SketchUp Pro

Initiation

Objectif(s)

Être capable de créer et modifier un modèle simple et être autonome sur l'utilisation du logiciel.

Public visé

- Dessinateurs BE Bâtiment
- Mécaniciens
- Électriciens
- Constructeurs
- Architectes

Prérequis

- Connaitre l'environnement Windows.
- Formation à distance : sous réserve de compatibilité du matériel informatique client.

Durée

4 jours (28h)

Méthodes pédagogiques

Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens Pédagogiques

- Salles équipées de stations graphiques professionnelles équipées (un poste par utilisateur), grands téléviseurs tactiles.
- Formateurs expérimentés et certifiés par Autodesk.
- Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.
- INTECH étudie les besoins spécifiques et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter quand cela est possible le contenu, la pédagogie et le matériel de nos formations. Le cas échéant, nous vous orienterons vers un autre organisme de formation.
- Accès PMR : INTECH PARIS en partenariat avec l'hôtel Mercure Fontenay, dispose de locaux en accessibilité PMR.

Modalités et délai d'accès

La formation débute à la date fixée dans la convention simplifiée, après signature de celle-ci par le client.

Modalités d'évaluations

L'apprenant réalise deux Tests Pratiques, l'un à mi-parcours et l'autre en fin de formation ainsi qu'un Questionnaire à Choix Multiples à la fin de chaque journée. TP et QCM sont évalués par le formateur.

Sanction

Validation par une attestation de formation.

INTECH SOLUTION GLOBALE
part of nti group

Programme

1. CONNAITRE L'ENVIRONNEMENT SKETCHUP
- Maîtriser le concept du logiciel
- Savoir utiliser les unités et précision de travail en fonction du projet
- Utiliser les différents modèles par défaut à bon escient

2. MAITRISER L'INTERFACE
- Naviguer dans l'interface : menu déroulant, flottants
- Être capable d'afficher les informations voulues
- Organiser les palettes d'outils

3. DESSINER EN 2D
- Savoir sélectionner, capturer, et choisir la surface de travail
- Maîtriser les outils de bases du dessins 2D : Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte

4. DESSINER EN 3D
- Déplacer et dupliquer un groupe ou composants
- Utiliser l'outil Pousser/tirer
- Être capable d'effectuer des rotations/ mise à échelle
- Utiliser la commande Décaler
- Créer un objet à partir de l'outil « suivez-moi »
- Aligner les axes et les vues
- Diviser des arrêtes

5. PRENDRE DES MESURES ET UTILISER LES MODES D'AFFICHAGE
- Maîtriser la barre d'outils permettant de créer différentes vues de la maquette : iso, dessus, orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire
- Appliquer des modes d'affichage
- Régler des ombres suivant la localisation des pays et villes
- Mesurer des distances
- Utiliser le rapporteur
- Savoir faire des cotations et modifier leurs styles

6. UTILISER LES GROUPES ET LES COMPOSANTS
- Créer des groupes
- Créer des composants
- Insérer des composants avec les différentes bibliothèques
- Editer des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater
- Importer des bibliothèques de composants

7. CREER ET EDITER DES MATERIAUX
- Naviguer dans la bibliothèque
- Créer des matières
- Importer des textures
- Editer les matières dans le modèle

8. REALISER DES PRESENTATIONS AVEC LAYOUT
- Utiliser l'outil de section
- Gérer les groupes, les composants et les calques
- Gérer les scènes et les styles
- Créer des présentations avancées avec Layout
- Réaliser un cartouche et gérer les calques
- Insérer un modèle SKP
- Choisir une échelle
- Ajouter des cotations et annotations
- Choisir un rendu
- Ajouter des pages
- Exporter un dossier PDF
- Mettre à jour un document

9. IMPORTER-EXPORTER DES FICHIERS DXF/DWG
- Gérer les options d'importation
- Modéliser sur la base d'un fichier 2D
- Exporter un modèle SKP en AutoCAD 2D
- Savoir faire les liaisons inter-logiciels
-

10. ADAPTER UNE PHOTO
- Savoir redéfinir les axes à partir de la photo importer
- Modéliser à partir d'une photo

11. EXPORTER UNE IMAGE OU UNE ANIMATION
- Préparer l'image finale
- Définir les paramètres de scènes et d'animation
- Gérer les ombres et le brouillard