



LES BASES D'UTILISATION DU LOGICIEL WYSIWYG

Objectifs

- Présenter le logiciel, ses fonctionnalités et son utilisation.
- Paramétrer le logiciel de manière efficace.
- Créer un environnement de travail, appréhender les différentes vues et fenêtres.
- Tracer des perches et assembler de la structure.
- Installer et régler des projecteurs, traditionnels et automatiques.
- Patcher des projecteurs.- Allumer son kit et créer une image avec le mode DESIGN.
- Connecter une console (version PC) et piloter son kit avec le mode LIVE.

Public concerné

Cette formation s'adresse aux personnes n'ayant jamais utilisé Wysiwyg, ou ayant des connaissances très succinctes. Elle a pour but de présenter les bases du logiciel et la logique d'utilisation.

Prérequis

Expérience en tant que pupitreux, directeur photo ou utilisateur de logiciels de CAO type AutoCAD.

Effectif

6 à 8 participants

Durée

35 heures / 5 jours

Moyens Pédagogiques

Alternance de théorie et de pratique. L'approche pédagogique utilisée est une approche résolument participative, interactive et coopérative. Les stagiaires sont mis en situation de réflexion et d'action sur leurs propres pratiques

Encadrement

Régisseur lumière

Contenu de formation

Journée 1 :

Présentation du logiciel et de toutes ses utilisations.
Petit tour de ses outils et fonctions.
Prise en main de l'environnement, réglages et différentes fenêtres.
Localisation des différents outils.
Présentation des différents menus, onglets et modes.

Journée 2 :

Création d'une scène et installation de perches.
Insertion de projecteurs traditionnels.

Journée 3 :

Assemblage et utilisation de structure alu (truss).
Insertion de projecteurs automatiques.

Journée 4 :

Utilisation des layers.
Manipulations de projecteurs et réglages.
Allumage du kit et création d'une image avec le mode DESIGN.

Journée 5 :

Patch de la scène et connections avec une console.
Prise en main du kit avec une console avec le mode LIVE.