

SketchUP – Fonctions de bases & plus avancées

Formation à distance FOAD

Durée : 21 heures

Objectifs de la Formation

Maîtriser les principales fonctions de SketchUP, les scripts et la mise en page.

Dessiner et structurer des objets complexes en 3D.

Elaborer un projet décoratif en 3D.

Créer des rendus réalistes et gagner en productivité

Publics : Architectes, Dessinateurs, Chefs de projets, ...

Prérequis

Connaissances de l'environnement Windows et connaissances en dessin technique.

Méthodes et moyens pédagogiques

Alternance de phases théoriques et pratiques.

Solutions techniques à partir d'exemples créés et en création.

Formation à distance: chaque stagiaire devra être muni de son PC ou Mac, équipé de la dernière version du logiciel source ou de la dernière version d'essai de l'éditeur, téléchargeable gratuitement, d'une caméra intégrée et d'une connexion Internet.

Validations

Quiz de validations intermédiaires et final.

Toutes preuves apportées par tous moyens, sur les modalités techniques dûment convenus entre les organismes de formation et les financeurs.

Attestation de formation, individuelle et/ou collective.

Programme de Formation

Module 1 : Revisiter SketchUP – 7 heures

Prise en main de l'interface. Détails des différents groupes d'outils

Tirer / pousser - Déplacer / copier Déformation – Découpe

Modélisation d'un plan 2D en 3D

Création d'un plan

Les différentes vues: iso, orbite, zoom paramétré...

Modélisation de forme complexe (Escalier, sphères...)

Gérer l'affichage

Options d'affichage

Exploitation des matières

Différents modes de vue

Utilisation des styles

Utilisation des cotations et des mesures

Réglages affichage/Impression Création de modèles

Créer des composants

Utilisations

Créations

Modifications

Exploitation de la maquette

Rendu interne

Exportation et importation 2D et 3D

Module 2 : Fonctions plus avancées – 7 heures

Révision modélisation

Détails des différents groupes d'outils

Tirer / pousser - Déplacer / copier

Déformation – Découpe

Gestion de l'affichage et extensions

Options d'affichage

Matières

Différents modes de vue

Utilisation des styles

Réglages affichage/Impression

Création de modèles.

Composants

Utilisations

Créations.

Modifications

Exploitation de la maquette

Rendu interne.

Travail à partir d'un import

Export DGW et DXF -2D et 3D

Module 3 : Modélisation avancée – 7 heures

L'outil bac à sable (surfaces maillées, terrain)

La modélisation sur une photo adaptée

Suivre chemin et révolution autour d'un axe

Layout: mise en page

Texte 3D - Travail à partir d'un import (géomètre, BET).

Textures plaquées : déformation, mise à l'échelle et PhotoMatch.

Les cotations dynamiques

Personnalisation des fonctions

Les scripts RUBY et les évolutions: où en trouver, comment les installer et les utiliser.

Organisation des fichiers : composants, matières.

Evaluation, clôture