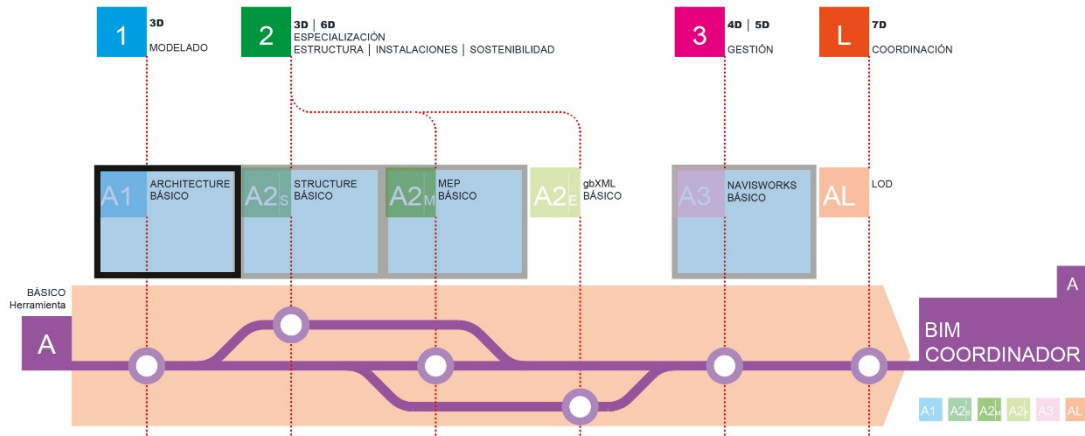


A1_ MODELADO BÁSICO

Teoría 32 horas
Prácticas 12+4 horas
Total 48 horas



BLOQUE 01 INTRODUCCIÓN TEÓRICA (0.5 horas)

- ¿Qué es BIM? Diferentes software de modelado
- Revit vs Cad. Modelado vs Dibujo
- Filosofía de trabajo en BIM. Aplicación a Revit
- Niveles de detalle (level of detail) en BIM: LOD 100-200-300-350-400-500
- ¿Qué es BEP o BPEP?
 - Identificación del proyecto
 - Agentes intervinientes, grado y asignación de tareas
 - Definición de los objetivos de proyecto
 - Ejemplo de BEP

BLOQUE 02 INTRODUCCIÓN PRÁCTICA (0.5 horas)

- Presentación del ejemplo práctico que se desarrollará a lo largo del curso.
- Definición de los objetivos. Estudio de la vivienda y elementos a tener en consideración en la fase de análisis.

BLOQUE 03 INTRODUCCIÓN A REVIT (1 hora)

- Pantalla de inicio. Definición de plantilla. Elección y tipos de plantillas.
- Entorno de trabajo. Descripción de la interfaz de usuario. Organización del proyecto. Propiedades y Navegador de Proyectos.
- Definición de familias. Entidades de trabajo en Revit.
- Tipos de familias para empezar a trabajar:
 - Familias de modelo vs anotativas
 - Familias de sistema, cargables y modelados in situ
 - Por su host: cubierta, suelo, muros, línea, etc
 - Familias por categoría y tipo

BLOQUE 04 EMPEZAMOS A MODELAR (30 horas)

Tema 1 (8 horas). Introducción

- Selección de plantilla de proyecto
- Modelado nivel I. Importar referencias / vínculos de CAD o imagen.
- Controles de vista y visualización
- Introducción de rejillas y niveles. Edición básica de etiquetas
- ¿Qué son las fases? Trabajar con fases
- Muros. Formas de introducción, conexionado y encuentros.
- Creación de muros:
 - Multicapa
 - Apilados
 - Muros cortina simples
 - Barridos y telares en muros
- Materiales. Importar y crear materiales por componente
- Suelos. Bordes de losa. Crear un perfil desde familia genérica métrica.
- Cubiertas planas e inclinadas simples
- Introducción de pilares y vigas vistas
- Secciones (normales y quebradas) y alzados
- Análisis de errores. Detección por ID

Tema 2 (4 horas). Puertas y Ventanas. Escaleras y Barandillas

- Introducción familias del sistema. Editar.
- Creación de familias básicas de puertas y ventanas (se realizará desde cero una puerta abatible).
- Analizar datos necesarios para creación de parámetros compartidos.
- Pequeña introducción a tablas de recuento.
- Diseño inicial de escaleras. Escaleras por boceto.
- Creación de barandillas simples. Familias métricas genéricas para creación de perfiles de barandillas.

Tema 3 (2 horas). Habitaciones

- Conceptos y tipos de habitaciones
- Creación de tablas de acabados de habitación.
- Edición de acabados desde selección de ejemplar.
- Etiquetas de habitación. Editar.
- Áreas útiles y construidas. Tablas.
- Esquema de color por uso y tipología de habitación.

Tema 4 (1 hora). Topografía y clima

- Modelado de terreno. Insertar puntos topográficos
- Plataformas de edificación
- Selección de zona climática. Soleamiento / Sombras

Tema 5 (2 horas). Tablas de planificación y cantidades

- Edición de tablas
- Diseño, filtro y organización de tablas
- Tablas de recuento de materiales. Comprobación de parámetros compartidos en las tablas de planificación.
- Tablas de mobiliario

Tema 6 (3horas). Plantillas de vista. Creación y Montaje de planos nivel básico

- Generar un formato con su cajetín. Personalización
- Numerar planos. Puntos de inserción
- Plantillas de vista y escalas.
- Gestión de las herramientas de configuración adicional (grosos, tipo de línea...)
- Introducción a la post-producción de planos en Revit
- Máscaras y regiones de relleno en secciones
- Visualización de materiales importados

Tema 7 (4 horas). Creación de vistas 3D. Introducción a Lumion

- Posicionamiento de cámaras. Conceptos básicos de fotografía aplicada a renderización
- Posicionamiento de sol
- Motor de render interno en Revit. Render básico de dos imágenes exteriores.
- Avance teórico sobre pluggins de render en Revit: Motor V-ray.
- Formato para exportar
- Lumion. Conceptos básicos. Asignación de materiales y posicionamiento de cámaras. Introducción a render.

Tema 8 (8 horas). Modelado de masas

- Introducción al diseño de Masas conceptuales.

Número de horas totales

T 32 horas + P 12 horas + E 4 horas
