

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



1400 € 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) .

<u>Jour</u> 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

Tel: 06 56 66 06 18