

Objectifs pédagogiques

Apprendre à concevoir des objets en 3D, travailler sur les textures et les images, exploiter les ressources en ligne, animer et exporter les rendus afin de maîtriser la conception 3D.

Publics concernés

Pour tous publics.

Modalités et délais d'accès

Par email ou par téléphone pour vous inscrire. Entrée permanente (selon disponibilité du formateur).

Nombre de stagiaires

De 1 à 5 stagiaires en intra.

Lieu de la formation

Sur le site de l'entreprise cliente. En présentiel.

Dates

À définir avec l'entreprise cliente. Entrée permanente.

Durée de la formation / Horaires

4 jours (4 x 7 heures) / 9h00-12h30 / 13h30-17h00

Prérequis

Maîtrise de l'environnement PC ou Mac.
Autonomie sur Internet.

Méthode et moyens pédagogiques

Apport théorique, démonstrations par l'exemple, mises en pratique et mises en situation. Supports de cours.

Moyens techniques

Un poste informatique par stagiaire disposant du logiciel enseigné. Connexion internet requise.

Modalités d'évaluation

Un exercice par séquence (*item en majuscules*) et mise en situation en fin de formation pour évaluer les acquis.

Sanction

Attestation d'acquisition des connaissances.

Formateur

Donatien Leroy est professionnel de la communication visuelle et formateur multimédia depuis plus de 15 ans.

Accessibilité

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. En amont de la formation, le formateur entre en contact avec le stagiaire ou son référent pour définir la nature des difficultés d'apprentissage et définir les modalités de l'adaptation de la formation.

Note de satisfaction des participants

Indice global de satisfaction (2020-2026) : 4/4

PROGRAMME DE FORMATION

SKETCHUP

JOUR 1

INTERFACE ET PRÉSENTATION

Barres d'outils, fenêtres, unités de mesure...

MODÉLISATION AVEC SKETCHUP

Outils de positionnement, outils de forme, outils de mesure, outils de dessin 3D, outils de modélisation...

JOUR 2

LES TEXTURES

Outils de remplissage.

Positionner, orienter, mettre à l'échelle la texture.

Créer une texture...

L'INSERTION D'IMAGES

L'image comme illustration et comme modèle.

JOUR 3

LES RESSOURCES EN LIGNE

Où les trouver ?

Comment les utiliser ?

LES ANIMATIONS

Créer des scènes.

Régler les transitions.

Créer une visite virtuelle...

JOUR 4

LE RENDU

Les styles graphiques. Le brouillard et les ombres.

LES DIFFÉRENTS MODES D'EXPORTATION

Jpeg, Pdf, animations...

DONATIEN LEROY / BINDI CRÉATION

3 rue de la Salle / 37190 VALLÈRES

Tel : 06 28 23 74 38

E-mail : contact@bindi-creation.com

N° SIRET : 49526116600062

ORGANISME DE FORMATION ENREGISTRÉ AUPRÈS DE LA DREETS DE LA
RÉGION CENTRE-VAL DE LOIRE / N° DE DÉCLARATION D'ACTIVITÉ
AU TITRE DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE : 24370323937