

Taller de Programación

CONTROL DE LA LUZ MEDIANTE MAGICQ – NIVEL 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES

CARRERA: LICENCIATURA EN DISEÑO DE ILUMINACION DE ESPECTACULOS

ASIGNATURA: CONTROL DE LA LUZ MEDIANTE MAGICQ – NIVEL 1

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Teórico y práctica – Seminario optativo

AÑOS:

REGIMEN DE LA CURSADA: cuatrimestral 32 horas Intensivo meses oct-nov 2017

CARGA HORARIA SEMANAL: Cuatro horas por clase, dos días por semana.

Fechas posibles para realizar el seminario: con inicio miércoles 1 de noviembre todos los miércoles y viernes de 9 a 13 hasta el viernes 24 de noviembre. Total 8 clases.

REGIMEN DE PROMOCIÓN: Evaluación práctica

PROFESOR TITULAR: Jorge Barcala

PROFESOR/ES ADJUNTO/S: Maximiliano Moreno

1. Propuesta y Objetivos.

El taller de Programación Chamsys Nivel 1 está enfocado al control de las diferentes luminarias que se encuentran hoy en nuestro mercado.

Esto será alcanzado conociendo el funcionamiento del software MagicQ PC, y sus diferentes herramientas.

¿Por qué controlar la LUZ?

La función práctica de la luz es hacer visible el espacio, pero también adopta funciones simbólicas y significativas.

En su función simbólica, la luz entró a formar parte del código del espectáculo tardíamente, hace relativamente poco tiempo, pues su uso significativo hizo su aparición primero con la luz de gas y más adelante con la luz eléctrica y las nuevas tecnologías; entonces tomó carácter significativo, ya que existía la posibilidad técnica de manipularla y configurarla como código significativo.

La luz como signo en el espectáculo funciona en razón de su intensidad, su color, su distribución y su movimiento, posibilidades que ofrecen las modernas tecnologías.

2. Objetivos.

- Adquirir los conocimientos Sobre el software MagicQ Pc.
- Concientizar sobre el uso de simulaciones 3D para pre programar un show. (MagicVis).
- Impulsar el conocimiento sobre las nuevas tecnologías, basada en conexionado de redes Ethernet.
- Experimentar con los nuevos equipamientos que se encuentran hoy en nuestro mercado. Ejemplos Fresneles led, Elipsos led blanco y full color, equipos Ethernet DMX.

- Plantear ejemplos y ejercicios vasados en situaciones reales
- Experimentar el funcionamiento de consolas Chamsys, de forma física. Línea compacta y Magicq Wings.
- Adquirir el conocimiento del funcionamiento de una luminaria móvil, con sus distintas funciones, colores, gobos, prisma, foco.....

3. Unidades Temáticas.

Unidad 1 Conociendo el Sistema MagicQ.

- Introducción a los productos Chamsys, instalación de los software, conexiones básicas, usando la consola en modo simple. Como se carga y guardan los archivos de show en la consola, Configuración de salidas DMX.

Unidad 2 Controlando Aparatos.

- Seleccionando los equipos desde los grupos y utilizando el teclado, grabando y actualizando las paletas, distintos modos de selección y manejo de aparatos, utilizando el modo Fan y los modos Highlight. Configuración y uso del visualizador MagicVis.

Unidad 3 Grabando Cues.

- Grabando cues con la utilización de las distintas paletas. Adicionar efectos mediante el motor de Fx incluido en la consola. Interactuar con las distintas vistas de programación y edición, Ventana de OUT.

Unidad 4 Editando y grabando Cues Stack.

- Poder grabar desde el programador, incluir información en el programador para después poder ser grabada en distintos cue. Trabajar con tiempos, modo cue only, y mark cue. Aprender sobre la ventana de playback, las diferentes configuraciones de los fader y botones.

4. Evaluación.

- El Taller se aprobara con la presentación de un archivo de show programado utilizando todo lo aprendido en la cursada y demostrado mediante el visualizador 3D MagicVis. También se tomara en cuenta la participación y el compromiso exhibido por el estudiante durante la cursada.

NECESIDADES TÉCNICAS ESPECÍFICAS.

Aula amplia, con buena iluminación artificial

Mesas y sillas

Pizarra

Proyector y pantalla.

Los alumnos tendrán que tener Pc portátil para poder instalar y configurar MagicQ PC.

Esta condición no excluye de la cursada al alumno que no tenga PC.

JORGE BARCALA

MAXIMILIANO MORENO