

---

# Programme de Formation

---

## CAPTURE

---

### Organisation

---

**Durée :** 35 heures

**Mode d'organisation :** Mixte

---

### Contenu pédagogique

---



#### **Public visé**

Professionnels ou techniciens concernés par les compétences visées dans la formation.



#### **Objectifs pédagogiques**

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- Créer et maîtriser son interface de travail
- Comprendre les objectifs et les limites du logiciels, quand l'utiliser, jusqu'où on peut aller
- Importer un plan, naviguer dans l'espace et retrouver les informations nécessaires
- Comprendre puis réaliser ses premiers plans de feu
- Remplacer les projecteurs, les organiser visuellement
- Réaliser un plan 3D complexe à partir d'éléments internes et externes
- Configurer les données de patch et canal pour l'ensemble de son kit
- Importer et exporter son travail visuel (plan, image et rapport) et ses données (patch console)
- Connecter des sources externes (flux vidéo et media serveur) Savoir configurer les rendus (textures, luminosités et réglages caméras)
- Connecter sa console pour contrôler partiellement (rendu) ou totalement (sélection) les objets



#### **Description**

##### **Journée 1**

##### *Tour d'horizon et premières manipulations*

- Présentation et situation au sein des logiciels de création lumière
- Historique du logiciel, version démo et versions commerciales
- Mises à jour logiciel et librairies
- Vue d'ensemble et interface utilisateur
- Les fenêtres : Dispositions de travail et vues / Fenêtre Projet : Onglet Dessin (les Vues)
- Charger un show Démo / La navigation dans l'espace
- Les outils accessibles sous les objets, Déplacer, Copier et régler un projecteur (poignée d'orientation)
- Menus : sobriété et clarté
- Fenêtre Projet : Onglet Dessin (Projet et Éléments sélectionnés) - Personnaliser son travail et Changer les propriétés
- Fenêtre Projet : Onglet Bibliothèque (Objets, structure, projecteurs) - Ajouter des objets sur la





- scène
- Sélection unitaire et groupes (souris et onglet projecteurs), par type, repère et calque
- Onglet Projecteurs : Les positions, repères et groupes
- Onglet Dessin : Les groupes de projecteurs

## Journée 2

### Le rendu

- Organiser ses objets sur la scène : Remplacer, repartir et aligner
- La vue Live (Faire briller et Régler un projecteur en focus target)
- Les caméras (Prédéfinies, personnelles et raccourcis) - Onglet Dessin (Cameras Positions)
- Onglet Dessin (Les vues) - Brillance, rendu, luminosité ambiante, etc
- Onglet Cliché : Créer une capture Image / Caméra / Dmx
- Exporter un visuel, choisir son cadrage, sa focale et sa résolution
- Nouveau fichier et créer une scène from scratch
- Importer / Exporter : Tous les formats 2D/3D, les atouts MVR et Sketchup et importer un autre fichier capture partiel

## Journée 3

### Connecter

- Rappels basiques sur le DMX - Le patch
- Patcher (depuis Éléments sélectionnés, onglet Projecteurs-liste, onglet Univers-drag-drop et Séquentiel)
- Exporter le patch (MVR, CSV)
- Les Canaux/ID (depuis Fenêtre Éléments sélectionnés, onglet Projecteurs-liste et Séquentiel)
- Rappels sur la connectivité DMX générique : Artnet / sACN
- Fenêtre connexion : Connectivité générique et propriétaires (Capture CITP et dédiés consoles pris en charges)
- Connecter un contrôleur DMX en Artnet et sACN : localhost avec un show chamsys MagicQ PC fourni (sortie trame DMX gratuite)
- Connecter un contrôleur DMX en Artnet et sACN : remote avec une console commandWing3+onPC / vizkey+onPC et MQ70
- Le CITP, import de patch automatique et contrôle temps réel de Capture par une console compatible (ex. série MagicQ)
- Manipulation par groupes sur 3 postes (MA ou Chamsys selon profiles) pour appréhender les rendus (puissances et limites)

## Journée 4

### Présenter

- Onglet Dessin / Scènes : Plusieurs états scéniques (actes et déplacements de décor)
- Rappel sur une fiche technique, un plan de feu et les informations à transmettre à son interlocuteur
- Onglet Dessin / Dessin - Tracés - Scènes 1 : Les scènes, les objets et créer un cartouche
- Organiser son travail 1 : Les Calques - Affecter et organiser
- Organiser son travail 2 : Les Calques - Personnaliser l'affichage
- Organiser son travail 3 : Les Filtres - Créer des filtres de travail pour la conception et le rendu
- Organiser son travail 4 : Les Styles - Afficher des informations sur ses vues, personnaliser l'affichage / bouger les annotations
- Onglet Dessin / Dessin - Tracés - Scènes 2 : Personnaliser les vues avec les calques, filtres, scènes

et styles

- Onglet Bibliothèque / Interne : Ajouter des mesures et citations
- Onglet Dessin / Rapports : Créer des rapports de scène (rapport d'équipement, patch, etc)
- Présenter son dossier : Exporter en PDF

## Journée 5

### *Texturer et Aller plus loin*

- Texturer en fixe : Principes des textures / Fenêtres Matériaux des onglets Dessin et Bibliothèques
- Réglages et Comportement des textures (transparence, réflexion et rendu)
- Texturer en vidéo – Fixe (fichier local) ou Live (NDI) - Exemple avec MadMapper et/ou Arena
- Texture contrôlable en DMX / Fabriquer un ledwall
- Onglet Bibliothèque / Interne : Les FX, la visualisation / Les symboles (Onglets Dessin et Bibliothèque)
- Exercice Final



### **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).