

# SketchUp Pro Base et Perfectionnement

3 j (21 heures)

Ref : GSKE

## Public

Toutes personnes souhaitant créer des scènes 3D. Pour architectes, tous les métiers du bâtiment, les métiers du bois, les cheministes, les piscinistes, les paysagistes etc...

## Pré-requis

Connaissance de l'environnement Windows Expérience souhaitée de logiciel graphique et DAO 2D et / ou 3D (type Photoshop, Autocad etc....)

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois  
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

## Objectifs

- Découvrir Sketchup
- Dessiner et structurer des objets en 3D
- Travailler les rendus avec les textures
- Présenter de manière professionnelle votre plan sous LayOut
- Concevoir des scènes 3D en importation/exportation avec animations & images

## Programme détaillé

### PRESENTATION ET INTERFACE

---

- Applications de la DAO, description et concept du logiciel
- Présentation de l'interface : les menus déroulants, les menus flottants
- L'affichage des informations. Organiser les palettes d'outils. Préférences systèmes, unités.

## **OUTILS DE DESSINS 2D**

---

Lignes, rectangles, main levée, cercle, texte...

Sélection fenêtre et capture.

## **MODIFICATION ET EDITION 3D**

---

Déplacer, duplication, pousser/tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler.

Outils suivez moi. Alignement des axes, des vues. Division des arêtes.

Intersections de solides

Texte 3D

## **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.

Distance, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes.

Les différents styles

## **CREATION 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 EDITION DES MATIERES**

---

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

## **LES CALQUES**

---

Créer une maison avec calques : murs, cloisons, toit, composants etc....visibilité, courant

## **IMPORT / EXPORT**

---

Importer des objets en 2D, 3D d'Autocad avec options unités. Importer image. Exporter graphique 2D

## **PAGES ET PLAN DE SECTION**

---

Création de pages, parcours de caméra, diaporamas, export vidéo

## **LAYOUT**

---

Concept, paramétrage des modèles, affichage des fenêtres, échelles des dessins, calques, albums, texte, étiquette, export PDF, insertion de fichiers Sketchup, d'images, ouvrir avec Sketchup.

## **PROGRAMMES EXTERNES**

---

Installation du programme pour partage de fichiers 3D Google Earth.

Bac à sable : modélisation de surfaces d'après contours ou à partir d'un quadrillage

Modeler à partir de rayon et sélection d'arêtes et surfaces. Tamponner une surface, projeter arêtes et géométrie 2D (groupe), sélection pour ajout de détail et affiner les surfaces et adoucir arêtes.

---