SBO Formation
Z.A.L Les Garennes, rue Jean-Marie Bourguignon
62930 Wimereux
Tél : 03 21 31 28 52 Fax : 03 21 30 74 96
Mail : contact@sboformation.com
www.sboformation.com

GRANDMA 3 : Initiation

PUBLIC

Pupitreurs lumière confirmés désirant commencer l'apprentissage de la console GrandMA3.

Prérequis : connaissance des projecteurs automatiques, pratique d'une console lumière analogique minimum, ou avoir suivi nos formations perfectionnement en lumière

OBJECTIFS

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

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.

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 swipey, scribbles et apparance.
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.

MOYENS PÉDAGOGIQUES & TECHNIQUES

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.

FORMATEUR

David Estegassy, certifié MA lighting University.

Durée : 35 heures / 5 jours
Nombre de participants : 8 maximum