

Formation Sketchup Pro : Initiation

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 02/318.50.01

Durée :	3 jours
Public :	Tous
Pré-requis :	Aucun
Objectifs :	Appréhender Sketchup et la modélisation d'objets 3D
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO995-F
Code CPF:	RS5191 - contactez-nous au 02/318.50.01
Note de satisfaction des participants:	4,86 / 5
Certifications :	PCIE 2022-CAO 3D score : 171,68 / 100 calculé le 01/04/2024

Prendre en main Sketchup

- Découvrir l'interface
- Parcourir les différents menus et barres d'outils
- Parcourir les différentes fenêtres : Styles, Composants, Scène...
- Organiser les palettes
- Définir les unités de mesure
- Découvrir le panneau « info sur l'entité »
- Découvrir les principaux outils de modélisation 2D

Travailler les rudiments de la modélisation

- Utiliser les outils de positionnement : Orbite, Panoramique, Zoom...
- Utiliser les outils de remplissage : Effacer, Colorier
- Utiliser les outils de forme : Ligne, Arc, Rectangle, Cercle...
- Utiliser les outils de mesure
- Utiliser les outils de dessin 3D
- Maîtriser l'outil pousser/tirer
- Déplacer/copier
- Créer un réseau rectangulaire - options
- Créer un réseau polaire - options
- Utiliser rotation et pivoter autour de vos modèles

Maîtriser l'outil suivez moi - subtilités
Utiliser l'outil Intersection
Aligner les axes et les vues
Atelier : modéliser une cabane de jardin

Travailler avec les groupes

Comprendre pourquoi travailler avec des groupes
Grouper un ou des objets
Nommer un groupe
Éditer un groupe
Sortir de l'éditeur de groupe
Éclater un groupe
Utiliser les opérations booléennes sur des groupes :
- Enveloppe externe
- Union
- Soustraction
- Intersection
- Découpe
- Division

Atelier : Modéliser des éléments plus complexes et exploitant ces nouveaux outils

Travailler avec les composants

Comprendre pourquoi travailler avec des composants
Créer un composant à partir d'objets - options
Choisir le point d'insertion
Dupliquer et modifier le composant
Observer les conséquences sur les autres composants
Rendre un composants unique

Atelier : Créer un composant, le dupliquer plusieurs fois, en rendre un unique, modifier l'original, observations...

Apprendre à utiliser les balises (calques)

Créer des balises
Nommer et attribuer une couleur
Rendre une balise courante
Placer des groupes ou composants sur des balises
Placer des groupes ou composants d'une balise à une autre
Masquer une balise

Atelier : Organiser un projet en plaçant les objets sur différentes balises, par exemple, mobilier, structure, décoration...

Utiliser les scènes

Mémoriser plusieurs scènes
Créer, Nommer, Supprimer
Mettre à jour les scènes après modifications
Régler les transitions entre les scènes
Atelier : Créer plusieurs scènes dans un projet

Utiliser les textures

Informations sur les textures

Positionner et orienter le sens de la texture

Mettre à l'échelle une texture

Appliquer une texture sur un élément courbe

Ajouter une texture dans la palette de SketchUp

Utiliser l'outil pot de peinture et l'outil pipette

Atelier : Créer et appliquer des textures à des objets

Plaquer des photos

Importer une texture à partir d'une image

Texturer à partir de photos

Réduire la taille de votre photo

Uniformiser votre photo

Atelier : Plaquer une photo sur un volume 3D et la positionner à la bonne échelle