

OPÉRATEUR CONSOLE LUMIÈRE CHAMSYS

ProLive Formation SARL
Arenberg Creative Mine
Rue Michel Rondet
59 135 Wallers Arenberg
03.59.05.54.34

2024

Durée 35 heures
ou 5 jours

Public : Techniciens,
intermittents et ré-
gisseurs lumière

Pré-requis :

- Connaissance professionnelle de la conduite de lumières traditionnels et as-servies
- Adressage DMX et IP
- Maîtrise de l'Anglais technique
- Maîtrise de l'outil informatique

Moyens pédagogiques : postes informatiques, écrans pour visualisation, 1 console pour 2 participants

SONOSS

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

RCS Valenciennes
792097 305 00025

Code APE 3559 A

Enregistré auprès du préfet du Nord sous le numéro de déclaration 31590826059, ce numéro n'a pas valeur d'agrément.

OBJECTIF

Découvrir et prendre en main la solution MagicQ pour la programmation de show lumière dans un contexte professionnel.

METHODES PEDAGOGIQUES

Alternance entre théorie et exercices pratiques

CONTENU DE FORMATION

Jour 1 : Comprendre et paramétrer son environnement de travail

Introduction de la solution

- Présentation des différentes interfaces (PC et consoles)
- Présentation des différents logiciels (MagicQ, MagicVis, MagicHD)
- Installation et présentation de l'interface

Création du patch

- Ajout de projecteurs traditionnels
- Ajout de projecteurs automatiques
- Recherche et import de librairies
- Créer et modifier des librairies

Utilisation du visualiseur MagicVis

- Mise en réseau d'une console et de MagicVis
- Implanter des projecteurs
- Implanter des structures et des formes

Jour 2 : Gérer et paramétrer les différents états des projecteurs

Sélection de machines

- Gestion les groupes de projecteurs
- Utilisation des techniques de sélection et sous-sélection
- Gestion des sous-éléments

Utilisation des palettes

- Paramètres d'intensité
- Paramètres de couleur, faisceau et position
- Enregistrer et modifier des paramètres

Jour 3 : Comprendre la logique de programmation

Utilisation des mémoires (CUE)

- Enregistrer une mémoire
- Modifier et copier des mémoires
- Banque de mémoires (CUE STORE)
- Utilisation des séquences (CUE STACKS)*
- Enregistrer une séquence
- Modifier et copier des séquences
- Banque de séquences (CUE STACK STORE)
- Restitution de séquences (PLAYBACK)*
- Utilisation des faders
- Utilisation des faders de type Master
- Gestion et paramétrage des Playbacks

Jour 4 : Logique de programmation avancée

Utilisation du mode BLIND

Utilisation des effets (FX)

- Appliquer et paramétrer un effet
- Modifier et créer des effets

Utilisation des séquences de commandes

- Fenêtre d'Execute
- Fenêtre de Macro

Jour 5 : Gestion des médias

Utilisation de la fenêtre Output

Utilisation du pixelmapper

- Créer une grille
- Layers & FX

Utilisation de MagicHD

- Mise en réseau
- Lecture de vidéo

Evaluation

Evaluation théorique et pratique à chaque fin de module

www.proliveformation.fr