



## Formation au logiciel : Sketchup Contenu technique détaillé de la formation

**Moyens pédagogiques :** Méthodes démonstratives sous forme de présentation, simulations et exercices pratiques. Chaque point abordé durant la formation fait l'objet de manipulations et d'exercices d'applications. Méthode TTL (teach to learn). Bilan de compétence. Test. Sessions de TPs de réalisations liés aux projets professionnels des stagiaires assistées par le (s) formateur (s). En fin de stage : Aperçu des dernières nouveautés logicielles et évolutions technologiques dans les domaines concernés. Ressources pédagogiques disponibles : plus de 100 000 tutoriaux vidéo accessibles. Salles informatisées équipées en licences logicielles pour l'éducation / connexion web haut débit / accessoires audiovisuels. Sessions en studio d'enregistrement et tournages vidéo en plateau et en extérieur (pour les formations audiovisuelles).

# Sketchup

### Durée du stage

5 jours

### prérequis

bonne connaissance de Windows Vista mot X. P., Windows Seven

notion d'un logiciel de CAO

connaissance du métier d'architecte

### objectif du stage :

acquérir un bon niveau d'utilisation du logiciel Sketchup. Etre capable de modéliser tout projet. Avoir des bases suffisantes pour s'auto former et s'adapter à toute demande particulière dans des délais rapides.

### Public concerné :

Responsables d'affaires de bâtiment et travaux publics, architectes, ingénieurs, dessinateurs, techniciens de bureaux d'études

## Programme de stage

### Concepts clés

Introduction

Bienvenue sur SketchUp

Concepts interface utilisateur

Low Poly/2D Face-Me Concepts

Barre d'état et Clavier Modificateurs

Barre d'outils des mesures

Context Click

### Outils de navigation 3D

Outils individuels

Souris molette de défilement

Des outils tiers

Positionner la caméra / Marche / Look Around

### Moteur d'inférence

Axes

Enclencher / Contraindre

Entre les objets

Guides

Retourner le long

### Outils de création de géométrie

- Bords & Faces
- Couper / Heal
- Outil Ligne
- Outil Arc
- Outil Main levée
- Outil Rectangle
- Cercle Polygone & Outils
- Texte 3D

#### Outils de modification de la géométrie

- Outil Déplacer
- Outil Pousser / Tirer
- Outil Rotation
- Outil Suivez-moi
- Outil échelle
- Décalage outil
- Techniques coniques
- Intersecter

#### Stratégies organisationnelles

- Groupe
- Composants pt. 1
- Composants pt. 2
- Composants pt. 3
- Outliner
- Couches

#### Exemples de modélisation

- Pavillon 1 pt. 1
- Pavillon 1 pt. 2
- Haute colonne Poly
- Verre à vin pt. 1
- Verre à vin pt. 2
- Epée Lame pt. 1
- Epée Lame pt. 2

#### Moteur de rendu

- Adoucir les bords / Crease
- Matériaux Présentation
- Matériaux Palette
- Nouveaux matériaux
- Positionner la texture
- Textures emballage
- Brouillard & Shadows
- Styles pt. 1
- Styles pt. 2
- Dimension & texte

#### Point de vue / Appareil photo

- Perspective
- Champ de vision

Projection parallèle  
Scènes  
Plans de coupe & Cuts  
Utilisation des coupes pour diviser

#### Préférences / Personnalisation

Entité / Infos sur le modèle  
Configurations personnalisées  
Préférences  
Matériel pt. 1  
Matériel pt. 2  
Préférences OpenGL  
Notions de base Plugin Ruby  
Ruby sur le Web  
Utiliser Ruby Plugins pt. 1  
Utiliser Ruby Plugins pt. 2

#### Modélisation de terrain

À partir des contours  
From Scratch  
Cachet & Drape  
Autres utilisations

#### Sur le web

SketchUp sur le Web  
Banque d'images 3D sur le Web  
Banque d'images 3D dans SketchUp

#### Entrée et sortie

Stills 2D  
Modèles 3D & Animation  
Importer des textures 2D  
Moteurs de rendu tiers

#### Caractéristiques de la version Pro

SketchUp Pro Vue d'ensemble  
Vue d'ensemble Mise en page  
Aperçu Style Builder  
Le développement dynamique de présentation des composants

#### Problèmes potentiels

Low Poly to High Poly Issues  
Backup Files & Bug Splats  
Extensions & Plugin Conflicts  
Bloated Files

TPs de réalisations liés aux projets professionnels des stagiaires assistées par le (s) formateur (s).