

**Module** : 4 jours (28 heures)

**Niveau** : Débutant

**Public** : Dessinateurs, projeteurs, ingénieurs salariés

**Pré-requis** : notion de base dans le domaine du dessin et bonne connaissance du système d'exploitation sur lequel évoluent le logiciel et l'utilisateur

**Objectifs** : Apprendre à maîtriser les techniques avancées de sketchup en 3D. Créer, modifier, imprimer un plan.

**Méthodes** : Formation assurée par un formateur agréé par Autodesk « Autodesk Training Center (ATC) ». Alternance entre apports théoriques et mises en pratique par des exercices pouvant être basés sur les projets et les besoins spécifiques.

**Matériel Pédagogique** : un poste de travail par participant, un vidéo projecteur, un support de cours.

### Généralités :

Découverte de l'interface utilisateur

Utiliser les outils de visualisation et navigation

Créer une esquisse 3D

Création des formes

Utiliser les outils de modification

Gérer l'affichage du modèle

Agir sur l'affichage du modèle (couleurs, matériaux, textures, transparence...)

### Organiser son projet :

Utiliser les calques

Utiliser les groupes

Utiliser les composants

Créer une bibliothèque d'objets 3D

Créer une bibliothèque de textures

### Partager les données :

Importer des fichiers 2D au format DWG et DXF

Gérer son modèle 3D à l'aide d'un fichier DWG

Utiliser les blocs 3D DWG

Importer une image de fond

### Présenter son projet :

Utiliser le calcul d'ombrage

Réaliser et exporter une animation

Exporter une image (EPS, PDF, JPG, TIF,)

Exporter le modèle 3D (DXF, DWG, 3DS)

### Mise en plan :

Créer et présenter un projet sur LAYOUT.



-Le contenu du programme sera adapté en fonction des besoins exprimés lors de la formation