
Programme de Formation

DEPENDENCE² (SCÉNOGRAPHIE LUMIÈRE)

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. Professionnels ou techniciens concernés par les compétences visées dans la formation.



Objectifs pédagogiques

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

- Apprendre à utiliser les bases de Depence2 en vous permettant d'assembler tout les élément nécessaire à la création de votre show



Description

Module 1

- Découverte de l'interface du logiciel Depence2 et de son fonctionnement
- Workflow général et description
- Logique de travail de Depence2 et fenêtres de base

Module 2

- Utiliser les outils Object : Cube, Sphere, Plane, Cylindre, Disc et Spline
- Importer des éléments de la Library
- Importer des objet 3D de différents formats (SKP /FBX/ etc.)
- Importer de la structure et utiliser les outils de placement de projecteur (Fixtures on Truss)
- Outil d'accroche : "Hang fixture tool"
- Outil de disposition : "Arrange object"

Module 3

- Principe des dossiers parents et enfants
- Réglages des paramètres d'objets, projecteurs et ponts





Module 4

- Les Group
- La fonction Duplicate
- L'outil "Export to package"
- Principe du "Drag and Drop" dans le répertoire "My Library"

Module 5

- Initiation au programmeur
- Utilisation de l'outil Programmer
- Enregistrer et restituer des mémoires de scène

Module 6

- Introduction aux effets (FX)
- Utilisation des outils FX

Module 7

- Fonctionnement de la Timeline
- Intégrer une Scène, Piste audio et Piste Vidéo
- Paramétrer une surface Vidéo

Module 8

- Création de caméra et sélection dans la vue 3D
- Paramètre de la caméra
- Intégration de la caméra dans une Timeline
- Option de Keyframes et de Courbes dans la Timeline
- Découverte de l'outil de Rendu photo et vidéo du projet

Module 9

- Découverte des Textures et des paramètres d'Objets
- Les Outils de Modification Visuels : PBR , Water et Video
- Découverte de l'Atmosphère et du Terrain

Module 10

- Découverte du Patching, Export CSV et Import MVR
- Outil de placement "Mass place model"
- Intégrer des Motors à un projet



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**.