



REVIT BIM NIVEL 1 - “Diseño en 2D y 3D con Revit”

¿Qué es Revit?

De la firma Autodesk, Revit fue creado exclusivamente para modelar proyectos BIM (Building Information Modeling) trabajando con una base de datos paramétricos de forma tal que gestiona y coordina la información de un proyecto arquitectónico en todas sus áreas. Es un programa que nos permite crear un modelo basado en objetos inteligentes y tridimensionales que están asociados para coordinarse ante cualquier cambio introducido en forma automática.

De esta forma, Revit nos permite visualizar un proyecto desde cualquier perspectiva 3D, vista ó sección 2D. Un cambio en algún lugar significa un cambio en todos los lugares, instantáneamente, sin la intervención del usuario para cambiar manualmente todas las vistas. Un modelo BIM debe contener el ciclo de vida completo de la construcción.

La propuesta de Diseño en 2D y 3D con Revit es brindarte las bases necesarias para que puedas desarrollar tus proyectos arquitectónicos en 2D y 3D y de este modo optimices tus tiempos de trabajo accediendo a mejores oportunidades laborales.

Destinatarios

Este curso está orientado especialmente a estudiantes de arquitectura, arquitectos, maestros mayores de obras y profesionales de la construcción.

Tanto si estás buscando insertarte rápidamente en el mercado laboral o querés incrementar tus conocimientos como profesional, estudiante o autodidacta, este curso está destinado para vos.

Requisitos previos

- Tener aprobado el ciclo básico de Enseñanza Media o su equivalente
- Conocimientos generales en dibujo técnico (entender los términos “planta”, “vista” y “corte”).
- Conocimientos en Autocad (no excluyente).

Objetivos

Que los participantes del curso obtengan los conocimientos necesarios para poder desarrollar proyectos arquitectónicos y presentar su documentación en 2D y 3D, pudiendo así, incorporarse al sistema de trabajo BIM (Building Information Modeling).

Duración

El curso tiene una duración de 8 clases de 2 hs (total: 16 hs)



Contenidos

Durante el desarrollo del curso el alumno dibujará plantas, vistas, cortes de una casa estilo country utilizando las herramientas detalladas en el temario. Además, se realizarán perspectivas interiores y exteriores con el fin de aplicar materiales y luces para generar un render exterior y un render interior del proyecto. Al finalizar, se amará una lámina en escala lista para imprimir.

Todo lo explicado por los profesores estará en una guía completa que se le entrega al alumno a cada paso del curso.

Unidad 1 – Introducción a Revit

Introducción al programa con una breve explicación de las herramientas a utilizar, configuración de unidades, generación de niveles de proyecto y muros.

Dibujo de muros utilizando cotas temporales y herramientas de modificación variadas.

Unidad 2 – Inserción de carpinterías

Inserción y modificación de dimensiones de puertas y ventanas en el proyecto.

Generación y edición de muro cortina (curtain wall).

Unidad 3 – Suelos y Cubiertas

Edición y dibujo de suelos de distintos espesores.

Edición y dibujo de cubierta plana y cubierta inclinada más su configuración de espesor y altura.

Unidad 4 – Edición de muros

Edición de altura de muros con restricciones y desfases inferiores y superiores.

Edición y dibujo de contorno de muros para realizar aberturas y detalles.

Unidad 5 – Perspectivas equipadas

Inserción y edición de familias para equipar el ambiente de la cocina y prepararlo para la perspectiva final. Generación de cuatro cortes en el proyecto utilizando el comando "sección" y creación de dos perspectivas interiores y exteriores del proyecto.

Unidad 6 - Materiales

Generación de materiales y edición de gráficos y aspectos de renderizado.

Aplicación de materiales al proyecto mediante la función "Editar tipo".

Pintar y sectorizar detalles del proyecto.

Unidad 7 - Renderizado

Producción de render exterior. Ajuste de azimuth y altitud solar, ajuste de cámara, edición de escala de materiales, matizado de materiales, inserción de vegetación, configuración de parámetros de renderizado.

Producción de render interior. Ajuste de azimuth y altitud solar, ajuste de cámara, edición de escala de materiales, matizado de materiales, inserción de vegetación, generación de cielorraso e inserción de artefactos de iluminación, configuración de parámetros de renderizado.

Unidad 8 – Presentación final

Configuración de tipos de escalera y dibujo de la misma. Ajustar escala de planos, sombras y estilos de visualización para armado de lámina predeterminada y posterior impresión en formato PDF.