



# LOGICIEL USINE Hollyhock

REFERENCE FORMATION : USI01



**PUBLIC : -Musiciens ou techniciens sons** connaissant des rudiments dans les domaines du son et des protocoles de communication .  
**-Techniciens et créateurs lumières** désireux d'étendre leurs champs de compétences et adopter une approche nouvelle pour appréhender la gestion de l'éclairage .



**DUREE :**  
28 heures  
sur 4 journées



**LE BATISKAF STUDIO**  
32, rue Durance  
44100 NANTES



**EFFECTIF REDUIT**  
4-7 maximum



**1315 € sous convention**  
Tarif **réduit** pour les personnes en recherche d'emploi ou en financement personnel



**FORMATEUR**  
Beta testeur logiciel Usine



**Formation sanctionnée par la remise d'une attestation de fin de formation**

## OBJECTIFS

- Comprendre la philosophie du logiciel.
- Créer des systèmes simples de régies croisées (intégrant du son, de la vidéo, de la lumière).
- Se familiariser avec l'environnement modulaire et la logique du « patching » .
- Maîtriser les protocoles de communication disponibles (midi/osc/artnet...).
- Créer des systèmes complexes avec plusieurs machines en réseau.

## PRÉREQUIS

- Une bonne maîtrise de l'outil informatique est requise.
- Posséder les bases de la chaîne du son et des protocoles de communication.

## MATERIEL PÉDAGOGIQUE

- Studio d'enregistrement professionnel mettant à disposition tous ses équipements.
- Salle de cours équipée de stations audionumériques individuelles.
- Cartes son ARTURIA AudioFuse
- Claviers Minilab
- Logiciel Usine hollyhock V4
- Routeur
- Enceintes amplifiées

Il est demandé à tous les stagiaires de venir avec leurs casques audios.

Pour les stagiaires travaillant avec leur propre ordinateurs, le logiciel Usine hollyhock V4 (version d'évaluation possible) est à installer au préalable.

## CONTENU DE LA FORMATION

### Jour 1 :

- Installation et configuration du logiciel
- Tour d'horizon des fonctionnalités principales, description de la philosophie du logiciel
- Description de l'arborescence du logiciel
- Personnalisation d'usine hollyhock en fonction des besoins de chacun
- Exemple de patching rudimentaire

### Jour 2 :

- Exploration des modules audios/vidéos majeurs d'usine ( players, recorders, séquenceurs, effets...)
- Exploration des modules de synthèse ( oscillateurs, enveloppe, filtres, lfo...).
- Exploration des outils lumière ( création d'un plot , fixtures, pixel mapper)
- Travaux pratiques : création de mini projets individuels à partir des modules explorés) .

### Jour 3 :

Ce jour sera consacré à la réalisation de TP adaptés au profil des participants

#### Pour les régisseurs :

- Découverte de la grille
- Conception et élaboration d'une conduite son/vidéo
- Configuration de contrôleurs midi/osc
- déclenchement d'événements lumière en synchronisation avec le reste de la conduite

#### Pour les créateurs lumière :

- Découverte de la grille
- Gestion particulière des transferts et du temps dans le contexte lumière
- Création d'un patch pour piloter un ou plusieurs projecteurs à paramètres
- Création d'interactivité entre des médias et de la lumière.

#### Pour les musiciens ou créateurs son :

- Découverte de la grille
- Configuration de contrôleurs midi/osc
- Organisation d'un set personnalisé
- Création d'une interface intégrant des patchs et des plugins au protocole VST ou AUDIO UNIT

Jour 4 :

- Réalisation d'un projet commun en situation de spectacle
- Mise en place d'une régie pilotée intégralement dans usine
- Réalisation d'une petite performance musicale faisant intervenir de l'interaction entre tous les médias

### **MODALITES D'APPRENTISSAGE**

- Apports théoriques
- Démonstrations pratiques
- Mise en application pratique individuelle

### **MODALITES D'EVALUATION**

- Fiche d'auto-évaluation des objectifs de compétences avant /après la formation.
- Exercices formatifs et remédiations en cours de formation.
- Evaluation finale : mise en situation.
- Recueil des appréciations.

*Responsable de la formation : Jean Rigaudy*

*Contact : [globalaudiomasters@gmail.com](mailto:globalaudiomasters@gmail.com)*

*Tel : 06 56 66 06 18*