
Programme de Formation

RÉSEAUX LUMIÈRE

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique



Public visé

Professionnels ou techniciens concernés par les compétences visées dans la formation.



Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de

- Comprendre le fonctionnement du DMX, et la façon de tester et de dépanner un réseau DMX
- Comprendre le fonctionnement du RDM, et la façon de tester et de dépanner un réseau RDM
- Comprendre la différence entre ArtNet et sACN et comment ces protocoles fonctionnent
- Comprendre comment une source de contrôle envoie des paquets sur un réseau Ethernet
- Apprendre ce que l'on doit savoir sur la connexion réseau d'une console lumière
- Apprendre ce que l'on doit savoir sur la connexion d'un média-serveur et d'un visualiseur
- Avoir la bonne méthodologie pour choisir les produits et créer un réseau lumière
- Avoir la méthodologie pour créer un schéma réseau basique
- Définir un plan d'adressage IP complet, et l'appliquer sur tous les périphériques
- Comprendre les commandes de base pour le test et le dépannage
- Comprendre comment utiliser les outils de monitoring ArtNet ou sACN pour le dépannage
- Comprendre les limites d'un réseau lumière



Description

Journée 1

Les Fondamentaux

- Le protocole DMX/RDM
- Méthodologie conversion système décimale, binaire et hexadécimal
- Le modèle TCP/IP
- Le protocole Ethernet
- Présentation des protocoles lumière en réseau

Journée 2

La chaine Réseau Lumière



- Les appareils réseaux de la chaîne lumière : La console
- Les appareils réseaux de la chaîne lumière : Le node
- Les appareils réseaux de la chaîne lumière : Le Media-Serveur
- Les appareils réseaux de la chaîne lumière : Le projecteur
- Présentation des appareils réseaux (Switch non administrables et switch administrables)
- Les câbles et connectiques (DMX, RJ45 et Fibre optique)
- Différents logiciels de supervision et de contrôle
- Connecter une console avec un Node en Art-Net
- Connecter une console avec un Node en sACN
- Connecter deux consoles en mode Master/Backup

Journée 3

Le cœur du Réseau

- Principes d'administration des switch
- Topologies et principes de redondance
- Principe de Vlan ou de groupes
- L'alimentation sur un câble Ethernet
- Maîtriser les flux sur le réseau

Journée 4

Projet final / Méthodologie

- Étude de synoptiques (Event, Festival, Tournée, Martin P3 et Robospot)
- Méthodologie de détection de pannes
- Connecter une console avec un média serveur
- Connecter une console avec un Visualiseur
- Utiliser les logiciels de supervision et de contrôle
- Dialoguer avec un administrateur réseau

Journée 5

Projet Final / Pratique

- Réalisation et mise en place d'un réseau régie/scène
- Réalisation et mise en place d'un réseau de type festival
- Temps de recherche et pratique personnelle encadrée



Prérequis

Cette formation exige des pré-requis (cf. informations complémentaires)



Modalités pédagogiques

La formation se déroulera en présentiel : accueil des participants dans une salle dédiée à la formation (possibilité d'amener et utiliser votre ordinateur personnel) Alternance de théorie et de pratique, l'approche pédagogique sera participative, interactive et coopérative



Moyens et supports pédagogiques

Un support pédagogique sera diffusé auprès de chaque candidat. Un suivi pédagogique sera assuré à posteriori de la formation par notre équipe. Le matériel pédagogique mis à disposition favorisera l'apprentissage des participants. Une évaluation finale sera prévue à l'issue de la formation afin de valider les objectifs du programme et les compétences acquises.



Modalités d'évaluation et de suivi

Évaluation pratique et théorique.
Mise en situation pratique.



Informations sur l'accessibilité

Chaque situation est étudiée au cas par cas afin de mettre en place les dispositions nécessaires. Nous laissons la possibilité à chaque stagiaire de nous faire part de leur(s) besoin(s) spécifiques avant l'inscription en formation par mail à l'adresse suivante : **alive-school@group-alive.com**.