

Cette formation s'inscrit dans le cadre de la formation professionnelle continue* et a pour but d'acquérir, d'approfondir et de perfectionner les connaissances et compétences mises en oeuvre dans l'exploitation de la console lumière GrandMA 2.

* Selon le Code du travail, nous concernent ici les articles suivants : art L6313-3 et L 6313-7

DÉCOUVRIR ET MAÎTRISER LA CONSOLE LUMIÈRE GRANDMA2

DESRIPTIF DE LA FORMATION

Objectifs de la formation

La formation GrandMA2 est découpée en 2 modules de 35 heures, accessibles de façon indépendante.

Niveau 1 : Appréhender la console

- Savoir utiliser les fonctionnalités basiques de la console GrandMA 2
- Créer une conduite lumière complète pour une utilisation live et / ou séquencée pour tout type d'événements (théâtre, danse, concert, événementiel)
- Utiliser le réseau MA-NET2

Niveau 2 : Maîtriser la console

- Utiliser les fonctions avancées de la GrandMA 2
- Adapter l'environnement de travail en fonction du projet en cours
- Gagner du temps de programmation grâce à la bonne utilisation des outils

Niveau de connaissances préalables et d'expérience requis

Niveau 1 :

- Connaître le fonctionnement du DMX et savoir l'utiliser
- Maîtriser la programmation de base des consoles dédiées aux asservis.
- Utiliser l'outil informatique

Niveau 2 :

- Pour intégrer le module 2 : avoir suivi préalablement le module 1 ou avoir appréhender les bases de la console GrandMA 2 (possibilité de test de positionnement)

Moyens techniques / Matériels utilisés

- Une console GrandMA2 light ou GrandMA3 Light pour deux participants
- Projecteurs de type Spot, Beam, Wash et Multi-Beam
- Postes informatiques mis en réseau dans une salle adaptée au plus proche des conditions réelles de travail
- Poste WYSIWYG PERFORM
- Node MA-NET2, ARTNET
- Télécommandes DMX, MIDI, HTML

Encadrement

Formateur expérimenté et spécialisé dans le spectacle vivant, l'événementiel et l'architectural : opérateur console sur système GrandMA.
Formateurs pressentis : E. LEROY, T. PRIEUR, M. GRIFFON ...

Moyens pédagogiques

- Activités de groupe (Des binômes d'affinités sont constitués. Les cours théoriques et les exercices pratiques sont proposés en adéquation avec la progression du groupe)
- Individualisation de la formation
- Mises en situation



Dates et durée

du 04 au 15 octobre 2021

70 heures, soit :
35 heures en niveau 1
35 heures en niveau 2

Public visé

- Techniciens et régisseurs lumière permanents, intermittents ou indépendants
- Eclairagistes et opérateurs GrandMA, autodidactes

Effectif

8 stagiaires maximum

Coût et financement de la formation

- Le coût total de la formation est de **3.200 euros**. Cette formation peut être accessible en module de 35 heures «niveau 1» ou «niveau 2». Le coût d'un module est de 1600 €.
- Possibilité de financement : auprès de l'Afdas, Pole Emploi, financement personnel ...
Pour les salariés, se renseigner auprès de son employeur

Lieu et horaires habituels de la formation

STAFF
7 rue des Petites Industries
44470 CARQUEFOU
du lundi au vendredi, de 9h00 à 12h30
et de 14h00 à 17h30



Contact et renseignements

Patricia GORECKI
Assistante administrative
contact@staff.asso.fr
02 40 25 28 36





PROGRAMME DE LA FORMATION

Niveau 1 : Appréhender la console

Débuter avec la console

- Prendre la console en main
- Mettre la console à jour
- Rétablir les paramètres utilisés à la dernière mise à jour

Créer un SHOW

- Patcher les projecteurs
- Créer des VIEW
- Créer des GROUP
- Manipuler les projecteurs en valeurs statiques et dynamiques (Effets)
- Créer, manipuler et utiliser les PRESET
- Créer, manipuler et utiliser les SEQUENCE

Comprendre le réseau MA-NET2

- Mettre en place le réseau MA-NET2
- Créer des SESSION
- Intégrer une station GrandMA 3D

Niveau 2 : Maîtriser la console

Revenir sur les connaissances préalables du niveau 1 GrandMA 2

- Créer un show sur GrandMA 2

Modifier les projecteurs existants et créer des projecteurs inexistant

- Gérer la LIBRARY avec projecteurs à une ou plusieurs INSTANCE

Optimiser la programmation

- Créer les MACROS avec ou sans variables
- Utiliser les WORLDS, les COMMAND FILTER et la fonction MASK
- Gérer les USERS
- Utiliser les nouvelles connaissances pour créer un show sur GrandMA2

Optimiser l'enregistrement

- Utiliser la vue STAGE et GrandMA 3D
- Programmer à l'aide de la fonction BLIND
- Programmer à l'aide de la fonction BLINDEDIT
- Utiliser les LAYOUTS
- Utiliser les fonctions avancées des PRESETS
- Utiliser la fonction CLONE
- Utiliser les fonctions avancées des SEQUENCES
- Utiliser les connaissances d'optimisation pour créer un show sur GrandMA2

Utiliser au mieux les outils

- Utiliser les FORMS
- Créer des BITMAPS FIXTURES
- Mélanger des SHOWS différents
- Créer un show TIMECODE
- Utiliser les nouvelles fonctions pour créer un SHOW sur GrandMA2

Télécommander la GrandMA 2

- Piloter la GrandMA 2 à partir d'une console DMX
- Piloter la GrandMA 2 à partir d'un appareil MIDI
- Piloter la GrandMA 2 à partir du WEBREMOTE
- Utiliser les télécommandes dans un SHOW sur GrandMA 2

Savoir utiliser le réseau

- Utiliser le réseau MA-NET2
- Utiliser le réseau ARTNET
- Utiliser le réseau sACN
- Intégrer un logiciel de prévisualisation
- Créer un SHOW en intégrant le logiciel CAST SOFTWARE WYSIWYG

Suivi de l'exécution de la formation

Feuille d'émargement signée par les stagiaires

Appréciation des résultats

- Test de validation des compétences (QCM)
- Remise d'une attestation de fin de stage

Formation In situ :

Possibilité de réaliser ce stage dans vos locaux, aux dates de votre choix (sous réserve d'un nombre de participants suffisant).

MEMO

N° Carif : 125996
Formacode : 45042
NSF : 323