

Fondamentaux SketchUp

Lien : https://innov-maroc.com/formation/fondamentaux-sketchup

DURÉE
3 jours (21h)

RÉFÉRENCE
BPO247

CATÉGORIE
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

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

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

06 au 08 Jan. 2027	Présentiel - Casablanca
10 au 12 Mars 2027	Présentiel - Casablanca
05 au 07 Mai 2027	Présentiel - Casablanca
30 Juin au 02 Juil. 2027	Présentiel - Casablanca
01 au 03 Sep. 2027	Présentiel - Casablanca

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

INNOV MAROC

Réservation & Renseignements

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

INNOV MAROC — Tous droits réservés