

SketchUp : niveau 1

Dessiner des objets et des espaces en 3D avec SketchUp Make ou SketchUp Pro

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 600 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE: TD117

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)



OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la 3D dans une présentation
- Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp
- Réaliser une scène 3D
- Adapter la méthode au projet

PUBLIC CONCERNÉ

Designers, graphistes, décorateurs... Toute personne souhaitant réaliser rapidement et facilement des espaces en 3D.

PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : SketchUp Pro, SketchUp Make, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Identifier le rôle de la 3D dans une présentation

- Préparer les éléments en fonction de la structure du modèle 3D
- Identifier les objectifs du projet (présentation, cotation, organisation)

→ **Étude de cas : analyse de projets**

Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

- Organiser son projet
- Comprendre l'importance des composants et de la structure du modèle

→ **Étude de cas : analyse de projets**

Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp

- Maîtriser les principes de base du dessin 3D, son vocabulaire et ses règles
- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils et les palettes
- Créer un modèle 3D en utilisant les outils de dessin
- Modifier simplement un objet
- Appliquer des textures
- Choisir et modifier un style pour le modèle 3D
- Créer un point de vue (scène)

→ **Exercice : réaliser un objet simple en 3D**

Réaliser une scène 3D

Paramétrer le logiciel

- Régler les Préférences et choisir l'unité du modèle
- Préparer l'organisation du modèle (structure et calques)

Modéliser un objet

- Utiliser le crayon
- Maîtriser les outils (Pousser / Tirer, Décalage, Suivez-moi)
- Utiliser les outils Arc et Cercle
- Convertir en groupe ou en composant
- Dupliquer ou combiner un objet

Texturer un objet

- Créer des textures
- Appliquer les textures sur un objet
- Placer correctement les textures sur un objet

Éditer les styles

- Choisir et modifier un style
- Combiner les styles et les scènes

Finaliser la présentation SketchUp

- Mettre en place des cotes
- Exporter les visuels
- Tester l'envoi vers le LayOut

→ **Exercice : réaliser une scène en 3D**

Adapter la méthode au projet

- Évaluer son temps de travail
- Créer et organiser une bibliothèque de modèles et de composants
- Créer des styles, des scènes personnalisées et des modèles types
- Créer des modèles avec des cotes

→ **Exercices : analyser des modèles existants / Finaliser un modèle et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique**

PLANNING PARIS			
>	>	>	>
>	>	>	>
11 au 13 mars 2019	23 au 25 septembre 2019	>	>
>	>	>	>
11 au 13 juin 2019	2 au 4 décembre 2019	>	>

L'AVIS DES APPRENANTS

"Je vais enfin pouvoir m'essayer à la modélisation en 3D pour faire ma scénô."

Thibault L, directeur artistique