

Contact :



: 05 46 34 13 13



: info@esics.com



: 5 rue Jacques Monod
17100 La Rochelle



: www.esics.com



SketchUp est un logiciel de modélisation 3D, d'animation et de cartographie orienté vers l'architecture. Ce logiciel se caractérise par des outils simples (rotation, extrusion, déplacement, etc.), qui en font un logiciel de 3D très différent des modélisateurs 3D classiques.

Public

Tout public âgé de 16 ans ou plus
Formations ouvertes aux personnes à mobilité réduite

Prérequis

Bonne connaissance de l'environnement informatique

Durée/Tarif

Solo : 35 H / 2800 € HT

Inter : 35 H / 1 750 € HT

Tutorat : 90 H / 2 995 € HT

Non assujetti à la TVA

Financement

La Formation peut être prise en charge par l'OPCO, l'Etat et/ou la Région, CPF, Transitions-Pro, Pôle Emploi

Prévoir les délais de constitution et d'instruction du dossier :

- Pôle Emploi, Opco : 1 mois environ
- Transitions Pro : 4 mois à minima

Accès : le centre est accessible PMR

Méthodes et moyens pédagogiques

Coaching pédagogique, travaux dirigés
PC équipé du logiciel SKETCHUP
Formateur certifié

Attestation de fin de formation

Évaluation pédagogique

QCM, questionnement du formateur

Suivi de l'exécution

Feuille de présence émargée par le(s) stagiaire(s) et par le(s) formateur(s)

Validation

Certification TOSA : niveau Initial, Basique, opérationnel, Avancé ou Expert (score 0 à 1000)

Attestation de Formation

Objectif

- Créer une maquette numérique avec SketchUP
- Gérer / importer des objets
- Donner du volume au projet

Programme

Démarrer - Prendre en main

- Ouvrir un projet
- Découvrir l'interface
- Se déplacer et sélectionner
- S'informer sur le projet

Créer en 2D

- Saisir en absolu ou en relatif
- Comprendre les inférences
- Utiliser les aides au dessin
- Dessiner avec les outils 2D

Créer-modifier en 3D

- Pousser-tirer
- Suivez-moi
- Déplacer, copier un objet
- Utiliser les fonctions d'homothétie

Gagner du temps

- Créer des groupes
- Créer des composants

Créer des formes complexes

- Manipuler les outils courants
- Tamponner
- Projeter

Générer des rendus et animations

- Appliquer des matières
- Paramétrer les styles
- Faire une vidéo

Mettre en scène son projet

- Importer et adapter une photo
- Utiliser la bibliothèque communautaire