



Perfectionnement WYSIWYG

Objectifs

Approfondissement des bases théoriques et pratiques des 3 modes du logiciel WYSIWYG. Utilisation avancée de toutes ses fonctionnalités et de sa connexion à une console.

À l'issue de la formation, les participants auront acquis une maîtrise avancée des outils de dessin CAD, de la réalisation de plans complexes, de rendus réalistes sophistiqués et de l'élaboration des documents techniques associés. Ils seront capables de créer et modéliser un éclairage scénique complexe incluant laser et streaming vidéo, de gérer tous les paramètres des fixtures et de les transférer sur une console.

Prérequis

Avoir suivi la formation « Fondamentaux WYSIWYG » ou
Maîtriser une console d'asservis et connaître les bases essentielles des modes REPORT, DESIGN et PERFORM du logiciel WYSIWYG.

Effectif

6 à 8 participants

Durée

35 heures / 5 jours

Moyens Pédagogiques

Alternance de théorie et de pratique. L'approche pédagogique utilisée est une approche résolument participative, interactive et coopérative. Les stagiaires sont mis en situation de réflexion et d'action sur leurs propres pratiques.

Encadrement

- Designer lumière pour le spectacle, l'événementiel et l'architectural
- Opérateur console
- Formateur WYSIWYG

Contenu de formation

Journée 1 :

- Rappel des fondamentaux du logiciel et de son architecture
- Vue générale des fonctions avancées des modes CAD, DATA DESIGN et PERFORM
- Rappel des fondamentaux du mode CAD
- Rappel sur les bibliothèques et leur utilisation : luminaires, accessoires, structures, gobos...
- Utilisation avancée du mode « Data »
- Utilisation des tableurs

Journée 2 :

- Mode CAD (suite)
- Utilisation avancée des outils de modélisation CAD
- Les matrices d'appareils personnalisées
- Utilisation avancée des matrices de plans (Plot Layouts). Intégration de légendes
- Rappel sur l'import et l'export de fichiers
- Optimisation des présentations et de l'export de plans. Création d'une scène et installation de perches
- Insertion de projecteurs traditionnels

Journée 3 :

- Rappel des fondamentaux du mode DESIGN
- Les images sphériques et les rendus full-360°
- Les couches Alpha
- Les textures sur objets 3D
- L'intégration des ombres (Shaded View)
- Utilisation avancée du contrôle des faisceaux : intensités, paramètres volumétriques, mixage de couleur, température de couleur, brouillard...

Journée 4 :

- Mode DESIGN (suite)
- Streaming vidéo et murs d'images
- Outils et menus pour une gestion avancée des images et de la vidéo
- Rappels sur les protocoles lumière, vidéo et « Motion »
- Mode LIVE
- La connexion directe des consoles grandMA onPC et grandMA2
- L'AutoFocus et le transfert des paramètres d'appareils
- L'AutoPatch et le transfert du patch à la console
- L'utilisation et le contrôle des lasers en mode Live

Journée 5 :

- Mode PRES (suite)
- Programmation et restitution de séquences complexes
- Exercices de manipulation avancée en mode PERFORM
- Optimisation de la configuration informatique