

Maitrise des consoles GrandMA3

Console phare dans l'événementiel et le spectacle, la GrandMA3 est aussi la plus demandée en tournée ou en concert.

En partenariat avec Axente et MALighting nous proposons un parcours en 3 étapes pour satisfaire tous les publics, débutants ou plus exigeant, afin de maîtriser tous les secrets de la gamme GrandMA3. Ces trois sessions sont enseignés par trois experts reconnus et certifiés.

Greg Valla (opérateur et éclairagiste), Tibo Richard (opérateur, spécialiste réseau et directeur technique) et Tristan Szylobryt (fondateur de Light&Day) interviennent pour des formations GrandMA3 Fondamentaux, Intensive, Expert ou Sur-mesure d'une semaine chacune.

Présentation :

Cette formation initiale agréée MALighting permettra de maîtriser les bases de la programmation et de la restitution sur GrandMA3 ; mais aussi de connaître les différents appareils et protocoles compatibles GrandMA3 :

Connaître les type de console et de périphérique GrandMA3.

Préparer le patch d'une suite de projecteurs, avec les réglages adéquats, suivant un plan de feu type. Intégrer les projecteurs au sein du visualiseur 3D interne.

Concevoir et tester un réseau lumière, depuis les appareils GrandMA3 jusqu'aux projecteurs, en DMX ou Ethernet.

Savoir organiser, classer et accéder rapidement à toutes les fonctions standard de programmation.

Créer un environnement de travail au sein de la console. Savoir l'adapter suivant les conditions exigées.

Pouvoir enregistrer et restituer un ensemble de séquence de manière clair et efficace, en individuel ou en équipe.

Appréhender les différentes logiques de priorité, tracking, modification et automatisation entre mémoires.

Connaître les possibilités de mise en réseau entre consoles. Pour les utilisateurs souhaitant compléter leurs acquis, cette formation d'initiation permettra d'accéder aux sessions plus poussées, GdMA3 intensif et GdMA3 expert.



Programme Fondamentaux

Module 1 6 heures

- Présentation, différence entre gammes 2 et 3
- Théorie du DMX et paramètres
- Descriptif GrandMA3 et OnPC3
- Vue d'ensemble et interface utilisateur
- 1er Show Pas-à-Pas
- Menus et mise à jour

- Backup et Patch
- Configuration des vues (Fenêtres de communes, informations de projecteur, répertoire et Preset
- Barre de raccourcis
- Les outils Label, Swipecy et Scribbles
- Configuration de profile d'utilisateur

Module 2 8 heures

- Sélection et groupes
- Matricks
- Concept de programmation
- Outils de transformation des valeurs
- Travail sur les intensités

- Gestion de la 3D
- Travail sur les positions, couleurs, gobos et formes
- Layout de travail
- Grid de programmation

Module 3 7 heures

- Grid de restitution
- Les presets, particularités et utilisations
- Les temps de preset
- Les Phasers (effets)

- Les fenêtres dédiés aux presets et Phaser
- Modification des presets
- Les outils de copie et mise à jour
- Approche des Recipes

Module 4 8 heures

- Mémoires et séquences
- Les exécuteurs
- Fonctions et options des séquences
- Concept des priorités

- Les temps de fade et délai
- Approche du tracking et MIB
- Modifications et mise à jour des mémoires
- Copie entre mémoires

Module 5 6 heures

- Outils DMX
- Edition des librairies
- Gestion DMX et RDM
- Macros

- Réseau MA-Net3
- Réseau Art-Net et sACN
- Remotes
- Help



Référence : GrandMA3 #301
Durée : 5 jours / 35 heures
Coût : Nous consulter

Niveau 1 : Fondamentaux
Langue : Français et anglais
Effectif min: 5 personnes

Lieux : France
Effectif max: 8 personnes

Public concerné :

Cette formation s'adresse aux pupitreurs lumières débutant ou confirmés désirant commencer l'apprentissage de la console GrandMA3, ainsi qu'aux concepteurs, régisseurs et techniciens lumières.

Objectifs

L'INTERFACE GRANDMA3

Créer et maîtriser son interface de travail.
Comprendre puis réaliser ses premiers patchs et réglages.
Appréhender les logiques de sauvegarde et d'interface utilisateur.

ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

Gérer les méthodes de sélections simples et avancés.
Construire son environnement 3D.
Se familiariser avec les outils de programmation.
Construire et modifier ses layout de travail.

PROGRAMMATION

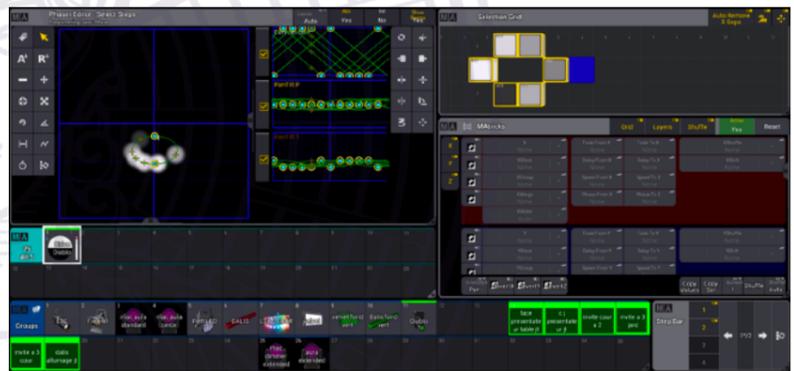
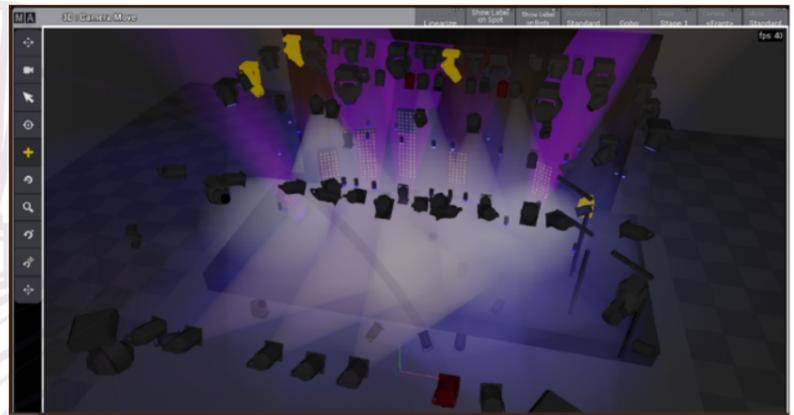
Préparer sa palette de presets.
Créer et modifier ses Phasers.
Approche artistique et pratique de la programmation.

RESTITUTION

Construire ses mémoires et séquences suivant un cahier des charges.
Savoir réagir aux demandes en conditions réelles.
Agencer sa surface de restitution.
Créer des séquences avancés avec des temps et déroulés spécifiques

SETUP ET RESEAU

Pouvoir modifier une librairie de projecteur
Faire interagir 2 consoles ensemble en DMX
Approche des lignes de commandes
Créer un réseau entre consoles et nodes



Méthode pédagogique :

Les cours seront dispensés par un ou deux intervenants, dont les cours et les démonstrations seront projetés sur deux grands écrans. Chaque étape commencera par des explications théoriques et sera suivie d'exemples pratiques. Afin de valider les acquis, les exercices applicatifs seront effectués de manière individuelle sur un ensemble d'exemples à réaliser. Les cours encourageront les échanges entre élèves et les participations orales encadrées par le formateur. Un support de cours papier sera délivré à chaque élève, ainsi qu'un suivi pédagogique en amont et en aval. Chaque journée commencera par un rappel de la journée précédente et se clôturera par des questions/réponses.

Moyens fournis :

Chaque participant bénéficie d'une console GrandMA3 parmi le panel représentatif suivant : GrandMA3 Light ou FullSize, GrandMA3 CRV, GrandMA3 Compact XT ou GrandMA3 Wings OnPC + 2 écrans tactiles et ordinateur. Les postes seront échangés plusieurs fois par session pour donner à chacun un tour d'horizon complet.

Prérequis :

Une connaissance courante des consoles lumière et des asservis sera exigée.
Un QCM d'entrée est obligatoire pour accéder au niveau 1 (**test en ligne**)
Une habitude de la chaîne lumière, des projecteurs automatiques ou des média-serveurs, de la conception 3D et du réseau DMX sera appréciée. Un entretien oral et/ou écrit pourra être réalisé pour valider les inscriptions.
Les participants pourront amener et utiliser leur propre ordinateur portable*

Dates et lieux

Plusieurs dates sont proposées dans l'enceinte de l'établissement, suivant le calendrier régulièrement mis à jour.
Des sessions sont régulièrement organisés partout en France, suivant la demande.

Méthodes d'évaluations :

Exercices pratiques évalués par le formateur suivant un barème de 1 à 5.
Création d'un chemin pédagogique sur la durée de la formation avec la réalisation d'un rendu professionnel soumis à un contrôle continu.
Test final surveillé avec un QCM à plus de 50 questions.
Création d'un suivi pédagogique en accompagnant l'apprenant sur les certifications constructeurs.

Certification :

Les résultats seront analysés par le formateur et un référent formation, suivant les normes demandés par les entreprises employantes, et donnera lieu à une certification

Centres de formations partenaires :

Liste des centres de formations partenaire, dates et lieux sur :
www.skenex.fr

Cette session GrandMA3 Fondamentaux est inclus dans les packs :
Réseau AVNT1-L, GrandMA3 intensif, Wysiwyg intensif et Depence2.