

# Fondamentaux MagicQ



## Formateur

Cyrille Dupont



## Objectifs

Maîtrise de l'interface, de l'ergonomie et des fonctions de base de la gamme de consoles ChamSys MagicQ.

Utilisation et programmation des consoles ChamSys MagicQ.

Encodage d'un show à l'aide de ChamSys MagicVis.

**À l'issue de la formation**, les participants seront capables de :

- maîtriser la structure logicielle de la gamme MagicQ et l'ergonomie des différentes consoles ;
- programmer un show lumière en utilisant l'ensemble des outils proposé par la console ChamSys MagicQ, (patch, mémoires, presets, effets, séquences) et pour tout type d'événement (théâtre, concert ou événementiel).



## Prérequis

- Bonne maîtrise des outils informatiques.
- Bonne connaissance de la chaîne lumière, des projecteurs à LEDs et des projecteurs asservis.
- Maîtriser la programmation de base des consoles lumières.
- Maîtrise de l'anglais technique lu.



## Effectif

6 participants



## Durée

35 heures / 5 jours



## Tarif

Nous consulter



## 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

Tout technicien ou régisseur lumière maîtrisant les consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire, le principe de la chaîne lumière, les projecteurs à LEDs et les projecteurs asservis.

## Programme

### JOURNÉE 1

Présentation de la gamme, des différentes consoles et interfaces, compatibilités des soft et produits de la marque : MagicQ PC, Windows, Mac, Linux, version dédiée aux clubs, installations fixes et petites prestations sans nécessité d'interface homme/machine. – MagicQ Consoles, version orienté live, show complexe pour théâtre, danse, événementiel et concert nécessitant une interface homme/machine. – Téléchargement des outils et mise à jour du software/console. – Politique de mise à jour, correction de bug, librairies.

Rappel des manipulations et de la navigation du système Windows : Méthode de navigation dans windows, recherche de fichiers. – Installation du logiciel MagicQ PC. – Configuration basique du réseau console/visualiser.

Patch : Patch d'un ensemble de projecteurs conventionnels et asservis. – Nommer, identifier, patch et gel, fonction Auto Group. – Détail des machines patchées. – Modification de la librairie et mise à jour. – Liste des différentes méthodes de patch. – Morphe et Clone. – Vue DMX I/O.

MagicVis : Implantation des machines dans le visualiser. – Vue Plot. – Positionnement des projecteurs. – Paramètre de visualisation.

Sauvegarde, backup et chargement du show.

Exercice pratique de patch de projecteurs et implantation dans le visualiser.

### JOURNÉE 2

Contrôle et sélection des projecteurs : Présentation des différents outils de sélections de projecteurs. – Créations de Groupes de projecteurs. – Sous-sélection d'un groupe de projecteurs. – Sélection des 'sous-éléments'.

Réglage des intensités : Palette d'intensité, Prog et Preset. – Utilisation des encodeurs et du clavier. – Application de temps d'intensité.

Réglage des paramètres : Utilisation des encodeurs et du clavier. – Fonction Highlight, Lowlight, Locate. – Fonction FAN. Palettes : Enregistrement d'une palette. – Explication des différents types de palette. – Édition et update. – Palette avec temps. – Filtres. – Soft Palette.

Programmeur : Concept de console avec programmeur. – Explication des différentes vues du programmeur. – Vider le programmeur.

Exercice pratique de manipulation de projecteurs, création de palette, manipulation de paramètres avec des temps complexes.

### JOURNÉE 3

Cues : Enregistrement d'une CUE. – Modification d'une CUE. – Méthode de Merge, Remove, Update. – Blind. – Option de Record, Filtres. – Copie de CUE. – Copie de paramètres. – Cue Linked, Unlinked. – Temps de Fade, Delay, Wait.

Cue Stack : Fenêtre Cue Stack. – Tracking. – Mode Timing/Chase. – Cue Store / Stack Store. – Déplacement, copie et modification de Cue Stack. – Macro de Cue Stack. – Activation (Go, Wait, follow, TC, Macro).

Playback : Page de playback. – Fenêtre Playback. – Activation et relâchement. – Options de fader et boutons des Playbacks. Exercice pratique de créations et modifications de Cues, Cue Stack, réglage de Playback.

### JOURNÉE 4

Effets : Fenêtre de FX. – Application des FX sur une sélection de projecteurs. – Explications du paramétrage d'un FX. – Création d'un FX. – Différences entre FX et Group FX. – Librairie FX utilisateur.

Fenêtre Macro : Notion de macro. – Macro prédéfinie. – Création d'une Macro.

Fenêtre Exec : Création d'une grille d'Exécuteurs. – Utilisation de la grille d'exécuteur.

Vue Output : Fenêtre Output. – Lecture des différentes valeurs de sortie. – Vue Plan et création d'un grille. – Patch du pixel Mapper.

Vue Media : Qu'est-ce que le Pixel Mapper ? – Les Layers. – Fonctions de réglages du média (intensité, couleur, position, lettrage). – Utilisation du générateur d'effet. – Introduction à MagicHD.

Exercice pratique, création d'un effet, d'une grille avec Pixel Mapper.

### JOURNÉE 5

Travaux pratiques et évaluation des acquis. – Réalisation complète d'un projet autour d'un exercice reprenant tous les éléments vus lors des 4 premiers jours de formation. – Il sera demandé de programmer la console selon les demandes de l'éclairagiste (représenté par le formateur). – Le stagiaire sera confronté aux difficultés rencontrées en spectacle, il devra effectuer des modifications de dernière minute (ex : matériel à remplacer, modification de la programmation...).

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



ARKALYA SAS au capital de 4000 € – Centre de formation

22 avenue de l'Europe 67300 Schiltigheim – formation@arkalya.eu – www.arkalya.eu

SIRET : 834 501 538 00039 – APE : 8559A – RCS Strasbourg : B 834501538 – Organisme de formation n° 44 67 06085 67