



### DURÉE - LIEU

35 h - (5 jours)  
Nous consulter pour un programme personnalisé. Formation en présentiel. Face à face. En intra. ou inter.

### PRÉ-REQUIS

Connaissances de base de l'outil informatique

### PUBLIC CONCERNÉ

Architecte, artiste plasticien, graphiste, illustrateur, opérateurs PAO et infographistes. Tous professionnels de la communication désirant prendre en main ce logiciel de modélisation et de visualisation 3D avec l'objectif d'une rapide autonomie.

### OBJECTIFS

Maîtriser l'ensemble des fonctionnalités de Google SketchUp pour la modélisation et la visualisation de scènes et d'objets 3D (stands, décors, bâtiments...).

### MOYENS PÉDAGOGIQUES, TECHNIQUES ET D'ENCADREMENT

Formation dirigée par un professionnel pédagogue et confirmé. Elle s'appuie sur des apports théoriques et pratiques (méthodologie, mise en application, supports de cours).

### SUIVI / ÉVALUATION / SANCTION

Après chaque session, une évaluation des acquis précédents sera réalisée.  
Attestation de compétences remise en fin de session à chaque stagiaire.

### CODE CPF

### INTERVENANT

COLIN Jonathan  
KLIPPEL Sylvie

### TARIF

Voir convention

## DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

### DÉCOUVRIR SKETCHUP

- \* Comprendre le fonctionnement de SketchUp
- \* Saisir des dimensions
- \* Découvrir les raccourcis clavier et les menus contextuels
- \* Se déplacer en 3D
- \* Utiliser les inférences de type ligne
- \* Personnaliser l'interface de SketchUp
- \* Préparer ses calques et ses scènes
- \* Géolocaliser la scène

### DÉCOUVRIR LA PALETTE DE TRAVAIL

- \* Gérer les informations des objets
- \* Définir les calques
- \* Structurer ses objets dans SketchUp
- \* Créer et organiser les scènes
- \* Aborder les styles de base
- \* Gérer les composants locaux et du web
- \* Définir les matières
- \* Représenter les ombres

### MODÉLISER DES OBJETS

- \* Utiliser les lignes guides
- \* Définir les lignes, les faces, les groupes et les calques
- \* Modifier les axes x, y et z
- \* Appliquer la perspective ou le mode orthogonal
- \* Masquer et verrouiller les données
- \* Faire pivoter un objet
- \* Prendre en main l'outil Solides
- \* Dessiner à main levée et faire un talus
- \* Mettre à l'échelle un objet selon différents axes
- \* Utiliser les outils Arcs
- \* Travailler avec l'outil de suivi
- \* Utiliser les cercles et les polygones
- \* Créer des textes 3D
- \* Modéliser des formes complexes
- \* Représenter la base d'un escalier
- \* Modéliser un escalier droit
- \* Créer un décalage et des ombres
- \* Percer un volume
- \* Modéliser un velum souple
- \* Modéliser avec plusieurs outils
- \* Mettre à l'échelle un projet
- \* Définir les cotations

### DÉCOUVRIR LES OUTILS DE VUES DE

- \* SketchUp
- \* Placer la caméra de base et le point de vue
- \* Lire des scènes dans SketchUp
- \* Réaliser une coupe d'un modèle 3D
- \* Travailler les textes dans SketchUp

### IMPORTER, EXPORTER ET IMPRIMER SON PROJET

- \* Réaliser une impression
- \* imprimer à l'échelle
- \* Définir la taille des textes et les cotations
- \* Exploiter les composants dynamiques et les rapports
- \* Exporter en 2D, 3D et animer
- \* Connecter son projet au LayOut