

PUBLIC	PROGRAMME	
Architecture (Architecte, Architecte intérieur et collaborateur, Urbanisme), Design industriel (mobilier, Objet), Décorateur (Scénographe, Évènementiel, Stand), Paysagiste...	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES A l'issue de la formation, l'apprenant sera capable de : <ul style="list-style-type: none"> Se familiariser avec l'environnement et appréhender les règles indispensables à la modélisation avec les fonctions de bases de Sketchup : les outils pour dessiner et modifier des objets, gérer des modèles types (gabarit). 	
PRE-REQUIS Savoir lire un plan. Environnement informatique Mac ou PC.	CONTENU	
MODALITE PEDAGOGIQUE Cours individuel/collectif/à distance	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...	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
MODALITE DE DEROULEMENT Durée : 21 HEURES	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 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 une contrainte sur un axe) Diviser : en un certain nombre de segments une ligne, un arc, un cercle ou un polygone Eclater : 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
MOYENS PEDAGOGIQUES ET D'ENCADREMENT <ul style="list-style-type: none"> Formation présentielle Un ordinateur par participant Un support de cours par participant Alternance de théorie et d'exercices pratiques adaptés au domaine professionnel. Formateur(s) ayant une expérience de plus d'un an dans la formation continue pour adultes ; spécialisé(s) dans les domaines généraux et professionnels. 	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 gênent Mesurer des longueurs ou des rayons Sélection souris : Fenêtre capture, clic souris 1-2-3, Ctrl A	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...)
MODALITE DE SUIVI ET D'EVALUATION	GERER L'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 parallèle, Perspective, Perspective à 2 points	ORGANISATION STRUCTURELLE D'UN MODELE COMPLEXE Bien structurer le modèle pour faciliter la création et l'affichage Création de Groupes et de Composants
MODULES COMPLÉMENTAIRES <ul style="list-style-type: none"> Aucun 	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	