

CURSO:

## REVIT Architecture 2009

en 3 módulos

### Introducción:

El curso de REVIT Architecture 2009 cambiará la forma de desarrollar tu diseño arquitectónico. El modelo inteligente de Revit permite diseñar en planta, elevaciones y vista 3d simultáneamente, lo cual mejorará el acabado y tiempos de trabajo, así como permitirá obtener un proyecto coherente y completo en todo momento.

Durante los 3 módulos de este curso, el alumno se capacitará desarrollando velozmente sus proyectos, usando las herramientas de Revit desde un nivel básico, intermedio y avanzado, así como su uso para la impresión de láminas de proyecto y la exportación hacia Autodesk 3ds MAX, para su perfeccionamiento en fotorrealismo y animación.

### Nivel Básico

Este módulo capacitará al alumno(a) en las herramientas que le permitan rápidamente elaborar un proyecto arquitectónico en 2d y 3d de manera simultánea. Plantas, cortes, elevaciones y volumetría 3d con ambientación.

1. **El modelo BIM (Building Information Modeling).**

Revit Architecture se ha creado específicamente para el campo del diseño arquitectónico donde el proceso de diseño integra una misma base de datos, y así un cambio introducido en el proyecto se refleja en todo el modelo. Pisos, muros, puertas y ventanas, siempre son coherentes.

2. **Entorno y método de trabajo.**

Con las zonas de herramientas claramente diferenciadas y el orden debido para el trabajo iniciaremos la creación de un proyecto arquitectónico.

Interacción entre vistas de planta, elevaciones y vista 3d.

- Interfaz de usuario.
- Navegación 2D y 3D.
- Configuración de unidades.
- Creación de niveles del proyecto (Levels)
- Creación de ejes constructivos (Grids)
- Visualización:

Detail, Model Graphic Style, Shadows, Crop, Hide / Isolate, Reveal Hidden

3. **Creación de muros y muros cortina.**

Las herramientas más útiles y de mayor uso nos permiten completar el proyecto arquitectónico.

- Creación y edición de muros (Wall)
- Adición de puertas, ventanas y aberturas (Doors, Windows y Openings)
- Creación y edición de muros cortina. (Curtain wall)

## 4. Edición de geometrías

Editar los elementos nos permitirá rediseñar manteniendo la coherencia del proyecto.

- Move, Rotate, Copy, Array, Mirror, Resize
- Align, Split, Trim, Offset
- Group, Pin, Create Similar
- Join, Unjoin, Cut, Don't Cut, Edit Wall Joins

## 5. Creación de losas, cielos rasos y techos.

Los niveles se definen y se cierran formando la volumetría completa del proyecto arquitectónico.

- Creación y edición de losas (Floor).
- Creación y edición de cielos rasos (Ceiling).
- Creación y edición de techos (Roof).

## 6. Edición de Tipos.

Cada objeto puede editarse y cambiar sus propiedades de elemento. Esto nos permite ampliar las posibilidades de creación de nuevos elementos más personalizados.

- Element Properties
- Filter
- Edit Profile
- Attach, Detach.

## 7. Elementos de masa.

A partir de tu propuesta volumétrica conceptual, crearás geometrías básicas de llenos y vacíos que servirán de base para proponer muros y losas rápidamente.

## 8. Creación de escaleras y rampas.

Completamos el modelo con la circulación vertical y accesorios.

- Creación y edición de escaleras.  
Escaleras en uno o más tramos  
Escaleras en espiral.
- Creación y edición de barandas.
- Creación y edición de rampas

## 9. Ambientación del proyecto.

El proyecto se aproxima más a la escala con elementos de ambientación.

- Uso de descargas.
- Adición de mobiliario, personas y vegetación.

## 10. Sistema de Muro cortinas (Curtain System y CurtainGrid)

Un total control de los muros cortina dotará de flexibilidad al diseño de tu proyecto.

- Sistema de muro cortina plano, curvado y adicionales.

## 11. Creación y edición de Familias

Este modo de edición gráfica para crear componentes paramétricos facilita la creación, personalización y utilización directa de puertas, ventanas, tipos de anotación y prácticamente cualquier otro elemento.

## Nivel Intermedio

Este módulo permitirá al el alumno(a) crear la presentación gráfica del proyecto arquitectónico, con la nueva expresión de Revit Architecture en el diseño de láminas, colores y sombreados de gran impacto.

### 1. **Vistas de proyecto.**

Se usará la información 2d y 3d para la creación de plantas, elevaciones (sombreadas automáticamente incluso en colores), cortes (bidimensionales o fugados), isometrías del modelo 3d y seccionados.

Esta vistas se actualizan constantemente mientras seguimos desarrollando el proyecto.

- Vistas de Corte e Isometría
- Líneas, grosores y pattern.
- Opciones de visibilidad y Modificaciones visuales

### 2. **Anotaciones y cotas.**

Complementar el dibujo predeterminado de Revit con anotaciones y demás información en texto y gráficos. Creación de cotas automáticas y personalizadas.

- Etiquetado y planificación
- Creación de leyendas y bloques de notas.
- Importación de imagen, texto, hoja de cálculo.

### 3. **Dibujo de Detalles.**

Creación de detalles arquitectónicos a partir de un modelo de construcción. Su modificación y formateo como detalle de diseño e inclusión en las láminas del proyecto.

### 4. **Planos de proyecto.**

Formateo de plantas, escalas, últimos detalles para la creación del expediente arquitectónico impreso.

- Trabajo con tablas.
- Composición de láminas del proyecto.

### 5. **Ploteo de Láminas.**

Creación del expediente arquitectónico completo del proyecto arquitectónico. Modo de ploteo de láminas con diversos acabados.

### 6. **Uso de librerías.**

Complementa tu proyecto agregando plantas, personas RPC y la ambientación que aparecerá en tus vistas y renders finales.

### 7. **Materiales.**

Podrás crear y editar tus materiales aplicándolos a elementos y/o categorías.

### 8. **Iluminación.**

Aprenderás a iluminar escenas en exteriores e interiores, simulando la luz del sol o luminarias de techo y lámparas. La persiana Rendering te permitirá crear imágenes fotorrealistas

- Creación y edición de luces
- Creación de estudios solares.

## 9. **Renderizado**

Procedimiento por el cual Revit calcula la geometría, los materiales aplicados y las luces incidentes con el motor de render Mental Ray.

## 10. **Animación.**

Crea recorridos de tus volúmenes o del interior de tus espacios.

- Walkthrough.

## 11. **Importación y exportación**

Importación de planos o sólidos de otros programas para usarlos como referencias. Exportación a Autodesk 3ds MAX 2009 donde tendrás tus escenas ya iluminadas y con los materiales aplicados, no sólo podrás obtener imágenes de alta calidad, sino también panorámicas y videos en calidad fotorrealista.

- Importación desde AutoCAD

- Importación desde Sketchup

- Exportación a Autodesk 3ds MAX 2009

## **Nivel Avanzado**

En este módulo el alumno(a) podrá realizar sus proyectos en calidad fotorrealista. Además incorporamos temas avanzados de gran utilidad.

### 1. **Creación de panorámicas en Autodesk 3ds MAX 2009**

Una vista panorámica permite ver en 360° alrededor de la cámara, mostrando los límites del proyecto, así como los acabados de pisos, paredes y techos.

### 2. **Creación de video en Autodesk 3ds MAX 2009**

Animando una cámara se creará un paseo virtual en formato de video.

### 3. **Uso de Workplane**

Plano de apoyo para el dibujo de elementos constructivos inusuales.

### 4. **Creación y edición del Site**

Emplazamiento del proyecto y alrededores.

- Site

- Toposurface

- Site component

### 5. **Personalización de configuraciones y plantillas de proyecto.**

Acelera el trabajo de proyectos similares creando plantillas personalizadas.

### 6. **Uso de vistas dependientes**

Muestra una vista en más de una lámina manteniendo un vínculo de relación o dependencia.

### 7. **Análisis de Areas**

Crea láminas de área bruta, área construida, tablas y esquemas, además de planos con áreas rellenas de color.

## 8. Composición Estilística del proyecto: La analítica.

Presentación gráfica que combina diversos tipos de vistas de manera que se obtenga una visión general del proyecto.

## 9. Creación de varias opciones de diseño

Esta herramienta te permitirá mostrar a tus clientes varias opciones de tu diseño utilizando la misma base general invariable.

## 10. Uso del seguimiento de revisiones

Muy útil para la supervisión de avances, y debido a las revisiones y/o modificaciones que pueden haber a lo largo del desarrollo del diseño o de la obra de un proyecto.

## 11. Proceso por fases de un proyecto

Podrás programar las fases de demolición, replanteo y acabados, de manera que los especialistas siempre tengan clara la información en planos sucesivos.

## 12. Compartir proyectos

- Principios básicos para compartir proyectos
- Trabajo individual con subproyectos.
- Uso de subproyectos por varios usuarios.
- Préstamo de subproyectos entre usuarios.

### Inversión del curso:

100 dólares por módulo.

### Oferta especial ARQUIMENTOR:

Si te inscribes en los 3 módulos.

100 (1er.Módulo)+ 90 (2do.Módulo) + 80 (3er.Módulo)= **270 dólares** en 01 solo pago  
**(ahorras 30 dólares)**

Podemos ofrecerte esta oferta pues nos garantizas tu permanencia con nosotros y te enviaremos **dos polos ARQUIMENTOR** a tu domicilio a nivel nacional...  
**completamente gratis.**

### Docente del curso:

#### Arq.Amelia Fuentes R.:

- Arquitecta colegiada CAP. 9360 y docente especializado en temas de diseño, visualización digital y multimedia.
- Docente de la Universidad Ricardo Palma en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo en los cursos de Taller de Diseño 8, Expresión Arquitectónica y Cad Avanzado desde el año 2006.
- Instructor en la Escuela de Arte Digital desde el año 2007.
- Docente en el Instituto Toulouse Lautrec en los cursos de diseño por computadora 2D y 3D.







# Arquimentero

Arquitectura y educación a distancia



[www.arquimentero.com](http://www.arquimentero.com)

info@arquimentero.com

Monte Grande 109 of. 101 - Surco

telf.: 01-3725131 92769857