

SKETCHUP INITIATION

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Utiliser un logiciel de conception tridimensionnelle pour créer, modifier des objets, des dessins, des plans, des scènes.

Objectifs pédagogiques

Cette formation SketchUp initiation vous permet d'identifier la logique et les étapes clés de la création d'image 3D, d'analyser une scène 3D ou un objet pour utiliser la bonne méthodologie de modélisation et de rendu.

Population visée

Dessinateurs, architecte, designer, décorateur, paysagiste ou personnes souhaitant maîtriser les techniques de dessin 3D dans SketchUp.

Pré-requis

Avoir une bonne maîtrise de son environnement informatique.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D, certifié Google SketchUp.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.

Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.

Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Créer des objets en deux et trois dimensions

- Créer de surfaces à partir de lignes ou de cercles
- Générer des faces à partir de polygones, d'arcs et de l'outil Main levé
- Créer des géométries en trois dimensions
- Visualiser un modèle 3D
- Créer des faces à partir de lignes 3D
- Créer un modèle 3D à partir de l'outil Appuyer-tirer
- Déplacer et copier des objets
- Utiliser les outils de rotation de décalage et de mise à l'échelle d'objets
- Maintenir des géométries coplanaires
- Utiliser le concept d'inférence
- Utiliser la fonction Miroir
- Créer un réseau
- Créer du texte 3D
- Importer des éléments de bibliothèque
- Utiliser de styles
- Utiliser les calques

Comprendre le concept de groupes et de composants pour isoler une géométrie

- Connaître la différence entre un groupe et un composant
- Créer des composants et des groupes
- Editer des groupes et des composants
- Utiliser le remplacement de composants
- Appliquer l'outil Echelle aux composants
- Naviguer et utiliser la bibliothèque de composants Google
- Télécharger des modèles
- Utiliser l'éditeur de matériaux
- Editer les matières dans le modèle
- Importer des textures
- Importer des images en tant que texture
- Utiliser les textures photographiques
- Utiliser des images en tant que photos adaptées
- Modéliser à partir d'une photo adaptée
- Utiliser l'outil Suivez-moi
- Utiliser des styles (création, édition)
- Créer des présentations avec l'outil Layout

Créer une géométrie 2D dans un environnement 3D

- Créer et manipuler des faces à partir de lignes, cercles, arcs etc.
- Créer et manipuler des faces en 3D
- Naviguer et visualiser votre modèle en 3D
- Maintenir des géométries coplanaires et utilisation des inférences
- Utiliser les outils Appuyer-tirer et Suivez-moi
- Appliquer des matières
- Créer et utiliser des composants et des groupes
- Connaître la différence entre un groupe et un composant
- Editer des groupes et des composants
- Utiliser des images dans le modèle
- Créer et éditer les matières dans le modèle
- Aligner un bâtiment sur un terrain
- Placer des modèles dans la banque d'images Google
- Ajouter un emplacement de géo-positionnement à partir de Google Earth
- Géo-positionner et exporter des modèles dans Google Earth