

# Lektion: Beschriftungssymbol

Digitale Methoden:  
2D Zeichnung und 3D Modell

Stand: 22.11.2021



# LEKTION: “FAMILIE” BESCHRIFTEN

## Begleitnotiz

Die folgenden Schritte zum Thema “Familie beschriften” werden nicht unbedingt für die kommende Aufgabe benötigt.

Wir zeigen sie an dieser Stelle, weil wir denken, dass sie gut typische Prinzipien der Arbeit mit REVIT zeigen:

Wenn ich etwas beschrifte, geschieht das **immer** indem ich eine **Eigenschaft** eines Objekts **auslese** und diese Information **ausgeben** lasse.

Ich definiere **einmal**, wie ich bestimmte Objekte beschriftet werden. Danach wende ich **immer dieselbe Funktion** an.

Ich kann nachträglich die Darstellung aller derartigen Beschriftungen anpassen.

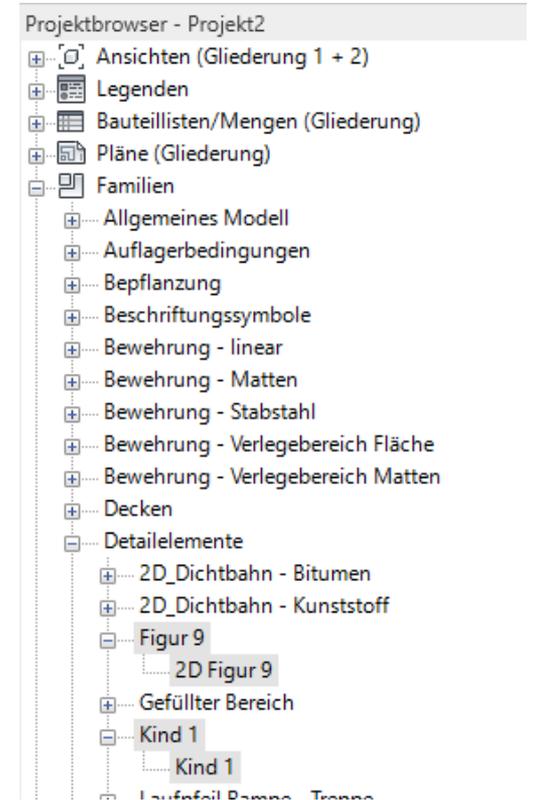
Wir machen das so, weil das der beste Weg, ist um Fehler in Plänen zu vermeiden.

# BEISPIEL: SYMBOLE FÜR 2D-MENSCHEN

**EINSORTIERT IN  
FAMILIEN -> DETAILLEMENTE**

# EINSORTIERT IN FAMILIEN -> DETAILLEMENTE

Die eingeladenen Symbole für  
2D-Menschen  
sind dann im Abschnitt  
“Detailelemente” zu finden.



# KLEINE PROBLEMSTELLUNG

**MAN SIEHT EINEM SYMBOL NICHT AN,  
WIE DAS OBJEKT HEISST.**

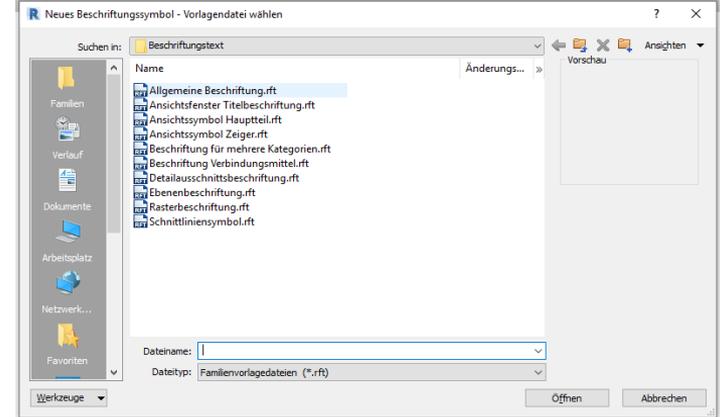
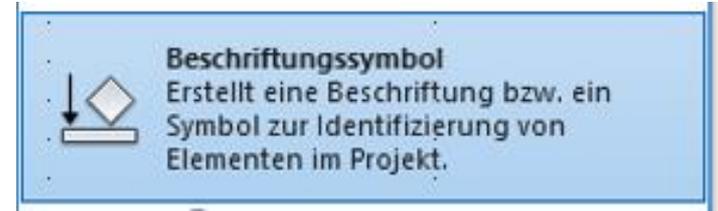
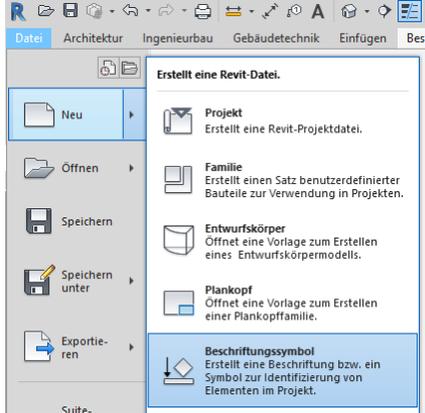
WENN WIR DEN NAMEN EINES OBJEKTS  
NEBEN DAS OBJEKT SCHREIBEN MÖCHTEN,  
MACHEN WIR DAS MIT EINEM „**BESCHRIFTUNGSSYMBOL**“

**NEU ERSTELLEN:  
„BESCHRIFTUNGSSYMBOL“**

# NEU ERSTELLEN: „BESCHRIFTUNGSSYMBOL“

Genau wie man „Projekte“ oder „Familien“ anlegen, kann erzeugt man auch „Beschriftungssymbole“

Vorlage verwenden:  
Allgemeine Beschriftung.rft

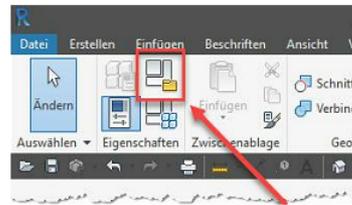


# HINWEIS BEACHTEN...

Info:  
Absetzpunkt ist  
in der Mitte

To Do:  
**Kategorie** festlegen.

To Do:  
Hinweistext löschen.  
(Sonst erscheint er später  
auf dem Plan.)



## Hinweise:

Ändern Sie die Familienkategorie, um den passenden Beschriftungstyp festzulegen.  
Die Einfügeposition befindet sich am Schnittpunkt der Referenzebenen.  
Löschen Sie diesen Hinweis und das Bild, bevor die Familie in das Projekt geladen wird!

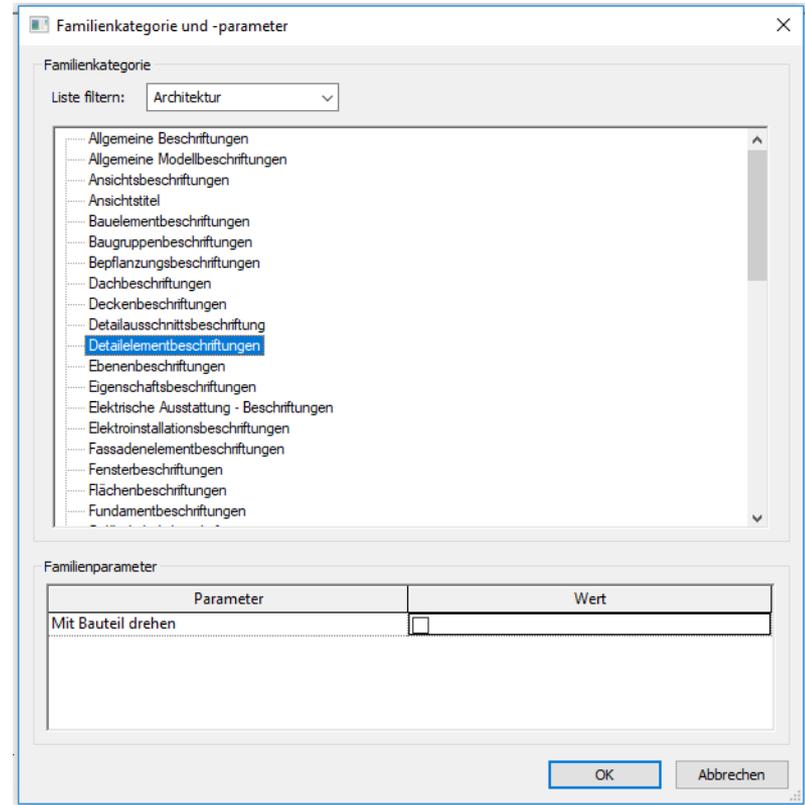
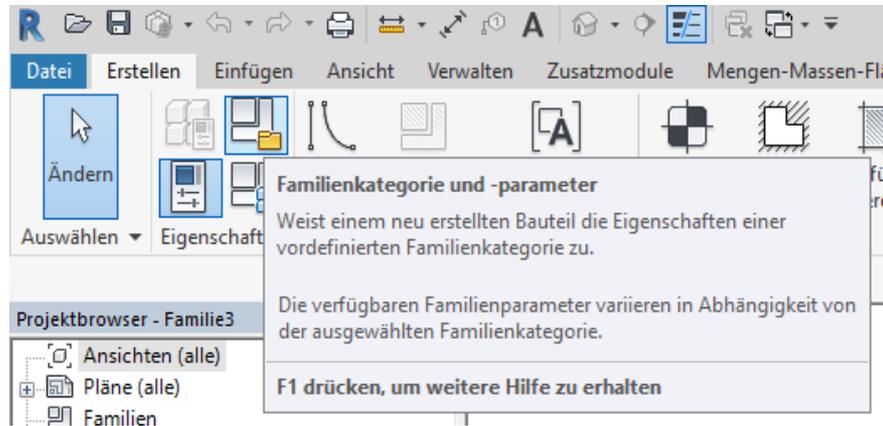
# KATEGORIE WÄHLEN

# KATEGORIE WÄHLEN

Beispiel hier:

## Detailelementbeschriftungen

(Es sollen die Staffage-Elemente mit deren Namen beschriftet werden.)

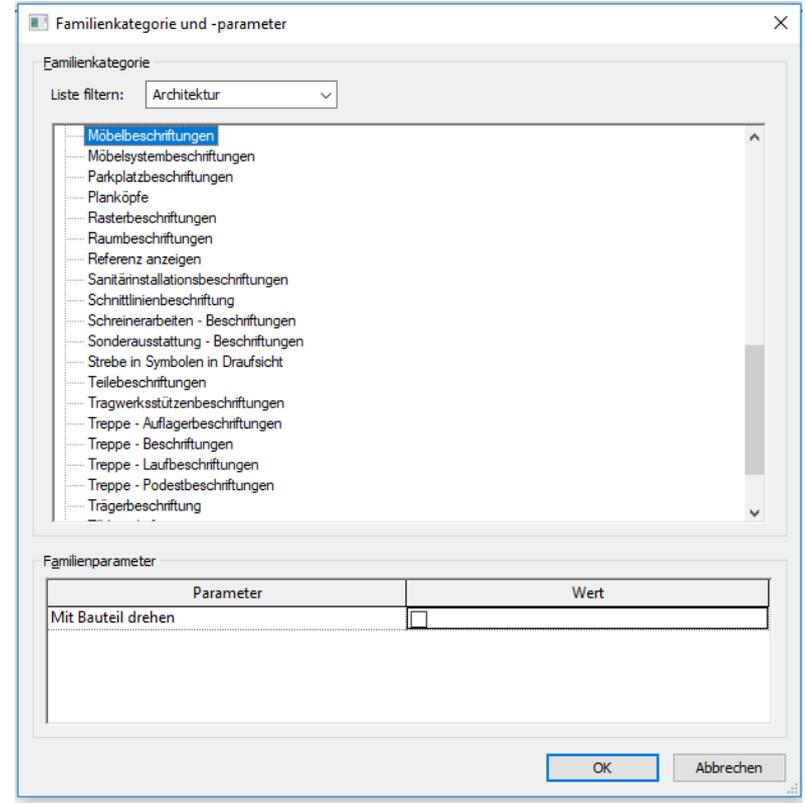
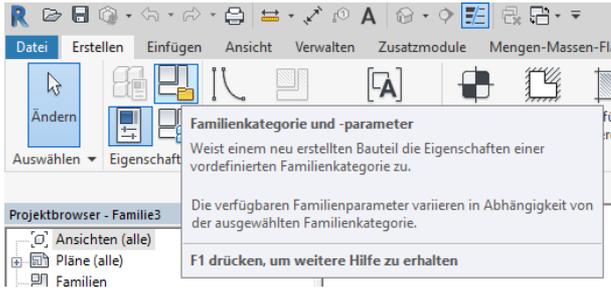


# KATEGORIE WÄHLEN

hier noch mal anderes Beispiel, angelehnt an unsere Aufgabe; deshalb:

## Möbelbeschriftungen

(Falls die Namen der Möbel beschriftet werden sollen...)



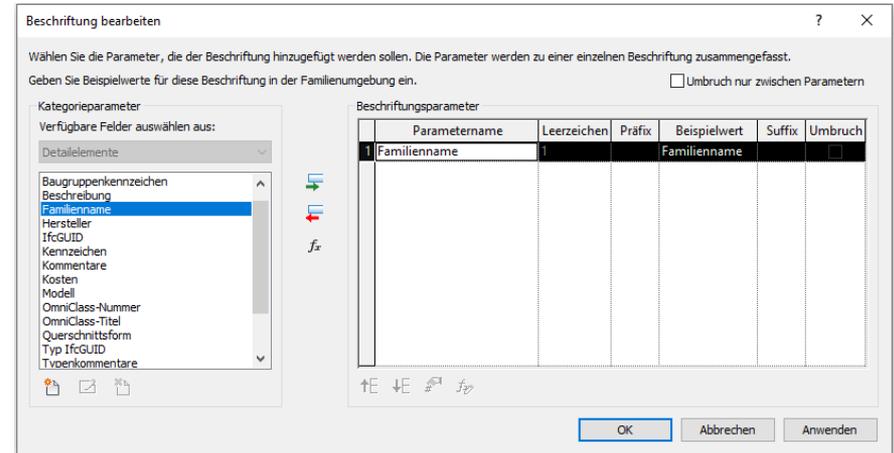
**DIE INFORMATIONEN, DIE WIR SPÄTER AUSGEBEN WOLLEN,  
KOMMEN ÜBER „BESCHRIFTUNG“ IN UNSER SYMBOL.**

# INFORMATIONEN FÜR DIE BESCHRIFTUNG ABSETZEN

The screenshot displays the Autodesk Revit 2019 interface, specifically the 'Ändern | Platzieren Beschriftung' ribbon. The ribbon includes tools for 'Ändern', 'Eigenschaften', 'Linie', 'Detailbauteil', 'Detailgruppe', 'Symbol', 'Maskierung', 'Gefüllter Bereich', 'Ausgerichtet', 'Winkel', 'Radial', 'Durchmesser', 'Bogenlänge', 'Beschriftung', 'Text', 'Rechtschreibung', 'Suchen/Ersetzen', 'Referenzlinie', and 'Festleger'. The 'Beschriftung' tool is highlighted, and a tooltip is visible. The tooltip text reads: 'Beschriftung', 'Erstellt eine Beschriftung für das Beschriftungstextsymbol.', 'Der Inhalt dieser Beschriftung kann unveränderlicher Text sein oder durch einen Parameter gesteuert werden und für jeden Familientyp und jedes Exemplar andere Werte annehmen.', and 'F1 drücken, um weitere Hilfe zu erhalten'. The Project Browser on the left shows a tree view with 'Ansichten (alle)', 'Pläne (alle)', 'Familien', and 'Gruppen'. The title bar indicates 'Autodesk Revit 2019 - STUDENTENVERSION - Familie2 - Plan: -'.

# WIR WÄHLEN DIE INFORMATION, DIE AUSGEGEBEN WERDEN SOLL.

Familienname  
wird nach rechts in die  
Liste der  
Beschriftungsparameter  
übertragen.



# ZUSAMMENHANG ZWISCHEN FAMILIENKATEGORIE UND PARAMETERN

Weil vorher die **Familienkategorie** festgelegt wurde, stehen jetzt die **entsprechenden** Parameter zur Verfügung.

Oder andersherum ausgedrückt: Wenn die Liste nicht die **gesuchten** Parameter enthält, wurde **zuvor** nicht die richtige **Kategorie** gewählt.

**Kategorieparameter**

Verfügbare Felder auswählen aus:

Detailelemente

**Familienkategorie und -parameter**

Familienkategorie

Liste filtern: Architektur

- Detailausschnittsbeschriftung
- Detailelementbeschriftungen
- Ebenenbeschriftungen
- Eigenschaftsbeschriftungen
- Elektrische Ausstattung - Beschriftungen

**Beschriftung bearbeiten**

Wählen Sie die Parameter, die der Beschriftung hinzugefügt werden sollen. Die Parameter werden zu einer einzelnen Beschriftung zusammengefasst.  
Geben Sie Beispielwerte für diese Beschriftung in der Familienumgebung ein.  Umbruch nur zwischen Parametern

Kategorieparameter

Verfügbare Felder auswählen aus:

Detailelemente

- Baugruppenbeschreibung
- Baugruppenkennzeichen
- Beschreibung
- Familienname**
- Hersteller
- IfcGUID
- Kennzeichen
- Kosten
- Kommentare
- Modell
- OmniClass-Nummer
- OmniClass-Titel
- Querschnittsform
- Tvo IfcGUID

**Beschriftungsparameter**

Parametername	Leerzeichen	Präfix	Beispielwert	Suffix	Umbruch
Familienname			Familienname		<input type="checkbox"/>

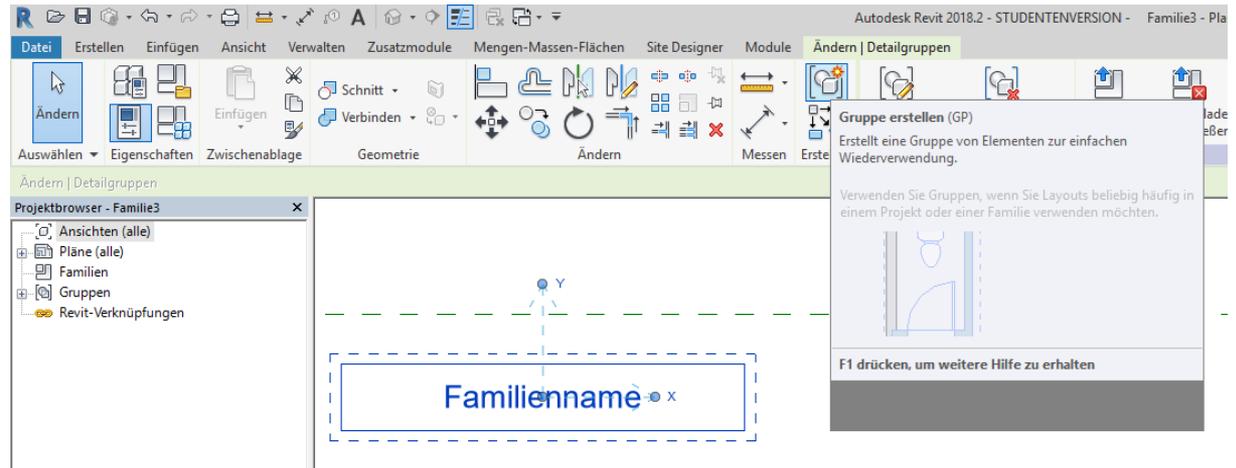
OK Abbrechen Anwenden

# TIPP: GRUPPE ERSTELLEN VON BESCHRIFTUNG

So gelingt das Platzieren der Beschriftung.

Die Gruppe hat einen Griff in der Mitte...

und kann dann leicht mit dem Verschieben-Befehl genau platziert werden.



## VORBEREITETE BESCHRIFTUNG

---

(Hinweistext wurde gelöscht.)

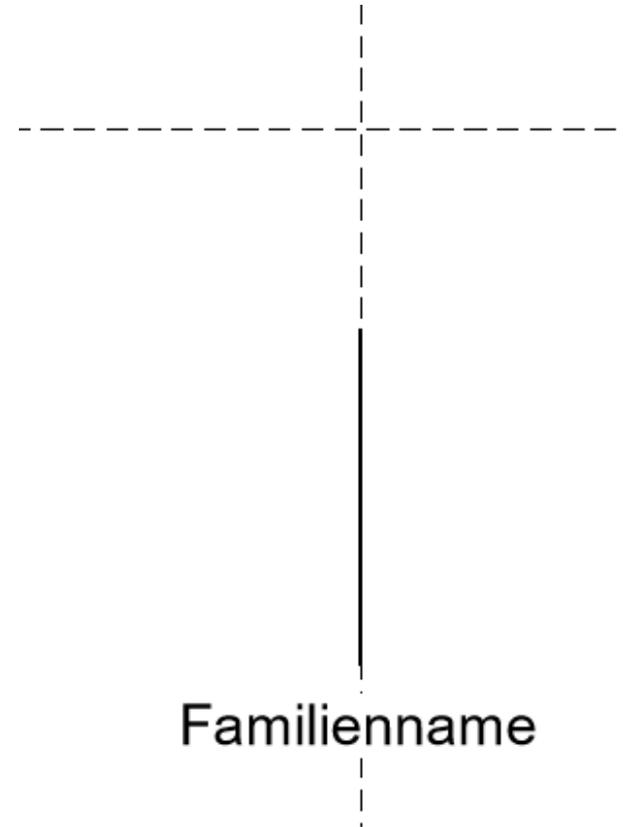
Beschriftungstext wurde angepasst  
und unterhalb des Einfügekpunktes platziert.

Die Beschriftung KANN auch weitere  
Elemente haben.

Z.B. ist hier eine **Linie** enthalten,  
die (mit Abstand) zum Einfügekpunkt zeigt.

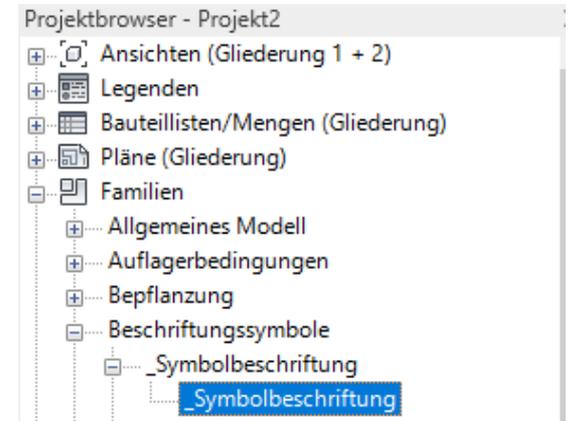
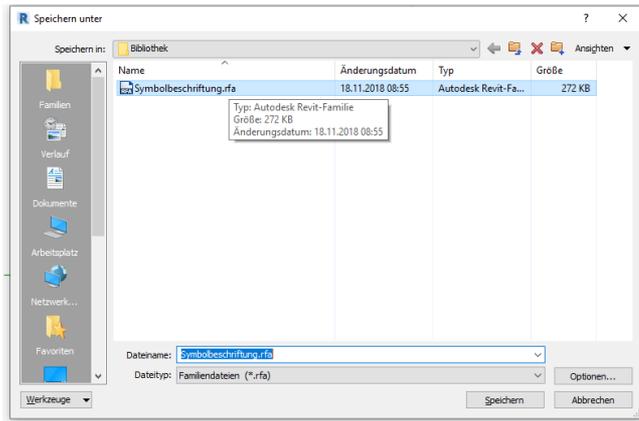
*Hinweis:*

*Statt dieser Linie könnte auch später im Projekt  
die Funktion "Führungslinie" verwendet werden.*



# Symbolbeschriftung wird als Familie gespeichert. Danach: Ins Projekt LADEN

Im Projekt:  
Beschriftung wird unter  
“Familien” -> Beschriftungssymbole  
gelistet.



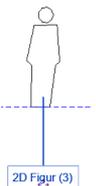
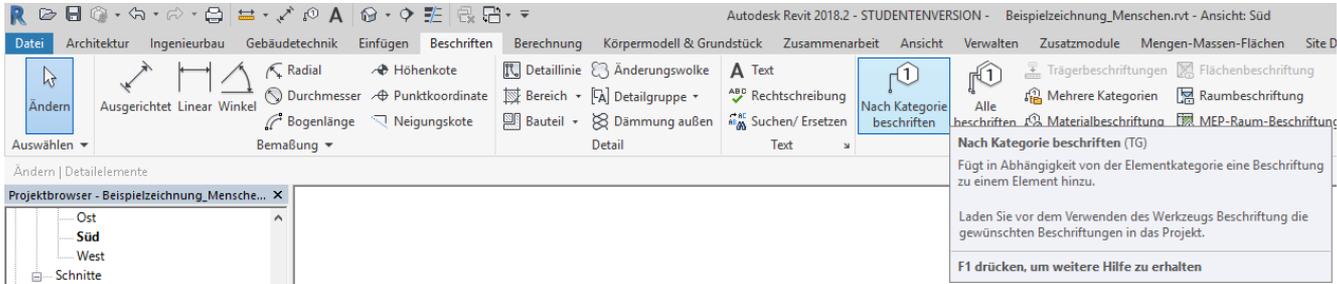
Im Familienditor:  
Speichern als Familie

**Beschriftung im Projekt verwenden**

**Beschriftung wird geladen und kann dann verwendet.**

# Beschriftungsfamilie wird in Projekt geladen

Nach Aufruf von „Nach Kategorie beschriften“...

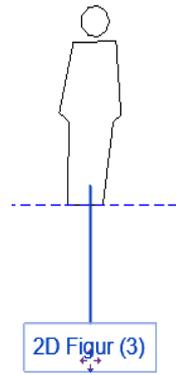
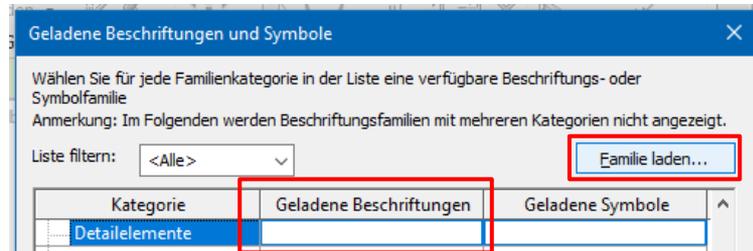
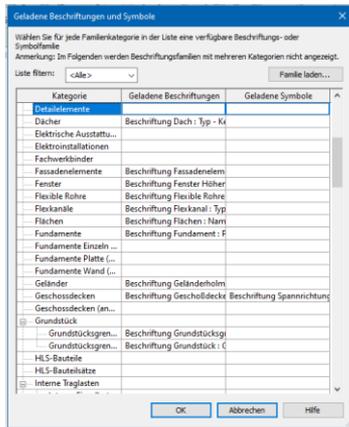
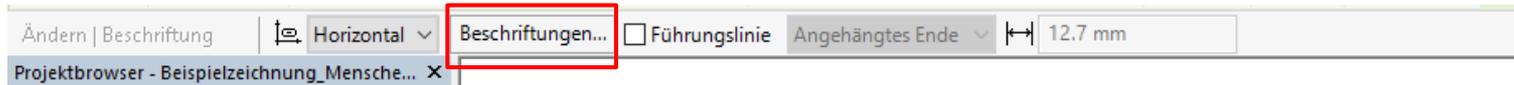


# Beschriftungsfamilie wird in Projekt geladen

Über „Beschriftungen“ können Vorbereitungen gemacht werden.

Je nach Kategorie werden die richtigen Beschriftungen zugeordnet.

Wenn ein Feld leer bleibt, kann man die passende (vorbereitete) „Familie laden“.



# ANWENDEN EINER BESCHRIFTUNG

**MITGELIEFERTE SYMBOLE WERDEN EINMAL ABGESETZT  
UND DANN AUTOMATISCH BESCHRIFTET.**

# BEISPIEL MIT SYMBOLEN

---

Mehrere Symbole nebeneinander in Zeichnung abgesetzt...



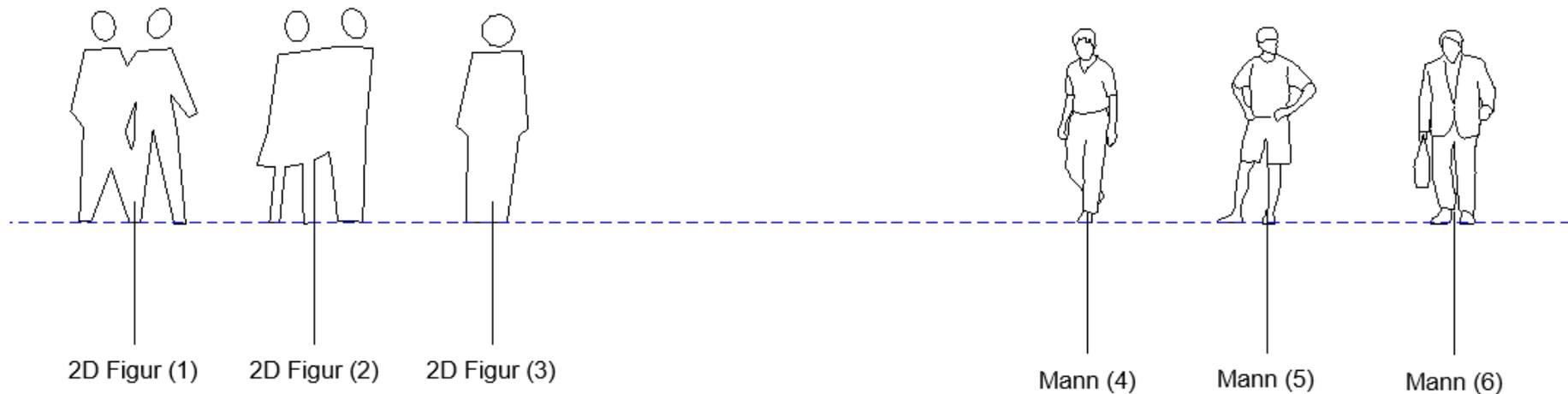
## Beispiel mit Symbolen

---

Mehrere Symbole nebeneinander in Zeichnung abgesetzt... und beschriftet.

Fertig ist der "Symbolkatalog".

Garantiert keine fehlerhaften Beschriftungen.



## Transferleistung

Wer die Methode zum **Beschriften von Symbolen** mittels einer selbsterstellten Beschriftungsfamilie verstanden hat, kann diese Technik gut einsetzen, um im Plan von Aufgabe 2c die eigenen Varianten der Möbelstücke fehlerfrei (!) zu beschriften.

**ENDE.**