

# SketchUp Pro, prise en main

Cours Pratique de 3 jours - 21h

Réf : GLE - Prix 2024 : 1 570CHF HT

Le logiciel d'animation, de cartographie et de modélisation 3D SketchUp est de plus en plus utilisé dans le domaine professionnel. Ce stage vous en présentera les fonctionnalités et vous montrera comment l'utiliser en vue de développer des projets 3D et de créer des rendus en images et vidéos.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Naviguer dans l'espace tridimensionnel avec SketchUp

Créer et modifier des géométries en 3D

Créer et appliquer ses textures

Présenter avec des scènes les vues de son modèle et l'exporter

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Pratique du logiciel, un ordinateur par stagiaire.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 10/2022

### 1) Introduction

- Présentation de SketchUp, LayOut, Style Builder.
- Prise en main de l'environnement 3D de SketchUp.
- La navigation et la souris. Les raccourcis.

*Démonstration* : Les fonctionnalités de SketchUp.

### 2) Pratique du dessin, manipulation de base

- Les types de sélection.
- Création d'une chaise, procédure pas à pas.
- Principaux outils de dessin et de modification.
- Comment provoquer une inférence d'axe ou de parallèle ?
- L'outil "Mètre" permet aussi de redimensionner un composant ou un groupe ou tout un modèle.
- Les cotations.

*Exercice* : Création d'un tiroir de type caisson selon découpes précises.

### 3) Les composants

- Composants actifs dans le modèle.
- Se créer une bibliothèque OpenSpace.
- Réseaux linéaires et polaires : déplacer, opérer une rotation, pousser et tirer en mode dupliqué.

*Exercice* : Télécharger des composants de type lampes, les positionner, les modifier.

### 4) Outils de transformation

- Mise à l'échelle selon trois méthodes.
- La symétrie et le décalage.
- Révolution avec l'outil "Suivez-moi".

*Exercice* : Création de rampes d'escalier, de gradins, de tubes, de sphères, cloisons internes et externes, devanture de porte en quart de rond.

## PARTICIPANTS

Architectes, ingénieurs, techniciens, dessinateurs, concepteurs de dessins en bureaux d'études impliqués dans la réalisation et la modification de plans en 3D.

## PRÉREQUIS

Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique. Expérience requise.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...  
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

### 5) Matières et textures

- Créer une texture à l'échelle.
- Plaquer une texture sur une surface courbe.
- Positionner une texture avec la méthode des punaises.
- Créer un "frame".
- Texture photographique (Google Street View).
- Adapter le modèle dans une photo existante.

*Exercice* : Appliquer une photo de meuble sur un volume, impression de réalisme. Créer une maison et la placer à l'échelle dans un environnement photographique.

### 6) Plan de section et découpes de solides

- Notion de sections et de groupe.
- Animez la découverte de votre plan grâce aux sections.
- Coupes, intersection, opérations booléennes.

*Exercice* : Faire découvrir la maison créée par le sol en faisant une animation de plans de section.

### 7) Promotion de produit à l'écran

- Les scènes. Export image.
- Export vidéo. Profondeur de champ.
- Adoucir les arêtes. Les styles.

*Exemple* : Faire une animation de la visite virtuelle de notre maison et l'exporter en vidéo.

## LES DATES

---

CLASSE À DISTANCE

2024 : 17 juil., 06 nov.