BIM
MODULO 4

MÓDULO 5: REALIDAD VIRTUAL E INMERSIVA

QUE ES

REALIDAD VIRTUAL E INMERSIVA

Es una tecnología la cual permite poder entrar a entornos virtuales creados por computadora

PREVISUALIZAR MODELOS

IDENTIFICACION PROBLEMAS

MEJORA COMUNICACION

AHORRO TIMEPO DINERO

REALIDAD VIRETUAL

REALIDAD VIRTUAL

INMERSION

TRACKING

PRESENCIA

INTERA CTIVIDAD

SIMULACION

RENDERIZACION EN TIEMPO REAL

La renderización en tiempo real es el proceso de generar imágenes instantáneamente para aplicaciones gráficas interactivas, como la realidad virtual. la renderización en tiempo real debe producir imágenes continuamente y de manera rápida para asegurar una experiencia fluida.

RAPIDEZ

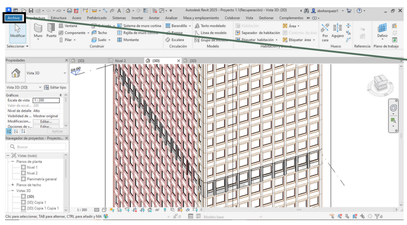
TOMA DECISIONES

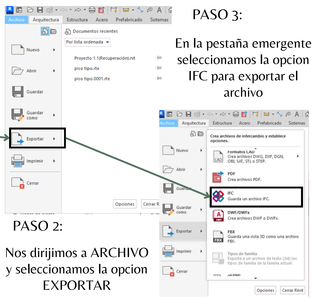
SEGUIMIENTO

ACELERA PROCESOS

EXPORTACION MODELADO IFC

PASO 1: Abrimos el archivo del modelado o proyecto en Revit





PASO 2:

Nos dirijimos a ARCHIVO y seleccionamos la opcion EXPORTAR

PASO 3:

En la pestaña emergente seleccionamos la opcion IFC para exportar el archivo

SOFTWARE DE RENDERIZADO

Twinmotion

LUMION

- Permite agregar fondos, texturas de cielo, o ambientes.
- texturas, materiales del proyecto, colores y tonos
- Mobiliario, adecuaciones internas y externas.
- elementos del entorno para complementar el proyecto
- Incluir personas estáticas y en movimiento, realizando actividades

RENDERIZADOS

AUGIN

¿Qué es Augin?

La plataforma Augin pone sus proyectos en un entorno colaborativo inmersivo. Somos una solución que busca optimizar tu comunicación, con clientes y empleados, en el día a día.

SERVICIO DE ALMACENAMIENTO EN LA NUBE
Comparta sin problemas sus proyectos con todos, en cualquier lugar.

REALIDAD AUMENTADA
Garantice un formato y una experiencia de visualización más interactivos y realistas para su proyecto.

VELOCIDAD
Visualiza y consulta tus proyectos con fluidez, nuestro formato de archivo permite abrir proyectos grandes en segundos.

INTERACCIÓN CON TU EQUIPO
Visualiza tu proyecto a escala humana y junto con otros en un entorno inmersivo.

¿PARA QUE SIRVE?

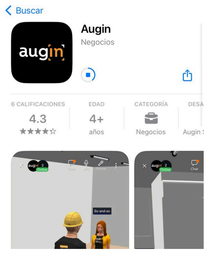
La plataforma Augin transforma los proyectos en entornos de colaboración inmersivos. Nos brinda una solución que busca maximizar la comunicación en el día a día con clientes y empleados. Al facilitar el aprendizaje, la actualización tecnológica y el desarrollo profesional de los ingenieros, mejora el proceso interactivo.

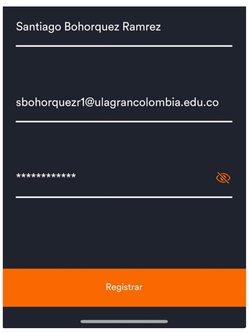
Procedemos a instalar PLUGIN, posteriormente, ya instalado, nos dirigimos a REVIT y abrimos nuestro modelo REVIT donde iremos a la pestaña AUGIN y en la parte SEND CURRENT VIEW.

PASO 3

PASO 1

Descargamos la apliocacion en el dispositivo movil





PASO 2

Realizamos el registro desde nuestro dispositivo movil para continuar con el proceso descargando el archivo IFC desde nuestro dispositivo PC

Descubre nuestros complementos

Todos los complementos disponibles fueron diseñados y desarrollados por nuestro equipo interno de desarrolladores, el mismo equipo que se preocupa constantemente por mejorar y actualizar Augin. Esto significa que nuestros complementos son de calidad y estables.

AUTODESK REVIT

revit 17-24
Revit® es un software BIM para arquitectura, urbanismo, ingeniería y diseño que permite a los usuarios diseñar edificios, estructuras y sus componentes en 3D y anotar el modelo.
Descarga de complementos

Tekla. A Trimble Solution

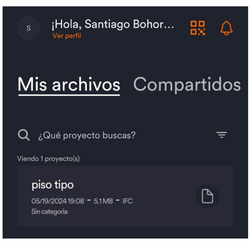
Tekla
El software Tekla® es un software BIM, con mejoras en la producción de dibujos, detallado de estructuras de acero y hormigón armado, análisis estructural y colaboración.
Descarga de complementos

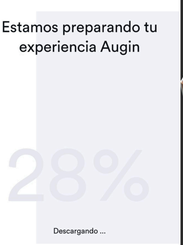
SketchUp

SketchUp 17-22
SketchUp® es un software de modelado 3D para diversas aplicaciones en proyectos arquitectónicos, de interiores y de ingeniería.
Descarga de complementos

PASO 4

Después cargaremos el modelo del proyecto en formato IFC en el aplicativo y procedemos a abrirlo, escogemos la modalidad de como lo queremos proyectar en AUGIN y abrimos el archivo.





PASO 5

Al momento de tener nuestro archivo en el dispositivo movil, tenemos la facilidad de recorrer, ver y proyectar en 3D los espacios creados de nuestro proyecto

BIBLIOGRAFIA:
1.Bramwell, D., y Bramwell, Z. I. (1990). *Flores silvestres de las islas Canarias*. (3ª ed.) Madrid: Rueda.
2Fernández Bercoral, P., y Melero Zabal, M. A. (coords.) (1995). *La interacción social en contextos educativos*. Madrid: Siglo XXI.
3Abel Cabanelas, E. (2009). Formación on-line en la universidad . *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 33, 155-163. Recuperado de http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n33/11.pdf
4Anderson, A.K. (2005). *Affective Influences on the Attentional Dynamics Supporting Awareness. Journal of Experimental Psychology: General*, 134, 258-281. doi: 10.1037/0096-3445.134.2.258
5Sánchez-Valle, I. (1997). *Metodología de la investigación educativa de la profesión docente: Inferencia y la Educación Secundaria*. Revista Complutense de Educación, 7(2), 107-136. Recuperado de: DIALNET: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1320023&orden=1&info=link

UNIVERSIDAD La Gran Colombia

EDIFICIO BLOQUE O

DIPLOMADO NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS OPEN BIM

PRESENTADO POR: SANTIAGO BOHORQUEZ RAMIREZ