

Fiche technique lumière Stick'n Fingers

Le plan de feu est joint à cette même fiche technique.

Les adressages des projecteurs asservis et trad sont notés en **rouge** pour l'univers 1 et en **orange** pour l'univers 2 (voir Cf plan de feu).

Prévoir 2 lignes DATA pour les 2 univers.

La console demandée est une Grand MA2 ou équivalent type Avolites Tiger Touch 2 ou Infinity Chimp 100G2.

Besoin projecteurs asservis, LED et rampes:

- 8 Spot Chauvet spot Maverick MK2 en (32 canaux) ou équivalent
- 4 Wash Chauvet wash Maverick MK2 (en 20 canaux) ou équivalent
- 4 Mac 250 Krypton (au sol) ou équivalent (en 17 canaux)
- 6 SunStrip Showtech Active ou équivalent (en 10 canaux)
- 6 PAR LED Martin Rush 2 RGBW en 9 canaux (ou équivalent avec zoom obligatoire)

Besoin projecteurs traditionnels :

- 3 découpes type 614 Robert Juliat avec couteaux et iris
- 6 grappes d'ACL (2 au sol et 4 perchées)
- 6 PC type 310H Robert Juliat avec lentille Fresnel

Besoin autres projecteurs :

- 4 blinders DMX
- 2 Stroboscopes Martin Atomic 3000 ou équivalent (en 4 canaux)
- 1 machine à brouillard type MDG ou Unique 2.1

Besoin structure :

- 1 grill ou 11 perches motorisées s'adaptant parfaitement à la taille de la scène
- 2 embases lourdes au sol avec 2 truss de 2 m en tri pour les totems de jardin et cour

Laisser du mou de câble au niveau des projecteurs (notamment traditionnels) pour leurs bons réglages.