

01 - primeira sessão

01.01 - breve apresentação sobre a metodologia BIM

01.02 - definição dos objectivos da formação [plantas, cortes, alçados, tabelas, imagens virtuais...]

01.03 - plantas, cortes e alçados, modelo 3D

01.04 - ambiente de trabalho

- paletas de ferramentas
- paletas de informação, coordenadas, navegador

01.05 - onde e que ferramentas usar para construir o modelo

- vegetais
- pisos
- canetas, não mexer !
- explicação da janela de definições das ferramentas; linhas e paredes
- input numérico [exemplo com uma linha, desenhando numericamente]
- trabalho individual [desenhar linhas com diferentes canetas e vegetais]
- desenhar paredes, porta e cotas 2D vs construir paredes porta e cotas
- ferramentas 2D/3D [criação e edição]

02 - segunda sessão

02.01 - ferramentas e menus

- explicação da janela de definições das ferramentas; lajes, portas, objectos, [janelas, vigas e pilares].

02.02 - elaboração de modelo archicad, com base em peças desenhadas LOD 100.

- pavilhão de ténis - quinta da conceição - fernando távora, arq.
- paredes, lajes, pilares, vigas, portas e janelas, peças sanitárias e mobiliário.

02.03 - janela cortes, alçados e modelo 3D

- após inicio de elaboração do modelo, [já com paredes, lajes, pilares, etc], mostrar janelas de corte/alçado e modelo 3D [eixos e cónicas] e, estudo solar.

02.04 - escadas e corrimãos

03 - terceira sessão

03.01 - continuação da elaboração de modelo archicad [aplicar template fornecido]

- combinação de vegetais
- escala
- conjunto de canetas [trabalho vs. impressão]
- opções de visualização [1:200 vs 1:50]
- sobreposições [escala 1:200 vs 1:50]
- casas decimais

03.02 - preparar desenhos para plotter

- vistas [plantas, cortes e alçados]
- layouts
 - criar layout mestre com rótulos automáticos
 - criar layout

04 - quinta sessão

04.01 - abrir e gravar DWG - tradutor 2022 e inserir PDF/PNG

04.02 - métodos construtivos

- criar tipos de tramas
- criar superfícies
- materiais de construção

04.03 - perfis complexos para pormenor construtivo [construção]

05 - sexta sessão

05.01 - realidade virtual em TWINMOTION - introdução

- apresentação do Twinmotion
- addons (Direct Link)
- EpicGames
- UI e Funcionalidades

- navegação
- 05.02 - árvores, plantas, e relva
- 05.03 - materiais / texturas e objetos
- 05.04 - iluminação exterior e interior
- 05.05 - exportação de imagens
- definir e preparar imagens e sua exportação
- 05.06 - criação de uma imagem 3D realista
- pavilhão de ténis [modelo criado durante a formação]
- pormenor construtivo [para construção]