

REGLAGES PROJECTEURS

Doudou Swing
« Sauve qui peut »

FACES :

circuit 1 : avant-scène jardin sans prendre le décor

circuit 2 : avant-scène sans les musiciens

circuit 3 : avant-scène cour en prenant Doudou

circuit 4 : sur les musiciens, le couplage avec l'autre horiziode doit donner une effet de néon
(salle de répétition)

circuit 5 : contre au sol sur le décor à jardin

circuit 6 : caché dans le décor de façon à éclairer l'intérieur de la caisse

AMBRES :

circuit 7 : douche sur le décor

circuits 8 et 9 : une douche par musiciens (doubler les circuits si possibilité)

BLEUS :

circuit 10 : douche sur le décor

circuits 11 et 12 : une douche par musiciens (doubler les circuits si possibilité)

CONTRES :

circuits 14, 15 et 16 : dessinent un chemin de fond de scène sans prendre le rideau

circuit 17 : éclaire Daniel faisant le tour des musiciens

circuit 18 : décor par le sol

circuit 13 : avant-scène