

OBJECTIF DE LA FORMATION

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.

PARTICIPANT

Architecture (Architecte, Architecte intérieur et collaborateur), Design industriel (mobilier, Objet), Décorateur (Scénographe, Événementiel, Stand), Urbaniste, Paysagiste ...

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.

FORMATEURS

Spécialiste en dessin industriel CAO, Architecte d'intérieur.

MODALITÉS ET PÉDAGOGIE

- Questionnaire d'évaluation en début et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quiz
- Horaires : 9h00 à 12h30 – 13h30 à 17h00
- Nombre maximum de stagiaires : 8
- Formation disponible à distance ou en présentiel
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire
- Assistance téléphonique
- Attestation de fin de stage
- Questionnaire de fin de formation

PROGRAMME

DONNER DU VOLUME A 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

L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE MODELE

Positionner son modèle sur la terre, choisir le jour et l'heure

Mettre dans le brouillard les bâtiments autour de votre projet, afin de mieux faire ressortir votre projet

Afficher ou pas les ombres / Choisir un style d'affichage

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 : maîtriser les textures

Les punaises dans les textures / Texturer à partir de photos

Texturer un linteau en arc de cercle avec un plugin

RECUPERER ET AMELIORER 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

GERER VOS BIBLIOTHEQUES DE TEXTURES

Rajouter une texture dans la palette par défaut de SketchUp

GAGNER DE LA VITESSE D'AFFICHAGE DECOUVERTE D'ARTLANTIS

Utilisation et modification

Création de composants dynamiques modifiables

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