

Concevoir et gérer un show lumière avec la console GMA 3



5 jours

Tarif jour : 350€ Net de taxe/pers

Formation en présentiel



Objectifs pédagogiques

Etre capable de mettre en place un show lumière en utilisant l'ensemble des outils de programmation de la console MA LIGHTING GMA 3.

Pré-requis

Bonne connaissance des projecteurs automatiques, pratique d'une console lumière à mémoire. Aisance en informatique.

Profil du formateur

Régisseur Lumière, professionnel expérimenté avec au moins 10 ans d'expérience. Formateur sélectionné pour sa qualité technique et pédagogique.

Matériel utilisé

Console GMA 3
Visualiser MA 3D
Petit parc de projecteurs traditionnels et gradateurs
Projecteurs asservis : Lyres beam ou spot / Lyres Wash / Parled



Rappel sur la mise en oeuvre de projecteurs asservis

- Rappeler les principes de mise en œuvre des projecteurs asservis
- Installer et gérer les différentes technologies de projecteurs asservis
- Identifier les différents types de projecteurs asservis et expliquer leurs usages courants

Introductions aux consoles pour asservis

- Expliquer l'impact de la multiplication des projecteurs asservis et des sources LED sur la gestion des canaux DMX
- Décrire l'évolution des pratiques de gestion des sources avec la console

Les consoles de la gamme Grand Ma 3

- Présenter les différents modèles de consoles et décrire leurs particularités
- Présenter l'interface matérielle de la console
- Décrire les différents ports DMX / midi / USB / ethernet
- Identifier les boutons, écrans, encodeurs et soft bouton de l'interface
- Mettre en route la console et gérer les versions du logiciel (téléchargement, mise à jour via le site constructeur)
- Maîtriser les notions de « librairie de projecteurs » M.A.J. de la librairie.

Principes fondamentaux et organisation du travail

- Configurer la console via le menu Setup
- Créer un nouveau show et sauvegarder via le menu Backup
- Réaliser un patch (Dimmer/Fixture) à partir de la librairie
- Organiser le poste de travail en aménageant les vues et écrans
- Tester le système avec le programmer/encodeur et le bouton CLEAR
- Contrôler les projecteurs (sélection, pavé numérique, paramètres/attributs)
- Créer des groupes et naviguer avec Highlight, Next, Preview
- Créer et structurer des presets pour construire un show durable
- Enregistrer des cues (mémoires), des séquences simples et des chases

Approfondir la technique

- Modifier le patch (ex. inversion de Pan/Tilt)
- Editer la librairie
- Différencier l'encodage de la restitution
- Appliquer la logique des canaux LTP et HTP
- Utiliser le Phaser et générer des effets
- Assigner des masters de contrôle
- Les différents modes d'enregistrements et les filtres
- Enregistrer, effacer et éditer une cue (mémoire)
- Définir des temporisations (fade)
- Gérer des Cue List
- Comprendre les Recipe et organiser un show flexible pour une tournée
- Routing : Établir une liaison DMX ou Ethernet via différents protocoles

