

SPIS TREŚCI

DZIEŃ 1 Wprowadzenie do kursu

MODUŁ 1

DZIEŃ 2 Instalacja i omówienie interface'u oprogramowania SketchUp

DZIEŃ 3 Poruszanie się po programie SketchUp i narzędzie ZAZNACZ

DZIEŃ 4 Podstawowe narzędzia do modelowania (Linie, Łuki, Kształty).

Punkty charakterystyczne

DZIEŃ 5 Przesuwanie, obracanie, kopiowanie, skala, odsunięcie

DZIEŃ 6 Instalacja rozszerzeń. Omówienie niektórych rozszerzeń, zarówno tych płatnych jak i bezpłatnych.

MODUŁ 2

DZIEŃ 7 Praca na rzucie (Import plików CAD, Import rysunków rastrowych, Dopasowanie skali)

DZIEŃ 8 Warstwy, grupy i komponenty. Ściany nośne i działowe, Stolarka okienna i drzwiowa.

DZIEŃ 9 Rysujemy wyposażenie, które możemy zrobić samodzielnie

DZIEŃ 10 Listwy przypodłogowe i sztukateria. Narzędzie wyciągnij wzdłuż.

DZIEŃ 11. Pobieranie modeli z katalogów internetowych i 3DWarehouse. Optymalizacja modeli

MODUŁ 3

DZIEŃ 12 Kolory i tekstury w SketchUp

DZIEŃ 13 Teksturowanie skomplikowanych obiektów przy użyciu SketchUV

DZIEŃ 14 Poszukiwanie tekstur w Internecie i tworzenie własnych w darmowym programie PhotoScape

DZIEŃ 15 Rzuty, przekroje, wymiarowanie i opisy w programie SketchUp

DZIEŃ 16 Prezentacja projektu w SketchUp - Sceny, style, animacja

MODUŁ 4

DZIEŃ 17 Wprowadzenie do V-Ray

DZIEŃ 18 Materiały i Obiekty V-Ray

DZIEŃ 19 Światła V-Ray

DZIEŃ 20 Ustawienia V-Ray i Render

DZIEŃ 21 Postprodukcja

