

AUTODESK REVIT BASE

20 ORE

ARGOMENTI TRATTATI:

- **Cenni preliminari e basi di Revit Architecture:**
Cenni generali di informatica. Teoria del BIM (relazioni e vincoli tra gli oggetti). Triangolo delle gerarchie famiglia – tipo – istanza.). Interfaccia grafica e funzionamento dei comandi. Famiglia di Sistema “Muro”.
- **Famiglie standard e oggetti ospitati:**
Le famiglie standard. Livelli: gestione planivolumetrica del modello. Griglie e piani di riferimento: organizzazione del disegno. Famiglia “Pilastro”: elemento strutturale e colonna architettonica. Concetto di “Host”: comportamento reale del modello virtuale. Famiglia standard: “Porta”. Famiglia standard: “Finestra”. Stratigrafie del “Muro” e oggetti ospitati: ripiegatura agli inserti.
- **Locali e chiusure orizzontali:**
“Locali”: gestione quantitativa del progetto. Accenni sugli “Abachi”. Concetto di bidirezionalità dell’informazione. Famiglia di sistema “Pavimento. Famiglia di sistema “Tetto.
- **Elementi di distribuzione verticale:**
Famiglia di sistema “Scale”: rapporto tra alzate, pedate e livelli. Regole di calcolo: modalità di progettazione architettonica. “Rampe”: controllo della percentuale di inclinazione. “Ringhiere”: balaustre e correnti.
- **Facciate Continue:**
“Facciata Continua”: annidamento di famiglie standard. Montanti di facciata continua. Pannelli di facciata continua: vetrati, solidi, vuoti e porte. Griglie di facciata continua: orizzontali e verticali.
- **Modellazione della planimetria:**
Superficie topografica: composizione manuale per punti quotati. Modifica della superficie: divisione e unione. Sottoregione: suddivisione della superficie topografica. Inserimento di componenti: alberi, arredo urbano ecc. Inserimento parcheggi. Sbiancamento del terreno: piattaforma regione. Creazione topografia da DWG 3D.
- **Viste di progetto:**
Creazione di nuove viste. Viste 3D assonometriche. Viste 3D prospettiche. Creazione di un modello di vista. Gestione grafica e visibilità.

- **Computi e Tabelle, organizzazione dei dati di progetto**
Quantificazione estimativa del progetto. Tipologie di abaco in Revit. Computi e schemi colore.
- **Tavole di Progetto**
Personalizzazione degli elementi grafici. Creazione di quote personalizzate. Creazione di annotazioni di testo. Creazione di una tavola con cartiglio e inserimento delle viste.
- **Rendering e animazioni**
Impostazione dei materiali e applicazione agli oggetti. Creazione di un render. Regolazione della luce. Uso di decalcomanie. Creazione ed esportazione di un percorso di animazione.

OBIETTIVI FORMATIVI:

Al termine del I Modulo l'utente sarà in grado di:

- Affrontare in totale autonomia la modellazione 3D di un progetto comprensivo di qualsiasi dettaglio architettonico;
- Gestire con indipendenza Famiglie di sistema e personalizzare Famiglie standard;
- Estrapolare tutta la documentazione necessaria: piante prospetti sezioni e tabelle di computo.