

**Programa curs
Revit Architecture Essentials
CURS INCEPATORI**

Durata cursului este de 3 zile, timp de 8 ore pe zi.

Acest curs este destinat invatarii notiunilor fundamentale din Autodesk Revit Architecture necesare in realizarea proiectelor de arhitectura.

Cursul este destinat noilor utilizatori ai aplicatiei Autodesk Revit Architecture.

Cerinte minime pentru participarea la curs:

- cunoasterea utilizarii unui sistem de operare Windows (XP, Vista, 2000)

Cuprinsul cursului:

Capitolul 1: Modelul Informational al Cladirii

- Modelul Informational al Cladirii
- Privire generala asupra interfetei
- Vizualizarea modelului

Capitolul 2: Suprafete topo

- Modelarea unui sit dupa suprafete topo
- Nori de puncte

Capitolul 3: Instrumente de desenare si editare

- Instrumente generale de desenare – linie, pereti, usi, ferestre
- Familii de obiecte
- Editarea Familiilor
- Instrumente de editare - Move, Copy, Rotate
- Inserarea unui desen CAD sau a unei imagini

Capitolul 4: Crearea elementelor de referinta

- Crearea axelor de nivel
- Crearea axelor structurale
- Elemente structurale - fundatii, pereti, stalpi, grinzi
- Moduri de vizualizare (grosimi de linii, culori, hasuri)

Capitolul 5: Desenarea si modificarea peretilor

- Desenarea si modificarea peretilor
- Editarea structurii peretilor
- Crearea deschiderilor in pereti
- Pereti Cortina - existenti/creati

Capitolul 6: Amplasarea usilor si ferestrelor

- Inserarea usilor si a ferestrelor
- Incarcarea ferestrelor si usilor din biblioteca

Capitolul 7: Plansee

- Crearea planseelor
- Modificarea geometriei planseelor
- Crearea deschiderilor
- Editarea planseelor

Capitolul 8: Circulatia pe verticala

- Scarile standard si personalizate
- Rampele
- Amplasarea balustradelor si modificarea lor

Capitolul 9: Acoperisul

- Crearea acoperisului – tipuri de acoperis
- Setarea planului invelitoarei
- Plane de referinta si plane de lucru
- Stabilirea intersectiilor intre pereti si acoperis

Capitolul 10: Plan tavan fals

- Crearea tavanelor false
- Amplasarea corpurilor de iluminat

Capitolul 11: Obiecte aditionale

- Importarea obiectelor din biblioteca
- Editarea obiectelor

Capitolul 12: Cote si dimensiuni

- Lucrul cu dimensiunile
- Aplicarea constrangerilor

Capitolul 13: Sectiuni si detalieri

- Crearea unei sectiuni
- Amplasarea vederilor de tip “callout”
- Detalierea si modificarea detaliilor
- Lucrul cu textul
- Numerotarea incaperilor, legende, suprafete

Capitolul 14: Randarea

- Crearea perspectivelor
- Randari interioare si exterioare
- Walkthrough
- Lucrul cu materialele
- Setarea luminii
- Inserarea unui fundal

Capitolul 15: Printarea

- Foaie de printare si personalizarea acestora
- Duplicarea vederilor si inserarea in foile de printare
- Elevatii interioare