

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

OPÉRATEUR CONSOLE LUMIÈRE CHAMSYS

PROGRAMME DE FORMATION

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
(Référé 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

Techniciens et/ou régisseurs lumière

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

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

Objectif de l'action

Découvrir et prendre en main la solution MagicQ pour la programmation de show lumière dans un contexte professionnel.

Contenu

Jour 1 : Comprendre et paramétrer son environnement de travail

- Introduction de la solution
- Présentation des différentes interfaces (PC et consoles)
- Présentation des différents logiciels (MagicQ, MagicVis, MagicHD)
- Installation et 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 les 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)
 - Restitution de séquences (PLAYBACK)
 - Utilisation des faders
- Utilisation des faders de type Master - Gestion et paramétrage des Playbacks

Jour 4 : Logique de programmation avancée

- Utilisation du mode BLIND
- Utilisation des effets (FX)
 - Appliquer et paramétrer un effet
 - Modifier et créer des effets
 - Utilisation des séquences de commandes
- Fenêtre d'Execute
- Fenêtre de Macro

Jour 5 : Gestion des médias

Utilisation de la fenêtre Output Utilisation du pixelmapper

- Créer une grille
- Layers & FX Utilisation de MagicHD
- Mise en réseau
- Lecture de vidéo

Moyens pédagogiques

- postes informatiques, écrans pour visualisation, 1 console pour 2 participants

Moyens d'encadrement

Nos formateurs et formatrices sont tous des professionnels en activité, sélectionnés pour leur expertise technique et s'inscrivant dans une démarche de formation continue.

Intervenant (son parcours est disponible sur notre site internet) : **Paul Zandbelt**

Modalités d'évaluation / validation

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