HM FORMATION

Programme de formation
Sketchup Initiation

Durée : 21h

Objectifs : Dessiner des plans en 2D et des objets en 3D avec les fonctions de bases de Sketchup : les outils pour dessiner et modifier des objets, gérer des modèles types (gabarit).

Pré-requis :

- Avoir des connaissances de l'environnement Windows et MacOs.
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

Public : Architecture (Architecte, Architecte intérieur et collaborateur, Urbanisme), Design industriel (mobilier, Objet), Décorateur (Scénographe, Evènementiel, Stand), Paysagiste… .

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :

En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et logiciel Sketchup
Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
Méthode interactive et intuitive
Cas pratiques et études de cas, Quizz
Support Stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : Exercices pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Fiche d'évaluation à chaud à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Détail du programme :

PRESENTATION

Que peut-on faire avec Sketchup ?
Différences entre la version pro et la version gratuite
Présentation des logiciels complémentaires à Sketchup : Layout, Artlantis, plugins…

DECOUVRIR ET PERSONNALISER L'INTERFACE SKETCHUP SUR SON POSTE

Affichage des barres d'outils et des fenêtres / Raccourcis clavier /Ouvrir un modèle. Gérer les sauvegardes

LES OUTILS D'AIDE AU DESSIN :

Accrochages objets / Axes : XYZ
Guides : Positionner des guides dans le sens des axes ou avec un certain angle. Afficher, masquer, supprimer les guides
Masquer : des objets qui vous gênent
Mesurer : des longueurs ou des rayons
Sélection souris : Fenêtre capture, clic souris 1-2-3, Ctrl A

GERER VOTRE AFFICHAGE

Orbite : Tourner autour de votre dessin
Panoramique : Déplacer votre feuille
Zooms : Précédent, Suivant, Fenêtre, Etendu
Vues standards : Dessus, Dessous, Droite, Gauche, Face, Derrière, Iso
Caméra : Projection paralléle, Perspective, Perspective à 2 points

LES OUTILS POUR DESSINER : Arc, Boite, Cercle, Ligne, Main levée, Polygone, Rectangle

Modifier le nombre de segments ou le rayon d'un cercle, d'un arc ou d'un polygone
Dessiner un arc tangent à 2 droites, Dessiner une séquence d'arcs tangents
Convertir un arc en polygone, convertir en plusieurs segments
Diviser une ligne en segments égaux, Décaler une ligne, Décaler une polyligne

LES OUTILS DE MODIFICATIONS

Copier : Coller sur place, Copier un certain nombre de fois un objet avec le même intervalle, Décaler une ligne
Décaler : une polyligne
Déplacer : un objet, un point, une arête, une face (possibilité d'utiliser contrainte sur un axe)
Diviser : en un certain nombre de segments une ligne, un arc, un cercle ou un polygone
Eclater : Il est possible d'éclater un cercle, un arc, un polygone, une ligne à main levée
Faire pivoter : Faire pivoter un objet en prenant comme référence un autre objet, Faire du pliage, Réseau polaire
Inverser les faces : Bien préparer son modèle en prévision du rendu final
Mettre à l'échelle : Redimensionner un objet, Déformer un objet, Faire un miroir
Pousser/Tirer : Créer des volumes, Percer un objet, Répéter plusieurs fois la même extrusion,
Suivez-moi : Suivre un chemin entièrement ou partiellement, (tube, corniche, verre…)

ORGANISATION STRUCTURELLE D'UN MODELE COMPLEXE

Bien structurer votre modèle pour faciliter la création et l'affichage
Création de Groupes et de Composants

Sanction de la formation / Validation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)