

DYNAMO

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación

Qué es Dynamo. Objetivos del curso.

Subunidad 2. Instalación

Como instalar según versiones de Revit. Descargar paquetes.

Subunidad 3. Interfaz

Descubrir los menús, bibliotecas y funciones del espacio de trabajo.

Subunidad 4. Funcionamiento

Programación gráfica vs. tradicional, nodos y uniones, listas...

Subunidad 5. Ejemplos de nodos

Mostrar nodos para entender su funcionamiento.

Subunidad 6. Ejemplos de scripts

Realizar ejemplos básicos para entender el funcionamiento de Dynamo.

UNIDAD 2. GEOMETRÍA (I)

Subunidad 1. Introducción a los scripts de geometría.

Ejemplos, conceptos básicos, campos de aplicación.

Subunidad 2. Como construir un elemento.

Explicación de los pasos, concepto de punto, línea, curva, plano, superficie...

Subunidad 3. Vigas y pilares

Ejemplos para construir modelos con vigas y pilares.

Subunidad 4. Muros

Ejemplos para construir muros.

Subunidad 5. Suelos y cubiertas

Ejemplos para construir suelos y cubiertas.

UNIDAD 3. GEOMETRÍA (II)

Subunidad 1. Crear un modelo a partir de un Excel
Trabajar con listas con miles de elementos.

Subunidad 2. Crear un modelo paramétrico

Crear modelos condicionados por superficies o condiciones de contorno.

UNIDAD 4. GESTIÓN DE PARÁMETROS

Subunidad 1. Leer, trabajar y escribir

Introducción para poder explotar al máximo el trabajo con listas de miles de elementos.

Subunidad 2. Crear nuevos parámetros

Crear un script que cree automáticamente una lista de parámetros en un proyecto nuevo.

Subunidad 3. Exportar a Excel

Crear tablas de Excel personalizadas.

Subunidad 4. Otros ejemplos: crear materiales

Crear materiales según un listado de Excel, actualizando los existentes.

UNIDAD 5. ARQUITECTURA (I)

Subunidad 1. Introducción

Descubrir funcionalidades orientadas al día a día de un despacho de arquitectura.

Subunidad 2. Enlazar tabiques

Ejemplo para poder unir elementos automáticamente ahorrando tiempo.

Subunidad 3. Enlazar muros y suelos

Otro ejemplo de aplicación habitual en los modelos de arquitectura.

Subunidad 4. Automatizar parámetros de habitaciones

Crear información de detalle según datos existentes de las habitaciones como los acabados de los muros.

UNIDAD 6. ARQUITECTURA (II)

Subunidad 1. Crear filtros de colores. Automatizar la creación de filtros de colores según ciertos parámetros como el material.

Subunidad 2. Detectar parámetros habitación

Rellena parámetros con información como acabados de muros, número de luminarias...

UNIDAD 7. AUTOMATIZAR PLANOS

Subunidad 1. Generar planos

Crear scripts que genere un plano por vista con la configuración de cajetín, leyenda, escala que dicte un Excel.

Subunidad 2. Copiar elementos de planos
Crear scripts que copien cajetines, tablas...

UNIDAD 8. OTROS SCRIPS Y CONCLUSIONES

Subunidad 1. Script 1
Enseñar una solución para los problemas más habituales de los alumnos.

Subunidad 2. Script 2
Enseñar una solución para los problemas más habituales de los alumnos.

Subunidad 3. Conclusiones

Subunidad 4. Otros softwares
Otros programas como Grasshopper para favorecer la interoperabilidad y la parametrización.