

FORMATION | SKETCHUP PRO Trimble

Programme complet

02 Fiche programme

La préparation d'une texture	Adresse de site pour télécharger des textures pour Sketchup Le travail de texture avec Photoshop (taille de texture) L'uniformisation de la texture (luminaire / exposition) La recherche web de textures utilisables et le travail de retouche dans Photoshop si besoin
Le photoréalisme	Les notions de photoréalisme La préparation des éléments du fichier Sketchup (face bleue/blanche) L'exportation (format Atl / 3DS /OBJ) L'importation dans Arlantis La mise en place des scènes / des lumières / des shaders Le rendu et l'exportation
La mise en place des scènes	La notion de scène Créer / Nommer / Supprimer e réglage des transitions entre les scènes L'animation : En boucle / Avec les scènes / Avec des plans de section L'exportation d'une animation
L'impression avec Layout	Présentation du logiciel et de son utilisation La configuration d'un document en vue d'une impression La création de plusieurs pages, la gestion des calques La création d'un cartouche et la configuration d'un modèle-type L'utilisation et la création d'albums La gestion des rendus tramé / vectoriel / hybride Les scènes en vue Perspective/Ortho La mise à l'échelle d'une scène ortho La mise à jour des fichiers de référence La création d'un PDF
La modélisation à partir d'un plan DWG	La préparation du fichier AutoCAD L'exportation et l'importation à l'échelle L'utilisation des façades pour dessiner en 3D Le remplacement des blocs AutoCAD par des composants Sketchup Le placement d'un plan récupéré sur Google Earth en 2D ou en 3D L'utilisation d'un plan scanné en arrière plan
Le composant dynamique	Les attributs avec menu déroulant au composant Les attributs avec saisie de valeurs par la programmation Les attributs avec procédure OnClick Le repère de coordonnées SCU

Objectifs

- Maîtriser les outils de SketchUp Pro. Réaliser des plans et objets 2D/3D avec les fonctions de base et les outils de dessin et de modification. Savoir réaliser des objets ou constructions complexes avec implantation en 3D.
- Connaître les modélisations de texture et rendus 3D, notamment le photoréalisme. Gérer l'impression d'un fichier. Créer des animations et composants dynamiques. Modéliser un projet de construction 3D à partir de plans DWG.

Prérequis

- Connaître l'environnement informatique

Public concerné

- Tout public : demandeurs d'emploi, particuliers, salariés, entreprises.
- Toute personne souhaitant acquérir des compétences en modélisation 3D.

Pédagogie

- Formation en présentiel avec suivi distanciel post formation.
- Pédagogie active « learning-by-doing » : la pratique au cœur de la formation à plus de 80%.
- Formateur spécialisé dédié et référent pédagogique pour le suivi individuel de la formation.
- Assiduité vérifiée par demi-journée avec émargement

Evaluation

- Suivi des acquis de formation tout au long de la formation.
- Questionnaire de satisfaction en fin de formation.
- Attestation de compétences en fin de formation.

Référencement

- Formacode : 71110 - Logiciel DAO/CAO
- Eligibilité CPF : n° 236696

FORMATION
SUR MESURE

Personnalisez la formation à vos besoins pour un apprentissage efficace, de l'essentiel à l'opérationnel.

Nantes  Sophie LE BORGNE 02 40 35 50 70 formation@arinfo.fr	Le Mans  Jean-Philippe BRAULT 02 43 28 39 05 jbrault@arinfo.fr	La Roche/Yon  Alexandre PRIN 02 44 40 41 45 aprin@arinfo.fr	St-Nazaire  Bodie BOINET 09 53 37 34 06 eboinet@arinfo.fr	Paris  Christophe DAMLENCOUR 09 72 14 49 03 cdamencour@arinfo.fr	Les Sables d'Olonne  Alexandre PRIN 02 44 40 41 45 aprin@arinfo.fr	Autres zones  Jean-Philippe BRAULT 02 43 28 39 05 jbrault@arinfo.fr	 Ecole des Métiers du Numérique GRUPE I-MAGNER
---	--	---	---	--	--	---	---