

Objectifs :

Connaître l'environnement du logiciel Sketchup.

- > Identifier le rôle de la 3D dans une présentation
- > Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- > Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp Pro
- > Réaliser une scène 3D
- > Adapter la méthode au projet

A l'issue de la formation Sketchup vous serez capable de :

- Acquérir les compétences nécessaires sous Sketchup pour dessiner et concevoir des projets, dessins et dossiers techniques.
- S'initier aux outils et aux techniques de dessin 2D et 3D
- Apprendre à gérer des bibliothèques
- Comprendre le principe des tracés et de la mise en page

Contenus : Voir programme joint.

Le logiciel

SKETCHUP 2D/3D 28h - 4 jours

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES :

1 poste par stagiaire, système pc

Cours théoriques / présentation vidéoprojecteur

Des ateliers thématiques seront organisés

Des exercices pratiques et des cas concrets seront réalisés et adaptés au domaine professionnel

Modalités de validation des acquis: Exercices pratique et QCM

Un support de cours sera remis en fin de formation en fonction de la matière enseignée

Une attestation de formation «SKETCHUP NIV 1» sera remise à l'issue de la formation.

LIEU DE FORMATION

3 Rue Simon Cottrell - 97233 Schoelcher

Formation Professionnelle

VeriSelect



CERTIFICATION DE SERVICES

Bureau Veritas Certification / 92046 Paris-la-Défense Cedex

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

SKETCHUP INITIATION

28 heures

COMMENT SE PASSE LA FORMATION?

La formation «SKETCHUP initiation dispensée comprend 28 heures en présentiel.

QUELLES SONT LES MODALITÉS D'ÉVALUATION?

Evaluation des prérequis.

un tour de table et la présentation de chacun des stagiaires ainsi que leurs attentes seront effectués.

Cette évaluation permettra :

Au formateur d'adapter sa pédagogie au niveau des stagiaires.

Il aura donc les résultats des stagiaires classés par modules, ce qui lui permettra de connaître par module le niveau moyen de chaque stagiaire et pourra donc ainsi insister ou pas sur certains points.

Suite à cela, la formation se déroulera entre théorie et cas pratiques.

Celle-ci sera adaptée au milieu professionnel, tout en ciblant au mieux le niveau et les besoins de chacun.

EVALUATION DES ACQUIS

En fin de formation, le dernier jour sera consacré à évaluer l'apprentissage du stagiaire.

Essentiellement consacré sur des cas pratiques celui ci sera découpé en deux demies journées

Matinéé : exercices sur l'ensemble de ce qui à été vu durant la formation(étude de cas, mise en situation)

Après-midi : Exercices «sur un cas professionnel»

A L'ISSUE DE LA FORMATION

Une Attestation de formation mentionnant le niveau sera remise.



Niveau : Initiation 28h

PUBLIC VISÉ :

Tout public

PRÉ REQUIS :

Avoir une bonne connaissance de l'interface Windows ou Macintosh.

OBJECTIFS:

- > Identifier le rôle de la 3D dans une présentation
- > Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- > Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp Pro
- > Réaliser une scène 3D
- > Adapter la méthode au projet

IDENTIFIER LE RÔLE DE LA 3D DANS UNE PRÉSENTATION

Préparer les éléments en fonction de la structure du modèle 3D
Identifier les objectifs du projet (présentation, cotation, organisation)

ÉTUDE DE CAS : ANALYSE DE PROJETS

Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

Organiser son projet

Comprendre l'importance des composants et de la structure du modèle

ÉTUDE DE CAS : ANALYSE DE PROJETS

Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp

Maîtriser les principes de base du dessin 3D, son vocabulaire et ses règles

Se repérer dans l'interface : les menus, les outils et les palettes

Créer un modèle 3D en utilisant les outils de dessin

Modifier simplement un objet

Appliquer des textures

Choisir et modifier un style pour le modèle 3D

Créer un point de vue (scène)

Exercice : réaliser un objet simple en 3D

Réaliser une scène 3D

PARAMÉTRER LE LOGICIEL

Régler les Préférences et choisir l'unité du modèle

Préparer l'organisation du modèle (structure et calques)

MODÉLISER UN OBJET

Utiliser le crayon

Maîtriser les outils (Pousser / Tirer, Décalage, Suivez-moi)

Utiliser les outils Arc et Cercle

Convertir en groupe ou en composant

Dupliquer ou combiner un objet

TEXTURER UN OBJET

Créer des textures

Appliquer les textures sur un objet

Placer correctement les textures sur un objet

ÉDITER LES STYLES

Choisir et modifier un style

Combiner les styles et les scènes

FINALISER LA PRÉSENTATION SKETCHUP

Mettre en place des cotes

Exporter les visuels

Tester l'envoi vers le LayOut

Exercice : réaliser une scène en 3D

Adapter la méthode au projet

Évaluer son temps de travail

Créer et organiser une bibliothèque de modèles et de composants

Créer des styles, des scènes personnalisées et des modèles types

Créer des modèles avec des cotes

Mise en situation : analyser des modèles existants / Finaliser un modèle proposé et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique

