

SketchUp - les fondamentaux

Réf : SKETV2

 Durée 3 jours soit 21 heures	 Effectif De 3 à 10 personnes	 Lieu Renseigner sur la convention de formation.	 Tarif Sur devis.
--	--	---	---

 Accessibilité : Si votre situation nécessite des aménagements particuliers, contactez-nous pour envisager les modalités d'adaptations.

 Objectifs - Savoir configurer et naviguer dans l'environnement de Google Sketchup - Découvrir les outils de construction et de modification d'un plan 2d/3D - Savoir créer des modèles, de textures et des objets. - Savoir mettre des textures sur des objets pour créer des scènes de rendu afin que le client puisse se projeter dans son projet.	 Prérequis - Travail sur un poste informatique équipé de Windows ou sous MAC équipé de Google SketchUp 2022 et plus. -  Prêt de matériel possible sur demande.
---	--

 Pédagogie - Vous serez initié au logiciel à l'aide de cours au contenu attractif ainsi que d'exercices en rapport avec votre environnement professionnel.	 Méthodes pédagogiques - Tour de table collectif avec l'intervenant - Alternance d'apport théorique et mise en situation - Evaluation des acquis à partir d'un quizz d'entrée/sortie - Évaluation de satisfaction complétée par les participants à l'issue de la formation
---	---

 Méthodes et modalités d'évaluation - Formation basée sur des exercices - Attestation d'assiduité établie à partir des feuilles d'émargement	 Publics visés Toute personne amenée à créer ou à lire des plans Google Sketchup.
--	--



PROGRAMME

1ère journée

Matin

Configurer Google Sketchup

- Installation de Sketchup
- Préférences et environnement
- Configuration du modèle Sketchup

Après midi

Comprendre l'interface Google Sketchup

- Se déplacer dans le modèle
- Les outils pour dessiner en 2D
- La gestion des entités

Cas pratique : A partir d'exemples et d'exercices, le stagiaire effectue des manipulations sur l'ensemble des thèmes.

2ème journée

Matin

Découvrir les outils de construction et de modification

- Les outils de modification
- Les outils de construction
- Les outils de modélisation
- Composants et des groupes
- La barre d'outils solides
- Annoter les modèles

Après midi

Découvrir les techniques de mapping

- Adoucir et masquer les arêtes

SketchUp - les fondamentaux

Réf : SKETV2

- Coloriser et texturer : l'outil colorier
- Ombres et géo-positionnement

Cas pratique : A partir d'exemples et d'exercices, le stagiaire effectue des manipulations sur l'ensemble des thèmes.

3ème journée

Matin

Importer et Exporter des éléments du dessin

- Exports
- Importer un fond de plan en dwg
- Créer des surfaces courbes avec les outils Bac à sable
-

Après midi

Découvrir des astuces de construction

- Nouvelle photo adaptée : transformer une image en objet 3D
- Mise en application
- Layout

Cas pratique : A partir d'exemples et d'exercices, le stagiaire effectue des manipulations sur l'ensemble des thèmes.