

# PROGRAMME DE FORMATION EN INTRA-ENTREPRISE

## INITIATION SKETCHUP

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation a pour objectif de donner les bases pour modéliser des objets, scènes 3D avec SketchUp :

1. Apprendre les commandes, paramétrages et méthodes de travail de SketchUp.
2. Être capable de dessiner, structurer, modéliser des objets en 3D.
3. Être capable d'alléger des objets Sketchup.
4. Être capable de retravailler des scènes 3D venant de Mensura Genius.
5. Être capable d'insérer et gérer des composants depuis la bibliothèque.

## PROGRAMME DE LA FORMATION

### PUBLIC CONCERNÉ

Chef de service, Ingénieur, dessinateur-projeteur, géomètre.

Bureaux d'études, cabinets de géomètres, entreprises de travaux publics, collectivités.

### AUCUN PRÉ-REQUIS

Mais le stagiaire doit avoir connaissances du monde de l'industrie du BTP & du VRD (connaissance de la maîtrise d'œuvre, exécution de projets VRD).

Une maîtrise de l'outil informatique d'une manière générale est nécessaire (fichiers, répertoires, installation de programmes, recherches sur Internet).

### DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION :

Durée de 14 heures

Date de formation en fonction du planning

### HORAIRES :

De 9h00 à 12h30 14h00 à 17h30

### NBR DE STAGIAIRES :

6 personnes maximum

### LIEU DE LA FORMATION :

Sur site client

### Jour 1 :

#### Accueil des stagiaires, administratif, présentation (40' mn)

#### Prendre en main SketchUp (2h20'mm)

- Découvrir l'interface, organiser les palettes
- Parcourir les différents menus et barres d'outils.
- Parcourir les différentes fenêtres : Styles, Composants, Scène...
- Définir les unités de mesure, découvrir le panneau "info sur l'entité".

#### Travailler la modélisation d'objet : (4 heures)

- Apprendre à créer et gérer les calques.
- Apprendre à utiliser les guides.
- Apprendre les outils de positionnement : Orbite, Panoramique, Zoom.
- Apprendre les méthodes de sélection (simple, multiple).
- Apprendre les outils de remplissage : Effacer, Colorier.
- Apprendre les inférences sur les objets.
- Apprendre les outils de forme : Ligne, Arc, Rectangle, Cercle.
- Apprendre l'outil pousser/tirer.
- Apprendre à modifier des objets (Déplacer, copier, Echelle, Rotation, décaler).
- Apprendre à créer, déplacer, supprimer des plans de section.
- Apprendre à mesurer des objets.
- Apprendre à insérer des textes et textes 3D.

### Jour 2 :

#### Travailler avec une Orthophoto et textures (2 heures)

- Insérer une orthophoto.
- Créer un environnement autour du projet à partir d'une orthophoto.
- Insérer un projet Mensura.

#### Travailler avec les composants (2 heures)

- Apprendre à télécharger des composants dans le 3D Warehouse.
- Insérer des composants dans la scène.
- Appliquer des textures et logos sur les modèles.

#### Travailler avec les groupes (2 heures)

- Apprendre à grouper un ou des objets, nommer un groupe, éditer un groupe.
- Sortir de l'éditeur de groupe, éclater un groupe.
- Modélisation du projet.

#### Alléger un modèle Sketchup (30'mn)

- Apprendre à purger un modèle SketchUp.
- Supprimer des composants.

#### Mode d'affichage (20'mm)

- Choisir le mode d'affichage (filaire, ligne cachée, objet).

#### Evaluation (10'mn)

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Nos méthodes pédagogiques s'adaptent aux profils des stagiaires car elles associent progression et études de cas mis en application grâce au formateur aidé des supports de cours.

Méthodes et techniques d'animation :

1. Exposés des fonctions principes et interfaces par le formateur.
2. Exercices de cas pratiques pour mises en situation d'utilisation du logiciel par l'apprenant.
3. Vérification et contrôle des exercices par le formateur.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

1. Documentation pédagogique remise à l'apprenant, en papier.
2. Documentation pédagogique remise à l'apprenant, en version numérique (pdf).
3. Fiches et exercices en support numérique.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le niveau de l'apprenant est évalué tout au long de sa formation. Nous évaluons nos formations via :

1. Une grille d'analyse de vos besoins avant le démarrage de la formation.
2. Un principe de vérification des acquis par des exercices durant la journée.
3. Un questionnaire QCM technique en fin de formation pour valider les acquis.
4. Un questionnaire de satisfaction en fin de formation.
5. Un questionnaire pour le commanditaire de la formation (DRH).

## MOYENS TECHNIQUES

1. 1 ordinateur par stagiaire.
2. 1 Vidéoprojecteur HDMI ou VGA.
3. Mise à disposition d'une salle de réunion (tables modulables et chaises confortables).
4. Paperboard et feutres ou Tableau blanc magnétique ou écran de TV (numérique).
5. Connexion WI-FI.

## TARIFS

Le coût pédagogique des 14 heures de formation sur site est 1900€ HT. Ce prix inclus également les frais de déplacement et d'hébergement du formateur.

## DELAI D'ACCES

Les inscriptions doivent être réalisées 1 mois avant le début de la formation.

## CONTACT

Vous pouvez contacter Mr Yvan Personnic pour pouvoir obtenir des renseignements complémentaires au :

Bureau : +33 (0)2 49 62 15 15 ou Portable +33 (0)7 87 79 17 28 par courriel [contact@sobuild.fr](mailto:contact@sobuild.fr)

## PROFIL DES FORMATEURS

**Yvan Personnic** : ancien directeur opérationnel de Geomensura, formateur expérimenté avec 31 ans d'expérience du logiciel Mensura Genius, 23 ans d'expérience Autocad, 7 ans d'expérience dans les BIM, 10 ans d'expérience SketchUp.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

*Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.*