

Cycle Complet SketchUp

Lien : https://innov-maroc.com/formation/cycle-complet-sketchup

DURÉE	RÉFÉRENCE	CATÉGORIE
5 jours (35h)	**BPO246**	**Sketchup**

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Exploiter les fonctionnalités de SketchUp
- Apprendre à réaliser des plans et des objets 2D ou 3D
- Maîtriser les techniques avancées de dessin en 3D avec le logiciel SketchUp

POUR QUI ?

- Architectes
- Ingénieurs
- Techniciens
- Dessinateurs
- Concepteurs

INNOV MAROC



Programme détaillé

1 / Découvrir Sketchup

- Interface de travail (barres d'outils, palettes)
- Parcourir les différentes fenêtres : Styles, Composants, Scène...
- Organiser les palettes
- Préférences du logiciel
- Localisation géographique du projet
- Configurer un modèle-type de projet
- Choix de l'unité de dessin
- Système de coordonnées
- Définir les unités de mesure
- Découvrir le panneau « info sur l'entité »
- Découvrir les principaux outils de modélisation 2D

2 / Travailler les rudiments de la modélisation

- Les outils de positionnement : Orbite, Panoramique, Zoom...
- Les outils de remplissage : Effacer, Colorier
- Les outils de forme : Ligne, Arc, Rectangle, Cercle...
- Les outils de mesure
- Les outils de dessin 3D
- Maîtriser l'outil pousser/tirer
- Déplacer/copier
- Créer un réseau rectangulaire - options

INNOV MAROC

- Créer un réseau polaire - options
- Utiliser rotation et pivoter autour de vos modèles
- Maîtriser l'outil suivez moi - subtilités
- L'outil Intersection
- Aligner les axes et les vues

3 / Travailler avec les groupes

- Comprendre pourquoi travailler avec des groupes
- Grouper un ou des objets
- Nommer un groupe
- Éditer un groupe
- Sortir de l‘éditeur de groupe
- Éclater un groupe
- Les opérations booléennes sur des groupes :
- Enveloppe externe
- Union
- Soustraction
- Intersection
- Découpe
- Division

4 / Travailler avec les composants

- Comprendre pourquoi travailler avec des composants
- Créer un composant à partir d’objets - options
- Choisir le point d’insertion
- Dupliquer et modifier le composant
- Observer les conséquences sur les autres composants
- Rendre un composant unique

5 / Utiliser les balises (calques)

INNOV MAROC

- Créer des balises
- Nommer et attribuer une couleur
- Rendre une balise courante
- Placer des groupes ou composants sur des balises
- Placer des groupes ou composants d’une balise à une autre
- Masquer une balise

6 / **Utiliser les scènes**

- Mémoriser plusieurs scènes
- Créer, Nommer, Supprimer
- Mettre à jour les scènes après modifications
- Régler les transitions entre les scènes

7 / **Utiliser les textures**

- Informations sur les textures
- Positionner et orienter le sens de la texture
- Mettre à l’échelle une texture
- Appliquer une texture sur un élément courbe
- Ajouter une texture dans la palette de SketchUp
- Utiliser l’outil pot de peinture et l’outil pipette

8 / **Plaquer des photos**

- Importer une texture à partir d’une image
- Texturer à partir de photos
- Réduire la taille de votre photo
- Uniformiser votre photo

9 / **Visualisation**

INOV MAROC

- Les points de vues / ombres / géolocalisation
- Les modes de visualisation (filaire, surfacique, couleurs, matériaux)
- Les styles et leurs modifications (effet brouillard)
- Les animations

10 / Les outils bac à sable

- Outil modeler, Diviser Surfaces, Smoove, Gratter, Retourner l'arête, Projeter, Ajouter des détails
- Créer un terrain à partir de contours, à partir de zéro
- Projeter une surface sur votre terrain
- Ajouter des détails
- Modéliser un talus

11 / Travail à partir d'un DWG / DXF

- Connaître les caractéristiques du DWG / DXF avant l'importation
- Importer un DWG / DXF – options à l'importation
- Observer le comportement de SketchUp par rapport au DWG / DXF – textes, cotes, calques / balises
- Modéliser à partir du DWG / DXF importé

12 / Travail avec une photo adaptée

- Comprendre les règles de prises de vue pour travailler à partir d'une photo adaptée
- Importer une image en tant que photo adaptée
- Positionner la grille de perspective du plan X;Z
- Positionner la grille de perspective du plan Y;Z
- Positionner l'origine
- Ajuster l'échelle
- Insérer une deuxième photo adaptée
- Modéliser à partir des deux photos adaptées
- Insérer un élément scénographique dans le modèle

INNOV MAROC

13 / Utilisation des ressources / Extensions

- Télécharger des composants via la banque de modèle 3D
- Utiliser des composants
- Télécharger des Extensions via la collection d’extension, par exemple, 1001 Bits-tools
- Créer des murs, des ouvertures
- Créer un escalier
- Ajouter des aménagements intérieurs
- Appliquer des textures, des styles

14 / Maîtriser le rendu

- Utiliser les différents styles graphiques
- Mettre du brouillard
- Afficher les ombres
- Paramétrer les ombres
- Options d’affichage d’une scène à partir d’une photo adaptée

15 / Import et export

- Compatibilité de formats
- Import de fichiers dwg et dxf
- Import d’images
- Import d’autres documents 3D
- Export au format dwg et dxf
- Export au format image
- Export vers d’autres formats 3D
- Export d’un modèle en vidéo au format avi

16 / Création d'animation

- Utiliser la scène
- Création et lecture d'une visite virtuelle à partir d'une scène

INNOV MAROC

Approche pédagogique

- Support Ecrit et Projection
- Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- Brainstorming et Jeux de Rôle
- Mises en Situation pour faciliter l'assimilation
- Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

01 au 05 Fév. 2027	Présentiel - Casablanca
29 Mars au 02 Avr. 2027	Présentiel - Casablanca
24 au 28 Mai 2027	Présentiel - Casablanca
19 au 23 Juil. 2027	Présentiel - Casablanca
13 au 17 Sep. 2027	Présentiel - Casablanca

Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

Réservation & Renseignements

Téléphone : +212 522 247 210
Email : contact@innov-maroc.com
Web : https//www.innov-maroc.com

INNOV MAROC — Tous droits réservés