
Programme de Formation

EOS (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 :

Posséder les principes fondamentaux d'environnement, sauvegarde, patch, réglages, contrôle des circuits et paramètres, création de groupes, mémoires, connaissance du tracking, des palettes et effets et les techniques de restitution

Cette formation se base sur les deux premiers niveaux de l'académie ETC : Essentiels et Intermédiaires



Description

Module 1 - Introduction (01H00) :

- Présentation de la console et de la famille EOS
- Philosophie du logiciel EOS
- Mise à jour de la console

Module 2 - Environnement et affichage (02H00) :

- Les Écrans et Workspaces
- Les Frames et les Onglets
- Le CIA (ou ZIC)
- Le Navigateur
- Introduction aux Snapshots, Macros et Magic Sheets
- Sauvegarde et fusion des conduites
- Import ASCII
- Paramétrage de la console : Setup et ECU

Module 3 - Patch (03H00) :

- Par circuit et en série
- Patch par adresse
- Patch d'un instrument composé
- Patch d'un luminaire asservi (Automatiques et Leds)
- Les Attributs d'appareil
- Introduction à la 3D Augmented





Module 4 - Travail avec les circuits (03H00) :

- Circuits en mode LIVE
- Syntaxe et enregistrement sélectif
- Contrôle des paramètres
- Affichage des paramètres
- La fonction Sneak et les intensités
- La notion d'Offset

Module 5 - Les Groupes (02H00) :

- Groupes Live et Blind
- Créer des sous-groupes

Module 6 - Les Submasters (04H00) :

- Différences entre Submaster et (Sub)Faders
- Enregistrer un Submaster en Live et Blind
- Utiliser les Submasters avec la ligne de commande
- La gestion des Submaster
- Les pages de Faders
- Propriétés des Submasters

Module 7 - Les Cues (08H00) :

- Enregistrer une CUE et la nommer
- Enregistrer une CUE avec des temps de montée et descente et gérer les enchaînements
- Incorporer des liens et des Palettes dans les CUE
- Supprimer des CUES
- Les temps particuliers (Channel Time et Parts)
- Attribues de CUE (Objet Scène et Notes)
- Mise à jour des CUES (Update par défaut et Cue-Only)
- Interaction entre CUE et Palettes
- La fonction « Aperçu » des intensités

Module 8 - Tracking (02H00) :

- Concepts des "Tracking" et "Move Fade"
- Q Only
- Block et AutoBlock
- Assert

Module 9 - La restitution (02H00) :

- Configuration du PSD
- Restitution de CUE basique
- Restitution Manuelle
- La fonction « Go To CUE »
- Les conventions de couleur pour l'affichage des circuits
- Auto-Mark et Marking

Module 10 - Les Palettes (02H00) :

- Principe des Palettes
- Les différentes catégories de Palettes
- Utilisation des Presets

Module 11 - Park (01H00) :

- Park Live et Blind

Module 12 - Effets (04H00) :

- Créer un chenillard
- Différences entre un effet Relatif et Absolu
- Les attributs d'effet
- Enregistrer un effet dans une CUE
- Créer un effet de couleur simple

Module 13 - Direct Selects (01H00) :

- Disposition
- Configuration
- Live
- Blind

**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