



FORMATION INTRA

3 jours

SKETCHUP

à partir de 1260 € net de taxe par participant

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Maîtriser les fonctionnalités du logiciel SKETCHUP, afin d'être autonome dans la création et la modification de plans techniques professionnels
- Maîtriser la réalisation de maquettes et d'esquisses 3D, via l'usage des fonctionnalités du modeleur 3D SKETCHUP

PUBLIC VISÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Sans niveau spécifique

AIDES AU FINANCEMENT **

Cap Emploi
Opérateurs de Compétences (OPCO)
France Travail
Entreprise

** sous conditions

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

100% Présentiel

MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Mise en situation
Alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Processus d'évaluation des acquis tout au long de la formation
Evaluation de fin de formation individuelle par le formateur

MODALITÉS D'ACCÈS

Demande de devis

ACCESSIBILITÉ ET HANDICAP

Contactez-nous

Retrouvez toutes les informations sur
laho-formation.fr

 N° Vert 0 805 384 384



PROGRAMME DE LA FORMATION

Découpage par demi-journée :**1. GENERALITES**

PRESENTATION

ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

- Choix et configuration d'un modèle-type de projet
- Système de coordonnées
- Infos sur le modèle et préférences système
- Interface de travail

TECHNIQUES D'AFFICHAGE ET DE SELECTION

- Mollette souris
- Outils Zoom / Panoramique
- Modes Perspective et Perspective parallèle / Vues orthogonales
- Arêtes et faces
- Géométrie cachée
- Ajouter / Enlever des tracés à une sélection
- Sélection par capture / fenêtre

2. DESSIN EN 2D

- Lignes / Faces / Arêtes de contour
- Inférences de points, lignes, faces et formes
- Lignes de construction et plan de travail
- Saisie des coordonnées d'un tracé
- Gestionnaire de calques et palette calques
- Changement de repère
- Guides
- Outils de dessin
- Outils d'édition
- Outils de mesure

3. MODELISATION EN 3D

MISE EN PRATIQUE DES POINTS VUS LE JOUR 1

MODELISATION EN 3D

- Outils Pousser-Tirer / Suivez-moi / Bac à sable
- Générer un volume à partir d'une face selon un axe/chemin
- Modélisation par révolution / balayage
- Outils solides : opérations booléennes
- Créer un groupe / composant dynamique
- Bibliothèque de composants dynamiques

VISUALISATION EN 3D

- Perspectives axonométrique et cônica
- Caméras

4. MODELISATION ET HABILLAGE

MODELISATION EN 3D (suite)

- Styles visuels
- Plans de section et coupes
- Créer une scène / Gestionnaire de scènes
- Localisation géographique du projet

HABILLAGE DU MODELE

- Matières et textures, bibliothèque de matériaux
- Textes 2D / 3D
- Cotations

5. RENDU MODELE ET ECHANGE FICHIERS

RENDU DU MODELE

- Gestion des styles visuels
- Créer un rendu photo réaliste
- Ombre et brouillard

IMPORT ET EXPORT

- Compatibilité de formats
- Import / Export aux différents formats
- Export d'un modèle en vidéo au format AVI

6. IMPRESSION ET LAYOUT

IMPRESSION

- Configuration
- Aperçu
- Exporter le modèle vers LAYOUT

LAYOUT / STYLE BUILDER

- Dessiner des lignes et des formes
- Insertion et gestion de fichiers
- Mise en page, réglages d'échelle et impression du document
- Gestion de styles

