

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

SKETCHUP PRO

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Personnaliser l'interface de Sketchup
 Comprendre les bases
 Utiliser des fonctions de modélisation avancée
 Appliquer, plaquer et modifier les textures

Maîtriser les fonctions essentielles
 Importer un plan
 Gérer des balises
 Exporter et finaliser un projet

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Graphistes, architectes, designers, artistes et illustrateurs désireux de se former à Sketchup.

Pré-requis

Avoir une bonne connaissance des environnements Windows ou Mac.
 Maîtriser des outils de création graphique est un réel plus.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En présentiel
 Durée: 4 jours.
 Intra: à partir de 900€ ht la journée.
 Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

Moyens techniques

En distanciel: le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.

En présentiel: Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet

10/2025

- ▶ Configuration de l'environnement de Google SketchUp
- ▶ Découverte et personnalisation de l'interface de SketchUp
- ▶ Unités de travail (mètre, centimètre...)
- ▶ Présentation des principaux outils de modélisation
- ▶ Outil pousser/tirer, Décalage, Suivez-moi
- ▶ Modélisation d'un objet simple type chaise
- ▶ Utilisation des fonctions de modélisation avancée
- ▶ Outils Solide, intersection des faces
- ▶ Modélisation d'un objet complexe type meuble avec surface courbée
- ▶ Découverte des outils de textures
- ▶ Appliquer des textures à la chaise
- ▶ Plaquer des textures sur des surfaces courbes
- ▶ Modifier une texture dans un logiciel de traitement d'image type Photoshop
- ▶ Ajuster la teinte d'une texture selon d'autre objets
- ▶ Import d'un plan au format DWG
- ▶ Modélisation d'un petit appartement
- ▶ Import d'un plan au format image (Jpeg/PNG)
- ▶ Mise à l'échelle du plan avant modélisation (outil mètre)
- ▶ Import d'objets depuis le 3d Warehouse (mobiliers, objets décoratifs...)
- ▶ Gestion des balises (calques) pour organiser le projet
- ▶ Création de composants dynamiques (objets interactifs type porte qui s'ouvre, étagère configurable...)
- ▶ Création de scène (point de vue)
- ▶ Création de points de vue fixes
- ▶ Création de points de vue animés
- ▶ Présentation des principaux plugins (extensions) de SketchUp: fredoScale, jointPushPull,Copy along curve
- ▶ Finalisation du projet et export d'images pour envoi au client final
- ▶ Réponse aux questions