



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
Cécile GIOVANSILI
Laurent IRSUTI
Guillaume KIENE
Pierre LAFANECHERE
Julien LOUISGRAND
Romain PORTOLAN
Gilles THOMAIN
Jean-Philippe LAGARDE

*Formateur-riche-s agréé-e-s
par ETC-France*

Public | Régisseur-se-s lumière du spectacle vivant ou de l'évènementiel 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 lumière est souhaitable pour pouvoir 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 storing
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 France Travail, 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 France Travail, 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 salarié.e.s.
Non certifiant



Qualiopi
processus certifié

REPUBLIQUE FRANÇAISE

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