



euphonia

Stage Formation SketchUp pour la scène - Modélisations avancées

Public :

Scénographes, architectes, techniciens du spectacle.

Contenu détaillé de la formation

• Ce second module permet d'approfondir la maîtrise dans le domaine de l'exploitation et la présentation des données et d'aborder des techniques de présentation dynamique utiles pour le spectacle et la gestion des lieux scéniques.

1° demi-journée - Gestion et mise en forme des données

• Cette ½ journée est consacrée à la récupération, l'exploitation et l'exportation de données existantes, particulièrement les données géométriques venant de logiciels tiers. Il s'agit ici de travailler sans pertes avec une bonne définition des besoins. Elle intègre également la mise en forme et la communication des plans dans les modes 2D conventionnels en vue notamment de préparer les plans de fabrication de décors, ou l'impression des plantations lumières. Cette partie utilise la version payante de Sketchup et éventuellement des logiciels tiers.

Nota : dans le cadre de la formation, il n'est pas nécessaire d'acheter le logiciel, en effet, le temps d'utilisation en mode démo de l'outil couvre largement les heures consacrées nécessaires.

1. Récupération de données venant d'un logiciel de dessin tiers (autocad, archicad, vectorworks, ...)
 - 1.1. Connaître les formats
 - 1.2. La gestion des formats
 - 1.3. L'organisation en amont
 - 1.4. La récupération en aval
 - 1.5. Travailler sans pertes
2. Récupération de données venant d'un logiciel de 3D tiers (3dsmax, Maya, cinema4D, Blender, BIM ..)
 - 2.1. Connaître les formats
 - 2.2. La gestion des formats
 - 2.3. L'organisation en amont, la résolution des modèles
 - 2.4. La récupération en aval, la retranscription des modèles
 - 2.5. Travailler sans pertes
3. Création et utilisation de groupes et composants avancés
 - 3.1. Les groupes

3.1.1. Groupes et calques

3.1.2. Travailler dans le groupe

3.1.3. Sauvegarder le groupe

3.2. Les composants

3.2.1. Création d'un composant

3.2.2. Propriétés d'un composant

3.2.3. Les attributs d'un composant

3.2.4. Constituer et organiser une librairie de composants

3.2.5. Exploiter une librairie de composants

3.2.6. Relier une librairie de composant (projecteurs par exemple) à une base de données

4. Mise en forme et communication des plans

4.1. Le module de présentation Layout

4.1.1. Fonctionnalités du module Layout

4.1.2. Gestion des gabarits de présentation

4.1.3. Gestion des cotations et des enrichissements graphiques des plans 2D élaborés à partir du modèle 3D (mise en place des vues, des plans de coupe).

4.1.4. Mise en place d'une charte graphique pour la présentation des plans

4.2. Mise en forme des plantations Décor et lumière

4.3. Mise en forme des plans de fabrication de décor (cotation, gabarit de présentation, commentaires,..)

4.4. Export au format Autocad DWG de données 2D

• Cette partie de formation permet à l'utilisateur d'exploiter Sketchup en cohérence avec d'autres outils qu'il pourrait utiliser ou des données proposées par ailleurs. Beaucoup de problèmes viennent du passage d'un logiciel à l'autre rendant ces échanges problématiques et douloureux.

La connaissance des composants ouvre l'utilisateur à la possibilité de créer et de gérer un parc matériel organisé dans une base ; cette base peut ensuite être utilisée en mode création lors de la mise en place des spectacles.

2° demi-journée - Dynamique et animation

• Cette demi-journée est consacrée à la mise en place d'objets dynamiques. Plus prospective, cette thématique prépare aux évolutions de l'outil vers des utilisations intégrant la dimension temporelle et la physique des mouvements.



Ces connaissances permettent de tester des solutions techniques (scénographiques) intégrant des mouvements complexes (ou moins complexes) et/ou des mécanismes.

1. Sketchup Physics
 - 1.1. Principes, les objets rigides
 - 1.2. Articuler deux objets et les faire réagir
 - 1.3. Mise en place d'un système complexe
 - 1.4. Machineries contrôlées
2. Composants dynamiques
 - 2.1. Principes de base
 - 2.2. Description des objets dynamiques
 - 2.3. Mise en place des attributs
 - 2.4. Exemples de fonctions dynamiques
 - 2.5. Réalisation d'un système contrôlé et animé

• Il est montré ici que Sketchup peut accéder quasiment au même niveau de complexité que des logiciels de mécanique beaucoup plus complexes à apprendre.

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...)