AliveSchool

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**.