



# SketchUp - Initiation

Mode - Déco

Continue

**Durée**

2 jours

**Tranche d'âge**

18 à 25 ans

25 ans et +

**Finalité**

Attestation

**Pratique en entreprise / Alternance**

Non

**Métier en pénurie / Fonction critique**

Non



La formation SketchUp vous permettra de découvrir les principes fondamentaux et l'interface graphique du logiciel. L'objectif est de passer en revue les outils de base pour dessiner, modéliser et structurer votre modèle 3D.

Vous apprendrez à créer, des vues en plan de dessins techniques, cotés et annotés jusqu'à l'impression et l'exportation de vos modèles 3D. Nous abordons avec soin les notions visuelles du dessin avec l'utilisation des textures et des styles.

La formation est ponctuée de nombreux exercices pratiques tels que la création d'un meuble et de la modélisation intérieure.

A la fin de la formation, vous serez à même de vous déplacer aisément dans l'environnement 3D et aborder sereinement la modélisation 3D pour vous lancer dans vos propres réalisations.

**Débouché(s) future(s) formation(s)**

SketchUp perfectionnement (<https://www.ifapme.be/formations/formations-continues/sketchup-perfectionnement-0> )

---

**Conditions d'accès**

Connaissance de base du PC et maîtrise suffisante du système d'exploitation Windows (copie de fichiers, création d'un dossier, recherche d'un dossier sur disque dur, utilisation du navigateur web pour télécharger une image,...).

Aucune connaissance de la modélisation 3D n'est requise.

---

**Aptitudes**

A la fin de la formation, vous serez capable d'utiliser SketchUp pour la modélisation 3D de projets simples et leur présentation sous forme d'images claires et compréhensibles par vos clients.

## Programme

Introduction à SketchUp 2022

Présentation de l'environnement de travail

Mise en place d'un modèle type

Visualisez votre modèle sous toutes les coutures

Dessinez en 2D

Modélisez en 3D

Exercice : modélisez l'existant à partir de notes de relevés

Exercice : modélisez un mobilier

Donnez du style à vos rendus

Les outils du menu contextuel

Utilisez les composants et les groupes

Créez votre propre collection de textures et d'objets 3D

Appliquez des couleurs et textures à votre modèle

Organisez efficacement votre modèle 3D avec des balises

Calculez quantités, longueurs, surfaces et volumes

Réalisez une animation et la visite virtuelle d'un projet

Ajoutez des cotations et des annotations de façon rapide

Imprimez et exportez votre modèle

Conclusion de la formation et questions-réponses





## Libramont

Rue de la Scierie, 32 6800 Libramont

061 22 33 36

**Secrétariat :**

Du lundi au jeudi : de 8h à 22h

Le vendredi : de 8h à 16h30

Le samedi : de 8h à 12h

/

[lux@ifapme.be](mailto:lux@ifapme.be)

### Conditions d' inscription

Par e-mail

Quentin MICHEL - [quentin.michel@ifapme.be](mailto:quentin.michel@ifapme.be) - 0476/70.43.00

Bon à savoir

La formation est dispensée par Odile Strée