

FORMATION • 28 HEURES

PROGRAMME DE COURS

SKETCHUP

INITIATION • NIVEAU 1

MODÉLISATION 3D / ARCHITECTURE
PRÉSENTATION / MISE EN SCÈNE

FORMATION PROFESSIONNELLE NIVEAU INITIATION

I IKON STUDIO GRAPHIQUE

FORMATION PROFESSIONNELLE



Modéliser et présenter en 3D

SketchUp • Initiation • 28 h - 4 jours

Objectifs

La formation « SketchUp initiation » permet d'acquérir une méthode claire pour construire, organiser et présenter une maquette 3D. Elle accompagne les participants depuis la prise en main de l'espace de travail jusqu'à la production d'images et de scènes adaptées à un projet architectural ou d'aménagement.

À L'ISSUE DE LA FORMATION SKETCHUP, VOUS SEREZ CAPABLE DE

- Naviguer avec aisance dans l'espace 3D et régler un fichier.
- Construire des volumes précis à partir de plans et de dimensions.
- Structurer la maquette avec groupes, composants, balises et scènes.
- Appliquer des matières et valoriser le projet par une mise en scène.
- Exporter des vues propres pour la présentation et la communication.

FORMATION • INITIATION • NIVEAU 1

LE LOGICIEL

SKETCHUP

28 h • 4 jours

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- 1 poste par stagiaire, système PC, 6 stagiaires maximum.
- Cours théoriques et démonstrations sur vidéoprojecteur.
- Ateliers progressifs, exercices pratiques et cas concrets adaptés au domaine professionnel.
- Validation des acquis : exercice final de modélisation et QCM.
- Un support de cours sera remis en fonction de la matière enseignée.
- Une attestation de formation « SKETCHUP NIV 1 » sera remise à l'issue de la formation.
- Formateur : Monsieur Jacky FÉLICITÉ.

LIEU DE FORMATION • 3 Rue Simon Cottrell - 97233 Schoelcher

Trimble SketchUp

Niveau : Initiation • 28 h

PUBLIC VISÉ

- Architectes, décorateurs, agences, techniciens, artisans, paysagistes et toute personne souhaitant représenter un projet en 3D.

PRÉ REQUIS

- Avoir une bonne connaissance de l'environnement Windows ou macOS. Des notions de lecture de plans sont recommandées.

OBJECTIFS

- Comprendre la logique de modélisation de SketchUp.
- Construire une maquette 3D précise et bien organisée.
- Créer des scènes et exporter des vues de présentation.

DÉCOUVRIR SKETCHUP ET LA 3D

- Domaines d'utilisation et logique faces-arêtes.
- Interface, palettes, barres d'outils et raccourcis.
- Axes, inférences, unités et modèles de départ.
- Sélection, orbite, panoramique et zoom.

DESSINER AVEC PRÉCISION

- Ligne, rectangle, cercle, arc et polygone.
- Saisie des dimensions et boîte de contrôle.
- Guides, points de construction et rapporteur.
- Accrochages, inférences et verrouillage des axes.

CRÉER LES PREMIERS VOLUMES

- Pousser/Tirer et création d'ouvertures.
- Décalage et profils réguliers.
- Suivez-moi pour corniches et volumes tournés.
- Intersections simples et nettoyage des faces.

MODIFIER LA GÉOMÉTRIE

- Déplacer, copier, rotation et mise à l'échelle.
- Copies multiples linéaires et radiales.
- Retourner, symétrie et axes locaux.
- Adoucir, lisser et masquer la géométrie.

ORGANISER LA MAQUETTE

- Créer et nommer des groupes.
- Créer, modifier et remplacer des composants.
- Utiliser le panneau Structure.
- Gérer balises, visibilité et informations sur l'entité.

IMPORTER UN PLAN DE RÉFÉRENCE

- Importer une image, un PDF converti ou un DWG.
- Mettre le document à l'échelle.
- Positionner et verrouiller la référence.
- Modéliser à partir du fond de plan.

MODÉLISER UN PROJET ARCHITECTURAL

- Murs, cloisons, dalles et ouvertures.
- Menuiseries, toiture et éléments répétitifs.
- Escalier simple et garde-corps.
- Mobilier et végétation issus de composants.

APPLIQUER COULEURS ET MATIÈRES

- Couleurs, textures et bibliothèque de matières.
- Positionner et ajuster une texture.
- Prélever, remplacer et gérer les matières.
- Créer une matière personnalisée simple.

CRÉER DES SCÈNES

- Définir des points de vue cohérents.
- Enregistrer et actualiser les scènes.
- Choisir les propriétés mémorisées.
- Créer une séquence de présentation.

STYLES, OMBRES ET MISE EN SCÈNE

- Styles de faces et styles d'arêtes.
- Arrière-plan, ciel, sol et filigrane simple.
- Géolocalisation et réglage des ombres.
- Plans de section et vues en coupe.

PRÉSENTER ET EXPORTER

- Cotes, textes et annotations de base.
- Adapter le champ angulaire et la perspective.
- Exporter une image 2D en haute définition.
- Exporter une animation simple et préparer l'impression.

ATELIER FINAL

- Modéliser un petit espace ou bâtiment à partir d'un plan.
- Structurer le fichier avec groupes, composants et balises.
- Créer les matières, ombres et scènes principales.
- Contrôler puis exporter les vues finales.

Modalités et délais d'accès

97233 SCHOELCHER • 3 rue Simon Cottrell, Schoelcher, Martinique

Admission après analyse du besoin et vérification des prérequis. Les délais d'accès dépendent des disponibilités, des dates de session et du mode de financement.

01 AUTOFINANCEMENT

Généralement 1 à 7 jours ouvrés.

02 ENTREPRISE / OPCO

Prévoir généralement 2 à 4 semaines, sous réserve de validation de la prise en charge.

03 FRANCE TRAVAIL

Prévoir idéalement 1 à 2 mois, sous réserve de validation du projet et du financement.

04 CPF

Inscription via Mon Compte Formation selon les conditions de la plateforme et respect du délai réglementaire applicable, notamment le délai minimum de 15 jours ouvrés entre la proposition de commande et la date de début indiquée.

ACCESSIBILITÉ ET ADAPTATIONS

Toute situation particulière, notamment liée à un handicap, peut faire l'objet d'une étude afin d'identifier les adaptations possibles.

CONTACT ET PROCHAINE SESSION

Nous contacter pour connaître les prochaines disponibilités.