



REVIT ARQUITECTURA

Temario

01

1. Introducción y primeros pasos.

Conocer el significado de BIM, la interfaz y los pasos previos y recomendaciones para empezar la construcción de un modelo.

- Introducción
- Conceptos básicos
- Interfaz de usuario
- Configuración de unidades de trabajo
- Configuración de ubicación del proyecto
- Exploración de cinta de herramientas
- Ventana de propiedades
- Ventana de navegador de proyecto
- Área de trabajo

2. Topografía

- Creación, edición y herramientas de superficie topográfica.

3. Modelado

Conocer las herramientas básicas para construir un modelo arquitectónico y el flujo de trabajo con el software.

- Creación ejes
- Creación de niveles
- Creación de muros básicos y compuestos
- Colocación y edición de puertas
- Creación de huecos en muro
- Generación de secciones
- Colocación y edición de ventanas
- Creación de suelos básicos y compuestos
- Creación de escaleras
- Creación de cubiertas por perímetro y extrusión
- Creación de muros cortina
- Creación de barandales
- Creación de rampas
- Colocación de columnas
- Creación de plafones
- Muros apilados
- Viga Estructural



NEO
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray





REVIT ARQUITECTURA

Temario

02

4. Anotaciones y renderización

Complementar el modelo desarrollado con la información necesaria, cotas, textos, visualizaciones, etc.

- Colocación de componentes
- Colocación de etiquetas de habitación
- Colocación de textos
- Colocación de cotas y cotas de elevación
- Generación de vistas 3D y manipulación de cámara
- Renderización

5. Personalización de Aspectos Gráficos

Aplicar herramientas para personalizar aspectos gráficos (tipos de líneas, grosores, colores, materiales), y vinculación de archivos de Revit.

- Tipos y control de apariencia de líneas
- Edición de grosores de línea
- Visibilidad de gráficos
- Creación de filtros de vista
- Creación de materiales y librería de materiales
- Vinculación y manejo de archivos Revit

6. Introducción a las Familias

Aplicar las herramientas para el modelado de familias 3D en sitio.

- Introducción a familias
- Tipos y categorías de Familias
- Definición y manejo de planos de trabajo
- Herramientas de modelado en sitio de formas y formas vacías
- Extrusión
- Fundido
- Revolución
- Barrido
- Fundido de barrido

7. Aplicación de Familias Paramétricas

Aplicar las herramientas para el modelado de familias paramétricas 2D y 3D

- Tipos, definición y manejo de plantillas de familias
- Interfaz de plantillas
- Definición y manejo de planos de trabajo
- Tipos y manipulación de parámetros
- Creación de formas
- Asignación de materiales
- Restricción y revisión del funcionamiento de la familia
- Asignación de niveles de detalle
- Creación de tipos de familia
- Anidar familias
- Leyendas y tablas.



NEO
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray





REVIT ARQUITECTURA

Temario

03

8. Modelado Conceptual

Aplicar las herramientas para el modelado de masas conceptuales

- Plantilla para masas conceptuales
- Definición, creación y manejo de planos de referencia
- Creación de formas
- Importación en proyecto
- Creación de pisos por cara
- Creación de muros por cara
- Creación de sistemas de muro cortina
- Creación de cubiertas

Especificaciones recomendadas para equipo de computo

- Sistema Operativo Microsoft Windows 7, 8.1 o 10
- Procesador Intel i7 con tecnología SSE2, a 2.7 Ghz
- Memoria RAM de 16 Gb
- Disco Duro mecánico de 1 TB o de Estado Sólido de 500 Gb
- Tarjeta Gráfica con 2 Gb de memoria

9. Información complementaria e impresión.

Preparar la información para impresión, cuadro de datos, formato de impresión, y resolver dudas importantes.

- Configuración de vistas para impresión
- Colocación y edición de bloques de título
- Impresión
- Exportación de vistas y modelo
- Resolución de dudas y comentarios finales



NEO DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray

