

IT Architekt, Projektant v programe SketchUp

Rekvalifikačný kurz IT Architekt, projektant v programe SketchUp je určený pre tých záujemcov, ktorí si chcú nájsť uplatnenie v oboroch, kde sa od nich bude vyžadovať komplexné ovládanie programu SketchUp na profesionálnej úrovni. Balík kurzov sa skladá z SketchUp I, SketchUp II a SketchUp III. V termíne je uvedený len začiatok kurzu, o ďalších termínoch Vás budeme informovať.

- Úvod do programu SketchUp
- základný popis programu SketchUp
- oboznámenie sa s pracovným prostredím SketchUp
- popis palety nástrojov, hlavného menu a pracovných okien
- 3D grafika a modelovanie
- Základy modelovania v SketchUp
- modelácia jednoduchých objemov
- editácia jednoduchých objemov
- princíp práce s komponentmi a skupinami
- Farby a materiály
- priradovanie farieb a materiálov k jednotlivým objektom a plochám
- vytváranie vlastných materiálov
- Štýly a základy animácie
- prehľad štýlov pre výslednú prezentáciu projektov
- práca so štýlmi
- vytvorenie jednoduchej animácie pre výslednú prezentáciu projektov
- Knižnice
- práca a vkladanie komponentov zo základnej knižnice SketchUp
- vytvorenie vlastnej knižnice komponentov a materiálov
- Pokročilé modelovanie
- pokročilé techniky modelovania a rozsiahlejšia editácia zložitejších objektov
- rozšírené nastavenie SketchUp
- práca so svetlom a svetovými stranami
- vytváranie vrstiev a práca s vrstvami
- kombinácia SketchUp s inými programami (napr. AutoCAD)
- Knižnice z internetu a pluginy
- zoznámenie sa a práca s nástrojom Google warehouse
- predstavenie možností rozšírenia ponuky SketchUp
- Modelovanie terénu
- vytváranie a editácia terénu pomocou rôznych nástrojov
- vytvorenie terénu pomocou Google Earth
- Google Earth
- vkladanie vlastných modelov do fotografie
- spolupráca so softvérom Google Earth
- Prezentácia výkresovej dokumentácie
- práca s modulom Layout
- vytvorenie profesionálnej prezentácie výkresovej dokumentácie
- oboznámenie sa s prostredím V- ray a základné funkcie
- popis menu a spolupráca s prostredím SketchUp
- práca s materiálmi: pridanie nového materiálu, mapovanie textúry, duplikovanie materiálu, odstránenie materiálu
- apod.
- difúzna hladina: farba, transparentia a pod.
- hladina emissive: nastavenie intenzity, farby, textúry a pod.
- reflexná hladina: fresnel, reflexia a svietivosť, lesklosť, filtre a pod.

- refrakčná hladina: farba, transparentia, zahlmenie, lom svetla, lesklosť a priehľadnosť, vrhanie tieňov a pod.
- nastavenie kanálov bump, alpha, displacement...
- mapovanie transparentnosti prostredníctvom alpha kanálu
- svetlá: rectangular, omni, spot a IOR a ich nastavenia
- nastavenie scény: environment, svetelné podmienky, špeciálne efekty, možnosti rendru, rozlíšenie výsledného obrázku