

## **CURSO DE REVIT ARQUITECTURAL**

### **ARGUMENTAÇÃO**

---

Prepare-se para mudar todo e qualquer conceito sobre a arte de projetar! E o REVIT veio para isso! Apresentação inquestionável, Produtividade, velocidade e o conceito de BIM. Revit é um software da plataforma Autodesk voltado para o design e a documentação arquitetônica. Ele utiliza a tecnologia BIM (Building Information Modeling), traduzindo, Modelagem de Informações de Construção);

### **PÚBLICO-ALVO**

---

Engenheiros, arquitetos, estudantes de engenharia e arquitetura, técnicos médios, técnicos de edificações e todos que precisam realizar projetos em 3D utilizando a metodologia BIM;

### **OBJETIVO**

---

Capacitar o formando para que consiga modelar edifícios e entregar plantas, cortes, elevações, perspectivas, estudo solar, imagens renderizadas e como trabalhar de forma eficiente no Revit.

### **INDICAÇÕES METODOLÓGICAS:**

---

Expositivo, Activo, Demonstrativo, Interrogativo,

**DURAÇÃO:** 3 Semanas

**CARGA ORÁRIA:** 51 horas

### **CONTEUDO PROGRAMÁTICO**

---

#### **MÓDULO I**

APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA

1.1 O que é o Revit

1.2 Categorias

1.3 Iniciar o programa

1.6 Abrir um ficheiro

## **MÓDULO II**

### **REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DOS OBJETOS**

2.1 Definir materiais

2.2 Gerir os materiais

2.3 Definir a aparência foto realista de um material

2.4 Criar um modelo de projecto

2.5 Unidades de Projeto

## **MÓDULO III**

### **MANUPULAR VISTAS**

3.1 Gerir vistas

3.2 Navegar entre diferentes vistas

3.3 Gerir as janelas das vistas

3.4 Criar plantas

3.5 Criar cortes

3.6 Criar alçados

3.7 Criar perspetivas

3.8 Criar perspetiva cónica

3.9 Usar o cubo de visualização

## **MÓDULO IV**

### **CONTROLAR A VISUALIZAÇÃO**

4.1 Alterar a ampliação e o enquadramento de uma vista

4.2 Ocultar objectos temporariamente

4.3 Controlar a escala de uma vista

4.4 Alterar o nível de detalhe de uma vista

4.5 Controlar a iluminação e a aplicação de sombras

4.6 Controlar a iluminação

4.7 Definir a posição do sol

4.8 Aplicação de sombras

4.9 Controlar a afixação das espessuras de traço

## **MÓDULO V**

### **INICIAR UM NOVO PROJECTO**

5.1 Criar um novo projecto

5.2 Manipular famílias Loadable

5.3 Manipular famílias de sistema

5.4 Controlar o formato das unidades do projecto

5.5 Símbolos de separação das décimas e dos milhares

5.6 Unidades de comprimento

5.7 Manipular níveis

5.8 Criar novos níveis

5.9 Alterar a cota de um nível

5.10 Alterar o nome de um nível

5.11 Alterar a extensão dos níveis

5.12 Importar ou ligar um desenho de outra aplicação

5.13 Importar um desenho num formato CAD

5.14 Controlar a ordem de sobreposição de desenhos Importados para uma vista

## **MÓDULO VI**

### **COTAR E APLICAR CONSTRANGIMENTOS**

6.1 Criar cotas planimétricas

6.2 Converter cotas temporárias em permanentes

6.3 Criar cotas permanentes

6.4 Cotas lineares

6.5 Alterar a posição do texto de uma cota

6.6 Aplicar cotas altimétricas

6.7 Bloquear um alinhamento

## **MÓDULO VII**

### **TRAÇAR E MANIPULAR PAREDES**

- 7.1 Criar paredes
- 7.2 Tipos paredes
- 7.3 Opções de construção de paredes
- 7.4 Altura das paredes
- 7.5 Alinhamento das paredes em relação ao traçado
- 7.6 Modo do desenho de paredes
- 7.7 Alterar as propriedades de uma determinada parede
- 7.8 Paredes simples
- 7.9 Anular e refazer ações
- 7.10 Eliminar objetos
- 7.11 Alterar o perfil de uma parede

## **MÓDULO VIII**

### **VÃOS, EQUIPAMENTOS MOBILIÁRIO E GRUPOS**

- 8.1 Portas e janelas
- 8.2 Inserir e manipular portas
- 8.3 Inserir portas em paredes
- 8.4 Inserir e manipular janelas
- 8.5 Alterar a altura do corte de uma planta numa região
- 8.6 Inserir um equipamento dependente de uma parede

8.7 Criar cópias múltiplos segundo um padrão circular

8.8 Criar um grupo

## **MÓDULO IX**

### **PAVIMENTOS, TETOS FALSOS E COBERTURAS**

9.1 Criar pavimentos

9.2 Alterar as propriedades de pavimentos

9.3 Alterar pavimentos e uni-los a paredes

9.3.1 Editar o perímetro de um pavimento

9.4 Criar um teto falso

9.5 Criar coberturas com base no seu perímetro

9.6 Unir paredes a uma cobertura

9.7 Criar coberturas com base na extrusão do seu perfil

## **MÓDULO X**

### **ESCADAS, GUARDAS E RAMPAS**

- 10.1 Criar ou alterar um tipo de escada
- 10.2 Definir tipos de lanços
- 10.3 Propriedades individuais de uma escada
- 10.4 Traçado regular de lanços
- 10.5 Escolha da guarda a aplicar a uma escada
- 10.6 Inverter a direção de uma escada
- 10.7 Criar uma guarda

## **MÓDULO XI**

### **PAREDE CORTINA**

- 11.1 O que é uma parede cortina
- 11.2 Componentes de uma parede cortina
- 11.3 Criar manualmente a estrutura de uma parede cortina
- 11.4 Criar uma parede cortina com uma estrutura predefinida

## **MÓDULO XII**

### **TERRENO E ARRANJOS EXTERIORES**

- 12.1 Orientar um projeto segundo o Norte
- 12.2 Rotação do Norte do projecto
- 12.3 Rotação do norte real
- 12.4 Identificar uma coordenada

12.5 Criar uma superfície topográfica

12.6 Configurar a representação de terrenos

12.7 Dividir e unir a superfícies topográficas

12.8 Cotar a altimetria de curvas de nível

## **MÓDULO XIII**

### **ANOTAÇÕES E TABELAS DE QUANTIDADES**

13.1 Criar e manipular texto

13.2 Escrever texto

13.3 Definir e legendar compartimentos

13.4 Configurar o cálculo automático das dimensões dos compartimentos

13.5 Criar compartimentos

13.6 Alterar as propriedades de um compartimento

13.7 Criar e editar tabelas

13.8 Criar tabelas de quantidades de objetos

13.9 Definir o modo de ordenação e agrupamento dos dados

13.10 Definir a aparência da tabela quando for colocado numa folha

13.11 Criar tabelas de extração de materiais

## **MÓDULO XIV**

### **COMPOR E IMPRIMIR FOLHAS DE DESENHO**

14.1 Adicionar uma vista de folha de desenho

14.2 Preencher a legenda de uma folha

14.3 Inserir vistas numa folha de desenho

14.4 Rodar uma viewport

14.5 Manipular tabelas de quantidades numa folha

14.6 Trabalhar sobre o modelo diretamente numa folha

14.7 Imprimir desenhos