ProLive Formation SARL
Site Minier d'Arenberg
Rue Michel Rondet
59 135 Wallers Arenberg
03.59.05.54.34

FONDAMENTAUX -EOS

PROGRAMME DE FORMATION

en partenariat avec

ARKALYA

Durée
35 heures ou 5 jours

Tarif
Coût individuel : mentionné sur notre site internet
Coût en entreprise (intra) : nous consulter
Étudié selon situation géographique, matériel et nombre de participants

Délai d'accès
Voir calendrier des formations sur notre site internet

Thibault Gueudré (Référent handicap) pourra vous apporter une aide adaptée (accessibilité, rythme, documentation, temps nécessaire pour l'évaluation théorique et pratique.)
Contact : 0359055434

RCS Valenciennes 792097 305 00025 Code APE 3559 A Enregistré auprès du préfet du Nord sous le numéro de déclaration 31590826059, ce numéro n'a pas valeur d'agrément.

Public visé
Tout technicien et/ou régisseur lumière maitrisant les consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire, le principe de la chaîne lumière, les projecteurs à LEDS et les projecteurs asservis

Modalités d'accès
- Modalités d'accès liées aux dispositifs de financement (personnel, OPCO, France Travail, employeur…). Nous consulter pour plus de précisions.
- Inscription sur site internet / par téléphone / par mail : contact@proliveformation.fr

Prérequis
-Bonne maîtrise des outils informatiques
-Bonne connaissance de la chaîne lumière, des projecteurs à LEDS et des projecteurs asservis
-Pratique avérée des consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire

Objectif de l'action
Maîtrise de l'interface, de l'autonomie et des fonctions de base de la gamme des consoles EOS A l'issue de la formation les participants seront capables de :
• Maîtriser la structure logicielle de la gamme EOS et l'ergonomie des différentes consoles
• Exploiter ses fonctionnalités principales
• Programmer un show lumière utilisant le potentiel de la console

Moyens pédagogiques
Approche participative, interactive et coopérative qui articule théorie et pratique, dans un environnement technique adapté et à l'aide des outils les plus adéquats.
• ARKALYA fournit une console EOS avec visualiseur 3D par participant

Contenu
- **Introduction**

-Présentation des différentes consoles de la gamme EOS / Hardware
- Présentation du soft. CIA / Onglets et Tabulation / Ligne de commande
- Le set up
- Le patch
- Gestion des circuits / le Sneak
- Gestion des groupes / En Live / En Blind / Utilisation de l'offset
- Gestion des Submasters / En Live, en Blind / Notion de Subs et de Faders / Pages de Faders

Cues et Cuelist
-Présentation du Playback (PSD)
- Enregistrement et temporisation
- Les codes couleurs
- Le travail en conduite (updater, supprimer, copier, déplacer une cue, en Live / en Blind)
- Le Track / Cue Only / Block / Assert
- Le Flexi Mod
- Le Park

- **Gestion des Asservis**

- Classification des paramètres
- Le Display encodeur / Le Moving Light control
- Device Attributs du Patch
- Enregistrement et restitution de Palettes
- Enregistrement sélectif / Syntaxe de la ligne de commande
- Les asservis dans les Subs / Configurations des modes de restitution
- Mise en séquence de projecteurs asservis / Les palettes dans les cues
-Temporisation des paramètres / Multipart cues
-Gestion de l'AutoMark / Mark et Reference Mark
Configuration de son espace de travail
-Layout et Workspaces
-Les Snapshots
-Les Magic Sheets

- **Le Gestionnaire d'Effets**

- Les différents types d'effets / Chasers, linéaires, absolus
- Création d'effets / Temporisation
- Restitution via les Subs / via les Cues

- **Fonctions additionnelles**

- Les Macros
- Utilisation du Color Picker / Travail de la couleur
-Database et Keyword du patch / La fonction Query
Import / Import partiel Gestion des formats de fichier

- **Exercices Pratiques**

Bilan : Questions diverses.
- Auto-évaluation des participants de leur acquisition de compétences.
- Échange et évaluation de la formation

Moyens pédagogiques

- Approche participative, intéractive et coopérative qui articule théorie et pratique, dans un environnement technique adapté et à l'aide des outils les plus adéquats.
- Fourniture d'une console EOS avec visualiseur 3D par participant

Modalités d'évaluation / validation

Une évaluation pratique sera organisée en fin de formation pour valider les compétences acquises.

PROGRAMME DE FORMATION

ProLive Formation SARL
Arenberg Creative Mine
Avenue Michel Rondet
59 135 Wallers Arenberg
03.59.05.54.34

FONDAMENTAUX EOS

2025

Durée 35 heures
ou 5 jours

Public : Tout technicien ou régisseur lumière maîtrisant les consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire, le principe de la chaîne lumière, les projecteurs à LEDs et les projecteurs asservis.

Pré-requis :

Bonne maîtrise des outils informatiques.

Bonne connaissance de la chaîne lumière, des projecteurs à LEDs et des projecteurs asservis.

Pratique avérée des consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire.

Effectif : 6 à 8 participants

En partenariat avec :

ARKALYA

RCS Valenciennes 792097 305 00025

Code APE 3559 A

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

OBJECTIF OPERTATIONNELS

Maîtrise de l'interface, de l'autonomie et des fonctions de base de la gamme des consoles EOS

A l'issue de la formation les participants seront capables de :

- Maîtriser la structure logicielle de la gamme EOS et l'ergonomie des différentes consoles
- Exploiter ses fonctionnalités principales
- Programmer un show lumière utilisant le potentiel de la console

MOYENS PEDAGOGIQUES

- Approche participative, intéractive et coopérative qui articule théorie et pratique, dans un environnement technique adapté et à l'aide des outils les plus adéquats.
- ARKALYA fournit une console EOS avec visualiseur 3D par participant

CONTENU DE FORMATION

Introduction

Présentation des différentes consoles de la gamme EOS / Hardware

Présentation du soft. CIA / Onglets et Tabulation / Ligne de commande

Le set up

Le patch

Gestion des circuits / le Sneak

Gestion des groupes / En Live / En Blind / Utilisation de l'offset

Gestion des Submasters / En Live, en Blind / Notion de Subs et de Faders / Pages de Faders

Cues et Cuelist

Présentation du Playback (PSD)

Enregistrement et temporisation

Les codes couleurs

Le travail en conduite (updater, supprimer, copier, déplacer une cue, en Live / en Blind)

Le Track / Cue Only / Block / Assert

Le Flexi Mod

Le Park

Gestion des asservis

Classification des paramètres

Le Display encodeur / Le Moving Light control

Device Attributs du Patch

Enregistrement et restitution de Palettes

Enregistrement sélectif / Syntaxe de la ligne de commande

Les asservis dans les Subs / Configurations des modes de restitution

Mise en séquence de projecteurs asservis / Les palettes dans les cues

Temporisation des paramètres / Multipart cues

Gestion de l'AutoMark / Mark et Reference Mark

Configuration de son espace de travail

Layout et Workspaces

Les Snapshots

Les Magic Sheets

Le Gestionnaire d'effets

Les différents types d'effets / Chasers, linéaires, absolus

Création d'effets / Temporisation

Restitution via les Subs / via les Cues

Fonctions aditionnelles

Les Macros

Utilisation du Color Picker / Travail de la couleur

Database et Keyword du patch / La fonction Query

Import / Import partiel

Gestion des formats de fichier

Exercices pratiques

Bilan : Questions diverses. — Auto-évaluation des participants de leur acquisition de compétences. — Échange et évaluation de la formation.

ÉVALUATION

- Protocole d'évaluation ARKALYA

www.proliveformation.fr

PRO LIVE FORMATION