

SketchUp Pro les bases

Objectifs :

- S'initier à la production d'esquisses volumétriques et de représentations schématiques.
- Acquérir une méthodologie professionnelle.

Participants et pré-requis :

Toute personne amenée à produire des esquisses volumétriques ombrées et texturées.
Formation ouverte aux personnes en situation de handicap. Nous contacter pour toute demande d'adaptation.

Prérequis : bonnes connaissances de l'environnement Windows ou macOS.

Méthode pédagogique :

Formation en présentiel avec un formateur.

Alternance d'exposés théoriques, d'exercices pratiques et d'études de cas métiers, favorisant le développement des compétences.

Réalisations concrètes, adaptées au secteur d'activité.

Une approche personnalisée aux besoins et aux projets du participant.

Evaluation :

Evaluation de compétences acquises durant la formation.

Durée :

- 2 jours soit 14 heures de formation.

Délais d'accès : de 7 jours à 3 mois selon le mode de financement.

Programme :

1 Organiser et parcourir les composantes de l'interface

- Afficher et masquer des barres d'outils et des panneaux de contrôle
- Identifier les catégories d'outils principaux
- Naviguer dans le modèle 3D
- Zoomer et afficher l'ensemble du modèle, tourner autour du modèle
- Effectuer un déplacement panoramique

2 Tracer des éléments filaires et modéliser des formes volumétriques

- Utiliser les outils de dessin et d'accrochage
- Exploiter les différents types de sélection
- Utiliser les outils de modification
- Manipuler les outils de construction

3 Structurer et organiser un modèle 3D

- Différencier les groupes et les composants
- Créer et éditer des groupes et des composants
- Contrôler la structuration du modèle
- Créer et attribuer des balises
- Configurer les balises
- Contrôler les balises à l'aide du système

4 Structurer et organiser une bibliothèque d'objets

- Créer et importer un élément de bibliothèque
- Exploiter les ressources en ligne
- Editer un élément de bibliothèque (échelles système d'axes)

5 Affecter des matières au modèle

- Importer une image comme matière
- Editer une matière
- Orienter une texture
- Compléter les bibliothèques de matières existantes