

da **ZERO**
a **VECTORWORKS®**
in **12 ORE**



da **ZERO** a **VECTORWORKS**[®] in **12 ORE**

giorno

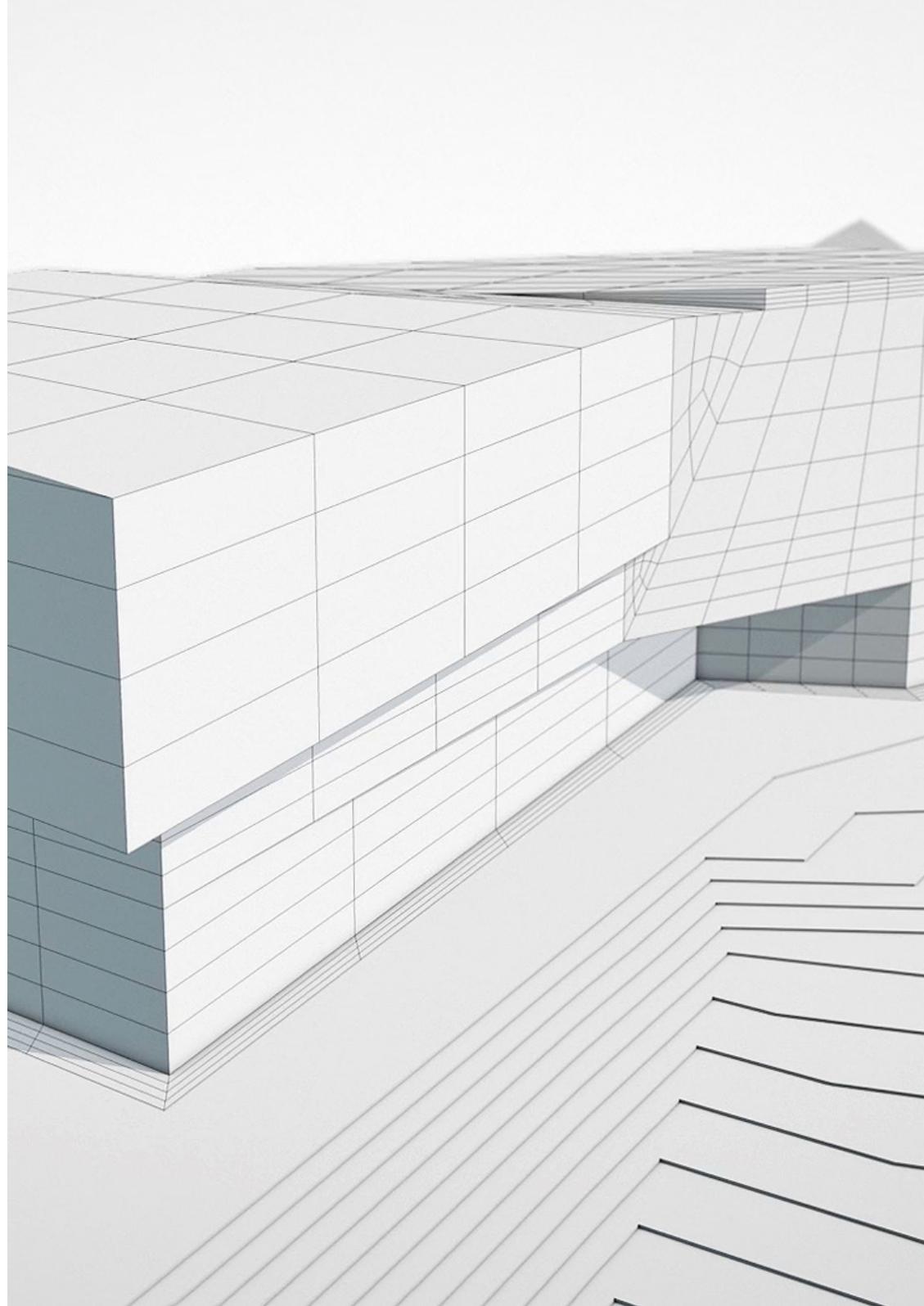
01

INTRODUZIONE E DISEGNO

Introduzione all'interfaccia di Vectorworks con spiegazione delle varie aree della schermata e delle principali tavolozze (Strumenti, Informazioni, Vincoli, Attributi, ecc.) fino ad arrivare all'impostazione iniziale del file, dell'area di Stampa e delle misure e tolleranze.

La comprensione di Lucidi e Categorie è altresì fondamentale per capire come strutturare il progetto e da questa il passaggio alla realizzazione dei Piani Edificio (e l'integrazione IFC) è immediato.

Il disegno di Muri, Solai e Tetti, Finestre e Porte ci introduce infine alla progettazione vera e propria, partendo dalle caratteristiche degli strumenti per arrivare fino al prodotto finale di massima, passando attraverso la definizione dei parametri, delle eccezioni, degli stili, ecc.



da **ZERO**
a **VECTORWORKS**[®]
in **12 ORE**

giorno

02

**L'ABBELLIMENTO
DEL PROGETTO**

L'importanza della gestione risorse in Vectorworks, un perfetto sistema integrato per ricercare, visualizzare ed implementare risorse come arredi, simboli, gruppi, tratteggi, stili (per muri, tetti, solai, porte, finestre ecc.), fondamentali per l'evoluzione del nostro progetto.

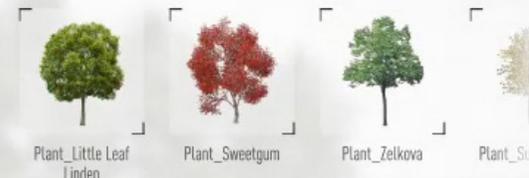
Scopriremo anche come realizzare un simbolo, come gestirne gli aspetti 2D e 3D e come integrarlo in una libreria nuova o già esistente, e come disegnare oggetti bidimensionali con gli strumenti di Vectorworks.

GESTIONE RISORSE

DOCUMENTI APERTI

CATALOGO

RISORSE PER ABBONATI



LIBRERIE UTENTE

LIBRERIE GRUPPO DI LAVORO



Zelkova Serrata

Type: Plant

Tags: Plant, Tree, Leaves, Canopy, Street, Pendulous, Spring, Summer, Park

Record:

ID: TL063
Family: Ulmaceae
Spread: 16.000m
Height: 25.000m
Spacing: 18.000m
SKU: 122-45-09522

[More...](#)

da **ZERO**
a **VECTORWORKS®**
in **12 ORE**

giorno

03 **MODELLAZIONE LIBERA E IMPAGINAZIONE**

Dal disegno 2D alla modellazione 3D il passo è breve. In questa terza giornata affronteremo la modellazione libera tramite protrusioni e sottrazioni, per poi comprendere il funzionamento delle operazioni booleane e il raffinamento degli oggetti tramite arrotondamento, smussatura, deformazione, ecc.

Scopriremo quindi le finalità di un oggetto autoibrido, a partire dalla sua modellazione, definizione dell'entità e impostazione dei piani di taglio, per arrivare alle modifiche e agli aggiornamenti automatici dell'oggetto stesso.

Infine, verranno sviluppati arredi personalizzati in forma parametrica, come cucine, armadi, credenze, scaffalature, grazie al modulo aggiuntivo interiorcad.



da **ZERO**
a **VECTORWORKS**[®]
in **12 ORE**

giorno

04 CONDIVISIONE DEL PROGETTO

La viewport sono oggetti nei quali possiamo integrare varie rappresentazioni del nostro progetto, dalle piante a prospetti e sezioni, dalle viste esterne a quelle interne (grazie anche agli oggetti Camera e ai loro parametri prospettici), mantenendo il controllo sul dettaglio di visualizzazione di ogni elemento per creare delle tavole da stampa sempre aggiornate.

Affronteremo in questa giornata anche i principi del rendering in Vectorworks, dagli stili alla resa del Modello Bianco, analizzando le caratteristiche del motore di rendering integrato basato su Cinema4D.

E per condividere il progetto anche con i nostri collaboratori, approfondiremo l'interscambio in formato DWG, Revit, SketchUp, 3DS e IGES, per poi passare al comando Pubblica e al comando Esporta Formato Web, che ci consentirà di visualizzare il modello tridimensionale tramite un semplice browser e senza dover disporre di alcun software CAD o BIM.

