

Detlef Ridder

Autodesk

Revit 2026

Der umfassende Praxiseinstieg
für Architekturkonstruktion

Mit zahlreichen Beispielen & Übungsaufgaben



Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses E-Book, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Mit dem Kauf räumen wir Ihnen das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Jede Verwertung außerhalb dieser Grenzen ist ohne unsere Zustimmung unzulässig und strafbar. Das gilt besonders für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Je nachdem wo Sie Ihr E-Book gekauft haben, kann dieser Shop das E-Book vor Missbrauch durch ein digitales Rechtemanagement schützen. Häufig erfolgt dies in Form eines nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichens, das dann individuell pro Nutzer signiert ist. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Beim Kauf des E-Books in unserem Verlagsshop ist Ihr E-Book DRM-frei.

Viele Grüße und viel Spaß beim Lesen

Ihr mitp-Verlagsteam



Detlef Ridder

Autodesk Revit 2026

**Der umfassende Praxiseinstieg
für Architekturkonstruktion**



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de/opac.htm> abrufbar.

ISBN 978-3-7475-1101-5

1. Auflage 2026

www.mitp.de

E-Mail: mitp-verlag@lila-logistik.com

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2026 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Augustinusstr. 9a, DE 50226 Frechen

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Janina Vervost

Sprachkorrektorat: Petra Heubach-Erdmann

Coverbild: © Yuriy / stock.adobe.com

Satz: III-satz, Kiel, www.drei-satz.de

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	11
1	Revit installieren, starten und loslegen	19
1.1	Die Testversion	19
1.2	Die Studentenversion	21
1.3	Hard- und Software-Voraussetzungen	21
1.4	Installierte Programme	22
1.5	Revit starten	23
1.6	Die Revit-Benutzeroberfläche	26
1.6.1	Programmleiste	26
1.6.2	Dateimenü	26
1.6.3	Schnellzugriff-Werkzeugkasten	27
1.6.4	Die Info-Leiste	29
1.6.5	Multifunktionsleiste, Register, Gruppen und Flyouts	30
1.6.6	Benutzung der Werkzeuge	39
1.6.7	Exemplar- und Typeigenschaften, neue Elementtypen	41
1.6.8	Optionsleiste: wichtigste Exemplareigenschaften	42
1.6.9	Statusleiste	43
1.6.10	Ansichtssteuerung	45
1.6.11	Projektbrowser	50
1.6.12	Zeichenfläche	52
1.7	Kontextmenüs	56
1.7.1	Ohne aktive Befehle	56
1.7.2	Kontextmenü mit aktivem Element	57
1.8	Objektwahl, Klick, Doppelklick und Objektfang	58
1.8.1	Objektwahl	58
1.8.2	Griffe an markierten Objekten	60
1.8.3	Doppelklicken auf Objekte zum Bearbeiten	60
1.9	Info-Center	61
1.10	Revit zurücksetzen	61
1.11	Die Familien-Bibliotheken	62
1.12	Übungsfragen	62

2	Ein einfacher Grundriss	63
2.1	Neues Projekt	63
2.1.1	Projektinformationen	64
2.1.2	Geschoss-Ebenen	64
2.1.3	Projekt-Basispunkt	65
2.1.4	Sichtbarkeit mittels Filter steuern	66
2.1.5	Arbeitsbereich bzw. Zuschneidebereich in 2D festlegen	67
2.1.6	Objektfang	69
2.1.7	Einheiten	70
2.1.8	Geschosshöhen	71
2.1.9	Die 3D-Ansicht	74
2.2	Die ersten Wände	74
2.2.1	Wände zeichnen	77
2.2.2	Wandlängen korrigieren	80
2.2.3	Innenwände konstruieren	81
2.3	Fenster und Türen	87
2.3.1	Fenster einfügen	87
2.3.2	Türen positionieren	93
2.4	Geschossdecken	97
2.4.1	Geschossdecke bearbeiten	99
2.4.2	Alternative Deckenkonstruktion	101
2.4.3	Unterschied: Fixieren – Verbinden	101
2.4.4	Prioritäten	102
2.5	Treppen	103
2.5.1	Vorbereitung der Treppenseitenwand	103
2.5.2	Treppe erstellen	105
2.5.3	Das Treppenloch	106
2.6	Mehrere Stockwerke	108
2.6.1	Stockwerke kopieren	108
2.6.2	Geschossabhängige Änderungen	109
2.7	Dächer	119
2.8	Projektphasen	122
2.9	Weitere Grundrisse und Ansichten	123
2.9.1	Terrasse	124
2.9.2	Eingangstreppe	125
2.9.3	Komplexe Treppe	127
2.9.4	Obergeschoss	128
2.9.5	Keller	129
2.10	Übungsfragen	129

3	Bearbeitungsfunktionen der Basiselemente	131
3.1	3D-Ansicht für einzelne Geschosse erstellen	132
3.2	3D-Ansicht für ein Geschoss über View Cube	135
3.3	Das Register »Ändern«	136
3.3.1	Gruppe »Auswählen«	136
3.3.2	Gruppe »Eigenschaften«	139
3.3.3	Gruppe »Zwischenablage«	139
3.3.4	Gruppe »Geometrie«	139
3.3.5	Gruppe »Steuerelemente«	141
3.3.6	Gruppe »Ändern«	142
3.3.7	Gruppe »Ansicht«	157
3.3.8	Gruppe »Messen«	163
3.3.9	Gruppe »Erstellen«	166
3.4	Geschossdecken bearbeiten	167
3.4.1	Geschossdecke am Dach begrenzen	167
3.4.2	Bodenplatte im Keller bearbeiten	170
3.5	Wände bearbeiten	171
3.5.1	Die Schnitthöhe für Geschossansichten	171
3.5.2	Wandtyp ändern	172
3.5.3	Wände löschen, ergänzen und verschieben	173
3.5.4	Verschieben mit und ohne Befehl	176
3.5.5	Wände fixieren, Profil anpassen und Verbinden-Werkzeug	177
3.5.6	Wände in Laufrichtung verbinden	178
3.5.7	Geneigte und verjüngte Wände	179
3.6	Fenster bearbeiten	181
3.6.1	Eigenschaften bearbeiten	181
3.6.2	Fenster aus Bibliotheken	181
3.7	Türen bearbeiten	184
3.8	Verwendung globaler Parameter	184
3.9	Übungsfragen	187
4	Bemaßungen, Höhenkoten, Texte und Beschriftungen	189
4.1	Die Bemaßungsbefehle	189
4.2	Die ausgerichtete Bemaßung	190
4.2.1	Beispiel für ausgerichtete Bemaßung	191
4.2.2	EQ-Bedingung	192
4.2.3	Fensterbreiten und Wandlängen gleichsetzen	194
4.2.4	Bemaßungsstil	195
4.2.5	Maßkette bearbeiten	196

4.2.6	Weitere Maßketten	197
4.2.7	Bemaßung mit Referenzlinie	199
4.3	Die lineare Bemaßung.	201
4.3.1	Maßtexte ergänzen	202
4.4	Winkelbemaßung	202
4.5	Radius- und Durchmesserbemaßungen	204
4.6	Bogenlängenbemaßung	204
4.7	Höhenkoten	205
4.8	Punktkoordinate.	207
4.9	Neigungskote	208
4.10	Text und Hinweistext.	210
4.11	Bauteile beschriften	211
4.11.1	Automatische Element-Beschriftungen	211
4.11.2	Element-Bauelement	213
4.11.3	Material-Bauelement	214
4.12	Übungsfragen	214
5	Gelände, Höhenausrichtung, Nord-Richtung	215
5.1	Gelände.	215
5.1.1	Gelände aus Skizze.	216
5.1.2	Gelände bearbeiten.	217
5.1.3	Höhenlinien	219
5.1.4	Gelände-Ausschnitte.	219
5.1.5	Baugrube	221
5.1.6	Weitere Geländewerkzeuge	222
5.2	Geografische Position	223
5.3	Projekt auf echte Höhe verschieben.	224
5.4	Ausrichten nach der Himmelsrichtung.	226
5.4.1	Nordpfeil	226
5.4.2	Ansicht auf Nordrichtung drehen	228
5.5	Übungsfragen	231
6	Ansichten, Pläne und Plot.	233
6.1	Ansichten	233
6.1.1	Die Grundrisse	234
6.1.2	Die Deckenpläne.	236
6.1.3	3D-Ansichten	236
6.1.4	Außenansichten	239
6.1.5	Innenansichten.	243
6.1.6	Schnittansicht	244
6.2	Planerstellung	245

6.3	Plan mit Änderungsliste	248
6.4	Detailansichten und Detaillierung	251
6.4.1	Detailausschnitt	251
6.4.2	Detailansicht	253
6.5	Plot	255
6.6	Übungsfragen	257
7	Konstruktionshilfen	259
7.1	Modelllinien	259
7.1.1	Beispiel für Hilfskonstruktion	263
7.2	Raster	264
7.3	Arbeitsebenen	267
7.3.1	Arbeitsebenen erstellen	267
7.3.2	Arbeitsebene ausrichten	269
7.3.3	Arbeitsebenenraster für Wandkonstruktion nutzen	270
7.4	Referenzebenen	271
7.5	Übungsfragen	272
8	Weiteres zu Wänden, Decken, Fußböden und Treppen	273
8.1	Wände	273
8.1.1	Wände am Dach beschneiden	273
8.1.2	Schichtaufbau	276
8.1.3	Teilelemente erstellen	282
8.1.4	Fassadenwände	282
8.1.5	Abziehbilder	287
8.2	Decken und Lampen	288
8.3	Fertig-Fußböden	290
8.4	Anpassen von Türen und Treppen	294
8.5	Geschossebenen vervielfältigen	294
8.5.1	Geschossebene einzeln hinzufügen	294
8.5.2	Mehrere Geschossebenen mit Reihe-Funktion hinzufügen	295
8.6	Treppen	296
8.6.1	Erstellen einer kompletten Treppe	296
8.6.2	Treppe nach Bauteil	297
8.6.3	Treppe nach Skizze über Begrenzung und Steigung (und Lauflinie)	304
8.6.4	Standard-Treppe umbauen	305
8.6.5	Treppen für mehrere Geschosse vervielfachen	307
8.7	Geländer	307

8.8	Rampen	308
8.9	Gruppen verwenden	310
8.9.1	Gruppen erstellen	310
8.9.2	Gruppen einfügen	311
8.9.3	Gruppen bearbeiten	311
8.10	Übungsfragen	312
9	Tragwerke	313
9.1	Stützen	313
9.1.1	Stützenarten	313
9.1.2	Raster für Stützen	315
9.1.3	Nichttragende Stützen	318
9.1.4	Geneigte Stützen	320
9.2	Träger	321
9.3	Trägersysteme	324
9.4	Streben	326
9.5	Stahlbau-Funktionen	326
9.5.1	Verbindungen erstellen und ändern	327
9.5.2	Listen für Verbindungselemente	330
9.5.3	Fertigungselemente und Modifikationen	331
9.5.4	Parametrische Schnitte	332
9.6	Übungsfragen	333
10	Dachformen	335
10.1	Verschiedene Dachformen	336
10.1.1	Walmdachformen	338
10.1.2	Satteldachformen	340
10.1.3	Dächer mit Neigungspfeil	345
10.2	Dächer über Extrusion	349
10.3	Sonderformen	353
10.3.1	Kegeldach	354
10.3.2	Weitere Rotationssymmetrische Dächer	355
10.3.3	Turmhelme	356
10.4	Dachgauben	357
10.5	Übungsfragen	362
11	Konzeptionelles Design	363
11.1	Volumenkörper erstellen	363
11.2	Dächer erzeugen	368
11.3	Fassaden und Wände erzeugen	369
11.4	Körpergeschosse und Geschossdecken erstellen	369

11.5	Konzeptionelles Design am Beispiel eines einfachen Hauses.	371
11.6	Übungsfragen	376
12	Import – Export	377
12.1	Import-Funktionen	377
12.1.1	Verknüpfungen	377
12.1.2	Importieren.	378
12.1.3	Aus Bibliothek laden	378
12.2	Nützliche CAD-Importe	379
12.2.1	Grundrisse aus CAD	379
12.2.2	Geländevolumenkörper aus CAD	380
12.2.3	BIM-Import aus Inventor	381
12.3	Internet-Bibliotheken nutzen: BIMobject®	385
12.4	Export-Funktionen.	386
12.4.1	CSV-Export von Bauteillisten.	386
12.4.2	Export mit deutschsprachigen Layern einrichten	386
12.4.3	Exportieren nach CAD	387
12.4.4	Revit-Modell in Inventor verwenden.	389
12.4.5	PDF-Export	390
12.5	Autodesk Construction Cloud	391
12.6	Übungsfragen	391
13	Auswertungen	393
13.1	Räume und Raumstempel	393
13.1.1	Raumtrennung.	393
13.1.2	Raumstempel	394
13.1.3	Farbenlegenden	397
13.1.4	Nettoflächen	398
13.2	Geschossflächen	402
13.3	Elementlisten.	403
13.3.1	Neu möblieren und Möbelliste erstellen	406
13.4	Routen-Analyse	407
13.5	Übungsfragen	409
14	Rendern	411
14.1	Standort	411
14.2	Sonnenstand und Schattenwurf.	412
14.2.1	Statische Anzeige	412
14.2.2	Animierte Sonnenstudien	414
14.3	Rendern, fotorealistische Bilder	415

14.4	Hintergrund	418
14.5	Kameras	420
14.6	Walkthroughs	422
14.7	Übungsfragen	425
15	Familieneditor	427
15.1	Beispiel: Eigenes Fenster	427
15.1.1	Familieneditor starten	427
15.1.2	Die Multifunktionsleiste »Erstellen«	429
15.1.3	Fensterbearbeitung	430
15.1.4	Fensterrahmen	434
15.1.5	Fensterglas	437
15.2	Übungsfragen	439
A	Befehlskürzel	441
B	Antworten zu den Übungsfragen	449
	Stichwortverzeichnis	456



Einleitung

Was ist Revit?

Objektorientiert und assoziativ

Revit ist ein sehr modernes objektorientiertes dreidimensionales Architekturprogramm mit stark interaktiven Funktionen. Der Name entspricht der Abkürzung von »REVise InstanTaneously« – auf Deutsch »Änderungen sofort übernehmen«. Dahinter steckt der Anspruch, Änderungen am CAD-Modell sofort zu übernehmen und auch so zu integrieren, dass alle damit in Verbindung stehenden Konstruktionselemente automatisch angepasst werden. Das wird dadurch realisiert, dass die Konstruktionselemente miteinander in assoziativer Verbindung stehen. Das wiederum ist nur durch eine komplexe Datenbank im Hintergrund realisierbar, die die Verknüpfungen der Elemente sofort aktualisiert. Außerdem sind hier nicht nur Objekte aus dem Architektur-Bereich zu bearbeiten, sondern auch Stahlbau-Teile und alle Objekte für die Gebäude-Installation. Damit wird Revit den heutigen Ansprüchen an ein Gesamtprojekt gerecht, das unter dem Begriff BIM (Building Information Modeling) zusammengefasst wird. Das beinhaltet dann natürlich auch die synchrone Speicherung aller technischen Daten angefangen bei den Listen über die Bauelemente und Massen bis hin zu den Belastungen von Stützen und Trägern, aber auch die Mengen, die in der Gebäudetechnik auftreten wie Stromstärken, Durchflussmengen und Heizungsbedarf.

Automatische Sicherungen

Damit diese kompakte Datei auch gut gesichert wird, führt Revit in regelmäßigen Zeitabständen automatische Sicherungen durch und verwaltet auch mehrere Versionen dieser Sicherungsdatei. Die Zeichnungsdatei und auch die Zwischenspeicherungen bei Revit tragen die Endung *.**rvt** als Abkürzung des Programmnamens ReViT.

Wie oft Sie an das Speichern eines Projekts erinnert werden möchten, können Sie mit DATEI|OPTIONEN, dort unter Registerkarte ALLGEMEIN (Abbildung E.1) und bei ERINNERUNGSINTERVALL – SPEICHERN einstellen.

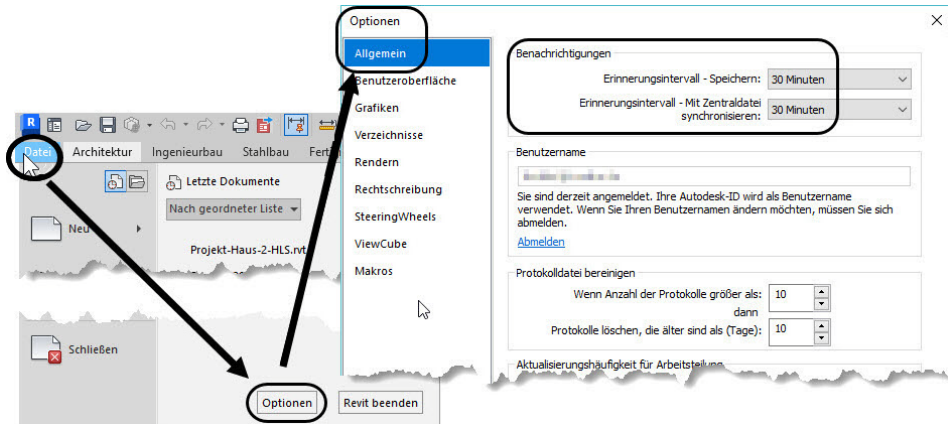


Abb. E.1: Einstellungen für das automatische Sicherungsintervall

Die maximale Anzahl der Sicherungsdateien können Sie ändern unter DATEI|SPEICHERN UNTER|PROJEKT und dort unter OPTIONEN bei SICHERUNGSKOPIEN MAXIMAL. Vorgabemäßig werden 2 Sicherungen angelegt (Abbildung E.2). Damit bleibt die Möglichkeit, auch auf ältere Versionen des Projekts zurückzugreifen. Die Sicherungs-Dateinamen enthalten dann eine fortlaufende Versionsnummer.

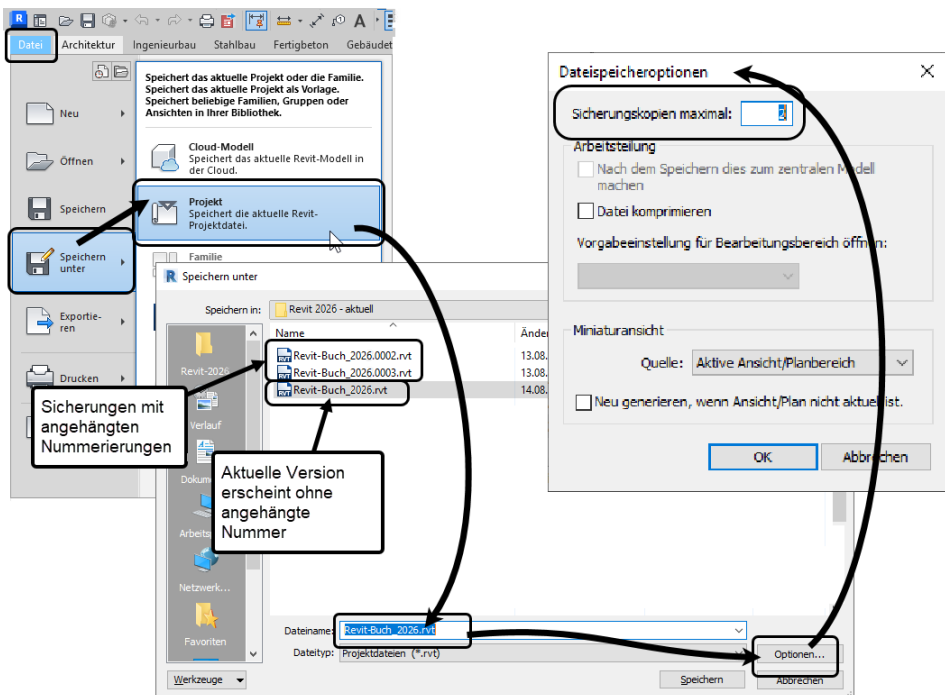


Abb. E.2: Einstellen der maximalen Anzahl von Sicherungskopien

Neu in Revit 2026

Es gibt wieder viele kleine Verbesserungen im Detail für die Bedienung und Performance des Programms. Bei den Wandfunktionen gibt es eine Option zum Hinzufügen von Wandschichten für vorhandene Wände. Bei mehreren Funktionen wurden die bisher in der Optionsleiste wählbaren Kriterien in eine neue Erweiterungsgruppe am rechten Ende der Multifunktionsleiste verlagert. Für Abonnenten der Autodesk-Cloud bietet die Startseite nun auch einen unkomplizierten Zugriff auf den Cloud-Speicher.

Unterschiede zu Revit LT

Wie bei so vielen Produkten der Firma Autodesk gibt es auch für Revit eine Light-Version: Revit LT. Die wichtigsten Unterschiede sind folgende:

- Revit LT bietet nur *eine* Vorlage an: BIM ARCHITEKTUR UND INGENIEURBAU.
- Revit LT beschränkt sich auf die Bereiche ARCHITEKTUR und INGENIEURBAU *ohne* STAHLBAU, BETONFERTIGTEILE, GEBÄUDETECHNIK, KÖRPER, ZUSAMMENARBEIT und ZUSATZMODULE.
- Es gibt *keinen* Entwurf von projektspezifischen Volumenkörpern.
- Import von Punktwolken ist *nicht* möglich und der Import von Fremdformaten beschränkt sich auf *.dwg, *.dxf, *.axm, *.dgm, *.obj, *.skp und *.stl.
- Georeferenzierung, Sonnenstandseinstellung und Rendern sind nicht möglich.
- Es gibt *keine* Analyse-Werkzeuge wie beispielsweise für die Energiebilanz.
- Arbeitsteilung mit mehreren Konstrukteuren kann höchstens über die Cloud-Funktion realisiert werden.

Für einfache reine Architekturaufgaben reicht damit aber die LT-Version meist aus.

Wie sollte man mit Revit arbeiten?

Revit ist ein Programm, das mit einem durchgängigen 3D-Modell arbeitet. Es besteht nicht aus einzelnen 2D-Zeichnungen der Geschosse, sondern es ist ein Programm, das die Geschossansichten immer aus dem kompletten 3D-Modell als horizontale Schnitte ableitet. Dabei gibt es natürlich immer Arbeiten, die sich leichter in den 2D-Ansichten erledigen lassen, wie das Entwerfen der Wandverläufe und Planen des Grundrisses. Andererseits sind bestimmte Arbeiten fast nur am 3D-Modell in einer passenden 3D-Darstellung möglich wie das Bearbeiten von Fassaden, Treppen und Geländern. Natürlich ist es möglich, Details in speziellen

2D-Detailansichten oder Detailschnitte zu zeichnen, deren Realisierung in 3D un-
erheblich oder zu aufwendig wäre.

Man sollte auch guten Gebrauch von *Parametern* machen, von denen es verschie-
dene Arten mit unterschiedlichen Gültigkeitsbereichen gibt. Parameter können
eben dafür sorgen, dass bestimmte Maße oder Größen vom einzelnen Objekt bis
hin zu mehreren Modellen über passende Parametereingaben zentral gesteuert
werden können.

Solche Parameterarten sind:

- *Gemeinsam genutzter Parameter*: kann von mehreren Modellen verwendet wer-
den.
- *Globaler Parameter*: gilt zentral in einem Modell.
- *Typ-Parameter*: ist im Typ eines Objekts festgelegt und nur durch Ändern des
Typs zu beeinflussen.
- *Exemplar-Parameter*: kann für jedes Exemplar eines Typs einen anderen Wert
besitzen und wird über den EIGENSCHAFTEN-MANAGER verwaltet.

Zu guter Letzt sollten Sie auch die *Warnungen* beachten. Zwar kann man viele
Warnungen ignorieren, aber sie deuten stets auf ein Problem hin, das sich zu ana-
lysieren lohnt. Im Warnungsdialog können Sie das Objekt anklicken, das dann im
Zeichnungsfenster hervorgehoben wird. Notfalls bietet Revit auch eine andere An-
sicht an, wenn das betreffende Objekt nicht im aktuellen Fenster gezeigt werden
kann. Die Objekte in den Warnungen tragen *ID-Nummern*, nach denen man sie
auch suchen kann. Dazu gibt es im Register VERWALTEN in der Gruppe ABFRAGE
das Werkzeug NACH ID AUSWÄHLEN.

Für wen ist das Buch gedacht?

Dieses Buch wurde in der Hauptsache als einführendes Buch zum Lernen und
zum Selbststudium konzipiert. Es soll Revit-Neulingen einen Einstieg und Über-
blick über die Arbeitsweise der Software geben, unterstützt durch viele Konstruk-
tionsbeispiele. Nach der Benutzeroberfläche im ersten Kapitel werden im zweiten
Kapitel die grundlegenden *Konstruktionsbefehle* anhand eines Einfamilienhauses
erläutert. Im dritten Kapitel folgen dann die *Bearbeitungsbefehle*, die einerseits an
passenden Einzelbeispielen erläutert werden, andererseits aber auch zur Vervoll-
ständigung des Einfamilienhauses aus dem vorhergehenden Kapitel genutzt wer-
den. In den folgenden Kapiteln werden dann weitere Konstruktions- und Bema-
ßungsbefehle einzeln anhand von speziellen Detail-Beispielen demonstriert. Ins-
besondere soll durch die authentisch wiedergegebenen Bedienbeispiele in Form
von Befehlsprotokollen auch ein schnelles autodidaktisches Einarbeiten erleichtert
werden. Der Leser wird im Laufe des Lesens einerseits die Befehle und Bedienele-

mente von Revit in kleinen Schritten erlernen, aber darüber hinaus auch ein Gefühl für die vielen Anwendungsmöglichkeiten entwickeln.

In zahlreichen Kursen, die ich für die *Handwerkskammer für München und Oberbayern* abhalten durfte, habe ich erfahren, dass gute Beispiele für die Befehle mehr zum Lernen beitragen als die schönste theoretische Erklärung. Erlernen Sie die Befehle und die Vorgehensweisen, indem Sie gleich Hand anlegen und mit dem Buch vor sich jetzt am Computer die ersten Schritte gehen. Sie finden hier zahlreiche Demonstrationsbeispiele, aber auch Aufgaben zum Selberlösen. Wenn darunter einmal etwas zu Schwieriges ist, lassen Sie es zunächst weg. Sie werden sehen, dass Sie etwas später nach weiterer Übung die Lösungen finden. Benutzen Sie die Dokumentationen und insbesondere das Register am Ende auch immer wieder zum Nachschlagen.

Arbeiten mit dem Buch

Das Buch ist in 15 Kapitel gegliedert und kann, sofern genügend Zeit (ganztätig) vorhanden ist, vielleicht in zwei bis drei Wochen durchgearbeitet werden. Am Ende aller Kapitel finden Sie Übungsfragen zum theoretischen Wissen. Im Anhang liegen auch die Lösungen vor.

Eine Übersicht soll nun zeigen, wo Sie die wichtigsten Themen finden:

- **Kapitel 1 – Installation der Software und Beschreibung der Benutzeroberfläche**
- **Kapitel 2 – Konstruktionsbeispiel mit grundlegenden Elementen**
- **Kapitel 3 – Funktionen zur Bearbeitung von Elementen**
- **Kapitel 4 – Bemaßung und Beschriftung**
- Kapitel 5 – Gelände, echte Höhe und Nord-Richtung
- **Kapitel 6 – Ansichten, Planerstellung und Plot**
- Kapitel 7 – Konstruktionshilfen
- Kapitel 8 – Wände, Decken, Fußböden und Treppen
- Kapitel 9 – Tragwerke
- Kapitel 10 – Dachformen
- Kapitel 11 – Konzeptionelles Design
- Kapitel 12 – Gruppen, Import und Export
- Kapitel 13 – Auswertungen, Raumstempel und Listen
- Kapitel 14 – Rendern
- Kapitel 15 – Familieneditor für benutzerspezifische Bauteile

Die *grundlegenden Kapitel* sind in dieser Auflistung **fett** markiert. Diese Kapitel sollte jeder lesen bzw. inhaltlich beherrschen. Die übrigen Kapitel empfehle ich, nach Bedarf zu studieren.

Für *Anfänger*, die noch nie mit der Materie CAD zu tun gehabt haben, wäre es interessant, zunächst mit *Kapitel 1 einen Überblick* über die Oberfläche zu gewinnen, ohne aber zu tief einzusteigen. Danach sollte das *zweite Kapitel mit dem Übungsbeispiel* durchgearbeitet werden, und dann die fett markierten Kapitel.

Nach diesem Grundstudium sind alle möglichen Zeichenaufgaben lösbar. Dann wären als Erweiterung die Kapitel 5, und 7 bis 14 interessant.

Wer sich mit der Erweiterung der Möglichkeiten, die Revit bietet, beschäftigen will, sollte nun in Kapitel 15 sehen, wie mit dem Familieneditor eigene Bauteile erstellt werden können.

Downloads zum Buch

Im Verlauf des Buches wird als praxisnahes Anwendungsbeispiel ein Einfamilienhaus vom Keller bis zum Dach konstruiert. Das komplette Beispielprojekt finden Sie unter www.mi.tp.de/1100 zum kostenlosen Download.

Mit dem Studium des Buches haben Sie dann die wichtigen Vorgehensweisen und Funktionen kennengelernt, sodass Sie sich auch mit den Online-Hilfsmitteln der Software dann weiterbilden können. Für weitergehende Fragen steht Ihnen eine umfangreiche Hilfefunktion in der Software selbst zur Verfügung.

Über die E-Mail-Adresse DRidder@t-online.de erreichen Sie den Autor bei wichtigen Problemen direkt. Auch für Kommentare, Ergänzungen und Hinweise auf eventuelle Mängel bin ich immer dankbar. Geben Sie als Betreff bitte den Buchtitel an.

Darstellung der Icons, Dialogfelder und Schreibweise für die Befehlsaufrufe

Dialogfelder wurden für die effektive Darstellung im Buch teilweise unterbrochen und verkleinert, um Platz zu sparen.

Da die Befehle auf verschiedene Arten eingegeben werden können, die Multifunktionsleisten sich aber wohl als normale Standardeingabe behaupten, wird generell die Eingabe für die Multifunktionsleisten beschrieben, beispielsweise ARCHITEKTUR|ERSTELLEN|TÜR (REGISTER|GRUPPE|FUNKTION). Funktionen mit Untergruppierungen, sogenannte Flyouts, werden mit dem Zeichen ▼ angedeutet. In der rechten Ecke eines Gruppentitels finden sich besondere Funktionen, meist für Voreinstellungen, unter dem Zeichen ↘.

Wie geht's weiter?

Mit einer Revit-Testversion aus dem Internet und den hier angebotenen Lernmitteln, nämlich dem Buch und den Beispielen darin, hoffe ich, Ihnen ein effektives Instrumentarium zum Erlernen der Software zu bieten. Benutzen Sie auch den Index zum Nachschlagen und unter Revit die Hilfefunktion zum Erweitern Ihres Horizonts. Arbeiten Sie viel mit Kontextmenüs und Griffen sowie deren Menüs. Das Buch hat viel Mühe gekostet, aber ich hoffe, dass es sich lohnen wird, um Ihnen als Leser eine gute Hilfe zum Start in das Thema Revit 2026 zu geben. Ich wünsche Ihnen viel Spaß und Erfolg bei der Arbeit mit dem Buch und mit der Revit-Software.

Detlef Ridder

Germering, den 28.10.2025

Revit installieren, starten und loslegen

In diesem einleitenden Kapitel wird grundlegend in die Programmbenutzung eingeführt. Sie lernen zuerst den Revit-Bildschirm mit seinen Bedienelementen kennen. Schließlich wird auch die grundlegende Dateiverwaltung erläutert.

1.1 Die Testversion

Testversionen von Revit 2026 für 64-Bit-Windows 10 (ab Version 1809) und 11 erhalten Sie direkt von AUTODESK über das Internet (www.autodesk.de). Eine Testversion kann 30 Kalendertage (gerechnet ab dem Installationstag) zum Testen benutzt werden. Sie kann auf einem PC nur ein einziges Mal installiert werden.

- <http://www.autodesk.de>
- Im Begrüßungsfenster klicken Sie auf **PRODUKTE ▼**.

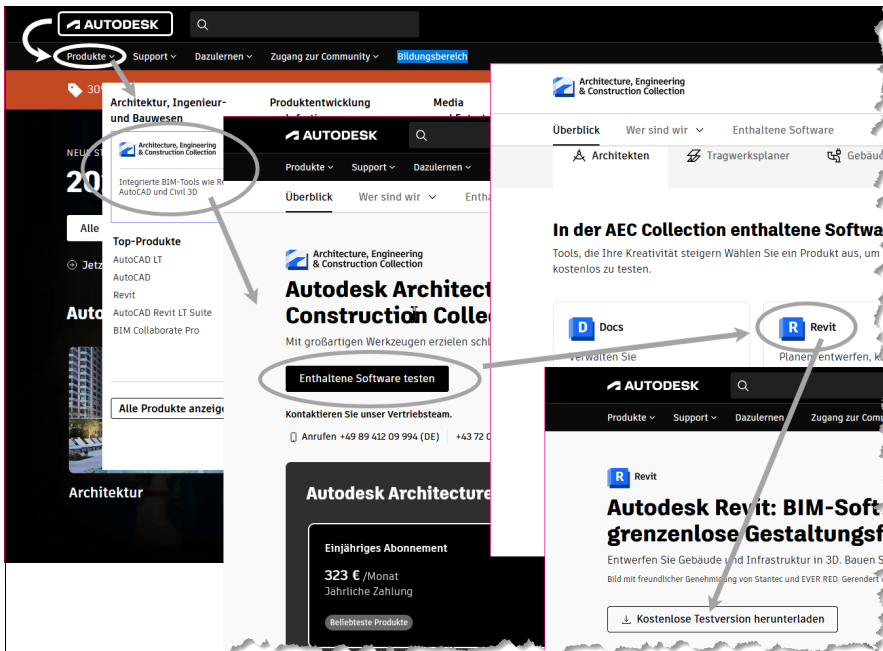


Abb. 1.1: Autodesk-Seite mit kostenlosen Revit-Testversionen

- Im nächsten Fenster unter TOP-PRODUKTE wählen Sie REVIT und dann KOSTENLOSE TESTVERSION HERUNTERLADEN.
- Auf der nächsten Seite können Sie wegen der Verwendung zwischen GESCHÄFTSZWECKE (Ihre Wahl für eine 30-Tage-Testversion), FÜR PRIVATE ZWECKE, BILDUNG (Studentenversion mit jährlichem Ausbildungsnachweis) und DATEI-VIEWER (reduzierte Version nur zum Betrachten und Plotten von Revit-Dateien) wählen. Mit WEITER> geht's weiter.
- Wenn Sie bereits einen *Autodesk-Account* besitzen, wählen Sie danach ANMELDEN.
- Wenn Sie noch keinen *Autodesk-Account* besitzen, klicken Sie auf ACCOUNT ERSTELLEN und geben Ihre EMAIL-ADRESSE und ein KENNWORT ein sowie die geforderten Daten.
- Es folgen noch einige Anfragen zu Ihrer Person und Ihrem Arbeitsfeld.
- Dann klicken Sie auf der Download-Seite auf INSTALLIEREN ▼. Sie werden hier noch aufgefordert, die Nutzungsbedingungen zu akzeptieren.
- Es wird nun eine Web-Installationsdatei heruntergeladen: C:\Downloads\Revit_2026_..._webinstall.exe. Sie speichern diese Datei und können darauf doppelklicken, um dann den Download der Programmdateien zu starten.
- Dann erscheint von Windows die Anfrage, ob Sie dieser App nun Änderungen an Ihrem Gerät erlauben wollen, was Sie mit **Ja** beantworten.
- Sobald die nötigen Dateien heruntergeladen sind, meldet sich der *Revit-Installationsdialog*. Hier können Sie auch die Speicherorte für das Programm (PRODUKT) und die Bibliotheken (INHALTE) noch ändern.



Abb. 1.2: Installation starten

- Nachdem Sie auf **INSTALLIEREN** geklickt haben, läuft die Installation und Sie werden noch kurz um Zustimmung zu den **AUTODESK-DATENSCHUTZRICHTLINIEN** gefragt.
- Sobald das Programm installiert ist, erscheint eine Schaltfläche **START**. Sie können damit das Programm schon starten, während die Installation für die Bibliotheken noch weiterläuft. Mit **FERTIGSTELLEN** wird dann die gesamte Installation beendet.

1.2 Die Studentenversion

Um als Student oder Schüler eine länger nutzbare *Studentenversion* zu erhalten, können Sie auf der Download-Seite gleich in die Kategorie **KOSTENLOSE SOFTWARE FÜR SCHÜLER UND STUDENTEN** gehen. Alternativ besuchen Sie direkt die Seite students.autodesk.com. Dort müssen Sie sich identifizieren und auch einen Ausbildungsnachweis Ihrer Bildungseinrichtung beibringen. Die Erstinstallation der Software muss auf *dem* Rechner erfolgen, auf den Sie die Software heruntergeladen haben. Per E-Mail erhalten Sie dann auch die Studentenlizenz. Die Studentenversion ist bei jährlichem Ausbildungsnachweis länger gültig als die Testversion, darf aber wie die normale Testversion nicht kommerziell benutzt werden.

Hinweis

Bitte beachten Sie, dass der Verlag weder technischen noch inhaltlichen Support für die Revit-Testversionen übernehmen kann. Bitte wenden Sie sich ggf. an den Hersteller Autodesk: www.autodesk.de.

1.3 Hard- und Software-Voraussetzungen

Revit 2026 läuft unter den *64-Bit-Versionen Microsoft®-Windows® 10* (ab Version 1809) und *11*.

Zusätzlich ist ein aktueller Browser Chrome, Edge oder Firefox für Download und Lizenzregistrierung nötig.

Bei der Hardware werden folgende Prozessoren vorausgesetzt:

- *Prozessor Intel®- oder AMD®-Prozessoren mit mindestens 2 GHz Basiskern-Taktfrequenz.*

Höchstmögliche Geschwindigkeit und mehrere Kerne werden empfohlen.

Ferner wird benötigt

- *mindestens 16 GB RAM*
- *Bildschirmauflösung ab 1280x1024 Pixel mit True Color, empfohlen werden 1600x1050 Pixel und bis Ultra-High (4K)*

- Grafikkarte mit *True Color* (24 Bit) für einfache Grafiken, empfohlen werden *DirectX11*-Grafikkarten mit Shader-Modell 5 und 4 GB Video-Speicher
- 30 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte für die Installation und 100 GB für temporäre Dateien
- *Microsoft®*-Mouse-kompatibles Zeigegerät (am besten optische Wheel-Mouse), *3Dconnection®*-kompatible Maus (z.B. SpaceMouse)

Grafikkarte und Treiber werden beim ersten Start auf ihre Leistung überprüft und die Voreinstellungen für fortgeschrittene 3D-Darstellungen ggf. angepasst.

Wer viel im 3D-Bereich arbeitet und fotorealistische Darstellungen erzeugt, sollte mit RAM-Speicher nicht sparen und vielleicht auf 32 GB aufrüsten, ebenso mindestens 3-GHz-Prozessoren und eine Grafikauflösung bis 4K verwenden.

Auf dem *MAC-Rechner* müssten Sie mit der Software *Parallels Desktop®* einen virtuellen PC mit *Windows-10- oder 11-Betriebssystem* installieren, um dann dort Revit zu benutzen.

1.4 Installierte Programme

Nach erfolgter Installation steht Ihnen neben Revit noch ein Viewer zur Verfügung, die Sie beide unter der Kategorie **AUTODESK** finden, wenn Sie auf das Windows-Logo  in der Taskleiste klicken und dann links oben **ALLE APPS** wählen (Abbildung 1.4):

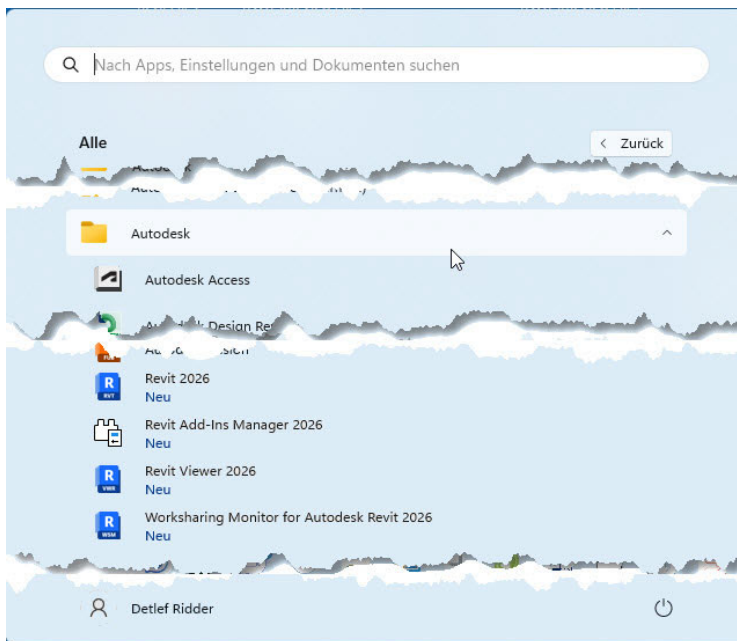


Abb. 1.3: Aufruf der Programme

- REVIT 2026 – Das Hauptprogramm
- REVIT ADD-INS MANAGER 2026 – ist ein Hilfsprogramm zur Verwaltung von Revit-Zusatzprogrammen außerhalb des Hauptprogramms.
- REVIT VIEWER 2026 – ist ein reduziertes Revit-Programm nur zur Anzeige und zum Plotten von Revit-Zeichnungen.
- WORKSHARING MONITOR FOR AUTODESK REVIT (nicht bei der LT-Version) – Ein Zusatz zur Anzeige des Zustands der Dateien bei Arbeitsteilung in Team-Projekten

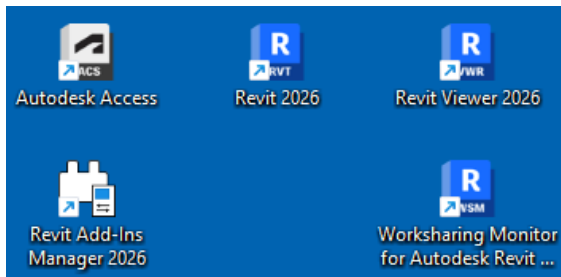


Abb. 1.4: Revit-Komponenten

1.5 Revit starten

Beim ersten Start des Programms mit einem Klick auf das Revit-Symbol auf dem Desktop können Sie entweder das Programm aktivieren lassen, wenn Sie es als lizenzierte Version benutzen wollen, oder für 30 Kalendertage als Testversion ausführen. Wenn Sie dazu einfach **PRODUKT AUSFÜHREN** anklicken, werden Sie regelmäßig informiert, wie viele Kalendertage Ihnen noch für die Testversion verbleiben.

Strikte 30-Kalendertage-Test-Phase

Bedenken Sie bei der Installation auch, dass die Test-Phase exakt vom Installationstag an in Kalendertagen zählt und eine spätere Neuinstallation zur Verlängerung der Test-Phase keinen Zweck hat. Nach den 30 Tagen ab Erstinstallation kann die Software nur noch nach Kauf benutzt werden!

Spezielle Anpassungen können Sie jederzeit unter **DATEI|OPTIONEN|BENUTZER-OBERFLÄCHE** vornehmen.

Revit zeigt nach dem Programmstart seine Startseite an (Abbildung 1.5). Darin können Sie in der aktuellen Version 2026 auf ein neues Format **1** umschalten. Dieses Format bietet neue Möglichkeiten zur Sortierung und Vorschau der bisherigen *Projekte* und *Familien* an.

Unter *Projekten* versteht man die eigentlichen Konstruktionen, die Sie mit Revit erstellen wollen. Unter *Familien* werden hier die Normteile wie Möbel, Standard-Zukaufteile und auch alle Einzelkomponenten verstanden, die Sie eventuell selbst für Ihre Projekte erstellen.

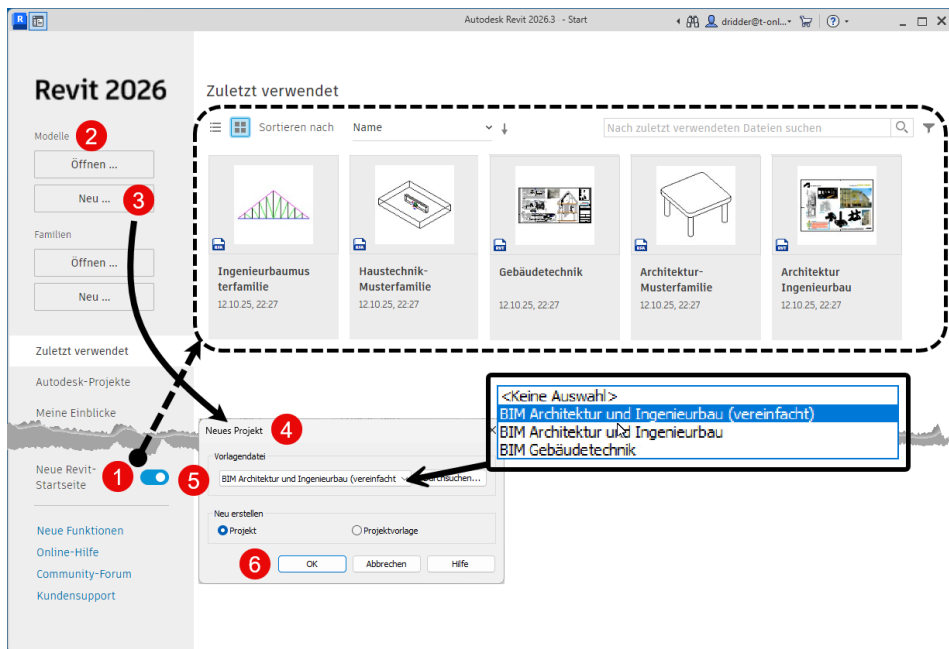


Abb. 1.5: Neue Startseite von Revit mit Projektstart

Die normale Programmnutzung beginnt mit MODELLE|NEU ②, ③ oder für ein bestehendes Projekt mit MODELLE|ÖFFNEN bzw. durch Anklicken eines Vorschaubildes.

Zu Beginn eines neuen Projekts bzw. Modells werden Sie noch nach der Vorlagendatei gefragt (Abbildung 1.5). Für unsere Konstruktionen soll die vorgegebene Vorlage BIM ARCHITEKTUR UND INGENIEURBAU (VEREINFACHT) ④, ⑤ verwendet werden. Mit der Wahl der spezifischen Vorlage bestimmen Sie die gewünschte Disziplin bzw. die gewünschte logische Gliederung in verschiedene Gewerke (Abbildung 1.6).

- Mit der Vorlage <KEINE AUSWAHL> erhalten Sie eine sehr vereinfachte Projektstruktur mit einem einzigen Geschoss und wenig vorgegebener Struktur. Diese Vorlage wäre für kleine Projekte geeignet, die dann in größere eingefügt werden sollen.
- Die optionale Vorlage BIM ARCHITEKTUR UND INGENIEURBAU ist im Projektbrowser noch professioneller gegliedert und enthält viele Bezugsebenen für die diversen Projektstadien und Gewerke. Sie ist für den Einstieg etwas zu komplex.

- Die Vorlage BIM GEBÄUDETECHNIK ist dann für den gebäudetechnischen Ausbau Ihres Projekts gedacht.
- In diesem Buch wird vornehmlich mit der überschaubaren BIM ARCHITEKTUR UND INGENIEURBAU (VEREINFACHT) 6 gearbeitet.

Mit der Abkürzung BIM (Building Information Model) soll darauf hingewiesen werden, dass es sich hier nicht nur um Konstruktionszeichnungen für einzelne Geschosse handelt, sondern um komplexe miteinander verknüpfte Projektdateien, die auch sofortige Auswertungen von Mengen, Massen und Volumina der konstruierten Bauelemente erlauben.

Die verschiedenen Vorlagen unterscheiden sich in der Projektstruktur und der Sichtbarkeit der verschiedenen Elemente (Abbildung 1.6). Dies zeigt sich deutlich an der unterschiedlichen Strukturierung im Projektbrowser. In den anderen Vorlagen finden sich zusätzliche Konstruktionsebenen z.B. für die vereinfachte Positionierung von Installationselementen mit passenden Höhenvorgaben.

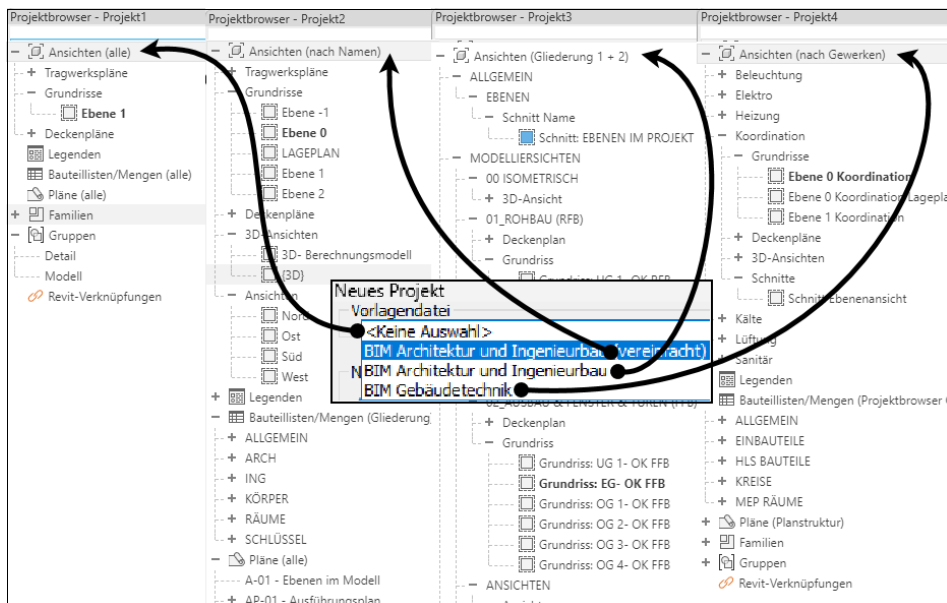


Abb. 1.6: Projektbrowser der einzelnen Vorlagen

1.6 Die Revit-Benutzeroberfläche

Die Bedienelemente der Revit-Benutzeroberfläche zeigt Abbildung 1.7.

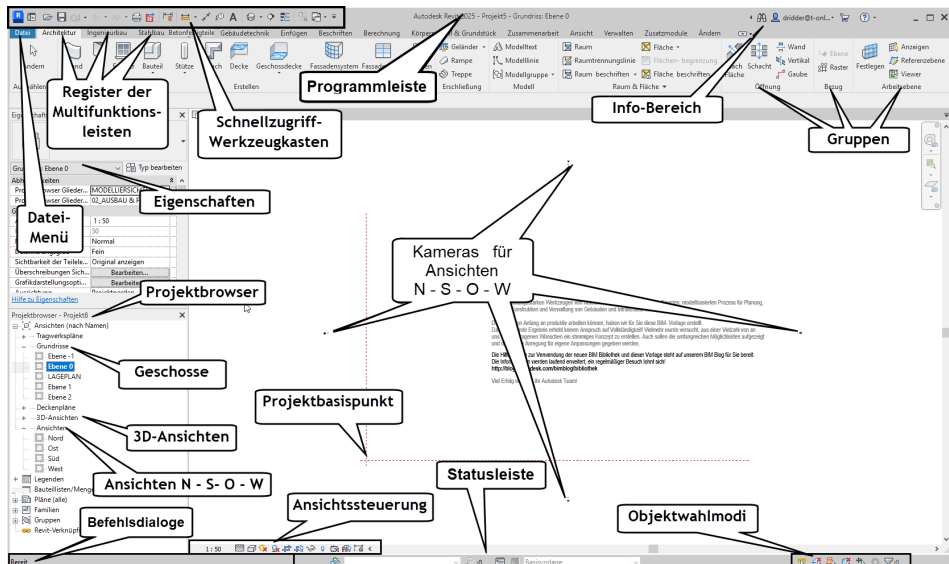


Abb. 1.7: Revit-Benutzeroberfläche

1.6.1 Programmleiste

Als oberste Leiste erkennt man die *Programmleiste*. In dieser Leiste wird der Name des gerade in Arbeit befindlichen Projekts angezeigt, hier zu Beginn Projekt1.rvt. Revit zeigt hier die aktuelle Projektdatei mit der aktuellen Ansicht – hier Grundriss: Ebene 0 – an. Die Dateierweiterung für Revit-Projekte ist stets *.RVT (für ReViT).

1.6.2 Dateimenü

Ganz links als erstes Menü finden Sie die Dateiverwaltung **Datei**. Dieses Werkzeug bietet eine Sammlung von Dateibearbeitungsbefehlen:

- einen schnellen Zugriff auf LETZTE DOKUMENTE , GEÖFFNETE DOKUMENTE ,
- die wichtigsten Dateiverwaltungsbefehle wie NEU , ÖFFNEN , SPEICHERN ,
- unter SCHLIESSEN  die Möglichkeit zum Schließen des aktuellen Projekts,
- ganz unten die Schaltfläche OPTIONEN mit Zugriff auf viele Grundeinstellungen des Programms wie z.B. das Intervall für die automatische Sicherung (Vorgabe 30 Minuten),
- und ganz rechts unten eine Schaltfläche zum BEENDEN der Revit-Sitzung. Falls Sie noch nicht gespeichert hatten, wird Ihnen das Speichern angeboten.

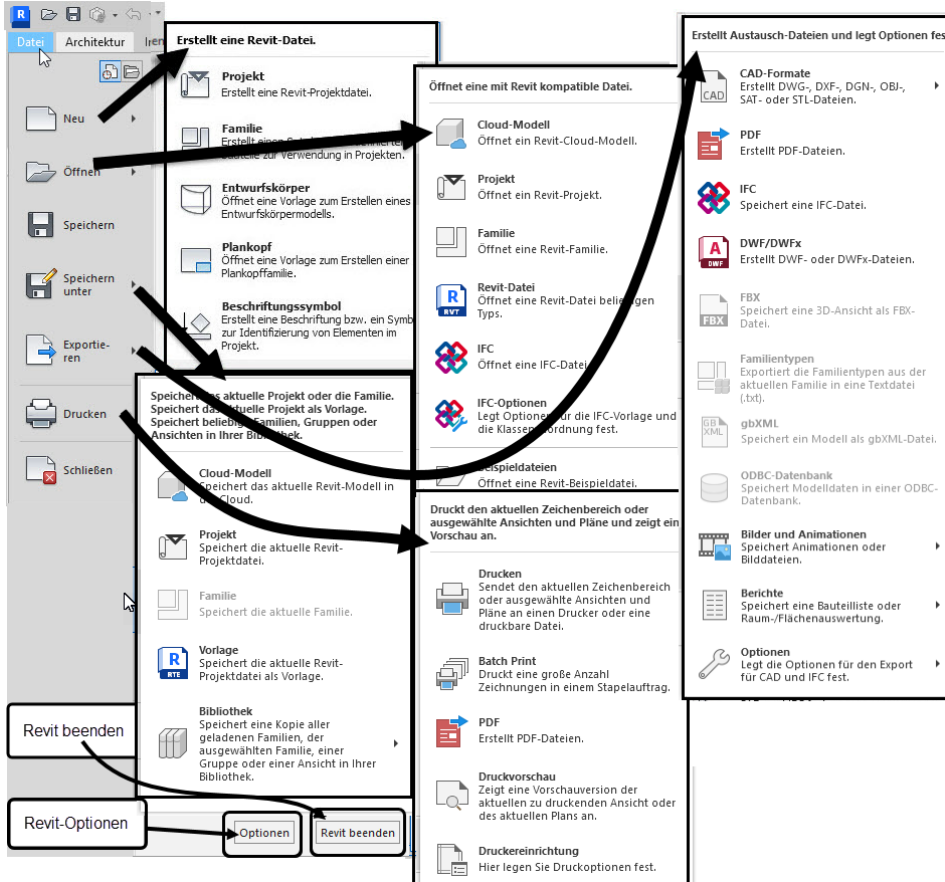


Abb. 1.8: Das Dateimenü und seine Funktionen

1.6.3 Schnellzugriff-Werkzeugkasten

Gleich oben neben dem REVIT-ICON  finden Sie den SCHNELLZUGRIFF-WERKZEUGKASTEN (Abbildung 1.9). Darin liegen die wichtigsten und meistgebrauchten Befehlswerkzeuge wie

- die REVIT-STARTSEITE , auf der Sie weitere Projekte parallel öffnen könnten.
- die Dateiwerkzeuge NEU  (vorgabemäßig nicht aktiviert), ÖFFNEN , SPEICHERN , SYNCHRONISIERUNGS- UND ÄNDERUNGSEINSTELLUNGEN . Letzteres ist wirksam, wenn Sie ein Zusatzprogramm für die Verwaltung von Team-Projekten besitzen, das eine Zentraldatei in der Cloud verwaltet.
- ferner die beiden Werkzeuge ZURÜCK  und WIEDERHERSTELLEN , um einen oder mehrere Befehle rückgängig zu machen bzw. dies zu widerrufen. Neben ZURÜCK und WIEDERHERSTELLEN finden Sie kleine schwarze Dreiecke, die Symbole zum Aufklappen. Dahinter verbirgt sich die Änderungshistorie

mit der Möglichkeit, gleich mehrere Befehle rückgängig zu machen oder wiederherzustellen.

- PLOTTE  – Hiermit können die komplette aktuelle Ansicht, der momentan sichtbare Teil davon oder ausgewählte Ansichten oder Pläne mit dem Standard-Plotter geplottet werden.
- PDF  – erstellt eine PDF-Datei aus Plänen und Ansichten.
- STEUERELEMENTE UND BEMAßUNGEN AKTIVIEREN  steuert die Sichtbarkeit von Sperrsymbolen für Elemente, Abhängigkeiten und temporäre Bemaßungen.
- MESSEN  – Hiermit können Sie Maße in Ihrer Konstruktion zur Information abnehmen, ohne permanent eine Bemaßung erstellen zu müssen. Mit der Option ZWISCHEN ZWEI REFERENZEN MESSEN kann der Abstand zweier Punktpositionen ermittelt werden oder mit AN ELEMENT ENTLANG MESSEN die Länge eines linearen Elements.
- AUSGERICHTETE BEMAßUNG  – ist ein sehr universeller Bemaßungsbefehl mit vielen Optionen, der permanente Bemaßungen für komplette Wände inklusive der Öffnungen oder Wandverschneidungen erstellen kann.
- NACH KATEGORIE BESCHRIFTEN  – erzeugt eine Beschriftung, die für jede Element-Kategorie einstellbar ist, wie z.B. Nummerierung der Fenster und Türen.
- TEXT  – erstellt einen beliebig einzugebenden Beschriftungstext.
- 3D-ANSICHT  – Dies ist der schnellste Weg in die Standard-3D-Ansicht. Dahinter verbergen sich noch die Option zur Positionierung einer KAMERA mit Schwenk in die perspektivische Ansicht und der WALKTHROUGH zum Erzeugen eines bewegten Kamerapfads.
- SCHNITT  – dient zum Zeichnen eines *Schnittverlaufs* und erzeugt automatisch eine *Schnittansicht* sowie eine SCHNITT-Kategorie im PROJEKTBROWSER.
- FEINE LINIEN  – schaltet von der Anzeige mit zeichentechnisch vorgeschriebener echter Linienstärke zur Anzeige mit extra dünnen Linien um und umgekehrt. Das ist zur präzisen Überprüfung kritischer Positionen sehr nützlich.
- INAKTIVE ANSICHTEN SCHLIEßEN  – schließt aktuell nicht sichtbare Ansichtsfenster.
- FENSTER WECHSELN  – wechselt zwischen verschiedenen Ansichtsfenstern.

Rechts daneben finden Sie die Drop-down-Liste ▼ SCHNELLZUGRIFF-WERKZEUGKASTEN ANPASSEN, um Werkzeuge zu entfernen oder wieder aufzunehmen. Auch können hier beliebige Werkzeuge aus den Multifunktionsleisten-Registern darunter leicht hinzugefügt werden. Dazu gehen Sie mit einem Rechtsklick auf ein Werkzeug und wählen dann die Kontextmenüfunktion ZUM SCHNELLZUGRIFF-WERKZEUGKASTEN HINZUFÜGEN.

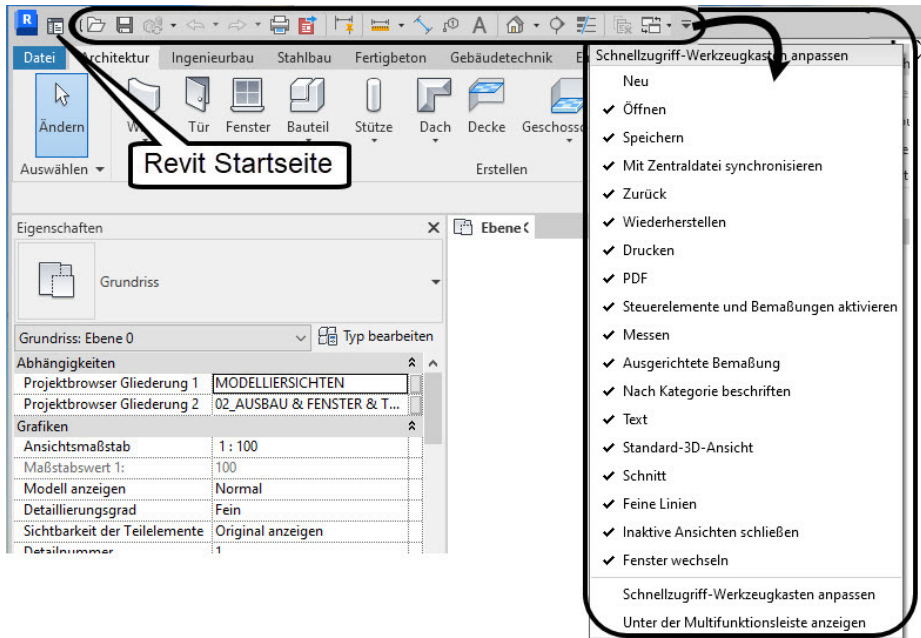


Abb. 1.9: SCHNELLZUGRIFF-WERKZEUGKASTEN und Kontextmenü

1.6.4 Die Info-Leiste

Oben rechts in der INFO-LEISTE finden Sie vier Werkzeuge zur Information und Kommunikation:

- DURCHSUCHEN  – ermöglicht die Suche nach Begriffen in der *Revit-Hilfe-Dokumentation* und bei *Autodesk-Online* im Internet. Sie können dort einen Begriff eingeben und dann auf das Fernglassymbol klicken. Die Fundstellen werden durchsucht, und Sie können sie zum Nachschlagen anklicken.
- AUTODESK ACCOUNT  – dient zur Anmeldung in der Cloud unter einer Autodesk-Kunden-ID. Sie können dort Zeichnungen hinterlegen, die sich von jedem Ort aus abrufen lassen.
- AUTODESK APP STORE  – Hierüber gelangen Sie in den AUTODESK APP-STORE, wo Sie zahlreiche Zusatzfunktionen gratis oder gegen Gebühr herunterladen können.
- HILFE  – bietet unter *Hilfe* die übliche Online-Hilfe zur Information über Befehle und Verfahren an. Im Punkt *Info über Autodesk Revit 2026* und weiter unter *Produktinformationen* können Sie die Daten Ihrer Installation und Registrierung finden.

1.6.5 Multifunktionsleiste, Register, Gruppen und Flyouts

Unterhalb der Programmleiste erscheint die *Multifunktionsleiste* mit zahlreichen *Registern*. Jedes *Register* enthält thematisch gegliederte *Gruppen* von Befehlen. Diese *Gruppen* können teilweise noch aufgeblättert werden. Das erkennt man dann am kleinen schwarzen Dreieck ▼ im unteren Rand. Das Aufblättern kann über eine Pin-Nadel fixiert werden. Auch einzelne Funktionen mit ▼ lassen sich so aufblättern.

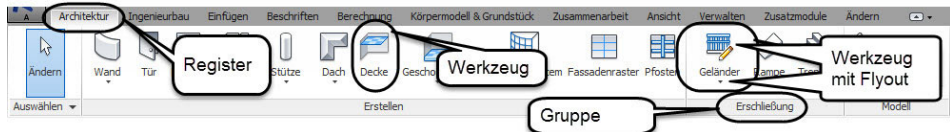


Abb. 1.10: Struktur der Multifunktionsleisten mit Registern, Gruppen, Werkzeugen

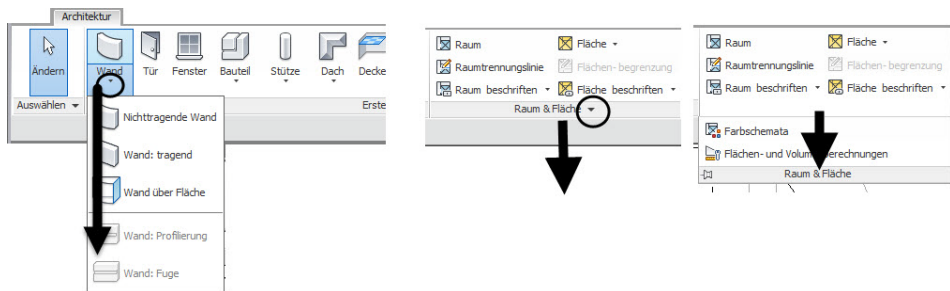


Abb. 1.11: Flyouts bei Werkzeugen und Gruppen

In manchen *Gruppentiteln* finden Sie rechts einen kleinen schrägen Pfeil ↘ (Süd-Ost-Pfeil). Dahinter befinden sich üblicherweise spezielle Einstellungen und Stile für die Befehle dieser Gruppe.

Eine Gruppe kann auch nach einem Klick auf den Gruppennamen ❶ auf die Zeichenfläche gezogen werden ❷, ❸. Sie wird ggf. erst dann mit voller Breite dargestellt, d.h. mit allen Funktionen. Zum Repositionieren der Gruppe klickt man sie an ❹ und hat dann zwei Optionen. An der Griffleiste links ❺ kann man sie direkt wieder mit gedrückter Maustaste in die Registerleiste ziehen ❷. Alternativ kann man auch auf das kleine Werkzeug in der rechten Leiste ❻ klicken, um die Gruppe an ihre Ursprungsposition ❼ zu bringen.

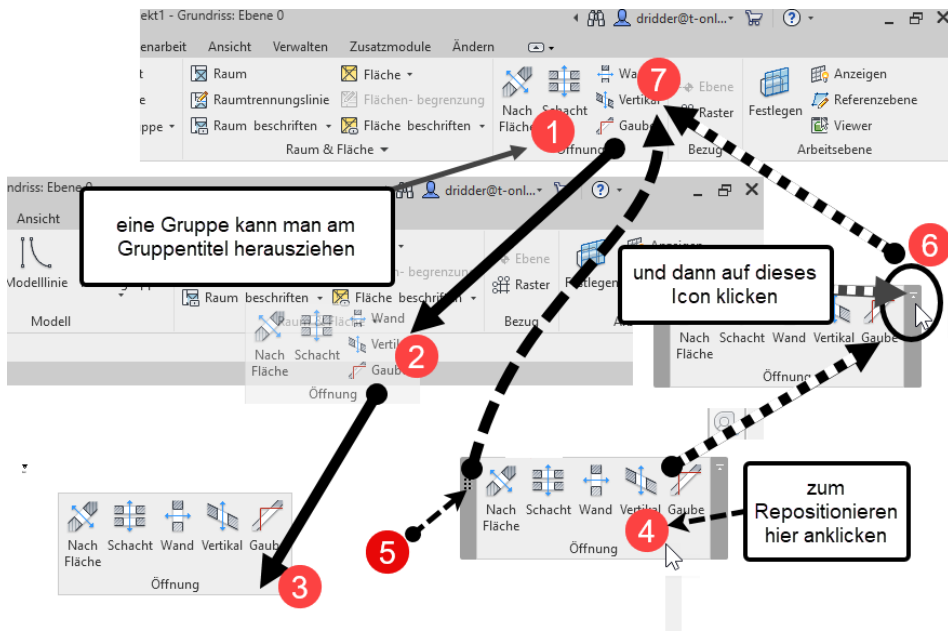


Abb. 1.12: Gruppe auf Zeichenfläche ziehen und wieder zurücksetzen

In der Multifunktionsleiste werden folgende Register angeboten:

■ ARCHITEKTUR

- enthält die grundlegenden *Konstruktionsbefehle* in den Gruppen ERSTELLEN und ERSCHLIEßUNG mit den Werkzeugen für WAND, TÜR, FENSTER, DACH, GESCHOSSDECKE und TREPPE, um nur die fundamentalen zu nennen.
- Aber auch Funktionen für zweidimensionale Zeichnungsobjekte und *Hilfsgeometrien* wie MODELLTEXT und MODELLLINIE liegen hier in der Gruppe MODELL.
- Die Raumstempel und Flächenberechnungen können mit den Werkzeugen in RAUM & FLÄCHE erzeugt werden.

Tipp

Eine *Legende für Raumstempel* finden Sie nicht hier, sondern im Register ANSICHT!

- Unter ÖFFNUNG finden sich verschiedenste Werkzeuge für Wand-, Decken- und Dachdurchbrüche.
- Unter BEZUG können Sie mit RASTER Hilfslinien in Draufsichten und seitlichen Ansichten definieren, die Hilfsebenen vertikal zu den Geschossen erzeugen, sowie mit REFERENZEbene weitere Hilfsebenen mit beliebiger

Neigung in Seitenansichten und Schnitten festlegen, die zur Festlegung von Arbeitsebenen verwendet werden können.

- Und schließlich bietet die Gruppe ARBEITSEBENE für die Fälle, wo eine andere Ebene als die normale Draufsicht zum Zeichnen benötigt wird, unter FESTLEGEN die ARBEITSEBENEN an, die sich an RASTERLINIEN, REFERENZ-EBENEN oder *Objektflächen* orientieren können.

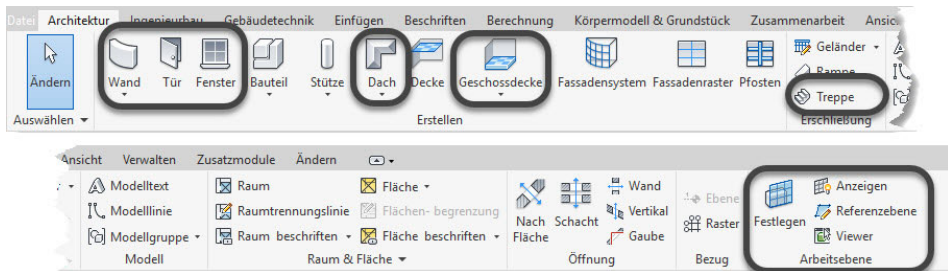


Abb. 1.13: Register ARCHITEKTUR

■ INGENIEURBAU

- Im Register INGENIEURBAU finden sich in der Gruppe INGENIEURBAU neben dem aus dem Register ARCHITEKTUR schon bekannten Befehl STÜTZE weitere Konstruktionsbefehle für Tragwerkselemente wie TRÄGER und STREBE. TRÄGERSYSTEME werden für große Decken und Dachstühle interessant, das Werkzeug RASTER in der Gruppe BEZUG vereinfacht das Positionieren regelmäßig angeordneter Stützen.
- Die Gruppe BEWEHRUNG bietet Funktionen für verschiedene Bewehrungen an.
- Unter MODELL|BAUTEIL können Sie entweder aus einer umfangreichen Bibliothek seltener benutzte Bauelemente auswählen oder eigene Bauteile als Volumenkörper erstellen.
- Bei den ÖFFNUNGEN werden hier neben den schon aus dem Register ARCHITEKTUR bekannten auch *Durchbrüche in Trägern* bei NACH FLÄCHE angeboten.

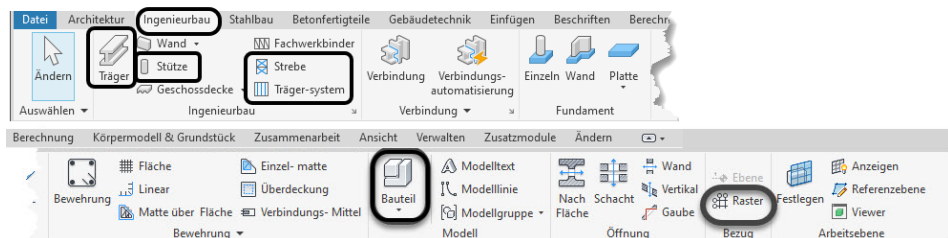


Abb. 1.14: Register INGENIEURBAU

- **STAHLBAU** – Dieses Register enthält Werkzeuge zur Gestaltung der Verbindungen zwischen Stützen und Trägern.



Abb. 1.15: Register STAHLBAU

- **BETONFERTIGTEILE** – Hiermit können Ihre Wände und Decken in konfigurierbare Betonfertigteile segmentiert werden.



Abb. 1.16: Register BETONFERTIGTEILE

- **GEBÄUDETECHNIK** – Dieses Register bietet zahlreiche Funktionen zur Gebäudeinstallation an.

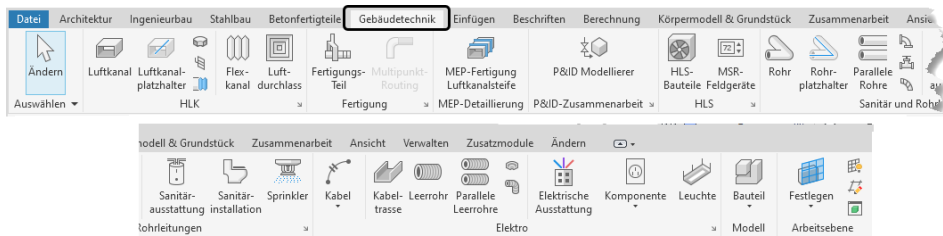


Abb. 1.17: Register GEBÄUDETECHNIK

- **EINFÜGEN** – enthält alle möglichen Befehle zum VERKNÜPFEN und IMPORTIEREN von Objekten aus verschiedenen Quellen. Verknüpfen können Sie
 - andere REVIT-Projekte,
 - IFC-Daten-Modelle, die im neutralen CAD-Format International Foundation Classes vorliegen,
 - andere CAD-Formate wie *DWG* und *DXF* von AutoCAD®, *DGN* von MicroStation, *SAT* (ACIS-Format aus anderen ACIS-basierenden CAD-Systemen), *SKP* von SketchUp (Trimble),
 - ein ABZIEHBILD zum Anheften an eine Modell-Oberfläche in den Pixelformaten *BMP*, *JPG*, *JPEG*, *PNG* und *TIF*,

- PUNKTWOLKEN von Laserscannern,
- Dateien von einem KOORDINATIONS-MODELL aus NAVISWORKS (NWD-, NWC-Dateien). Mit NAVISWORKS können Modelle übergreifend über Softwareprogramme verschiedener Hersteller erstellt und zum Abgleich der unterschiedlichen Geometrien verwendet werden.

Die verknüpften Daten bleiben als externe Dateien nur an das Revit-Modell angehängt und repräsentieren den aktuellen Zustand der jeweiligen Datei. Mit VERKNÜPFUNGEN VERWALTEN können sie auch aus dem Projekt entfernt oder während der aktuellen Sitzung aktualisiert werden.

Beim IMPORTIEREN werden Kopien der Dateien in das Revit-Projekt hineinkopiert und sind damit unabhängig von der Ursprungsdatei. Der Import ist möglich

- für CAD-Formate wie oben
- mit AUS DATEI EINFÜGEN für das Revit-Format RVT und das Autodesk-interne Austauschformat ADSK z.B. aus Inventor
- mit BILD, um ein *Hintergrundbild* für die orthogonalen Ansichten aus den Kategorien GRUNDRISSSE, DECKENPLÄNE, ANSICHTEN (d.h. Außenansichten) und SCHNITTE zu nutzen

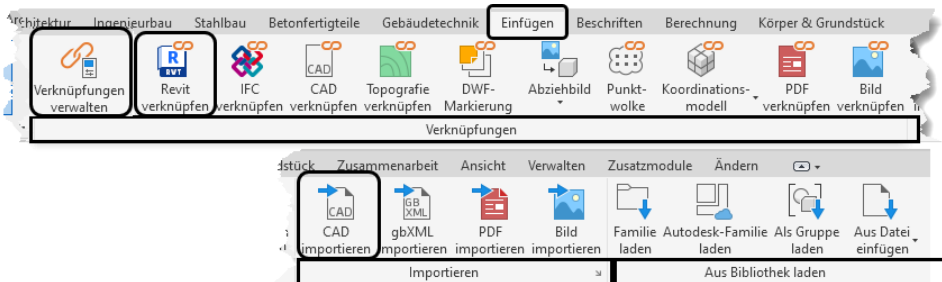


Abb. 1.18: Register EINFÜGEN

- BESCHRIFTEN – umfasst die Befehlsgruppe BEMAßUNG mit allen Bemaßungsbefehlen, die Gruppe DETAIL mit den Werkzeugen für das Zeichnen und Illustrieren in zweidimensionalen *Detailzeichnungen*, weiter die üblichen Textbefehle. Die Gruppe BESCHRIFTUNG enthält automatisierte Befehle für *Bauteilbeschriftungen*. Schließlich findet sich unter FARBFÜLLUNG noch die FARBEN-LEGENDE zur Ergänzung der *Raumstempel* aus dem Register ARCHITEKTUR.
- BERECHNUNG – bietet Ihnen verschiedene Berechnungsmöglichkeiten für die Konstruktion an. Am interessantesten dürfte die energetische Berechnung des Gebäudes sein, die überschlägig die Kühl- und Heizlast berechnen kann. Bedingung ist natürlich, dass MEP-Räume definiert sind und das Gebäude komplett und dicht ist.

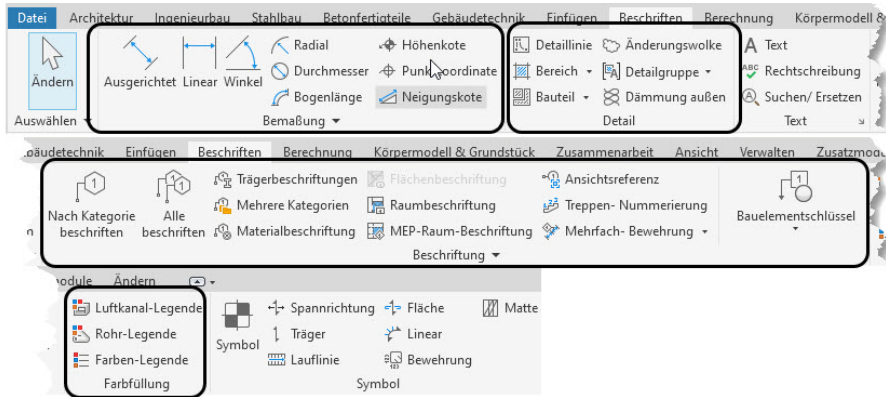


Abb. 1.19: Register BESCHRIFTEN

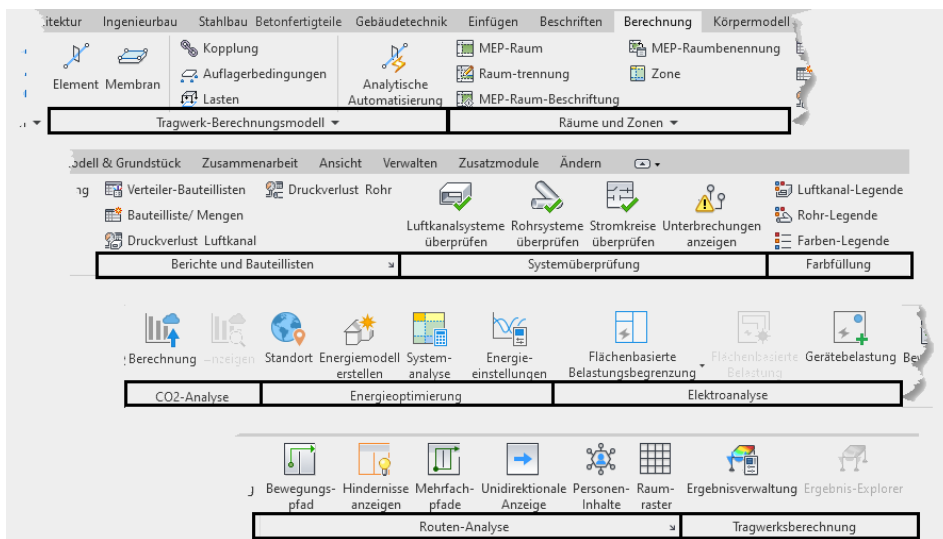


Abb. 1.20: Register BERECHNUNG

- **KÖRPER & GRUNDSTÜCK** – Hierunter verbergen sich mehrere Arten von Konstruktionen.
 - Einerseits können Sie Dinge als PROJEKTKÖRPER modellieren, für die keine fertigen Elemente zur Verfügung stehen.
 - Andererseits können Sie Gebäudeaußenkonturen als PROJEKTKÖRPER modellieren und mit ÜBER FLÄCHE MODELLIEREN dann aus den Außenflächen und Stockwerken die Architecturelemente FASSADENSYSTEM, DACH, WAND und GESCHOSSECKE erzeugen. Man nennt diese Vorgehensweise *konzeptuelles Design* im Gegensatz zum üblichen Vorgehen, wo Geschoss für Geschoss und Wand für Wand einzeln erstellt werden.

- Mit GELÄNDE können Sie einzelne Vermessungspunkte mit Höhenangaben eingeben, um ein Gelände zu modellieren.

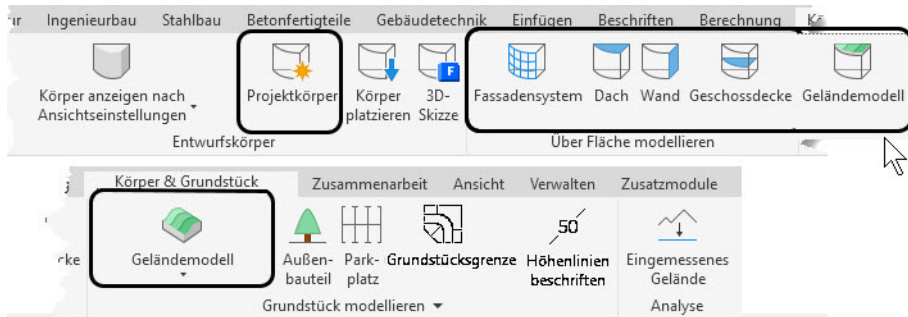


Abb. 1.21: Register KÖRPER & GRUNDSTÜCK

- ZUSAMMENARBEIT – In diesem Register geht es um die Verwaltung einzelner Bearbeitungsbereiche für den Fall der Teamarbeit.

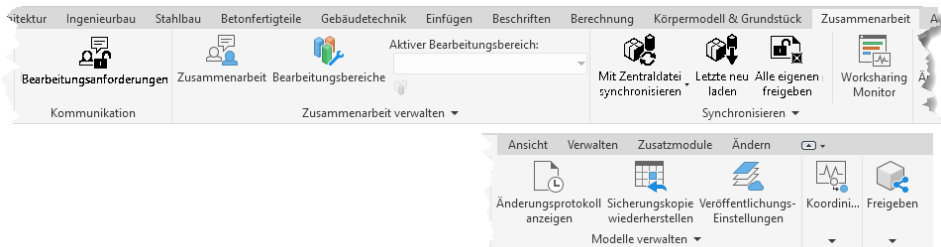


Abb. 1.22: Register ZUSAMMENARBEIT

- ANSICHT – Hier finden Sie viele wichtige Werkzeuge zur Steuerung der Anzeige.

- Unter GRAFIK liegt die Funktion SICHTBARKEIT/GRAFIKEN, mit der Sie die Sichtbarkeit aller Elemente in der aktuellen Ansicht steuern können. So ist beispielsweise der PROJEKT-BASISPUNKT nicht überall sichtbar. Unter der Kategorie GRUNDSTÜCK ist er zu finden und kann hier aktiviert werden. Auch das GELÄNDE kann hier unter TOPOGRAFIE aktiviert werden.
- Mit FEINE LINIEN kann die Bildschirmdarstellung von echten Linienstärken umgeschaltet werden auf ganz dünne Linien. Das ist sehr nützlich zur Überprüfung exakter Geometrien.
- Des Weiteren können Sie unter ERSTELLEN mit SCHNITT Schnittverläufe festlegen und damit automatisch die *Schnittansicht* im PROJEKTBROWSER erzeugen. Mit DETAILAUSSCHNITT wird auch wieder automatisch eine neue Ansicht mit dem spezifizierten Ausschnitt im PROJEKTBROWSER erzeugt.

- Am rechten Ende des Registers finden Sie schließlich Werkzeuge zur Steuerung der *Zeichenfenster-Sichtbarkeit* und letztlich das Werkzeug **BENUTZEROBERFLÄCHE** zum Ein- und Ausschalten der wichtigen einzelnen Oberflächenelemente wie **VIEWCUBE**, **PROJEKTBROWSER**, **EIGENSCHAFTEN** etc.

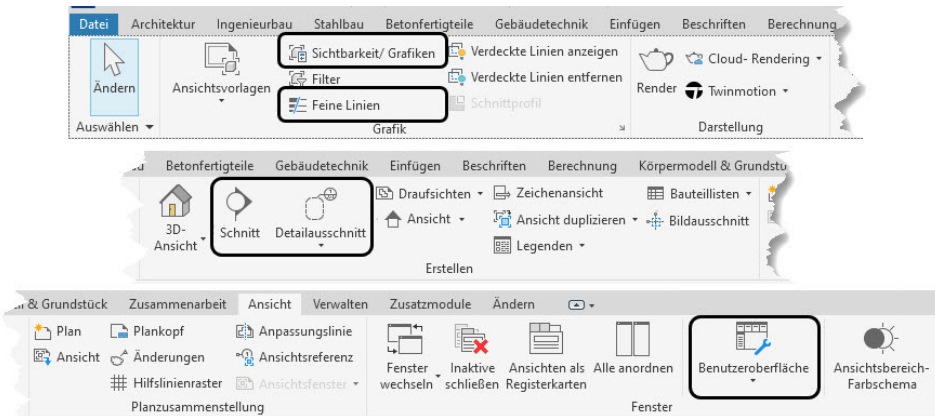


Abb. 1.23: Register ANSICHT

- **VERWALTEN** – Hier finden Sie zahlreiche Einstellungen für das Projekt, von denen viele auf Standardwerten bleiben können.
 - Unter **PROJEKTINFORMATIONEN** können die projektspezifischen Daten eingegeben werden, die dann teilweise auch im Schriftkopf der Pläne angezeigt und geplottet werden.
 - Mit **PROJEKTSTANDARDS ÜBERTRAGEN** können Einstellungen aus einem anderen parallel geöffneten Projekt übernommen werden.

Vorsicht

Warnung vor der Funktion **NICHT VERWENDETE BEREINIGEN**: Diese Funktion entfernt alle bisher nicht benutzten Bauelemente aus der internen Projekt-Bibliothek. Dies ist nur zu empfehlen, wenn am Projekt keine weiteren Änderungen mehr vorgenommen werden sollen. Nur mit **PROJEKTSTANDARDS ÜBERTRAGEN** können Sie später die fehlenden Bibliotheksteile wieder aus einem anderen Projekt beschaffen!

- Interessant sind die Funktionen unter **PROJEKTPosition**. Hiermit lässt sich das Projekt an der geografisch korrekten Position positionieren und auch nach der aktuellen Höhe und Nord-Richtung ausrichten.
- Unter **PHASEN** finden Sie eine Verwaltung von verschiedenen Projektphasen wie **BESTAND**, **ABRISS**, **NEUBAU**.

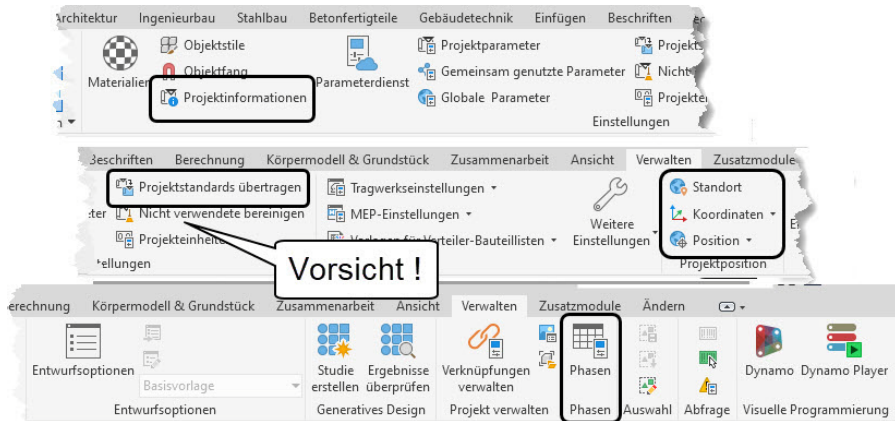


Abb. 1.24: Register VERWALTEN

- **ZUSATZMODULE** – Hier finden sich verschiedene Funktionsgruppen für Projektverwaltung und Zusammenarbeit:
 - **ETRANSMIT** – packt ein Revit-Projekt und zugehörige Dateien zum Versand. Diese Funktion kann nur aktiviert werden, wenn *alle Projekte geschlossen* sind und oben links neben dem REVIT-LOGO das START-ICON  angeklickt wird.
 - **FORMIT CONVERTER** – ermöglicht den Austausch von Revit-Dateien (*.RVT) und Familien (*.RFA) mit Formit, einer neuen Software für konzeptionelles Design.

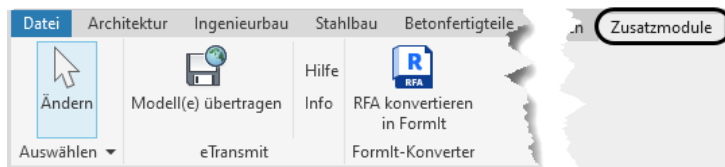


Abb. 1.25: Register ZUSATZMODULE

- **ÄNDERN** – Dieses Register enthält etliche *allgemeine und spezielle Bearbeitungsfunktionen* für verschiedene Elemente. Sobald ein Element angeklickt wird, erweitert sich dieses Register noch um elementspezifische Funktionen.
 - In der Gruppe **ÄNDERN** liegen die üblichen CAD-Bearbeitungsbefehle wie **VERSCHIEBEN** , **DREHEN** , **SKALIEREN**  etc.
 - In der Gruppe **MESSEN** finden Sie sowohl die Funktion zum temporären Bemaßen  als auch die Funktion **AUSGERICHTETE BEMAßUNG**  zum Erstellen endgültiger Maßketten.



Abb. 1.26: Register ÄNDERN

Tipp

Falls die Multifunktionsleiste nicht wie gewohnt dargestellt wird, können Sie oben ganz rechts außen neben den Registertiteln über ▼ bzw. ▲ in einem *Flyout-Menü* wählen, wie detailliert die Darstellung sein soll.

1.6.6 Benutzung der Werkzeuge

Wenn Sie *Werkzeuge* ❶ (Abbildung 1.27) aus den Multifunktionsleisten aufrufen, müssen Sie mehrere Bedienelemente beachten, die weiter unten einzeln vorgestellt werden.

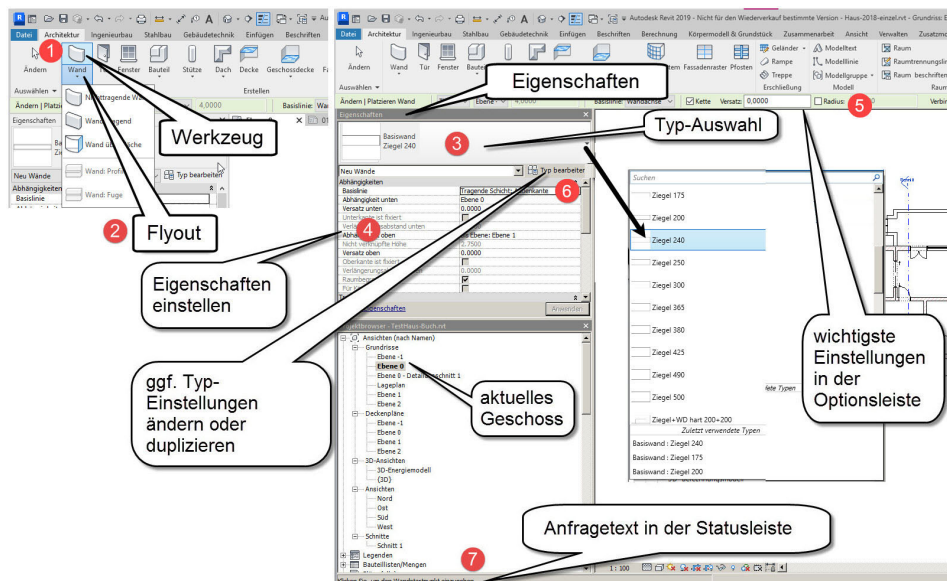


Abb. 1.27: Schritte bei der Benutzung der Werkzeuge

Kapitel 1

Revit installieren, starten und loslegen

Dazu gehören:

- ggf. die *Flyouts* ❷ der Werkzeuge, sofern es Varianten des Werkzeugs gibt
- ggf. die *Typen-Auswahl* ❸ für verschiedene Objekttypen, wenn Sie etwas erstellen
- die *EIGENSCHAFTEN* ❹ mit den für das Objekt wählbaren und einstellbaren Parametern
- die *OPTIONSLEISTE* ❺ mit den wichtigsten Einstellungen des Werkzeugs und/oder bei einigen Befehlen eine Erweiterungsgruppe mit diesen Einstellungen (siehe Abbildung 1.28 bis Abbildung 1.30),
- ggf. die *Bearbeitung* und das *Duplizieren* von *Typen* ❻, wenn Sie Eigenschaften brauchen, die nicht über *EIGENSCHAFTEN* modifizierbar sind, sondern nur durch Änderungen am Typ festgelegt werden können
- die *STATUSLEISTE* ❼ mit den Eingabeaufforderungen des Werkzeugs, damit Sie wissen, was als Eingabe nun verlangt wird

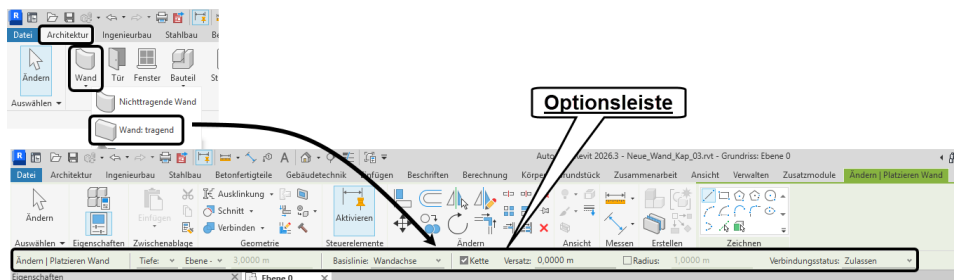


Abb. 1.28: Befehl TRAGENDE WAND mit Optionsleiste für wichtige Einstellungen

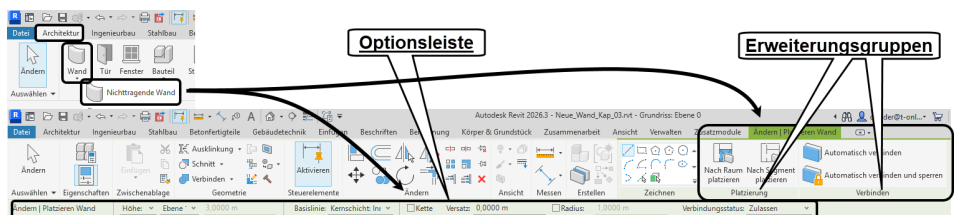


Abb. 1.29: Befehl NICHTTRAGENDE WAND mit Optionsleiste und Erweiterungsgruppe für wichtige Einstellungen

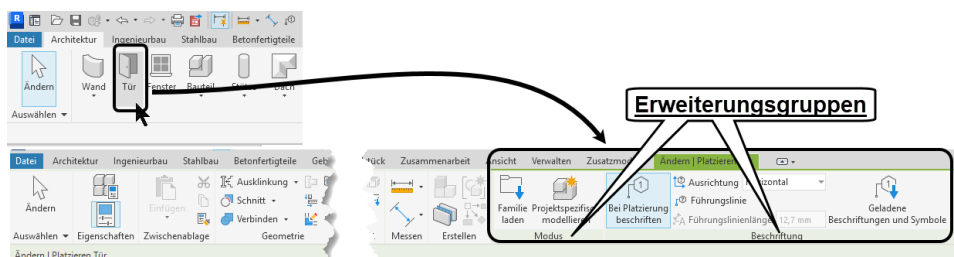


Abb. 1.30: Befehl TÜR ohne Optionsleiste, nur mit Erweiterungsgruppe für wichtige Einstellungen

1.6.7 Exemplar- und Typeigenschaften, neue Elementtypen

In der obersten Leiste bei EIGENSCHAFTEN wählen Sie das Element aus, darunter werden dann die spezifischen geometrischen und sonstigen Eigenschaften dieses Elements eingestellt, die Exempleareigenschaften. Die wichtigsten dieser Exemplareigenschaften erscheinen meist zusätzlich noch in der grünlichen OPTIONSLEISTE unter der Multifunktionsleiste. Es gibt aber auch *Typeigenschaften*, die nicht in diesen Bereichen verändert werden können, sondern über den Typ festgelegt sind und erst über die Schaltfläche TYP BEARBEITEN erreichbar sind.

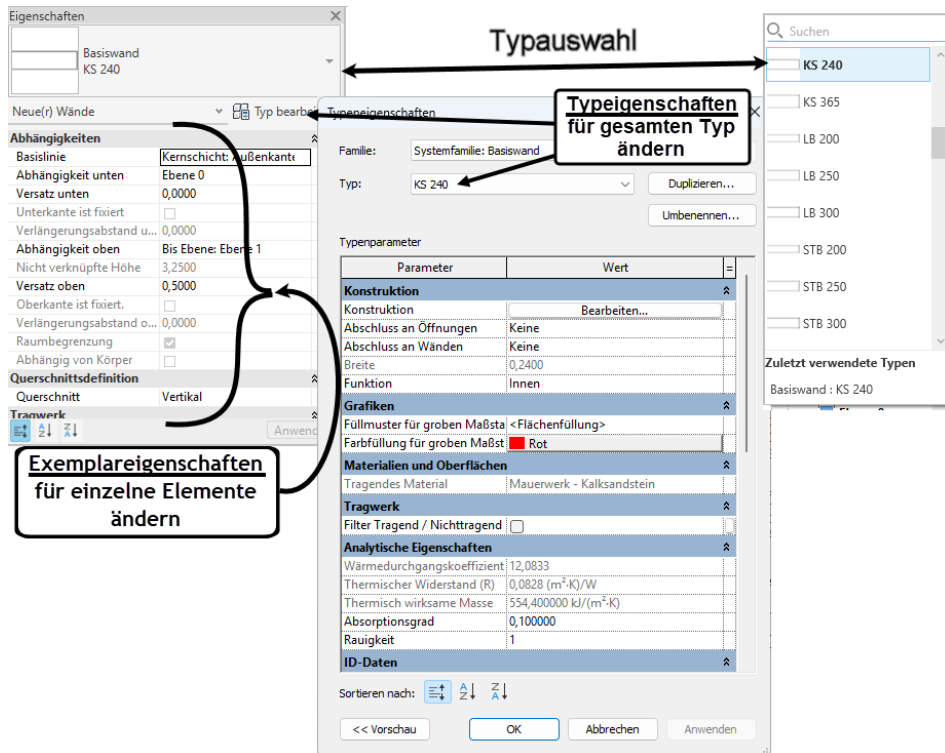


Abb. 1.31: EIGENSCHAFTEN

Wenn Sie beispielsweise eine Wand mit Kalksandstein-Mauerwerk und Stärke 49 cm bräuchten, dann werden Sie sehen, dass es nur Wände **KS 115**, **KS 240** und **KS 365** gibt. Für eine stärkere Wand müssten Sie einen neuen Wandtyp anlegen. Dazu wählen Sie TYP BEARBEITEN  und dann im Dialogfeld TYPEEIGENSCHAFTEN die Option DUPLIZIEREN **1**, um einen neuen Namen **2** **3** und neue Werte **4** wie hier für die Wandstärke **5** einzugeben **6** (Abbildung 1.32).

Tipp

Die Abmessungen der Bauelemente werden in den Bezeichnungen in **mm** angezeigt, die Maße für Längen und Abstände auf der Zeichenfläche oder in EIGENSCHAFTEN sind aber in **Metern mit Punkt oder Komma als Dezimalzeichen** einzugeben. Wenn Sie diese Zahlen mit Einheitenbezeichnung wie mm oder cm eingeben, werden diese automatisch in m umgerechnet.

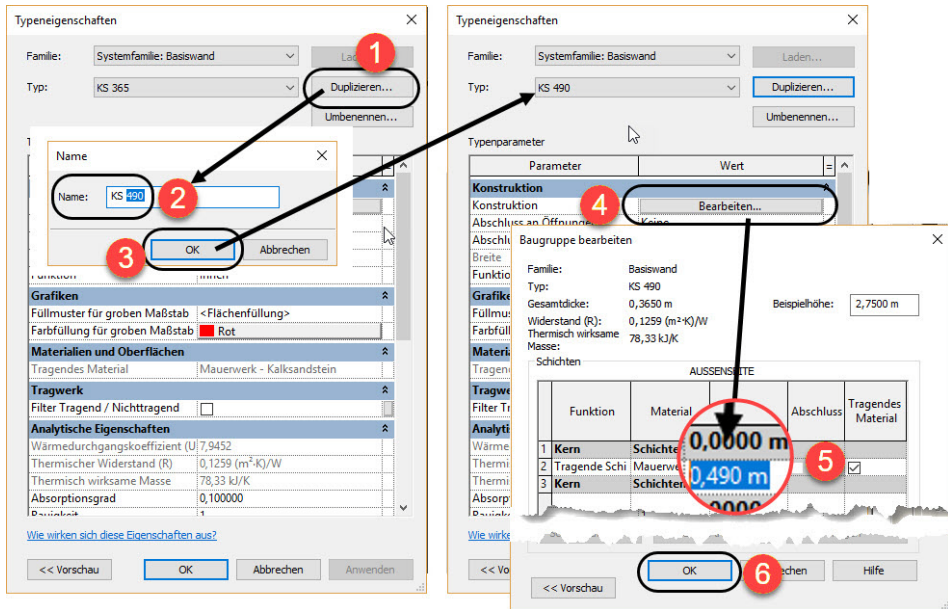


Abb. 1.32: Neuen Wandtyp durch Duplizieren erstellen

1.6.8 Optionsleiste: wichtigste Exemplareigenschaften

Die OPTIONSLEISTE zeigt oft die wichtigsten Eigenschaften eines Elements und auch zusätzliche einstellbare Konstruktionsdetails. Nach Aufruf eines Werkzeugs sollten Sie diese grüne Leiste auf jeden Fall beachten.

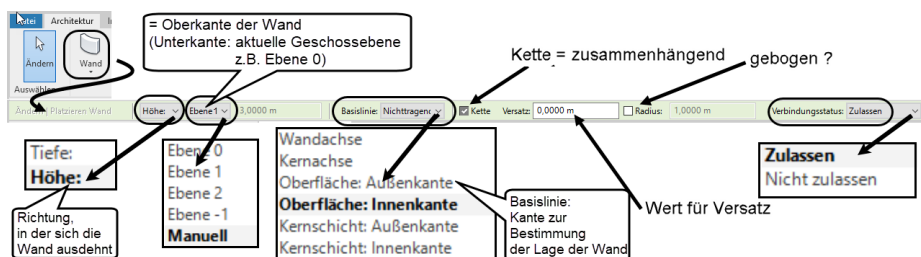


Abb. 1.33: Optionsleiste für Wände

Am Beispiel einer Wand wird in Abbildung 1.33 gezeigt, was eingestellt werden kann:

- Die Konstruktionsrichtung kann HÖHE oder TIEFE sein, damit kann die Wand von der aktuellen Geschossebene nach oben oder nach unten konstruiert werden. Wenn hier TIEFE vorgegeben ist, entsteht die Wand unter dem aktuellen Geschoss nach unten und wird im aktuellen Geschoss gar nicht sichtbar!
- Die Maß-Angabe für HÖHE/TIEFE kann nun in der Auswahlliste auf MANUELL eingestellt werden oder gemäß einer darüber/darunter liegenden Geschossebene auf EBENE 1 (ausgehend vom aktuellen Geschoss EBENE 0) automatisch bestimmt werden.
- Nur bei MANUELL kann die WANDHÖHE direkt eingegeben werden.
- Für die BASISLINIE der Wand können verschiedene Einstellungen gewählt werden, üblich ist (aber nicht Vorgabe!) KERNSCHICHT: AUßENKANTE. Die Wandstärke entsteht dann in Fahrtrichtung rechts von der gezeichneten Kontur. Dort liegt dann die Innenkante. Wenn die äußere Putzschicht die Lage bestimmen soll, kann OBERFLÄCHE: AUßENKANTE gewählt werden.
- Über die Option KETTE kann aktiviert werden, dass die Wandsegmente hintereinander zusammenhängend punktweise eingegeben werden können.
- Mit einem Wert bei VERSATZ ist es möglich, eine Wandkontur parallel zu einer bereits vorhandenen Kontur zu zeichnen.
- Die Option RADIUS generiert eine *automatische Eckenrundung* mit dem eingegebenen Wert.
- Über VERBINDUNGSSTATUS kann bestimmt werden, ob die Wände automatisch verschneiden sollen, natürlich nur bei gleichem Material.

1.6.9 Statusleiste

Die STATUSLEISTE zeigt links unten die Anfragen des aktuell gewählten Werkzeugs an. Dies ist sehr nützlich, damit Sie wissen, was das Werkzeug eigentlich von Ihnen will. Dies wird leider oft ignoriert, was wiederum zu Fehlbedienungen führt.

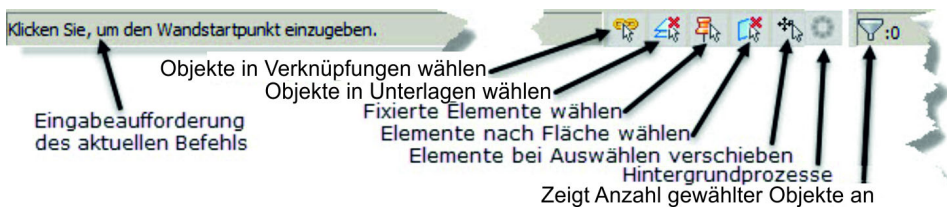


Abb. 1.34: Statusleiste

Auf der rechten Seite finden sich noch einige Icons für *Objektwahlvorgaben*:

- VERKNÜPFUNGEN AUSWÄHLEN  – Solange dies aktiv ist, können Sie Elemente, die Sie mit EINFÜGEN|... VERKNÜPFEN eingefügt haben, wie beispielsweise *verknüpfte CAD-Dateien*, wählen.
- UNTERLAGE WÄHLEN  – Wenn dies aktiviert wird, lassen sich auch Elemente in der *Unterlage* zum aktuellen Geschoss wählen. Eine *Unterlage* ist eine *andere Geschossebene*, die in EIGENSCHAFTEN der aktuellen Geschoss-Ebene im Bereich UNTERLAGE praktisch zum Durchpausen eingeschaltet werden kann. Es kann dort auch ein Bereich von Geschossen eingestellt sein.

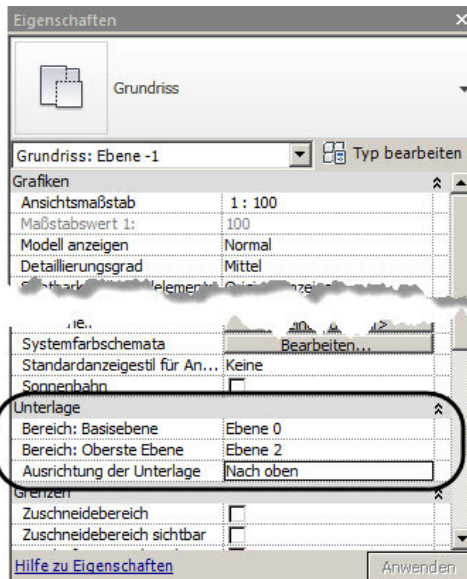


Abb. 1.35: Unterlagen zum aktuellen Geschoss

- FIXIERTE ELEMENTE WÄHLEN  – Fixierte Elemente wie etwa die Referenzebene in Abbildung 1.36 können gewählt werden, solange dieses Werkzeug aktiviert ist.



Abb. 1.36: Fixiertes Element: REFERENZEBENE

- **ELEMENTE NACH FLÄCHE WÄHLEN**  – Standardmäßig ist mit diesem Werkzeug die Wahl von Elementen nur durch Anklicken von Kanten möglich. Nach Umschalten auf Flächenwahl  ist die Elementwahl auch durch Berühren der Flächen möglich. Damit können Sie eine Geschossdecke in der Grundrissansicht nicht nur über die – meist verdeckten – Kanten, sondern einfach durch Klick in die Deckenfläche hinein wählen.
- **ELEMENTE BEI AUSWÄHLEN VERSCHIEBEN**  – ermöglicht das sofortige Verschieben von gewählten Elementen mit dem Cursor. Zum Verschieben von Elementen ist damit also kein extra Befehl **VERSCHIEBEN** mehr nötig. Sie müssen nur das *Element markieren*, die linke Maustaste gedrückt lassen und können es dann *an eine andere Position ziehen*. Da ein Element bei Revit standardmäßig an vorhandenen Kanten automatisch einrastet, auch in der Verlängerung bestehender Kanten, ist dies dann eine *sehr bequeme Art für Korrekturarbeiten*.
- **HINTERGRUNDPROZESSE**  – zeigt an, welche Prozesse, beispielsweise Berechnungen, noch im Hintergrund laufen.
- **FILTER**  – Wenn Sie Objekte gewählt haben, können Sie hier sehen, wie viele Objekte sich in der Auswahl bzw. in einer gefilterten Auswahl befinden. Ein **AUSWAHLFILTER** , mit dem Sie aus einer Auswahl noch Objekte nach Kategorien herausfiltern können, erscheint immer *oben in der Multifunktionsleiste*, wenn Sie im *Wahlmodus* sind.

Wichtig: Dialog mit dem Computer – Statusleiste beachten

Sie sollten wenigstens in der Lernphase die Anfragetexte der Befehle *in der Statusleiste ganz unten links verfolgen*, damit Sie erfahren, was die Befehle von Ihnen wollen. Der Text ändert sich aber, sobald Sie Objekte mit dem Cursor berühren. Außerdem bleibt der *aktuelle Befehl immer aktiv*, bis Sie ihn mit **[ESC]** abgebrochen haben! Das ist gewöhnungsbedürftig!

1.6.10 Ansichtssteuerung

Zwischen Zeichenfläche und Statusleiste liegen die Werkzeuge der **ANSICHTS-STEUERUNG**. Je nach gewählter Ansicht – ob 3D oder Geschoss-Ebenen – stehen hier verschiedene Optionen zur Verfügung.

Ein- Ausschalten von Funktionen der Ansichtssteuerung:

Viele der Funktionen haben nur die Optionen **Ein** und **Aus**. Der Modus **Aus** wurde in den bisherigen Revit-Versionen mit einem roten x markiert. In der aktuellen Version wird die Option **Ein** durch eine **gelbe eingeschaltete Glühlampe** signalisiert, die Option **Aus** dagegen durch eine **blaue ausgeschaltete Glühlampe**. Im Schwarz-Weiß-Druck erscheint Letztere dann etwas dunkler grau.