
Programme de Formation

SKETCHUP SCÉNOGRAPHIE (NIVEAUX FONDAMENTAUX)

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique



Public visé

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant apprendre ou approfondir ses connaissances dans le domaine concerné. Scénographes, techniciens ou professionnels du spectacle utilisant des outils de modélisation.



Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les participants seront capables de

- Apprendre à dessiner sur Sketchup depuis une page blanche ou de modifier un fichier déjà existant, afin de créer des objets 3D adaptés à la scénographie et au monde du spectacle vivant
- Acquérir une méthode de travail rapide et efficace
- Dessiner de manière précise des objets simples ou plus complexes
- Utiliser tous les outils courants.
- Texturer des objets Optimiser le logiciel et son environnement de travail
- Importer et modifier des fichiers externes
- Anticiper les exports de ses modèles 3D vers d'autres logiciels
- Connaître et utiliser les principaux plugins de construction En fin de formation, les fichiers créés pourront être exportés vers d'autres logiciels adaptés aux métiers audiovisuels : Wysiwyg, Depence2, Capture ou encore GrandMA3D



Description

Module 1 (09H00)

- Présentation de l'environnement logiciel
- Configuration de l'espace de travail
- Réglage des options
- Logique de travail : Les Balises, Groupes et Composants
- Description des différentes barres d'outils
- Configuration de l'affichage
- Les outils de dessin basiques : Lignes, Arcs, Rectangles, Cercles et Polygones
- Logique de dessin : les Arêtes et Surfaces
- Méthode de dessin : les Inférences et le Magnétisme
- Utilisation et caractéristiques des Groupes et Composants



Module 2 (07H00)

- Les outils Move et Rotate
- L'outil Eraser et la palette Adoucir les Arêtes
- Les outils PushPull, Scale, Offset et FollowMe
- Les options d'affichage et de construction

Module 3 (08H00)

- Les outils avancés Solides, Intersection des Faces et Texte3D
- Les outils de plan Mesures, Guides, Texte, Cotation et Section
- Les Textures
- Création de maille avec l'outil Bac à sable
- Dessin d'un modèle à partir d'une Photo Adaptée

Module 4 (06H00)

- Optimiser Sketchup
- Les différents Imports
- Importer un fichier DWG

Module 5 (05H00)

- Exporter un fichier SKP vers d'autres logiciels
- Les Plugins, but et utilisation



Prérequis

Cette formation exige des pré-requis (cf. informations complémentaires)



Modalités pédagogiques

La formation se déroulera en présentiel : accueil des participants dans une salle dédiée à la formation (possibilité d'amener et utiliser votre ordinateur personnel) Alternance de théorie et de pratique, l'approche pédagogique sera participative, interactive et coopérative



Moyens et supports pédagogiques

Un support pédagogique sera diffusé auprès de chaque candidat Un suivi pédagogique sera assuré à posteriori de la formation par notre équipe Le matériel pédagogique mis à disposition favorisera l'apprentissage des participants Une évaluation finale sera prévue à l'issue de la formation afin de valider les objectifs du programme et les compétences acquises



Modalités d'évaluation et de suivi

Evaluation pratique et théorique.
Mise en situation pratique



Informations sur l'accessibilité

Chaque situation est étudiée au cas par cas afin de mettre en place les dispositions nécessaires.

Nous laissons la possibilité à chaque stagiaire de nous faire part de leur(s) besoin(s) spécifiques avant



l'inscription en formation par mail à l'adresse suivante : **alive-school@group-alive.com**.