

Program szkolenia Vectorworks

Poznań

miejsce szkolenia

Sebastian Skrzydliński

opracowanie

Interdyscyplinarni

firma



DZIEŃ 1

1. Zapoznanie z interfejsem graficznym programu.
 - Pasek menu
 - Narzędzia podstawowe, dodatkowe
 - Palety zarządzania i nawigacji
 - Menedżer zasobów
 - Obszar roboczy
2. Personalizacja programu – preferencje Vectorworks oraz preferencje dokumentu
 - Częstotliwość autozapisu
 - Ustawienia jednostek dokumentu
 - Siatka snapowania i referencyjna
 - Skróty klawiszowe
3. Narzędzia podstawowe rysowania: rysowanie 2D.
 - Poruszanie się po obszarze roboczym
 - Rysowanie 2D (linie, kształty, figury) metody rysowania
 - Dynamiczne snapowanie w trakcie rysowania
 - Scalanie, wycinanie powierzchni
 - Odsunięcie krawędzi
 - Zaznaczanie, obracanie, przesuwanie, kopiowanie, tworzenie szyku
 - Skalowanie obiektów 2D
 - Gumka
 - Grupowanie obiektów
4. Narzędzia rysowania: modelowanie 3D
 - Widoki standardowe
 - Podstawowe kształty 3D
 - Zagadnienie ekstruzji – metody i zastosowanie
 - Edycja brył – scalanie, wycinanie, powłoka
 - Historia edycji brył
5. Style linii i oraz materiały obiektów
 - Paleta atrybuty
 - Typy wypełnienia płaszczyzn
 - Nadawanie materiałów obiektom
 - Biblioteka materiałów
 - Tworzenie własnych tekstur

DZIEŃ 2

1. Menedżer zasobów
 - Nawigacja po oknie Menedżera
 - Import obiektów z istniejących bibliotek
 - Tworzenie nowych zasobów i bibliotek
 - Internetowe biblioteki obiektów i materiałów
2. Organizacja projektu
 - Klasy, warstwy projektowe, kondygnacje, arkusze prezentacji, okna widoku
3. Modelowanie 3D obiektów architektonicznych
 - Metody tworzenia ścian i płyt
 - Własne typy ścian i płyt
 - Typy i modelowanie schodów i poręczy
 - Typy i modelowanie dachów
 - Wstawienie okien i drzwi, opisanie, edycja typów, etykieta okien i drzwi

DZIEŃ 3

1. Rozpoczęcie modelowania mieszkania dwupokojowego (salon, sypialnia, kuchnia, łazienka)
 - Organizacja projektu, utworzenie kondygnacji
 - Tworzenie własnego typu ściany
 - Wrysowanie ścian na podstawie zaimportowanego rzutu mieszkania (pdf) lub modelowanie przy wpisywaniu wymiarów
 - Tworzenie własnego typu płyty
 - Wrysowanie płyt podłogi i stropu
 - Wstawienie okien i drzwi, opisanie, edycja typów, etykieta okien i drzwi

DZIEŃ 4

1. Kontynuacja modelowania mieszkania.
 - Meblowanie i oświetlenie sypialni
 - Meblowanie i oświetlenie łazienki
 - Meblowanie i oświetlenie kuchni
2. Teksturowanie obiektów
 - Układy płytek w Kuchni i łazience
 - Modelowanie 3D płytek – przeliczanie

DZIEŃ 4

1. Kontynuacja modelowania mieszkania.
 - Meblowanie i oświetlenie salonu
 - Dekoracje, rozrzeźbienia ścian
2. Modelowanie listwy przypodłogowej wg przekroju
3. Modelowanie 3D stolika kawowego.
4. Teksturowanie obiektów

DZIEŃ 5

1. Ustawienia oświetlenia naturalnego
2. Ustawienia oświetlenia sztucznego
3. Tekstury Renderworks
 - Odbicia, przezroczystość, relief
 - Szum
 - Materiały metaliczne
4. Renderworks Fur – włos dywanu / trawa

DZIEŃ 6

1. Ustawienia renderingu
 - ekspozycja
 - rozdzielczość renderu
 - jakość renderingu
 - zapisanie i wczytywanie gotowych ustawień
2. Widok za oknem – opcjonalnie
3. Wykonanie wizualizacji dzień / noc sypialni i salonu
4. Wykonanie wizualizacji aksonometrycznej całego mieszkania.
5. Efekt głębi ostrości
6. Poprawianie kolorystyki gotowych, wyrenderowanych obrazów

DZIEŃ 7

1. Rozwinięcie ścian wewnętrznych
2. Tworzenie okna przekroju
3. Wymiarowanie rysunku
 - Metody wymiarowanie
 - Style wymiarowania
4. Tworzenie arkuszy opartych na layoutach
 - Import rysunków, wizualizacji, widoków 3d na arkusze
 - Wydruk zestawu arkuszy do pdf
 - Zapisanie zestawu arkuszy
5. Pytania i odpowiedzi