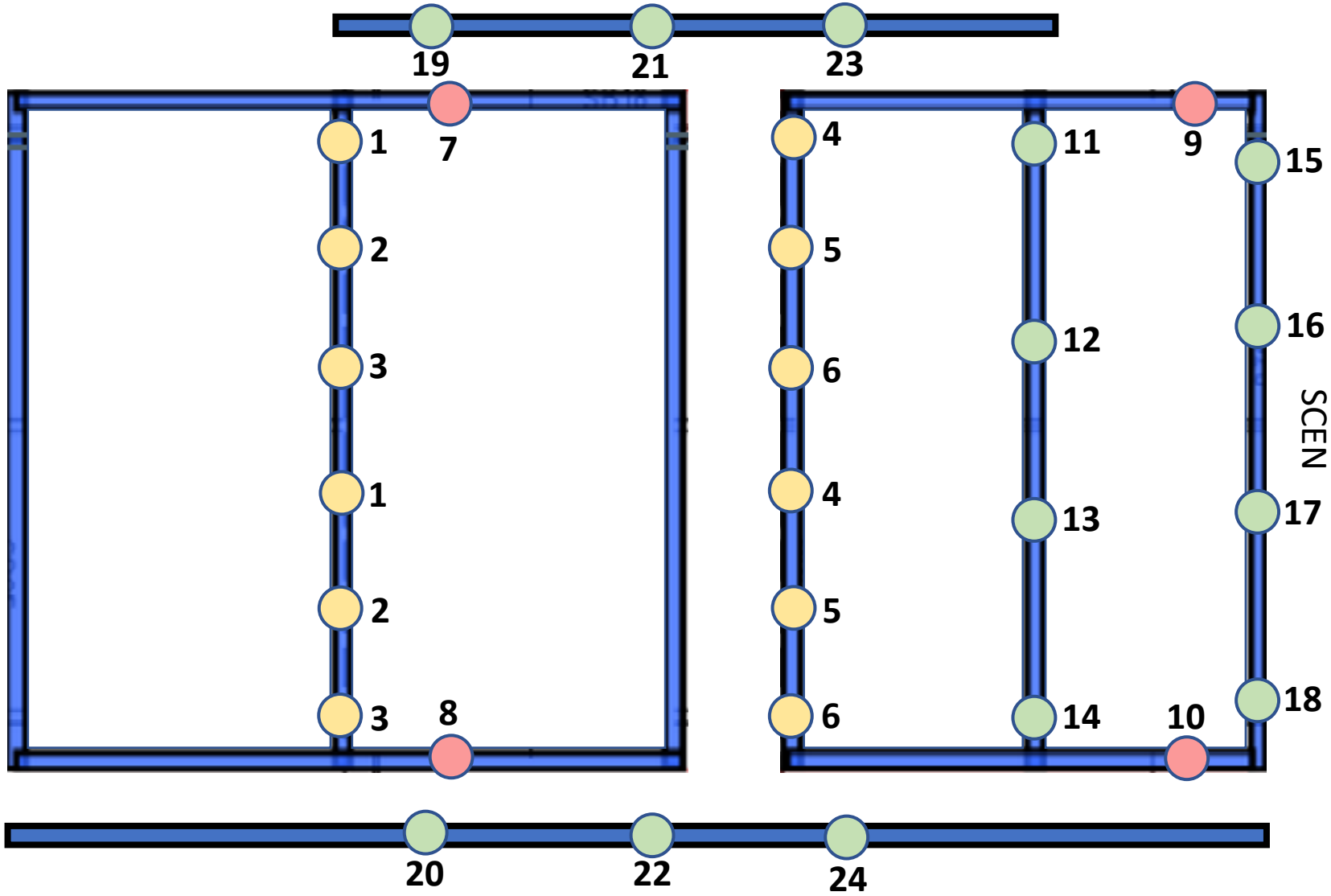
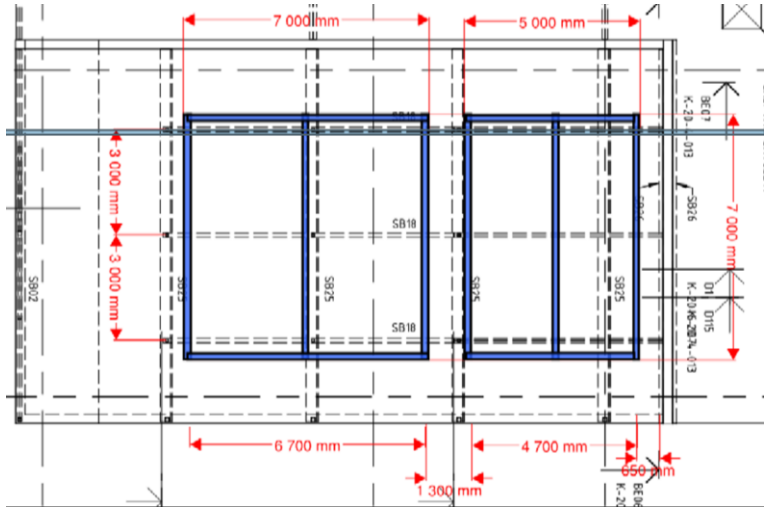



**Elation KL Fresnel 6** Ger varmvitt ljus som dimmas via ljusbord. Zoom via armatur
Använder en adress i DMX

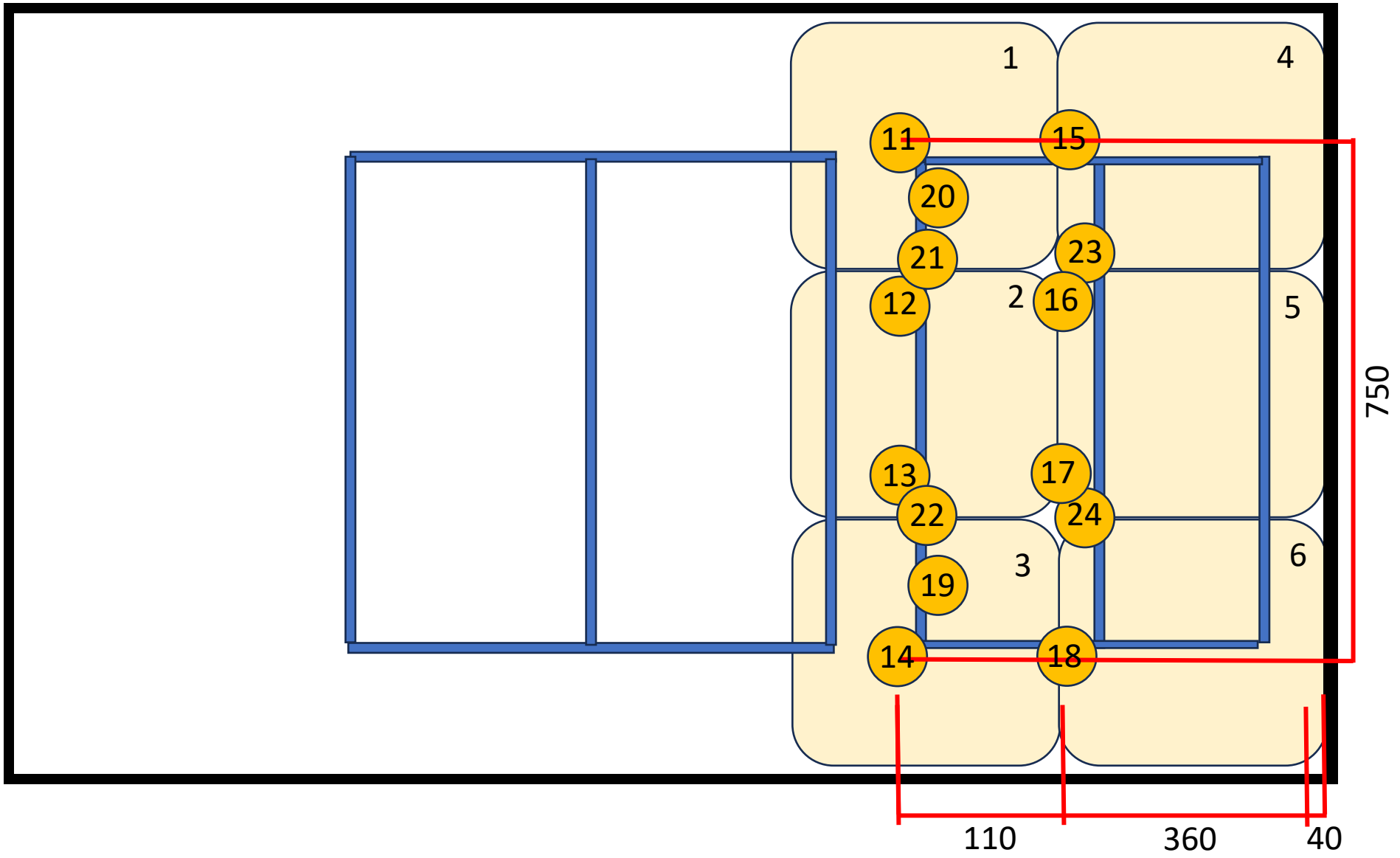
**Robe ParFect 150** Färg och zoom via ljusbord. Riktning via armatur
Använder 17 adresser i DMX

**Moving Head Fuze Wash** Färg, zoom, riktning och effekter via ljusbord
Använder 47 adresser i DMX




**Grundbelysning och scener. Numreringen anger regel på ljusbordet:**
**1** (DMX-adress 1) scen V fram **2** (DMX 2) scen C fram
**3** (DMX 3) scen H fram (Föreläsare) **4** (DMX 4) scen V bak
**5** (DMX 5) scen C bak **6** (DMX 6) scen H bak
**7** (DMX 50), **8** (DMX 100), **9** (DMX 150) och **10** (DMX200) kan och når allt
**11** (DMX 250), **12** (DMX 270), **13** (DMX 290), **14** (DMX 310), **15** (DMX 330), **16** (DMX 350)
**17** (DMX 370), **18** (DMX 390), **19** (DMX 410), **20** (DMX 430), **21** (DMX 450), **22** (DMX 470)
**23** (DMX 10) och **24** (DMX 30) täcker olika delar av scenen.
Det finns möjlighet att lägga till armaturer mellan adresserna som nu används.
Moving Heads styrs helt från ljusbordet resten behöver man använda pelarlift eller sänka tross för att justera. Detta görs av eller med någon som utbildats för hanteringen

# Grundpositioner för DMX




Om ljusriggen ändras i samband med föreställning/event ska den återställas till sin grundposition efteråt.

Fält 1-6 är de delar av scenrummet som fresnellerna ska täcka.

11-24 är nedslagsplats för ParFect. Zooma via ljusbord till spot och rikta mot angivna punkter. Återställ barn doors om de ändrats. Publiken ska inte bländas och ljus inte slaska på projektionsduk.

Moving Heads styrs helt från bordet.