

Déroulé de l'action

• Modalités

Session Inter/Intra
En présentiel/Classe virtuelle

• Horaires

9H00-12H30 /13H30-17H00

• Méthode pédagogique

Alternance exposés théoriques
et exercices pratiques
(80% de pratique)

• Suivi et assistance

Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée

• Modalité d'évaluation

Evaluation formative au travers
de nombreux exercices tout au
long de la formation permettant
de valider les compétences
acquises
Attestation de stage
Emergement quotidien d'une
feuille de présence

• Accessibilité aux personnes handicapées

Pour tout besoin d'adaptation,
retrouver le contact de notre
réfèrent handicap et les
modalités d'accueil sur la page :

[Infos pratiques/Situation de Handicap](#)

SKETCHUP – Les Bases

Public et Objectif : Dessinateur, architectes, architectes d'intérieur, décorateurs... souhaitant acquérir les compétences nécessaires pour être autonome sur la modélisation 3D avec le logiciel SketchUp. Les participants seront capables de créer des illustrations simples et de modifier des modèles existants. Possibilité de passage de la certification ICDL PCIE en fin de formation.

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Construire un projet en 3D
- Fabriquer des bibliothèques (composants)
- Présenter des simulations visuelles (de PLV, d'un magasin, d'une maison...)

Prérequis : Bonne connaissance de l'environnement Windows et connaissance du dessin technique.

- 3 jours -

Découvrir l'interface

- Menus, Préférences et barres d'outils
- Paramétrage du dessin
- Choix des unités de travail
- Les différentes formes 2D

Modéliser

- Principes et axes du dessin en 3D
- Déplacement, rotation, changement d'échelle
- Extrusion et découpe
- Suivi de trajectoire
- Création, utilisation, modification de composants
- Assemblage
- Gestion de la Bibliothèque
- Organisation des objets

Gérer les textures

- Création de nouveaux matériaux
- Gestion et modification d'un matériau
- Gestion des textures
- Positionnement des textures
- Placage
- Travail avec les textures photographiques

Créer et gérer les styles

- Utilisation et modification des styles
- Création de nouveaux styles
- Combinaison de styles

Exploitation

- Cotation de la scène 3D
- Sections et coupes
- Formats de sortie

SKETCHUP – Les Bases

Travaux pratiques

Pour chaque point du programme abordé :

Présentation et démonstration par le formateur, mise en pratique sur les fonctionnalités abordées par le stagiaire avec l'appui du formateur et du groupe, feedbacks du formateur tout au long de l'activité.

Passage de la certification ICDL PCIE (option)

Déroulé de l'action

- **Modalités**

Session Inter/Intra
En présentiel/Classe virtuelle

- **Horaires**

9H00-12H30 /13H30-17H00

- **Méthode pédagogique**

Alternance exposés théoriques
et exercices pratiques
(80% de pratique)

- **Suivi et assistance**

Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée

- **Modalité d'évaluation**

Evaluation formative au travers
de nombreux exercices tout au
long de la formation permettant
de valider les compétences
acquises
Attestation de stage
Emargement quotidien d'une
feuille de présence

- **Accessibilité aux personnes handicapées**

Pour tout besoin d'adaptation,
retrouver le contact de notre
référé handicap et les
modalités d'accueil sur la page :

[Infos pratiques/Situation de Handicap](#)