

PROGRAMME DE FORMATION EN DISTANCIEL

CONCEVOIR UN PROJET 2D/3D

IDS-SV42-3
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Revoir les incontournables avec Photoshop
 Retoucher, sélectionner et détourer une image
 Ajuster les couleurs et la qualité de l'image
 Revoir les incontournables avec Illustrator
 Appréhender les bases du logiciel
 Modifier un objet vectoriel
 Créer, appliquer et modifier une couleur, un dégradé de couleurs

Placer du texte
 Finaliser et exporter le document pour Sketchup
 Réaliser une scène 3D
 Modéliser un décor / objet
 Texturer un objet
 Éditer les styles
 Finaliser la présentation SketchUp

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

Durée: 56 heures
 2048€ ht, 2457,6€ ttc.
 Entrée permanente.

Lieu de la formation

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 début et fin de session.

Moyens techniques

Le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.

10/2021

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 détournages

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 vignette et la mise en page

Appliquer la mise en forme

Créer le cartouche

Ajouter la nomenclature et les cotes

Editer le plan

Exporter le plan au format PDF