

---

# Programme de Formation

---

## CHAMSYS (NIVEAUX FONDAMENTAUX)

---

### Organisation

---

**Durée :** 35 heures

**Mode d'organisation :** Présentiel

### 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

- Maîtriser les fonctions basiques de la console ChamSys MAGICQ
- Mettre un œuvre la programmation et la restitution d'un spectacle sur console ChamSys MAGICQ
- Maîtriser les fonctions complexes de la console ChamSys MAGICQ

#### **Description**

##### **Journée 1**

*Présentation de la formation et prise de connaissance avec les participants*

*Présentation et rappel*

- Présentation de la gamme ChamSys et des consoles utilisées pendant la formation
- Présentation des particularités du logiciel, l'installation sur Mac/PC, sur console et les mises à jour

*Le Setup et le Patch, le MagicVis*

- Le Setup : Comprendre les modes de démarrage, choisir et modifier un mode
- Utiliser le logiciel de prévisualisation MagicVis et le mettre en réseau avec la console

*Le réseau ArtNet et MagicQ*

- Présentation du patch et de la fonction search
- Travail de sélection et fabrication des groupes
- Organisation des vues, tableaux d'information et palettes
- Créer ses surfaces de travail suivant son show

*Application*

- Faire un patch, tester un kit de projecteurs dans un environnement de travail à sa convenance et utiliser le MagicVis.

##### **Journée 2**



### *Les Palettes et les Effets*

- le Programmeur, les outils de sélection, l'output, le HTP et le LTP
- Options d'enregistrement et de restitution dans le programmeur
- Touches dédiées, philosophie de travail et préparation d'un show

*Évaluation des compétences : Créer son ergonomie de travail avec ses vues, ses options et ses Presets personnalisés.*

- Utilisation des raccourcis pour programmer et restituer en live
- Introduction des temps de fade et de délai
- Le générateur d'effets et sa gestion dans le programmeur
- Travail avec les effets

### *Application*

- Proposer une configuration de travail avec des Presets et des effets pour jouer en « live ».

## **Journée 3**

### *L'utilisation en "live"*

- Théorie HTP/LTP et la mise en relation avec les particularités de MagicQ
- Travail avec les Cues, logique de programmation et d'enregistrement
- Configuration des restitutions et leurs diverses fonctions suivant les effets voulus
- La fenêtre Execute, ses particularités en programmation, la création et l'utilisation des Soft Palettes
- Comment restituer un show en « Busking » ou totalement programmé

*Exercices pratiques en confrontation "pupitreur" / "client".*

### *Application*

- Proposer une configuration de travail pour un festival et pouvoir réagir rapidement en accueil.

## **Journée 4**

### *L'utilisation avancée des Cuestacks*

- Théorie du Tracking
- Travail en Cuestack
- Update et modifications de mémoire, fonction Include et Update
- Manipulations associées

### *Application*

- Composer une Cuestack de mémoires et pouvoir la modifier à la demande.

## **Journée 5**

### *Les Pixel Mappers*

- Les Output Grids et leur implication dans la sélection
- Les différents Pixel Mappers (Simple et Advanced)
- L'utilisation en programmation d'effets
- La restitution des effets PixMap

### *Exercice pratique*

- Créer un show complet en repartant d'un show vide et rappel des fonctions vues les premiers jours.



## **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).