

Programma del Corso di:
Sketchup e modellazione 3d

Aspetti generali del corso e di Sketchup

- UD 1 - Presentazione docente, obiettivi e programma del corso
- UD 2 - Perché usare Sketchup? Differenza rispetto ad altri programmi 3d

Installazione sul computer

- UD 3 - Requisiti di sistema
- UD 4 - Differenza tra versione make e pro

I comandi base

- UD 5 - Template e interfaccia
- UD 6 - I comandi base
- UD 7 - I comandi base parte 2
- UD 8 - Modificare oggetti
- UD 9 - Modificare oggetti parte 2

Altri comandi

- UD 10 - I gruppi e i componenti
- UD 11 - I gruppi e i componenti parte 2
- UD 12 - Modifiche sui solidi
- UD 13 - I componenti dinamici
- UD 14 - I componenti dinamici parte 2

I materiali, i layer e gli stili

- UD 15 - Inserimento materiali
- UD 16 - I layer
- UD 17 - Gli stili

Interazione con altri software

- UD 18 - Importazione componenti
- UD 19 - Interazione con autocad
- UD 20 - Progettazione con dwg 2d
- UD 21 - Interazione con 3d studio
- UD 22 - Interazione con Lumion

Fotoinserimento e luci

- UD 23 - Le viste e le scene
- UD 24 - Le viste e le animazioni
- UD 25 - Luci e fotoinserimento
- UD 26 – Esercizio

I plugin

- UD 27 - Make face e round corner
- UD 28 - 1001 bit tools
- UD 29 - 1001 bit tools parte 2
- UD 30 - 1001 bit tools parte 3 e curviloft

Renderizzazione e impaginazione

- UD 31 - Le estensioni per i rendering
- UD 32 - Render con V-ray
- UD 33 - Render con V-ray parte 2
- UD 34 - Render con V-ray parte 3
- UD 35 - Impaginazione con Layout

TEST FINALE

Durante il percorso formativo sono inoltre previsti esercizi di verifica utili a consolidare l'apprendimento dei contenuti erogati.