

Sketchup

**BPC-136 3 Jours (21 Heures)**

Description

Sketchup, logiciel de dessin technique réputé pour sa simplicité et son efficacité, offre une alternative intéressante au leader du marché Autocad. Il permet de réaliser des plans en 2D et des objets 3D avec facilité. Cette formation vous apportera les bases essentielles pour maîtriser Sketchup.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Technicien, dessinateur, responsable de bureau d'études, architecte, architecte d'intérieur, professionnel du bâtiment, paysagiste, urbaniste et toute personne amenée à utiliser Sketchup.

Prérequis

Aucune

Les objectifs de la formation

- Utiliser Sketchup pour dessiner des plans en 2D et des objets en 3D
- Maîtriser les outils pour dessiner et modifier des objets, gérer des modèles types

Programme de la formation

Bien démarrer avec

- Sketchup Utiliser les calques.
- Les outils de dessin D : ligne, rectangle, arc, cercle...
- Les outils de transformation D : extrusion...
- Outils de modélisation D : union, soustraction...
- Modélisation à partir d'une photo.
- Les fonctions de déplacement et de modification.
- Les fonctions de déplacement : rotation, translation, symétrie...
- Les fonctions de modification et de duplication (réseau linéaire et/ou polaire).

Créer des groupes et des composants

Image not found type unknown

(+212) 5 22 27 99 01

Image not found type unknown

whatsapp (+212) 6 60 10 42 56

Image not found type unknown

email Contact@skills-group.com

Image not found type unknown

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7ème étage N° 30 Casablanca 20340, Maroc

Image not found type unknown

email Nous sommes à votre disposition : De Lun - Ven 09h00-18h00

- Créer un groupe, un composant.
- Modifier et mettre à jour un composant.
- Gestion de la structure des groupes composants.

Modifier et habiller les éléments

- Sélection d'éléments (fenêtre, capture, trajet).
- La barre d'outils manipulation (copier, déplacer, décaler).
- Modification des attributs (couleur, calque, style).
- Les composants (usage, principe, explorateur).
- Les textes.
- Les couleurs et matériaux (création de textures).
- La boîte à outils cotations.

La visualisation des plans

- Les points de vues.
- Les modes de visualisation (filaire, surfacique, couleurs, matériaux).
- Les scènes.
- Les animations.
- Découvrir les logiciels de rendu photo réaliste.

Matériel et logiciel utilisé

- Pour les formations réalisées en salle, dans nos centres de formation, un ordinateur et l'accès au logiciel dans les versions appropriées sont fournis
- Pour les formations à distance, chaque participant devra être équipé du logiciel objet de la formation, sur l'ordinateur qui lui servira à suivre la classe virtuelle