



CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNELLE
AUX TECHNIQUES DU SPECTACLE

Lumière 2019

stage de qualification / perfectionnement

Console lumière - Chamsys

MagicQ

NOUVEAU

Session 2019 : du 2 décembre au 13 décembre

2 semaines, 70h, 35 h / semaine
6 participants

I/ CONTEXTE PROFESSIONNEL

Objectif de la formation

Développer les compétences nécessaires à l'exploitation avancée des différents modèles des consoles d'asservis Chamsys pour la programmation de systèmes évolués de projecteurs asservis.

Objectifs pédagogiques

- Mettre en route un système d'éclairage par différents protocoles de contrôle, dmx, réseau ethernet.
- Faire le patch et configurer des nouveaux projecteurs, utiliser le visualiseur 3D.
- Réaliser une programmation d'une conduite lumière évoluée pour un système d'asservis.
- Restituer cette programmation suivant les possibilités de la console, manuellement "Live", timecode, midi, agenda.
- Modifier les mémoires preset d'une programmation
- Rectifier des mémoires en restitution pour faire face à différentes contraintes : technologies des projecteurs, pannes, mauvais placements d'artistes ou de décor.
- Exploiter les fonctionnalités spécifiques de la console Chamsys : automatisations personnalisées, mise en réseau, utilisation de node ethernet et programmation de LED.
- Réaliser une programmation en utilisant les outils multimedia de la console, lumière, son, vidéo.

Public

Techniciens lumière ou électriciens plateau, régisseurs lumière, éclairagistes.

Prérequis

Pratique régulière et maîtrise de la programmation de base des consoles dédiées aux asservis.

Évaluation des prérequis

Étude du dossier de candidature.

Console lumière - Chamsys

OF2019-529-14.12.2018v6

2/ DESCRIPTION DE LA FORMATION

Contenu

A - SEMAINE 1

1 - RAPPELS DIVERS

- Principe de fonctionnement des projecteurs automatiques
- Logique de programmation des asservis
- Ouverture vers les nouveaux produits (media serveurs, projecteurs à LED)

2 - INSTALLATION / CONFIGURATION

- Installation du matériel
- Patch de la console / principe du DMX et nouveaux protocoles réseau, création de pilotes des projecteurs
- Implantation des machines dans MagicVis
- Relation Patch/MagicVis
- Positionnement des projecteurs dans le visualiser - Paramètres de visualisation
- Configurations et modèles d'organisation de la console
- Création de librairies

3 - PROGRAMMATION

- Mémoires - Enregistrement d'une CUE
- Modification de mémoires
- Temps dans les mémoires
- Cue Stack : Fenêtre Cue Stack / Cue Timing / Tracking / Fenêtre Cue store et Cue stack store / Déplacement, copie et macro de Cue stack

- PLAYBACK / Fenêtre PLAYBACK / Activation et relâchement / Options / Boutons Fade
- Vue OUTPUT : Fenêtre OUT / Tableau des valeurs de sortie / Vue plan / Création d'une grille / Assignation de la grille / Patch du pixel mapper
- Vue MEDIA : Fonctions de réglages du media / Priorité des LAYERS / Réglages
- Enchaînement / Séquences / Chasers / Loops et links
- Effets
- Organisation par rapport à la restitution

B - SEMAINE 2

1 - Organisation par rapport aux différents types de spectacles

- Modèles et exemples
- Fonctions approfondies
- Macros : principe et utilisation
- Liaisons entre plusieurs consoles
- Time code et synchronisation midi
- Déclenchement extérieur via DMX

2 - Logiciels périmétriques

C - EXERCICES

- Programmation et restitution

Évaluation des acquis

Évaluation individuelle et permanente du transfert des connaissances acquises sur les situations de travail.

Validation

Attestation de fin de formation avec grille d'auto-évaluation sur les acquis de formation.

3/ MOYENS DE LA FORMATION

Méthodes pédagogiques

Cours théorique et pratique - Exercices.

Intervenants pressentis

C. BABIN : pupitreur ; A. HARDELLET : Régisseur lumière et Vidéo - Eclairagiste ; O. LEGENDRE : régisseur lumière, pupitreur, éclairagiste.

Matériel pédagogique

Support de cours des formateurs - remise de documentation.

Équipements et matériel technique

Travail en rotation : en binôme sur consoles et en individuel sur poste PC

- Consoles MQ100 - MQ80

- Console MQ on PC sur visualisation

- Projecteurs asservis à lampes à décharge et/ou LED, de type wash et spot

- Media Server Magic HD et Arkaos

- Nodes Ethernet ArtNet et/ou sACN de marques différentes

Un plateau technique de 100m2 équipé d'une structure aluminium fixe.

4/ SESSION, HORAIRES, COÛT PÉDAGOGIQUE ET LIEU DU STAGE

Session 2019 : du 2 décembre au 13 décembre.

Horaires du stage : 7h/jour entre 9h et 17h, sauf indication spécifique.

Coût pédagogique 2019 : 3 360 € HT par participant.

Le CFPTS est assujéti à la TVA (20%)

Lieu du stage

CFPTS Bagnolet, 92 avenue Gallieni 93170 BAGNOLET

5/ MODALITÉS D'INSCRIPTION ET INTERLOCUTEURS

Orientation : prendre contact avec le CFPTS (aide au choix du stage, évaluation des prérequis, disponibilité de places dans la session choisie...)

Inscription : déposer un dossier de candidature auprès du CFPTS et entreprendre les démarches nécessaires à la prise en charge du coût pédagogique.

Orientation	Aurélie Clonrozier
Administration	Bénédicte Mariaux, Katy Coutard, Virginie Lohyer
Pédagogie	Béatrice Gouffier, Florence Leroy, Maria Basch, Mathilde Czyzyszyn

Inscription et suivi administratif au 92 avenue Gallieni, 93170 BAGNOLET

01 48 97 25 16 / contact@cfpts.com

En complément, nous vous conseillons

Technicien opérateur asservis / élargissement du domaine de compétence

Console lumière - ETC / élargissement du domaine de compétence

Console lumière - MA Lighting / élargissement du domaine de compétence

Configurer et exploiter les réseaux pour l'éclairage de spectacle / élargissement du domaine de compétence

Media Server et outils de diffusion vidéo / élargissement du domaine de compétence