

SketchUp



PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, Dessinateurs, architectes, designers, décorateurs, paysagistes.



PRÉ-REQUIS

Bonne maîtrise de l'environnement informatique.



DURÉE

21 heures



TARIF INTER

1 260,00 €



TARIF INTRA

Nous consulter



MOYENS TECHNIQUES & PÉDAGOGIQUES

Support de cours, salle et équipement informatique mis à disposition. Plateforme de visioconférence pour les cours à distance. Evaluation des besoins en amont de la formation et adaptation du programme aux attentes. Alternance d'exercices pratiques corrigés, de questionnaires.



QUALIFICATION DES INTERVENANTS

Formateurs disposant d'une d'expérience minimum de 5 ans sur la thématique enseignée.



MODALITÉ D'ÉVALUATION

Remise d'une attestation individuelle en fin de bilan. Cette attestation valide le niveau de progression et les acquis.



ACCESSIBILITÉ HANDICAP

Formation ouverte aux personnes en situation de handicap. Contactez-nous pour étudier les adaptations nécessaires ou les solutions alternatives.

Délai minimum d'accès à la formation de 15 jours à partir de confirmation du financement.

SKETCHUP

PROGRAMME DE FORMATION PCD04



OBJECTIFS

- Maîtriser l'interface et les fonctionnalités de Sketch Up
- Créer des modèles 3D détaillés
- Réaliser des présentations visuelles



PROGRAMME

MODULE 1 : CRÉER DES OBJETS EN DEUX ET TROIS DIMENSIONS

- Utilisation des outils de création de formes en 2D et 3D
- Conversion entre les modes 2D et 3D pour développer la géométrie
- Création d'objets simples pour se familiariser avec les fonctionnalités

MODULE 2 : COMPRENDRE LE CONCEPT DE GROUPES ET DE COMPOSANTS POUR ISOLER UNE GÉOMÉTRIE

- Différenciation entre les groupes et les composants pour organiser les objets
- Création et édition de groupes et de composants pour isoler des parties de la géométrie
- Utilisation de cette méthodologie pour un modèle plus efficace et organisé

MODULE 3 : CRÉER UNE GÉOMÉTRIE 2D DANS UN ENVIRONNEMENT 3D

- Utilisation d'éléments 2D pour ajouter des détails à un modèle 3D
- Création de textures planes pour enrichir la géométrie 3D
- Compréhension de la relation entre la géométrie 2D et 3D

MODULE 4 : MODÉLISER EN 3D

- Utilisation d'outils de modélisation pour créer des formes complexes
- Création de surfaces courbes et organiques
- Combinaison de techniques pour développer un modèle 3D réaliste

MODULE 5 : STRUCTURER LA MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL

- Introduction à une méthodologie de travail efficace en modélisation 3D
- Organisation des fichiers et des couches pour un flux de travail fluide
- Gestion de la complexité du modèle en utilisant des groupes et des calques

MODULE 6 : CONCEVOIR LE LAY-OUT

- Utilisation des fonctionnalités de mise en page pour créer des présentations professionnelles
- Placement des vues 2D et 3D sur des feuilles de mise en page
- Ajout d'annotations et de dimensions pour communiquer efficacement le design

MODULE 7 : APPLIQUER UNE TEXTURE

- Ajout de matériaux et de textures pour donner réalisme et contexte au modèle
- Utilisation des bibliothèques de textures ou création de textures personnalisées
- Réglages avancés pour ajuster l'apparence des matériaux

MODULE 8 : ORGANISER ET PRÉPARER DE SA SCÈNE

- Création d'une scène en ajoutant des éléments contextuels et de l'éclairage
- Utilisation des outils de caméra pour définir des angles de vue
- Préparation de la scène pour le rendu final