

216 rue Maurice Le Boucher - ZA de Tournezy - 34070 MONTPELLIER
TEL : 01 75 43 06 16 Mail : formatecgestion@gmail.com
N° FORMATEUR : 11755884575 - Numéro de TVA intracommunautaire : FR54838295160

Mise à jour le 14 04 2022

SKETCHUP niveau débutant et intermédiaire

OBJECTIFS DE LA FORMATION Maitrise de la conception des plans 2D et des objets 3D en fonction des outils de base de Sketchup

PUBLIC VISE Architectes, Ingénieurs, Bureau étude TCE, Dessinateurs, Projeteurs, Chef de projets, Assistant(e) d'architecte, , Décorateurs ,aménageurs ,Promoteurs immobiliers , particuliers

PREREQUIS Etre familier à l'environnement du dessin ou de la conception

DUREE 21 h

ANIMATEUR Mr Serge VIEIRA Consultant CAO/DAO - Architecte d'intérieur et Designer 3D Certifié Sketchup

MOYENS ET METHODE PEDAGOGIQUE base de la modélisation dans un espace en 2D et 3D avant d'en appliquer de façon pratique , au sein de courts ateliers ,les modalités plus concrète (objets , mobiliers , décors et scènes).

Compte tenu de la session qui se tiendra en distanciel la configuration matériel recommandé pour sketchup 2022

- Processeur 2.1 +Ghz
- 4Go de mémoire ram
- 500Mo d'espace libre sur le disque dur
- Les disqueq dur SSD sont préconisés
- Carte vidéo 1 + Go 100% OpenGL
- Carte vidéo :De type Nvidia Quadro ou RTX
- Souris à 3 boutons avec fonction de défilement
- Deux écrans si possible

Horaires : 9h00-12h30 - 13h30-17h

DOCUMENTS A COMPLETER PAR LE STAGIAIRE Fiche de renseignements, QCM Avant-projet, QCM Après-projet, Feuille d'émargement de groupe et individuelle.

216 rue Maurice Le Boucher - ZA de Tournezy - 34070 MONTPELLIER

TEL : 01 75 43 06 16 Mail : formatecgestion@gmail.com

N° FORMATEUR : 11755884575 - Numéro de TVA intracommunautaire : FR54838295160

PROGRAMME Introduction : Accueil des participants et tour de table de présentation.

PLAN DE FORMATION

JOUR1

Prendre en main Sketchup

- Découvrir l'interface
- Parcourir les différents menus ,barres d'outils, fonctions
- Parcourir les différentes fenêtres : Styles, Composants, Scène...
- Gestion et organisation des palettes
- Définir les unités de mesure
- Découvrir le panneau « info sur l'entité »
- Découvrir les principaux outils de modélisation 2D

Travailler les rudiments de la modélisation

- Utiliser les outils de positionnement : Orbite, Panoramique, Zoom...
- Utiliser les outils de remplissage : Effacer, Colorier
- Utiliser les outils de forme : Ligne, Arc, Rectangle, Cercle...
- Utiliser les outils de mesure
- Utiliser les outils de dessin 3D
- Maîtriser l'outil pousser/tirer
- Déplacer/copier
- Créer un réseau rectangulaire - options
- Créer un réseau polaire - options
- Utiliser rotation et pivoter autour de vos modèles
- Maîtriser l'outil suivez moi - subtilités
- Utiliser l'outil Intersection
- Aligner les axes et les vues
- Atelier : modélisation de mobilier du quotidien**

Travailler avec les groupes

- Comprendre pourquoi travailler avec des groupes
- Grouper un ou des objets
- Nommer un groupe

216 rue Maurice Le Boucher - ZA de Tournezy - 34070 MONTPELLIER

TEL : 01 75 43 06 16 Mail : formatecgestion@gmail.com

N° FORMATEUR : 11755884575 - Numéro de TVA intracommunautaire : FR54838295160

Éditer un groupe

Sortir de l'éditeur de groupe

Éclater un groupe

Utiliser les opérations booléennes sur des groupes :

- Enveloppe externe

- Union

- Soustraction

- Intersection

- Découpe

- Division

Atelier : Modéliser des éléments plus complexes et exploitant ces nouveaux outils

Travailler avec les composants

Comprendre pourquoi travailler avec des composants

Créer un composant à partir d'objets - options

Choisir le point d'insertion

Dupliquer et modifier le composant

Observer les conséquences sur les autres composants

Rendre un composant unique

Atelier : Créer un composant, le dupliquer plusieurs fois, en rendre un unique, modifier l'original, observations...

Apprendre à utiliser les balises (calques)

Créer des balises

Nommer et attribuer une couleur

Rendre une balise courante

Placer des groupes ou composants sur des balises

Placer des groupes ou composants d'une balise à une autre

Masquer une balise

Atelier : Organiser un projet en plaçant les objets sur différentes balises, par exemple, mobilier, structure, décoration...

Effectuer des plans de sections

Présentation de l'outil

Réglage des sections

Options de l'outil

Pochage et tranche en dwg

216 rue Maurice Le Boucher - ZA de Tournezy - 34070 MONTPELLIER

TEL : 01 75 43 06 16 Mail : formatecgestion@gmail.com

N° FORMATEUR : 11755884575 - Numéro de TVA intracommunautaire : FR54838295160

Atelier : Création de plusieurs sections sur un objets et mise en evidence des détails

Utiliser les scènes

Mémoriser plusieurs scènes
Créer, Nommer, Supprimer
Mettre à jour les scènes après modifications
Régler les transitions entre les scènes
Atelier : Créer plusieurs scènes dans un projet

Utiliser les textures

Informations sur les textures
Positionner et orienter le sens de la texture
Mettre à l'échelle une texture
Appliquer une texture sur un élément courbe
Ajouter une texture dans la palette de SketchUp
Utiliser l'outil pot de peinture et l'outil pipette
Atelier : Créer et appliquer des textures à des objets

JOUR2

Plaquer des photos

Importer une texture à partir d'une image
Texturer à partir de photos
Réduire la taille de votre photo
Uniformiser votre photo
Atelier : Plaquer une photo sur un volume 3D et la positionner à la bonne échelle

Les outils bac à sable

Outil modeler, Diviser Surfaces, Smoove, Gratter, Retourner l'arête, Projeter, Ajouter des détails
Créer un terrain à partir de contours, à partir de zéro
Projeter une surface sur votre terrain

216 rue Maurice Le Boucher - ZA de Tournezy - 34070 MONTPELLIER

TEL : 01 75 43 06 16 Mail : formatecgestion@gmail.com

N° FORMATEUR : 11755884575 - Numéro de TVA intracommunautaire : FR54838295160

Ajouter des détails

Modéliser un talus

Atelier : créer un jardin en relief, modeler un terrain avec des contours

Travailler à partir d'un DWG / DXF

Connaître les caractéristiques du DWG / DXF avant l'importation

Importer un DWG / DXF – options à l'importation

Observer le comportement de SketchUp par rapport au DWG / DXF – textes, cotes, calques / balises

Modéliser à partir du DWG / DXF importé

Atelier : Importer un DWG / DXF d'un bâtiment et le modéliser

Travailler avec une photo adaptée

Comprendre les règles de prises de vue pour travailler à partir d'une photo adaptée

Importer une image en tant que photo adaptée

Positionner la grille de perspective du plan X;Z

Positionner la grille de perspective du plan Y;Z

Positionner l'origine

Ajuster l'échelle

Insérer un élément scénographique dans le modèle

Atelier : à partir de 1 photos d'un bâtiment, modéliser ce dernier et y insérer à l'échelle un autre projet sketchUp.

JOUR3

Utiliser des ressources / Extensions

Télécharger des composants via la banque de modèle 3D

Utiliser des composants

Aperçu sur les extensions

Créer des murs, des ouvertures

Créer un escalier

Ajouter des aménagements intérieurs

Appliquer des textures, des styles

Atelier : Modéliser et aménager un appartement...

216 rue Maurice Le Boucher - ZA de Tournezy - 34070 MONTPELLIER

TEL : 01 75 43 06 16 Mail : formatecgestion@gmail.com

N° FORMATEUR : 11755884575 - Numéro de TVA intracommunautaire : FR54838295160

Maîtriser le rendu

Utiliser les différents styles graphiques
Mettre du brouillard

Afficher les ombres
Paramétrer les ombres
Options d'affichage d'une scène à partir d'une photo adaptée
Atelier : donner une ambiance à une scène simple

Exporter des images

Exporter en PDF
Paramétrer le PDF
Exporter en EPS
Paramétrer l'EPS
Atelier : Paramétrer et exporter le dessin au format PDF / EPS

Exporter des modèles 3D

Comprendre pourquoi exporter le projet sketchUp en modèle 3D
Choisir parmi les types de formats proposés
Paramétrer l'export en fonction du format
Atelier : Exporter au format OBJ puis importer dans un modeleur type Blender, observations.

Création d'animation

Utiliser la scène
Création et lecture d'une visite virtuelle à partir d'une scène