

EDIFICIUS: BIM SMART, BIM LOWCOST

2ª convocatoria 2017

Director: Carlos Lucena González

Horas lectivas: 20

Fechas: 29-30 de noviembre, 1, 4-5 de diciembre de 2017

Horario: 09:00 - 13:00

Lugar: Aula 1: Informática - 2ª planta
LASEDE COAM – Calle Hortaleza 63

Objetivos

EDIFICIUS: software BIM con renderizado en tiempo real, ¡llega el BIM SMART, BIM Lowcost!

Con el programa EDIFICIUS descubrirás el BIM (Building Information Modeling) a pequeña y mediana escala. No todos los proyectos BIM son hospitales y aeropuertos. Descubre y aprende a usar EDIFICIUS con este curso, dominarás en muy poco tiempo este software BIM con motor de render en tiempo real integrado (RTBIM). Desarrollado por ACCA software, la empresa italiana líder en su país y la opción BIM más económica del mercado. Llega hasta nosotros la solución BIM inteligente a muy bajo coste, llega a la arquitectura el BIM Smart, BIM Lowcost. EDIFICIUS, no es solo un software BIM, representa una solución integrada, es la respuesta completa y profesional para proyectar en BIM un proyecto de arquitectura, ya sea de obra nueva o de rehabilitación, de uso residencial o comercial (terciario).

Con EDIFICIUS tienes en una única solución integrada: diseño (modelado) arquitectónico BIM, diseño de jardines y paisajismo (Edificius-LAND), renderizado estático para renders fotorrealistas dentro de EDIFICIUS, renderizado en tiempo real para renders instantáneos (Edificius RTBIM), software CAD (DWG y DXF) para dibujar detalles en 2D (Edificius CAD), catálogo de mobiliario y luces para el diseño de espacios interiores (interiorismo), y herramientas integradas para BIM 4D y BIM 5D (costes + planificación) podrás obtener el presupuesto para tener en tiempo real el coste del proyecto.

Programa

1 – EDIFICIUS: modelado BIM (I).

- 1.1. Definición de niveles. Gestionar los "Niveles".
- 1.2. Modelado BIM automático desde archivos DXF o DWG.
- 1.3. Herramienta "MagneticGrid" 2D y 3D. Uso de "Rejillas".
- 1.4. Opciones de modelado manual: ratón+rejilla ó teclear valores numéricos. Teclas maestras: [A] y [F5] a [F12].
- 1.5. Insertar forjados.
- 1.6. Modelar muros de cerramiento y particiones interiores. Control de la longitud y el ángulo. Huecos en muros. Objetos: puerta y ventana.
- 1.7. Composición constructiva y acabados, de muros y particiones: mampostería (bloque y ladrillo), panel sándwich de fachada, alicatados (herramienta revestimiento), etc.
- 1.8. Uso de los filtros de selección. Uso del Background. Copiar elementos por niveles de proyecto. Copiar elementos modelados de una planta a otra.

2 - EDIFICIUS: modelado BIM (II)

- 2.1. Topografía (I): cómo modelar el terreno de la parcela dibujando las curvas de nivel.
- 2.2. Topografía (II): cómo modelar el terreno reconociendo automáticamente las curvas de nivel a partir de un archivo DXF o DWG.
- 2.3. Topografía (III): cómo importar la topografía directamente desde Google Maps. Georeferenciar el proyecto.
- 2.4. Modelado de cubiertas: rectas e inclinadas. Inclinación de faldones.
- 2.5. Huecos en forjados. Modelado de escaleras.
- 2.6. Exportación e importación en IFC para intercambio de información con otros programas BIM.

3- EDIFICIUS: documentación de proyecto.

- 3.1. Definición de "Ambientes". Superficie útil. Medición automática de áreas de habitaciones. Configurar características de los "Ambientes".
- 3.2. Vistas de proyecto. Generación de planos: plantas, alzados y secciones. Personalización de los mismos con los "Estilos Gráficos".
- 3.3. Herramientas de acotación automática para planos acotados.
- 3.4. Herramienta: "Caja de sección". Vistas 3D: perspectivas y axonometrías. La "vista perspectiva" del modelo. Generación de secciones 3D para su inserción en planos.
- 3.5. Uso de etiquetas BIM para automatización de leyendas en los planos.
- 3.6. Añadir detalles constructivos CAD (2D) a nuestros planos.
- 3.7. Impresión de la documentación de proyecto.
- 3.8. Exportación de la información del modelo BIM a listados y tablas (archivos .xls, .xlsx, .html, .xml, .txt) para abrir en Microsoft Excel.

4- EDIFICIUS RTBIM: Renderizado en Tiempo Real (renders + videos).

- 4.1. Asignar materiales a objetos.
- 4.2. Iluminación interior y exterior.
- 4.3. Diseño de espacios interiores. Adquirir objetos del catálogo de mobiliario y luces.
- 4.4. Cómo obtener renders (imágenes estáticas). Fotomontajes con fotografías reales de la parcela.
- 4.5. Cómo obtener renders a partir de vistas en 3D con el edificio seccionado.
- 4.6. Estudio del soleamiento.
- 4.7. Cómo obtener videos del proyecto con objetos animados: personas en movimiento, árboles y agua en movimiento por acción del viento, movimiento de pájaros.
- 4.8. Postproducción: control de la exposición, configuración de lente, profundidad de campo, crear viñeteado, parámetros de iluminación global.
- 4.9. Cómo obtener imágenes panorámicas VR de 360 grados para mostrar a los clientes posteriormente en dispositivos móviles y tablets, Android o iOS de Apple.