



## GRAND MA3 les fondamentaux

### 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.
- Connaître 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.

### 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\*

### Public concerné

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

### Durée

Formation sur 5 jours / 35 heures

### Coût pédagogique

Nous consulter

Pour connaître les dates et lieux de nos prochaines sessions ou pour organiser une session au sein de votre établissement (Intra)

L'accueil des personnes en situation de handicap est assuré sur tous les lieux de formation. Je vous invite à me contacter pour toute demande par téléphone ou par mail.



### PROGRAMME / CONTENU

#### 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.

#### FORMATION COMPLEMENTAIRES

- Formation RESEAU AVNT niv1 Lumière
- Formation GRAND MA3 Perfectionnement

#### 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.

#### ALIVE SCHOOL

119 Chaussée Marcelin Berthelot - 59200 Tourcoing - 03 20 11 23 08  
contact@alive-school.fr - www.alive-school.fr - Siret 492 824 487 00069 - APE 8559A  
Déclaration d'activité n°32590965259