CONVENTIONNÉ AFDAS

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

CONCEVOIR UN PROJET 2D/3D

IDS-SV42-3

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Retoucher, sélectionner et détourer une image
Ajuster les couleurs et la qualité de l'image
Modifier un objet vectoriel
Créer, appliquer et modifier une couleur, un dégradé de couleurs
Placer du texte
Réaliser une scène 3D
Modéliser un décor / objet
Texturer un objet
Éditer les styles

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné
Techniciens du spectacle vivant, artistes-auteurs des arts graphiques 2D-3D.

Pré-requis
Avoir de bonnes notions concernant la conception de décor. Savoir utiliser un ordinateur.
Des notions sur la réalisation de plans techniques est un plus.

Durée de la formation et modalités d'organisation
En distanciel
Durée: 56 heures
2048€ ht, 2457,6€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 8 jours.
Inter: 2048€ ht
Intra: à partir de 900€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation
Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques
Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)
Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation
Questionnaire d'évaluation en fin de session

Moyens techniques
En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet

02/2025

Revoir les incontournables avec Photoshop
Prendre en main Photoshop
Se familiariser avec l'interface et la navigation
Paramétrer les Préférences de Photoshop
Identifier le type d'image et les préparer pour Sketchup
Distinguer les modes RVB et CMJN
Choisir la bonne résolution pour avoir une image bien imprimée
Agrandir ou réduire une image
Retoucher, sélectionner et détourer une image
Recadrer et redresser une image
Compléter les parties vides d'une photo avec la fonction Remplir: Contenu pris en compte
Effacer des détails avec les outils Tampon et Correcteur localisé
Choisir et utiliser les outils de sélection appropriés pour opérer des détourages
Ajuster les couleurs et la qualité de l'image
Vérifier une image et effectuer les corrections essentielles
Tester les options de corrections automatiques
Accentuer la netteté
Préparer un visuel pour en faire une texture
Comprendre l'utilité et le concept de calque
Mélanger plusieurs images sur un même document
Appliquer des effets sur des calques
Finaliser et enregistrer une image
Finaliser et enregistrer l'image pour l'utiliser dans SKETCHUP
Revoir les incontournables avec Illustrator
Appréhender les bases du logiciel
Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes et les zooms
Tracer des rectangles, rectangles arrondis, ellipses, polygones, étoiles
Déplacer, dupliquer, aligner et redimensionner des objets
Modifier l'ordre de superposition des objets
Créer des combinaisons d'objets par les fonctions Pathfinder
Modifier un objet vectoriel
Sélectionner un tracé, sélectionner un point d'ancrage
Rectifier un tracé avec les outils de correction
Transformer un objet par une rotation, une mise à l'échelle, un miroir
Créer, appliquer et modifier une couleur, un dégradé de couleurs
Créer et appliquer une couleur globale ou une teinte de couleur globale sur le fond ou sur le contour d'un objet
Paramétrer les options du contour d'un objet
Créer un dégradé linéaire ou radial avec des couleurs globales ou des teintes de couleurs globales
Appliquer un dégradé linéaire ou radial sur le fond ou sur le contour d'un objet et modifier le sens du dégradé
Placer du texte
Saisir du texte et définir sa typographie
Appliquer des attributs graphiques simples au texte
Finaliser et exporter le document pour Sketchup
Exporter le document de type texture
Préparer le document pour un plan
Finaliser des assets pour la bibliothèque Sketchup
Sketchup
Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
Organiser son projet
Comprendre l'importance des composants et de la structure du modèle
Se repérer dans l'interface: les menus, les outils et les palettes
Réaliser une scène 3D
Paramétrer le logiciel
Régler les Préférences et choisir l'unité du modèle
Préparer l'organisation du modèle (structure et calques)
Modéliser un décor / objet
Utiliser le crayon
Maîtriser les outils (Pousser / Tirer, Décalage, Suivez-moi)
Utiliser les outils Arc et Cercle
Convertir en groupe ou en composant
Dupliquer ou combiner un objet
Texturer un objet
Créer des textures
Appliquer les textures sur un objet
Placer correctement les textures sur un objet
Éditer les styles
Choisir et modifier un style
Combiner les styles et les scènes
Finaliser la présentation SketchUp
Mettre en place des cotes
Exporter les visuels
Préparer l'envoi vers le LayOut
Réaliser le plan dans le Layout
Créer les vignettes et la mise en page
Appliquer la mise en forme
Créer le cartouche
Ajouter la nomenclature et les cotes
Éditer le plan
Exporter le plan au format PDF