

Programme de la Formation

Le dessin 3D avec SKETCHUP - initiation

2 jours soit 14 heures de formation

CONTEXTE GÉNÉRAL

À l'heure où l'on met en avant la BIM (Modèle d'information unique du bâtiment) SketchUp apparaît, pour des projets d'importance moyenne, comme une alternative ou un outil complémentaire efficace et ludique.
Cette formation doit permettre à chacun d'imaginer, avec l'aide du formateur, les procédures et méthodes de travail propre à sa pratique et à son domaine d'activité.

PUBLIC CIBLE

Acteurs du cadre de vie (Architectes et leurs collaborateurs, dessinateurs-projeteurs, maîtres d'oeuvre et artisans, paysagistes)

PRÉREQUIS

Aucun

MODALITÉS DE SUIVI ET D'APPRÉCIATION

Merci de nous informer si vous venez ou non muni d'un ordinateur portable. Le cas échéant nous mettons à votre disposition un poste informatique PC.

Apport théorique relayé par des exercices.
Présentation d'un projet à partir d'un modèle existant.
Travail sur projet en cours de l'agence, merci d'apporter un fichier d'un projet actuel.

Avant le début de la formation, les prérequis pour participer à l'action seront vérifiés à partir des renseignements demandés sur la fiche d'inscription.
Un **questionnaire pré-formation** vous sera adressé par mail avant le début de la formation. Il permettra de valider votre positionnement en initiation ou perfectionnement et à l'intervenante d'affiner sa présentation par rapport à vos attentes.
Au début de la session, un « tour de table » initial permettra d'évaluer le niveau de connaissance des stagiaires et d'identifier les besoins sur la thématique de formation. Puis, des évaluations intermédiaires, sous formes d'exercices et QCM, sont régulièrement organisées afin de mesurer la progression des acquisitions.
Enfin, à l'issue de la session, un questionnaire d'évaluation vous sera transmis par mail. Nous vous remercions de prendre le temps de le remplir car sa réponse conditionne l'envoi des attestations de formation.

MODALITÉS DE SANCTION

Établissement d'une attestation de stage

Module
Le dessin 3D avec SKETCHUP

2 jours soit 14 heures de formation

Modalité d'apprentissages :

OBJECTIF(S) PÉDAGOGIQUE(S)

- Connaître des principes de base du logiciel Google SketchUp
- Obtenir une autonomie suffisante pour la création de modèles simples
- Maîtriser l'ensemble des fonctionnalités avancées du logiciel Sketchup
- Organiser son travail afin de réaliser des modèles complexes.

FORMATEUR(S)

CHARRON Hélène - Architecte

PROGRAMME

Présentation générale

- . Sketchup pourquoi ?
- . Pour quoi faire ?
- . Outils simples et intuitifs.
- . La notion de solides.

Interface

- . Les Menus.
- . Les Barres d'outils.
- . Le paramétrage du logiciel.
- . Les raccourcis clavier.
- . Les outils de navigation.
- . Les différentes vues.

Outils de Dessin

- . Les outils de dessin 2D.
- . L'outil "Pousser-Tirer".
- . L'outil "Déplacer".
- . L'outil "Faire pivoter".
- . L'outil "Décalage".
- . L'outil "Suivez-moi".
- . L'outil "redimensionnement".
- . Les outils "guides et mesures".
- . L'outil "Cotations".

Couleurs, Textures

- . Couleurs et textures existantes.
- . Positionnement de textures.

Fichiers

- . Sauvegardes actives
- . Sauvegardes automatiques.
- . Exportations, importations et formats de fichiers.

Groupes et Composants

- . Généralités.
- . Groupes et/ou composants.
- . Exploration de la "Structure" du modèle.
- . Manipulation des groupes et des composants.

Bibliothèques

- . Recherche et sélection des composants.
- . Nettoyage et organisation des constituants (structure et calques).

Les Coupes

- . Création et gestion des Plans de coupe.

Calques

- . Création et gestion des calques.

Scènes

- . Création et la gestion des scènes.
- . Les scènes comme aide à la conception.

Le Rendu SketchUp

- . Ombres et brouillard.
- . Les vues standards.
- . Les perspectives.
- . Styles d'affichage.

Les plugins

- . Principe et bref aperçu.

Gestion des calques

Modélisation de terrain, géoposition

Répétition, division, placement d'objets répétés

Création d'une bibliothèque de composants - modifications des composants dans les bibliothèques interne ou externe - mise à jour du modèle

Création de textures (sous photoshop et sous sketchup), application de textures par calques

Création de scènes, d'animations, de coupes -mises à jour de scènes

Création de styles - applications de filigranes

Paramétrage pour exports 2D

OPTIONS

Layout et nouveautés de Sketchup

Récupération et modification de composants dynamiques