

ALGORHYTHM



INPUT LIST:

1. BASS DRUM
2. SNARE DRUM
3. OVERHEAD L
4. OVERHEAD R
5. TANK DRUM - CONDENSER MIC
6. DOUBLE BASS - XLR FOR MIC
7. DOUBLE BASS - XLR FOR DIRECT OUT (AMP)
8. PIANO L
9. PIANO R
10. TENOR SAX
11. TRUMPET
12. TALK MIC
13. LINE TO INTERFACE - JACK (L)
14. LINE TO INTERFACE - JACK (R)

4 AUX MONITORS

DIGITAL PROJECTOR FOR VISUALIZATIONS

Motion Trio – Tech Rider

Input List

	Instrument	Mic	Insert	Statyw
1	1 Acc Hi	DPA 4099 + System Bezprzewodowy lub XLR do własnego systemu bezprzewodowego	DeEss + EQ	
2	1 Acc Bass	DPA 4061 + System Bezprzewodowy lub XLR do własnego systemu bezprzewodowego	DeEss + EQ	
3	2 Acc Hi	DPA 4099 + System Bezprzewodowy lub XLR do własnego mikrofonu	DeEss + EQ	
4	2 Acc Bass	DPA 4061 + System Bezprzewodowy lub XLR do własnego mikrofonu	DeEss + EQ	
5	3 Acc Hi	DPA 4099 + System Bezprzewodowy lub XLR do własnego mikrofonu	DeEss + EQ	
6	3 Acc Bass	DPA 4061 + System Bezprzewodowy lub XLR do własnego mikrofonu	DeEss + EQ	
7	ACC 1 Cond	Neumann KM / Własne pojemnościowe (XLR out)	Comp + EQ	Niski
8	ACC 2 Cond	Neumann KM / Własne pojemnościowe (XLR out)	Comp + EQ	Niski
9	ACC 3 Cond	Neumann KM / Własne pojemnościowe (XLR out)	Comp + EQ	Niski
10	Kick ACC 3	Shure Beta 52 / SM 58	Gate/Comp + EQ	Niski
11	Perc ACC 2	SM 81 / Neumann KM / SM 57 / inny	Gate/Comp + EQ	Normany
12	Konferansjer	Sm 58 / Bezprzewodowy / inny	Comp + EQ	Normany
FX – AUX POST				
1	Sub Bass Out	Aux post lub Mono Out (jeżeli nie jest realizowany z procesora)	EQ	
2	Eventide Hall	Własny FX - 1x XLR In + 2x XLR Out – Mono Aux Send Stereo Return	EQ (send & return)	
3/4	TC Plate	Własny FX - 2x XLR In + 2x XLR Out - Stereo Aux Send Follow Pan	EQ (send & return)	
5/6	TC Room	Własny FX - 2x XLR In + 2x XLR Out - Stereo Aux Send Follow Pan	EQ (send & return)	
Monitory (5 x takie same 2-drożne Monitory) – AUX PRE				
1	Acc 1 lewy	Aux (pre)	EQ 31	
2	Acc 2 centralny	Aux (pre)	EQ 31	
3	Acc 3 prawy	Aux (pre)	EQ 31	
4	Side Fill	Stereo Aux lub matrix out	EQ 31	
Master L R		EQ 31 lub dostęp do EQ Procesora		
Strefy		EQ jeżeli realizowane z Matrixa		

1. Specyfikacja nagłośnienia:

- a) Konfiguracja głośników Stereo, powinna zapewniać równomierne pokrycie dźwiękiem nagłaśnianego obszaru pełnym pasmem (20Hz-20kHz), w każdym miejscu widowni bez zniekształceń - wnęki, balkon itp.). Podział pasma powinien być aktywny z dostępem do procesora głośnikowego (najlepiej przy stanowisku FOH).
- b) Sub Bass, Kosz Centralny, Front Fill, dodatkowe głośniki strefowe (opóźnione) - mogą być realizowany zarówno z Main Out (wraz z LR z procesora) jak i z osobnego Aux (post), bądź wyjścia Matrix – preferujemy systemy z strefami.
- c) Preferujemy: Nexo, Adamson, EAW, D&B, LAcoustic, systemy liniowe z oryginalnymi sub-basami i procesorem. Nie akceptujemy sprzętu niewiadomego pochodzenia, jak i małych nagłośnieniowych systemów klubowych, jedynie profesjonalne systemy.
- d) Nie akceptujemy umieszczenia Sub-bassów pod sceną (pod muzykami), preferujemy maksymalne, w miarę możliwości, oddalenie głównego systemu od sceny, gdyż koncert jest realizowany w większości na mikrofonach pojemnościowych, również instrumenty sub-basowe.

2. Konsoleta główna:

- a) Minimum 12/6/4/2 z minimum 3 wysyłkami efektów po tłumiku na efekty, 3 wysyłkami przed tłumikiem (w przypadku braku miksera monitorowego) i 4 zakresowym parametrycznym Eq (również na powrotach pogłosów),
- b) Preferujemy mikserzy: SSL, Midas, Digidesign, Akceptujemy: Souncraft Vi, Digico, Yamaha CL, ML, inny – po konsultacji,
- c) W przypadku mikserów cyfrowych musi on być wcześniej skonfigurowany, włącznie z aktywnymi wysyłkami Aux, Dynamiką (PreEQ), EQ i routingiem wyjść i wejść zewnętrznych efektów, wszystkie kanały wraz z powrotami efektów ułożone jeśli to możliwe na jednej warstwie, zgodnie z input listą,
- d) Master EQ (graficzny EQ31) może być wewnętrznym efektem miksera lub procesora, zainstrowanym na sekcji master (lewa i prawa strona „z-linkowana”).
- e) Mikser powinien być ustawiony w połowie długości widowni (do 3/4 długości) i na osi symetrii sceny, z kontaktem wzrokowym ze sceną. Nie akceptujemy ostawienia miksera w pomieszczeniach odseparowanych od sali koncertowej, z boku sali, na balkonach i pod nimi oraz we wszelkiego rodzaju wnękach, pod parasolami o dachu i ścianach zmieniających całkowicie jakość słyszenia (dach parasola min. 2,7m nad poziomem),
- f) 1 x mikrofon wpięty na tor miksera (nie wejście talkback) do komunikacji pomiędzy realizatorem a zespołem i kabel mini jack stereo – w trakcie próby dźwięku.

3. Przywozimy lub możemy przywieźć ze sobą - po konsultacji:

- a) 6x mikrofon pojemnościowy montowany w akordeonach + 2 systemy bezprzewodowe (potrzebujemy: 6x XLR out + 2x prąd do zasilaczy)
- b) Efekty pogłosowe: FX1 + FX2 + FX3 - potrzebujemy: 5 send z miksera + 6x return – XLR in/out ; 3x 240V, ustawione przy mikserze (potrzebny stolik lub case).
- c) W przypadku gdy nie przywozimy ze sobą swoich efektów zewnętrznych, prosimy o zapewnienie minimum jednego najwyższej klasy zewnętrznego efektu pogłosowego – FX1, pozostałe FX2 i FX3 mogą być wewnętrznymi efektami miksera cyfrowego.
- d) 3x mikrofon pojemnościowy małowłóknisty (potrzebujemy: XLR + mały statyw mikrofonowy)

4. W przypadku gdy nie przywozimy swoich mikrofonów prosimy o zapewnienie:

- a) 3x clips DPA 4099 lub AKG C516 (montowane do akordeonów),
- b) 3x lavalier DPA 4061 lub AKG C417 (montowane do akordeonów),
- c) 6x systemy bezprzewodowe (nadajniki montowane w akordeonach) do powyższych mikrofonów,
- d) 3x Neumann KM.

5. System monitorowy:

- a) 5 x (takie same) monitory (preferujemy z głośnikiem 12' + driver np: Nexo, D&B Max, ...
 - 3x wedge na 3 liniach monitorowych
 - 2 x Side Fill (stereo lub mono realizowany z Aux lub Matrix),
 - zainstrowany korektor graficzny na każdym wyjściu.

- b) w bardzo dobrej akustycznie scenie (dobra słyszalność w pełnym paśmie, brak odbić z sali) istnieje możliwość nie używania monitorów w ogóle, lub użycia 2 monitorów ustawionych jako side fill,
- c) Wszelkie decyzje systemie monitorowym, o umiejscowienie i używaniu poszczególnych monitorów zespół podejmuje po próbie dźwięku.

6. Scena:

- a) 3 czarne krzesła bez oparcia na ręce i jeden stółek barowy bądź kontrabasowy – w trakcie próby dźwięku zespół decyduje o ustawieniu na scenie (wybór krzeseł),
- b) 4x mały + 2x normalny statyw mikrofonowy,
- c) 3 podesty - riser, stack ok 20/30 cm dla muzyków na scenie (wyłącznie duże sceny, otwarta przestrzeń, słaba widoczność z pozycji publiczności) – używamy po konsultacji.

7. Próba dźwięku:

- a) Aparatura i kable powinny być w pełni zainstalowane, wystrojone i sprawdzone przed przybyciem ekipy technicznej zespołu,
- b) Zespół potrzebuje 2 godziny (minimum godziny) na próbę dźwięku:
 - 1/2 godziny – instalacja własnych efektów i mikrofonów,
 - 1/2 godziny - próba dźwięku monitorów, FOH, efektów bez zespołu,
 - 1 godzina próba dźwięku z zespołem , korekta monitorów,
- c) w zależności od sytuacji zespół może zmienić czas trwania próby dźwięku,
- d) Przed koncertem zespół sam sprawdza podłączenie wszystkich linii.

8. Kontakt:

- a) Rodzaj nagłośnienia, użycie efektów, dokładna input lista są zależne od sali w jakiej odbywa się koncert i od materiału jaki wykonujemy, i czasami występują zmiany w riderze dlatego wymagamy kontaktu z naszym realizatorem dźwięku z:
 - krótkim ogólnym opisem miejsca w którym odbywa się koncert,
 - ogólnym przedstawieniem proponowanego sprzętu (system, mikser, fx),
 - ustalenia konfiguracji miksera w zależności od modelu,
 - celem ustalenia szczegółów, sposoby podwieszania bądź stawiania systemów głośnikowych, ewentualnych zmian i akceptacji.
- b) Nie akceptowane są jednak metody faktów dokonanych i grożą one zerwaniem umowy.

9. Realizator dźwięku:

Michał Rosicki
+48 691 525 386
bruel@bruelsound.com
www.bruelsound.com
www.motiontrio.com

10. Światła - poniższe uwagi mogą być pomocne realizatorowi światła, zespół nie posiada swojego realizatora dlatego dokładne szczegóły (typy świateł, dokładne ich rozmieszczenie, precyzyjne kolory) pozostawiamy realizatorowi światła po kontakcie i konsultacji z zespołem i realizatorem dźwięku:

- a) Muzycy muszą mieć przez cały koncert komfortowy kontakt wzrokowy między sobą, oraz ich postaci i instrumenty powinny być cały czas widoczne dla publiczności bez względu na rodzaj oświetlenia – normalne, nie mocne, statyczne białe światło na muzyków, nie zmieniane w trakcie całego koncertu.
- b) bez stylu dyskotekowego, bez zbytniego ruchu świateł, bez strobo – poza wyjątkowymi utworami i efektami
- c) sceny zmieniające się między utworami a nie w trakcie, wyjątkiem jest parę utworów o narastającym i zmieniającym się klimacie muzycznym
- d) muzyczne podejście do świateł
- e) więcej zdjęć na stronie zespołu : www.motiontrio.com

