

## **ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC**

### **Autodesk Architectural Desktop (nâng cao)**

#### **CHƯƠNG 1: HỆ THỐNG BẢNG BIỂU (Generating Schedules) (8 tiết)**

Các bảng biểu thống kê là một phần rất quan trọng trong bất kỳ hồ sơ kiến trúc nào. Architectural Desktop cung cấp nhiều loại bảng biểu như Bảng thống kê cửa (*Door and Window Schedules*), Bảng thống kê trang thiết bị (*Equipment Schedules*), Bảng thống kê tường (*Wall Schedules*), Bảng thống kê các vật liệu hoàn thiện (*Room Finish Schedules*), giúp việc hoàn chỉnh và quản lý thông tin hồ sơ thiết kế dễ dàng và nhanh chóng hơn.

CÁC LOẠI BẢNG BIỂU  
LẬP BẢNG THỐNG KÊ CỬA  
HIỆU CHỈNH BẢNG BIỂU

#### **CHƯƠNG 2: DỰNG MẶT ĐỨNG VÀ MẶT CẮT (Generating Sections and Elevations) (8 tiết)**

Architectural Desktop cung cấp nhiều phương pháp dựng mặt đứng và mặt cắt từ mô hình dựng trước. Tùy theo nhu cầu và mục đích sử dụng mà ta có thể tạo mặt đứng và mặt cắt 2D hoặc 3D. Chương này sẽ cung cấp cho học viên những kiến thức cần thiết để làm việc này một cách nhanh chóng và hiệu quả.

LÀM VIỆC VỚI CÁC ĐỐI TƯỢNG MẶT ĐỨNG VÀ MẶT CẮT 2D  
CÁC KIỂU MẶT ĐỨNG VÀ MẶT CẮT 2D

#### **CHƯƠNG 3: IN BẢN VẼ (Plotting) (4 tiết)**

Phần này giúp học viên nắm được quá trình in cũng như những cách thức để xuất bản vẽ ra giấy (hard copy) hay các định dạng file khác nhanh chóng như ý muốn.

THIẾT LẬP TRANG IN (*Page Setup*)  
TẠO BỐ CỤC TRANG IN (*Layouts*)  
KHUNG NHÌN (*Viewports*)  
LÀM VIỆC VỚI BẢNG KIỂU IN (*Plot Style Tables*)  
IN BẢN VẼ

#### **CHƯƠNG 4: LÀM VIỆC VỚI AUTODESK VIZ RENDER (12 tiết)**

Đây là phiên bản 3D VIZ rút gọn và được tích hợp sẵn vào phiên bản 2004. Trong phần này học viên sẽ nắm được những cách thức và phương pháp để có thể xuất bản vẽ mô hình ra ảnh bitmap hoặc phim (3D Walkthrough) một cách trung thực.

LIÊN KẾT FILE (*File Linking*)  
VẬT LIỆU (*Materials*)  
THIẾT LẬP CAMERA VÀ KHUNG NHÌN (*Viewports*)  
ÁNH SÁNG (*Lights*)  
RENDER

#### **TÓNG KẾT, ÔN TẬP, GIẢI ĐÁP THẮC MẮC (4 tiết)**