

Užitečné tipy pro chování rodin I

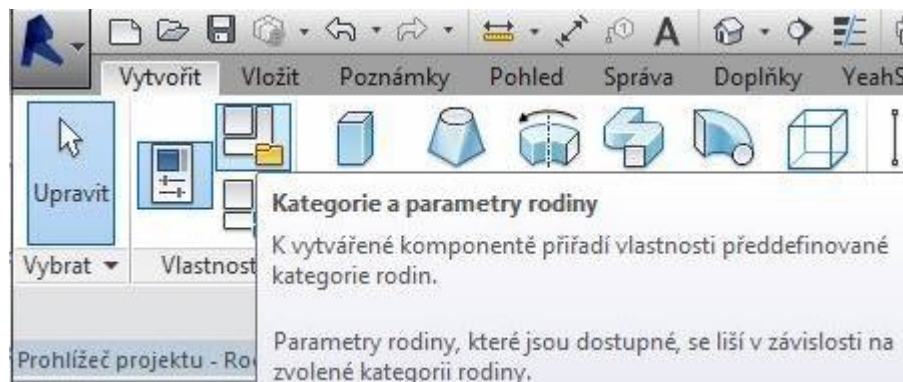
Úvodem...

Kdo pracuje s programem Revit ví, že jeho základním stavebním kamenem jsou rodiny, tedy knihovny formátu *.rfa (Revit Family). Jako odrazový můstek k vytvoření rodin slouží šablony rodin, tedy soubory formátu *.rft (Revit Family Template), tedy když opomeneme tzv. rodiny na místě modelované přímo v prostředí projektu. Vzhledem k tomu, že už šablona svým přednastavením ovlivňuje následné chování rodiny, vybereme do dnešního článku první dva užitečné tipy, které jsou důkazem toho, že ne vždy je předdefinované to nejlepší.

Myšlenka...

Nejen správné používání referenčních rovin, kót, parametrů, hmot, zámků, atd. vede ke správně fungující rodině. Ikdyž dodržíte postupy a zásady parametrizace rodin, může vás zmást třeba jedna jediná informace, které jste nevěnovali pozornost. Proto se v tomto článku zaměříme na parametry rodiny, které nevytváříte, nevidíte v přehledu Typy rodin a nepatří mezi základní typy parametrů. O čem je tedy řeč?

Mluvíme o parametrech přímo z karty Vlastnosti v editoru rodiny, které taktéž najdete pod ikonou Kategorie a parametry rodiny karty Vytvořit. Pojďme si tedy představit první dva na názorném příkladu z praxe.



Materiál pro modelové chování aneb Ohraničení místnosti sloupem

Když vytvoříte konstrukční sloup, tedy sloup, který se chová korektně stavařky dle předdefinované šablony Metrický konstrukční sloup.rft, nebude umět vnímat parametr ohraničení místnosti a tudíž ho ani nenabídne v projektu. Jak to? Kde mám chybu?

Jak na to?

Zaměřme se na výše uvedený problém, že sloup neumí ohraničovat místnost. Dané nastavení ovládá parametr Materiál pro modelové chování, což je pro začátečníka i pokročilého mnohdy velká neznámá. Šablona rodiny má pro tento parametr totiž přednastavenou hodnotu Jiné, přitom jakákoliv jiná volba je ta správná pro aktivaci parametru Ohraničení místnosti. Pokud např. změníte hodnotu na Beton, bude takto upravená rodina konstrukčního sloupu vědět o ohraničení místnosti (viz. obrázky níže).

Vlastnosti v editoru rodiny:

Parametry rodiny	
Parametr	Hodnota
Ořezat dutým tvarem při načtení	☐
Materiál pro modelové chování	Jiné

Parametry rodiny	
Parametr	Hodnota
Ořezat dutým tvarem při načtení	☐
Materiál pro modelové chování	Beton

Vlastnosti v projektu:

Konstrukční sloupy (1)		Upravit typ
Vazby		
Značka umístění sloupu		
Podlaží základny		1NP
Dolní odsazení		0,0
Horní podlaží		2NP
Horní odsazení		0,0
Styl sloupu		Vertikální
Přesune se s osnovami	☒	
Konstrukce		

Konstrukční sloupy (1)		Upravit typ
Vazby		
Značka umístění sloupu		
Podlaží základny		1NP
Dolní odsazení		0,0
Horní podlaží		2NP
Horní odsazení		0,0
Styl sloupu		Vertikální
Přesune se s osnovami	☒	
Ohraničení místnosti	☒	
Konstrukce		

Založené na pracovní rovině aneb povel Na osnovy/Na sloupy

Vyberme další parametr z Kategorie a parametry rodiny a uveďme opět názorný příklad v ovlivňování chování rodiny. Když vytvoříte např. patku jako konstrukční základ dle předdefinované šablony Metrické konstrukční základy, nemusí se umět hromadně vkládat např. na průsečíky osnov (koordinačních přímk) nebo nenabídne hromadný výběr sloupů, pod které se vloží. Tyto volby při vložení prostě zůstanou skryty, když je Revit umí nabídnout.

Jak na to?

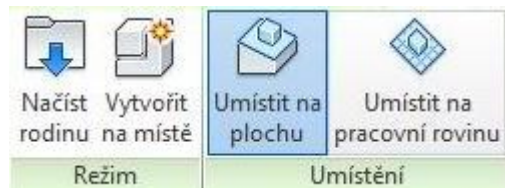
Pro ovlivnění chování při vkládání rodin slouží parametr Založené na pracovní rovině. Pokud je tento parametr zaškrtnutý, nelze při vložení patky v projektu použít povel Na osnovy a Na sloupy, který znáte např. při vkládání i konstrukčních sloupů (v rodině sloupu by parametr Založené na pracovní rovině způsobil podobný problém).

Vlastnosti v editoru rodiny:

Parametry rodiny	
Parametr	Hodnota
Založené na pracovní rovině	☒
Vždy vertikální	☒

Parametry rodiny	
Parametr	Hodnota
Založené na pracovní rovině	☐
Vždy vertikální	☒

Nabídka ribbonu při vložení patky:



Závěrem...

Z výše uvedených příkladů je patrné jak tyto parametry celkem zásadně ovlivňují chování rodin, takže i díky nim se rodina stává při použití v projektu pružnější. O tom se přesvědčíme i v příštím článku, který přinese pohled na další z nich.