



SKETCHUP - FORMATION COMPLÈTE

APPRENEZ LE LOGICIEL SKETCHUP

Que vous souhaitiez utiliser Sketchup à des fins professionnels ou récréatives, cette formation est faite pour vous ! Nous ferons ensemble un véritable tour d'horizons des outils. Vous apprendrez à naviguer dans un projet, modéliser en 3D, créer des images, gérer les textures et bien plus encore. A la fin de cette formation vous aurez toutes les clés en main pour être capable de modéliser correctement et dans les règles de l'art vos projets. Prêt pour cette aventure ? Ne vous inquiétez pas je vais vous expliquer chaque étape pas à pas !

TIMOTHÉE VOUS DONNE LES CLÉS

Avec lui, suivez les étapes et créez des réalisations 3D de qualité pro à l'aide de 8h de vidéos, workshops à réaliser pas à pas et validez vos acquis grâce aux exercices. L'encadrement pédagogique actif de nos experts vous permettra de monter en compétences et d'atteindre votre **certificat School Online University « Sketchup »**.

PCIE - Passeport de Compétences Informatique Européen

TITRE DE CERTIFICATION : Le Passeport de Compétences Informatique Européen (PCIE) est le standard mondial de la validation des compétences de base en informatique. Le PCIE existe en France depuis 1996 et a été mis en place par ECDL France, l'opérateur national et exclusif de la certification.

Les points forts

 **Coaching** : Suivie pédagogique

 **Jury et Certification** : Un certificat reconnue en France et à l'international

Logiciel requis : Excel 2016 ou supérieur



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



À VOTRE RYTHME

+
Exercices à réaliser



CERTIFICAT

Certificat Supérieur de
Formation Professionnelle



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner

TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com

SKETCHUP N'AURA PLUS DE SECRET POUR VOUS

INTRODUCTION

Télécharger Sketchup
Configurer son Modèle type
Découvrir «l'Interface» du logiciel

CHAPITRE 1 : Comment naviguer dans un projet ?

L'outil «Orbite» : Comment tourner autour d'un objet ?
L'outil «Panoramique» : Comment se déplacer par rapport à un objet ?
L'outil «Zoom» et «Zoom étendu» :
EXERCICE - Se déplacer dans l'espace comme Harry Potte

CHAPITRE 2 : Les bases du dessin en 3D.

L'outil «Sélectionner» «Gomme» «Ligne» «Rectangle»
«Cercle» «Arcs» «Extrusion» «Décalage» :

EXERCICE - Les trois lettres de votre prénom.

ATELIER : Modéliser les formes de bases
Comment modéliser un Cube
Comment modéliser un Cylindre ?
Comment modéliser une Sphère ?
Comment modéliser un Torus ?
Comment modéliser un Cône ?
Comment faire un Cube avec chanfrein ?

CHAPITRE 3 : Les manipulations fondamentales.

Comment «Déplacer» votre objet dans la scène :
Comment faire «Pivoter» votre objet dans la scène :
EXERCICE - Déplacer les cubes
Comment modifier «L'Échelle» de votre objet :
Comment «Copier et Multiplier» votre objet
EXERCICE - Les lampadaires du maire

CHAPITRE 4 : Comment annoter son projet

L'outil «Mesurer» :
L'outil «Texte» :

CHAPITRE 5 : Les Matières.

L'outil «Colorier»
Comment modifier la taille d'une texture ?
Comment créer une matière et l'appliquer
EXERCICE - Modéliser un Rubik's Cube

CHAPITRE 6 : Utiliser la base de données Sketchup à bon escient.

Qu'est ce que la «3D Warehouse» ?
Qu'est ce que «l'Extension Warehouse» ?

CHAPITRE 7 : Customiser sa barre d'outils et ajouter des fonctionnalités utiles.

L'outil «Vues standards» : Comment passer d'une vue à l'autre rapidement ?
L'outil «Plan de coupe» : Comment réaliser une vue en coupe ?
L'outil «Visite», «Pivoter», «Positionner la caméra» :
L'outil «Suivez-moi» : Comment créer une «révolution» ou «conduire» ?
L'outil «Texte 3D» :
L'outil «Ombres» : Comment visualiser son projet en lumière
L'outil «Géolocalisation» : Comment connaître la position exacte des ombres ?

CHAPITRE 8 : Comment parfaitement organiser son projet ?

Les «Groupes» et les «Composants» : Comment bien les utiliser ?

EXERCICE - Les chaises de l'Opéra

Les Scènes : Comment enregistrer des points de vues autour de votre projet ?

EXERCICE - Les scènes avec Star Wars

Les «Calques» : Comment les utiliser efficacement ?

EXERCICE - Les cubes dans les calques

CHAPITRE 9 : Comment bien gérer ses fichiers ?

«Les Styles» : Appliquer un filtre à vos images.
«Exporter des images» : Mettre en valeur votre idée.
«Exporter une vidéo» : Sortir une animation de votre projet.
Avez-vous acquis les bases de Sketchup ?
Le Quizz : Sketchup n'a-t-il plus de secret pour vous ?

7 questions

ATELIER : Les escaliers
ATELIER - Les marches
ATELIER : La façade
ATELIER - La façade
ATELIER : Modéliser une bibliothèque sur mesure

Présentation de l'exercice.

Construction

Un point sur les groupes et composants.

ATELIER : Modéliser un meuble à partir d'un photo dans Sketchup

Positionner la texture principale.

Modéliser le composant tiroir.

Modéliser la porte.

Modéliser les pieds.

Mettre de l'ordre dans son projet, renommer les textures, calques.

ATELIER : Modéliser un appartement à partir d'un plan JPEG

Importer votre image et mise à l'échelle du plan

Modéliser les murs

Utiliser les claques et les scènes

Utiliser les composants pour les fenêtres et les portes

Investir l'espace

Modéliser un projet de chambre de A à Z.

Présentation du projet à modéliser.

Comment importer un plan et le mettre à l'échelle.

Comment modéliser la structure du lit ?

Comment modéliser le bureau ?

Comment modéliser une commode ?

Comment modéliser une étagère ?

Comment modéliser un Texte en 3D ?

Comment modéliser une lampe ?

Comment ajouter des objets déjà faits du Google Warehouse ?

Comment géo-localiser son projet et ajouter des lumières ?

Comment purger un projet et supprimer les calques inutiles ?.mp4

Comment appliquer un style puis exporter une image ?

Comment exporter une animation ?

Comment réaliser un plan de coupe ?

INTRODUCTION : Rendu photo-réaliste

Corriger son Sketchup pour le rendu sur Artlantis

Les Perspectives - les outils de caméra

Les heliodons - lumière du soleil

Les lumières ponctuelles

Les matières - les shaders

Premier rendu et réglages d'export

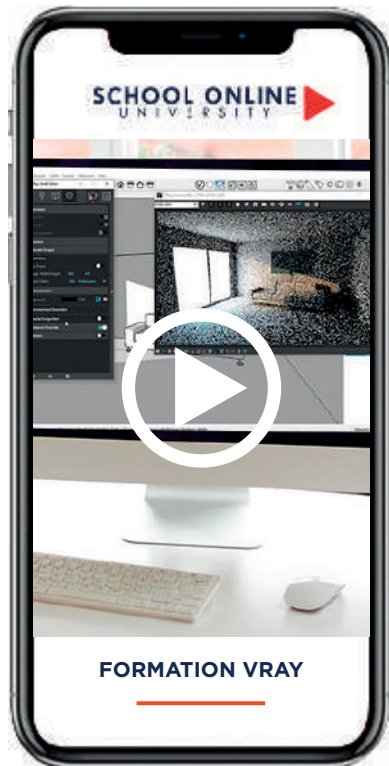
Ajustements, corrections et ajout d'Objets Artlantis

Comment corriger un modèle Sketchup erroné ?

TIPS : Améliorer sa façon de travailler.

Etc..





Formateur : SEBASTIEN NEUVIC
Architecte et formateur.

FORMATION VRAY

OBJECTIFS

Apprendre V-ray Sketchup grâce à notre formation vous permettra de maîtriser le logiciel de rendu photo-réaliste super puissant.

Bénéficiez d'une formation V-Ray pour maîtriser les outils de traitement des matériaux et configurer un rendu réaliste, ce qui est un véritable atout pour vous et votre entreprise.

Notre organisme de formation délivrera une attestation à chaque étudiant à l'issue de la formation. Qu'il s'agisse de formation professionnelle continue entre entreprises ou simplement pour le développement de compétences personnelles, l'apprentissage de V-Ray SketchUp peut vous permettre de maîtriser le rendu d'outils logiciels de dessin technique.

Par le biais de cours vidéo et d'un support de cours.

MODULE DE FORMATION

- Introduction
- La palette Principale - Vray for Sketchup
- La palette des lumières - Vray light
- Vray Utility
- Vray Objects

DÉROULÉ DE LA FORMATION

Ce programme de formation V-Ray s'adresse à toute personne ayant déjà les connaissances de base du logiciel SketchUp.

Avec les conseils de notre professionnel Sébastien et cette offre de formation, l'apprentissage de V-Ray SketchUp convient à tous ceux qui souhaitent se former à V-Ray. Designers, architectes d'intérieur, explorez les paramètres avancés du logiciel.



ACCES ILLIMITÉ

Formation à votre rythme
où et quand vous voulez



21 LEÇONS VIDEO

+ Questions support de cours
& exercices



CERTIFICAT

Certificat Supérieur de
Formation Professionnelle



COACH PERSONNEL

Un suivi sur-mesure pour
vous accompagner



SOMMAIRE

MODULE 1 : INTRODUCTION

- I - TEASER - BIENVENUE SUR LA FORMATION VRAY FOR SKETCHUP
- II - INTRO ET PRÉSENTATION
- III - CRÉATION D'UN COMPTE CHAOS GROUP ET TÉLÉCHARGEMENT DE VRAY FOR SKETCHUP
- IV - INSTALLATION DE VRAY FOR SKETCHUP
- V - DÉCOUVRIR L'INTERFACE DES 4 PALETTES D'OUTILS
- VI - CONCLUSION

MODULE 2 : LA PALETTE PRINCIPALE - VRAY FOR SKETCHUP

- I - INTRODUCTION
- II - ASSET EDITOR → INTRODUCTION DE L'OUTIL PRINCIPAL
- III - NOUVELLE OUTILS 2021 - COSMOS
- IV - LES RENDUS INTERACTIF ET DÉFINITIF (CLOUD SERVER)
- V - NOUVELLE OUTILS 2021 - VISION
- VI - LES DIFFÉRENTES FENÊTRES DE RENDU
- VII - CONCLUSION

MODULE 3 : LA PALETTE DES LUMIÈRES - VRAY LIGHT

- I - INTRODUCTION
- II - CONSTRUIRE UNE SCÈNE SIMPLE
- III - COMMENT GÉRER LA LUMIÈRE DU SOLEIL
- IV - NOUVELLE OUTILS 2021 - LIGHT GEN OU COMMENT GÉNÉRER UN ÉCLAIRAGE NATUREL
- V - COMMENT CE METTRE DANS LE NOIR POUR TESTER LA LUMIÈRE ARTIFICIEL
- VI - L'OUTIL RECTANGLE LIGHT ET SON UTILITÉ.
- VII - L'OUTIL SPHÈRE LIGHT ET SON UTILITÉ.
- VIII - L'OUTIL SPOTLIGHT ET IESLIGHT ET LEURS UTILITÉS.
- IX - L'OUTIL OMNILIGHT ET SON UTILITÉ.
- X - L'OUTIL DOMELIGHT ET SON UTILITÉ.
- XI - L'OUTIL MESHLIGHT ET SON UTILITÉ.
- XII - MÉTHODOLOGIE POUR DUPLIQUER EFFICACEMENT DES ÉCLAIRAGES
- XIII - EXERCICE - TESTER DANS LA SCÈNE LES DIFFÉRENTS ÉCLAIRAGES ET RÉGLER LEURS PUISSANCES ET COULEURS.
- XIV - CONCLUSION

MODULE 4 : VRAY UTILITY

- I - INTRODUCTION
- II - L'OUTIL « ENABLE SOLID WIDGET » → POUR LAYOUT
- III - L'OUTIL « HIDE V-RAY WIDGETS » → POUR LAYOUT (DISPARITION DES WIDGETS)
- IV - L'OUTIL « REMOVE MATERIAL » → POUR SUPPRIMER LES TEXTURES D'UN GROUPE, D'UNE FACE OU D'UN COMPOSANT
- V - L'OUTIL « TRI-PLANAR PROJECTION (WORLD) » → REMETTRE UNE TEXTURE AU DIMENSION INITIAL
- VI - L'OUTIL « TRI-PLANAR PROJECTION (FIT) » → REMETTRE UNE TEXTURE AU DIMENSION DE LA SURFACE
- VII - L'OUTIL « SPHÉRIQUE PROJECTION (WORLD) » → APPLIQUER UNE TEXTURE UNIFORME SUR DES SURFACES SPHÉRIQUE AVEC UNE PETITE ÉCHELLE
- VIII - L'OUTIL « SCÈNE INTERACTION TOOL »
- IX - EXERCICE - FAIRE LES PRIMITIVES DANS LA PREMIÈRE SCÈNE ET APPLIQUER UNE TEXTURE À CARREAUX POUR TESTER VRAY UTILITY
- X - CONCLUSION

MODULE 5 : VRAY OBJECTS

- I - INTRODUCTION
- II - L'OUTIL INFINI PLANE ET SON UTILITÉ.
- III - L'OUTIL IMPORTATION ET EXPORTATION DE PROXY.
- IV - L'OUTIL « ADD FUR TO SELECTION » OU FUR.
- V - L'OUTIL CLIPPER.
- VI - L'OUTIL « ADD DISPLACEMENT TO SELECTION » OU DISPLACEMENT.
- VII - EXERCICE - DANS NOTRE SCÈNE, METTRE UN CANAPÉ LE PLUS DÉTAILLÉ POSSIBLE EN PROXY, UN SOL INFINIS ET UN TAPIS ÉPAIS.
- VIII - CONCLUSION

SOMMAIRE

MODULE 6 : LES MATÉRIAUX

- I - INTRODUCTION
- II - VOCABULAIRE À CONNAITRE
- III - COMMENT UTILISER ET APPLIQUER LES TEXTURES V-RAY ?
- IV - MODIFIER UNE TEXTURE V-RAY
- V - TEXTURE EMISSIVE
- VI - OU TROUVER LES TEXTURES ?
- VII - COMMENT FAIRE UNE TEXTURE TROUVÉ SUR LE NET ? ET COMMENT UTILISER LES DIFFÉRENTES MAPS ?
- VIII - HORS SÉRIE OPTIONNEL
- IX - EXERCICE - DANS NOTRE SCÈNE ACTUEL NOUS ALONS RAJOUTER UNE FENÊTRE ET APPLIQUER DES TEXTURES À 4-5 ACCESSOIRES DE LA 3D WAREHOUSE.
- X - CONCLUSION

CHAPITRE 7 : ENVIRONNEMENT

- I - INTRODUCTION
- II - QU'EST CE QU'UN HDRI, OU LES TROUVER ET COMMENT LES APPLIQUER.
- III - CONCLUSION

CHAPITRE 8 RÉGLAGES DE LA CAMERA

- I - INTRODUCTION
- II - ONGLET RENDER
- III - ONGLET CAMERA
- IV - ONGLET RENDER OUTPUT
- V - ONGLET ANIMATION
- VI - ONGLET ENVIRONNEMENT
- VII - ONGLET MATERIAL OVERRIDE
- VIII - ONGLET SWARM
- IX - CONCLUSION

CHAPITRE 9 LES RENDUS

- I - INTRODUCTION
- II - RÉGLAGE À AVOIR EN RENDU FINAL CLASSIQUE
- III - HISTORY - QU'EST CE ? POURQUOI L'UTILISER ?
- IV - NOUVEAUTÉ VERSION 5 - LE LIGHT MIX UNE RÉVOLUTION
- V - LES LAYERS POUR CORRECTIONS DE L'IMAGE
- VI - ENREGISTRER L'IMAGES
- VII - FAIRE UN RENDU 360° POUR UNE VISITE VIRTUEL
- VIII - FAIRE UN RENDU ANIMATION POUR UNE VISITE VIRTUEL
- IX - CONCLUSION

SCHOOL ONLINE UNIVERSITY L'ÉCOLE DES FORMATIONS À DISTANCE

School Online University est une école en ligne de formations certifiantes reconnues par le milieu professionnel. Notre solution digitale innovante permet de travailler à distance et à votre rythme... où vous voulez, quand vous voulez. Vous êtes acteur de votre formation, vivez la comme si vous y étiez.



UN APPRENTISSAGE
ILLIMITÉ À DISTANCE



SE FORMER AVEC
DES PROFESSIONNELS



FORMEZ VOUS
A VOTRE RYTHME



40 ANS D'EXPÉRIENCE
EN PÉDAGOGIE



UN SUIVI
PERSONNALISÉ



CERTIFICAT DE
FORMATION PROFESSIONNEL

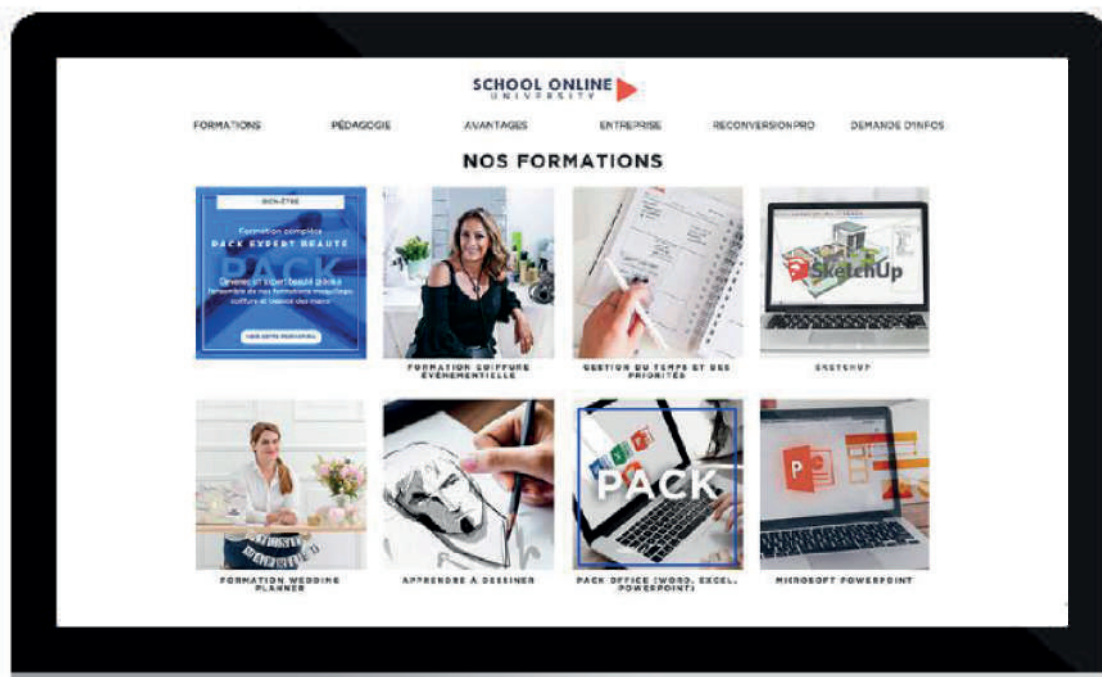


FAITES FINANCER VOTRE
FORMATION PAR PÔLE EMPLOI



UN ESPACE ÉTUDIANT
PROFESSEUR DÉDIÉ

DECouvrez NOS NOMBREUSES FORMATIONS



TOUTE NOTRE ÉQUIPE EST À VOTRE ÉCOUTE



Tél : 01 44 52 16 76



contact@schoolonlineuniversity.com