

ProLive Formation SARL
Arenberg Creative Mine
Rue Michel Rondet
59 135 Wallers Arenberg
03.59.05.54.34

2022

Durée 70 heures
ou 10 jours

Tarif : 3360€ H.T

Formateur :

Stéphane Sarlat

Public : Techniciens et/ou régisseurs lumière

Pré-requis :

Les candidats devront avoir de bonnes connaissances sur le fonctionnement du DMX, le principe et l'utilisation du matériel traditionnel et asservi et la pratique informatique.

Accessibilité des personnes en situation de handicap

RCS Valenciennes 792
097 305 00025

Code APE 3559 A

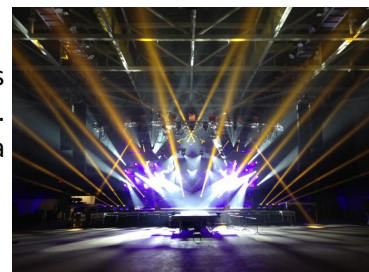
Enregistré auprès du préfet du Nord sous le numéro de déclaration 31590826059, ce numéro n'a pas valeur d'agrément.

OPERATEUR CONSOLE LUMIERE— GRANDMA 2 ET GRANDMA 3 (MODE 2)

OBJECTIF :

A l'issue de cette formation le stagiaire sera capable de :

- Programmer un pupitre GMA 2 et un pupitre GrandMA 3 en mode 2
- Aborder la console de manière complète et maîtriser les bases de la programmation, requises en milieu professionnel. Connaître les différences d'interface entre la GrandMA 2 et la GrandMA 3 (exploitée en mode 2)



METHODES PEDAGOGIQUES :

Alternance entre théorie et exercices pratiques réalisés sur consoles.

CONTENU DE FORMATION :

Présentation générale du système GrandMA

- Découverte des consoles de la gamme et des comptabilités
- Choix de la console par rapport aux besoins

Initiation à la pratique

- Présentation applicative du réseau GrandMA
- mise en réseau des consoles physiques, PC et visualisateurs
- créer une session
- Comment faire une sauvegarde

Programmer la console

- Reset
- Library (recherche de documentation, fabrication de projecteur, etc.)

- Patch et scène (patch, multi-patch, break, positionnement)

- Patch des asservis et des traditionnels

- Configuration simple de la scène virtuelle de la console

- Créer un projecteur

- Canal DMX par canal DMX

- Gestion des vues

- Créer une vue

- Effacer un écran

- Enregistrer une vue

- Les différentes fenêtres de la GrandMA 2

- Manipulation des projecteurs et de la console

- Différents déclenchements télécommandés

- Gestion des intensités

- Manipulation des attributs

- Création des groupes et des preset

- Travail sur le programmeur

- les Group Master

- Les effets

- Les play-backs et leurs options

- Organisation de la console pour une bonne restitution

Séquence

- Création d'une CUE (état lumineux)

- Création et enregistrement de Sequence (ensemble de CUE)

- Manipulation et modification des pas de Sequence (Time fade, delay, follow, individual time)

- Restitution

MOYENS PEDAGOGIQUES :

Consoles GMA2, GMA3, restitutions 3D

ÉVALUATION :

Evaluation théorique et pratique réalisée à chaque fin de module

