

## Formation Sketchup

### Découvrir / Consolider ses bases sur Sketchup :

Sketchup est un logiciel de modélisation 3D, d'animation et de cartographie. Il permet de créer des dessins et formes assez rapidement, en sur des volumes, des formes et des esquisses directement réalisées sur l'objet.

La version gratuite (Sketchup) offre une gamme d'outils 3D très complets, adaptés aux métiers de la conception 3D, et par extension de la décoration ou de la scénographie.

La version payante (Sketchup Pro) permet les import-export vectoriels avec Illustrator, Autocad, 3ds Max... et propose un outil de mise en page Layout permettant de préparer un dossier avec des vues différentes.

Votre formation sera réalisée sous forme de cours individuels, ou en petit groupes avec des personnes de votre entreprise si vous êtes plusieurs à vouloir suivre cette formation à Sketchup, et avez le même niveau.

**Voici les thèmes principaux qui rentrent dans le cadre de ce module de formation sur Sketchup :**

#### Découverte de l'environnement Sketchup

- Le principe d'utilisation du dossier Sketchup.
- Découvrir l'interface graphique.
- Travailler dans un système de coordonnées.
- Régler les préférences (unité, échelle...).
- Apprendre à sélectionner, modifier, construire.
- Gestion des différentes vues et fenêtres.

#### Maîtriser les outils de bases

- Utiliser les outils ligne, cercle, hachure.
- Créer et utiliser des calques.
- Créer des dalles, des murs, des poteaux et des poutres.
- Créer des portes et fenêtres.
- Réaliser un escalier avec StairMaker.
- Gestion de la symétrie.
- Gestion des matières.

#### Travailler sur des plans et des espaces multi-dimensionnels

- Créer un terrain et des courbes de niveau.
- Utiliser les outils coupe et élévation.
- Mettre en place une toiture.
- Travailler et se déplacer dans la fenêtre 3D.
- Utiliser les cotations et les annotations.
- Calcul du métré et exportation vers Excel.

## Interface, options et impression

- Gérer des jeux de vue, optimiser l'échelle.
- Créer un profil personnalisé.
- Personnaliser le type de ligne et de hachure.
- Paramétrage de la grille.
- Paramétrer l'impression.

## Les fonctionnalités avancées

- Insérer des images en fond de plan.
- Utiliser les palettes flottantes.
- Mettre en place des éléments d'habillage (intérieurs/extérieurs).
- Techniques de mise en plan.
- Utiliser l'outil PlotMaker.

## Objets 3D et bibliothèques

- Créer des objets 3D et les paramétrer.
- Récupérer les bibliothèques des versions précédentes.
- Résolutions des objets par GUID et par nom.
- Introduction au langage de script GDL.

## Gestion de la 3D

- Réaliser des plans de coupe 3D.
- Modéliser le terrain.
- Créer des matières.
- Améliorer le rendu et utiliser les différents rendus.

## Exportation

- Echanger des fichiers DXF/DWG.
- Publication du projet.