



## Programmation sur consoles ETC - EOS Niveaux 1 & 2

L'objectif de cette formation est de permettre aux participant·e·s de programmer et restituer une conduite complexe sur les consoles ETC de la famille EOS, puis d'approfondir les opérations disponibles sur la gestion des couleurs et l'utilisation "live".  
(Référentiels ETC : Workbooks 1 à 4)



TSV est centre de formation agréé par ETC - France

### OBJECTIFS (Compétences)

#### Gérer les bases de programmation de projecteurs conventionnels, motorisés et à LED sur les consoles de la famille EOS

Organiser et paramétrer la console et les espaces de travail  
Travailler avec des Circuits, Groups, Submasters et Cues  
Gérer les appareils, leurs attributs et créer des palettes et des presets  
Réaliser des conduites lumière simples et complexes  
Intégrer et gérer l'ensemble des éléments constitutifs de l'environnement d'un spectacle (directs, services et autres)

#### Approfondir les opérations disponibles sur une console de la famille EOS.

Découvrir l'outil de gestion de couleur EOS (outils pour sélectionner, mélanger, contrôler les couleurs)  
Apprendre à programmer et utiliser des macros  
Configurer la console pour une utilisation live  
Utiliser Augmented 3D

### CONTENUS

#### JOUR 1 - Découverte présentation/utilisation globale généralités

Snapshot capture d'écran ; Tracking/ CueOnly ; Tracking convention couleurs  
Sneak, blind/live ; Patch ; Contrôle circuits ; Group ; Cue record et update  
Save fichier

#### JOUR 2

Sub ; Record/record only ; Cue restitution ; Blind spread sheet ; Block, autoblock  
Assert ; Update options ; Cues time ; Automark ; Contrôle paramètre ; Contrôle couleur

#### JOUR 3

Setup et shell ; Contrôle lampes ; Palettes et Presets ; Cues avec palettes et presets ; Offset, sous-groupes ; Directs select ; Snapshot global ; Part time / time discrete ; Update options supplémentaires ; Marqueurs L D, nettoyage

#### JOUR 4

Syntaxe / ligne de commande, filtrage ; Copy to / recall from  
Affichage options, snapshot développé ; CueOnly intensité, tracking paramètres ; Initiation rapide macro ; Fusionner, import partiel  
0 bleu ; Effets intro, chase Query initiation

#### JOUR 5

Attributs cues ; Park ; About ; Propriétés des subs ; Fan ; Effets  
Magic sheet ; Import/export ascii ; Imprimer

**Durée** | 10 jours (70 H)

**Lieu** | TSV

**Effectif** | 3 à 6 participant·e·s

**Coût** | 3 780 € \*

**Intervenant·e·s** | Mathieu CABANES  
Ugo COPPIN  
Thibault D'AUBERT  
Sébastien FABRY  
Cécile GIOVANSILI  
Laurent IRSUTI  
Guillaume KIENE  
Pierre LAFANECHERE  
Julien LOUISGRAND  
Romain PORTOLAN  
Gilles THOMAIN

*Formateur·rice·s agréé·e·s  
par ETC-France*

**Public** | Régisseur·se·s lumière du spectacle vivant ou de l'événementiel souhaitant se former à la programmation sur console EOS

**Pré-requis** | Une bonne connaissance des projecteurs à Led et asservis ainsi qu'une bonne maîtrise des consoles lumières est souhaitable pour suivre ce module

## CONTENUS (suite)

**JOUR 6 - Rappels des concepts importants** - philosophie de la console, tracking/Qonly, movefade, record/record only/update, Block/assert, mark, HTTP/LTP, playback ownership, referenced data, selective string  
**Patch fonctions avancées ; Database et keywords**  
**Query ; Projecteurs multicells ; Sous groupes ; Palettes by type**

### JOUR 7

Macros complexes ; Marqueurs PSD ; Reference mark  
Capture ; Advanced manual control ; Palettes et presets modificateurs  
Make null ; Make manual , record only

### JOUR 8 - Contrôle couleur

Color pickers ; Abstract color spaces ; Gel picker ; Tinting tool  
Spectrum tools ; Fade control, Color path  
**Faders configuration ; Qlist configuration ; MultiQlist**  
**Filtres enregistrement et restitution**

### JOUR 9

**Augmented 3D**  
**Propriétés sub ; Directs select custom**  
**Application des différents outils dans une configuration pour du live**  
**Effets avancés**

### JOUR 10

**Encodeurs custom**  
**Exercices mode spectacle séquentiel ; Suite configuration pour du live**  
**Highlight lowlight ; Magic Sheet avancées**

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE ET ÉVALUATION

Après une présentation de la philosophie de programmation de la console, puis des bases de la programmation simple, les fonctions plus complexes seront abordées. Il sera demandé aux stagiaires de réaliser des séquences d'éclairage en utilisant le visualiseur 3D Capture puis Augmented 3D.  
Evaluation des acquis par contrôle continu

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Vous remplissez en ligne une fiche d'inscription et nous envoyez par mail l'ensemble des pièces complémentaires demandées.

**Tout dossier incomplet ne pourra pas être traité.**

Un accusé de réception vous est adressé dès que nous sommes en possession de l'ensemble des pièces demandées.

Afin que vous puissiez effectuer des démarches pour obtenir le financement du coût pédagogique de votre formation, un devis vous sera envoyé.

*Pour tout projet de formation, vous pouvez faire appel à un Conseil en Évolution Professionnelle (CEP). Ce dispositif d'accompagnement gratuit et personnalisé est ouvert à toute personne souhaitant faire le point sur sa situation professionnelle.*

*Il inclut un entretien individuel, un conseil visant à définir son projet professionnel, et un accompagnement dans la mise en œuvre de ce projet.*

*Il pourra également faire le point avec vous sur vos possibilités de financements.*

*Adressez-vous à votre OPCO (Afdas, Uniformation etc. ), à Pôle Emploi, l'APEC, une mission locale, CAP emploi...*

## ACCESSIBILITÉ



Si vous avez des besoins d'aménagement spécifiques, n'hésitez pas à contacter notre référente handicap. Ensemble, nous identifierons les éventuelles contraintes et trouverons des solutions adaptées dans la mesure du possible.

\* Pour un financement via Pôle Emploi, le coût est plafonné à 2 499 €. Pour des formations intra-entreprise, le devis sera établi sur demande.

## Outils

1 console de la gamme EOS + poste informatique avec visualiseur 3D par participant-e

## Validation

Attestation faisant état des résultats après évaluation

## Type d'action

Action de formation - Développement de compétences des salariés.  
Non certifiant



**Qualiopi**  
processus certifié

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'actions suivantes :  
ACTIONS DE FORMATION  
VALIDATION DES ACQUIS DE L'EXPÉRIENCE