



SKETCHUP

Durée :	2 jours soit 14 h
Public concerné :	Toute personne souhaitant maîtriser Sketchup.
Prérequis :	Pratique de Windows et du dessin.
Objectif :	Savoir modéliser des objets en 3D

Présentation

- Interface de Sketchup
- Configuration de l'environnement de travail
 - Fenêtre 3D
 - Menus déroulant
 - Palettes flottantes
 - Choix de l'unité de travail

Outils de navigation dans l'espace 3D

- Outils "camera"
- Palette des vues

Aide à la conception et au dessin :

- Indicateur d'inférence

Outils de dessin 2D et saisie des valeurs

- Outil ligne/polyligne
- Outil rectangle (ou carré) et polygone
- Outil cercle et arc
- Outil de dessin à main levée

La sélection

- Outil flèche : 3 méthodes de sélection
- Fenêtre de sélection : 2 méthodes de sélection

Effacer/Supprimer

- Outil gomme
- Sélection et suppression

Transformation

Modélisation

- Outil poussez/tirez
- Outil suivez moi
- Outil décalage

Aide à la construction, cotation et texte

- Outil mètre et rapporteur
- Habillage
 - Cotation
 - Texte et texte 3D

Organiser un modèle :

- Les groupes
- Les composants
- Notion de calques

Apparence graphique, notion de rendu

- Style de face et palette styles
- Outil colorier (textures)
- Ombrage

Caméra, scènes et animation

- Caméra
- Animation
- Plan de section
- Création de scènes

Import/Export

- Texte
- DWG

Outil Bac à sable

- Création de terrain à partir de courbes de niveaux
- Création de terrain à partir de zéro
- Projeter des formes sur un terrain
- Ajouter des détails sur les mailles du terrain