



FDO
FORMATIONS

DESSINER ET MODÉLISER EN 3D POUR VALORISER VOS SCÉNOGRAPHIES D'EXPOSITION

LES ATELIERS SKETCHUP PRO
10 JOURS - 70 H.



SketchUp

CONTACTEZ-NOUS AU 09 73 13 23 58
OU SUR WWW.FDOFORMATIONS.COM

LA FORMATION LA PLUS COMPLÈTE SUR
SKETCHUP PRO

10 JOURS / 70 HEURES

DESSINER ET MODÉLISER EN 3D POUR VALORISER VOS SCÉNOGRAPHIES D'EXPOSITION

LES ATELIERS SKETCHUP PRO



PRÉSENTATION ET OBJECTIFS DE CETTE FORMATION

Pourquoi choisir SketchUp Pro?

SketchUp Pro est un logiciel de modélisation d'esquisse en trois dimensions. Ses points forts sont sa simplicité et sa rapidité afin de vous permettre de concevoir des projets en 2D et 3D.

Conçu à l'origine pour les architectes, SketchUp Pro est maintenant largement utilisé dans de nouveaux domaines. Pour exemple, nous accueillons chaque année dans notre centre de formations des personnes qui travaillent en tant que scénographe, chef décorateur pour la télévision et le cinéma mais aussi des accessoiristes, des designers, des graphistes, artistes plasticiens, ... et la liste est longue. C'est parce que la demande de se former sur un logiciel de modélisation rapide, simple et intuitif est grandissante que nous avons élaboré pour vous cette formation.

Et pour nous aider à vous offrir une formation complète et de qualité nous avons fait appel à de nombreux corps de métiers utilisant déjà SketchUp Pro dans leur process.

Dans cette formation votre formateur Vania Peskine s'appuiera sur des cas concrets rencontrés dans son métier de scénographe.

Il vous accompagnera pendant 10 jours afin de vous aider à valoriser vos scénographies d'exposition et autres projets de modélisations 3D.

Pour compléter cette formation, Vania Peskine organise tout le long de l'année des mini ateliers de 3 jours pour renforcer vos connaissances sur SketchUp Pro.

Très bonne formation !

L'équipe de FDO Formations.

NIVEAU DÉBUTANT



INFOS PRATIQUES

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux chefs décorateurs, scénographes, architectes, artistes plasticiens, graphistes, illustrateurs, maîtres d'œuvres et tout professionnel du cinéma ou du spectacle vivant désirant prendre en main ce logiciel de modélisation et de visualisation 3D avec l'objectif d'une rapide autonomie.

EFFECTIF

5 élèves max.
par session.

PRÉREQUIS

Connaissances permettant de manipuler l'image et l'informatique en général.

MATÉRIELS

Tous les élèves travailleront sur une station MAC ou PC full HD. La dernière version des logiciels. Une palette graphique. Un video projecteur par salle.

10 JOURS / 70 HEURES

DESSINER ET MODÉLISER EN 3D POUR VALORISER VOS SCÉNOGRAPHIES D'EXPOSITION

LES ATELIERS SKETCHUP PRO

NIVEAU DÉBUTANT



POINTS ABORDÉS LORS DE CETTE FORMATION

Vos objectifs

- Acquérir une autonomie complète en modélisation 3D avec le logiciel SketchUp, y compris les outils de la version Pro.
- Apprendre Layout pour mettre en page ses modèles.
- L'apprentissage passe par l'exécution de nombreux exercices allant crescendo dans leur difficulté. Expérimenter le travail à toutes les échelles, de l'objet au paysage.
- Les ateliers pratiques pour mettre en pratique vos connaissances.

Note générale :

- La formation est structurée de manière itérative, c'est à dire que chaque sujet est abordé et pratiqué une première fois à un niveau générale, ensuite on y retourne une ou plusieurs fois pendant les jours suivants pour le creuser et le développer dans différents contextes.
- La révision est quotidienne avec des exercices de consolidation qui intègrent un nombre croissant de fonctions. Le dernier après-midi de chaque semaine est consacré à la création d'un projet de modélisation en 3D en conditions réelles.
- Les cours techniques s'adressent à tous, quelque soit leur bagage technique. Il s'agit de comprendre la logique des processus et donc la manière de les aborder la création dans SketchUp Pro.

10 JOURS / 70 HEURES

DESSINER ET MODÉLISER EN 3D POUR VALORISER VOS SCÉNOGRAPHIES D'EXPOSITION

LES ATELIERS SKETCHUP PRO



NIVEAU DÉBUTANT



PROGRAMME DE LA FORMATION

Les notions suivantes seront abordées sous forme d'ateliers pratiques.

Présentation

- Le centre de formation, consignes, réseaux, usages...
- Tour de table stagiaires et formateur.
- Se créer un compte Google ou Trimble.

Gestion des fichiers

- Présentation d'un système d'archivage de fichiers.
- Les 3 fichiers SketchUp et Layout.

Introduction

- Un peu d'histoire : Google, Google Earth et SketchUp.
- Présentation de SketchUp Make et de SketchUp Pro.
- Présentation de la bibliothèque des composants et des extensions.
- Présentation de Layout.
- Les finalités de la suite logiciel : la production d'images couleurs ombrées, la production de plans CAO 2D, la production de dossiers de plans au format PDF, la production de fichiers KMZ insérables dans Google Earth...
- Les passerelles : les moteurs de rendu avec lancer de rayon, l'impression 3D, les logiciels de calculs d'ingénierie.

L'environnement de SketchUp Pro

- Choix d'un gabarit à l'ouverture de SketchUp.
- Ouvrir un fichier existant.
- L'organisation de la fenêtre de SketchUp : les menus, les palettes, les fenêtres, les menus contextuels, la zone de dessin, la terre/le ciel, les axes, la zone de saisie.
- Les raccourcis, configuration via le menu Préférences.
- La fenêtre Infos sur le modèle : choix de l'unité en fonction de la précision visée.

Premiers pas

- Se déplacer avec la souris à 3 boutons.
- Se déplacer avec les outils : Main, Orbite, Visite, Panoramique, Zooms.

Les vues pré-enregistrées, dessus, face, droite...

- Vue en perspective ou vue parallèle.
- Aligner la vue sur la face.
- Les styles d'affichage.
- Les raccourcis.
- L'outil de Sélection, la flèche.
- Sélection par clic, double-clic, triple-clic.
- Sélection par fenêtre ou par capture.
- La Quick Reference Card.

Les outils de dessin

- Fonctionnement des outils Ligne, Main levée, Rectangle, Rectangle orienté, Cercle,
- Polygone, Arc, Arc 2 points, Arc 3 points, Portion de cercle, Texte 3D.
- Créer des faces, trouser des faces, reconstituer des faces. Notion de surface et dessous-face. Retourner une face.
- Fonctionnement de l'outil Décaler, répétition automatique.
- Trouer une typo...
- Dessins de profil de moulure, de balustre, de vase...
- Dessiner la silhouette d'un personnage, d'une plante...

Modifier la géométrie

- Fonctionnement de l'outil « Pousser/tirer », répétition automatique.

Les outils de précision

- Contrôler des dimensions dans la zone de saisie.
- La fenêtre d'infos sur l'entité.
- Obtenir des surfaces, des volumes, des longueurs
- Fonctionnement du système d'inférence, les 3 flèches.
- Création de points et de lignes guides.
- Modifier l'échelle du dessin, d'un groupe/composant.
- Diviser une ligne ou un arc.
- Manipulation du système d'axes, aligner sur la face.

Structurer son modèle

- Créer, nommer, éclater des groupes.
- La fenêtre de Structure.
- Masquer/révéler des objets.
- Verrouiller/déverrouiller des objets.

Les calques

- Créer une liste de calques.
- Le piège de l'entité non groupée.
- Placer les groupes et composants dans les calques.
- Supprimer des calques.
- Purger la liste des calques.

La copie en réseau

- Linéaire et circulaire, par multiplication ou par division.
- Gestion des composants.

Techniques d'étalonnage

- Normaliser un fichier en LOG manuellement
- Normaliser un fichier en LOG avec une LUT
- Normaliser un fichier en LOG avec Color Management

L'outil suivez-moi

- Le tubage.
- Les surfaces de révolution.
- Les chanfreins.

Adoucir les arêtes

- La qualité des arêtes : adoucies, lissées, cachées.
- Utilisation de la gomme, de la fenêtre Infos sur l'entité, de la fenêtre
- Adoucir les arêtes.

Les composants

- La fenêtre des Composants.
- Créer un composant, caractéristiques.
- Créer un composant, face caméra.
- Créer un composant, collant à une surface, avec ou sans trou.
- Enregistrer un composant dans un fichier SKP.
- Remplacer un composant.
- Position, rotation, échelle, matériaux, sont spécifiques à chaque composant.
- Purger la mémoire des composants inutilisés.
- Utilisation de composants dynamiques.

3D WAREHOUSE

- Importer et ausculter un composant.
- Vérifier l'échelle, explorer/modifier sa structure.
- Enregistrer un modèle dans 3D Warehouse.

Exercices en autonomie

- Modélisation d'après les mesures prises sur des objets réels.

Les matériaux

- Fonctionnement de la fenêtre Matières.
- Utilisation de la bibliothèque de matériaux de SketchUp.
- Modifier ou créer une matière, utiliser une image comme texture.
- Transparence des textures avec les fichiers PNG.
- Transparence du matériau et comportement de l'ombre.
- Teinter une matière.
- Appliquer une matière sur une surface plane.
- Ajuster la position et l'échelle d'une texture.
- Appliquer une matière sur une surface courbe, par projection, par juxtaposition.
- Purger la bibliothèque des matières utilisées.

Soleil et brouillard

- La gestion du soleil et du brouillard.
- Rendre l'ombre des lignes visible.
- Localiser son projet.

Les styles

- Fonctionnement de la fenêtre Styles.
- Utilisation de la bibliothèque.
- Modifier/enregistrer un style.
- Utiliser les styles pour contrôler la géométrie d'un modèle.
- Travailler avec une image d'arrière-plan.

Adoucir les arêtes

- La qualité des arêtes : adoucies, lissées, cachées.
- Utilisation de la gomme, de la fenêtre Infos sur l'entité, de la fenêtre
- Adoucir les arêtes.

MATCH PHOTO

- Création de volumes à partir de photos.
- Application de textures à partir de la photo.
- Ajustement des textures.

Les découpages

- Notion de solide.
- Intersections de surfaces par le menu contextuel.
- Les 3 opérations booléennes et leurs déclinaisons.

Les plans de sections

- La palette de pilotage des plans de section.
- Positionnement précis d'un plan de section.
- Utilisation de plusieurs plans de section.
- Création et pochage d'une section groupée.
- Visualisation du modèle sectionné, création de coupes.

La visualisation du modèle

- Positionner son point de vue.
- Aligner la vue sur la face.
- Choisir la focale de la caméra.
- La perspective à 2 points de fuite.
- Utilisation des caméras avancées.

La gestion des scènes

- Enregistrer/modifier une scène avec la fenêtre Scènes.
- Mise à jour partielle d'une scène.

Le bac à sable

- Dessiner un terrain à partir de courbes de niveaux.
- Modeler une surface à partir d'une grille.
- Projeter des formes sur des surfaces courbes.
- Effectuer des raccords de formes..

La géolocalisation

- Repérer un terrain sur geoportail.fr, exploiter les multiples couches d'informations.
- Enregistrer un plan cadastral en PDF sur cadastre.gouv.fr.
- Enregistrer un PDF en DWG et l'ouvrir dans SketchUp à la bonne échelle.

Intégration d'informations cadastrales

- Création de volumes à partir de photos.
- Application de textures à partir de la photo.
- Ajustement des textures.

L'import/export de fichiers

- Exporter des plans au format DWG.
- Exporter le modèle au format 3DS.
- Exporter des images aux formats JPG et PNG.
- Produire des PDF depuis SketchUp.
- Importer des plans DWG pour modéliser.
- Importer un modèles 3DS, adapter l'échelle, récupérer les matières, lisser.
- Importer des images en tant qu'image, en tant que texture ou en tant que photo adaptée.

Intallation de PLUGIN-INS

- Chercher un plug-in et ses bibliothèques sur Extension Warehouse ou SketchUcation.
- Installer un plug-in depuis le menu Préférence.
- Les plug-ins Round corner, Editable 3D Text, Bézier curve, Material Tools...

Utilisation de LAYOUT

- Choix d'un format de papier ou d'un gabarit.
- La fenêtre de Configuration du document, choix des unités, configuration de la grille et des marges.
- La gestion des références, insérer un modèle, mettre à jour une référence, purger.
- Choix des vues, des styles d'affichage, des échelles...
- Gestion des calques.
- La cotation, échelle, style.
- Les notes.
- Dessiner avec les outils de Layout.
- Utilisation de l'album.
- La production de documents imprimables PDF.

Conclusion de la formation

- Archivage des dossiers.
- Remise des questionnaires et des feuilles de présence.

CONTACTS

VENEZ VOUS PERFECTIONNER
SUR LES TOITS DE PARIS

HORAIRES

LUNDI : 9H-19H
MARDI : 9H-19H
MERCREDI : 9H-19H
JEUDI : 9H-19H
VENDREDI : 9H-19H

ADRESSE

3 RUE DE METZ
75010 PARIS

M° STRASBOURG-SAINT-DENIS
ligne 4, 8 ou 9

E-MAIL

ACCUEIL FDO
fdo@fdoformations.com

CAROLE THOMAS
carole@fdoformations.com

LAURENT TOSOLINI
laurent@fdoformations.com

TÉLÉPHONE

ACCUEIL FDO
+33 9 73 13 23 58

CAROLE THOMAS
Responsable formation
+33 9 73 13 23 58

LAURENT TOSOLINI
Responsable pédagogique
+33 6 62 67 07 53

