

八尾市文化会館 プリズムホール

大ホール照明設備リスト

調光装置	丸茂電機株式会社 PRETYNA-M(プリティナメガ)		
	パッチングシステム	電子クロスバー方式	
	プリセットフェーダー数	120本×3段(360本×1段)	
	総容量	600kW	
	記憶シーン数	3000シーン/1イベント (シーン・チェイス・サブマス含む)	
	ジャスキー(SD)	読み書き可(別紙参照)	
DMXパッチ盤	DMX8Chスプリッター	4台	
	DMX出力コネクタ	32口	
SUS回路	1SUS	調光32回路(20C型、一回路20A)、直4回路、DMX4系統	
	2SUS	調光32回路(20C型、一回路20A)、直4回路、DMX4系統	
	3SUS	調光32回路(20C型、一回路20A)、直4回路、DMX4系統	
	4SUS	調光32回路(20C型、一回路20A)、直4回路、DMX4系統	
	5SUS	調光32回路(20C型、一回路20A)、直4回路、DMX4系統	
	客SUS	調光12回路(20C型、一回路30A)、直/調切替2回路、DMX4系統	
BL回路	1BL	4色	フロア回路(30C型、1回路30A)
	2BL	4色	FC花 (上・下) 各4回路
	3BL	4色	FC前 6回路
UH回路 LH回路	500W	6色	FC袖 (上・下) 各20回路
	300W	4色	FC中 16回路
TOW回路(T)	上2台 4回路		FC奥 8回路
	下2台 4回路		LH (上・下) 各4回路
FR回路(T)	4台6色		3K直 (上・下) 各4回路
CL回路(T)	1CL 40台20回路		6K直(60C) (上・下) 4回路
	2CL 20台10回路		6K(60C) (上・下) 4回路
PIN	センター 2kWクセノン4台		DMXコネクタ (上・下) 各4回路
	FR 700Wクセノン2台(上・下各1)		フットライト 4色
照明用仮設電源 100V3相4線端子どり、200V3相3線端子どり(別紙参照)			

大ホールコードリスト			
20C-20C クロロ(ロング)	44	T-T CT	26
20C-20C クロロ(ショート)	47	T-T クロロ(ロング)	37
20C-20C CT	29	T-T クロロ(ショート)	38
30C-30C CT	29	30C-T CT	46
30C-20C CT	75	T 二又	43
20C 二又	51	20C-T 二又	50
30C-20C 三又	19	20C-T	60
60C-30C 二又	6		

大ホール付属品	
ロースタンド	36
ハイスタンド	4
オベタ	60
ハンガー	80

2022/5/4

八尾市文化会館 プリズムホール

小ホール照明固定器具リスト

保管場所	機材名	小計	合計
常吊り	1kW FQ	6	6
	1kW C-8	24	58
	1kW MS (シーン・チェイス)		46
	ピンカッター	1	1
星球バトン	星球	一式(約150灯)移設・バラシ可	
トーマン	1kW C-8	16	
スタンド	1kW C-8	18	
下手B1	500WFP	8	

大ホール照明固定器具リスト

保管場所	機材名	小計	合計
常吊り	1kW FQ	12	12
	1kW C-8	45	101
	1kW MS	84	84
	1kW FQB	4	4
	星球バトン	星球	一式(約300灯)移設・バラシ可
タワー	1kW C-8	片側8	
スタンド	1kW C-8	32	
トーマン	1kW C-8	8	
上手袖	500WCEC	6	
	500WFQ	12	
	500WFP	12	

八尾市文化会館 プリズムホール

照明移動機材リスト

機材名	数量	
500W CEC	10	
500W FQ	11	
1kW PINカッター	15	
650W ハロゲンPIN	6	
LHQ 6尺	6	
LHQ 3尺	15	
PAR 1kW(N)	36	
PAR 500W(VN)	60	
PAR 1kW(M)	36	
ITO 650W	60	
ITO用センタレス	12	
ステージビーム	24	
ソースフォー36°	26	
先球	26°	6
	50°	6
24V AC 9セット	36	
ミニAC 15セット	60	

特殊効果機材	数量	
ミラーボール置き	1	
ミラーボール吊り2尺	1	
ミラーボール吊り1尺	1	
ストロボ(2灯1組)	2	
波マシン	4	
マシンスポット	8	
スライドキャリア	4	
スパイラル	4	
ディスク	4	
プリズム	4	
カレイド	4	
先球 OL-4	4	
先球 OL-6	4	
先球 OL-8	4	
松村	先球 4	2
	先球 6	2
	先球 8	2
	先球 10	2
オーロラマシン	2	
2灯ミニブル	8	
ロスコスモークマシン	2	
DF	1	