



# Sketchup - Perfectionnement

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



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 capable de dessiner des objets complexes en 3D, de travailler plus rapidement avec les paramètres avancés du programme, personnaliser et optimiser SketchUp en y ajoutant vos propres extensions.

---

## Conditions d'accès

Être à l'aise avec l'environnement et les outils de base du programme. **Avoir suivi la formation SketchUp initiation (<https://www.ifapme.be/formations/formations-continues/sketchup-initiation-1>)** (<https://www.ifapme.be/formations/formations-continues/sketchup-initiation-1>) ou avoir des notions de ce que sont une scène, une balise, un groupe, un composant.

---

## Programme

Introduction à SketchUp 2022

Organisez efficacement votre modèle 3D à l'aide de balises et scènes

Créez vos propres styles

Concevez plusieurs variantes d'un même projet

Modélisez et texturez un local ou un meuble à partir de photos (photo adaptée)

Introduction aux composants dynamiques

Installez et utilisez des extensions (plug-ins) pour décupler les possibilités de SketchUp

Importez un fond de plan scanné ou vectoriel (DXF/DWG)

Utilisez le bac à sable pour modeler et donner du volume à un terrain

Créez vos propres raccourcis pour gagner en efficacité

Réalisez une bibliothèque de vos propres textures et composants

Optimisez un composant venant de la bibliothèque 3D Warehouse

Présentez sous forme de dessin technique à l'échelle votre projet pour collaborer avec d'autres personnes

Créez cartouches, modèles types et albums dans LayOut

Géopositionnez votre modèle

Simulez les ombres portées et trajectoires du soleil dans vos projets

Réalisez des animations et une visite virtuelle grâce aux scènes

Créez des vues de coupe d'une habitation

Modélisez des objets design à l'aide de l'outil "solides" (Opération booléenne).

Introduction rapide au rendu photo-réaliste (Render In, Artlantis, Vray,...)

Conclusion 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 - 0476/70 43 00 - [quentin.michel@ifapme.be](mailto:quentin.michel@ifapme.be)

Bon à savoir

Inscription en ligne : [cliquez ici \(https://bit.ly/InscriptionIFAPME\)](https://bit.ly/InscriptionIFAPME)