

Niveau : Initiation

Objectifs : Maîtriser la conception de maquettes techniques 3d

Durée : 3 jours (21 heures)

Tarif : Intra-entreprise nous consulter

Public visé : Dessinateurs, projeteurs, Chefs de projets, Maître d'œuvre, Toute personne amenée à utiliser Sketchup Pro (Maquette 3D)

Pré-requis : Connaissances de l'environnement Windows, Connaissances en dessin technique.

Type de formation : Intra-entreprise en Présentiel.

Méthodes pédagogiques : Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens pédagogiques : Salle équipée d'une de stations graphiques par utilisateur, un vidéo projecteur.

Formateur avec 26 ans d'expériences, de formation Bureau d'Etude et certifiés par Autodesk.

Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.

CAO Bretagne étudie les besoins spécifiques et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter quand cela est possible le contenu, la pédagogie et le matériel de nos formations. Le cas échéant, nous vous orienterons vers un autre organisme de formation.

Accessibilités aux personnes handicapées : Locaux en accessibilité PMR.

Modalités et délai d'accès : La formation débute à la date fixée dans la convention simplifiée, après signature de celle-ci par le client.

Modalités d'évaluation : Des exercices concrets servent d'évaluation des acquis tout au long de la formation.

Suivi de l'exécution : Signature des feuilles d'émargement par demi-journée par les stagiaires et le formateur

Sanction : Questionnaire de satisfaction et attestation de fin de formation individuelle

CONTENU DE LA FORMATION

1. CONNAITRE L'ENVIRONNEMENT SKETCHUP

- Maîtriser le concept du logiciel
- Savoir utiliser les unités et précision de travail en fonction du projet
- Utiliser les différents modèles par défaut à bon escient

2. MAÎTRISER L'INTERFACE

- Naviguer dans l'interface : menu déroulant, flottants
- Être capable d'afficher les informations voulues
- Organiser les palettes d'outils

3. DESSINER EN 2D

- Savoir sélectionner, capturer, et choisir la surface de travail
- Maîtriser les outils de bases du dessins 2D : Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte

4. DESSINER EN 3D

- Déplacer et dupliquer un groupe ou composants
- Utiliser l'outil Pousser/tirer
- Être capable d'effectuer des rotations/ mise à échelle
- Utiliser la commande Décaler
- Créer un objet à partir de l'outil « suivez-moi »
- Aligner les axes et les vues
- Diviser des arrêtes

5. PRENDRE DES MESURES ET UTILISER LES MODES D'AFFICHAGE

- Maîtriser la barre d'outils permettant de créer différentes vues de la maquette : iso, dessus, orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire
- Appliquer des modes d'affichage
- Régler des ombres suivant la localisation des pays et villes
- Mesurer des distances
- Utiliser le rapporteur
- Savoir faire des cotations et modifier leurs styles

6. UTILISER LES GROUPES ET LES COMPOSANTS

- Créer des groupes
- Créer des composants
- Insérer des composants avec les différentes bibliothèques
- Éditer des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater
- Importer des bibliothèques de composants

7. CRÉER ET ÉDITER DES MATÉRIAUX

- Naviguer dans la bibliothèque
- Créer des matières
- Importer des textures
- Éditer les matières dans le modèle

8. RÉALISER DES PRÉSENTATIONS AVEC LAYOUT

- Utiliser l'outil de section
- Gérer les groupes, les composants et les calques
- Gérer les scènes et les styles
- Créer des présentations avancées avec Layout
- Réaliser un cartouche et gérer les calques
- Insérer un modèle SKP
- Choisir une échelle
- Ajouter des cotations et annotations
- Choisir un rendu
- Ajouter des pages
- Exporter un dossier PDF
- Mettre à jour un document

9. IMPORTER-EXPORTER DES FICHIERS DXF/DWG

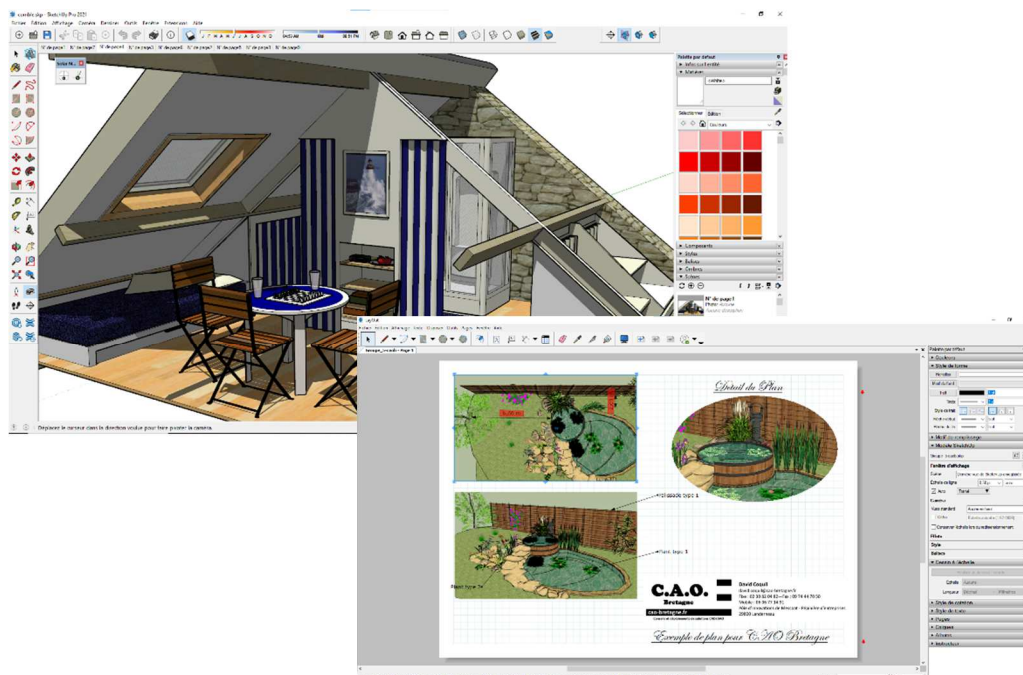
- Gérer les options d'importation
- Modéliser sur la base d'un fichier 2D
- Exporter un modèle SKP en AutoCAD 2D
- Savoir faire les liaisons inter-logiciels

10. ADAPTER UNE PHOTO

- Savoir redéfinir les axes à partir de la photo importer
- Modéliser à partir d'une photo

11. EXPORTER UNE IMAGE OU UNE ANIMATION

- Préparer l'image finale
- Définir les paramètres de scènes et d'animation
- Gérer les ombres et le brouillard



-Le contenu du programme sera adapté en fonction des besoins exprimés lors l'analyse de besoin-