

APUNTES: REVIT ARQUITECTURA BÁSICO

13_ESQUEMAS DE COLOR

REVISIÓN 00

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	5
2	ESQUEMAS DE COLOR.....	5
2.1	¿Qué son?.....	5
2.2	¿Cómo se crean?.....	5
2.3	¿cómo se configuran?.....	6
3	¿CÓMO APLICAR LOS ESQUEMAS DE COLOR?.....	8
3.1	<i>Leyendas de relleno de color</i>	9

1 INTRODUCCIÓN

Una vez completadas todas las plantas con las habitaciones correspondientes y las áreas cómo superficie construidas, en el navegador de proyectos, en el apartado **Tablas de planificación/cantidades**, nos aparece preconfigurada una tabla de planificación de habitaciones que nos aporta información, datos de las habitaciones planta por planta.

Todos estos datos que se muestran en las tablas son parámetros específicos de cada habitación, aparecen también en el apartado **Cotas** de la **Paleta de propiedades**.

<Tabla de planificación de habitaciones>					
A	B	C	D	E	F
Nivel	Nombre	Área	Perímetro	Volumen	Comentarios
S1	S1. Escalera	12.84 m²	15.50	35.20 m³	
S1	S1. Ascensor	3.89 m²	7.90	9.48 m³	
S1	S1. Instalaciones 1	7.37 m²	12.27	20.18 m³	
S1	S1. Vestibulo	10.93 m²	15.86	28.65 m³	
S1	S1. Parking	268.94 m²	75.73	738.93 m³	
S1: 5		303.96 m²	127.25	828.45 m³	
P0	P0. Aseo mujeres	11.67 m²	17.09	25.67 m³	
P0	P0. Ascensor	3.89 m²	7.90	16.10 m³	
P0	P0. Instalaciones 2	2.20 m²	6.09	8.85 m³	
P0	P0. Escalera	14.70 m²	24.80	58.13 m³	
P0	P0. Recinto 1	188.69 m²	54.78	567.36 m³	
P0	P0. Instalaciones 3	4.90 m²	6.98	18.49 m³	
P0	P0. Exterior	125.93 m²	97.72	383.44 m³	
P0	P0. Aseo hombres	11.54 m²	16.94	25.38 m³	
P0	P0. Aseo minus	3.89 m²	7.89	8.55 m³	
P0	P0. Instalaciones 1	7.41 m²	13.35	30.45 m³	
P0	P0. Vestibulo	62.03 m²	53.48	155.07 m³	
P0: 11		436.82 m²	309.04	1297.47 m³	

Propiedades	
R	
Habitaciones (1) Editar tipo	
Restricciones	
Nivel	P0
Limite superior	P1
Desfase de limite	0.0000
Desfase de base	0.0000
Cotas	
Área	188.688 m²
Perímetro	54.7845
Altura sin límites	4.1400
Volumen	567.360 m³
Altura de cálculo	0.0000

Teniendo en cuenta las habitaciones creadas en el proyecto, con la tabla preconfigurada de antemano en el navegador, también podemos crear unas vistas en planta o en sección con unos **Esquemas de color**.

2 ESQUEMAS DE COLOR

2.1 ¿QUÉ SON?

Los esquemas de color son útiles para ilustrar gráficamente las categorías de espacio, se pueden aplicar a vistas de planta y vistas en sección basadas en un valor o un rango de valores específico. Podemos aplicar un esquema de color distinto a cada vista.

Por ejemplo, podemos crear un esquema de color por nombre de habitación, área, ocupación o departamento.

2.2 ¿CÓMO SE CREAN?

Los esquemas de color podemos aplicarlos en vistas 2D, sean vistas en planta o en vistas de sección, para empezar aplicaremos los esquemas de color en vistas en planta.

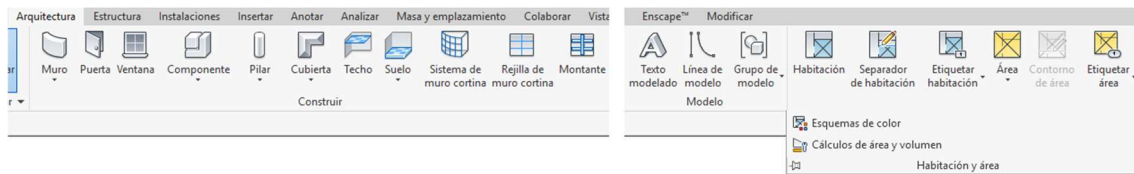
Para ello deberemos crear nuevas vistas en planta a partir de las existentes, lo haremos **duplicando** las vistas en planta del navegador de proyectos.

Desde el navegador de proyecto, seleccionando una planta (e.g. P0) y haciendo clic en el botón derecho del ratón, nos aparecerá un **menú flotante > duplicar vista > duplicar**.

La nueva vista en planta aparecerá justo debajo de la existente, con el mismo nombre y añadiéndole al nombre copia (e.g. P0 copia). Para cambiar el nombre haremos el mismo procedimiento **menú flotante > Cambiar nombre...** (P0 Esquema de color).

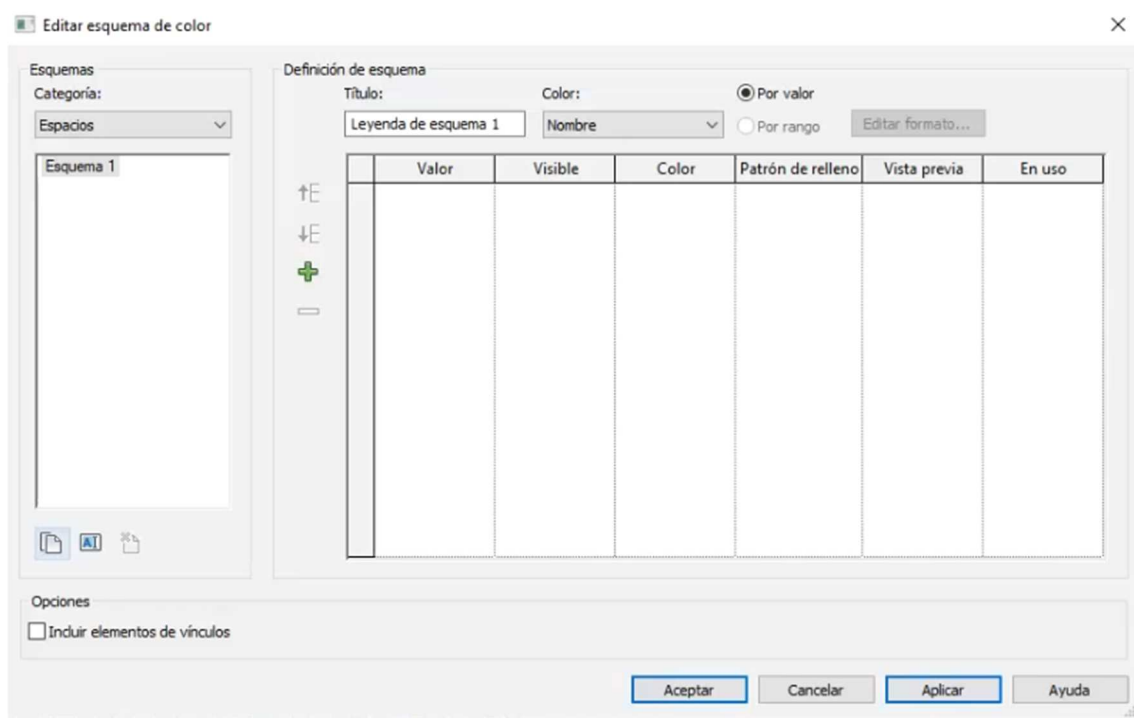
Si hacemos clic en el desplegable del grupo **Habitación y área**, nos aparecen otra herramientas complementarias, qué son **Esquemas de color** y **Cálculos de área y volumen**.

Al seleccionar Esquema de color, se abre un cuadro de diálogo que nos permitirá **configurar** los esquemas.



2.3 ¿CÓMO SE CONFIGURAN?

Una vez seleccionada la herramienta de Esquema de color, se nos abre un cuadro de diálogo con el nombre **Editar esquema de color**.



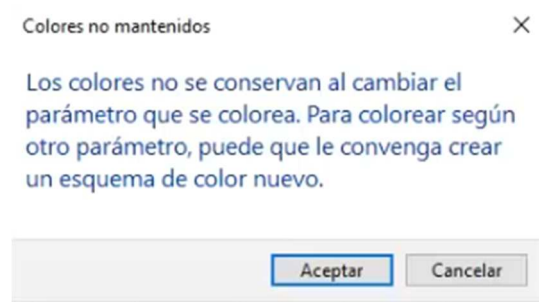
El cuadro Editar esquema de color se compone de tres campos, **Esquemas**, **Definición de esquema** y **Opciones**. En Esquemas nos aparece un desplegable que nos permite seleccionar la categoría, en nuestro caso elegimos la categoría **Habitaciones**, con su selección, debajo, nos aparecen unas preconfiguraciones.

Cada preconfiguración tiene una definición de esquema basado en su valor (en este caso, un listado de habitaciones con superficies útiles), su visibilidad, el color que adoptará que está asignado de forma aleatoria, la trama escogida (cómo norma general la trama siempre será el relleno uniforme), etc.

También en la Definición de esquema, en la parte superior, podemos poner un título, cómo definimos el color a partir de un parámetro previamente asociado a la categoría escogida, también hay la opción de utilizar esquemas por valor o por rango.

Estos apartados darán como resultado una **Leyenda**.

Para crear un nuevo criterio para definir un nuevo esquema de color, desde el apartado **Esquemas**, podemos duplicar alguna configuración existente y la nombramos con otro nombre. En el caso del ejemplo, el nombre será **Uso**, esta nueva configuración "uso" estableceremos en qué se va a basar el color, escogeremos el parámetro **Departamento** para empezar desde cero una nueva configuración. Un cuadro de diálogo nos informará de la pérdida de información de colores anterior asociada a la configuración duplicada.



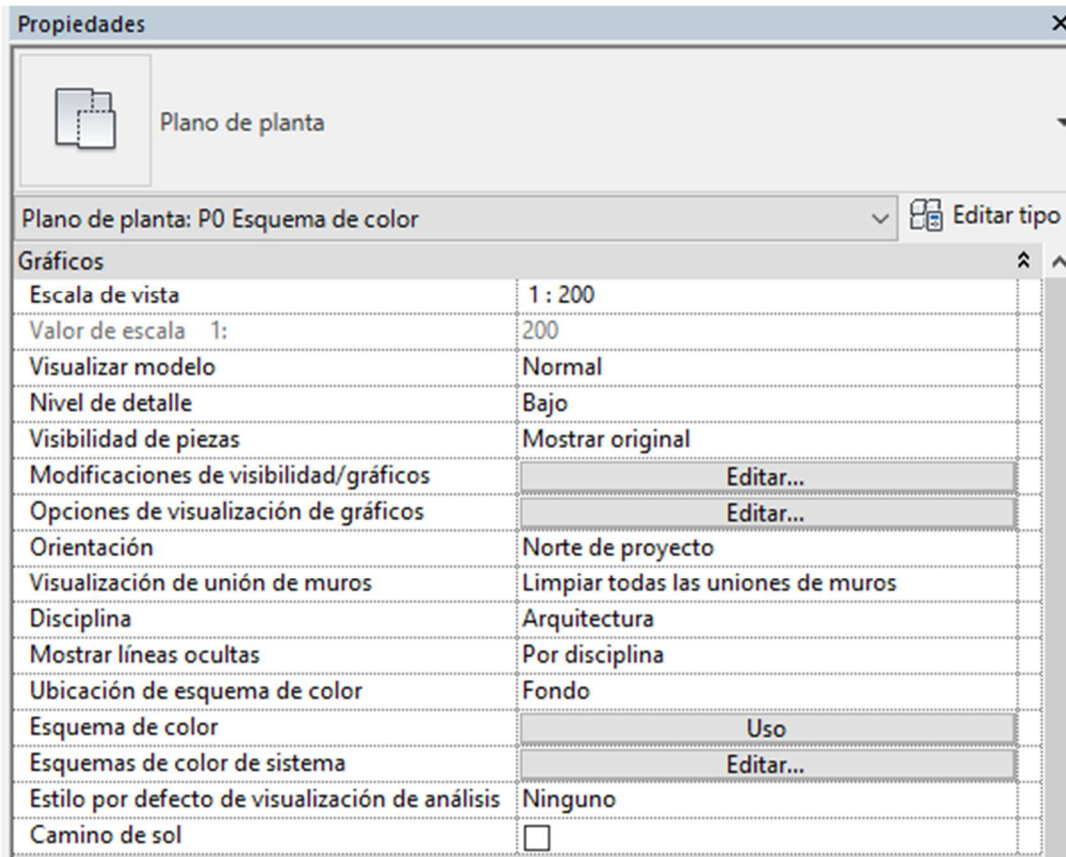
Aceptando el cuadro de diálogo empezamos de cero, definiendo unos valores determinados a partir de hacer clic en el icono "más", estos valores serán: circulaciones, oficinas, zonas húmedas y auxiliares. Automáticamente son asignados unos colores que en cualquier momento se pueden modificar, ya sea el color como el patrón.

En la parte inferior del cuadro de diálogo Editar esquema de color, hay el último campo llamado **Opciones**, con la posibilidad de activar/desactivar **Incluir elementos de vínculos**, para que también contenga los elementos de referencias externas, muy utilizado en las categorías de habitaciones y áreas.

3 ¿CÓMO APLICAR LOS ESQUEMAS DE COLOR?

Una vez desarrollada la configuración de esquemas de color podemos empezar a utilizarlas en las vistas en planta creadas previamente.

Desde una **Vista en planta**, sin tener nada seleccionado, en la **Paleta de propiedades**, en el apartado de **Gráficos** tenemos dos campos: **Ubicación de esquema de color** y **Esquema de color**, desde este último accederíamos al cuadro de diálogo de configuración de esquema de color trabajado anteriormente.



Seleccionamos para Esquema de Color la configuración creada anteriormente llamada **Uso**, el parámetro seleccionado para esta configuración según uso es, **Departamento**, que no se había utilizado anteriormente.

Seleccionamos una de las habitaciones de la vista en planta (recuerda que nos podemos ayudar del tabulador y de la barra de estado), y una vez seleccionada, en la paleta de propiedades en el apartado **Datos de identidad**, el parámetro Departamento debemos aplicarle el valor que habíamos definido en la configuración de esquema de color, a escoger entre: circulaciones, oficinas, zonas húmedas o auxiliares.

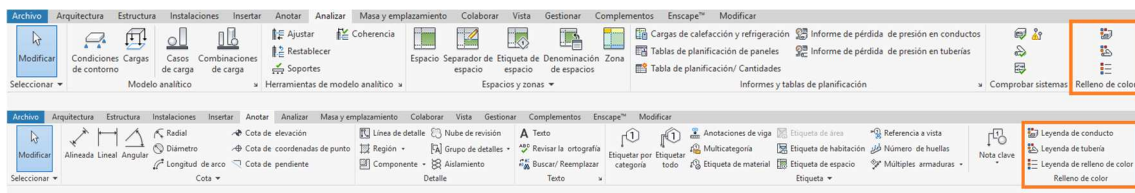
Datos de identidad	
Número	6
Nombre	P0. Recinto 1
Imagen	
Comentarios	
Ocupación	
Departamento	
Acabado de la base	
Acabado del techo	
Acabado de muro	
Acabado del suelo	

Según vamos seleccionando y asignando este campo a cada una de las habitaciones se va actualizando el color que le pertenece. Se deberá proceder para cada planta.

3.1 LEYENDAS DE RELLENO DE COLOR

En las vistas que utilizamos esquemas de color, las leyendas de relleno de color nos permiten interpretar las representaciones de color. Podemos colocar varias leyendas de relleno de color en una vista.

Las encontramos en el menú **Anotar**, en el grupo **Relleno de color** > **Leyenda de relleno de color** o también desde el menú **Analizar**, en el grupo **Relleno de color**.



La leyenda de relleno de color se puede editar seleccionándola y haciendo clic en **Editar tipo** de la paleta de propiedades. Se puede modificar el tamaño de las leyendas de relleno de color mediante pinzamientos de arrastre, se puede mostrar o ocultar el título de la leyenda, modificar el orden de los elementos de la leyenda, cambiar el aspecto gráfico, etc.

