

Tekla Structures

Código: TEK-001

Propuesta de Valor: PROFESIONAL DE LA CONSTRUCCIÓN

Duración: 30 Horas



Tekla Structures es un software de modelado BIM (Building Information Modeling) usado ampliamente a nivel mundial debido a sus grandes capacidades de gestión, control, modelado y diseño de estructuras de acero y compuestas, el entorno de trabajo de Tekla Structures permite a los ingenieros y diseñadores mantener un control casi absoluto de todas las fases de construcción de una edificación, desde su concepción hasta su montaje, siendo especialmente potente a la hora de modelar y crear información detallada para la fabricación de estructuras de acero.



AUDIENCIA

- Este curso esta dirigido a Funcionarios de empresas Siderúrgicas, Ingenieros y Diseñadores de estructuras de acero.



PRE REQUISITOS

- No hay requisitos previos.



OBJETIVOS

- El objetivo del curso es iniciar al profesional en el manejo del programa, siendo el objetivo principal el desarrollo de modelos de estructuras de acero. El estudiante aprenderá a modelar, numerar, cuantificar, detallar y generar planos de fabricación y montaje en base a ejemplos de aplicación práctica y real.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificación emitida por COGNOS.



CONTENIDO

1. INICIAR TEKLA STRUCTURES

- 1.1. QUE ES UN PROYECTO EN BLANCO
- 1.2. REVISAR O CAMBIAR SU CONFIGURACIÓN DE TEKLA STRUCTURES

2. ABRIR Y CREAR MODELOS 3D

3. GUARDAR COMO UNA COPIA CON DIFERENTE NOMBRE O UBICACIÓN

- 3.1. GUARDAR COMO UNA PLANTILLA DE MODELO
- 3.2. DEFINIR CONFIGURACIÓN DE AUTOGRABADO
- 3.3. CREAR PLANTILLA DE MODELO
- 3.4. CREAR UNA NUEVA PLANTILLA DE MODELO
- 3.5. MODIFICAR UNA PLANTILLA DE MODELO EXISTENTE
- 3.6. DESCARGAR PLANTILLAS DE MODELO
- 3.7. OPCIONES DE PLANTILLAS DE MODELO

4. FAMILIARIZARSE CON LA INTERFAZ DE USUARIO

- 4.1. COMO USAR COMANDOS
- 4.2. ENFOCAR (ZOOM) Y ROTAR EL MODELO
- 4.3. ACERCAR Y ALEJAR
- 4.4. ROTAR EL MODELO
- 4.5. PANEAR EL MODELO
- 4.6. ENCONTRAR COMANDOS Y CUADROS DE DIÁLOGO
- 4.7. COMO USAR EL PANEL LATERAL
- 4.8. OBTENER INSTRUCCIONES
- 4.9. APRENDER LOS BOTONES COMUNES
- 4.10. CAMBIAR LA APARIENCIA DE LA CINTA

5. CAMBIAR EL LENGUAJE

- 5.1. PERSONALIZAR LOS ATAJOS DEL TECLADO
- 5.2. ATAJOS DEL TECLADO PREDETERMINADO
- 5.3. COMANDOS COMUNES
- 5.4. OPCIONES DE REPRESENTACIÓN
- 5.5. SELECCIÓN DE OBJETOS
- 5.6. SNAPPING
- 5.7. COPIAR Y MOVER OBJETOS
- 5.8. VISTA DEL MODELO
- 5.9. REVISIÓN DEL MODELO
- 5.10. DIBUJOS

6. PREPARAR EL ESPACIO DE TRABAJO

- 6.1. CAMBIAR UNIDADES Y DECIMALES
- 6.2. CREAR MALLA Y LÍNEAS DE MALLA
- 6.3. CREAR VISTAS DEL MODELO
- 6.4. DEFINIR EL ÁREA DE TRABAJO
- 6.5. AJUSTAR EL ÁREA DE TRABAJO AL MODELO ENTERO
- 6.6. AJUSTAR EL ÁREA DE TRABAJO A LAS PARTES SELECCIONADAS
- 6.7. AJUSTAR EL AREA DE TRABAJO USANDO DOS PUNTOS
- 6.8. OCULTAR EL CUADRO DE AREA DE TRABAJO
- 6.9. SISTEMAS DE COORDENADAS

7. CREAR Y MODIFICAR OBJETOS

- 7.1. CAMBIAR PROPIEDADES USANDO LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL
- 7.2. COMO USAR LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL
- 7.3. MOSTRAR U OCULTAR LA BARRA DE HERRAMIENTA CONTEXTUAL
- 7.4. DEFINIR LA POSICIÓN DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL
- 7.5. FIJAR LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL EN UN LUGAR
- 7.6. MINIMIZAR LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL
- 7.7. PERSONALIZAR LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL
- 7.8. CREAR UN PERFIL DE USUARIO PARA LA BARRA DE HERRAMIENTAS CONTEXTUAL
- 7.9. CONMUTADORES DE SELECCIÓN
- 7.10. MOVER O CAMBIAR FORMA A UN OBJETO USANDO MODIFICACIÓN DIRECTA
- 7.11. COMO USAR MODIFICACIÓN DIRECTA
- 7.12. MANIPULADORES PARA MODIFICACIÓN DIRECTA
- 7.13. DIMENSIONES PARA MODIFICACIÓN DIRECTA
- 7.14. GRABAR Y CARGAR PROPIEDADES DEL CUADRO DE DIÁLOGO

8. SNAP PARA PUNTO O LÍNEA

- 8.1. CONMUTADORES Y SÍMBOLOS DE ELECCIÓN
- 8.2. SNAP ZONE, PROFUNDIDAD Y PRIORIDAD
- 8.3. ELECCIÓN DE UN PUNTO USANDO COORDENADAS
- 8.4. ENTRAR UNA POSICIÓN NUMÉRICA
- 8.5. OPCIONES PARA COORDENADAS

- 8.6. CAMBIAR EL MODO DE ELECCIÓN (SNAP)
- 8.7. ALINEAR OBJETOS USANDO UN SNAP GRID
- 8.8. DEFINIR UN SNAP GRID EN UN MODELO
- 8.9. DEFINIR UN SNAP GRID EN UN DIBUJO
- 8.10. ANULAR EL CONMUTADOR DE ELECCIÓN ACTUAL
- 8.11. EJEMPLO: UBICAR UN OBJETO DE DIBUJO A UNA DISTANCIA ESPECIFICADA
- 8.12. EJEMPLO: RASTREAR A LO LARGO DE UNA LÍNEA HACIA UN PUNTO DE ELECCIÓN

9. SNAP PARA UNA LÍNEA

10. SNAP PARA EXTENSIONES DE LÍNEAS

11. SNAP PARA PUNTOS ORTOGONALES

12. AJUSTE RELATIVO A LOS PUNTOS PREVIAMENTE SELECCIONADOS

13. CREAR UN PUNTO DE REFERENCIA TEMPORAL

14. BLOQUEAR COORDENADAS X, Y O Z

15. SELECCIÓN DE OBJETOS

- 15.1. SELECCIONAR ENSAMBLES Y UNIDADES COLADAS
- 15.2. SELECCIONAR OBJETOS ANIDADOS
- 15.3. SELECCIONAR MODELOS DE REFERENCIA, OBJETOS DE MODELO DE REFERENCIA Y ENSAMBLES
- 15.4. SELECCIONAR UN MODELO DE REFERENCIA ENTERO
- 15.5. SELECCIONAR UN OBJETO DE MODELO DE REFERENCIA
- 15.6. SELECCIONAR UN ENSAMBLE DE MODELO DE REFERENCIA
- 15.7. SI TU NO PUEDES SELECCIONAR OBJETOS

16. SELECCIÓN DE OBJETOS SUELTOS

17. SELECCIÓN DE MÚLTIPLES OBJETOS

18. SELECCIÓN DE TODOS LOS OBJETOS

19. SELECCIONAR ASAS

20. MODIFICAR LA SELECCIÓN

21. COPIAR, MOVER Y ROTAR OBJETOS

22. FILTRADO DE OBJETOS

★ BENEFICIOS

- Al finalizar el curso los participantes aprenderán a utilizar de manera optima y eficiente el software Tekla Structures, el cual le permitirá gestionar, controlar, modelar y diseñar estructuras de acero y compuestas.