

Sketchup initiation

 Durée	2 Jours - (16 Heures)	 Modalité d'accès	Aucun
 Pré-requis	Etre familiarisé à l'usage de l'outil informatique (PC ou Mac). La connaissance préalable d'un logiciel de graphisme 2D est recommandé	 Date	Voir convention
 Public	Graphiste, décorateur, et toute personne désirant prendre en mains un logiciel de modélisation.	 Lieu	Voir convention
 Intervenants	Formateur expert en CAO et DAO	 Délai d'accès	Définir avec l'entreprise
 Nb participants	1 à 5	 Accessibilité	L'organisme de formation étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap
 Prix	Voir convention	 Obligations réglementaires	Aucune

Méthode pédagogique :

Alternance d'exercices pratiques et d'exposés, en 3 parties : présentation d'une situation d'usage, explication des méthodes, mise en pratique.

Outil pédagogique :

Supports papiers

Évaluation :

Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec QCM d'entrée et QCM de sortie.

Validation :

Attestation de fin de stage

OBJECTIF

D'acquérir les éléments fondamentaux du logiciel - Maîtriser la méthode de travail pour démarrer une production de projet

PROGRAMME

JOUR 1

Configuration de l'environnement de Google SktechUp Pro

- Unité et précision de travail
- Mode d'affichage : contours épais, traits tremblés, etc.
- Mode de rendu : filaire, lignes cachés, solide, ou solide ombré.

La philosophie du logiciel

- Outils simples et intuitifs (manipulation visuelle)
- Le système d'inférence
- L'interprétation 3D de SketchUp.

L'interface

- Les menus
- Les barres d'outils
- Le paramétrage du logiciel
- Les raccourcis clavier
- La navigation dans le modèle

L'apprentissage des outils

- Outils de dessin 2D : linge rectangle, arc, cercle, etc....
- Outils de transformation 3D : extrusion, révolution...

JOUR 2

Utilisation des calques

- Création et gestion des calques

Déplacement et modification

- Fonctions de déplacement : rotation, translation, symétrie, etc...
- Fonction de modification et de duplication

Utilisation des composants

- Créer un composant
- Modifier et mettre à jour un composant.
- Utilisation des bibliothèques de composants
- Structure du classeur.

Utilisation des sections

- Comment créer une coupe
- Afficher/masquer une coupe
- Modifier une coupe existante

Finalisation et visite

- Colorier, appliquer une matière

- Ombre et orientation
- Style de dessin
- Introduction à l'animation et la visite de projet
- Présentation avec Layout