

Maîtrise EOS



Agrément

Formation agréée ETC-France



Formateur

Thierry Charlier *ou* Sabine Charreire
ou Éric Leroy *ou* Julien Louisgrand *ou*
Romain Portolan



Objectifs

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

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

- maîtriser la structure logicielle de la gamme EOS et l'ergonomie des différentes consoles ;
- exploiter ses fonctionnalités principales ;
- programmer un show lumière utilisant le potentiel de la console.



Prérequis

- Bonne maîtrise des outils informatiques.
- Bonne connaissance de la chaîne lumière, des projecteurs à LEDs et des projecteurs asservis.
- Pratique avérée des consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire.



Effectif

6 à 8 participants



Durée

70 heures / 10 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.

ARKALYA fournit une console EOS avec visualiseur 3D par participant.



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

Introduction

- Présentation des différentes consoles de la gamme EOS / Hardware
- Présentation d'Augmented 3D
- Présentation du soft. CIA / Onglets et Tabulation / Ligne de commande
- Le set up
- Le patch
- Gestion des circuits / Le Sneak
- Gestion des groupes / En Live / En Blind / Utilisation de l'offset
- Gestion des Submasters / En Live, en Blind / Notion de Subs et de Faders / Pages de Faders

Cues et Cuelist

- Présentation du Playback (PSD)
- Enregistrement et temporisation
- Les codes couleurs
- Le travail en conduite (updater, supprimer, copier, déplacer une cue, en Live / en Blind)
- Le Track / Cue Only / Block / Assert
- Le Flexi Mod
- Le Park

Gestion des Asservis

- Classification des paramètres
- Le Display encodeur / Le Moving Light control
- Device Attributs du Patch
- Enregistrement et restitution de Palettes
- Enregistrement sélectif / Syntaxe de la ligne de commande
- Les asservis dans les Subs / Configurations des modes de restitution
- Mise en séquence de projecteurs asservis / Les palettes dans les cues
- Temporisation des paramètres / Multipart cues
- Gestion de l'AutoMark / Mark et Reference Mark

Le Gestionnaire d'Effets

- Les différents types d'effets / Chasers, linéaires, absolus
- Création d'effets / Temporisation
- Restitution via les Subs / via les Cues

Exercices de mise en application des notions pratiques

- Configurer son espace de travail : Layout et Workspaces / Snapshot / Magic Sheet
- Adaptation de l'outils aux besoins spécifiques du lieu
- Configuration des sorties DMX et gestion du RDM
- Exploiter les Macros / Database et gestion de l'outils Query / About
- Utilisation du Color Picker
- Exercices pratiques pour une exploitation Séquentielle
- Exercices pratiques pour une exploitation Live

Import / Import partiel

Gestion des formats de fichier

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