

Vectorworks Architect

Livello 01



J.F.K. Elementary School & Holbrook Middle-High School | Immagine di Elmsburgh Architects

Vectorworks Architect | 01

GIORNO 01 INTRODUZIONE E DISEGNO

Introduzione all'interfaccia di Vectorworks

Le differenti aree della schermata e le loro funzioni, le Tavolozze, l'impostazione del file e delle unità di misura e tolleranza.

Lucidi e Categorie

Categorie, lucidi design, lucidi presentazione: creazione, destinazione, integrazione, visualizzazione e come possono essere modificati, trasferiti, referenziati.

I piani edificio

Creazione di lucidi design dai piani edificio. Interazione tra piani edificio e lucidi design.

I muri

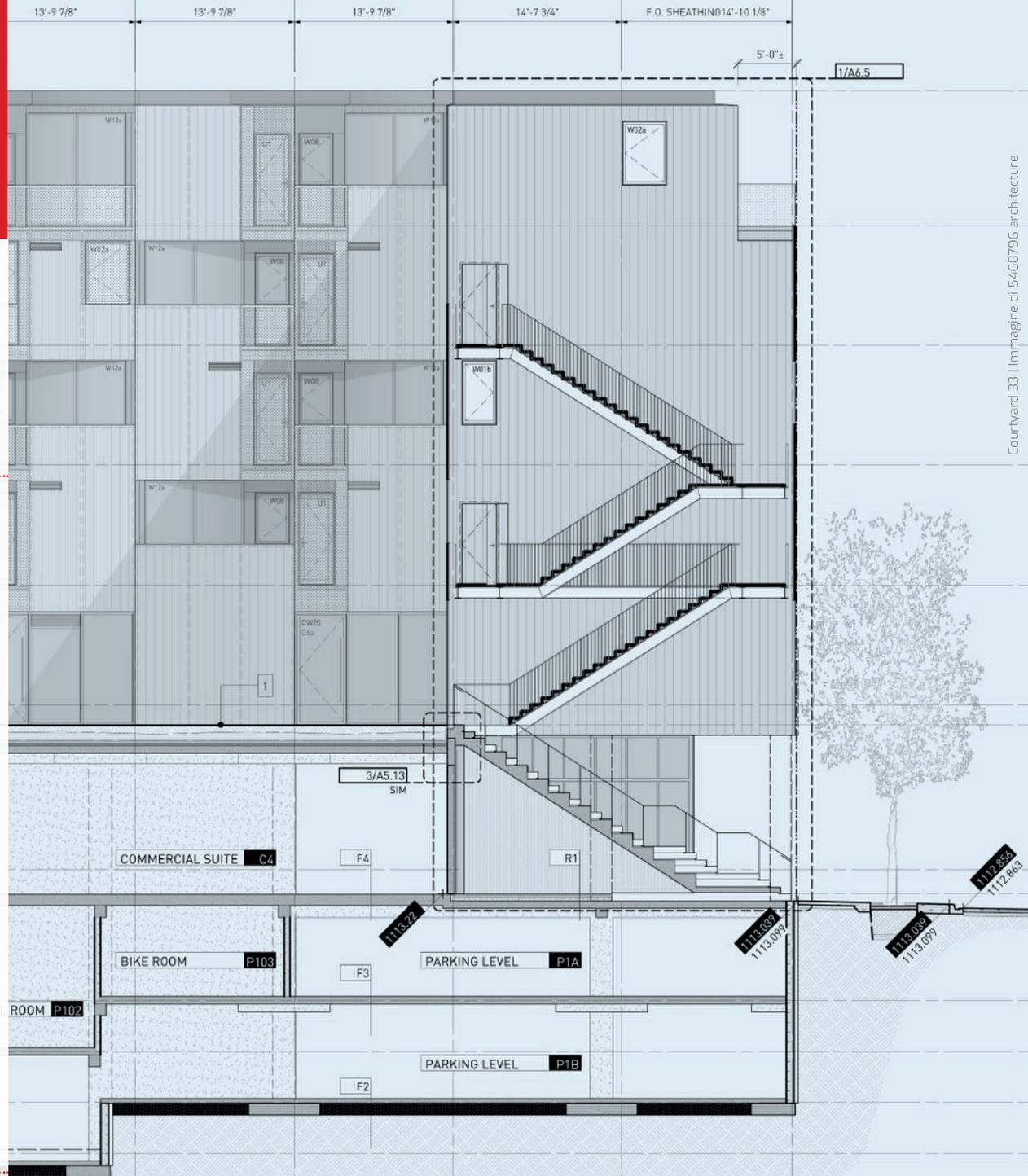
Disegnare un muro e definirne i parametri: altezza, spessori, componenti, caratteristiche IFC, lucido design di appartenenza, rappresentazioni 2D e 3D, ecc.

Solai e tetti

Solai e tetti vincolati alle strutture esistenti e di forma libera, gestione degli stili, definizione di componenti interni, rastremati e non, inserimento di lucernari ed abbaini, compluvi ed elementi di drenaggio.

Finestre e porte

Gli strumenti porta Architect e finestra Architect: inserimento degli elementi in strutture esistenti, definizione parametri base e dei componenti specifici, modifica multipla di finestre e porte.



GIORNO 02 ABBELLIMENTO DEL PROGETTO

La Tavolozza Gestione Risorse

Gestisce le risorse presenti nel file, simboli, gruppi, arredi, alberi, tratteggi, stili di muro, di tetto, di solaio, di porte di finestre, ecc., e fornisce un catalogo aggiornato di tutte quelle presenti nel programma e nei diversi file installati nel computer.

Simboli e gruppi.

Come realizzare un simbolo, come controllarne gli aspetti 2D e 3D, come creare una libreria di simboli personalizzata o utilizzarne una esistente.

Il 2D con Vectorworks: la Tavolozza Strumenti Standard

L'approccio semplice alla realizzazione degli oggetti bidimensionali: creazione e modifica di oggetti attraverso differenti forme, attributi degli oggetti, dipendenza o meno dalle Categorie, modifica multipla di oggetti bidimensionali, selezione personalizzata di oggetti, duplicazione (in serie, su tracciato). Approfondimento dello Smart Cursor e dei vincoli di creazione degli oggetti.

Scale: il modulo Stair Logic

Definizione di scale in modalità ibrida 2D/3D, definizione parametri della scala vincolati o meno ai piani edificio o ad altri lucidi, definizione tipo di scala (rampa unica, a doppia a U, con o senza pianerottoli, a chiocciola ecc), variazione dei parametri, vincoli dei parametri, rappresentazione 2D e 3D, aspetto dei componenti della scala, creazione di corrimano e ringhiere.

WINTERFELL

Vectorworks Architect | 01

GIORNO **03** MODELLAZIONE LIBERA ED IMPAGINAZIONE

Modellazione Push/Pull

Cenni alla modellazione libera attraverso protrusioni e sottrazioni. Operazioni booleane (somma, sottrazione, intersezione), strumenti arrotondamento, smussatura, deformazione. Navigazione nel modello tridimensionale in proiezione assonometrica e in prospettiva, modalità vola attraverso.

Oggetto autoibrido

Definizione automatica di rappresentazione ibrida 2D-3D a partire da un oggetto modellato liberamente: modellazione dell'oggetto, definizione dell'entità, corretta impostazione dei piani di taglio e di proiezione. Modifica ed aggiornamento automatico dell'oggetto autoibrido

InteriorCAD integrato

Grazie al modulo aggiuntivo InteriorCAD, specifico per la progettazione di arredamenti personalizzati, sviluppiamo gli aspetti di realizzazione parametrica di oggetti base di cucine e arredi interni.

La fotografia del progetto per la presentazione

Le viewport sono utilizzate per rappresentare il progetto sui lucidi presentazione, vale a dire per la stampa finale. All'interno di ogni viewport è possibile visualizzare Categorie e lucidi differenti in modo da presentare una serie di copie di viewport per diverse rappresentazioni.

Vectorworks Architect | 01

GIORNO **04** CONDIVISIONE DEL PROGETTO

Utilizzo delle Camere

Gli oggetti camera presentano caratteristiche per la rappresentazione prospettica degli interni. Inserimento di una camera, parametri di prospettiva, modifica della posizione, sensibilità della ripresa, ecc.

Rendering modello bianco

Il rendering in modalità Modello Bianco, ovvero senza l'applicazione di texture, ma solo con luce solare, illuminazione ambientale, volumetrie ed ombre. Accenni fondamentali sugli stili di rendering.

Il formato DWG: import ed export

Corrispondenza con formati, lucidi, Categorie, layer e spazi carta, rappresentazione, scala, lettura degli oggetti importati, oggetti 2D, 3D, ibridi, tratteggi, riempimenti, file .ctb di stampa, definizione di set di parametri standard di import/export.

Il comando Pubblica

Un potente strumento per la condivisione dei progetti, tramite il quale è possibile esportare cartelle contenenti file PDF e DWG.

Il comando Esporta Formato Web

Condividere un modello tridimensionale, navigabile con semplici comandi, con utenti o clienti che non dispongono di software di visualizzazione CAD o BIM, tramite un link per qualsiasi browser web.

Altri formati ed integrazione con Cinema 4D

Formati SketchUp importabili con texture, file RVT, 3DS, IGES. Come agire direttamente con Cinema 4D in fase di esportazione.





DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA



www.videocom.it | 0383 366712