

NORDIGITAL

SKETCHUP

Objectifs pédagogiques :

Cette formation apportera aux participants une méthodologie de travail afin d'aborder la 3D dans de bonnes conditions, éviter les pièges, optimiser la modélisation des modèles et organiser son travail.

Pré-requis :

Bonne connaissance de l'environnement informatique Mac ou PC, La pratique d'un logiciel de création graphiques (Gimp, Photoshop) est conseillée.

Détails de la formation

Présentation du logiciel

Son historique
Sa philosophie
Sa position par rapport à la concurrence
Son interaction avec d'autres produits

Interface

Description et concept du logiciel.
Présentation et organisation de l'interface.
Configuration des préférences systèmes, unités.
Organiser les palettes d'outils.
Menus déroulants et menus contextuels.
Sauvegarder son projet.

Présentation de la 3D

Manipulation et utilisation des vues 3D.
Naviguer et s'orienter dans environnement 3D.
Les différentes vues : iso, dessus, orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire.
Utilisation et configuration des raccourcis.

Utilisation des outils de dessins

Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...

Utilisation des manipulateurs 2D et 3D

Déplacer et dupliquer.
Pousser/tirer.
Rotation échelle
Décaler
Outil « suivez moi »

Durée : 5 jours (35 heures)

Lieu : 38, rue du Faubourg de Béthune - 59000 Lille
ou sur site

Horaires : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

Dates et Tarif : nous contacter

NORDIGITAL
09 53 72 21 73

Mail : contact@nordigital.fr
Site : www.nordigital.fr

NORDIGITAL

SKETCHUP *suite*

Alignement des axes, des vues
Division des arêtes
Intersections de solides

Affichage et mesures

Utilisation des calques
Modes d'affichage.
Réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes
Distance, Rapporteur.
Cotation, Gestions des Axes.

Les composants

Création et gestion des composants
Insertion de composants.
Edition des groupes et composants.
Gestion des bibliothèques.

Edition de matériaux

Naviguer dans la bibliothèque.
Créer, appliquer et éditer les matières.
Importer des textures.
Ajout dans la bibliothèque.
Plaquage de photos sur objets 3D.
Utilisation des styles.

Importer et exporter

Interaction avec le layout.
Création d'une présentation sous le layout.
Importer et exporter des média 2D et 3D.
Les différents formats de fichiers.
Interaction avec d'autres logiciels 3D et moteur de rendu 3D.

Création d'animations

Création et gestion des pages
Parcours de caméra
Export vidéo