



Formation Sketchup version gratuite 2 jours

Objectifs de la formation	La modélisation 3D à la portée de tous. Créer des modèles dans SketchUp, en dessinant des arêtes et des faces au moyen de quelques outils élémentaires. Passez rapidement de la 2D à la 3D en transformant par extrusion n'importe quelle surface plane. Créer des formes en 3D en extrudant des surfaces en 2D le long de trajectoires prédéterminées. Ajouter des textures, des ombres et des cotations.
Méthode pédagogique	Alternance de cours et de mises en pratique par le biais d'exercices.
Pré-requis	Stage s'adressant à des débutants sur Sketchup. Maîtrise des bases de l'utilisation d'un ordinateur obligatoire.
Public	Toute personne désirant apprendre à utiliser le logiciel Sketchup.
Validation des compétences	Exercices pratiques, avec corrections, réalisés tout au long du stage.
Durée	2 jours – 14 heures : Formation éligible au titre du DIF
Lieu, matériel et support	Formation généralement réalisée à Fontaine (38) dans une salle équipée de 6 PC et d'un vidéoprojecteur. Support de Cours <i>Maison</i> fourni.

Programme détaillé de la formation

Configuration de l'environnement de Google SketchUp

- unité de travail et précision
- mode de rendu : filaire, lignes cachés, solide, ou solide ombré.

Utilisation des calques

- utilité des calques
- création organisation et suppression des calques

Outils de dessin et de texte

- les outils de dessin 2D : ligne, arc, main levée, rectangle, cercle, polygone
- travail précis, utilisation du mètre
- les outils de décalage, de pivot, d'orbite
- les outils de transformation 3D : l'outil « Pousser/tirer » et l'outil « Suivez moi »
- outil panoramique
- gestion du texte et du texte 3D

Gestion des Composants

- créer un composant
- modifier et mettre à jour un composant
- utilisation des bibliothèques de composants

Les effets de coupe

- créer une coupe
- les outils Plan de sections
- modifier une coupe existante

Les finitions

- colorier, appliquer une matière (bois, asphalte, végétation,...)
- ombres et orientation
- ajout de cotations
- application d'un style de dessin
- les textures géographiques

Introduction à l'animation

- création de scènes

Importation et exportation

- importation de fichiers externes
- exportation au format bitmap ou vectoriel
- création et gestion de modèles
- télécharger des modèles
- relation avec Google Earth