

3. Алгоритм работы

Для запуска плагина (см. [Рисунок 1](#))

Выберите один из двух представленных плагинов (см. [Рисунок 2](#))

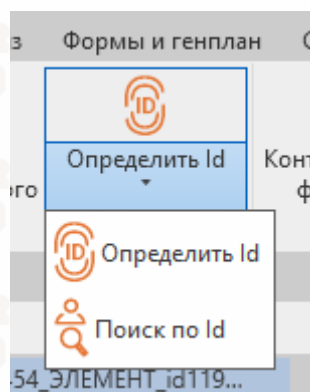
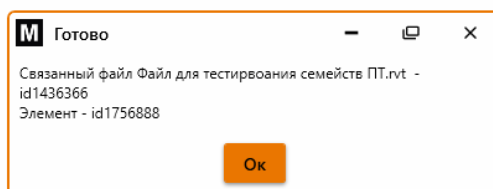
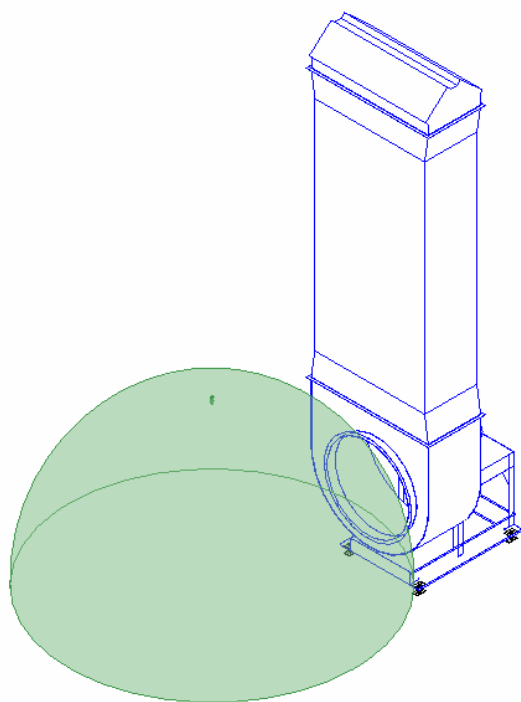


Рисунок 2 – Варианты выбора плагина

3.1. Плагин «Определить Id»

Плагин «*Определить Id*», позволяет получить ID элемента в связанной модели.

После его активации в окне вида необходимо выбрать требуемый элемент.



После выбора элемента, плагин выдаст окно с указанием имени связи и ID выбранного элемента (см. [Рисунок 3](#)).

ID элемента автоматически попадает в буфер обмена.

3.2. Плагин «Поиск по Id»

Плагин «Поиск по Id», позволяет искать элементы в связи по их ID.

После активации плагин выдаст окно выбора связей, в которых будет происходить поиск ID (см. [Рисунок 4](#))



Рисунок 4 – Окно выбора связей

3.2.1. Описание интерфейса окна выбора связей

1. *Связи*. Список доступных в проекте связей
2. *Выбрать всё*. Отмечает галочками все связи
3. *Отключить всё*. Снимает галочки со всех связей
4. *Инвертировать*. Меняет состояние всех галочек на противоположное
5. *Выбрать связи*.
6. *Строка ввода ID*.
7. *Применить*. Закрывает плагин и сгенерировать 3D с выбранным элементом
(см. [Рисунок 5](#))
8. *Отменить*. Закрывает плагин

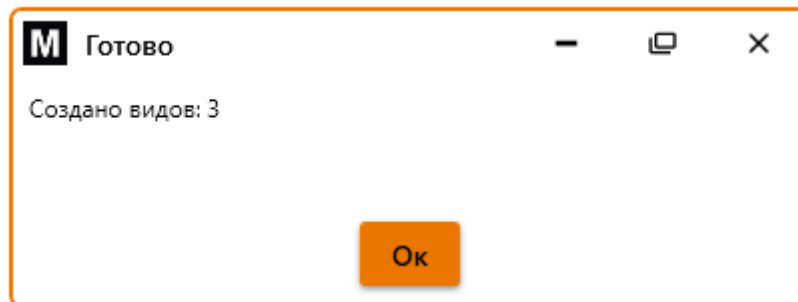


Рисунок 5 – Окно с результатом «Создано видов»

Имеется возможность указывать *несколько ID* через « ; » (см. [Рисунок 6](#))

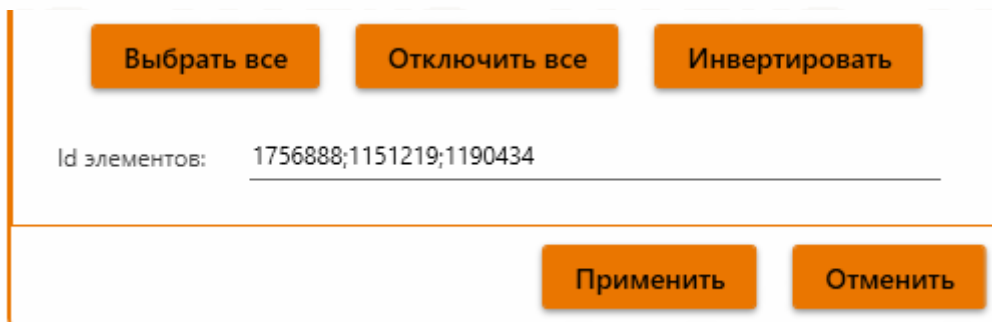


Рисунок 6 – Пример заполнения

В таком случае для каждого элемента будет сгенерирован свой 3D вид (см.

Рисунок 7)

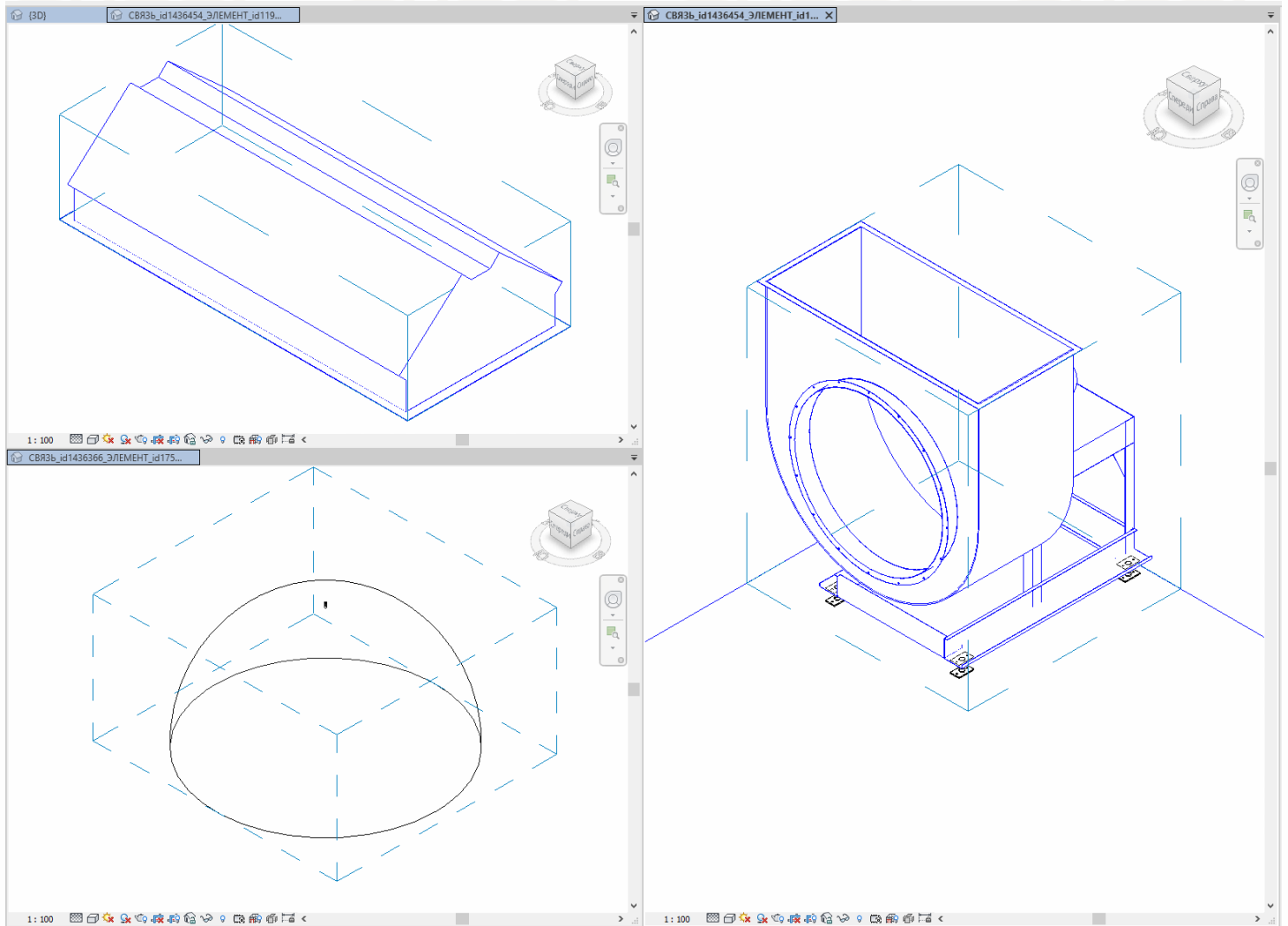
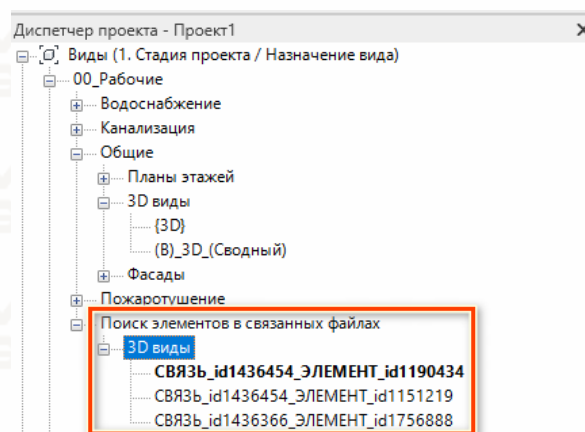


Рисунок 7 – Результат созданных 3D видов

Все создаваемые виды помещаются в отдельный раздел Диспетчера проекта – «Поиск элементов в связанных файлах» (см. [Рисунок 8](#))



При создании любого элемента Revit генерирует для него свой уникальный ID, который не повторяется, но в крайне редких случаях ID элементов могут совпадать. Если плагин обнаружит что один и тот же ID имеется в нескольких связях, для каждого из элементов будет создан собственный вид.

