

Sketchup - Base utilisateur

Objectifs

Etre capable d'apprendre la modélisation directe à travers les outils de base du logiciel.
Etre capable d'utiliser les groupes, les composants, les balises pour optimiser la structure du projet.
Etre capable de contrôler le rendu en créant des textures, des styles, des scènes, des mises en pages.

Public Visé

Tout public : demandeurs d'emploi, salariés, entreprises, fonctionnaires et étudiants.

Pré Requis

Connaissances de base du système d'exploitation Windows (Manipulation de fichiers et répertoires), utilisation courante de la souris avec molette et avoir des notions de dessin industriel. Résultats concluants au test de pré-positionnement.

Objectifs pédagogiques

DECOUVRIR L'INTERFACE DU LOGICIEL ET APPRENDRE A DEBUTER UN PROJET
DECOUVRIR ET REALISER LA CREATION D'OBJETS
UTILISER LES OUTILS DE MODIFICATIONS DES OBJETS 2D ET 3D
COMPRENDRE ET UTILISER LES FONCTIONS D'INTEGRATION DE FICHIER EXTERIEUR
DECOUVRIR ET UTILISER LES OBJETS VIA LES GROUPES COMPOSANTS
PREPARER ET REALISER DES IMPRESSIONS ET EXPORTATIONS
DECOUVRIR ET UTILISER LES OUTILS EXTENTION ET 3D WAREHOUSE
REALISER UNE MODELISATION 3D DEPUIS UNE IMAGE
REALISER DES VISITES VIRTUELLES
REALISER DES IMPRESSIONS

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance – de 1 à 6 personnes – salles dédiées à la formation – PC et logiciel mis à disposition du stagiaire pour les formations en nos locaux – attestation de suivi de stage, support dématérialisé transmis en fin de session.

Parcours pédagogique

JOUR 1

- DECOUVRIR L'INTERFACE DU LOGICIEL ET APPRENDRE A DEBUTER UN PROJET
- Tour de table des participants
- Logistique, objectifs et contenus de la formation
- Présentation générale de SketchUp
- Présentation de la navigation dans l'espace de dessin
- Les différents modes de sélection
- Utilisation des outils de base de dessin
- Notion de palette d'outils
- DECOUVRIR ET REALISER LA CREATION D'OBJETS
- Création de formes 2D et 3D de base
- Utilisation des outils de modification de base
- Gestion des unités de dessin
- Astuces de créations
- Validation des acquis journaliers par un quizz (10min)

JOUR 2

- UTILISER LES OUTILS DE MODIFICATIONS DES OBJETS 2D ET 3D
- Utilisation de l'outil Echelle
- Utilisation des outils avancés de dessin
- Utilisation des palettes d'outils
- Création de formes 2D et 3D complexes
- Utilisation des outils de modification avancés
- COMPRENDRE ET UTILISER LES FONCTIONS D'INTEGRATION DE FICHIER EXTERIEUR
- Insertion d'images dans le dessin
- Notion de textures
- Astuces de créations
- Validation des acquis journaliers par un quizz (10min)

JOUR 3

- DECOUVRIR ET UTILISER LES OBJETS VIA LES GROUPES COMPOSANTS
- Modifications et création de textures
- Mise à l'échelle d'éléments extérieurs
- Création de groupes
- Présentation et importation de composants
- Création de composants
- PREPARER ET REALISER DES IMPRESSIONS ET EXPORTATIONS

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

- Utilisation des vues et des coupes
- Exportation et impressions du dessin
- Utilisation des outils de mesures
- Mise à l'échelle avancée
- Importation et exportation DWG
- Validation des acquis journaliers par un quizz (10min)

JOUR 4

- DECOUVRIR ET UTILISER LES OUTILS EXTENSION ET 3D WAREHOUSE
- Création de composants dynamiques
- Gestion de la 3D warehouse
- Utilisation des outils de texte
- Modification de l'aspect et notion de styles
- Ajout de modules
- Création et utilisation des balises
- REALISER UNE MODELISATION 3D DEPUIS UNE IMAGE
- Mise en plan d'images adaptées
- Création de dessin à partir d'une image
- Création d'un dessin à partir de plusieurs images adaptées
- Validation des acquis journaliers par un quizz (10min)

JOUR 5

- REALISER DES VISITES VIRTUELLES
- Création de vues et de scènes
- Utilisation des outils de visite virtuelle
- Création de vidéos de visite du dessin
- REALISER DES IMPRESSIONS
- Gestion des outils de rendu (ombres, luminosité, ...)
- Utilisation avancée des styles
- Insertion d'images de zone topographique
- Présentation de LayOut
- Création de fenêtres d'impression
- Création de planches de dessins techniques
- Evaluation finale théorique par un quizz de 30Min
- Certification (selon dossier stagiaire)

Informations complémentaires du programme :

- Equivalence : sans objet
- Passerelle : Sans objet
- Suite de parcours : Sketchup spécifique
- Débouchés : Architecture d'intérieur – décorateur -

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Les + métier

Elle peut être dispensée dans nos centres de formation de Lyon, de Paris ou au sein de votre entreprise.

Méthodes et modalités d'évaluation

Quizz journalier + Evaluation de fin de formation / Passage de la certification optionnel selon votre profil.

Modalités d'accessibilité handicap

Ce programme est accessible aux personnes en situation de handicap (envoyez un email à referenthandicap@graphland.fr).

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
36 rue des Bourdonnais - 75001 Paris
Tél. 01 44 88 95 15


www.graphland.fr

 **Durée**
35.00 Heures
5 Jours

Effectif
De 1 à 6 Personnes

Tarifs
Inter (Par Stagiaire) : **Nous consulter**
Intra (Par Jour) : **Nous consulter**

 **Contactez-nous !**

Laura FERREIRA
Ingénieure commerciale

Tél. : 0472101277
Mail : laura.ferreira@graphland.fr

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
36 rue des Bourdonnais - 75001 Paris
Tél. 01 44 88 95 15

  
www.graphland.fr