

Modalidad Presencial

CURSO INTERMEDIO REVIT ARCHITECTURE 2015



Profesor: Arq. Alexandra Soto Morales

Desde el año 2001 labora en el Instituto Costarricense de Electricidad donde ingresó como dibujante y asistente de arquitectura y actualmente se desarrolla como arquitecta colaborando en el diseño y desarrollo de proyectos importantes para la institución.

Sus estudios en Arquitectura los realizó en la Universidad de las Ciencias y el Arte de Costa Rica paralelo a esto desde el año 2008 incursiona en el ámbito del modelado en 3D bajo el concepto BIM utilizando la herramienta Revit.

Se ha venido actualizando por medio de la empresa Mecsoft de Costa Rica quien funge como representante de Autodesk para Costa Rica.

Actualmente se desempeña como instructora de cursos grupales e individuales de Revit Architecture 2012 / 2013 /2014/2015.

Fecha de Inicio:	Miércoles 16 de agosto del 2017
Fecha de finalización:	Lunes 18 de setiembre del 2017
Duración:	27 horas

Fecha límite para matricular:

Viernes 11 de agosto del 2017
*Matrícula sujeta a alcanzar cupo mínimo

Horario:			Lunes	Miércoles
	Aula 3 del CFIA de 6pm a 9pm 27h	Agosto		16
			21	23
			28	
Setiembre			4	6
			11	13
			18	
Dirigido a:	Ingenieros Civiles, Ingenieros en Construcción, Arquitectos y estudiantes universitarios avanzados en alguna de estas 3 carreras			
Requisitos:	<ul style="list-style-type: none"> · No se requiere experiencia previa en CAD. Sin embargo, es recomendable experiencia en diseño arquitectónico, dibujo o en ingeniería. También se recomienda que el asistente al entrenamiento tenga conocimiento del sistema operativo Windows. · Es indispensable que el asistente lleve su propia computadora y tenga instalado el software. (Revit Architecture 2014) · Tener el curso nivel básico aprobado. 			
Inversión:	\$ 200.00			
Incluye:	Refrigerio y certificado de aprobación del curso			

OBJETIVOS

- Complementar los conocimientos básicos de Revit para una mejor utilización del mismo.
- Lograr que a través del conocimiento del REVIT Architecture, el estudiante pueda utilizar eficientemente la herramienta, agilice su trabajo y se motive a continuar profundizando en el conocimiento del software.
- Elaborar un proyecto utilizando el REVIT Architecture.

METODOLOGIA

El entrenamiento es básicamente práctico, se busca en primera instancia exponer los conceptos y la forma de uso para las órdenes relacionadas y luego se propone un ejercicio en donde se aplican los conceptos y órdenes expuestas.

PROGRAMA:

1. Principios de topografía en Revit

- 1.1. Definición de: Acimut, Rumbo, Lindero, Curvas de nivel, Derrotero
- 1.2. Configuración del software para un modelo topográfico
- 1.3. Generación de curvas de nivel en forma manual
- 1.4. Rotulación de curvas de nivel.
- 1.5. Importando un archivo de curvas hecho en Cad
- 1.6. Inserción de datos CSV para generación de curvas de nivel.
- 1.7. Diferencia entre Puntos con elevación absoluta y elevación relativa
- 1.8. Comandos de topografía: Split, pad, subregión, Parking Component, Site Component, Merge Surface
- 1.9. Generación de linderos a través de un derrotero de plano catastrado

2. Opciones adicionales de comandos básicos

- 2.1. Roof
 - Roof by extrusión
- 2.2. Ceiling by extrusión
- 2.3. Wall
 - Curtain Wall
 - Exterior Glazing
 - Storefront
 - Curtain Grid
 - Mullion
 - Wall Sweep
 - Reveal

3. Utilización de las opciones adicionales para el Modelado

- 3.1. Model Groups

4. Utilización de opciones adicionales de Anotación

- 4.1. Dimension
- 4.2. Detail Component
- 4.3. Repetead Detail Component
- 4.4. Símbolos adicionales

5. Elementos básicos de Estructura

- 5.1. Truss (cerchas)
- 5.2. Brace (arriostres)
- 5.3. Beam System (vigas)

6. Trabajo con elementos conectores

- 6.1. Escaleras by sketch (Stairs)

7. Trabajo con Componentes

- 7.1. Model in Place
- 7.2. Planos de referencia

8. Documentación

- 8.1. Drafting view
- 8.2. Tablas de cuantificación
- 8.3. Tablas de zonificación
- 8.4. Tablas áreas
- 8.5. Planos

9. Utilización de las opciones de Visualización

- 9.1. Thin Lines
- 9.2. 3D View
- 9.3. Camera
- 9.4. Call out

10. Render

- 10.1. Principios de iluminación
- 10.2. Conocimientos para renderizar

11. Impresión