

3 jours / 21 heures

SKETCHUP Pro Initiation

Nombre de participants :

Individuel

Durée :

3 jours / 21 heures

Horaires :

9h00-12h00 / 13h30-17h30

Lieu :

Rochefort

Intervenant :

Bertrand GARROUTEIGT

Moyens pédagogiques :

Un poste informatique par stagiaire.

Stage animé par un formateur professionnel en dessins techniques.

PC de l'animateur équipé d'un vidéoprojecteur.

Support de cours remis à chaque participant.

Méthode pédagogique :

Alternance de cours et de travaux pratiques adaptés aux besoins exprimés.

Suivi / évaluation des connaissances :

Travaux pratiques de contrôle

Validation :

Attestation de stage

Objectif

Appréhender la méthodologie du travail et utiliser les commandes de base de Sketchup et effectuer un travail autonome.

Pré-requis

Maîtriser Windows et avoir des connaissances en dessin technique.

Public

Tout public, amateur, professionnel, désirant apprendre la modélisation 3D

Programme détaillé

1 – PRISE EN MAIN

La présentation de l'interface

L'exploration des différents menus et barres d'outils

La présentation des différentes fenêtres : Styles, Composants, Scène...

L'organisation des palettes

La définition des unités de mesure

La découverte des principaux outils de modélisation 2D

2 - GESTION DES FICHIERS

La sauvegarde d'un fichier SketchUp

La création d'un modèle

Le fichier de backup automatique

Les exportations et importations

3 – OUTILS DE DESSIN

Les outils de forme : Ligne, Arc, Rectangle, Cercle...

L'outil de sélection

Les outils de positionnement : Orbite, Panoramique, Zoom, Les vues standards

Les outils de remplissage : Effacer, Colorier

Les outils de mesure : Mètre, Rapporteur et Cotation

Les outils de dessin 3D :

Pousser/Tirer/Déplacer/Copier/Rotation/

Décaler/Echelle/Suivez-moi

4 – LES CALQUES

La création des calques

La gestion des calques

5 – COULEURS ET TEXTURES

L'usage des couleurs et des textures existantes

La création de texture

Le positionnement et l'échelle de textures

6 - GROUPES ET COMPOSANTS

Les différences entre groupes et composants

L'arborescence ou la hiérarchisation

L'exploration de la « Structure » du modèle

L'édition des groupes (Outil Booléen)

Le positionnement des composants

7 - BIBLIOTHÈQUE SKETCHUP

L'importation des composants (3D Warehouse)

Le redimensionnement du composant

8 - COUPES

La création et la gestion des Plan de Section

9 - SCÈNES

La création et la gestion des scènes

Les diaporamas et l'export AVI

10 - RENDU SKETCHUP

Les ombres

Les perspectives fuyante et parallèle

Les styles d'affichage et leurs paramètres

11 - INTÉGRATION D'UN MODÈLE DANS UNE PHOTOGRAPHIE

L'adaptation d'un modèle SketchUp dans une photographie

L'alignement des axes sur une photographie

Le dimensionnement d'une photographie