



FORMATION CHAMSYS

Programme avancé

Objectif

A l'issue du module les stagiaires seront capables de mettre en place un show lumières, en utilisant l'ensemble des outils de programmation disponibles de la console Chamsys.

Prérequis

Connaissance professionnelle de la conduite de lumières traditionnels et asservies
Adressage DMX et IP
Maîtrise de l'Anglais technique
Maîtrise de l'outil informatique

Méthode pédagogique

Chaque étape commencera par des explications théoriques et sera suivie de démonstrations pratiques. Afin de valider les acquis, les exercices applicatifs seront effectués de manière individuelle sur un ensemble d'exemples à réaliser. Les cours encourageront les échanges entre élèves et les participations orales encadrées par le

Public concerné

Techniciens lumière et asservis, pupitreurs, régisseurs, concepteurs lumière.

Durée

Formation sur 5 jours / 35 heures

Coût pédagogique

Nous consulter

Pour connaître les dates et lieux de nos prochaines sessions ou pour organiser une session au sein de votre établissement (Intra)

Contenu de formation

Jour 1 : Comprendre et paramétrer son environnement de travail

Introduction

- Présentation des différentes interfaces (PC et consoles)
- Présentation des différents logiciels (MagicQ, MagicVis, MagicHD)
- Installation des différentes versions, présentation de l'interface

Création du patch

- Ajout de projecteurs traditionnels
- Ajout de projecteurs automatiques
- Recherche et import de librairies
- Créer et modifier des librairies

Utilisation du visualiseur MagicVis

- Mise en réseau d'une console et de MagicVis
- Implanter des projecteurs
- Implanter des structures et des formes

Jour 2 : Gérer et paramétrer les différents états des projecteurs

Sélection de machines

- Gestion des groupes de projecteurs
- Utilisation des techniques de sélection et sous-sélection
- Gestion des sous-éléments

Utilisation des palettes

- Paramètres d'intensité
- Paramètres de couleur, faisceau et position
- Enregistrer et modifier des paramètres

Jour 3 : Comprendre la logique de programmation

Utilisation des mémoires (CUE)

- Enregistrer une mémoire
- Modifier et copier des mémoires
- Banque de mémoires (CUE STORE)
- Utilisation des séquences (CUE STACKS)
- Enregistrer une séquence
- Modifier et copier des séquences
- Banque de séquences (CUE STACK STORE)

Jour 4 : Logique de restitution avancée

Configuration des faders

- Utilisation des faders de type Master
- Gestion et paramétrage des Playbacks
- Fenêtre d'Execute, les régions, les soft palettes

Utilisation du mode BLIND

Utilisation des effets (FX)

- Appliquer et paramétrer un effet
- Modifier et créer des effets

Utilisation des séquences de commandes

- Fenêtre de Macro

Jour 5 : Gestion des médias

Utilisation de la fenêtre Output

Utilisation des pixelmappers (simples et avancés)

- Créer une grille
- Layers & FX

Utilisation de MagicHD

- Mise en réseau
- Lecture de vidéo

FORMATION COMPLEMENTAIRES

- Formation RESEAU AVNT niv1 Lumière
- Formation GRAND MA3

NOTRE FORMATEUR

Gregory VALLA est un pupitreur lumière certifié sur la CONSOLE CHAMSYS - GRAND MA. Il possède de nombreuses années d'expériences dans le domaine de la formation et sur le terrain, en tant qu'opérateur et concepteur lumière.

ALIVE SCHOOL

119 Chaussée Marcelin Berthelot - 59200 Tourcoing - 03 20 11 23 08
contact@alive-school.fr - www.alive-school.fr - Siret 492 824 487 00069 - APE 8559A
Déclaration d'activité n°32590965259



L'accueil des personnes en situation de handicap est assuré sur tous les lieux de formation. Je vous invite à me contacter pour toute demande par téléphone ou par mail.