

Autodesk Revit for Interior Training Course (3 Days)

วิทยากร : รองศาสตราจารย์ วิวัฒน์ อุดมพิติทรัพย์

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจถึงการสร้างผลงานภายใต้แนวคิด Building Information Modeling (BIM)
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจการใช้งาน Autodesk Revit และรายละเอียดของคำสั่งต่างๆ
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีทักษะของการทำงานของโปรแกรม (Workflow) เพื่อการต่อยอดในการนำไปประยุกต์ใช้งานหรือเรียนรู้เพิ่มเติมต่อไป

ลักษณะของการอบรม

การอบรมครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถทำความเข้าใจภาพรวมและรายละเอียดของการทำงานโปรแกรม Autodesk Revit โดยการอบรมจะเน้นไปที่การควบคุมและการทำความเข้าใจคำสั่งเพื่อใช้งานในกรณีต่างๆ โดยการยกตัวอย่างของชิ้นงานประกอบการอบรม และทดลองปฏิบัติควบคู่ไปกับการอบรม เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจภาพรวมของการใช้โปรแกรมให้ได้มากที่สุด เพื่อนำไปประยุกต์ใช้งานกับโครงการต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป โดยในการอบรมจะมีการทดลองการเรียนกับโครงการจริงไปพร้อมๆ กันด้วย

คุณสมบัติผู้เข้ารับการอบรม

1. มีความรู้พื้นฐานในการใช้งาน AutoCAD เบื้องต้น
2. มีความรู้พื้นฐานในการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
3. ควรเป็นผู้ทำงานเกี่ยวกับการเขียนแบบ ออกแบบ เกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรม

ผลที่ได้รับจากการอบรม

1. ผู้เข้าอบรมมีความสามารถในการใช้โปรแกรม Autodesk Revit
2. ผู้เข้าอบรมครบตามหลักสูตรจะได้รับใบประกาศนียบัตรจาก Autodesk

เหมาะสำหรับ

1. สถาปนิก 2. วิศวกร 3. ผู้รับเหมา 4. พนักงานเขียนแบบ 5. นิสิต/นักศึกษา 6. บุคคลทั่วไปที่สนใจ

รายละเอียด

- ค่าอบรม 16,000 บาท ต่อ 1 ท่าน
- จำนวนวันอบรม 3 วัน เริ่มอบรม เวลา 09.00 – 16.00 น.
- การอบรมต่อรอบไม่เกิน 10 ท่าน

สิทธิพิเศษ

- ใบประกาศนียบัตร (Certificate of Completion)
- เอกสารประกอบการอบรม
- อาหารกลางวัน พร้อมอาหารว่าง 2 ช่วง
- ฟรีส่วนลด 10 % ในการอบรมหลักสูตรครั้งถัดไป

หลักสูตรการอบรม

วันที่ 1

- แนะนำโปรแกรม Autodesk Revit
- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ และ Work Flow ต่างๆ
- แนวความคิด Building Information Modeling
- การใช้งานพื้นฐานต่างๆ เกี่ยวกับโปรแกรม (GUI: Graphic User Interface)
- การควบคุมและการสั่งงานโปรแกรม
- Project North กับ True North
- การใช้เส้นบอกระยะชั่วคราว (Temporary Line)
- การกำหนดหน่วยของการเขียนงาน (Project Unit)
- การกำหนดมาตราส่วนของการเขียนงาน (View Scale)
- การสร้าง Level ภายใน Project ด้วยการลากเส้นระดับ, การ Copy Level หรือ Array
- การเขียนผนัง (Wall) และการแก้ไขในรูปแบบต่างๆ
- การปรับแต่งผนัง การสร้างชั้นวัสดุของผนังในแบบที่ต้องการ
- การเขียนผนัง (การลากเส้นผนังด้วยวิธีต่างๆ)
- การกำหนดความสูงของผนัง
- การสร้างมุมกลิ้งสำหรับงาน Interior
- การสร้างรูปตัดสำหรับงาน Interior

- ประเภทของผนัง (Basic Wall, Curtain Wall, Stacked Wall)
- การปรับแต่ง Parameter ในส่วนของ Instance Parameters
- การแก้ไขในส่วนของ Type Parameters (Structure)
- การ Modify Vertical Structure (Split Region, Merge Region, Assign Layer, Sweep, Reveal)
- การสร้างผนังใน 2 รูปแบบผสมกัน (Embedded Walls) ด้วยคำสั่ง Cut Geometry
- การแก้ไข Profile ของผนัง
- การแบ่งผนังด้วยคำสั่ง Split
- การกำหนดให้ผนังชนกับวัตถุ ด้วยคำสั่ง Attach to Top (กรณีต้องการให้ผนังชนกับหลังคา)
- การใส่ห้อง (Room Tag) สำหรับใส่ชื่อห้อง และคิดพื้นที่
- การทำ Schedule ของการคิดพื้นที่ห้องต่างๆ
- การแก้ไข Profile ของผนัง
- การเขียนผนังกระจก และการปรับแต่ง

วันที่ 2

- การแก้ไขชิ้นงานด้วยคำสั่ง Trim, Offset, และคำสั่ง Modify อื่นๆ
- การสร้างบัวเชิงผนังด้วยคำสั่ง (Wall Sweep, Wall Reveal)
- การสร้าง Profile Family ของบัวผนัง และการประยุกต์ใช้
- การใช้คำสั่ง Join Geometry เพื่อทำการเชื่อมผนัง 2 ตัวให้เป็นอันเดียวกัน (กรณีประตูหน้าต่าง)
- การเขียนพื้นในรูปแบบต่างๆ
- การสร้างพื้นอาคารด้วยการ Pick Wall
- การสร้างพื้นอาคารด้วยการ Sketch
- การเจาะช่องพื้น
- การเจาะพื้นสำหรับการใส่ช่อง Shaft
- การใส่ Slope Arrow เพื่อให้พื้นมีความลาดเอียง
- การใส่ Host Sweep ด้วย Floor Slab Edge
- การปรับแต่งพื้นด้วยเครื่องมือ Modify Sub-Elements, Draw Points, Draw Split Lines, Pick Supports, Reset Shape
- การสร้างพื้นในลักษณะของการ Drop Panel และใช้คำสั่ง Join Geometry ในการเชื่อมวัตถุ
- การใส่ประตู-หน้าต่างต่างๆ
- การโหลด Family ของประตู-หน้าต่างมาใช้งาน
- การกำหนดเส้นบอกระยะ (Dimensions)
- การใส่ Dimension แบบต่างๆ
- การให้ Dimension แบบ Edge to Edge, Center to Center และ Center to Edge
- การ Lock และ Unlock ระยะของ Dimension

- การจัดระยะให้เท่ากันด้วย Dimension Equality Symbol (EQ)
- การใส่ตัวหนังสือแทนลงในเส้น Dimension (Replace with Text)
- การสร้างฝ้าเพดานในรูปแบบต่างๆ และการกำหนดประเภทของฝ้าเพดาน
- การใส่เฟอร์นิเจอร์ หลอดไฟ และของที่เกี่ยวข้อง
- การเปิด Sun Path และการวิเคราะห์แสงแดด และเงา
- การตั้งค่าที่ตั้งอาคาร การกำหนดวันที่ และเวลาในการวิเคราะห์แสงเงา
- การทำ Animation วิเคราะห์แสงเงา
- การเขียน Perspective และการตั้งกล้อง
- การ Render
- การใช้ Cloud Rendering ในลักษณะต่างๆ
- การส่งไฟล์จาก Revit ไปยัง Autodesk 3ds Max Design เพื่อการ Render

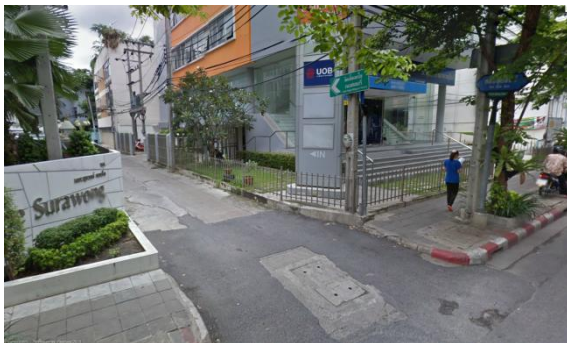
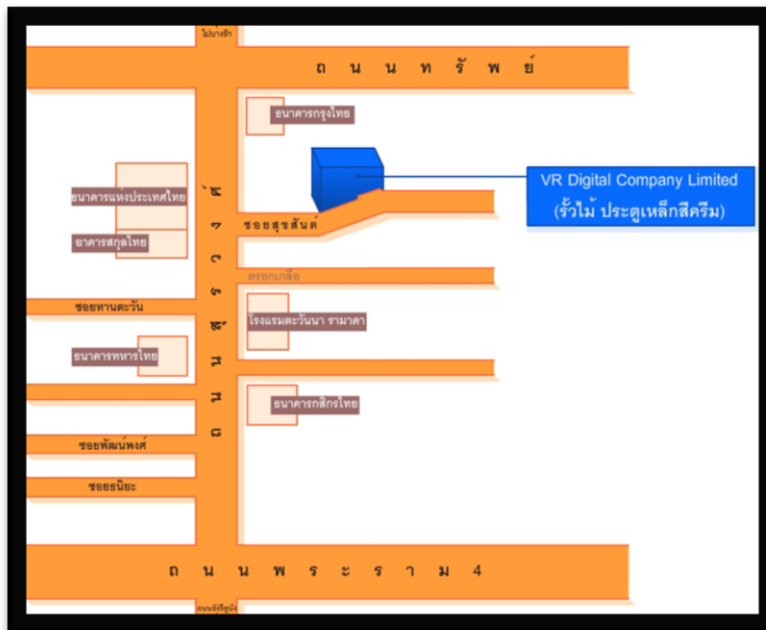
วันที่ 3

- การสร้างบันได
- การใช้คำสั่ง Run ในการเขียนแนวของ Flight บันได
- การปรับแต่งรูปแบบของบันได ด้วยการแก้ไข (Riser และ Boundary)
- การปรับแก้ค่าคุณสมบัติของบันไดใน Properties
- การทำบันไดแบบหลายๆ ชั้นต่อกัน (Multi-Level Stairs)
- การสร้างบันไดแบบ 2 Flight
- การเจาะพื้นเพื่อใช้เป็นช่องบันได
- การใส่ลูกกรง
- การสร้างเส้นแนวราวลูกกรง
- การปรับแต่งในส่วนของ Top Rail ของลูกกรง
- การกำหนดคุณสมบัติของราวลูกกรงในแนวนอน (Rail Structure)
- การกำหนดคุณสมบัติของราวลูกกรงในแนวตั้ง (Baluster Placement)
- การ Duplicate View ในลักษณะต่างๆ
- การแบ่งแบบด้วยการ Duplicate as Dependent
- การกำหนดสัญลักษณ์ประกอบแบบ
- การเขียนตัวอักษรลงในแบบ (Text)
- การใช้คำสั่ง Spot Elevation Dimension สำหรับบอกระดับความสูงในรูปแบบด้าน, รูปตัด
- การใช้คำสั่ง Spot Coordinate
- การใส่สัญลักษณ์ ทิศเหนือ
- การปรับแต่งมุมมอง
- การปรับแต่งมุมมองใน Plan (View Range ใส่ส่วนของ Cut Plane และ View Depth)

- การปรับแต่งการแสดงผลของรูปด้าน
- การปรับแต่งการแสดงผล Plan ในกรณีอาคารที่เป็น Split Level ด้วยคำสั่ง Plan Region
- การใช้ Detail Component เพื่อช่วยในการเขียน Detail
- การใช้คำสั่ง Fill Region เพื่อใส่ลาย Pattern
- การใช้คำสั่ง Repeat Detail
- การเขียนเส้น Insulation
- การมุมมอง Draft View เพื่อเขียนแบบ 2 มิติ
- การนำไฟล์แบบขยายจาก AutoCAD มาใช้เป็นแบบขยาย
- การสร้างเอกสารแบบ (Sheet)
- การสร้างกระดาษ ขนาดกระดาษไวใช้งาน พร้อมกับการสร้าง Title Blocks
- การแก้ไขหมายเลขแผ่น และชื่อแผ่น
- การเพิ่มมุมมองต่างๆ ลงบนหน้ากระดาษ
- การใช้ Revision Clouds
- การ Print ผลงาน
- การตั้งค่าต่างๆ สำหรับการ Print งาน
- การ Export แบบออกเป็นไฟล์รูปภาพ
- การ Print งานออกมาในรูปแบบของ DWF File
- การทำรายการประกอบแบบ
- การสร้าง Legend Views เพื่อทำรายการสัญลักษณ์ประกอบแบบ และรายการประตู-หน้าต่างต่าง
- การทำสารบัญแบบด้วย Drawing List

*** หมายเหตุ เนื้อหาของการอบรมอาจมีการเปลี่ยนแปลง เพื่อความเหมาะสมหรือให้สอดคล้องกับ
สถานการณ์และเวลาของการอบรม

สถานที่อบรม : ศูนย์อบรม วี อาร์ ดิจิตอล เทรนนิ่ง เซ็นเตอร์



บริเวณซอย สุขสันต์



ศูนย์อบรม วี อาร์ ดิจิตอล เทรนนิ่ง เซ็นเตอร์

ทางเข้าศูนย์อบรม วี อาร์ ดิจิตอล เทรนนิ่ง เซ็นเตอร์

(ตึกสีครีม ประตูรั้วเหล็กสีครีม)

ชำระเงินผ่าน :

- ชำระเงินสด จ่ายที่ บริษัท วี อาร์ ดิจิตอล จำกัด ทะเบียนนิติบุคคล เลขที่ 0-1055-46092-55-5
- โอนเงิน เข้าบัญชี "บริษัท วี อาร์ ดิจิตอล จำกัด" ธนาคารทหารไทย สาขาพัฒนาพงษ์ บัญชีเลขที่ 170-2-06067-2

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่

คุณพงศธร ดำมณี Email : phongsatorn@vr-3d.com

Tel : 062-698-0545 Tel : 662-267 6388-9