

---

# Programme de Formation

---

## DEPENDENCE<sup>2</sup> (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](mailto:alive-school@group-alive.com).