

Programmation sur console GrandMA 3

L'objectif de cette formation est de permettre aux participant·e·s d'aborder l'ensemble des fonctionnalités de la console GrandMA 3, de programmer et restituer un show.

OBJECTIFS (Compétences)

Gérer l'ensemble des fonctions de la console GrandMA 3 :

Gérer la mise en réseau de base d'un système d'éclairage
Réaliser une conduite lumière simple
Préparer la console pour des projecteurs asservis
Effectuer la programmation d'un spectacle sur console pour projecteurs asservis
Gérer une conduite complexe avec des éclairages asservis
Configurer un espace de travail pour le "live"

CONTENUS

J1 : Ergonomie de la console / User et Profiles / Patch / Création espace de travail / Ma lighting Community

Découverte de la console ; Patch , Moving Light, Conventionnels ; Backup Interne, Usb, réseau ; Création et gestion des Users profiles ; Conception et configuration d'une aire de travail
Adhésion et création compte utilisateur Ma lighting / Fixture Share

J2 : Groupes / Layouts

Groupes , ID, Matricks , Align , Application des ordres de sélection ; Création de Layouts et Grid personnalisés et fonctionnels ; Group

J3 : Réseaux / GrandMA 3d

Fonctionnement basique des Réseaux , Artnet-Manet-Sacn ; Concept et administration de réseau Manet et GrandMA 3d ; création d'un plan de feu GrandMA 3d, import export 3ds et MVR

J4 : Création de fixtures / Presets

Librairie de projecteurs et librairie GTDF ; Fixtures types et auto-create ; Presets ; Store option Filters ; Program time ; Default Setup ; activation désactivation de tout ou partie des paramètres par Devices

J5 : Le Triangle de la lumière / Cues/Séquences / Philosophie du «programmer»/Tracking/Blind

Création d'une mémoire simple et enchaînement de plusieurs cues/mémoires dans une séquence ; Edition , copie , effacement d'une mémoire, d'une séquence ; Tracking et non-Tracking , interaction des séquences,mémoires, programmer ; gestion des priorités ; Config Faders / Boutons ; flash, temp, toogle, go, off ... La gestion des temps : fade, delay, snap, off time, MIB et offset par ID/Exec Time ; Fonction «Command»/Infos ; Blind, Double Blind / Preview

J6 : Phaser / Configuration Show

Les Special Master ; Rate master, speed master ; Phaser ; La fonction «Stomp»
Les effets dans les mémoires et séquences ; Configuration type :Théâtre/Evenementiel/Concert

J7 et J8 : Retour des 6 jours précédents / Deep Desk Reading (DDR) / Réseaux

Approfondissement View pools et sheet / lecture infos programmer / Sequence content ; Le réseau, détails des éléments pouvant le constituer : Switch/Node/NPU/VPU/NSP/borne wifi /laptop/mobil device ; Installation configuration et administration de base/ réseau support Artnet /Manet

Durée | 10 jours (70 H)

Lieu | TSV

Effectif | 3 à 6 participant·e·s

Coût | 4 200 € *

Intervenant.e | Etienne DUBOIS-MERCE

(la liste des intervenant.e.s peut être sujette à modifications)

Public | Régisseur·se·s lumière du spectacle vivant ou de l'audiovisuel maîtrisant la technologie des projecteurs asservis et souhaitant se former à la programmation

Pré-requis | Une bonne connaissance des projecteurs traditionnels et automatiques ainsi qu'une bonne maîtrise des consoles lumière traditionnelles est nécessaire pour pouvoir suivre ce module

Outils | Salle de cours équipée, vidéoprojecteurs, consoles GrandMA3, postes informatiques et visualiseur, projecteurs asservis et à LED

CONTENUS (suite)

J9 : Dmx In / Midi In / Macro / Timecode

Dmx In / Midi In - Remote avec une console annexe, Capture dmx ; Les Macros Prédéfinis / Rédaction Macros basique

Timecode - Interne, Externe, Utilisation du TC comme une séquence

J10 : Administration Console / Retour Sur la Formation / Révision / Approfondissement

Upgrade/Downgrade console ; Partial show Read/Ascii/ mélange de shows Cloning ; Multi-Users et World

Validation

Attestation faisant état des résultats après évaluation

Type d'action

Action de formation - Développement de compétences des salarié.e.s.
Non certifiant

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE ET ÉVALUATION

Après une présentation de la philosophie de programmation de la console, puis des bases de la programmation simple, les fonctions plus complexes seront abordées. Il sera demandé aux stagiaires de réaliser des séquences complexes d'éclairage sur bande son en utilisant le visualiseur.

Des exercices sont réalisés tout au long de la formation permettant une évaluation des acquis par contrôle continu.

MODALITÉS D'INSCRIPTION

Vous remplissez en ligne une fiche d'inscription et nous envoyez par mail l'ensemble des pièces complémentaires demandées.

Tout dossier incomplet ne pourra pas être traité.

Un accusé de réception vous est adressé dès que nous sommes en possession de l'ensemble des pièces demandées.

Afin que vous puissiez effectuer des démarches pour obtenir le financement du coût pédagogique de votre formation, un devis vous sera envoyé.

Pour tout projet de formation, vous pouvez faire appel à un Conseil en Évolution Professionnelle (CEP).

Ce dispositif d'accompagnement gratuit et personnalisé est ouvert à toute personne souhaitant faire le point sur sa situation professionnelle.

Il inclut un entretien individuel, un conseil visant à définir son projet professionnel, et un accompagnement dans la mise en œuvre de ce projet.

Il pourra également faire le point avec vous sur vos possibilités de financements.

Adressez-vous à votre OPCO (Afdas, Uniformation etc.), à France Travail, l'APEC, une mission locale, CAP emploi...

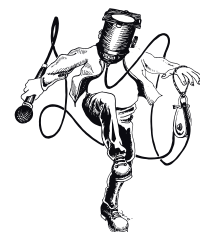
ACCESSIBILITÉ



Si vous avez des besoins d'aménagement spécifiques, n'hésitez pas à contacter notre référente handicap. Ensemble, nous identifierons les éventuelles contraintes et trouverons des solutions adaptées dans la mesure du possible.

* Pour un financement via France Travail, le montant de la prise en charge est plafonné à 2 499 €. Un supplément pourra vous être demandé.

Pour des formations intra-entreprise, le devis sera établi sur demande.



Qualiopi
processus certifié

REPUBLICQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée
au titre de la catégorie d'actions suivantes :
ACTIONS DE FORMATION