



Console GrandMa2

Objectifs : Acquérir les compétences nécessaires à l'utilisation de la console GrandMa2. Mettre en place un show lumière en utilisant l'ensemble des outils de base fournis par la console



Intervenant

Stéphane CHAPRON

Régisseur principal de la Sirène (La Rochelle)

Programme

- Présentation de la console
- Organisation du poste de travail
- Patches
- Presets/mémoire/séquences/chases
- Effets/bitmaps
- Création d'un nouveau projecteur
- GrandMa 3D

15 au 19 mai
2017

Organisée par
l'APMAC à l'initiative
de l'AVEC en
Limousin

Moyens pédagogiques / Matériel

Séquences théoriques en salle, mises en pratiques, études de cas

Moyens techniques mis à disposition : consoles GrandMa2, parc lumière, ordinateur pour la 3D.

Profil des stagiaires / Pré-requis

Techniciens, régisseurs, concepteurs et pupitreurs lumière.
Il est préférable que les stagiaires disposent au préalable de connaissances sur les consoles traditionnelles et les projecteurs automatiques.

Tarif et financement

1800 € HT par stagiaire
Possibilité de financements : nous contacter.

Infos pratiques

Durée : 35 heures sur 5 jours
Lieu : Tulle (19)
Effectif maximum : 8



Contact :

APMAC Formation
Katia Servais
formation@apmac.asso.fr
T 05 46 92 13 69