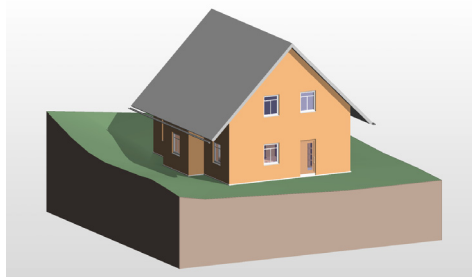


# 2

## Schnelleinstieg: Ein Haus in 12 Schritten

2.1	Schritt 1: Die Wände .....	24
2.2	Schritt 2: Türen und Fenster .....	35
2.3	Schritt 3: Geschosdecken einfügen .....	39
2.4	Schritt 4: Dach .....	44
2.5	Schritt 5: Treppen und Geländer.....	49
2.6	Schritt 6: Räume und Flächen.....	58
2.7	Schritt 7: Bemaßung .....	59
2.8	Schritt 8: Beschriftung .....	63
2.9	Schritt 9: Topographie.....	64
2.10	Schritt 10: Möblierung.....	66
2.11	Schritt 11: Durchbrüche/2D-Details .....	70
2.12	Schritt 12: Planzusammenstellung.....	73

Auf den nachfolgenden Seiten soll ein einfacher Grundriss eines Einfamilienwohnhauses entstehen, der die grundlegenden Befehle des Programms zeigen soll. Dabei wird nur sehr oberflächlich auf die einzelnen Funktionen eingegangen; für ausführliche Beschreibungen wird immer auf das entsprechende Kapitel im Buch weiter hinten verwiesen.



Somit können Sie dieses Kapitel anfangs als »Schnellstart« nutzen und später als »Stichwortregister«, um bestimmte Befehle schnell im Buch wiederzufinden.

Der fertige Plan des Gebäudes liegt als PDF auf der CD zum Buch bei. So können Sie sich den Plan entweder als Datei im Hintergrund auf dem Bildschirm anzeigen oder auch ausdrucken lassen, um ihn besser im Blickfeld zu haben.

Sie müssen nicht zwingend alle Schritte in der angegebenen Reihenfolge nachvollziehen, die im jeweiligen Abschnitt benötigten Dateien liegen der CD bei und tragen den Namen, der am Anfang des jeweiligen Abschnitts angegeben wird.

Die einzelnen Begriffe zur Benutzeroberfläche sind in der nächsten Abbildung erläutert.

## 2.1 Schritt 1: Die Wände

### Außenwände

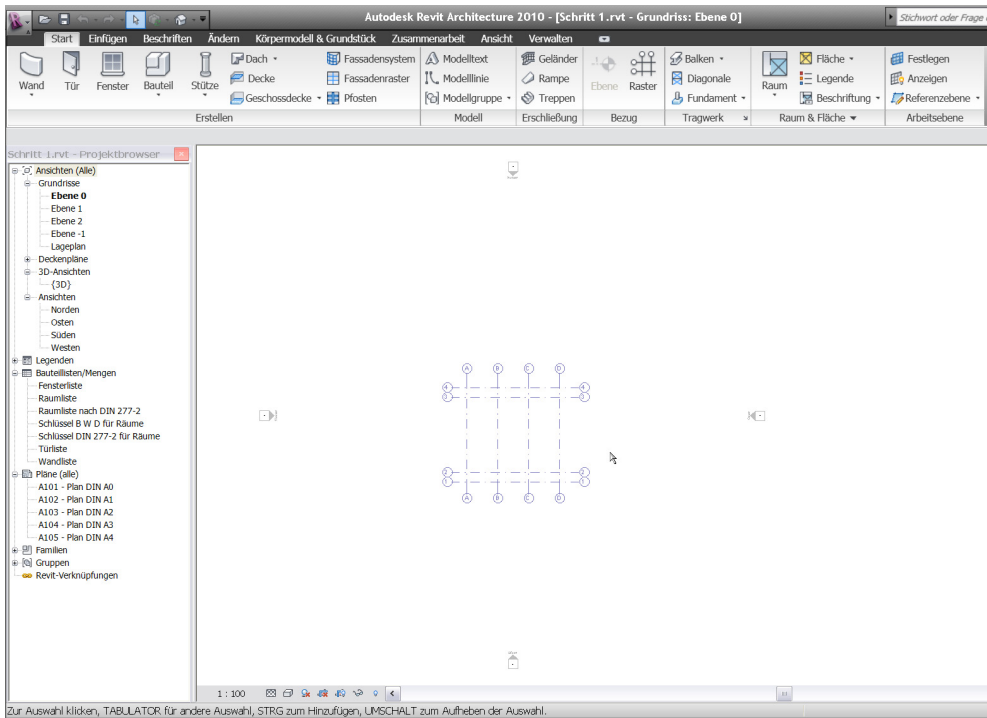


Öffnen Sie die Zeichnung Schritt 1 im Ordner Kapitel II.

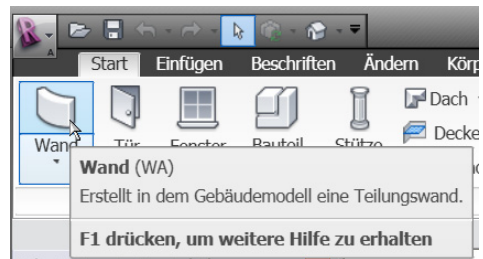
Kurz zur Navigation in Revit:

Benutzen Sie das Mausrad zum Hinein- bzw. Wegzoomen und die mittlere Maustaste (gedrückt halten) zum Verschieben des Ansichtsbereiches (Pan).

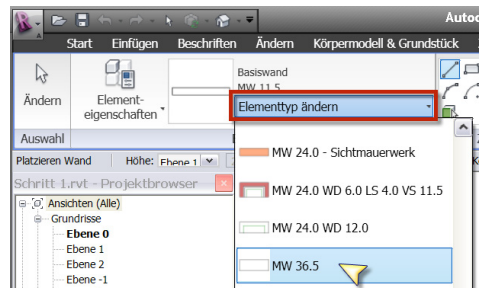
Drücken Sie die Tastenkombination `za`, um den Bildschirm wie im Bild gezeigt zu zentrieren (ZOOM ALLES).



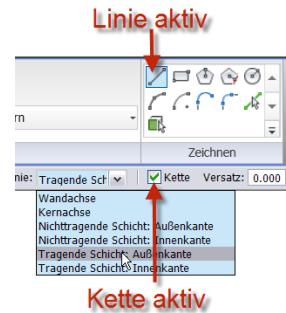
Wählen Sie aus der Rubrik GRUNDFUNKTIONEN das Werkzeug WAND (oder TK ww).



Wählen Sie aus dem Typenauswahlfenster (auf den kleinen Pfeil klicken) den Typ Basiswand: MW 36.5.



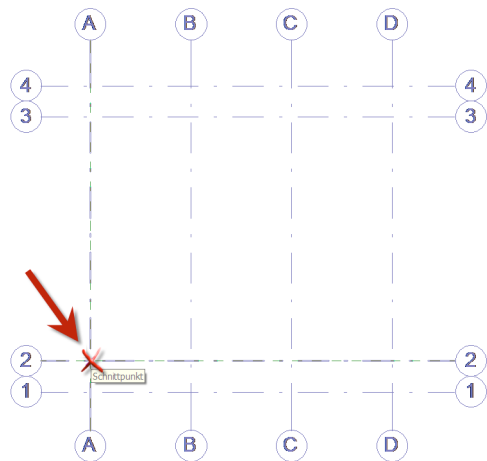
Stellen Sie bei POSITIONSLINIE die Option TRAGENDE SCHICHT: AUßENKANTE ein. Damit wird die Ausrichtung der Wand in der Zeichnung festgelegt.



Vergewissern Sie sich, dass die Option KETTE sowie die Linie aktiviert sind.

Ist die Option KETTE aktiv, ist der zweite Klick in der Zeichnung automatisch immer der Anfangspunkt der nächsten Linie. Ist diese Option hingegen nicht aktiv, erfolgt die Angabe des Startpunktes der nächsten Linie mit einem separaten Klick!

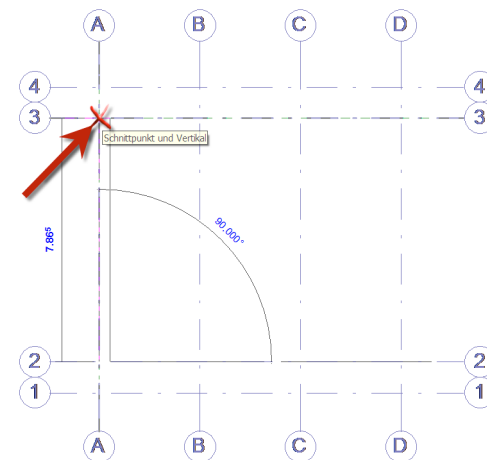
Mehr zur Wandkonstruktion erfahren Sie in Abschnitt 3.4 Wände in Kapitel 3.



Zoomen Sie etwas in das vorgefertigte Achsraster hinein (die Funktion RASTER ist in Abschnitt 3.3 Arbeiten mit Rastern in Kapitel 3 näher beschrieben).

Wenn Sie den Mauscursor in die Nähe eines Kreuzungspunktes (zum Beispiel Punkt bei Raster A2) bewegen, »rastet« der Cursor bei diesem Punkt ein.

Achten Sie auf die Fangsymbole, um genaue Zeichnungen zu erstellen.



Hinweis: Die Einstellung der Fangpunkte können Sie in der Rubrik VERWALTEN unter dem Punkt EINSTELLUNGEN\OBJEKTFANG vornehmen.

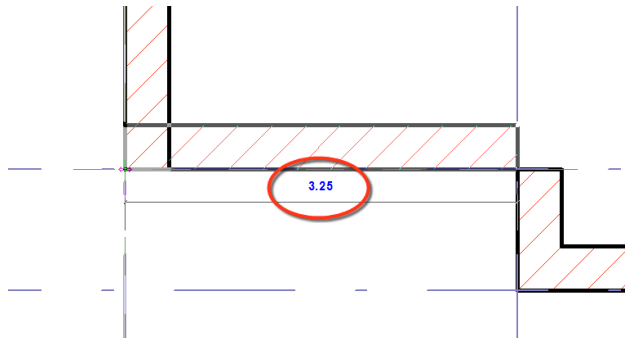
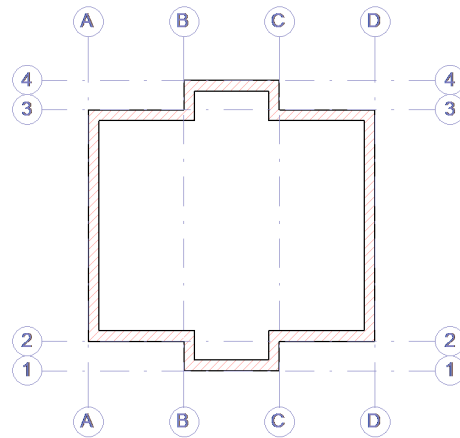


Klicken Sie nun auf diesen Punkt und bewegen Sie den Cursor nach oben auf den Punkt A<sub>3</sub>, bis der Cursor wiederum einrastet.

Klicken Sie auf diesen Punkt und die Wand wird erzeugt. Da die Option KETTE aktiv ist, ist der Endpunkt der ersten Wand zugleich auch der Startpunkt für die zweite Wand.

Klicken Sie nun der Reihe nach die Punkte auf dem Raster ab, damit ein geschlossener Grundriss entsteht.

Das Ergebnis sieht dann so aus:



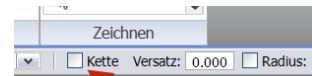
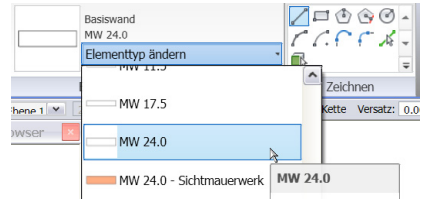
Hinweis: Es erscheinen blaue Bemaßungen an den Wänden. Diese Maße sind nur temporäre Bemaßungen, sie verschwinden wieder, wenn der Befehl zu Ende geführt oder abgebrochen wird `[Esc]`.



Mehr zu den temporären Bemaßungen erfahren Sie in Abschnitt 3.4 *Temporäre Bemaßungen* in Kapitel 3.

## Tragende Innenwände

Wählen Sie im Typenauswahlfenster den Typ Basiswand: MW 24.0.

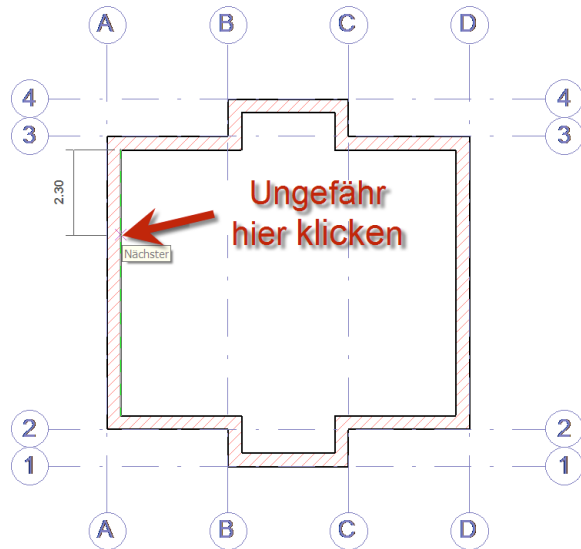


Kette  
deaktiviert!

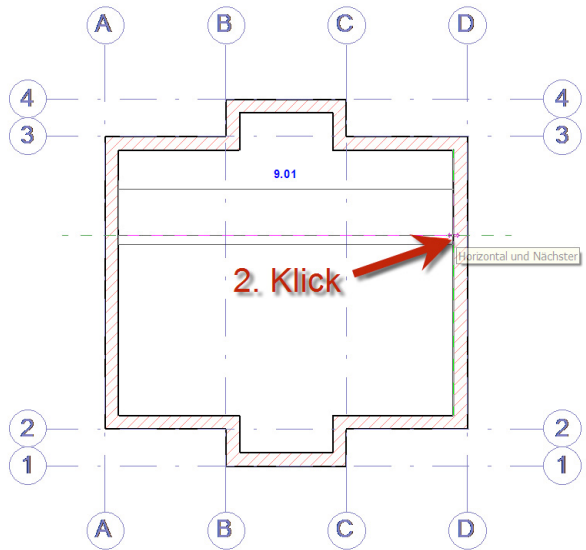


Tipp: Für die nächsten Schritte sollte die Option KETTE deaktiviert sein, da die Endpunkte der Wände nun nicht die Anfangspunkte der nächsten Wände sein werden.

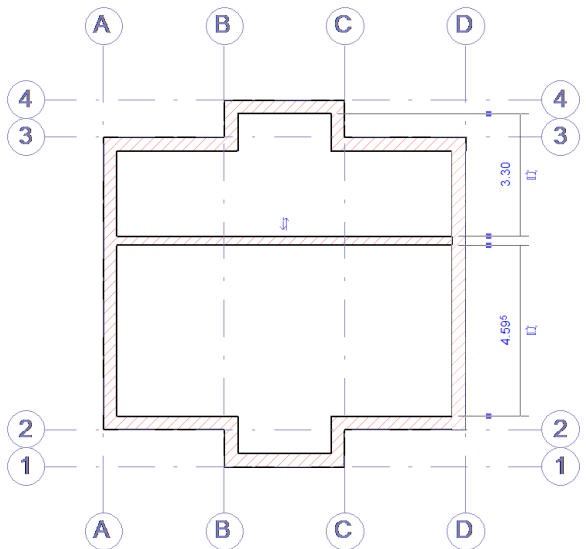
Klicken Sie ungefähr diese Position an:



Das genaue Maß spielt dabei vorerst keine Rolle.



Bewegen Sie nun die Maus nach rechts bis an das Außenmauerwerk und klicken Sie ein zweites Mal. Die Innenwand wird gezeichnet und es erscheinen wieder die temporären Bemaßungen.



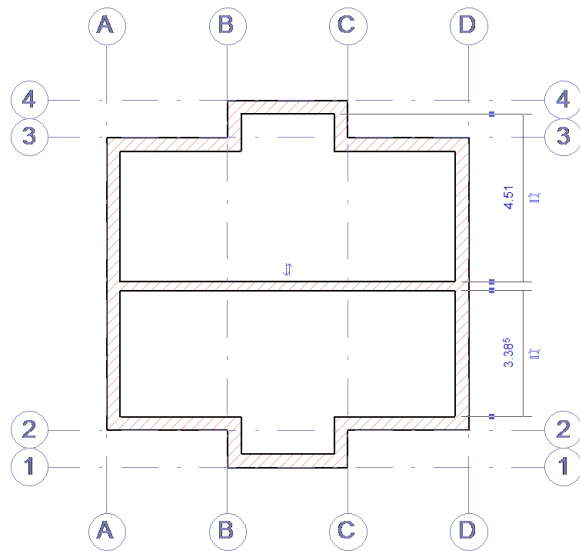
Hinweis: Sollte die temporäre Bemaßung nicht automatisch erscheinen, beenden Sie mit `[ESC]` den laufenden Befehl und klicken Sie die Wand an. Es erscheint daraufhin die temporäre Bemaßung (in Blau).



Klicken Sie in das untere Maß und geben Sie das richtige Maß von 3.385 m ein und bestätigen Sie mit .

Das Ergebnis:

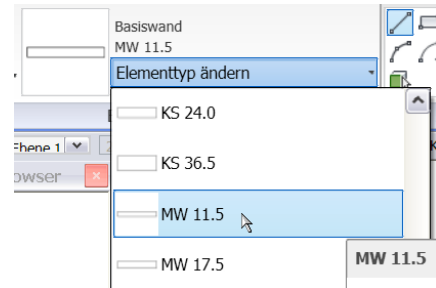
Die Innenwand sitzt nun an der richtigen Position.



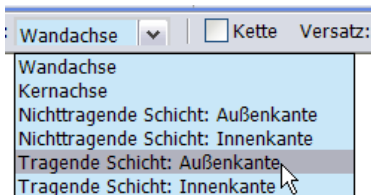
Tip: Falls Ihr Ergebnis etwas von dem abgebildeten Beispiel abweicht, ist dies im Moment unerheblich. Die Bauteile können jederzeit geändert bzw. korrigiert werden.

## Nichttragende Innenwände

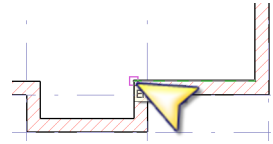
Rufen Sie den Befehl WAND auf (falls noch nicht aktiv) und wählen Sie den Typ Basiswand: MW 11,5.



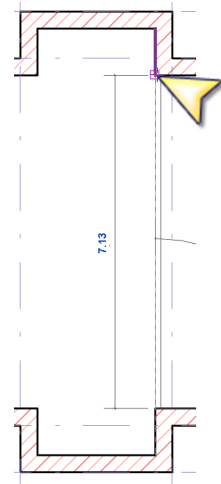
Die Option KETTE sollte wieder deaktiviert werden, die Positionslinie wird auf TRAGENDE SCHICHT: AUßENKANTE eingestellt.



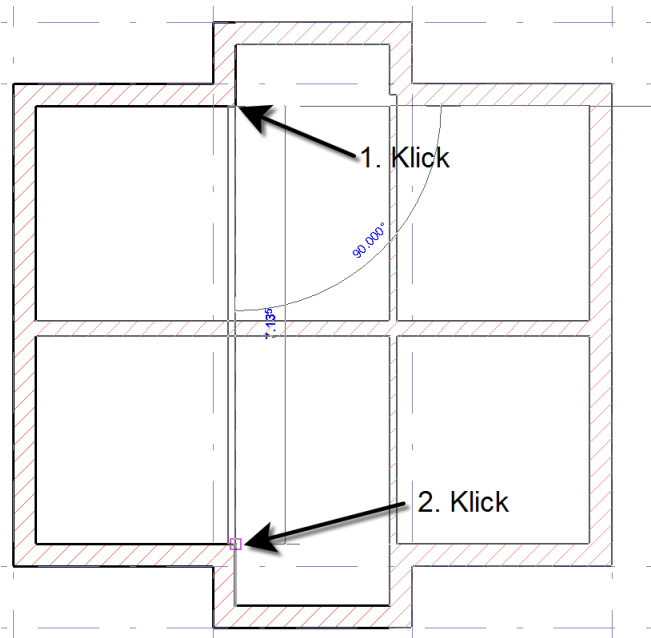
Zeigen Sie nun mit dem Mauscursor auf die Ecke der Außenwand bei Achse C2, so dass das Quadrat für den Fangpunkt ENDPUNKT erscheint.



Stellen Sie die Wand fertig, indem Sie in der senkrechten Verlängerung der Linie auf die obere Ecke (bei Achse C3) der Außenwand klicken.

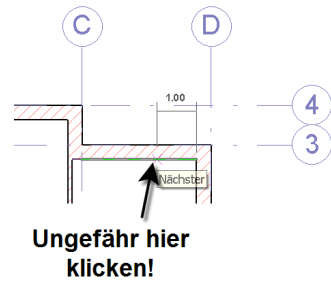


Wiederholen Sie diesen Vorgang für die Ecke bei Achse B3:



In den nächsten Schritten werden die Wände im Eingangsbereich ergänzt.

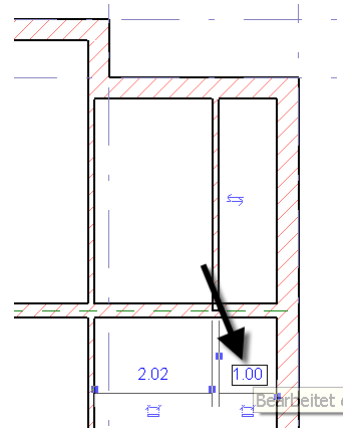
Klicken Sie dazu auf die Außenwand rechts oben (ohne genaue Position).



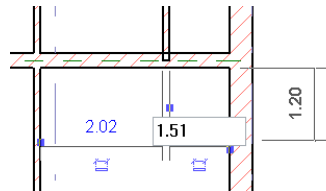
Verlängern Sie die Linie bis zur 24er-Wand.

Es erscheinen die temporären Bemaßungen.

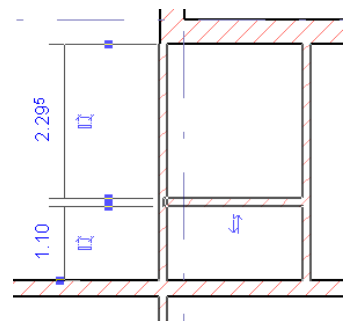
Klicken Sie auf das rechte Maß (hier im Beispiel »1.0«) ...



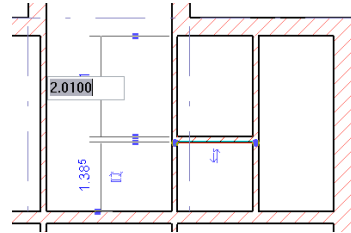
... und geben Sie das Maß 1.51 ein.



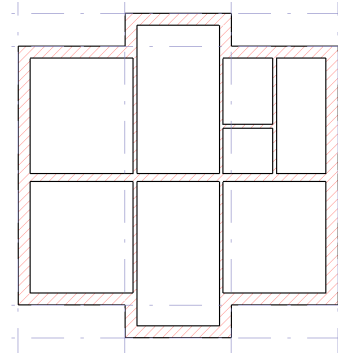
Zuletzt wird noch die Zwischenwand zwischen WC und Treppenhaus eingefügt; zuerst ohne genaues Maß:



Klicken Sie wieder die temporäre Bemaßung an und geben Sie das exakte Maß ein (2.01 im WC).

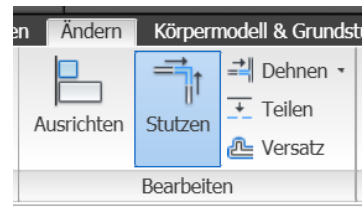


Das Ergebnis:

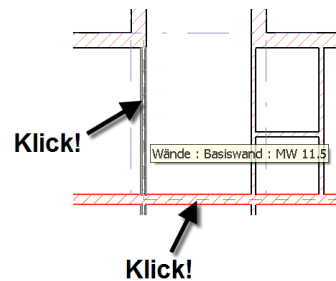


Die Wand bei Achse B ist noch zu lang, sie soll an der Querwand gestutzt werden.

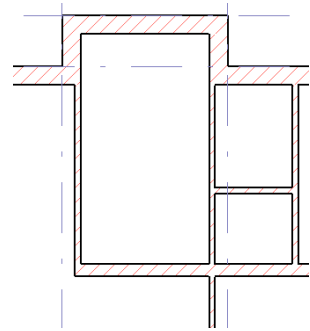
Klicken Sie in der Rubrik ÄNDERN auf STUTZEN.



Klicken Sie wie folgt die Wände an:



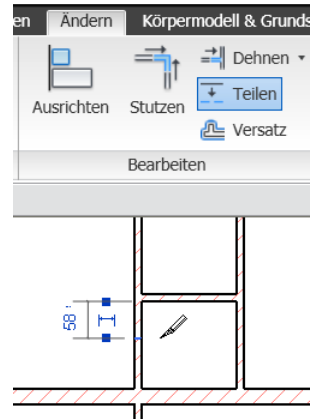
Das Ergebnis:



Die Wand bei Achse C zwischen WC und Essbereich soll nun »aufgebrochen« werden, um einen Durchgang zu schaffen. Dazu wird die Wand zuerst getrennt und dann gestutzt.

Klicken Sie zuerst auf TEILEN.

Der Mauscursor wandelt sich in einen »Cutter«, fahren Sie damit auf die zu trennende Wand und klicken Sie einmal darauf.

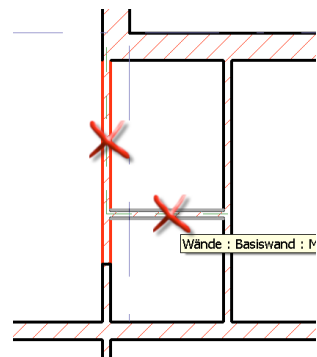


Die Wand erhält nun einen »Bruchpunkt« (rote Linie).

Jetzt können die Wände gestutzt werden.

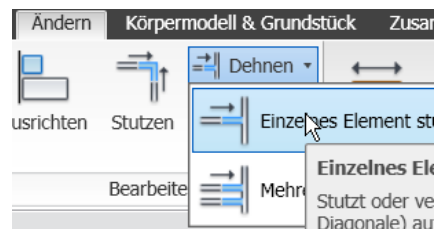
Wählen Sie jetzt das Werkzeug STUTZEN.

Klicken Sie die Wände an den markierten Punkten an. Die Wand wurde wiederum über die Ecke gekürzt.



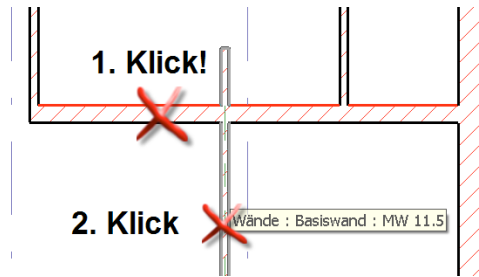
Die verbleibende senkrechte Wand soll jetzt an die Kante der waagrechten Wand gekürzt werden.

Aktivieren Sie hierzu die Option EINZELNES OBJEKT STUTZEN/DEHNEN.

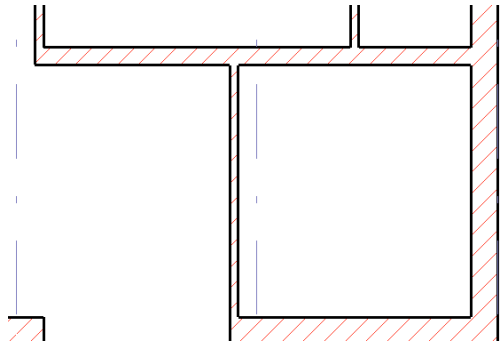


Klicken Sie zuerst auf die 24er-Wand (das Objekt, das die Stutzkante definiert), dann auf die 11,5er-Wand (das Objekt, das gestützt werden soll).

Die Reihenfolge ist hier zwingend!



Ergebnis:



## 2.2 Schritt 2: Türen und Fenster

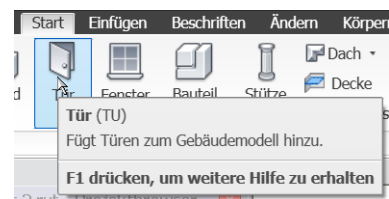
### Türen einfügen

Nachdem im Schritt 1 die Wände erzeugt wurden, werden in diesem Abschnitt die Türen und Fenster in die Wände eingefügt.

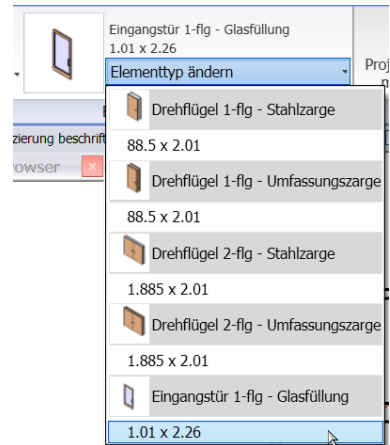
Öffnen Sie die Zeichnung Schritt 2 im Ordner Kapitel II.



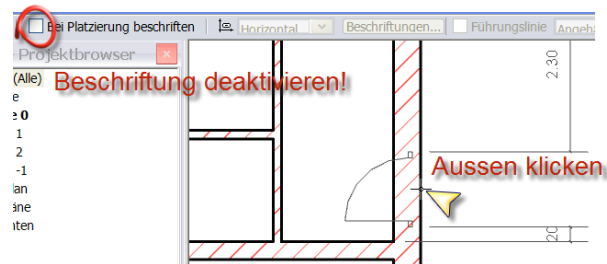
Wählen Sie das Werkzeug TÜR (TK tu).



Wählen Sie aus dem Typenauswahlfenster den Typ Eingangstür 1-flg.- Glasfüllung: 1.01x2.26 aus.

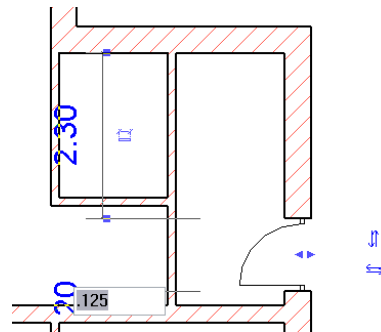


Entfernen Sie in der Optionsleiste das Häkchen BEI PLATZIERUNG BESCHRIFTEN.



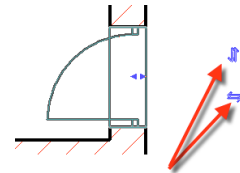
Informationen zu den Optionen beim Werkzeug TÜR erhalten Sie in Abschnitt 3.5 Fenster und Türen in Kapitel 3.

Das Platzieren der Türen und Fenster erfolgt wieder über die temporären Bemaßungen. Klicken Sie also zuerst ungefähr auf die Position der Außentüre, in etwa hier:



Klicken Sie dann auf das untere Maß und geben Sie .125 ein, um einen Anschlag von 12,5 cm von der unteren Wand zu erhalten.

**Tipp:** Die Position der Aufschlagrichtung der Türe wird durch den angeklickten Punkt der Mauer bestimmt. Klicken Sie die äußere Linie der Außenwand an, schlägt diese Türe nach innen hin auf; klicken Sie auf die innere Linie der Außenwand, schlägt sie nach außen auf. Dies wird vorab schon als »Vorschau« angezeigt, sobald sich der Mauscursor auf der Wand bewegt. Die Bandseite der Tür können Sie mit der Leertaste wechseln.



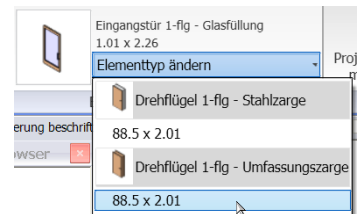
**Pfeile Klicken, um die Anschlagrichtung zu wechseln!**

**Tipp:** Die Aufschlagrichtungen lassen sich auch später noch mit Hilfe der blauen Pfeilchen jederzeit verändern (Türe anklicken, dann auf die Pfeile klicken).



Wählen Sie für die Innentüren den Typ Drehflügel 1-flg - Umfassungszarge: 88.5x2.01.

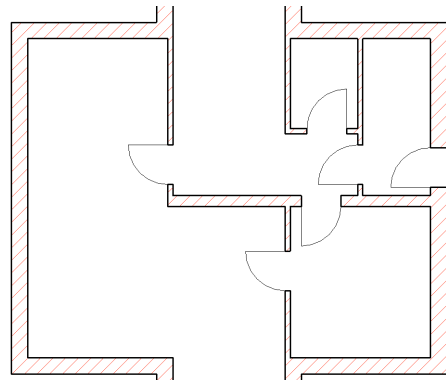
Fügen Sie nach dem gleichen Schema wie bei der Außentüre alle Innentüren ein.



Das Ergebnis könnte in etwa so aussehen:

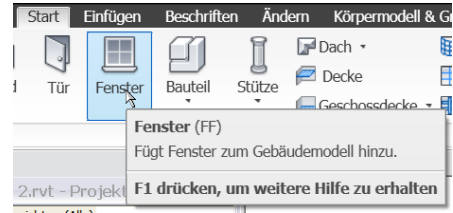
Die Maße zu den Wänden spielen vorerst keine Rolle, wählen Sie sinnvolle Abstände nach Ihren Vorstellungen.

Wie man andere Türtypen in das Projekt laden kann bzw. die Maße der Türöffnung ändern kann, erfahren Sie in Abschnitt 3.5 *Fenster und Türen* in Kapitel 3.



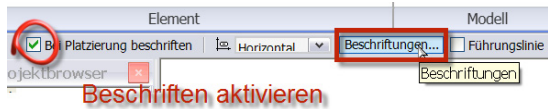
## Fenster einfügen

Aktivieren Sie das Werkzeug FENSTER (TK ff) und wählen Sie den Typ Fenster 1-flg: 1.01 x 1.01 aus.

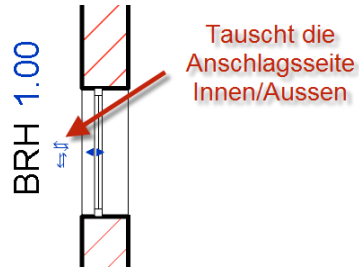
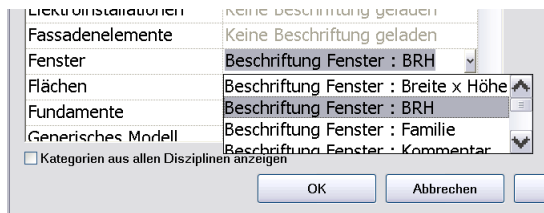


Beim Einfügen der Fenster kann auch gleich automatisch eine Beschriftung der Brüstungshöhe erzeugt werden. Dazu muss die Option BEI PLATZIERUNG BESCHRIFTEN aktiv sein.

Klicken Sie auf den Button BESCHRIFTUNGEN.

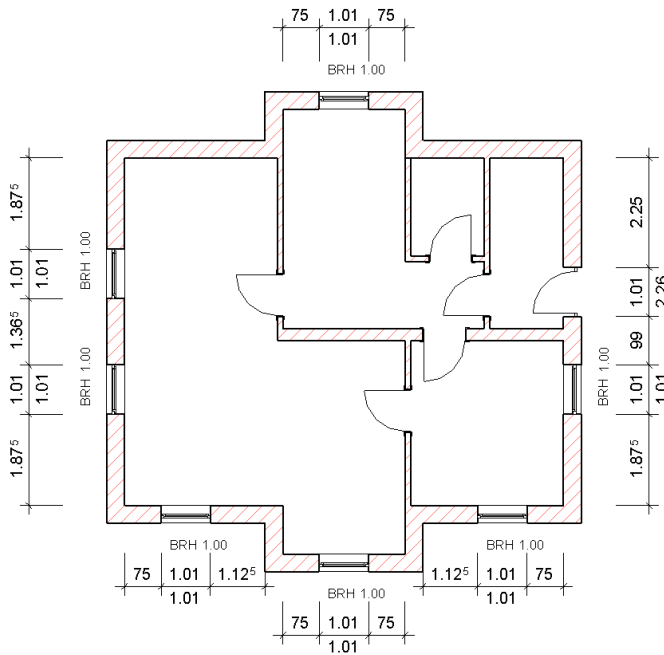


Wählen Sie in der Zeile FENSTER den Typ BRH für die Brüstungshöhe.



**Tipp:** Die Fenster haben eine Außen- bzw. Innenseite (Fensterflügel/ Fensterbrett), zeigen Sie daher beim Einfügen der Fenster auf die Außenkante der Wand, dann werden die Fenster mit dem Fensterflügel nach innen eingefügt. Es können jedoch auch jederzeit nachträglich – wie bei den Türen – die Anschlagseiten mit Hilfe der blauen Pfeilchen (Bauteil muss aktiv sein!) vertauscht werden.

Fügen Sie die Fenster mit Hilfe der temporären Bemaßungen in den Grundriss ein. Die Maße könnten dabei ungefähr so aussehen:



Mehr Informationen rund um das Werkzeug FENSTER finden Sie in Abschnitt 3.5 *Fenster und Türen* in Kapitel 3.



Das Erstellen von Bemaßungen wird in Abschnitt 3.10 *Bemaßungen* in Kapitel 3 erläutert.



## 2.3 Schritt 3: Geschossdecken einfügen

Öffnen Sie die Zeichnung Schritt 3 im Ordner Kapitel II.



Wählen Sie das Werkzeug GESCHOSSDECKE (TK gd) aus der Rubrik START.

Revit wechselt automatisch in den »Skizzenmodus«. In diesem Modus können 2D-Skizzen angefertigt werden, die Bauteile selbst (Wände, Türen, Fenster etc.) können nicht verändert werden. Zur Verdeutlichung sind diese ausgegraut.

