



## Objectifs

L'objectif est d'être autonome sur le logiciel SketchUp, de pouvoir à la fin de la formation modéliser et modifier des objets 3D créés avec Sketchup.

▶ **Type de cours :**  
Stage pratique en distanciel

▶ **Référence :**  
SKT-EL

▶ **Durée:**  
15h de formation

▶ **Lieu :**  
100% à distance



**Formation éligible au CPF**  
Passage de la certification PCIE

**ATTESTATION DELIVRÉE  
EN FIN DE FORMATION**

### Pré-requis

Bonne connaissance de l'outil informatique, du maniement de l'ordinateur et des fonctions de base Windows.

### Public

Toute personne ayant un besoin de plan 3D, en architecture, construction, ingénierie, intérieurs commerciaux, construction légère, architecture paysagère, conception de cuisines et salles de bain, planification urbaine, conception des jeux, cinématographie et théâtre, ébénisterie et bien d'autres domaines utilisent SketchUp.

## Méthodes pédagogiques

- Ordinateur nécessaire (système d'exploitation Mac ou PC)
- Accès Internet
- Un navigateur web compatible : Edge, Chrome, Firefox, Safari.
- Cours + Exercices sur plateforme interactive,
- Supports de cours,

# Programme du stage

## PARTIE 1 : SKETCHUP INITIATION - INTERMEDIAIRE

### 1. Démarrage et interface

Introduction SketchUp  
Fichiers ressources SketchUp  
Accès SketchUp Pro - Essai 30 jours  
Démarrer SketchUp Pro  
Écran de bienvenue  
Interface généralité  
  Personnaliser l'interface  
Navigation - zoom 3D  
Vues prédéfinies et modes de caméra  
Styles d'affichage prédéfinis  
Gestion des ombrages  
Géolocaliser un projet  
Afficher le relief en géoposition  
Démarrer en choisissant un modèle type  
Réglages de la scène - unités  
Enregistrer et utiliser un modèle type

### 2. Gestion des scènes - Coupe - Nord solaire

Gestion des scènes - introduction  
Création de scènes - étape A  
Création de scènes - étape B  
Animation de scènes  
Création scène & style pour plan 2D  
Création coupe - export PDF  
Exporter une perspective en image JPG  
Nord solaire - introduction  
Extension Solar North  
Modification du nord solaire

### 3. Groupes et Composants

Différence groupes & composants  
Atelier pratique - groupes & composants - introduction  
Atelier pratique - groupes & composants - étape A  
Atelier pratique - groupes & composants - étape B  
Atelier pratique - groupes & composants - étape C  
Atelier pratique - groupes & composants - étape D  
Atelier pratique - groupes & composants - étape E  
Atelier pratique - groupes & composants - étape F  
Atelier pratique - groupes & composants - étape G  
Notions sur 3D WHAREHOUSE  
Création d'une collection de composants - partie A  
Création d'une collection de composants - partie B  
Création de collection de composants - synthèse

### 4. Matières et Styles

Appliquer des matières - étape A  
Appliquer des matières - étape B  
Appliquer des matières - étape C  
Modifier des matières - étape A  
Modifier des matières - étape B  
Modifier des matières - étape C  
Création de matières  
Importer une texture  
Modifier la position d'une texture  
Collection de matières - introduction  
Création d'une collection de matières & favoris  
Utilisation d'une collection de matières  
Notions sur les styles - étape A  
Notions sur les styles - étape B  
Création de style - exemple 1  
Création de style - exemple 2

### 5. Notions Layout

Layout - Introduction  
Layout - Démarrage  
Layout - Configurer le document  
Layout - Gestion des pages  
Layout - Enregistrement du projet  
Layout - Insérer un modèle SketchUp & scènes  
Layout - Insérer une vue avec échelle  
Layout - Ajouter une échelle personnalisée  
Layout - Ajouter une annotation  
Layout - Ajout des repères  
Layout - Ajouter des cotes linéaires  
Layout - Réglages cotations  
Layout - Notions sur les calques  
Layout - Impression & export DWG - PDF

### 6. Notions Twilight Render V2

Twilight Render V2 - Introduction  
Twilight Render V2 - Démarrage  
Twilight Render V2 - Perspective & scène  
Twilight Render V2 - Soleil & ombres  
Twilight Render V2 - Calcul rendu  
Twilight Render V2 - Notions environnement  
Twilight Render V2 - Notions éclairages  
Twilight Render V2 - Notions sur les textures  
Twilight Render V2 - Calcul final  
Twilight Render V2 - Post process  
& enregistrement JPG

## 7. Outils fondamentaux

Traces de lignes & axes  
Outil ligne et faces  
Outil rectangle  
Fonction rectangle orienté  
Fonctions arcs  
Tracés arcs tangents  
Fonctions cercles et portions de cercles  
Polygones inscrits  
Tracés à main levée  
Pousser tirer - étape A  
Pousser tirer - étape B  
Pousser tirer - étape C  
Outil mètre - étape A  
Outil mètre - étape B  
Outil mètre - étape C  
Outil rapporteur  
Outil sélection - étape A  
Outil sélection - étape B  
Atelier pratique - Maison simple - introduction  
Atelier pratique - Maison simple - étape A  
Atelier pratique - Maison simple - étape B  
Atelier pratique - Maison simple - étape C  
Atelier pratique - Maison simple - étape D  
Atelier pratique - Maison simple - étape E  
Atelier pratique - Maison simple - étape F  
Atelier pratique - Maison simple - étape G  
Outil suivez-moi - exemple 1  
Outil suivez-moi - exemple 2  
Outil suivez-moi - exemple 3  
Outil suivez-moi - exemple 4  
Outil déplacer - copier - répétition - étape A  
Outil déplacer - copier - répétition - étape B  
Outil faire pivoter  
Outil échelle - étape A  
Outil échelle - étape B  
Outil retourner - symétrie  
Outil retourner - option  
Gestion des axes  
Fonctions de navigation - compléments  
Cotations et repère de texte  
Texte 3D  
Plan de section - partie A  
Plan de section - partie B

## 8. Conclusion

Conclusion SketchUp les essentiels

# PARTIE 2 : SKETCHUP PERFECTIONNEMENT

## 1. Modules complémentaires -Modélisation 3D

Perf -modèle par défaut  
Introduction outils solides  
Enveloppe externe  
Création d'intersection avec le modèle  
Intersection de solides  
Union de solides  
Soustraction de solides -étape A  
Soustraction de solides -étape B  
Atelier soustraction -étape A  
Atelier soustraction -étape B  
Atelier découper -étape A  
Atelier découper -étape B  
Atelier diviser -étape A  
Atelier diviser -étape B  
Introduction primitives 3D  
Primitives cylindre -cône -sphère  
Primitives pyramides  
Primitives toriques  
Chanfreins & arrondis -exemple 1  
Arrondis -exemple 2  
Chanfreins & arrondis -exemple 3  
Toile tendue -exemple 1 -étape A  
Toile tendue -exemple 1 -étape B  
Extension soap skin bubble-installation  
Plugin soap skin bubble-exemple 1 -étape A  
Plugin soap skin bubble-exemple 1 -étape B  
Plugin soap skin bubble-exemple 1 -étape C  
Plugin soap skin bubble-exemple 2 -étape A  
Plugin soap skin bubble-exemple 2 -étape B  
Introduction bézier -plugin bézier tool  
& bézier surface  
Bézier curve-trace et édition -exemple 1  
Bézier curve-trace et édition -exemple 2  
Bézier surface -exemple 1  
Bézier surface -exemple 2  
Bézier surface -exemple 3  
Introduction outils bac a sable  
Bac a sable -terrain à partir de contours -étape A  
Bac a sable -terrain à partir de contours -étape B  
Bac a sable -terrain à partir de contours -coupes  
-étape C  
Bac a sable -maillage & modelage  
Bac a sable -tamponner  
Bac a sable -projeter  
Bac a sable -ajouter des détails et retourner  
des arêtes

## 2. Module groupes & composants

Balises -introduction  
Balises -création des balises  
Balises -création du RDC  
Balises -création de l'étage  
Balises -création de la toiture  
Balises -couleur par balises  
Balises -introduction scènes & balises  
Balises -groupes de balises  
Balises -utilisation des scènes avec balises

## 3. Atelier modélisation garage

Introduction  
Import plan DWG  
Echelle avec référence  
Organisation fonds de plans  
Orientation fonds de plans  
Création de la dalle  
Création des murs  
Création des murs pignons  
Création des ouvertures de portes et  
fenêtres  
Création des appuis de fenêtres  
Création des fenêtres  
Création porte intérieure  
Création portes garage et remise -étape A  
Création portes garage et remise -étape B  
Couverture -étape A  
Couverture -étape B  
Création de pannes  
Création de chevrons -étape A  
Création de chevrons -étape B  
Création de chevrons -étape C  
Création des planches d'égout  
Création des gouttières  
Création des descentes EP  
Aménagement extérieur  
Texturage étape A  
Texturage étape B  
Scènes perspectives  
Scènes coupe horizontale  
Scènes coupes verticales  
Scènes animation

## 4. Complément Layout

Introduction

Réglages feuilles

Cartouche personnalisé -étape A -création balises

Cartouche personnalisé -étape B -création balises

Cartouche personnalisé -étape C -graphisme cartouche

Cartouche personnalisé -étape D -insertion logo

Cartouche personnalisé -étape E -création de textes

Cartouche personnalisé -étape F -insertion balises

Cartouche personnalisé -étape G -finalisation balises

Cartouche personnalisé -étape H -création feuilles

Cartouche personnalisé -étape I -personnalisation feuilles

Gestion modèle type -étape A -enregistrement

Gestion modèle type -étape B -personnalisation

Importation modèle SketchUp

Gestion des vues SketchUp

Diaporama de pages

Gestion des calques

Gestion des références externes SketchUp

Introduction albums

Utilisation albums

Création albums personnalisés -étape A

Création albums personnalisés -étape B

Fonctions Style & albums

**ATTESTATION DE FORMATION DELIVREE EN FIN DE STAGE  
PASSAGE DE LA CERTIFICATION PCIE (SI CPF)**