



UNIVERSITY

grandMA3

GrandMA3

fondamentaux

ALIVE!
SCHOOL!



Descriptif :

Cette formation s'adresse aux pupitreurs lumières débutant ou confirmés désirant commencer l'apprentissage de la console GrandMA3.

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. Pour les utilisateurs souhaitant compléter leurs acquis, cette formation d'initiation permettra d'accéder aux sessions plus poussées, GdMA3 avancée et GdMA3 expert, disponibles prochainement.

Enseignant :

Notre formateur, Tristan Szylobryt, est certifié MA lighting University. Il possède de nombreuses années d'expériences dans le domaine de la formation et sur le terrain, en tant qu'opérateur et concepteur lumière. Il est aussi référent auprès du distributeur MAlighting exclusif Axente.

Public concerné :

Techniciens lumière et asservis, pupitreurs, régisseurs, concepteurs lumière.

Durée et particularité des sessions :

Cette formation est dispensée sur 5 jours, soit 35 heures, dans les locaux spécialisés de l'établissement.

Les sessions sont limitées à 6 participants au maximum, avec une console dédiée par élève, pour permettre un enseignement optimum.



Objectif :

Savoir valider ou proposer un type de console et de périphérique GrandMA3 suivant les conditions d'exploitation. 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 protocoles Ethernet.

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

Créer un environnement de travail adapté à ses besoins au sein de la console. Savoir le gérer, l'échanger et 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 à la volée et automatisation entre mémoires.

Connaitre les possibilités de mise en réseau entre consoles et le travail en multi-utilisateurs.

Méthode pédagogique :

Chaque étape commencera par des explications théoriques et sera suivie de démonstrations 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.



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.

Le formateur aura à sa disposition un écran de projection pour les cours théoriques, les exercices et afficher le soft OnPC de démonstration.

Un ensemble de switch et câbles RJ45 seront à leurs disposition, ainsi que plusieurs projecteurs récents représentatifs et quelques périphériques DMX.

Des blocs de prise de note et des clefs USB seront distribués à la discrétion de l'organisme de formation.

Un accès au réseau internet par Wifi sera prévu pour que les participants puissent se connecter aux différents sites internet dédiés depuis leur ordinateurs portables.

Prérequis :

Une connaissance courante des consoles lumière et des asservis sera exigée. 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 devront posséder leur propre ordinateur portable*

*Caractéristiques minimums pour l'utilisation du soft GrandMA3 :

Windows 10 64bit avec droits administrateurs ou macOS Sierra

10.12.6 Processeur Intel 6^{ème} génération Core CPU, 4 cœurs minimum, SSE 4.2, ou CPU AMD comparable.

8 Gb de RAM, 16 Gb recommandé.

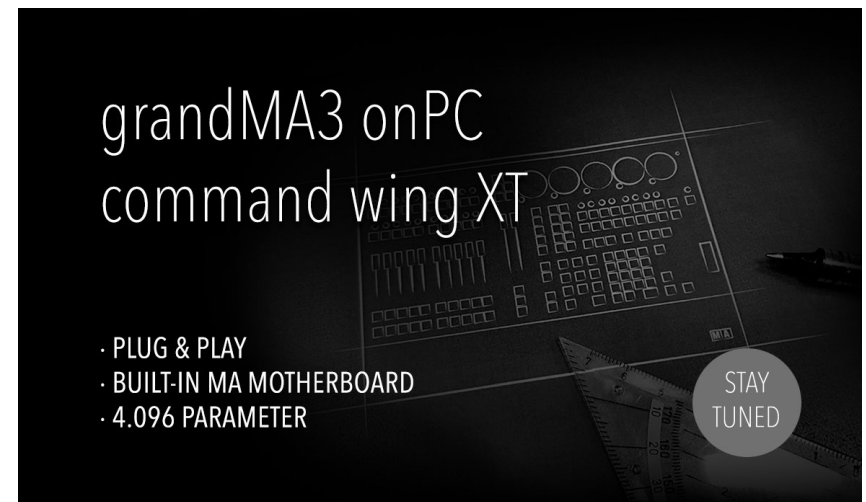
32 Gb de disque dur disponible, SSD recommandé.

Carte graphique dédiée, OpenGL 4.1,

1024 MB VRAM (4096 MB recommandé).

Résolution de 1920 x 1080.

Carte Ethernet 1 Gb base-T.



Gestion des projecteurs DMX :

Rappel de l'utilisation des lumières asservies et des consoles d'éclairage, technologies des projecteurs. Théorie du signal DMX, initiation aux réseaux et protocoles DMX overIP.

Gamme GrandMA3 :

Historique MALighting
Particularités matérielles de la gamme GdMA3 et leurs périphériques.
Ergonomie des consoles GrandMA3, compatibilités GdMA2 et GdMA3.
Protocole MANet3.

Réseau lumière :

Protocoles DMX overIP, ArtNet et sACN.
Conversion DMX ethernet.
Mise en réseau de consoles et périphériques GrandMA3.

Setup :

Librairie GDTF, particularité du patch, options de classement, construction 3D et MVR, réglages des projecteurs. Principe des strates hiérarchiques.
Création et rappel de vues, tableaux d'information et répertoires. Création de profils d'utilisateurs.

Groupes et presets :

Utilisation tête haute, les outils swipecy, scribbles et apparence.
Création et manipulation des projecteurs, groupes, layout, grid et MatriX. Principe du ruissellement top-down.
Découvertes des nouveaux presets dynamiques, les « Phasers ».

Gestion du programmeur :

Introduction des temps de fade et de délai.
Master de programmation.
Utilisation des raccourcis de programmation en live.

Création de mémoires :

Enregistrement et modification des mémoires et séquences.
Fenêtres de playback et philosophie de travail.
Théorie HTP/LTP et manipulations associées.

Restitution :

Option des exécuteurs
Configuration des faders, boutons et potentiomètre
Fonctions standards de restitution

Mode Tracking :

Théorie du Tracking et travail en séquentiel.
Options et utilisation des cue-list.