



BIM Ready Modeler Revit – Stopień I

man  machine

ul. Żeromskiego 52
90-626 Łódź

Tel: +48 607 616 969

Web: www.mum.pl

Email:

handlowy@mum.pl • szkolenia@mum.pl

 **AUTODESK**
Platinum Partner





O SZKOLENIU

CEL SZKOLENIA

Kurs praktyczny BIM Modeler obejmuje podstawy rysowania oraz sporządzania dokumentacji niezbędne do tworzenia modeli 3D BIM, w oparciu o ideę tworzenia szablonów BIM, standardów oraz kontroli modelu. Dowiesz się, jak tworzyć przyszłe projekty w postaci wirtualnego trójwymiarowego modelu budynku przy zachowaniu wysokiej wydajności pracy. Kurs oparty jest na programie Autodesk Revit, jako podstawowym programie projektowym. Szkolenie BIM Modeler skierowane jest do kreślarzy, projektantów i wszystkich osób, odpowiedzialnych za rozwijanie i tworzenie trójwymiarowego modelu BIM.

ADRESACI

Szkolenie przeznaczone jest dla osób początkujących w pracy z Autodesk Revit z branży architektonicznej. Obszerne szkolenie wprowadzające obejmuje wszystkie funkcje, polecenia i techniki, służące do projektowania, edycji i drukowania rysunków za pomocą Autodesk Revit

CZAS TRWANIA

3 dni

SZKOLENIA UZUPEŁNIAJĄCE

BIM Ready Modeler - Stopień II
Autodesk Revit - Instalacje MEP - Stopień I

man  machine

AGENDA SZKOLENIA

Zmiany przyjdą na pewno, lecz nie wtedy,
kiedy się na nie czeka.
/Stefan Kieslewski

Krok po kroku, w oparciu o ćwiczenia praktyczne, uczestnik szkolenia poznaje metody tworzenia parametrycznego modelu budynku w rozwiązaniu Autodesk Revit. Po ukończeniu kursu uczestnik będzie w stanie tworzyć samodzielnie modele budynków i generować na ich podstawie dokumentację gotową do wydruku.

- 01 **NAWIGACJA W OBSZARZE ROBOCZYM I W INTERFEJSIE AUTODESK REVIT.**
- 02 **PRACA Z PODSTAWOWYMI NARZĘDZIAMI RYSUNKOWYMI I EDYCYJNYMI.**
- 03 **TWORZENIE POZIOMÓW I SIATEK JAKO ELEMENTÓW ODNIESIENIA DLA MODELU.**
- 04 **TWORZENIE MODELU BUDYNKU 3D ZA POMOCĄ ŚCIAN, ŚCIAN KURTYNOWYCH, OKIEN I DRZWI.**
- 05 **DODAWANIE KOMPONENTÓW WYPOSAŻENIA.**

AGENDA SZKOLENIA

Zmiany przyjdą na pewno, lecz nie wtedy,
kiedy się na nie czeka.
/Stefan Kieslewski

06

ZARZĄDZANIE WIDOCZNOŚCIĄ OBIEKTÓW.

07

DODAWANIE STROPÓW, SUFITÓW I DACHÓW.

08

TWORZENIE SCHODÓW, BARIEREK I RAMP.

09

DEFINIOWANIE ARKUSZY DOKUMENTACJI.

10

DODAWANIE OBIEKTÓW OPISOWYCH - TEKSTÓW,
WYMIARÓW, LINII, KRESKOWANIA, MASEK, SYMBOLI I
KOMPONENTÓW SZCZEGÓŁÓW.

11

DODAWANIE OZNACZEŃ I TWORZENIE ZESTAWIEŃ
ILOŚCI.

12

TWORZENIE WIDOKÓW SZCZEGÓŁÓW.