

# SKETCHUP



## OBJECTIFS & COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES VISÉES

- Concevoir des images et des scènes 3D en importation et exportation avec animations et images
- Utiliser les outils de rotation, extrusion, déplacement (etc...) afin de modéliser un objet en 3D avec SketchUp

## PARTICIPANTS

Toute personne souhaitant créer des scènes 3D.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

Formation en présentiel : alternance apports théoriques et exercices de mise en situation professionnelle. Salle équipée de matériel pédagogique : vidéoprojecteur, paperboard, postes informatiques à disposition, supports de formation.

## PRÉREQUIS

Pratique courante de l'outil informatique.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION NIVEAU D'ENTRÉE & DE SORTIE

Avant la formation : audit des besoins et du niveau

A la fin de la formation : évaluation de la compréhension et de l'assimilation des savoirs et savoir-faire par le formateur

Formation qualifiante : attestation de fin de formation (appelée « certificat de réalisation »)

Formation certifiante : **possibilité de passer le PCIE** – éligible au CPF / 237556

## DÉLAIS D'ACCÈS

Variables en fonction du statut, du financeur et du planning de nos formations en inter : merci de nous consulter.

## ACCESSIBILITÉ

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

## PROGRAMME

**IV-05**

3 JOURS  
21 HEURES

4 À 8 PARTICIPANTS

INTRA OU INTER  
SUR MESURE

450 € / JOUR\*  
PRIX INTER



[www.contact@modula-formation.com](mailto:www.contact@modula-formation.com)



05 56 44 58 68

[+ de formations sur :](#)

[www.modula-formation.com](http://www.modula-formation.com)

## TECHNIQUES D'ENCADREMENT

Formation en présentiel dispensée par un formateur expert en PAO / CAO / DAO.



# PROGRAMME

## PRÉSENTATION ET INTERFACE

- Applications de la DAO et CAO 3D, description et concept du logiciel
- Ouvrir, fermer l'application
- Présentation de l'interface : les menus déroulants, les menus flottants
- L'affichage des informations.
- Organiser, afficher, masquer les palettes d'outils.
- Préférences systèmes et unités
- Comprendre le système de coordonnées et axes
- Utilisation des fonctions d'aide

## CRÉATION ET NAVIGATION DE BASE

- Ouvrir, modifier, enregistrer un ou plusieurs dessins existants
- Créer un nouveau dessin, créer à partir d'un modèle
- Enregistrer un dessin et enregistrer en tant que modèle
- Basculer d'un dessin à un autre, fermer un dessin

## AFFICHAGE ET MESURES

- Les différentes vues : iso, dessus...orbite, panoramique, zoom paramétré, champ angulaire
- Modes d'affichage, réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes. Créer et enregistrer des vues définies
- Distance, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes
- Les différents styles

## OUTILS DE DESSIN

- Lignes, rectangles, arc, main levée, cercle, texte...
- Sélection fenêtre et capture, mesures des distances et angles
- Outils de sélection d'objets, utiliser les inférences automatiques, les poignées, les outils de modification

## MANIPULER DES OBJETS, GROUPES ET COMPOSANTS

- Grouper les objets ; Créer un composant, importer des dessins externes
- Exporter des composants
- Déplacer des objets ou composants
- Copier, pivoter, supprimer, modifier des objets, composants
- Appliquer le chanfrein, les raccords, adoucir les arêtes
- Propriétés des objets ; Diviser / Scinder des objets
- Échelle des objets ou composants ; Éclater des objets ou composants
- Opérations sur les solides, suppression partielle
- Structure des éléments
- Déplacer, dupliquer, pousser, tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler. Alignement des axes, des vues.
- Division des arêtes. Intersections de solides, texte 3D

## LES CALQUES

- Créer une maison avec calques : murs, cloisons, toit, composants etc....
- Visibilité, modification des propriétés ; suppression d'un calque

## CRÉATION ET AFFICHAGE DE COMPOSANTS

- Insertion de composants avec les différentes bibliothèques
- Concept des composants, création de composants, édition des groupes et composants : verrouillage, masquer, éclater
- Importation de bibliothèque de composants Google.

## NAVIGATEUR ET ÉDITION DES MATIÈRES

- Naviguer dans la bibliothèque, édition des matières, importer des textures, éditer les matières dans le modèle. Ajout dans la bibliothèque.
- Plaquage de photos sur objets 3D : puces rotation, déformation, échelle
- Adapter une photo : insertion sur site

## STYLE ET HABILLAGE

- Insérer, éditer du texte ; modifier le style, police pour les objets texte
- Ajouter des dimensions / cotations
- Créer, définir, modifier les styles de cotation
- Utiliser les Styles et styles composés
- Ombres / Brouillard
- Créer des coupes

## IMPORT / EXPORT

- Importer et exporter des images, dessins, objets en 2D, 3D (avec options unités)
- Adapter une photo ; Exporter dans un autre format
- Importer un fichier dxf, dwg dans un dessin.

## EXTENSIONS

- Plug-ins ; Bac à sable et extensions
- Géolocalisation Communauté SketchUp

## FINALISATION ET LAYOUT

- Création de pages, parcours de caméra, diaporamas, export vidéo
- Concept, paramétrage des modèles, affichage des fenêtres, échelles des dessins ;
- Calques, albums, texte, étiquette, export PDF, insertion de fichiers, d'images
- Paramétrage d'impression Layout ; Impressions

