



SKETCHUP

Objectifs : Connaître les bases du logiciel SketchUp. Etre capable de créer et modéliser des objets en 3 dimensions

Durée :
21 heures

Public & Pré-requis :
Tout public
Savoir utiliser l'outil informatique

Modalités pédagogiques :
Méthode interactive.
Exercices d'application

Modalités de suivi :
Attestation de fin de Formation

Profil formateur :
2 à 3 ans d'expérience mini dans le domaine. Et professionnels en poste dans le domaine enseigné

1. Prendre en main SketchUp

- découvrir l'interface
- Paramétrer les préférences
- Les menus et les barres d'outils
- Les modèles et les raccourcis clavier
- La bibliothèque Sketchup

2. Les dessins en 2 dimensions avec SketchUp

- Les différents types de dessin : ligne, rectangle, cercle, polygone, Arc, main levée
- Gestion des points d'accrochage
- Utilisation des outils de dessin : Pousser/tirer, Déplacer, Faire pivoter, Décalage, Suivez-moi, Mettre à l'échelle, Mètre, Rapporteur, Cotations.

3. Les dessins en 3 dimensions

- Initiation à la modélisation
- Création de modèle 3D
- Couleurs et textures
- Création de groupes
- Création de composantes et leur gestion
- Arborescence et hiérarchisation des groupes,
- Arborescence et hiérarchisation des composants

4. Les calques

- Fenêtre des calques
- Création des calques
- Gestion des calques

5. Les scènes

- Généralités,
- Fenêtre des scènes,
- Création de scènes,
- Gestion des scènes,
- Création de fichiers vidéo.



6. Les coupes

- Généralités,
- Coupe,
- Plan de section,
- Modification.

7. Le rendu sketchup

- Généralité,
- Ombres,
- Brouillard,
- Gestion des vues et de l'affichage.

8. Gestion des photos

- Généralités,
- Gestion des photos dans SketchUp.