



LUMIÈRE - VIDEO

70 H Programmation sur console GRANDMA2

L'objectif de cette formation est de permettre aux participants de maîtriser la programmation, la restitution et l'ensemble des fonctionnalités de la console GrandMA2.

CONTENU

J1 : Patch / Mémoires / Philosophie du "programmer"

Patch - Moving Light, Conventionnels; Backup - Interne, Usb; Création d'une mémoire simple; Philosophie du "programmer"; MA2 - 1ere approche des Groupes, On/Off paramètre; Enchaînement de plusieurs mémoires - Fade in/out, Delay, Snap.

J2 : Groupes / Presets

Groupes - Approfondissement des groupes, ID, Matricks, Solo Time / Delay, Group Master; Presets - Par paramètres, ALL, Program time; Relations Mémoires / Presets - La fonction "Align", Exec time.

J3 : Séquences / Chasers

Enchaînement de plusieurs mémoires dans une séquence - Rectification / Copie / effacement d'une mémoire, d'une séquence, Go / Temp, Relations des séquences entre elles, Philosophie MA des priorités; Une séquence particulière : le Chaser - Mise en application des séquences / chasers sur une plage musicale, Config Faders / Boutons.

J4 : Update console / Effect Engine

Update console; Création d'effets simples; La fonction "Stomp"; Les effets dans les mémoires / séquences.

J5 : Configuration par défaut en fonction des besoins / Réseau MA + Artnet

"Fixture type" / "Default Setup"; Réseau MA - GrandMA 3d / Stage view / Layout, GrandMA on PC, NSP / NPU, Remote Ipad / Iphone, Appareils compatible Art-Net (type mediaserver).

J6 : Retour / Séquence complexe

Retour & Faq des 5 jours précédents; Une séquence complexe : élaboration d'une conduite "théâtre" - Concept des pages, Fonction "Command".

J7 : Espace de travail / Config "live"

Configuration de l'espace de travail - Views, Sheets; Macros - Prédéfinies, Créations & concept; Configuration pour le "live" - Group Master (approfondissement), Speed Group, Rate Group, Master Group, Exercices et réflexion autour de "j'ai pas le temps de programmer".

J8 : Patch complexe / Timecode

Approfondissement du patch - Création d'une librairie de projecteur, Utilisation de projecteurs à coeurs multiples (type Robin LedWash); Timecode - Interne, Externe, Utilisation du TC comme une séquence.

J9 : Dmx In / User / mélange de shows / initiation aux effets BMP

Dmx In - Remote avec une console annexe, Capture dmx; Mélanges de différents shows - Merge Content, Import / Export effet, macro, user setup; Initiation aux bmp / utilisation de projecteurs matricables - Bmp, Effets sur matrice.

J10 : Programmation en Aveugle / Foire aux questions, retours

Programmation aveugle - Blind, Double Blind, Preview; Fourre-tout et retour sur l'ensemble de la formation / questions-réponses.

Sensibilisation à la prévention des risques professionnels dans les métiers de la lumière

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, consoles GrandMA2, postes informatiques et logiciel GrandMA 3d.

PUBLIC - PRÉ REQUIS

Ce module s'adresse aux régisseurs lumière du spectacle vivant ou de l'audiovisuel maîtrisant la technologie des projecteurs asservis et souhaitant se former à la programmation. Une bonne connaissance des projecteurs traditionnels et automatiques ainsi qu'une bonne maîtrise des consoles lumières traditionnelles est nécessaire pour pouvoir suivre ce module. Sélection sur dossier.

Durée

10 jours (70 H)

Lieu

TSV (Castelnau-le-Lez)

Nombre

de participants

minimum : 3

maximum : 6

Intervenants *

Stéphane VIALON

Etienne DUBOIS-MERCE

* la liste des intervenants peut être sujette à modifications