

Domaine ICDL	Compétence ICDL (Syllabus)	Couverture Formation SketchUp CFcs
1. Environnement du logiciel		
1.1 Utilisation de l'application	Ouvrir/fermer l'application, ouvrir/enregistrer un fichier.	Objectif 1 : Comprendre l'environnement SketchUp. Objectif 6 : Finaliser et exporter le modèle 3D. (Module 1.1)
	Utiliser le zoom/panoramique/orbite/vue. Définir des vues par défaut (façade, dessus, etc.).	Objectif 5 : Gérer les vues, les scènes et les styles. (Module 1.3)
	Définir les options d'affichage (fil de fer, ombres, styles).	Objectif 5 : Gérer les styles (arêtes, face, environnement). (Module 5.3)
1.2 Réglages	Définir les unités de mesure, la précision.	Objectif 1 : Paramétrer un projet (unités, précisions). (Module 1.2)
	Utiliser les calques pour afficher/masquer (gestion de la visibilité).	Objectif 3 : Organiser des objets complexes (gestion des calques/balises). (Module 3.3)
2. Création et manipulation d'objets 2D		
2.1 Dessin 2D	Dessiner des lignes et des polygones.	Objectif 2 : Créer des objets 2D. (Module 2.1)
	Dessiner des rectangles, cercles, arcs.	Objectif 2 : Maîtriser les outils de dessin 2D (Ligne, Rectangle, Arc). (Module 2.1)
	Utiliser les coordonnées et les contraintes (sur axes, inférence).	Objectif 2 : Utiliser les contraintes et l'inférence. (Module 2.1)
2.2 Modification 2D	Déplacer, copier, faire pivoter, mettre à l'échelle.	Objectif 3 : Manipuler et assembler des objets complexes. (Module 3.1)
	Décaler (Offset), Miroir (Symétrie).	Objectif 2 : Maîtriser l'outil Décaler et les fonctions de transformation. (Module 2.2)
2.3 Cotation	Mesurer des longueurs, des surfaces.	Objectif 6 : Finaliser le modèle (Cotation et Légende). (Module 6.1)
3. Création et modification d'objets 3D		
3.1 Surfaces	Créer une surface à partir de lignes fermées.	Objectif 2 : Dessiner une forme fermée pour créer une surface. (Module 2.1)
3.2 Solides Primitifs	Créer des boîtes (cubes/parallélépipèdes), des cylindres, des cônes.	Objectif 2 : Créer des solides 3D (Pousser/Tirer). (Module 2.3)
	Créer une sphère, une pyramide, un tore.	Objectif 2 : Créer des solides 3D (Pousser/Tirer). (Module 2.3)
3.3 Extrusion	Créer un solide par extrusion d'objet (Pousser/Tirer).	Objectif 2 : Transformer des objets 2D en solides 3D par l'outil Pousser/Tirer (Extrusion). (Module 2.3)
3.4 Opérations Booléennes	Créer un solide par Union, Soustraction, Intersection.	Objectif 3 : Utiliser les Opérations sur les Solides (Union, Soustraction, Intersection). (Module 3.2)
3.5 Modifier des solides	Découper/Sectionner un solide.	Objectif 3 : Utiliser l'outil Section. (Module 3.2)
4. Organisation et Attributs		
4.1 Groupes et Composants	Créer des groupes et des composants.	Objectif 3 : Manipuler et organiser des objets complexes (Groupes et Composants). (Module 3.2)
	Insérer un composant, modifier la définition d'un composant.	Objectif 3 : Gérer les bibliothèques et modifier les instances de composants. (Module 3.2)
4.2 Textures et Matériaux	Appliquer des matériaux/textures sur des faces.	Objectif 4 : Appliquer des matériaux et textures. (Module 4.1)
	Créer, modifier, charger des textures personnalisées (échelle, rotation).	Objectif 4 : Gérer l'échelle et l'orientation des textures. (Module 4.2)
5. Sorties et Échange		
5.1 Sorties 2D	Créer une image 2D (JPG/PNG) du modèle.	Objectif 6 : Exporter le modèle 3D en image 2D. (Module 6.2)
	Créer une impression (avec mise à l'échelle).	Objectif 6 : Mise en page via LayOut (Impression à l'échelle). (Module 6.3)
5.2 Sorties 3D	Exporter un modèle 3D vers un format d'échange (DWG/DXF/FBX).	Objectif 6 : Exporter le modèle 3D selon le format de destination souhaité. (Module 6.2)