



PROGRAMME DE FORMATION

SKETCHUP

Objectifs pédagogiques

Le but de cette formation est d'enseigner aux stagiaires les outils du logiciel SketchUp afin d'être capable de modéliser un projet architectural ou de Design en 3D de manière autonome. A la fin de cette formation les participants connaîtront donc les outils du logiciel permettant de finaliser le projet avec un rendu de qualité.

Cette formation est éligible à la certification (selon les conditions de prise en charge) : **TOSA**

Prérequis

Aucun prérequis

Public concerné

Tout public

Moyens et supports pédagogiques

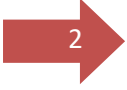
Formation mixte : Accès illimité à une plateforme ouverte 24/24h 7/7j pendant toute la durée de votre formation + cours particuliers dispensés par l'un de nos formateurs en Visio.

Formation en distanciel (Visio) : Cours particuliers ou en groupe dispensés en Visio par l'un de nos formateurs.

Formation en présentiel : Cours particuliers ou en groupe dispensés en présentiel par l'un de nos formateurs.

Moyens d'évaluation des acquis

A chaque fin de cours, il y a des exercices (mise en situation) permettant au stagiaire de valider les connaissances acquises lors de celui-ci.



Moyens d'encadrement

Le stagiaire sera contacté par le formateur au démarrage de sa formation, pour évaluer ses besoins, envies, et objectifs de celle-ci.

Suite à ce premier contact, nous serons disponibles pour le stagiaire à tout moment pendant toute la durée de sa formation par téléphone ou par mail.

Un suivi régulier et périodique sera effectué tout au long de son parcours.



Description de la formation :

3

Bien démarrer avec Sketchup

- Utiliser les calques.
- Les outils de dessin 2D : ligne, rectangle, arc, cercle...
- Les outils de transformation 3D : extrusion...
- Outils de modélisation 3D : union, soustraction...
- Modélisation à partir d'une photo.
- Les fonctions de déplacement et de modification.
- Les fonctions de déplacement : rotation, translation, symétrie...
- Les fonctions de modification et de duplication (réseau linéaire et/ou polaire).

Créer des groupes et des composants

- Créer un groupe, un composant.
- Modifier et mettre à jour un composant.
- Gestion de la structure des groupes composants.

Modifier et habiller les éléments

- Sélection d'éléments (fenêtre, capture, trajet).
- La barre d'outils manipulation (copier, déplacer, décaler).
- Modification des attributs (couleur, calque, style).
- Les composants (usage, principe, explorateur).
- Les textes.
- Les couleurs et matériaux (création de textures).
- La boîte à outils cotations.

La visualisation des plans

- Les points de vue.
- Les modes de visualisation (filaire, surfacique, couleurs, matériaux).
- Les scènes.
- Les animations.
- Découvrir les logiciels de rendu photo réaliste.



Finalisation de la formation

- Conclusion
- Estimation des acquis de connaissance des stagiaires par le formateur