

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

2025

Durée 35 heures
ou 5 jours

Tarif : 2100€ H.T

Public : Techniciens lumière, pupitreurs ou des directeurs photo utilisant déjà de manière autonome et basique le logiciel Wysiwyg et souhaitant approfondir leurs connaissances. Le niveau d'utilisation minimum requis de Wysiwyg est de pouvoir accrocher un projecteur en haut d'une structure et de l'allumer depuis une console ou un logiciel sur PC, ou encore en mode design

EVALUATION :

Certains exercices viendront récapituler les principaux chapitres. L'essentiel se fera sur la capacité à dessiner et réaliser sa propre scène à partir du 3ème jour



Accessibilité aux personnes en situation de handicap

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.

WYSIWYG—NIVEAU AVANCÉ

OBJECTIF

Maîtriser les outils de dessin CAD afin de produire facilement et proprement tous vos projets et concepts. Régler de façon rapide et précise l'ensemble de votre plan de feu, et intégrer des médias dans vos simulations. Générer des images et vidéos de vos concepts, ainsi que des plans techniques clairs et complets. Utiliser Wysiwyg avec des éléments extérieurs : Consoles, Media serveurs, fichiers sous un autre format.

MOYENS PEDAGOGIQUES

Ordinateurs portables mis à disposition par l'organisme ainsi que le logiciel Wysiwyg « Lean and Perform ».

Tableau, Paperboard.

CONTENU DE FORMATION

Jour 1 :

- Présentation des élèves et de leur expérience sur Wysiwyg.
- Présentation des méthodes pédagogiques.
- Choix de matériel et configuration d'une station de travail efficace.
- Petit rappel des bases et de la logique d'utilisation du logiciel.
- Présentation des menus "Options" (Grid, show details, simulation...)
- Démarrer un projet sur des bases propres (User Origin, Venue, Gestion des layers et des scènes)
- Générer un profil (Wysiwyg User Detail).
- Générer un fichier Template.
- Mode CAD
- Maîtriser les outils de construction CAD tels que Array, Align, Extrude...
- Dessiner des formes et volumes avec le Snap, les Opérations booléennes, Trim et Extend.
- Dessin avancé avec le Consolidate Mesh et la fonction Revolve.
- Créer un objet personnel et l'enregistrer comme nouvelle librairie.
- Créer des pendrillons et frises avec le Pipe and Drape Wizard.
- Dessiner des murs avec le Room Builder et l'outil Wall.
- Assembler de la structure.
- Utiliser les outils Dimension, dessin d'échelles.

Jour 2 :

- Lier des objets à des Axes et des Frames et gérer des mouvements de machinerie.
- Patcher des Axes / Frames avec le Quick Motion tool.
- Régler du traditionnel avec le Fanning tool et la fenêtre Cuts and Adjustments.
- Créer des Focus Positions (Point, Line, Arc).
- Multiples gélatines pour du traditionnel.
- Créer un Gobo Custom.
- Flouter un gobo (traditionnel et automatique).
- Créer une Fixture Custom.
- Onglet Light Emission.
- Onglet Appearance.
- Onglet Beam Options.

FORMATEUR :

Julien Ferreiro, Pupitreur, formateur Bêta-testeur et représentant de l'éditeur du logiciel Wysiwyg Cast Software pour la France

- Générer une diffusion vidéo (écran, matrice de LED) et y incorporer des médias (Image et Vidéo Manager).

Jour 3 :

- Utiliser les Quicktools pour le patch.
 - Configurer le menu Fixture Attribute Layout des projecteurs pour générer des plans clairs et lisibles.
 - Créer un FAL Template.
 - Patch d'un objet avec le Light Emission.
 - Création de 2 shaded view : une de travail (CAD) et une d'exploitation (Live), Création de Cameras.
- Exercice :** Dessiner une scène complète organisée en layouts, et avec toutes les infos (patch, ID, channel, circuit).

Jour 4 :

- **Mode DESIGN :** Régler sa scène et créer des images et vidéos à l'aide des outils de Focus et du menu Render.
- Paramétrer la vue Shaded pour affiner et améliorer la qualité de rendu.
- Créer une Cuelist et un chemin de camera pour générer une vidéo.
- Méthodes de production des différents types de captures : Screenshot, Rendering, et Capture Vidéo.
- Modifications des propriétés des objets dans le menu Appearance (Transparence, Reflexion...).
- Dessin d'un Camera Path
- Création d'une Cue List.

Exercice : - Création de tableaux dans le mode DESIGN.

- Création d'une Cue List et d'un Camera Path.

Jour 5 :

- Importer et utiliser dans Wysiwyg un fichier DWG ou SKP.
- **Mode LIVE :** Connecter Wysiwyg avec différentes consoles (version PC) : GrandMA 1 et 2, Hog4, Titan...
- Utiliser les fonctions AutoPatch et AutoFocus entre Wysiwyg et la console.