FORMATION

SKETCHUP
100% E-LEARNING

Objectifs

L'objectif est d'être autonome sur le logiciel SketchUp , de pouvoir à la fin de la formation modéliser et modi- fier des objets 3D créés avec Sketchup.

Type de cours :
Stage pratique en distanciel

Référence :
SKT-EL

Durée:
15h de formation

Lieu :
100% à distance

ATTESTATION DELIVRÉE EN FIN DE FORMATION

Pré-requis

Bonne connaissance de l'outil informatique, du manie- ment de l' ordinateur et des fonctions de base Windows.

Public

Toute personne ayant un besoin de plan 3D, en architecture, construction, ingénierie, intérieurs commerciaux, construction légère, architecture paysagère, conception de cuisines et salles de bain, planification urbaine,
conception des jeux, cinématographie et théâtre, ébénisterie et bien d'autres domaines utilisent SketchUp.

Méthodes pédagogiques

• Ordinateur nécessaire (système d'exploitation Mac ou PC)

• Accès Internet

• Un navigateur web compatible : Edge, Chrome, Firefox, Safari.

• Cours + Exercices sur plateforme interactive,

• Supports de cours,

Financement possible par votre OPCO ou votre employeur | www.cforpro.com
01 75 50 92 30 DEMANDER UN DEVIS GRATUIT ›

Programme du stage

PARTIE 1 : SKETCHUP INITIATION - INTERMEDIAIRE

1. Démarrage et interface

Introduction SketchUp
Fichiers ressources SketchUp
Accès SketchUp Pro - Essai 30 jours
Démarrer SketchUp Pro
Écran de bienvenue
Interface généralité
Personnaliser l'interface
Navigation - zoom 3D
Vues prédéfinies et modes de caméra
Styles d'affichage prédéfinis
Gestion des ombrages
Géolocaliser un projet
Afficher le relief en géoposition
Démarrer en choisissant un modèle type
Réglages de la scène - unités
Enregistrer et utiliser un modèle type

2. Gestion des scènes - Coupe - Nord solaire

Gestion des scènes - introduction
Création de scènes - étape A
Création de scènes - étape B
Animation de scènes
Création scène & style pour plan 2D
Création coupe - export PDF
Exporter une perspective en image JPG
Nord solaire - introduction
Extension Solar North
Modification du nord solaire

3. Groupes et Composants

Différence groupes & composants
Atelier pratique - groupes & composants - introduction
Atelier pratique - groupes & composants - étape A
Atelier pratique - groupes & composants - étape B
Atelier pratique - groupes & composants - étape C
Atelier pratique - groupes & composants - étape D
Atelier pratique - groupes & composants - étape E
Atelier pratique - groupes & composants - étape F
Atelier pratique - groupes & composants - étape G
Notions sur 3D WHAREHOUSE
Création d'une collection de composants - partie A
Création d'une collection de composants - partie B
Création de collection de composants - synthèse

4. Matières et Styles

Appliquer des matières - étape A
Appliquer des matières - étape B
Appliquer des matières - étape C
Modifier des matières - étape A
Modifier des matières - étape B
Modifier des matières - étape C
Création de matières
Importer une texture
Modifier la position d'une texture
Collection de matières - introduction
Création d'une collection de matières & favoris
Utilisation d'une collection de matières
Notions sur les styles - étape A
Notions sur les styles - étape B
Création de style - exemple 1
Création de style - exemple 2

5. Notions Layout

Layout - Introduction
Layout - Démarrage
Layout - Configurer le document
Layout - Gestion des pages
Layout - Enregistrement du projet
Layout - Insérer un modèle SketchUp & scènes
Layout - Insérer une vue avec échelle
Layout - Ajouter une échelle personnalisée
Layout - Ajouter une annotation
Layout - Ajout des repères
Layout - Ajouter des cotes linéaires
Layout - Réglages cotations
Layout - Notions sur les calques
Layout - Impression & export DWG - PDF

6. Notions Twilight Render V2

Twilight Render V2 - Introduction
Twilight Render V2 - Démarrage
Twilight Render V2 - Perspective & scène
Twilight Render V2 - Soleil & ombres
Twilight Render V2 - Calcul rendu
Twilight Render V2 - Notions environnement
Twilight Render V2 - Notions éclairages
Twilight Render V2 - Notions sur les textures
Twilight Render V2 - Calcul final
Twilight Render V2 - Post process & enregistrement JPG

Financement possible par votre OPCO ou votre employeur | www.cforpro.com
01 75 50 92 30 DEMANDER UN DEVIS GRATUIT ›

7. Outils fondamentaux

Traces de lignes & axes
Outil ligne et faces
Outil rectangle
Fonction rectangle orienté
Fonctions arcs
Tracés arcs tangents
Fonctions cercles et portions de cercles
Polygones inscrits
Tracés à main levée
Pousser tirer - étape A
Pousser tirer - étape B
Pousser tirer - étape C
Outil mètre - étape A
Outil mètre - étape B
Outil mètre - étape C
Outil rapporteur
Outil sélection - étape A
Outil sélection - étape B
Atelier pratique - Maison simple - introduction
Atelier pratique - Maison simple - étape A
Atelier pratique - Maison simple - étape B
Atelier pratique - Maison simple - étape C
Atelier pratique - Maison simple - étape D
Atelier pratique - Maison simple - étape E
Atelier pratique - Maison simple - étape F
Atelier pratique - Maison simple - étape G
Outil suivez-moi - exemple 1
Outil suivez-moi - exemple 2
Outil suivez-moi - exemple 3
Outil suivez-moi - exemple 4
Outil déplacer - copier - répétition - étape A
Outil déplacer - copier - répétition - étape B
Outil faire pivoter
Outil échelle - étape A
Outil échelle - étape B
Outil retourner - symétrie
Outil retourner - option
Gestion des axes
Fonctions de navigation - compléments
Cotations et repère de texte
Texte 3D
Plan de section - partie A
Plan de section - partie B

8. Conclusion

Conclusion SketchUp les essentiels

Financement possible par votre OPCO ou votre employeur | www.cforpro.com
01 75 50 92 30 DEMANDER UN DEVIS GRATUIT ›

PARTIE 2 : SKETCHUP PERFECTIONNEMENT

1. Modules complémentaires -Modélisation 3D

Perf -modèle par défaut
Introduction outils solides
Enveloppe externe
Création d'intersection avec le modèle
Intersection de solides
Union de solides
Soustraction de solides -étape A
Soustraction de solides –étape B
Atelier soustraction -étape A
Atelier soustraction -étape B
Atelier découper -étape A
Atelier découper -étape B
Atelier diviser -étape A
Atelier diviser -étape B
Introduction primitives 3D
Primitives cylindre -cône -sphère
Primitives pyramides
Primitives toriques
Chanfreins & arrondis -exemple 1
Arrondis -exemple 2
Chanfreins & arrondis -exemple 3
Toile tendue -exemple 1 –étape A
Toile tendue -exemple 1 -étape B
Extension soap skin bubble-installation
Plugin soap skin bubble-exemple 1 -étape A
Plugin soap skin bubble-exemple 1 -étape B
Plugin soap skin bubble-exemple 1 -étape C
Plugin soap skin bubble-exemple 2 -étape A
Plugin soap skin bubble-exemple 2 -étape B
Introduction bézier -plugin bézier tool & bézier surface
Bézier curve-trace et édition -exemple 1
Bézier curve-trace et édition -exemple 2
Bézier surface -exemple 1
Bézier surface -exemple 2
Bézier surface -exemple 3
Introduction outils bac a sable
Bac a sable -terrain à partir de contours -étape A
Bac a sable -terrain à partir de contours -étape B
Bac a sable -terrain à partir de contours -coupes -étape C
Bac a sable -maillage & modelage
Bac a sable -tamponner
Bac a sable -projeter
Bac a sable -ajouter des détails et retourner des arêtes

2. Module groupes & composants

Balises -introduction
Balises -création des balises
Balises -création du RDC
Balises -création de l'étage
Balises -création de la toiture
Balises -couleur par balises
Balises -introduction scènes & balises
Balises -groupes de balises
Balises -utilisation des scènes avec balises

3. Atelier modélisation garage

Introduction
Import plan DWG
Echelle avec référence
Organisation fonds de plans
Orientation fonds de plans
Création de la dalle
Création des murs
Création des murs pignons
Création des ouvertures de portes et fenêtres
Création des appuis de fenêtres
Création des fenêtres
Création porte intérieure
Création portes garage et remise -étape A
Création portes garage et remise -étape B
Couverture -étape A
Couverture -étape B
Création de pannes
Création de chevrons –étape A
Création de chevrons -étape B
Création de chevrons -étape C
Création des planches d'égout
Création des gouttières
Création des descentes EP
Aménagement extérieur
Texturage étape A
Texturageétape B
Scènes perspectives
Scènes coupe horizontale
Scènes coupes verticales
Scènes animation

Financement possible par votre OPCO ou votre employeur | www.cforpro.com
01 75 50 92 30 DEMANDER UN DEVIS GRATUIT ›

4. Complément Layout

Introduction
Réglages feuilles
Cartouche personnalisé -étape A -création balises
Cartouche personnalisé -étape B -création balises
Cartouche personnalisé -étape C -graphisme cartouche
Cartouche personnalisé -étape D -insertion logo
Cartouche personnalisé -étape E -création de textes
Cartouche personnalisé -étape F -insertion balises
Cartouche personnalisé -étape G -finalisation balises
Cartouche personnalisé -étape H -création feuilles
Cartouche personnalisé -étape I -personnalisation feuilles
Gestion modèle type -étape A -enregistrement
Gestion modèle type -étape B -personnalisation
Importation modèle SketchUp
Gestion des vues SketchUp
Diaporama de pages
Gestion des calques
Gestion des références externes SketchUp
Introduction albums
Utilisation albums
Création albums personnalisés -étape A
Création albums personnalisés -étape B
Fonctions Style & albums

ATTESTATION DE FORMATION DELIVREE EN FIN DE STAGE

Financement possible par votre OPCO ou votre employeur | www.cforpro.com
01 75 50 92 30 DEMANDER UN DEVIS GRATUIT ›