Programme de Formation

Grand MA3 - Les Fondamentaux

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Techniciens lumière et asservis, pupitreurs, régisseurs, concepteurs lumière possédant déjà **une expérience de la chaîne lumière**, des projecteurs automatiques ou des média-serveurs.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation GrandMA3 - Les Fondamentaux, vous serez capable de :

- Connaître la **gamme GrandMA3** et les procédures de mise à jour
- Créer et maîtriser son **interface de travail**
- Comprendre puis réaliser ses premiers **patchs et réglages**
- Pouvoir adapter **une librairie de projecteur**
- Appréhender les logiques de **sauvegarde et d'interface utilisateur**
- Gérer les méthodes de **sélections simples et avancées** (Groupes et Grid)
- Construire son **environnement 3D**
- Se familiariser avec les outils de programmation **(MAtricks)**
- Préparer sa palette de **Presets**
- Créer et modifier ses **Phasers**
- Construire ses **mémoires et séquences** suivant un cahier des charges
- Agencer sa surface de restitution **(Layouts et Playbacks)**
- Créer des séquences avancées avec des temps et déroulés spécifiques **(Recipes)**
- Faire interagir **2 consoles** ensemble en DMX
- Créer un **réseau** entre consoles et nodes.

Description

Jour 1 :

- Présentation
- Introduction à la **gamme MA3**
- Théorie du DMX et paramètres
- Descriptif GrandMA3 et **OnPC3**
- Vue d'ensemble et interface utilisateur
- **1er Show Pas-à-Pas**
- Menus et mises à jour
- **Backup et patch**
- Configuration des vues
- Barre de raccourcis
- Outils **Label/Swipey/Scribbles**
- Configuration de profil d'utilisateur

Jour 2 :

- Sélection et groupes

- **Grid de programmation**
- **Matricks**
- Concept de programmation
- Outils de transformation des valeurs
- Travail sur les **intensités**
- Gestion de la **3D**
- Travail sur positions/couleurs/gobos/formes
- Layout de travail

Jour 3 :

- Les **presets** (particularités et utilisations)
- Les temps de preset
- Les **Phasers** (effets)
- Fenêtres dédiées aux presets et Phaser
- Modification des presets
- Outils de copie et mise à jour
- Approche des **Recipes**

Jour 4 :

- **Mémoires et séquences**
- Les exécuteurs
- Fonctions et options des séquences
- Concept des **priorités**
- Temps de fade et délai
- Approche du **tracking et MIB**
- Modifications et mise à jour des mémoires
- Copie entre mémoires

Jour 5 :

- **Outils DMX**
- Edition des librairies
- Gestion **DMX et RDM**
- Ligne de commande
- Réseau **MA-Net3**
- Réseau **Art-Net et sACN**
- Help

Pour les utilisateurs souhaitant compléter leurs acquis, cette formation d'initiation permet d'accéder aux sessions plus poussées **GdMA3 Intensif.**

Prérequis

Afin de suivre la formation GrandMA3 - Les Fondamentaux dans les meilleures conditions, les prérequis suivants sont recommandés :

- Connaissance courante des consoles lumière et des asservis exigée.
- Habitude de la chaîne lumière, des projecteurs automatiques ou des média-serveurs, de la conception 3D et du réseau DMX appréciée.
- Un entretien oral et/ou écrit sera réalisé pour valider l'inscription.
- **Un QCM d'entrée est obligatoire** pour accéder au niveau 1 (test en ligne).
- Les participants pourront amener et utiliser leur propre ordinateur portable (**Windows 10 64bit** ou **macOS Sierra 10.12.6** minimum, voir caractéristiques techniques détaillées).

Modalités pédagogiques

Les cours sont dispensés par un ou deux intervenants, avec démonstrations projetées sur **deux grands écrans**. Chaque étape commence par des **explications théoriques** suivies d'exemples pratiques. Les exercices applicatifs sont effectués individuellement sur un ensemble d'exemples à réaliser, avec échanges entre élèves et participations orales encadrées par le formateur.

Un **support de cours papier** est délivré à chaque élève, ainsi qu'**un suivi pédagogique** en amont et en aval de la formation.

Moyens et supports pédagogiques

Chaque participant bénéficie d'une **console GrandMA3** (GrandMA3 Light, FullSize, CRV, Compact XT ou Wings OnPC) + 2 écrans tactiles et ordinateur, avec rotation des postes pour un tour d'horizon complet.

Le formateur dispose de **deux écrans de projection** : un pour les cours théoriques, l'autre pour la démonstration OnPC via Wings OnPC.

Switchs et câbles RJ45, projecteurs récents représentatifs et périphériques DMX sont mis à disposition.

Un accès Wifi permet de se connecter aux ressources en ligne dédiées (**E-Learning MALighting**).

Modalités d'évaluation et de suivi

Les modalités d'évaluation incluent :

- **Feuilles d'émargement** signées par les participants et le formateur à chaque demi-journée, assurant un suivi de présence
- **Un QCM d'entrée obligatoire** (test en ligne) pour valider l'accès au niveau 1
- Un **questionnaire de positionnement** sera envoyé avant la formation pour adapter le contenu aux besoins des apprenants
- **Évaluations continues** tout au long de la formation, basées sur les exercices pratiques
- **Une évaluation finale** à travers un test surveillé avec **QCM de sortie à plus de 50 questions.**

À la fin de la formation, un **questionnaire de satisfaction** sera distribué et une **attestation de formation** sera remise aux participants, certifiant leur engagement et les compétences acquises **(durée de validité : 3 ans).**