

Antonia de Rendinger moi jeu - technique son et lumière

LUMIÈRE

- 3 PC lentille claire 1K
- 6 PC lentille claire 2K
- 6 Martin Mac Viper Profile (*voir technicien*)
- 7 Martin Rush Par 2 RGBW Zoom (*voir technicien*)
- 3 Découpes Robert Juliat 614 SX
- 5 Découpes Robert Juliat 613 SX
- 2 Horiziodes 1K (éclairage public)

- 1 Pied pour projecteur
- 3 platines pour projecteur
- 1 par 16 gélatiné en coulisse (*direct*)

- console : congo kid / congo junior / congo senior / cobalt 10 / cobalt 20
- 2 écrans connectés (dual screen) :
 - 1 écran tactile iiyama 2356MSC
 - 1 écran 23" type 2356 (*tactile optionnel*)
- Bloc de puissance - 2K / circuit

Pack Gélatine.

Lee filter. format PC 2K: 4x152 . 2x201 || format découpe: 2x201 || format PC 1K: 2x152

Rosco diff. format PC1K : 1x119 || format découpe: 2x119

Merci de prévoir le l'assignation des asservis, nombre nécessaire d'élingues pour la sécurité de la manifestation, le gélatage des projecteurs et le Control DMX.

SOUND

Un système de diffusion adapté par rapport à la capacité de la salle - (*voir technicien*)

- 1 Console type Yamaha LS9 // 01v96i ou équivalence
- 2 Retours en side sur pieds câblés sur 2 départs (*post fader*)
- 2 jacks mono 6.35 banchement carte son externe en output de l'ordinateur
- 1 **mini-émetteur** type Sennheiser SK5212 - L ou SHURE UR1M - L - (*voir technicien*)
- 1 récepteur type Sennheiser EM 3732 - L ou SHURE UR4D+ - L - (*voir technicien*)
- 1 micro casque **DPA d:fine 4066-F** Headset + connectique + **spare**
- 1 Jeu de piles AA/AAA selon modèle

Merci d'installer Les régies côtes à côtes. Le placement en régie ou en salle est à valider avec le régisseur. Selon les configurations il est possible que la régie lumière et son soient contrôlés par ordinateur.

Antonia moi Jeu

technique - suite

Accessoires et
MACHINERIE

- 1 Machine à brouillard MDG atmosphere avec ventilateur ou DF-50 Diffusion Hazer (*voir technicien*)
- Sol lisse noir / tapis de danse ou bois peint mat sans niveau pour le déplacement du décor.

TECHNIQUE
EQUIPE

Pour la représentation du spectacle moi jeu, le régisseur du spectacle sera présent pour le focus, l'encodage et la restitution pendant le spectacle.

Le plan de feu du spectacle doit être monté, gélâté, patché et les asservis adressés avant l'arrivée du régisseur le jour même afin de commencer le focus, merci de remplir la feuille de patch.

Le jour du spectacle, les besoins techniques minimums sont :

- 1 régisseur lumière
- 1 régisseur son
- 1 électro

!! Il est évident que selon la jauge, le plateau et les créneaux horaires, ces demandes peuvent être modifiées !!

Pendant le spectacle les besoins techniques sont :

- 1 régisseur son en soutien HF
- 1 régisseur lumière en soutien

Régisseur général • Yvan Bonnin Gsm. 06 10 84 78 34

Email : regie@magichousestudio.net • site : www.magichousestudio.net



Antonia moi Jeu

Annexe DMX patch

Ce patch est réservé en adresse pour l'implantation d'origine de **6 rush par 2 en P4 et 6 MAC viper profile en P5**, merci de remplir cette feuille avec vos outputs afin de faciliter la saisie du patch dans la console.

Si votre implantation machines est différente ou si vos références ne sont pas les mêmes, merci de ne pas tenir compte de l'adressage des asservis, vous recevrez un patch machine adapté au plan métré de votre salle.

output	DMX	Ch/ID	projecteurs / machines	réf color - plage	Perche
		1	PC 2K	L152	P0
		2	PC 2K	L152	P0
		3	PC 2K	L152	P0
		4	PC 2K	L152	P0
		5	PC 1K	L152	P0
		6	PC 1K	L152	P0
		7	PC 2K	L201	P0
		8	PC 2K	L201	P0
		9	découpe 614	R119	P0
		10	découpe 613	R119	P0
		11	découpe 614	white	P1
		12	PC 1K	R132	P3
		13	découpe 613	L201	Sol
		14	découpe 613	L201	Sol
		15	découpe 613	white	Sol
		16	découpe 613	white	Sol
		17	découpe 614	white	P2
	48	48	éclairage public	white	P0
	49	49	machine à brouillard	49-50	Sol
	50				
	250	101	mac viper profile		P5
	280	102	mac viper profile		P5
	310	103	mac viper profile		P5
	340	104	mac viper profile		P5
	370	105	mac viper profile		P5
	400	106	mac viper profile		P5
	100	111	rush par 2 RGBW zoom		P4
	110	112	rush par 2 RGBW zoom		P4
	120	113	rush par 2 RGBW zoom		P4
	130	114	rush par 2 RGBW zoom		P4
	140	115	rush par 2 RGBW zoom		P4
	150	116	rush par 2 RGBW zoom		P4
	160	117	rush par 2 RGBW zoom		P3
END	END	--	univers (1)	--	
output	output	Ch/ID	projecteurs / machines	réf color - plage	Perche