

### Votre contact

Tel : 01 30 08 61 60

Mail : [formation@78-91-95.ifrb.fr](mailto:formation@78-91-95.ifrb.fr)

### Durée

3 jours (21 heures)

### Horaires

9h00-12h30 13h30-17h00

### Tarif

840€ HT

### Public

L'inscription d'une personne implique que l'entreprise ait analysé et validé les besoins des bénéficiaires.

Ce module est destiné à l'ensemble du personnel d'une entreprise, maîtrisant l'environnement Windows ou MAC et ayant des bases en dessin technique.

L'entreprise s'est assurée que le bénéficiaire ait une connaissance de la langue française écrite et oral requise.

### Personne en situation de handicap

Toute personne inscrite faisant état d'un handicap sur le bulletin d'inscription bénéficiera d'un entretien téléphonique, avant la formation, pour valider la faisabilité de son accueil ou l'aménagement à prévoir au vu du handicap reconnu.

### Profil de l'intervenant

Formateur expérimenté depuis 15 ans

### Capacité

4 - 10 personnes

### Modalités et moyens pédagogiques

Le stagiaire doit se munir d'un ordinateur portable en ayant téléchargé au préalable le logiciel recommandé par le formateur.

- Projections – partages d'écran
- Etude de cas avec un logiciel
- Interaction permanente avec les participants
- Exercices adaptés

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

A l'issue de cette formation, les participants sauront :

- Configurer l'interface et l'environnement,
- Gérer les points de vu, les caméras, l'affichage (perspective...),
- Utiliser les outils de dessin 2D et de modélisation 3D (Création, Modification...),
- Créer et modifier des groupes et des composants,
- Utiliser et modifier les fonctionnalités des Calques ou Balises,
- Utiliser et Modifier les textes 2D-3D et cotations,
- Utiliser et gérer les textures et les matières,
- Importer et créer les textures,
- Utiliser et gérer les Styles, les ombres, les brouillards,
- Adapter une photo dans SketchUp,
- Utiliser les coupes et les sections,
- Créer des scènes (générer des animations photos ou vidéos),
- Importer et exporter en 2D et 3D,
- Utiliser Layout.

## CONTENU

Ouverture de stage, prise de contact avec les stagiaires, présentations.

### Interface Trimble SketchUp

- Configurer l'environnement,
- Unités et précision de travail.

### Apprendre les bases

- Outils 2D : Dessiner rapidement (ligne, rectangle, cercle...)
- Outils 3D : Donner du volume (extrusion, suivez-moi, outil bac à sable...)
- Outils de modification 2D et 3D (diviser, échelle, effacer, grouper...)
- Outils de déplacement 2D et 3D (rotation, translation, symétrie...)

### Choisir une méthode de travail

- Créer des guides,
- Gestion des calques,
- Gestion des groupes et des composants,
- Outil structure,
- Importation 2D et 3D.

### Visualiser son travail

- Déplacement dans l'espace,
- Gestion de la caméra, point de vue,
- Vue en perspective, vue en projection parallèle, isomètre,
- Mode d'affichage des volumes,
- Mode d'affichages des traits.

### Habiller son travail

- Matières, texte 2D et 3D,
- Gestion des styles,
- Gestion des ombres et du brouillard,
- Importation et création de texture.

#### **Adapter une photo**

- Importer une photo dans SketchUP,
- Gérer la mise en place et l'échelle,
- Modéliser avec la photo.

#### **Explorer son travail**

- Gestion des coupes,
- Gestions des vues en plan,
- Gestion des scènes,
- Réaliser une animation.

#### **Partager son travail**

- Imprimer son modèle,
- Exporter au format 2D et 3D

#### **Exporter dans Layout**

- Mise en plan du modèle 3D de SketchUP,
- Annotation des différentes vues du plan,
- Mise à l'échelle des vues,
- Impression des plans avec cartouches.

## **INFORMATIONS**

#### **Validation des acquis :**

Une attestation de présence en formation sera délivrée aux stagiaires qui auront participé à l'ensemble de la formation.