



Diseño arquitectónico **Revit**

Desarrollar en Revit TODAS las fases del diseño arquitectónico. Ya sea documentación, modelado, concepto, presentación, presupuesto, entre otras.



Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales, artísticas y de espacios. Interesadas en hacer planos, vistas arquitectónicas en 3D y desarrollar proyectos de arquitectura completos. Aficionados al diseño CAD, arquitectos, ingenieros civiles, diseñadores de interior y afines.

¿Qué voy a aprender?

- Interface Gráfica
- Herramientas de Diseño
- Herramientas de Diseño Estructural
- Entorno de un Proyecto
- Modelado de Objetos (Massing)
- Etiquetado de Proyectos
- Diagramación de Proyectos
- Impresión y Exportación de Proyectos
- Presentación de Proyectos
- Análisis de Proyectos (Tablas)
- Soy nuevo



“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Diseño arquitectónico Revit

CONTENIDO DE LA CLASE



INTRODUCCIÓN AL DISEÑO BIM

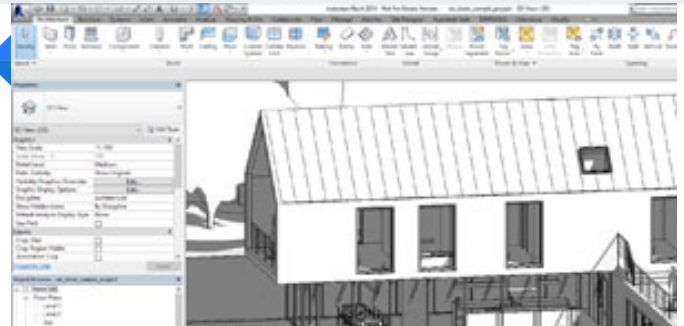
Exploración del Programa:

Exploración del programa y la interface del usuario para facilitar el conocimiento a la hora de utilizar las herramientas necesarias en un proyecto.

CONSTRUYENDO CON REVIT

Herramientas de Diseño:

Conocimiento de las herramientas de diseño principales que permiten el diseño 3D computarizado.



ELEMENTOS ESTRUCTURALES

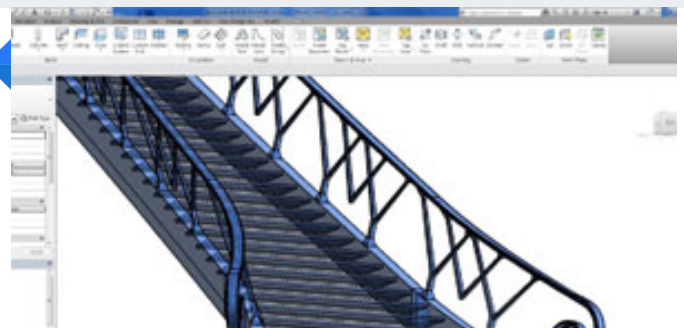
Creación de un proyecto desde sus cimientos:

Utilización de las herramientas referentes a la estructura de un edificio, así como sus diferentes aplicaciones en el diseño.

ELEMENTOS DE CIRCULACIÓN

Rampas, Escaleras y Barandas:

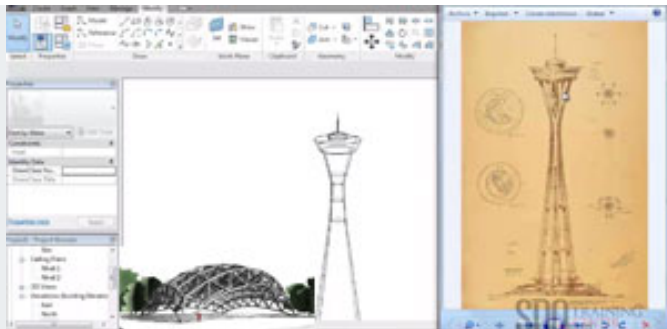
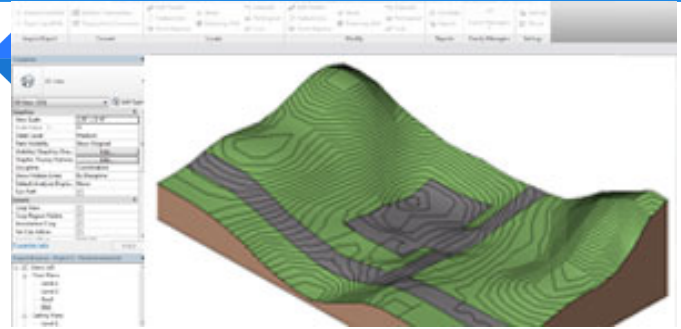
Creación de los elementos que utilizamos para circular en una edificación, sus propiedades y las diferentes formas de utilizarlos.



MASTERPLAN: La topografía en Revit

Revit y la ambientación de un proyecto :

Utilización de las herramientas que conforman el Entorno de una edificación, así como los diferentes elementos que lo componen.



DISEÑO CONCEPTUAL

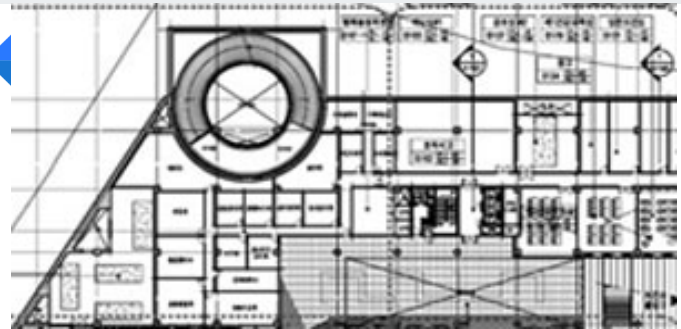
Diseñando con masas:

Conocimiento de las herramientas de masas en Revit y la forma de utilizarse para lograr la parte conceptual que todo diseñador necesita de forma computarizada.

DIAGRAMACIÓN Y EDICIÓN

Creación y Diagramación de planos :

Aplicación de herramientas para la creación y diagramación de planos (Planta, Elevación, Sección) en toda su extensión, proporcionando las herramientas más sencillas para obtener un optimo desempeño en el diseño.



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El Render y las Luces:

Conocimiento de las opciones que tiene Revit para la presentación del proyecto al cliente, así como los diferentes estilos de acabado que se pueden obtener con el programa. Además de conocer las herramientas para la creación de presupuesto (costo de un proyecto).





Introducción a Revit:

- Introducción al curso
- Introducción a Revit
- Escogiendo Template
- Interface Gráfica
- Navegación en Revit
- Utilizando el Mouse
- Administrar vistas en el proyecto
- Visualización en Revit
- Ocultando y Aislado
- Unidades y Niveles
- Creación de Niveles
- Modificación de Niveles
- Guardando un Archivo
- Panel de Modify
- Interface 1 Revit 2020
- Interface 2 Revit 2020
- Interface 3 Revit 2020
- Interface 4 Revit 2020
- Interface 5 Revit 2020

Creación de Muros:

- Introducción a muros
- Opciones Básicas de Muros
- Flujo de Trabajo con Muros
- Editando los Muros
- Construyendo un Muro
- Editando Materiales
- Muros Exteriores
- Muros Interiores
- Envolviendo Muros (Wrapping)
- Limpieza de Muros
- Perfiles en Muros
- Reveals en Muros
- Materiales en Muros
- Huecos en Muros
- Stacked Wall
- Editando Forma de Muros

Creación de Losas:

- Introducción de Losa
- Creación de Losas
- Propiedades de las Losas
- Creación de Pisos
- Propiedades de Pisos
- Creación de Pisos II
- Creación de Pisos Exteriores
- Creación de Acera y Calle
- Terminación Segundo Nivel

Creación de Techos:	<ul style="list-style-type: none">Introducción TechosCreación Techos FootprintModificación Techos FootprintMultiples ElementosTecho por ExtrusiónHuecos en Techo ExtrusiónCreacion Fascia_Gutter_Soffit
Insertar familias:	<ul style="list-style-type: none">Creación de PuertasCreación de VentanasCreando Elementos AdicionalesInsertando Familias en RevitInserción de Familias
Elementos estructurales:	<ul style="list-style-type: none">Elementos EstructuralesIntroducción StructureCreando NivelesCreando EjesBloqueando EjesCreando ColumnasCambiando Tipos de ColumnaCreación de FundacionesViewrange (Rango de Visión)Creación de VigasSelección y Copia de ElementosCreando Losas en ProyectoCreando Cerchas y AngularesCreación de BeamsystemBeamSystem en Fachadas
Muros cortina:	<ul style="list-style-type: none">Muros Cortina y Circulacion en RevitMuros Cortina - parte 1Muros Cortina - parte 2Muros Cortina - parte 3Creacion de Mullions (Perfiles)Paneles ModernosPuertas en Muros Cortina
Creacion de Escalera:	<ul style="list-style-type: none">Introducción EscalerasEscalera por Componentes 1Escalera por Componentes 2Escalera por Componente 3Escalera por Sketch (Boceto)De Componentes a BocetoSection BoxMultistory Stair y Shaft

Creación de Barandas:	Introducción a Railling Creación de Railling Rail Structure Baluster Placement Opciones de Railling Perfiles de Raillings
Entorno en Edificio:	Creando Entorno Raillings_Entorno Creando Techos Diferentes
Creación del Site:	Introducción Topografía Terreno Topográfico por Puntos Terreno Topográfico Importado Extrapolación de Cotas Componentes de Site Componentes de Parqueo Creación de Building Pad Split y Merge Surface Subregiones Property Line Etiquetas Property Lines Label Contours Graded Region
Massing:	Introducción Interface de Trabajo Extrusion Básica 1 Extrusion Básica 2 Edición de Massing Void en Massing Planos de Referencia Formas Complejas (Blend) Formas Complejas (Loft) Loft y Arquitectura Formas Complejas (Revolve) Formas Complejas (Sweep) Formas Existentes
Estudio de Masa:	Introducción Creando Volumetría Importando Volumetrias Generando Mass Floor Tabla de Estudio Linkeo de Archivo Wall by Face



Floor by Face
Curtain System
Roof by Face
Update to Face
Insertando Familias

Etiquetas y Rooms: Introducción etiquetas y rooms
Zonificar espacios (Room Tag)
Insertar Leyendas
Modificar Room Tag
Etiquetas por Categoría
Etiquetas por Material
Etiquetar Todo

Líneas: Líneas de Detalle
Líneas en Revit
Estilos de Línea
Patrones de Línea
Edición Líneas y Símbolos
Linework (Líneas de trabajo)
Filled Region
Masking Region
Creación de Textos

Titleblock (Tarjeta): Introducción tittleblock
Insertar Title Block
Creación de Title block
Textos Fijos
Textos Variables (Label)
Insertando al Proyecto
Agregando Información
Insertando Vistas a Hojas
Guide Grid (Lineas Guías)

Diagramación: Introducción a diagramación
Duplicar Vistas
Dimensionado
Dimensionado Automático
Modificando Dimensiones
Creación de Secciones
Creación de Elevaciones
Creación elevaciones interiores
Creación Plan Región
Visibility and Graphics
Leyendas
Secciones Avanzadas



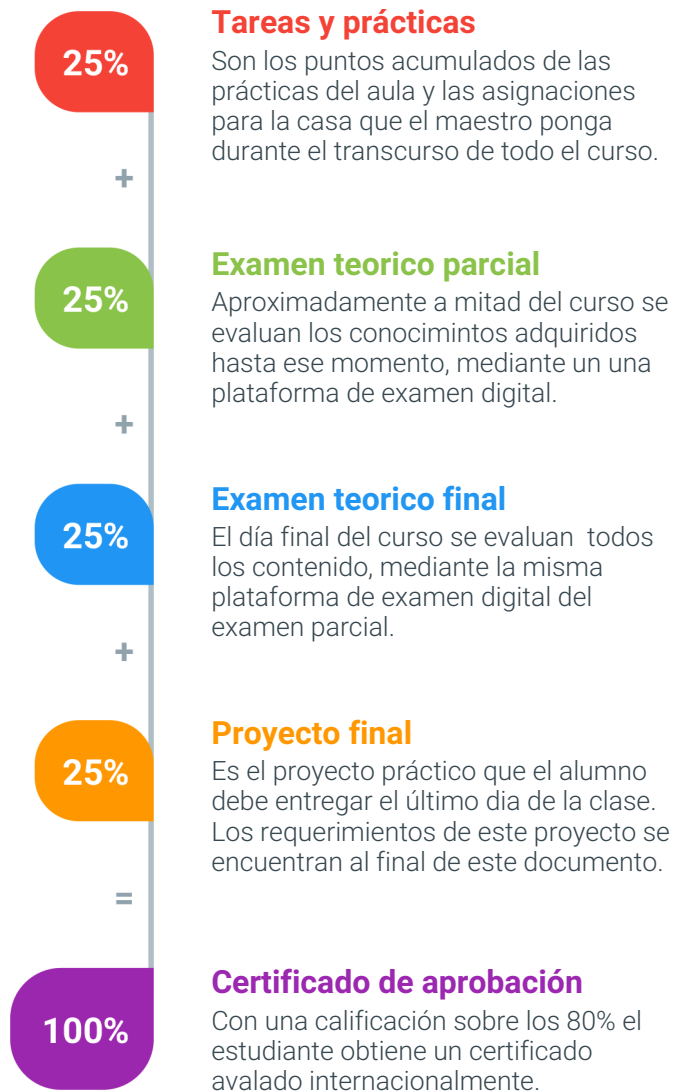
Impresión: Introducción a impresión
Configurando Impresión
Impresión Sencilla
Impresión Automática
Impresión DWF

Tablas: Introducción
Crear tablas
Modificando tablas
Tablas varias
Material take-off
Sheet list [Indice]
Note block
View list

Render: Introducción
Creación de perspectiva
Configurando localización
Configuración gráfica
Ruedas de navegación
Perspectivas e impresión
Render [Calidad]
Render [Settings]
Background
Lighting
Image y display
Perspectiva interior
Insertando luces
Configuración de luces
Agrupación de luces
Renderizando con luces
Renders terminados

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.



Proyecto Arquitectónico

El trabajo final de la clase será un proyecto arquitectónico completo, el cual tendrá todos los temas tratados en la clase. Desde la creación de muros, escaleras, rampas, barandas, elementos estructurales, ambientación, diagramación de planos, renders e impresión.

El proyecto tendrá un área de 200m² aproximadamente de construcción. También tendrá un diseño de su entorno para ambientar el proyecto el cual estará fuera de los 200m². Este proyecto será diferente para cada estudiante, los cuales escogerá de una lista de proyectos:

Instituto
Banco
Restaurante
Casa
Bar/Lounge
Spa/Gym
Otro

PLANIMETRIA

Aspectos a evaluar:

- Planta Arquitectónica de los niveles.
- Planta Dimensionada de los niveles.
- Planta Zonificada de los niveles.
- Secciones (Minimo 2)
- Diagramacion Secciones
- Elevaciones (Minimo 4)
- Diagramacion Elevaciones
- Hojas Exportadas en PDF

Generalidades

En esta sección se evaluará las generalidades del proyecto, las cuales constan de un programa de área bien elaborado, así como la ambientación y diagramación de cada una de las hojas que formarán parte del proyecto final.

Aspectos a evaluar:

- Programa de Area bien elaborado e implementado
- Modificacion de los elementos arquitectonicos basicos
- Ambientacion Proyecto
- Creacion de Marco de Impresion (Tarjeta)
- Diagramacion de cada una de las hojas.
- Estetica General Proyecto



Presentación

En esta sección se evaluará la presentación general del Proyecto Arquitectónico, teniendo en cuenta la estética y el manejo de la ambientación para tener un proyecto bien representado.

Aspectos a evaluar:

- Render Exteriores (4 minimo)
- Render Interiores (4 minimo)
- Calidad Render Interior
- Calidad Render Exterior
- Utilizacion de Materiales.
- Utilizacion Iluminacion Artificial.