

## GrandMA2 Niveau avancé

### TECHNICIENS LUMIÈRE

Cette formation s'adresse tout particulièrement aux personnes désirant piloter des projecteurs asservis et traditionnels. Les participants pourront enrichir leur démarche artistique par de solides connaissances théoriques de programmation et des fonctions avancées de la console GrandMA2.



### CONNAISSANCES PRÉ-REQUISES

Une expérience dans un métier technique du spectacle vivant ou de l'événementiel en option lumière est demandée. Une connaissance du principe de la chaîne lumière, des projecteurs asservis ou traditionnels, de la conception d'un plan de feu et une expérience en pupitre lumière. Un test oral est réalisé par Oliverdy.

## EN FIN DE FORMATION

Les participants  
seront capables de

Construire un show complet en programmation et restitution en utilisant toutes les possibilités offertes par la GdMA2.

Partager ou recevoir d'autres projecteurs en cas de changement de matériel (accueil, festival).

Modifier, copier et dépanner ses différentes mémoires d'éclairage.



### PROFIL DES STAGIAIRES

Professionnels des métiers techniques du spectacle: électricien, concepteur lumière, régisseur lumière, technicien lumière, pupitreur.

### LES FORMATIONS

Durée: 10 jours soit 70h.

Chaque participant bénéficie d'un ordinateur en réseau, configuration PC gamer, écran tactile 24", d'un visualiseur et d'une console pour la durée de la formation.

Session de 6 participants maximum.

### LE FORMATEUR

Eclairagiste, Régisseur Lumière, Pupitreur.

Dans le domaine du spectacle depuis 20 ans, pupitreur sur GdMA1 depuis 2001 et sur GdMA2 depuis sa sortie en mai 2010.

## Aperçu du contenu de la formation

### OBJECTIF

Concevoir un réseau lumière, en DMX et Ethernet entre la console et les divers projecteurs.

Créer un synoptique d'adressage et d'identification à partir d'un plan de feu, savoir le partager, et par la suite l'administrer et le modifier.

Se créer un environnement de travail au sein de la console adapté à ses besoins, pouvoir le sauvegarder et gérer d'autres environnements pour des tierces personnes.

Préparer un patch complet avec les bonnes bibliothèques et son setup de console pour travailler de la manière la plus efficace possible suivant les conditions : création, tournée, captation vidéo, show en résidence etc.

Intégrer autour de la console ses outils de visualisation (Wysiwyg, Vectorworks vision, Capture Polar, Realizzer, MA3D), des télécommandes (MAremote, iWings), des médias-serveurs.

Mettre en place un réseau MANet Multi-Utilisateur avec plusieurs consoles et les périphériques MA (node, NPU, RPU, VPU etc...).

