

## 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.).