

Formation Sketchup Pro : Initiation

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

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 125,00 € HT (standard - hors certification) 900,00 € HT (remisé - hors certification)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Aucun
■ Objectifs :	Appréhender Sketchup et la modélisation d'objets 3D
■ 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 01/05/2025
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• 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 :	CAO995-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,86 / 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 composants 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