



LUMIÈRE - VIDEO

70 H De la GRAND MA2 à la GRAND MA3

C'est le démarrage de l'aventure GrandMA3...

L'objectif de cette formation est de permettre aux participants de maîtriser la programmation, la restitution et l'ensemble des fonctionnalités de la console GrandMA3.

CONTENU

Jour 1 :

Présentation de la marque et des gammes Grand MA2

Présentation des consoles Grand MA3

Nouvelle touche MENU

Jour 2 :

Le Patch

Jour 3 :

Poste de travail

Organisation – Les vues

La partie Encodage

Jour 4 :

Store (Presets – Cue – Sequence)

Update (Presets – Cue – Sequence)

Jour 5 :

Effets – Chase

Grand MA 3D

Jour 6 :

Récapitulatif première semaine avec des tests pratiques

Partie Restitution Part1

Jour 7 :

Partie Restitution Part2

Connexions réseau (MA-net3 – ArtNet – Internet – Wifi – DMX IN – Midi.)

Jour 8 :

Fonctions avancées

Jour 9 :

Encodage et restitution

TP mode Concert

TP mode Théâtre

TP mode Events

Jour 10 :

Exercices conditions réelles

Débriefing formation / questions-réponses.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE ET ÉVALUATION

Après une présentation de la philosophie de programmation de la console, puis des bases de la programmation simple, les fonctions plus complexes seront abordées. Il sera demandé aux stagiaires de réaliser des séquences complexes d'éclairage sur bande son en utilisant le simulateur GrandMA 3d.

VALIDATION

Attestation de stage.

OUTILS

Salle de cours équipée, vidéoprojecteurs, postes de travail GrandMA2 et GrandMA3, postes informatiques et logiciel GrandMA 3d.

Mise en place d'un groupe de travail autour de la gamme GMA3.

PUBLIC - PRÉ REQUIS

Ce module s'adresse aux régisseurs lumière du spectacle vivant ou de l'audiovisuel maîtrisant la programmation sur console Grand MA2 et souhaitant passer à la Grand MA3. Une bonne maîtrise des projecteurs asservis est également nécessaire pour pouvoir suivre ce module.

Durée

10 jours (70 H)

Lieu

TSV (Castelnau-le-Lez)

Nombre

de participants

minimum : 3

maximum : 6

Intervenant *

Thierry GANIVENQ

* la liste des intervenants peut être sujette à modifications