

SketchUp Pro, prise en main



SII-216 3 Jours (21 Heures)

Description

Le logiciel d'animation, de cartographie et de modélisation 3D SketchUp est de plus en plus utilisé dans le domaine professionnel. Ce stage vous en présentera les fonctionnalités et vous montrera comment l'utiliser en vue de développer des projets 3D et de créer des rendus en images et vidéos.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Architectes, ingénieurs, techniciens, dessinateurs, concepteurs de dessins en bureaux d'études impliqués dans la réalisation et la modification de plans en 3D.

Prérequis

Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique. Expérience requise.

Les objectifs de la formation

- Naviguer dans l'espace tridimensionnel avec SketchUp
- Créer et modifier des géométries en 3D
- Créer et appliquer ses textures
- Présenter avec des scènes les vues de son modèle et l'exporter

Programme de la formation

Introduction

- Présentation de SketchUp, LayOut, Style Builder.
- Prise en main de l'environnement 3D de SketchUp.
- La navigation et la souris.
- Les raccourcis.
- Démonstration Les fonctionnalités de SketchUp.

Pratique du dessin, manipulation de base

- Les types de sélection.
- Création d'une chaise, procédure pas à pas.
- Principaux outils de dessin et de modification.
- Comment provoquer une inférence d'axe ou de parallèle ? L'outil Mètre permet aussi de redimensionner un composant ou un groupe, ou tout un modèle.
- Les cotations.
- Exercice: Création d'un tiroir de type caisson selon découpes précises.

Les composants

- Composants actifs dans le modèle.
- Se créer une bibliothèque Open-Space.
- Réseaux linéaires et polaires : déplacer, opérer une rotation, pousser et tirer en mode dupliqué.
- Exercice: Télécharger des composants de type lampes, les positionner, les modifier.

Outils de transformation

- Mise à l'échelle selon trois méthodes.
- La symétrie et le décalage.
- Révolution avec l'outil Suivez-moi.
- Exercice: Création de rampes d'escalier, de gradins, de tubes, de sphères, cloisons internes et externes, devanture de porte en quart de rond.

Matières et textures

- Créer une texture à l'échelle.
- Plaquer une texture sur une surface courbe.
- Positionner une texture avec la méthode des punaises.
- Créer un "frame".
- Texture photographique (Google Street View).
- Adapter le modèle dans une photo existante.
- Exercice: Appliquer une photo de meuble sur un volume, impression de réalisme.
- Créer une maison et la placer à l'échelle dans un environnement photographique.

Plan de section et découpes de solides

- Notion de sections et de groupe.
- Animez la découverte de votre plan grâce aux sections.
- Coupes, intersection, opérations booléennes.
- Exercice: Faire découvrir la maison créée par le sol en faisant une animation de plans de section.

Promotion de produit à l'écran

- Les scènes.
- Export image.
- Export vidéo.
- Profondeur de champ.
- Adoucir les arêtes.
- Les styles.
- Exemple Faire une animation de la visite virtuelle de notre maison et l'exporter en vidéo.