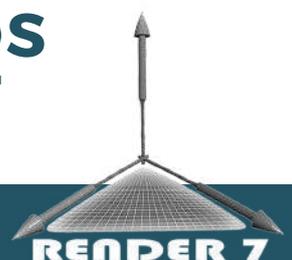


REVIT
FUNDAMENTOS



REVIT ELEMENTOS

**LO QUE DEBES SABER SOBRE CÓMO
SE COMPORTAN Y ORGANIZAN LOS
OBJETOS O ELEMENTOS EN REVIT**



ELEMENTOS DE REVIT

Todo lo que forma parte de un proyecto de Revit es **un objeto o elemento**. Eso incluye elementos 3D, elementos 2D, vistas y hojas, y se organizan **según su comportamiento** en tres diferentes tipos: elementos de modelo, elementos de referencia y elementos específicos de la vista.

1 ELEMENTOS DE MODELO

Representan la geometría 3D real del edificio. En la mayoría de los casos, representan elementos físicos como muros, ventanas y puertas.



Anfitriones (Hosts)

Ejemplos: muros, techos, cubiertas, etc. Son familias de sistema en Revit. Se denominan elementos "Host", porque generalmente hospedan otros elementos del modelo.

Componentes del modelo

Son todos los demás tipos de elementos en el modelo de construcción. Ejemplos: ventanas, puertas, escaleras, mobiliario, vigas, columnas, zapatas, tuberías, paneles eléctricos, etc.

Una vez insertados, los elementos de modelo pueden verse al instante en todas las vistas del proyecto.

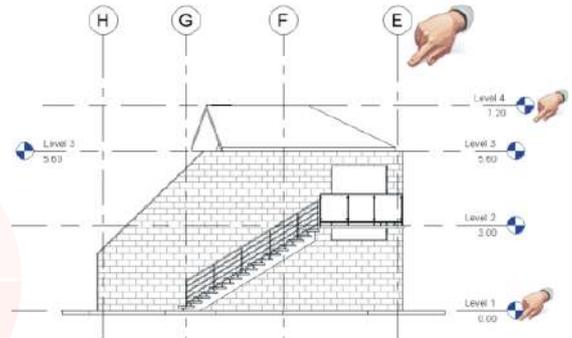


ELEMENTOS DE REVIT (CONTINUACIÓN)

2 ELEMENTOS DE REFERENCIA

Ayudan a definir el contexto del proyecto.

Ejemplos: Rejillas (Ejes), Niveles, Planos de referencia.



3 ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE VISTA

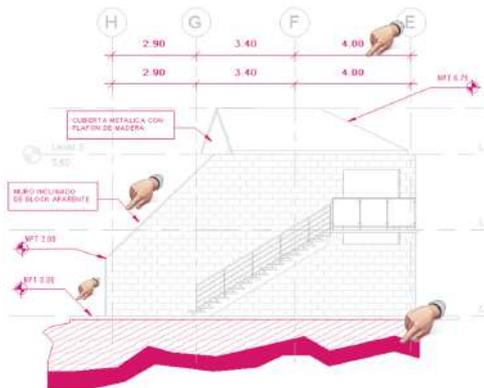
Aparecen solo en las vistas en que se encuentran. Se utilizan para describir o documentar el modelo.

Elementos de Anotación

Componentes 2D que documentan el modelo y mantiene la escala en papel. Ejemplos: cotas, etiquetas y notas clave.

Detalles

Elementos 2D que proporcionan detalles sobre el modelo de construcción en una vista particular. Ejemplos: líneas de detalle, regiones rellenas y componentes de detalle 2D.



Vistas de proyecto en Revit

En Revit podemos crear distintas vistas del modelo de construcción, como vistas de plano, vistas en sección, vistas de alzado y vistas 3D. Así como de Tablas de Planificación y otras. Los cambios realizados en una vista resultan visibles automáticamente en el resto de vistas del modelo: **las vistas están siempre sincronizadas.**



JERARQUÍA DE ELEMENTOS

Revit clasifica los elementos por **categorías, familias y tipos**. A su vez cada tipo, cuando es colocado en el modelo, obtiene el nombre de **ejemplar** (o instancia). Y cada instancia colocada, puede tener ligeras variaciones en sus propiedades.

LAS FAMILIAS son las grandes protagonistas de Revit. TODOS LOS ELEMENTOS UTILIZADOS EN REVIT PERTENECEN A UNA FAMILIA.

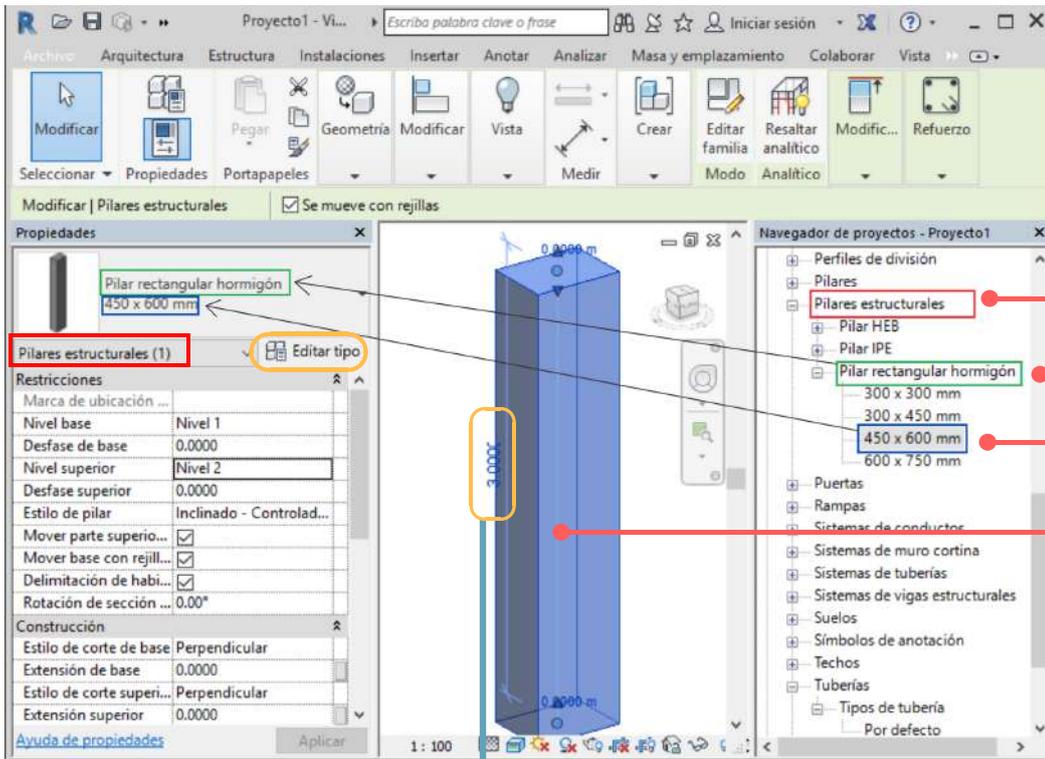
Recuerda: NO es posible crear nada en Revit sin utilizar una familia.

El siguiente esquema nos permite entender la jerarquía de los elementos en Revit:



Veamos dos ejemplos directamente de un proyecto de Revit:

Primero con un Elemento de Modelo: UN PILAR ESTRUCTURAL



CATEGORÍA

FAMILIA

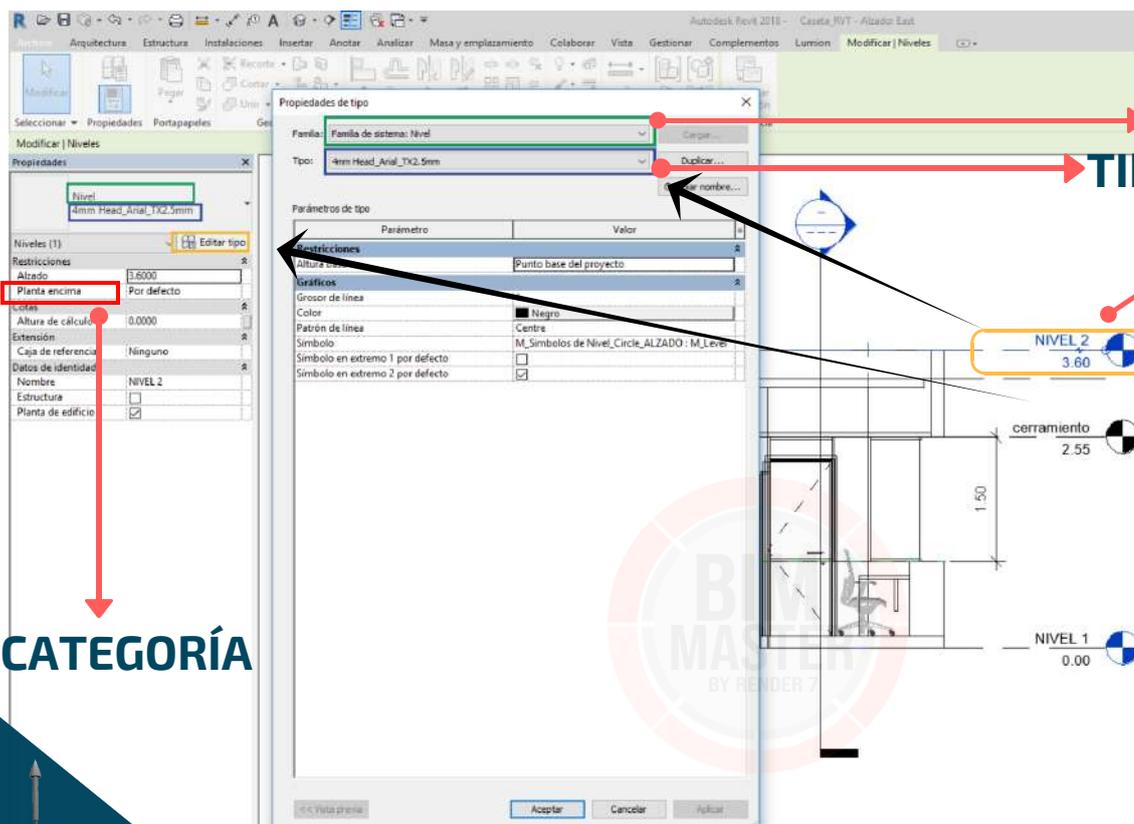
TIPO

EJEMPLAR (O INSTANCIA)

Una vez colocado el tipo en el modelo del proyecto, se le llama ejemplar o instancia

En este ejemplo, el Pilar Rectangular tiene una ALTURA de 3 metros. Podríamos insertar en el modelo otro Pilar del mismo Tipo, pero con una altura de 5 metros. A este tipo de variaciones se les llama propiedades de ejemplar o propiedades de instancia (VER PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS en la página).

Ahora con un Elemento de Referencia: UN NIVEL



FAMILIA

TIPO

EJEMPLAR (O INSTANCIA)

CATEGORÍA



PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS

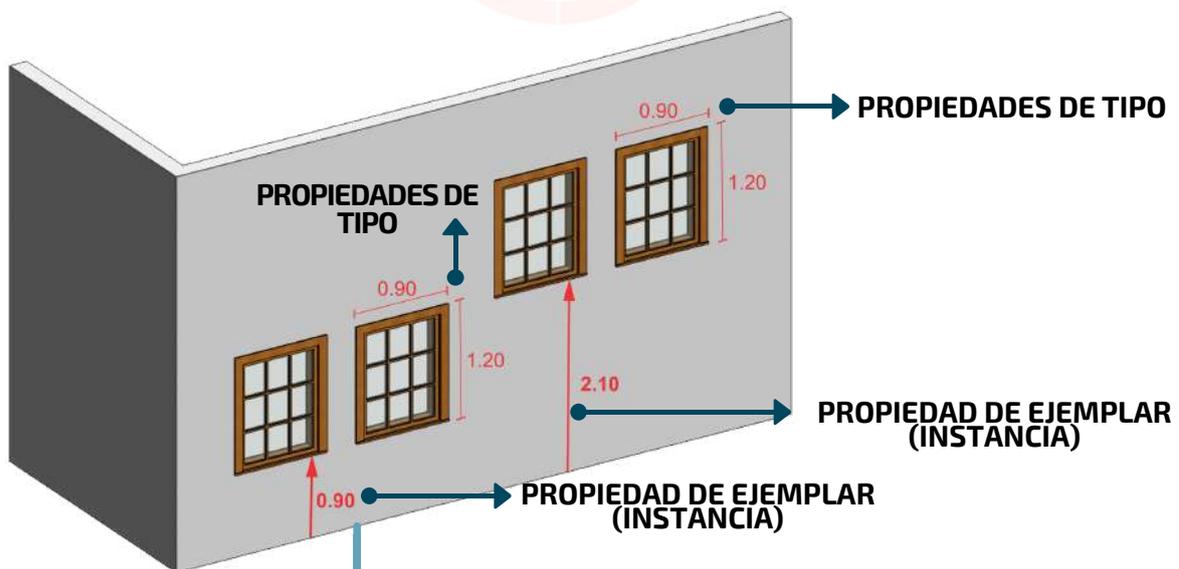
Los elementos en Revit tienen dos conjuntos de propiedades que controlan la apariencia y el comportamiento: propiedades de tipo y propiedades de ejemplar.

PROPIEDADES DE TIPO

Son aquellas que poseen TODOS los ejemplares de ese Tipo de Familia en cuestión. Así que **si hacemos un cambio** en alguna propiedad de tipo, ese afectará a TODOS los ejemplares (o elementos individuales) actuales y futuros de ese Tipo de Familia.

PROPIEDADES DE EJEMPLAR (DE INSTANCIA)

Son aquellas que pueden variar según la ubicación del elemento en el edificio o proyecto, o según alguna otra característica que posea solo ese ejemplar en cuestión. Entonces, **si hacemos un cambio** en el valor de una propiedad de ejemplar, éste sólo afectará al objeto seleccionado.



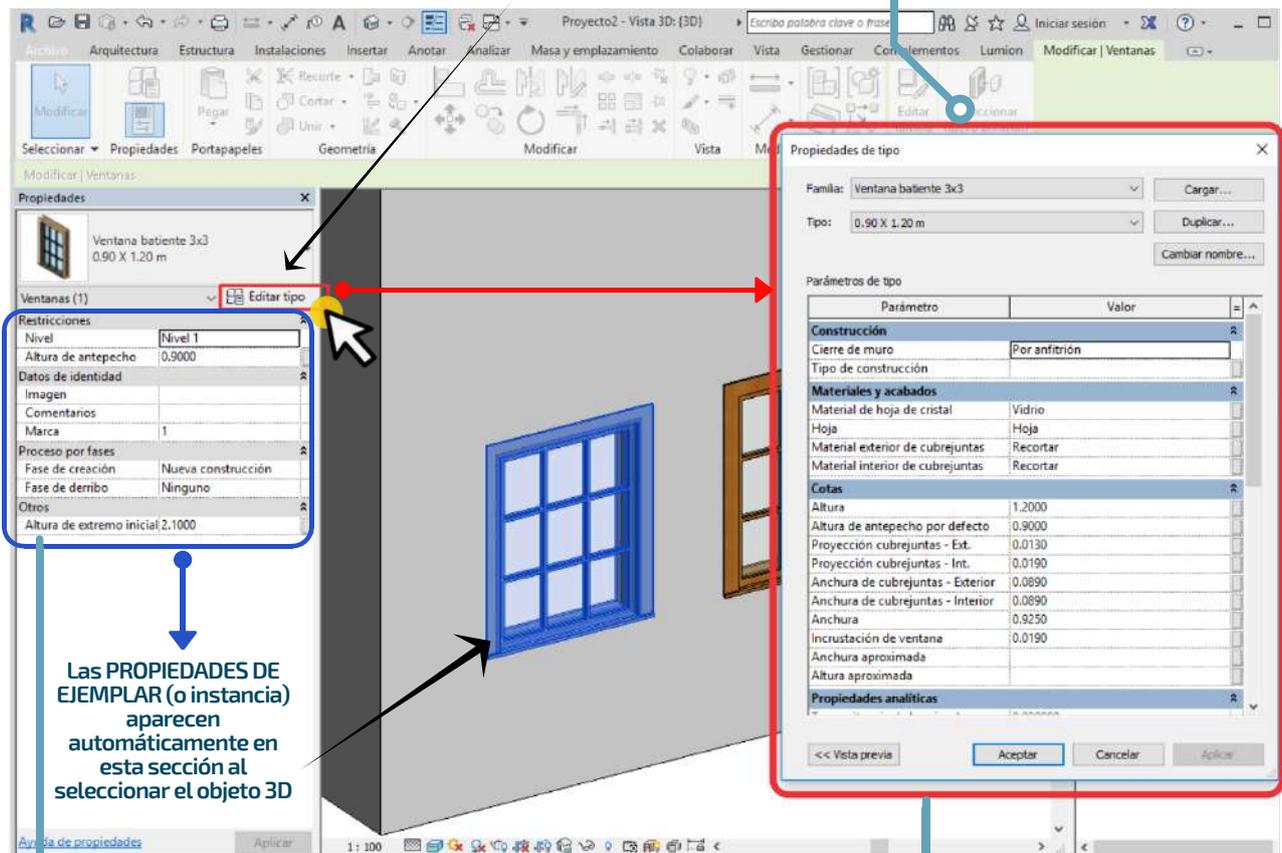
Estas 4 ventanas son del **mismo Tipo** (Ventana de 0.90 x 1.20). Pero tienen **diferentes propiedades de ejemplar** (instancia): dos están a 0.90 m de altura y dos a 2.10 m.

¿DÓNDE SE LOCALIZAN Y MODIFICAN LAS PROPIEDADES DE TIPO Y DE EJEMPLAR?

Debemos SELECCIONAR EL OBJETO cuyas propiedades queremos conocer y/o modificar.

Para modificar (editar) las Propiedades de Tipo se debe hacer click en el botón "EDITAR TIPO".

PROPIEDADES DE OBJETO



Las PROPIEDADES DE EJEMPLAR (o instancia) aparecen automáticamente en esta sección al seleccionar el objeto 3D

PROPIEDADES DE EJEMPLAR

Los cambios que realices en las Propiedades de Ejemplar sólo afectarán al objeto seleccionado.

RECUERDA: cualquier cambio que realices en las Propiedades del Tipo afectarán a todos los ejemplares de ese Tipo que tengas en tu proyecto y a los que agregues más tarde.