

## 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

- 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

10/2025