

**FORMATION SKETCHUP**  
Initiation et Perfectionnement

**Durée :** 5 jours [35 heures]

**OBJECTIF :**

Vous apprendrez à utiliser et à maîtriser les fonctionnalités de Sketchup. A la fin de la formation, vous saurez modéliser et présenter un projet concret.

**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 PÉDAGOGIQUE ET TECHNIQUES :**

Un poste fixe par stagiaire  
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation  
Réalisation de travaux types

**MODALITÉS D'ÉVALUATIONS :**

Exercices de mis en situation professionnel

**DOCUMENT DÉLIVRÉ :**

Attestation de formation professionnelle

**NOMBRE DE STAGIAIRE :**

Minimum 2  
Maximum 5

# PROGRAMME DE FORMATION SKETCHUP – INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

## 1<sup>ER</sup> JOUR

### PRÉSENTATION ET INTERFACE

- Application 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 ÉDITION 3D

- Déplacer, duplication, pousser/tirer, création de groupe, rotation échelle, décaler.
- Outils suivez-moi. Alignement des axes, des vues. Division des arêtes.
- Intersections des 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.
- Distances, rapporteur, cotation et styles de cotation, axes. Les différents styles.

## 2<sup>EME</sup> JOUR

### 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

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

## 3EME JOUR

### 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, textes, étiquettes, 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.

## 4EME JOUR

### RAPPELS

- Interface : menus flottants, menus déroulants.
- Informations, palettes d'outils

### OUTILS BAC À SABLE

- À partir de zéro, modeler votre terrain, créer un terrain à parti des contours.
- Retourner l'arête.
- Projeter une surface sur votre terrain, tamponner votre terrain, ajouter des détails, modéliser un talus.
- Placer des arbres et des arbustes sur votre terrain.

### ENVIRONNEMENT DU MODÈLE

- Positionner son modèle sur la terre, choisir le jour et l'heure.
- Mettre dans le brouillard les bâtiments autour de votre projet.
- Afficher les ombres.
- Choisir un style d'affichage.

## SEME JOUR

### TEXTURES

- Textures et leurs sens.
- Importer une texture à partir d'une image.
- Mettre à l'échelle une texture.
- Appliquer une texture sur un élément courbe.
- Projeter une texture.
- Positionner correctement une texture sur une face.
- Déplacer une texture sur toutes les parois où celle-ci est appliquée.
- Position, rotation, mise à l'échelle et déformation : maîtriser les textures.
- Punaise dans les textures.
- Texturer à partir de photos.
- Texturer un linteau en arc de cercle avec un plugin.

### RÉCUPÉRER ET AMÉLIORER UNE TEXTURE

- Adresses de sites Internet pour télécharger des textures pour Sketchup.
- Travailler votre texture avec Photoshop : réduire la taille de votre texture.
- Uniformiser votre texture.
- Rajouter une texture dans la bibliothèque par défaut.

### GAGNER DE LA VITESSE D'AFFICHAGE