

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:

APLICACIÓN PRACTICA BASICA DE REVIT PARA PREFABRICADOS

Objetivo General: Utilizar el software REVIT para diseñar elementos prefabricados e integrarlos en un sistema BIM de descripción de una obra de edificación u obra civil.

Familia profesional: Edificación y obra civil

Área profesional: Proyectos y seguimiento de obras

Denominación: Aplicación práctica básica de REVIT para prefabricados

Código: EOCO148PO

Duración: 60 horas (teleformación)

Contenidos formativos:

1. PRESENTACIÓN DEL SOFTWARE AUTODESK REVIT
 - 1.1 El dibujo paramétrico en Revit
 - 1.2 Revit y BIM. Conceptos
 - 1.3 Instalación del programa

2. CONCEPTOS BÁSICOS, INTERFAZ Y AJUSTES PREVIOS
 - 2.1 Concepto de jerarquía: categorías, familias, tipos y ejemplares
 - 2.2 los elementos prefabricados son componentes modulares.
 - 2.3 Interfaz de usuario: paleta de propiedades, navegador de proyectos, etc.
 - 2.4 Configuraciones generales del sistema y del proyecto

3. INICIO DE UN PROYECTO
 - 3.1 Plantillas de trabajo
 - 3.2 Introducción de referencia dwg. Referencias de proyecto: niveles y rejillas
 - 3.3 Creación de elementos básicos de edificación y obra civil. Restricciones y cotas temporales.
 - 3.4 Visibilidad en pantalla. Uso del panel de navegación (duplicación y modificación de vistas, creación de vistas de alzado y sección). Visualización.

4. MODELADO BASICO DE ELEMENTOS PREFABRICADOS
 - 4.1 Elementos que definen el conjunto del proyecto
 - 4.2 Elementos estructurales: Vigas y pilares.
 - 4.3 Forjados unidireccionales y losas alveolares
 - 4.4 Sistemas de evacuación y saneamiento en edificación. Tubos y arquetas
 - 4.5 Sistemas de urbanización y saneamiento. Tubería, pozos, bordillos, pavimentos.
 - 4.6 Obra civil: cajones y túneles prefabricados.
 - 4.6 Opciones de visualización

- 5. MAQUETACIÓN DE PLANOS, SISTEMAS DE ANOTACIÓN, IMPRESIÓN
 - 5.1 Escalas y niveles de detalle
 - 5.2 Ajuste de estilos de plumilla (grososores, patrones de línea y de relleno)
 - 5.3 Colocación de vistas 2D y 3D. Inserción de imágenes, vistas de diseño
 - 5.4 Cuadros de rotulación (cartelas). Vista de leyenda
 - 5.5 Sistemas de anotación. Textos y cotas
 - 5.6 Configuración de páginas para impresión. Impresión de vistas y planos

- 6. RENDERIZADO BÁSICO
 - 6.1 Aplicación de materiales y texturas al modelo
 - 6.2 Introducción a tipos de iluminación. Sol, luces interiores
 - 6.3 Opciones y parámetros genéricos de renderizado