

Curso Revit Architecture Básico



Fuente: Autodesk

DURACIÓN: 20 HORAS

HORARIO: CURSO ENTRE SEMANA

PRECIO: 300€

NIVEL: INICIACIÓN

INSCRIPCIÓN: PRÓXIMAMENTE

ALUMNOS: MÍNIMO 7 ALUMNOS

REQUISITOS: ORDENADOR PORTÁTIL

Objetivos:

Tener una visión inicial de las herramientas principales de diseño y modelado del programa Autodesk Revit Architecture, basado en el modelado de edificios en 3D-BIM (Building Information Modeling - Modelado de información de Edificios).

Crear un primer proyecto modelando los principales elementos arquitectónicos, dotando al edificio de toda la lógica constructiva y teniendo en cuenta las nuevas formas de presentar el proyecto.

Personal Docente:

The BIM School colabora con los profesionales y empresas más especializados del sector asegurando la calidad de formación.

Este curso está dirigido y diseñado por David Barco Moreno, especialista en formación e implantación de BIM en la consultora AvatarBIM.

Programa:

BLOQUE 1.- Interface, conceptos básicos y modelados de iniciación.

CONCEPTOS

- Conceptos Básicos. BIM y parámetros.
- Categorías, familias y tipos. Propiedades de ejemplar y de tipo.
- Elementos de modelo (anfitriones y componentes), de referencia (niveles, rejillas, planos de referencia) y específicos de vista (elementos de anotación y detalles).

INTERFACE

- Interfaz del Usuario. Cinta de opciones (grupos, cuadros de diálogo, fichas contextuales), personalización (mover grupos, cambiar visualización).
- Menú Revit: Nuevo, Abrir Imprimir, Publicar, Licencias, Opciones. Barra de acceso rápido. Extensiones de archivos rvt (proyecto), rfa (familias), rte.
- Teclas de acceso rápido (alt) y Comandos en teclado (ZA, VV, TL, GR, CO, MV, TR...)
- Navegador de proyectos. Vistas (Abrir una vista, añadir a un plano, suprimir, crear, copiar), Familias (crear, cambiar nombre, crear ejemplar, recargar, editar), Grupos, Vínculos.
- Área de dibujo: barra de estado, barra de opciones, barra de vista.
- Paleta de propiedades, selector de tipos. Modificación de tipo y de ejemplar.
- Menú contextual. Centro de Ayuda.

DATOS DE USUARIO Y DE PROYECTO

- Personalización de rutas y de Opciones. Unidades de proyecto.
- Datos generales. Información de proyecto. El proceso de diseño: niveles y rejillas, importación de datos, y masas.
- Empezar a proyectar desde la configuración Inicial de Plantillas. Niveles (de forjados, plantas) y Rejillas (ejes estructurales o de referencia) Cotas de Trabajo (Restricciones). Bloquear.
- Herramientas de Visualización: plantas (suelo y techo), alzados, secciones, perspectivas, detalles, leyendas. Rangos de Vista. Caja de referencia.

BLOQUE 2.- Modelado. Definición de elementos constructivos. Levantar el edificio.

- Creación de Superficies Topográficas; plataforma de explanación. Importación de terrenos desde CAD. Regiones y divisiones.
- Cerramientos y divisiones interiores. Operaciones con Muros: propiedades (capas, acabados, espesores), creación, modificación.
- Estructura y cimentación básica: pilares, vigas, forjados, muros, zapatas y vigas de atado.
- Cubiertas (planas, inclinadas); suelos; falsos techos.

BLOQUE 3.- Modelado de elementos hospedados. Componer el edificio.

- Puertas, Ventanas. Edición básica de familias.
- Muros Cortina: montantes, paneles, sistemas, puestas, ventanas.
- Rampas (peatonales y vehículos). Escaleras. Barandillas
- Mobiliario. Iluminación.
- Personas y arboles (RPC)

BLOQUE 4.- Elementos de anotación y medición (planificación). Presentaciones.

- Cotas. Acotación de elementos, configuración. Estilos. Cotas de Trabajo (Restricciones).
- Textos y etiquetas (superficies automáticas, etc).
- Tablas: mediciones por categorías, cuadros de superficies, etc. Recuentos.
- Conceptos generales de renderización y materiales con Revit.
- Creación e Impresión de Planos. Escalas.
- Cartelas y marcos: creación de familias de A4-A3-A2-A1 en un único archivo.
- Impresión por lotes y/o conjuntos de vistas.