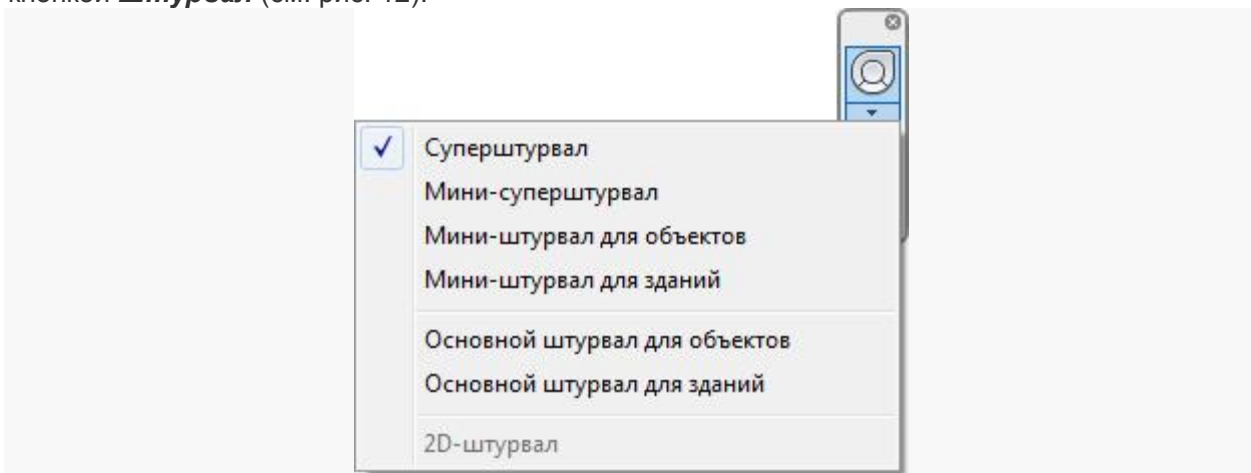
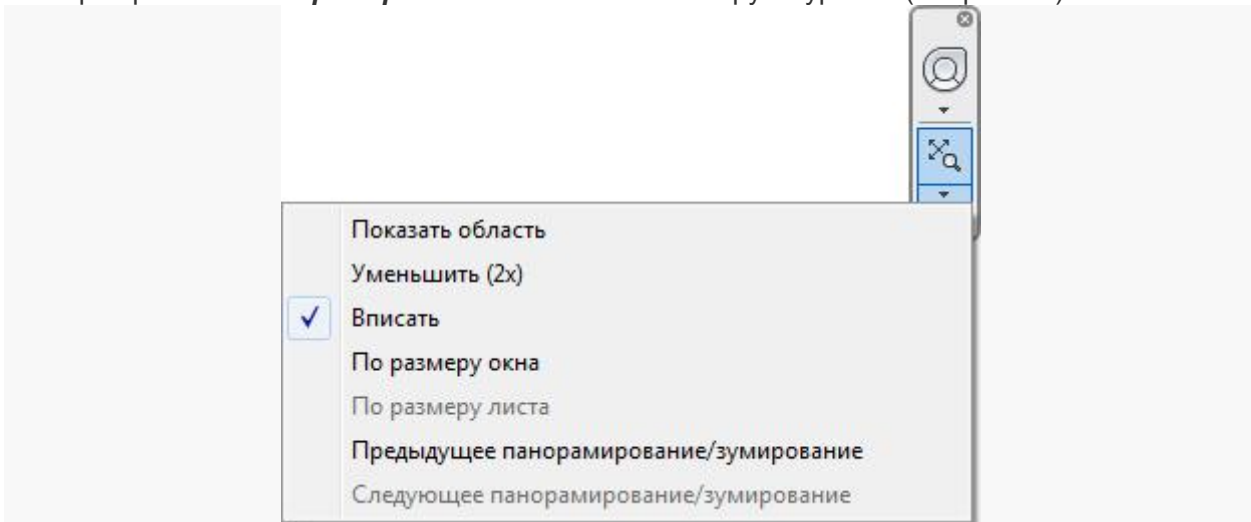


Рис. 12. Выбор варианта штурвалов.

Выбор вариантов **панорамирования** аналогичен выбору штурвала (см. рис. 13).



Панель управления видом

Панель управления видом даёт возможность настраивать такие параметры, как масштаб, уровень детализации, визуальный стиль и так далее. Подробное описание данной панели и работы с ней приведено в статье Сергей Манзулина «Уроки Revit 04. Свойства видов в Revit».

Строка состояния

Строка состояния расположена в нижней части окна **Revit**. При использовании какого-либо инструмента в левой части этой строки отображаются соответствующие ему подсказки и советы. Если в области рисования навести курсор на какой-либо элемент модели, то в том же месте будут отображаться название семейства и типоразмер этого элемента. При открытии большого файла в том же месте будет отображаться индикатор процесса открытия. Остальные функции **строки состояния** рассмотрим в процессе освоения программы.

Инфоцентр

Панель **Инфоцентр** располагается в правой верхней части окна **Revit**. Она предоставляет доступ к таким сервисам, как **Центр подписки**, **Коммуникационный центр**, **Избранное**, онлайн-служба **Autodesk 360** и веб-сайт **Exchange Apps**. Но, самое главное для нас то, что данная панель содержит команду для доступа к справке и обучающим материалам по **Revit** (см. рис. 14).

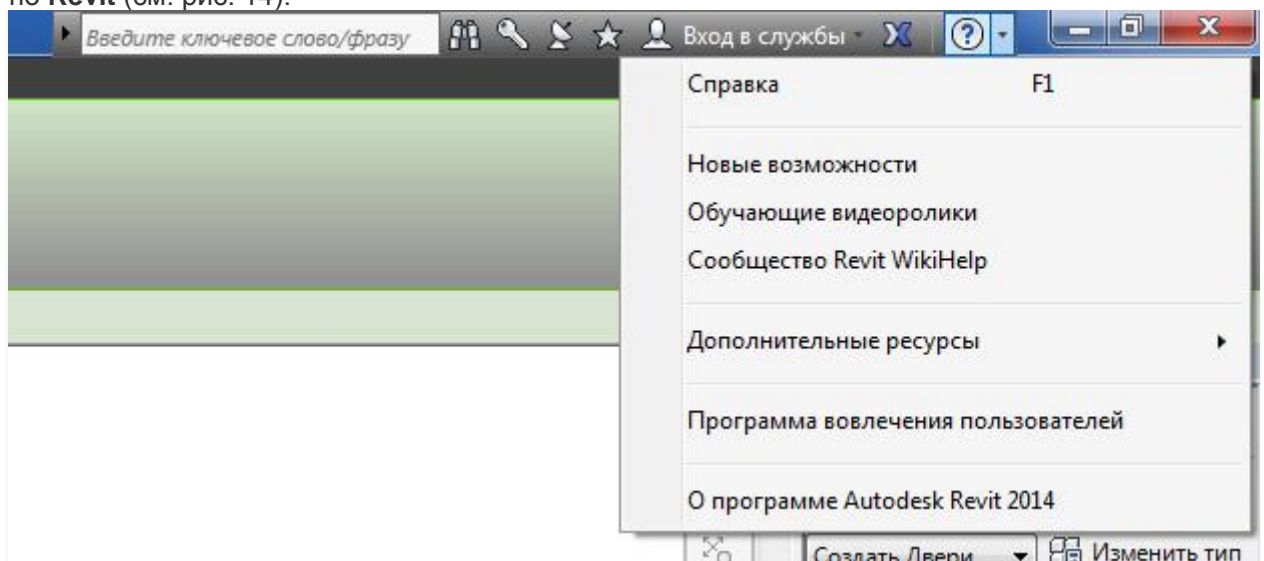


Рис. 14. Доступ к справке и обучающим материалам **Revit**