

KOTO



Titan Tube™

Helios Tube™

ユーザーマニュアル

1 CONTENTS 目次

2	パッケージ内容	3
3	CE および FCC への準拠	3
4	安全および取り扱い	4
4.1	取り付け用アクセサリ	5
4.2	バッテリー	8
4.3	バッテリーアイコン	8
4.4	充電	9
4.5	AC と DMX の配線方法	10
4.6	電源ボタンとステータス LED	11
5	仕様	12
6	トラブルシューティング	13
7	操作	14
7.1	出荷モード	14
7.2	AsteraRGB カラースペース	14
7.3	制御方法	15
7.4	ARC1 赤外線による制御	16
7.5	AsteraApp™ による制御	16
7.6	ワイヤレス DMX 制御	16
7.7	DMX 制御	16
7.8	コントロールパネル	17
7.9	ブルーモード	17
7.10	ステータス表示	18
7.11	メインメニューオプション	19
7.12	入力選択	20
7.13	スタティックカラー選択	21
7.14	DMX 設定	22
7.15	ディマーカーブ	22
7.16	ランタイム	23
7.17	CRMX 接続解除	24
7.18	単独動作	25
7.19	AC 不具合 (非常灯)	27
7.20	DMX 不具合	27
7.21	情報	28
7.22	設定のリセット	28
7.23	カラーパレットボタンで色を調整する	29
7.24	明るさボタンで明るさ又はランタイムを調整する	30
8	AsteraApp™ を使う	31
8.1	AsteraApp™ 接続方法	31
8.2	明るさ調整	32
8.3	色を変更する	32
8.4	セットを作成する	33
8.5	ターゲティングライト	34
8.6	エフェクト	35
8.7	エフェクト一覧	36
8.8	チェイサーエフェクト	37
8.9	メイン画面	38
8.10	明るさ	39
8.11	ランタイム	40
8.12	アンチフリッカー	40
8.13	盗難警報	41
8.14	スタンバイ状態	42



8.15	DMX 設定	43
9	メニューの概要	44

2 PACKAGE CONTENTS パッケージ内容

- Titan Tube or Healios Tube
- フロアスタンド
- メタルホルダー × 2
- アイボルト × 2
- クイックスタートマニュアル

3 CE AND FCC CONFORMITY CE および FCC への適合

この装置は FCC 規則第 15 部に準拠しています。操作は以下の 2 つの条件に従います。

- (1) このデバイスは、有害な干渉を引き起こさないこと。
- (2) このデバイスは、受信した干渉を受け入れなければなりません。

FCC 表明

注: この装置はテスト済みであり、FCC 規定のパート 15 に準拠したクラス B デジタル装置の制限に準拠していることが確認済みです。これらの制限は、住宅への設置において有害な干渉から適切に保護するためのものです。この装置は使用目的を生み出し、無線周波数エネルギーを放射する可能性があります。指示に従って設置および使用されなかった場合、無線通信に有害な干渉を引き起こす可能性があります。ただし、特定の設置環境で電波障害が発生しないという保証はありません。この装置がラジオまたはテレビの受信に有害な干渉を引き起こす場合、これは装置の電源を入れたり切ったりすることによって判別できますが、ユーザーは以下の対策のうちの 1 つ以上によって干渉を修正を試みることをお勧めします。

- 受信アンテナの向きを変えたり、移動したりする。
- 装置と受信機の間隔を広げます。
- 受信機が接続されているコンセントとは別のコンセントに機器を接続する。
- 販売店または技術者にと相談してください。

EU 適合宣言

これらの製品は、欧州連合の RED (無線設備指令) (2014/53/EC) に準拠しています。この装置は以下の適合規格を満たしています。

ETSI EN 301 489-1 V1.8.1; ETSI EN 301 489-3 V1.4.1; ETSI EN 300 328 V1.8.1; EN 609 50

技術基準適合証明、技術基準適合認定 (総務省) を取得しております。

4 SAFETY AND HANDLING 安全および取り扱い

本機を操作する前に取扱説明書をよく読んでください。本機を他のユーザーに渡したり、レンタルしたり、販売したりする場合は、必ず取扱説明書を必ず添付してください。このマニュアルはすべての可能性のある危険と環境に対処できるわけではないことに注意してください。操作時には注意してください。この製品は業務用です。家庭用ではありません。



- 高温の場所や直射日光の当たる場所では、本機を操作しないでください。異常な機能や破損の原因となります。
- ライトを高所に取り付けるときは、必ず適切な安全ワイヤを使用してください。
- 安全ワイヤは、目的の安全マウントにのみ接続してください。
- 必ず地域の安全要件に従ってください。



- 有資格者のみが本製品を修理できます。
- 製品のハウジングを開けないでください。
- ライトが破損している場合は、電源を投入しないでください。
- 光を水に浸さないでください。
- LED 光源を自分で交換しないでください。
- 注意、感電の危険



- 直接光を注視しないでください。
- 目を傷つける可能性があります。
- LED を拡大鏡や光出力に集中する可能性のある他の光学機器では見ないでください。
- 光線を拡散または修正するには、Astera が承認したアクセサリのみを使用してください。



- ライトの外面は、通常の動作中は最高 70° C (158° F) まで高温になります。
- ライトとの偶発的な物理的接触が不可能であることを確認してください。
- 換気の良い場所にのみ設置してください。
- ライトを覆わないでください。
- 照射される物体から 0.3m (12 インチ) の距離を保ってください。

リチウムイオン電池: 充電式のリチウムイオン電池が本機に内蔵されています。



- 認定された人だけがバッテリーを保守することができます。
- 火や高温下に置かないでください。
- ライトが損傷している場合は、使用したり、充電したりしないでください。
- 衝撃や爆発の恐れがあります。
- 完全に放電されたまま保管しないでください。
- 充電が0%の場合は、すぐに再充電してください。
- すべてのライトを保管する前に完全に充電してください。
- 部分的に充電されたバッテリーは容量を失います。
- 使用しない場合は、6 ヶ月ごとに完全に充電してください。
- バッテリー交換は、Astera 純正スペアパーツを使用する必要があります。
- 輸送、およびバッテリーの廃棄に関する適用法規に従ってください。リチウム、リン酸リチウム、およびリチウムイオン電池のリサイクルの詳細については、政府のリサイクル機関またはごみ処理業者にお問い合わせください。



- フライトケースを開いたままで充電してください。
- 15～35℃の温度で充電することをお勧めします



- ライトにはリチウムイオンバッテリーが入っています。
- 寿命を迎えた装置をむやみに廃棄しないでください。
- 環境汚染を避けるため地方自治体の条例や規則に従って処分することを忘れないでください。
- パッケージはリサイクル可能で廃棄することができます。

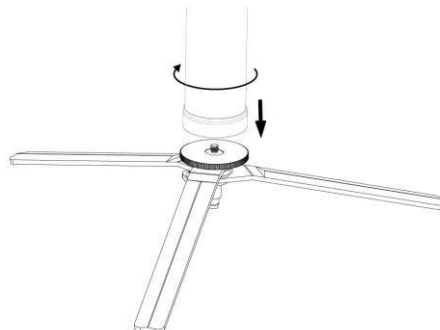
4.1 MOUNTING ACCESSORIES 取り付け用アクセサリー

Titan Tube にはいくつかの取り付けアクセサリーがあります。

4.1.1 Floorstand フロアスタンド

垂直設置のために、スタンドをその M5 ネジを介してチューブにねじ込む事ができます。フロアスタンドは持ち運び時には折りたたむことができます。

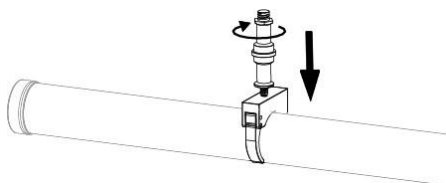
注: M5 ネジは複数の Tube を一緒にネジ止めをして 1 本の長い Tube とするような設計はされていません。



4.1.2 Holders ホルダー

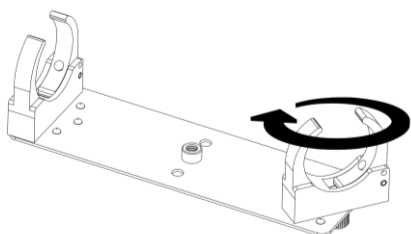
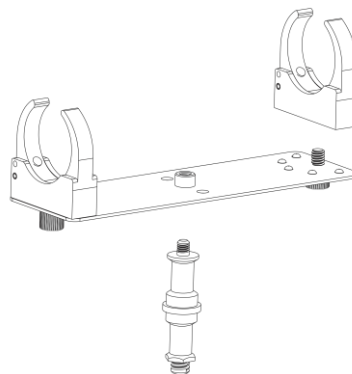
銀色の Astera 金属製ホルダーは、Titan Tube を固定します。それらが開くのを防ぐために、金属ピンで固定することができます。

ホルダーには 1/4 インチ-20 ネジが付いているので、アステラの両口スピンドル (AX1-BLT) はホルダーをマンフロットスーパーランプに取り付けることができます。また、ホルダーは木の壁や板にネジで固定することができます。ホルダーには、下記のアイボルト用の M5 ネジも 2 本あります。



4.1.3 Wing Plate ウイングプレート

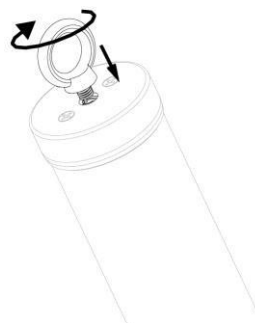
ウイングプレートは、表面に2つのホルダーを取り付けられるように設計されています。Astera の両端部を取り付けることができます。



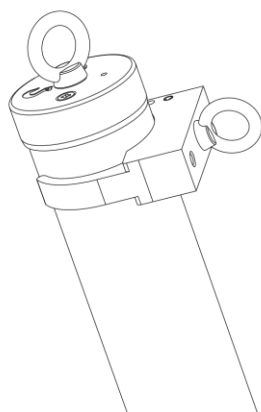
1 枚のウイングプレートを 1 本のチューブで使用する場合、ウイングプレートのホルダーは平行に並べることができます。さらに、ウイングプレートのホルダーは 45 ° または 90 ° 回転させることができます。このようにして 2 本のチューブを別々の角度で接続することができます。

4.1.4 Eyebolts アイボルト

アイボルトは、Titan Tube の M5 ネジ山またはホルダーにねじ込むことができます。アイボルトは、頭上にホルダーを介してチューブを吊るすときに安全ワイヤーと一緒に使用することができます。



アイボルトを使用してチューブを吊り下げることができますが、この場合は 安全のために 2 つ目の 2 点を取り付ける必要があります (ホルダーを併用)。



4.2 BATTERY バッテリー

バッテリーで動作している間、ライトは必要な最小ランタイムを満たすように出力を調整します。これは AsteraApp™ に よって 1 時間から 20 時間の間に設定することができます。(7.6 章)、標準は 5 時間です。バッテリーは、300 回の完全放電サイクルで持続するように設計されています。その際、ランタイムは 70% に減少しています。バッテリーの寿命を延ばすには、可能な限り早めに充電し、バッテリーがなくなるまでライトを点灯させないことをお勧めします。

20°C 以下で使用すると、バッテリーの動作時間が予測よりも若干短くなることがあります。これは、ライトを使用する直前の寒い温度で長時間保管する場合にも当てはまります。

ライトは LED の温度を常に監視し、65°C を超えると輝度を低下させます。これにより節約と長寿命の動作が保証されますが、暑い環境では明るさがわずかに低下する可能性があります。

NOTE: 注意

フルバッテリーで常にライトを保管してください。

完全に使い切ったバッテリーは直ちに充電する必要があります。そうしないと、性能が低下します。

ATTENTION: 注意

バッテリーは、Astera 純正交換用バッテリーと交換してください。

4.2.1 STANDBY スタンバイ

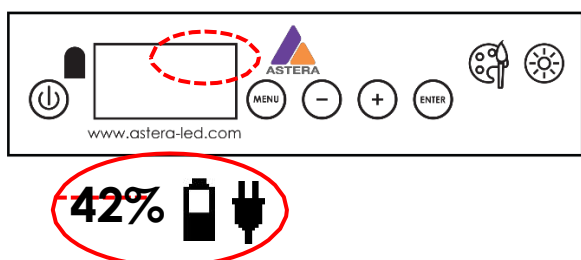
AsteraApp™ を使用すると、ライトを特別なスタンバイモードに設定できます(第 8.14 章)。

そのモードでは、その出力はオフになり、CRM X レシーバはパワーダウンされ、低消費電力状態になります。

完全なバッテリーは Pixeltube™ をスタンバイモードで約 3 週間供給します。

スタンバイモードを終了するには、AsteraApp™ を使用するか、ライトをリセットします。

4.3 BATTERY ICON バッテリーアイコン



Titan Tube の裏側にあるディスプレイには、バッテリーの状態を示す バッテリーアイコンがあります。その隣には、より正確なバッテリーの状態を示すパーセンテージ表示があります。

AC 電源に接続されている間は、電源アイコンがバッテリーアイコンの横に表示されます。

バッテリーが完全に充電されると、バッテリーの アイコンが色で塗りつぶされ、電源プラグのアイコンがバッテリーの横に残ります。

バッテリーアイコンは、上部のナビゲーションとメインメニューには表示されますが、HIS メニューと明るさメニューには表示されません。バッテリーアイコンが表示されていない場合は、メニューボタンを 1 回押して上部のナビゲーションに戻ります。

4.3.1 HOT icon ホットアイコン

高温の環境かつ大電力で運転している間、チューブは過熱する可能性があります。この場合、チューブが十分に冷えるまで出力は自動的に減少します。縮小出力は、このアイコンによってディスプレイに表示されます。



4.4 CHARGING 充電

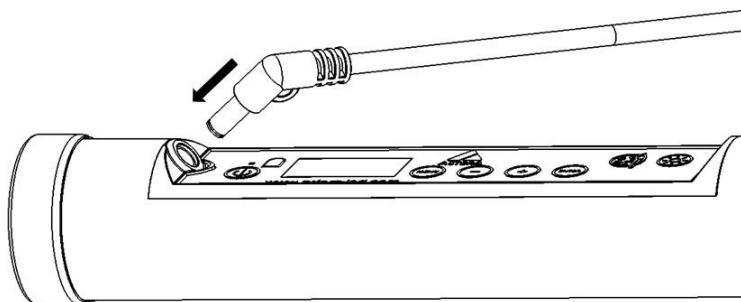
使用後は直ちにライトを充電してください。電池を空のまま保管しないでください。

ライトは、個々の充電器 (FP1-CHR) または Astera の PowerBox (FP1-PWB) で充電できます。PowerBox とチューブが充電ケースの中に入っている場合は、ケースが開いていることを確認してください。0° C から 35° C の周囲温度でライトを充電することをお勧めします。通常の充電サイクルは 3 時間かかりますが、ライトが熱い場合はもっと時間がかかります。

ライトは電源を切っている間充電されるように設計されています。AC に接続されていて電源が入っている場合、十分な電力が利用可能でバッテリー温度が 45°C を下回ると、低電流で充電される可能性があります。バッテリーの温度が 45°C を超えると、バッテリーが十分に冷えるまで充電が完全に停止します。バッテリーの温度が 5° C を下回ると、バッテリーが十分に温まるまで充電も完全に停止します。

このライトには自動バッテリーバイパススイッチが付いているので、長期間にわたって安全に配線して使用することができます。これによってバッテリーが消耗することはありません。

Connecting a cable for charging: 充電時のケーブル接続



充電中のメッセージ表示 (ライトの電源が切れている場合にのみ表示されます)

Charging... [=====] 50%	バッテリー充電中
Fully Charged [=====] 100%	バッテリーは完全に充電されています。LCD バックライトは消灯します。
T00 HOT: 60° C [=====] 50%	バッテリーが熱いため、充電ができません。 45°C 以下になると充電を開始します。
T00 COLD: -5° C [=====] 50%	バッテリーが冷たいため、充電ができません。 5°C 以上になると充電を開始します。
ERROR:#5 [=====] 50%	バッテリーを充電することはできません。 エラー番号をサービスに記載する必要があります。

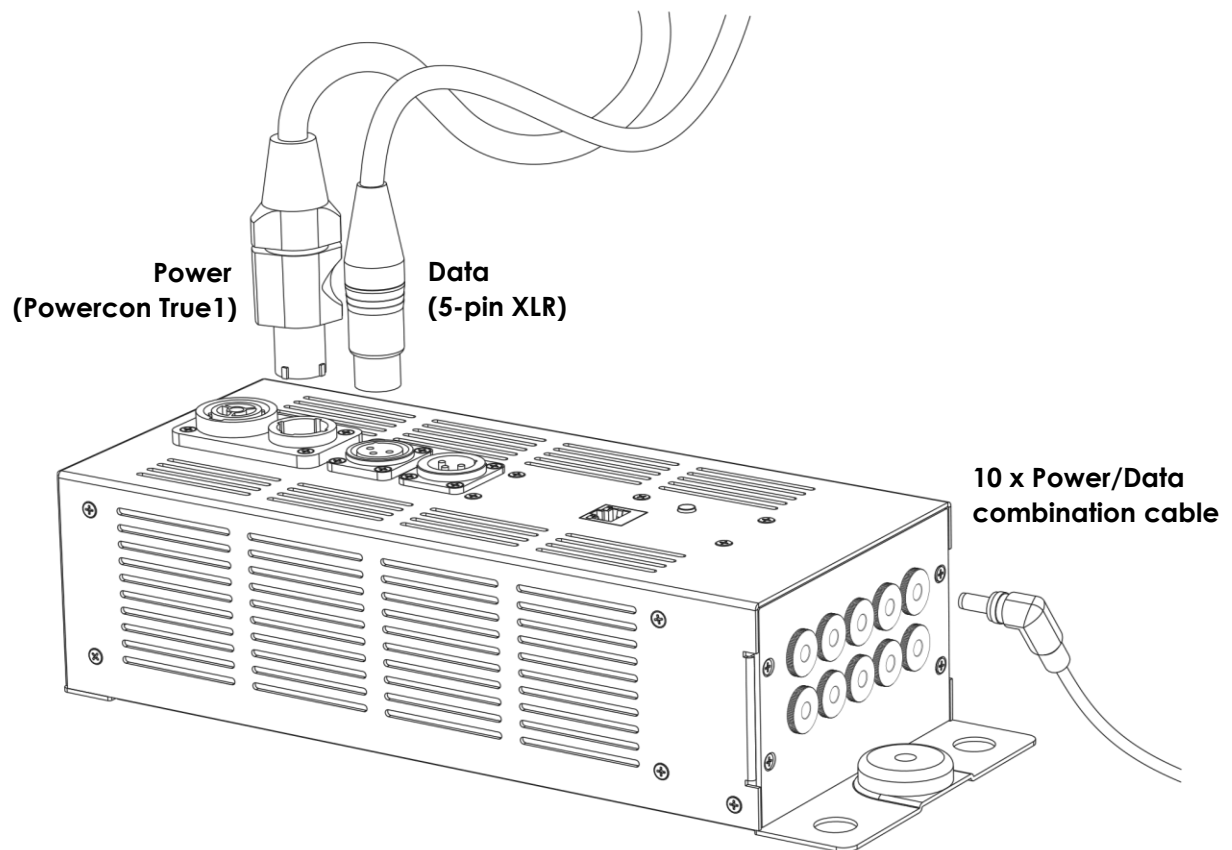
4.5 AC AND DMX WIRING AC と DMX の配線方法

※Power Box は PSE マーク取得申請中です。

AC 電源と DMX データは、Astera の PowerBox (FP1-PWB) と Astera の電源/データコンビネーションケーブル (FP1-PWB-CAB) を介して Titan Tube に接続できます。そのように、Tube はより長いショーか永久的な取付けのために配線することができます。

PowerBox には Neutrik True1 Powercon イン/アウトソケットと 5 ピン XLR イン/アウトソケットが含まれているため、複数の PowerBox をデジチェーン接続することができます。さらに、データは、Art-Net DHCP、2.X および 10.X、ならびに sACN を受け入れる RJ45 イーサネットソケットを介して PowerBox に適用することもできます。その動作は次の章で説明されています。

PowerBox には、10 本の TitanTube を電源/データ用コンビネーションケーブル (別売、商品コード: FP1 - PWB - CAB - 5m、-10m - 15m) で配線するための 10 個の DC ソケットがあります。10 出力とは、DMX 全体のチューブを接続できることを意味します (10 チューブ × 16 ピクセル × 3 チャンネル)。



4.6 POWERBOX BUTTON AND STATUS LED 電源ボタンとステータス LED

PowerBox には Powercon True 1 の入出力ソケットと XLR の入出力ソケットがあります。また、Art-Net (DHCP、2.X および 10.X) と sACN を受け入れるイーサネットソケットがあります。

4.6.1 Input 入力

入力には次の優先順位があります。

1. XLR
2. sACN
3. Art-Net

XLR を受信している限り、sACN と Art-Net は無効になります。

sACN または Art-Net を受信している間は、DMX も XLR コネクターに出力されます。

4.6.2 Status LED ステータス LED

PowerBox のイーサネットソケットの隣にはステータス LED があります。LED が常時点灯している場合は、DMX データを受信していないことを示しています。ステータス LED がゆっくり点滅している場合は、PowerBox が DMX を受信していることを示しています。

インジケータ LED はさまざまな色で点灯し、どのデータソースが受信されているかを示します。

Blue	Art-Net DHCP
Magenta	Art-Net 2.X address
Green	Art-Net 10.X address
Yellow	sACN
Cyan	XLR

4.6.3 Button ボタン

インジケータ LED の隣にはボタンがあります。ボタンを 1 回押すと、Art-Net の異なる IP 設定 (DHCP、2.x、および 10.x) が切り替わります。

4.6.4 Reset リセット

コントローラをリセットしてユニバース ID を 1 に戻すことができます。

また、リセットのたびに、コントローラはインターネットからソフトウェアアップデートをダウンロードしようとします。

成功するには、DHCP を使用して LAN に接続する必要があります。

リセットは次のように行われます。

ボタンを押したまま -> LED が青色に点滅 -> 静止を保持 -> 4 秒後に青色の点滅を停止します。

その後、LED がしばらくの間赤に変わり、アップデートが見つからない場合は Art-Net 2.x に戻ります。

アップデートが見つかったら、アップデートがインストールされるまで LED が緑色/青色に点滅します。

5 SPECIFICATION 仕様

トータル LED パワー:	72W / 36W
最大消費電力:	48W / 24W
光源:	Red, Green, Blue, Mint, Amber LEDs
照度 @1m*:	785 lx / 393lx
全光束*:	2900 lm / 1450lm
ビーム角:	120°
画角:	180°
CRI*:	96-98 (3200 - 6500 K)
TLCI*:	96-98 (3200 - 6500 K)
入力電圧,電流:	24 V, 2 A
バッテリー駆動時間:	最大 20 時間 (連続)
無線モジュール:	JAPAN: 920 MHz 2.4 GHz
動作環境温度:	0° C - 40° C 32° F - 104° F
湿度:	0%-100%
IP 定格:	IP65 (ゴム栓付き)
寸法:	Ø42 x 1035mm Ø42 x 550mm
重量:	1.35 kg 0.765 kg

* 代表値

6 TROUBLESHOOTING トラブルシューティング

器具が点灯しない。

電池が消耗している可能性があります。AC に接続してもう一度やり直してください。
出荷モードを無効にするには、新しい Titan Tube を数秒間 AC 電源に接続する必要があります。

器具は点灯し、ディスプレイは ON になるが、LED が点灯しない。

器具は、ブラックアウトモードに設定されているか、黒色を表示するように設定されているか、または DMX モードで動作していても有効な信号を受信しません。設定の間にリセット設定(第 7.22 章)を行うことも良いです。

器具が正しく機能していません - 選択された色や効果が表示されません。

器具は以前の設定でまだ動作している可能性があります。設定の間にリセット設定(第 7.22 章)を行うことも良いです。

リセット設定を完了した後、器具はまだ **AsteraApp™**によって制御することができません。
器具と AsteraApp™の無線 PIN(7.21 章)が同じであることを確認してください。

バッテリーで十分に長く動きません。

必要な RUNTIME を設定できます。デフォルトでは 5h に設定されています。より長いバッテリーランタイムを達成するために、RUNTIME を必要な時間に設定してください(第 7.16 章)。あるいは、赤、緑、青など、消費電力の少ない色だけを表示するように - 器具をプログラムします。

それでも実行時間が短すぎる場合は、バッテリーが非常に冷えていると実行時間がわずかに短くなると考えてください。

電源ケーブルは接続されていますが、器具が充電されていません。

バッテリーが完全に充電されている可能性があります。詳細は 4.2.1 章を参照してください。バッテリーの温度が 45° C 以下になったときにのみ、器具は充電を開始します。器具の電源を切って冷まします。十分に寒くなると、充電が始まります。それでも充電されない場合は、購入先もしくは、正規代理店まで御相談ください。

7 OPERATION 操作

7.1 SHIP MODE 出荷モード

Titan Tube/Healios Tube は、バッテリーを損傷することなく長期間保管することを可能にする特別な出荷モードで Astera の工場から出荷されています。初めて Titan Tube を使用するときは、数秒間 AC 電源に接続して出荷モードを終了してください。それ以外の場合はオンにできません。

7.2 ASTERARGB COLOR SPACE AsteraRGB カラースペース

ライトは、特別に最適化された RGB カラースペース、AsteraRGB カラースペースで機能します。特定の色を表示するために各色を個別に制御する必要性を排除するように設計されています。代わりに、ライトは RGB 値に基づいてすべての色の最適な組み合わせを計算します。各 LED チップの温度と最適な演色性が考慮されています。

これにより、色を高精度に再現することができる。任意の CIE 色について AsteraRGB 表現を計算することが可能です。これを行う最も簡単な方法は AsteraApp™を使用することです。

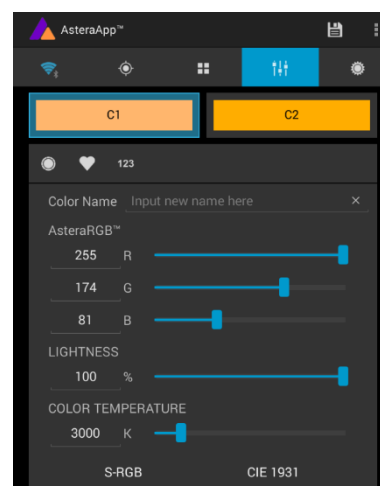
- カラーピッカーに移動して新しいお気に入りの色を追加する。
- 好きな色に移動して編集する右側のダイアログが開きます。

特定の色温度に対する AsteraRGB の値を見つけることができます。対応するボタンを押すと、S-RGB または CIE1931 の値を AsteraRGB に計算できます。

AsteraRGB の原色は次のように定義されています。

Red		Green		Blue	
X _R	Y _R	X _G	Y _G	X _B	Y _B
0.7079	0.2920	0.1750	0.7200	0.1566	0.0177

White Point	
x	y
0.4917	0.4878



ライトにはダイナミックパワーブースト機能も含まれています。消費電力の少ない色はわずかに圧縮されますが、消費電力の少ない色はわずかに強調されます。これにより、希望のバッテリー動作時間を維持しながら明るさが最大になります。

AsteraApp™またはコントロールパネルで制御している間は、RGB 値のみ設定できます。

DMX 制御により、琥珀色の LED を個別に制御したり、ホワイトチャンネルをエミュレートすることも可能です。ただし、温度補正は赤、緑、青でのみ利用可能です。他のすべての色は温度ドリフトを経験します、それらの明るさは一定ではありません。

7.3 WAYS TO CONTROL 制御方法

光はいくつかの方法で制御できます。



Astera の ARC1 赤外線リモコンを使用して、個々の照明に向けて目的の効果を押しします。IR センサーはディスプレイの横の背面にあります。



AsteraApp™は、カスタマイズされたライトショーを素早く作成するための効率的な方法です。それはいくつかの照明を一緒にグループ化し、個々の照明または照明のグループをアドレス指定し、そして範囲内のすべての照明にユーザー定義のカラーパレットで複雑な効果を送ることができます。追加情報については、第 8 章を参照してください。



PowerBox に接続しているときは、DMX またはイーサネットケーブルを介して照明を制御できます (4.5 章を参照)。



LumenRadio

ライトはワイヤレス DMX で制御することもできます。内蔵のレシーバーは、すべての LumenRadio * CRMX トランスミッターと W-DMX™* G2、G3、G4 および G4S トランスミッター (2.4 GHz モードの G4 と G4S のみ) と互換性があります。



ライトをオン/オフにしたり、固定色を設定したり、設定を変更したりします。

* RMX は LumenRadio AB の商標です。W-DMX は Wireless Solutions Sweden AB の商標です。

7.4 CONTROL BY INFRARED WITH ARC1 ARC1 赤外線による制御

次の場合は、赤外線リモコンで光を制御できます。

- INPUT SELECT が AUTO または REMOTE CONTROL に設定されている (7.12 章参照)。
- ライトは現在 DMX によって操作されていません。そうであれば、INPUT SELECT が AUTO に設定されている間は ON と OFF のみが機能します。



ARC1 は、一度に複数のライトをオンまたはオフにするのに非常に便利です。ARC1 は、POWER ON ボタンを押すことによって AsteraApp™からライトに送信される構成コマンドも受け入れることができます。

7.5 CONTROL BY THE ASTERAAPP™ AsteraAPP™による制御

あなたのライトは内蔵のスタンドアロンエンジンを搭載しています。静的な色を表示したり、カスタマイズ可能なカラーパレットを使用して事前定義された多数の効果パターンを再生したりできます。

AsteraApp™を使用すると、これらの効果を作り出し、内蔵の UHF レシーバーで照明に送ることができます。効果はちょうど誘発され、それから各ライトはそれが新しい効果を受け取るまで自律的にそれを再生します。ライトはセットにまとめることができます。このようにして、それらは別々に制御することができ、効果は最大 128 個のライトにまたがることができます。

また、あなたは遠隔であなたの照明設定を調整することができます、これは例えば DMX セットアップを容易にします。AsteraApp の詳細については、第 8 章を参照してください。

7.6 CONTROL BY WIRELESS DMX ワイヤレス DMX 制御

光を CRMX または W-DMX™トランスミッターにペアリングするには、次のことを確認してください。

- あなたのライトは現在トランスミッターとペアになっていません。ペアを解除するには、7.17 章を参照してください。
- INPUT SELECT が AUTO に設定されていて、ライトがまだ検出モードになっている – または – INPUT SELECT が CRMX ワイヤレス DMX に設定されている。詳細は 7.12 章を参照のこと。

次にトランスミッターのボタンを押します。10 秒後にライトがペアリングされ、適切なステータス画面が表示されます (第 7.10 章)。

Titan Tube は、2009 年から 2015 年にかけて販売された Astera の ART3 Transmitter によって制御することもできます。AsteraART3 ワイヤレストランスミッターを使用する場合は、INPUT SELECT を ART3 DMX に設定し、詳細については ART3 のユーザーマニュアルを参照してください。

NOTE: 注意

ライトのペアリングがうまくいかない場合は、まず INPUT SELECT を CRMX ワイヤレス DMX に設定することをお勧めします。これにより、CRMX ステータス画面が表示されます。

7.7 CONTROL BY WIRED DMX DMX 制御

ライトは DMX コンソールに配線できます。ライト自体は XLR ソケットを持っていません、データ接続は Astera PowerBox (FP1-PWB)を通して確立されなければなりません。

PowerBox の配線に関する情報は、4.5 章にあります。

ライトが正しく配線された後に DMX データを受信しない場合は、その入力選択を Wired DMX に設定してください (7.12 章を参照)。

7.8 CONTROL PANEL コントロールパネル



Explanation of the buttons: ボタンの説明

	トップメニュー	メインメニュー内
	ボタンを 3 秒間押したままにして電源を入れる。 ボタンを短く押して電源を切ります。	
	メインメニュー	前のメニューに戻る
	設定をリセットする	スクロールダウン
	入力選択の変更	スクロールアップ
	DMX アドレスの設定	選択/確認
	色を調整する (詳細は 7.23 章を参照)	
	明るさの強さやランタイムを変更する (詳細は 7.24 章を参照)	

7.9 BLUE MODE ブルーモード

ブルーモードはあなたの光を AsteraApp と組み合わせるために必要です。ブルーモードに入るには、ライトが点灯している間に電源ボタンを 3 秒間押し続けます。青く点滅し始めます。

7.10 STATUS SCREEN ステータス表示

電源投入後、ステータス画面が表示されます。3 分間キーが押されなかった場合も、ライトはステータス画面に戻ります。

表示:

- 1 行目は、どの入力 that 現在アクティブか
- 2 行目は、現在の DMX と SET アドレス

INPUT: DETECTING SET:001 DMX:001	INPUT SELECT が AUTO に設定されていて、ライトがまだ 1 つの入力ソースにラッチしていません。
APP CONTROL SET:001 DMX:001	ライトは APP CONTROL モードにラッチされています。
STANDALONE SET:001 DMX:001	INPUT SELECT が STANDALONE に設定されています。光はどの無線信号でも制御できなくなります。
CRM: SIGNAL 99% SET:001 DMX:001	ライトは CRMX モードにラッチされます。
ART3: NO LINK SET:001 DMX:001	ライトは ART3 DMX モードにラッチされます。
EMERGENCY LIGHT SET:001 DMX:001	AC FAIL または DMX FAIL のいずれかが EMERGENCY LIGHT に設定されているため、非常灯モードがアクティブになることがあります。
STANDBY SET:001 DMX:001	スタンバイモードは電力を節約します。消灯して待っている AsteraApp™ が「leave standby」コマンドを受信した。
ALARM DO NOT STEAL THIS	盗難警報が作動しています。
ACCEPT CONFIG ? SET:001 DMX:001	AsteraApp が「ライトをタップする」ことを要求していて、これが表示されている場合、確定するには、ENTER キーを短く押します。 あるいは、ARC1 赤外線リモコンを使用し、それを光に向けて POWER ON を押して設定を確定することもできます。

7.11 MAIN MENU OPTIONS メインメニューオプション

メインメニューに入るには、ステータス画面から MENU または+を押します。メインメニューの項目を切り替えるには、+または - キーを押します。もう一度 MENU を押すとステータス画面に戻ります。

Main menu: INPUT SELECT	入力ソースを変更するか、または AUTO に設定するために使用されます。
Main menu: STATIC COLOR	入力ソースを変更するか、または AUTO に設定するために使用されます。
Main menu: DMX ADDRESS	DMX アドレスを設定してください。
Main menu: DMX SETTINGS	DMX パラメーターを設定してください。
Main menu: UNPAIR CRMX	CRMX または W-DMX™トランスミッターとのペアリングを解除します。
Main menu: RUNTIME	ライトの実行時間を数時間でバッテリーに設定します。
Main menu: STANDALONE	スタンドアロンエンジンのパラメータを設定します。
Main menu: AC FAILURE	光は AC 電源入力の損失に反応する可能性があります。
Main menu: INFO	ライトに関する情報: ラジオ PIN、ファームウェアのバージョン、バッテリーの状態、電気ショック療法。
Main menu: RESET SETTINGS	すべてのユーザー設定をデフォルトにリセットします。一貫した動作を保証するために各使用の後に行われるべきです。無線 PIN はリセットされません。

7.12 INPUT SELECT 入力選択

ライトはいくつかの入力ソースを受け入れます。デフォルトでは AUTO に設定されています。このモードでは、すべてのソースをリッスンし、アクティブになった最初のソースがラッチされます。光源がラッチされると、ライトは他の光源を聞くことができなくなります。

このラッチされたソースは、ライトの電源を切るか INPUT SELECT を手動で変更することによってクリアされます。

Main menu: INPUT SELECT → INPUT SELECT AUTO	自動モード ライトは入力信号を待ち、最初に検出された光源をラッチします。
INPUT SELECT STANDALONE	スタンドアロンモードでは、ワイヤレス DMX もリモートコントロールも受け付けられません。
INPUT SELECT APP CONTROL	光は AsteraApp™によって制御できますが、DMX 信号は無視されます。
INPUT SELECT Wired DMX	光はその XLR ソケットを介して制御することができ、任意の無線信号は無視されます
INPUT SELECT ART3 DMX	Astera ART3 (2009～15 年販売)のワイヤレス DMX のみ。その他のすべての送信元は無視されます。
INPUT SELECT CRMX wireless DMX	CRMX / W-DMX ワイヤレスのみ DMX は受け入れられます、他のすべてのソースは無視されます。

次の表は、各設定に使用できるソースを示しています:

Source SELECT \ INPUT	Auto, none latched	Auto, Standalone latched	Auto, App control latched	Auto, Astera wirel. DMX latched	Auto, CRMX wirel. DMX latched	STANDALONE	APP CONTROL	ART3 DMX	CRMX wirel. DMX	Wired DMX
AsteraApp™: change colors	●		●				●			
AsteraApp™: STANDBY, RUNTIME, ALARM	●	●	●	●	●		●			
AsteraApp™: DMX Settings	●	●	●	●	●		●	●	●	●
ART3 DMX	●			●				●		
CRMX Wireless DMX	●				●				●	●
Wired DMX	●				●				●	●
Infrared Remote	●	●	●	●	●		●			
The Light's Control Panel	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

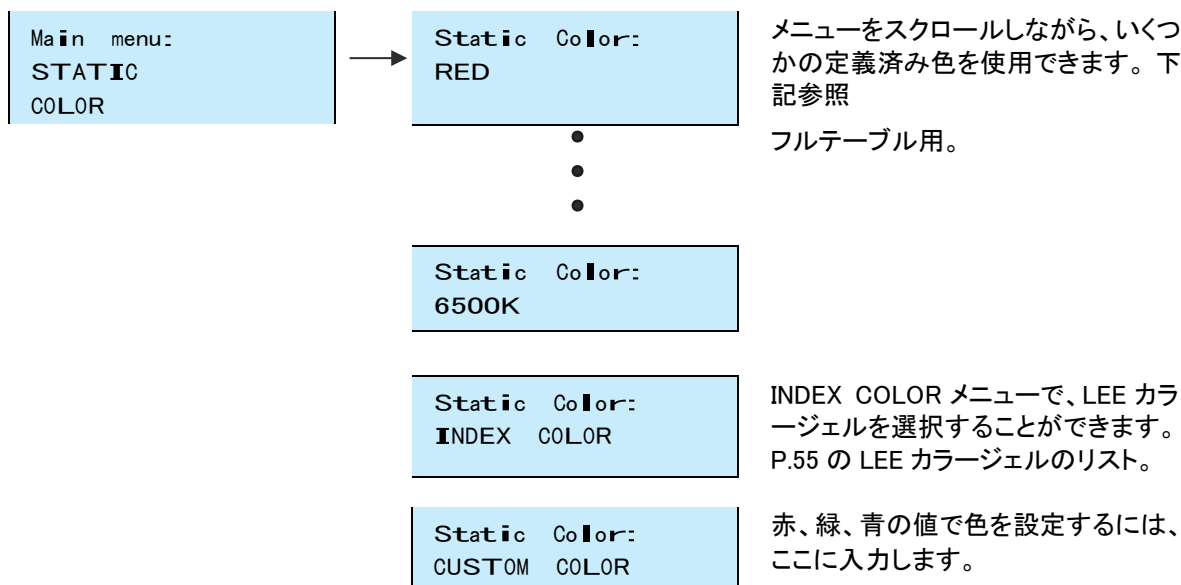
ヒント

あなたがリモートコントロールでそれを制御したいときに自動的に光を CRMX に掛けないようにするために、UNPAIR CRMX をしてください(7.17 章)。リモートコントロールがラッチされるとすぐに、CRMX 受信機はペアリング要求を受け付けなくなります。

7.13 SELECT A STATIC COLOR スタティックカラー選択

ライトにスタティックカラーを表示させるには、このメニューに入ります。入力するとすぐに、以前のすべての STANDALONE 設定がデフォルトにクリアされ、INPUT SELECT が STANDALONE にラッチされます。これは次の電源投入時まで有効です。次の電源投入後もライトが静的な色で表示されるようにするには、INPUT SELECT を AUTO ではなく STANDALONE に設定します。

カラーパレットボタンを 2 回押すことで、スタティックカラーを変更することもできます。



7.13.1 Predefined Colors 定義色

Color	Red	Green	Blue
RED	255	0	0
ORANGE	255	107	0
YELLOW	255	160	18
GREEN	0	255	0
CYAN	0	255	224
BLUE	0	0	255
VIOLET	127	84	255
PINK	255	53	119
BLACK	0	0	0
2700K	255	166	70
3200K	255	178	89
4000K	255	193	115
5500K	255	211	150
6500K	255	219	167

7.14 DMX SETTINGS DMX 設定

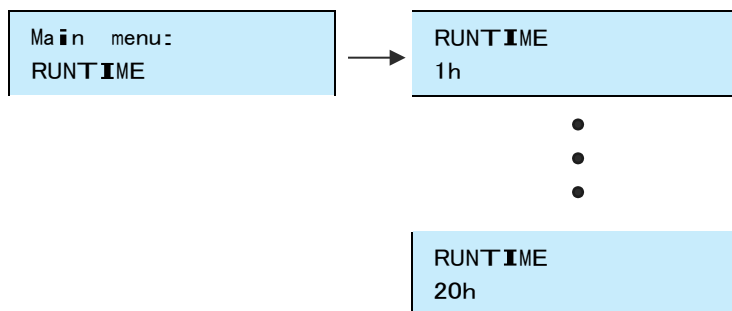
Main menu: DMX SETTINGS	→	DMX Settings: DMX TABLE	いくつかの DMX プロファイルテーブルが利用可能です。参考にしてください 完全なリストについては第 10 章を参照してください。
		DMX Settings: STROBE	テーブルごとに、ストrobeチャンネルを有効または無効にできます。
		DMX Settings: DIMMER CURVE	光が DMX によって制御されている間、いくつかの調光曲線が利用可能です。
		DMX Settings: DMX FAIL	DMX 信号が失われた場合、ライトは現在の出力を保持し、標準操作、黒または非常灯に切り替えます。これは白 4000K を意味します。

7.15 DIMMER CURVE ディマーカーブ

調光曲線は、光が強度レベルと変化にどのように反応するかを設定します。最も重要なことは、正しい調光曲線を設定することで、急激な調光応答が回避されることです。
いくつかの曲線が利用可能です。デフォルトでは、“STANDARD”カーブはアクティブです。

Name 名前	Intended use 使用目的	Features 特徴
Curve: STANDARD	反応と滑らかさの間の良い妥協点	ほとんどのアプリケーションに適合
Curve: HALOGEN	ゆっくりと滑らかな調光が必要なとき	非常に滑らかな反応、ハロゲンライトをエミュレート
Curve: THEATER	シアターステージ	非常に滑らかな反応と高いダイナミクス。いくつかの色は濃いです。
Curve: TV	テレビや番組用	高速だが滑らかな調光 白色点が 6500K であるため、青色光が少なくなります。青みが少ない。ダイナミクスの向上 いくつかの色は濃いです。
Curve: FAST	ピクセルマッピングおよび類似のアプリケーション用	完全にフィルタリングされていないレスポンス

7.16 RUNTIME ランタイム



ライトはバッテリーのある特定のランタイムに会うために力を調節することができます。ランタイムは常にフルバッテリーに対して計算されます。

例:

8 時間のイベント中にライトを点灯させる必要があり、1 時間のセットアップ時間がスケジュールされている場合は、最初の電源投入直後にランタイムを 9 時間に設定する必要があります。

注意:

イベントの前に光を 20°C 以下に保存しないでください。そうしないと、実行時間が計算より短くなる可能性があります。

ライトが AC 電源に接続されている場合でも、ランタイム機能は常にアクティブです。内蔵電池の詳細については 4.2 章をご覧ください。

その他の省電力については、AsteraApp™のマニュアルを参照してください。

7.17 UNPAIR CRMX CRMX 接続解除

Main menu:
UNPAIR CRMX

あなたのライトが CRMX または W-DMX™トランスミッターとペアリングされると、ペアリングが解除されるまで他のライトとペアリングすることはできません。これは、現在ペアリングされているトランスミッターのボタンを使用するか、ライトのボタンを直接使用することで実行できます。

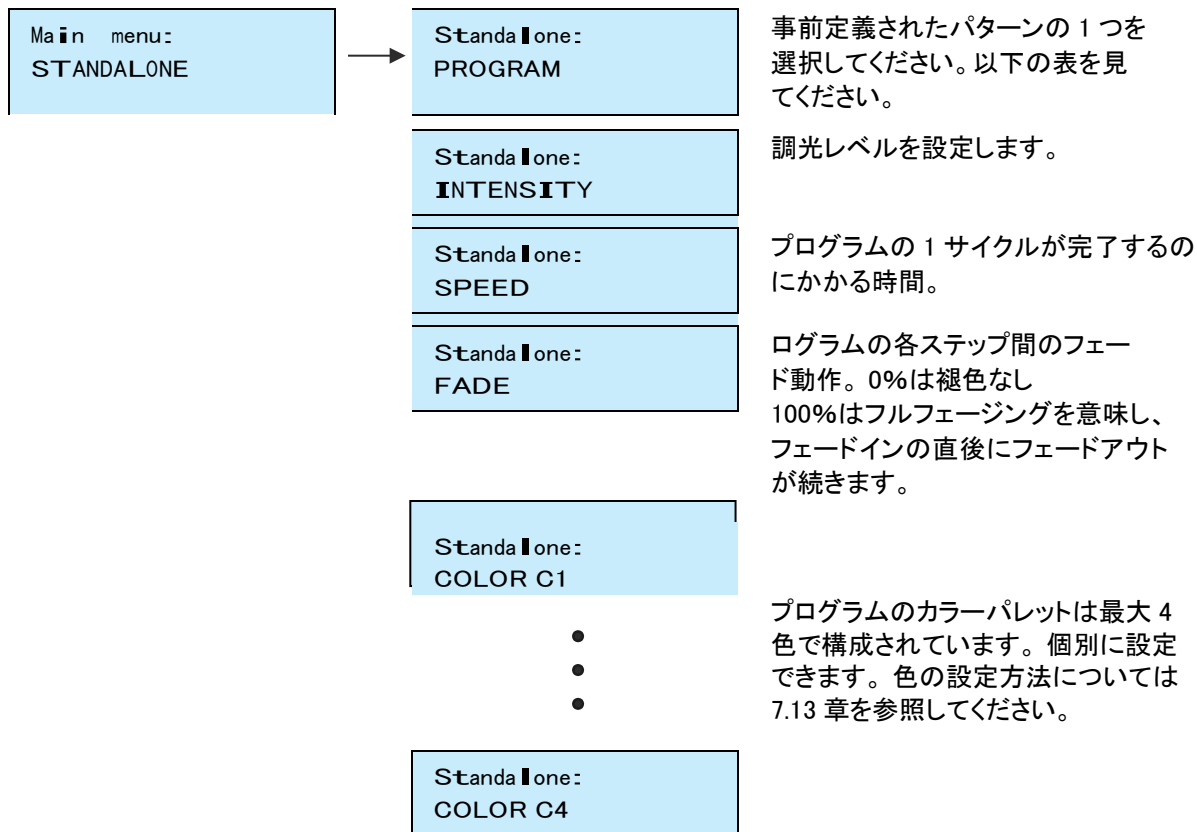
CRMX ワイヤレス DMX 受信機を Lumen Radio または W-DMX™送信機からペアリング解除する場合は、UNPAIR CRMX に移動して Enter キーを押します。

注意:

CRM SELECT 受信機は、INPUT SELECT が以下の間だけ電源が供給されます。

- CRMX ワイヤレス DMX に設定
- または AUTO で CRMX がラッチされているか、ソースがまだラッチされていません。INPUT SELECT の詳細は 7.12 章を参照してください。

7.18 STANDALONE 単独動作



7.18.1 Predefined Programs 定義済みプログラム

事前定義プログラムは、複数のピクセルを使用することがあります。これらの効果を照明で正しく表示するには、まずそれらをフローセットにグループ化し、AsteraApp™で制御する必要があります(8.4 章を参照)。

複数のライトがフローセットにまとめられている場合、それらは複数のピクセルを持つ仮想の大きなライトを形成します。

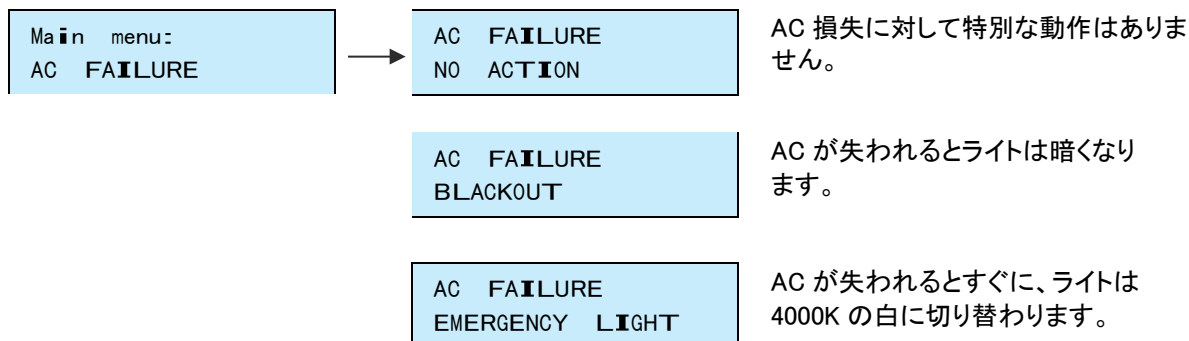
Name	Pattern
ONE COLOR STATIC	静的な色は、仮想ライト全体に表示されます。
TWO COLOR STATIC	仮想光は 2 つに分割され、2 色が表示されます。
THREE COLOR STATIC	仮想光は 3 つの部分に分割され、3 つの色が表示されます。
FOUR COLOR STATIC	仮想光は 4 つの部分に分割され、4 色が表示されます。
ONE COLOR FADE	すべての FADE プログラムでは、4 色のカラーパレット全体が使用されます。それらの色は一つずつ出入りします。ここでは、仮想光全体が同じ色を示しています。
TWO COLOR FADE	仮想ライトは分割され、一度に 2 色表示されます。
THREE COLOR FADE	仮想ライトは分割され、一度に 3 色表示されます。
FOUR COLOR FADE	仮想ライトは分割され、一度に 4 色表示されます。
SIMPLE RUNNING	ランニングライト背景とランニングピクセルの色を設定できます。
DOUBLE RUNNING	2 つのピクセルが反対方向に走っています。
TWO COL RUNNING	2 つのピクセルは均等に異なる色です。
FLAG RUNNING	背景色の上に 3 色の旗が走っています。
DOUBLE FLAG RUNNING	2 つの旗が反対方向に背景上を走っています。
SPIRAL 4 COLORS	色はピクセルごとに変わります。4 色すべてが相次いで使用されています。
SPIRAL 2 COLORS	色は 1 から 2 の間で外側から内側へ、ピクセルごとに変わります。
RAINBOW	虹の効果が表示されます。
FIRE	火の効果は、背景色とちらつきの色の 2 色間のランダムなちらつきです。

注意:

これらのプログラムがどのように機能するかをよりよく理解するために、AsteraApp™のエフェクトエディタをチェックすることを強くお勧めします。また、ランプがフローセットにまとめられていない場合、多くのプログラムは似ています。

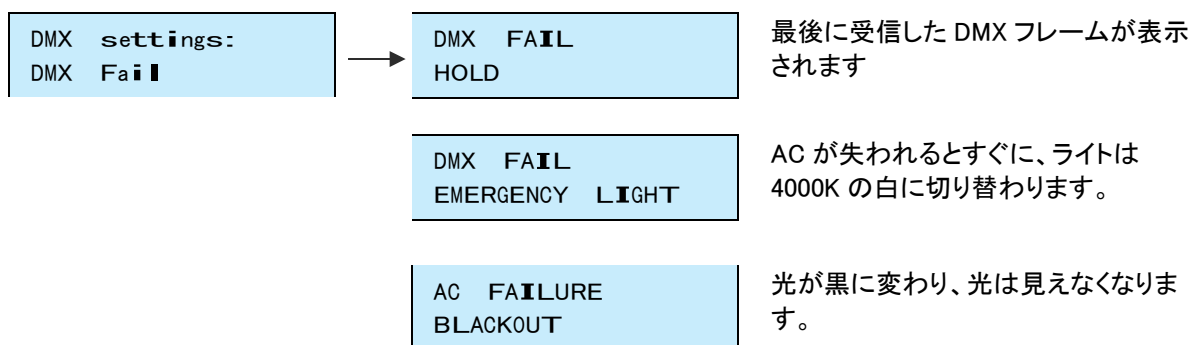
7.19 AC FAILURE(EMERGENCY LIGHT) AC 不具合(非常灯)

光はいくつかの方法で AC 電源の損失に反応することがあります。AC が再び存在するとすぐに、ライトは通常の動作を再開します。



7.20 DMX FAILURE DMX 不具合

CRMX ワイヤレス DMX モード、XLR DMX モード、または ART3 DMX モードの場合、光はいくつかの方法で DMX 信号の損失に反応する可能性があります。DMX 信号が再び現れるとすぐに、ライトは通常の動作を再開します。



7.21 INFO 情報

Main menu: INFO	→	Radio PIN: 0000	無線暗証番号を設定します。PIN を変更するには、ENTER を押します。+ キーと - キーを使用して各桁を調整し、MENU キーを使用して桁を切り替えます。終了したら、もう一度 ENTER を押します。
		AX1 Compatibility ENABLED	Titan Tube の色と明るさを AX1 Pixeltubes と一致させて、並べて使用できるようにします。
		Serial number: 000-00000 43xx	ライトのシリアル番号と CPU タイプ (43xx) を伝えます。
		Firmware version 5.2.20.U HW001	ライトのファームウェアバージョンとハードウェアバージョン。
		Power-on hours: 00001h	ライトが点灯している限り、時間カウンタはカウントアップしています。ライトの電源が切れていて充電中の場合はカウントされません。
		RF link: -36.0dBm -0.0ppm	ライトが UHF 信号を受信している間、これは信号強度と偏差を伝えます。
		CRMX Version: V1.0.5.0	内蔵の LumenRadio CRMX チップのファームウェアを表示します
		Battery state: 100%	バッテリーの現在の充電状態 (パーセント)
		Battery Cycles: 003	内蔵バッテリーがすでに何サイクル経過したかを表示します
		Calibration: 2015-04-20-0001	サービス参照のみを目的として、ライトに保存されている LED キャリブレーションに関する情報を提供します。

7.22 RESET SETTINGS 設定のリセット

Main menu: RESET SETTINGS	→	ARE YOU SURE? NO YES	ライトをデフォルト設定に戻します。これは各使用の前から始まるかもしれません。既知のポイント 無線 PIN と CRMX のペアリングは維持されます。
---------------------------------	---	-------------------------	--

ヒント

次の使用のための明確な開始を確実にするために、各イベントの後に照明の設定をリセットすることを強くお勧めします。

7.23 ADJUST COLOR VIA THE COLOR PALETTE BUTTON カラーパレットボタンで色を調整する

Titan Tubes のキーフォイルのカラーパレットボタンは、いくつかの方法でチューブの色を調整することを可能にします。

カラーパレットボタンを 1 回押すと、HSI 画面が一気に表示されます。行間を移動するには、Enter ボタンを押します。値を編集するには、+または - ボタンを押します。

CCT	:	1750	K
Green	:	0.00	
Hue	:	360	
Sat	:	100%	

CCT 色温度 選択

チューブの色温度を 1,750 から 20,000 ケルビンに設定できます。

CCT	:	1750	K
Green	:	0.00	
Hue	:	360	
Sat	:	100%	

Green / Magenta グリーン/マゼンタ補正 選択

ポストプロダクション作業を減らすために緑色の量を増減することで表示色を調整できます。

これは色ではなく、白を基調としています。

CCT	:	1750	K
Green	:	0.00	
Hue	:	360	
Sat	:	100%	

Hue 色相 選択

色相(色の見え)を 0 から 360 の範囲で設定します。

CCT	:	1750	K
Green	:	0.00	
Hue	:	360	
Sat	:	100%	

Saturation 彩度 選択

選択した色相にどの程度の色相をミックスするかを調整できます。

カラーパレットボタンをもう一度押すと、以下に示すスタティックカラー画面が表示されます。

Static Color:	Red
---------------	-----

+または - ボタンを押して基本的な静的色を選択します

カラーパレットボタンを 3 回押すと、以下に示すフィルタージェル画面が表示されます。2 行目と 3 行目の間を移動するには、Enter ボタンを押します。値を編集するには、+または - ボタンを押します。

Color Gel:	
Lee Daylight	
071	
Tokyo Blue	

Gel の種類を変える

昼光またはタングステン光源の Lee *フィルターと、昼光またはタングステン光源の Rosco *フィルターを切り替えることができます。

Color Gel:	
Lee Daylight	
071	
Tokyo Blue	

Gel 数の違い

Gel を見てください。選択された行はそれらの番号を示し、下の行は対応する Gel 名を示します。

カラーパレットボタンを押すと、選択した値がすぐにチューブに表示されます。入力選択はスタンドアロンに変更されます。入力選択が自動またはスタンドアロン以外に設定されている場合、カラーパレットボタンを押しても効果がありません。

*LEE は Panavision International, L.P の登録商標です。

*Rosco は Rosco Laboratories, Inc の登録商標です。

7.24 ADJUST BRIGHTNESS OR RUNTIME VIA THE BRIGHTNESS BUTTON

明るさボタンで明るさ 又はランタイムを調整する

Titan Tube のキーフォイルの明るさボタンは、チューブの明るさや実行時間をすばやく調整することができます。

明るさボタンを押すと、以下の画面が表示されます。行間を移動するには、Enter ボタンを押します。値を編集するには、+または - ボタンを押します。

Brightness:	100%
Runtime:	5h

Brightness 明るさ 選択

このチューブの全輝度を 0% から 100% に設定します。

Brightness:	100%
Runtime:	5h

Runtime ランタイム 選択

チューブのシームレスランタイムを最大輝度から最大 20 時間まで変更します。ランタイムに関する追加情報は 7.16 章にあります。

明るさボタンを押すと、選択した値がすぐにチューブに表示されます。入力選択はスタンドアロンに変更されます。入力選択が自動またはスタンドアロン以外に設定されている場合、カラーパレットボタンを押しても効果はありません。

8 USING THE LIGHT WITH THE ASTERAAPP™ AsteraAPP™ を使う

Titan Tube のボタンはライトの基本的な操作を可能にします。すべての機能を完全に制御するには、AsteraApp™を使用する必要があります。

AsteraApp™は、カスタマイズされたライトショーを素早く作成するための効率的な方法です。それはいくつかの照明と一緒にグループ化し、個々の照明または照明のグループをアドレス指定し、そして範囲内のすべての照明にユーザー定義のカラーパレットで複雑な効果を送ることができます。

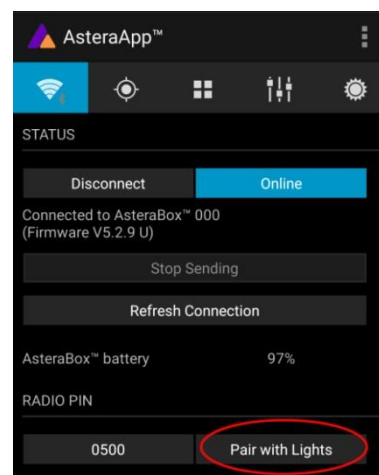
さらに、それは遠隔的に照明設定を調整するために使用することができます。

AsteraBox™は、あなたの Android デバイスをライトとインターフェースさせるために必要です。それはBluetoothによってアンドロイドまたは iOS デバイスと通信し、UHF によってライトを制御します。

8.1 PAIR YOUR LIGHT WITH THE ASTERAAPP™ AsteraAPP™ 接続方法

接続は 4 桁の無線 PIN で保護されています。ライトの PIN が AsteraApp™の PIN と一致する場合にのみ、ライトを制御できます。ペアリングプロセスは、アプリから無線ピンをライトに送信し、そこで保存します。

1. アプリで固有の Radio PIN を選択します。
2. ランプを青色モードに切り替えます。7.9 章を参照ください。
3. AsteraApp™の”Pair with Lights”ボタンを押します。



注意:

または、ライトのコントロールパネルで手動で無線暗証番号を設定することもできます。詳細は 7.21 章を参照してください。

8.2 POWERFUL LIGHT CONTROL 明るさ調整

あなたのライトは内蔵のスタンドアロンエンジンを搭載しています。静的な色を表示したり、カスタマイズ可能なカラーパレットを使用して事前定義された多数の効果パターンを再生したりできます。

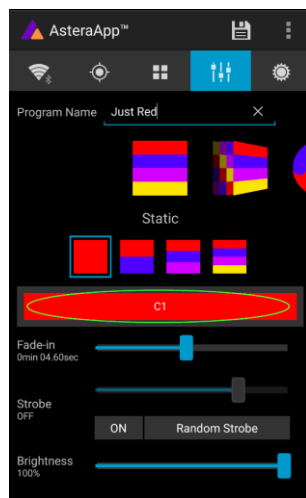
AsteraApp™を使用すると、これらの効果を作り出し、内蔵の UHF レシーバーで照明に送ることができます。効果はちょうど引き起こされ、それから各効果は新しい効果が送られるまでそれらを自律的に再生する。

ライトはセットにまとめることができます。このようにして、それらは別々に制御することができ、またエフェクトは最大 32 個のライトにまたがることができます。

8.3 CHANGE THE COLOR 色を変更する



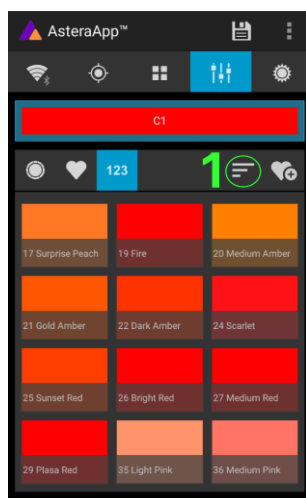
AsteraApp™メイン画面で、「Just Red」を押します。



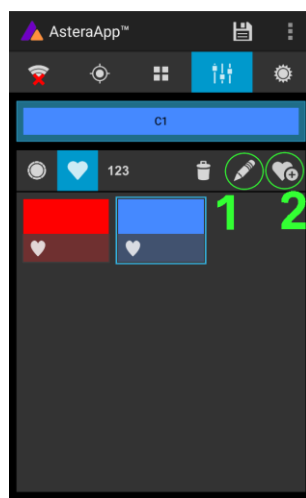
エディタに入ったら、「C1」を押します。



これでライトの色を変えることができます。



「123」ボタンは一般的なカラーパレットを提供します。色または番号でソートするには、ソートボタンを押します(1)。



お気に入りに色を追加するには、(2)を押します。

既存のお気に入りを編集する色、それを選択し、ペン(1)を押してください。



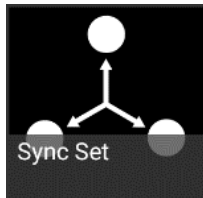
エディタが開きます。RGB 値は直接調整できます。色温度も RGB に変換できます。

8.4 CREATE A SET セットを作成する

より強力な効果を確認する前に、まずフローセットを作成することをお勧めします。

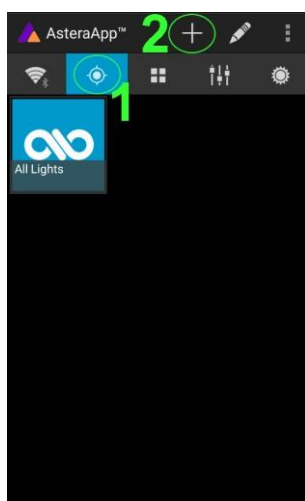
各ライトは 1 セットに割り当てることができます。2 種類のセットがあります。

8.4.1 SYNC SET Sync セット

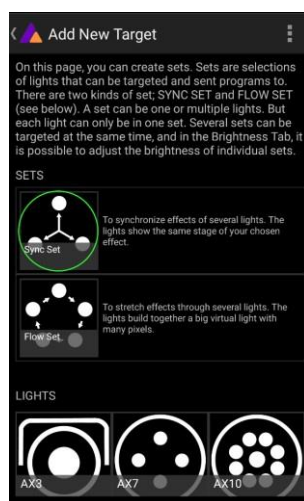


Sync-Set に割り当てられているすべてのライトは一緒に制御できます。彼らはまったく同じになります。

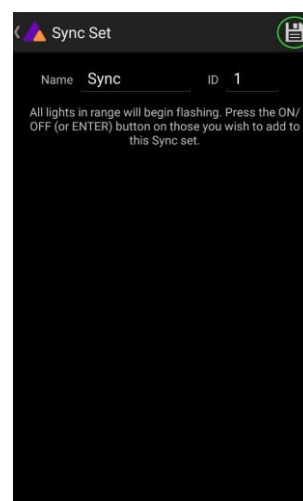
CREATE A SYNC-SET: SYNC-SET を作成します。



(1) を押し、次に「+」記号(2) を押し、新しいターゲットを追加します。

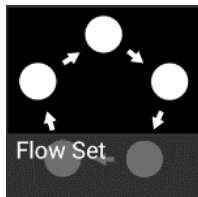


「同期設定」を選びます。



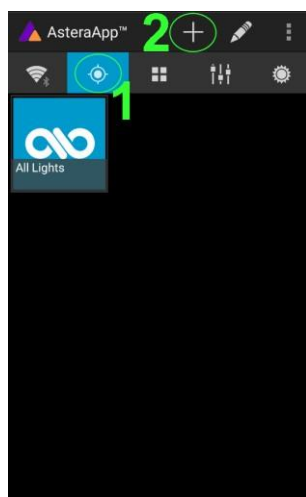
これですべてのライトが 2 秒ごとに点滅します。あなたのライトの Enter ボタンをタップしてセットに追加します。さらに、セットの名前はカスタマイズできます。終了したら、保存ボタンを押します。

8.4.2 FLOW SET フローセット



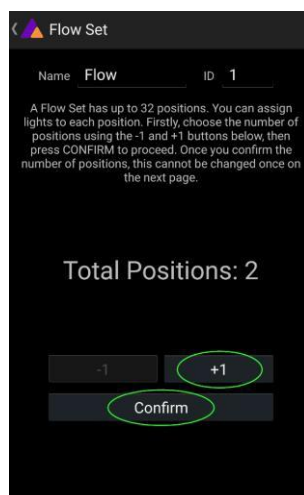
フローセットを使用することによって、ライトも一緒に制御することができます。しかし、さらに、それらは Flow-Set 内の位置に割り当てられているので、数ピクセルの仮想ライトを形成します。ランニングライトのようなすべてのエフェクトは、この仮想ライトの上に広がります。

CREAT A FLOW-SET: フローセットの作成

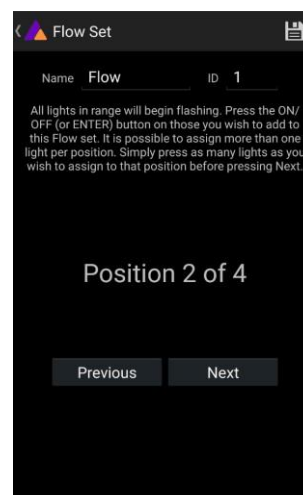


AsteraApp™メイン画面で、最初に Targets ボタン(1)を押し、次に「+」記号(2)を押して新しいターゲットを追加します。

次に「Flow-Set」を選択してください。



各フローセットは最大 32 ポジションを持つことができます。正しい番号を入力したら、「確認」を押してください。



今すぐあなたのライトは 2 秒ごとに点滅します。このセットの現在表示されている位置にライトを追加するには、そのボタンを押します。「前へ」と「次へ」で位置を移動して、ライトを割り当てます。終了したら、上部の保存ボタンを押します。

8.5 TARGETING LIGHTS ターゲッティングライト

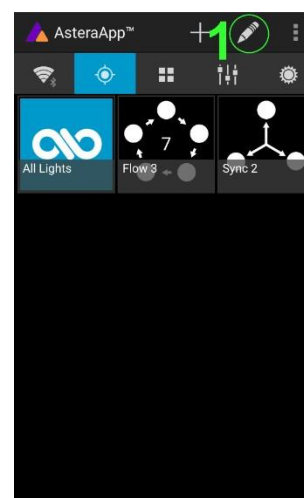
セットを作成したら、今度はそれを制御することを選択できます。デフォルトでは「All lights」がターゲットになっています。それはすべてのセットを含みます。

一度に複数のセットをターゲットにすることができます。

注意:

「All Lights」をターゲットにしている間でも、フローセットの配置は変わりません。光はまだいくつかの位置の仮想の大きな光を形成します。

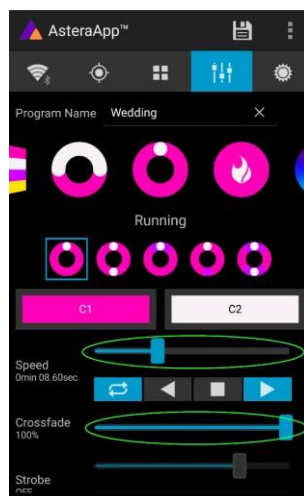
ターゲットを修正、削除、または調整するには、ペンボタン(1)を使用してください。



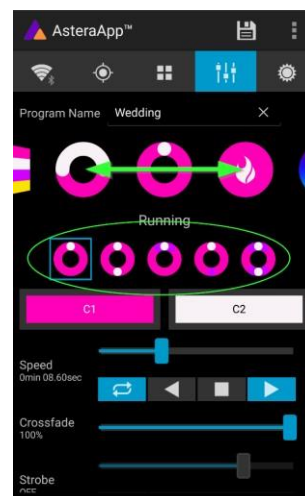
8.6 CHANGING THE EFFECT エフェクト



AsteraApp™メイン画面で、「Wedding」(1)を押してから、エディターに入ります(2)。



「クロスフェード」を 0%に、「スピード」を約 2 秒に設定します。あなたは今きれいな走る光を見るべきです。白色光はピンク色の背景の上を通ります。



エフェクトピッカーをスライドさせ、その下にあるサブエフェクトを選択することで、エフェクトを変更できます。また色を調整することができます。

効果を調整した後、保存ボタンを押してメイン画面に保存することができます。

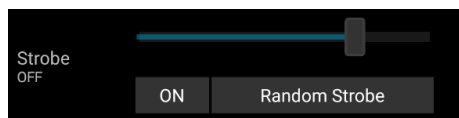
効果を強くカスタマイズすることができます:



速度は、効果が 1 サイクルを完了するのにかかる時間を示します。



クロスフェードは、ライトがステップごとに消えるかどうかを示します。0%に設定されている場合は、即時の変更が表示されます。100%に設定すると、変化は緩やかになります。



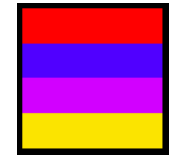
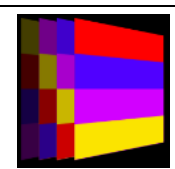
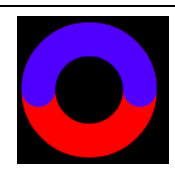
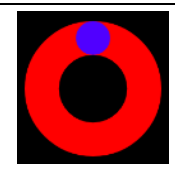
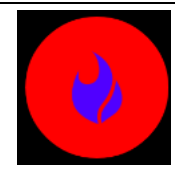
ストロボ効果を有効にしてシームレスにスピードを調整することができます。さらに、スロー、ミディアム、ファーストの 3 つのランダムストロボスコープオプションがあります。



各効果の明るさも調整できます。

8.7 LIST OF EFFECTS エフェクト一覧

効果のパターンはあらかじめ定義されており、ユーザーが変更することはできません。それらは各ライトの内側で事前にプログラムされています。それでも、それらはパラメータ化することができます。

	静的色が表示されます。同時に 2 つ、3 つまたは 4 つの静的色を表示するオプションもあります。Flow-Set は、同じ長さのいくつかの部分に分割されます。 
	退色 4 つの定義された色が順番に表示されます。セットアップフェードはそれらの間で適用されます。繰り返しますが、フローセットは最大 4 つのセグメントに分割できます。
	フローセットの両側から、色は C1 から C2 への位置によって位置を変えます。Set 全体が C2 になると、同様に C1 に戻ります。
	フローセットの色は位置によって変わります。すべての位置が同じ色を示した後、新しいサイクルが始まります。
	ランニングライトのいくつかのバリエーションが利用可能です。
	ファイア効果はランダムなちらつき効果を示します。背景色とちらつき効果の色を調整できます。
	虹色の効果は、すべての色を通して色の変化を示します。速度のみ調整できます。
	チェイサー効果はダンスフロア照明を作成するための効率的な手段を提供します。スタティックチェイサーはタップされたビートに従ってライトの色を交換します。色はランダムに選ばれます。効果は一度に 4 色まで表示するように調整することができます。
	移動チェイサーは、フローセットの利用可能な位置の上に表示されている 4 色の 2 回目の移動によって静的チェイサーをオーバーレイします。これはムービングストロボが選択されているのがおもしろくなります。それから、いくつかのポジションだけがストロボして、彼らは動いています。そのため、ストロボ効果は Flow-Set 上を移動します。
	背景付きチェイサーを使用する場合は、さらに、主に使用される色、背景色を選択できます。

8.8 CHASER EFFECTS IN DEPTH チェイサーエフェクト

追跡効果を表示するには、4 つの倍数の位置でフローセットを設定することをお勧めします。これが彼らが最もよく見せられる方法です。これら 4 つのポジションは、たとえばダンスフロアの隅に配置できます。

タップシンクボタンを使って音楽のビートをタップします。チェイサーエフェクトはそのビートに応じて色が変わります。

チェイサー効果は追加のコントロールを提供します



強調は、チェイサーが色を交換する方法を調整します。

強調	効果
-2	パレットの 4 色は一つずつ交換されます。ビートごとに 1 色だけ変わります。
-1	「-2」と同じですが、色の変化はカラーホイール効果でアニメートされます。それは伝統的なカラーホイールの色の変化をまねて、変化の間の中間色を示します。
0	4 色すべてがビートごとに交換されます。
1	「0」と同じですが、カラーホイール効果が追加されています。
2	「0」と同じですが、4 拍目ではすべての色が黒くなります。彼らは次のビートでまたやってくる。
3	「0」と同じですが、1 秒ごとにすべての色が黒くなります。この設定は、ビートと同期して強いオンオフ効果を生み出します。



柔らかさはビートごとに起こる色の間の退色に影響します。0%にすると色が大きく変わりますが、100%にするとゆっくりと色が変わります。



ランダムバーがカラーバーに追加されます。ラッチされている場合は、ビートごとにランダムな色が選択されます。そうでない場合(上の写真のように)、色は常に 4 色パレットからランダムに選ばれます。これは意図的に色の選択を絞り込むのに役立ちます。それらのいくつかを黒に設定することによって素晴らしい効果を生み出すことができます。

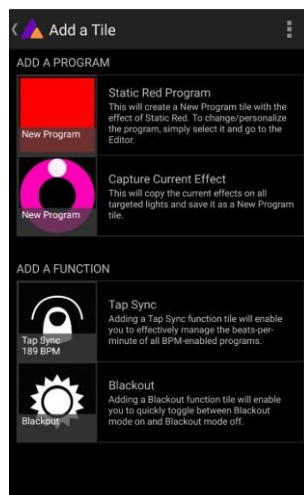
8.9 THE MAIN SCREEN メイン画面

ここでは各プログラムはタイルで表されています。それらのタイルは編集して自由に配置することができます。何ページものタイルがあります。



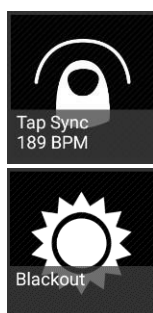
タイルを移動または削除するには、ペンアイコン(2)を押してください。ポップアップに利用可能なアクションが表示されます。

新しいプログラムタイルを追加するには、「+」アイコン(1)を押してください。



タイルを追加している間、デフォルトの「静的赤」または現在実行中のプログラムを選択できます。さらに、特別な機能タイルが利用可能です。

8.9.1 Function Tiles 機能タイル



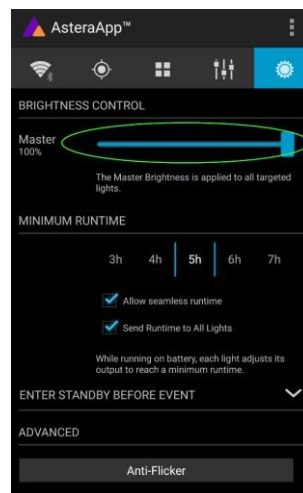
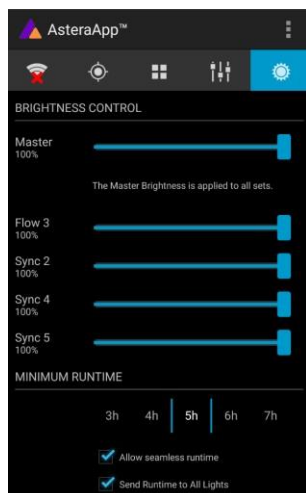
このタイルをビートに合わせて数回タップすると、チェイサーエフェクトの色がビートに変わります。ヘイザー効果は、タイル上にダンサーのシンボルがあります。



このボタンを使用して、ライトをすばやく停電させることができます。ブラックアウト機能は現在のターゲットライトにのみ影響するため、現在設定されているターゲットを観察する必要があります。

8.10 BRIGHTNESS 明るさ

第 8.6 章で述べた各プログラムの明るさスライダーに加えて、マスターの明るさコントロールが利用可能です。



複数のセットが作成され、少なくとも 1 つのセットが現在ターゲットになっているとすぐに、各セットのサブマスターが表示されます。

それ以外の場合は、使用可能なスライダは 1 つだけです。現在ターゲットにしているすべてのライトの明るさを制御します。

8.10.1 Set Sub-Masters サブマスターの設定

各セットには独自の明るさスライダーがあります。さらに、すべてのセットの明るさを同時に制御するマスタースライダーがあります。これは、一般的な照明デスクのグループ輝度制御と非常によく似ています。

注意:

Set-Masters は以下の場合にのみ表示されます。

- 以前に複数のセットが作成されている
- Set-Targets* のみが現在選択されています。「All Lights」など、他の種類のターゲットを選択すると、*Set-Masters* は非表示になります。これは、1 つのライトが冗長な明るさ情報を取得するのを避けるために必要です。それは異なった明るさのレベルの間で絶えずちらつきます。

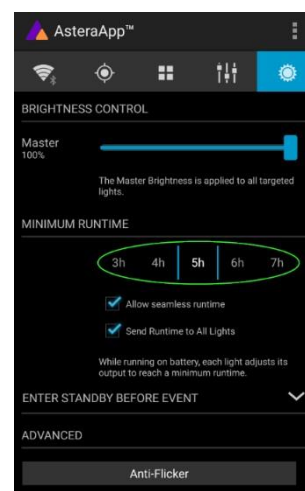
8.11 RUNTIME ランタイム

ライトは電池のある特定のランタイムに会うために力を調節することができます。ランタイムは常にフルバッテリーに対して計算されます。

例:

8 時間のイベント中にライトを点灯させる必要があり、1 時間のセットアップ時間がスケジュールされている場合は、最初の電源投入直後にランタイムを 9 時間に設定する必要があります。

イベントの前に光を 20°C 以下に保存しないでください
そうしないと、実行時間が計算より短くなる可能性があります。

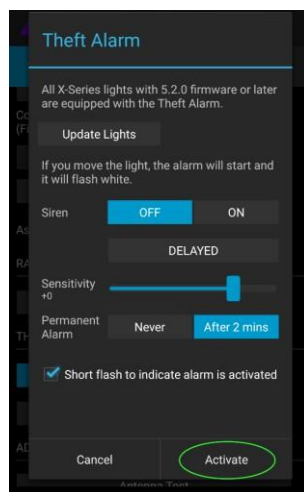
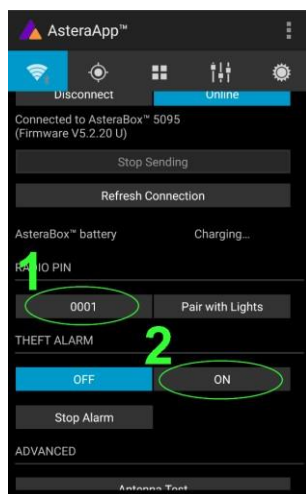


8.12 ANTI-FLICKER アンチフリッカー

AsteraApp には、スポットライトの PWM レート (AX3 / 5/7/10) を調整できるアンチフリッカー機能があります。Titan Tube の場合、この機能は効果がありません。Titan Tube は、撮影時にちらつきを起こさないスクランブル PWM レートで動作します。

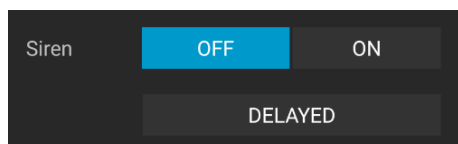
8.13 THEFT ALARM 盗難警報

あなたのライトは盗難警報機を備えています。それが動かされ/取り除かれると光の中のモーションセンサーがそれを検知し、潜在的な窃盗犯を阻止するために小さなサイレンが鳴ります。

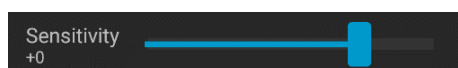


まず、あなたの無線暗証番号が 0000 と異なることを確認してください。変更方法は 8.1 章をご覧ください。次に「ON」ボタンを押します。

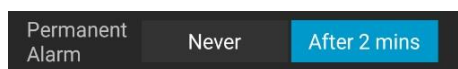
「有効にする」を押してください。すべての標的ライトはすぐに点滅し、それらが現在武装していることを示します。



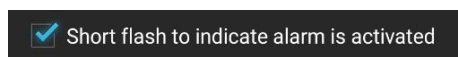
サイレンが DELAYED に設定されている場合、アラームが 6 秒以上持続した場合にのみ鳴ります。ON 設定ではすぐに鳴りますが、OFF 設定では常に消音になります。



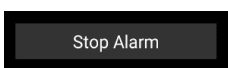
環境に合わせて感度を調整できます。値が小さいほど、誤報が発生する可能性が低くなります。



潜在的な泥棒が警報を無視している間ライトを奪っている場合、彼は連続して 2 分以上アラームイベントを引き起こす可能性が最も高いでしょう。その場合、アラームは恒久的になるように設定できます。それから光がまた下がってもそれは止まりません。それはバッテリーが空になるまで動作し、泥棒のために光を役に立たなくします。



アプリケーションによっては、アラームが有効または無効になっている間はライトを点滅させるのは望ましくありません。このオプションで簡単に無効にできます。



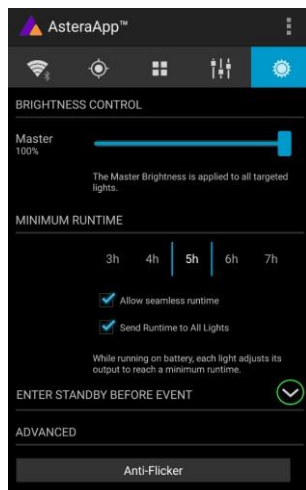
このボタンを押すと、アラームをオフにせずに消音できます。

注意:

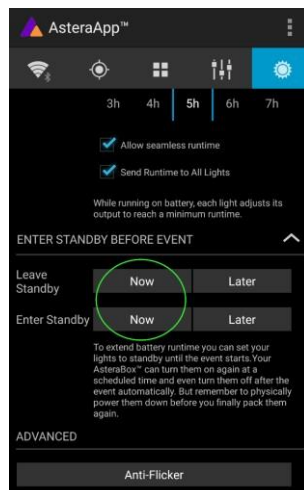
アラームを再度オフにするには、同じ無線 PIN を持つ AsteraApp™を使用する必要があります。あなたのラジオ PIN を忘れないでください！ さもないと、あなたの光はもう普通には使えません。

8.14 ENTER AND LEAVE STANDBY スタンバイ状態

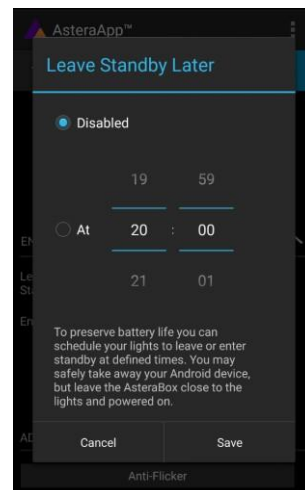
スタンバイは、セットアップとイベントの間で使用することを目的としています(4.2.1 章を参照)。セットアップが完了した後、すべてのライトはスタンバイモードに切り替えられ、後でイベントが始まる時に目覚めるかもしれません。これにより、バッテリーのランタイムを無駄にすることがなくなります。これは手動でも自動でも行うことができます。



小さい矢印を押してスタンバイメニューを開きます。



「Now」ボタンを押すことで、現在ターゲットにしているすべてのライトのスタンバイをオンまたはオフにすることができます。



「Later」ボタンを押すと、設定に時間がかかります。スタンバイは指定された時間にスケジュールされます。

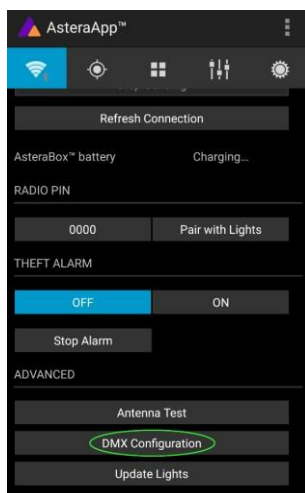
注意:

「Now」機能を使用している間は、現在ターゲットになっているライトのみがアドレス指定されます(8.5 章ライトのターゲット設定方法を参照)。

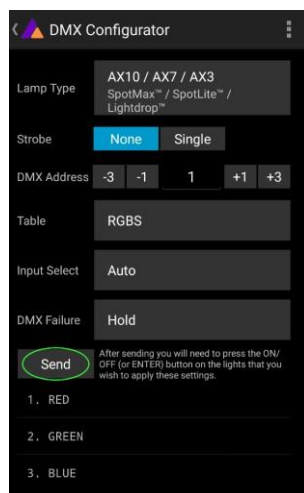
「Later」機能は常に「All Lights」ターゲットに送信されます。

8.15 DMX SETTINGS DMX 設定

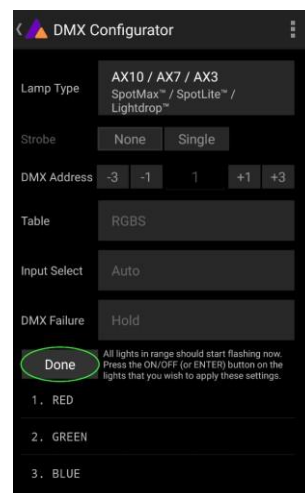
DMX で光を効率的に使用するために、一部の設定は AsteraApp™によって調整できます。



「DMX 設定」ボタンを押してください。



必要に応じてすべての設定を調整してから、[送信]を押します。

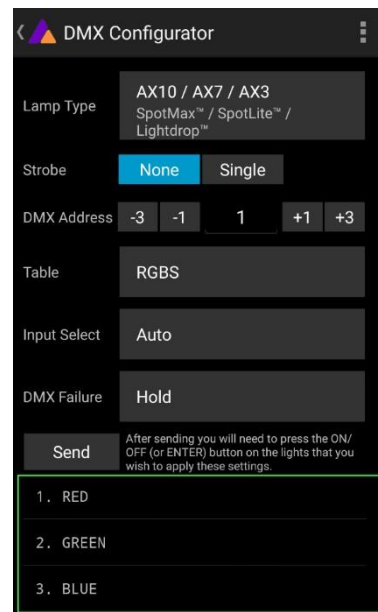


あなたのライトはちらつき始めます。セットアップしたいライトをタップします(7.10 章)。次に「完了」を押します。

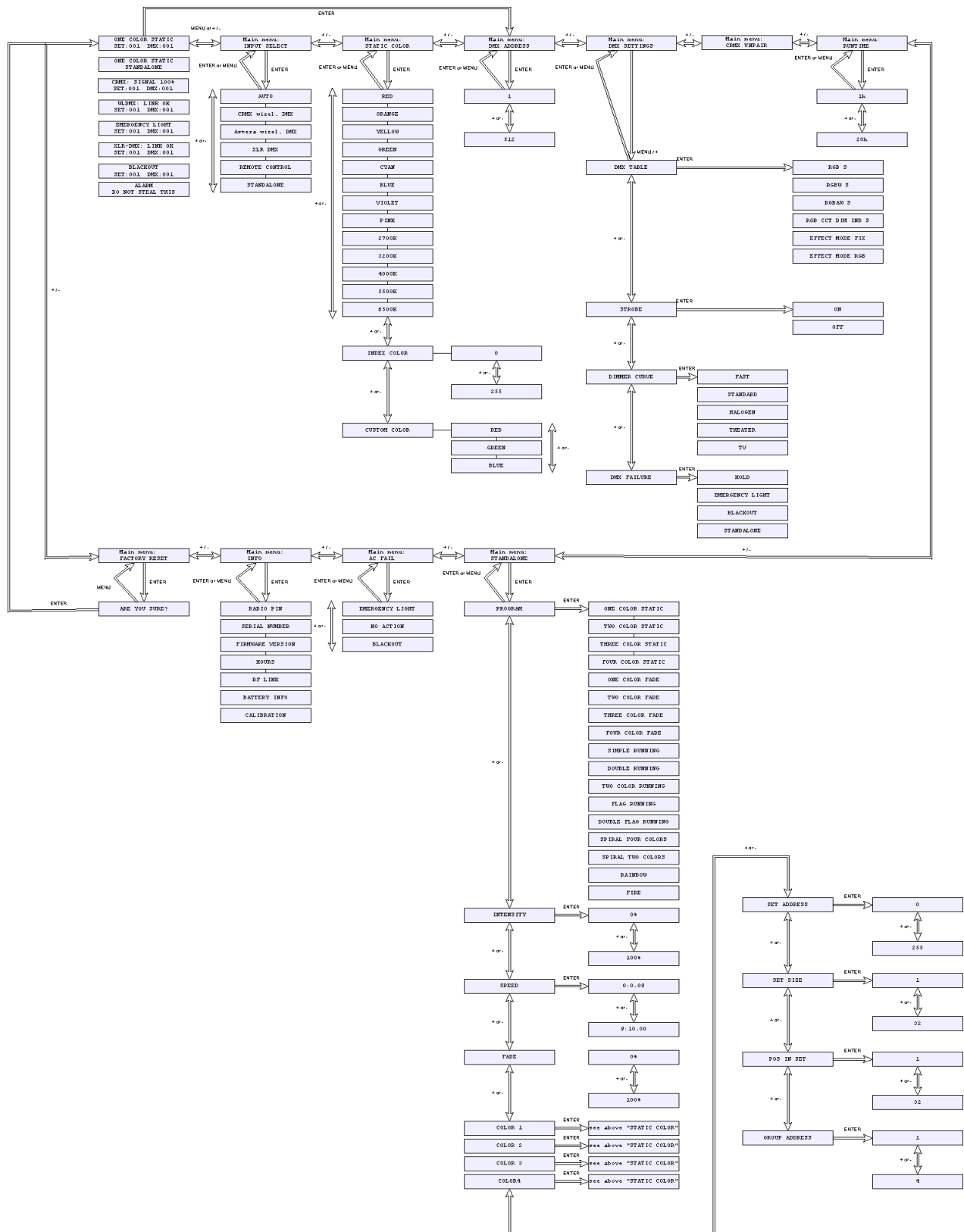
利用可能な設定の詳細については、7.12 章「入力選択」および 7.14 章「DMX 設定」を参照してください。

8.15.1 DMX Channel Assignment DMX チャンネル割り当て

現在のチャンネル割り当ては常に画面下部で確認できます。Table と Strobe の設定に基づいて自動的に計算されます。



9 MENU OVERVIEW メニュー





■ 日本正規代理店

KOTO 江東電気株式会社

〒110-0012 東京都台東区竜泉 2-17-3

Tel:(03)-5808-1850 Fax:(03)-5808-1910

URL:<http://www.koto-jp.com>

