

▶▶▶ Formation SketchUp Pro – Les essentiels

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **SketchUp Pro – Les essentiels** de **8 modules** (121 leçons) vous apprendrez à maîtriser ce logiciel pour concevoir efficacement des bâtiments et des éléments en 3D.

Temps moyen de formation

7 heures

Système d'évaluation

Oui

Niveau de granularisation

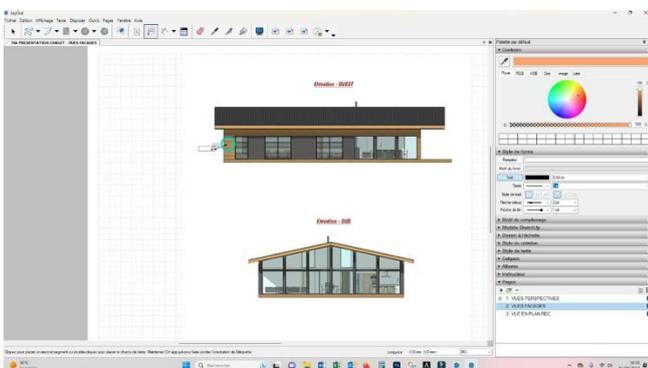
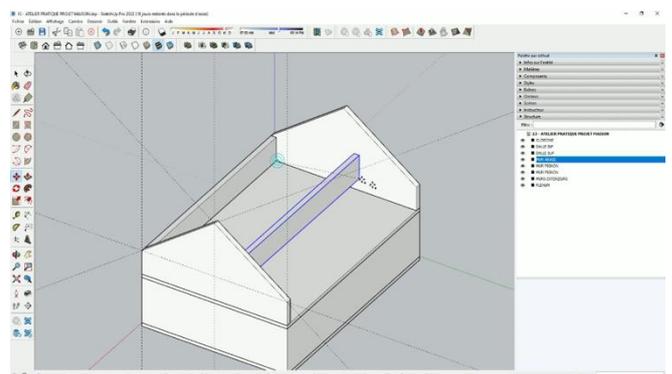
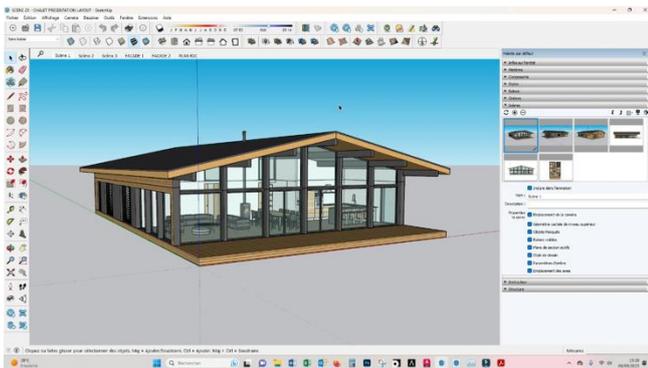
- 8 Modules (121 leçons interactives)

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : WINDOWS

Technologie

- Vidéo
- Norme SCORM



►►► **Detail formation : SketchUp Pro – Les essentiels**

Module démarrage et interface

- Introduction SketchUp
- Accès SketchUp pro essai 30j
- Démarrer SketchUp Pro
- Ecran de bienvenue
- Interface généralité
- Personnaliser l'interface
- Navigation - zoom 3D
- Vues prédéfinies et modes de camera
- Styles d'affichage prédéfinis
- Gestion des ombrages
- Géolocaliser un projet
- Afficher le relief en géopositionna
- Démarrer en choisissant un modelé type
- Réglages de la scène - unités
- Enregistrer et utiliser un modelé type

Module outils fondamentaux

- Traces de lignes & axes
- Outil ligne et faces
- Outil rectangle
- Fonction rectangle orienté
- Fonctions arcs
- Traces arcs tangents
- Fonctions cercles et portions de cercles
- Polygones inscrits
- Traces à main levée
- Pousser tirer - étape A
- Pousser tirer - étape B
- Pousser tirer - étape C
- Outil mètre - étape A
- Outil mètre - étape B
- Outil mètre – étape C
- Outil rapporteur
- Outil sélection - étape A
- Outil sélection - étape B
- Atelier pratique - maison simple - introduction
- Atelier pratique - maison simple - étape A
- Atelier pratique - maison simple - étape B
- Atelier pratique - maison simple - étape C
- Atelier pratique - maison simple - étape D
- Atelier pratique - maison simple - étape E
- Atelier pratique - maison simple - étape F
- Atelier pratique - maison simple - étape G
- Outil suivez moi - exemple 1
- Outil suivez moi - exemple 2
- Outil suivez moi - exemple 3
- Outil suivez moi - exemple 4
- Outil déplacer - copier - répétition - étape A
- Outil déplacer - copier - répétition - étape B
- Outil faire pivoter
- Outil échelle - étape A
- Outil échelle - étape B
- Outil retourner - symétrie

- Outil retourner - option
- Gestion des axes
- Fonctions de navigation - compléments
- Cotations et repère de texte
- Texte 3D
- Plan de section - partie A
- Plan de section - partie B

Module groupes & composants

- Différence groupes & composants
- Atelier pratique - groupes & composants - introduction
- Atelier pratique - groupes & composants - étape A
- Atelier pratique - groupes & composants - étape B
- Atelier pratique - groupes & composants - étape C
- Atelier pratique - groupes & composants - étape D
- Atelier pratique - groupes & composants - étape E
- Atelier pratique - groupes & composants - étape F
- Atelier pratique - groupes & composants – étape G
- Notions sur 3DWHAREHOUSE
- Création d'une collection de composants - partie A
- Création d'une collection de composants - partie B
- Création de collection de composants - synthèse

Module matières & styles

- Appliquer des matières - étape A
- Appliquer des matières - étape B
- Appliquer des matières - étape C
- Modifier des matières - étape A
- Modifier des matières - étape B
- Modifier des matières - étape C
- Création de matières
- Importer une texture
- Modifier la position d'une texture
- Collection de matières - introduction
- Création d'une collection de matières & favoris
- Utilisation d'une collection de matières
- Notions sur les styles - étape A
- Notions sur les styles - étape B
- Création de style - exemple 1
- Création de style - exemple 2

Module gestion des scènes - coupe - nord solaire

- Gestion des scènes - introduction
- Création de scènes - étape A
- Création de scènes - étape B
- Animation de scènes
- Création scène & style pour plan 2D
- Création coupe - export PDF
- Exporter une perspective en image JPG
- Nord solaire - introduction
- Extension Solar North
- Modification du nord solaire

Module notions twilight render V2

- Twilight Render V2 - introduction
- Twilight Render V2 - démarrage
- Twilight Render V2 - perspective & scène
- Twilight Render V2 - soleil & ombres
- Twilight Render V2 - calcul rendu
- Twilight Render V2 - notions environnement
- Twilight Render V2 - notions éclairages
- Twilight Render V2 - notions sur les textures
- Twilight Render V2 - calcul final
- Twilight Render V2 - post process & enregistrement JPG

Module notions layout

- Layout - introduction
- Layout - démarrage
- Layout - configurer le document
- Layout - gestion des pages
- Layout - enregistrement du projet
- Layout - insérer un modelé SketchUp & scènes
- Layout - insérer une vue avec échelle
- Layout - ajouter une échelle personnalisée
- Layout - ajouter une annotation
- Layout - ajout des repères
- Layout - ajouter des cotes linéaires
- Layout - réglages cotations
- Layout - notions sur les calques
- Layout - impression & export DWG - PDF

Conclusion

- Conclusion SketchUp les essentiels

▶▶▶ Formation SketchUp Pro – Perfectionnement

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **SketchUp Pro – Perfectionnement** de **4 modules** (106 leçons) vous apprendrez à maîtriser ce logiciel pour concevoir efficacement des bâtiments et des éléments en 3D.

Temps moyen de formation

6 heures 30

Système d'évaluation

Oui

Niveau de granularisation

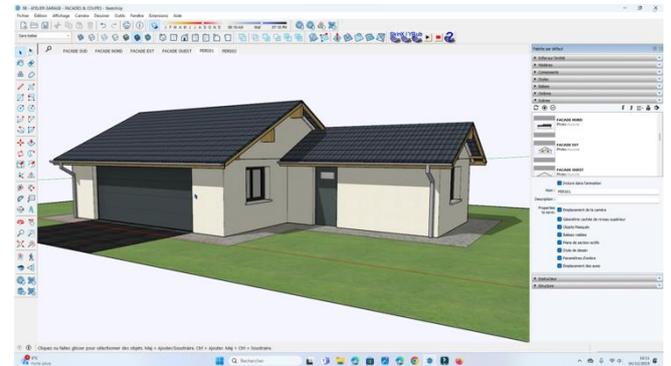
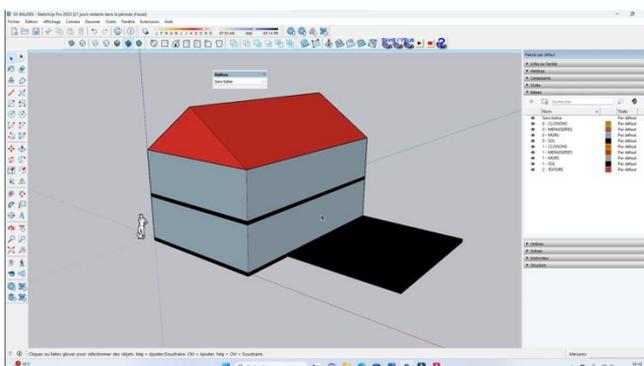
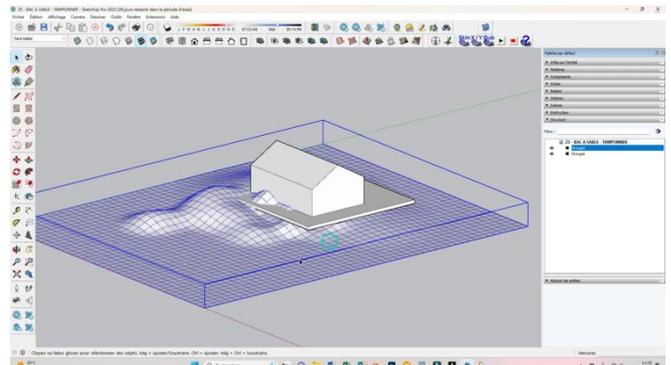
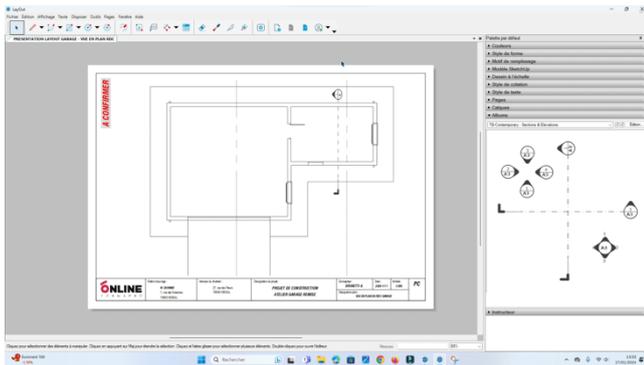
- 4 Modules (106 leçons interactives)

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : WINDOWS

Technologie

- Vidéo
- Norme SCORM



►►► **Detail formation : SketchUp Pro – Perfectionnement**

Modules complémentaires - Modélisation 3D

- Perf - modèle par défaut
- Introduction outils solides
- Enveloppe externe
- Création d'intersection avec le modèle
- Intersection de solides
- Union de solides
- Soustraction de solides - étape A
- Soustraction de solides – étape B
- Atelier soustraction - étape A
- Atelier soustraction - étape B
- Atelier découper - étape A
- Atelier découper - étape B
- Atelier diviser - étape A
- Atelier diviser - étape B
- Introduction primitives 3D
- Primitives cylindre - cône - sphère
- Primitives pyramides
- Primitives toriques
- Chanfreins & arrondis - exemple 1
- Arrondis - exemple 2
- Chanfreins & arrondis - exemple 3
- Toile tendue - exemple 1 – étape A
- Toile tendue - exemple 1 - étape B
- Extension soap skin bubble - installation
- Plugin soap skin bubble - exemple 1 - étape A
- Plugin soap skin bubble- exemple 1 - étape B
- Plugin soap skin bubble- exemple 1 - étape C
- Plugin soap skin bubble - exemple 2 - étape A
- Plugin soap skin bubble - exemple 2 - étape B
- Introduction bézier - plugin bézier tool & bézier surface
- Bézier curve - trace et édition - exemple 1
- Bézier curve - trace et édition - exemple 2
- Bézier surface - exemple 1
- Bézier surface - exemple 2
- Bézier surface - exemple 3
- Introduction outils bac a sable
- Bac a sable - terrain à partir de contours - étape A
- Bac a sable - terrain à partir de contours - étape B
- Bac a sable - terrain à partir de contours - coupes - étape C
- Bac a sable - maillage & modelage
- Bac a sable - tamponner
- Bac a sable - projeter
- Bac a sable - ajouter des détails et retourner des arêtes

Module groupes & composants

- Balises - introduction
- Balises - création des balises
- Balises - création du RDC
- Balises - création de l'étage
- Balises - création de la toiture
- Balises - couleur par balises

- Balises - introduction scènes & balises
- Balises - groupes de balises
- Balises - utilisation des scènes avec balises

Atelier modélisation garage

- Introduction
- Import plan DWG
- Echelle avec référence
- Organisation fonds de plans
- Orientation fonds de plans
- Création de la dalle
- Création des murs
- Création des murs pignons
- Création des ouvertures de portes et fenêtres
- Création des appuis de fenêtres
- Création des fenêtres
- Création porte intérieure
- Création portes garage et remise - étape A
- Création portes garage et remise - étape B
- Couverture - étape A
- Couverture - étape B
- Création de pannes
- Création de chevrons – étape A
- Création de chevrons - étape B
- Création de chevrons - étape C
- Création des planches d'égout
- Création des gouttières
- Création des descentes EP
- Aménagement extérieur
- Texturage étape A
- Texturage étape B
- Scènes perspectives
- Scènes coupe horizontale
- Scènes coupes verticales
- Scènes animation

Complément Layout

- Introduction
- Réglages feuilles
- Cartouche personnalisé - étape A - création balises
- Cartouche personnalisé - étape B - création balises
- Cartouche personnalisé - étape C - graphisme cartouche
- Cartouche personnalisé - étape D - insertion logo
- Cartouche personnalisé - étape E - création de textes
- Cartouche personnalisé - étape F - insertion balises
- Cartouche personnalisé - étape G - finalisation balises
- Cartouche personnalisé - étape H - création feuilles
- Cartouche personnalisé - étape I - personnalisation feuilles
- Gestion modèle type - étape A - enregistrement
- Gestion modèle type - étape B - personnalisation
- Importation modèle SketchUp
- Gestion des vues SketchUp
- Diaporama de pages

Complément Layout (suite)

- Gestion des calques
- Gestion des références externes SketchUp
- Introduction albums
- Utilisation albums
- Création albums personnalisés - étape A
- Création albums personnalisés - étape B
- Fonctions Style & albums