



# Program szkolenia

## **CAD Decor z Modułem Render PRO**

Obsługa programu CAD Decor z Modułem Render PRO\*

### **Dzień I**

Podstawy projektowania w środowisku CAD Decor 3.X,  
projektowanie przy użyciu gotowych obiektów 3D

1. Zagadnienia wstępne oraz przygotowanie grupy do szkolenia.
2. Podstawowe informacje o programie.
3. Omówienie funkcji okna wyboru projektu.
4. Analiza projektu łazienki, na podstawie którego będzie przeprowadzane szkolenie.
5. Tworzenie pliku projektu.
6. Poruszanie się po projekcie, praca z widokami.
7. Wyrysowanie szkicu pomieszczenia i przetworzenie szkicu w ściany.
8. Edycja narysowanego pomieszczenia z wykorzystaniem „Edytora ścian”.
9. Wprowadzenie elementów ścian (tj. skosy podstawowe, standardowe okna i drzwi, okna parametryczne oraz dodatki).
10. Omówienie punktów przyciągania.
11. Rysowanie kształtów dwuwymiarowych z wykorzystaniem narzędzi rysunkowych.
12. Przesuwanie i kopiowanie obiektów w trzech wymiarach.
13. Wykonanie zabudowy G-K z wykorzystaniem narzędzia „Elementy dowolne”.
14. Wykorzystanie narzędzia „Słupy i ścianki”, przykłady zastosowania brył.
15. Wstawianie elementów wyposażenia wnętrza oraz edycja ich parametrów.
16. Dodawanie modeli do bazy użytkownika z wykorzystaniem narzędzia „Konwerter”.
17. Import i eksport bazy użytkownika.
18. Wizualizacja – informacje ogólne.
19. Praca z modułem Materiały, nakładanie i edycja tekstur.
20. Dodawanie tekstur własnych.
21. Nakładanie płytek.
22. Wymiana płytek w projekcie.
23. Tworzenie własnej bazy płytek z użyciem „Edytora Płytek”.
24. Wykorzystanie punktów charakterystycznych w module płytek.
25. Edycja obszarów pokrytych płytkami (m.in. tworzenie wnęk, wycinanie otworów, przesuwanie płytek).
26. Efekt lustra w lustrze.
27. Układanie dekoracji przy użyciu listew dekoracyjnych.
28. Układy płytek – zasady tworzenia systemów modularnych.
29. Wycena płytek, definicja optymalizacji i zapasu płytek.
30. Określenie optymalizacji oraz zapasu płytek.
31. Wykorzystanie właściwości materiałów w płytkach.
32. Wykorzystanie funkcji występ/wnęka w module Farb.





## Dzień II

### Wizualizacja projektu: Render PRO oraz Dokumentacja techniczna.

33. Przygotowanie projektu, na podstawie którego realizowane będzie szkolenie.
34. Omówienie ustawień parametrów świateł.
35. Omówienie ustawień właściwości materiałów (połysk, przezroczystość, odbicia, chropowatość, mapowanie wypukłości).
36. Wykonanie wizualizacji podstawowej z zapisem efektu w formacie jpg.
37. Omówienie funkcjonalności modułu Renderingu Profesjonalnego z podziałem na obliczenia Radiosity oraz Path tracing.
38. Wykonanie obliczeń Radiosity.
39. Final Gathering – zastosowanie.
40. Użycie metody obliczeniowej Ray tracing
41. Wykonanie zdjęcia w wizualizacji z wykorzystaniem obliczeń Radiosity.
42. Eksport wizualizacji do aplikacji CAD Share-it oraz aplikacji obserVeR.
43. Funkcje i zapis ścieżki kamery.
44. Prezentacja projektu w postaci filmu AVI.
45. Path tracing, omówienie funkcjonalności, porównanie z obliczeniami Radiosity.
46. Wykonanie fotorealistycznej wizualizacji, zapis zdjęć po obliczeniach Path tracing.
47. Wykonanie zdjęcia sferycznego – panorama 360, publikacja w mediach społecznościowych.
48. Omówienie i zastosowanie tonacji barwnych.
49. Omówienie filtrów.
50. Wykonanie zapisu sekwencyjnego wizualizacji kilku widoków jednocześnie.
51. Omówienie okna dokumentacji.
52. Generowanie dokumentacji wg dostępnych szablonów.
53. Omówienie funkcjonalności poszczególnych stron.
54. Dodawanie kładów do wygenerowanych stron.
55. Uzupełnianie dokumentacji o dodatkowe informacje, wczytywanie wizualizacji.
56. Zamiana obiektów na symbole.
57. Edycja i tworzenie tabelki.
58. Zapis dokumentacji. Eksport dokumentacji do pliku pdf.
59. Sprawdzenie wiadomości i pytania własne.

\*Szkolenie dwudniowe realizowane jest w czasie 12 godzin (w tym 1/2 h przeznaczone na przerwę).  
Kursy organizuje CAD Projekt K&A na warunkach określonych w regulaminie szkoleń.

Data aktualizacji: 05.06.2019 r.

