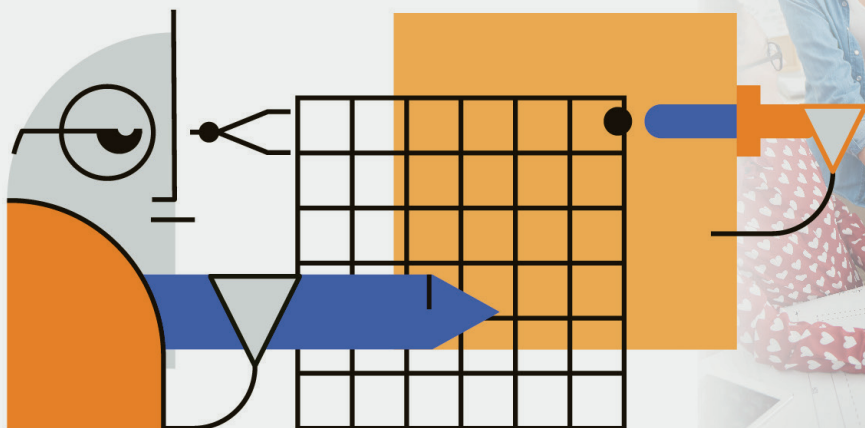


WAKACYJNA AKADEMIA PROJEKTOWANIA



Chcesz rozwinąć umiejętności projektowe?

Wakacyjna akademie projektowania oferuje unikalną możliwość nauki pracy z zaawansowanymi programami. Poszerz swoje umiejętności w CAD 2D, programie dla projektantów i architektów z gotowymi modułami: wyceny, dokumentacji, renderu oraz zdobądź wiedzę z modelowania w Sketchup.

Dlaczego warto wziąć udział?

- Oferujemy kursy na różnych poziomach zaawansowania: zarówno początkujący, jak i zaawansowani użytkownicy znajdą coś dla siebie.
- Elastyczność uczestnictwa: dzięki kursom online możesz uczestniczyć w szkoleniach z dowolnego miejsca na świecie.

Ceny:

- Szkolenie podstawowe z oprogramowania dedykowanego dla projektantów i architektów (projekt, dokumentacja, ustawienia światła, wizualizacja) - 100 zł
- Szkolenie zaawansowane z oprogramowania dedykowanego dla projektantów i architektów (projekt, dokumentacja, ustawienia światła, wizualizacja) - 100 zł
- Podstawy modelowania w SketchUP - 100 zł
- Tworzenie wizualizacji + D5 - 150 zł
- CAD 2D, szkolenie podstawowe dla projektantów i architektów - 100 zł
- CAD 2D, szkolenie zaawansowane dla projektantów i architektów - 150 zł
- Koszt całego pakietu: 600 zł

Terminy szkoleń

LIPIEC:

15.07 – CAD 2D, szkolenie podstawowe dla projektantów i architektów

16.07 – ARCHLine.XP - szkolenie podstawowe z oprogramowania dedykowanego dla projektantów i architektów (projekt, dokumentacja, ustawienia światła, wizualizacja)

17.07 – SketchUp, szkolenie podstawowe

22.07 – ARCHLine.XP - szkolenie zaawansowane z oprogramowania dedykowanego dla projektantów i architektów (projekt, dokumentacja, ustawienia światła, wizualizacja)

24.07 – CAD 2D, szkolenie zaawansowane dla projektantów i architektów

25.07 – D5 RENDER - szkolenie (wizualizacja i render)

SIERPIEŃ:

01.08 – CAD 2D, szkolenie podstawowe dla projektantów i architektów

05.08 – ARCHLine.XP - szkolenie podstawowe z oprogramowania dedykowanego dla projektantów i architektów (projekt, dokumentacja, ustawienia światła, wizualizacja)

07.08 – ARCHLine.XP - szkolenie zaawansowane z oprogramowania dedykowanego dla projektantów i architektów (projekt, dokumentacja, ustawienia światła, wizualizacja)

09.08 – CAD 2D, szkolenie zaawansowane dla projektantów i architektów

12.08 – D5 Render - szkolenie - wizualizacja i Render

27.08 – SketchUp, szkolenie podstawowe

Plan szkoleń:

Oprogramowanie ARCHLine.XP

Prowadzący: Tomasz Staśko

DZIEŃ I:

9:00 - 9:30 – Omówienie programu, zapoznanie z technologią/standardem BIM i parametryzacją.

Omówienie interfejsu programu, konfiguracja programu do pracy, przełączanie okien.

9:30 - 10:00 – Podkłady rysunkowe JPG,DWG/DXF, PDF – wczytywanie, kalibracja.

10:00 - 11:00 – Ściany – ustawianie parametrów, wstawianie, edycja (łączenie, kopiowanie, modyfikowanie, wnęki w ścianie).

11:00 - 11:30 – Przerwa.

11:30 - 12:30 – Stropy i sufity podwieszane – ustawianie parametrów, wrysowywanie, edycja, obniżenia, podwyższenia, proste sufity podwieszane, otwory.

12:30 - 13:30 – Okna i drzwi – zapoznanie z biblioteką dostępnych elementów, wstawianie, modyfikacja wartości parametrycznych (dopasowanie okien/drzwi do potrzeb projektu).

13:30 - 14:00 – Przerwa.

14:00 - 15:00 – Belki, słupy i schody – omówienie pozostałych elementów architektonicznych, proste przykłady parametryzacji schodów.

15:00 - 16:00 – Sztukaterie, listwy ozdobne, gzymsy – zapoznanie z narzędziem, omówienia zagadnienia tworzenia i zapisywania własnych profili, zmiana płaszczyzny roboczej.

DZIEŃ II:

9:00 - 9:30 – Ustawianie i praca z widokami, edycja kamer/widoków, tło w widoku 3D.

9:30 - 11:00 – Skąd brać modele 3D do projektów? Omówienie stron 3D warehouse i pozostałych, import modeli z plików zewnętrznych, modyfikacje modeli, teksturowanie, zarządzanie biblioteką modeli, zarządzanie modelem w scenie (obracanie, kopiowanie, przemieszczanie, kopiowanie w szyku i inne informacje).

11:00 - 11:30 – Przerwa.

11:30 - 12:30 – Materiały – omówienie edytora materiałów, jak tworzyć własne materiały, zarządzanie materiałami, co to są „materiały systemowe” i jak to działa. Nakładanie materiałów jako „płytki/malowanie”

12:30 - 13:30 – Oświetlenie – tworzenie własnych lamp na podstawie gotowych modeli – dodawanie źródeł światła, zapis lamp do biblioteki.

13:30 - 14:00 – Przerwa.

14:00 - 14:30 – Okładziny – ścienne i podłogowe, dzielenie na regiony, malowanie ścian, układanie płytek w widoku 2D i 3D, edycja już stworzonych układów.

14:30 - 15:00 – Moduł meblowy – omówienie założeń pracy w module meblowym – przygotowanie frontów, tworzenie nowych szafek i edycja gotowych.

15:00 - 16:00 – Dokumentacja – wizualizacje projektów, wymiarowanie, tworzenie rysunków (rzuty, przekroje, rozwinięcia ścian), dodawanie własnych elementów (opisy, tabelki itp.),

Oprogramowanie: D5 Render

Prowadzący: Tomasz Staśko

DZIEŃ I:

9:00 - 9:30 – Ustawienia programu, import sceny 3D do D5 (import gotowych scen i modeli dodatkowych).

9:30 - 10:00 – Interfejs, poruszanie się po projekcie, warstwy.

10:00 - 10:15 – Przerwa.

10:15 - 11:15 – Edytor materiałów (materiały programu i własne).

11:15 - 11:30 – Przerwa.

11:30 - 12:10 – oświetlenie w scenie (rodzaje oświetlenia, edycja).

12:10 - 12:30 – rendering (kadrowanie, ustawienia obrazu, efekty specjalne).

Oprogramowanie GstarCAD

Prowadzący: Robert Nowakowski - *Poziom podstawowy*

9.00 – 13.00 CZĘŚĆ PIERWSZA

1. Interfejs programu – omówienie zarządzanie i dostosowywanie.
2. Praca z rysunkiem – powiększanie, pomniejszanie, przesuwanie i zaznaczanie obiektów.
3. Podstawowe techniki wprowadzania danych długości na podstawie polecenia LINIA.
4. Rysowanie PROSTOKĄTA i WIEŁOKĄTÓW (wpisane, opisane).
5. Polecenie rysuj ŁUK, OKRĄG, ELIPSA.
6. Polecenie POLILINIA i jej właściwości.
7. Polecenie WYMAŹ.
8. Polecenie ŚLEDZENIE względem OBIEKTU.
9. Polecenie KOPIUJ, OBRÓĆ, PRZESUŃ, ROZCIĄGNIJ.
10. Polecenie LUSTRO, SKALA, SZYK, ZAOKRĄGLANIE I FAZOWANIE.
11. Zasady korzystania z polecenia: UTNIJ i WYDŁUŻ.
12. Polecenie KRESKOWANIE.
13. Polecenie SZYK i jego odmiany.
14. Polecenie ZAOKRĄGL, FAZUJ.
15. Polecenie ROZBIJ I ODSUŃ.
16. Polecenie POMIARU odległości, kąta, promienia, pola powierzchni, obwodu.
17. Polecenie OBWIEDNIA.
18. Polecenie WŁAŚCIWOŚCI obiektów Ctrl+1 odczytywanie i modyfikacja.
19. Polecenie KRESKOWANIE.
20. Polecenie SPLAJN.
21. Polecenie WARSTWY, zakładanie i zarządzanie właściwościami warstw.
22. Polecenie UZGADNIANIE WŁAŚCIWOŚCI.

13.00 – 14.00 przerwa obiadowa.

23. BLOKI RYSUNKOWE, zasada działania, warstwa zerowa, defpoints.
24. EDYTOR BLOKÓW.
25. PALETY NARZĘDZI - CTRL+3.
26. Wprowadzanie tekstu do rysunku, TEKST JEDNO I WIELOWIERSZOWY.
27. Polecenie WYMIAROWANIE.
28. Polecenie DRUKOWANIE - ustawienia MENEDŻERA USTAWIEŃ STRONY: wybór DRUKARKI, OBSZARU WYDRUKU, SKALI, TABLICY STYLÓW WYDRUKU, SZEROKOŚCI LINII.
29. Wstęp do przestrzeni papieru, pojęcie RZUTNI.
30. Drukowanie do formatu PDF.
31. Wykorzystanie sieci INTERNETU (m.in. szukanie bloków rysunkowych, tekstur, fontów).
32. Fora dyskusyjne.

Oprogramowanie GstarCAD

Prowadzący: Robert Nowakowski - *Poziom zaawansowany*

9.00 – 13.00 CZĘŚĆ PIERWSZA

ZAAWANSOWANE METODY WYBORU

1. Wybór oknem, wielobokiem ZW, OW, Krawędzią oraz Lassem.
2. Korzystanie i definiowanie WIDOKÓW.
3. Definiowanie, zasada działania GRUP, modyfikacje, rozbijanie, Ctrl+H.
4. Korzystanie z ustawień Naciśnij Shift by dodawać do wybranych i Naciśnij i ciągnij.
5. Zarządzanie obiektami przy użyciu FILTRÓW OBIEKTÓW oraz SZYBKIEGO WYBORU i WYBIERZ PODOBNE.
6. Kontrola nad warstwami przy użyciu FILTRÓW WARSTW I STANÓW WARSTW.

PRACA Z RYSUNKIEM

1. IZOLOWANIE WARSTW, SPACER WARSTWOWY.

BLOKI DYNAMICZNE, ATRYBUTY, ZESTAWIENIA BLOKÓW, ZARZĄDZANIE BLOKAMI

1. Powtórzenie wiadomości o blokach.
 2. Tworzenie bloku dynamicznego w oparciu o parametr widoczności i przeglądania.
 3. Tworzenie bloku dynamicznego w oparciu o parametry liniowe, odwracania i obracania oraz inne wybrane.
 4. Tworzenie bloków z ATRYBUTAMI.
 5. Tworzenie tabelki rysunkowej w oparciu o blok z ATRYBUTAMI.
 6. Tworzenie ZESTAWIEŃ bloków oraz zewnętrznych plików zestawień za pomocą polecenia "EATTEXT".
- 13.00 – 14.00 przerwa obiadowa.

14.00 – 16.00 CZĘŚĆ DRUGA

DOSTOSOWYWANIE PROGRAMU AUTOCAD

1. Wczytywanie i uruchamianie aplikacji AutoLISP i Skryptów.
2. Funkcja eTRANSMIT, działanie i konfiguracja.
3. Naprawianie rysunku po awarii komputera.
4. Tworzenie SZABLONU (DWT) rysunku - RYSUNEK PROTOTYPOWY.

ODNOŚNIKI ZEWNĘTRZNE

1. Dołączanie ODNOŚNIKÓW ZEWNĘTRZNYCH DWG.
2. Modyfikacja pliku rysunku lokalna i za pomocą otworzenia odniesienia.

PRZESTRZEŃ MODELU I PRZESTRZEŃ PAPIERU - DRUKOWANIE.

3. Tworzenie rysunku w przestrzeni papieru.
4. Tworzenie i ustawienia RZUTNI.
5. Tworzenie rzutni ruchomych o dowolnych kształtach.
6. Skala wyświetlania linii w rzutniach — zmienna systemowa PSLTSCALE.
7. Profesjonalny wydruk — Menedżer ustawień strony, praca z UKŁADAMI.
8. Wstawianie automatycznych Pól daty, ścieżki do pliku, skali rzutni itp.
9. Praca z wieloma rzutniami.

PRACA Z PLIKAMI UŻYTKOWNIKA — warsztaty, rozwiązywanie bieżących problemów, pytania

Oprogramowanie SktechUp

Prowadząca: Marta Dulińska

DZIEŃ I

9:00 - 9:45 Konfiguracja programu

9:45 - 10:30 Podstawowe opcje

10: 30 - 10:45 Przerwa

10:45 - 12:30 Rysowanie w programie i praca z geometrią

12:30 - 13:00 Przerwa

13 :00 - 14:00 Praca na grupach oraz komponentach.

14:00 - 14:10 Przerwa

14:10 - 15:00 Importowanie oraz pozycjonowanie tekstur

Liczba miejsc ograniczona! Zarejestruj się już dziś, aby zarezerwować miejsce i wykorzystać lato na rozwijanie umiejętności projektowych!

