SketchUp : de la découverte au niveau intermédiaire

Durée	8 Jours - (64 Heures)
Pré-requis	Utiliser un ordinateur (Windows ou Mac)
Public	Tout public, notamment les dirigeants d'entreprise et les salariés souhaitant utiliser un logiciel de modélisation 3D (décorateurs, agenceurs, graphistes)
Intervenants	Formateur expert en CAO et DAO
Nb participants	1 à 5
Prix	Sur devis (durée, nombre de participants, lieu) ou voir convention
Financement	OPCO, AGEFICE, FIF PL, FAFCEA ou entreprise, sous réserve de l'accord du financeur
Modalité d'accès	Inscription par téléphone au 01 34 25 80 37, par mail à contact@pyramidia.fr ou via notre formulaire de contact sur notre site internet www.pyramidia.fr
Date	Voir convention
Lieu	Voir convention
Délai d'accès	8 jours à 3 mois entre la demande et le début de la formation
Accessibilité	L'organisme de formation étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap. Référent handicap : Hugo Chaussavoine – contact@pyramidia.fr ou 01 34 25 80 37
Obligations réglementaires	Aucune

Méthode pédagogique :
Alternance d'exercices pratiques et d'exposés, en 3 parties : présentation d'une situation d'usage, explication des méthodes, mise en pratique.

Outil pédagogique :
Supports papier et/ou numérique

Évaluation :
Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec grille d'évaluation d'entrée et de sortie + Évaluation de la satisfaction du stagiaire par un questionnaire.

Validation :
Attestation de fin de formation (formation non certifiante)

OBJECTIF

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Utiliser les fonctions fondamentales et intermédiaires de SketchUp
- Appliquer une méthode de travail efficace
- Lancer un projet en autonomie

PROGRAMME

JOUR 1 :

Configuration de l'environnement de Google

SketchUp Pro

- Unité et précision de travail
- Mode d'affichage : contours épais, traits tremblés, etc.
- Mode de rendu : filaire, lignes cachées, solide, ou solide ombré.

La philosophie du logiciel :

- Outils simples et intuitifs (manipulation visuelle)
- Le système d'inférence
- L'interprétation 3D de SketchUp

L'interface :

- Les menus
- Les barres d'outils
- Le paramétrage du logiciel
- Les raccourcis clavier
- La navigation dans le modèle

JOUR 2 :

L'apprentissage des outils :

- Outils de dessin 2D : linge rectangle, arc, cercle, etc.…
- Outils de transformation 3D : extrusion, révolution…

Personnaliser vos modèles :

- Utilisation des calques
- Utilisation des matières
- Importer des textures
- Plaquer des photos sur objets 3D
- Application modification et mélange de styles
- Application de brouillard, d'ombre, de lumière

Déplacement et modification :

- Fonctions de déplacement : rotation, translation, symétrie, etc…
- Fonction de modification et de duplication

JOUR 3 :

Utilisation des composants

- Créer un composant
- Modifier et mettre à jour un composant.
- Utilisation des bibliothèques de composants
- Structure du classeur.

Utilisation des sections

- Comment créer une coupe
- Afficher/masquer une coupe
- Modifier une coupe existante

Finalisation et visite

- Utiliser la scène
- Introduction à l'animation et lecture d'une visite
- virtuelle à partir d'une scène

Publication de vos animations

- Les différents formats d'exportation : images (jpg), vidéo (avi)
- Partage de modèle via la banque d'images 3D de google
- Partager vos modèles dans Google Earth

JOUR 4 :

La visualisation des plans :

- Les points de vue
- Les modes visualisation
- La correction
- L'animation du plan
- Comment changer l'apparence du composant en fonction du point de vue
- Afficher une version différente du composant en perspective et en plan
- Créer la version 2D schématique d'un composant 3D
- Utilisez les mêmes composants 3D/2D en perspective et en plan

JOUR 5 :

Gestion de projets professionnels + étude d'un projet

réalisé

- Les encapsulations de types « groupes » et « composants »
- Les sauvegardes « version control »
- Les scènes et les propriétés enregistrables
- Étude d'un projet réalisé – aller-retour rappel des chapitres précédents

JOUR 6 :

Les fonctionnalités diverses

- La bibliothèque publique de SketchUp
- Le «bac à sable»
- L'adaptation du modèle dans une photo
- L'insertion du modèle 3D SketchUp dans Google Earth
- L'usage des plug-ins tiers
- Les exports et imports (notamment pour AutoCAD)

SketchUp : de la découverte au niveau intermédiaire

PROGRAMME (SUITE)

- La création de vidéo d'animation

JOUR 7 :

La création de document PDF de présentation du modèle

- SketchUp. L'objectif est de pouvoir créer
- Un dossier de consultation
- Des plans d'exécution
- Une plaquette commerciale
- Un Permis de Construire

Ces documents PDF sont créés avec Layout pour SketchUp :

- Création d'un cartouche avec répétition automatique
- sur chaque page
- Insertion d'images, de zones de texte, de formes
- géométriques,…
- Insertion d'une vue sur un modèle SketchUp
- Paramétrage d'une vue du modèle SketchUp : vue
- en perspective 3D ou vue standard (dessus, face,
- coté,…), échelle imposée (1/50ème,…)
- Cotation géométrique (linéaire et angulaire)

JOUR 8 :

Le rendu photo-réaliste (Thea Render) initiation

- L'interface et son paramétrage
- La création du ciel (image sphérique du ciel)
- Les éclairages ponctuels (spots, ampoules) et diffus
- (écrans, néons,…)
- Le paramétrage des matériaux (transparence,
- réflexion, réflexion «glossiness», réfraction, «bump»,…)
- Le plan infini
- La mise en place et l'aménagement d'une scène
- réaliste
- La création de visites virtuelles