

APUNTES: REVIT ARQUITECTURA BÁSICO
11_PUERTAS, VENTANAS Y MOBILIARIO
REVISIÓN 00

ÍNDICE

1	PUERTAS	5
1.1	<i>¿Qué son?</i>	5
1.2	<i>¿Cómo se crean?</i>	5
1.3	<i>¿Cómo se modifican?</i>	6
2	VENTANAS	8
3	MOBILIARIO	8
3.1	<i>¿Qué son?</i>	8
3.2	<i>¿Cómo se crean?</i>	8
3.3	<i>¿Cómo se modifican?</i>	9

1 PUERTAS

1.1 ¿QUÉ SON?

Las puertas son **elementos de modelo, huéspedes** de un elemento anfitrión (muros cubiertas). Esto quiere decir que es indispensable que el objeto (puerta, ventana o claraboya) esté anidado en un elemento **anfitrión** muro o cubierta. El huésped está parametrizado en su anfitrión, por tanto, si movemos el anfitrión lo haremos manteniendo esos parámetros y sus huéspedes.

Su disposición es vertical, aunque en cubiertas y paredes inclinadas se pueden anidar claraboyas debido a su morfología interna de diseño. Puertas y ventanas pertenecen al grupo de **familias cargables**. Las familias cargables son archivos **.rfa** que se pueden importar y exportar al proyecto desde la biblioteca de Autodesk o la propia.

Se utilizan para modelar las aberturas típicas de un proyecto. Según la variedad de nuestra biblioteca, podemos escoger entre aberturas batientes, basculantes, correderas, para exteriores, para interiores...

1.2 ¿CÓMO SE CREAN?

Se crean desde el icono **Puerta** o **Ventana** del menú **Arquitectura** en el grupo **Construir**, estando en una vista de planta, alzado, sección o vista tridimensional.



Lo primero en lo que tenemos que pensar es en **Cargar** la familia o familias para tenerlas disponibles al escoger el tipo de abertura. Para ello, nos dirigimos a la paleta **Modo** del menú contextual **Modificar | Colocar puerta** o **Modificar | Colocar Ventana** o también podemos cargarlas desde el mismo icono **Cargar familia** que encontramos en el menú **Insertar**, en el grupo **Cargar desde biblioteca**.



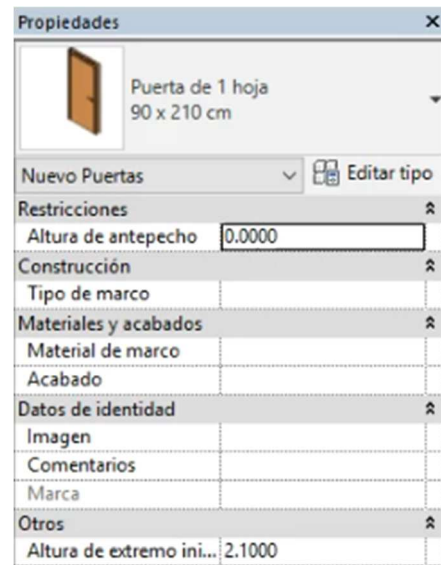
Antes de proceder, se recomienda revisar las opciones disponibles en la barra de opciones, así como el tipo de abertura y los demás parámetros disponibles en la paleta de **Propiedades**. Desde una vista en planta se puede determinar la altura de desfase entre el extremo base del objeto y el nivel asociado mediante la altura de antepecho.

1.3 ¿CÓMO SE MODIFICAN?

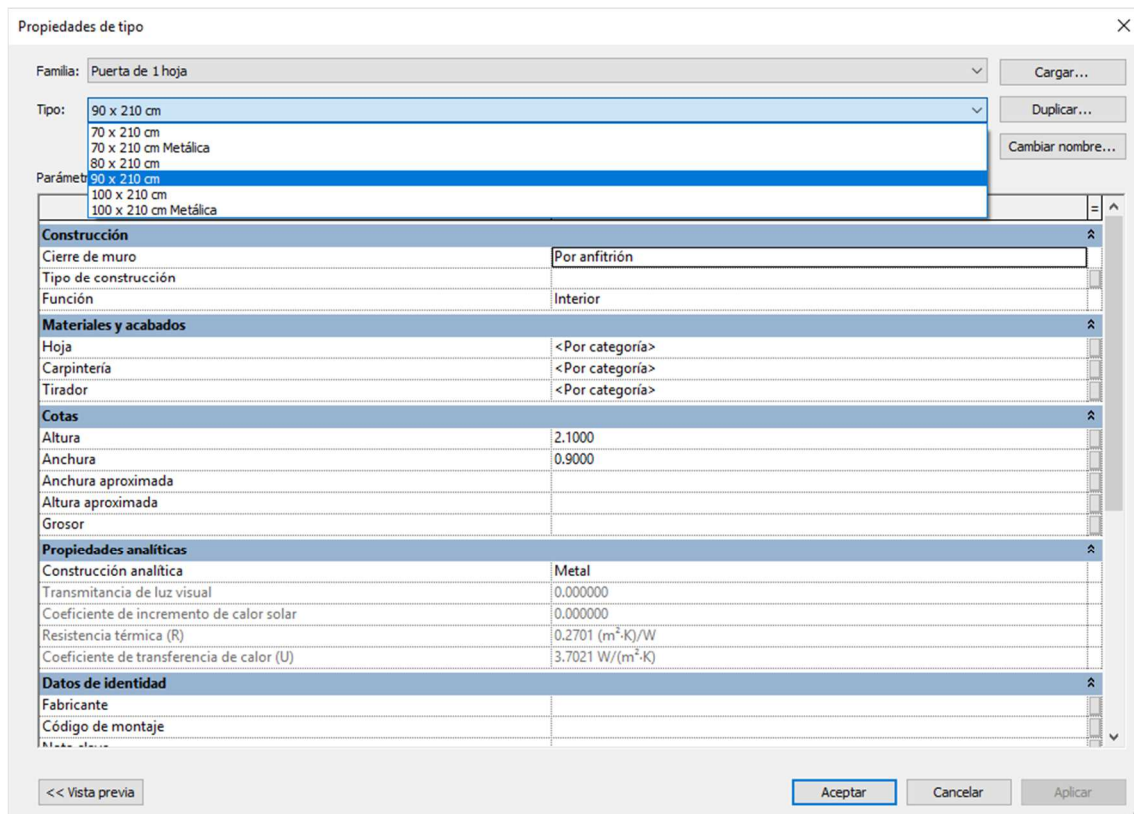
Una vez insertados, se pueden corregir los parámetros seleccionando la puerta o ventana y modificando alguno de los valores disponibles en la paleta de propiedades. Por ejemplo, podemos modificar la **Altura de antepecho**.

También se puede acceder a las propiedades de la tipología puerta o muro utilizada, para modificar algún aspecto propio de la tipología, como por ejemplo los materiales, a través del botón **Editar tipo** ubicado en la misma paleta de **Propiedades**.

Básicamente se trata de una serie de parámetros que serán comunes a todos los ejemplares existentes en el proyecto de una misma tipología.



Los parámetros ubicados en la paleta de propiedades pueden ser editables o no. Cuando no lo sean aparecerán en **gris**, lo cual indica que o bien son de sólo lectura o bien, su valor depende directamente de **otros parámetros**.



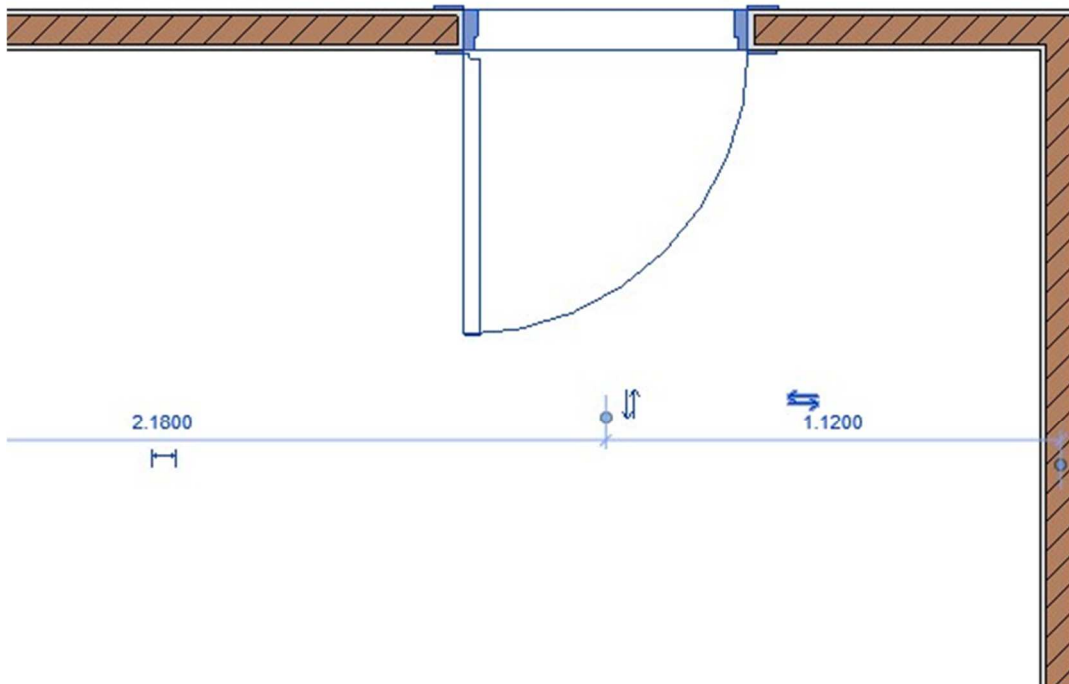
Hay que tener en cuenta que los cambios realizados pueden modificar la posición física del elemento seleccionado y/o de otros elementos con los que pueda estar interactuando el seleccionado. Se puede modificar la modelización y parámetros del objeto. Se recomienda hacer una copia y no sobrescribir la familia original.

Si tras haber anidado una abertura en un muro/cubierta se quiere cambiar el anfitrión se debe seleccionar el icono **Seleccionar nuevo anfitrión** de la paleta **Anfitrión** del menú contextual **Modificar | Ventanas** o **Modificar | Puertas**.



Las **cotas relativas** de la posición de la abertura respecto a los elementos de referencia se reconocen mediante los puntos de color azul que aparecen en sus extremos al seleccionarlo.

Para modificar la orientación de la abertura, basta con seleccionar el **elemento de modelo** y hacer clic sobre la doble flecha que aparece como control temporal. También se puede voltear la puerta o ventana apretando la barra espaciadora tras seleccionarlo.



2 VENTANAS

Las ventanas tienen un comportamiento muy parecido al de las puertas. Vamos a pasar a hablar sobre las particularidades de las ventanas; las **claraboyas**, y las **ventanas en cubierta**, en las cuales se reconoce cómo anfitrión suelos y cubiertas.

Las claraboyas se cargan cómo ventanas desde la biblioteca.

3 MOBILIARIO

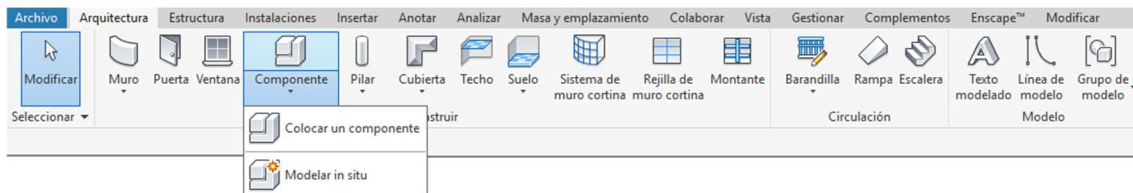
3.1 ¿QUÉ SON?

El mobiliario es un **elemento de modelo** que pueden ser añadidos a un proyecto.

Los elementos de mobiliario normalmente se utilizan como componentes independientes con la finalidad de vestir un espacio y hacer más inteligible su función. Los componentes de mobiliario pueden ser representaciones fieles a la realidad con lo que además se pueden comprobar las mediciones.

3.2 ¿CÓMO SE CREAN?

Se crean desde el icono **Componente** del menú **Arquitectura > Construir** estando en una vista desde la cual se vea cómodamente el plano de ubicación virtual. Por ejemplo, un espejo o cuadro se pueden situar en una sección, alzado o vista 3D y una butaca o estante desde una planta o vista 3D.



Lo primero en lo que hay que pensar es en **Cargar la familia** o familias para tenerlas disponibles al escoger el mobiliario, para ellos hay que dirigirse a la paleta **Modo** del menú contextual **Modificar | Colocar componente** o también se pueden cargar desde el mismo icono **Cargar familia** que encontramos en el menú **Insertar > Cargar familia**.

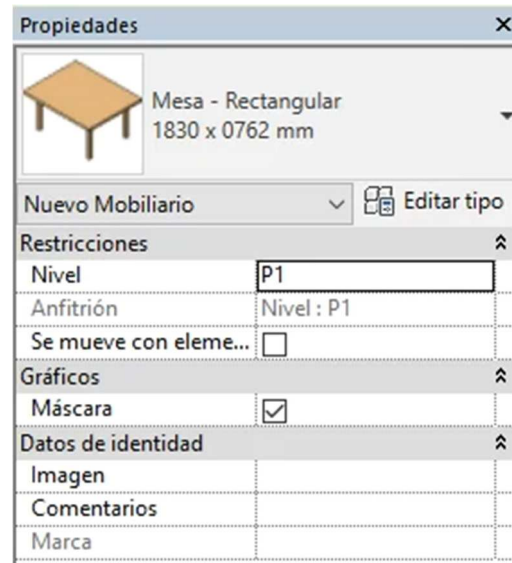
Antes de proceder, se recomienda revisar las opciones disponibles en la **barra de opciones** así como el tipo de componente y los demás parámetros disponibles en la paleta de **Propiedades**. Para la barra de opciones, la más común es Activar/Desactivar la rotación después de colocación del componente. También mediante la barra espaciadora giraremos 90° consecutivamente el componente.

Para la paleta de Propiedades, dependiendo de los diferentes componentes los parámetros más comunes son los siguientes:

- La ubicación viene restringida por del plano virtual donde se apoya, este plano se determina mediante un nivel. Hay que tener en cuenta que el programa considera que el plano virtual será generalmente el plano superior de acabado del suelo.
- Se puede modificar la altura del plano virtual mediante un desfase al nivel de referencia o una altura, todo depende de cómo se haya parametrizado la familia.

3.3 ¿CÓMO SE MODIFICAN?

Una vez insertados, se pueden corregir los parámetros seleccionando el componente y modificando alguno de los valores disponibles en la paleta de propiedades. También se puede acceder a las propiedades de la familia utilizada, para modificar algún aspecto propio de la tipología, como por ejemplo los materiales, a través del botón **Editar tipo** ubicado en la misma paleta de **Propiedades**.

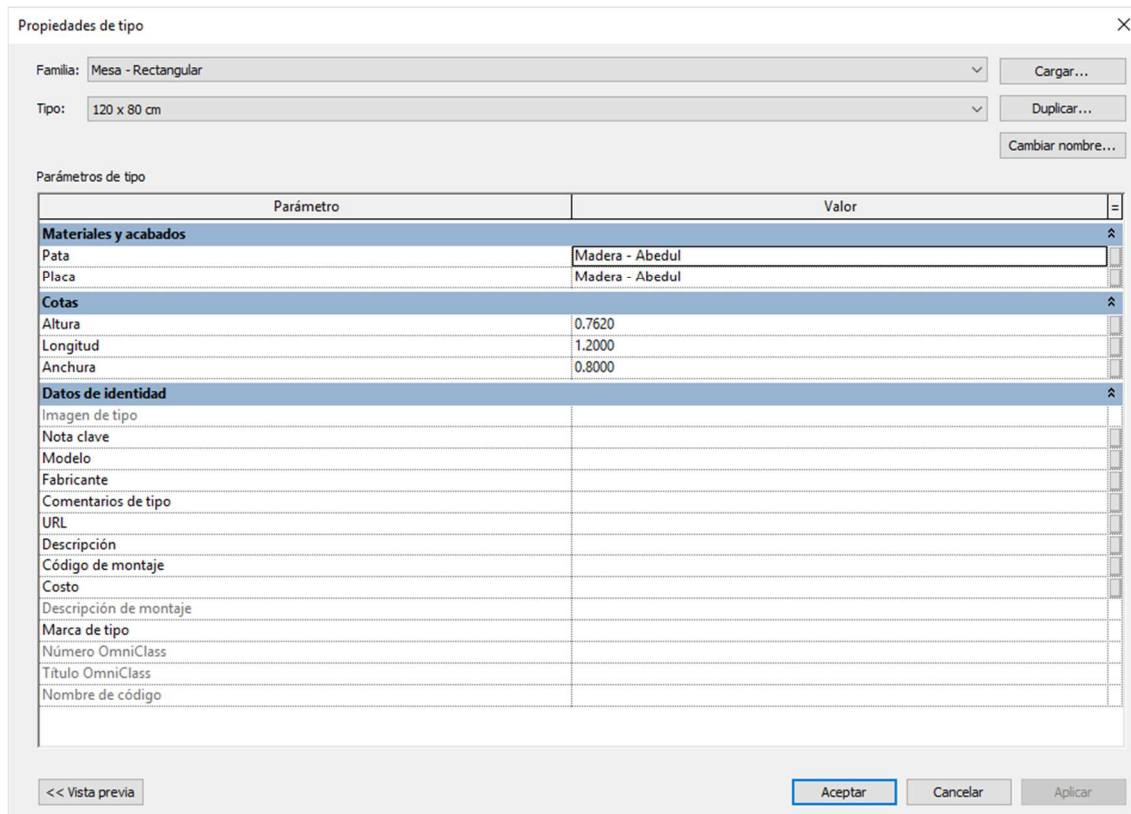


Los parámetros ubicados en la paleta de propiedades pueden ser editables o no. Cuando no lo sean aparecerán en gris, lo cual indica que o bien son de sólo lectura o bien, su valor depende directamente de otros parámetros.

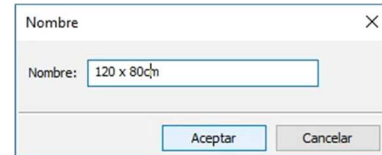
Estos están organizados por grupos, los cuales en este caso son:

- Restricciones
- Gráficos
- Datos de identidad

Hay que tener en cuenta que los cambios realizados pueden modificar la posición física del elemento seleccionado y/o de otros elementos con los que pueda estar interactuando el seleccionado.



Se puede modificar la modelización y parámetros del objeto.
Se recomienda hacer una copia y no sobrescribir la familia original.



Desde la paleta de Propiedades y a través del botón editar tipo, se puede acceder a los parámetros que afectan a la tipología del componente seleccionado que se encuentra en la paleta de Propiedades de tipo. Básicamente se trata de una serie de parámetros que serán comunes a todos los ejemplares existentes en el proyecto de una misma tipología.

Si tras haber insertado un componente se quiere cambiar el plano anfitrión se ha de seleccionar el icono **Seleccionar nuevo anfitrión** de la paleta **Anfitrión** del menú contextual **Modificar | mobiliario**.

Se puede girar 90° el componente apretando la barra espaciadora consecutivamente o desde el menú contextual de color verdoso activar **Rotar después de color**, en el mismo menú contextual te permite escoger a qué nivel introducir la familia.