

Maîtrise grandMA2



Formateur

David Estegassy

Certifié MA Lighting University



Objectifs

Maîtrise de l'interface, de l'ergonomie, des fonctions de base et avancées et de la programmation 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 base (patch, mémoires, presets) et ses fonctionnalités avancées (séquences, links, macros, timecode) ;
- programmer des shows lumière simples et complexes ;
- optimiser l'utilisation de l'interface.



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

70 heures / 10 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.

JOURNÉE 6

Patch des asservis et des génériques. – Exporter le patch en HTML/XLS. – Import/export USER. – Créations de projecteurs. – Les instances. – RDM/PSR/ASCII. – Exercice de création de projecteur avec instances. – Création de séquences et chasers. – Révision des temps et Tracking.

JOURNÉE 7

Temps de transfert. – Exercices sur séquence avec temporisation de paramètres. – Filtres et Circular copy. – Options de store, options séquence. – Embedded... AT... etc. – Mise en réseau MaNet consoles. – Les Worlds. – Mise en réseau OnPC. – Mise en réseau MA 3D. – Mise en réseau Node MA et/ou NPU.

JOURNÉE 8

Analogic Remotes. – DMX Remotes. – Midi Remote réception. – Midi Remote émission. – Exercices Remotes. – Layout Wiew et importation d'image. – Commande line et macros interactives.

JOURNÉE 9

Bitmap. – Exercice Bitmap. – Time Code SMPTE. – Exercice Time Code.

JOURNÉE 10

grandMA version Serveur HTML. – Remote réseau et wifi. – Cloning. – Exercices reprenant tout les champs d'intervention de la semaine. – Reprise de certains modules en fonction des demandes. – Les doubles touches et raccourcis clavier. – Démontage du matériel.

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