



Projecteurs asservis, protocoles de commande et GRAND MA2

PUBLIC & PRÉ-REQUIS

Électricien éclairagiste, technicien projecteurs automatisés, opérateur lumière et régisseurs lumière voulant approfondir leurs domaines de compétence dans la gestion et la manipulation des projecteurs asservis, des protocoles DMX, ArtNet, réseau et de la console GdMA2.

Pré-requis :

Semaine 1 : Une connaissance de la chaîne lumière ainsi que des notions d'électricité et d'anglais sont souhaitées pour le premier module.

Semaine 2 : En plus de la maîtrise obligatoire de la semaine 1, une connaissance des principes de restitution des consoles lumières est souhaitée.

Semaine 3 : Maîtrise obligatoire de la semaine 2.

OBJECTIFS

- À la fin du premier module les participants seront capables d'établir un plan de montage et de gérer une installation complète de projecteurs asservis.
- Après le deuxième module ils auront acquis les fondamentaux de la console GdMA2 pour programmer et restituer des shows simples.
- À la fin de la session complète les élèves posséderont une connaissance complète de la Grand-MA2 pour programmer, restituer et accueillir des shows complexes.

CONTENU

SEMAINE 1 (5 jours)

Les projecteurs asservis et leurs protocoles d'alimentation et de commande

Rappels théoriques et technologiques. Notions de base d'électricité. Étude des asservis : notions d'électromécanique, d'optique et d'éclairage. Théorie du DMX et des protocoles de commandes. Approches des consoles traditionnelles. Sensibilisation à la maintenance et à la recherche de pannes. Travail et dessin sur plans. Installation d'un dispositif scénique dans les règles de l'art. Théorie du réseau. Sensibilisation à la 3D.

SEMAINE 2 (5 jours)

Initiation sur la console GdMA2

Description de la gamme GdMA2. Préparation de la console, du patch et des fenêtres principales. Travail de test. Programmation simple de preset, d'effets et de mémoires.

Restitutions de séquences simple puis avancées. Modification de sa programmation et de sa restitution. Travail en accueil et en formule concert.

SEMAINE 3 (5 jours)

Perfectionnement sur la console GdMA2

Construction d'un show en 3D. Application des cours réseau, synoptique, test et dépannages. Programmation complexe avec temps décalés et différents niveaux de restitution automatisée. Apprentissage des Layout, des macros, du Time-Code et des déclenchements externes. Construction d'un show lumière complet suivant une conduite précise avec modifications à la volée et adaptation en cas de changement de matériel.

MOYENS PÉDAGOGIQUES & TECHNIQUES

TECHNIQUES :

Semaine 1 : Un plateau lumière équipé en structure, alimentation et réseau. Un parc de projecteurs asservis récent, de différents types et de différentes marques. Machine à fumée. Un poste de maintenance. Un ensemble d'armoires électriques, câbles de puissance, câbles DMX, splitter et réseau. Différentes consoles traditionnelles et automatique. Un ensemble d'appareils réseau et nodes. Ordinateur fourni par le participant, vidéoprojecteurs et écrans de projections.

Semaine 2 : Un plateau lumière équipé avec une console GdMA2 par poste de travail.

Semaine 3 : Une salle de virtualisation avec une console GdMA2 et un ordinateur (fourni par le participant)

PÉDAGOGIQUES : Les cours théoriques seront validés par des exercices pratiques et concrets.

Évaluation des acquis : Une évaluation individuelle et permanente permettra de valider l'acquisition de compétence de chaque stagiaire.

Note : apporter un ordinateur, muni d'une souris

Avant la journée de formation, installer le logiciel GRAND MA on PC.

FORMATEUR

Pupitreurs sur GdMA 1 et GdMA2.

Régisseurs lumière, technicien auto, formateur réseau, dessinateur 3D.

Éclairagistes dans les domaines de l'événementiel, de la tournée et de la télévision.

Durée : 105 heures / 15 jours (3 x 5 jours)

Nombre de participants : 8 maximum