

## REVIT PARA CRIAÇÃO DE MÓVEIS

- Criação de prateleira, parametrização de materiais, sólidos de revolução, mescla varrida, varredura simples, extrusão de vazios, união, componentes, pranchas, documentação, nichos, estrutura, folhas, vistas, renderização, painel de TV, aberturas, ambientação de cenas para móveis, renderização isométrica, interna diurna, com emissivo, interna noturna, móveis em peças, criação de parafusos, montagem de painel, vista explodida, dados de fabricante, parametrização de peças, tabela de quantitativo de peças, parâmetros de medidas, documentação isométrica, manual de montagem e documentação final, recriar móveis de fabricantes via Revit via documentação de montagem, modelagem de cozinha completa em cena ambientada, renderização fotorrealista, renderização em 360° e renderização isométrica.

## FAMÍLIAS PARAMÉTRICAS EM REVIT

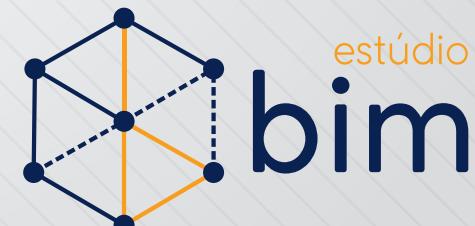
- Perfis paramétricos, aberturas paramétricas, criação de portas, nichos, armários e prateleiras paramétricas, funções paramétricas, ângulos, cotas, erros de restrição, configurações de exibição 2D e 3D, níveis de exibição, configurações de visibilidade, associação de parâmetros e objetos, matrizes (array), componentes no local, parâmetros de visibilidade por condição, massa modelada no local e componentes adaptativos.

## TOUR VIRTUAL E REALIDADE VIRTUAL

- Exportação 360° via SketchUp, Vray, Lumion e Revit. Exportação via Revit para Infraestrutura e para Arquitetura, sistemas de Tour Virtual (Kuula, Meu Tour 360, Meu Passeio Virtual e Pano2Vr), Visualização 360° via aplicativos e via óculos de realidade virtual, Tour Virtual e Realidade Virtual via WEB (em PCs e Smartphones + Wordpress e Facebook).

## UNREAL ENGINE PARA REVIT

- Configuração de projeto em primeira pessoa para Maquete Interativa, exportação de projeto via Revit para Unreal, configuração de gravidade de pisos e escadas, configuração de colisão em paredes, pilares e vidros, verificação e correção de gravidade e colisões, importação de texturas, criação, edição e correção de materiais, configuração da iluminação inicial e padrão, luzes do Unreal Engine, Mapa de iluminação (lightmap), aplicação de efeitos na cena, importação de objetos externos, configurações globais de iluminação, pré configuração de exportação, compilação de maquete interativa, navegação pela maquete (jogo), materiais interativos, programação de interações via Blueprint e textos interativos.



**Estúdio BIM**

CNPJ: 34.486.302/0001-33  
[www.estudiobim.com.br](http://www.estudiobim.com.br)