

**FORMATION VECTORWORKS
SPOTLIGHT**

Durée : 5 jours [35 heures]

Objectif :

Maîtriser le logiciel VectorWorks Spotlight pour la présentation et la préparation d'un spectacle ou d'un événement culturel, nécessitant une mise en lumière

Public :

La formation VectorWorks Spotlight est destinée aux techniciens du spectacle, électriciens de scène, régisseurs lumière, concepteurs lumière.

Pré-requis :

Maîtrise de Windows
Connaissances en dessin technique conseillées.

Moyens pédagogiques et techniques :

Exercices et travaux pratiques tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mise en situation professionnel

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 6

PROGRAMME DE FORMATION VECTORWORKS SPOTLIGHT

Présentation et Interface de VectorWorks Spotlight

- Historique du logiciel et mise à jour
- Découverte de l'interface VectorWorks Spotlight
- Introduction, revue des fonctionnalités
- Mise à jour de l'activation de la licence
- Naviguer et paramétrer le logiciel

Outils de dessin 2D/3D

- Trousse à outils 2D 3D et Import & Export
- Paramétrer les outils
- Les contraintes paramétriques
- Les attributs et style
- Couches de dessin
- Classes de dessin

Les symboles

- Bibliothèque de symboles
- Découverte du module Spotlight
- Structure du plan de feux
- Supports d'accroches
- Styles d'étiquettes

Les propriétés des objets

- Propriétés des supports d'accroche
- Insérer un pont droit, cintré, une perche
- Insérer des rideaux, tulle et cyclorama
- Insérer des Haut-Parleurs, Line-Array
- Créer & Editer des Projecteurs
- Outils circuit
- Outils focus

Les accessoires

- Accessoires des projeteurs
- Création des accessoires
- Outils de visualisation
- Insertion de Projections Gobo
- Créer & Editer des Gobos
- Insérer des écrans, TV et murs de LED
- Gestion des Etats e scène
- Outils patch et travail collaboratif

Les présentations

- Présentations et finalisation des projets
- Création de symbole 2D/3D
- Planche de présentation
- Tableaux & Listings et export vers excel
- Couche et classes des Viewport
- Rendering et style de rendu

- Créer et éditer des textures
- Animation des scènes