

ProLive Formation SARL

Pôle de l'Évènementiel

191 rue des 5 voies

59200 Tourcoing

03.59.05.54.34

2018Durée 35 heures
ou 5 jours

Public : Techniciens et/ou régisseurs lumière

Méthodes pédagogiques :

Exercices pratiques sur pupitre Grand MA2 avec projecteurs asservis.

Programmation et visualisation sur Grand MA 3D.

Mise en œuvre d'un réseau informatique entre les différents environnements (pupitres grand MA2, Grand MA 3D, Grand MA VPU...)

Etudes de cas basées sur des plans de feu déjà existants.

RCS Lille métropole
792097 305 00017

Code APE 3559 A

Enregistré auprès du préfet du Nord sous le numéro de déclaration 31590826059, ce numéro n'a pas valeur d'agrément.

PERFECTIONNEMENT SUR LA CONSOLE GRAND MA 2

**OBJECTIF :**

A l'issue de cette formation le stagiaire sera capable de :

Perfectionner sa technique à programmer et piloter des consoles automatiques GRANDMA 2 dans le cadre de la prestation de spectacles vivants.

PRE-REQUIS :

-Connaissances de base des fonctionnalités de la console Grand MA2

-Expérience dans le domaine de la lumière en spectacle vivant, très bonne maîtrise des consoles lumières traditionnelles (restitution de mémoires, patch électronique, effets et chenillards, programmation séquentielle et temporisée)

-Connaissance des attributs principaux d'un projecteur asservi (Pan, Tilt, Dimmer, Gobo, Colorwheel, Colormix, Shutter...) et de leur asservissement aux canaux DMX d'une console

-Connaissances d'ordre général sur le protocole DMX (Univers DMX, canaux par univers etc....).

CONTENU DE FORMATION :

La fenêtre patch et fixture type	- Global, Universal ou Selective Preset	- Maîtrise du tracking
- Création des projecteurs	BMP effect	- Mode
- Personnalisation des projecteurs	- Matricer des projecteurs	- Offset de Fade
- Adressage DMX avec Offset	- Intégrer des images dans les BMP effect	- Loop
- Module et instance pour les projecteurs multifaisceaux	Manipuler les BMP effect	- Info
Network	- Effect low / high par preset, Attack / Decay	- Priority
- Travail des différents univers	Macros	- PB Master
- Travail des différents réseaux (MA-Net 1, MA-Net2, Artnet etc)	- Création et manipulation	Fonctionnalités supplémentaires
- Travail en multi consoles (World, Login, Multiuser)	- Intégration dans le séquentiel	Layout
- Cohérence OnPC / Desk / 3D Preset	- Exécution après le reboot de la console	Trigger MIDI
- Mode	- Intégration sur les boutons	Timecode
- Embedded	Fonctionnement du séquentiel et des CUE	Clonage
		MA-Tricks
		et toutes autres fonctionnalités abordées par les stagiaires.

MOYENS PEDAGOGIQUES :

Postes informatiques, consoles, projecteurs asservis

ÉVALUATION ET SANCTION :

Examen pratique de fin de stage, attestation de fin de formation remise au stagiaire à l'issue du stage