

# Fondamentaux grandMA3 e-learning



## Formateur

David Launay

Formateur grandMA3 Certifié MA Lighting



## Objectifs

Formation Fondamentaux grandMA3 e-learning 100% interactive.

Elle a pour objectif l'acquisition d'une maîtrise complète de la programmation d'une console grandMA3 :

- Maîtrise de l'environnement du logiciel.
- Acquisition d'une totale autonomie sur toute la chaîne de programmation, depuis la création du patch jusqu'à la restitution d'un show.

**À l'issue de la formation**, les participants seront capables de :

- Patcher un système lumière.
- Le programmer en utilisant les différents outils (presets, mémoires, séquences, phasers).
- L'exploiter en parfaite autonomie.



## 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.
- Disposer d'un ordinateur avec Windows 10, une carte graphique dédiée type NVIDIA GeForce 1050 minimum, 8 Go de ram (minimum), un processeur i7.



## Effectif

Jusqu'à 15 participants



## Durée

35 heures online à réaliser sur 14 jours



## Tarif

Nous consulter



## Moyens pédagogiques

Méthodologie e-learning ARKALYA.

Formation online interactive dispensée sur l'extranet ARKALYA dédié.

Combine vidéos, exercices en ligne, exercices sur grandMA3 onPC, webinaires, discussions en ligne, échange et correction de fichiers.



## Évaluation des résultats

Protocole d'évaluation e-learning 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.

La grandMA3 constituant une véritable rupture en termes d'ergonomie et de fonctionnalités, les opérateurs grandMA2 sont également concernés.

## Programme

### CONTENU PÉDAGOGIQUE

La gamme des consoles grandMA3

L'ergonomie des consoles

La configuration des écrans de la console

Le patch

Les vues

Les users et profiles

Le mode 3D

Les groupes

Les contrôles interactifs

Les différents mode de sélection de machines (les matrices, selection grid, ...)

Le contrôle des paramètres

Le programmeur

Les presets

Les séquences

Le tracking

Les executors

Les phasers

Le step creator

Les outils de programmation

Les timing

Les macros

Le time code

Les remotes

Le réseau

Bilan : Échange et évaluation de la formation online.