

Objetivos del examen de usuario certificado de Autodesk

Revit para diseño arquitectónico



Público objetivo

El examen de Usuario certificado de arquitectura de Autodesk Revit demuestra competencia en el modelado de información de construcción. El examen cubre el uso básico del software Revit, así como las prácticas básicas de arquitectura y diseño. Una persona que obtiene esta certificación tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto, ha demostrado competencia en un nivel inicial de la industria y está lista para ingresar al mercado laboral.

Descripción del candidato

Un candidato seleccionado para esta certificación está familiarizado con las características y capacidades de Inventor, así como con los flujos de trabajo relevantes del diseño de edificios. Son competentes en el uso de la arquitectura central y las herramientas de anotación. Pueden realizar tareas básicas de modelado con asistencia limitada de pares, documentación de productos y servicios de soporte. Pueden responder preguntas conceptuales y aplicadas de rutina sobre cómo utilizar Revit sin necesidad de remitir preguntas básicas a otros. Además, pueden comprender un modelo 3D y tener un concepto básico de normas de dibujo.

Requisitos previos

Se espera que todos los candidatos comprendan cómo:

- Navegar por la interfaz de Revit
- Ver y navegar por un modelo de Revit
- Comprender el concepto de modelado arquitectónico 3D.
- Demostrar habilidades básicas de alfabetización digital.
- Navegar por las vistas usando el navegador de proyectos

Dominio objetivo

Algunos de los temas y características del software que pueden cubrirse en el examen se enumeran debajo de cada objetivo.

Nota: En el contexto de esta serie de exámenes, todas las referencias a "crear, seleccionar, administrar, etc." indicar "saber crear, seleccionar, gestionar, etc."

1. Modelado

1.1 Trabajar con paredes

1.1.a Colocar y modificar muros básicos

- i. Definir la línea de ubicación de la pared

1.1.b Aplicar restricciones de pared

- i. Base y tapa

1.1.c Fijar una pared a un piso o techo

1.2 Agregar puertas, ventanas y aberturas

1.2.a Seleccionar y colocar los tipos adecuados

1.2.b Colocar en el nivel y orientación adecuados

- i. Altura del umbral y altura de la cabeza.

1.2.c Cortar aberturas en elementos constructivos

- i. Pozo y pared

1.3 Agregar y editar pisos, techos y cubiertas

1.3.a Colocar y modificar suelos

- i. Especificar líneas de límite
- ii. Usa las herramientas de dibujo

1.3.b Colocar y modificar techos

- i. Automático o boceto

1.3.c Colocar y modificar techos

- i. Techopor huella
- ii. Especifique una pendiente usando la opción Definir Pendiente
- iii. Especifique un voladizo

1.3.d Usar las herramientas de dibujo

- i. Línea, rectángulo, arco de inicio-fin, seleccionar líneas, seleccionar paredes
- ii. Comprender las líneas fronterizas
- iii. Comprender la selección de cadenas
- iv. Utilice la opción Extender hasta la pared
- v. Escape, Shift, Alt, Tab y PageUp

1.4 Colocar un componente

1.5 Trabajar con cuadrículas y columnas

- 1.5.a Posición de las líneas de la cuadrícula
- 1.5.b Cambiar el nombre de la cuadrícula (valor de la burbuja)
- 1.5.c Colocar y modificar columnas arquitectónicas en una cuadrícula

1.6 Trabajo con escaleras, rampas y barandillas

- 1.6.a Colocar escaleras rectas
 - i. Crear una carrera y/o aterrizaje
- 1.6.b Colocar rampas
 - i. Dibujar un tramo o límite
- 1.6.c Colocar y editar barandillas
 - i. Cree una barandilla mediante el boceto
 - ii. Colocar una barandilla en una escalera o rampa.
 - iii. Editar un recorrido de barandilla

1.7 Colocar habitaciones

- 1.7.a Colocar una habitación con o sin etiqueta
- 1.7.b Cambiar el nombre de la habitación
- 1.7.c Identificar y establecer si un elemento delimita una habitación
- 1.7.d Crear líneas de separación de habitaciones

1.8 Usar herramientas de modificación

- 1.8.a Mover, copiar o rotar elementos
- 1.8.b Recortar o extender elementos
- 1.8.c Alinear o desplazar elementos
- 1.8.d Elementos espejo
 - i. Seleccionar eje o dibujar eje
- 1.8.e Dividir un elemento con o sin espacio
- 1.8.f Crear una matriz lineal o circular de elementos
- 1.8.g Cambiar el tamaño de los elementos

i. Escala

1.8.h Fijar/desfijar elementos

i. Utilice copiar y pegar herramientas alineadas desde el portapapeles

2. Mostrar

2.1 Usar niveles para definir la altura o el piso dentro de un edificio

2.1.a Agregar un nivel con o sin una vista en planta correspondiente

2.1.b Editar un nivel en una vista

2.2 Crear y modificar vistas

2.2.a Crear vistas en planta 2D i.

Planos de piso y techo

2.2.b Crear vistas en sección y en alzado

2.2.c Usar vistas de llamadas

i. Vistas detalladas y de referencia

2.2.d Crear vistas de dibujo

2.2.e Crear vistas 3D

i. Activar y modificar el límite de un cuadro de sección

2.2.f Crear vistas de cámara

2.2.g Modificar los límites de la vista

i. Aplicar una región de recorte para controlar la visualización de una vista

2.2.h Vistas duplicadas

i. Duplicar, Duplicar con detalles, Duplicar como dependiente

2.3 Visualización de la vista de control

2.3.a Establecer propiedades de vista

i. Escala de vista, nivel de detalle, estilo visual, propiedades de vista temporal

ii. Ocultar o aislar elementos o categorías en una vista

iii. Revelar elementos ocultos

2.3.b Base de control

2.3.c Administrar el rango de visión

2.4 Configurar tipos de familia

2.4.a Familias de carga

2.4.b Comprender las familias de sistemas, cargables y locales

2.4.c Duplicar, cambiar el nombre y modificar un tipo de familia existente

i. Valores de los parámetros de ancho o alto

ii. Espesor de la capa de pared

2.4.d Reasignar un material a un elemento o parte de un elemento

3. Mostrar

3.1 Usar niveles para definir la altura o el piso dentro de un edificio

- 3.1.a Agregar un nivel con o sin una vista en planta correspondiente
- 3.1.b Editar un nivel en una vista

3.2 Crear y modificar vistas

- 3.2.a Crear vistas en planta 2D
 - i. Planos de piso y techo
- 3.2.b Crear vistas en sección y en alzado
- 3.2.c Usar vistas de llamadas
 - i. Vistas detalladas y de referencia
- 3.2.d Crear vistas de dibujo
- 3.2.e Crear vistas 3D
 - i. Activar y modificar el límite de un cuadro de sección
- 3.2.f Crear vistas de cámara
- 3.2.g Modificar los límites de la vista
 - i. Aplicar una región de recorte para controlar la visualización de una vista
- 3.2.h Vistas duplicadas
 - i. Duplicar, Duplicar con detalles, Duplicar como dependiente

3.3 Visualización de la vista de control

- 3.3.a Establecer propiedades de vista
 - i. Escala de vista, nivel de detalle, estilo visual, propiedades de vista temporal
 - ii. Ocultar o aislar elementos o categorías en una vista
 - iii. Revelar elementos ocultos
- 3.3.b Base de control
- 3.3.c Administrar el rango de visión

3.4 Configurar tipos de familia

- 3.4.a Familias de carga
- 3.4.b Comprender las familias de sistemas, cargables y locales
- 3.4.c Duplicar, cambiar el nombre y modificar un tipo de familia existente
 - i. Valores de los parámetros de ancho o alto
 - ii. Espesor de la capa de pared
- 3.4.d Reasignar un material a un elemento o parte de un elemento

4. Documentación

4.1 Crear y modificar texto

- 4.1.a Colocar o modificar texto o texto modelo
 - i. Cambiar el tamaño o rotar un cuadro de texto
- 4.1.b Asignar el tipo de texto
- 4.1.c Duplicar, cambiar el nombre y modificar un tipo de familia existente
 - i. Fuente y tamaño del texto

4.1.d Agregar un líder

4.1.e Establecer la alineación del texto i. Justificación horizontal y vertical

4.2 Agregar etiquetas

4.2.a Etiqueta por categoría

4.2.b Etiquetar todo

4.2.c Etiquetas de habitación

4.2.d Editar un número de puerta o habitación en la etiqueta

4.3 Dimensiones de uso

4.3.a Dimensiones del lugar

i. Lineal, alineado, angular, radial y diámetro.

4.3.b Utilizar restricciones dimensionales

i. Alternar igualdad de dimensiones

ii. Bloquear una dimensión

4.3.c Aplicar tipos de dimensión

4.3.d Editar las líneas testigo

4.4 Crear y utilizar horarios

4.4.a Crear horarios

i. Horarios de puertas y ventanas

4.4.b Configurar horarios i. Campos, filtros y clasificación/agrupación

ii. Detallar cada instancia (o no)

4.4.c Introducir y modificar datos de programación

4.5 Agregar elementos de detalle de anotación 2D a las vistas

i. Líneas de detalle

ii. Componentes de detalle iii.

Región rellena o de enmascaramiento

iv. Aislamiento

4.6 Crear y organizar la composición de la hoja

4.6.a Colocar y ajustar una vista en una hoja

i. Cambiar el tamaño de la vista ii. Ajustar el título de la vista y la línea de extensión

iii. Activar/desactivar una vista

4.6.b Ingresar información en un cajetín de título