

FORMATION SKETCHUP Initiation

Durée : 3 jours [21 heures]

Objectif :

Vous apprendrez à utiliser Sketchup. A la fin de la formation, vous saurez concevoir des scènes 3D en important et exportant des animations et images

Public :

Toutes personnes souhaitant créer des scènes 3D. Pour architectes, tous les métiers du bâtiment, les métiers du bois, les cheministes, les piscinistes, les paysagistes etc...

Pré-requis :

Connaissance de l'environnement Windows Expérience souhaitée de logiciel graphique et DAO 2D et/ou 3D (type Photoshop, AutoCad etc...)

Moyens pédagogiques et techniques :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mis en situation professionnel

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 5

PROGRAMME DE FORMATION SKETCHUP - INITIATION

1^{ER} JOUR

PRÉSENTATION ET INTERFACE

- Application de la DAO, description et concept du logiciel
- Présentation de l'interface : les menus déroulants, les menus flottants
- L'affichage des informations. Organiser les palettes d'outils. Préférences systèmes, unités.

OUTILS DE DESSINS 2D

- Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...
- Sélection fenêtre et capture.

MODIFICATION ET ÉDITION 3D

- Déplacer, duplication, pousser/tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler.
- Outils suivez-moi. Alignement des axes, des vues. Division des arêtes.
- Intersections des solides. Texte 3D

AFFICHAGE ET MESURES

- Les différentes vues : iso, dessus... orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire.
- Modes d'affichage, réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes.
- Distances, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes. Les différents styles.

2^{EME} JOUR

CRÉATION ET AFFICHAGE DE COMPOSANTS

- Insertion de composants avec les différentes bibliothèques. Concept des composants, création de composants, édition des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater.
- Importation de bibliothèque de composants Google.

NAVIGATEUR ET ÉDITION DES MATIÈRES

- Navigateur dans la bibliothèque, édition des matières, importer des textures, éditer les matières dans le modèle. Ajout dans la bibliothèque. Adapter une photo : insertion sur un site.
- Plaquage de photos sur objets 3D : puces rotation, déformation, échelle.

3^{EME} JOUR

LES CALQUES

- Créer une maison avec calques : murs, cloisons, toit, composants etc... visibilité, courant

IMPORT / EXPORT

- Importer des objets en 2D, 3D d'AutoCad avec options unités. Importer image. Exporter graphique 2D.

PAGES ET PLAN DE SECTION

- Création de pages, parcours de caméra, diaporamas, export vidéo.

LAYOUT

- Concept, paramétrage des modèles, affichage des fenêtres, échelles des dessins, calques, albums, textes, étiquettes, export PDF, insertion de fichiers Sketchup, d'images, ouvrir avec Sketchup.

PROGRAMMES EXTERNES

- Installation du programme pour partage de fichiers 3D Google Earth.
- Bac à sable : modélisation de surfaces d'après contours ou à partir d'un quadrillage.
- Modeler à partir de rayon et sélection d'arêtes et surfaces. Tamponner une surface, projeter arêtes et géométrie 2D (groupe), sélection pour ajout de détail et affiner les surfaces et adoucir arêtes.