



MODELOWANIE I PROJEKTOWANIE W PROGRAMIE SKETCHUP

- Wprowadzenie do programu
 - idea intuicyjnego modelowania i kształtowania obiektów przestrzennych
 - od prostych schematów koncepcyjnych po rozbudowane struktury architektoniczne
- Konstruowanie siatki obiektu za pomocą krawędzi i powierzchni
- Podstawowe operacje na obiektach
 - zaznaczanie
 - kopiowanie
 - usuwanie i przenoszenie zarówno kompletnych obiektów, jak i elementów konstrukcyjnych
- Modelowanie precyzyjne
 - posługiwanie się liniami odniesienia oraz liniami pomocniczymi
 - wymiarowanie obiektów i odległości
- Tworzenie i edycja komponentów
- Modelowanie symetryczne
- Szybkie i wygodne kształtowanie skomplikowanych powierzchni
- Wstępne wizualizowanie projektu przy użyciu kolorów i tekstur
- Eksportowanie modeli do programów CAD, 3D oraz zewnętrznych modułów renderujących
 - tworzenie realistycznych wizualizacji
- Tworzenie prezentacji modelu, statycznych i dynamicznych
- Tworzenie dokumentacji technicznej projektu w module LayOut
- Eksportowanie obiektów do i importowanie z bibliotek internetowych Google Earth oraz Google 3D Warehouse