



## PROGRAMME DE FORMATION INITIATION SKETCHUP - 3 JOURS

<b>OBJECTIFS</b>	Réaliser et modifier des plans en 3D dans les domaines de l'architecture, l'aménagement intérieur, l'agencement, la conception de mobilier, la conception technique
<b>PRE-REQUIS</b>	Être à l'aise avec l'ordinateur et son environnement informatique
<b>MODALITES D'ACCES A LA FORMATION</b>	Aucun
<b>PROGRAMME DE FORMATION</b>	<p><b>JOUR 1</b></p> <p><b>PRINCIPES ET METHODES DU DESSIN EN 3 DIMENSIONS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les techniques de modélisation</li><li>• Le rendu et les éclairages</li><li>• Les différents formats de comptabilité</li></ul> <p><b>LA PHILOSOPHIE DU LOGICIEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sketchup version gratuite ou version PRO</li><li>• Capacités et limites du logiciel</li></ul> <p><b>L'INTERFACE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les menus</li><li>• Les barres d'outils</li><li>• Le paramétrage du logiciel</li><li>• Les raccourcis clavier</li><li>• La navigation dans le modèle (Orbiter, Zoomer, Translater)</li></ul> <p><b>LES OUTILS DE DESSIN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les outils « Ligne », « Rectangle », « Cercle », « Polygone », et « Arc »</li><li>• L'outil « Pousser/Tirer »</li><li>• L'outil « Décalage »</li><li>• Les bases de l'outil « Suivez-moi »</li><li>• L'outil « Mettre à l'échelle » et le redimensionnement d'éléments ou du modèle</li><li>• Les outils de tracés « Mètre » et « Rapporteur »</li><li>• L'outil « Cotations »</li></ul>



## JOUR 2

### LES COULEURS ET LES TEXTURES

- Généralités
- L'usage des couleurs et des textures existantes
- La création de texture

### LE TRAITEMENT DES FICHIERS

- Généralités
- Les exportations et importations

### LES GROUPES ET LES COMPOSANTS

- Généralités
- Les différences entre groupes et composants
- L'arborescence ou la hiérarchisation

### LES CALQUES

- Généralités
- La création et la gestion des calques
- L'arborescence virtuelle des calques

### LE RENDU SKETCHUP

- Généralités
- Les ombres
- Les vues standards
- Les perspectives fuyante et parallèle
- Les styles les d'affichage et leur paramétrages

## JOUR 3

### CREER UNE GEOMETRIE 2D DANS UN ENVIRONNEMENT 3D

- Créer et manipuler des faces à partir de lignes, cercles, arcs etc.
- Créer et manipuler des faces en 3D
- Naviguer et visualiser votre modèle en 3D
- Maintenir des géométries coplanaires et utilisation des inférences
- Utiliser les outils Appuyer-tirer et Suivez-moi
- Appliquer des matières
- Créer et utiliser des composants et des groupes
- Connaitre la différence entre un groupe et un composant
- Editer des groupes et des composants
- Utiliser des images dans le modèle
- Créer et éditer les matières dans le modèle
- Aligner un bâtiment sur un terrain



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer des modèles dans la banque d'images Google</li> <li>• Ajouter un emplacement de géo-positionnement à partir de Google Earth</li> <li>• Géo-positionner et exporter des modèles dans Google Earth</li> </ul>
<b>DUREE</b>	3 jours – 24 heures
<b>PROFIL DES INTERVENANTS</b>	Formateurs expert en bureautique
<b>EVALUATION</b>	Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec QCM d'entrée et QCM de sortie
<b>NOMBRE DE PARTICIPANTS</b>	1 à 5
<b>DATE</b>	Voir convention de formation
<b>LIEU</b>	INTRA-ENTREPRISE
<b>MOYEN PEDAGOGIQUE</b>	Exercices pratiques d'applications, axés sur la problématique professionnelle du stagiaire, et complétés par des exemples concrets et des apports théoriques.
<b>COUT DE FORMATION</b>	Voir convention de formation
<b>FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION</b>	Attestation de fin de stage