AliveSchool

Programme de Formation

PARCOURS GRANDMA3 (NIVEAUX FONDAMENTAUX/INTENSIFS)

Organisation

Durée : 70 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Cette formation est destinée aux professionnels et techniciens qui sont directement concernés par les compétences visées dans le cadre de l'utilisation de GrandMA 3.

Cela inclut des personnes travaillant dans le domaine de la production d'événements, de la scénographie, ainsi que toute personne souhaitant approfondir ses connaissances en matière de programmation et d'utilisation de systèmes d'éclairage complexes.

Les participants doivent être motivés par l'apprentissage de nouvelles technologies et désireux de perfectionner leurs compétences techniques.

Objectifs pédagogiques

L'objectif principal de cette formation est de permettre aux stagiaires d'acquérir une compréhension approfondie des techniques avancées de programmation et de restitution sur GrandMA 3.

À l'issue de cette formation, ils seront capables de :

- Appréhender les techniques avancées de programmation et de restitution sur GrandMA 3.
- Maîtriser les différents appareils et protocoles compatibles avec GrandMA 3.

Cette formation vise également à renforcer les compétences des participants en matière de configuration et de maintenance des systèmes, leur permettant ainsi d'être opérationnels dans des environnements professionnels exigeants.

Description

GrandMA 3 (Niveaux fondamentaux)

Journée 1

- Présentation et différences entre les 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, Swipey et Scribbles
- Configuration de profile d'utilisateur

Journée 2

- 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

Journée 3

- Grid de restitution
- Les presets, particularités et utilisations
- Les temps de preset
- Les Phasers (effets)
- Les fenêtres dédiées aux presets et Phasers
- Modification des presets
- Les outils de copie et mise à jour
- Approche des Recipes

Journée 4

- 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

Journée 5

- Outils DMX
- Edition des librairies
- Gestion DMX et RDM
- Macros
- Réseau MA-Net3
- Réseau Art-Net et sACN
- Remotes
- Help

GrandMA 3 (Niveaux intensifs)

Journée 1 :

- Historique MALighting

- Gamme GrandMA3 complète
- Calculs de paramètres
- Maintenance
- Configuration avancée PC et mise à jour réseau
- Menu et backup approfondi
- Calibration 3D et projecteurs
- ID Type, Stage, Class et Layers
- Patch avancé
- Création de librairie
- Configuration avancée de fenêtres
- Option des vues, profiles et utilisateurs

Journée 2 :

- Particularité des groupes et modes
- Thèmes
- Align Mode
- Réglages 3D avancés
- Maitrise des Matricks
- Maitrise des positions, couleurs, gobos et formes
- Layout de avancés

Journée 3 :

- Grid 3D
- Filtres
- Recast
- Recipes
- Presets relatifs
- Phaser 1D et Step
- Recipes et Matricks Phaser
- Fonction Magic

Journée 4 :

- Part-cue
- Store Option
- Fonctions et options avancées des séquences
- Stomp priorités
- Les temps particuliers et détails de MIB
- Les Recipes dans les séquences
- Track-sheet, Tracking Distance
- Valeurs spéciales, cue-zéro et défaut séquence

Journée 5 :

- World et Datapool
- Les Masters de restitution et programmation
- Fonctions Clone, If et Park
- Fixture Builder
- Mélanges DMX, Art-Net et sACN
- Multi-User MANet3
- Web-remote et SFTP
- Périphériques particules MA3

- Time-Code
- Bases des Macro, OSC et LUA

Prérequis

Les participants à cette formation doivent avoir des pré-requis spécifiques pour garantir un apprentissage optimal. Il est recommandé d'avoir une expérience préalable dans le domaine de l'éclairage et de la programmation de systèmes de contrôle.
Une connaissance de base des protocoles DMX et des systèmes de gestion de l'éclairage est également souhaitable pour tirer le meilleur parti de cette formation.

Modalités pédagogiques

La formation se déroulera en présentiel, assurant un accueil chaleureux des participants dans une salle dédiée à l'apprentissage. Chaque stagiaire aura la possibilité d'amener et d'utiliser son ordinateur personnel, ce qui facilitera l'apprentissage pratique.

Les modalités pédagogiques incluront une alternance de théorie et de pratique.

L'approche pédagogique sera **participative**, **interactive** et **coopérative**, favorisant ainsi l'engagement et l'implication de chaque participant.

Moyens et supports pédagogiques

Un support pédagogique détaillé sera diffusé à chaque candidat afin de les accompagner tout au long de la formation. En outre, un suivi pédagogique sera assuré après la formation par notre équipe, garantissant que les connaissances acquises soient bien intégrées.

Le matériel pédagogique mis à disposition sera de haute qualité et conçu pour favoriser l'apprentissage des participants, rendant l'expérience éducative à la fois enrichissante et efficace.

Moyens :

- Console automatique Ma-Lighting Grandma3 (1 par participant)
- Lyre Wash à Leds Robe Robin Ledbeam
- 2 Ecran 65" 4K SAMSUNG QH65R

Modalités d'évaluation et de suivi

Les modalités d'évaluation incluent des évaluations pratiques et théoriques pour mesurer l'acquisition des compétences. Les participants seront également soumis à des mises en situation pratiques pour évaluer leur capacité à appliquer les connaissances acquises.

Une évaluation finale sera réalisée à l'issue de la formation afin de valider les objectifs du programme et les compétences acquises par chaque participant.

Informations sur l'admission

Pour s'inscrire à cette formation, les candidats doivent respecter les pré-requis mentionnés ci-dessus.

Une fois les pré-requis validés, ils peuvent s'inscrire en remplissant un formulaire d'inscription et en fournissant les informations nécessaires.

Il est conseillé aux candidats de nous contacter par mail si ils ont des questions concernant leur admissibilité ou pour discuter de leurs besoins spécifiques avant l'inscription.

Informations sur l'accessibilité

Nous sommes engagés à rendre cette formation accessible à tous. Chaque situation est étudiée au cas par cas afin de mettre en place les dispositions nécessaires pour les personnes en situation de handicap.

Nous encourageons les stagiaires à nous faire part de leurs besoins spécifiques avant l'inscription en formation, par mail à l'adresse suivante : alive-school@group-alive.com.

Cette démarche nous permettra de nous assurer que les modalités et supports de formation et

d'évaluation soient adaptés à chacun.