NEED A MASTER ? WORKING DRAWING BIM

REVIT& NAVIS& DYNAMO

AUTODESK® Authorize Training Center











目次

1	概要	፰ ና	1
2	フェ	ーズの仕組みと設定	2
	2.1	フェーズの作成	2
	2.2	フェーズの割り当て	3
	2.3	ビューのフェーズとフェーズフィルタ	4
	2.4	フェーズステータス	5
	2.5	グラフィックスの上書き	9
3	演習	3	13
3	演習 3.1	^習 フェーズの作成	13 13
3	演習 3.1 3.2	習 フェーズの作成 モデルの配置とフェーズの割り当て	13 13 15
3	演習 3.1 3.2 (1)	習フェーズの作成 モデルの配置とフェーズの割り当て 建築舗装と重機の配置	13 13 15 15
3	演習 3.1 3.2 (1) (2)	 フェーズの作成 モデルの配置とフェーズの割り当て 建築舗装と重機の配置 建物の概形の配置 1 	13 13 15 15 22
3	演習 3.1 3.2 (1) (2) (3)	 マェーズの作成 モデルの配置とフェーズの割り当て 建築舗装と重機の配置 建物の概形の配置 1 建物の概形の配置 2 	13 13 15 15 22 27



1 概要

「フェーズ」は Revit における工事の工程を示しています。Revit では各部材にフェーズを割り当 てることができます。フェーズは時系列になっており、工事の工程に沿って時系列でモデルを表 示することが可能です。

例えば、「基礎工事」、「1F 床」、「1F 柱」、「2F 梁」・・・などと各工程に沿ってモデルを表示する ことが可能です。





2 フェーズの仕組みと設定

単純なサンプルデータを作成し、フェーズの仕組み・設定方法を確認します。

2.1 フェーズの作成

操作説明

① 「2_フェーズの設定.rvt」を開きます。

② 「管理」タブ>「フェーズ」パネル>「フェーズ」を選択します。

• •						10	_	.
	■ セットに追加 ■ 選択して編集		11/75	1X-35			77-7	 福保存 ロード
オプション	プション メイン モデル	-	管理	管理	タイプ	Ka-	1- 1	編集
	デザイン オプション			プロジェク	フトを管理		フェーズ	選択

③ 「フェーズ作成」ダイアログで「新しい建設」を選択し、「挿入」の「後に」を3回選択 し、フェーズを作成します。

		過去		[5] 3
	名前		説明	1年入
1	既設			前に(6)
<u> </u>	新しい建設			後(E(F)
				4+ 2
				1 6
				前と(P)
				次と(N)
	1	·		



	- 777177700工程で		
	過去		- 插入
名前		説明	++/-/D
			 HIIL(D)
71-72			 後(C(E)
			 結合:
71-73			 243,700
			則と(P)
			次と(N)
	未来		

④ 以下の図のように「名前」の欄にフェーズの名前を入力します。

2.2 フェーズの割り当て

<u>操作説明</u>

- ① 平面図ビュー「レベル 1」を表示します。
- ② 「建築」タブ>「構築」パネル>「壁」を選択し、「要素1」という文字の横付近に任意の 壁を作成します。

夏秦1	
要素2	
要素 3 安茶3	
要素4	
## \$ \$ 32 \$8 5	

許可なく複製、転載、第三者へ開示する等の行為を禁じます。



③ 作成した壁を選択し、「構築されたフェーズ」を「フェーズ 1」、「解体されたフェーズ」 を「フェーズ 3」に設定します。

			×
壁(1)	~ 88	タイプを編	集
解析モデルを有効		1	~
構造用途	非耐力		<
寸法		\$	ĺ
長さ	10000.0	1	
面積	35.000 m²	·····	<
容積	5.250 m ⁸		<
識別情報		\$	ĺ
イメージ			
コメント			
マーク			
フェーズ		\$	
構築されたフェーズ	フェーズ 1		
解体されたフェーズ	71-X 3		
<u> วือパティへルプ</u>		適用	~

2.3 ビューのフェーズとフェーズフィルタ

各ビューにおいて「フェーズ」、「フェーズフィルタ」の設定にて要素の表示状態を変更できま す。ここでは平面図ビュー「レベル 1」の設定を変更し、要素の表示状態を確認します。

<u>操作説明</u>

 平面図ビュー「レベル 1」を選択し、「フェーズ」を「フェーズ 5」に変更します。壁が非 表示になることを確認します。壁は「フェーズ 3」で解体されるため、「フェーズ 5」に おいては存在しないことになります。

プロパティ	×	
平面図	-	
平面図: レベル 1	◇ 日 タイプを編集	
関連したレベル		
スコープ ポックス	なし	
下方クリップ	クリップなし	
識別情報	\$	
ビュー テンプレート	<なし>	
ビューの名前	ل/ٽال 1	35.36.0
従属	個別	
シートのタイトル		
シートを参照		
詳細を参照		
フェーズ	\$	352 212 7
フェーズ フィルタ	すべて表示	
フェーズ	フェーズ 5	
	~	
	適用	安孫2
		1



② 平面図ビュー「レベル 1」の「フェーズフィルタ」を「なし」に変更します。壁が表示されることを確認します。

プロパティ	×	麗素1	
平面図	•		
平面図: レベル 1	〜 200 タイプを編集	要素2	
関連したレベル	V/JU1 A		
スコープ ボックス	なし		
下方クリップ	クリップなし		
識別情報	\$		
ビュー テンプレート	<なし>	爱系3	
ビューの名前	レベル 1	00000	
従属	個別		
シートのタイトル			
シートを参照			
詳細を参照		<u> </u>	
フェーズ	*	2000	
フェーズ フィルタ	なし		
フェーズ	7I-X5		
	~		
ヹ゙゙゙゙ヷ゚ヷ゚゚゚゚゚゚゚゚ヮ゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	適用	爱系)	

2.4 フェーズステータス

「フェーズステータス」はフェーズによって分類された要素の状態を示します。フェーズステー タスは以下の4種類です。ここでは、追加で任意の壁、ビューを作成し、フェーズステータス ごとの表示の違いを確認します。

フェーズステータス	意味
新築	作成される要素
解体	解体される要素
既存	何もしない要素
仮設	作ってすぐに壊す要素

操作説明

① 平面図ビュー「レベル 1」を表示します。



② 「建築」タブ>「構築」パネル>「壁」を選択し、「要素 2」から「要素 5」の横付近にそれ ぞれ任意の壁を作成します。

要素1	
覈素2	
讀素3 发养3	
要素4	
要素5	

③ 壁を選択し、以下の表のように各要素に対し「構築されたフェーズ」、「解体されたフ ェーズ」を設定します。

	構築されたフェーズ	解体されたフェーズ
要素1	フェーズ1	フェーズ3
要素2	フェーズ1	フェーズ4
要素3	フェーズ2	フェーズ5
要素4	フェーズ3	
要素5	フェーズ3	フェーズ3



④ プロジェクトブラウザの平面図ビュー「レベル 1」を右クリックし、「ビューを複製」>
 「複製」を選択します。

開く(O) シートを開く(H)		
(R)しる(C) カメラを表示(S)	_	
テンプレート プロパティを適用(T) ビューからビュー テンプレートを作成(E)		
ビューを複製(V)	>	複製(L)
個別ビューに変換(C)		詳細を含めて複製(W)
従属ビューを適用(V)		従属として複製(I)
イメージとしてプロジェクトに保存(S)	T	
削除(D)		
クリップボードにコピー(C)		
名前変更(R)		
すべてのインスタンスを選択(A)	>	
プロパティ(P)		
新しいファイルに保存(N)		
检索(5)		

- 5 複製したビューを右クリックし、「名前変更」で名前を「レベル 1_フェーズ 1」へ変更 します。
- ⑥ 「フェーズフィルタ」を「すべて表示」、「フェーズ」を「フェーズ 1」に変更します。

プロパティ	:	×
平面図		•
平面図: レベル 1_フェーズ1	〜 日 タイプを編集	Į
関連したレベル	لِ الْحَالَ الْ	^
スコープ ポックス	なし	
下方クリップ	クリップなし	
識別情報	*	
ビュー テンプレート	<なし>	
ビューの名前	レベル 1_フェーズ1	
従属	個別	
シートのタイトル	5	
シートを参照		
詳細を参照	0 ····· 0	
フェーズ	*	
フェーズ フィルタ	すべて表示	
フェーズ	フェーズ 1	
		~
<u>プロパティ ヘルプ</u>	適用	1
		-



⑦ フェーズ 2 からフェーズ 5 においても同様にビューを複製し、各設定を行います。ビューごとに要素の表示状態が異なることを確認できます。以下の表は要素毎のフェーズステータス、表示状態です。







2.5 グラフィックスの上書き

前節ではビューのフェーズごとに要素の色、線種、表示・非表示などの表示状態が異なることを確認しました。ビューごとの表示状態は「フェーズフィルタ」と「グラフィックスの上書き」の設定によって決まります。ここでは「フェーズフィルタ」と「グラフィックスの上書き」の設定について確認します。

<u>操作説明</u>

① 平面図ビュー「レベル1フェーズ3」を表示します。

愛素1	
题 第 2 安 希 2	
要素 3	
夏素4	
要素5	(2020) N N N N 202020 2010 N N N 202020 20 N N N N 14



(2)「管理」タブ>「フェーズ」パネル>「フェーズ」を選択し、「フェーズフィルタ」タブを選択します。

以下の図のようにフィルタごとに設定が異なります。例えば、「すべて表示」では「新築」をカテゴリ別に表示し、他は「上書き指定」によって表示する設定となっていま す。また「完全表示」では「新築」、「既存」のみを表示し、他は「表示しない」となって います。「上書き指定」は「グラフィックスの上書き」の設定によって表示状態を指定 します。

平面図ビュー「レベル 1_フェーズ 3」では「フェーズフィルタ」が「すべて表示」のため 要素 4 は「カテゴリ別」で他の要素は「上書き指定による」が割り当たります。





③ 「フェーズ作成」ダイアログの「グラフィックスの上書き」を選択します。ステータスご とに表示状態の上書き指定を行うことが可能です。

平面図ビュー「レベル 1_フェーズ 3」では要素 1 が「解体」、要素 2、3 が「既存」、要素 5 が「仮設」の上書き指定が割り当たります。

	投影/	サーフェス	į	而		7511711
ノエース ステーダス	線分 パターン		線分 パターン		- //-//-/	114677
既設				- 障線		フェーズ - 既存
解体				隠線		フェーズ - 解体
新設		•		• 障線		フェーズ - 新築
	1				,	
				ОК	キャンセル	適用(A) へ
7 22 4				====	鼦休	
					M# N+V	
				4	57 14	
138]	אין אָלי	
【茶】 【素2					呼亞	
「素2					既設	
₹案 [素2 [素3					既設	
「素2					既設	



④「既存」の断面の「線分」と「パターン」を以下のように変更します。要素2と3はフェ ーズステータスが「既存」で「上書き指定」となっているため、以下の図のように色が 変更されることを確認できます。

フェース ステータス 線分 パターン 線分 パターン パーントーン マテリアル 原語 原語 フェーズ・読辞 原語 原語 原語 フェーズ・修改 原語 アエーズ・修改 アエーズ・ 原語 アニーズ・ 原語 アニーズ・ 原語 アニーズ・ アニーズ・ アニーズ・ アニーズ アニーズ アンリン アニーズ アン アニーズ アン アニーズ アン アニーズ アン アン アン		投影/	ゲーフェス	围	面			
RB WA W	フェース ステータス	線分	パターン	線分	パターン	パーフトーン	עדע די	ŀ
解体 17-7、解体 77-7、解体 77-7、解体 77-7、解体 77-7、解体 77-7、新英 68日 10-128-000 0K キャンセル 適用(A) ヘルプ のK キャンセル 適用(A) ヘルプ グラフィックス X 分 75-201-128-000 128-000	親設		-				フェーズ - 既存	
新設 限線 フェーズ - 新発 仮設 フェーズ - 仮設 フェーズ - 仮設	解体		-		隐録		フェーズ - 解体	
仮設 フエーズ - 仮設 フエーズ - 仮設 フエーズ - 仮設 フエーズ - 仮設 クリーズ - のの ・ 一 RGB 000-128-000 ・ 一 RGB 000-128-000	新設				隠線		フェーズ - 新築	
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ グラフィックス × 塗り潰しパターン グラフィックス グランホックス × 塗り潰しパターン グラフィックス ゲターンの上書き設定 全: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000	10130						ノエース - 仮設	
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ グラフィックス × ダ な 8 ・ ・ どうライックス き: ■ RGB 000-128-000 ・ ●: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ ブラフィックス X 塗り造しパターン グラフィックス メ さ 3 レ パターンの上書き設定 たざ: 3 レ ビ表示(V) き: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ ブラフィックス × 塗り潰しパターン グラフィックス ジランパックス ジランパックス ジランパックス ジ 3 ・ ジラホパい ご ご RGB 000-128-000 ご								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ ブラフィックス × 塗り潰しパターン グラフィックス ジー ジー パターンの上書を設定 ジー たざ: 3 × ジー ジー ビー マロー き: 配GB 000-128-000 ●: 配GB 000-128-000 ●: 配GB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ ブラフィックス × 塗り潰しパターン グラフィックス ジランの上書を設定 ジー デ 3 ・ ビ表示(V) ・ き: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ パラフィックス × 塗り潰しパターン グラフィックス パターンの上書を設定 パターンの上書を設定 ジ表示(V) き: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ パターンの上書参設定 パターンの上書参設定 たざ: 3 音 RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ パターンの上書参設定 パターンの上書参設定 ビ表示(V) き: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルプ グラフィックス × 塗り漬しパターン グラフィックス 分 //ターンの上書き設定 大ざ: 3 ✓ 登: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘリルブ グラフィックス × 塗り潰しパターン グラフィックス 分 広ざ: 3 ・ 色: ■ RGB 000-128-000								
DK キャンセル 適用(A) ヘリレブ グラフィックス X 塗り造しパターン グラフィックス 分 パターンの上書き設定 大だ: 3 色: 配GB 000-128-000								
DK キャンセル 適用(A) ヘリレブ グラフィックス × 塗り造しパターン グラフィックス 分 /パターンの上書き設定 大だ: 3 ✓ 色: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルブ グラフィックス × 塗り造しパターン グラフィックス 分 パターンの上書き設定 /パターンの上書き設定 査: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000								
OK キャンセル 適用(A) ヘルプ グラフイックス × 塗り漬しパターン グラフィックス 分 パターンの上書を設定 ただ: 3 色: ■ RGB 000-128-000 ●: ■ RGB 000-128-000								
グラフィックス × 分 太芯: 3 B: ■ RGB 000-128-000 を: ■ RGB 000-128-000								
y = y = y = y = y = y = y = y = y = y =					ОК	キャンセル	適用(A)	ترال ۸
分 太さ: 3 // ターンの上書き設定 図表示(V) 色: ■ RGB 000-128-000 色: ■ RGB 000-128-000					OK	キャンセル	適用(A)	 ヘルプ
太さ: 3 ✓ 図表示(V) 色: ■ RGB 000-128-000 色: ■ RGB 000-128-000	7574ックス			× 塗り遅	<u>ОК</u> しょ(ターン グラフィック	キャンセル ス	適用(A)	لالام
色: ■ RGB 000-128-000 色: ■ RGB 000-128-000	グラフィックス 分			× 塗り湯	OK しい (ターン グラフイック ーンの上書き設定	<i>キャンセル</i> ス	適用(A)	ر الاس الاس
	グラフィックス 分 太さ: 3			× 塗り選 パ3	OK しパ(ターン グラフイック ーンの上書き設定 2 表示(V)	キャンセル ス	適用(A)	ر الاس الاس
	グラフィックス 分 太さ: 3 つ		~	× 塗り選 パ3 [OK しパターン グラフィック ーンの上書き設定 【表示(V)	キャンセル ス	適用(A)	ر الاس الاس





3 演習

フェーズの設定を利用し、各施エステップごとにモデルが表示される3Dビューを作成します。



3.1 フェーズの作成

<u>操作説明</u>

- 「3_演習.rvt」を開きます。
- ② 「管理」タブ>「フェーズ」パネル>「フェーズ」を選択します。

· ·							_	
			111/7 F	イメージを	ಸ್ ರಾಗಿ ಕಾಡ		71-X	留保存同一ド
オプション	メイン モデル	*	管理	管理	タイプ	Ka-	7- A	編集
	デザイン オプション			プロジェク	7トを管理		フェーズ	選択



③ 「フェーズ作成」ダイアログで以下の図のようにフェーズを作成します。

-ズŕ	乍成			
ロジュ	エクト フェーズ フェーズ フィルタ	グラフィックスの上書き		
		過去		15.0
	名前		説明	挿入
1	STEP00	課設		前に(B)
2	STEP01	土工爭		
3	STEP02	1F		後に(F)
4	STEP03	2F		
5	STEP04	3F		福合:
				前と(P)
				次と(N)
		未来		
				11
			ロベ キャンセル	適用(A) ヘルブ



3.2 モデルの配置とフェーズの割り当て

建築舗装、重機、建物の概形を配置し、フェーズを割り当てます。

(1) 建築舗装と重機の配置 現況の地盤面をコピーし、建築舗装を作成します。建築舗装上に重機を配置します。

操作説明

① 平面図ビュー「設計 GL」を開き、「フェーズ」を「STEP01」に設定します。

プロパティ		×
平面图]	•
平面図:設計GL	▼ 日 タイプを編	集
スコープ ボッ	なし	
奥行き/下方ク	クリップなし	
識別情報	*	
ビュー テンプ	<なし>)	
ビューの名前	設計GL	
従属	個別	
シートのタイトル		
シートを参照		
詳細を参照		
フェーズ	\$	_
フェーズ フィ…	すべて表示	-
フェーズ	STEP01	
	適用	-

②「マス&外構」タブ>「外構を変更」パネル>「整地」を選択し、配置されている地盤面を選択します。

マス	&外構	コラオ	ボレート	表示	管理	アドイン	REXJ	Quar	tification	Site De	esigner	Fuzor F	lugin	RUTS	カノ
Ħ	\Box	J		2)	\triangle					52	À	5	<u>^</u>	_5Ó	1
カーテン	屋根	壁	床	地盤面	外構	貼	車場	建築	地盤面を	地盤面を	サブ領域	敷地	整	等高線	泉
7774					コノルーイン		-476	開弦	刀刮	口风		現不称	卍	PANT	10
	モデノ	し面			外構	を作成		ы			外構を	変更			



③ 「既存の地盤面と全く同じ新しい地盤面を作成」を選択します。

整地を編集	×
整地をする地盤面を選択してください ますか?	。どのように地盤面を編集し
既存の地盤面は解体され、現在のフェーズで同一	の地盤面が作成されます。
整地を作成するには新しい地盤面を編集します。	
→ 既存の地盤面とまったく同じ新し 内部の点と周囲の点の両方がコピーされま	い地盤面を作成 す。
→ 周囲の点のみに基づいて新しいま 内部の地盤面はスムーズにされます。	也盤面を作成
	キャンセル
詳細についてはここをクリックしてください	

 ④ コピーした地盤面のフェーズを「構築されたフェーズ」を「STEP01」、「解体されたフェ ーズ」を「なし」に変更します。

プロパティ	×
R	-
地盤面 (1)	▼ 6 タイプを編集
寸法	* *
投影エリア	19988.929 m²
表面積	21106.925 m²
識別情報	*
イメージ	E
コメント	
名前	現況
マーク	
フェーズ	\$
構築されたフェ	STEP01
解体されたフェ	なし
<u>לםולדי אול</u>	適用

⑤ 「地盤面作成を終了」を選択します。

Fuzor Pl	ugin S	SOFiSTiK Reinforc	ement	修正 地	⑧正 地盤面を編集			
? ・郃		• 🖪 😭	×					B
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	**	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	1	点を 配置	読み込み から作成	地盤面を 簡略化	セット	表示
表示	計測	作成	地盤面		ツール			作



⑥ 現況の地盤面と⊐ピー後の地盤面が重なっています。平面図ビュー「設計 GL」を 選択し、「フェーズフィルタ」を「完全表示」、「フェーズ」を「STEP01」に変更します。 現況の地盤面が非表示になります。

プロパティ	×
平面	⊠ ▼
平面図: 設計GL	✓ □ タイプを編集
ビューの名前	設計GL ^
従属	個別
シートのタイトル	
シートを参照	
詳細を参照	
フェーズ	\$
フェーズ フィルタ	完全表示
フェーズ	STEP01
	~
<u> プロパティ ヘルプ</u>	適用

⑦「建築舗装」を選択します。

マス	& 外構	コラオ	ポレート	表示	管理	アドイン F	REXJ Qua	ntification	Site De	esigner	Fuzor F	Plugin
Ħ	\Box	J		5	\triangle				52		5	<u>~</u>
ーテン	屋根	壁	床	地盤面	外構	駐車均	易建築	地盤面を	地盤面を	サブ領域	敷地	整
ステム					コンポーネン	ント コンポーネ	なント 舗装	分割	合成		境界線	地
	モデリ	面			外柿	毒を作成	2	U I		外構を	変更	

⑧ 「修正」タブ>「描画」パネル>「選択」を選択します。





⑨ 下図のように、下敷きの地形図の輪郭線を選択します。線上にカーソルを当て、
 「Tab」キーを押すことで、輪郭を一括で選択可能です。







⑩ 建築舗装のレベルを以下のように設定し、「編集モードを終了」を選択します。



① 重機を配置します。「建築」タブ>「構築」パネル>「コンポーネント」を選択します。





 タイプセレクタで「8t ダンプ」、「ZX135 ユンボ」を選択し、任意の場所へ任意の台数 を配置します。



配置した重機をすべて選択し、「構築されたフェーズ」、「解体されたフェーズ」を以下のように設定します。

プロパティ					×
	複数のファミリ	が選択されまし	た		•
一般モデル (4)		~	タイプを編	集
寸法				*	^
容積					
識別情報				\$	
イメージ					
コメント					
マーク					
フェーズ				\$	
構築されたフ	エーズ	STEP01			
解体されたフ	エーズ	STEP02			
				······*	
					~
<u> プロパティ ヘル</u>	ゴ			適用	



 ④ 3Dビューを作成します。プロジェクトブラウザの 3Dビュー「{3D}」で右クリックし、 複製を選択します。複製した 3Dビューの名前を「STEP00」に変更します。



⑤ 同様に 3D ビュー「STEP01」を作成し、それぞれ「フェーズフィルタ」、「フェーズを以下」のように設定します。

プロパティ		×	プロパティ		×
کت 3D لأع-		•	الله 3D لأع-		•
3D ピュー: STEPoo	~ 8	タイプを編集	3D ピュー: STEP01	~ {	№ タイプを編集
ロックされた方向		^	ロックされた方向		^
パース			パース		
目り向き	85501.1		目り向き	85501.1	
対象の高さ	17000.0		対象の高さ	17000.0	
カメラ位置	調整		カメラ位置	調整	
識別情報		\$	識別情報		*
ビュー テンプレート	<なし>		ビュー テンプレート	<なし>	
ビューの名前	STEP00	5¢	ビューの名前	STEP01	·····¢
従属	個別	о	従属	個別	·····
シートのタイトル	••••••	÷	シートのタイトル		
フェーズ		\$	フェーズ		\$
フェーズ フィルタ	完全表示		フェーズ フィルタ	完全表示	
フェーズ	STEP00		フェーズ	STEP01	
		~			v
<u>プロパティ ヘルプ</u>		適用	<u>プロパティ ヘルプ</u>		適用





(1) 3Dビューを開き、以下のように表示されることを確認します。

(2) 建物の概形の配置 1 建物の概形および重機を配置し、前節と同様に 3D ビューを作成します。

<u>操作説明</u>

① 平面図ビュー「設計 GL」を開きます。

プロパティ	×
T T	īØ ▼
平面図: 設計GL	~ 暗 タイプを編集
ビューの名前	設計GL ^
従属	個別
シートのタイトル	
シートを参照	
詳細を参照	
フェーズ	\$
フェーズ フィルタ	完全表示
フェーズ	STEP02
	~
<u>プロパティ ヘルプ</u>	適用

②「フェーズ」を「STEP02」へ変更します。



③「マス&外構」タブ>「コンセプトマス」パネル>「インプレイスマス」を選択します。

建築	構造	設備	挿入	注釈	解树	í VZ	& 外構	コラオ	ドレート
				Ç			\Box	J	Ì
I	マスを表:	示 こよる	インプレ マフ	イス	マスを 作成	カーテン システム	屋根	壁	床
		コンセプト	マス				モデノ	面	

④「作成」タブ>「作業面」パネル>「セット」を選択し。「作業面」ダイアログの「新しい作業面を指定」の「名前」にチェックを入れ、「レベル:設計GL」を選択します。

作成 挿入	表示 管H	里 アドイン	Fuzor Plugin	SOFiSTiK Reinforce	ement 修正
	ぱ、モデル ぱ、参照 <i>1</i> 万 面	/ 🗆 🕘 🔆 / / / / / / 👁 > /		 ・ セット ・ ・ <l< th=""><th>コンポーネント</th></l<>	コンポーネント
プロパティ		描画		作業面	モデル
作業面 現在の作業面 名前: レベル:設計GL 新しい作業面を指	表示	ĝi	蹐余	×	
● 名前(N)	10/2010 :	設計GL		\sim	
 面を選択(P) ご選択された線 	い分がスケッチされた	作業面を使用(L)			
	OK	÷47	vt11 ·	ヘルプ	

⑤ 「作成」タブ>「描画」パネル>「線分」を選択します。





⑥ 建築舗装上に任意の外形線を作成します。



⑦ 作成した外形線を選択し、「修正」タブ>「フォーム」パネル>「フォームを作成」>「ソリ ッド作成」を選択し「マスを終了」をクリックします。



⑧ 重機を配置します。「建築」タブ>「構築」パネル>「コンポーネント」を選択し任意の 位置に「N00B 生コン車 4.3ns」、「ポンプ車」を配置します。







プロパティ				×
	複数のファミリカ	が選択されまし	た	•
一般モデル (3	;)		✓ B 9 ⁻	イプを編集
寸法				* ^
容積				
識別情報				*
イメージ				
コメント				
₹-7				
フェーズ				*
構築されたフ	エーズ	STEP02		
解体されたフ	エーズ	STEP03		
<u> วือパティ へル</u>	Ź			▼



① 「3.1」(1)の⑤と同様に 3D ビューを複製し、名前を「STEP02」へ変更します。「フェーズフィルタ」を「完全表示」、「フェーズ」を「STEP02」に設定します。

プロパティ		×
ک 3D لأع-		•
3D ピュー: STEP02	~	日 タイプを編集
カメラ位置	調整	
識別情報		\$
ビュー テンプレート	<なし	/>
ビューの名前	STEP02	
従属	個別	
シートのタイトル		
フェーズ		*
フェーズ フィルタ	完全表示	
フェーズ	STEP02	
		~
70パティヘルプ		適用

① 3Dビューでマスを選択し、マスの上面の矢印をドラッグし、高さを調整します。





(3) 建物の概形の配置 2

前節と同様に、建物の概形と重機を配置します。建物の概形は前節で作成した概形の上 面に重なるように作成します。

<u>操作説明</u>

- ① 平面図ビュー「設計 GL」を開きます。
- ②「フェーズ」を「STEP03」へ変更します。

プロパティ						×
	平面図					•
平面図:設計(GL		~	🔓 9178	編	集
関連したレベル	þ.	設計GL				^
スコープ ボック	2	なし			-	
下方クリップ			クリップなし			
識別情報					\$	
ビュー テンプレ・	-Ի		<なし>		E	
ビューの名前		設計GL				
従属		個別				
シートのタイトリ	L	·····				
シートを参照		••••••				
詳細を参照		•••••••				
フェーズ					\$	
フェーズ フィルタ	7	完全表示		_	L	
71-7		STEP03			Î	
						¥
<u>วือパティ ヘルว</u>	1			適用		

③「マス&外構」タブ>「コンセプトマス」パネル>「インプレイスマス」を選択します。



④ 「修正」タブ>「描画」パネル>「選択」を選択し、「作業面で描画」を選択します。

ファイル	作成	挿入	表示	管理	アドイン	REXJ	RUTS	修正 配置 線分	9
↓ 修正			<mark>1し モデ</mark> 1し参照 <i>15</i> 面	11 / 5 83	□�� (^ ((•) <u> </u>	 	ジ (シ セッ		
選択 ▼	プロノ	ペティ			描画			作業面	
修正 翻	記置線	\$	配置面:	レベル	:設計GL	-		オフセット: 0.0)



⑤ 「作成」タブ>「作業面」パネル>「セット」を選択し。「面を選択」にチェックを入れ 「OK」を選択します。

作業面		×
現在の作業面 名前: レベル : 設計GL	表示解除	
新しい作業面を指定 ○ 名前(N)	レベル : 設計GL	\checkmark
 ・ ・ ・	へケッチされた作業面を使用(L)	
	OK キャンセル	ヘルプ

⑥ 作成済みの建物の上面を選択します。



⑦ 「作成」タブ>「描画」パネル>「選択」を選択します。

作成 挿入	表示	管理	アドイン	REXJ	Quanti	fication	Site Design
	に、モデル に、参照 <i>に</i> 面	1/2	□@@ (.((@ >,∡	 . .		100 E	🚯 表示 🖥 ビューア
プロパティ			描画			作	業面



⑧ 建物の外形線を選択します。線上にカーソルを当て、「Tab」キーを押すことで、外 形線を一括で選択可能です。





 ⑨「修正」タブ>「フォーム」パネル>「フォームを作成」>「ソリッド作成」を選択し「マスを 終了」を選択します。



 ① 重機を配置します。「建築」タブ>「構築」パネル>「コンポーネント」を選択し任意の 位置に「MF-JCL-021C(21m)」を配置します。







配置した重機をすべて選択し、「構築されたフェーズ」、「解体されたフェーズ」を以下のように設定します。

プロパティ						×
٩	MF-JCL-0210	C(21m)				•
一般モデル (2	2)		\sim	£ 9	イプを編	集
寸法					\$	^
容積		8.649 m [®]				
識別情報					\$	
イメージ						
コメント						
マーク						
フェーズ					\$	
構築されたフ	エーズ	STEP03				
解体されたフ	エーズ	STEP04				
				_		~
<u> วือパティへル</u>	ゴ				適用	

② 3Dビューを複製し、名前を「STEP03」へ変更します。「フェーズフィルタ」を「完全表示」、「フェーズ」を「STEP03」に設定します。

プロパティ		×
ک 3D لأع-		•
3D ピュー: STEP03	~ 🔓 A	イプを編集
カメラ位置	調整	~
識別情報		*
ビュー テンプレート	<なし>	
ビューの名前	STEP03	
従属	個別	
シートのタイトル		
フェーズ	·	*
フェーズ フィルタ	完全表示	
フェーズ	STEP03	
		~
<u>プロパティヘルプ</u>		適用









(4) 建物の概形の配置 3

前節と同様に建物の概形と重機を配置します。操作は前節の繰り返しです。

<u>操作説明</u>

- ① 平面図ビュー「設計 GL」を開きます。
- ② 「フェーズ」を「STEP04」へ変更します。

プロパティ		×
平面図		•
平面図:設計GL	~ 聞 タイプ	を編集
ビュー テンプレート	<なし>	^
ビューの名前	設計GL	
従属	個別	
シートのタイトル		
シートを参照	V	
詳細を参照		
フェーズ		*
フェーズ フィルタ	完全表示	
フェーズ	STEP04	
		~
<u>プロパティヘルプ</u>	適用	刊

③「マス&外構」タブ>「コンセプトマス」パネル>「インプレイスマス」を選択します。





④「作成」タブ>「作業面」パネル>「セット」を選択し。「面を選択」にチェックを入れ「OK」を選択します。

作業面		\times
現在の作業面 名前: レベル : 設計GL	表示解除	
新しい作業面を指定 〇名前(N)	レベル:設計GL	~
 ・ ・ ・	スケッチされた 作業面を使用(L)	
	OK キャンセル	ヘルプ

⑤ 作成済みの建物の上面を選択します。



⑥ 「作成」タブ>「描画」パネル>「選択」を選択します。

作成 挿	入 表示	管理	アドイン	REXJ	Quanti	ification	Site Desig
	に い の の の の の の の の の の の の の の の の の の	デル / 照 / へ		• € • ↓ • ↓		tyr (時 表示 ■ ビューア
プロパティ	·		描画			作	業面



⑦ 建物の外形線を選択します。線上にカーソルを当て、「Tab」キーを押すことで、外 形線を一括で選択可能です。



⑧ 「修正」タブ>「フォーム」パネル>「フォームを作成」>「ソリッド作成」を選択し「マスを 終了」を選択します。





③ 3Dビューを複製し、名前を「STEP04」へ変更します。「フェーズフィルタ」を「完全表示」、「フェーズ」を「STEP04」に設定します。

3D ピュー		•
3D ピュー: STEP04	~ 8	タイプを編集
カメラ位置	問整	
識別情報		\$
ビュー テンプレート	<なし>	
ビューの名前	STEP04	
従属	個別	
シートのタイトル		
フェーズ		\$
フェーズ フィルタ	完全表示	
フェーズ	STEP04	
		~
<u>プロパティ ヘルプ</u>		適用

① 3Dビューでマスを選択し、マスの上面の矢印をドラッグし、任意の高さに調整します。





Revit フェーズ 基礎

2019年9月 第4版 発行

発行 株式会社 M&F tecnica編集・作成 株式会社 M&F tecnica

〒136-0076 東京都江東区南砂 2-36-11 プライムタワー東陽町 9 階 https://www.mf-tecnica.com/ https://bim-deve.com/#home-section

Copyright©2019 株式会社 M&F tecnica All Rights Reserved.

- * 記載されている会社名・製品名などは、各社商標および登録商標です。
- * 本文中には™および®マークは明記しておりません。
- * 本テキストからの無断複写・転載を禁じます。

