



SKETCHUP INITIATION 3 jours (21h en présentiel) 900€

Compétences visées

SketchUp est un logiciel de modélisation 3D, d'animation et de cartographie orienté vers l'architecture. La formation SketchUp Initiation (3 jours/21h 900 €) vous permettra de découvrir la méthodologie et l'interface pour concevoir des pièces, des assemblages et des mises en plan.

Objectifs pédagogiques

Générer des 3D pour l'architecture et le mobilier.
S'orienter et utiliser des outils de création et de modification de volumétrie.
Créer et appliquer des textures.
Organiser son travail.
Utiliser la bibliothèque de modèles SketchUp et quelques extensions.

Population visée

Personne en reconversion professionnelle ou particulier intéressé par la modélisation 3D.

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur et un système d'exploitation (Linux, Mac OS, Windows, Bsd,...)

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, pouvant être complété d'un audit de niveau, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

4 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur expert avec 2 ans minimum d'expérience métier.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par le passage d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence.

Contenu

Jour 1 : Présentation, prise en main et pratique

Session matinale (3 heures)

- Matériel informatique et infographie 3D (processeur, RAM, SSD, GPU, écran)
- Principes géométriques concernant l'infographie 3D (point, ligne, face, volume)
- S'orienter, se déplacer (orbite, pan, zoom étendu)
- Modélisation de base (déplacer, pivoter, ligne, rectangle, pousser tirer, mètre, inférences)
- Sélectionner des volumes (simple / double / triple clic, cadre global /partiel)
- Protéger et unifier avec des groupes et composants
- Organiser un model avec des balises et des scènes

Session après-midi (4 heures)

- Reproduction simple de volumétries existantes (chaise/table)
- Organisation des éléments
- Duplication linéaire et circulaire (multiplication et division)
- Outils de modélisation avancé (révolution, solides)

Jour 2 : Méthodologie de représentation et pratique

Session matinale (3 heures)

- Cotation et annotation
- Style, ombres et brouillard
- Plan de section (plan et coupe)
- Guides et paramètres d'affichage
- Paramètres ,unités ,sauvegarde, raccourcis, export, import

Session après-midi (4 heures)

- Présentation d'organisation pour l'architecture (dalle, mur, plafond, menuiseries)
- Modélisation et organisation des éléments
- Choisir du mobilier dans 3D Warehouse
- Application et modification de textures
- Choix des points de vues création des scènes
- Génération d'images et d'une vidéo

Jour 3 : Approfondissement, outils annexes et pratique

Session matinale (3 heures)

- Rappel et approfondissements sur les outils de modélisation et d'organisation
- Importation d'un plan sous format image et mise à l'échelle
- Modélisation et organisation détaillée
- Choisir et importer du mobilier de qualité (plugin 3D bazar)

Session après-midi (4 heures)

- Application et modification de textures détaillées (plugin ARTX)
- Création de textures personnalisées (site web Polyhaven)
- Choix des points de vues (scènes, vues standard, parallèle, Perspective)
- Initiation au rendu photoréaliste avec l'IA (plugin diffusion)