



## SKETCHUP : Les Fondamentaux

**Code:** SKETC\_INI

**Durée:** 3 jours

**Niveau:** Débutant

**Nb participant:** 1 à 3 maximum

**Formateur:** Thierry ERIE

**Pré-requis:**

Connaissance de l'environnement Windows et des bases du dessin industriel.

**Profil stagiaire:**

Toute personne désirant évoluer ou intégrer un bureau d'étude.

Métreurs, dessinateurs.

**Objectifs:**

Utiliser les principales fonctions pour créer et imprimer des plans 2D.

Gérer l'échange de plans entre services et entreprises extérieures.

**Organisation:**

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exercices.

**Sanction:**

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.

**Validation:**

A la fin de la formation un questionnaire à choix multiple permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

### PLAN DE COURS

#### L'interface graphique

- L'environnement de travail.
- Préparation de la modélisation et paramètres.
- Infos sur le modèle et structure des répertoires.
- L'interface graphique, les menus déroulants, les barres d'outils et boîtes de dialogues.
- L'outil orbite, les styles de face, les inférences tangentes, perpendiculaires, parallèles et les axes.
- La palette des infos sur l'entité, longueur et surface.

#### Importer un plan DWG et obtenir des volumes

- La Modélisation 3D.
- Les outils 2D : ligne, rectangles, arcs, cercle, polygone, création de surfaces sur un même plan.
- Les outils de construction : l'outil axes, le mètre, le rapporteur et les lignes guides.
- Les outils de modification : déplacer/ copier, déplacer pour déformer, faire pivoter, mettre à l'échelle, pousser/ tirer, l'outil suivez-moi, le décalage.

#### Les outils contextuels

- Masquer/ révéler, inverser les faces, adoucir/ lisser les arêtes, retourner le long de l'axe.
- Importer un DWG et modéliser un bâtiment.
- Importer une vue Google Map pour un plan de situation.

#### Les groupes et les composants

- Créer un groupe et un composant et se créer une bibliothèque.
- Importer des composants à partir d'une bibliothèque ou de 3D Warehouse.
- Utiliser les bibliothèques BIM