

## Présentiel

### Atelier de groupe

#### Durée

10 heures  
en 5 séances de 2h00  
(à définir)

#### Tarif

Nous consulter

#### Public visé

Toute personne désirant s'initier à la modélisation 3D.

#### Prérequis

Avoir une pratique régulière de l'informatique et d'Internet. Une souris à 3 boutons + roulette. Avoir un email pour créer un compte utilisateur.

#### Effectif

6 personnes

#### Évaluation

En continu, exercices pratiques, QCM oral, mises en situation, grille d'auto-évaluation, formulaire de satisfaction.

#### Intervenant

René LOU a accumulé plus de 25 années d'expérience en infographie, en dessin de plan et en image 3D au service de la signalétique, le graphisme et l'architecture d'intérieur. Il est formateur pour adultes agréé DFPC. Il privilégie, dans toutes ses interventions, l'humain en mettant à disposition tous les moyens pour partager ses connaissances et aider au développement de l'autonomie.



# Formation Sketchup 3D Free

L'univers de la 3D est de plus en plus répandu et devient très accessible grâce au logiciel Sketchup 3D. Cet atelier apporte les bases de la modélisation 3D.

## Objectifs opérationnel

- Connaître les outils et fonctions principales de Sketchup 3D
- Modéliser et modifier des objets et des espaces 3D simples
- Enrichir ses scènes 3D avec 3D Warehouse
- Présenter son projet 3D

## Le programme

### S 01 | L'interface et navigation 3D [2h]

- Accueil / Présentation
- Présentation de l'interface utilisateur
- Découvrir les outils de bases
- Naviguer comme un Pro avec la souris

> **Exercices inter séance :**  
modéliser un objet en 2D

### S 02 | Dessiner en 2D [2h]

- Dessiner avec les formes de base
- Exercice pratique : "On s'amuse"
- Modifier son dessin
- Dessiner avec précision
- Intégrer la notion de "fusion"

> **Exercices inter séance :**  
modéliser un objet en 3D

### S 03 | Modéliser des objet en 3D [2h]

- Modéliser les formes primitives
- Sélectionner et déplacer les éléments
- Exercices pratiques : Meuble TV, Lampe DELAKI
- Peindre les surfaces
- Importer depuis la bibliothèque 3D warehouse

> **Exercices intersession :**  
modéliser un objet en 3D

### S 04 | Modéliser un espace en 3D [2h]

- Prise de côtes
- Modéliser la salle de formation
- Utiliser la bibliothèque 3D warehouse
- Mémoriser les scènes

### S 05 | Présenter son projet 3D [2h]

- Changer les vues caméra standard
- Mettre des côtes
- Exporter son projet 3D

## Méthode et moyens pédagogiques

**Expositif** : présentation et explication les différents concepts des outils et des phases des processus de base.

**Démonstrative** : réalisation devant les stagiaires d'un exemple de processus que les participants doivent reproduire par la suite de façon à expérimenter et s'approprier le processus.

**Active** : faire vivre aux participants l'expérience des processus auxquels nous les formons de façon à les impliquer pour qu'ils puissent mieux se les approprier.

**Interrogative** : au cours de la formation nous interrogeons les stagiaires pour faire émerger leurs acquis. Nous faisons également à la fin de chaque processus un retour d'expérience de chacun pour partager les différents points de vue des apprenants.