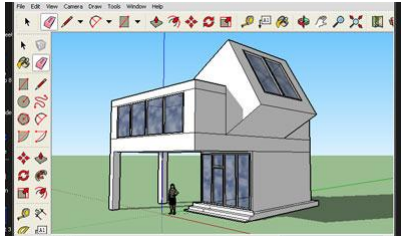


"SketchUp" для дизайнеров

Тематический план



1. Вводное занятие. Знакомство с интерфейсом. Версии программы, источники получения бесплатной и платной версии.

Расширения, плагины, реалистичность визуализации. Стили отображения.

Настройка единиц измерения. Настройки рабочей среды. Настройки камеры и проекций. Базовые инструменты моделинга и черчения.

Практическое задание.



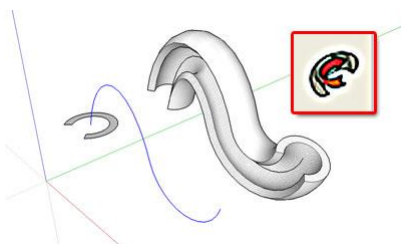
2. «Базовая» и «расширенная» панели инструментов (занятие 1). Подробный разбор и демонстрация применения инструментов.

Понятие объектов «открытой геометрии», правила их взаимодействия.

Корректировки размерностей и углов, правила точных построений. Направляющие.

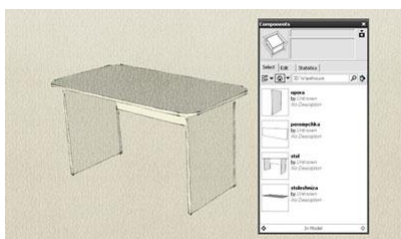
Вспомогательный инструментарий в контекстных меню.

Практическое задание.



3. «Базовая» и «расширенная» панели инструментов (занятие 2). Объекты вращения/скольжения, правила построения. Скейлинг и зеркальные (симметричные) построения.

Расстановка размеров и текстовых выносок. Экспорт первичного эскиза, настройки экспорта.

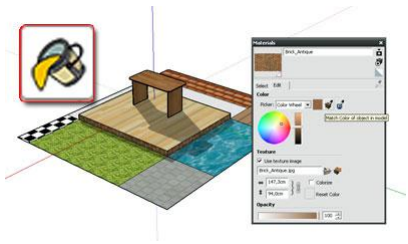


4. «Компонентное моделирование» (занятие 1). Понятие объектов «закрытой геометрии» и «локального пространства». Клоны. Редактирование компонентов. Сохранение компонентов. Меню компонентов.

Демонстрация компонентного моделирования на примере корпусной мебели.

Практическое задание.

Получение бесплатных 3D-ресурсов и работа с 3dwarehouse.sketchup.com



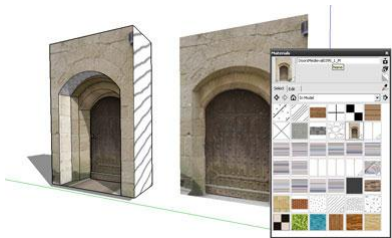
5. Материалы и текстурирование. Понятие материала в 3D-дизайне и визуализации. Материалы SketchUp – библиотека, применение, правила текстурирования объектов «открытой» и «закрытой» геометрии.

Настройки материалов. Редактирование материалов. Создание новых материалов на основе битовых карт.

Понятие бесшовной текстуры. Подключение внешнего растрового редактора.

Сохранение созданных материалов в библиотеку, создание новых библиотек.

Практическое задание.

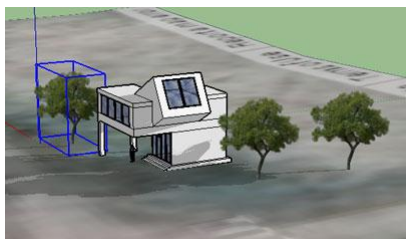


6. Моделинг по эскизам и чертежам. Компонентный моделинг по плоскостной студии. Компонентный моделинг по кубической и полу-кубической студии.

Быстрое создание объектов из фототекстуры.

Сложные случаи моделинга. Пересечения объектов.

Практикум моделинга – коробка квартиры /здания; моделинг предметов интерьера.



7. Моделинг органики и ландшафта. Импорт ландшафтного фрагмента из базы Google Maps.

Рельеф местности, сопряжение с моделью.

Свободное моделирование рельефа местности и расширение «песочница».

Применение «песочницы» в моделинге сглаженных и иррегулярных объектов.

Практическое задание.



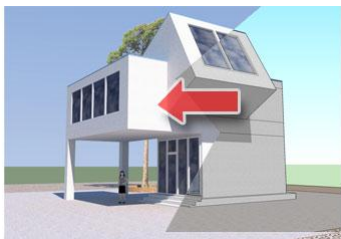
8. Чертежи и эскизы. Настройки проецирования модели под экспорт чертежей. «Разборка» многокомпонентной модели. Размеры, раскладка, экспорт.

Меню стилей. Настройка эскизных стилей, редактирование стилей, создание нового стиля.

Построение сечений.

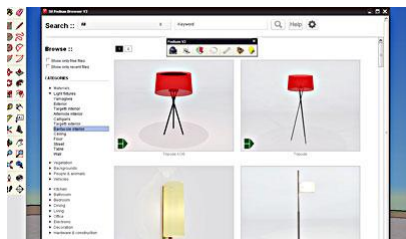
Экспорт эскиза.

Практическое задание



9. Фотореалистичное изображение – возможности SketchAr в базовой конфигурации. Солнце, дымка, их настройки и применение.

Плагины рендеринга. **Podium SU** и V-Ray.
Демонстрация возможностей. Инсталляция и настройки Podium SU

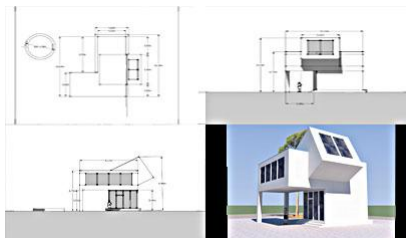


10. Источники света в Podium SU, система света, самосветящиеся поверхности, библиотека Podium.

Настройки рендеринга.

Практическое задание.

Выбор темы аттестационной работы. Консультации.



11. Финальное занятие – защита аттестационного задания.