

- היכולת ראשונה עם התוכנה.
- הגדרת קובץ הבניה והאגאתה סביבת העבודה.
- יצירה גאותריאetric דו ממדית בסיסית, באמצעות קווים, עיגולים, מצולעים, קשתות, ד' חופשית ומלבנים.
- הבנת מושג "הידבקות" האוגומטריה הדו ממדית.
- שימוש בפקודת רזהה על מנת לערוך ולתפעל אוגומטריה.
- תצוגת המודל בתלת מימד.
- יצירה גאותריאetric בסיסית בשלושה ממדים – החל מشرطות קווים.
- שימוש בכלי Push/Pull.
- חיבור ובניית צורות עם התיקיות להיקשים ולצרירים.
- אייחוי משטחים.
- פקודת היסט – Offset.

פגש ראשון

היכרות עםSketchUp התוכנה, סביבת העבודה והקירות הכלים בתוכנה.

- שימירה על מישור גאותריאetric – פקודת AutoFold.
- פקודת הבחירה.
- פקודת שפבול.
- יצירה מערך חזות.
- שיקוף המודל – דרך Flip Along.
- פקודת הסיבוב – Rotate.
- פקודת יצירה קויי עוז – Tape Measure.
- פקודת הסתרה – Hide.
- ניקיון קובץ ושמירה על נפחם קטנים – Purge.
- יצירה קצורי מקלדת.

פגש שני

חקירה לעומק של הכלים בתוכנה ודריכי עבודה נכונות ומהירות.

- פקודת Scale.
- חקירת רכיב מסווג Components, החל מיצירתו, אפיונו, צורת העבודה, מאגרים קיימים, הכנסה לקובץ,狸וד הרכיב והשינוי בו Group, בינו לבן Outliner.
- עבודה עם Styles.
- יישום פקודת Scale לעריכה כללית ולעריכה פרטנית.

פגש שלישי

עבודה עם רכיבים סגורים מסווג Components.

- יצירה טקסט תלת ממדי – 3D Text.
- צביעת משטחים באמצעות פקודת Paint Bucket.
- יבוא חומרם וטקסטורות מהאנטונט, עיבודם, ושמירתם.
- עבודה עם טקסטורות – Texture tweaking.
- אפשרויות תצוגה, עבודה עם תפריט Styles.
- יצא מתוך המודל בפורמט דו ממדי (אוטקאד, תמונות ו-PDF).

פגש רביעי

צביעת משטחים
אפקטים מתקדמים שנitinן לישם על המודל
ויצוא המודל בפורמט דו מימי

- יבוא קובץ אוטקאד אל סקצ'אף ובניית מודל מתוכו.
- בניית מודל מרובה עם פתח מדרגות.
- עבודה עם מנRAL השכבות.

פגש חמישי

בנייה מודל מרובה קובץ אוטקאד – תהליך העבודה הנכון

- יצירה חתך על מנת לתפעל את המודל.
- יצירה סצנות ויצירת אנימציה.
- סצנות הליכה במודל.
- יצירה סרטון של המעבר בין הסצנות.

פגש שישי

המשך התרגילים וטיפים נוספים לעבודה

- סיום התרגילים.
- יצירה מדרגות.
- יצירה מדרכו.
- יצירה נוף טופוגרפי מהתחלה, מקווי קוונטור ומתחומנה.
- שימוש בכלי – Drape.

פגש שביעי

סיום התרגילים, יצירה מדרגות
והטמעת יחיד Componet – Component

לימודי נושא נוף וטופוגרפיה ופקודות מתקדמות

- היכרות עם התוכנה וסביבת העבודה.
- הכנסת מודל SketchUp ועריכתו.
- הכנסת תוכן נסף לקובץ ועריכתו.
- חוספת כתוב ולמידע על כל השרטוט בתוכנה.
- עבודה בשכבות.
- עבודה עם סללים ויצירת סללים מותאמים אישית.
- מצגת.
- יצוא לתוכנת CAD.
- טיפים לעבודה טובה ומוצלחת.

פגש שמיני

כלים המציגות של סקצ'אף – תכנת Layout



- כל ה- Follow me.
- כל ה- Intersection.
- הצלילה ורפלט.
- חישוב שטחים.
- מענה על שאלות נפוצות>About the drawing, מידות.

פגש תשיעי

פקודות מתקדמות ורחבות של סקצ'אף
וטייפים לעבודה.