LUXION

iPhone / iPad

2026 / 11

FIND YOUR PACE.

光で、走りをデザインする。



LUXION APP / USER GUIDE

アプリ 使い方ガイド

株式会社グリッド

3 MODES / 10 TEAMS

CONTENTS

YOUR NEXT LAP.

目的から、ページを選ぶ。

接続から練習、メンテナンスまで。操作の流れに沿って読むことも、
使いたい機能から探すこともできます。

00 できること
3つの走り方と主な機能 03

01 画面の見方
3つのタブとデモ表示 04

02 本体に接続する
Wi-Fi とローカルネットワーク 05

03 通常走
ペース・距離・チームの編集 06-07

04 PACE MAKE
区間をつないで、練習を組む 08

05 BPM（心拍連動）
周回ごとの判定とチームの設定 09-10

06 開始と停止
まとめて開始、個別に出走 11

07 シミュレーター
試す・読み込む・保存する 12-13

08 練習メニュー
保存・呼び出し・チームごとの設定 14-15

09 設定とメンテナンス
光 / SELF / 心拍 / アップデート / 本体 16-20

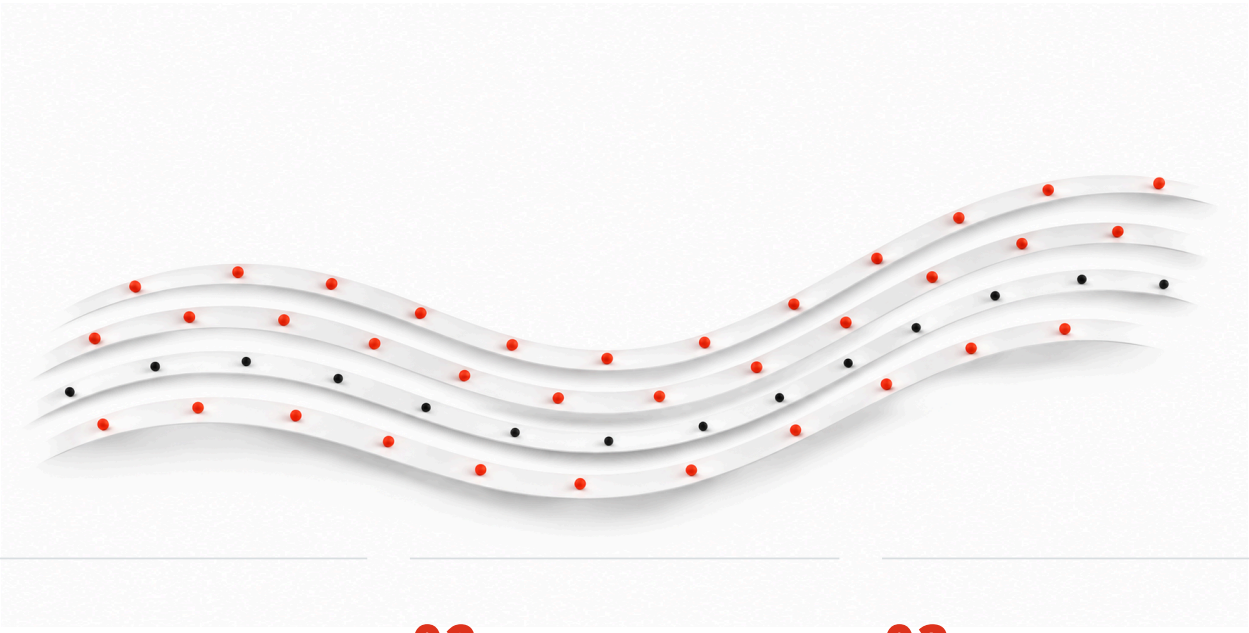
10 ご利用にあたって
使う環境とデータの扱い 21

THE POSSIBILITIES

MEET YOUR PACE.

走り方を選び、光を走らせる。

Luxion アプリは陸上トラックの縁に並べたライトを iPhone・iPad から操作するアプリです。



01 通常走

決めたペースで、決めた距離を走る練習に。

02 PACE MAKE

区間ごとにペースを変える。セットを組んだ変化走に。

03 BPM

心拍に合わせて、1周ごとに次の周のペースを切り替える。

10

TEAMS MAX.

最大10チームを、チームごとの色・ペース・開始位置で。

- 本体なしでシミュレーション
- 練習メニューの保存と呼び出し
- 開始位置・光の尾と幅・SELF の設定
- Polar H10 の登録、本体のアップデート
- ユニットのつなぎ目の点検

使う前に

光を走らせるには Luxion 本体（別売）が必要です。端末を Luxion の Wi-Fi につないで使います。400mトラックで使います。iPhone は縦向き、iPad は縦向き・横向きのどちらでも使えます。

01 / THE INTERFACE

THREE TABS.

操作の入口は、3つ。

01 操作

走り方の選択、チームの設定、
開始と停止を行います。

02 メニュー

練習メニューを保存し、
使いたいときに呼び出します。

03 設定

本体への接続と、本体の設定を行います。



操作画面（デモ表示）

最初は、デモ表示。

アプリを開くと、まずデモ表示になります。
ロゴの下の「デモ表示・本体への送信なし」が目印です。

デモ表示のまま、すべての画面を操作できます。何を押しても本体へは送りません。本体へ自動で接続することもありません。

EXPLORE BEFORE YOU CONNECT

02 / CONNECTION

GET CONNECTED.

本体に接続する。

01 本体の電源を入れる

Luxion 本体を起動します。

02 Luxion の Wi-Fi につなぐ

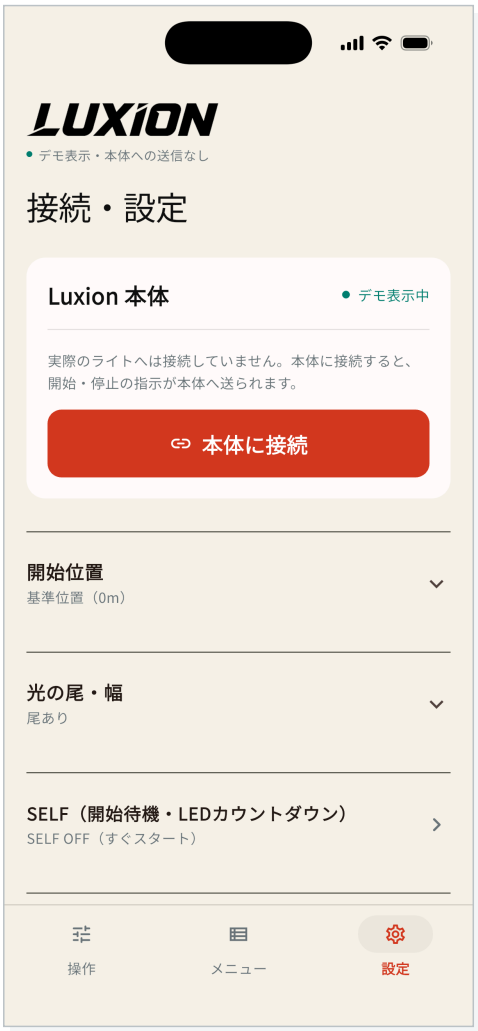
Wi-Fi 設定で Luxion のネットワークを選び、
本体裏面の PIN コードを入力します。

03 「本体に接続」を押す

「設定」タブを開いて接続します。

04 ネットワークを許可する

初めて接続するときは「ローカルネットワーク」へのアクセスの確認が出るので、
「許可」を押します。



「設定」タブの接続画面

HOW IT FINDS YOUR DEVICE

前回つないだ本体か luxion.local に接続します。つながらないときは、同じネットワークの中から本体を探します。見つかった本体が1台ならそのまま接続し、2台以上なら一覧から選びます。

見つからないときは、本体の電源と、
端末が Luxion の Wi-Fi につながっているかを確かめてください。

03 / NORMAL RUN

STEADY RUN.

決めたペースで、決めた距離を。

「操作」タブで「通常走」を選びます。チームの行か右端の「›」を押すと、
そのチームの設定を編集できます。

CHOOSE HOW TO FINISH

01 距離

ペース（秒/400m）と走行距離を入力します。1kmあたりの換算ペースと周回数が表示されます。

02 無制限

止めるまで走り続けます。

03 目標タイム

距離（400m〜10000m）を選び、目標タイムを「分:秒」で入力します。ペースは目標タイムから計算されます。



距離で走る設定



走行中の設定タイム

一覧で見えること

チームごとに、1kmあたりのペース、400mあたりの秒数、走行距離と周回数が並びます。目標タイムで走るチームには、走行中の表示に「設定タイム」が加わります。
編集が終わったら「保存する」を押します。

チームの一覧の下の「チームを追加」で、10チームまで増やせます。

03 / TEAM SETUP

MAKE IT YOURS.

色と開始位置を、チームごとに。



チームの編集



目標タイムで走る

15

COLORS

15色から選びます。ほかのチームが使っている色には鍵の印が付き、選べません。

START

光が走り出す位置を選びます。「設定と同じ」を選ぶと、設定タブの開始位置を使います。

設定を決めたら

「保存する」を押すと、編集した内容が入ります。

チームを外すとき

「このチームを外す」で、一覧から外せます。

> 通常走の終わり方は「距離」「無制限」「目標タイム」の3つから、練習に合わせて選べます。

04 / VARIABLE PACE

PACE MAKE.

区間をつないで、練習を組む。

「操作」タブで「PACE MAKE」を選びます。区間ごとにペースを変える練習を、チームごとに組めます。

BUILD A SET

01 チームを選ぶ

チームの行を押し、セット数と区間を編集します。

02 区間を入れる

区間ごとに距離とペース（秒/400m）を入力します。

03 区間を増やす

「区間を追加」で増やせます。1セットの距離と合計距離が下に表示されます。



セット数と区間の編集



設定時間と残り・終了予定

SET TIME / FINISH

チームの一覧の下に「設定時間と残り」が出ます。チームごとの設定時間と残り時間に加えて、iPhone の時計から求めた終了予定の時刻も出ます。PACE MAKE で走っている間は、どのタブを開いていても出ます。

ONE SET / EXAMPLE

400m 速く → **200m** つなぎ **× 5 SETS**

05 / HEART-RATE PACING

BPM.

心拍を、次の1周へ。

走っている人の心拍に合わせて、1周ごとに次の周のペースを切り替えます。
「操作」タブで「BPM」を選びます。

DEMO MODE

デモ表示の心拍はサンプルの値です。スライダーで心拍を動かして、ペースが切り替わる様子を試せます。

CONNECTED

本体に接続しているときは、本体の受信機が受け取った心拍センサーの値を表示します。



BPM の操作画面



BPM のチーム一覧

01 1周ごとに判定 → **02** 次の周回から反映

チームの行を押すと、そのチームの心拍とペースの設定を編集できます。

05 / BPM SETTINGS

SET YOUR RANGE.

基本ペースと、上下限を決める。

基本ペース

心拍が上限と下限の間にあるときのペースです。

止めるまで走る

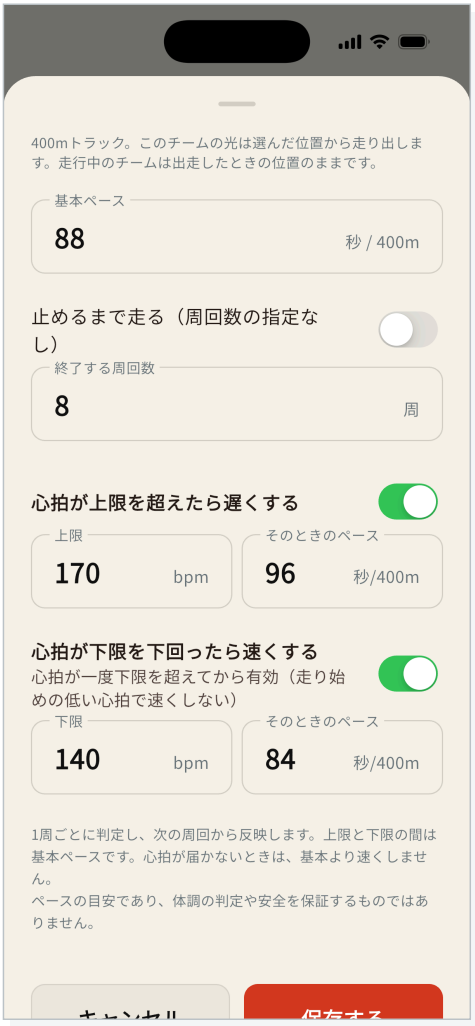
オンにすると、周回数を決めずに走ります。

上限を超えたら、遅くする

上限の心拍と、そのときのペースを決めます。

下限を下回ったら、速くする

心拍が一度下限を超えてから有効になります。走り始めの低い心拍では速くしません。



BPM の編集

心拍が届かないとき

基本ペースより速くしません。心拍は1周ごとに判定し、次の周回から反映します。

練習の目安として使う

心拍の表示とペースの切り替えは、体調の判断や医療の目的には使えません。心拍センサーの登録方法は17ページを見てください。

06 / RUN CONTROL

START. STOP.

まとめて開始、個別にコントロール。

画面の下の「◯チームで開始」はまだ走っていないチームをまとめて出走させます。チームの行の「出走」なら、そのチームだけが走り始めます。



走路と全体の状況



チームごとの状況



全チーム停止の確認

個別に止める・設定する

「◯を停止」で、そのチームだけが止まります。走行中のチームは止めるまで設定を変えられません。ほかのチームは走行中でも設定して個別に出走できます。

すべてを止める

走っているチームがあるときだけ、開始ボタンの右に「全チーム停止」が出ます。押すと確認が出るので、もう一度「全チーム停止」を押します。メニューや設定のタブに移っても、画面の下に残ります。

走路には光の位置、全体には経過時間と走行中のチーム数、各チームには周回・経過時間・距離を表示します。目標タイムで走る通常走のチームには設定タイム、PACE MAKE には設定時間と残り・終了予定も出ます。

07 / SIMULATOR

TRY THE SESSION.

本体に送らず、走り方を確かめる。

「操作」タブで「シミュレーター」を選びます。
本体でチームを走らせている最中でも、練習の流れを試せます。

再生・一時停止・リセット

光を走らせ、止めたり最初に戻したりします。

走り方を選ぶ

通常走、PACE MAKE、BPM と、開始位置を選べます。

BPM も試せる

スライダーで心拍を動かして試せます。



シミュレーター



シミュレーターの再生

PLAYBACK SPEED

×1 **×5** **×10** **×20**

画面の下には、チームごとの設定時間と残りが表示されます。

07 / LOAD & SAVE

BUILD. TRY. SAVE.

設定を行き来させて、練習をつくる。

01 操作画面から読み込む

操作タブの設定を、シミュレーターに写します。

02 メニューを読み込む

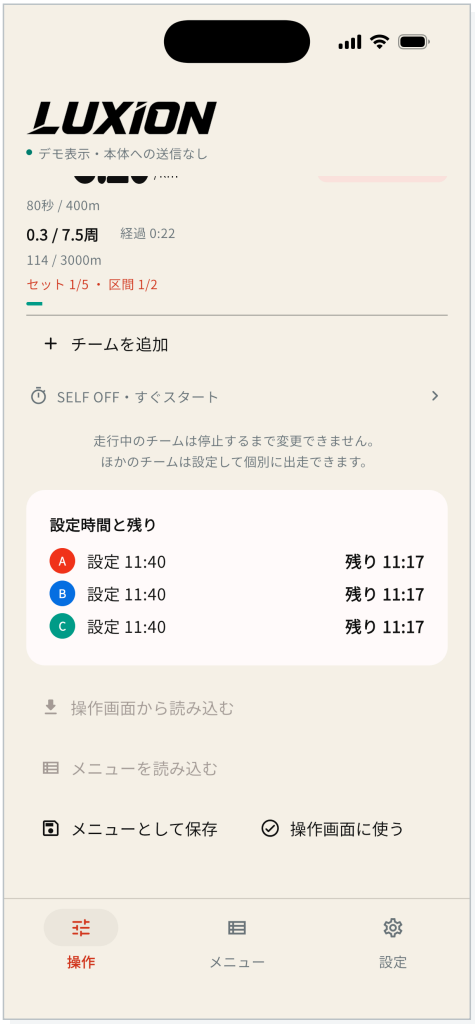
保存した練習メニューを読み込みます。

03 メニューとして保存

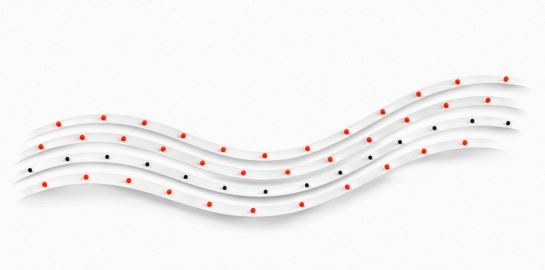
今の設定を練習メニューに保存します。対象は通常走とPACE MAKE です。

04 操作画面に使う

今の設定を操作タブに使います。全チームが止まっているときだけ使えます。



シミュレーターの下部



閉じる前に、保存。

シミュレーターの設定はアプリを閉じると消えます。残したい通常走・PACE MAKE の設定は、練習メニューとして保存してください。

08 / TRAINING MENUS

YOUR SESSIONS.

よく使う練習を、すぐ呼び出す。

「メニュー」タブで練習メニューを保存し、呼び出せます。上の「すべて」「通常走」「PACE MAKE」で、表示するメニューを絞り込めます。



保存したメニュー



メニューの編集



追加とファイル取込

呼び出す

「このメニューを使う」で、操作タブにメニューの設定が入ります。使うだけでは走り始めません。走行中のチームがあるときは使えません。

作る・取り込む・書き出す

「新しいメニュー」で作ります。「ファイルから取込」「ファイルに書出し」で、メニューをファイルとして読み込んだり保存したりできます。

08 / MENU EDITOR

TEAM BY TEAM.

メニューも、チームごとに。

「編集」を押すと、メニュー名と、チームごとの設定を変えられます。「メニューを保存」で保存します。保存しても走り始めません。

01 チームごとに決める

通常走はチームごとにペースと距離（または無制限・目標タイム）を、PACE MAKE は上の丸からチームを選んでセット数と区間を入れます。

02 全チームに写す

PACE MAKE では「この区間を全チームに写す」で、選んだチームの区間をほかのチームにも入れられます。

03 チームを増やす・外す

「チームを追加」で増やし、チーム名の横の「×」でメニューから外します。



開始位置をメニューで決める

START POSITION

「開始位置をこのメニューで決める」

オンにすると、チームごとに開始位置を選べます。このメニューを使うと、選んだ開始位置が各チームに入ります。オフのときは、メニューを使っても各チームの開始位置は変わりません。

「このメニューを削除」で削除すると、元に戻せません。

09 / SETTINGS

START & LIGHT.

走り出す位置と、光の見え方を整える。

開始位置

光が動き始める位置です。0m・100m・200m・300m 地点から選び、次に出走するチームから使います。

光の尾・幅

「光の尾を表示」をオンにすると、光の後ろに尾が付きます。オフのときは、光の幅を3・5・7・10から選べます。

全チーム共通

どちらも本体の全チームに共通の設定です。デモ表示では、画面の表示だけが変わります。



開始位置と光の尾・幅

PACE INPUT UNIT

秒 / 400m

このアプリは 400m トラックで使います。ペースはすべて「秒/400m」で入力します。

設定タブでは本体への接続と本体の設定を行います。

09 / SELF & RECEIVER

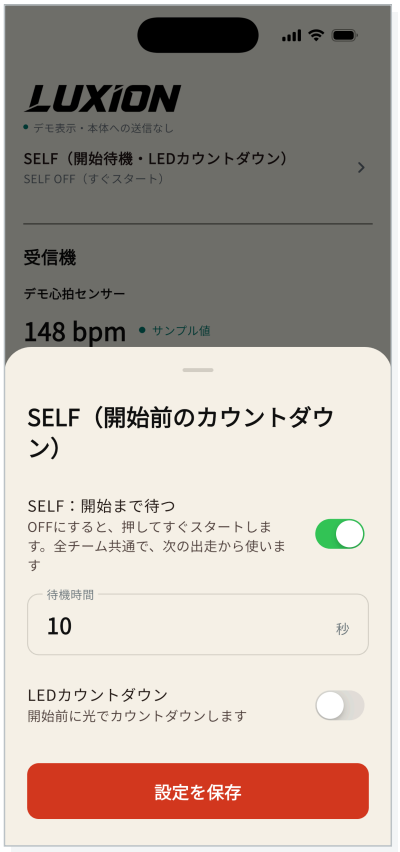
READY. SET.

待機時間と、心拍センサー。

SELF / COUNTDOWN

SELF をオンにすると、開始を押してから待機時間（秒）が過ぎたあとに走り始めます。オフなら、押してすぐに始まります。

LEDカウントダウンをオンにすると、開始前に光でカウントダウンします。どちらも全チーム共通で、次の出走から使います。



SELF の設定

HEART-RATE SENSOR

Polar H10

本体に接続しているとき、受信機の欄で登録できます。登録できるのはPolar H10 だけです。

01

「探索（30秒）」を押す

周りの心拍センサーを表示します。

02

一覧から Polar を選ぶ

センサーに印字された英数字8桁の Polar ID が入ります。

03

表示名を入れて登録

20文字までで入力し、「登録する」を押します。

走行中のチームが使っているセンサーは削除できません。

09 / SOFTWARE UPDATE

STAY CURRENT.

本体を、公開されている最新バージョンへ。

01 先に端末へダウンロード

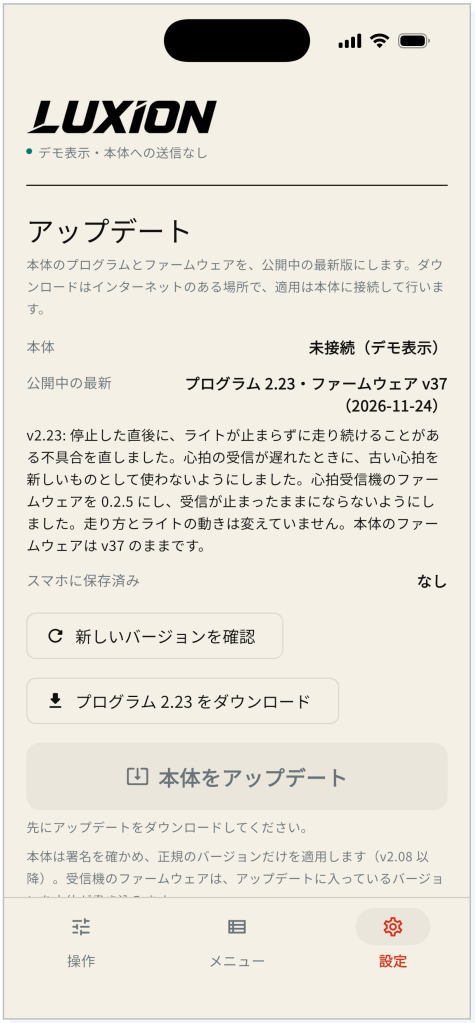
インターネットにつながる場所で「新しいバージョンを確認」を押します。新しいバージョンがあれば「プログラム ◯◯ をダウンロード」で端末に保存します。

02 本体をアップデート

本体に接続し、全チームを止めてから「本体を ◯◯ にアップデート」を押します。

03 必要ならファームウェアも

ファームウェアも新しくなるバージョンでは、続けて「ファームウェアを v◯◯ に書き込む」を押します。



アップデート

30 SEC.

アップデートすると本体が再起動し、30秒ほどつながりません。新しいバージョンで起動できなかったときは、前のバージョンに自動で戻ります。

ファームウェアの書き込みが終わるまで、本体の電源を切らないでください。

09 / UNIT CHECK

FIND THE GAP.

つなぎ目を、光り方から探す。

ユニット（20m）のつなぎ目で信号が途切れていないかを点検します。本体のプログラム v2.15 以降で、全チームが止まっているときに使えます。

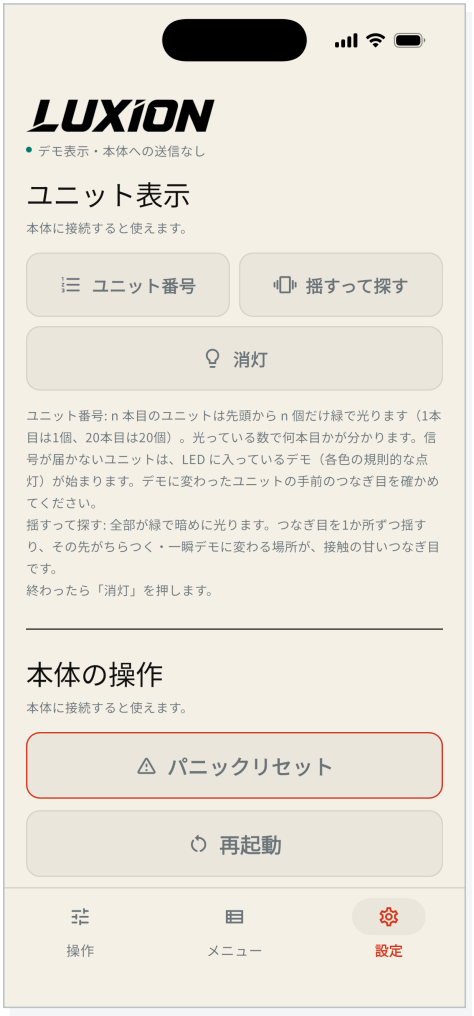
01 / UNIT NUMBER

「ユニット番号」では、n本目のユニットの先頭からn個のLEDが緑に光ります。1本目は1個、20本目は20個です。

信号が届かないユニットは、自分のデモ（各色の規則的な点灯）を始めます。デモに変わったユニットの手前のつなぎ目を確かめてください。

02 / CHECK EACH CONNECTION

「揺すって探す」では、全部が暗めの緑で光ります。つなぎ目を1か所ずつ揺すり、その先がちらつく、または一瞬デモに変わる場所を探します。そこが接触の甘いつなぎ目です。



ユニット表示

AFTER THE CHECK

終わったら、「消灯」。

09 / DEVICE CONTROL

TAKE CONTROL.

困ったときと、使い終わるときに。

01 パニックリセット

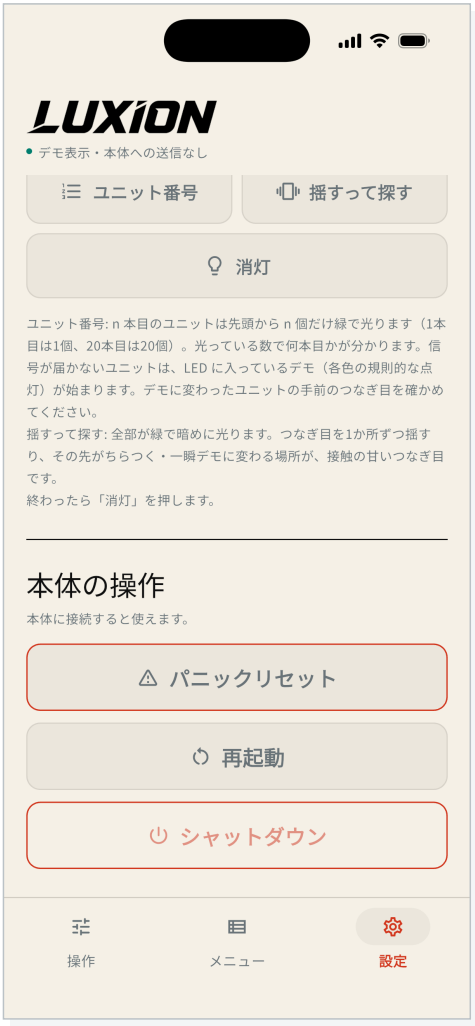
ライトが止まらない、反応しないときに使います。
全チームを止め、ライトとの接続をつなぎ直して、
ライトを消します。

02 再起動

本体を再起動します。
1分ほど本体に接続できません。

03 シャットダウン

本体の電源を切ります。もう一度使うには、本体の
電源を入れ直します。



本体の操作

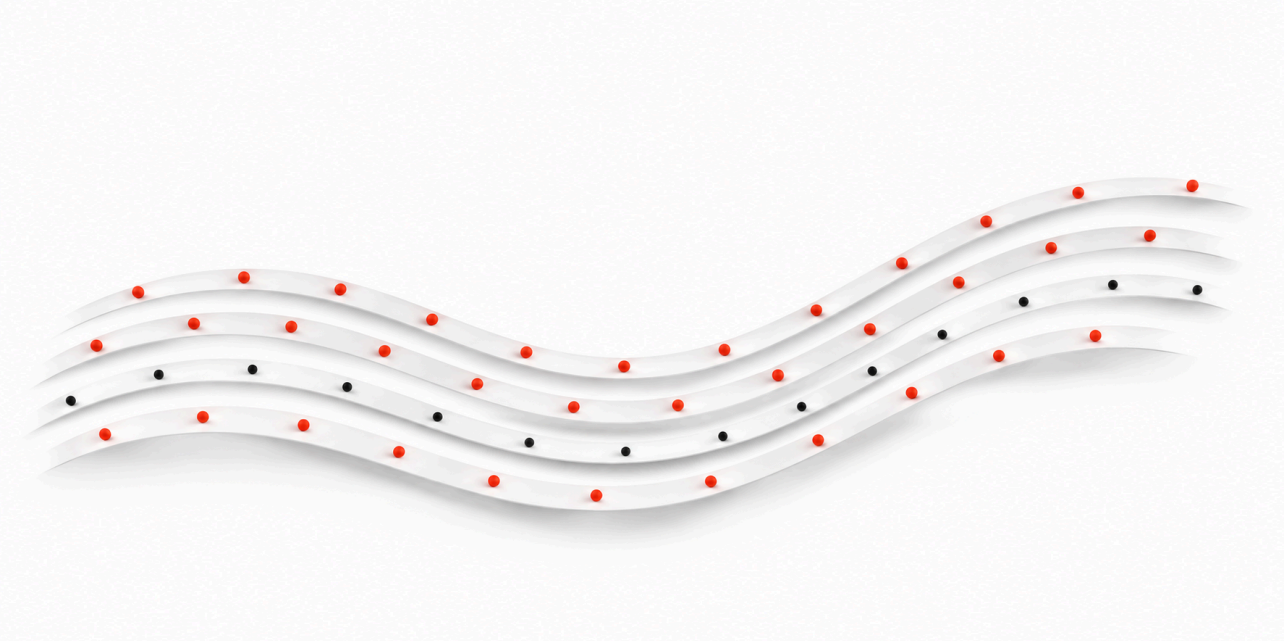
押すと、確認が出ます。

パニックリセット、再起動、シャットダウンのどのボタンも、実行の前に確認が表示されます。
内容を確かめてから進めてください。

10 / BEFORE YOUR NEXT RUN

KEEP RUNNING.

ご利用にあたって。



光が見える時間に

本体の光は夕方以降の暗い時間帯での使用を前提にしています。昼間の明るい時間帯は見えにくいため、おすすめしません。

データは、この端末に

メニュー、設定、最後に接続した本体のアドレスは、端末の中に保存されます。アプリが本体へ自動で接続することはありません。

個人データについて

アプリは利用者の個人データを集めません。

掲載画面について

画面はアプリ 1.3.3 のデモ表示（iPhone）で撮影しています。本体に接続しているときは、表示が一部異なります。

株式会社グリッド / 2026年11月
iPhone・iPad アプリ 使い方ガイド