

Formation Sketchup Pro : Initiation + Approfondissement

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 09 72 37 73 73

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 875,00 € HT (standard - hors certification) 1 500,00 € HT (remisé - hors certification)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Aucun
■ Objectifs :	Comprendre les techniques de modélisations d'objets en 3D. Travailler les rendus avec les textures. Plaquer des photos d'ambiance. Utiliser le bac à sable pour modeler et donner du volume aux terrains, gérer la bibliothèque de textures.
■ Certification :	La formation prépare à la certification CAO 3D détenue par ICDL France, enregistrée le 29/05/2020 sous le numéro 5191 au Répertoire Spécifique de France Compétences . Taux de réussite : pas de données disponibles, calculé le 28/04/2025
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert.

■ **Modalités d'évaluation :**

- Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.
- Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.
- Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.
- Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.

■ **Sanction :**

Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis

■ **Référence :**

CAO215-F

■ **Note de satisfaction des participants:**

4,69 / 5

■ **Contacts :**

commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

11 jours ouvrés en cas de financement CPF.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Prendre en main Sketchup

Découvrir l'interface

Parcourir les différents menus et barres d'outils

Parcourir les différentes fenêtres : Styles, Composants, Scène...

Organiser les palettes

Définir les unités de mesure

Découvrir le panneau « info sur l'entité »

Découvrir les principaux outils de modélisation 2D

Travailler les rudiments de la modélisation

Utiliser les outils de positionnement : Orbite, Panoramique, Zoom...

Utiliser les outils de remplissage : Effacer, Colorier

Utiliser les outils de forme : Ligne, Arc, Rectangle, Cercle...

Utiliser les outils de mesure

Utiliser les outils de dessin 3D

Maîtriser l'outil pousser/tirer

Déplacer/copier
Créer un réseau rectangulaire - options
Créer un réseau polaire - options
Utiliser rotation et pivoter autour de vos modèles
Maîtriser l'outil suivez moi - subtilités
Utiliser l'outil Intersection
Aligner les axes et les vues

Atelier : Modéliser une cabane de jardin

Travailler avec les groupes

Comprendre pourquoi travailler avec des groupes
Grouper un ou des objets
Nommer un groupe
Éditer un groupe
Sortir de l'éditeur de groupe
Éclater un groupe
Utiliser les opérations booléennes sur des groupes :
- Enveloppe externe
- Union
- Soustraction
- Intersection
- Découpe
- Division

Atelier : Modéliser des éléments plus complexes et exploitant ces nouveaux outils

Travailler avec les composants

Comprendre pourquoi travailler avec des composants
Créer un composant à partir d'objets - options
Choisir le point d'insertion
Dupliquer et modifier le composant
Observer les conséquences sur les autres composants
Rendre un composant unique

Atelier : Créer un composant, le dupliquer plusieurs fois, en rendre un unique, modifier l'original, observations...

Apprendre à utiliser les balises (calques)

Créer des balises

Nommer et attribuer une couleur

Rendre une balise courante

Placer des groupes ou composants sur des balises

Placer des groupes ou composants d'une balise à une autre

Masquer une balise

Atelier : Organiser un projet en plaçant les objets sur différentes balises, par exemple, mobilier, structure, décoration...

Utiliser les scènes

Mémoriser plusieurs scènes

Créer, Nommer, Supprimer

Mettre à jour les scènes après modifications

Régler les transitions entre les scènes

Atelier : Créer plusieurs scènes dans un projet

Utiliser les textures

Informations sur les textures

Positionner et orienter le sens de la texture

Mettre à l'échelle une texture

Appliquer une texture sur un élément courbe

Ajouter une texture dans la palette de SketchUp

Utiliser l'outil pot de peinture et l'outil pipette

Atelier : Créer et appliquer des textures à des objets

Plaquer des photos

Importer une texture à partir d'une image

Texturer à partir de photos

Réduire la taille de votre photo

Uniformiser votre photo

Atelier : Plaquer une photo sur un volume 3D et la positionner à la bonne échelle

Les outils bac à sable

Outil modeler, Diviser Surfaces, Smoove, Gratter, Retourner l'arête, Projeter, Ajouter des détails

Créer un terrain à partir de contours, à partir de zéro

Projeter une surface sur votre terrain

Ajouter des détails

Modéliser un talus

Atelier : créer un jardin en relief, modeler un terrain avec des contours

Travailler à partir d'un DWG / DXF

Connaître les caractéristiques du DWG / DXF avant l'importation

Importer un DWG / DXF – options à l'importation

Observer le comportement de SketchUp par rapport au DWG / DXF – textes, cotes, calques / balises

Modéliser à partir du DWG / DXF importé

Atelier : Importer un DWG / DXF d'un bâtiment et le modéliser

Travailler avec une photo adaptée

Comprendre les règles de prises de vue pour travailler à partir d'une photo adaptée

Importer une image en tant que photo adaptée

Positionner la grille de perspective du plan X;Z

Positionner la grille de perspective du plan Y;Z

Positionner l'origine

Ajuster l'échelle

Insérer une deuxième photo adaptée

Modéliser à partir des deux photos adaptées

Insérer un élément scénographique dans le modèle

Atelier : à partir de 2 photos d'un bâtiment, modéliser ce dernier et y insérer à l'échelle un autre projet sketchUp.

Utiliser des ressources / Extensions

Télécharger des composants via la banque de modèle 3D

Utiliser des composants

Télécharger des Extensions via la collection d'extension, par exemple, 1001 Bits-tools

Créer des murs, des ouvertures

Créer un escalier

Ajouter des aménagements intérieurs

Appliquer des textures, des styles

Atelier : Modéliser et aménager un appartement...

Maîtriser le rendu

Utiliser les différents styles graphiques
Mettre du brouillard
Afficher les ombres
Paramétrer les ombres
Options d'affichage d'une scène à partir d'une photo adaptée

Atelier : donner une ambiance à une scène simple

Exporter des images

Exporter en PDF
Paramétrer le PDF
Exporter en EPS
Paramétrer l'EPS

Atelier : Paramétrer et exporter le dessin au format PDF / EPS

Exporter des modèles 3D

Comprendre pourquoi exporter le projet sketchUp en modèle 3D
Choisir parmi les types de formats proposés
Paramétrer l'export en fonction du format

Atelier : Exporter au format OBJ puis importer dans un modelleur type Blender, observations.

Création d'animation

Utiliser la scène
Création et lecture d'une visite virtuelle à partir d'une scène

Préparer le modèle pour l'envoyer vers Layout

Astuces : diviser le modèle (exemple contexte + projet)
Bien gérer les calques dans le modèle
Organiser les scènes pour la présentation
Envoyer vers Layout
Choisir le modèle de présentation
Créer des présentations avec Layout
Fonction de base (1 scène)
Extensions : Create Layout File pour exporter toutes les scènes
Importer depuis layout
Configurer ses formats de papier, marges

Atelier : à partir d'un projet existant, préparer les styles, scènes et l'envoyer

vers Layout

Comprendre les fonctionnalités de Layout

Auto-texte (numéro de page, titre...)

Gestion des calques dans layout

Insérer du contenu (image, SKP, DWG...)

Utiliser grilles de mise en page, accrochages

Créer de masque

Régler les échelles

Mettre à l'échelle

Gérer les effets des vues (ombre, brouillard...)

Utiliser les calques du modèle

Atelier : préparer les mise en page du modèle SketchUp

Annoter

Tracer des lignes en utilisant les vues

Placer des hachures

Insérer des éléments scrapbook

Placer du texte

Coter les présentations

Atelier : Coter et annoter les présentations

Exporter les présentations

Choisir son format d'export : image, pdf, dwg

Configurer les exports

Atelier : Exporter les présentations finalisées