

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

2024

Durée 35 heures  
 ou 5 jours

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 3

## OBJECTIF :

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

- Programmer un pupitre GMA 3
- Aborder la console de manière complète et maîtriser les bases de la programmation, requises en milieu professionnel.

## METHODES PEDAGOGIQUES :

Alternance entre théorie et exercices pratiques réalisés sur consoles.

## CONTENU DE FORMATION :

### Jour 1

Présentation gamme MA3  
 Menu System  
 Initiation à la pratique  
 Le Patch  
 Les vues  
 Contrôles et interactions  
 Visualisateur 3D

### Jour 2

Contrôles projecteurs  
 Outils de sélections GRID  
 Matrix  
 Les Presets, sequences et cues

### Jour 3

Options séquences  
 Connaissance du Tracking

Les Exécuteurs

Options sur les exécuteurs

### Jour 4

Les phasers  
 Les Recipes  
 Les outils de programmation  
 Utilisation des Macros

### Jour 5

Connaissance du réseau MA-NET  
 Les World  
 Exercices reprenant l'ensemble des éléments de la semaine  
 Démontage



## MOYENS PEDAGOGIQUES :

Console GMA3, restitutions 3D

## ÉVALUATION :

Evaluation théorique et pratique réalisée à chaque fin de module