
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 quotations
- 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.