



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) - Ensa Nantes

Effectif :

- 15 personnes au maximum.

Coût :

- 380,00 € HT.

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