

Google Sketchup® Niveau 1

PUBLIC CONCERNE

Dessinateurs des bureaux d'études bâtiment, mécaniciens, constructeurs et architectes ou toute personne réalisant des plans ou des esquisses.

PRE-REQUIS

Personne ayant une maîtrise de l'environnement Windows XP, Vista 7 ou Mac OSX ainsi que des connaissances de base en dessin technique.

OBJECTIFS

Etre autonome sur le logiciel pour la création de modèle simple et la modification de modèles complexes.

Google SketchUp® est un logiciel de modélisation 3D, d'animation et de cartographie orienté vers l'architecture. Edité par la société @ Last Software, il a depuis été racheté par Google.

Ce logiciel de modélisation 3D et à la fois simple et très puissant, permettant de modéliser toute sorte d'objets.

Le but premier de Google Sketchup® est de matérialiser les volumes imaginés, le plus simplement et en un minimum de temps.

L'autre atout de Sketchup® réside dans le fait que ce logiciel est totalement gratuit, qu'il peut être installé rapidement, et qu'il est compatible avec les formats dxf et dwg.

La possibilité de combiner Google Sketchup® au moteur de rendu Réaliste V-Ray, permet à l'utilisateur de générer très rapidement des images de grande qualité.

PROGRAMME

Interface

Applications de la Cao 3D
les menus déroulant, les menus flottants
Affichage des informations
Organiser les palettes d'outils
Unité et précision de travail
Modèle par défaut

Modélisation

Sélection fenêtre, choix de la surface de travail
Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...
Déplacer et dupliquer
Pousser/tirer
Rotation échelle
Décaler
Outil «suivez moi»
Alignement des axes, des vues
Division des arêtes
Intersections de solides

Texture

Naviguer dans la bibliothèque
Edition des matières
Importer des textures
Editer les matières dans le modèle

Affichage et mesure

Les vues : iso, dessus, orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire
Modes d'affichage
Réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes
Distance
Rapporteur
Quotation et styles
Axes

Groupe et composants

Création de groupes
Concept et création composants
Insertion de composants avec les différentes bibliothèques
Edition des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater
Importation de bibliothèques de composants
Google

Mise en scène et rendu

Caméra avancée
Rendu avancé et gestion du rendu en réseau
Finalisation d'une scène 3D
Exploitation des fichiers pour le Compositing