照明講習会座学①詳細

**☆座学内容（Ctrl押しながら各項目名をクリックするとその項目に飛ぶよ）**

[・照明図の書き方・読み方](#☆照明図の書き方)

[・コンソールの書き方・読み方](#☆コンソールの書き方)

[・仕込みの順番（チーフ以外）](#☆仕込みの順番（チーフ以外）)

[・仕込みの順番（チーフ）](#☆仕込みの順番（チーフ）)

[・トラブルシューティング](#☆トラブルシューティング)

**☆照明図、コンソールの書き方…の前に**

・知っていると思うけど、照明図とコンソールはペアになっている。照明図は大まかな理解を、コンソールは詳細を説明するための資料なので交互に見ていくと良い。

・別フォルダにテンプレ、①、②を用意したから、コンソールの読み方まで読んだら確認していくといいかも。

・わからない用語が出てきたらググってください。たまには自分から勉強するのも必要だよ。

**[☆照明図の書き方](#_top)**

・作成する上でのコンセプトは誰が見ても理解できるように。

→灯体の種類・電球・色も書いておくと理解しやすい。

・使いたい機材は効果的に、なるべく無理な配置はしない。

→仮にメインスピーカー横や舞台上に置く場合は事前に総合や各チーフに相談、仕込み前にもう1回置いていいか聞いておく。

・灯体の番号は下手から順番につける（何らかの意図があれば別）

→照明図①は灯体全体でまとめて番号をつけている。

これは灯体が1ch消費するのに対し、ストロボやムービングは複数ch消費し本番オペする時の妨げになると考えたため。

※意図的に変えるのであれば、理由を説明できるように。

・照明図を書く前にイベントの総合から系統を聞いておくように。

[**☆照明図の読み方**](#_top)

・照明図見れば大体の内容はわかると思うから特に触れない。

・掲示板にupされた段階で確認しておく。わからない点があればチーフに聞く。

※照明図②のようなわかりにくいものは、チーフがコンソールを用意してくれていると思うのでコンソールともにらめっこ。

**[☆コンソールの書き方（読み方も）](#_top)**

・コンソールのテンプレ見ながら読んでいくといいよ。

■左半分の説明、コンソールの上から下に順番に書いてく。

・chはそのままの意味、照明卓のフェーダーと対応している。

・LIGHTには使用する灯体を書いていく。灯体の横に電球の種類も書いていくといいよ（PARなら）　ex)PAR64 Mとかね

・COLOR#には何色のゼラを使用するか書いていく。色 + ゼラ自体の番号を書いていくとお前すげー!ってなる、多分。　ex)Red 24とか

・PAGEは1～4まである。page毎にシーンを独立させられる便利なもの。例えばpage1に赤と青のシーンを入れても、page2にはピンクと黄とかまったく別のシーンが入れられるってことだよ!イベントでこのpageを使う時は誰がどのpageを使うか書いていく。

・DMX-PACKはディマーのこと。

・Modeはでっかいディマー(DPDMX20L)を使う時に、何chモードを使用するか書いていく。基本的に4chモードしか使わないからR : 4って書いていけばいいよ。小さいディマーなら何も書かなくて良い。

・chにはそのディマーのディップスイッチが何番か書いていく。　ex)照明図でディマー2に対応する灯体を3、4番ってつけた場合は、このchの横に3って書けば良い。

　　■右半分の説明

・基本的な書き方は左半分の説明通りに。使用W数に使う灯体の総Wを書いていく。

**[☆仕込みの順番（チーフ以外）](#_top)**

※大まかな仕込む順番はパワポに書いてあるから参考に。スタンド置く～（信号線を繋ぐ）までは同時進行で仕込んでいく。

　　■打ち合わせ

・チーフにどこから電源をとってくるか聞く。

・自分は初めにどの作業をするのか割り振ってもらう。

・信号線の種類（どこからどこまで何ｍのケーブル使うか）も聞いておく（時間に余裕があれば）

　　■スタンド

・チーフに置く場所、足の幅を聞く。足の幅は他のスタンドとも合わせる。

・スタンド置いたらチーフにここでいいか確認。確認終わったらバミる。

　　■ディマー、灯体を置く

・照明図見ながら置いていく。ディマーを置いたら電源確認。

・照明図やコンソール見ながらchやmodeの設定を行う。

・電源を消す。ムービングとoctopod(小さいLED)は信号線を繋いだ後に電源を入れないと暴発してしまう場合があるため。

　　■灯体を吊る

・ハンガーの向きに気をつける。黒い方を客席に向けてつける。

・灯体の向きにも気をつける。コンセントが伸びている方を客席に向けない。

・電源ケーブルはくるっとしてから（結んでから）

・ディマーに差してもバミるのは灯体チェックが終わってから（トラブルはこの辺りに原因があるため。もしディマーにトラブルがあって替えなきゃいけない場合、バミられていると剥がす時間が余計）

　　■（信号線を繋ぐ）

・主にチーフの仕事。人が少なかったりチーフがまだ信号線を繋ぎきれてなかったりした時は手伝う。

　　■灯体チェック

・下手と上手に1人ずつつく。灯体点いたらチーフに報告。点かない灯体があればトラブルシューティング。

　　■バミる

・バミる場所は主にディマーと机の電源、ディマーと電源ケーブル、灯体と電源ケーブルの3箇所客が通りそうな場所の信号線をバミるのも良い。

※絶対に灯体チェックが終わる前にバミらない。手空きになったらケーブル整理でもしておく。

　　■スタンド上げる

・結構重いから男の子が作業するように。怪我するので軍手する。

・2人で上げるように。人数いなかったら他部署の人に手伝ってもらう。

　　■シュート

・チーフの指示に従う。自分の判断で勝手に動かさない。

**[☆仕込みの順番（チーフ）](#_top)**

　　■打ち合わせ

・（系統を知った上で）どこから電源を取るか指示。事前に系統を知っておかずに適当な場所から電源とらせていると本番中ブレーカー落ちて悲惨なイベントになる。絶対に系統は総合に聞いておくように。使えない総合なら自分から研A下の城南サービスに突撃して系統図もらってくる。

・スタッフに初め何を作業してもらうか指示する。人数がいればスタンド-2人、灯体吊る用意-2人、ディマーと灯体置く人-1人って指示すればいいかもね。

　※スタンドを置く位置を決める時、教室の天井に気をつける。

・舞台周辺に灯体を置く、吊るなら舞台チーフと相談。

　　■卓回りの整理

・卓出したりスプリッターと信号線繋いだり

・（いつでも良いけど本番前には必ず）卓に白ビニ貼って色を書いていく。

　　■シュート

・半暗転する事になるので総合と各チーフに確認。電気消す時は大声で「電気消しまーす!」

・いつも09や10がする方法は、両方つけてみる→下手→上手の順番にシュート

→両方つけてみて問題なかったら次へ。09,10でもチーフ毎に真ん中立ったり舞台上と往復したり、自分でシュートしたりやり方はバラバラなので11はチーフの経験重ねていくうちに自分のスタイルを確立していくといいよ。

※チーフはチーフ以外と比べて行う作業が少ないけど、本番までに教室確認したり系統考えたりすることは大変。仕込む時は常に回りを見つつ作業して、手空きのスタッフが出たらその都度指示を出してあげよう。

**[☆トラブルシューティング](#_top)**

※これもパワポに順番が書いているので参考に、こっちは詳細。トラブルシューティングに何人もいらない、出来る人がいれば1人で足りるのでまずは灯体チェックの続きを。

　　■軽く灯体を調べる

・PARに限られているが、電源とソケットがはずれている場合があるのでまずは確認、一目見てわかるので時間もかからない。

　　■信号をたどる

・音響と同じ感じ。信号が途切れていたらそこまでに何らかの原因がある。

　　■ディマーを差し替えるor変える

・最近のアドバン照明班で多いのがディマーの1chだけ壊れているパターン。

差し替えてみたら案外点いたりする。

　　■電源ケーブルを変えてみる

　 ・古い電源ケーブルだと故障していたりするので確認してみる。

　　■灯体を変えてみる

・灯体自体が故障しているかも。スタッフの誰かに走ってもらって倉庫から替えをもってこさせる。

　　■卓を見てみる

・dmx operator2の後ろにはスイッチがあって、これは極性を変えるもの。（2番hot3番coldか2番cold3番hotを切り替えるスイッチ）2/8の練習会ではこれが原因となりムービングが誤作動を起こしてしまった班があった。Dmx operator2を使った場合確認してみるように。

■お手上げ

・ここに至るまでやれるだけやった、時間もかかって本番までもう時間がない!

そういう時は諦めてその灯体自体をなかったものにする。