

## קורס סקצ'אפ' מתחילה - עיקרי תוכנית הלימודים - סילבוס



- היכרות ראשונה עם התוכנה.
- האדרת קובץ תבנית והטמתה סביבת העבודה.
- ייצור גאותריה דו ממדית בסיסית, באמצעות קוים, עיגולים, מצולעים, קשתות, ידי חופשית ומלבנים.
- הבנת מושג "הידבקות" הגאותריה הדו ממדית.
- שימוש בפקודת האזהה על מנת לעורר ולתפעל גאותריה.
- תצוגת המודל בתלת מימד.
- ייצור גאותריה בסיסית בשלושה ממדים – החל משרטוט קוים.
- שימוש בכלים Push/Pull.
- חיבור ובניית צורות עם התיחסות ללחיצים ולצירים.
- איחוי משטחים.
- פקודת הסט - Offset.
  
- שמירה על מישור גאותריה – פקודת AutoFold.
- פקודת הבחירה.
- פקודת שכפול.
- ייצור מערך חירות.
- שיקוף המודל – Flip Along .
- פקודת הסיבוב – Rotate.
- פקודת ייצור קווי עוז – Tape Measure.
- פקודת הסתרה – Hide.
- ניקיון קובץ ושמירה על נפחים קטנים – Purge.
- ייצור קיזורי מקלדת.
  
- פקודת Scale.
- חכורת רכיב מסוג Components, החל מצירוף, אפיונו, צורה בעבודה, מאגרים קיימים, הכנסה לקובץ, עיבוד הרכיב והשוני ביןו לבין Group.
- עבודה עם Outliner.
- יישום פקודת Scale לעריכה כללית ולעריכה פרטנית.
  
- ייצור טקסט תלת ממדי – 3D Text.
- צביעת משטחים באמצעות פקודת Paint Bucket.
- יבוא חומרים וטקסטורות מהאנטרנט, עיבודם, ושמירתם Texture tweaking.
- עבודה עם טקסטורות – Styles.
- אפשרויות תצוגה, עבודה עם תפריט Styles.
- ייצוא מתרגם המודל בפורמט דו ממדי (אוטוקאד, תמונות ו-PDF).



### מפגש ראשון

היכרות עם ממשק התוכנה, סביבת העבודה  
וחקירת הכלים בתוכנה.



### מפגש שני

חקירה לעומק של הכלים בתוכנה ודרך  
עבודה נכונות ומהירות.



### מפגש שלישי

עבודה עם רכיבים סגורים מסווג Components.



### מפגש רביעי

צבעות משטחים

אפקטים מתקדמים שניצן לישם על המודל  
ויצוא המודל בפורמט דו מימי

