

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

SKETCHUP PRO

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Personnaliser l'interface de Sketchup
Comprendre les bases
Utiliser des fonctions de modélisation avancée
Appliquer, plaquer et modifier les textures

Maîtriser les fonctions essentielles
Importer un plan
Gérer des balises
Exporter et finaliser un projet

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Graphistes, architectes, designers, artistes et illustrateurs désireux de se former à Sketchup.

Pré-requis

Avoir une bonne connaissance des environnements windows ou mac.
Maîtriser des outils de création graphique est un réel plus.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 28 heures
2600€ ht, 3120€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 4 jours.
Inter: 2600€ ht
Intra: à partir de 1200€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet

02/2025

► Configuration de l'environnement de Google SketchUp

Découverte et personnalisation de l'interface de SketchUp
Unités de travail (mètre, centimètre...)

► Présentation des principaux outils de modélisation

Outil pousser/tirer, Décalage, Suivez-moi
Modélisation d'un objet simple type chaise

► Utilisation des fonctions de modélisation avancée

Outils Solide, intersection des faces
Modélisation d'un objet complexe type meuble avec surface courbée

► Découverte des outils de textures

Appliquer des textures à la chaise
Plaquer des textures sur des surfaces courbes

Modifier une texture dans un logiciel de traitement d'image type Photoshop
Ajuster la teinte d'une texture selon d'autres objets

► Import d'un plan au format DWG

Modélisation d'un petit appartement

► Import d'un plan au format image (Jpeg/PNG)

Mise à l'échelle du plan avant modélisation (outil mètre)

► Import d'objets depuis le 3d Warehouse (mobilier, objets décoratifs...)

Gestion des balises (calques) pour organiser le projet

► Création de composants dynamiques (objets interactifs type porte qui s'ouvre, étagère configurable...) ► **Création de scène (point de vue)**

Création de points de vue fixes
Création de points de vue animés

► Présentation des principaux plugins (extensions) de SketchUp: fredoScale, jointPushPull, Copy along curve..

► **Finalisation du projet et export d'images pour envoi au client final**
► **Réponse aux questions**