

PROGRAMME

Objectifs

- Apprendre à maîtriser le logiciel SketchUp.
- Apprendre à modéliser très rapidement un projet en 3D.
- Utiliser les matériaux ou les styles d'affichage pour présenter ou imprimer le projet.
- Echanger les données du dessin avec d'autres intervenants.

Public concerné

Technicien du bâtiment et/ou du cinéma, designer.

Pré-requis

aucun

Durée : **5 jr(s)**
Coût : **2500 € HT**

Méthodologie et dessin sur SketchUp

- Choisir la méthode de modélisation suivant le projet à réaliser.
- Se familiariser avec l'interface de SketchUp.
- Maîtriser les outils de navigation 3D et les affichages 3D.
- Apprendre à dessiner des surfaces et les pousser en 3D.
- Dessiner sur les faces 3D et créer des ouvertures.
- Apprendre à créer des formes courbes et les percer.

Outils de modification

- Apprendre à sélectionner les objets pour les modifier.
- Utiliser des commandes de modification pour changer l'échelle, déplacer, et pivoter les objets.
- Utilisation des touches clavier pour sélectionner et copier les objets.

Utilitaires de dessin et texte

- Utilité des commandes de mesure pour réaliser des dessins précis.
- Utiliser les groupes pour manipuler un ensemble d'objets.
- Apprendre à créer un objet de bibliothèque : composant.
- SketchUp offre la possibilité de créer des textes en 3D ou des textes d'annotation sur le projet en 2D.
- Apprendre à placer et paramétrer des cotations en vue de dessus ou en vues 3D.

Matériaux

- Utilisation de la fenêtre des matériaux pour appliquer une couleur ou une matière aux surfaces.
- Apprendre à créer les matériaux et à les modifier.
- Appliquer une photo à une surface et l'ajuster à l'aide de punaise.

Source de lumière

- Définir l'emplacement géographique du projet et activer le soleil.
- Apprendre à paramétrer la lumière et les ombres.

Vue et style

- Définir des vues en perspective ou en projection et les enregistrer.
- Intervenir sur les styles de présentation et les arrières-plans.
- Créer des scènes et lancer une animation.



PROGRAMME

Impression et échange de données

Ouvrir le projet dans le Layout et préparer les mises en page pour l'impression.

Utiliser l'outil d'affichage pour préparer des présentations 2D ou 3D à l'échelle.

Exporter ou importer les projets en image (jpg. bmp) ou en vecteur 2D-3D (dwg. dxf. 3ds.).