

Formation SketchUp Prise en main

Objectifs de la formation SketchUp initiation

Cette formation sketchup vous permettra d'identifier la logique et les étapes clés de la création d'image 3D. Analyser une scène 3D ou un objet pour utiliser la bonne méthodologie de modélisation et de rendu.

Plus concrètement cette formation vous apportera les compétences et connaissances nécessaires pour :

- Maîtriser les fonctions de base de Sketchup
- Dessiner des plans en 2D et des objets en 3D
- Dessiner et modifier des objets avec les outils logiciel
- Gérer des modèles types (gabarit)

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation Sketchup s'adresse aux dessinateurs, architectes, designers, décorateurs, paysagistes ou personnes souhaitant maîtriser les techniques de dessin 3D dans SketchUp.

Prérequis :

Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique (Mac ou PC).

Contenu du cours SketchUp initiation

Présentation

Que peut-on faire avec Sketchup ?

Différences entre la version pro et la version gratuite

Présentation des logiciels complémentaires à Sketchup : Layout, Artlantis, plugins...

Découvrir et personnaliser l'interface sketchup sur son poste

Affichage des barres d'outils et des fenêtres

Raccourcis clavier

Ouvrir un modèle

Gérer les sauvegardes

Les outils d'aide au dessin

Accrochages objets / Axes : XYZ

Guides : Positionner des guides dans le sens des axes ou avec un certain angle. Afficher, masquer, supprimer les guides

Masquer : des objets qui vous gênent

Mesurer : des longueurs ou des rayons

Sélection souris : Fenêtre capture, clic souris 1-2-3, Ctrl A

Gérer votre affichage

Orbite : Tourner autour de votre dessin

Panoramique : Déplacer votre feuille

Zooms : Précédent, Suivant, Fenêtre, Etendu

Vues standards : Dessus, Dessous, Droite, Gauche, Face, Derrière, Iso

Caméra : Projection parallèle, Perspective, Perspective à 2 points

Les outils pour dessiner : Arc, Boite, Cercle, Ligne, Main levée, Polygone, Rectangle



ITgate

Training

Your Gateway to Excellence

Modifier le nombre de segments ou le rayon d'un cercle, d'un arc ou d'un polygone

Dessiner un arc tangent à 2 droites

Dessiner une séquence d'arcs tangents

Convertir un arc en polygone

Convertir en plusieurs segments

Diviser une ligne en segments égaux

Décaler une ligne

Décaler une polyligne

Les outils de modification

Copier : Coller sur place, Copier un certain nombre de fois un objet avec le même intervalle,

Décaler une ligne

Décaler : une polyligne

Déplacer : un objet, un point, une arête, une face (possibilité d'utiliser contrainte sur un axe)

Diviser : en un certain nombre de segments une ligne, un arc, un cercle ou un polygone

Eclater : Il est possible d'éclater un cercle, un arc, un polygone, une ligne à main levée

Faire pivoter : Faire pivoter un objet en prenant comme référence un autre objet, Faire du

pliage, Réseau polaire

Inverser les faces : Bien préparer son modèle en prévision du rendu final

Mettre à l'échelle : Redimensionner un objet, Déformer un objet, Faire un miroir

Pousser/Tirer : Créer des volumes, Percer un objet, Répéter plusieurs fois la même extrusion

Suivez-moi : Suivre un chemin entièrement ou partiellement, (tube, corniche, verre...)

Organisation structurelle d'un modèle complexe

Bien structurer votre modèle pour faciliter la création et l'affichage

Création de Groupes et de Composants