

## Formation Sketchup Pro : Initiation + Approfondissement

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

|                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ■ <b>Durée :</b>                                               | 5 jours (35 heures)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| ■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>                             | 1 875,00 € HT (standard - hors certification)<br>1 500,00 € HT (remisé - hors certification)                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ■ <b>Public :</b>                                              | Tous                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ■ <b>Pré-requis :</b>                                          | Aucun                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| ■ <b>Objectifs :</b>                                           | Comprendre les techniques de modélisations d'objets en 3D.<br>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.                                                                                                            |
| ■ <b>Certification :</b>                                       | 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 .<br><br>Taux de réussite : pas de données disponibles, calculé le 01/05/2025                                                                                                         |
| ■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul> |

■ **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](http://www.dawan.fr), [moncompteformation.gouv.fr](http://moncompteformation.gouv.fr), [maformation.fr](http://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](mailto: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**