

Fondamentaux grandMA2



Formateur

David Estegassy

Certifié MA Lighting University



Objectifs

Maîtrise de l'interface, de l'ergonomie et des fonctions de bases de la console grandMA2.

À l'issue de la formation, les participants sauront :

- comprendre la structure logicielle de la console et son ergonomie ;
- exploiter ses fonctionnalités de bases (patch, mémoires, presets) ;
- programmer un show lumière simple.



Prérequis

- Bonne maîtrise des outils informatiques.
- Bonne connaissance de la chaîne lumière, des projecteurs à LEDs et des projecteurs asservis.
- Pratique avérée des consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire.



Effectif

8 participants



Durée

35 heures / 5 jours



Tarif

Nous consulter



Moyens pédagogiques

Approche participative, interactive et coopérative qui articule théorie et pratique, dans un environnement technique adapté et à l'aide des outils les plus adéquats.



Évaluation des résultats

Protocole d'évaluation ARKALYA.

Public concerné

Toute personne maîtrisant les consoles d'éclairage traditionnelles à mémoire, le principe de la chaîne lumière, les projecteurs à LEDs et les projecteurs asservis.

Programme

JOURNÉE 1

Installation du matériel et mise sous tension. – Mise à niveau sur le protocole DMX 512. – Mise en route et présentation de la console, de ses fonctions et possibilités. – Réglages par défaut de la console. – Patch des asservis et du générique. – Gestion et création des vues. – Sélection et manipulation des projecteurs. – Travail sur le programmeur. – Création de groupes et presets d'attributs. – Les users. – Comment créer une mémoire.

JOURNÉE 2

Le Tracking. – Création et enregistrement d'une séquence comprenant plusieurs mémoires. – Les temps affiliés à une mémoire dans une séquence. – Les options d'enregistrement. – Exercices de mise en pratique. – Programme time et exécuteur time. – Gestion des intensités HTP/LTP/soft LTP. – Les priorités super/high/normal/low. – Options de séquence. – Manipulation des attributs.

JOURNÉE 3

Exercices d'enregistrements. – Manipulation et modification de séquences. – Boucles et liens. – Suite des exercices d'enregistrement et de manipulation. – Options de restitution (groupes master/spéciaux/play-back). – Les chasers. – Le « MA Tricks ».

JOURNÉE 4

Les effets. – Exercices de mise en pratique sur les effets. – Stage view. – Mise en réseau de la console MA Lighting avec le MA onPC. – Mise en réseau console et 3D. – Organisation de la console pour une bonne restitution.

JOURNÉE 5

Récapitulation. – Exercices de mise en pratique reprenant tout les champs d'intervention de la semaine. – Démontage du matériel.

Bilan : Questions diverses. – Auto-évaluation des participants de leur acquisition de compétences. – Échange et évaluation de la formation.