

FORMATION SKETCHUP
Initiation et Perfectionnement

Durée : 5 jours [35 heures]

OBJECTIF :

Vous apprendrez à utiliser et à maîtriser les fonctionnalités de Sketchup. A la fin de la formation, vous saurez modéliser et présenter un projet concret.

PUBLIC :

Toutes personnes souhaitant créer des scènes 3D. Pour architectes, tous les métiers du bâtiment, les métiers du bois, les cheministes, les piscinistes, les paysagistes etc...

PRÉ-REQUIS :

Connaissance de l'environnement Windows Expérience souhaitée de logiciel graphique et DAO 2D et/ou 3D (type Photoshop, AutoCad etc...)

MOYENS PÉDAGOGIQUE ET TECHNIQUES :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

MODALITÉS D'ÉVALUATIONS :

Exercices de mis en situation professionnel

DOCUMENT DÉLIVRÉ :

Attestation de formation professionnelle

NOMBRE DE STAGIAIRE :

Minimum 2
Maximum 5

PROGRAMME DE FORMATION SKETCHUP – INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

1^{ER} JOUR

PRÉSENTATION ET INTERFACE

- Application de la DAO, description et concept du logiciel
- Présentation de l'interface : les menus déroulants, les menus flottants
- L'affichage des informations. Organiser les palettes d'outils. Préférences systèmes, unités.

OUTILS DE DESSINS 2D

- Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...
- Sélection fenêtre et capture.

MODIFICATION ET ÉDITION 3D

- Déplacer, duplication, pousser/tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler.
- Outils suivez-moi. Alignement des axes, des vues. Division des arêtes.
- Intersections des solides. Texte 3D

AFFICHAGE ET MESURES

- Les différentes vues : iso, dessus... orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire.
- Modes d'affichage, réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes.
- Distances, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes. Les différents styles.

2^{EME} JOUR

CRÉATION ET AFFICHAGE DE COMPOSANTS

- Insertion de composants avec les différentes bibliothèques. Concept des composants, création de composants, édition des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater.
- Importation de bibliothèque de composants Google.

NAVIGATEUR ET ÉDITION DES MATIÈRES

- Navigateur dans la bibliothèque, édition des matières, importer des textures, éditer les matières dans le modèle. Ajout dans la bibliothèque. Adapter une photo : insertion sur un site.
- Plaquage de photos sur objets 3D : puces rotation, déformation, échelle.

3EME JOUR

LES CALQUES

- Créer une maison avec calques : murs, cloisons, toit, composants etc... visibilité, courant

IMPORT / EXPORT

- Importer des objets en 2D, 3D d'AutoCad avec options unités. Importer image. Exporter graphique 2D.

PAGES ET PLAN DE SECTION

- Création de pages, parcours de caméra, diaporamas, export vidéo.

LAYOUT

- Concept, paramétrage des modèles, affichage des fenêtres, échelles des dessins, calques, albums, textes, étiquettes, export PDF, insertion de fichiers Sketchup, d'images, ouvrir avec Sketchup.

PROGRAMMES EXTERNES

- Installation du programme pour partage de fichiers 3D Google Earth.
- Bac à sable : modélisation de surfaces d'après contours ou à partir d'un quadrillage.
- Modeler à partir de rayon et sélection d'arêtes et surfaces. Tamponner une surface, projeter arêtes et géométrie 2D (groupe), sélection pour ajout de détail et affiner les surfaces et adoucir arêtes.

4EME JOUR

RAPPELS

- Interface : menus flottants, menus déroulants.
- Informations, palettes d'outils

OUTILS BAC À SABLE

- À partir de zéro, modeler votre terrain, créer un terrain à parti des contours.
- Retourner l'arête.
- Projeter une surface sur votre terrain, tamponner votre terrain, ajouter des détails, modéliser un talus.
- Placer des arbres et des arbustes sur votre terrain.

ENVIRONNEMENT DU MODÈLE

- Positionner son modèle sur la terre, choisir le jour et l'heure.
- Mettre dans le brouillard les bâtiments autour de votre projet.
- Afficher les ombres.
- Choisir un style d'affichage.

SEME JOUR

TEXTURES

- Textures et leurs sens.
- Importer une texture à partir d'une image.
- Mettre à l'échelle une texture.
- Appliquer une texture sur un élément courbe.
- Projeter une texture.
- Positionner correctement une texture sur une face.
- Déplacer une texture sur toutes les parois où celle-ci est appliquée.
- Position, rotation, mise à l'échelle et déformation : maîtriser les textures.
- Punaise dans les textures.
- Texturer à partir de photos.
- Texturer un linteau en arc de cercle avec un plugin.

RÉCUPÉRER ET AMÉLIORER UNE TEXTURE

- Adresses de sites Internet pour télécharger des textures pour Sketchup.
- Travailler votre texture avec Photoshop : réduire la taille de votre texture.
- Uniformiser votre texture.
- Rajouter une texture dans la bibliothèque par défaut.

GAGNER DE LA VITESSE D'AFFICHAGE