

# EOCO148PO APLICACIÓN PRÁCTICA BÁSICA DE REVIT PARA PREFABRICADOS

## Categoría

Edificación y obra civil



www.clictic.es

## Objetivos

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



Modalidad  
E-learning



Duración  
60H

MÁS CURSOS EN >

<https://catalogo.repositorioclictic.com/>



# Índice de contenidos

## **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

# Índice de contenidos

## **5. MAQUETACIÓN DE PLANOS, SISTEMAS DE ANOTACIÓN, IMPRESIÓN**

5.1 Escalas y niveles de detalle

5.2 Ajuste de estilos de plumilla (grosos, 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