

3D – modelowanie i wizualizacja

Czas trwania szkolenia:

14 godzin, 2 dni po 7 godzin

Polecane dla:

projektantów, mechaników, architektów, instalatorów, dla osób które chcą rozpocząć projektować trójwymiarze w systemie CAD

Wymagane oczekiwania:

podstawowa znajomość zasad rysunku technicznego, obsługa komputera, znajomość obsługi programów CAD

Cele szkoleniowe

- poznanie środowiska pracy w trójwymiarze
- wykorzystanie narzędzi modelowanie bryłowego
- tworzenie wizualizacji
- przygotowanie dokumentacji 3D

Uzyskane kompetencje

- umiejętność modelowania w trójwymiarze,
- modyfikowanie brył,
- umiejętność nadawania tekstur na powierzchnie,
- tworzenie prostych animacji,
- tworzenie układów,
- umiejętność wymiarowania dokumentacji oraz przygotowanie wydruku

Uczestnikom kursu zapewniamy

- materiały szkoleniowe (podręcznik, długopis, notes),
- indywidualne stanowisko pracy wyposażone w komputer,
- klimatyzowane sale szkoleniowe,
- przerwy kawowe,
- dyplom ukończenia kursu.

Zagadnienia szkoleniowe

Widoki 3D:

- Nawigacja w przestrzeni 3D
- Koło nawigacji, podstawowe widoki 3D i sposoby zarządzania nimi

Rzutnie:

- Okno dialogowe rzutnie
- Edycja ustawień poszczególnych rzutni
- Praca na rzutniach w obszarze modelu

Style wizualne w AC:

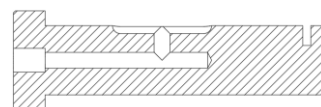
- Metody wyboru stylu wizualnego
- Edycja ustawień poszczególnych stylów wizualnych

Bryły:

- Definiowanie podstawowych brył: kostka, klin, stożek, walec, ostrosłup, torus, sfera, polibryła
- Edycja brył przy użyciu uchwytów

Układy współrzędnych:

- Omówienie różnicy pomiędzy GUW i LUW
- Tworzenie lokalnych układów współrzędnych LUW
- Edycja istniejących układów współrzędnych
- Tworzenie nazwanych LUW
- Zarządzanie nazwanymi LUW

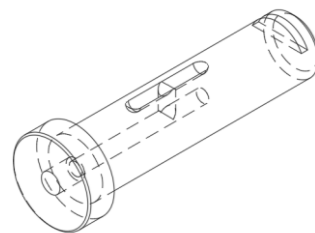


Operacje Boole'a

- Suma
- Różnica
- Iloczyn

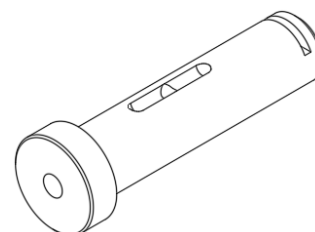
Tworzenie elementów 3D z wykorzystaniem geometrii 2D:

- Przeciągnięcie po torze ruchu
- Przekręcenie
- Wyciągnięcie złożone
 - Wyciągnij
 - Naciśnij i ciągnij



Edycja brył:

- Fazowanie
- Zaokrąglanie
- Obrót 3D
 - Przesunięcie 3D
 - Szyk 3D



Zaawansowana edycja stworzonych brył:

- Wyciąganie powierzchni
- Usuwanie powierzchni
- Obrót powierzchni
- Kopiowanie powierzchni
- Kolorowanie powierzchni
- Kopiowanie krawędzi
- Kolorowanie krawędzi



Arkusze:

- Definiowanie arkusza użytkownika
- Edycja istniejącego arkusza
- Tworzenie rzutni w arkuszu
- Definiowanie widoków w rzutniach
 - Zarządzanie warstwami w rzutniach na arkuszu
 - Definiowanie skali widoku
 - Wymiarowanie elementów w rzutniach w obszarze papieru

Rendering:

- Zapoznanie z przeglądarką materiałów
 - Wybór materiału
 - Nadawanie materiałów dla brył
 - Nadawanie materiału dla poszczególnych płaszczyzn
 - Generowanie widoku
 - Dodawanie własnego materiału do biblioteki
 - Zaawansowane ustawienia
 - Tworzenie sceny, dodawanie świateł



Animacja

- Tworzenie ścieżki, wykonanie animacji po torze ruchu
- Dodawanie kamery, ustawienia wykonywanej animacji