



SketchUP Initiation

Durée : 3 jours, soit 21 heures
Formation préconisée pour un groupe de 1 à 5 stagiaires maximum
Public : Architecte, Architecte d'intérieur, Assistant(e) d'architecte, paysagiste, Urbanistes, Dessinateur, Chef de projet, Décorateur, Ingénieur, collaborateur de bureaux d'études,

Objectifs et compétences visées :
Maîtriser les fonctions de base de SketchUP, les scripts et la mise en page.
Dessiner et structurer des objets simples en 3D.
Acquérir des méthodes de travail efficaces pour modéliser des projets architecturaux et créer des rendus réalistes.

Méthode pédagogique et suivi qualité :
Modélisation à partir d'un avant projet choisi par l'agence pour les formations en INTRA,
Supports pédagogiques sur clés USB remis en fin de formation.
Evaluation des acquis durant toute la session.
Evaluation par stagiaire de la qualité de la formation.
Evaluation à froid (j+2 mois après la formation)
Attestation de Formation et feuille d'émargement.
Votre conseiller formation est à votre disposition pour le suivi qualité, la satisfaction de la formation et toute demande de médiation.

Compétences formateurs :
Architecte DLPLG, Assistant(e) d'architecte paysagiste.
Formateur(trice) certifiée(e) expert en techniques et outils de conception PAO CAO DAO et infographie 2D/3D.
Intervient en chef de projet sur le territoire national pour les clients Architectes de CDF depuis 5 ans.

Programme de formation :

Jour 1

Environnement de travail

Découvrir SketchUP
Détails des différents groupes d'outils.
Tirer/pousser- Déplacer/copier
Déformation–Découpe

Modélisation d'un plan 2D en 3D

Les outils 2D

Les outils de construction, de forme
Les outils de modification et de mesure
Les outils contextuels
Les outils de dessin 3D
Les calques

Création d'un plan

Les différentes vues :

Outil ISO – Outil orbite, Outil zoom Outil panoramique
Modélisation de forme complexe (Escalier, sphères..)

Jour2

Gérer l'affichage

Options d'affichage.
Exploitation des matières.
Les lumières et les éclairages
Différents modes de vue.
Utilisation des styles
Utilisation des cotations et des mesures
Création de scènes et animation
Réglages affichage /Impression

Jour3

Créer des composants

Utilisations–Création d'une bibliothèque
Modifications.

Exploitation de la maquette

Rendu interne

Import et export 2D et 3D

DGW – IFC- et images –Artlantis -