

קורס סקצ'אפ מקיף - סילבוס

<ul style="list-style-type: none"> ● היכרות ראשונה עם התוכנה ● הגדרת קובץ תבנית והתאמת סביבת עבודה ● יצירת גאומטריה דו ממדית בסיסית, באמצעות קווים, עיגולים, מצולעים, קשתות, יד חופשית ומלבנים. ● הבנת מושג "הידבקות" הגאומטריה הדו ממדית. ● שימוש בפקודת הזזה על מנת לערוך ולתפעל גאומטריה ● תצוגת המודל בתלת ממד ● יצירת גאומטריה בסיסית בשלושה ממדים – החל משרטוט קווים. ● שימוש בכלי Push/Pull ● חיבור ובניית צורות עם התייחסות להיקשים ולצירים ● איחוי משטחים ● פקודת היסט – OFFSET 	<p style="text-align: right;">מפגש ראשון -</p> <p><u>היכרות עם ממשק התכנה, סביבת העבודה</u> <u>וחקירת הכלים בתוכנה</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> ● שמירה על מישור גאומטרי – פקודת AUTOFOLD ● פקודת הבחירה ● פקודת שכפול ● יצירת מערך חזרות ● שיקוף המודל – דרך Flip Along ● פקודת הסיבוב – Rotate ● פקודת יצירת קווי עזר – Tape Measure ● פקודת הסתרה - Hide ● ניקיון קובץ ושמירה על נפחים קטנים – PURGE ● יצירת קיצורי מקלדת 	<p style="text-align: right;">מפגש שני -</p> <p><u>חקירה לעומק של הכלים בתוכנה ודרכי</u> <u>עבודה נכונות ומהירות</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> ● פקודת Scale ● חקירת רכיב מסוג Components, החל מיצירתו, אפיוניו, צורת עבודה, מאגרים קיימים, הכנסה לקובץ, עיבוד הרכיב והשוני בינו לבין Group ● עבודה עם Outliner ● יישום פקודת Scale לעריכה כוללת ולעריכה פרטנית 	<p style="text-align: right;">מפגש שלישי -</p> <p><u>עבודה עם רכיבים סגורים מסוג Components</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> ● יצירת טקסט תלת ממדי – 3D Text ● צביעת משטחים באמצעות פקודת Paint Bucket ● ייבוא חומרים וטקסטורות מהאינטרנט, עיבודם, ושמירתם ● עבודה עם טקסטורות – Texture tweaking ● אפשרויות תצוגה, עבודה עם תפריט Styles ● ייצוא מתוך המודל בפורמט דו ממדי (אוטוקאד, תמונות ו-PDF) 	<p style="text-align: right;">מפגש רביעי -</p> <p><u>צביעת משטחים</u> <u>אפקטים מתקדמים שניתן ליישם על המודל</u> <u>וייצוא המודל בפורמט דו ממדי</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> • ייבוא קובץ אוטוקאד אל סקצ'אפ ובניית מודל מתוכו • בניית מודל מרובה קומות עם פתח מדרגות • עבודה עם מנהל השכבות 	<p>שיעור חמישי – בניית מודל מתוך קובץ אוטוקאד - תהליך העבודה הנכון</p>
<ul style="list-style-type: none"> • יצירת חתך על מנת לתפעל את המודל • יצירת סצנות ויצירת אנימציה • סצנות הליכה במודל • סרטון 	<p>שיעור שישי – המשך התרגיל וטיפים נוספים לעבודה</p>
<ul style="list-style-type: none"> • סיום התרגיל: • יצירת מדרגות • יצירת מדרון • יצירת נוף טופוגרפי מהתחלה, מקווי קונטור ומתמונה • שימוש בכלי ה-Drape 	<p>שיעור שביעי – סיום התרגיל, יצירת מדרגות והטמעת ייחוד ה-Component. לימוד נושא נוף וטופוגרפיה ופקודות מתקדמות</p>
<ul style="list-style-type: none"> • היכרות עם התוכנה וסביבת העבודה • הכנת מודל SketchUp ועריכתו • הכנסת תוכן נוסף לקובץ ועריכתו • הוספת כיתוב ולימוד על כלי השרטוט בתוכנה • עבודה בשכבות • עבודה עם סמלים ויצירת סמלים מותאמים אישית • מצגת • ייצוא לתכנת CAD • טיפים לעבודה טובה ומוצלחת 	<p>שיעור שמיני – כלי המצגת של סקצ'אפ – תכנת Layout</p>
<ul style="list-style-type: none"> • כלי ה-Follow me • כלי ה-Intersection • הצללה וערפל • חישוב שטחים • כמענה על שאלות נפוצות אודות הדפסה, ומידות. 	<p>שיעור תשיעי – פקודות מתקדמות ונרחבות של סקצ'אפ, וטיפים לעבודה.</p>