

## PLAN DE SCENE



N°	INSTRUMENTS	MICROS	PIEDS	INSERT
01	KICK (Sylvain)	BETA 52 / SM 91	PT	COMP
02	SNARE	SM 57	PT	COMP
03	TOM 1	e604		GATE
04	TOM BASS	e604		GATE
05	OVER HEAD	KM 184 / SM 81	GD	
06	OVER HEAD	KM 184 / SM 81	GD	
07	CONTREBASSE (Vincent)	D I		COMP
08	Gtr ELEC.( Cyril - jardin )	SM 57	PT	
09	Gtr ELEC ( Greg )	e609 / SM 57	PT	
10	SAXOPHONES ( Bruno)	Système complet HF shure-PGX14-BETA A98H-L5 ou Sennheiser E906	GD (si E906)	COMP
11	TROMBONE ( Mathieu)	Système complet HF shure-PGX14-BETA A98H-L5 ou SM57	GD (si SM57)	COMP
12	TROMPETTE (Guy)	Système complet HF shure-PGX14-BETA A98H-L5 ou SM57	GD (si SM57)	COMP
13	CHANT LEAD ( Greg)	SM 58	GD	
14	VOC DRUM ( Sylvain)	SM58	GD	
15	VOC CT BASS ( Vincent )	SM58	GD	
16	VOC GTR ( Cyril)	SM58	GD	
17	CHOEURS 1	Shure super 55Deluxe ou SM58	GD	
18	CHOEURS 2			
19	Multi-effect	M2000 / SPX		
20	Reverb	D-TWO...		

AUX 1	RETOUR 1	CHANT LEAD	Greg
AUX 2	RETOUR 2	GUITARE ELEC.	Cyril
AUX 3	RETOUR 3	SAXOPHONES	Bruno
AUX 3	RETOUR 3	TROMBONE	Mathieu
AUX 3	RETOUR 3	TROMPETTE	Guy
AUX 4	RETOUR 4	CONTREBASSE	Vincent
AUX 5	RETOUR 5	DRUMS	Sylvain
AUX 6	RETOUR 6	COEUR	Léah

**Contact technique :**



06 89 12 88 30

**4 PARS LED 64**

**18 PARS LED 56**

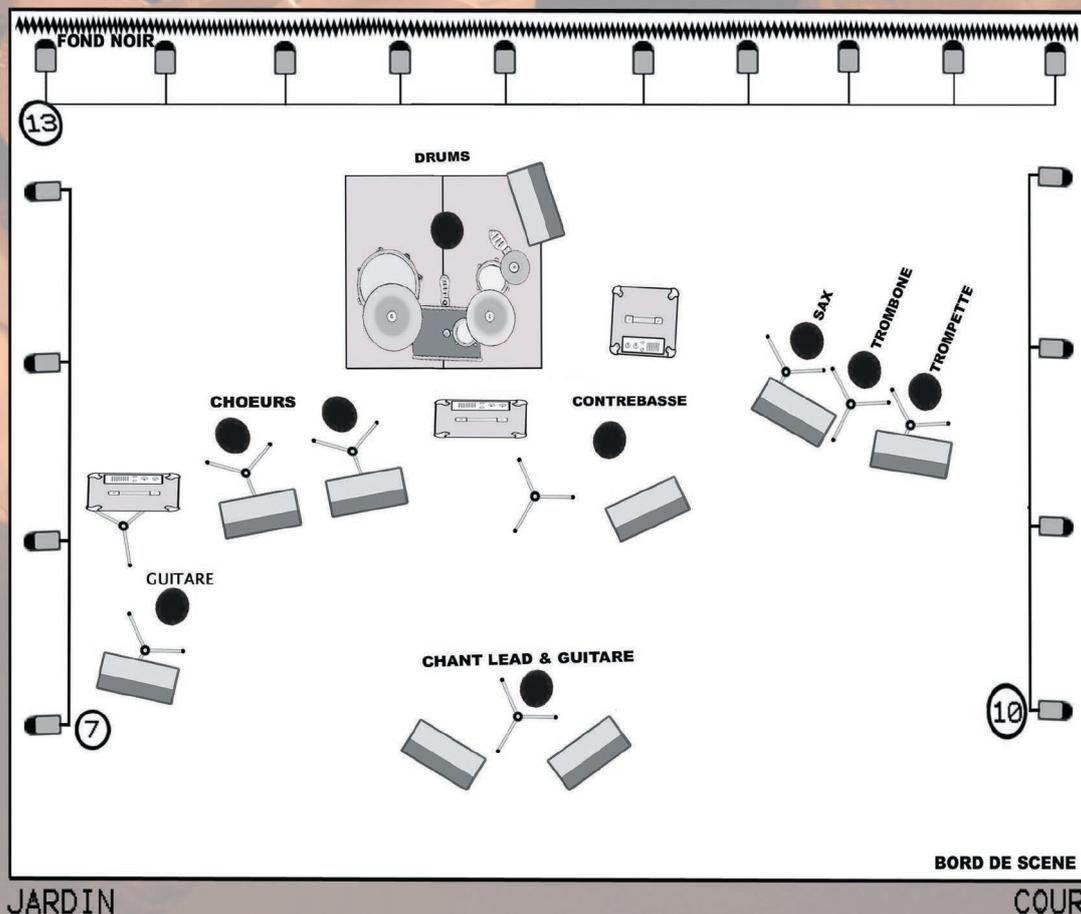
**6 PC 64**

**MUSICIENS**

Contact technique :



06 89 12 88 30



Circuit	Projecteurs	Nbre	GELATS	PAGES LEE FILTERS	CODE DMX	BAR	DENOMINATION
01	PAR LED 64	2			1.11	1 / 2	AMBIANCE FACE SCENE
02							
03							
04	PAR LED 64	2			3.11	1 / 2	AMBIANCE FACE SCENE
05							
06							
07	PAR LED 56	4			1.2.3.11	SOL	SOL JARDIN
08							
09							
10	PAR LED 56	4			2.11	SOL	SOL COUR
11							
12							
13	PAR LED 56	10			3.4.10	SOL	RIDEAU SOL JARDIN/COUR
14							
15							
16							
17	PC	1	½ CT ORANGE 205	165		1	FACE GUITARE
18	PC	1	½ CT ORANGE 205	165		1	FACE DRUMS
19	PC	1	½ CT ORANGE 205	165		1	FACE CHANT JARDIN
20	PC	1	½ CT ORANGE 205	165		2	FACE CHANT COUR
21	PC	1	½ CT ORANGE 205	165		2	FACE COEUR
22	PC	1	½ CT ORANGE 205	165		2	FACE CONTREBASSE
23	PC	2	½ CT ORANGE 205	165		1	FACE CUIVRES

**PLAN DE FEUX**

