



euphonia

## Stage Formation SketchUp pour la scène - Prise en main

### Public :

Scénographes, architectes, techniciens du spectacle.

### Contenu détaillé de la formation

• Ce premier module permet de se former à la maîtrise de l'outil en prenant en compte les spécificités des techniques du spectacle et des lieux scéniques.

#### 1° demi-journée - Les fondamentaux

• Cette première ½ journée est consacrée à la description complète de Sketchup, chaque fonction est illustrée par la réalisation d'un petit exercice.

1. Interface
2. Création d'objets simples
  - 2.1. Dessiner en plan
  - 2.2. Extruder
  - 2.3. Utiliser les lignes d'aide
3. Organisation des données
  - 3.1. Les calques
  - 3.2. La fonction outline
  - 3.3. Les scènes
4. Construire en vraies dimensions
  - 4.1. Echelles
  - 4.2. Repères
  - 4.3. Cotations et mesures
5. Transformer, déplacer et multiplier
6. Construire des objets complexes
  - 6.1. Objets courbes
  - 6.2. Formes gauches
  - 6.3. Terrains et assimilés
7. Associer pour simplifier
  - 7.1. Groupes
  - 7.2. Composants
8. Partager l'information
  - 8.1. Import – Export des IFC
  - 8.2. Organisation des BIM pour la scène

#### 2° demi-journée - De l'objet à l'image

• La deuxième ½ journée est consacrée à l'enrichissement de l'objet géométrique par la couleur et la texture, puis à son exposition par la création d'une image fixe ou animée. Toutes ces fonctions sont réalisables avec la version gratuite de Sketchup,

1. La couleur

- 1.1. Couleur de base
- 1.2. Transparence
- 1.3. Couleurs et calques
2. Les textures
  - 2.1. Définition
  - 2.2. Création d'une texture (peut demander l'utilisation d'un tiers)
  - 2.3. Récupération de textures
3. Positionnement de textures
  - 3.1. Sur un objet
  - 3.2. Mise à l'échelle par rapport à un objet
  - 3.3. Projetée sur un objet
4. Modélisation d'après texture
  - 4.1. Modélisation après projection de texture
5. Mise en image
  - 5.1. Mise en place des scènes
  - 5.2. Le rendu simple
  - 5.3. Le rendu ombré
  - 5.4. L'utilisation des styles
6. Exporter les images
  - 6.1. Sauvegarder les images
  - 6.2. Sauvegarder des séquences animées
  - 6.3. Récolement dans un environnement existant

• Au terme de cette première journée, les fonctions élémentaires de Sketchup sont connues. L'utilisateur peut construire des géométries précises et structurées, les habiller de couleurs et/ou de textures et les intégrer dans un environnement existant (par exemple un décor sur un fond de photo de la scène d'un théâtre)

### Formateur :

Bruno Suner, Architecte dplg – Ingénieur acousticien  
Enseignant chercheur à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes

### Durée et lieu de la formation :

• Un jour (7 heures) – Euphonia - Paris

### Effectif :

• 10 personnes au maximum.

### Coût :

• 480,00 € HT.

Les frais de formation peuvent éventuellement être pris en charge par votre OPCA (AFDAS, FAFIEC, etc...)