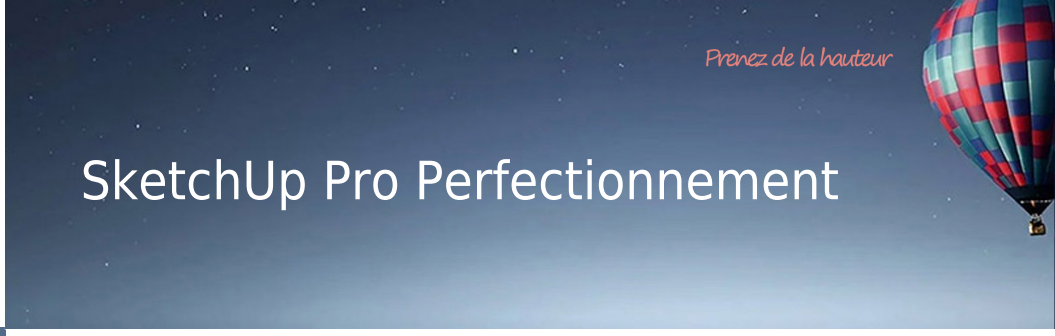
ATOUT MAJEUR
CONSEIL | FORMATION



SketchUp Pro Perfectionnement

Durée de la formation :
2 jours (14h)

Horaires de formation
08h45 – 12h30 / 13h45 – 17h00

Pré-requis
Connaître les fonctions avancées de Sketchup : les outils pour dessiner et modifier des objets, les opérations booléennes, créer des composants, annoter un dessin, créer des calques et des plans de section

Public visé
Tout public

Objectifs et compétences visées
Dessiner et structurer des objets complexes en 3D : travailler les rendus avec les textures, utiliser le bac à sable pour modeler et donner du volume aux terrains, gérer la bibliothèque de texture

Organisation
Formation animée en présentiel. Groupe de 3 à 8 personnes. Emargement signée par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.

Le formateur
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.

Moyens techniques et pédagogiques
Alternance entre théorie et pratique. Mise à disposition d'une salle équipée. Support de cours.

Validation des acquis et attestation
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

Délai d'accès : 1 jour ouvré avant la date de début de la formation.

Module 1: Donner du volume à vos terrains avec les outils Bac à sable
A partir de zéro / Modeler votre terrain / Créer un terrain à partir des contours / Retourner l'arête
Projeter une surface sur votre terrain / Tamponner votre terrain / Ajouter des détails / Modéliser un talus
Placer des arbres et des arbustes sur votre terrain

Module 2: l'environnement de votre modèle
Positionner son modèle sur la terre, choisir le jour et l'heure
Mettre dans le brouillard les bâtiments autours de votre projet, afin de mieux faire ressortir votre projet
Afficher ou pas les ombres / Choisir un style d'affichage

Module 3: Les textures
Informations sur les textures / Problème de sens de la texture
Importer une texture à partir d'une image / Mettre à l'échelle une texture
Appliquer une texture sur un élément courbe / Projeter une texture
Positionner correctement une texture sur une face
Déplacer une texture sur toutes les parois où celle-ci est appliquée
Position, rotation, mise à l'échelle et déformation : maitriser les textures
Les punaises dans les textures / Texturer à partir de photos
Texturer un linteau en arc de cercle avec un plugin

Module 4: Récupérer et améliorer une texture
Adresse de site pour télécharger des textures pour Sketchup
Travailler votre texture avec Photoshop : Réduire la taille de votre texture. Uniformiser votre texture

Module 5: Gérer vos bibliothèques de textures
Rajouter une texture dans la palette par défaut de SketchUp

Module 6: Gagner de la vitesse d'affichage découverte d'artlantis
Utilisation et modification
Création de composants dynamiques modifiables

Module 7: Rendu avec artlantis
Bien comprendre les notions de photoréalisme
Préparation des éléments du fichier Sketchup
Importation dans Artlantis
Mise en place des lumières et des shaders.

Animation
Export

Pour vous inscrire

04.78.14.19.19
contact@atoutmajeur-ra.com / www.atoutmajeurlyon.com

(Mise à jour : 07-2026)