

OPERATEUR CONSOLE LUMIERE— GRAND MA 2 LIGHTING

ProLive Formation SARL
Pôle de l'Évènementiel
191 rue des 5 voies
59200 Tourcoing
03.59.05.54.34

2018

Durée 70 heures
ou 10 jours

Formateur :

Stéphane Sarlat

Public : Techniciens et/ou régisseurs lumière

Pré-requis :

Les candidats devront avoir de bonnes connaissances sur le fonctionnement du DMX, le principe et l'utilisation du matériel traditionnel et asservi et la pratique informatique.

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.

OBJECTIF :

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

- Programmer un pupitre GMA 2.
- Aborder la console de manière complète et maîtriser les bases de la programmation, requises en milieu professionnel

METHODES PEDAGOGIQUES :

Alternance entre théorie et exercices pratiques réalisés sur consoles.

CONTENU DE FORMATION :

Présentation générale du système Grand MA

- Découverte des consoles de la gamme et des comptabilités
- Choix de la console par rapport aux besoins

Initiation à la pratique

- Présentation applicative du réseau Grand MA
- Mise en réseau de la Grand MA
- mise en réseau des consoles physiques, PC et visualisateurs
- créer une session
- Comment faire une sauvegarde

Programmer la console

- Allumage Grand MA2, en mode 1 ou 2
- Reset
- Library (recherche de documentation, fabrication de projec-

teur, etc.)

- Patch et scène (patch, multi-patch, break, positionnement)

- Patch des asservis et des traditionnels

- Configuration simple de la scène virtuelle de la console

- Créer un projecteur

- Canal DMX par canal DMX

Group et View

- Gestion des vues

- Créer une vue

- Effacer un écran

- Enregistrer une vue

- Les différentes fenêtres de la Grand MA 2

Manipulation des projecteurs et de la console

- Différents modes de communication avec la console



- Gestion des intensités

- Manipulation des attributs

- Création des groupes et des preset

- Travail sur le programmeur

- les Group Master

- Les effets

- Les play-backs et leurs options

- Organisation de la console pour une bonne restitution

Séquence

- Création d'une CUE (état lumineux)

- Création et enregistrement de Sequence (ensemble de CUE)

- Manipulation et modification des pas de Sequence (Time fade, delay, follow, individual time)

MOYENS PEDAGOGIQUES :

Postes informatiques, consoles, projecteurs asservis

ÉVALUATION :

Evaluation théorique et pratique réalisée à chaque fin de module