



Formation SketchUp Pro pour Lumion

Formation ouverte à distance

Objectifs

Être capable de réaliser des maquettes 3D dans SketchUp Pro et apprendre à les préparer pour une utilisation dans Lumion.

Prérequis

Bonne connaissance de l'environnement Windows, avoir une licence SketchUp Pro fonctionnelle pour chaque stagiaire.

Public concerné

Architectes, Paysagistes, Urbanistes, Dessinateurs



Durée

2 jours soit 14 heures.
Le matin de 9 h à 12 h 30
et l'après-midi de 14 h à 17 h 30.

Dates à déterminer ensemble en fonction des disponibilités et plannings respectifs.

Méthodes & organisation pédagogique

Projet 2D fourni par nos soins. Exercices de mise en application sous le contrôle de votre formateur. Envoi par mail de liens utiles et documents numériques.

Modalités de formation

Retrouvez toutes les modalités de formation.



Programme 1^{re} journée

Présentation interface du logiciel

- Utiliser les menus déroulants
- Utiliser les barres d'outils
- Utiliser la palette et les fenêtres
- Explication de l'espace de modélisation

La navigation 3D & Affichage

- Apprendre les déplacements de base
- Apprendre à utiliser la barre d'outils caméra et vue
- Mode d'affichage caméra parallèle ou perspective, réglage du champ angulaire
- Présentation des scènes (présentation rapide de la fonctionnalité)

Gestion des fichiers & Importation/Export

- Sauvegarder des formats .skp
- Créer et utiliser un modèle type
- Exporter et importer des fichiers dans différents formats 3D et 2D. Exemples : importation de fichier .dwg et mise en place d'une méthode de travail, importation d'une image et mise à l'échelle, importation de plan .png + mise à l'échelle ou importation topographique

Les modes de sélection et organisations

- Utiliser les différents modes de sélection (carrés de sélection et nombre de clics)
- Savoir utiliser la fenêtre structure
- Organiser et modifier des groupes et des composants (gestion des axes) - Expliquer l'importance des groupes et composants pour les opérations solides, nodes, la superposition d'éléments et autres fonctionnalités
- Utiliser les balises
- Savoir utiliser la fonctionnalité de géolocalisation pour localiser son projet
- Configurer des raccourcis

Les outils de modélisation basique

- Utiliser la barre d'outils de dessin (ligne, rectangle, cercle, etc.)
- Utiliser la barre d'outils Modifier (rotation, déplacement, échelle, etc.)
- Utiliser la barre d'outils Construction (mètre, rapporteur, cotation, etc.)
- Utiliser les outils de la barre d'outils Edition : Pousser/tirer et décalage
- Créer et utiliser des guides pour être précis
- Dessiner en entrant des mesures et dimensions

Pour tout complément d'information vous pouvez joindre le service Formation par téléphone au +33 (0)9 72 63 10 41 ou par mail à commercial@lumion3d.fr

- Créer la base maquette ou terrain (murs avec fenêtre et portes, délimitation des différents massifs)
- Utiliser des groupes pour superposer des éléments sans qu'ils fusionnent

Les méthodes de copies

- Multiplier des éléments à l'aide d'une répétition de déplacement
- Multiplier des éléments à l'aide d'une répétition de rotation
- Insérer un nombre de copie entre une copie et son origine

Utilisation des outils de modélisation complexe

- Utiliser l'outil "suivez-moi" :
- Créer une forme qui va suivre un tracé (balustrade, rambarde, gouttière, etc...)
- Créer des bevels/biseaux ou des moulures simples ou complexes
- Créer des objets circulaires comme des vases ou verres à l'aide d'un profil vertical dessiné et d'un cercle

Cas Pratiques :

Mise en application et réalisation d'images réalistes sur cas concrets

Programme 2^e journée

Utilisation des outils de modélisation complexe (suite)

- La barre d'outils "Bac à sable" :
- Réaliser la base du terrain et travailler sur l'implantation de la maison
- Utiliser la barre d'outils Solides
- Utiliser l'outil Texte
- Utiliser l'outil retourner
- Créer divers objets avec les outils : escalier, toiture, terrain, piscine, garde-corps, gouttière, pas japonais...

Les matières

- Connaître les méthodes d'applications des matières
- Editer la position d'une matière sur une surface
- Editer une matière (changement de couleur, image, opacité etc.)
- Créer des matériaux et les sauvegarder dans une bibliothèque personnalisée
- Réaliser une bibliothèque compatible avec les matériaux standard de Lumion
- Montrer et expliquer comment éviter la superposition des matériaux. Ex: les pas japonais et l'herbe 3D de Lumion

Plugin & import d'éléments externes

- Montrer la fenêtre 3D Warehouse pour récupérer des objets 3D et des extensions
- Présenter d'autres sites de téléchargement d'extensions
- Installer et gérer des extensions
- Télécharger et utiliser des extensions
- Apprendre à créer sa propre bibliothèque d'objets

L'insertion graphique ou paysagère

- Retrouver la perspective d'une photo et modéliser les différents éléments présents dans celle-ci

Vérification & nettoyage

- S'assurer qu'il n'y a pas d'anomalies (non manifold géométrie) dans la scène (faces superposées, faces internes, trous, faces inversées, etc...)
- Utiliser la fonction statistique des infos sur le modèle pour purger et corriger certaines erreurs
- Utiliser les extensions "Solid Inspector" et "CleanUp3" pour corriger le reste

Exportation des éléments + importation pour Lumion

- Vérifier la compatibilité de la bibliothèque de matériaux avec Lumion
- Créer et exporter des nodes pour Lumion à l'aide de composants
- Utiliser l'extension Livesync
- Créer des variantes de modèles
- Montrer les options d'exportation dans différents formats

Cas Pratiques :

Mise en application et réalisation d'images réalistes sur cas concrets

Pour tout complément d'information vous pouvez joindre le service Formation par téléphone au +33 (0)9 72 63 10 41 ou par mail à commercial@lumion3d.fr

