

SKETCHUP – Les Bases

Objectif : Acquérir les compétences nécessaires pour être autonome sur la modélisation 3D. Les participants seront capables de créer des illustrations simples et de modifier des modèles existants

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Construire un projet en 3D
- Fabriquer des bibliothèques (composants)
- Présenter des simulations visuelles (de PLV, d'un magasin, d'une maison...)

Prérequis : Bonne connaissance de l'environnement Windows et connaissance du dessin technique.

- 3 jours -

Déroulé de l'action

- **Type de stage**
Session Inter-entreprises
Session Intra
- **Horaires**
9H00-12H30 /13H30-17H00
- **Méthode pédagogique**
Alternance exposés
théoriques
et exercices pratiques
- **Suivi et assistance**
Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée
- **Validation des acquis**
Exercice de validation en fin
d'action

Présentation de l'interface

- Menus, Préférences et barres d'outils
- Paramétrage du dessin
- Choix des unités de travail
- Les différentes formes 2D

Modélisation

- Principes et axes du dessin en 3D
- Déplacement, rotation, changement d'échelle
- Extrusion et découpe
- Suivi de trajectoire
- Création, utilisation, modification de composants
- Assemblage
- Gestion de la Bibliothèque
- Organisation des objets

Textures

- Création de nouveaux matériaux
- Gestion et modification d'un matériau
- Gestion des textures
- Positionnement des textures
- Placage
- Travail avec les textures photographiques

Styles

- Utilisation et modification des styles
- Création de nouveaux styles
- Combinaison de styles
- Style Builder

Exploitation

- Cotation de la scène 3D
- Sections et coupes
- Formats de sortie