

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Référence                 | Sket2020 – Mise à jour 10/2023   |
| Durée                     | Sur mesure   |
| Pédagogie                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Formation orientée projets</li> <li>– Réalisation de projets pilotés par étapes</li> <li>– Supports de cours disponibles sur extranet et sur papier</li> <li>– Mise en application sur cas réels</li> <li>– Formation individualisée en fonction des compétences déjà acquises et des objectifs de l'apprenant ou apprenante</li> </ul> |
| 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<br>Mickaël Begot   |
| Prérequis                 | Maîtrise de Windows ou de MacOS.<br>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.