

Fondamentaux WYSIWYG



Formateur

David Launay



Objectifs

Appréhension des bases théoriques et pratiques des modes REPORT, DESIGN et PERFORM du logiciel WYSIWYG. Manipulation de base de ses fonctionnalités et utilisation en connexion avec une console d'asservis.

À l'issue de la formation, les participants maîtriseront les outils de dessin CAD, seront capables d'importer des fichiers, réaliser des plans, des rendus réalistes et des documents techniques, de les exporter, de préparer et modéliser un éclairage scénique basique et d'en transférer les données et le patch sur une console.



Prérequis

Avoir au moins 2 ans d'expérience de designer, régisseur ou technicien lumière.

Posséder les bases du contrôle d'une console d'asservis.



Effectif

8 participants



Durée

35 heures / 5 jours



Tarif individuel 2018

1680 € HT



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.



Évaluation des résultats

Protocole d'évaluation ARKALYA.

Public concerné

Cette formation s'adresse aux designers, régisseurs et techniciens lumière possédant les bases du contrôle des consoles d'asservis et souhaitant découvrir l'utilisation du logiciel WYSIWYG ou conforter leurs connaissances de base de cet outil de LAO.

Programme

JOURNÉE 1

Présentation du logiciel et de son architecture. – Vue générale des modes REPORT, DESIGN et PERFORM. – Configuration de l'interface.

Introduction au mode REPORT. – Les outils de modélisation CAD. – Le dessin en 3D.

JOURNÉE 2

Mode REPORT (suite). – Les bibliothèques de luminaires et d'accessoires. – Luminaires traditionnels et automatiques. – L'import de fichiers CAD, DWG, DXF, PDF, SKP, FBX, DAE, OBJ, 3D Max, JPG, PNG, BMP. – L'export de fichiers DWG, DXF, VVN, PDF, JPG, PNG, BMP, MS Excel.

JOURNÉE 3

Mode REPORT (suite). – Les matrices de plans (Plot Layouts).

Introduction au mode DESIGN. – Les vues 3D panorama 360°. – Le contrôle des faisceaux. – Vidéo LED et murs d'images. – Les outils de rendu.

JOURNÉE 4

Mode DESIGN (suite). – Mouvement de caméra et capture d'image.

Introduction au mode PERFORM. – Les protocoles lumière : DMX, ArtNet, sACN, EDMX, ShowNet, SandNet. – Les protocoles vidéo : CITP. – Les protocoles « Motion » : RTTrPM, PosiStageNet.

JOURNÉE 5

Mode PERFORM (suite). – La connexion directe d'une console grandMA2. – La prise en main du contrôle DMX. – AutoFocus et AutoPatch. – Exercices de manipulation en mode PERFORM.

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