

SKETCHUP PRO

PUBLIC Graphistes, infographistes, animateurs 3D, architectes

PRÉ-REQUIS Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

DURÉE 35 heures (5 jours)

OBJECTIFS Maîtriser sketchup pro, l'outil de modélisation 3D en apprenant à créer et intégrer des objets 3D

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

PRÉSENTATION

- Prise en main de l'interface
- Le repère orthonormé 3D et les outils de navigation dans le modèle

MODÉLISATION

- Détails des différents groupes d'outils
- Tirer, pousser, déplacer, déformation, découpe
- Formes gauches
- Les textures et leur positionnement
- Outils de duplication, rotation...
- Les outils de dessin 2D et de transformation 3D

GESTION DE L'AFFICHAGE

- Options d'affichage
- Matières - Différents modes de vue
- Utilisation des styles
- Réglages affichage/Impression
- Création d'un cartouche avec répétition automatique sur chaque page
- Insertion d'images, de zones de texte, de formes géométriques...

NOTIONS DE « GROUPE » ET DE « COMPOSANT »

- Créer et modifier un composant
- Mettre à jour un composant

EXPLOITATION DE LA MAQUETTE

- Rendu interne
- Export 2D et 3D



MODÉLISATION AVANCÉE

- L'outil bac à sable (surfaces maillées, terrain...)
- La modélisation sur une photo adaptée
- Suivre chemin et révolution autour d'un axe
- Texte 3D
- Travail à partir d'un import (géomètre, BET)
- Textures plaquées : déformation, mise à l'échelle et PhotoMatch

LA CRÉATION DE VIDÉO D'ANIMATION

- La création du ciel (image sphérique du ciel)
- Les éclairages ponctuels (spots, ampoules)
- Le paramétrage des matériaux (transparence, réflexion, réflexion « glossiness », réfraction, « bump »...)

PERSONNALISATION DES FONCTIONS

- Les scripts RUBY : où en trouver, comment les installer et les utiliser (quelques exemples)
- Organisation des fichiers (composants, matières)

TRAVAUX PRATIQUES

- Créer un dossier de consultation
- Des plans d'exécution
- Une plaquette commerciale

LE RENDU PHOTO-RÉALISTE

- L'interface et son paramétrage
- Les éclairages ponctuels (spots, ampoules) et diffus (écrans, néons...)
- Le paramétrage des matériaux (transparence, réflexion, « glossiness », réfraction, « bump »...)
- La mise en place et l'aménagement d'une scène réaliste
- La création d'un ciel et d'un environnement extérieur
- La création de visites virtuelles...

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur