



La formation « Grand MA 2 » est consacrée à l'apprentissage technique et au pilotage du pupitre d'éclairage Grand MA 2 et Command Wing (Grand MA 2 on PC).

À l'issue de cette formation, les participants maîtriseront les fonctions essentielles de la Grand MA 2, leur permettant d'être autonomes et de progresser rapidement dans l'utilisation avancée de cet outil.

Les apprenants ont la possibilité d'apporter leur propre ordinateur, sur lequel les logiciels Grand MA 2 et MA 3D pourront être installés dès le premier jour.

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Assimiler et utiliser la logique de programmation de la Grand MA 2.
- Programmer un show complet.
- Réaliser une restitution en mode busking.  
Effectuer une restitution séquencée.

## PUBLIC VISÉ & PRÉ-REQUIS

- Personnes désireuses de devenir technicien dans le domaine du spectacle vivant ou de l'événementiel.
- Personnes souhaitant acquérir les bases de l'éclairage scénique pour enrichir leurs compétences, notamment en vue d'évoluer vers des fonctions de régisseur technique ou général.
- Avoir suivi les modules : **Pratique approfondie des pupitres d'éclairage** (module 5 - 2) et **Lumière scénique niveau intermédiaire** (module 5-1).

## TARIF

1 750 €

Financement sur-mesure possible selon profil, financement AFDAS possible (selon conditions d'éligibilité).

## DURÉE DE FORMATION

35 heures.

## CENTRE DE FORMATION

3iS Lyon

## DÉLAIS D'ACCÈS

Dates à retrouver sur [3is-executive.fr](http://3is-executive.fr)

## MODALITÉS D'ACCÈS

Inscription sans disposition particulière. Si besoin d'informations ; prenez contact avec le ou la conseiller.e formation de 3iS-executive : [fc-lyon@3is.fr](mailto:fc-lyon@3is.fr)

## ENCADREMENT

La formation sera assurée par un ou une régisseur.e lumière, encadré par l'ingénierie pédagogique de 3iS.

## EFFECTIFS

12 personnes maximum.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION



- Évaluation à la fin de la formation : installation, configuration, vérification du bon fonctionnement et désinstallation de projecteurs asservis et d'une régie lumière numérique, en suivant un plan de feu. Conception et suivi d'une conduite sur les indications du formateur.

### VALIDATION

Attestation de stage de formation.

Cette formation fait partie du bloc de RNCP37634BC05 « Mettre en service et conduire la régie lumière d'un spectacle vivant ou d'un évènement » bloc 5 optionnel du titre « Régisseur technique du spectacle et de l'évènementiel », niveau 5 enregistré le 31/05/2023 auprès de France Compétence sous le numéro RNCP37634. Titre et blocs sont éligibles au financement par le CPF.



### MÉTHODES MOBILISÉS

- Apports théoriques
- Démonstrations
- Mises en application pratique
- La formation se déroule sur plateaux techniques dans une salle de spectacle.

### MATERIEL 3iS LYON

- Grand MA 2
- Command Wing Grand MA on PC

### DISPOSITIF D'ACCUEIL DES APPRENANT.ES EN SITUATION DE HANDICAP (TEMPORAIRE OU DURABLE) & ACCESSIBILITÉ

Un.e référent.e handicap est à votre écoute sur chaque centre, et plus d'informations sont disponibles également ici : [3is-executive.fr/handicap-et-accessibilite](https://3is-executive.fr/handicap-et-accessibilite)

### PROGRAMME DE FORMATION

#### JOUR 1

- Installation des logiciels Grand MA 2 et Grand MA 3D sur ordinateur (les apprenants peuvent apporter leur PC portable).
- Compréhension de la philosophie de la console.
- Recherche et ajout d'un patch.
- Exploration de l'interface de la console.
- Compréhension de l'architecture interne de la console.

#### JOUR 2

- Application du patching.
- Notion de fenêtres et de presets (presets de positions, de couleurs, de gobos, etc.).
- Compréhension des librairies : comment importer un projecteur ou le récupérer depuis Internet.
- Création d'une librairie de projecteurs (avec charte DMX).

Mise en pratique des compétences acquises.



### JOUR 3

- Busking et contrôle « théâtral »
- Notion de playback (utilisation et configuration).
- Compréhension du tracking.
- Mise en pratique des concepts.
- Gestion de la restitution en temps réel.
- Création de mini-séquences sur des morceaux musicaux.

### JOUR 4

- Création de mouvements dynamiques : utilisation de la génératrice d'effets.
- Mouvements dynamiques en mode séquentiel.
- Logique paramétrique, avec les notions de vitesse et de taux (rate).
- Importance des groupes de sélection dans la programmation.

### JOUR 5

- Pratique intensive.
- Évaluation sous contraintes : aptitude à encoder rapidement.
- Effectuer des modifications sur un playback selon les instructions du formateur.
- Démontage du système.