

REVIT 建模步骤：

下面以一个实例来说明一下 REVIT 建模的一般步骤，该实例为一个模型室的设计，形体较为方正，由于设计中使用到了一些节能策略，某些地方又有一些特殊的构件。通过本实例，在了解基础的操作同时，也能学习到基础的内建构件的做法。



一．新建一个项目

打开 REVIT 后单击“新建项目”即可，默认情况下会使用 REVIT 自带的中国样板文件

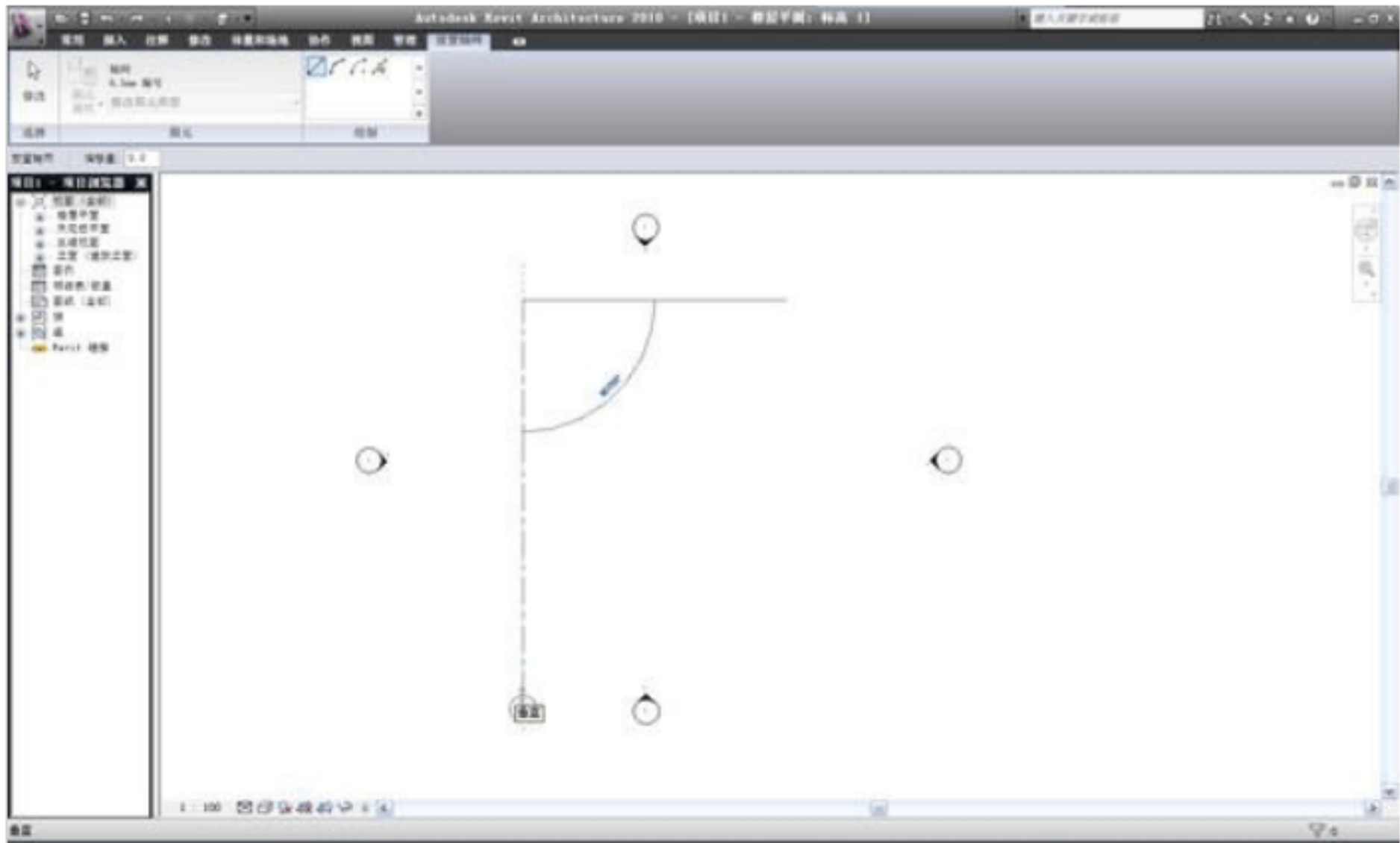
二．绘制轴网和标高

轴网绘制方法：

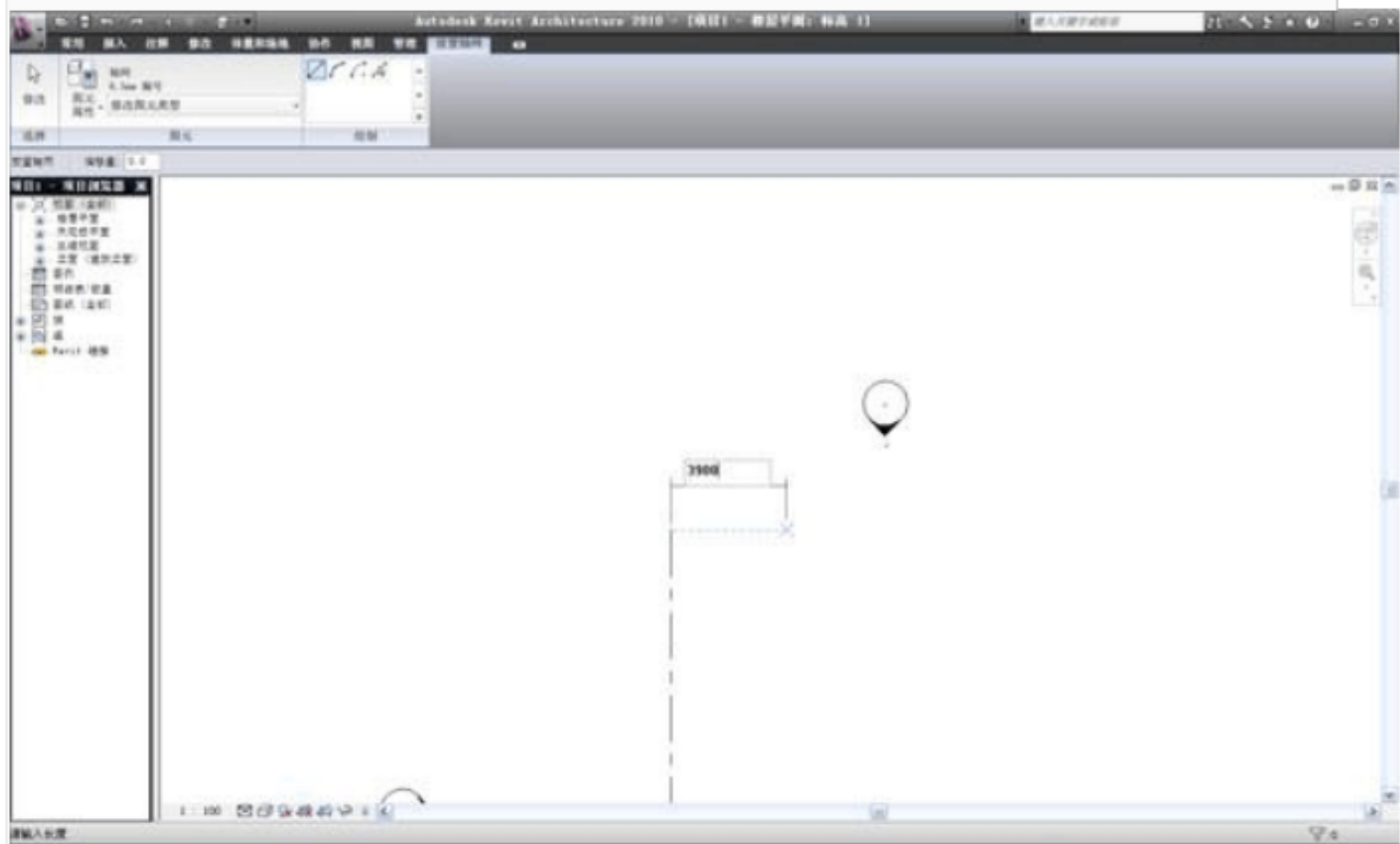
1 “常用”选项卡→“基准”面板→“轴网”

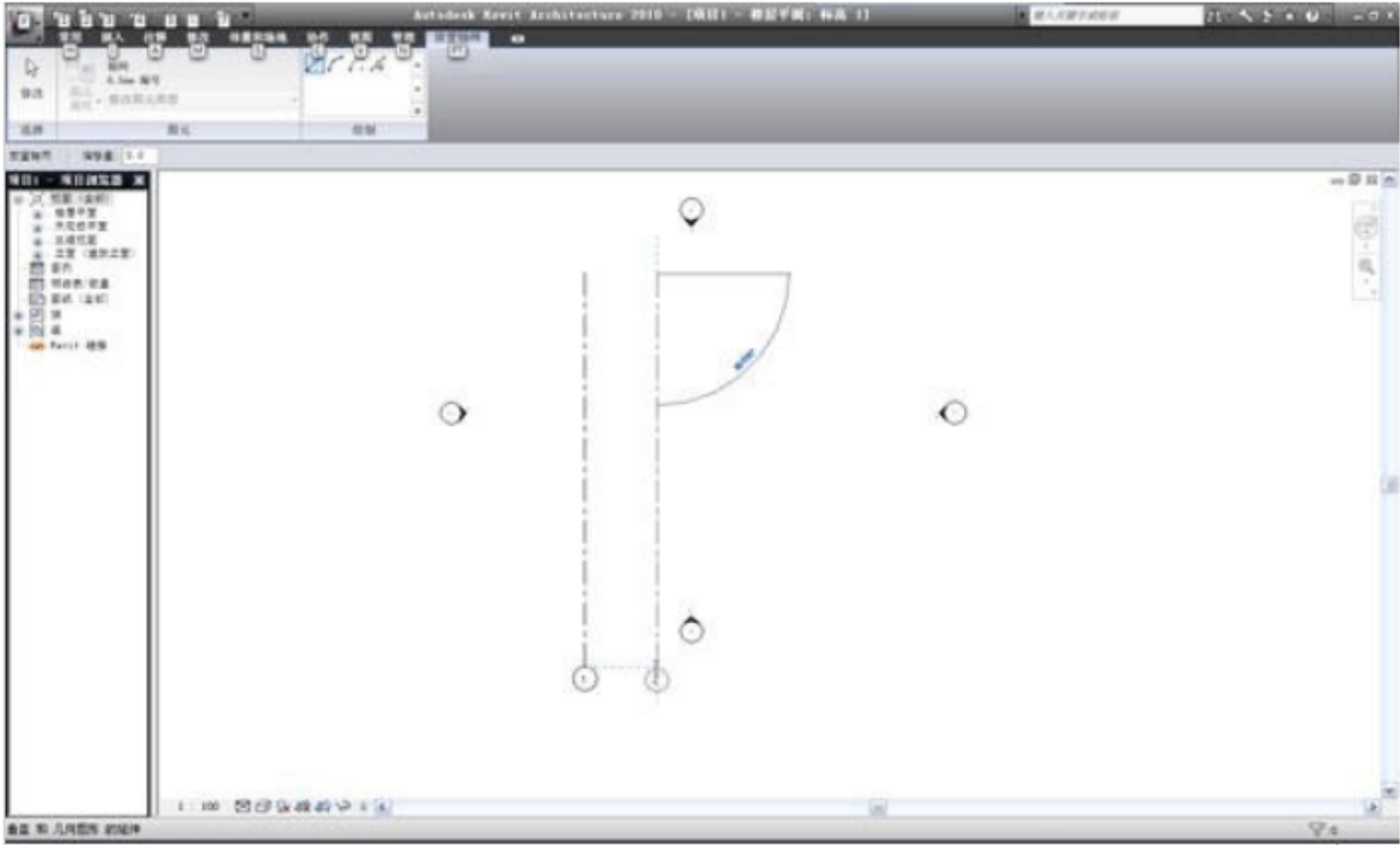


2 画出一条轴线



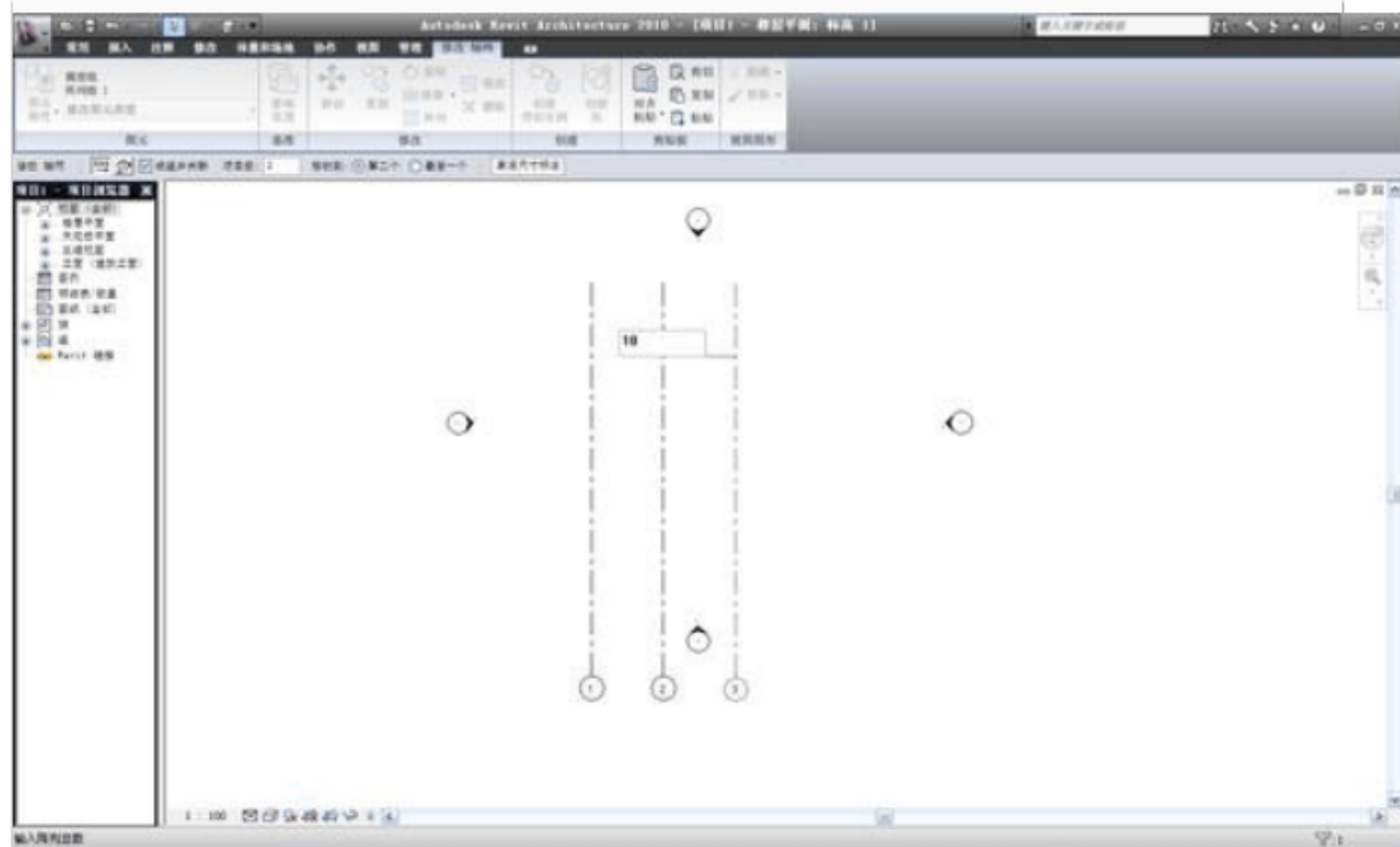
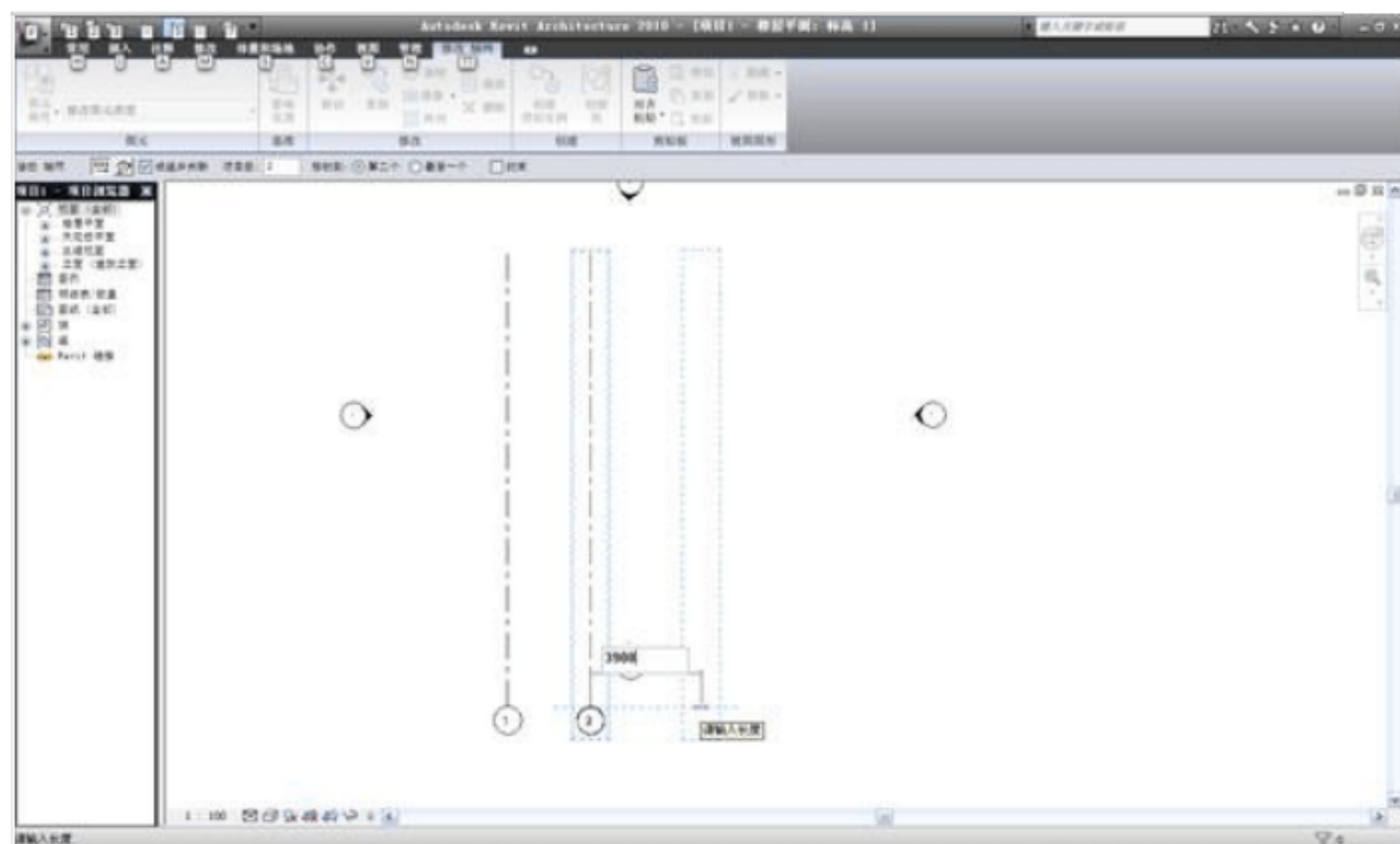
3 画第二条轴线，该案例中采用的是 3900 间距的轴网
 将鼠标放在轴网一端→向右移动，出现一条水平的虚线捕捉线→然后输入数据“ 3900 ” →
 回车键→画出第二条轴线

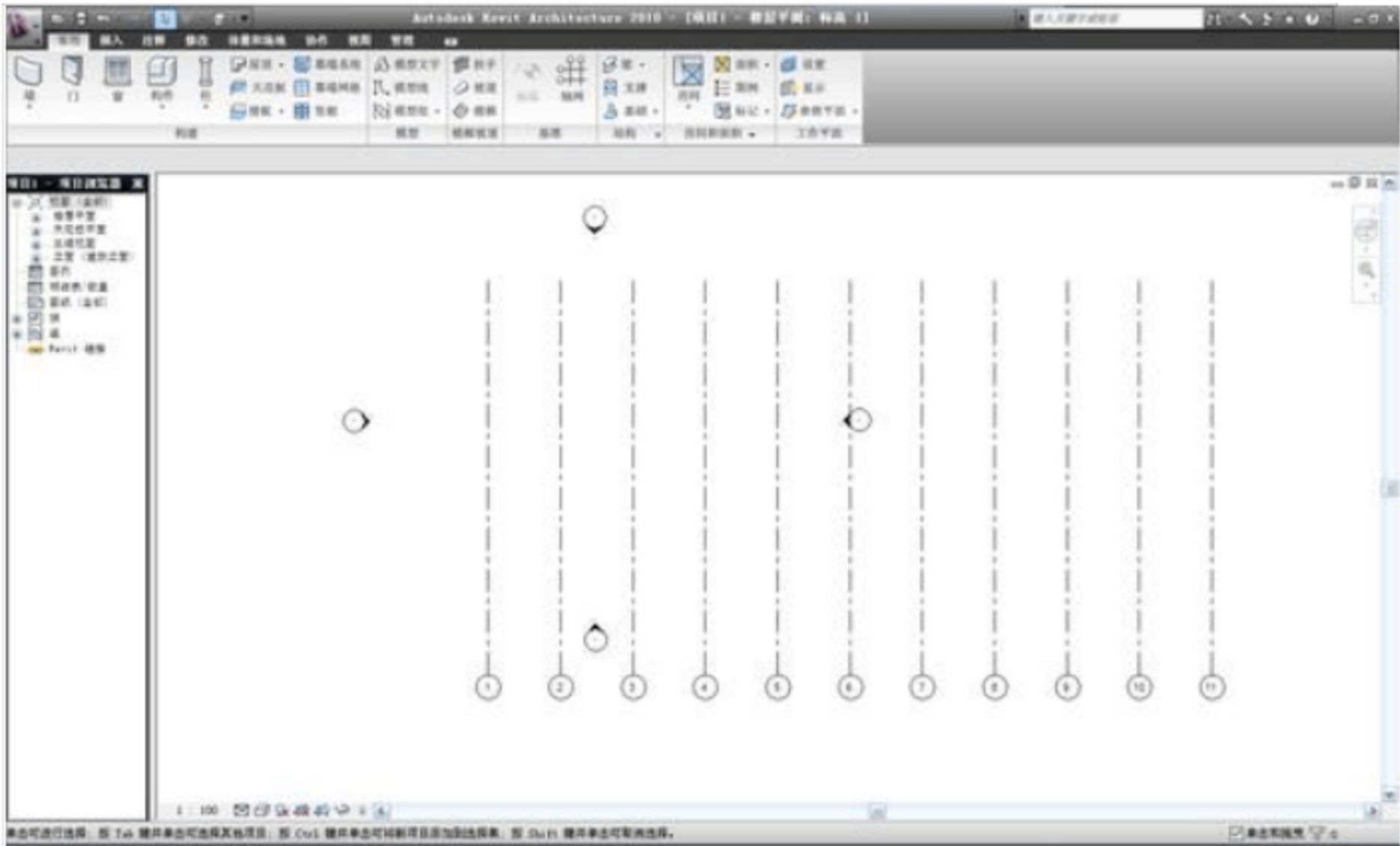




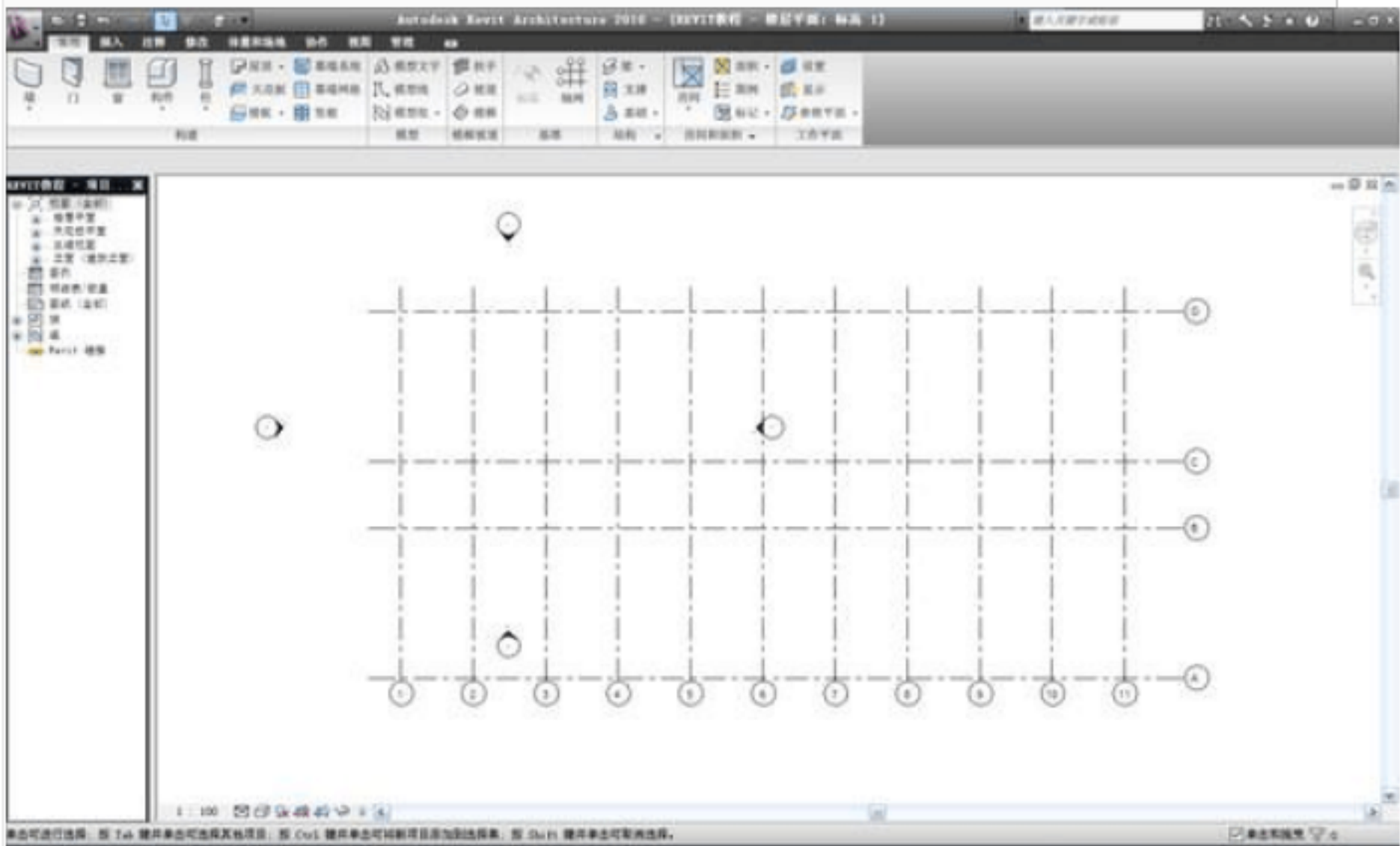
4 可以依照以上方法， 画出所有轴线， 如果像本实例一样， 轴线之间尺寸都是相同的， 也可以使用“阵列”命令
选择一条画好的轴线→“修改 轴网”选项卡→“阵列”→点选轴线→向右水平移动→输入间距“ 3900 ” →回车键→输入阵列数“ 10 ” →回车键







5 依照以上轴线画法，完成轴网，横向轴网的间距分别为 8100，3600，8100

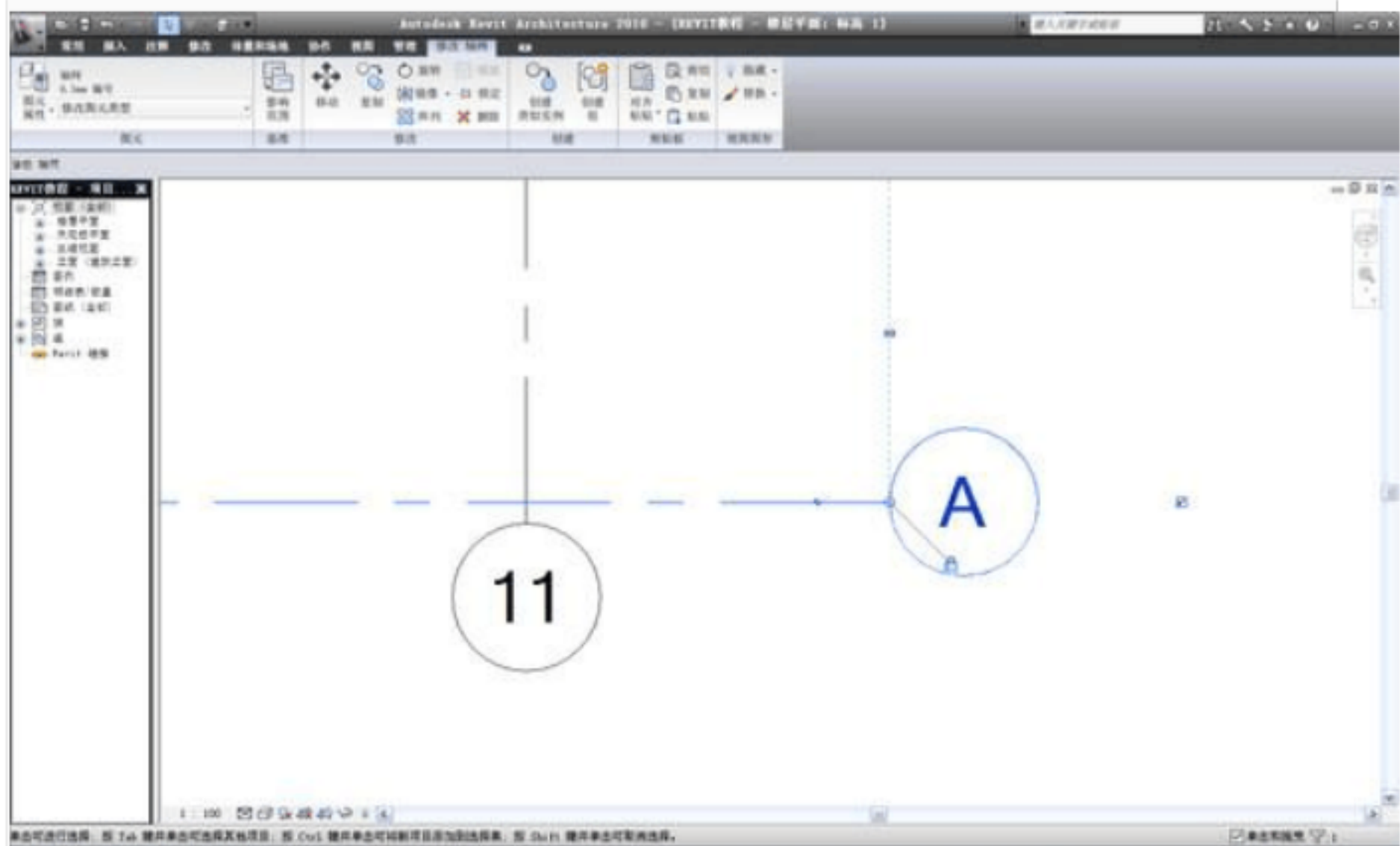
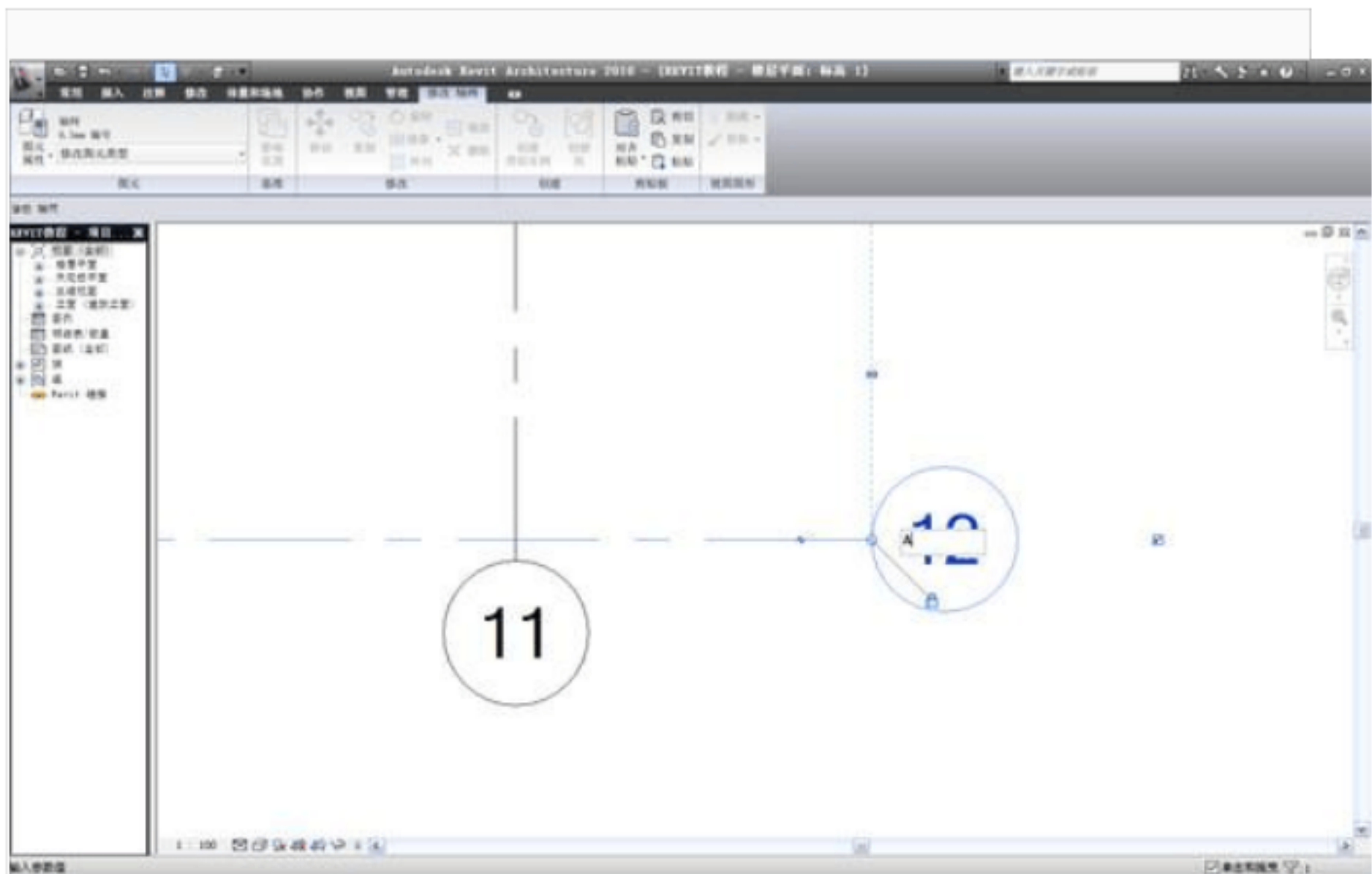


轴网的常用设置：

6 更改轴网符号

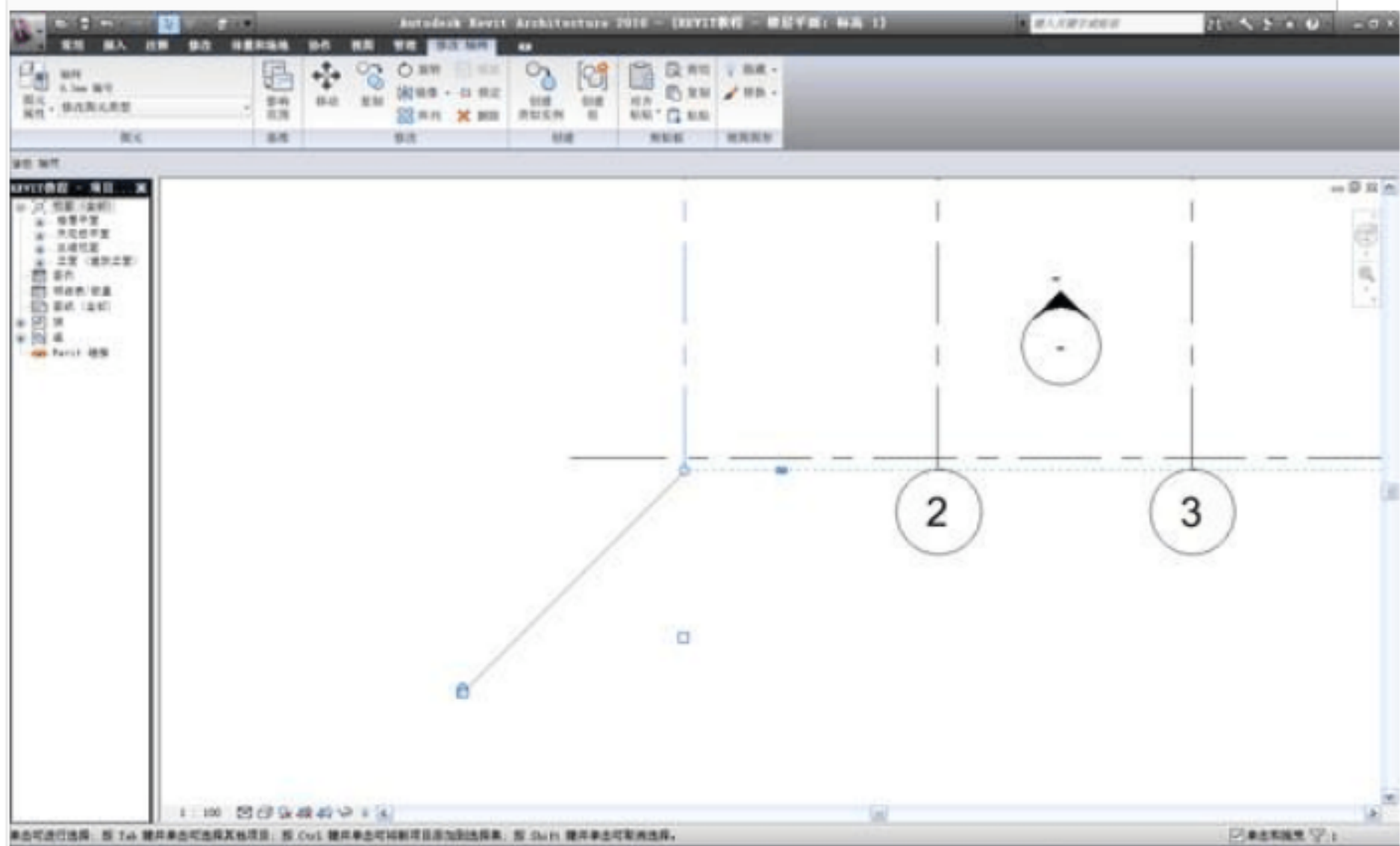
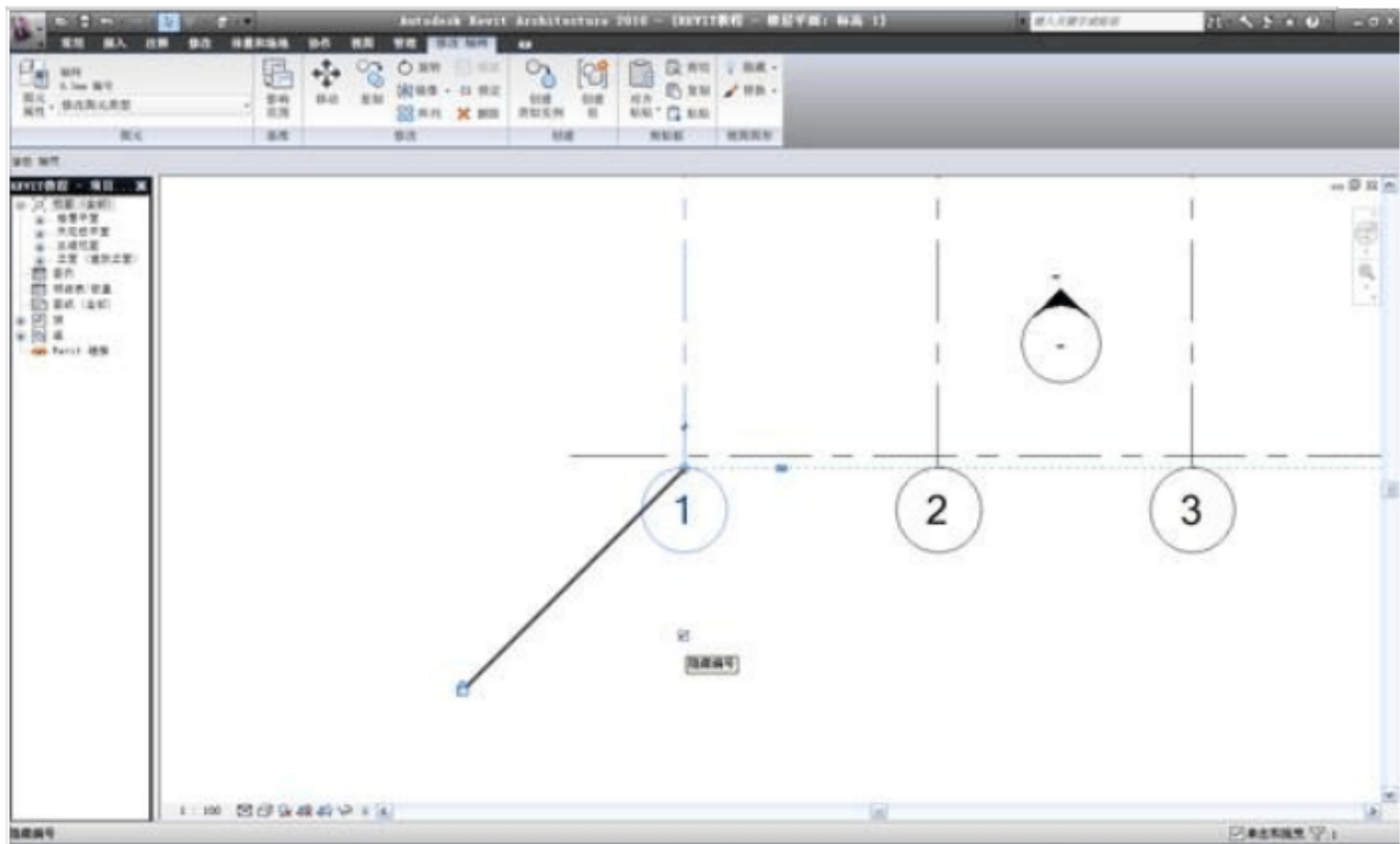
一般情况下轴网会按照阿拉伯数字一直排列下去，可以把横向的轴线改为用大写字母表示

双击轴网旁的小球→输入大写字母“ A ”→回车键

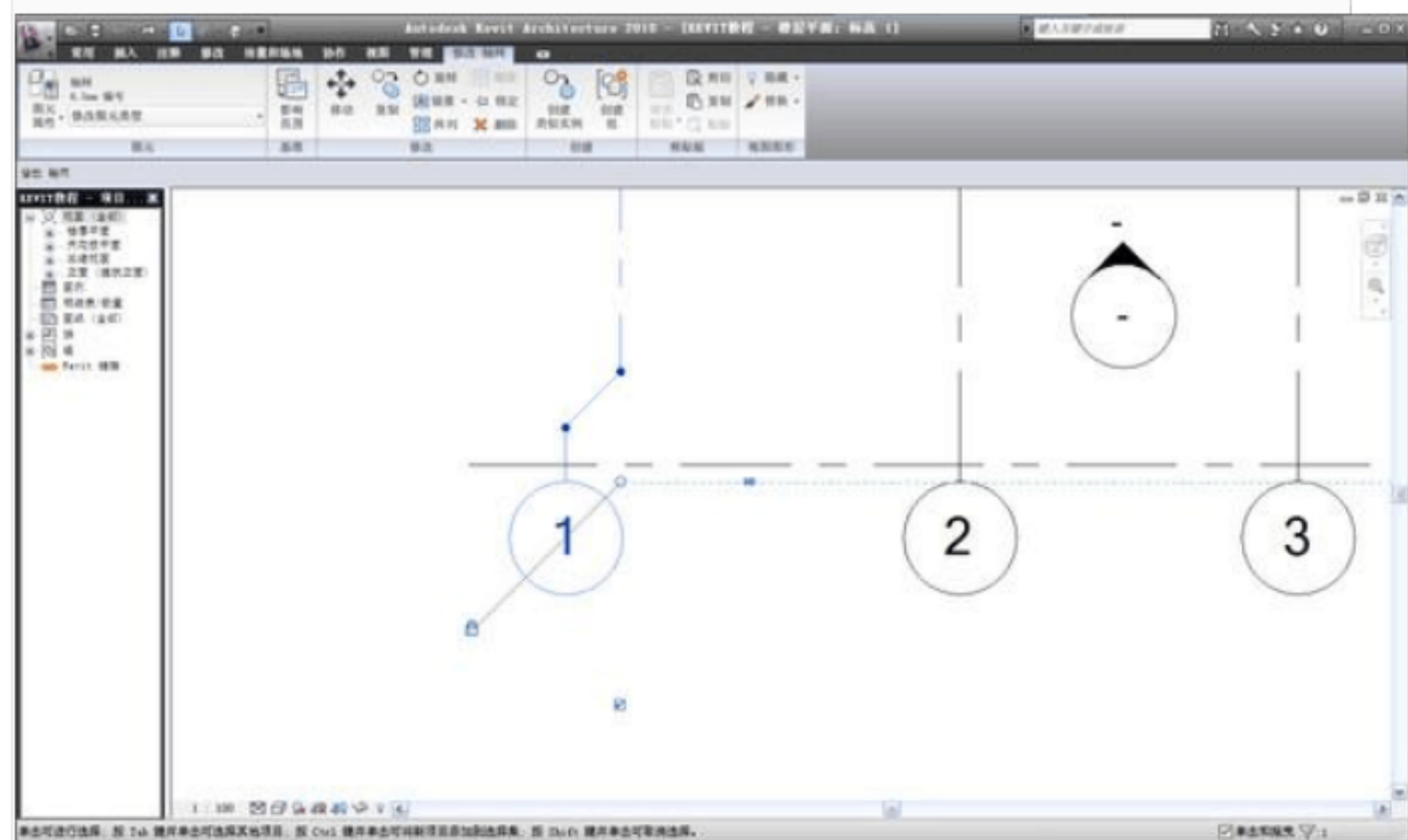
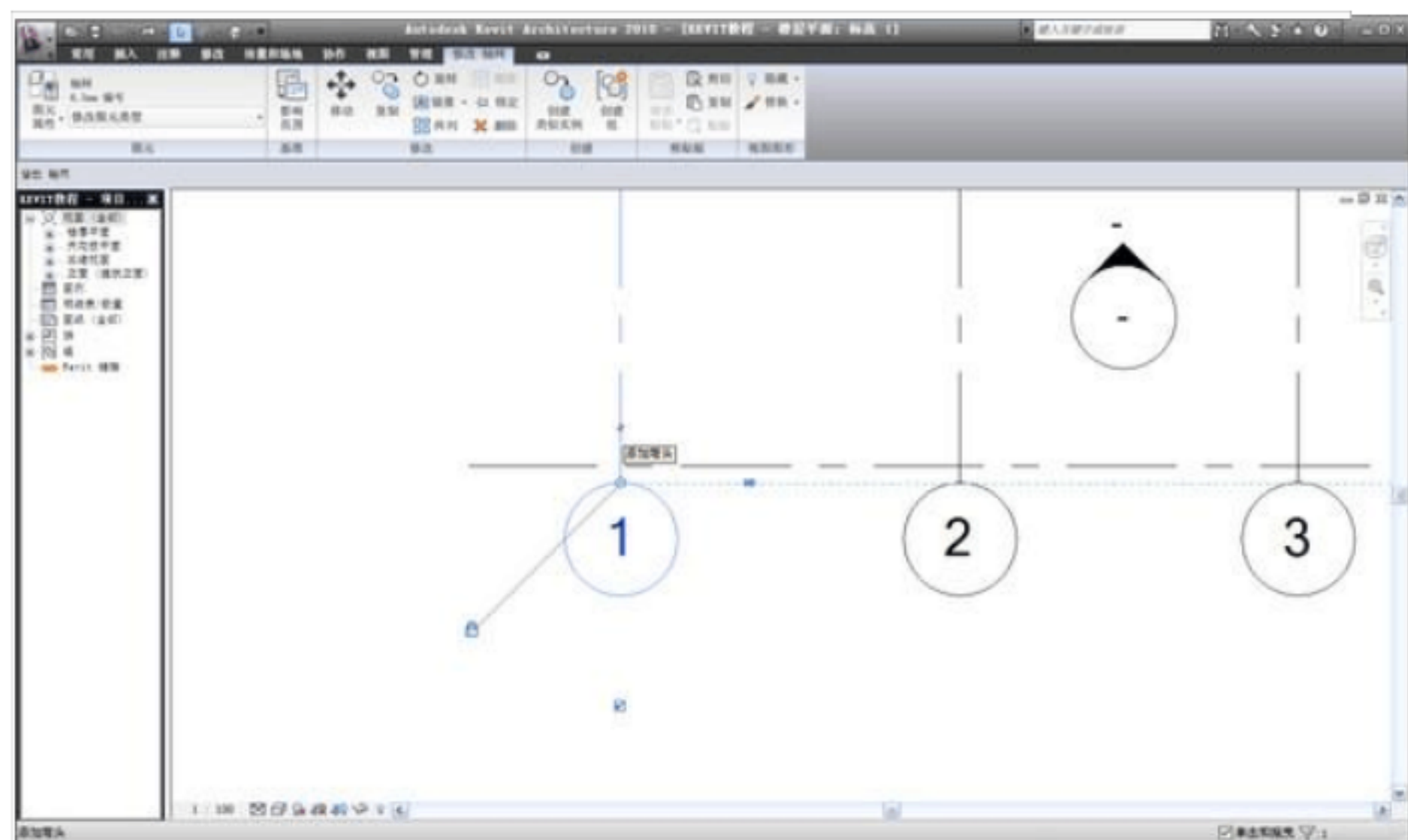


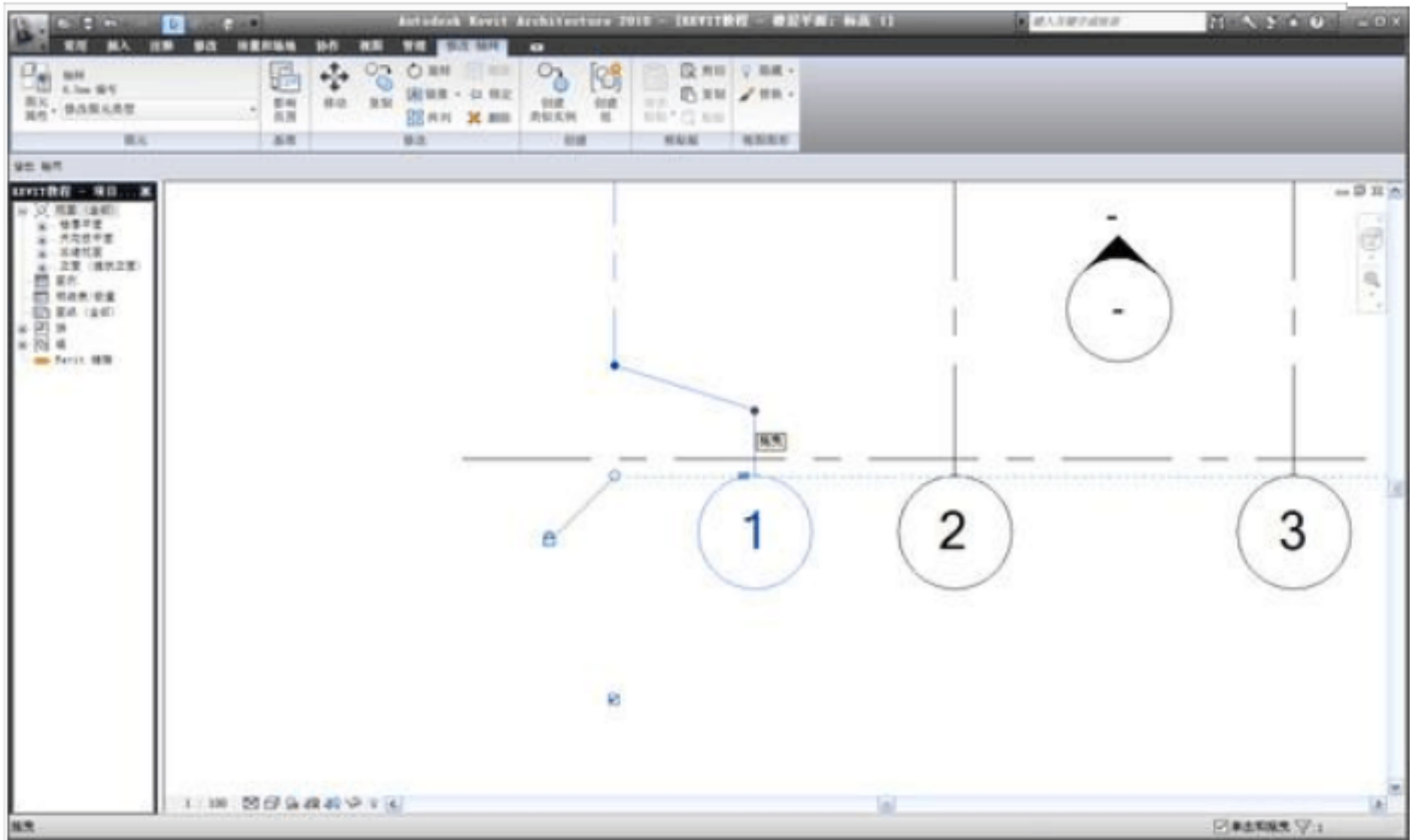
以后再画横向轴线时，便会从大写字母 A 开始排列

7 不显示轴网编号或者两头显示轴网编号
点选一条轴线→单击轴网编号旁边的小方框→可切换是否显示轴网符号



8 修改轴网符号位置
 点选一条轴线→单击轴网编号附近的折断符号→拖拽小圆点， 将轴网编号移动至合适的位置





标高的绘制方法：

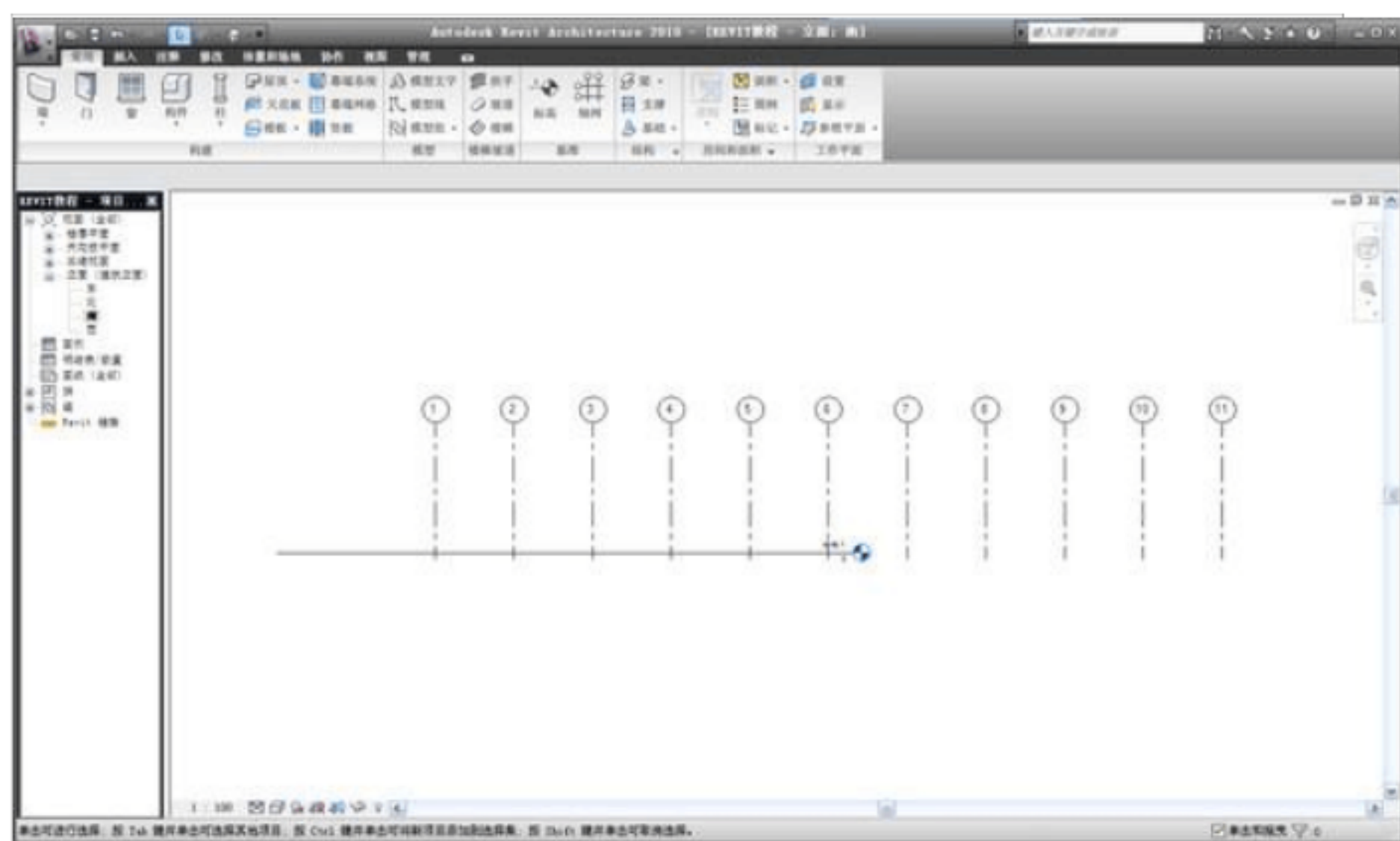
标高在 REVIT 建模中有着非常重要的作用，REVIT 建模中很多图元的定位都需要依靠标高来进行，因此建立一套精确详细的标高会使后面的建模过程方便很多。

标高绘制最好再轴网绘制之后进行，因为先画过轴网的话，绘制标高时会在里面图上显示轴网的位置，在绘制标高时能够有所参照。

9 在左侧的 REVIT 项目浏览器中，打开“南立面”视图



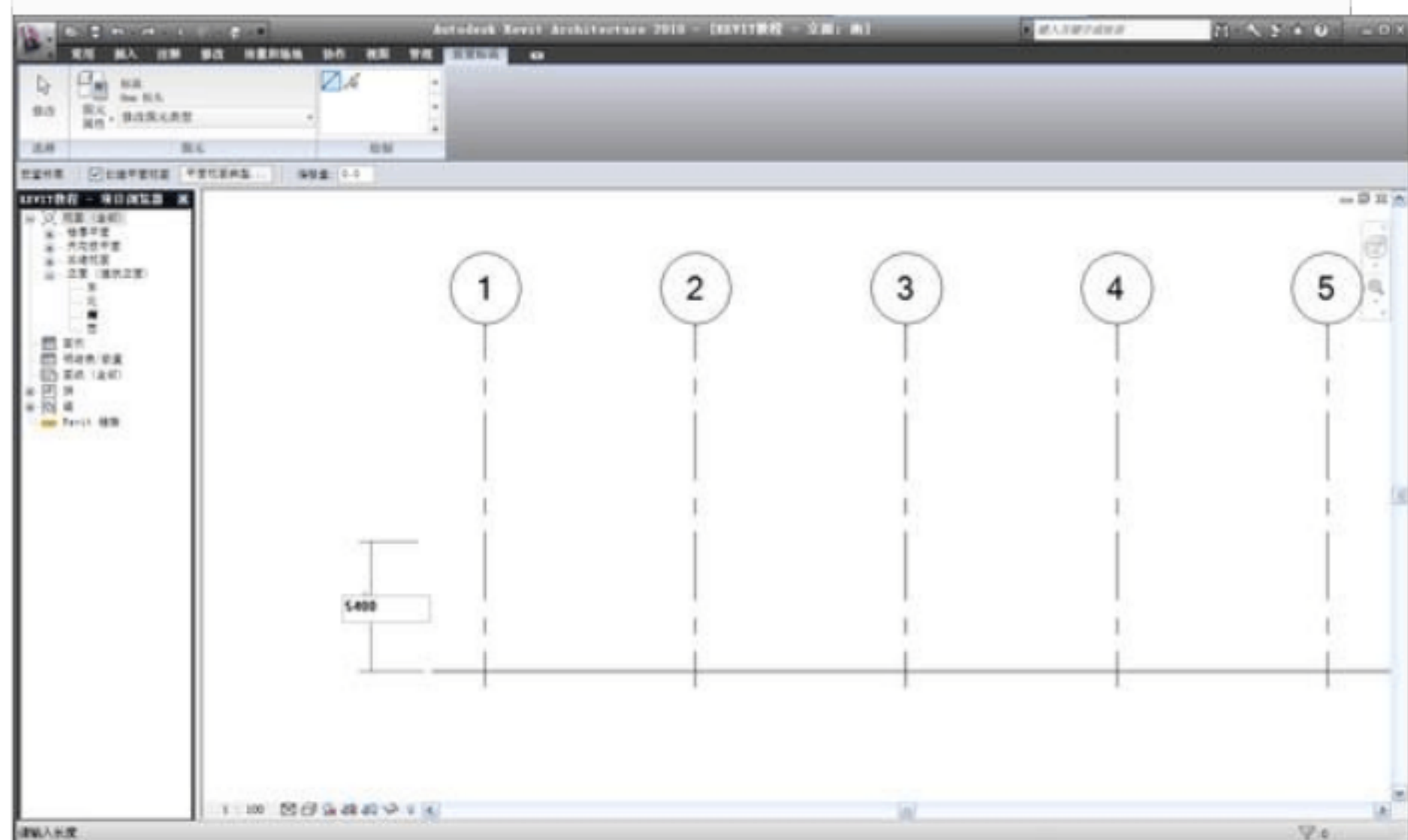
10 “常用”选项卡→“基准”面板→“标高”



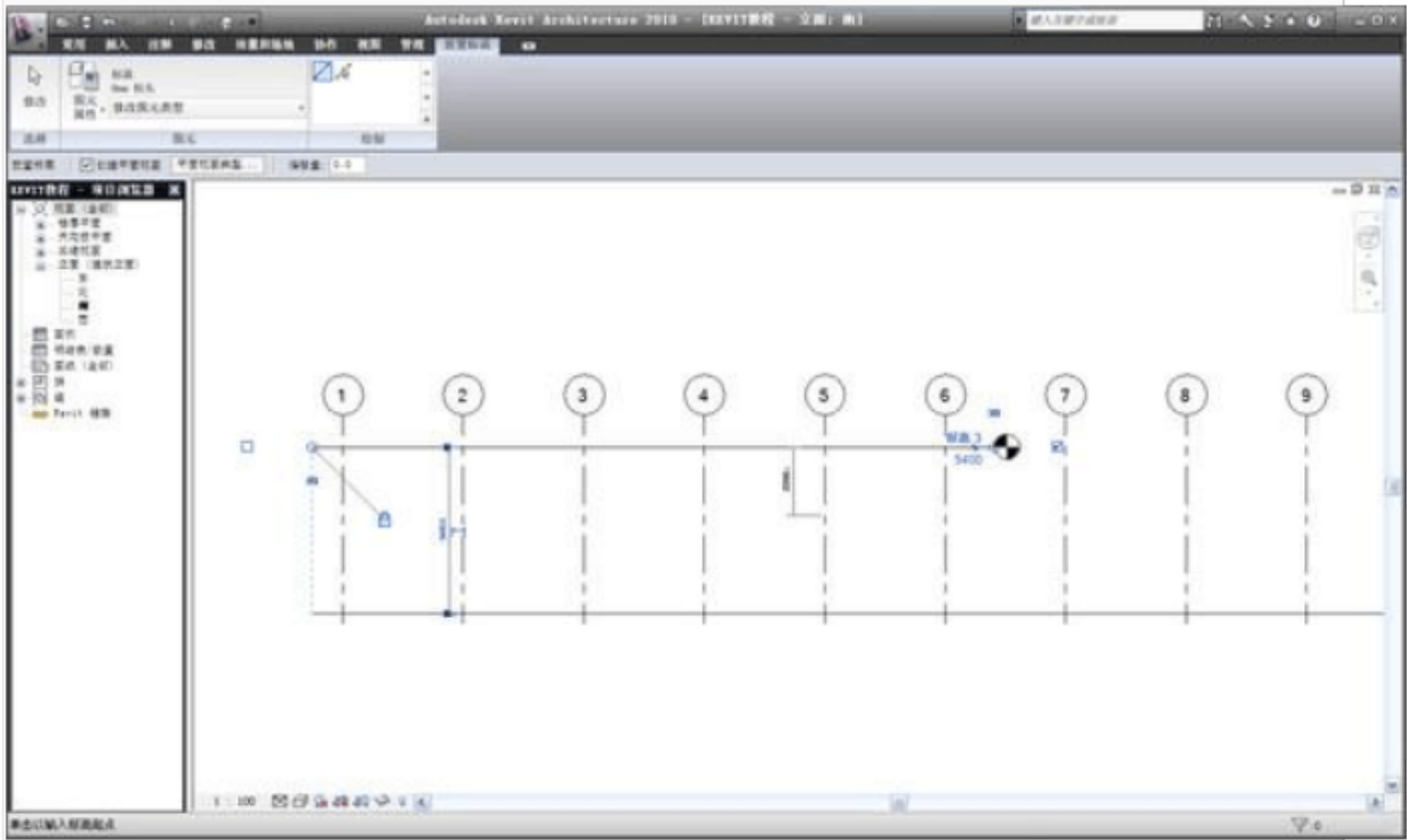
11 将鼠标移动至标高线左侧端点，直至出现竖向虚线捕捉线，输入需要偏移于该标高线的高度，这里这条标高线为± 0.000，输入偏移数量为“ 5400 ”，回车



12 向右移动鼠标，将标高线拉至需要的位置，这里我们拉至第六条轴网线的旁边



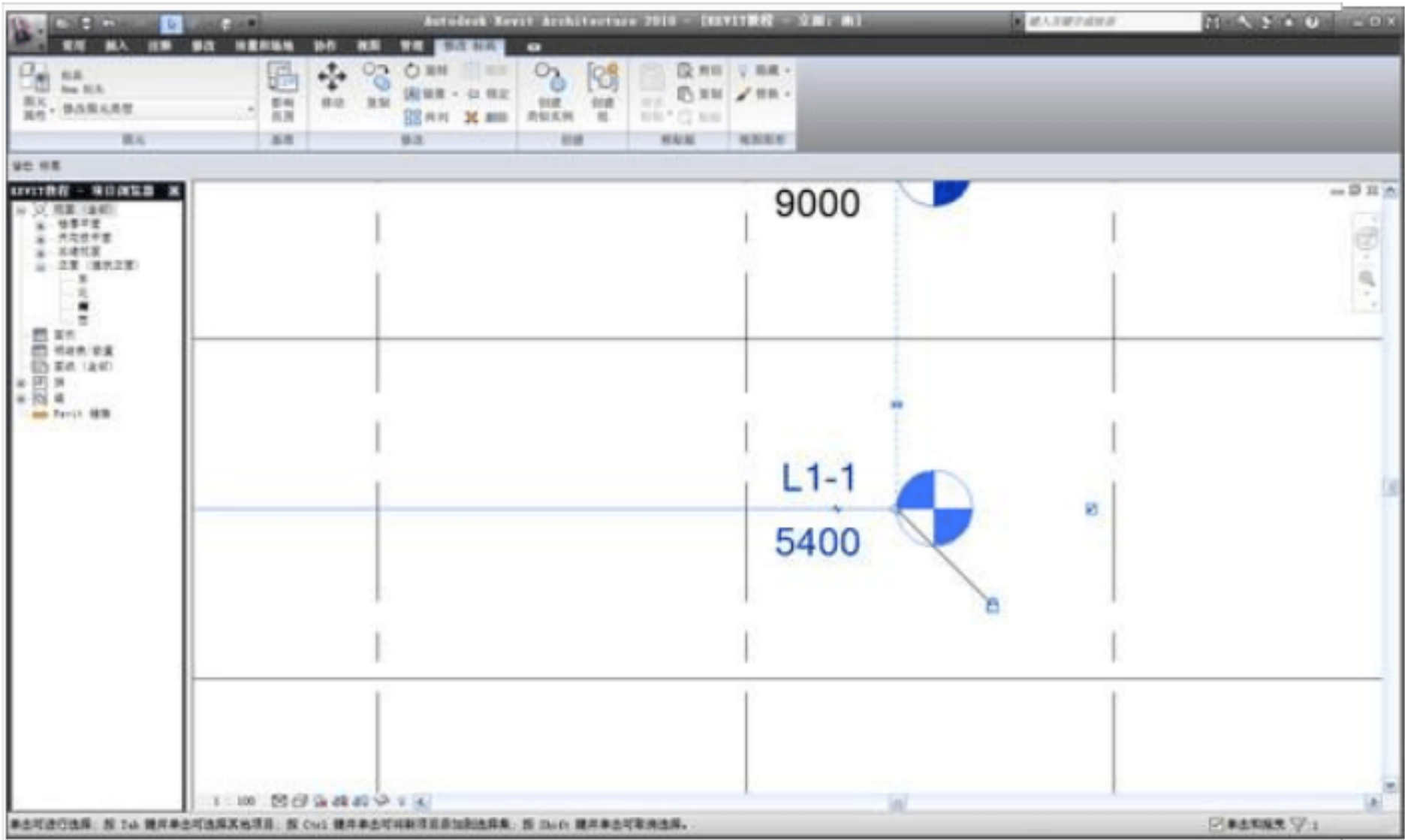
13 按照以上方法，画出剩余的标高线，结果如下



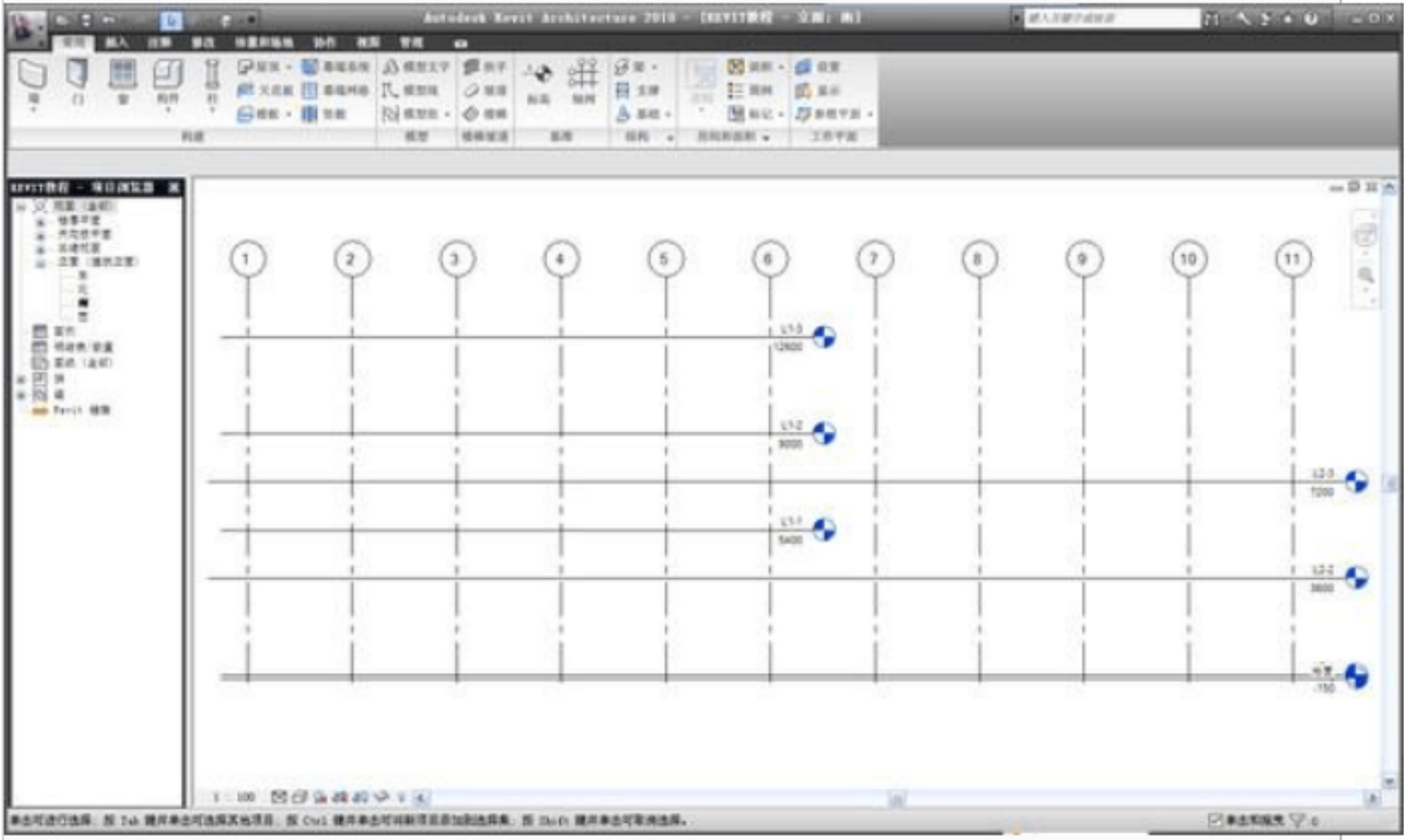
轴网的绘制工作便完成了

标高的相关设置：

14 改变标高名称，在标高比较多比较复杂的时候，需要建立完善的标高名称，以便以后建模过程的使用，本实例中建筑由两部分组成，两部分分别用 L1和 L2来表示。点选标高为 5400 的标高线→单击右端的文字“标高 3”，出现文字输入框→输入“ L1-1 ”，这里代表 L1部分的第一层→回车键

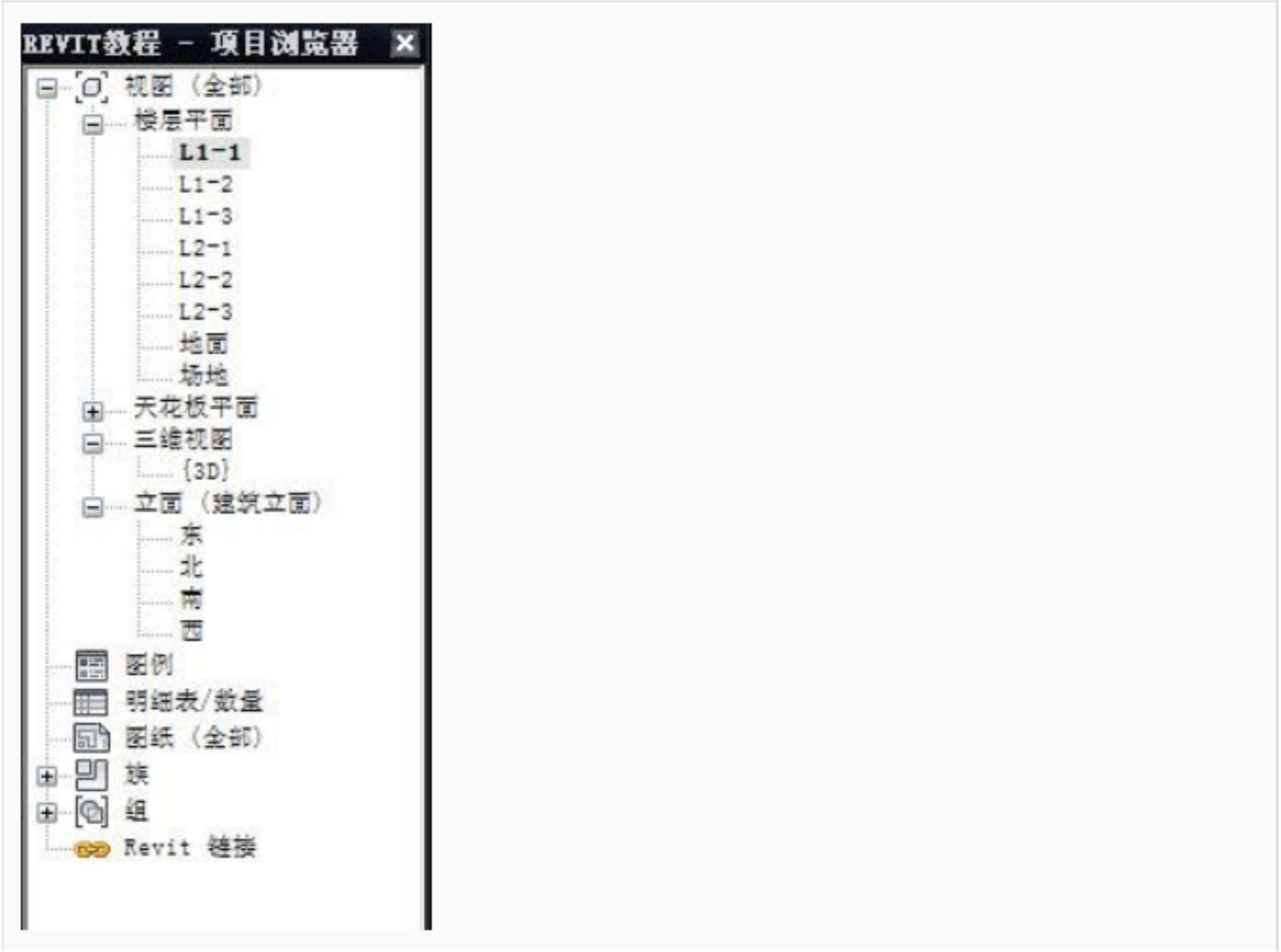


按照以上方法修改所有标高的名称，最终结果如下



15 改变标高编号位置

这里两个标高靠的太近，为了看清楚，可以改变标高编号的位置，方法和改变轴网编号位置相同，最终结果如下：



17 “体量与场地”选项卡→“场地建模”面板→“地形表面”



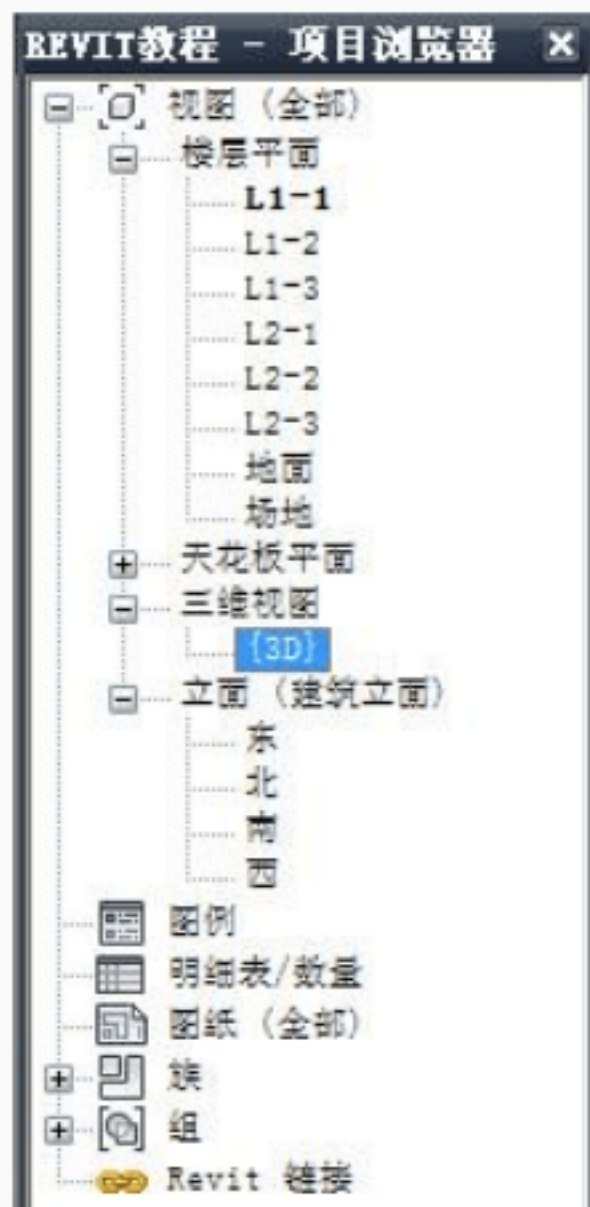
18 “工具”面板→“放置点”



19 在“高程”栏中，输入“ 3600 ”

20 围绕轴网边缘，点出 4个点

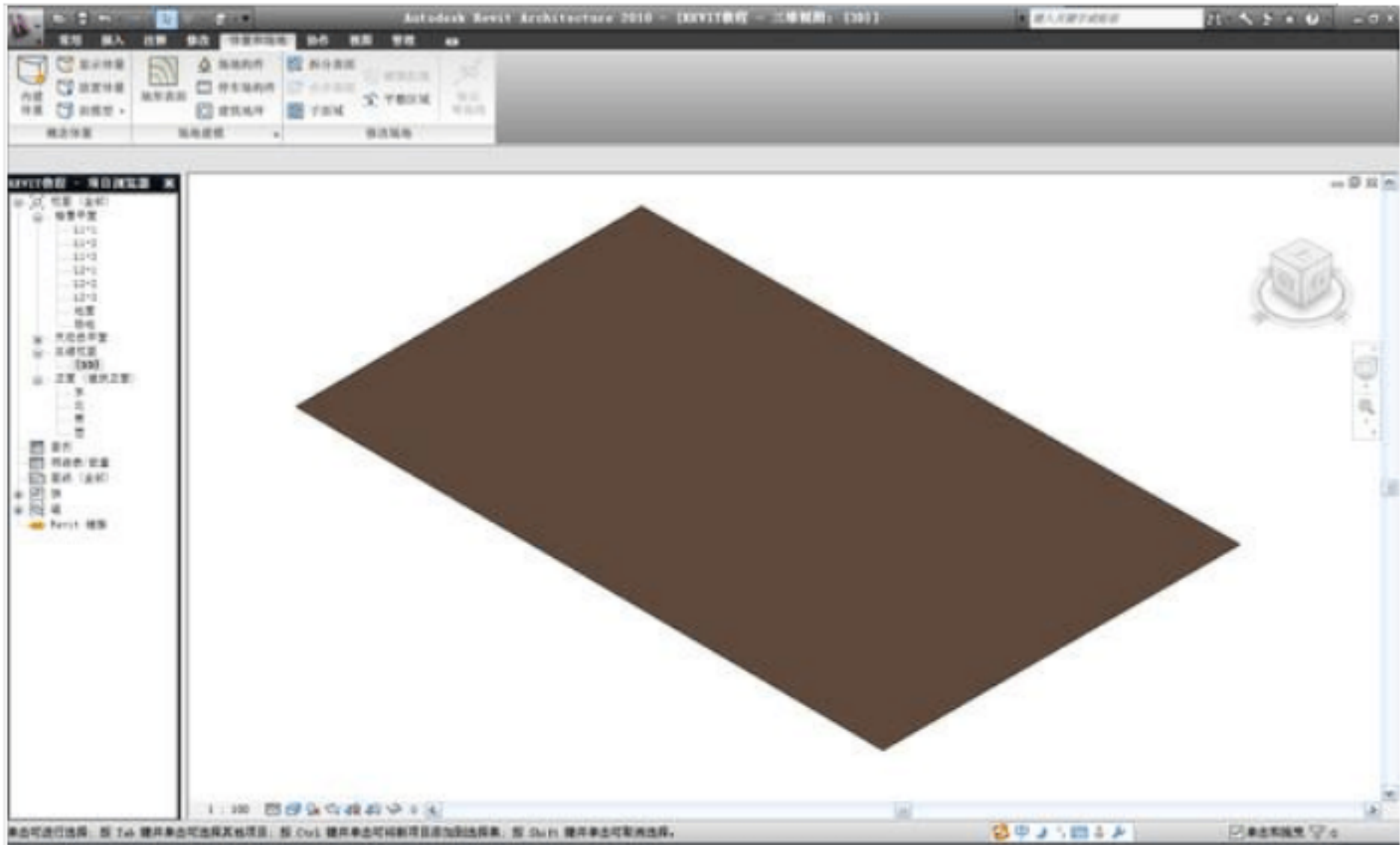
22 下面我们在三维视图中来看一下效果
在项目浏览器中，打开“三维视图”→“3D”



在窗口左下角的状态栏中，找到“模型图形样式”

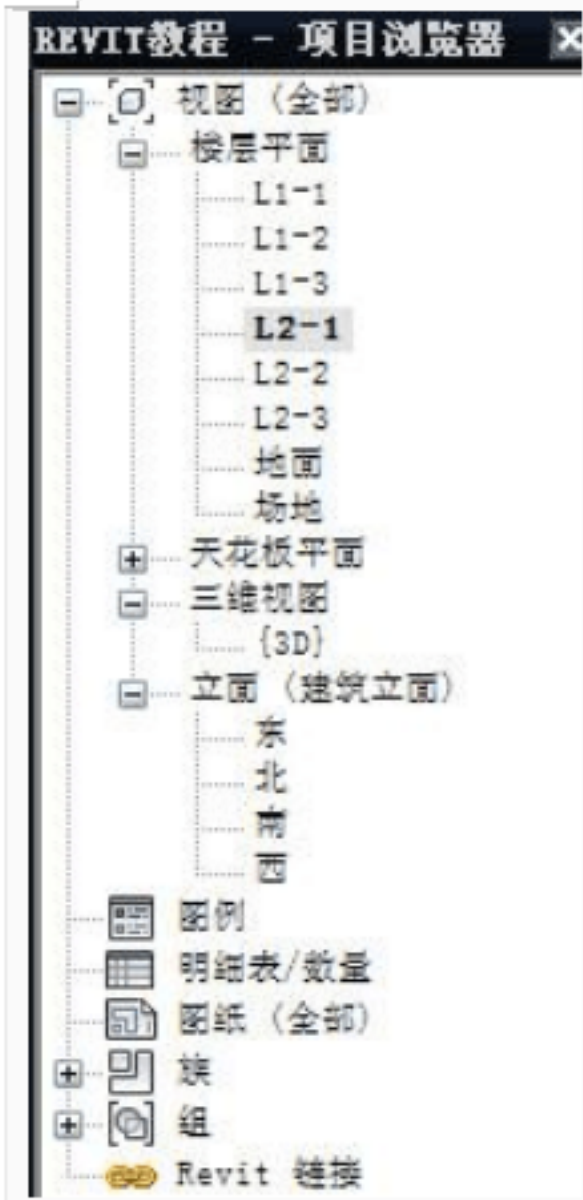
单击，选择“带边框着色”

便可以看到地形的彩色显示



地形表面绘制完成后，再来绘制建筑地坪：

23 我们的建筑是部分下沉的，建筑地坪在地形表面以下，位于“ L2-1 ”标高上，在项目浏览器中，打开平面“ L2-1 ”



24 “ 体量与场地 ” 选项卡→“ 场地建模 ” 面板→“ 建筑地坪 ”

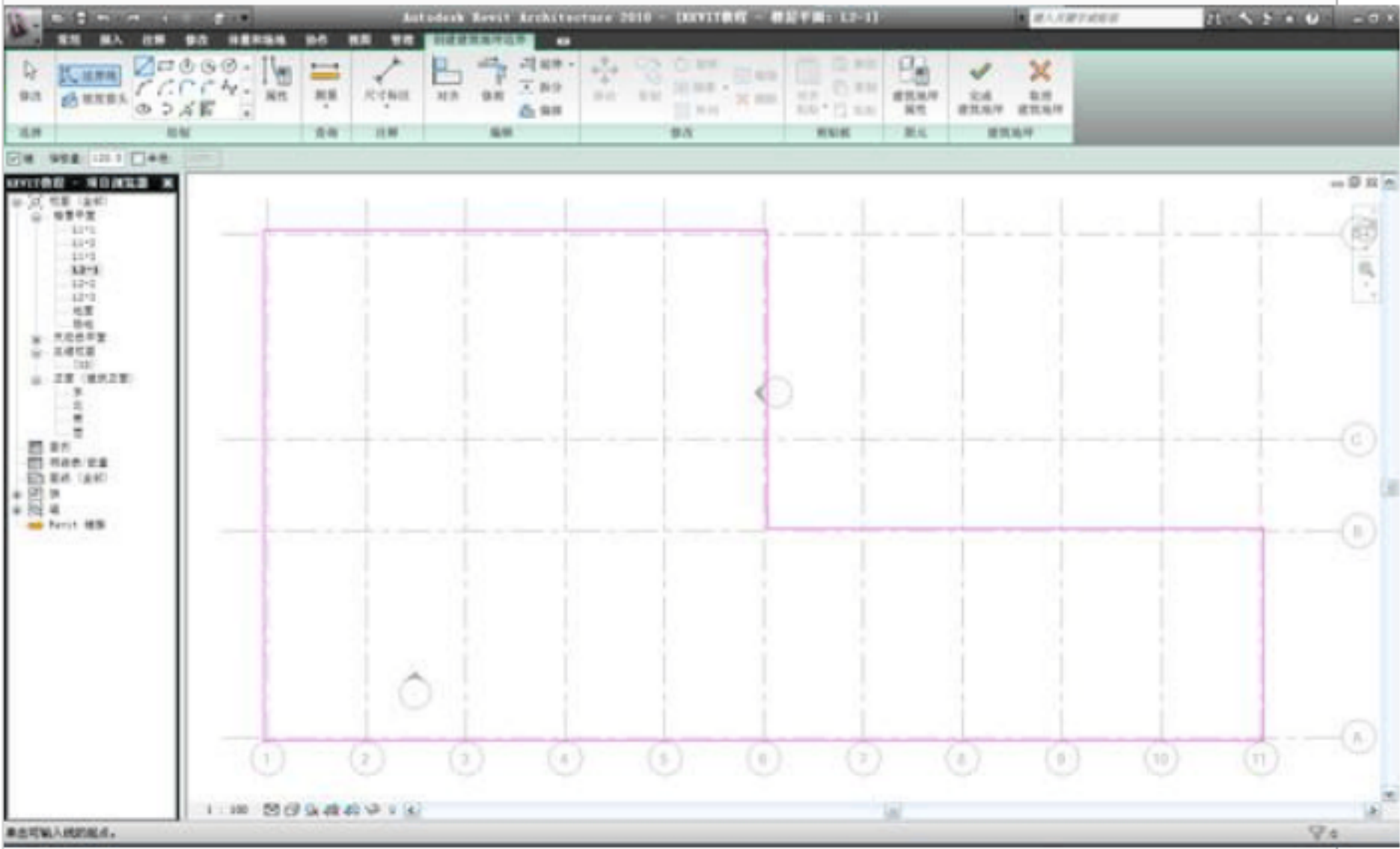


25 “绘制”面板→“直线”

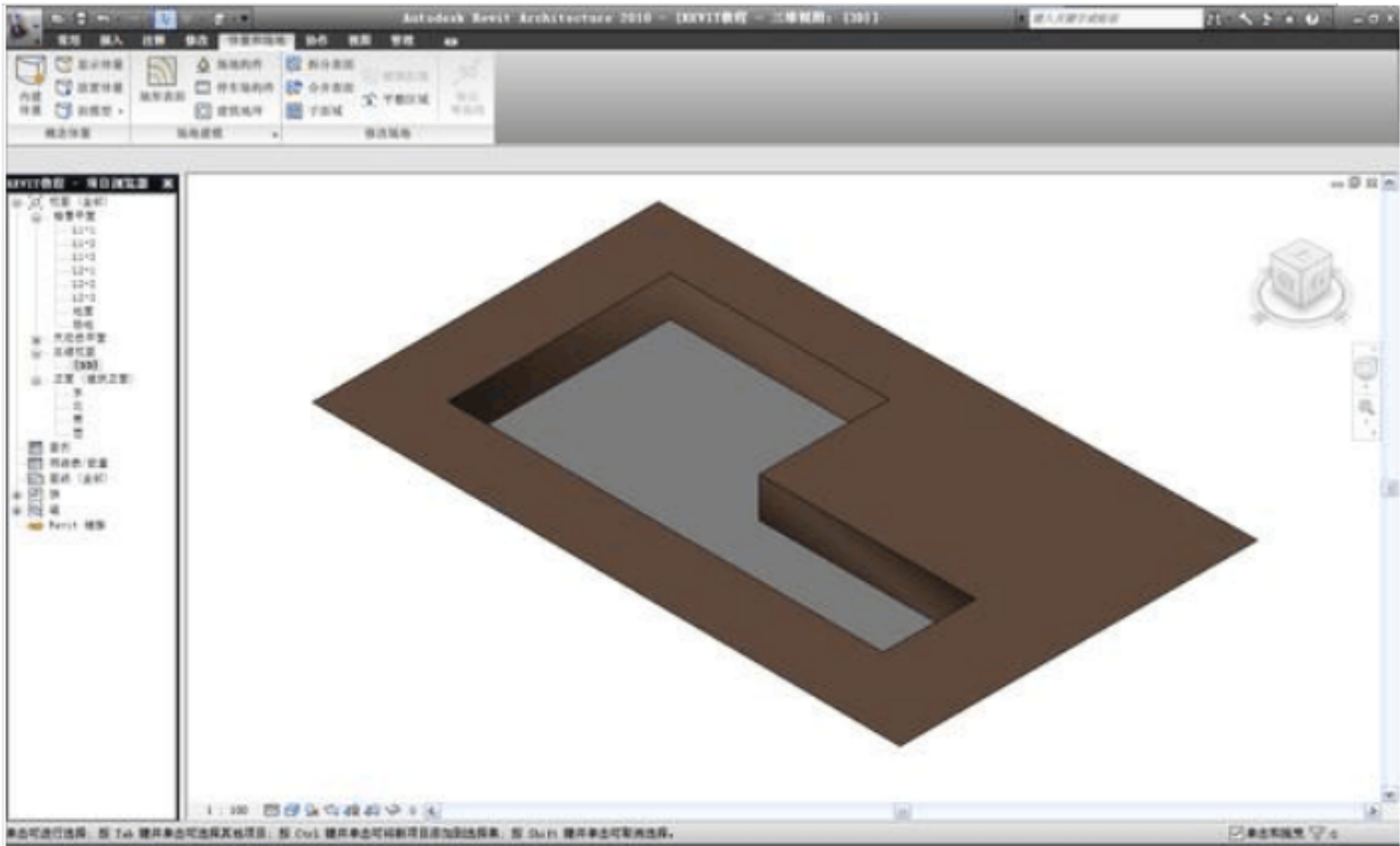


26 在偏移量中输入“ 120 ”

27 沿着轴网画出建筑地坪轮廓线，结果如下



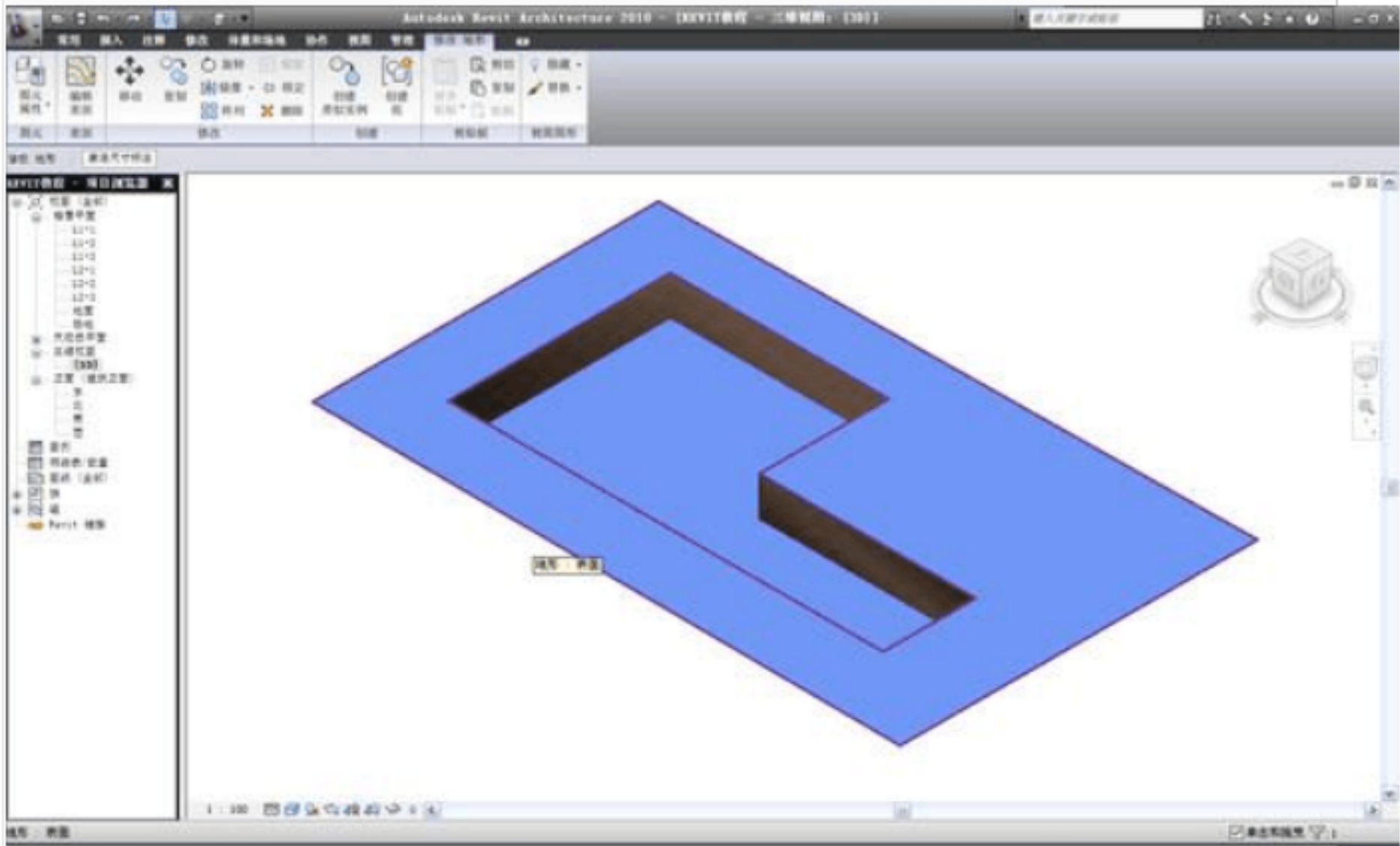
28 单击完成建筑地坪，打开三维视图，即可查看做出来的下沉的建筑地坪的效果



场地相关设置：

29 修改场地材质。默认情况下场地材质为素土夯实，我们可以把它改成草地，渲染的时候有更好的效果

点选“地形表面”→“图元”面板→“图元属性”→“实例属性”→材料一栏中，单击“，”→选择“植物”→选择“草”→单击“确定”



实例属性

族 (F):

系统族: 表面

▼

载入 (L)...

类型 (T):

默认

▼

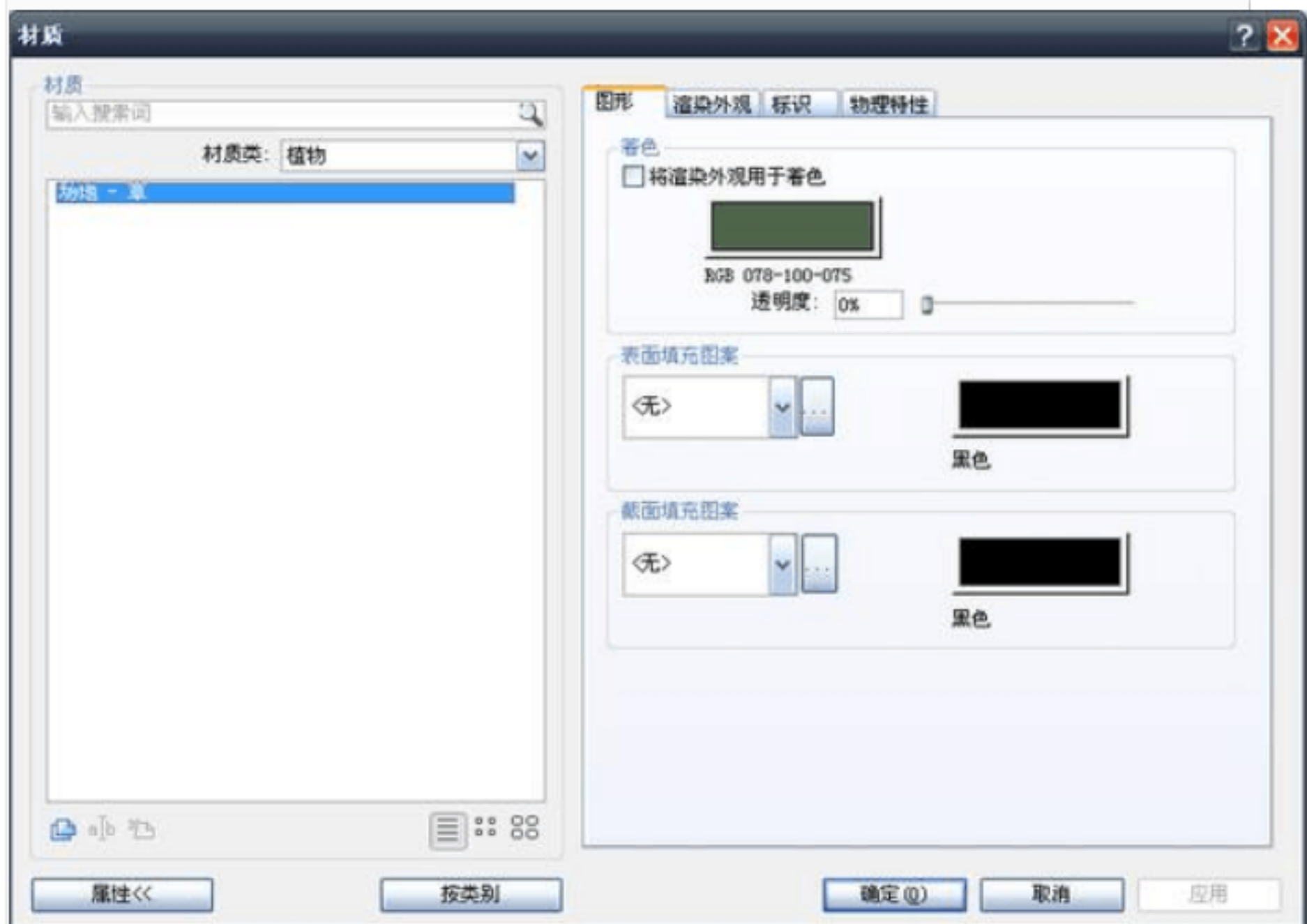
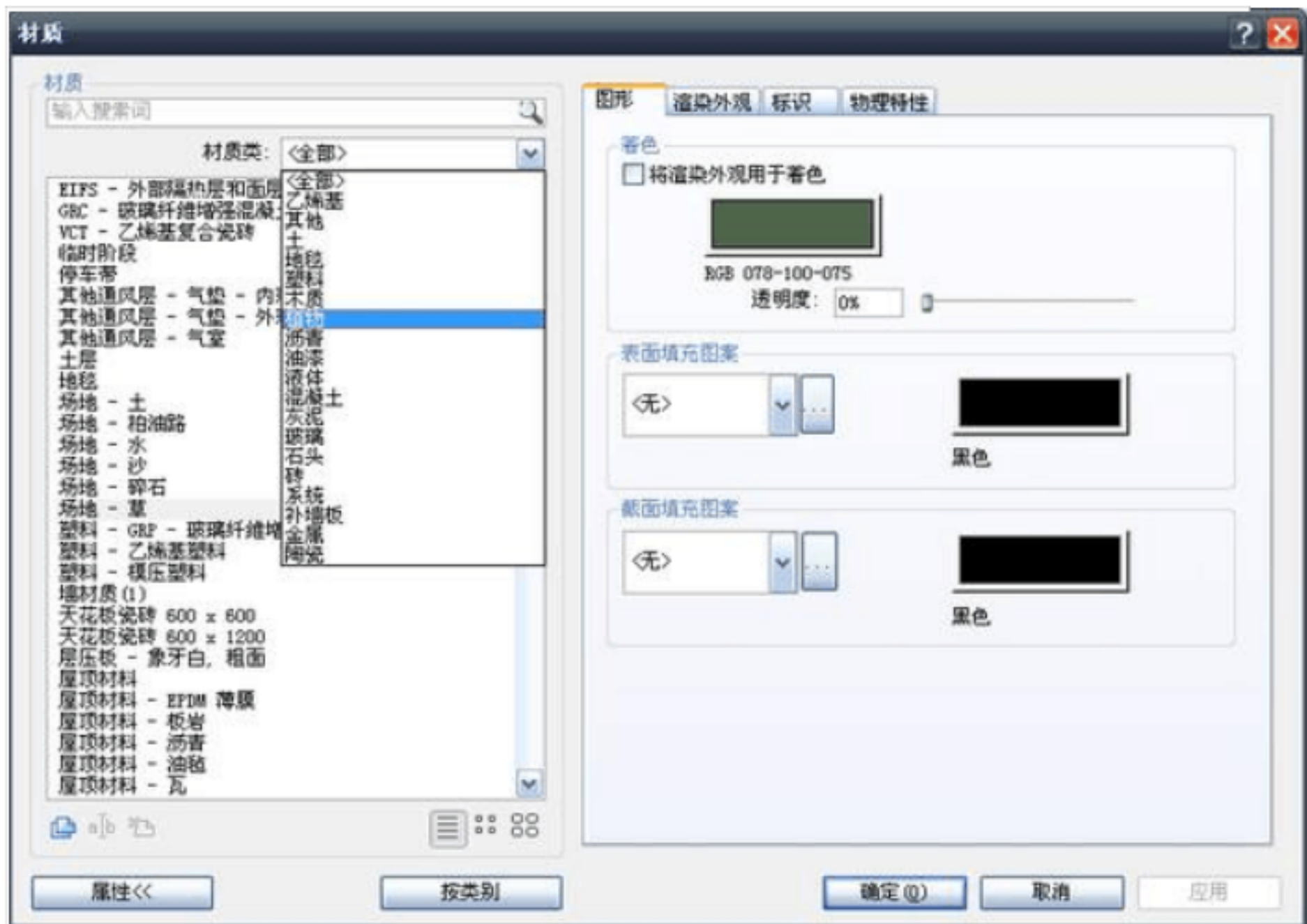
编辑类型 (E)...

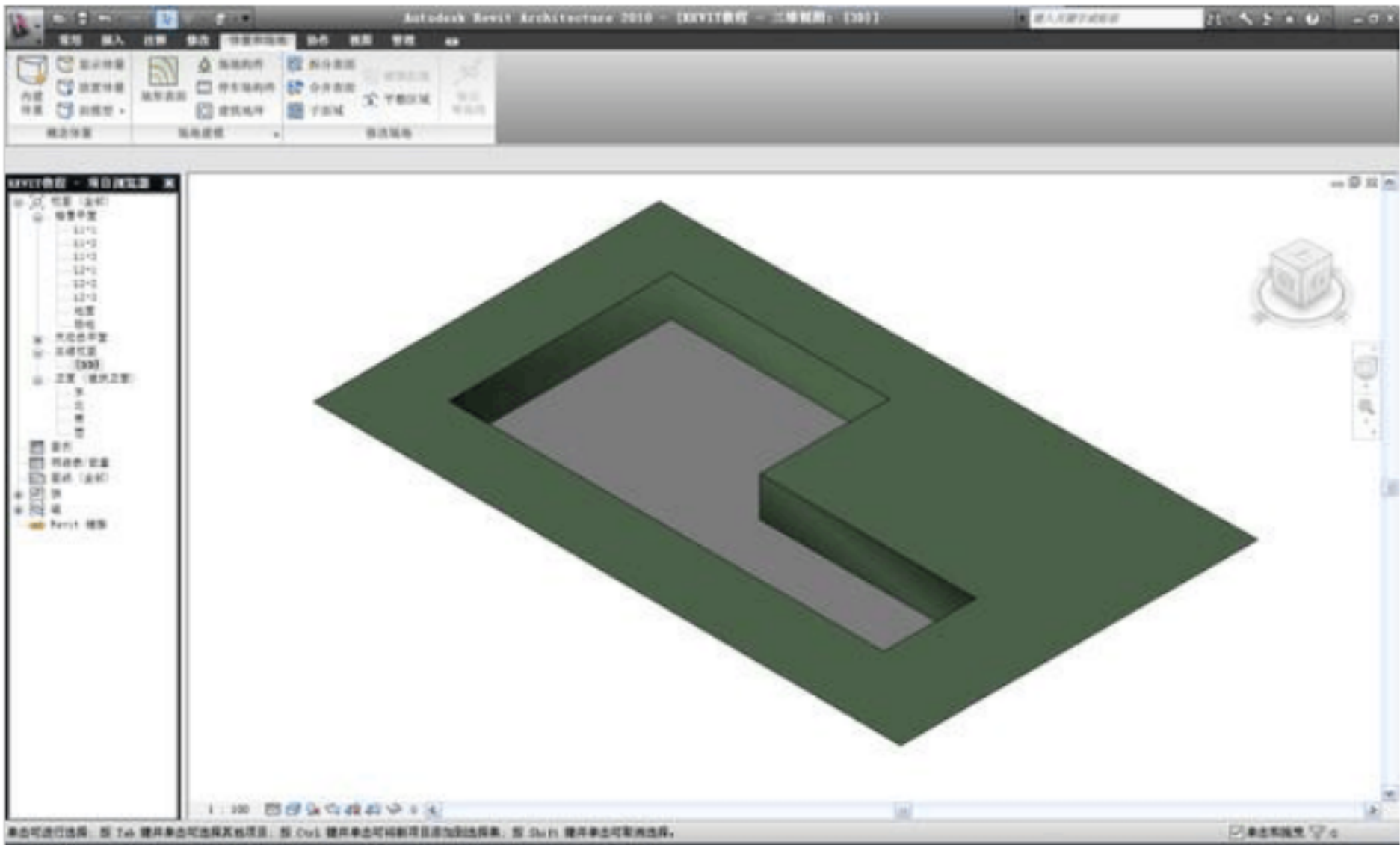
实例参数 - 控制所选或要生成的实例

参数	值
材质和装饰	
材质	<按类别>
尺寸标注	
投影面积	1139.482 m ²
表面积	1139.482 m ²
标识数据	
注释	
名称	
标记	
阶段化	
创建的阶段	新构造
拆除的阶段	无

确定

取消



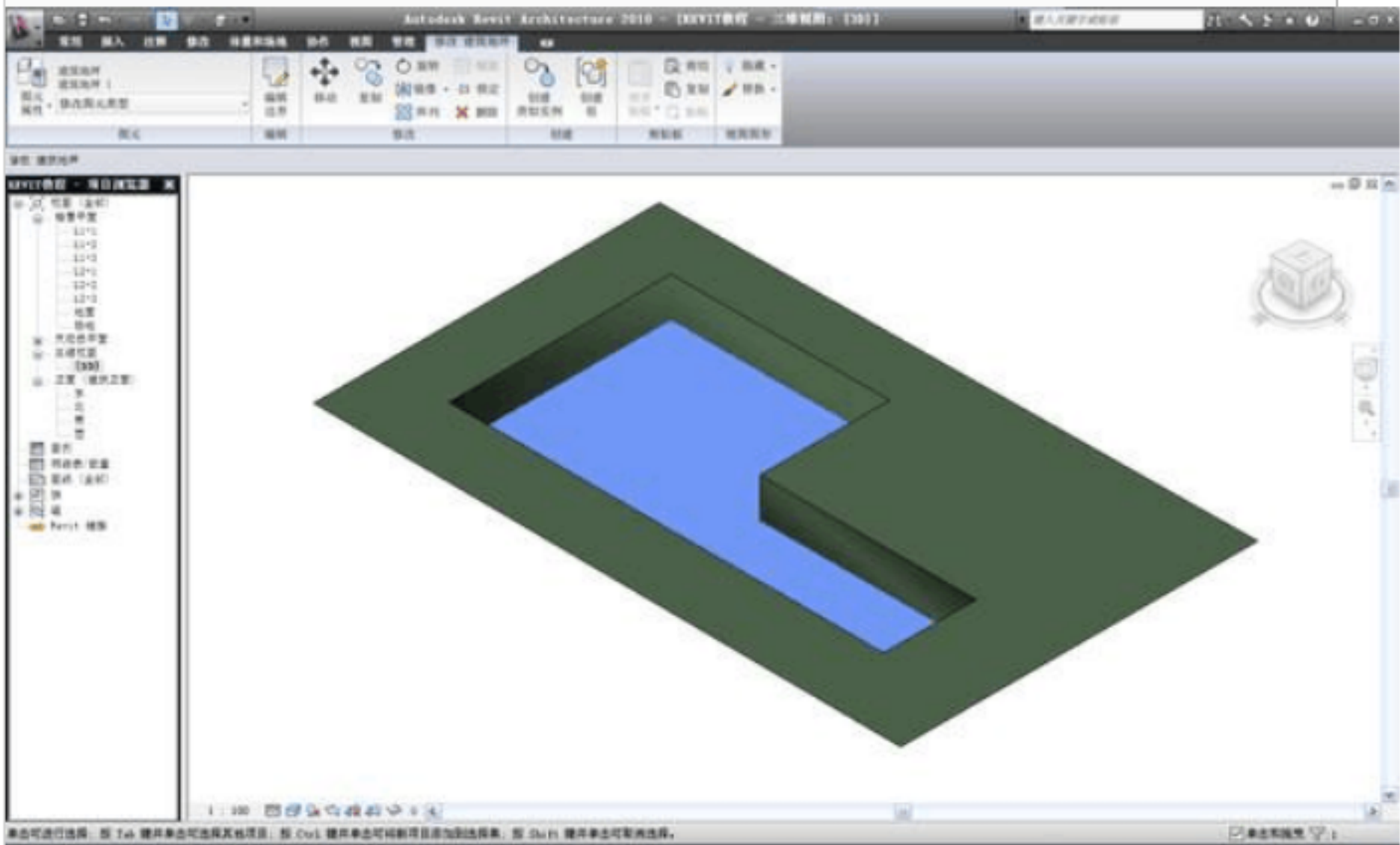


30 修改建筑地坪材质

基本方法和修改地形表面的材质一样，只是建筑地坪需要修改的是“类型属性”而不是“实例属性”

点选“建筑地坪”→“图元”面板→“图元属性”→“类型属性”→结构一栏中，单击“编辑”→材质一栏中，单击“，”→选择“混凝土”→选择“沙 / 水泥找平”→单击“确定”→厚度一栏中，输入“150”→单击确定

回到三维显示中即可查看效果





类型属性

族 (F): 系统族: 建筑地坪 载入 (L)...

类型 (T): 建筑地坪 1 复制 (C)... 重命名 (R)...

类型参数

参数	值
构造 ^^	
结构	编辑...
厚度	304.8
图形 ^^	
粗略比例填充样式	
粗略比例填充颜色	■ 黑色

<< 预览 (P) 确定 取消 应用

编辑部件

族: 建筑地坪

类型: 建筑地坪 1

厚度总计: 304.8

层

	功能	材质	厚度	包络
1	核心边界	包络上层	0.0	
2	结构 [1]	按类别	304.8	
3	核心边界	包络下层	0.0	

插入 (I)

删除 (D)

向上 (U)

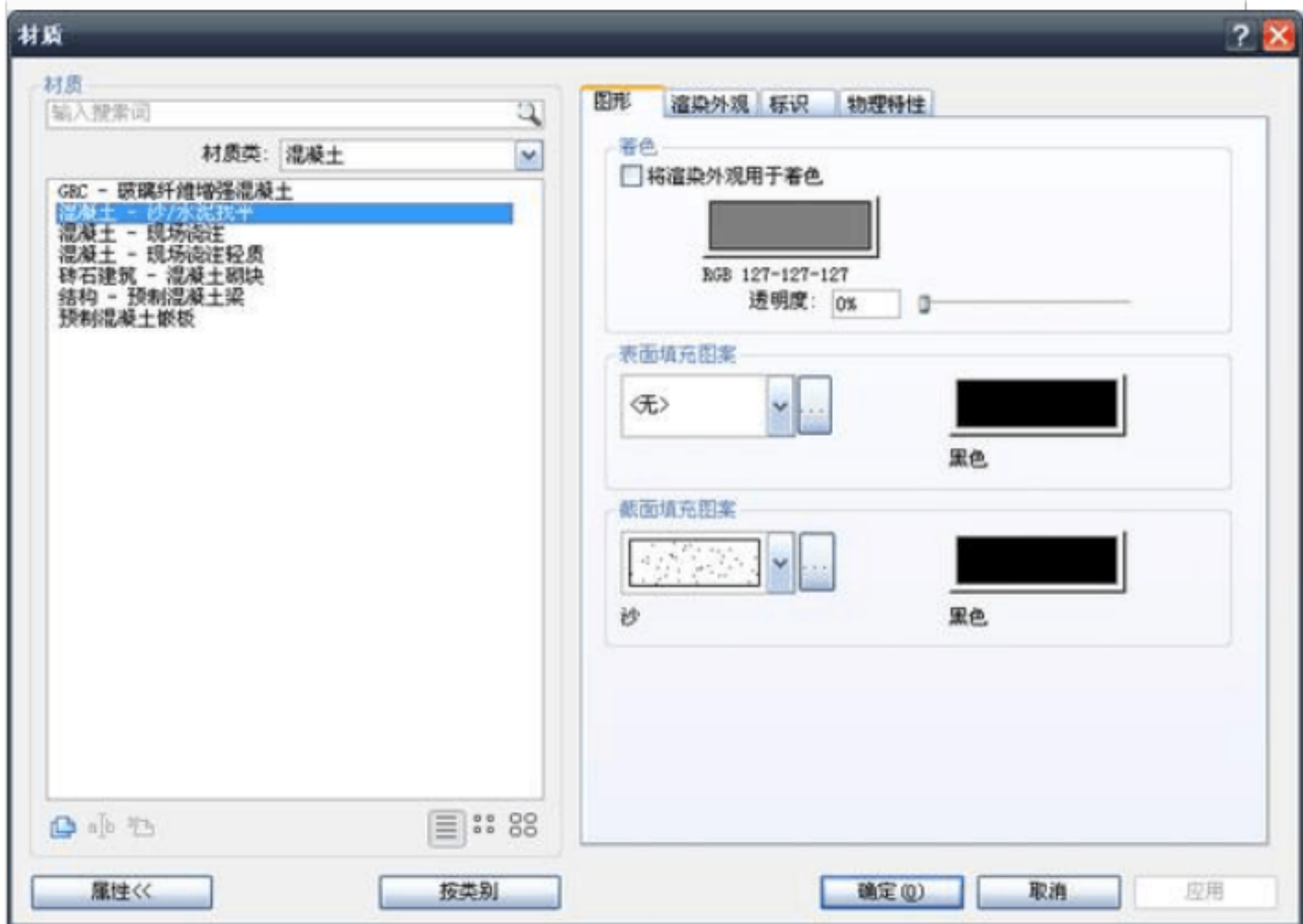
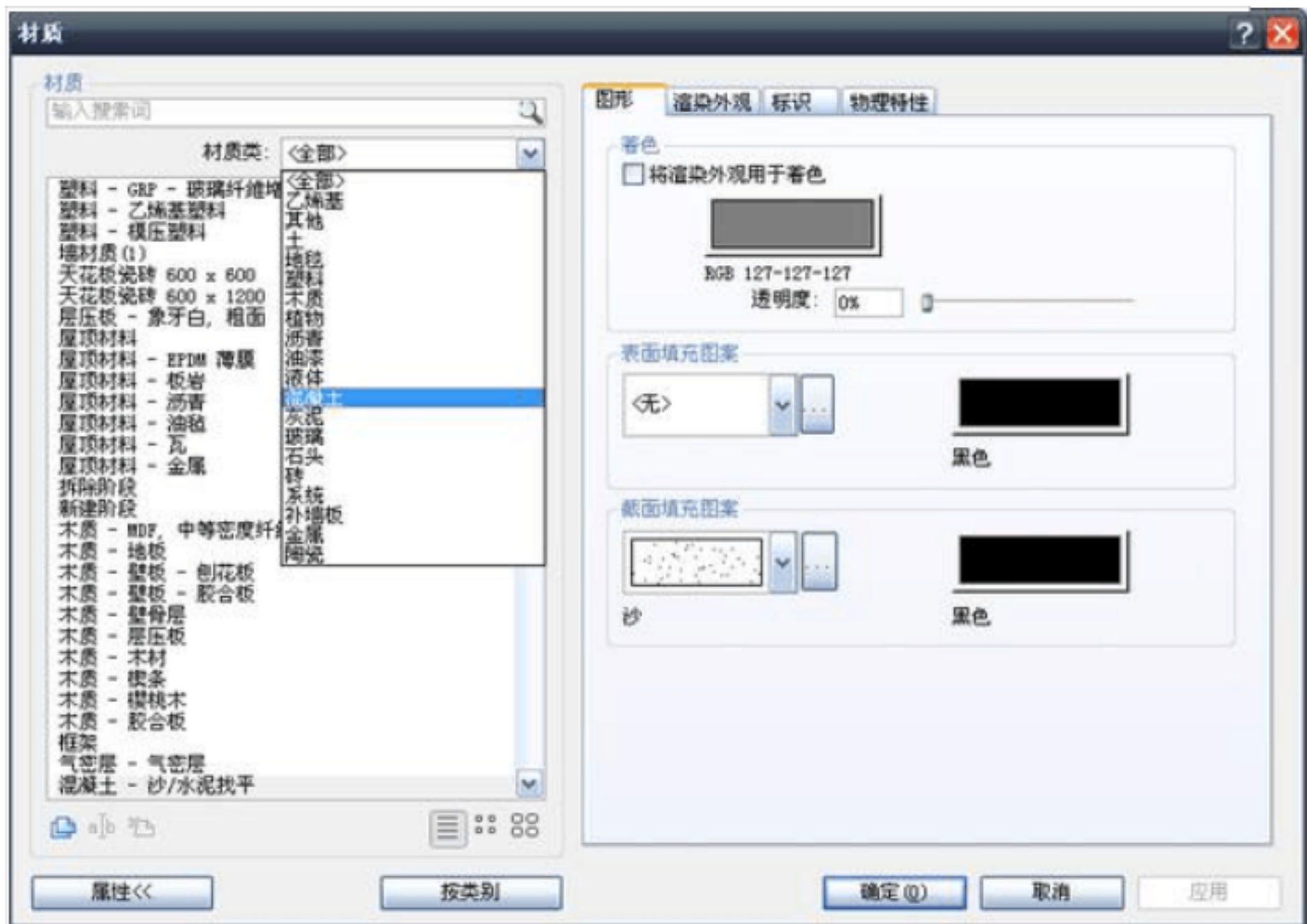
向下 (D)

<< 预览 (P)

确定

取消

帮助 (H)



编辑部件

族: 建筑地坪

类型: 建筑地坪 1

厚度总计: 100.0

层

	功能	材质	厚度	包络
1	核心边界	包络上层	0.0	
2	结构 [1]	混凝土 - 沙/水	150	☐
3	核心边界	包络下层	0.0	

插入 (I)

删除 (D)

向上 (U)

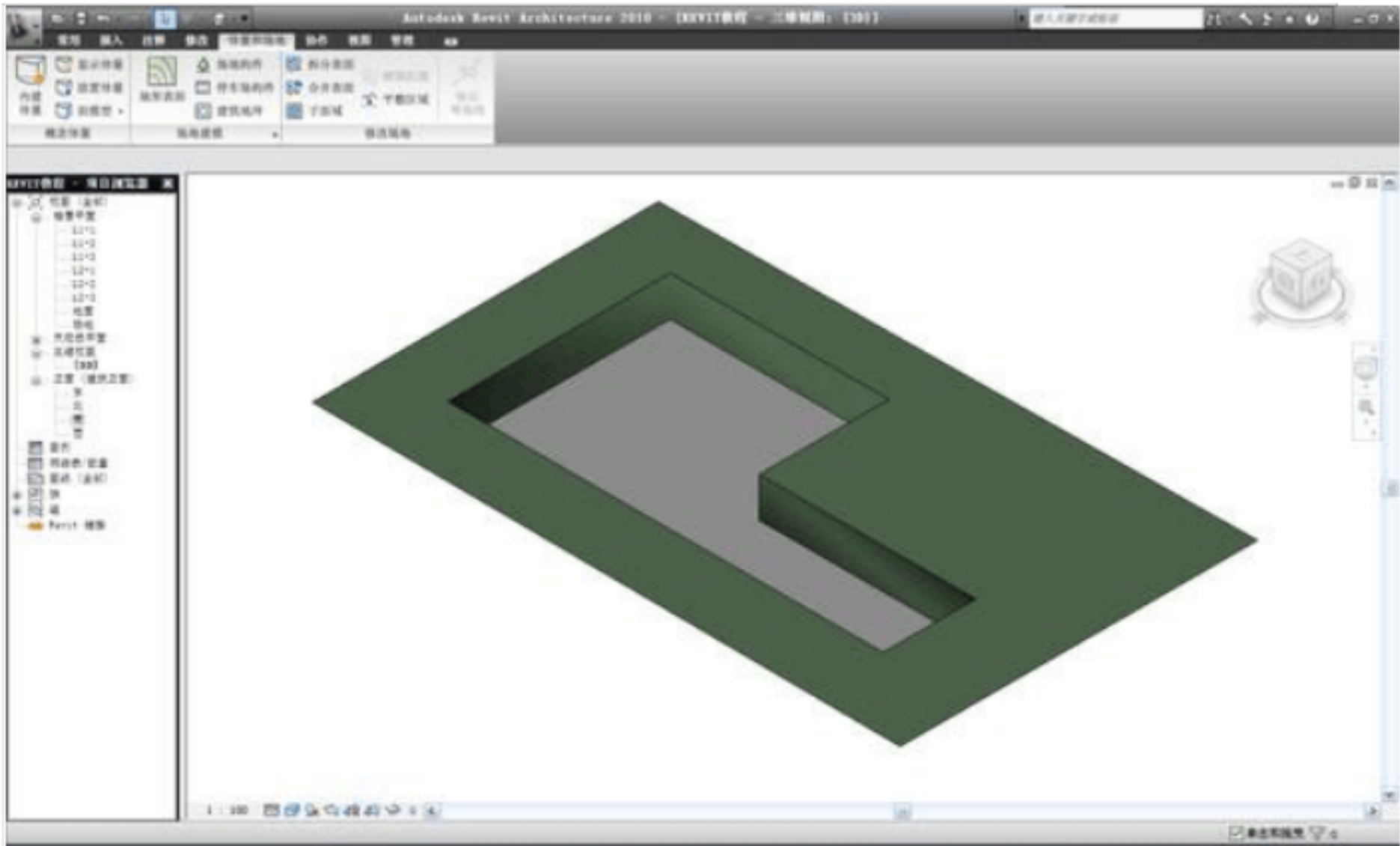
向下 (D)

<< 预览 (P)

确定

取消

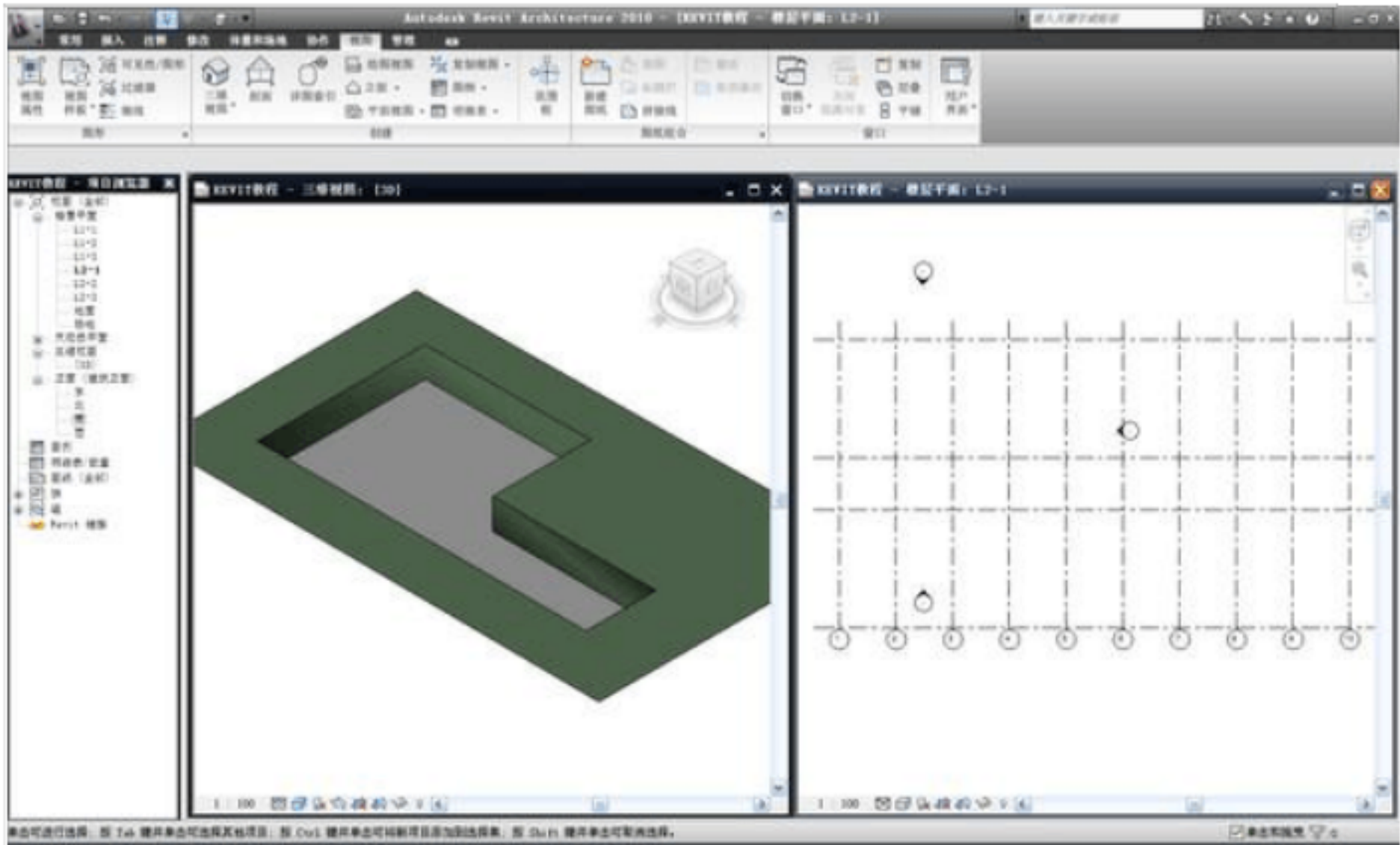
帮助 (H)



小技巧：有时我们在平面或者立面视图中做了编辑以后，想到三维视图去看看效果，这时候我们得在两个视图之间来回切换，比较麻烦，这个方法可以去掉这个麻烦

“视图”选项卡→“窗口”面板→平铺





这样三维视图和你所要编辑的视图就会同时出现，在右边做出编辑之后可以立刻在左边看出效果

四. 梁和柱

首先绘制柱

31 打开平面视图“ L2-1 ”



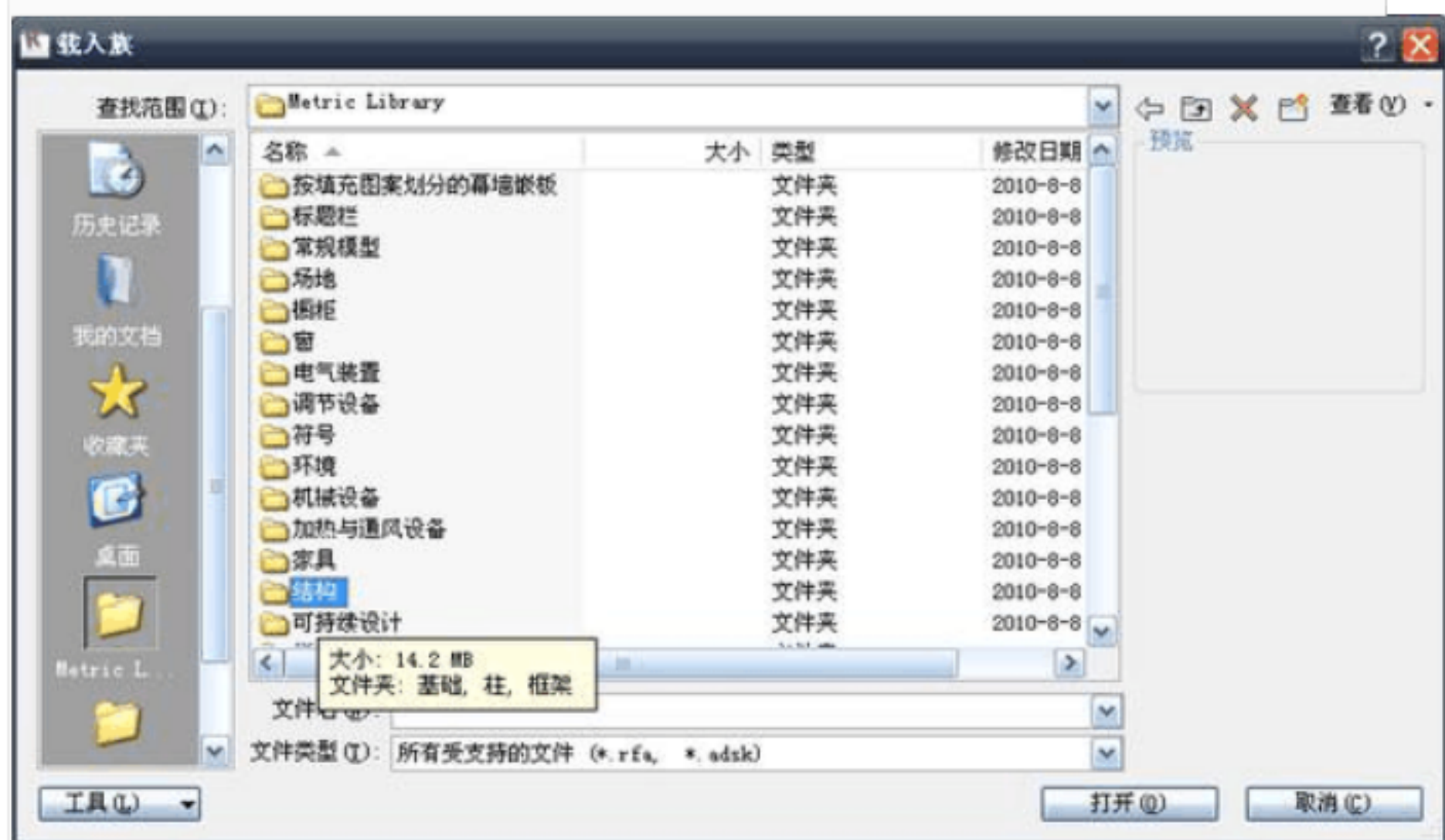
32 “常用”选项卡→柱→结构柱

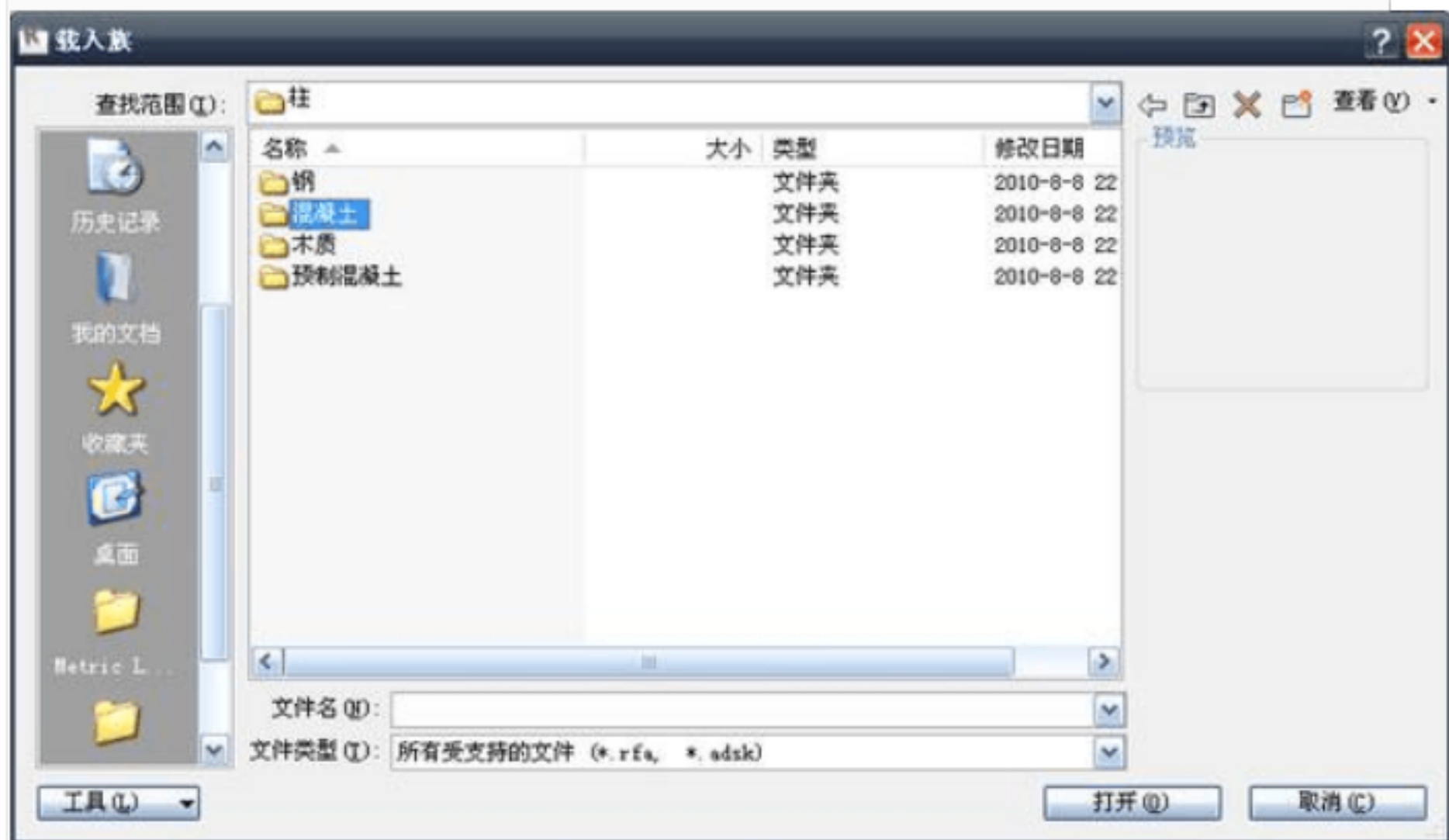
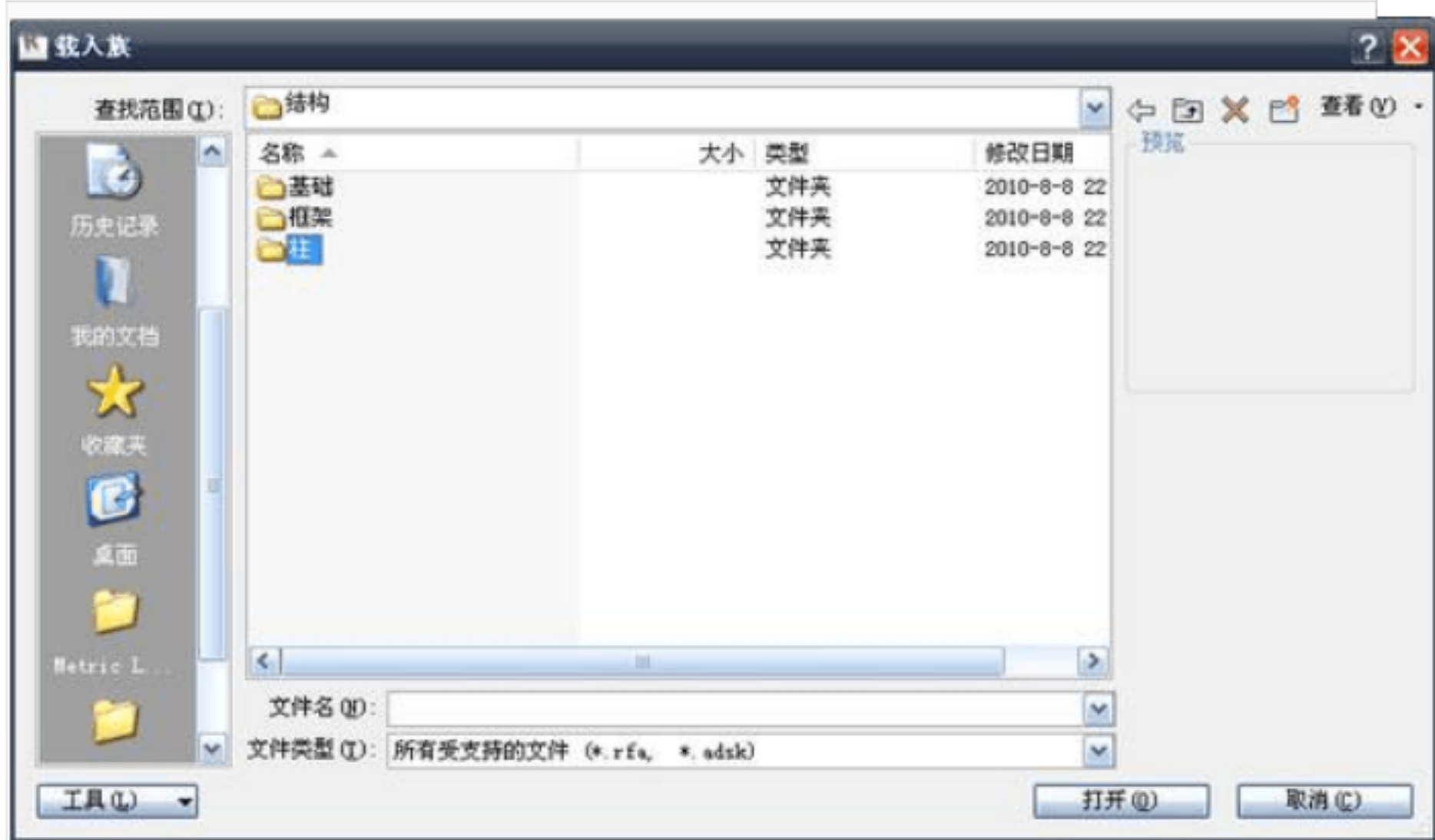


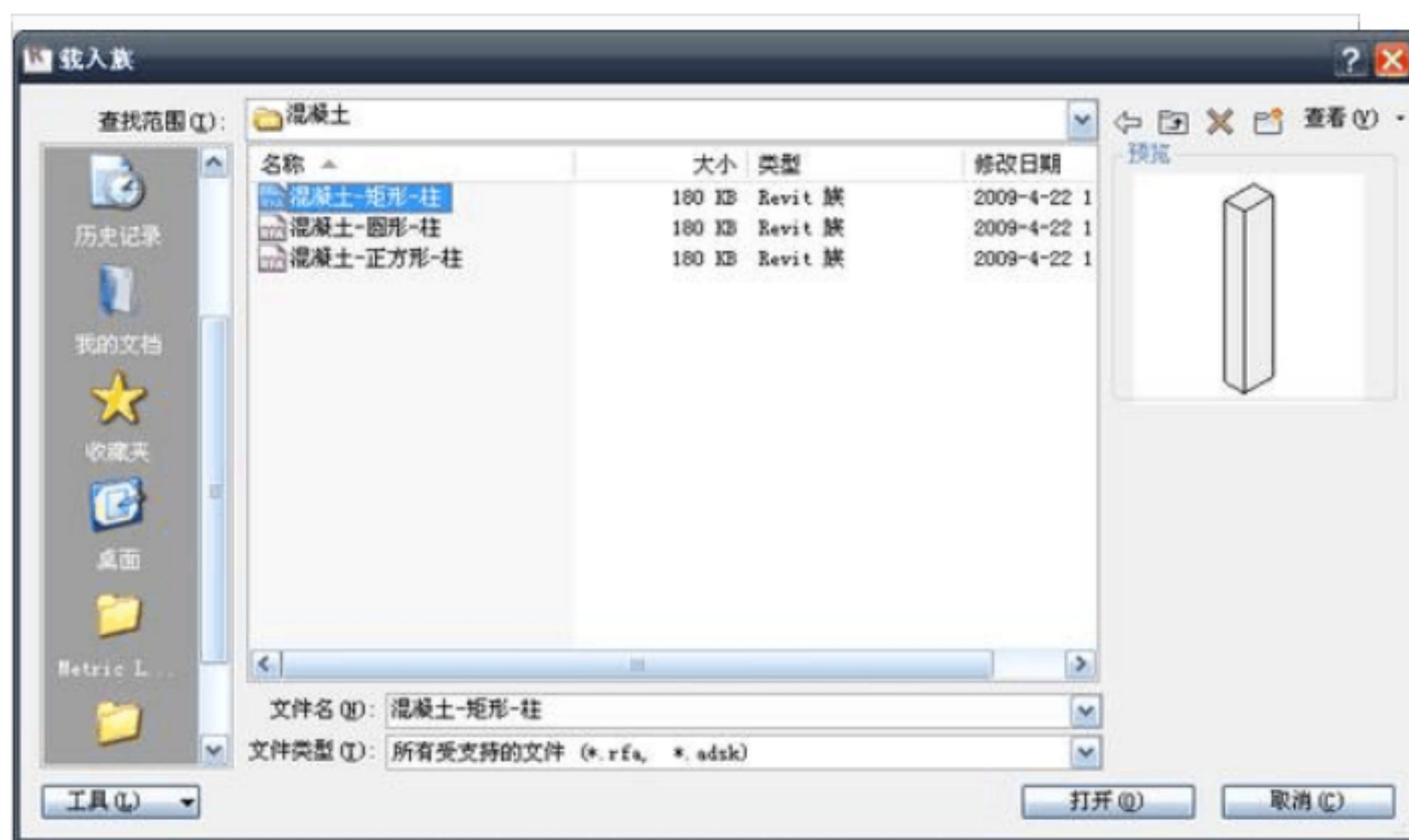
33 REVIT 默认样板中的结构柱是没有混凝土柱的，需要载入“详图”面板→载入族



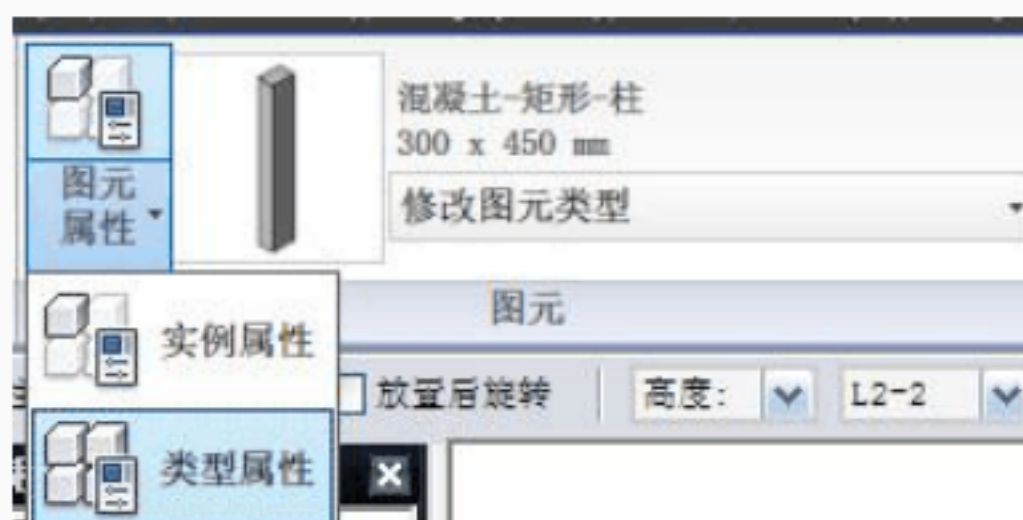
34 窗口中出现 REVIT 自带的族，选择“结构”→“柱”→“混凝土”→“矩形柱”







35 默认的柱子尺寸为 300x450，我们来改一下柱子的尺寸，改成 300x400
“图元属性”→“类型属性”



36 单击“复制”，在名称中输入“ 300x400 ”，单击确定

类型属性

族(F):

混凝土-矩形-柱

载入(L)...

类型(T):

300 x 450 mm

复制(C)...

重命名(R)...

类型参数

参数	值
尺寸标注	
b	300.0
h	450.0
标识数据	
注释记号	
型号	
制造商	
类型注释	
URL	
说明	
部件说明	
部件代码	
类型标记	
成本	
OmniClass 编号	
OmniClass 标题	

<< 预览(P)

确定

取消

应用

名称

名称(N): 300 x 400 mm

确定

取消

37 在 H 一栏中，输入“ 400 ”，单击确定

类型属性

族(F):

混凝土-矩形-柱

▼

类型(T):

300 x 400 mm

▼

载入(L)...

复制(C)...

重命名(R)...

类型参数

参数	值
尺寸标注	
b	300.0
h	400
标识数据	
注释记号	
型号	
制造商	
类型注释	
URL	
说明	
部件说明	
部件代码	
类型标记	
成本	
OmniClass 编号	
OmniClass 标题	

<< 预览(P)

确定

取消

应用

38 柱子尺寸改好了，下面开始放置柱子
在高度一栏中，选择“ L1-3 ”，然后将柱子放置在如图位置

放置结构柱

☐ 标记

☐ 放置后旋转

高度: ▼

L2-2 ▼

2500.0

☒ 房间边界

REVIT教程 - 项目浏览器

视图 (全部)

楼层平面

L1-1

L1-2

L1-3

L1-1

L1-2

L1-3

L2-1

L2-2

L2-3

地面

未连接



40 在“柱材质”一栏中，单击“”，

实例属性

族(F): 混凝土-矩形-柱 载入(L)...

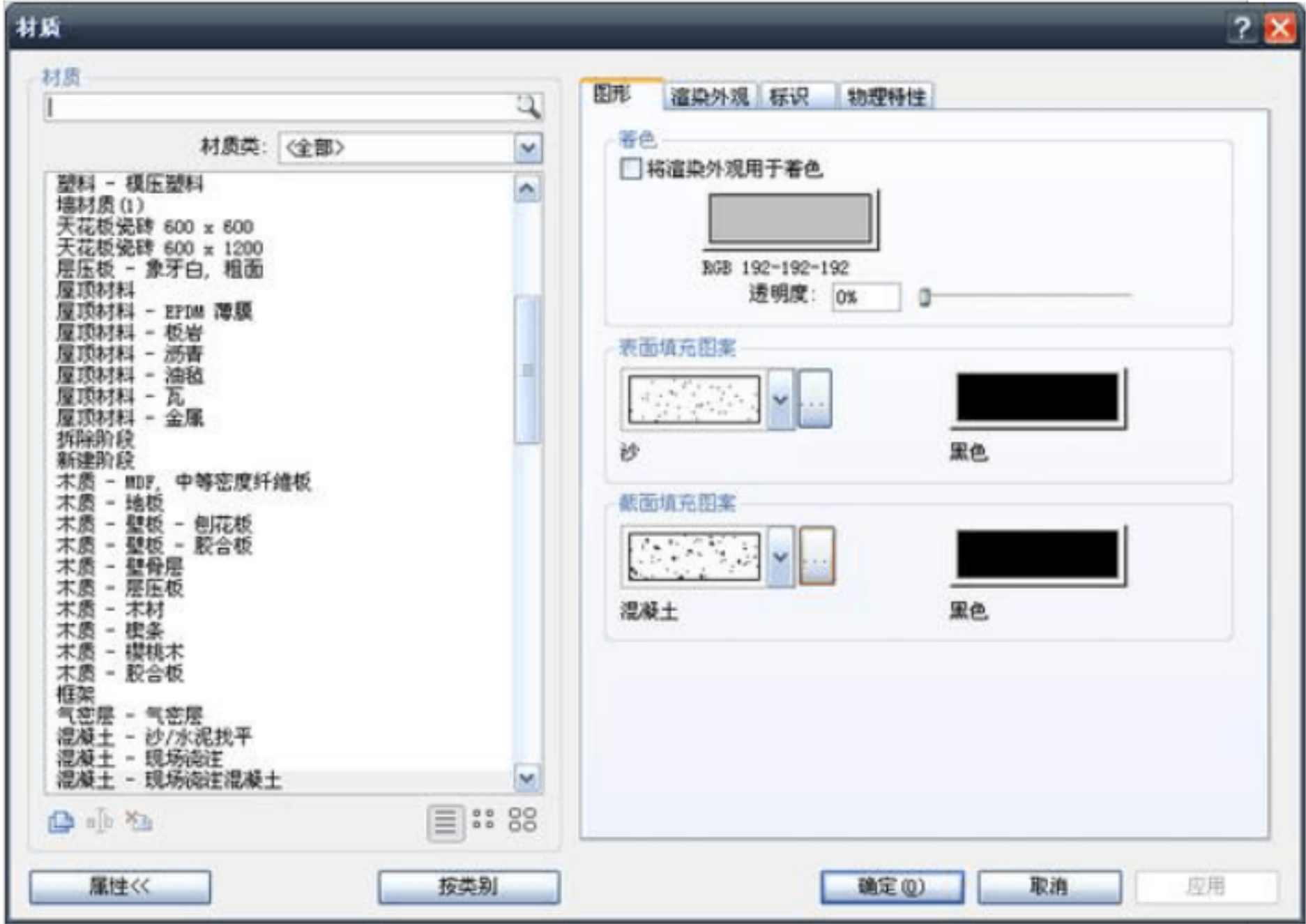
类型(T): 300 x 400 mm 编辑类型(E)...

实例参数 - 控制所选或要生成的实例

参数	值
限制条件	
柱定位轴线	D-1
基准标高	L2-1
底部偏移	0.0
顶部标高	L1-3
顶部偏移	0.0
随轴网移动	☒
房间边界	☒
材质和装饰	
柱材质	混凝土 - 现场浇注混凝土 
结构	
钢筋保护层 - 顶面	钢筋保护层 1 <25>
钢筋保护层 - 底面	钢筋保护层 1 <25>
钢筋保护层 - 其他面	钢筋保护层 1 <25>
尺寸标注	
体积	1.512 m³
标识数据	
注释	
标记	
阶段化	
创建的阶段	新构造

确定

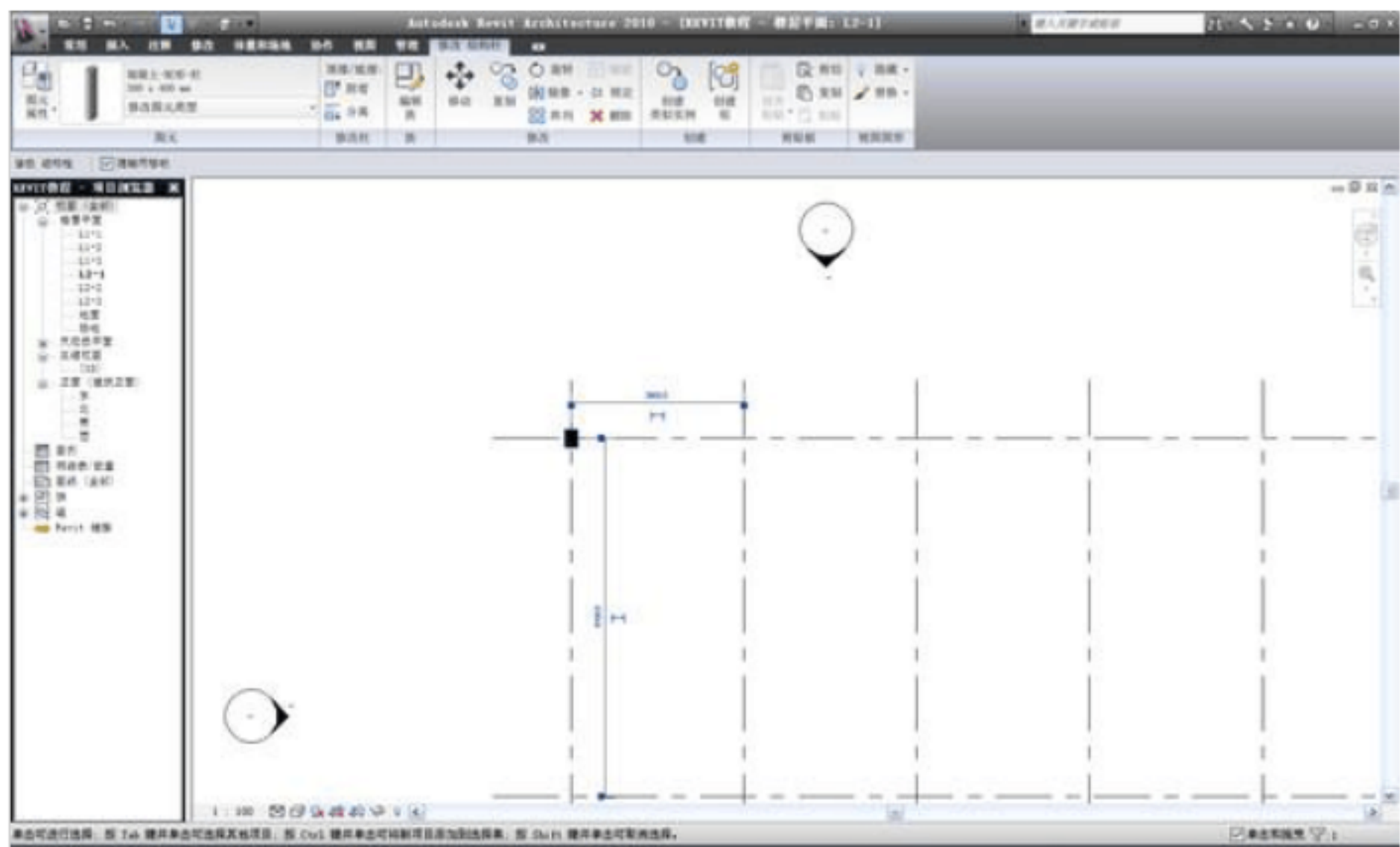
取消



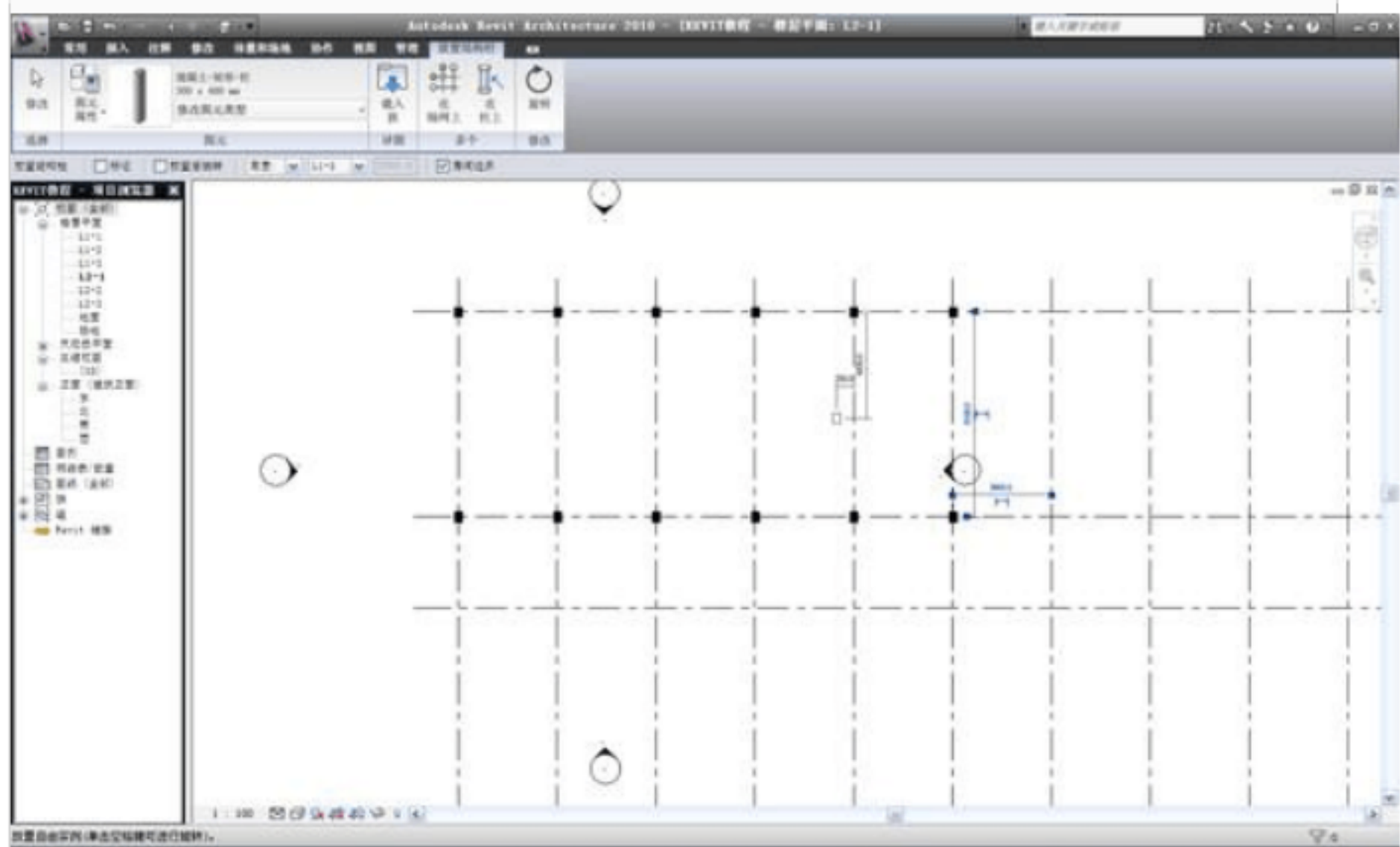
41 单击“截面填充图案”中的“”，”按钮，在窗口中选择“实体填充”，单击确定



回到平面视图中，可以看到柱子的截面被涂黑了



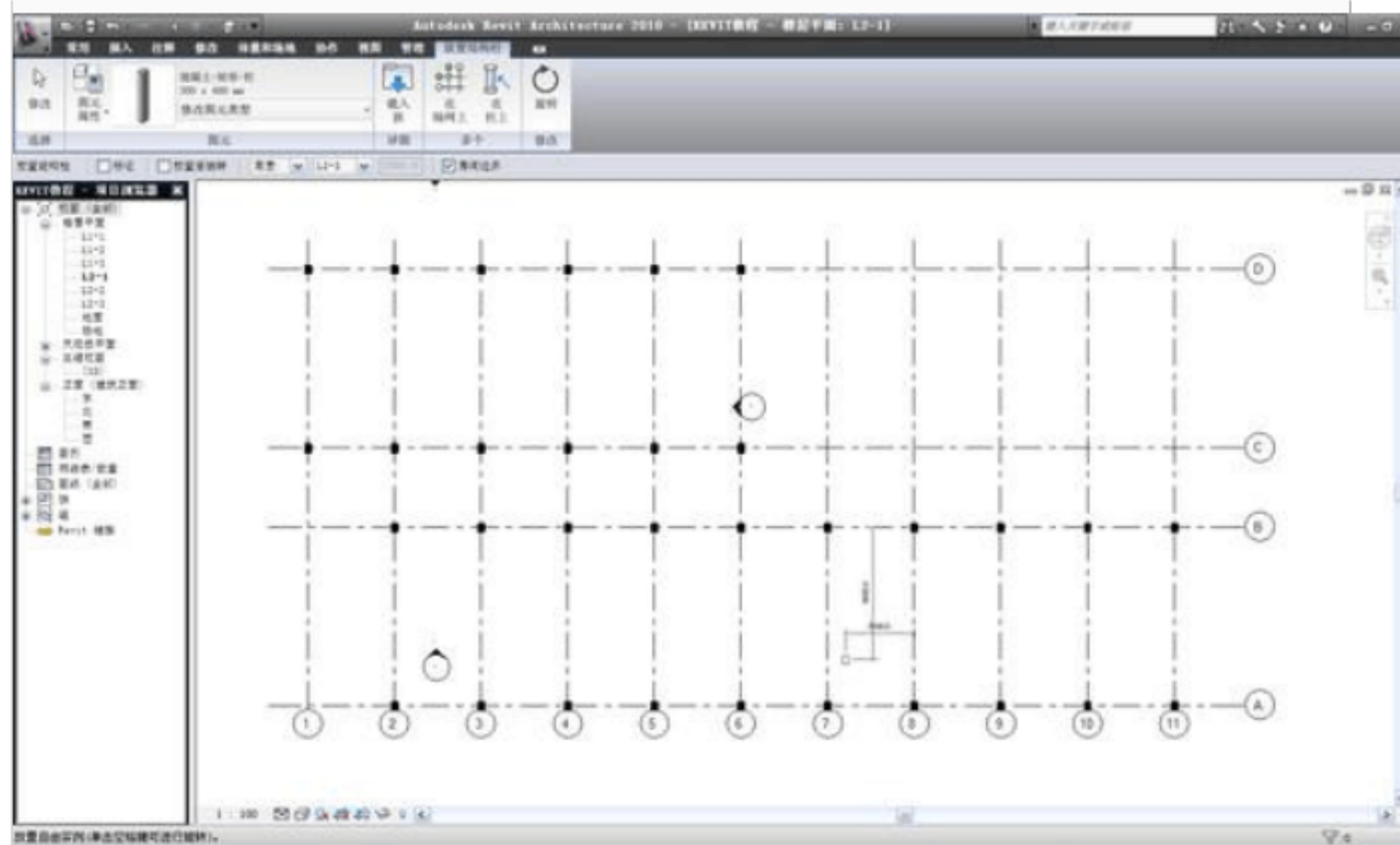
42 按照如下图把剩下的柱子画上



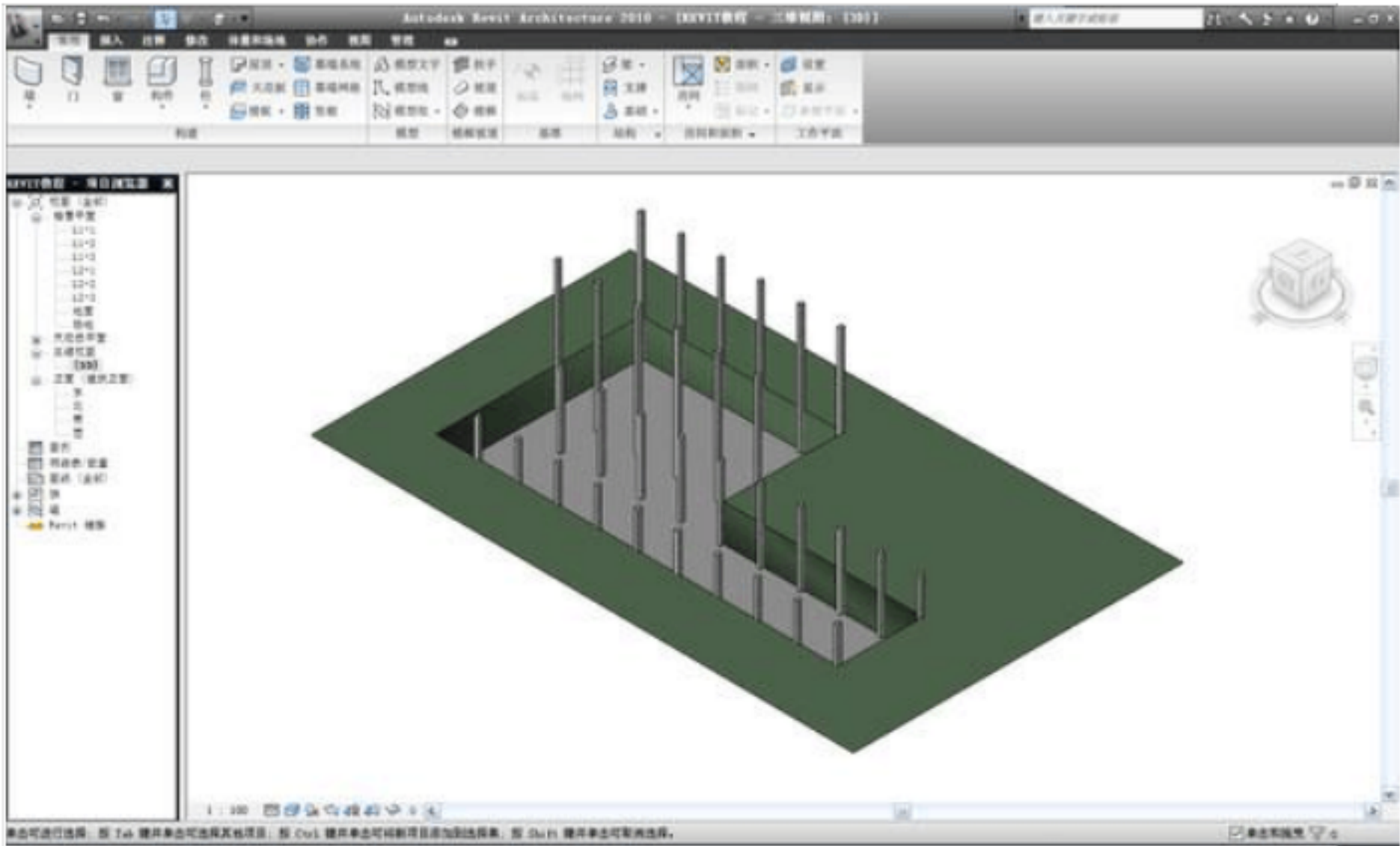
43 下面画 L2部分的柱子
在高度一栏中，选择“ L2-3 ”



44 按照下图，把剩下的柱子画上



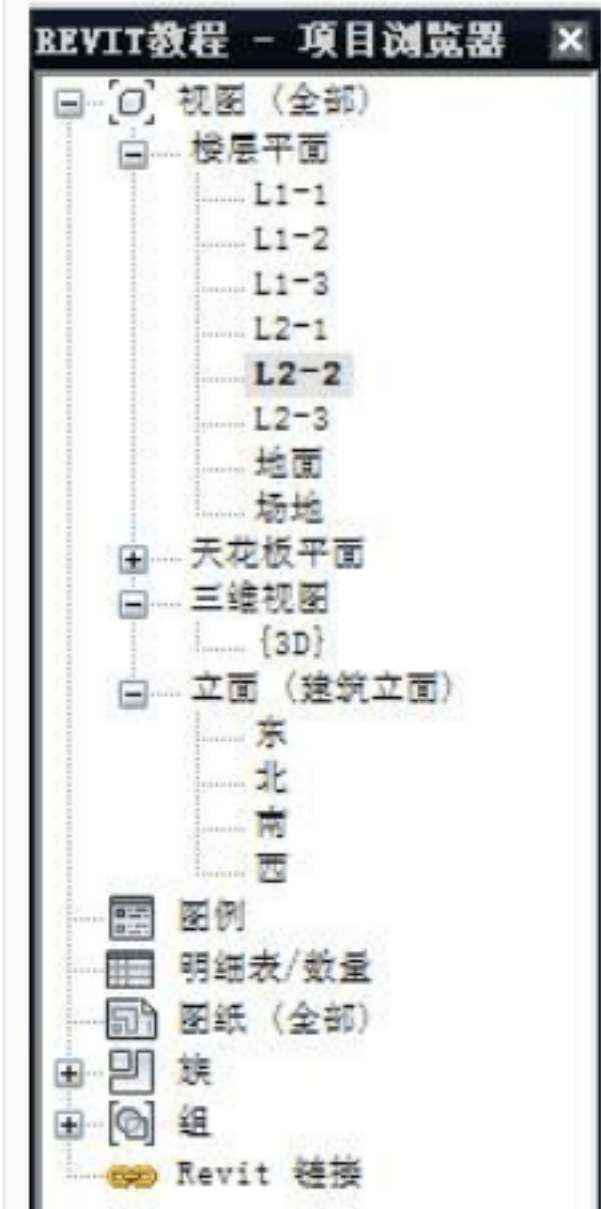
45 打开三维视图，查看柱子做好以后的效果



柱子绘制完成，下面开始绘制梁

以绘制 L2部分 2层的梁为例

46 在项目浏览器中，打开“ L2-2 ”视图



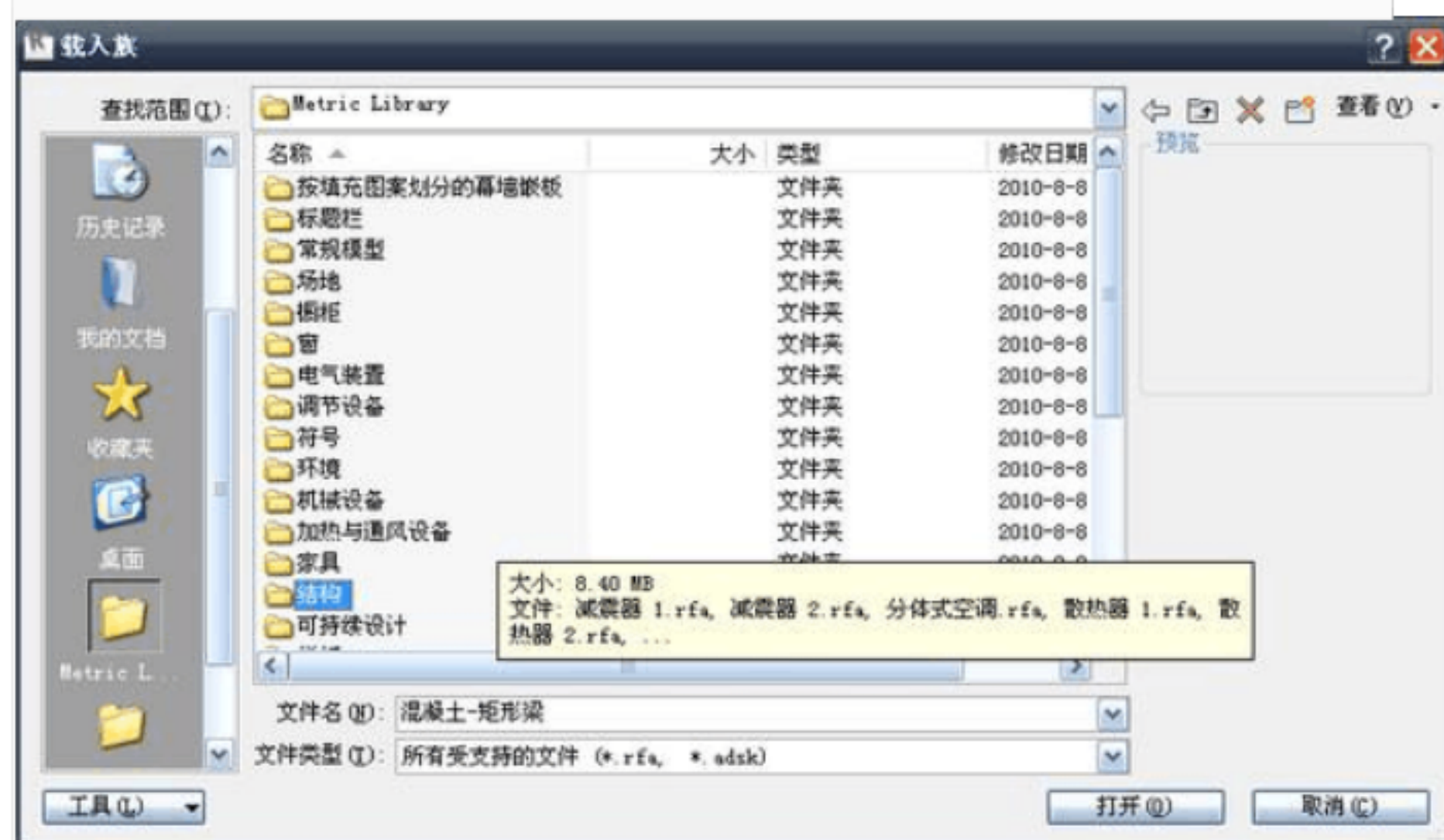
47 “常用”→“结构”→“梁”

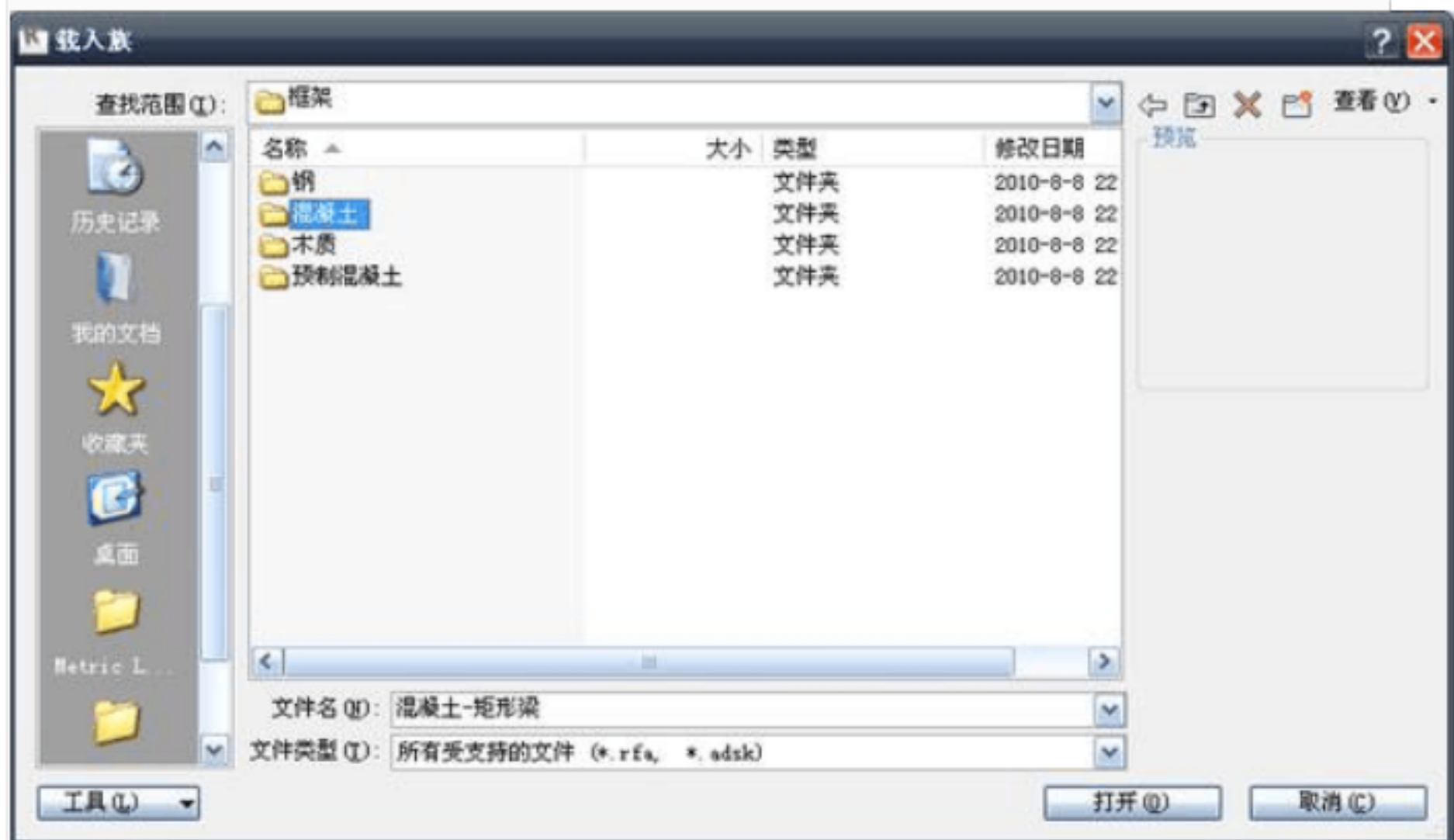
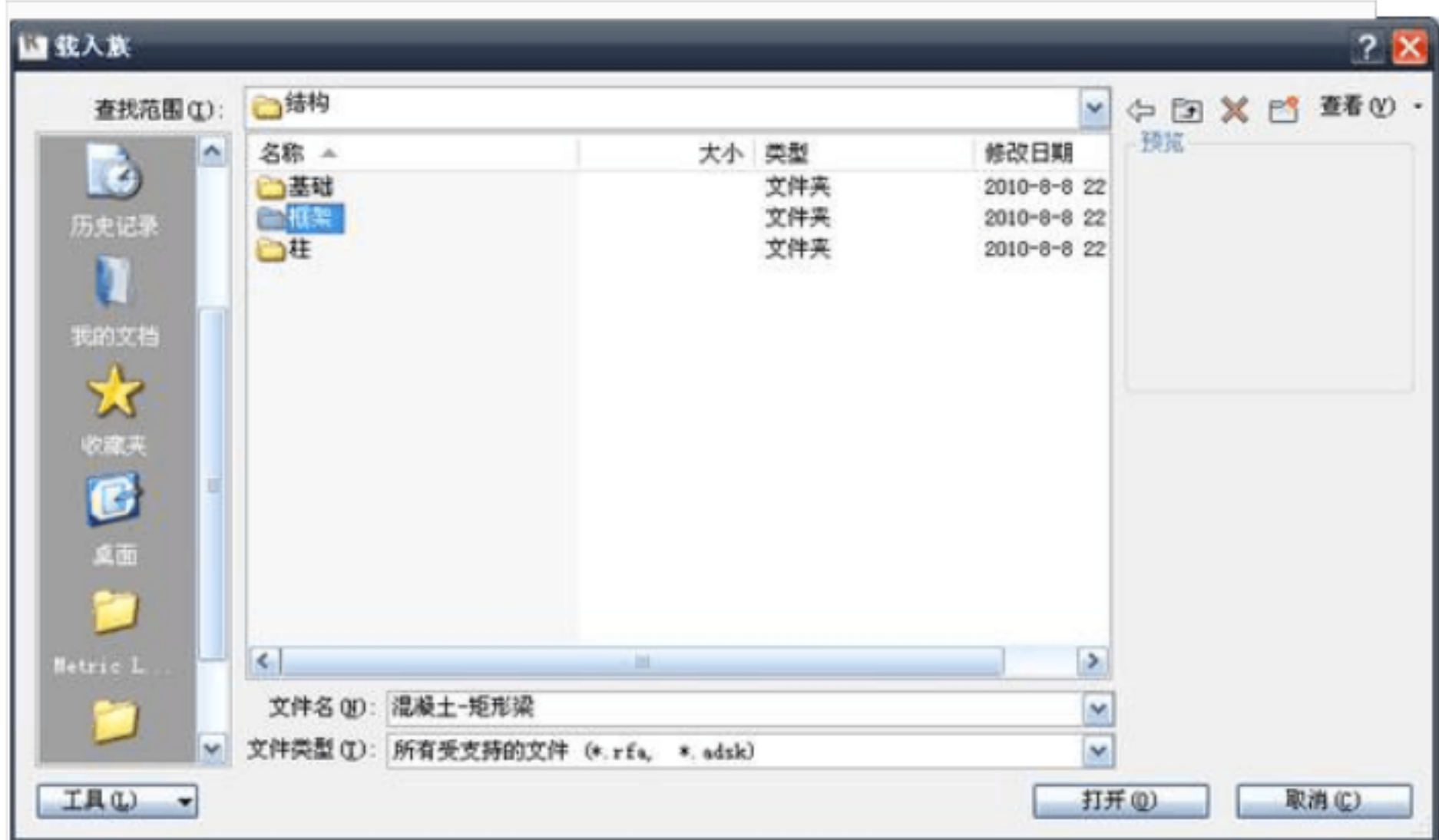


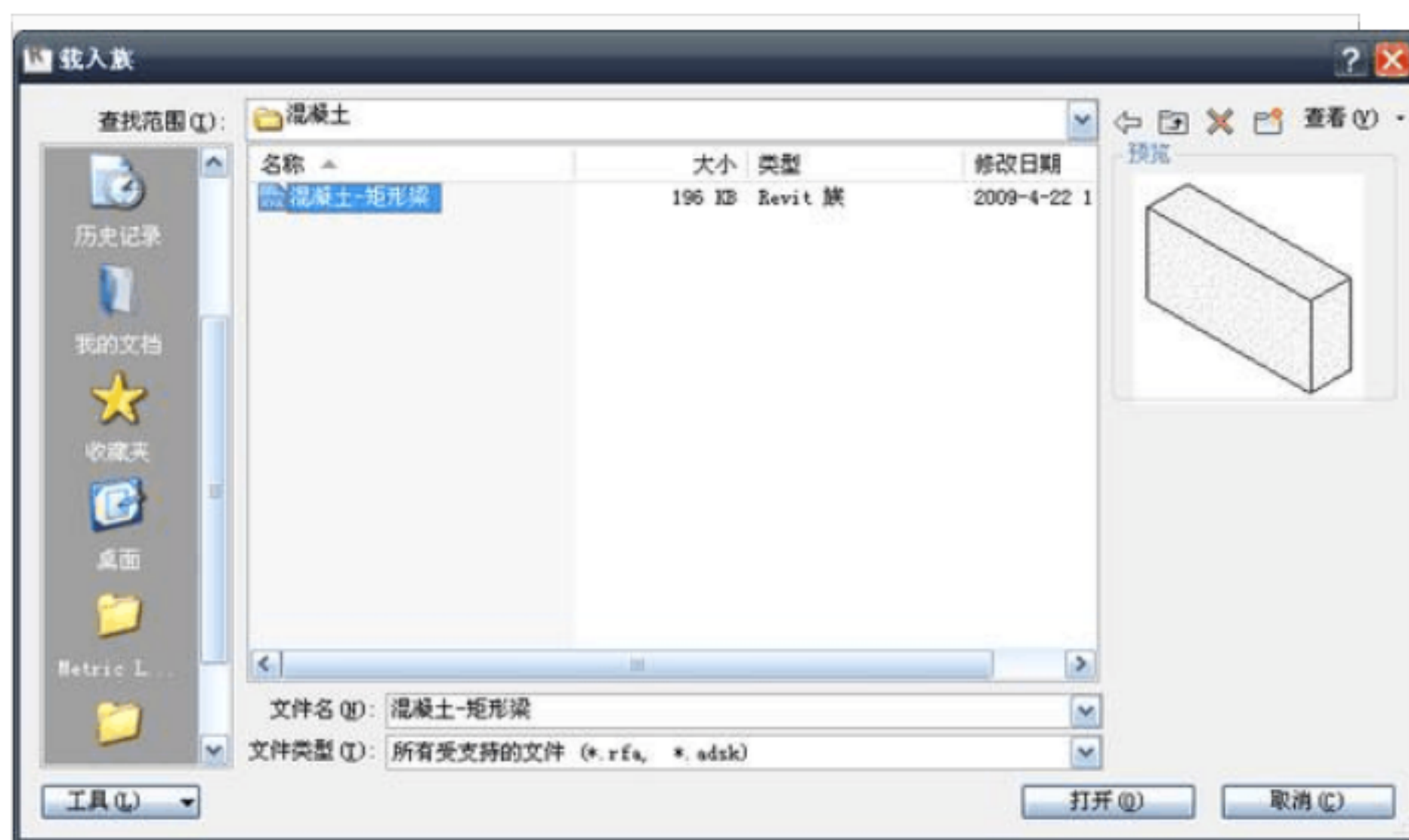
48 默认样板中依然没有混凝土梁，选择“载入族”



49 选择“结构”→“框架”→“混凝土”→“矩形梁”



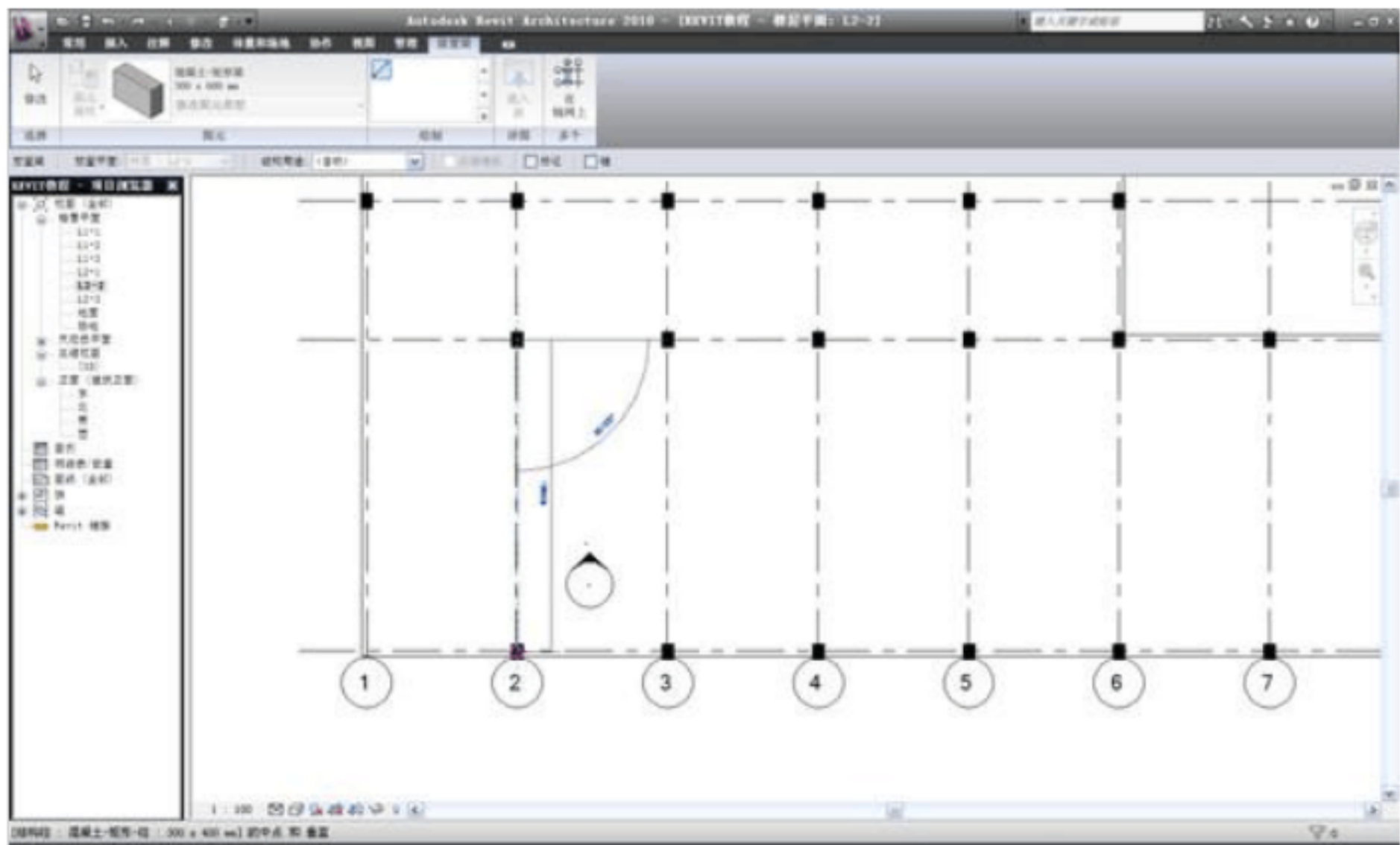




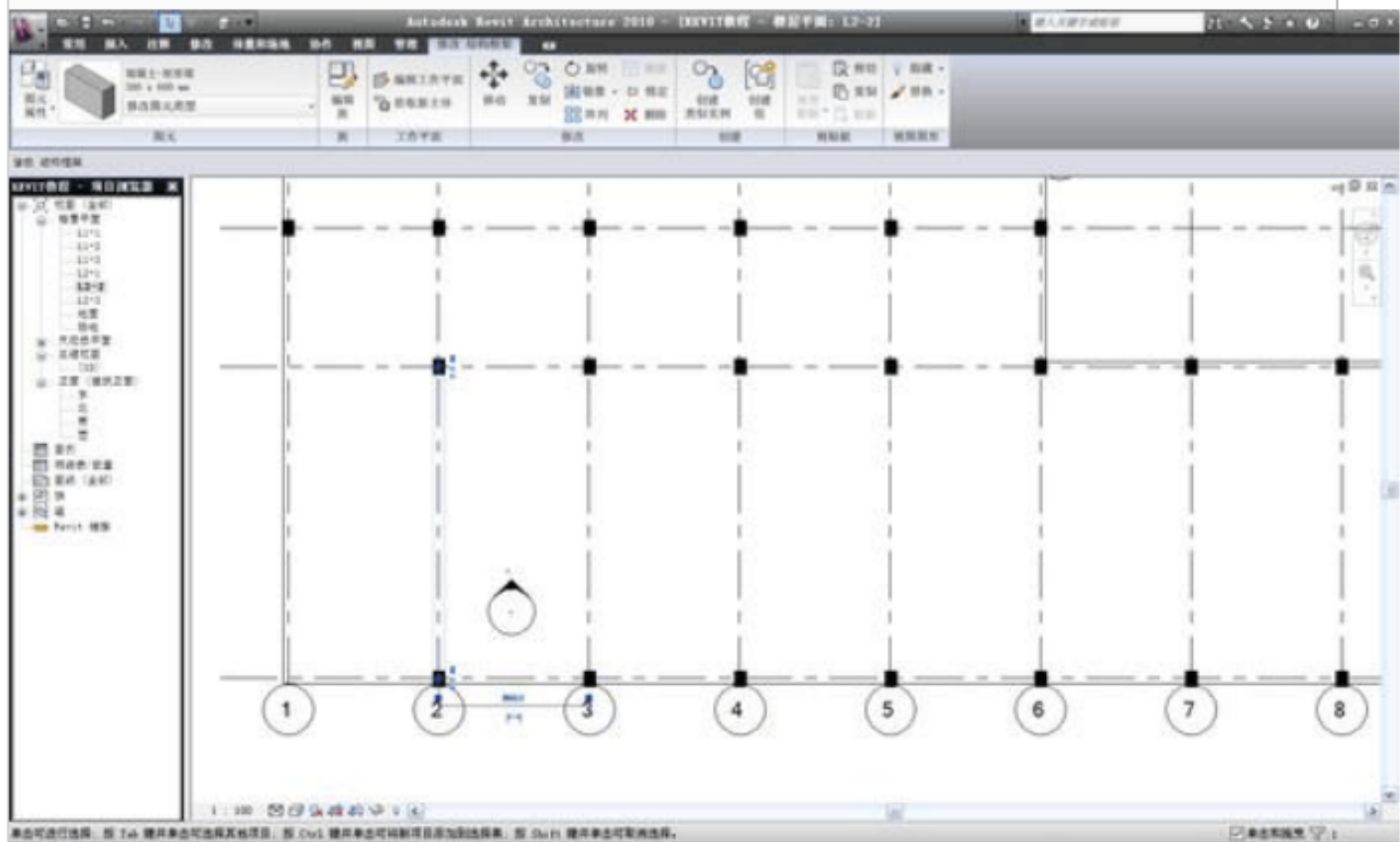
50 梁的类型选择为“ 300x600 ”，也可以修改为自己需要的梁的尺寸，方法和修改柱的尺寸一样



51 绘制一根梁



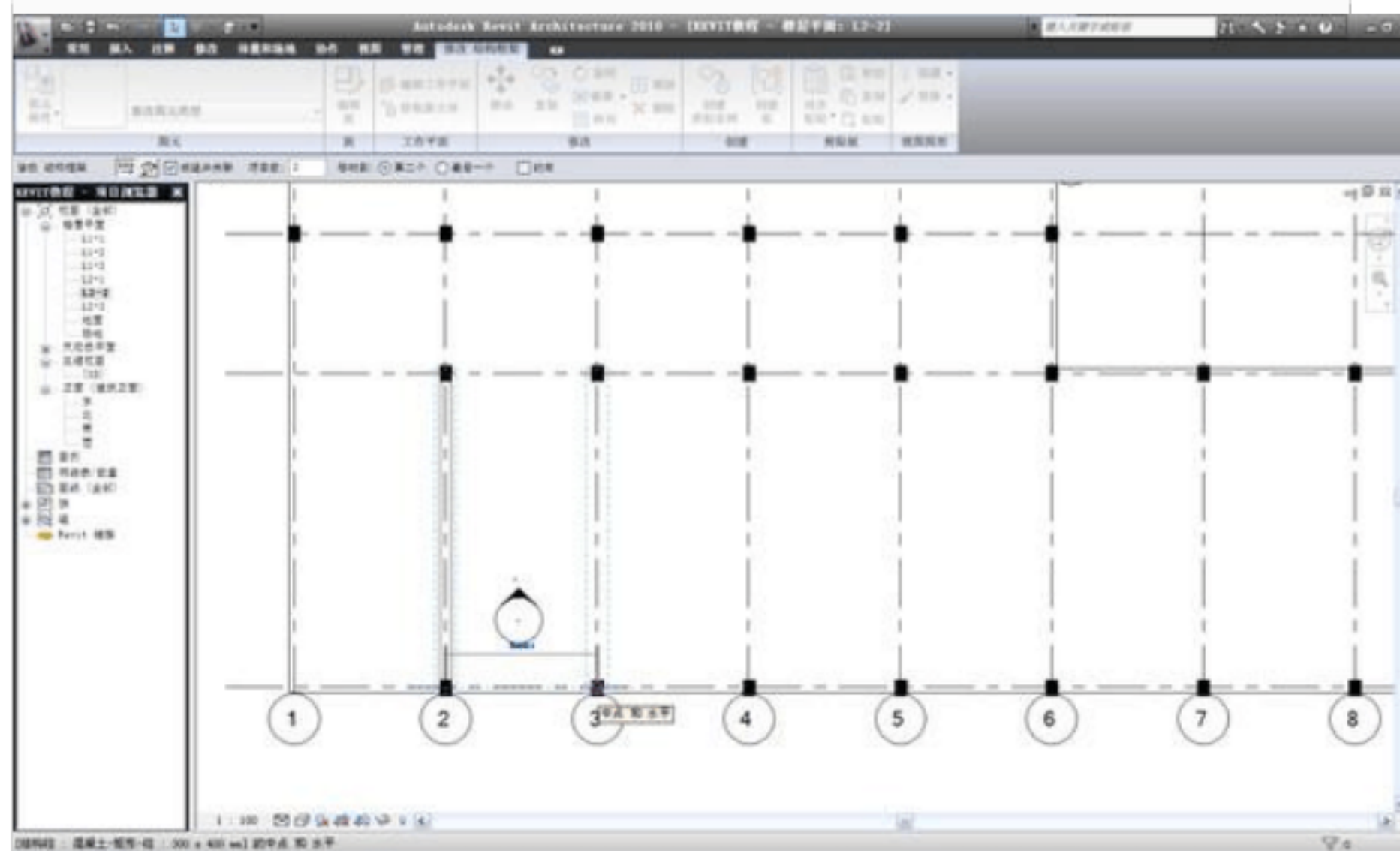
52 下面使用“阵列”功能，来绘制一排梁
点选刚刚画的那根梁



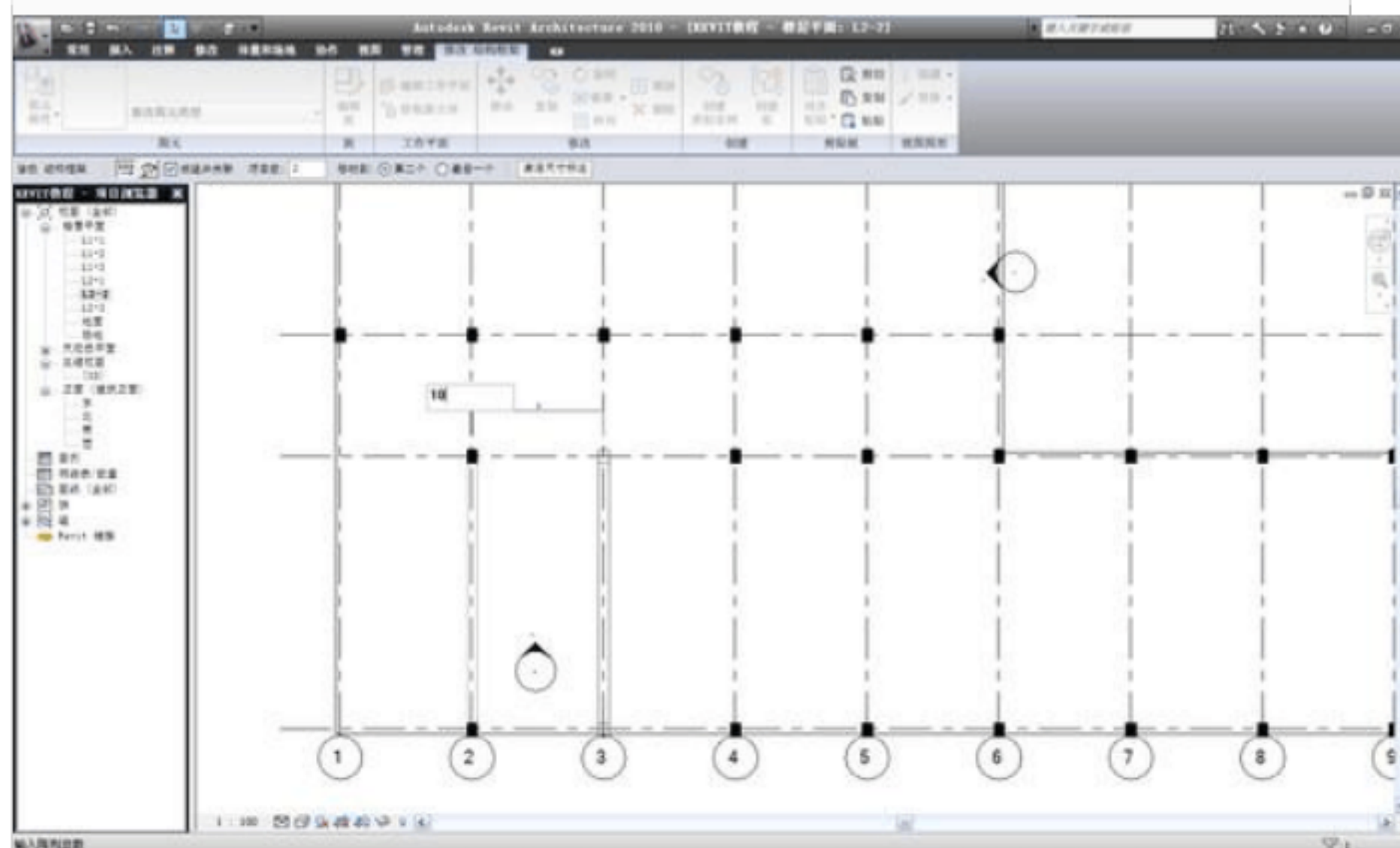
53 单击“修改”面板中的“阵列”

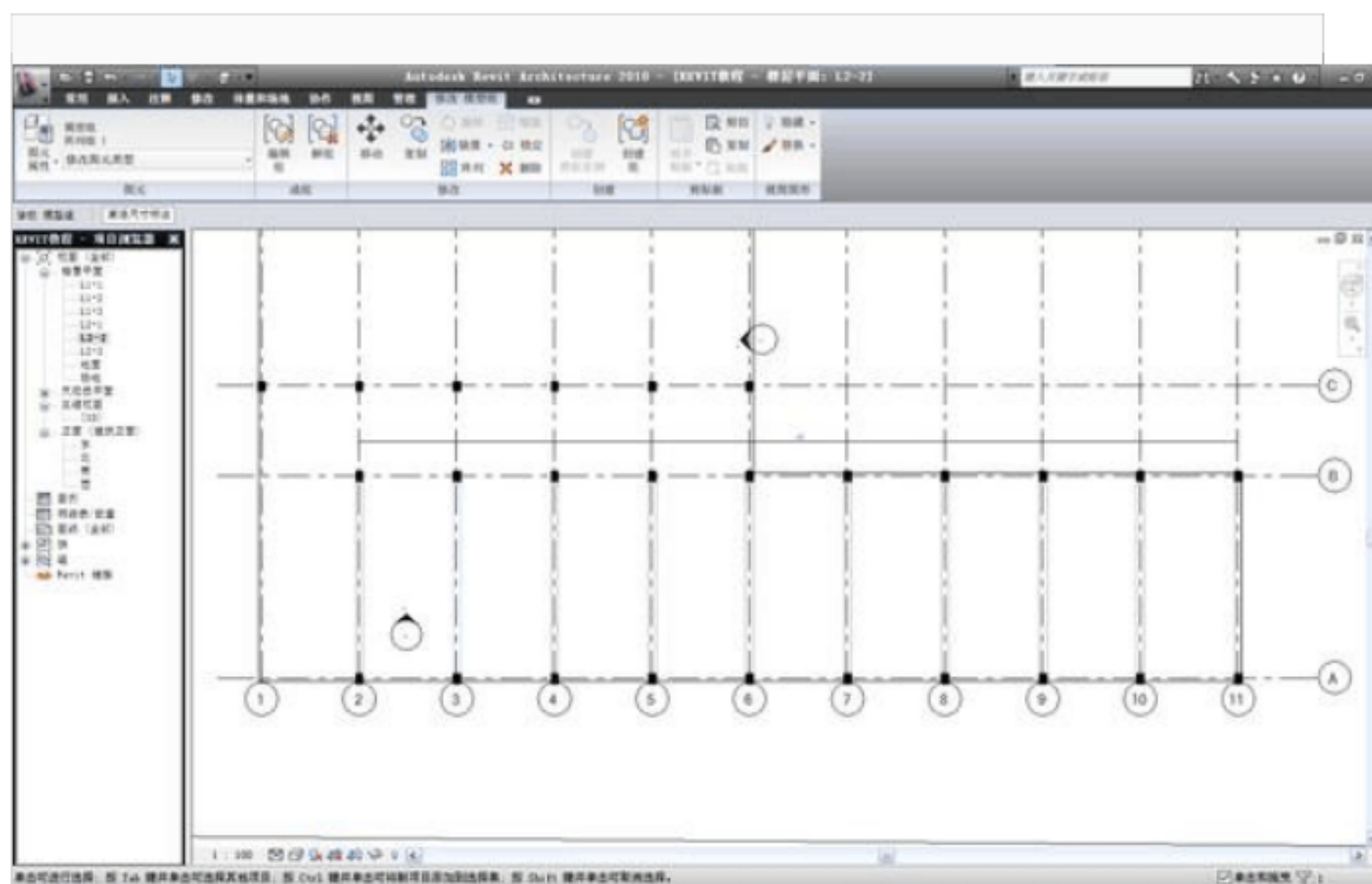


54 单击梁的一端，向右水平移动至右边的柱子，单击

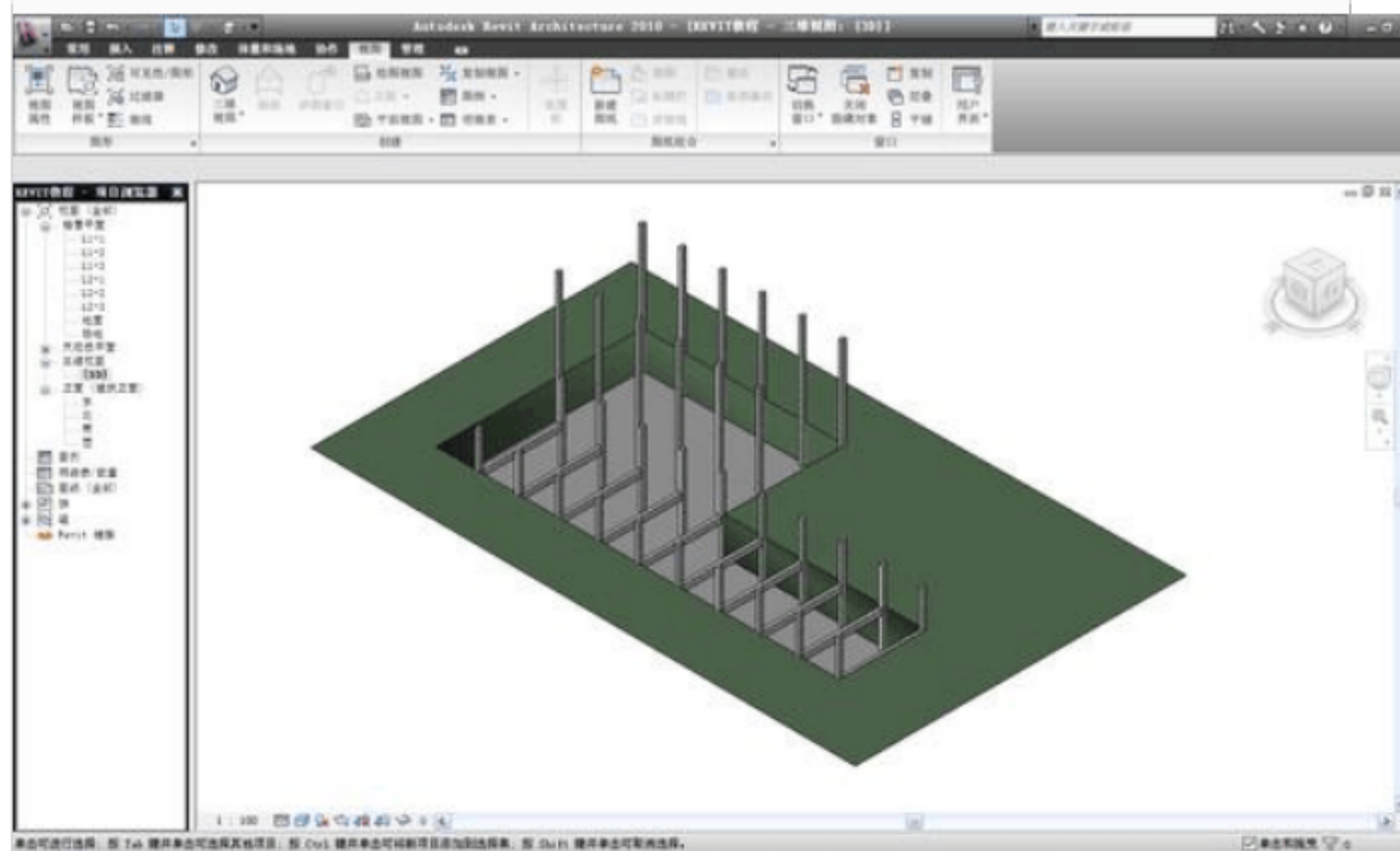


55 输入阵列数“ 10 ”，回车，即可得到一排梁





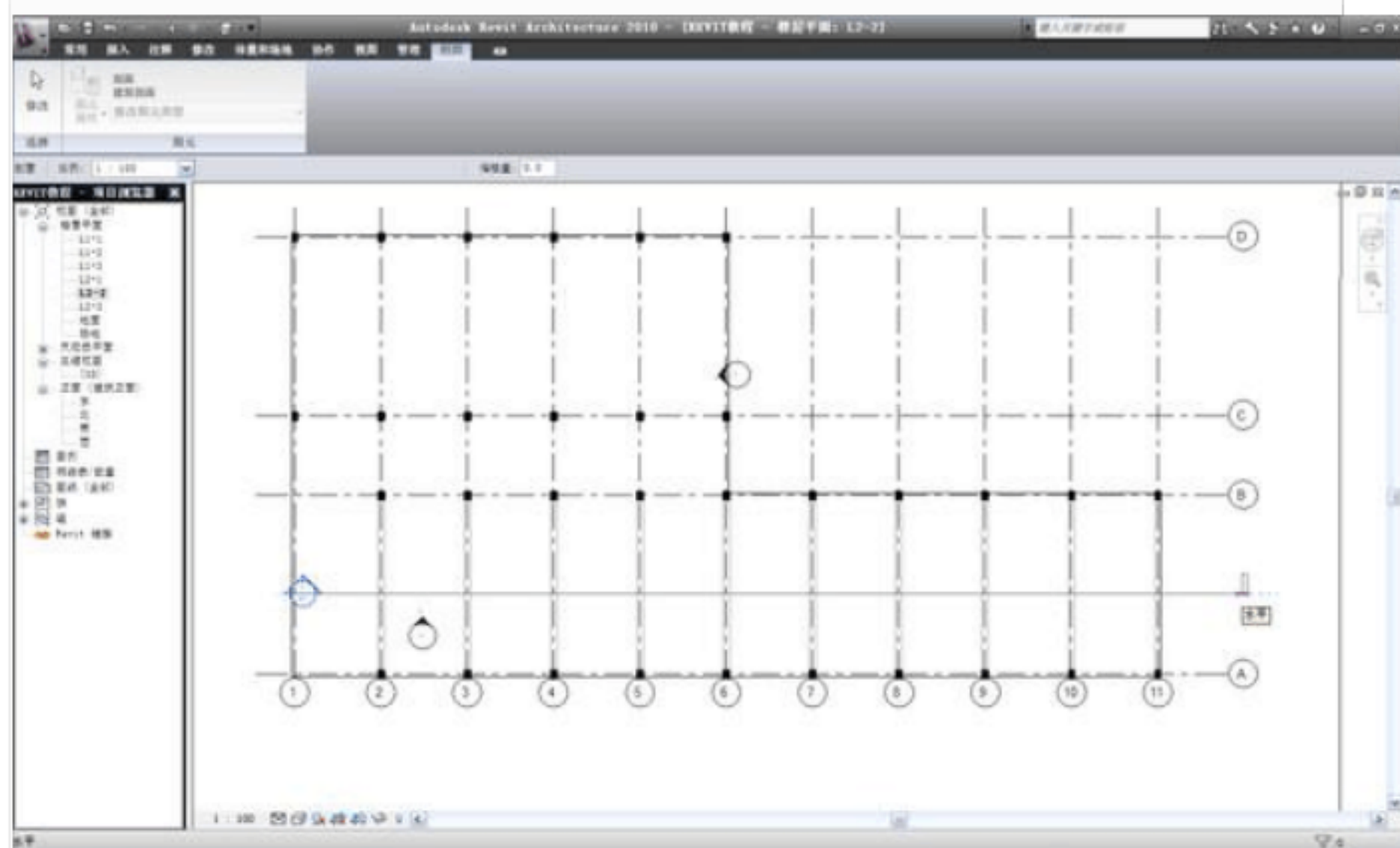
56 打开三维视图观看效果



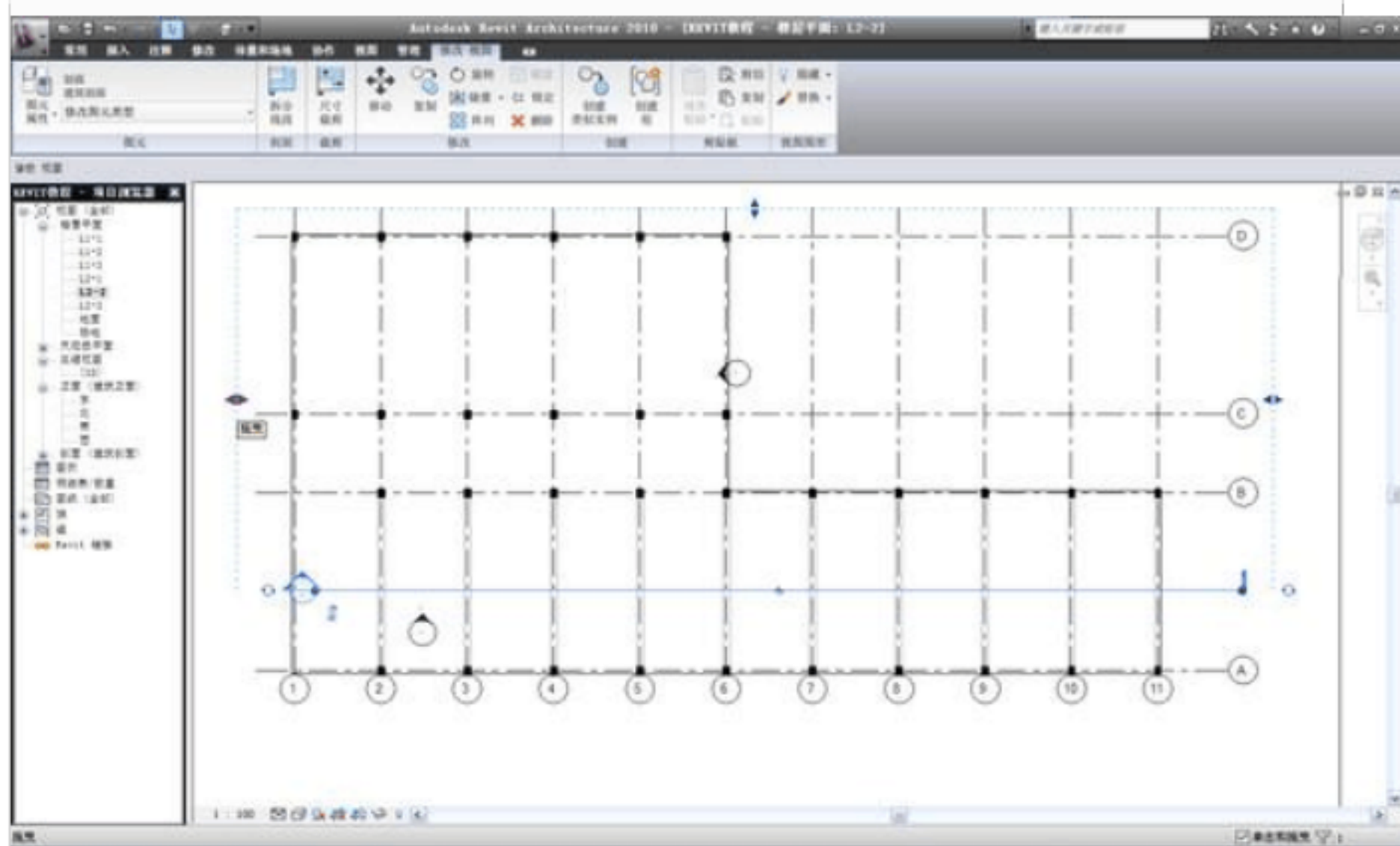
57 下面创立一个剖面视图来观看效果 “视图”选项卡→“创建”面板→“剖面”



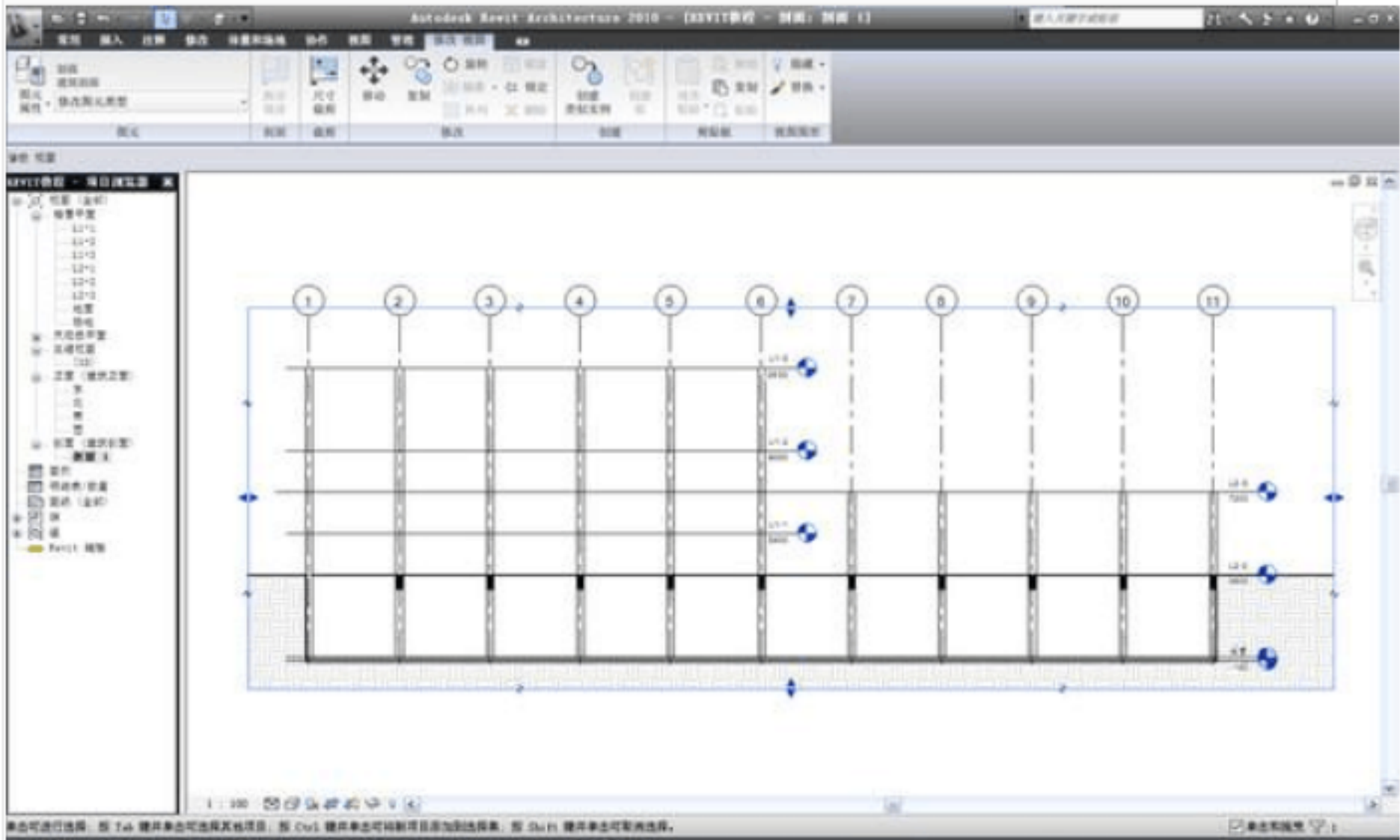
58 在如图位置绘制一条剖切线



可以通过拖动虚线框旁边的小三角符号来改变剖面图的范围和视线深度



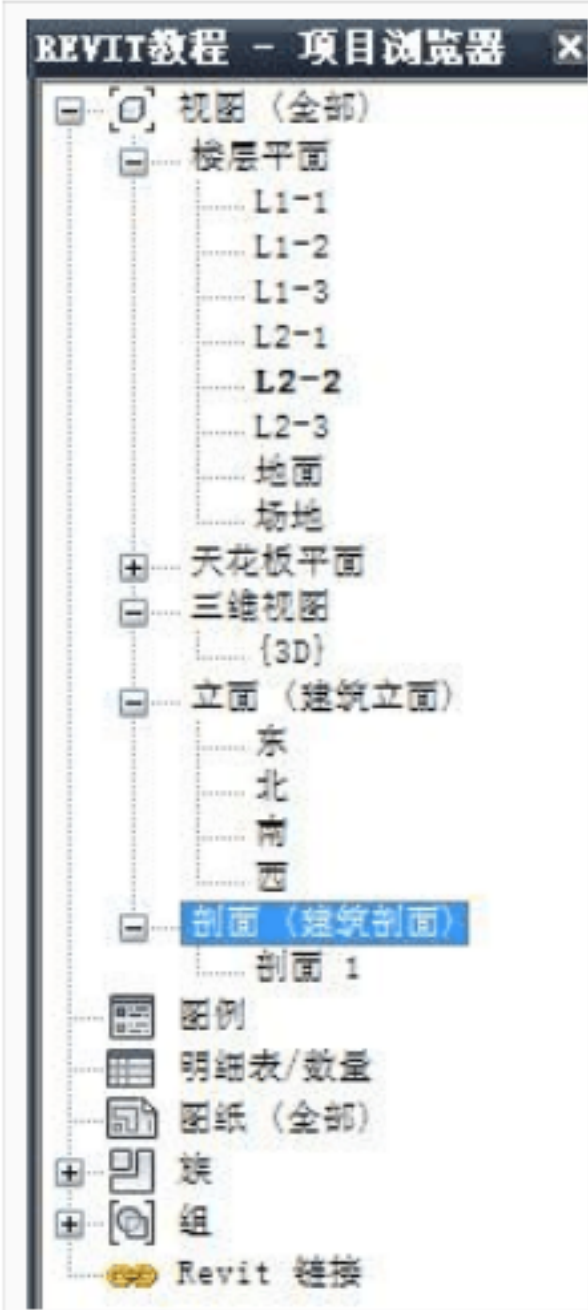
59 在项目浏览器中，打开“剖面 1”，即可看到如下剖面效果



五. 楼板和屋顶

首先绘制楼板

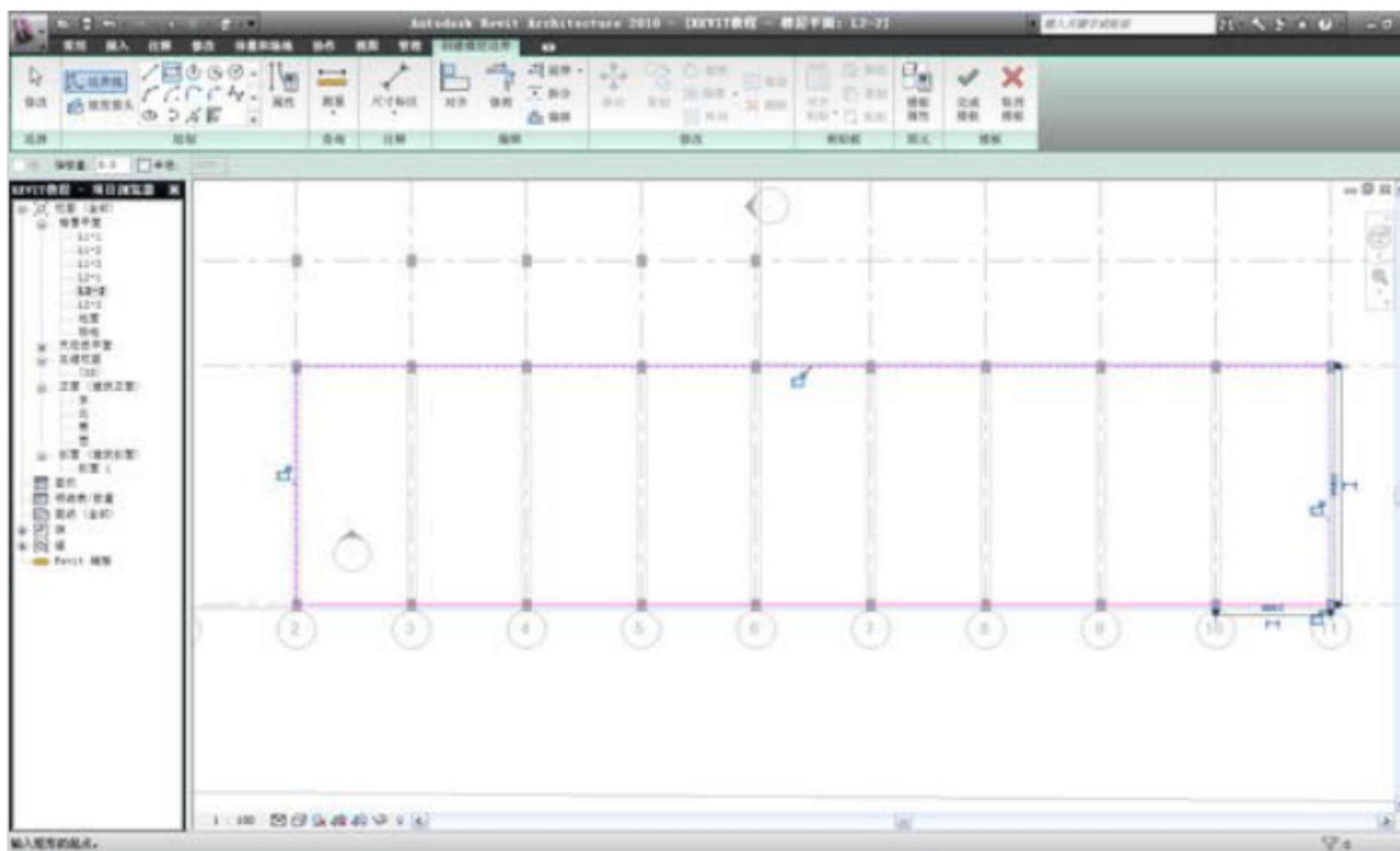
60 在项目浏览器中打开“ L2-2 ”平面



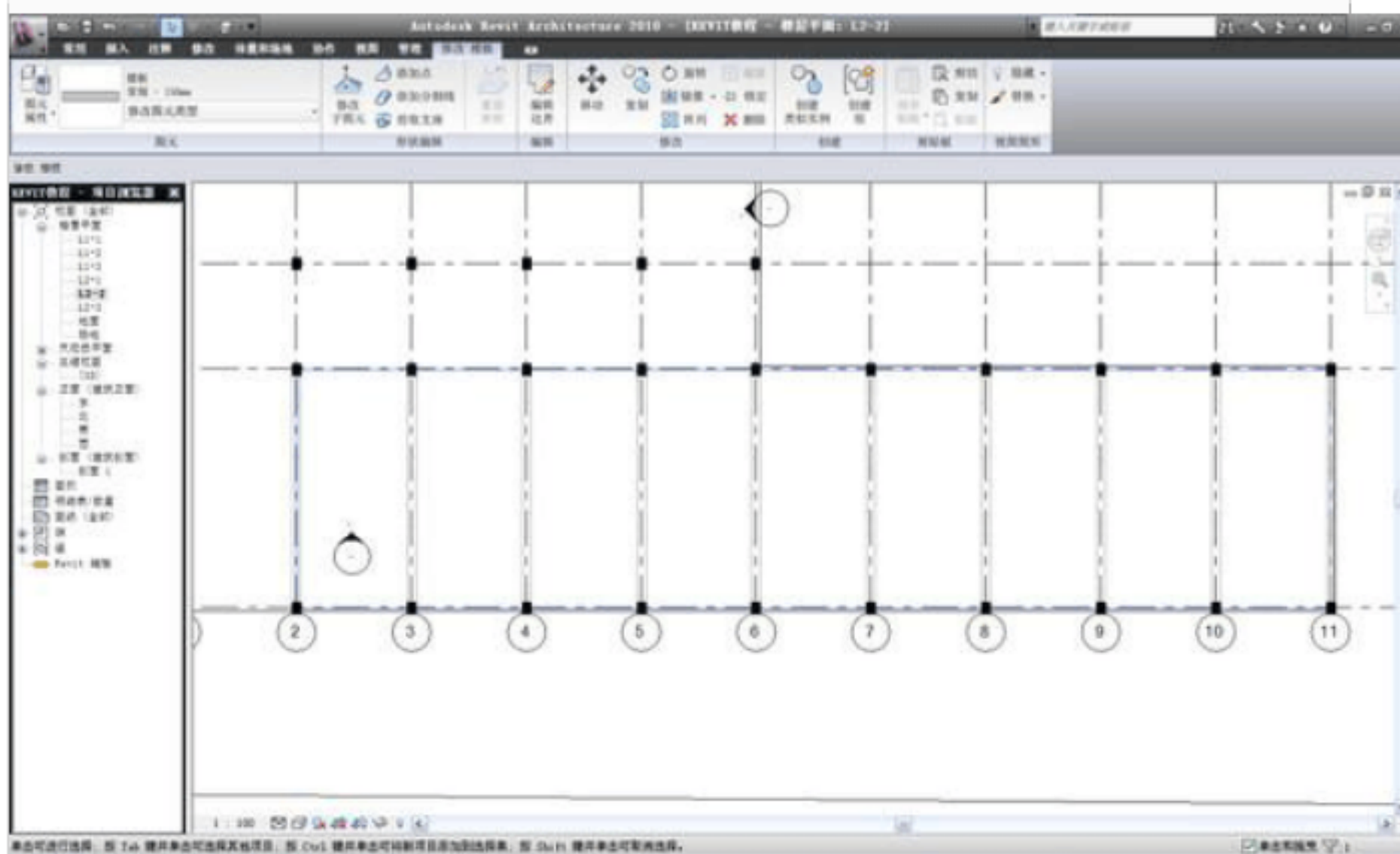
61 “常用”→“楼板”



62 使用矩形工具，如图画出楼板轮廓，如果有开洞的楼板，在画楼板的时候将洞口画出来即可，也可以之后，点选楼板，使用“编辑轮廓”命令，来绘制洞口



63 单击“完成楼板”



64 默认楼板为“150mm”，我们来改成“100mm”，单击“图元属性”“类型属性”

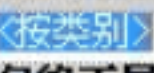


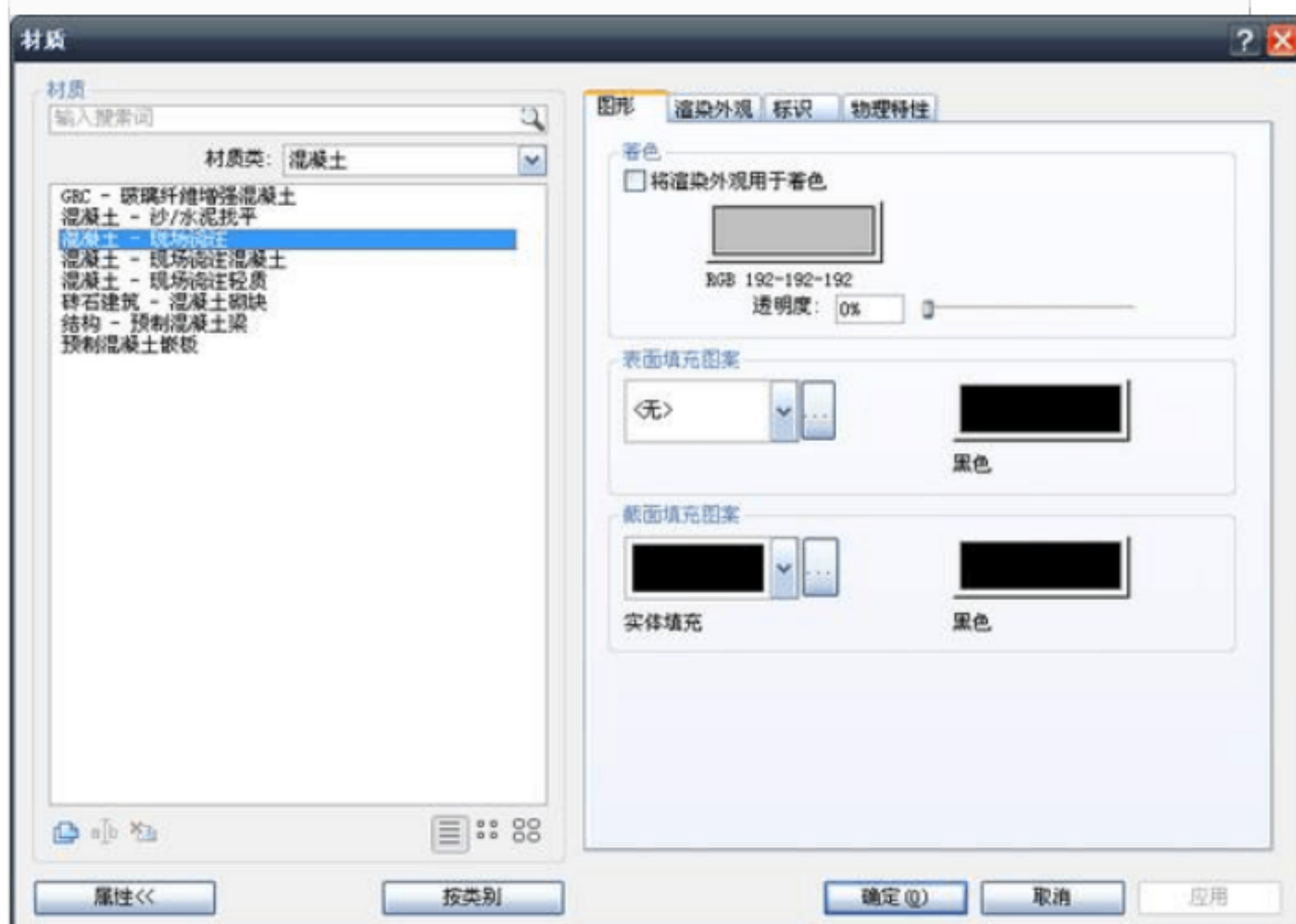
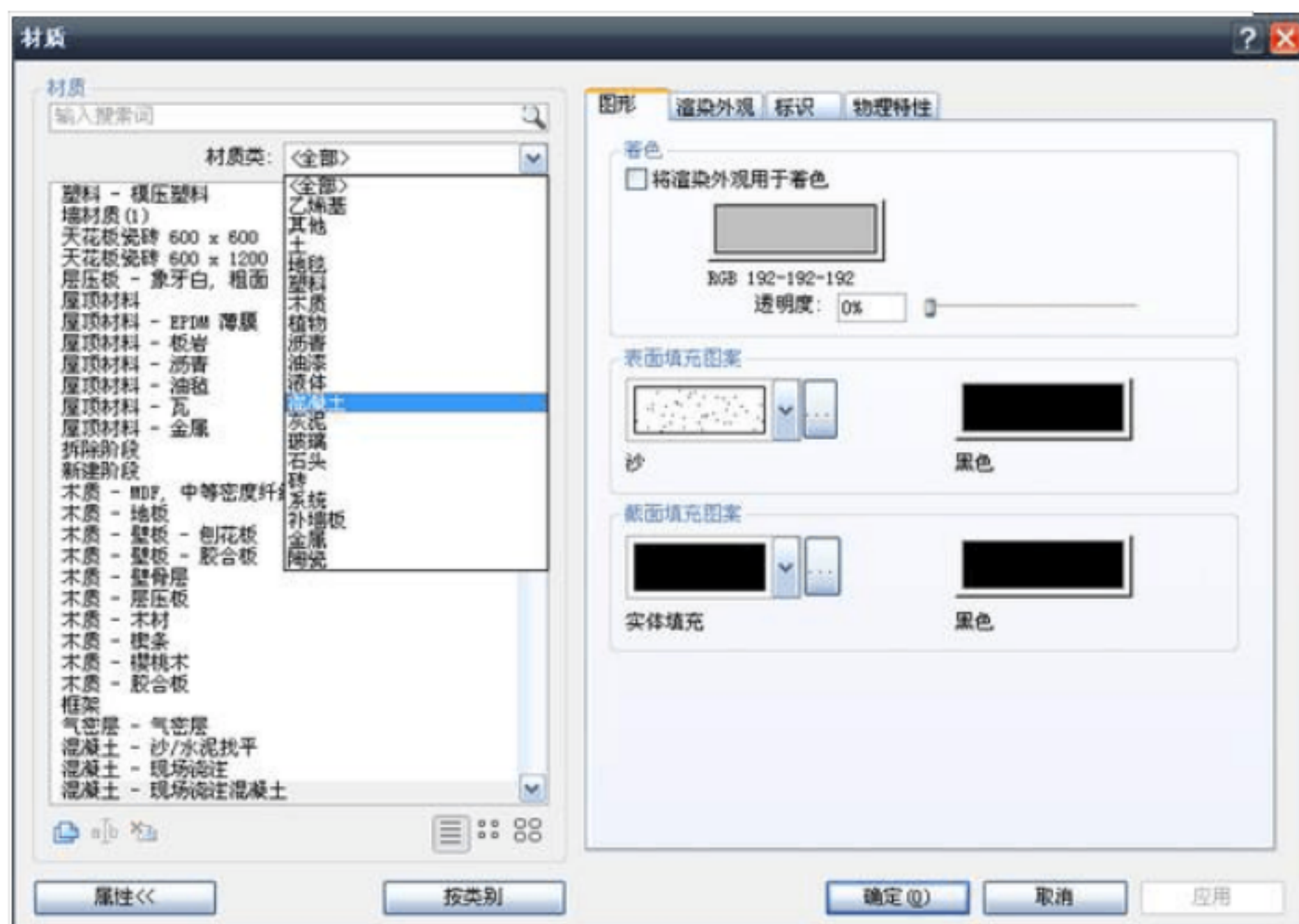
65 单击“重命名”，输入“ 100mm ”，回车



66 单击结构一栏中的“编辑”



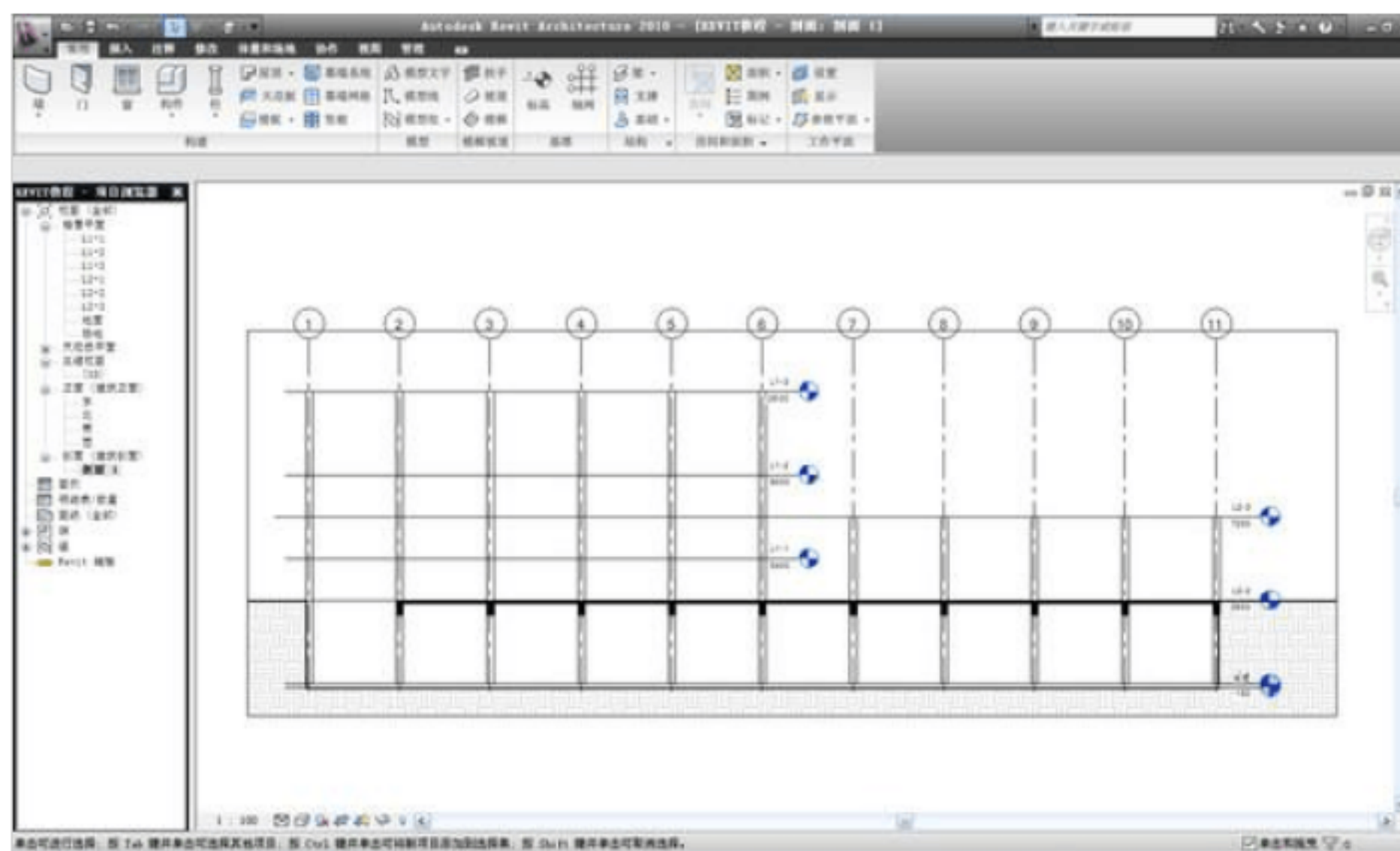
67 单击“材质”一栏中的“”，选择“混凝土”→“现场浇注”，单击确定



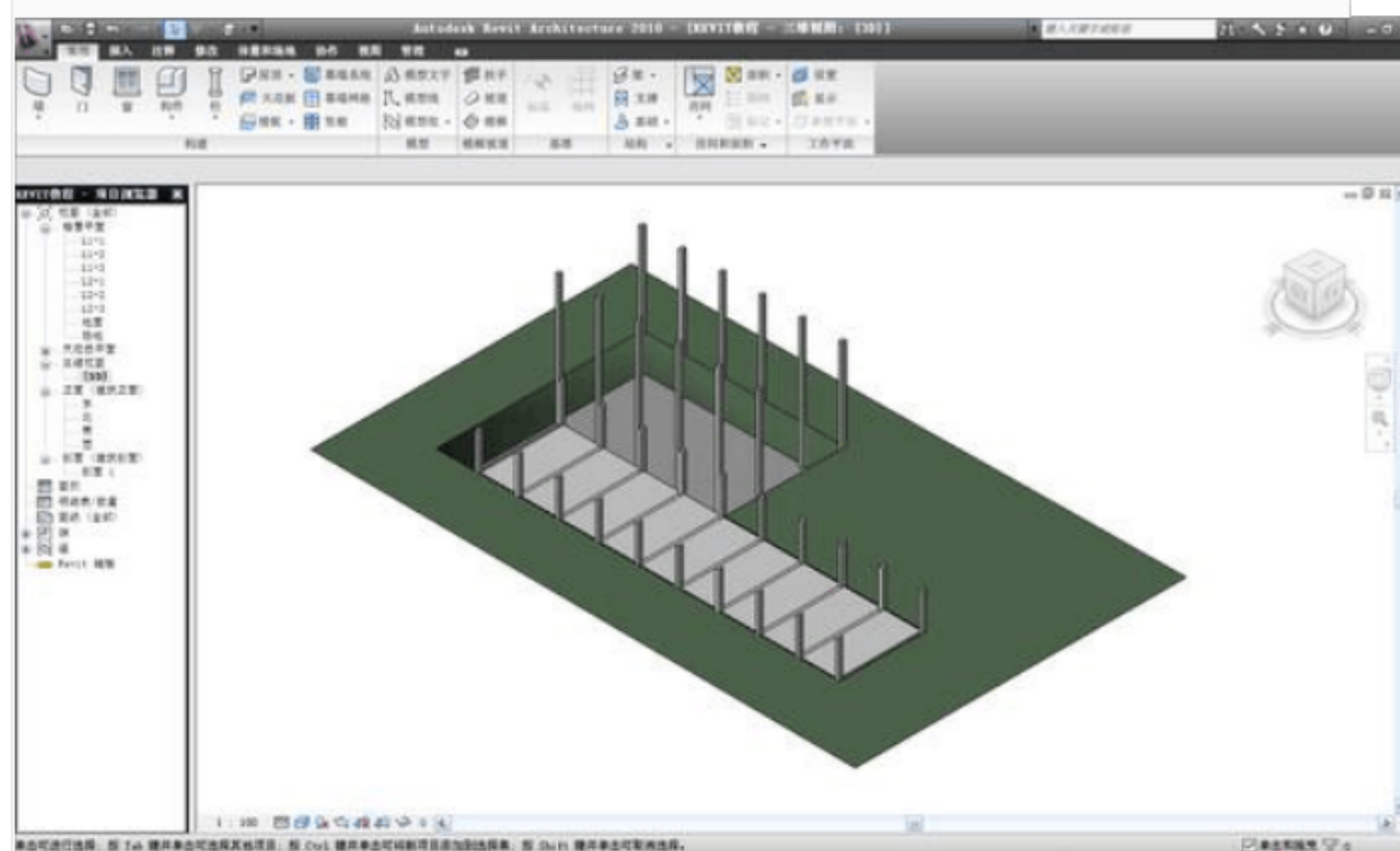
68 将楼板厚度改为 100，单击确定



69 在项目浏览器中，打开“剖面 1”，查看剖面中的效果



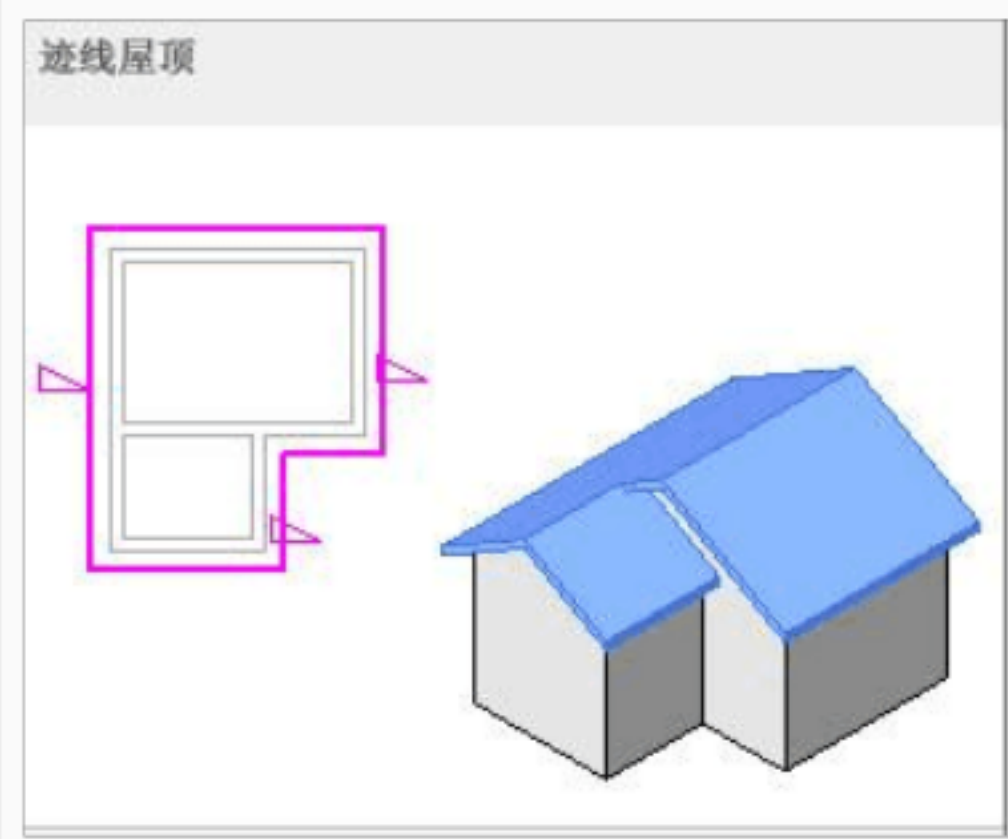
70 打开三维视图，查看三维视图中的效果



楼板绘制完成以后，开始绘制屋顶

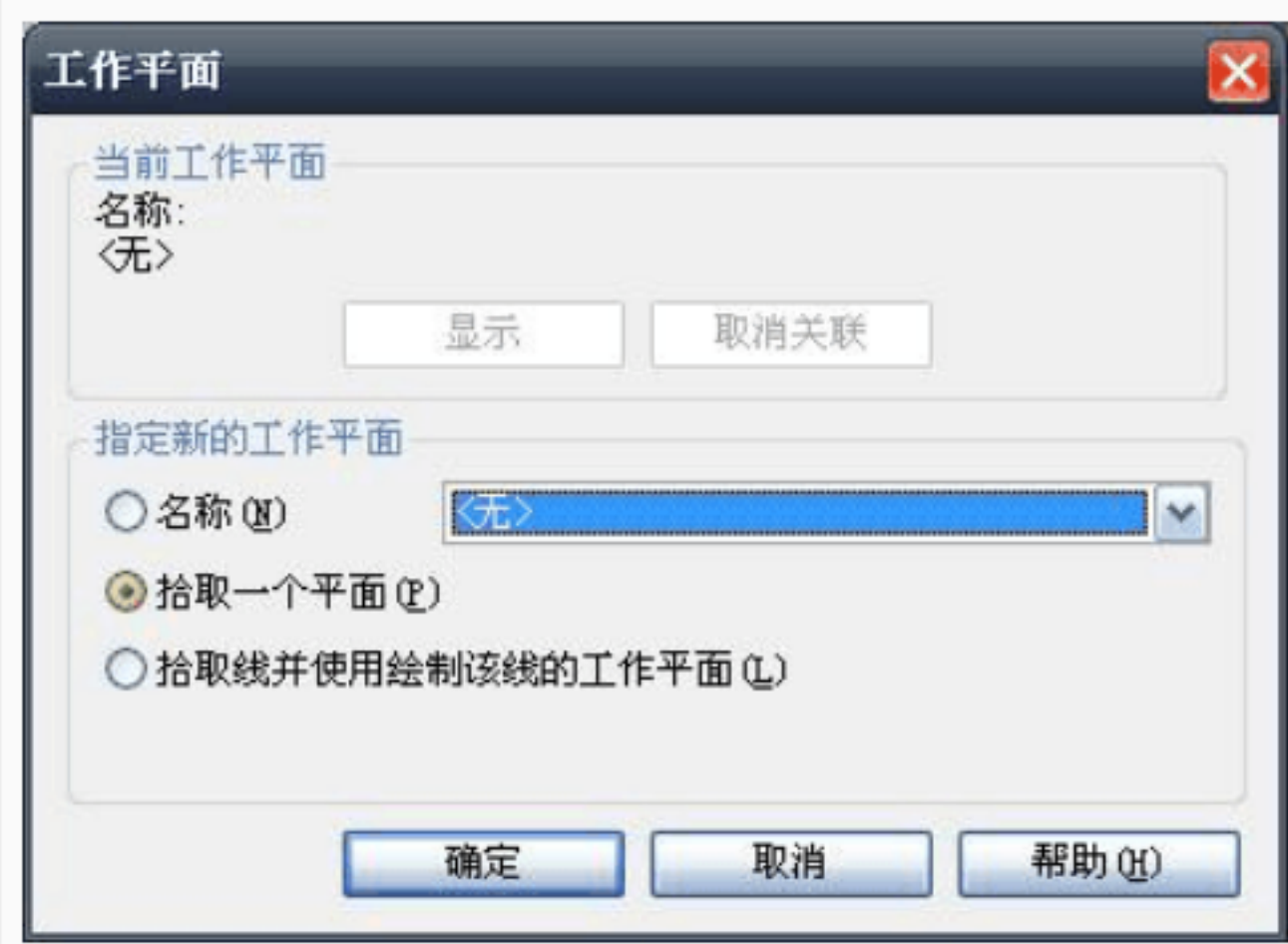


1. 打开三维视图，在“常用”选项卡中，选择屋顶



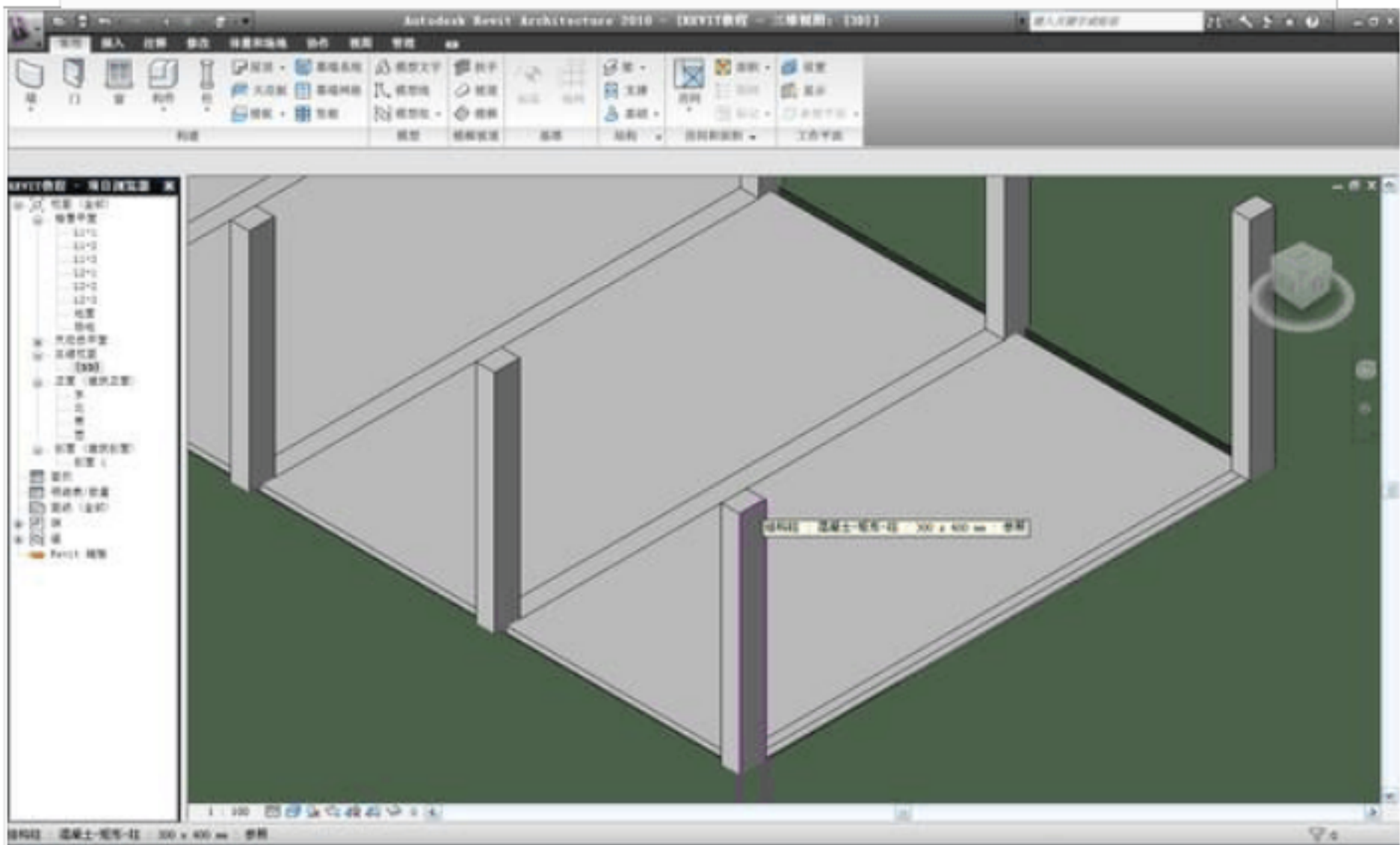
屋顶有 2 种，迹线屋顶和拉伸屋顶，迹线屋顶即为一般的坡屋顶形式，绘制方法较为简单，这里不再赘述，这里详细说明一下拉伸屋顶

2. 单击“拉伸屋顶”，出现工作平面窗口，选择“拾取一个平面”，单击确定



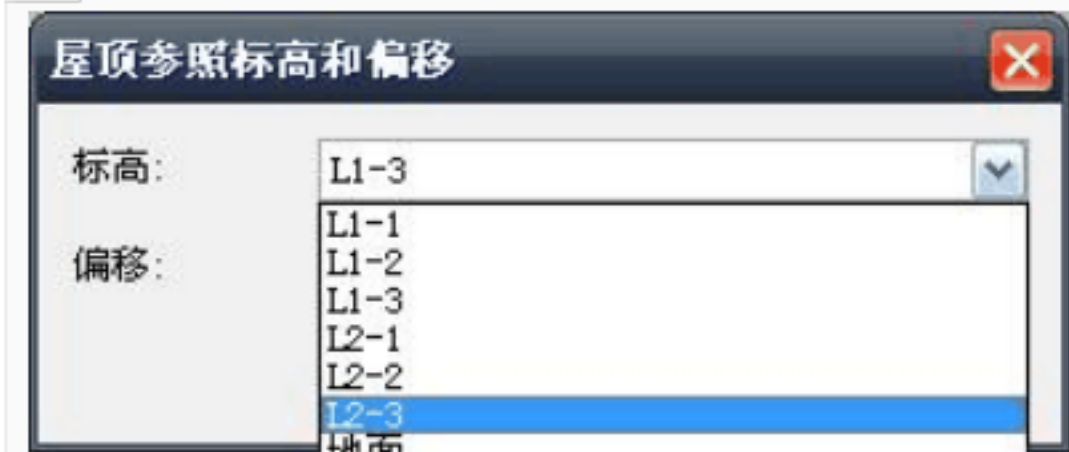
71 在三维视图中，将鼠标放在柱子的一条边际线上，按“TAB”键可切换与该边际线

相连的面，直至拾取柱子的一个外侧面，如图所示，单击



工作平面是 REVIT 建模中的一个重要参照，设置工作平面以后，所有在建模过程中绘制的点线面都会放在这个工作平面上，通过设定不同的工作平面来进行绘制，REVIT 可以完成一些复杂的形体建模，拥有工作平面的建模方式是一种很理性的建模方式。

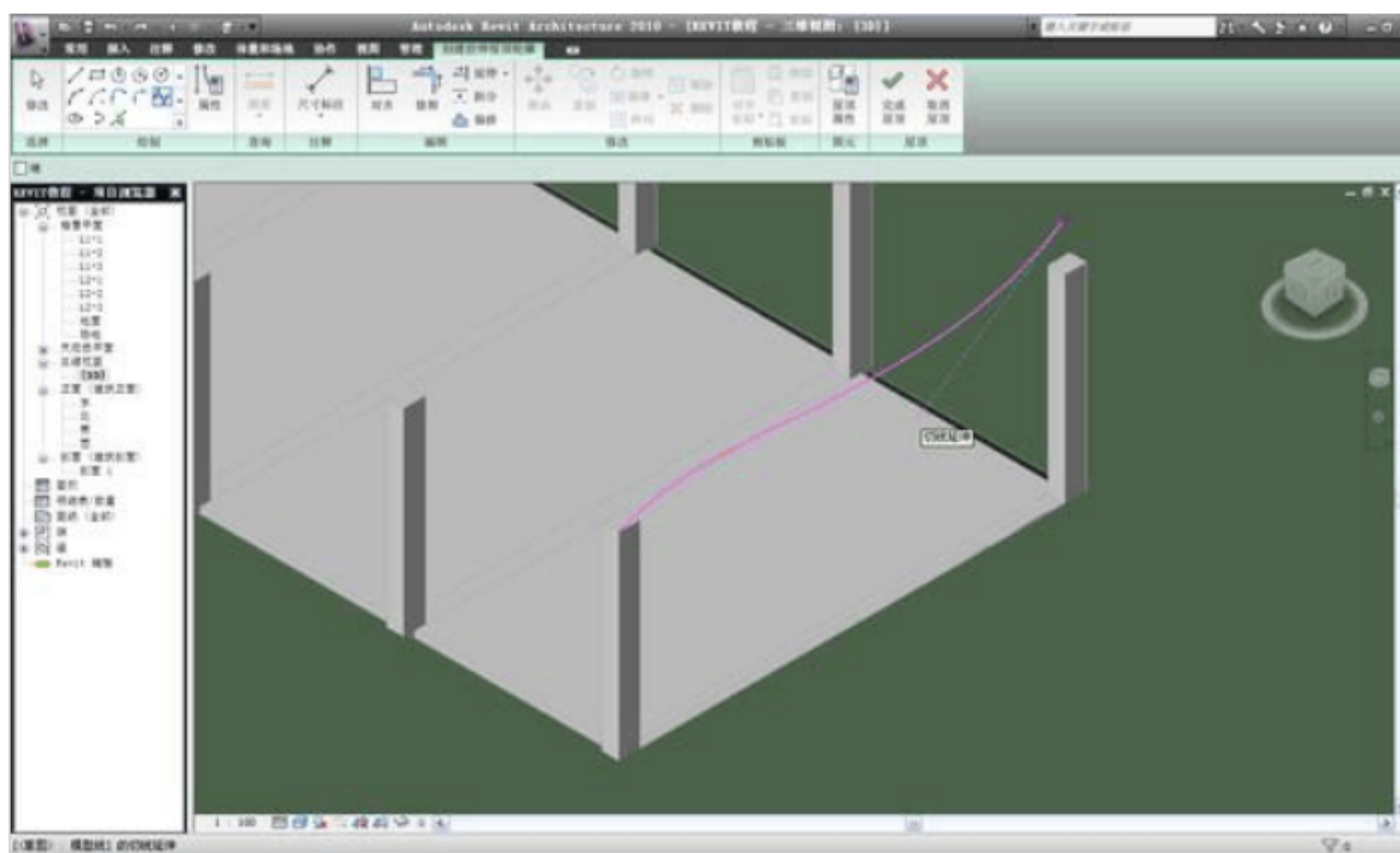
72 出现如下窗口，标高选择我们要绘制的屋顶标高 “ L2-3 ”



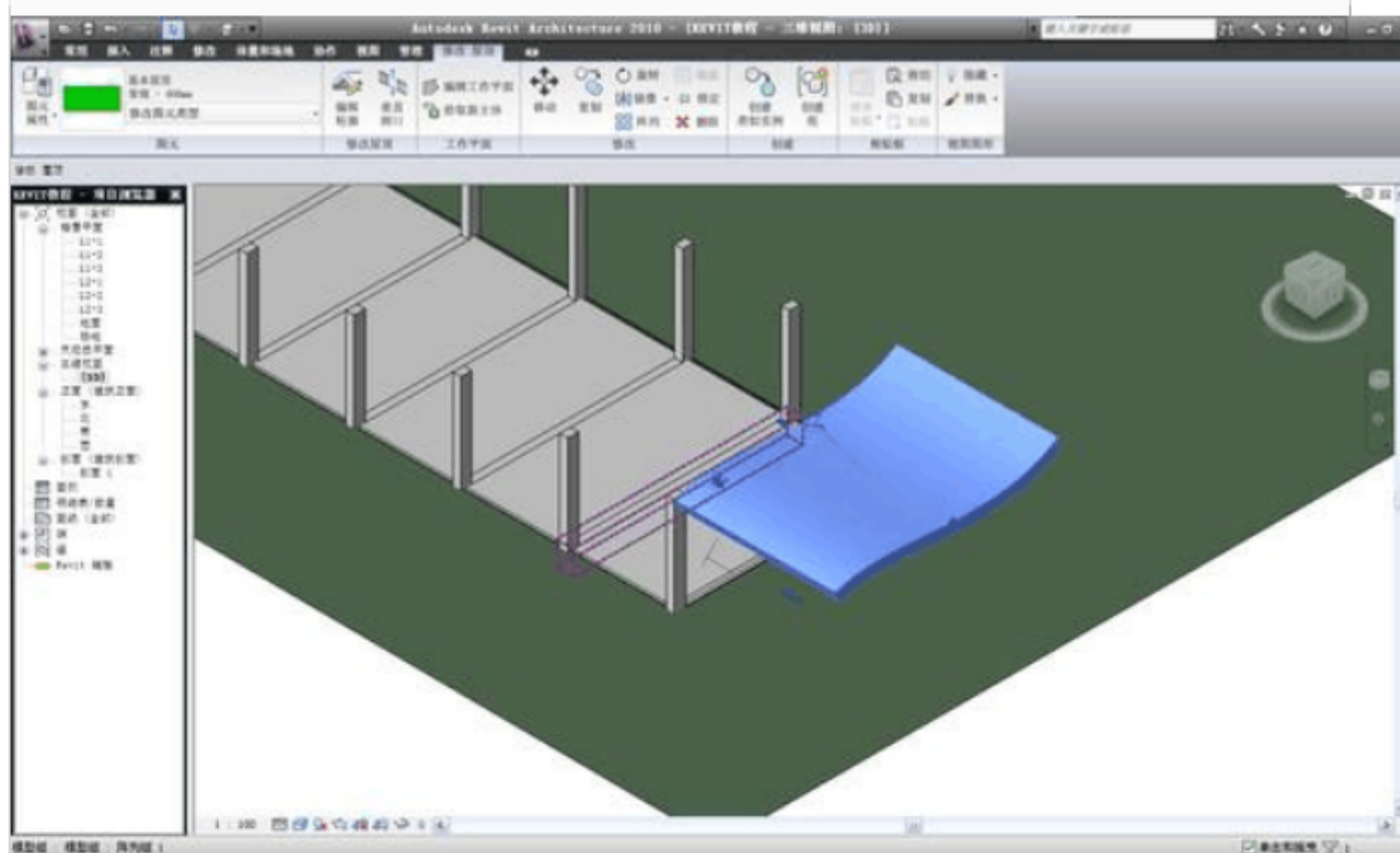
73 为了让效果更明显一点，我们来绘制一个曲面屋顶，选择“样条曲线”工具



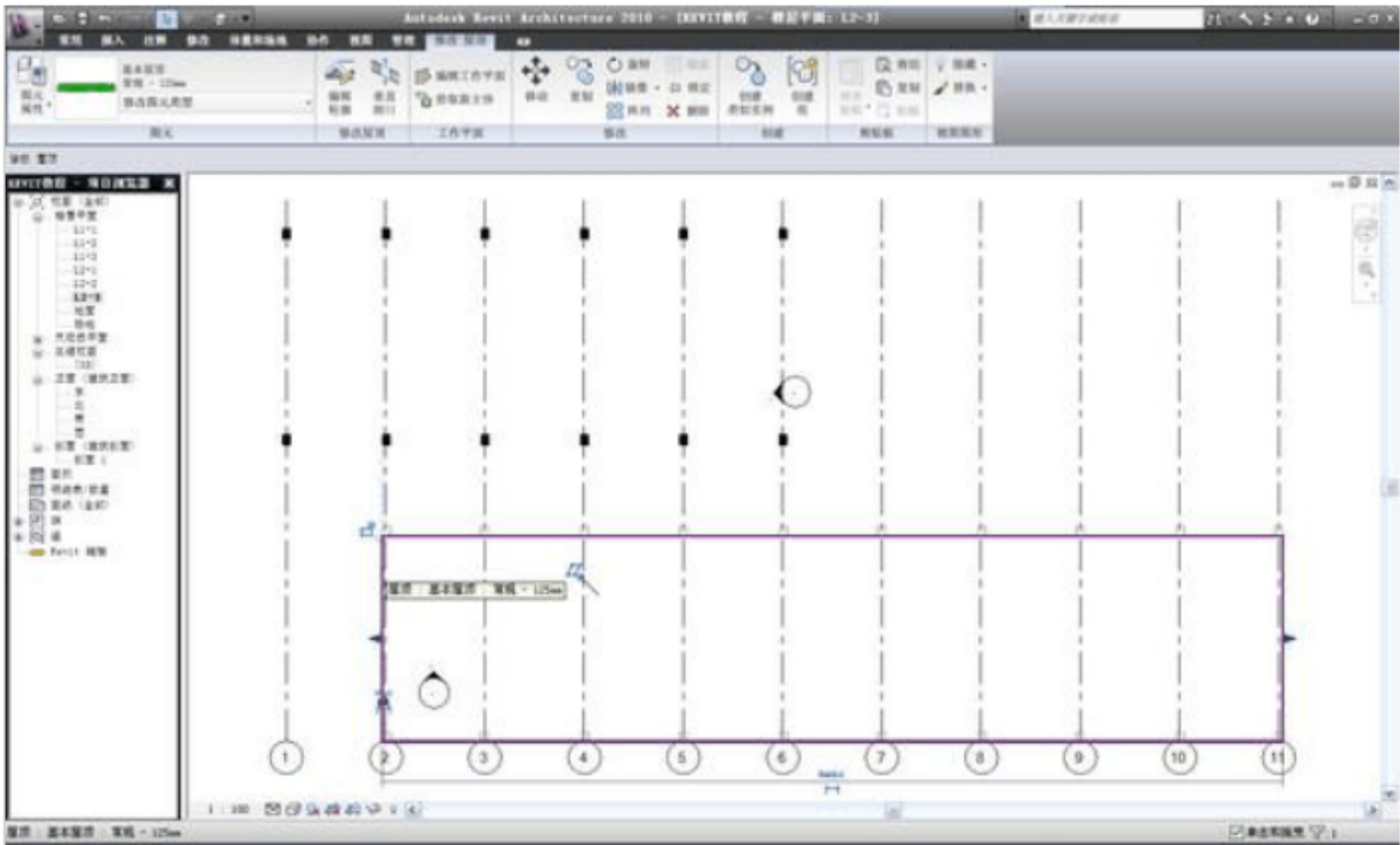
74 如图随意绘制一条曲线



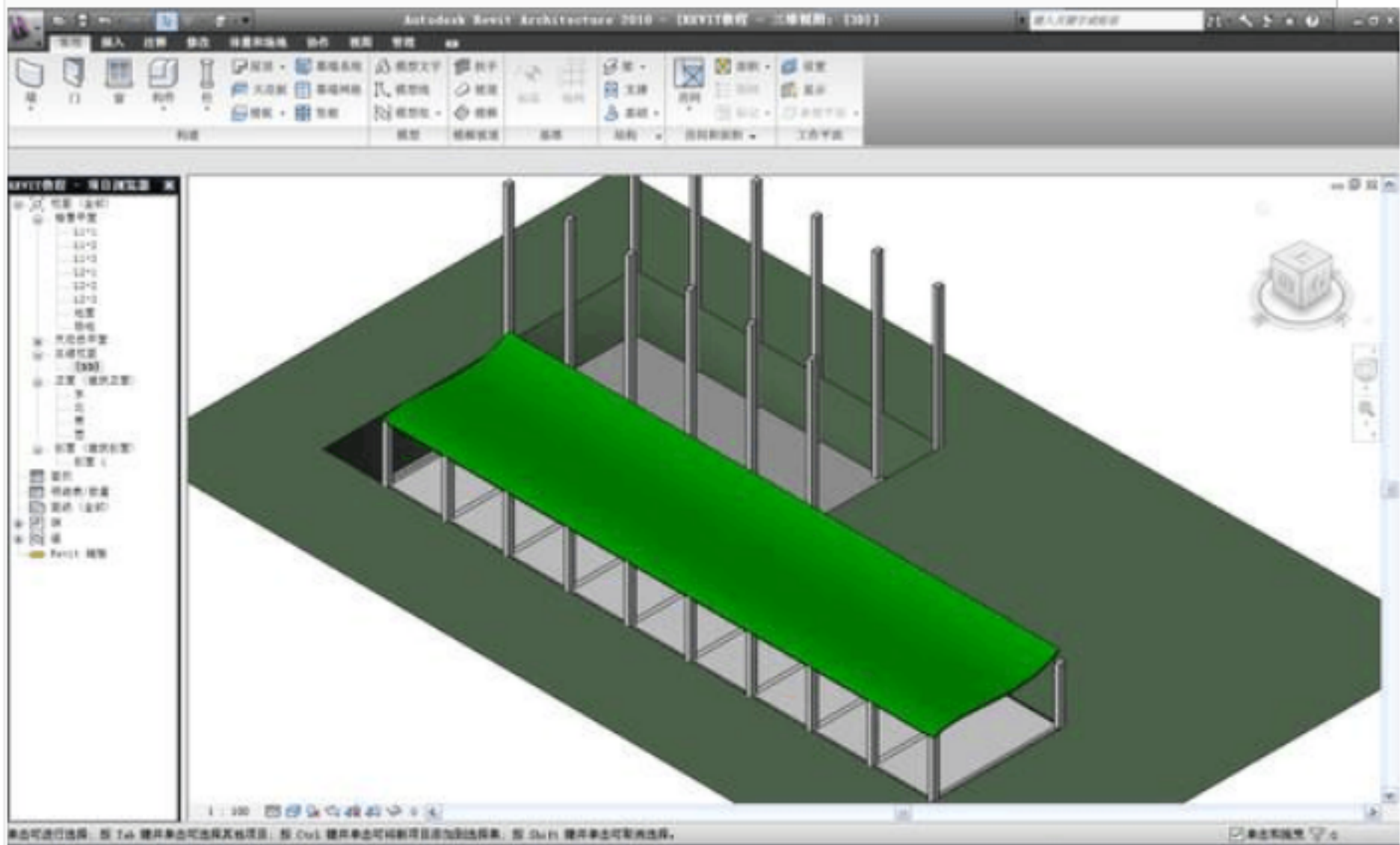
75 单击“完成屋顶”，即可得到一片曲面的屋顶，如下图所示



76 下面来换一种薄一点的屋顶，在屋顶类型中，选择“150mm”



78 打开三维视图即可观看效果

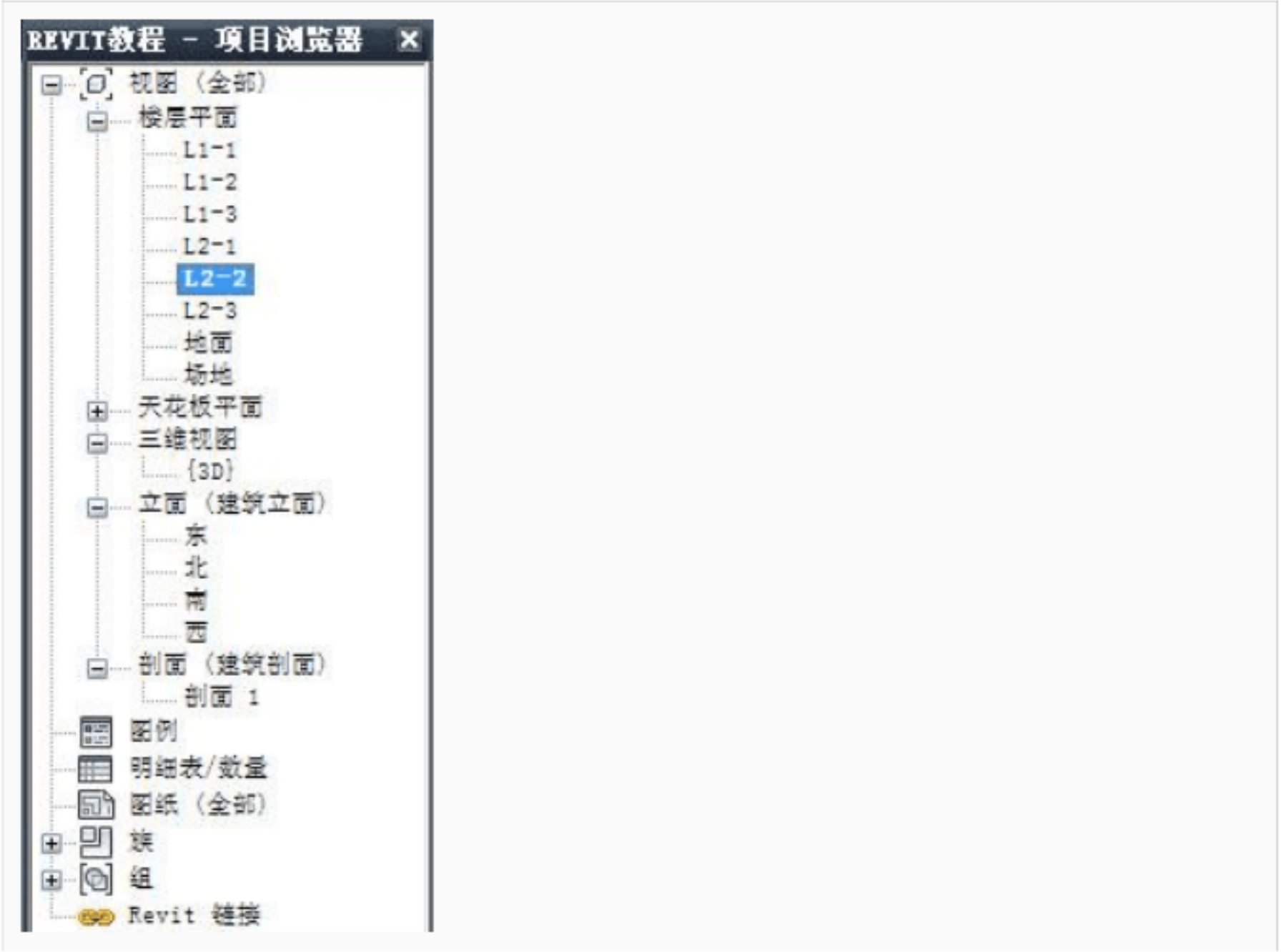


屋顶的构造材料色彩厚度都可以更改，方法和更改楼板的构造材料的方法是一样的，这里不再赘述

六. 墙体

下面绘制墙体，以在“ L2-2 ”平面上绘制墙体为例

79 在项目浏览器中，打开“ L2-2 ”平面



80 “常用”选项卡→ “墙”



81 默认的墙体中没有 240墙，我们修改一下
单击“图元属性”→“类型属性”



82 在类型属性窗口中，单击重命名，输入“ 240 ”，单击确定

×

类型属性

族 (F):

系统族: 基本墙

▼

载入 (L)...

类型 (T):

常规 - 200mm

▼

复制 (C)...

重命名 (R)...

类型参数

参数	值
构造	
结构	编辑...
在插入点包络	不包络
在端点包络	无
宽度	200.0
功能	外部
图形	
粗略比例填充样式	
粗略比例填充颜色	■ 黑色
标识数据	
注释记号	
型号	
制造商	
类型注释	
URL	
说明	
部件说明	
部件代码	
类型标记	
防火等级	

<< 预览 (P)

确定

取消

应用

×

重命名

旧名称:

常规 - 240mm

新名称 (N):

常规 - 240mm

确定

取消

83 单击结构一栏中“编辑”，将厚度更改为 240，单击确定

编辑部件

族：基本墙

类型：常规 - 240mm

厚度总计：200.0

样本高度 (S)：6096.0

层

外部边

	功能	材质	厚度	包络
1	核心边界	包络上层	0.0	
2	结构 [1]	<按类别>	240	☐
3	核心边界	包络下层	0.0	

内部边

插入 (I)

删除 (D)

向上 (U)

向下 (D)

默认包络

插入点 (N)：不包络

结束点 (E)：无

修改垂直结构 (仅限于剖面预览中)

修改 (M)

合并区域 (G)

墙饰条 (W)

指定层 (A)

拆分区域 (L)

分隔缝 (R)

<< 预览 (P)

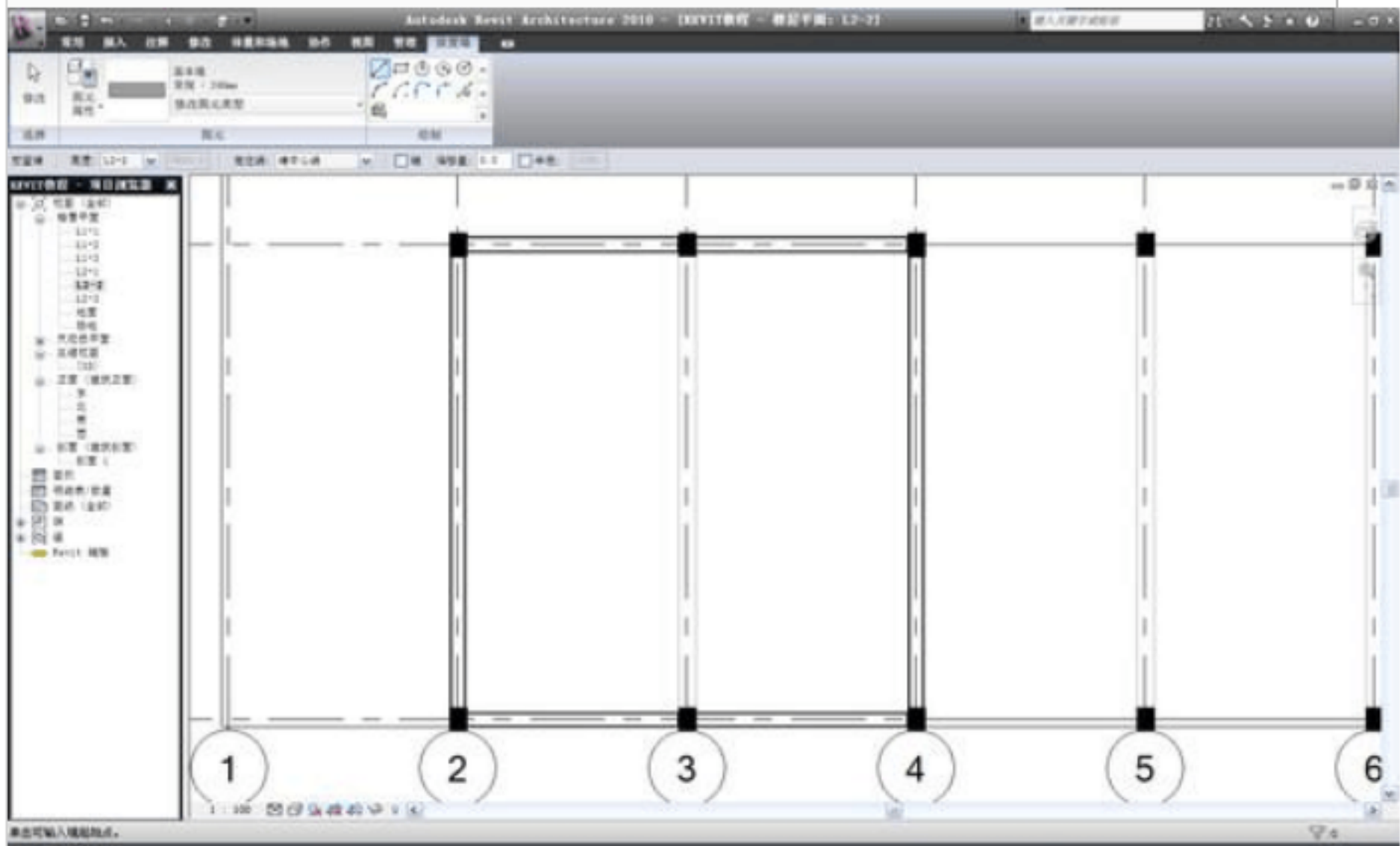
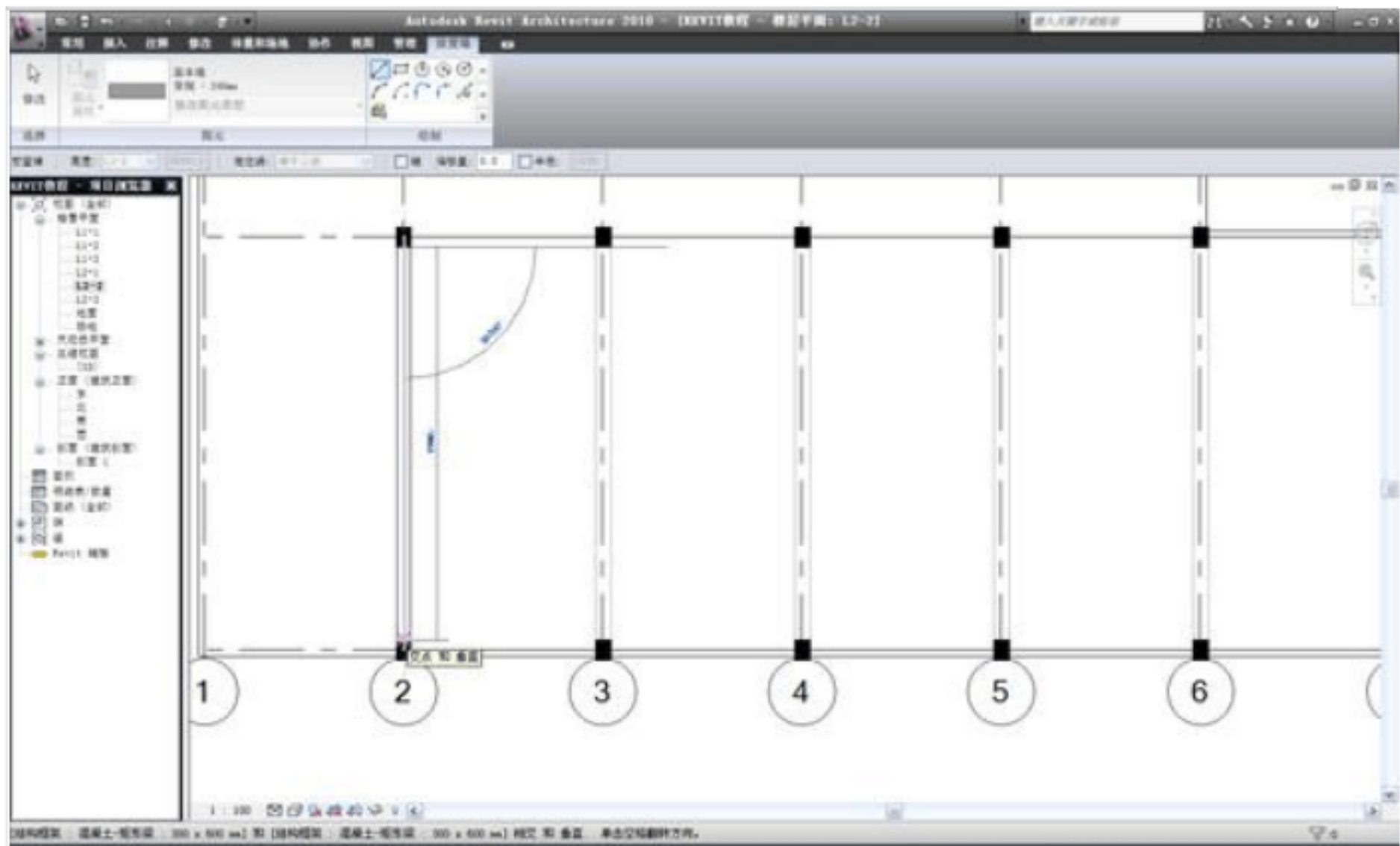
确定

取消

帮助 (H)

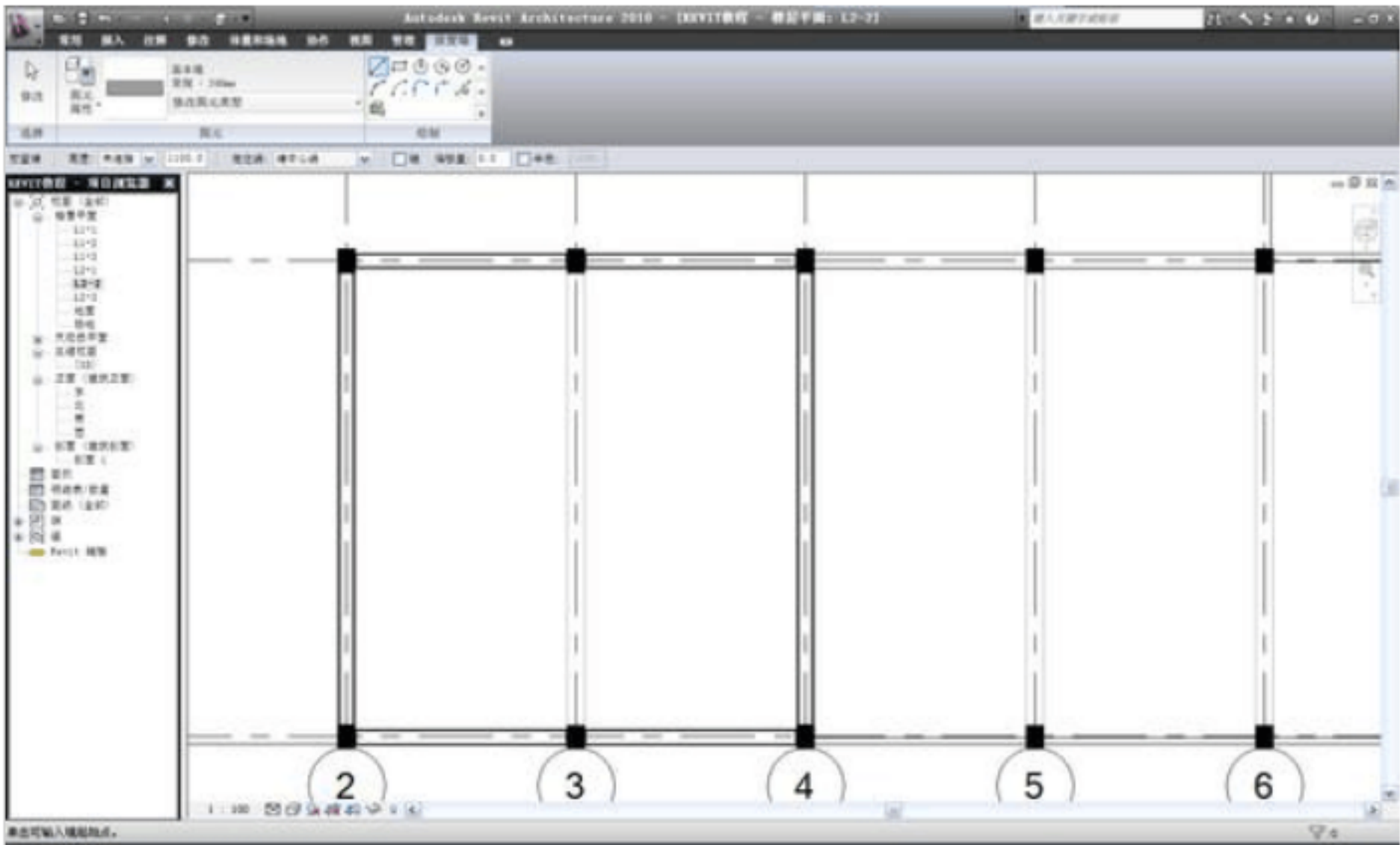
84 将墙的高度设定为“ L2-3 ”，这里标高的作用就显示出来了，很多图元的高度和位置都是需要通过标高来确定的

85 如图绘制墙体

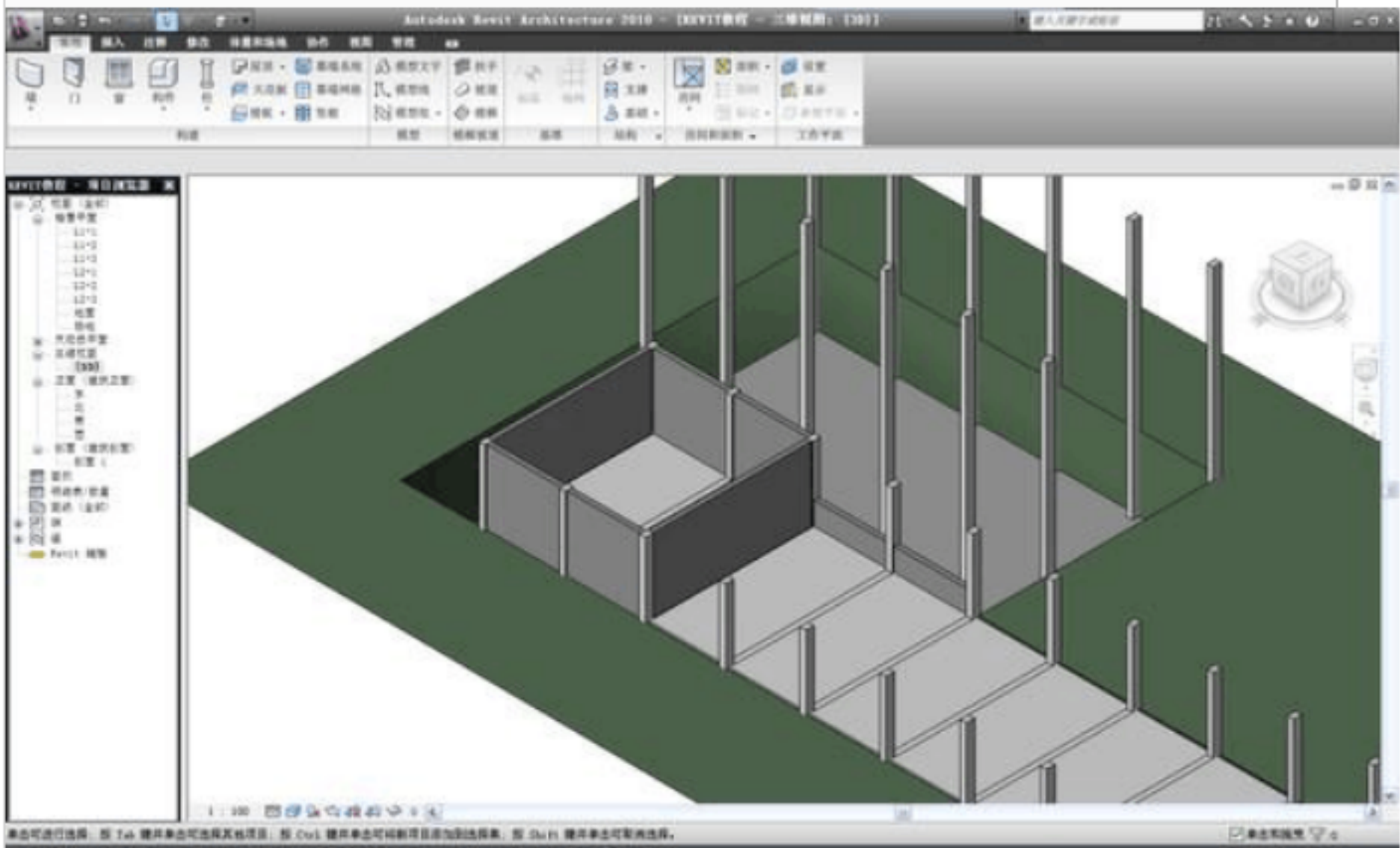


86 如果需要一段矮墙，那么就可以不用标高，高度选择“未连接”，然后输入自己想要的墙的高度，这里输入“ 1100 ”

87 如图绘制一段矮墙



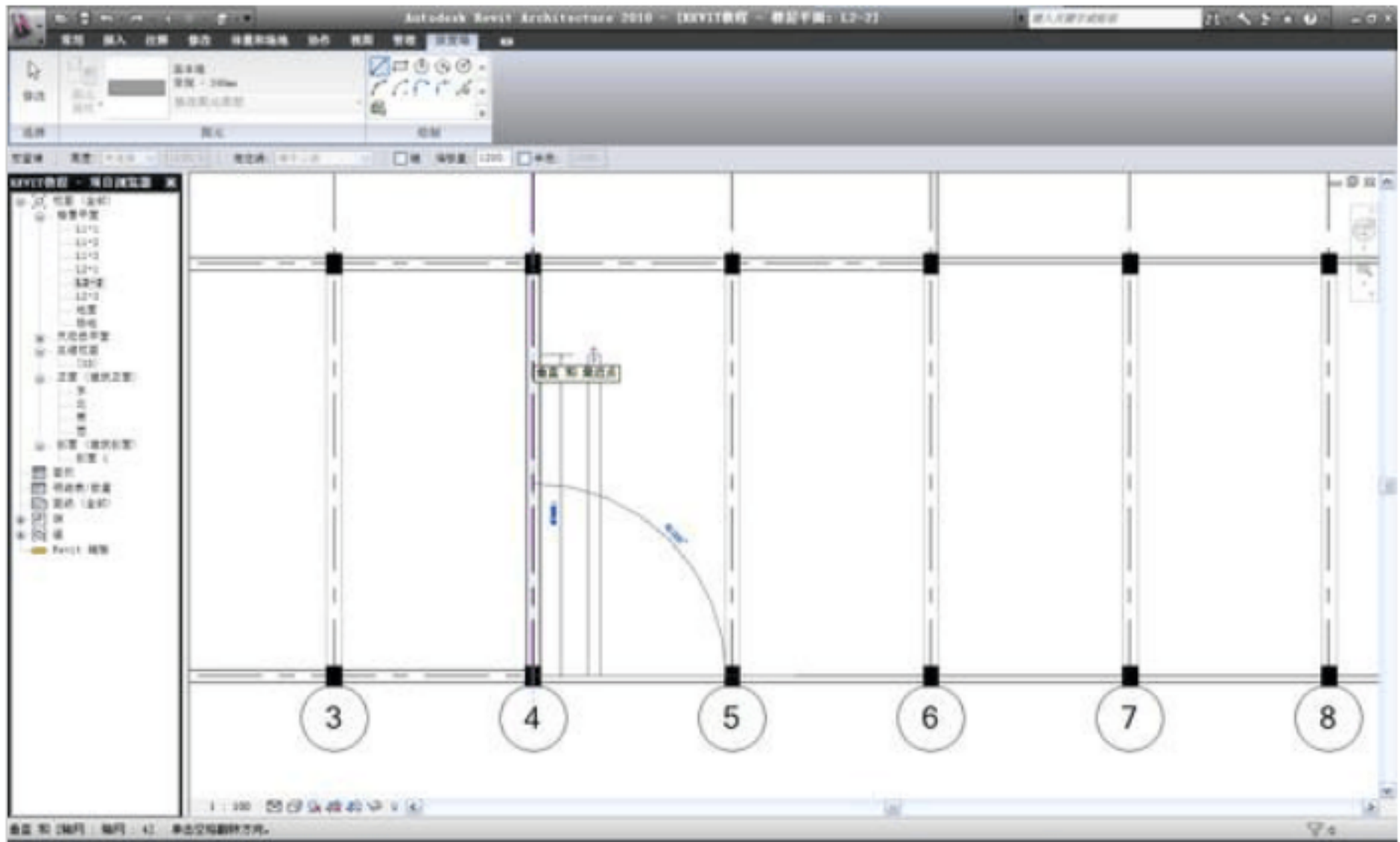
88 打开三维视图观看效果



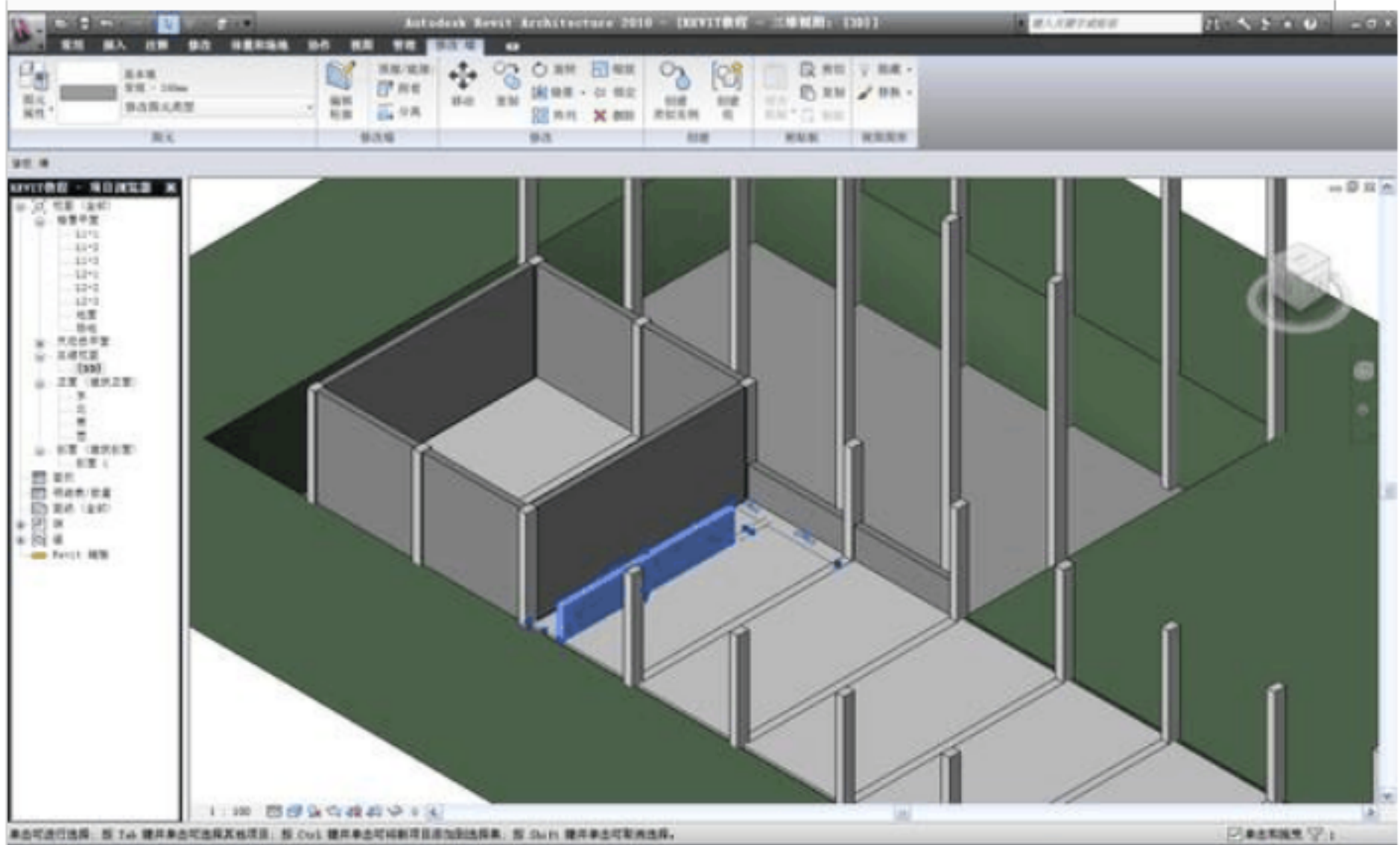
89 前面的墙都是位于轴线上，如果有的墙不位于轴线上，可以使用“偏移”来进行绘制

在偏移量中，输入想要偏移的距离，这里输入 1200

90 如图绘制一段墙体



91 打开三维视图查看效果

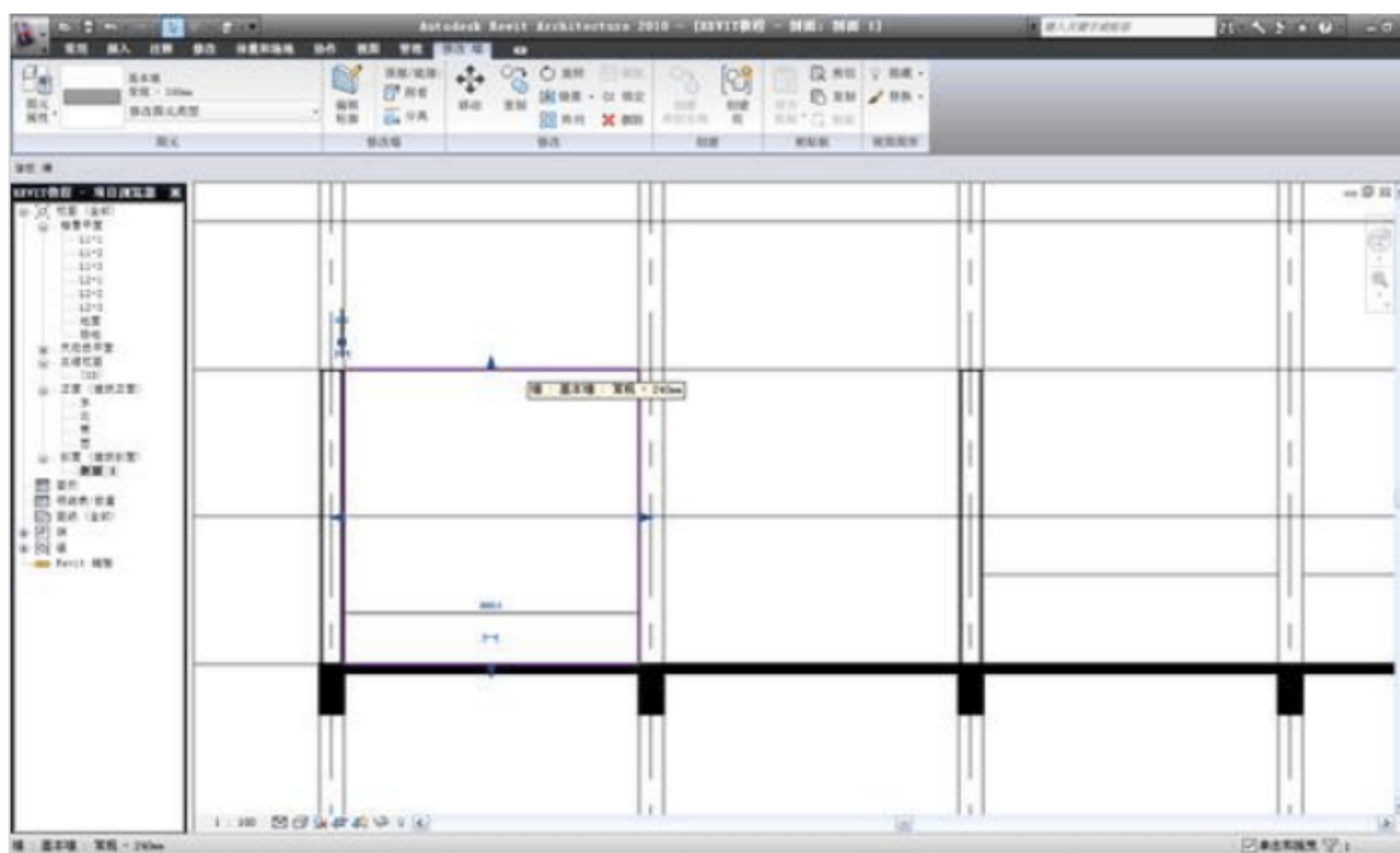


92 如果需要在一面墙上开洞，或者改变一下墙的形状，让它不是一面方形的墙，可以使用“编辑轮廓”命令

对墙进行编辑轮廓需要在看得到这面墙的立面或者剖面视图中进行，我们打开“剖面

1”，

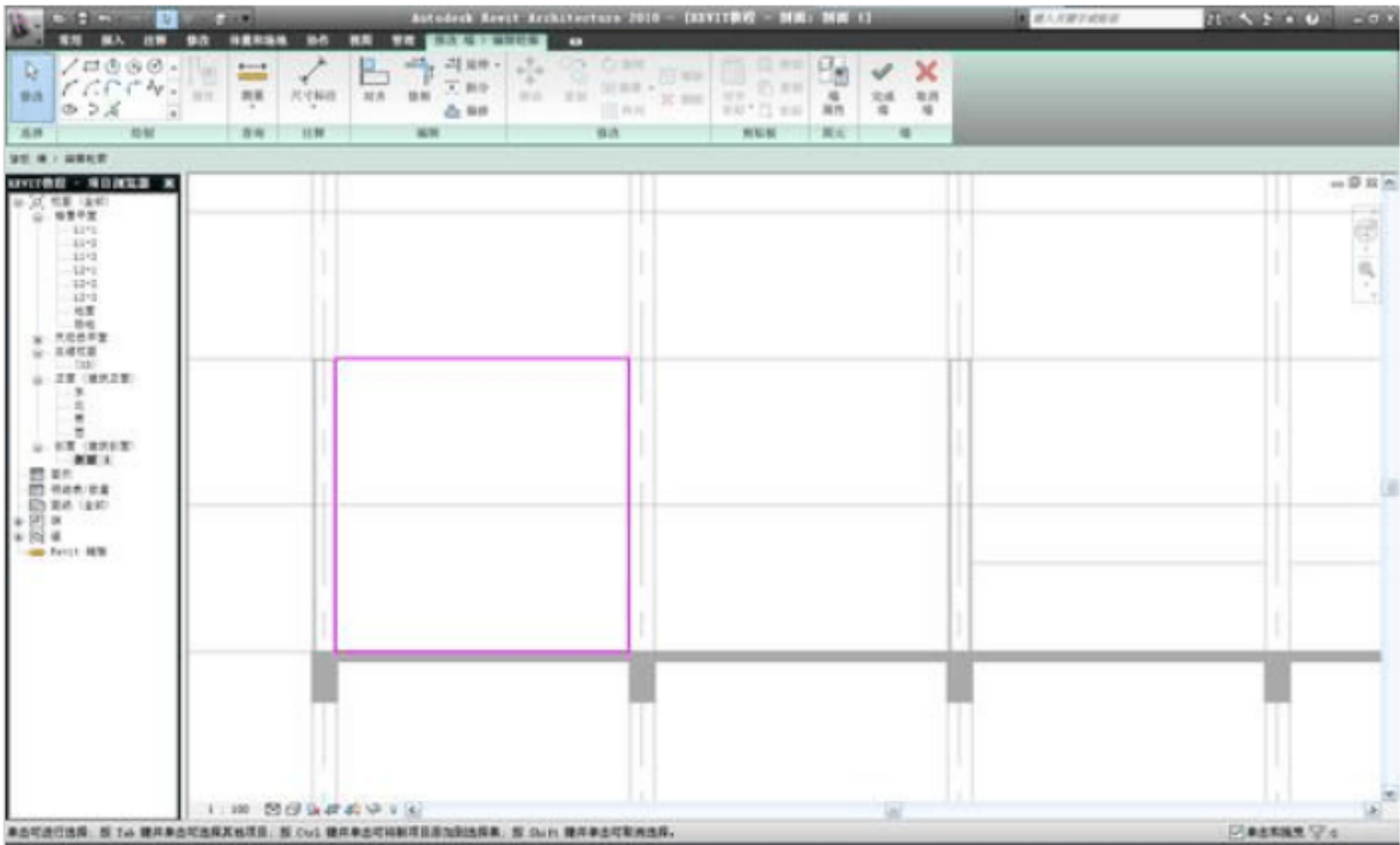
选中一面墙



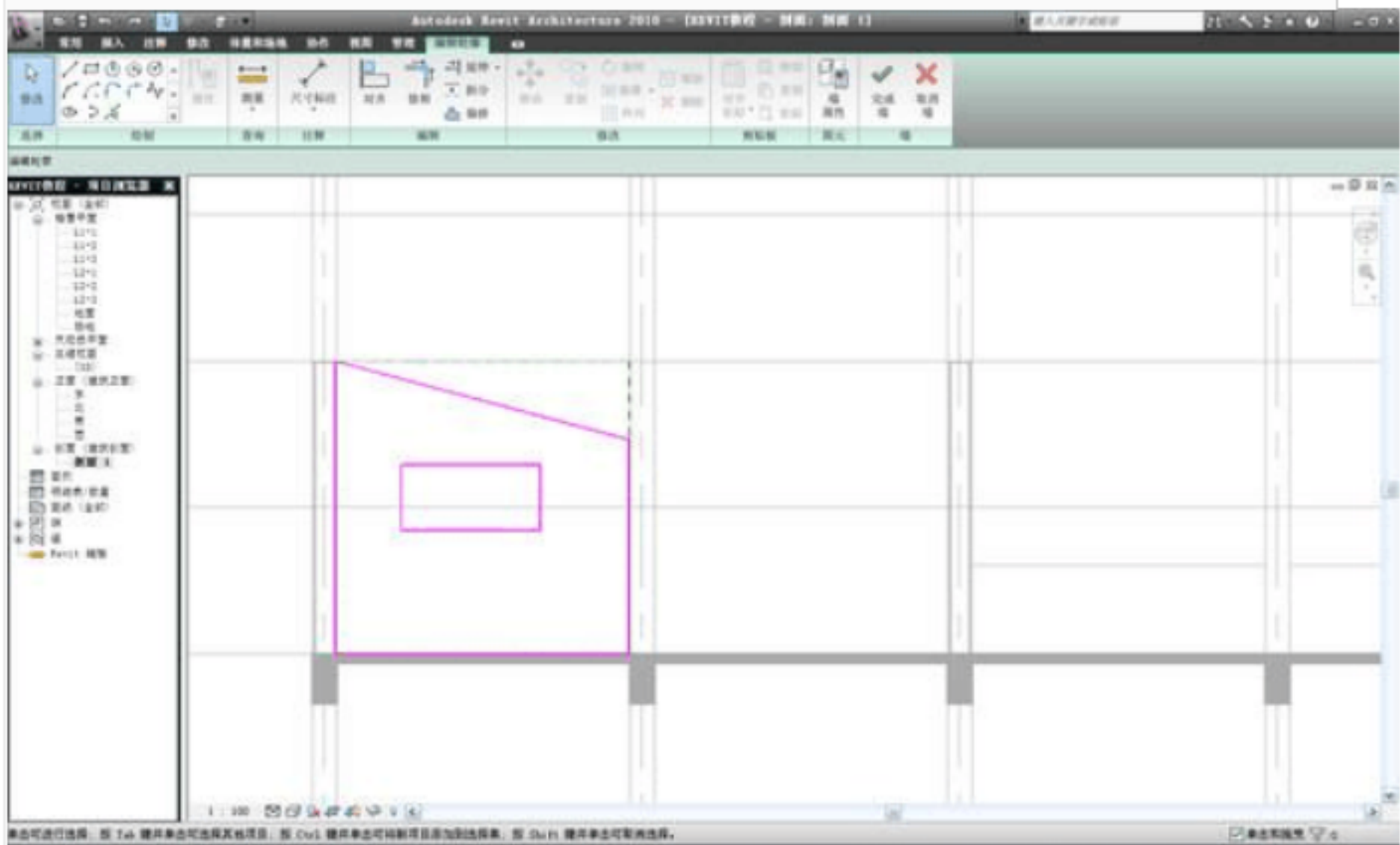
93 单击编辑轮廓



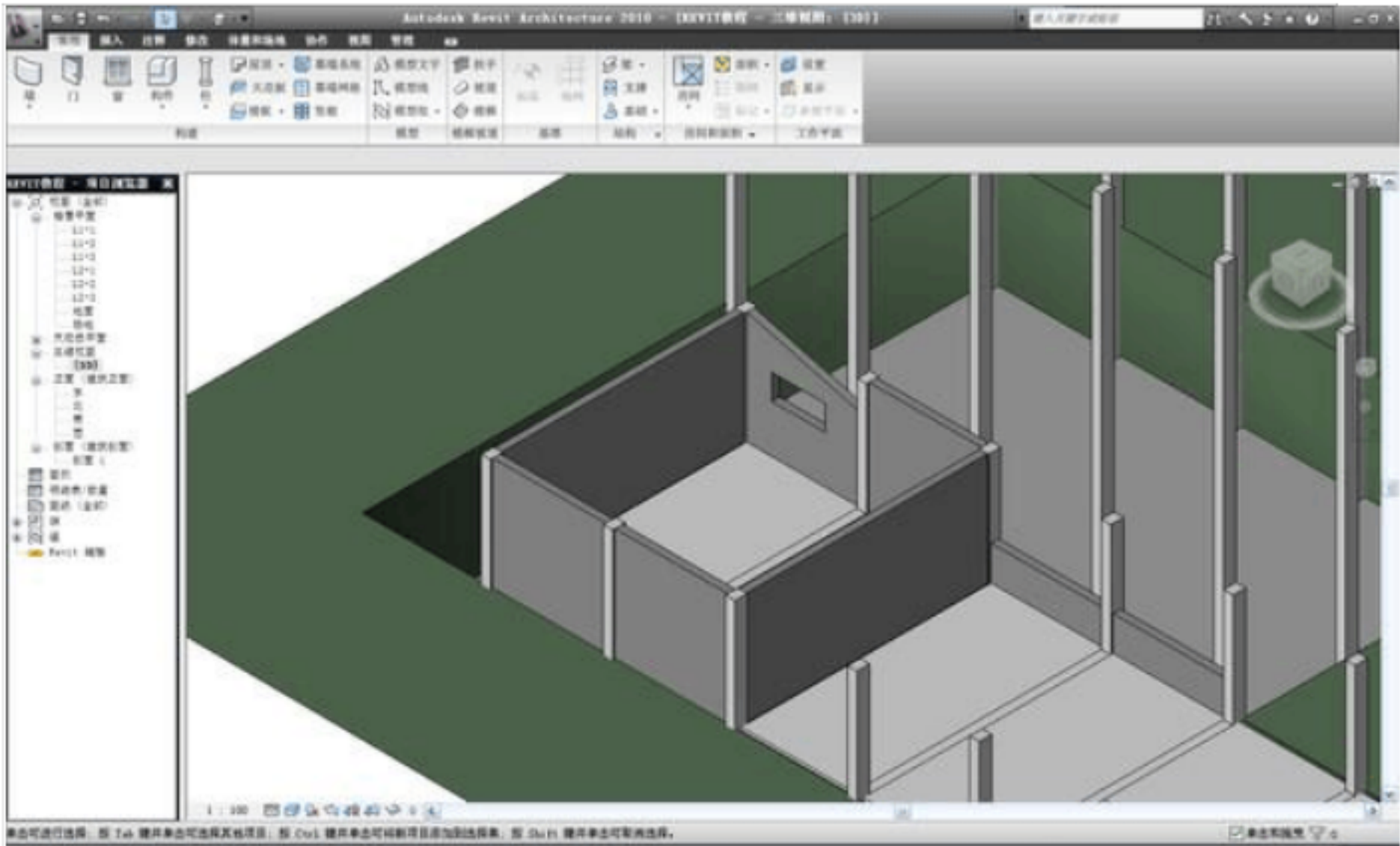
出现以下窗口



94 通过编辑工具，可以随意在墙上开洞活改变墙的形状，这里将这面墙随意改变以为一种形状，单击完成墙



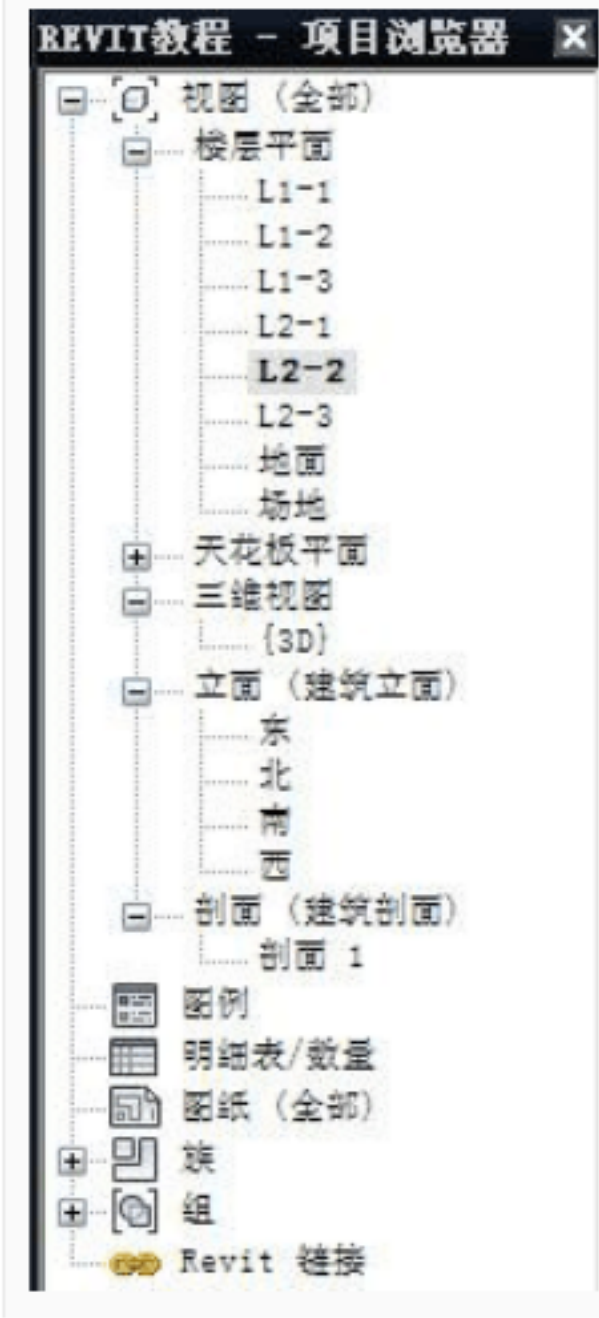
95 打开三维视图查看效果



七. 门和窗

这里以绘制窗户为例（门和窗的绘制与修改方式完全相同，门的绘制在这里不再赘述），以在“ L2-2 ”平面上绘制窗户为例

96 在项目浏览器中打开“ L2-2 ”平面

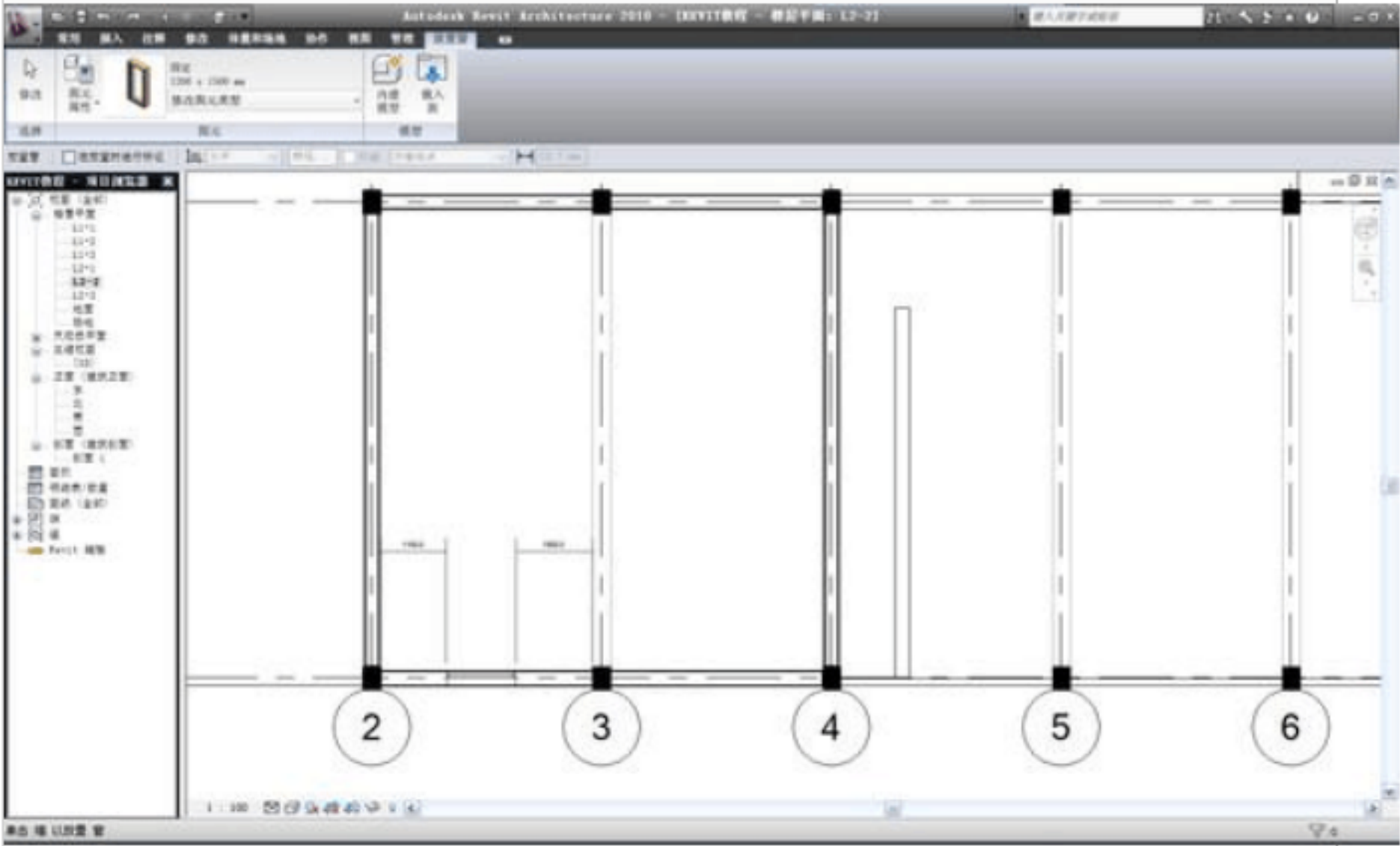


97 “常用”选项卡→“窗”（绘制门的时候再这里选择“门”即可）

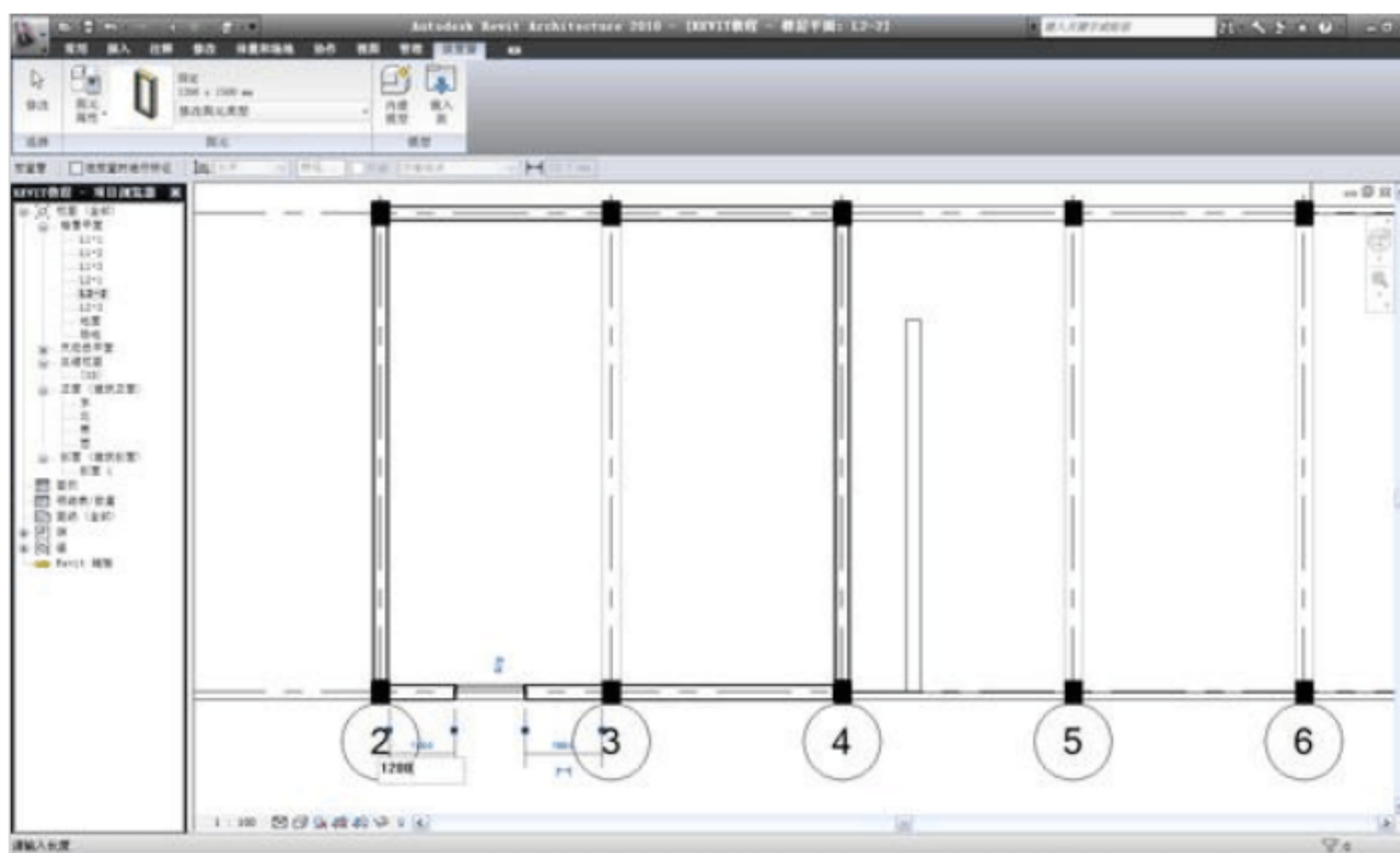


98 将“在放置时进行标记”前的√去掉

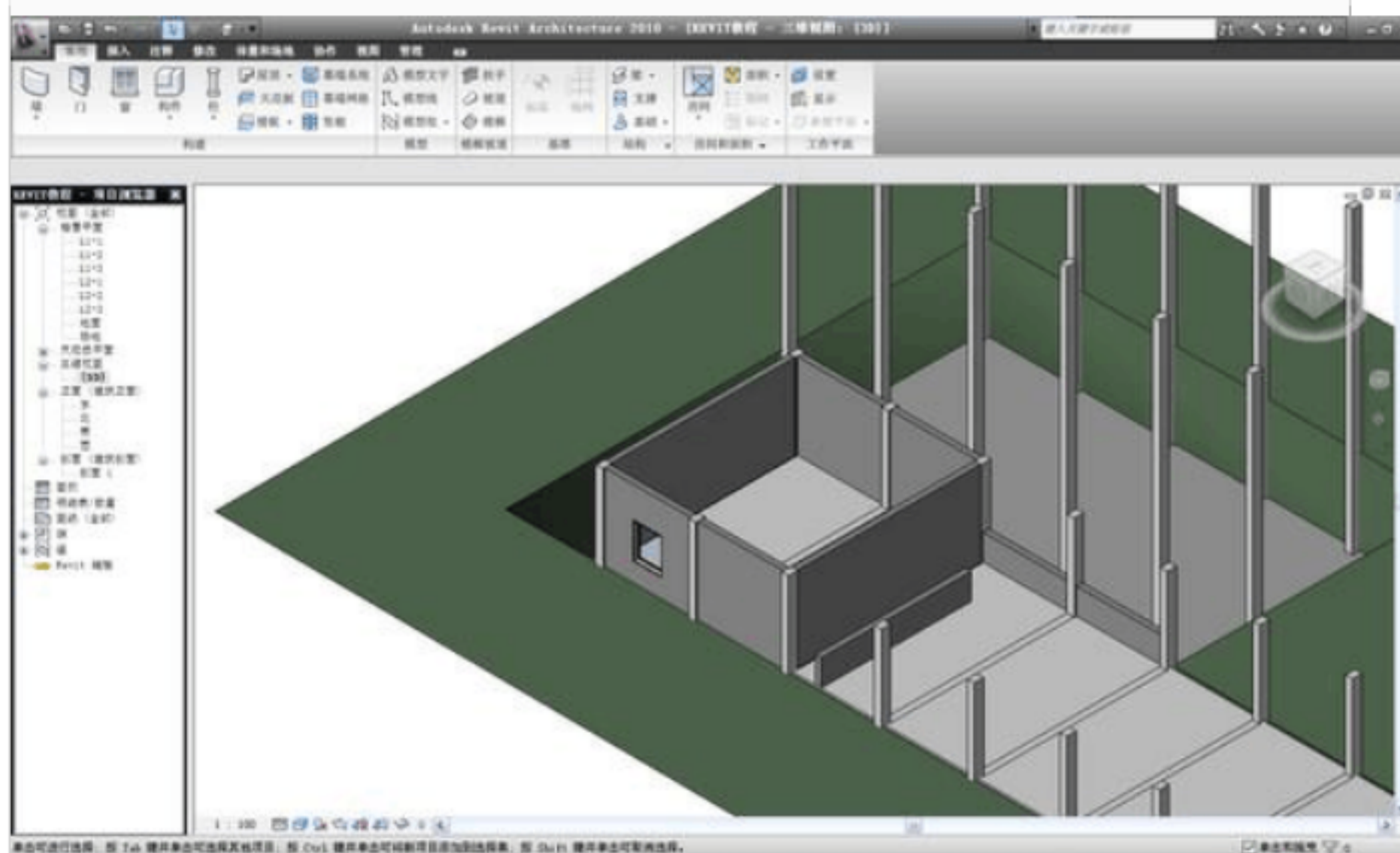
99 在墙上放置一面窗



100 单击窗旁边的标注数字，可以输入数字来修改窗的位置，这里输入 1200



101 打开三维视图查看效果



102 这个窗户太小了，我们可以把它改大一点
 点选窗户，单击“图元属性”→“类型属性”



103 在类型属性窗口中，可以看到“尺寸标注”中有该窗的各种尺寸参数



104 修改一下这些参数，这里改为如下图所示，单击确定

类型属性

族(F):

固定

类型(T):

1200 x 1500 mm

载入(L)...

复制(C)...

重命名(R)...

类型参数

参数	值
构造	
墙闭合	按主体
构造类型	
材质和装饰	
窗扇	窗扇
玻璃嵌板材质	玻璃
框架内部材质	窗扇
框架外部材质	窗扇
尺寸标注	
窗嵌入	19.0
高度	1800.0
默认窗台高度	1000
宽度	3000.0
粗略宽度	
粗略高度	
标识数据	
注释记号	
型号	
制造商	

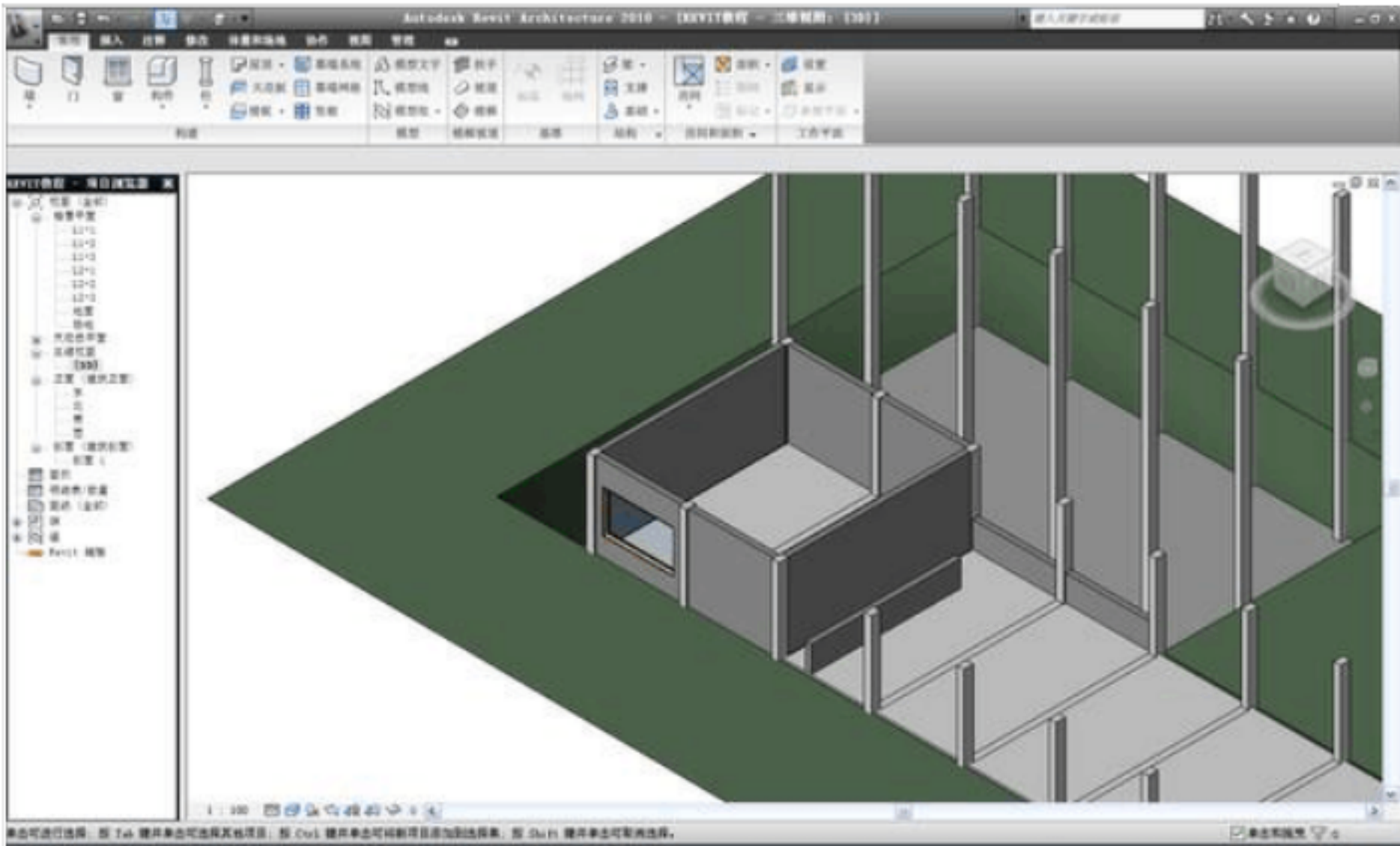
<< 预览(P)

确定

取消

应用

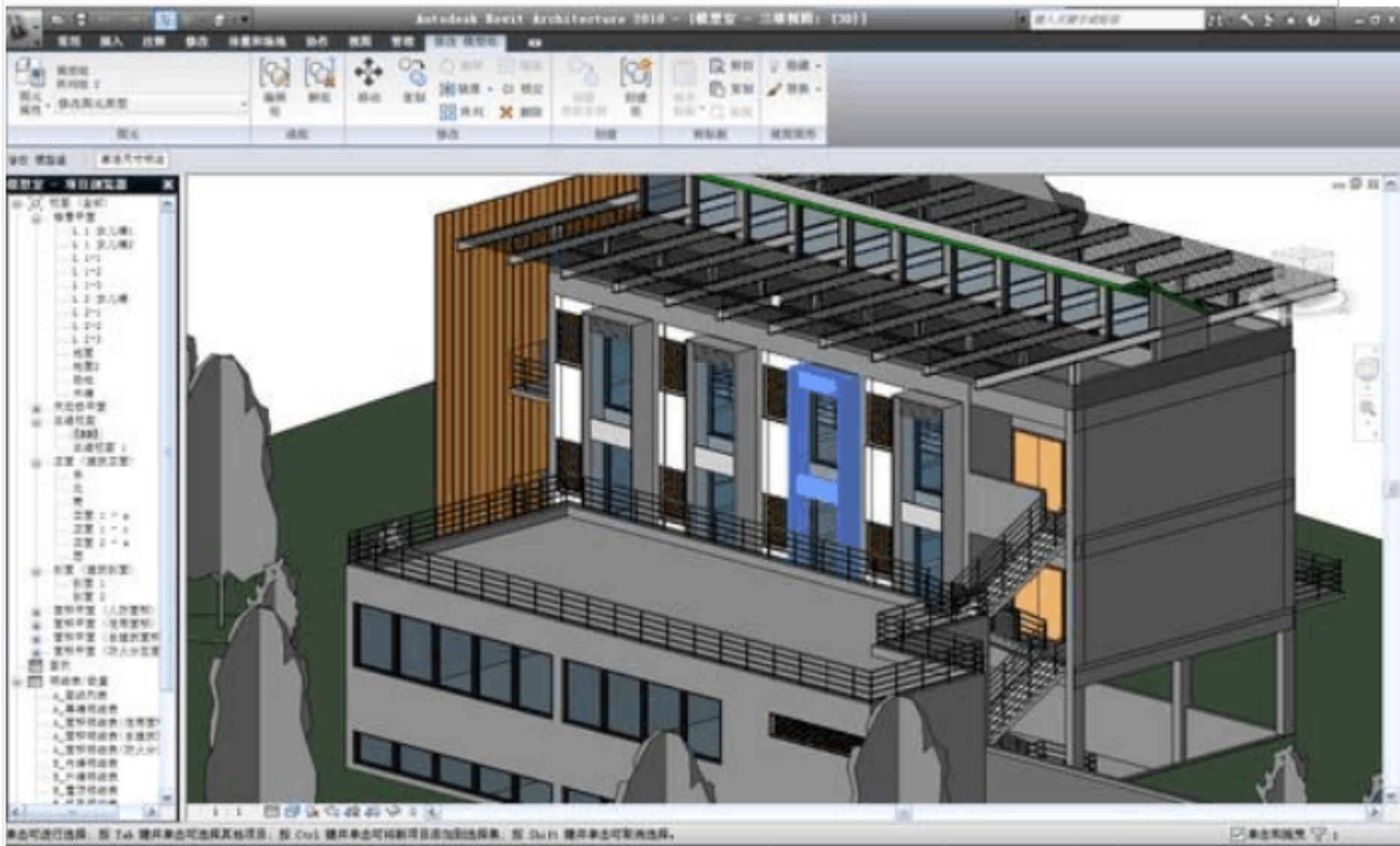
105 打开三维视图查看效果



八. 特殊构件

建模中有时会出现 REVIT 中没有出现的构件，如某些特别设计的窗，屋顶，等等

如本实例中的特别设计的双层玻璃窗，图中蓝色选中构件所示



这可以通过内建构件来解决

这里建立一个简单的凸

窗来做例子说明一下内建构件的基本操作

106 在三维视图中，“常用”选项卡→“内建模型”



107 出现如下窗口，我们要建立的是一个窗，在这里我们选择窗



108 输入名称，这里使用默认的“窗 1”



109 下面设置工作平面， REVIT 建模中，工作平面的重要性不言而喻，建模过程中经常

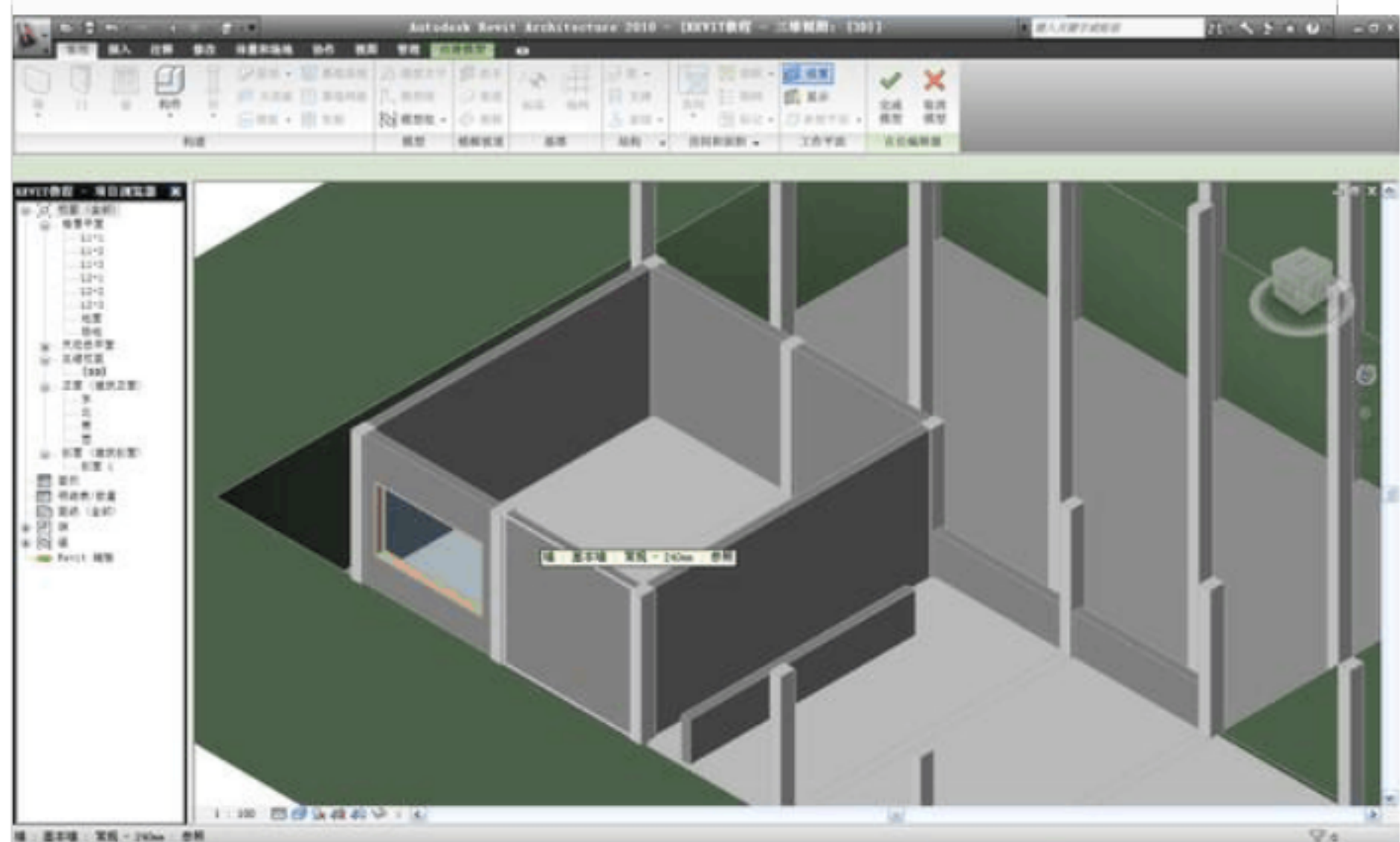
改变工作平面是很正常的
在“常用”选项卡中，“工作平面”面板，“设置”



110 选择“拾取一个平面”



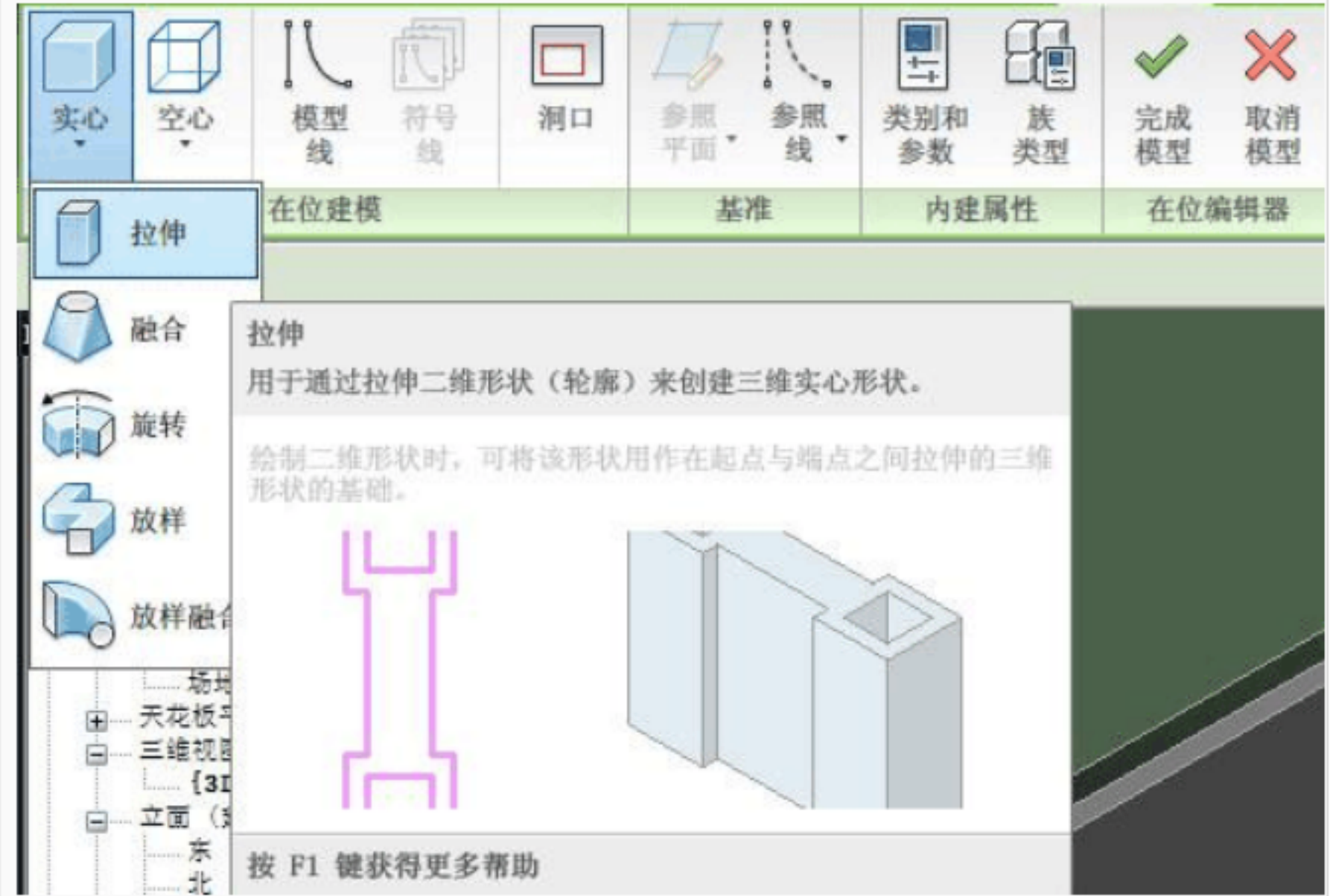
111 在三维视图中，选择一面墙的外表面



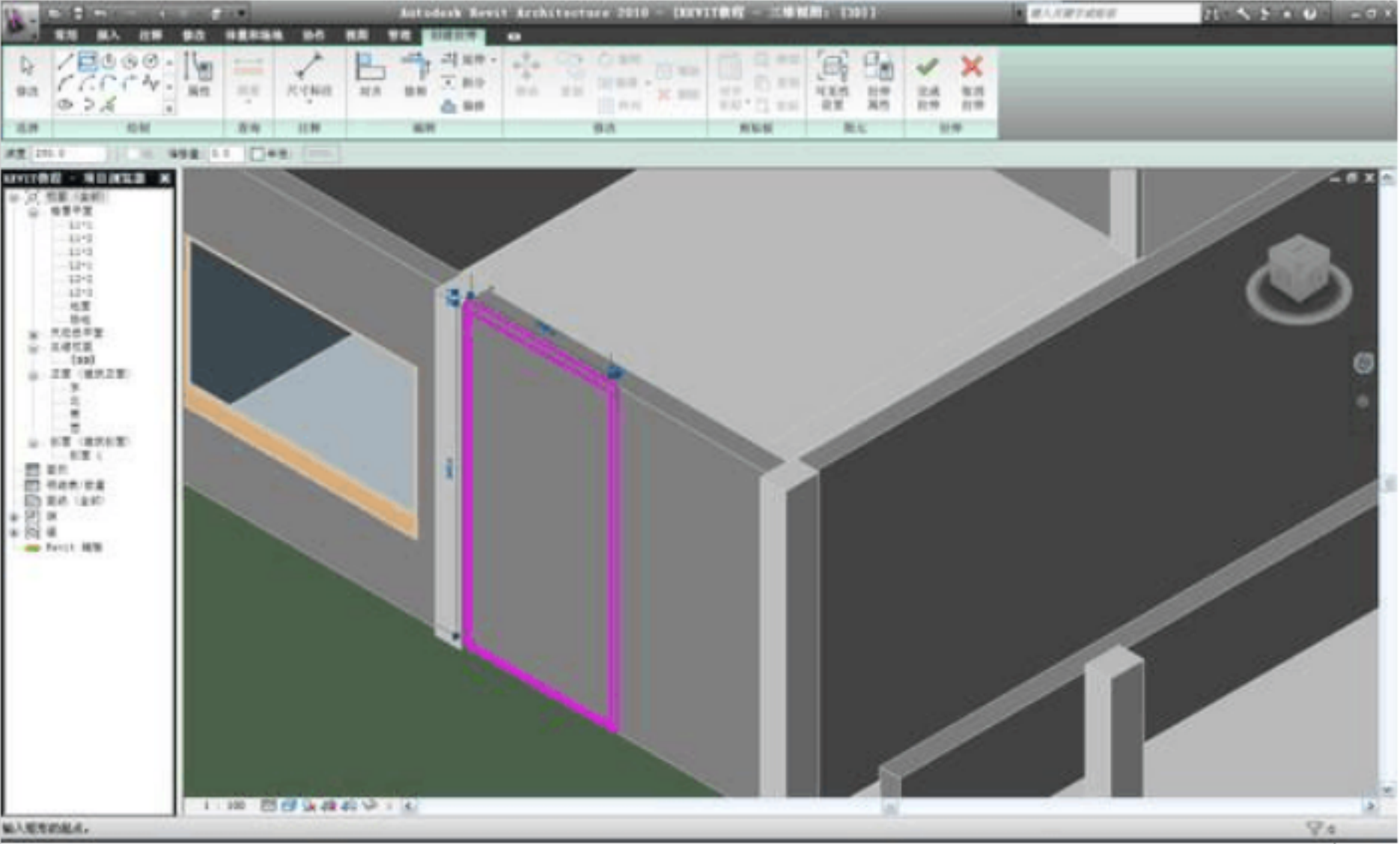
112 进入“内建模型”选项卡，单击“实体”，下面有五种建造形体方式，这是

REVIT

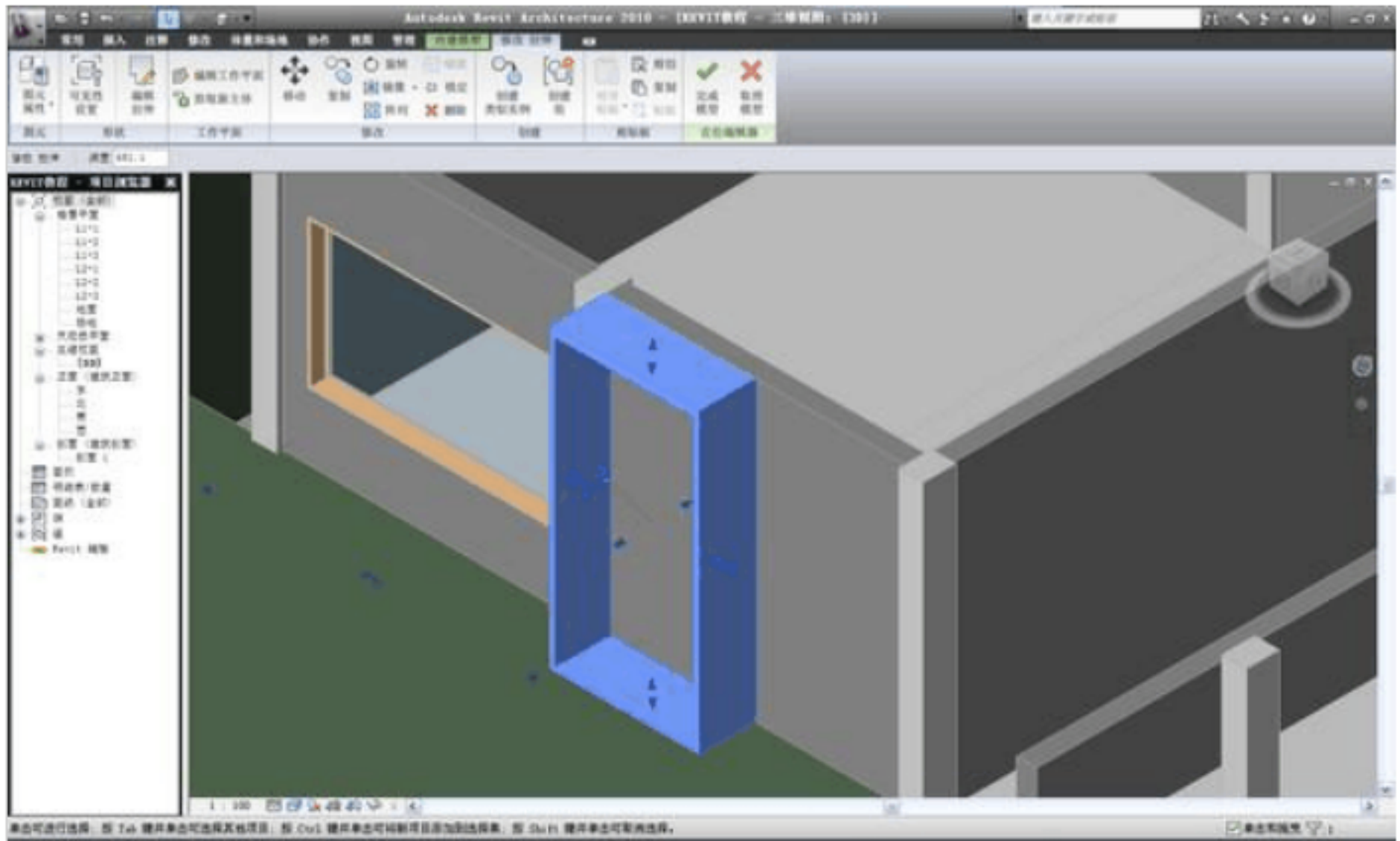
形体建模的基础工具，熟练掌握着几种工具就可以随心所欲的建出自己想要的形体
这里选择“拉伸”



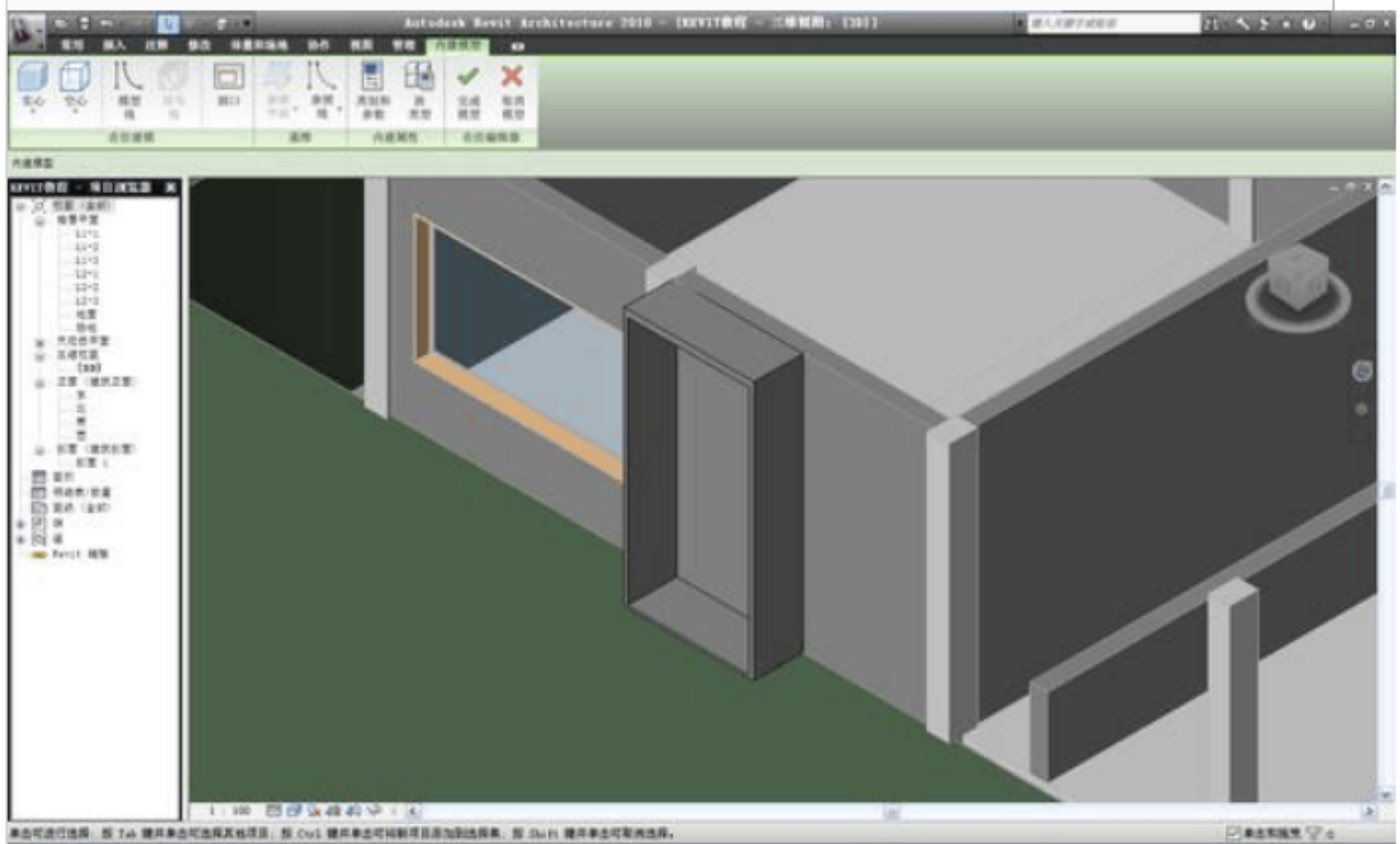
113 在设置的工作平面上绘制一个框，作为窗框的放样原型，如下图所示



114 单击“完成拉伸”，出现如下图效果，可以拖拽形体旁的小三角来调整形体



115 单击“完成模型”，窗框的形体部分就建好了

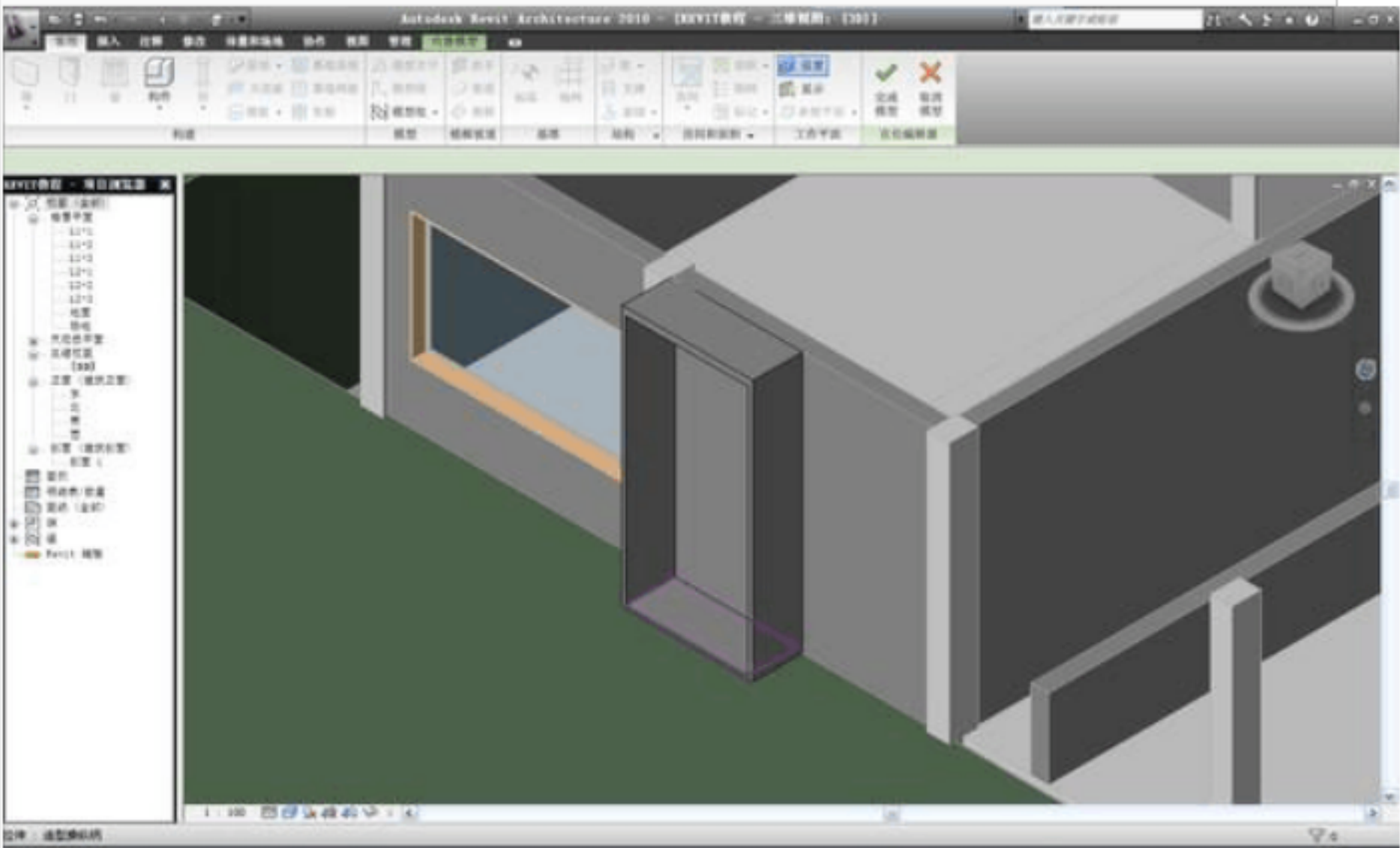


116 下面建窗玻璃的模型，方法跟建窗框的方式类似

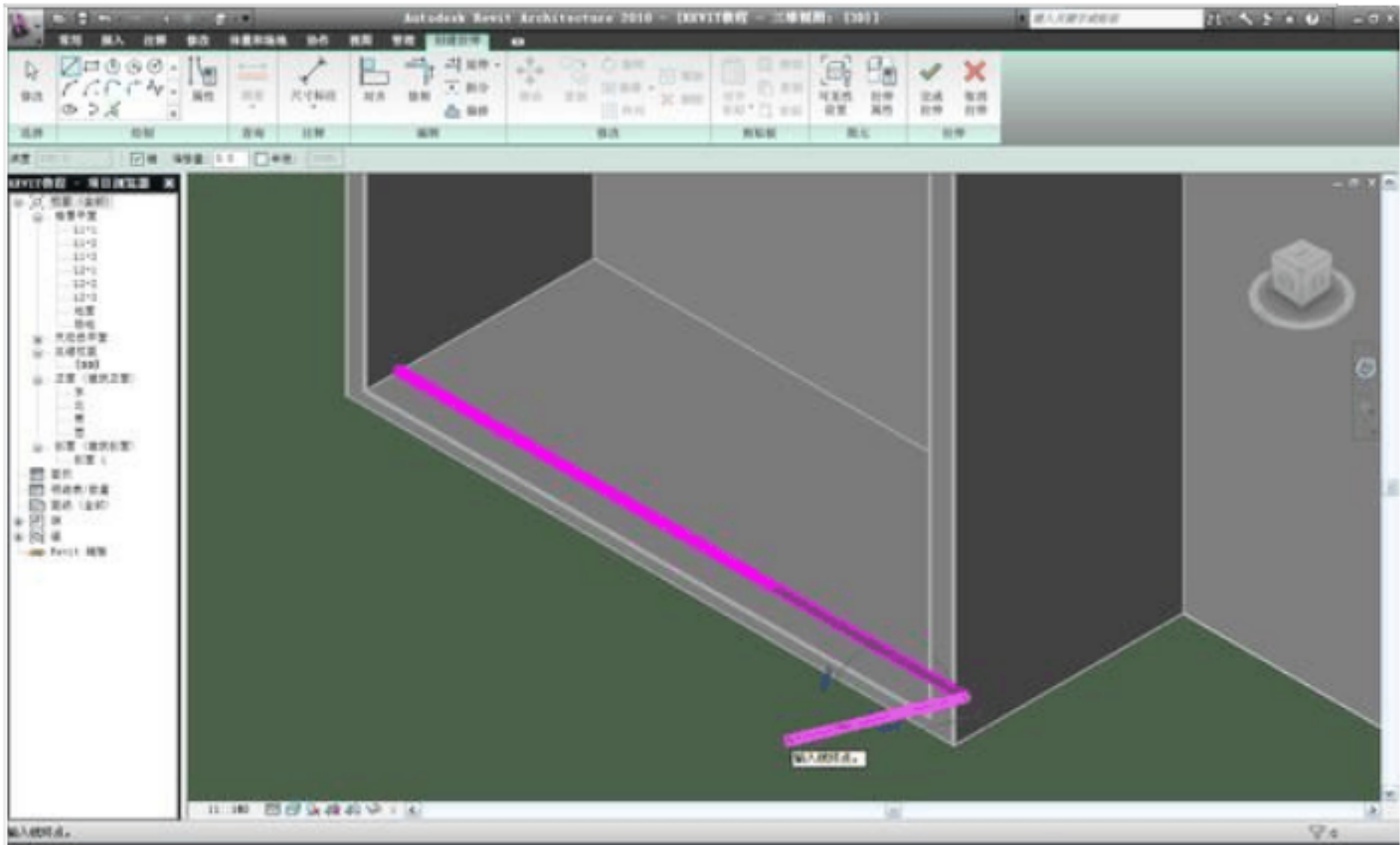




选择工作平面时，如图显示选择窗框内侧下表面

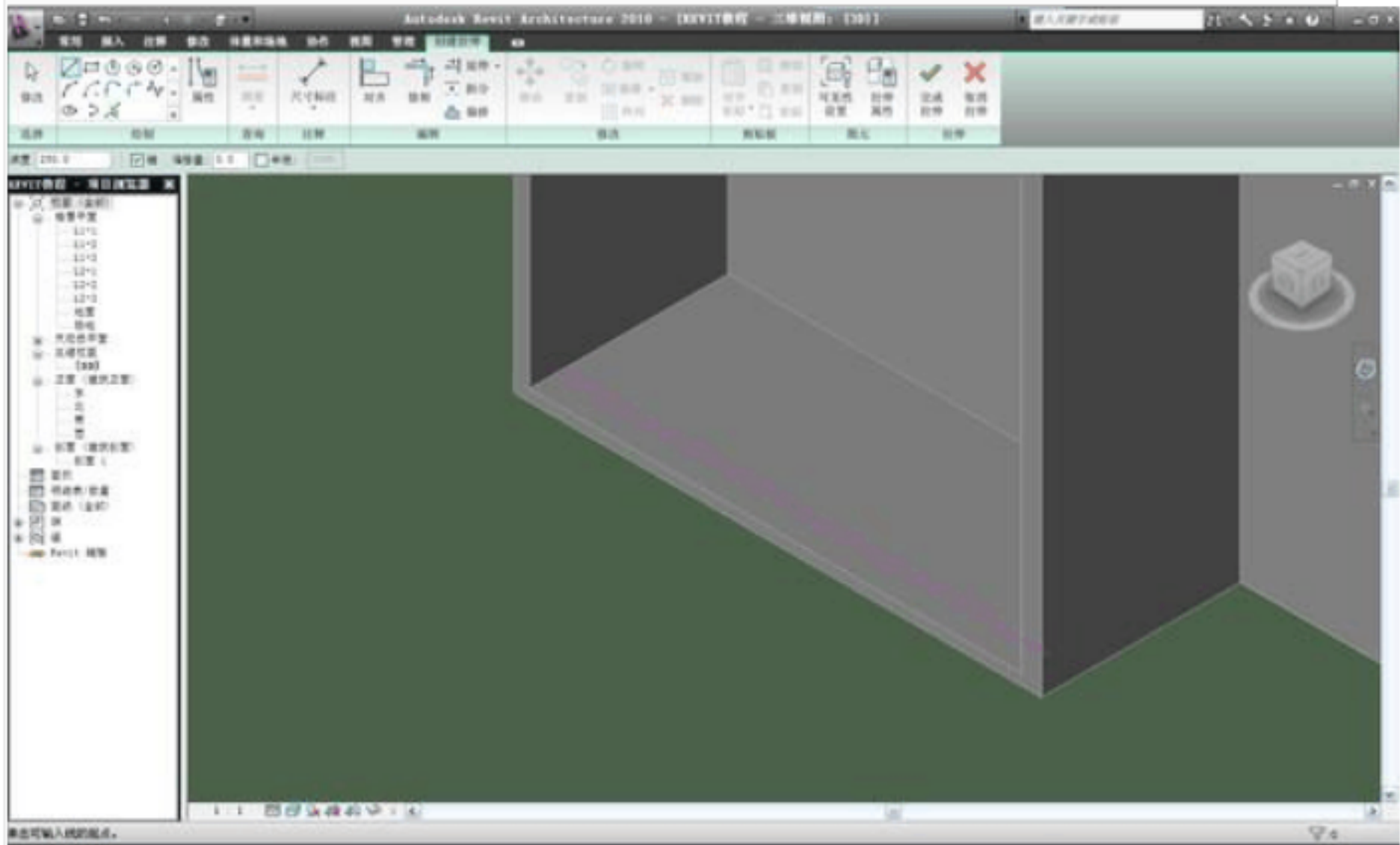


因为玻璃很薄，这里需要画一个很窄的矩形，我们发现这里线形很粗，不利于我们绘制

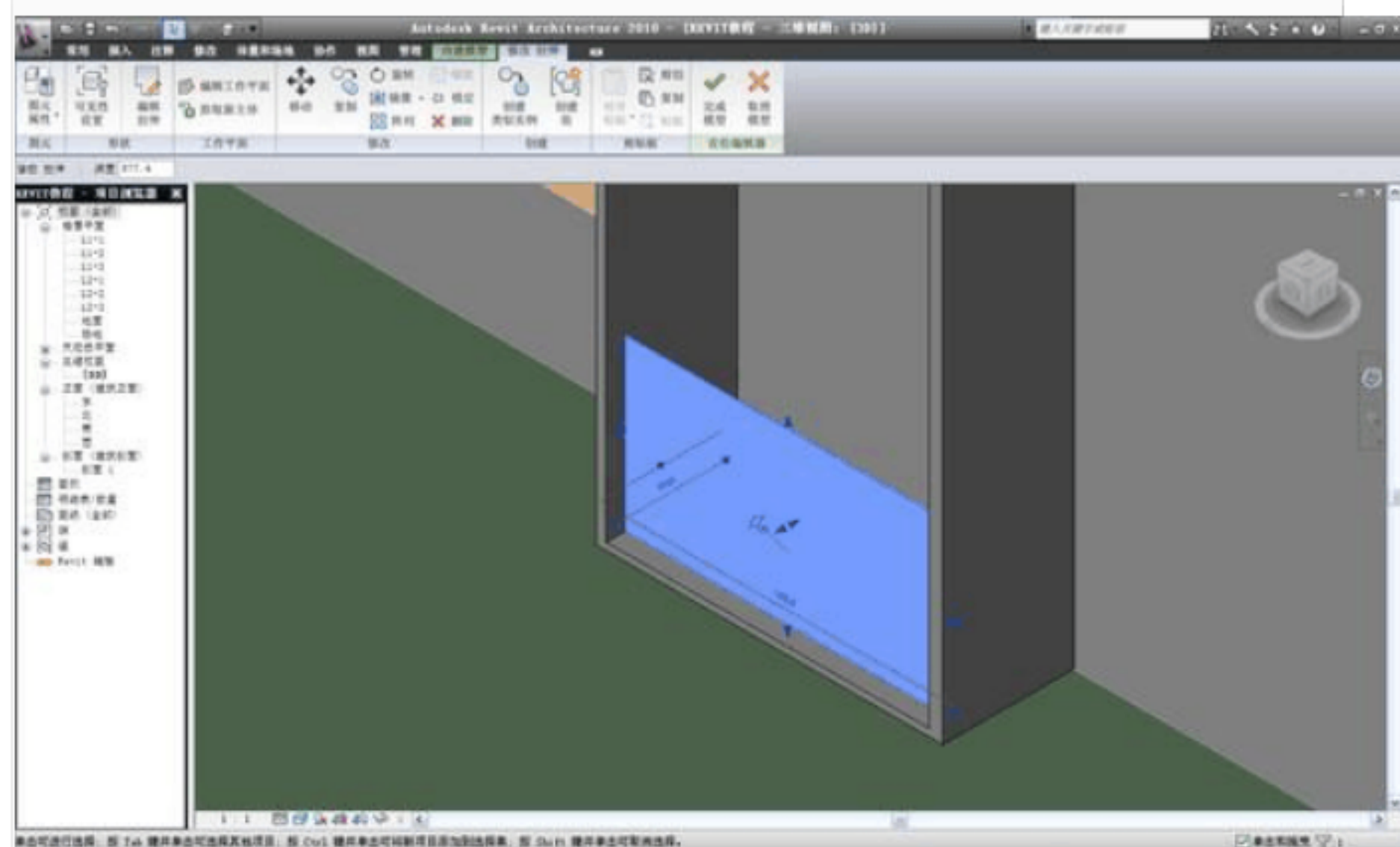
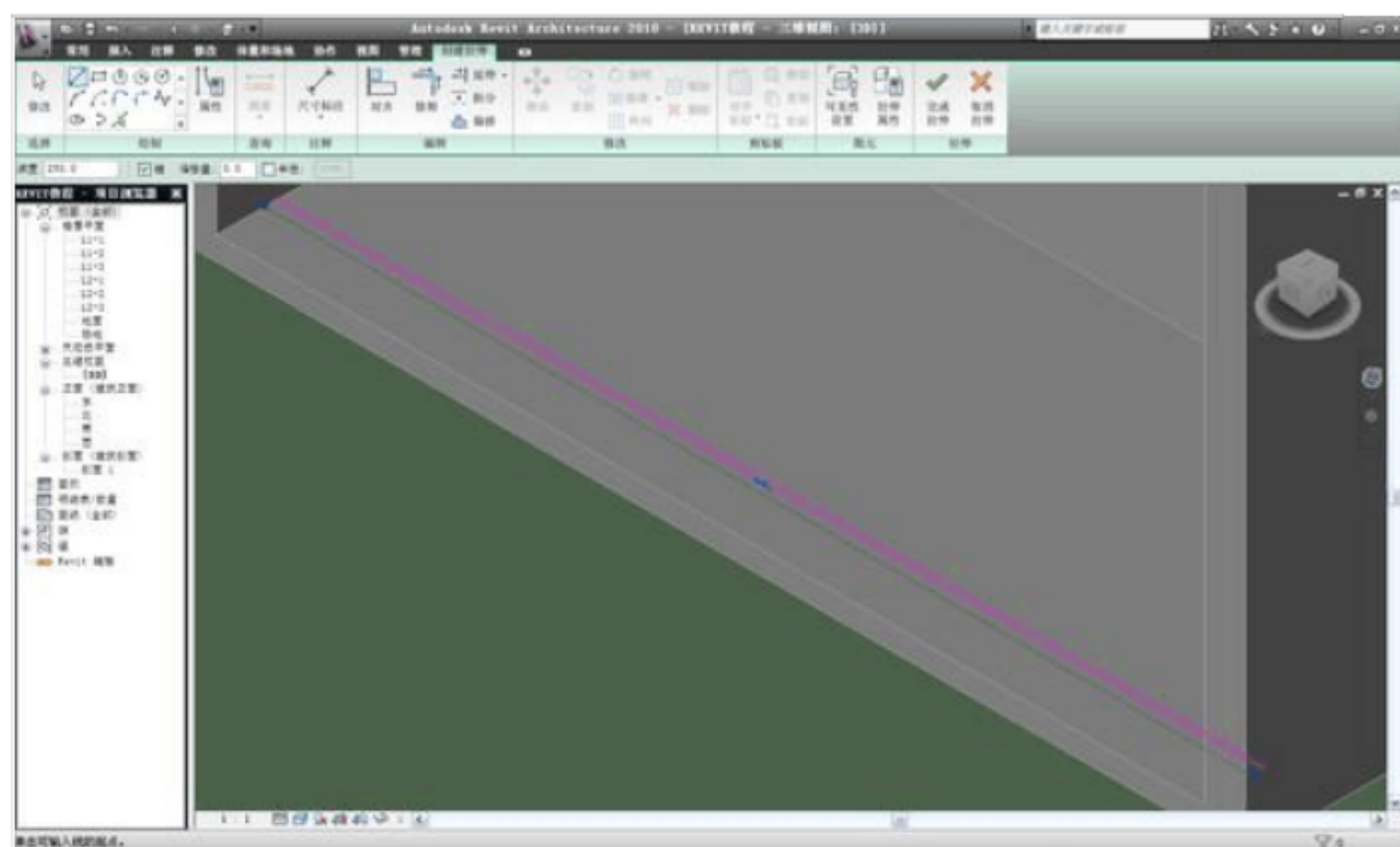


我们看到右下角有显示比例的地方，默认情况是 1：100，我们把它改成 1：1

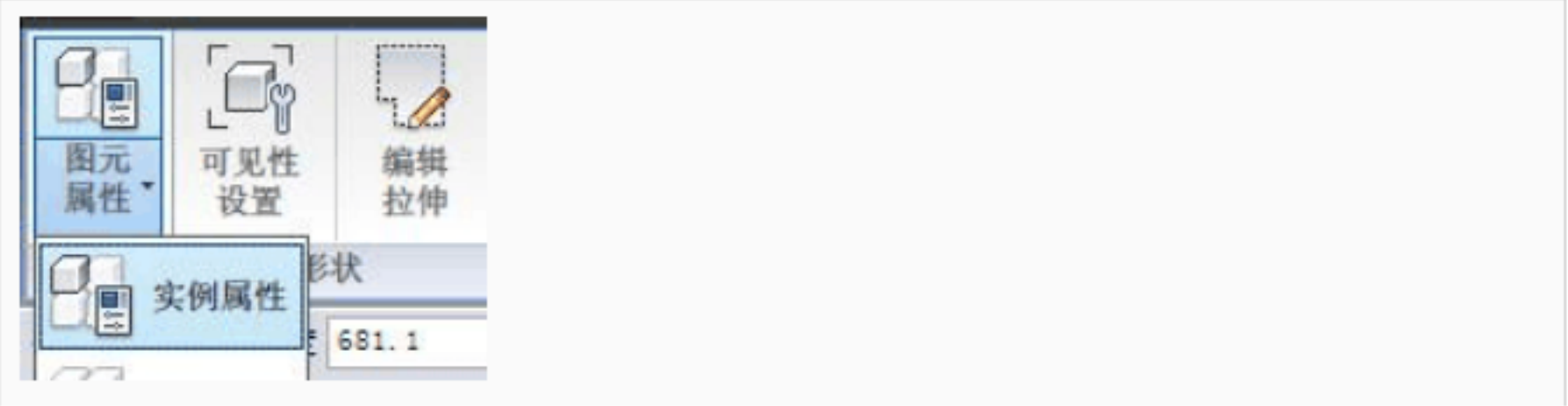
这样线形就变细了



画出这个很窄的矩形，以下步骤和窗框的建模一样



最终玻璃的形体如下图所示



119 在材质一栏中，单击“ ”，



120 然后选择现场浇注混凝土，单击确定，这样窗框的材质就加好了

实例属性

族 (F):

载入 (L)...

类型 (T):

编辑类型 (E)...

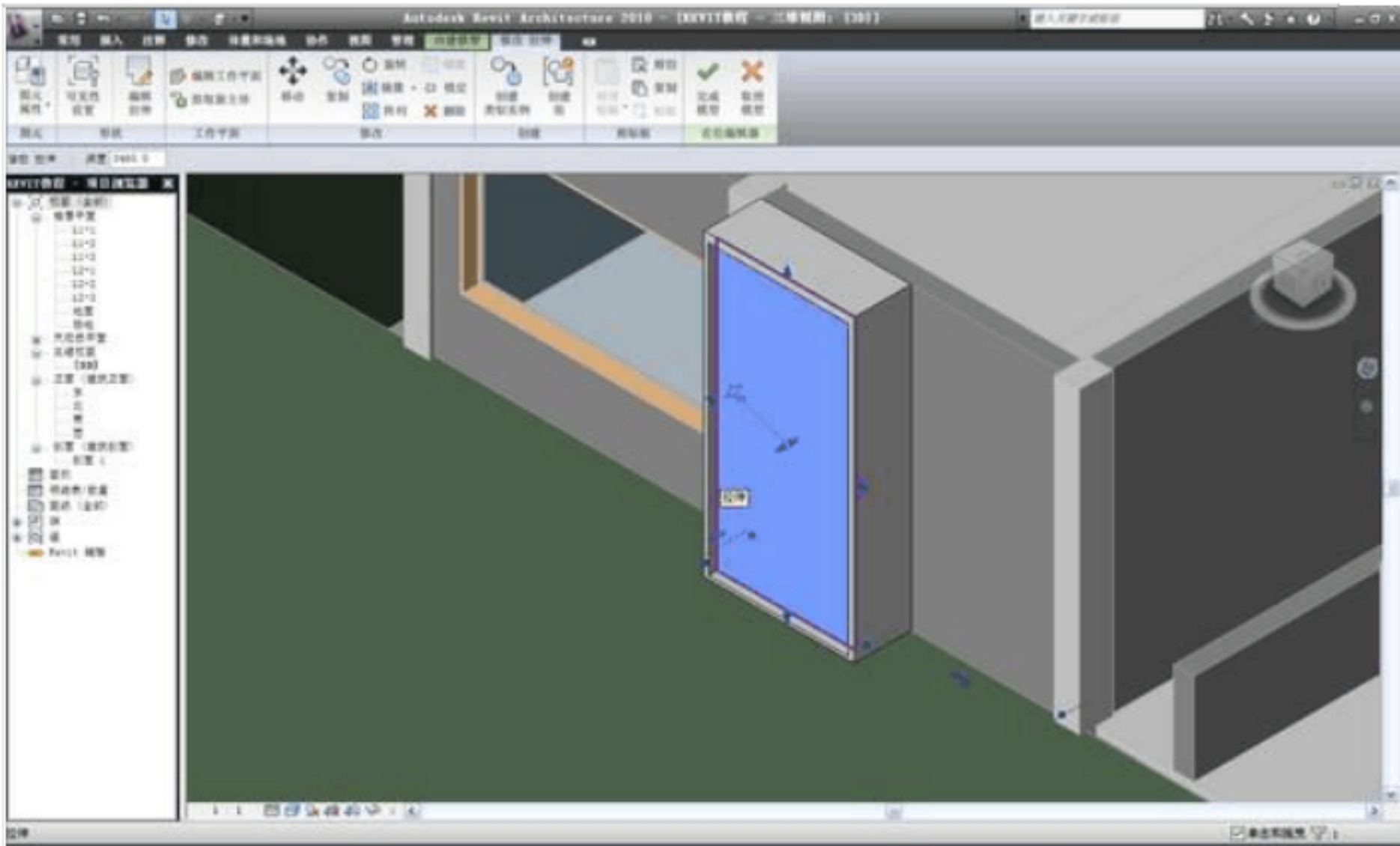
实例参数 - 控制所选或要生成的实例

参数	值	=
限制条件		
拉伸终点	681.1	
拉伸起点	0.0	
工作平面	基本墙：常规 - 240mm	
图形		
可见	☒	
可见性/图形替换	编辑...	
材质和装饰		
材质	混凝土 - 现场浇筑混凝土	
标识数据		
子类别	无	
实心/空心	实心	

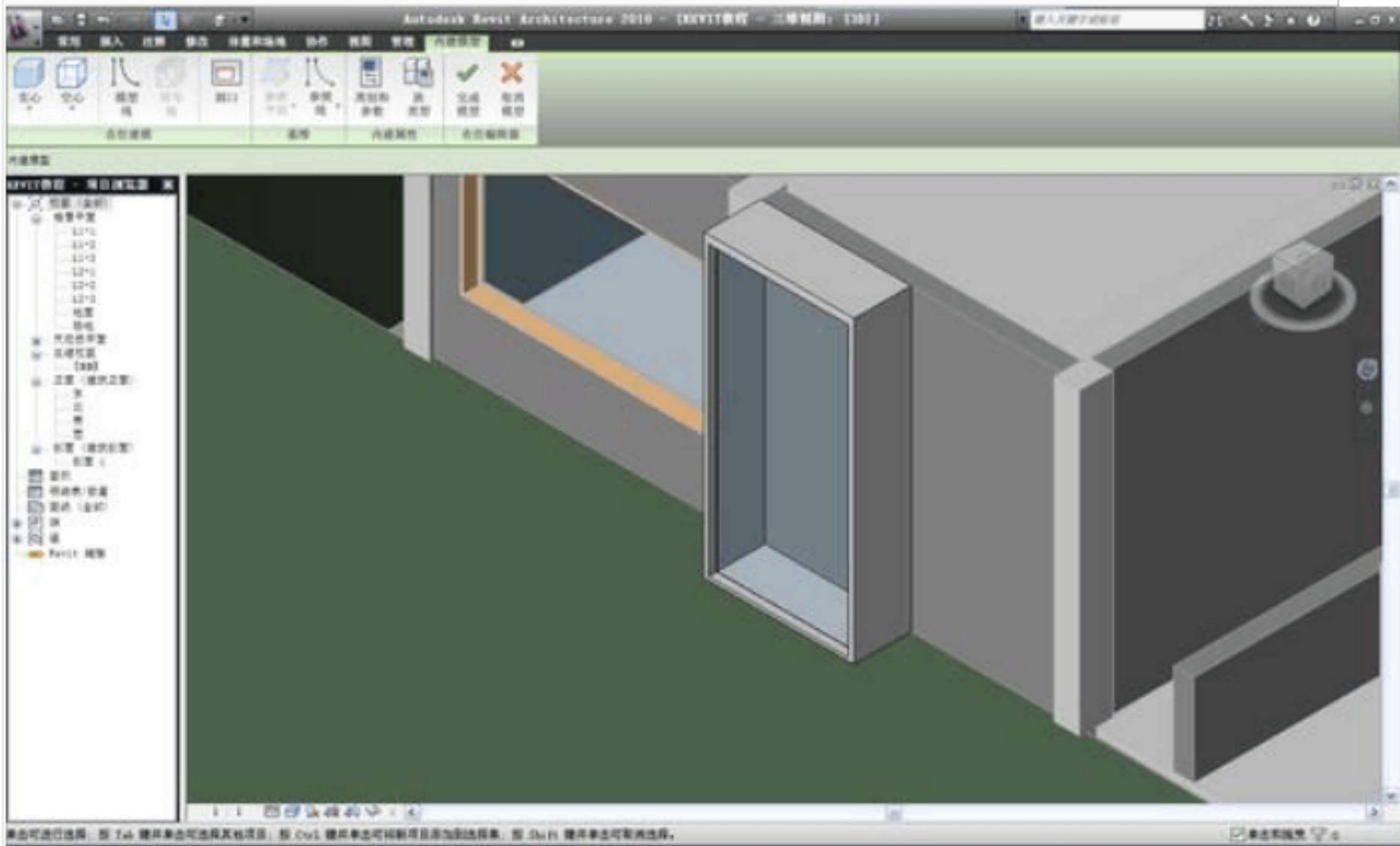
确定

取消

121 下面给玻璃添加材质，方法跟给窗框添加材质一样



最终效果如下图所示



这样一个简单的凸窗就做好了

内建构件的步骤基本可以概括为：

设置工作平面→建模→给模型赋予材质

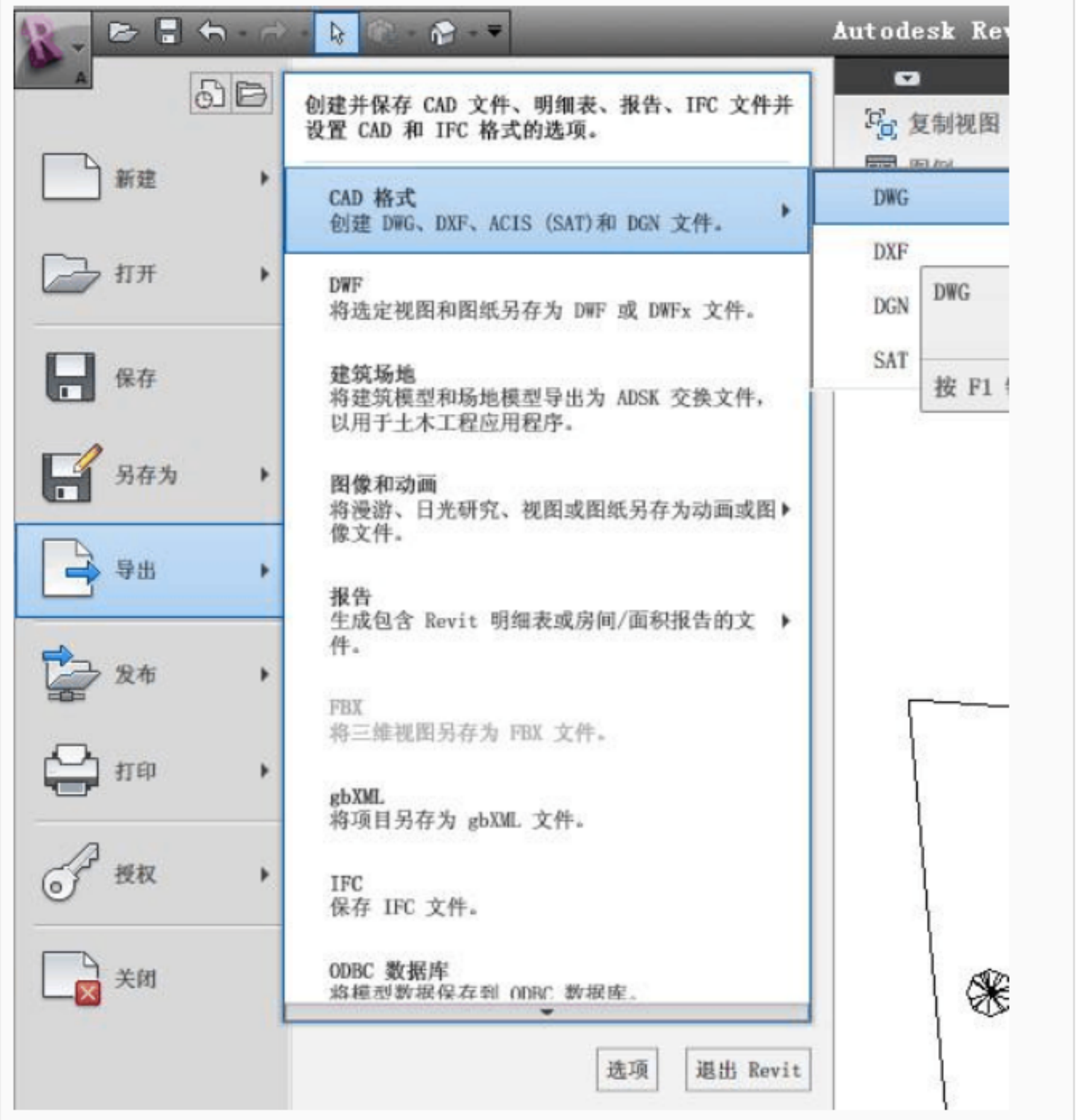
而其中的建模过程就是内建构件的精髓，熟练掌握建模工具后，REVIT 可以建出任何你想得到的形体，可以说，内建构件让 REVIT 的建模功能变的极为强大。

九. 渲染与导出

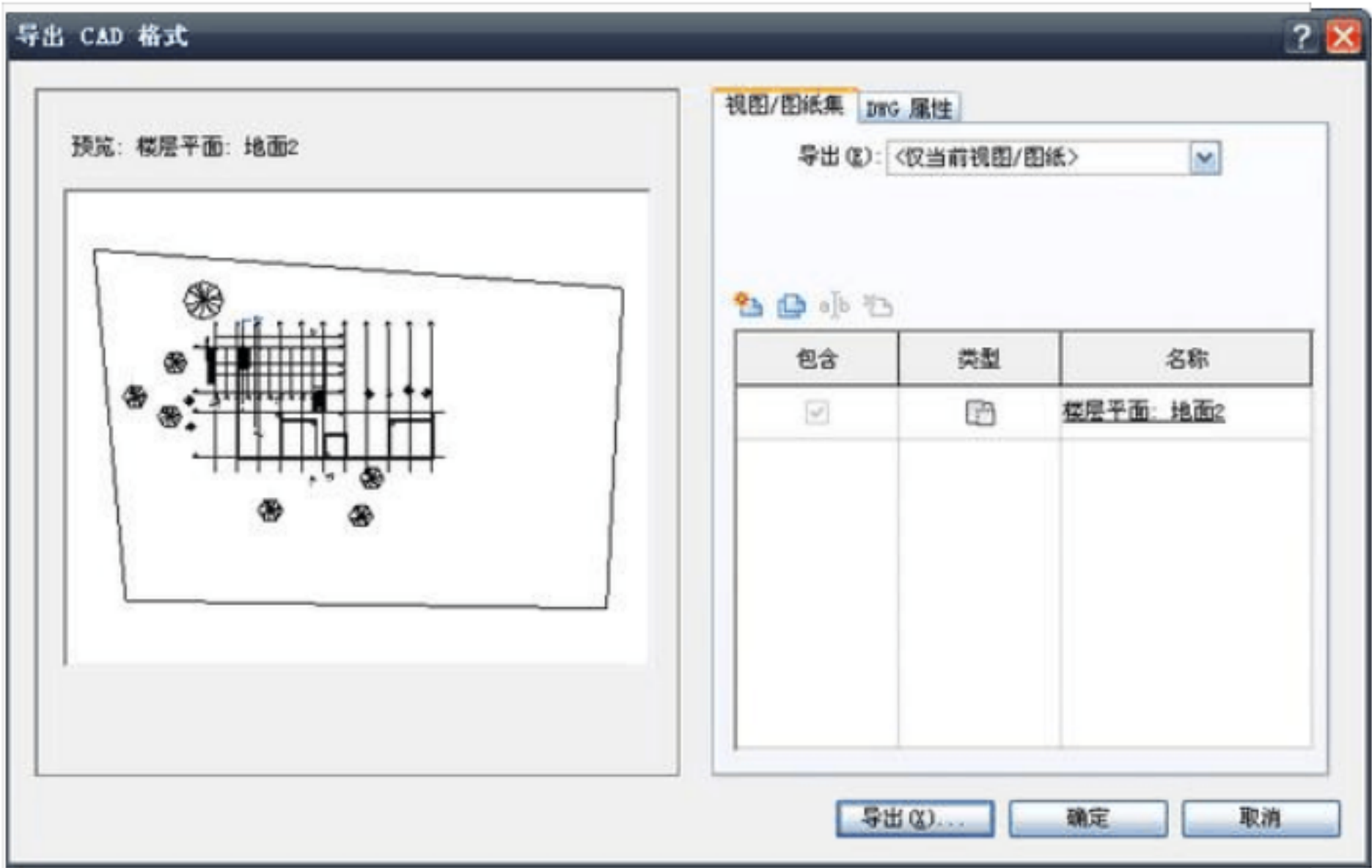
首先是导出，我们可以将 REVIT 画的平立剖面图导出成 CAD 文件，这样就可以进行进一步修改或者用做其它用途了

导出的步骤：

122 在项目浏览器中打开你想导出的任意视图，单击左上角功能键，选择“导出”→“CAD 格式”→“DWG”



123 出现以下窗口，单击导出，然后选择导出位置即可



然后是渲染， REVIT 的渲染功能十分强大， 由于之前的建模过程已经把材质都赋予好了， 渲染的时候省去了设置材质这样一个复杂的过程， 因此 REVIT 的渲染很傻瓜但依然可以达到很好的效果

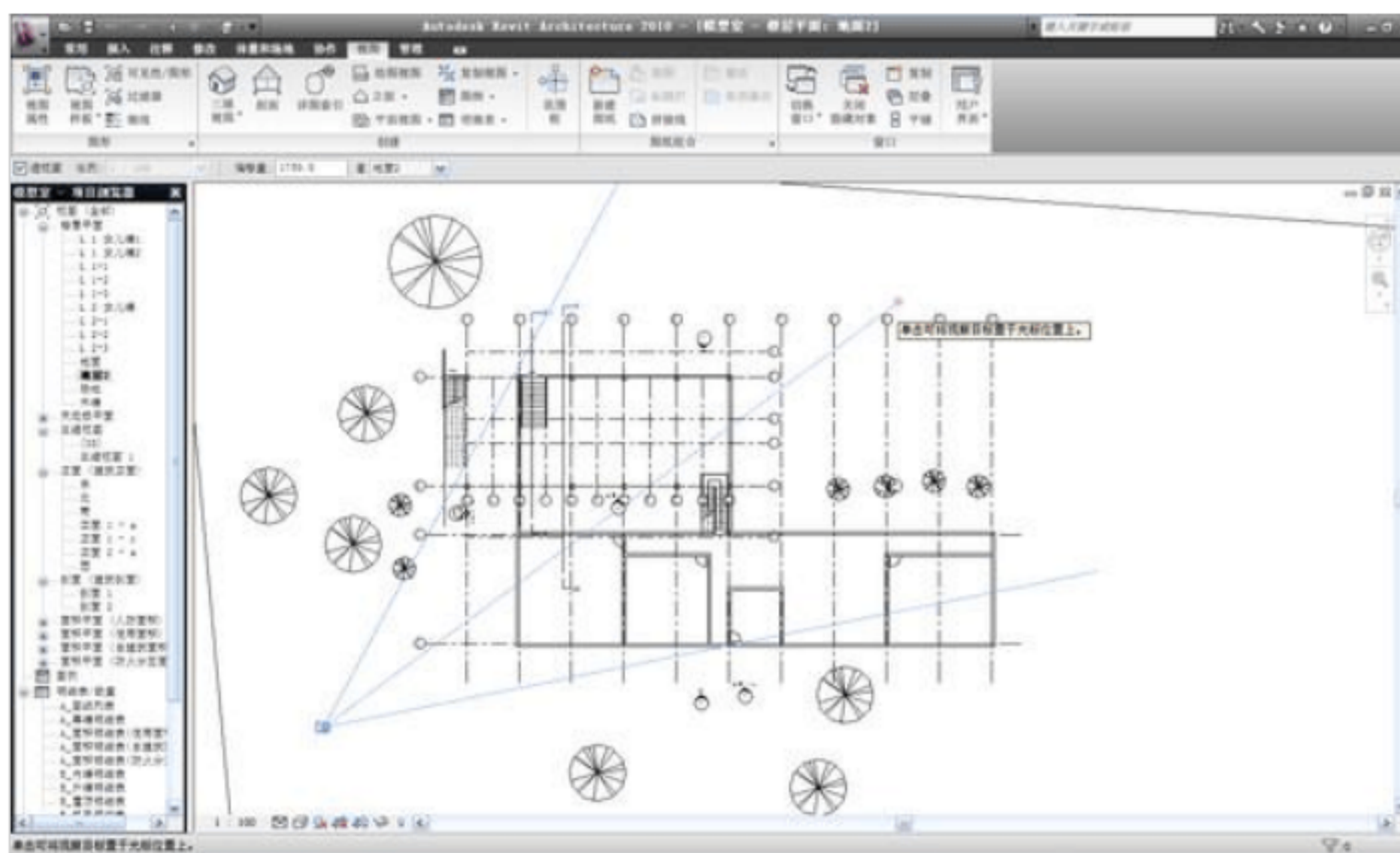
这里简述一下白天的渲染

渲染的步骤：

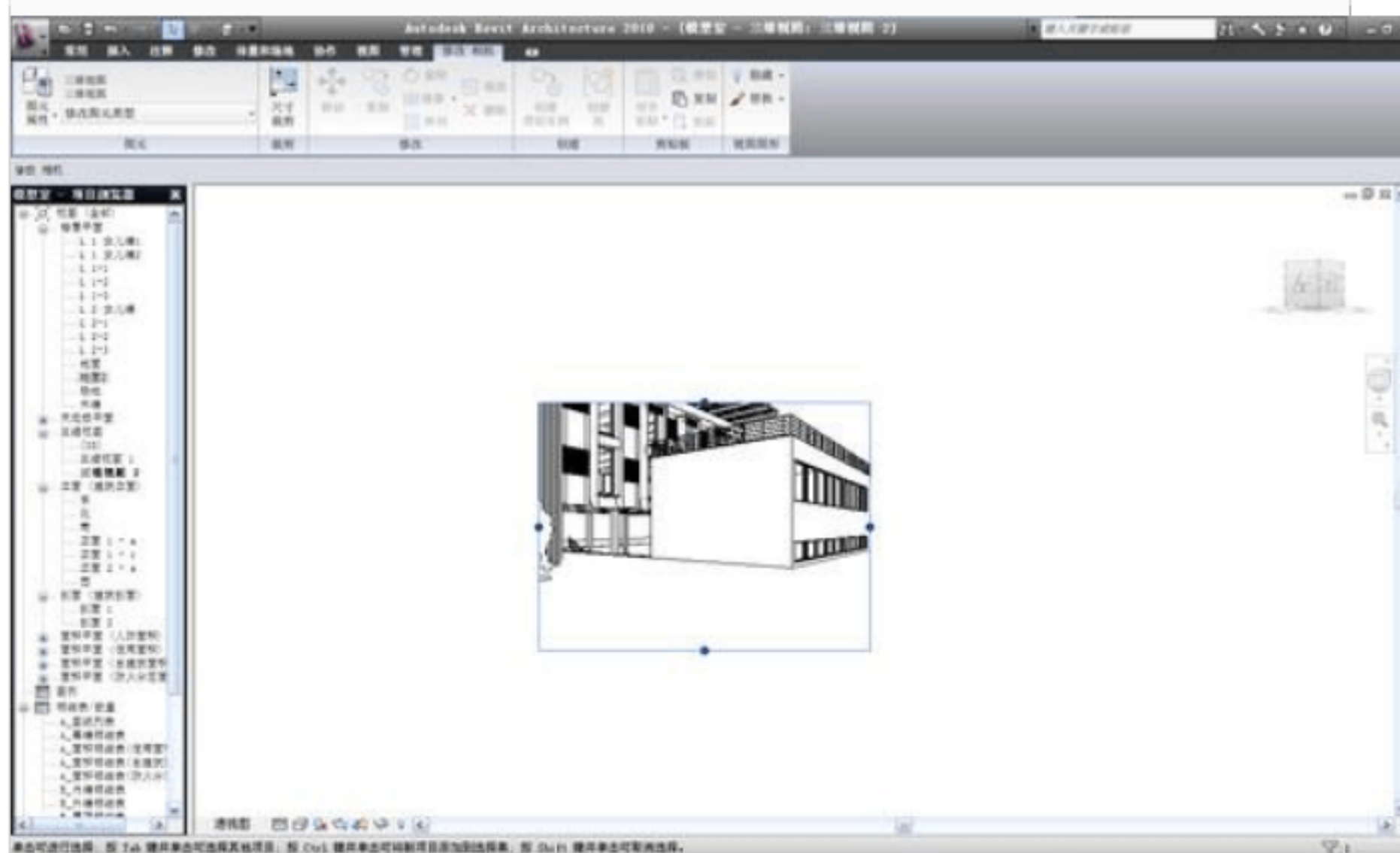
124 打开地面标高层， 在“ 视图 ”选项卡中， 选择“ 三维视图 ”→“ 相机 ”



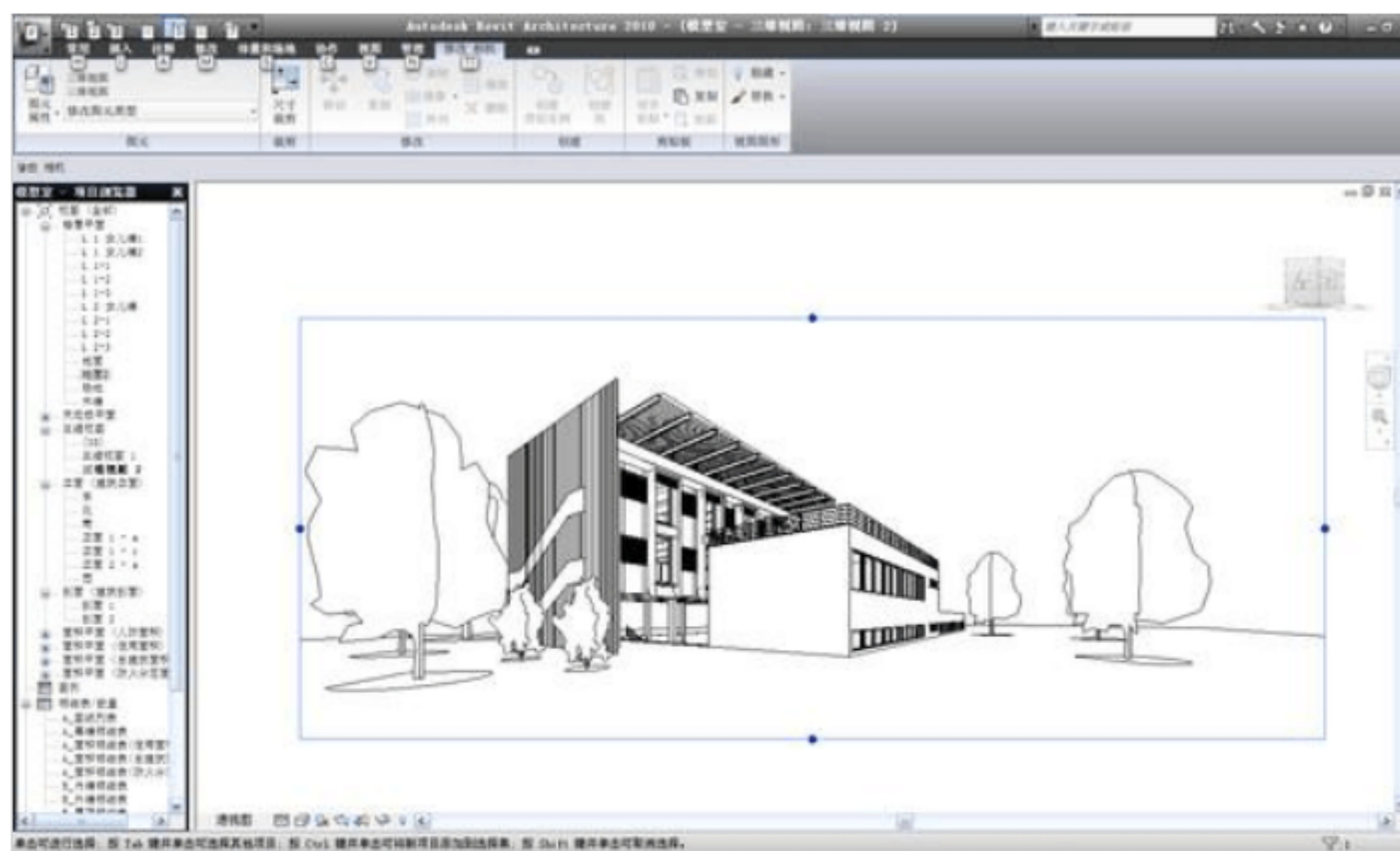
125 在视图上设置相机位置和相机视线深度



126 在项目浏览器中，三维视图下面就会出现刚刚创建的相机视图



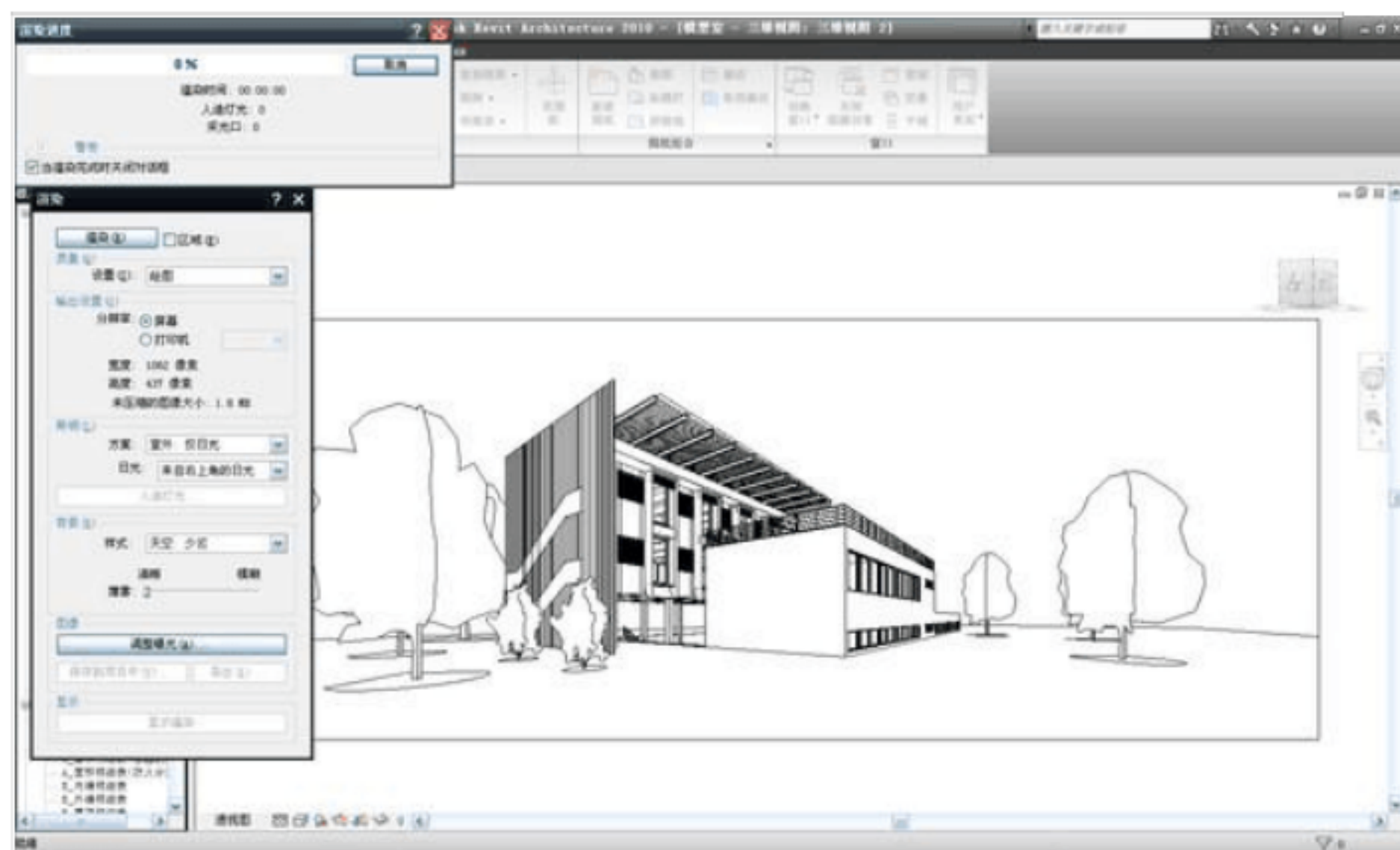
127 设置好视图范围，如下图所示



128 在左下角单击“显示渲染对话框”，出现渲染窗口



129 渲染对话框中的设置并不多，设置好质量，分辨率，太阳光和天空之后，就可以开始渲染了



渲染结果

