

LEDY-SPOT 60

取扱説明書 Ver,1.15

2008.9.10

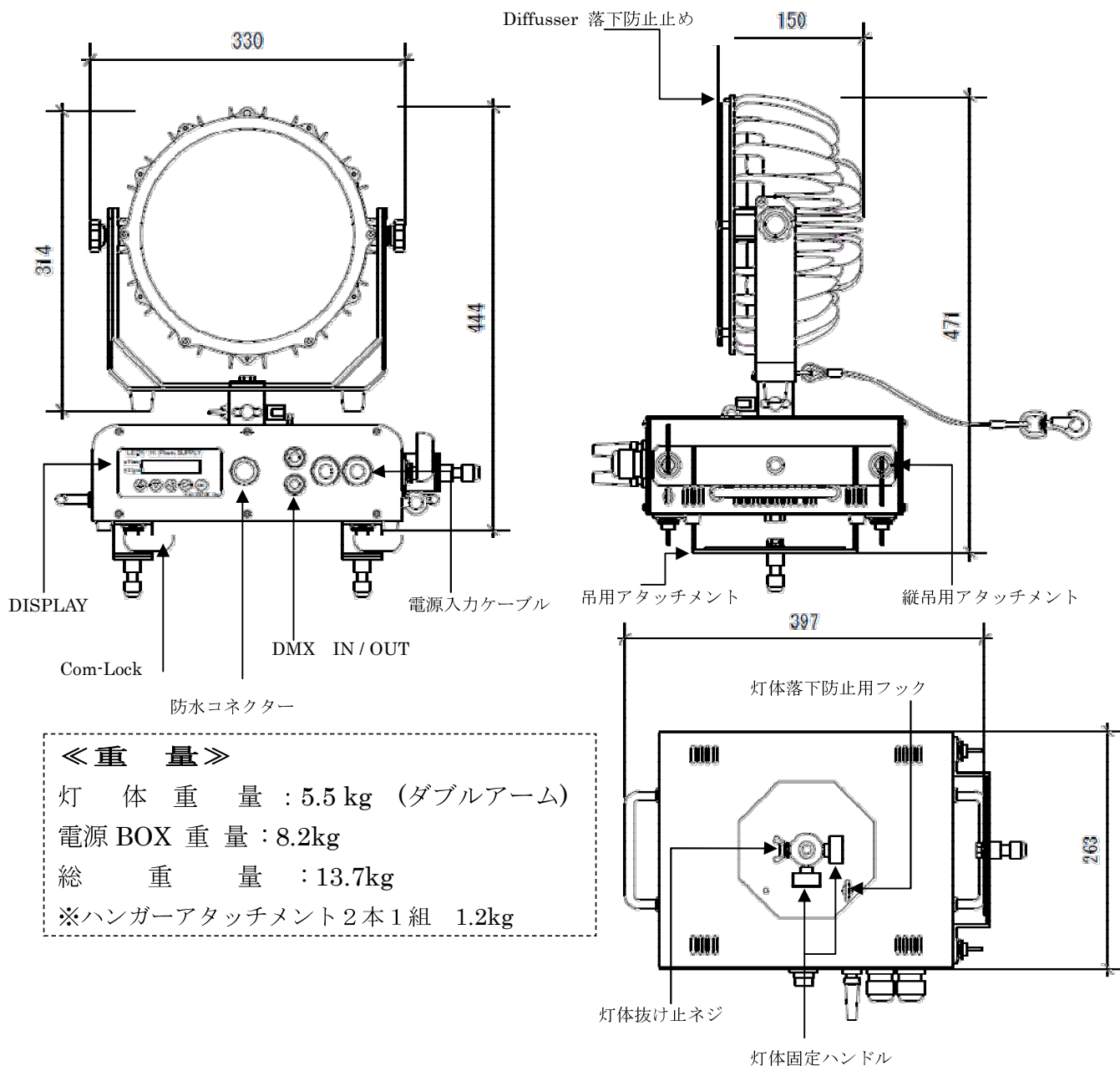
- 2、LEDY-SPOT サイズ図面
- 3、仕様書
- 4、パワーサプライ仕様説明概略
- 5、Intensity 説明 Address 設定
- 6、DMX 番号による設定
- 7、Set-up Mode Set-up の仕方
- 8、Time-Delay、 DMX-Signal、 Power-Save Mode,
- 9、LCD – Backlight、 Operation Lock、 Exit Set-up,
- 10、SCENE MODE Scene の作り方。
- 11、
- 12、
- 13、Goto Scene PLAY シーンの再生方法。
- 14、
- 15、
- 16、CHASE シーンの作り方。
- 17、
- 18、
- 19、CHASE シーン再生方法。
- 20、MODE システム概要
- 21、SCENE、CHASE システム概要、
- 22、注意事項



株式会社 ケイエムステーション



LEDY-SPOT size



《重量》
 灯体重量 : 5.5 kg (ダブルアーム)
 電源BOX重量 : 8.2kg
 総重量 : 13.7kg
 ※ハンガーアタッチメント2本1組 1.2kg

1.型式

LEDY-SPOT60

2.構成

名称	仕様概要	数量
SPOT 本体 (灯体)	アルミダイキャスト製完全防水型灯具 (ディフューザー枠つき)	1 台
電源 BOX	防水型電源 BOX	1 台
吊用アーム	カムロック取り付け式アーム	2 本

3.仕様

番号	項目	諸元
1	供給電源	AC90V～240V 50/60Hz
2	定格消費電力	350VA 以下（全色最大出力時）
3	LED 型式	LUXEON K2

4	LED 数量	5色 x 12個 = 60個	
5	配光角	5度	
6	LED 冷却方法	自然空冷（ファンレス）	
7	制御信号	DMX512 5PXL R コネクターIN/THRU 2m コードつき	
8	入力電源接続	3P 平行（2P E 付き）プラグコード 2m コードつき	
9	絶縁抵抗	交流電源入力端子一括 対 筐体間 DC500V、10MΩ以上	
10	絶縁耐圧	交流電源入力端子一括 対 筐体間 AC1500V、10mA、1分間	
11	保護構造	灯体	防塵防水構造(IP68 相当)
		電源	防塵防水構造(IP66 相当)

12	材質	灯体	ヒートシンク ADC12、アーム・デフューザ・枠 SUS304
		電源	外箱 SUS304、内箱 A5052
		吊アーム	SUS304
13	表面処理	灯体	焼付け塗装 黒 3分艶
		電源	焼付け塗装 黒 3分艶
		吊アーム	焼付け塗装 黒 3分艶
14	使用温度範囲	0℃～+40℃	
15	使用環境	腐食性ガスや塵埃のないこと、過大な振動や衝撃のないこと	
16	外形寸法	別紙外形図参照	
17	重量	灯体	5.5kg
		電源	8.2kg 吊り用ダボアタッチメント 1.2kg

パワーサプライ仕様説

1. DISPLAY 表示

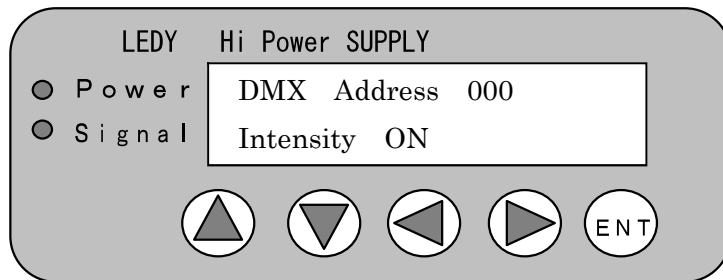
電源を入れると 図のように表示されます

設定内容 : DMX 番号 又は灯体番号
: Intensity ON or OFF

Power Lamp 表示 赤

Signal 表示 緑 DMX 受信状態

※ Signal Lamp 緑 がランダム点滅の場合
DMX 信号が不安定な状態



LAMP CHECK



ボタンを1度押すと “LAMP CHECK”
モードに入ります。



ボタンを押し “LAMP CHECK ON”
表示にします。



ボタンを押し ランプを点灯させます

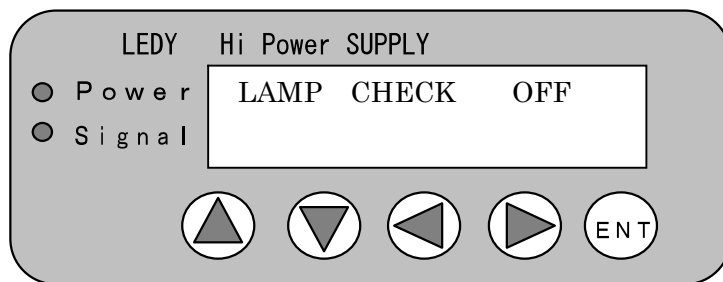
(全色点灯します) ※仮シュート時にお使いください。



ボタンを押し “LAMP CHECK OFF” 表示にし



ボタンにて 消灯してください。



Intensity

※使用コンソールに伴う Ch の設定

パーソナリティーを使用し設定する (AVO, Hog, GMA など)

※Intensity-“ON”(9ch)

CH-1 Intensity

CH-2 #B

CH-3 #G

CH-4 #R

CH-5 #Am

CH-6 #W

CH-7 Strobe

CH-8 Mix-color/ 1

CH-9 Mix-color/ 2

※ MIX-Color / 1

1. #R

2. #Am

3. #LA

4. #Y

5. #YG

6. #LG

7. #G

8. #BG / 1

9. #BG / 2

10. #Cyan

11. #LB

12. #B

13. #DB

14. #Congo

15. #MG

※ MIX-Color / 2

1. #W-Full

2. #A-1

3. #A-2

4. #A-3

5. #A-4

6. #B-1

7. #B-2

8. #B3

9. #B-4

10. #Pu-1

11. #Pu-2

12. #Pu-3

13. #Pu-4

★ Intensity “OFF”(6ch)

1. #B

2. #G

3. #R

4. #Am

5. #W

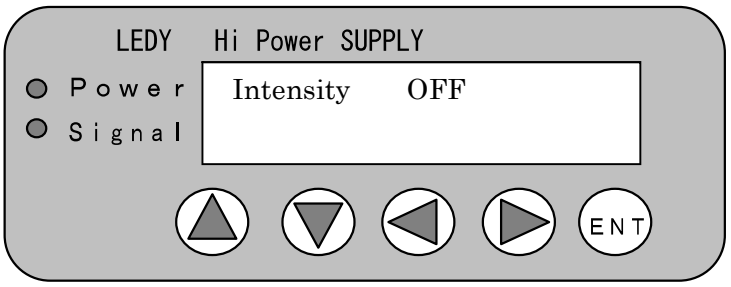
6. Strobe

Intensity

ボタンにて Display 表示
“Intensity”

ボタンにて “ON” ” OFF “を表示する。

ボタンにて確定する。



DMX、Address 設定

※DMX の設定には 2 通りあります。

1. SPOT-番号による設定
2. DMX 番号設定

注意！！

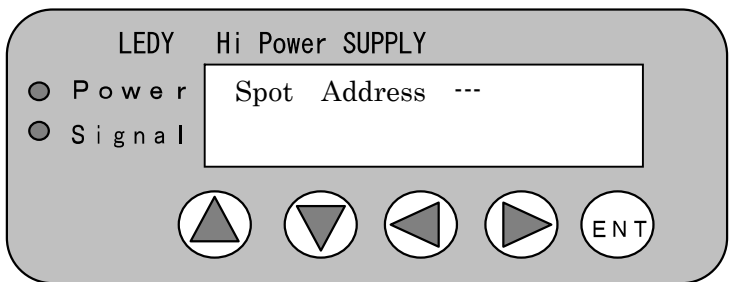
DMX,SPOT-Address は”Intensity”によって左右されますので 必ず “Intensity”を設定後にしてください

1. Spot-Address による設定

ボタンにより “Spot Address----“
 を表示します。



ボタンにより 任意の番号を表示させます。



ボタンにより確定




Add 番号	DMX 番号	Add 番号	DMX 番号	Add 番号	DMX 番号	SPOT 番号	DMX	SPOT 番号	DMX	SPOT 番号	DMX
1	1	11	91	21	181	1	1	11	61	21	121
2	10	12	100	22	190	2	7	12	67	22	127
3	19	13	109	23	199	3	13	13	73	23	133
4	28	14	118	24	208	4	19	14	79	24	139
5	37	15	127	25	217	5	25	15	85	25	145
6	46	16	136	26	226	6	31	16	91	26	151
7	55	17	145	27	235	7	37	17	97	27	157
8	64	18	154	28	244	8	43	18	103	28	163
9	73	19	163	29	253	9	49	19	109	29	169
10	82	20	172	30	262	10	55	20	115	30	175
Intensity – ON 9ch 仕様						Intensity ---- OFF 6ch 仕様					

2. DMX 番号設定

  ボタンにより “DMX Address” を表示



  ボタンにより DMX 番号を選択

 ボタンを押し 確定



☆☆☆ 数値早送りの方法

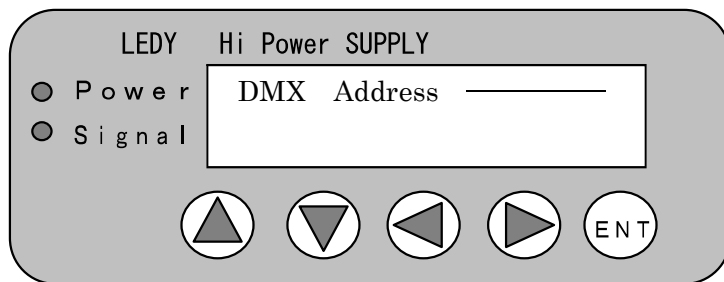
DMX 番号、Address 番号などの数値を早送りには

 ボタンを押しながら   のどちらかのボタンを押し続ける

数値が早送りになります。早送りを解除するには、  ボタンから指を離してください。

数値が行き過ぎた場合は、 ボタンにて数値を戻してください。

数値の早戻し操作も同様です。 ボタン操作が  ボタンに変わります。



MEMO

Set - UP Mode

Set-UP Mode 設定事項

1. CURVE

- Slow-Bottom (スローな立ち上がりカーブ)
- Slow-curve+Flash (カーブは”Slow-Bottom”より少し粗め 0-100%の反応を重視)
- Flicker-Less (フィルム、ハイスピードカメラなど 撮影用)
- MARBLE-Mode (MARBLE と併用する場合に MARBLE の”Curve-SS”と同じ Curve になります。)

2. Time Delay

一般調光、ムービングなどの 点灯のタイムラグを調整します。

3. DMX Signal

DMX ケーブルが使用中に抜けたり、断線した場合 直前のデーターを保持 もしくは消灯の 2 種類を選択します。

4. POWER Save Mode

長時間全点灯時に 全出力を 15%抑えます。

(展示会など 全色使用して#W を出力する場合などに使用)

※詳しい説明は 次のページ “POWER SAVE “にて

5. LCD Backlight


Display のバックライト ON or OFF 動作移行時間 30 秒

6. Operation

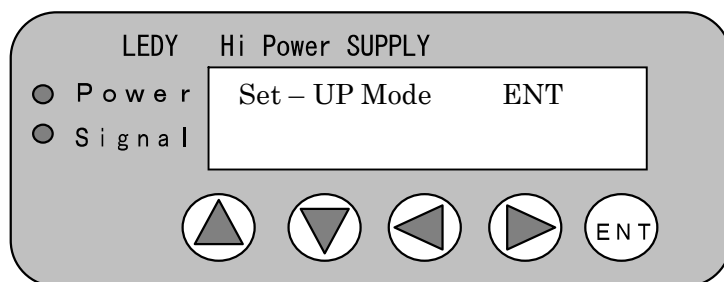
Intensity, Address,など各種設定事項のロックをかけます。

7. EXIT Set-UP Mode


SET-UP 設定の方法

 ボタンにより 関 “Set-UP Mode ENT”

 ボタンを押し Set-up Mode に入る



1. CURVE (default =Slow-Bottom)



 ボタンにより “CURVE” を選択し

 ボタンにて

- Slow-Bottom(default), スローな立ち上がりカーブ
- Slow-curve+Flash, カーブは”Slow-Bottom”より少し粗め 0-100%の反応を重視
- Fast-Bottom, Flicker-less, フィルム、ハイスピードカメラなど 撮影用
- MARBLE-Mode ,MARBLE と併用する場合に MARBLE の”Curve-SS”と同じ仕様になります

4 種類から選択し  を押し確定



2、Time Delay (default = 0.06sec)




  ボタンにより “Time Delay” を選択

  ボタンにて 下記図の Time Delay を選択し  ボタンにて確定

1(default)	2	3	4	5	6	7	8	9
0.06sec	0.00sec	0.03sec	0.10sec	0.15sec	0.20sec	0.25sec	0.30sec	0.50sec

3、DMX Signal (default = Hold-ON)

  ボタンにより “DMX Signal” 選択

  ボタンにて “Hold-ON” “Hold-OFF” 選択し  にて確定

※Hold-ON 卓からの信号が遮断（ケーブル断線、コネクタ抜け）された場合に 直前のデータ（default）を保持します。

※Hold-OFF 卓からの信号が遮断（ケーブル断線、コネクタ抜け）された場合に 点灯している場合は消灯します。

注意！！

Hold-ON にしている場合 次のデータが送られるまで 保持いたします。

消灯する場合は電源によるリセットを行います。

4、POWER-Save Mode (default = OFF)

LEDY SPOT は LED 基板、電源部をセンサーにより温度管理をしています。このため



LED 基板温度 80℃、電源部分 65℃を超えた場合、センサーにより LED 基板 電源ドライバーの出力を押さえる機能があります。




POWER-SAVE Mode を使用することにより 長時間の全色全点灯によるセンサーの働きを抑止します。

展示会などによる 長時間 全色を使用して#W を出力する場合にご使用ください。

POWER-SAVE を “ON” に設定すると全体の出力を 15%抑えます。

5、LCD Backlight (default =Auto- OFF)


  ボタンにて “LCD Backlight” を選択




  ボタンにて “ON” “Auto – OFF” 選択し  にて確定。

※ Auto – OFF 設定 30 秒後 消灯します。 また、 Display 操作ボタンを押すと LCD Backlight は点灯し 30 秒後に 消灯します。

※ ON – 常時 LCD Backlight が点灯しています。

6、Operation (default = Lock – OFF)


  ボタンにて “Operation” 選択

  ボタンにて “Lock – ON” “Lock – Off” を選択  ボタンにて確定。

※※ 重要


Lock-ON 設定した場合 “LAMP CHECK”以外の全てのボタンの操作ができなくなりますのでご注意ください。

Lock-ON 解除方法

 ボタンを 5 秒以上押してください。 Lock が解除されます。

7、EXIT Set-UP Mode

Set-UP Mode から の離脱

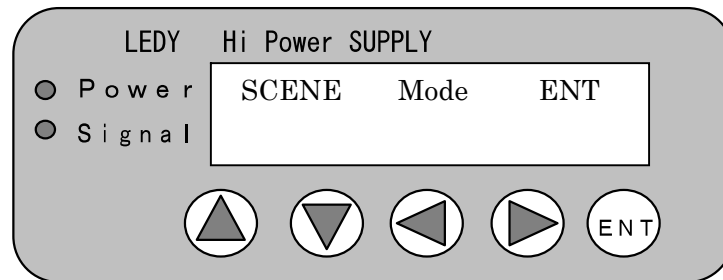
 ボタンを押すことにより “Set-UP Mode” より 離脱いたします。

MEMO

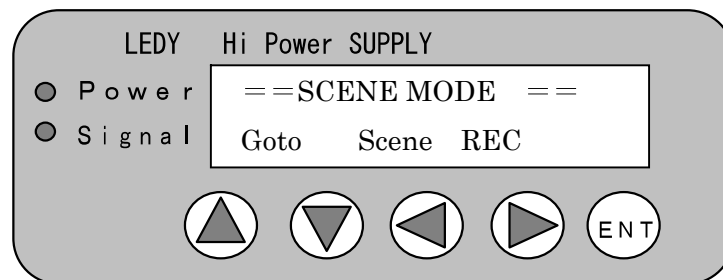
SCENE MODE

- シーン 999 scene
- CHASE 10 scene
- CHASE Time Fade-IN 0"~3000"
- WAIT - Time 0"~3000"

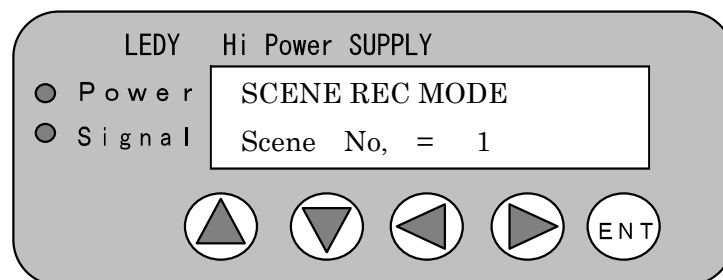
SCENE の作り方




- ① SCENE Mode ENT → ENT を押す。



- ② Goto Scene REC → ENT を押す



- ③ Scenen No,   ボタンにて “シーン No” を決め

 ボタンを押す。

※シーンの color の作り方は3種類あります。

1、Mix Color Input あらかじめMIX-Color

#14,#16,#17,#18,#22,#31,#33,#35,#37,#38,#40,#45,#52,#55,#57,#59,#64,#65,#67,#DB,#72,#75
#78,#79#83,#84,#85,#87,#88,#Pu-4,Cool#W,#W の3 3色（一部ポリカラーと同じ色調ではあり
ませんので参考にしてください。）が用意されており、各 Mix Color の明るさ（Intensity）も
調整できます。

Color Modeにて Mix Color の出力された色調レベルを#B,#G,#R,#Am,#W
各色にて調整可能です。

2、Color Mode

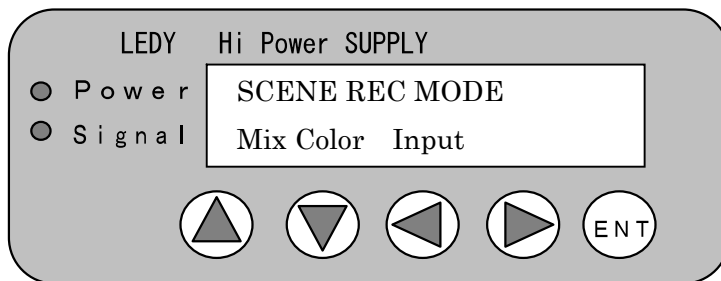
#B,#G,#R,#Am,#W 5 色の出力レベルを調整することにより SCENE を作ります。

3、DMX 出力を記憶する。

※ STROBE の入力

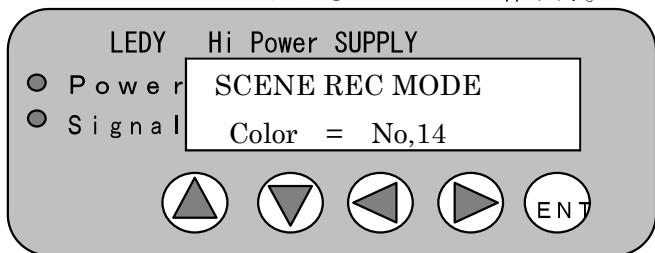
各シーンに対して ストロボ効果を入力することができます。

“STROBE” 出力にて 1 1 %からストロボが点滅いたします。
レベルが 9 9 %が最大 1 0 0 %にて全点灯になります。

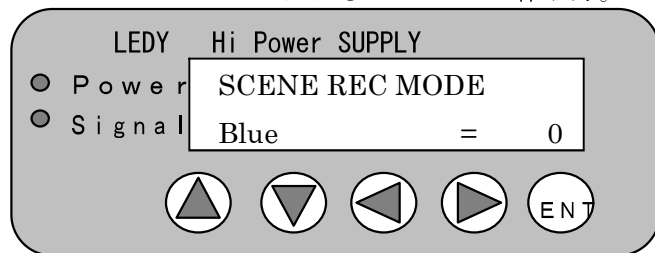


- 1、 Mix Color Input (ENT) 押し Mix Color Mode へ
- 2、 Mix Color Input (Right Arrow) 押し Color Mode へ

Mix Color による”SCENE”の作り方。



Color Mode による”SCENE”の作り方。



① Mix-Color の番号が表示されると共に 100%にて
出力されます。

(Up Arrow) (Down Arrow) ボタンにて任意の色を選ぶ。

① 最初に Blue = 0 の表示がされます。

(Up Arrow) ボタンを押すと出力され 100 にて Full にな
ります

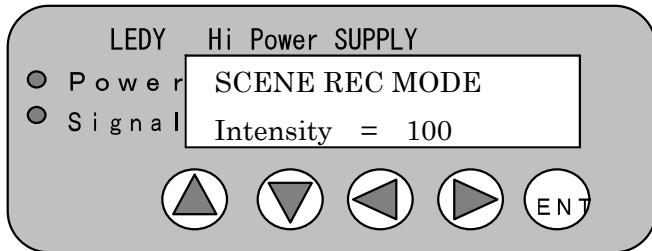
(Right Arrow) を押し #G,#R,#Am,#W,STROBE の順

に表示されますので (Up Arrow) (Down Arrow) ボタンにて

出力レベルを決めてください。

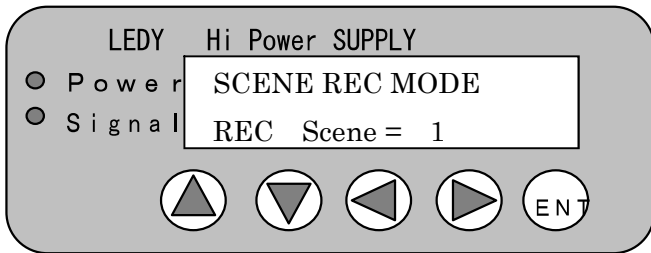
(Right Arrow) ボタンにて “STROBE” 表示まで送り

(Right Arrow) もう一度押し 下図を表示する。



ボタンを押す。 “Intensity = 100” 表示

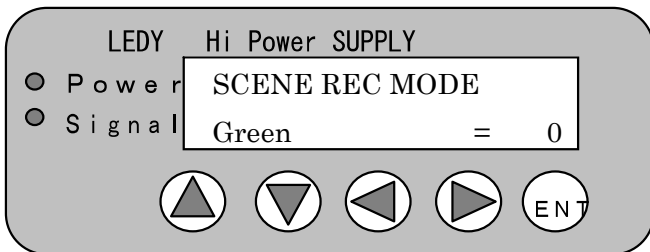
ボタンにて出力レベルを調整。



ボタンを押す。 ”REC Scene = 1 “ 表示されます。

ボタンにて シーン番号を設定

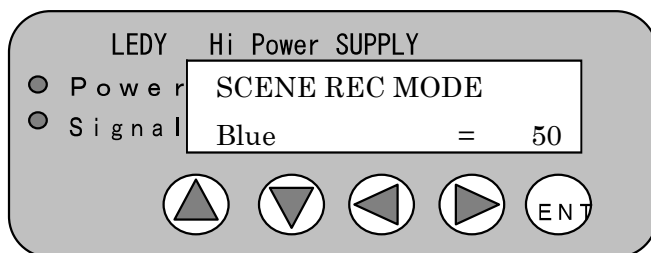
にて シーン確定



MIX-Color の色の微調整

“REC Scene = 1” 表示の時に ボタンを押します。

ディスプレイが下図のように 表示されます。

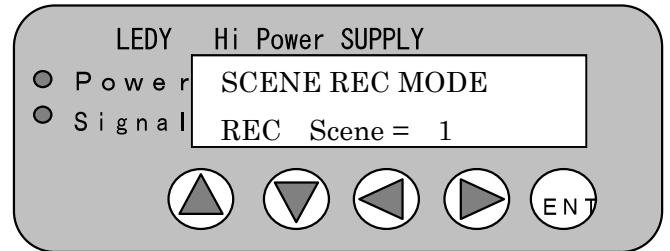


MIX-Color にて出力されている 色調レベルが表示されますので

“Color-Mode”と同様にレベル調整をし にて確定します。

但し、修正した数値は MIX-Color の元の数値には反映されませんので

いくつかのシーンにて使用する場合は “SCENE REC”の時に 番号を選び複数の記憶してください。



ボタンにて シーンの確定をします。

また、いくつか同様のシーンを作りたい場合はこの時にシーン番号を変え 記憶をすると便利です。

注意事項-1

CHASE のステップシーンは、

SCENE-1~SCENE-10 → CHASE-1

SCENE-1~SCENE-6 → CHASE-2

上記のように 通し番号でしか CHASE を作成できません。このため 同じシーンカラーを CHASE にて何回も使う場合は、あらかじめ同じ色をシーン番号に振り分ける必要があります。

注意事項-2

Mix-Color を使用して 各色にてレベルを修正 “SCENE REC” したのち そのシーンを REC Mode にて呼び出して元の Mix-Color を表示した場合 出力レベルが 元になっている Mix-Color になってしまいます。これは 記憶した数値が変更されているのではなく、ただ ROM の数値に基づいた色を出力しているだけですので、記憶したデータに変更はありません。

“SCENE REC”にて ENTER を押さない限り修正されませんので、“Mode EXIT” ENTER にて離脱してください。

Goto Scene PLAY

シーンの再生の注意点について

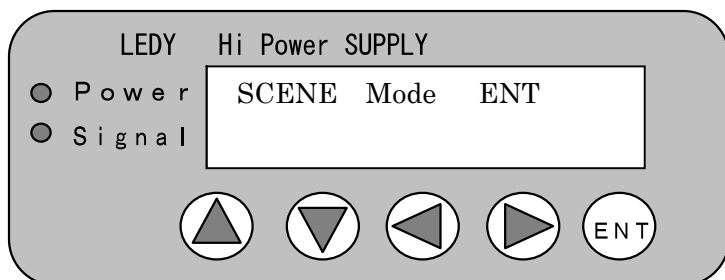
Scene PLAY モードにおいて 再生できるシーンは 1 シーンのみです。


また、Scene PLAY モードにて設定した場合、電源を一度落とし、再度電源を入れた場合 1 秒にて設定したシーンを再生いたします。

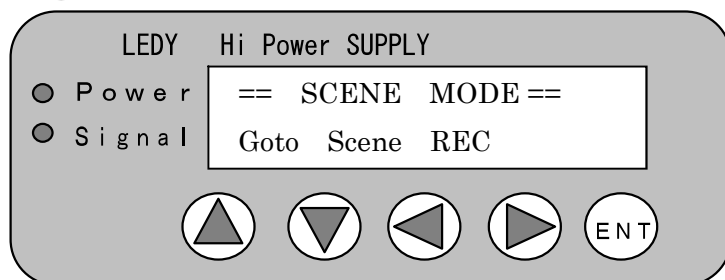
1 台の灯体にて シーンを変えたい場合は、CHASE Mode をご使用ください。

※Scene PLAY (シーン再生)の仕方。

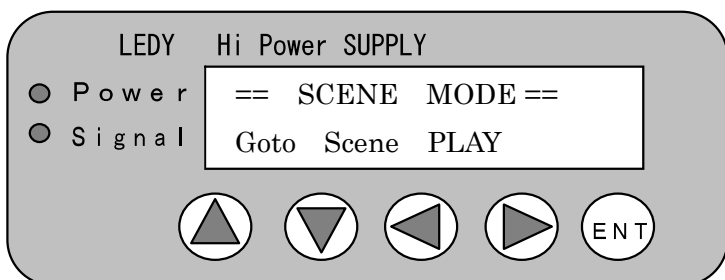
 ボタンにて 下図の表示させる。




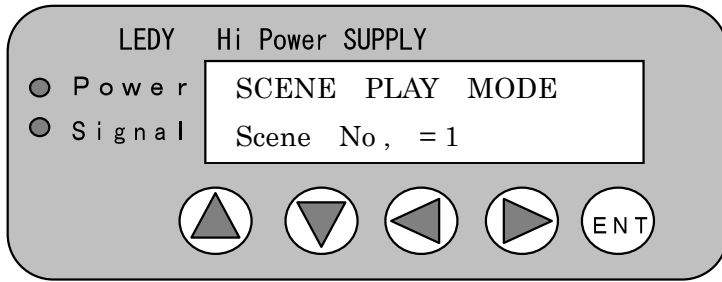
 ボタンを押し == SCENE MODE == に入る



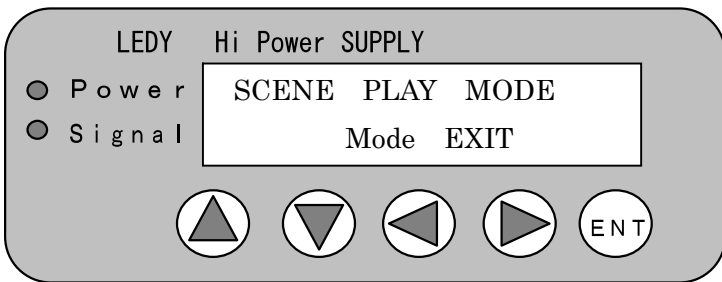
 ボタンを押し == Goto Scene PLAY == を表示



 ボタンを押し。シーン番号選択モードになる。



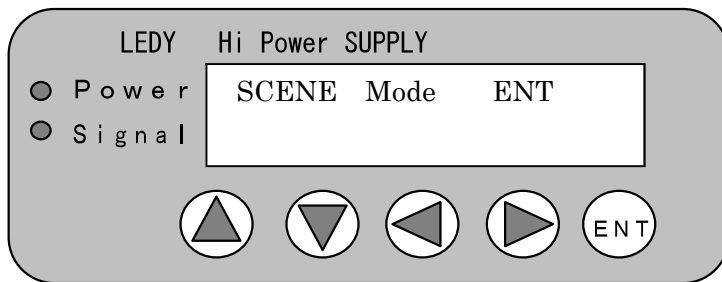
▲ ▼ ボタンにて シーン番号を選び ENT を押すとシーンが再生されます。
 この状態にて電源を落として、もう一度電源を入れると設定をしたシーンが再生されます。
 ※シーン再生は1秒にてフェードインします。
 シーン再生モードから離脱するには、◀ ▶ ボタンにて下図を表示させ ENT を押し 離脱します。



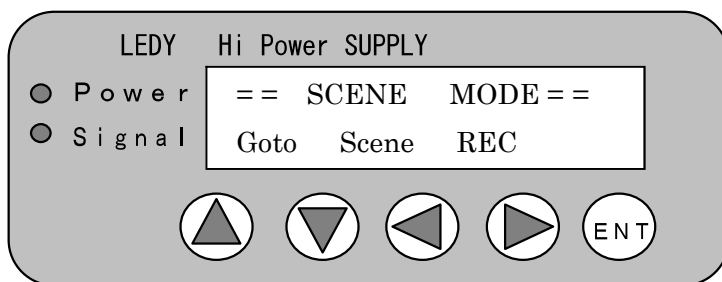
Mode EXIT → ENTER にて離脱すると 再生されていた明かりは 消灯します。

3、DMX 出力をシーンに記憶する方法

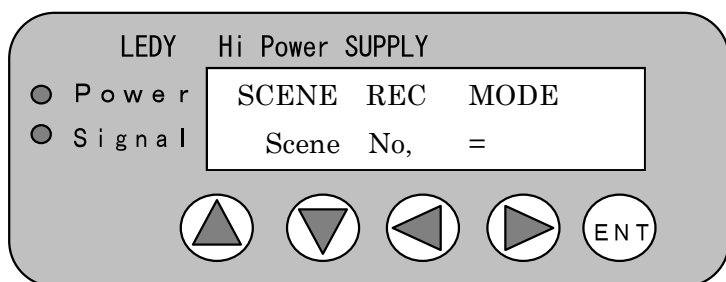
- DMX 出力の調光卓を接続し 1シーンごとにメモリーに記憶します。
 Signal Lamp が緑色に点灯します。
 複数の灯体に記憶する場合は、各灯体の DMX 番号を確認して記憶してください。



① SCENE Mode ENT ENT ボタンを押す。



② Goto Scene REC ENT ボタンを押す。



③ Scenen No   ボタンにて設定  にて確定

④ 以上の操作をシーンごとに各灯体で行ってください。

注意事項




DMX 出力にてシーンを作成する場合、DMX 出力が最優先されます


このため、シーンに修正をする場合は再度 調光卓を接続してシーンに上書き修正をしてください。

現場にて記憶したシーンを修正する方法




(調光卓がない場合)

① “SCENE REC MODE“ REC Scene = シーン番号

修正するシーンを   ボタンによって選択します。  ボタンを押すと実行修正

②  ボタンを 1 回押すと #B のレベルが表示されます。

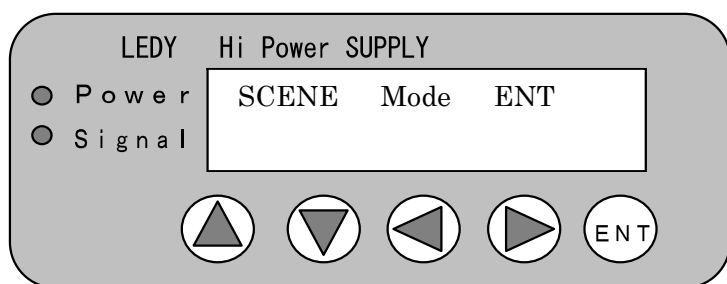
修正をする色を   選択して   ボタンにてレベルを調整し、

  ボタンにて “REC Scene = シーン番号” を表示。  ボタンにて修正完了

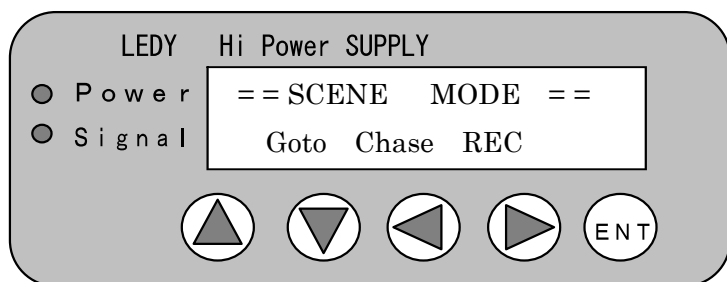
MEMO



CHASE シーンの作り方。

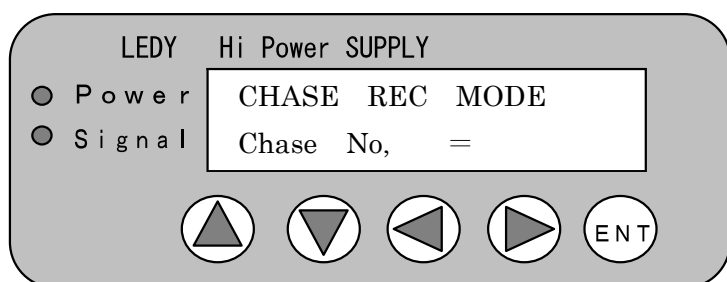
- ※ Chase シーンは 10 シーン作成できます。
- ※ Fade-IN 0 秒~3000 秒(50 分) Wait-Time 0 秒~3000 秒 (50 分) 設定可能
- ※ 1 Step(1-Scene)ごとに Fade-in, Wait-Time を設定することはできません。
- ※ Chase Step(Scene)は 1 scenen~5scene, 11scene~25scenen, のように連番のみでしか Chase Step を設定できませんので、あらかじめ “SCENE” を作成する時に “CHASE”を考慮して作成してください。



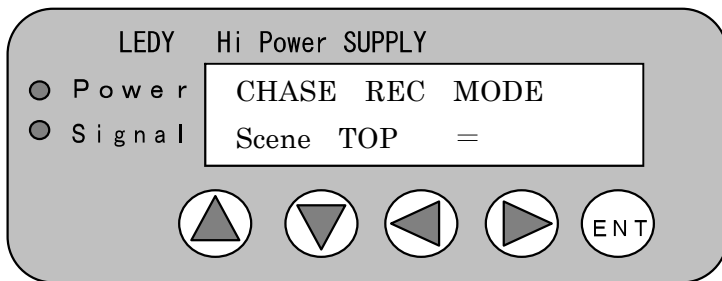
- ①   ボタンにて “SCENE Mode ENT” を選択  ボタンを押してください。



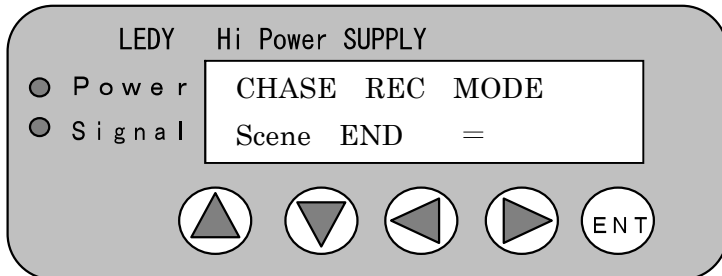
- ②  ボタンにて “Goto Chase REC “ を選択  ボタンを押してください。



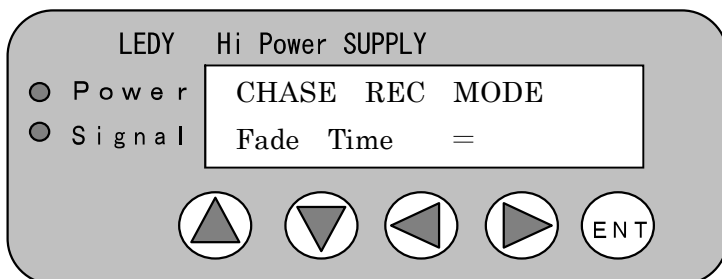
- ③   ボタンにて “CHASE No “ を決め  ボタンを押す。



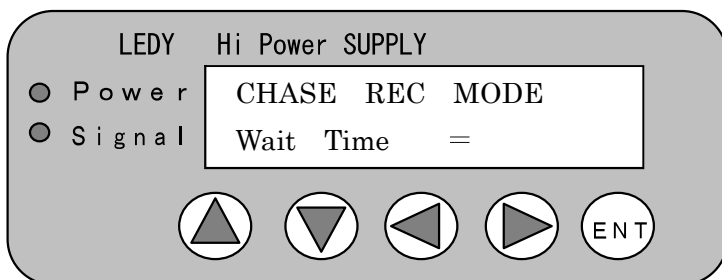
- ④ CHASE STEP の最初のシーンを ▲ ▼ ボタンによって選択し ENT ボタンを押す。



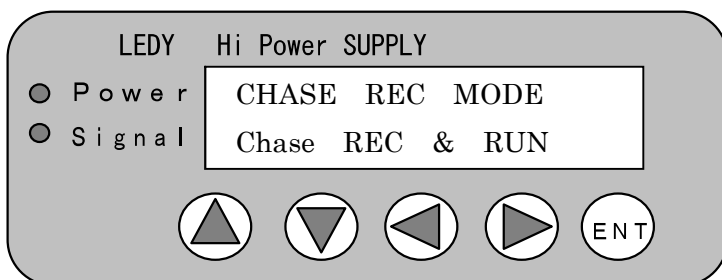
- ⑤ CHASE STEP の最後のシーンを ▲ ▼ ボタンにて選択し ENT ボタンを押す。



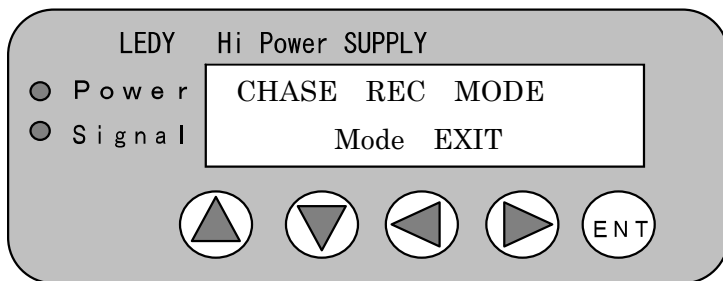
- ⑥ Fade-Time を ▲ ▼ ボタンにて設定し、 ENT ボタンを押します。



- ⑦ Wait Time を ▲ ▼ ボタンにて設定し、 ENT ボタンを押す。



- ⑧ “Chase REC & RUN” にて今記憶したデータを確認します。
 修正する場合は ◀ ボタンにて修正箇所まで戻り データを ▲ ▼ ボタンにて修正し
 “Chase REC & RUN” にて ENT ボタンを再度押し確定します。




CHASE シーン記憶が終了したら


 ボタンにて 上図の表記画面を出し、 ボタンにて モードから離脱してください。


離脱した時点にて 今まで実行していた明かりは消灯します。

☆☆☆ ボタン操作について

各 Mode から次の Mode に移行する場合  ボタンにて移行しています。

これは  ボタンを押す事により 必ず次のステップに進むからです。

同様に   ボタンによって 次のステップ、または、前のステップに戻る事も可能です。

データの記憶確定は “Chase REC & RUN “ にて  ボタンを押した時点にて確定いたします。

※SCENE の作り方でも説明しましたが、Scene No, Fade-in, Wait-Time, などで数値を早送り、早戻し方法

・早送り  押しながら  or  ボタンを押し続ける。

押し続けている間は 早送り状態です。

早送りを解除する場合は、  ボタンから指を放してください。

・早戻し  ボタンを押しながら  or  ボタンを押し続ける。

MODE のシステム概要図

LAMP CHECK	Intensity	Spot Address	DMX Address	Set-up Mode	SCENE Mode	LAMP CHECK

Display 表示

Spot Address 001	DMX Address 001	各モードで設定する Spot Address, DMX address
Intensity ON	Intensity OFF	Intensity が表示されます。

Default(初期設定)

MENU	Lamp Check	Intensity	CURVE	Time Delay	DMX Signal	Power save Mode	LCD Back Light	Operation
Default	OFF	OFF	Slow-bottom	0.06sec	Hold-ON	Save-OFF	Auto-OFF	Lock-OFF
	ON	ON	Slow-curve + Flash	0.00	Hold-Off	Save-ON	ON	Lock-ON
			Flicker - less	0.03				
			Marble - Mode	0.10				
				0.15				
				0.20				
				0.25				
				0.30				
				0.50				
SET UP MODE								

Set-UP Mode

Set-UP Mode ENT	CURVE	Time Delay	DMX Signal	Power Save Mode	LCD Backlight	Operation	EXIT Set-UP Mode
(ENT)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(ENT)

SCENE MODE

SCENE Mode ENT	SCENE MODE					
	Goto Scene REC	Goto Scene PLAY	Goto Chase REC	Goto Chase PLAY	Goto Cascade	Mode EXIT
(ENT)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(Left)(Right)	(ENT)

SCENE REC MODE

SCENE Mode ENT	Goto Scene REC	SCENE No, =	Mix Color Input	#B,#G,#R, #Am, #W, Strobe	REC SCENE =

Mix Color Input

Mix Color Input	#14	#16	#17	#18	#22	#31	#33	#35	#37	#38	#40	#45	#52	#55	#57
	#59	#64	#65	#67	DB	#72	#75	#78	#79	#83	#84	#85	#87	#88	Pu4
	coolW	W													

SCENE PLAY MODE

SCENE Mode ENT	Goto Scene REC	Goto Scene PLAY	Scene No, =




CHASE REC MODE

Goto Chase REC	Chase No, =	Scene TOP =	Scene END =	Fade Time =	Wait Time =	Chase REC & RUN

CHASE PLAY MODE



SCENE Mode ENT	Goto Scene REC	Goto Scene PLAY	Goto Chase REC	Goto Chase PLAY	Chase No, =



※※※ メモリーALL 消去コマンド

SCENE, CHASE,メモリーを各 SCENE, CHASE の REC モード時に   &  同時に押して下さい。 記憶された全てのメモリーが消去されます。

危 険

DMX 信号受信状態にて

メインメニューにて   ボタンを 2 秒以上長押しをしないで下さい。

ROM に書き込んでいる全てのデータが消去されます。間違っモードに入った場合は、  ボタンにて “Mode EXIT” を表記し  ボタンを押してください。

株式会社 ケイエムステーション

〒352-0011 埼玉県新座市野火止2-11-25
TEL:048-424-5620 FAX:048-424-5625

