

Référence	Sket2020 - Mise à jour 10/2023
Durée	Sur mesure
Pédagogie	<ul style="list-style-type: none"> - Formation orientée projets - Réalisation de projets pilotés par étapes - Supports de cours disponibles sur extranet et sur papier - Mise en application sur cas réels - Formation individualisée en fonction des compétences déjà acquises et des objectifs de l'apprenant ou apprenante
Public Visé	Dessinateurs, concepteurs, architectes ou tout public impliqué dans l'architecture, l'immobilier, l'aménagement intérieur, la conception de mobilier, ...
Animateur / Formateur	Aurélian BELLOU-BOUSSELAIRE Mickaël Begot
Prérequis	Maîtrise de Windows ou de MacOS. Utilisation de l'outil numérique
Lieu	Dans nos locaux, sur site ou en FOAD
Formation éligible au CPF	Oui RS5191

1 Objectifs / Finalités

- Maîtriser l'ensemble des fonctionnalités du logiciel Sketchup à destination de l'architecture
- Construire une modélisation 3D à partir de plans 2D et permettre une navigation fluide à l'intérieur de cette modélisation
- Créer des rendus photoréalistes
- Gérer des projets
- Importer et exporter
- Créer des plans à partir de Sketchup et créer un dossier complet

2 Thématiques

Environnement logiciel

- Unités de travail
- Gestion et création de raccourcis
- Modes d'affichage et de vues
- Modes de rendus

Outils de dessin et de modélisation

- Lignes, arcs, splines, Lignes de bézier
- Guides et inférences
- Optimisation de la précision 2D pour le montage 3D
- Extrusion, mode « suivez-moi », décalages, pousser/tirer
- Copies multiples, mise à l'échelle, translations, rotations
- Aimants, intersections
- Maillages
- Le « bac à sable »

Déplacements dans le document 3D

- Translation, échelle, rotation. Positionnement de la caméra.
- Modification et duplication d'éléments existants

Texturage

- Notions théoriques d'infographie et d'espaces de couleur : RVB, CMJN, RAL, Pantone...
- Conception de textures
- Utilisation de textures, mise en place de mapping
- Outils avancés de texturage et de mapping
- Création d'une matière, modification de matières, création d'une base de matières

Groupes et composants

- Création et utilisation des groupes et composants
- Utilisation des bibliothèques de composants
- Utilisation de la bibliothèque de Sketchup

Calques

- Utilisation des calques

- Création de scènes, gestion de scènes, de calques, groupes...

Vues

- Perspectives, vues des caméras, projections
- Création de coupes
- Modification de coupes existantes, gestion des élévations
- Présentations, styles
- Vues plan, perspective, dessins, rendus réalistes et intégration à un élément existant
- Rendus en plans, en sketch, dessin-animé, réaliste
- Notions de réglages et d'optimisation
- Utilisation d'un moteur de rendu externe : Twinmotion

Projets

- Réalisation de projets concrets et réels au fur et à mesure de la progression de la formation.
- Discussion sur les projets personnels éventuels des apprenants
- Trucs et optimisations
- Les imports et exports
- Les plans sous Sketchup
- Les plug-ins tiers

3 Evaluations

- Evaluation lors des exercices pratiques : Création de scènes, de maisons, d'immeubles,
- Reprise des notions non acquises ou nécessitant des approfondissements
- Passage de la certification ICDL Sketchup en fin de formation. Cette certification est valide 2 ans après l'examen.