

SKETCHUP 3D

Durée

3 jours

Référence Formation

2-KU-BASE

Objectifs

Créer des images 3D grâce aux différents outils proposés par le logiciel open source Sketchup.

Participants

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur.

PROGRAMME

INITIATION A LA 3D

Généralités sur la 3D

Les possibilités qu'offre la 3D

Vocabulaire employé

Concept et domaine d'application de Sketchup

Présentation de Google Earth

La communauté Google

SKETCHUP

Télécharger et installer Sketchup

Présentation de l'interface

Configuration de l'espace de travail : Fenêtres, barre d'outil, ...

Unités de travail

L'affichage en 3D : s'orienter, se déplacer, ...

Types d'affichage : perspective, isométrie

Modes d'affichage : transparence, filaire, ligne cachée, ombré, ombré avec textures, monochrome

CRÉATION D'OBJET

Les principes de la modélisation

Outils de base de modélisation : Lignes, rectangles, cercles, arc, ...

Les coordonnées

Dessin avec saisie numérique

Extruder : l'outil Pousser/Tirer

Le texte

ÉDITION D'OBJET

Sélection

Déplacement, rotation, redimensionnement d'un objet

Grouper/Dé-grouper des objets

Créer un composant

Modifier et mettre à jour un composant

MATIÈRES

Appliquer une matière

Créer une matière

Notion de textures

Les styles de rendu

LUMIÈRES ET RENDU

Paramétrer les ombres

Ajouter et configurer un brouillard

LES PLUS

Créer un plan de section

Ajouter des cotations

Dessin à main levée

Intégration d'un modèle dans un terrain

Banque d'objets 3D : importer des objets depuis Internet pour habiller vos réalisations

Différences avec la version Sketchup Pro

L'ANIMATION

Notions d'animation

Création de scènes

Formats d'exportation (AVI, séquence JPEG, séquence PNG, ...)

Options d'exportation d'animation

ENREGISTREMENT, EXPORTATION ET IMPRESSION

Enregistrer

Enregistrer en tant que modèle

Les formats d'exportation 3D

Les formats d'exportation 2D

Imprimer

Les plans d'architectes

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques. Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation. En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant. Formateur expert dans son domaine d'intervention Apports théoriques et exercices pratiques du formateur Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance