

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

Tous

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur.

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.

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