

SKETCHUP PERFECTIONNEMENT

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 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. à un niveau avancé.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'importer et d'exporter en DXF/DWG, de créer des rendus photo-réalistes, de créer des plans à l'échelle et d'identifier l'univers communautaire de SketchUp.

Population visée

Utilisateur de SketchUp.

Pré-requis

Avoir les connaissances de bases de SketchUp ou avoir suivi la formation SketchUp Initiation.

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

Rappel des bases

- Mise en place d'un modèle type
- Principes d'extrusion
- Perspective/projection parallèle

Modélisation 3D

- Intersections de solides
- Outils Suivez moi afin de réaliser des objets complexes

Méthodologie de travail

- Mise en place d'une méthode de travail au travers d'exercices

Layout

- Utilisation de Layout pour la mise en page et les impressions à l'échelle

Texture

- Création et modification de texture avec un logiciel de retouche d'image

Organisation et préparation de sa scène

- Import DXF / DWG / images / Mise à l'échelle
- Gestion des préférences
- Notion de "Calques"
- Interaction Calques / Groupes / Composants

Installation de Plugin

- Définition d'un plugin
- Importation du script Ruby
- Utilisation des plugins

Découverte des composants dynamiques

- Définition
- Utilisation et modification

Rendu avec Kerkythea ou Artlantis

- Préparation des éléments du fichier Sketchup
- Importation dans Kerkythea ou Artlantis
- Mise en place des lumières et des shaders