



## LT-Q6000 ラップタイマー カラー クイックガイド

### 01 包装内容

包装の中身を確認し、パーツが揃っていることをご確認ください。

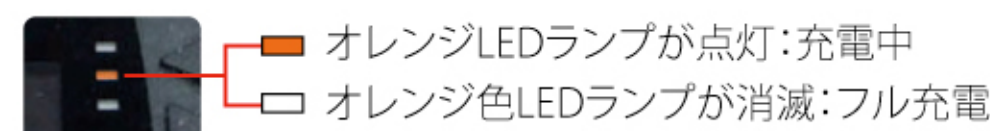


### 02 電池の充電

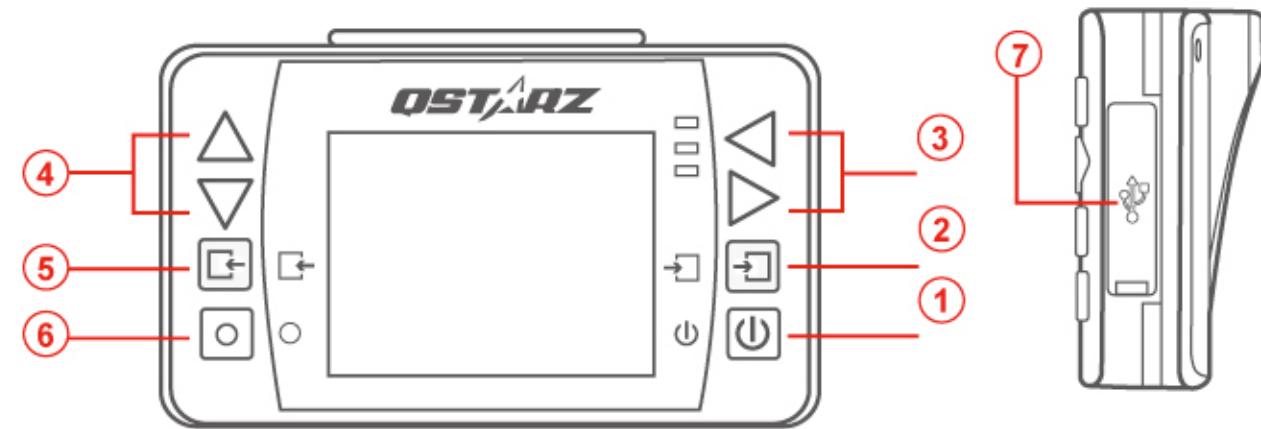
初めてご利用の際は、フル充電してからご利用ください。USBケーブルとつなぎ、パソコンか車載用充電器につなぎ、充電を行ってください。



※ 閉じたまま充電する場合は、約5時間かかります。  
フル充電した時、連続使用時間は約5時間でございます。



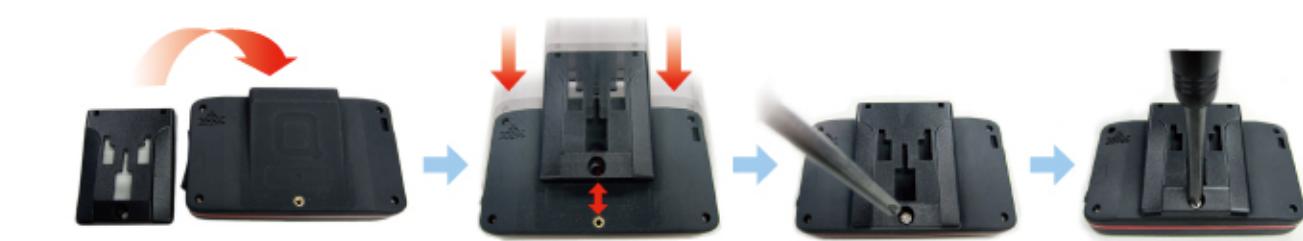
### 03 機能ボタンの操作



- ① 電源ボタン: 電源ボタンを3秒間押すと、パワーON/OFFになります。
- ② 選択/決定ボタン: 項目の選択及び決定します。
- ③④ 閲覧ボタン: 選択項目に上/下/左/右を移動します。
- ⑤ 戻り/キャンセルボタン: キャンセル及び前の画面に戻ります。
- ⑥ 多機能ボタン: レースの記録およびログを実行します。
- ⑦ Mini USB ポート: 充電、データをダウンロード、ファームウェアの更新。  
リセットボタン: リセットします。(ゴム製保護カバーの内側)

### 04 LT-Q6000ブラケット取り付け方法

将ブラケットをLT-Q6000裏面のネジの位置に合わせ、ドライバーを使い、固定するまでネジを締め付けてください。



- ステップ1: 吸盤式車載用ホルダーをブラケットのT字型凹溝に合わせてください。
- ステップ2: 凹溝に合わせたら、LT-Q6000を固定させてください。
- ステップ3: 運転と視界の妨げになる場所を除き、LT-Q6000吸盤をフロントガラスに合わせ、強く押したままラッチを奥まで回すことで吸着させることができます。



### お問い合わせ

1. 製品欠陥、障害、部品欠損について。
2. 製品使用問題について。
3. コースデータについて。
4. 製品に関するアドバイスについて。

以下の方法で連絡は出来ます。ご回答は遅れる場合は御座います、ご了承ください。

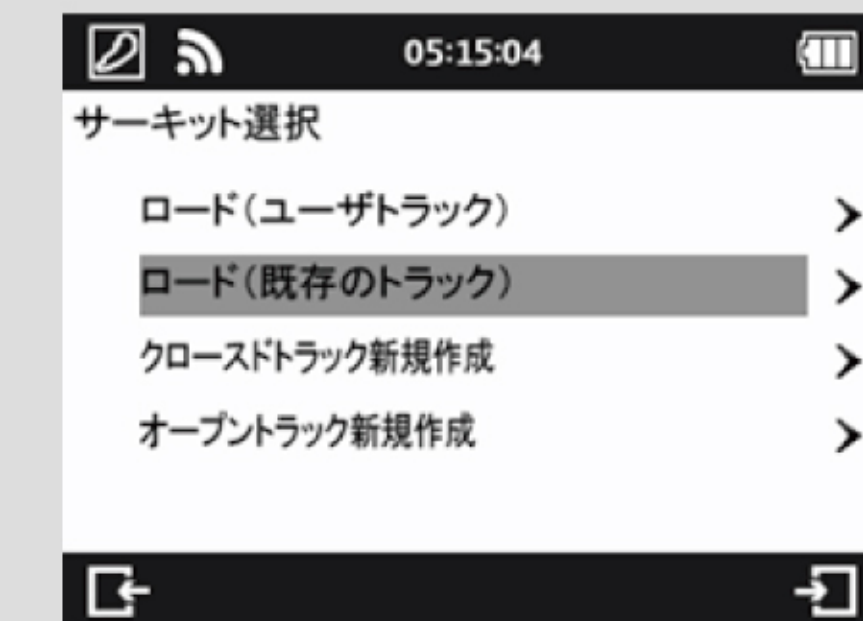
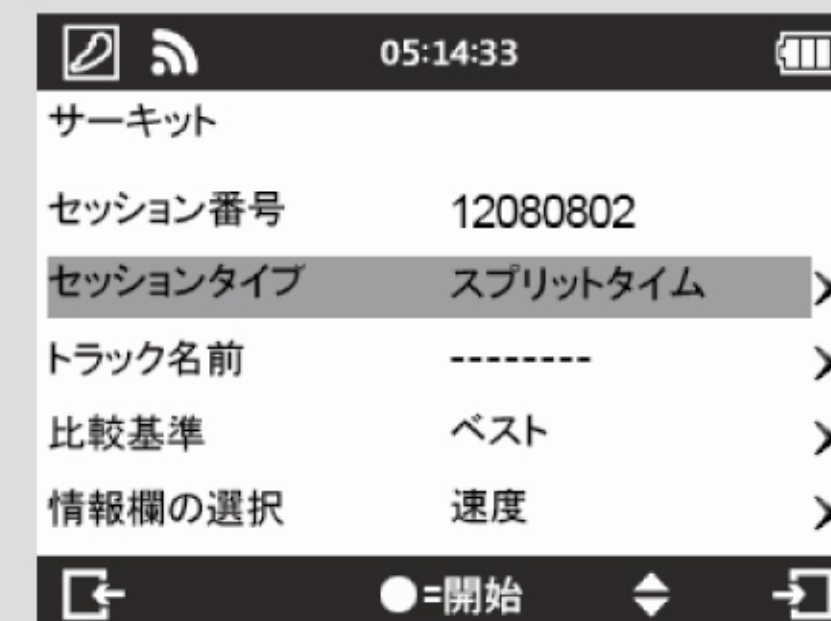
- ✉ sales\_japan@qstarz.com
- 🌐 qstarz.jp
- 📘 <http://www.facebook.com/QstarzJapan>
- ☎ +886-2-27920061 ext: 326

### サーキットにて LT-Q6000を使おう

- ① 本体左右の方向KEYを使ってサーキットレースモードに移動し、決定ボタンで入る
- ④ トラック名前を選択して、決定ボタンで入る。
- ⑦ 開始ボタンを押すとカウントダウン三秒後、Readyの文字を表示したら、レースを出発する。



- ② セッションタイプに決定ボタンで入る。
- ⑤ ロード(既存のトラック)に選択して、決定ボタンで入る



- ③ 決定ボタンでスプリットタイムを選択する
- ⑥ 今いるサーキットの名前を決定ボタンで選択する。



もしLT-Q6000本体に既存のトラックにサーキットのスタートデータがなかった場合はQSTARZ公式サイトをご覧ください、更新されたサーキットデータをダウンロードしてください  
[http://www.qstarz.com/Products/compare&improve\\_share.html](http://www.qstarz.com/Products/compare&improve_share.html)

もしくはクローズドトラック新規作成で自力でスタートデータを作る。作成方法はホームページで閲覧できる、及び取り扱い説明書をダウンロードしてください。  
ホームページ説明:  
[http://www.qstarz.jp/howtouse\\_q6000.html](http://www.qstarz.jp/howtouse_q6000.html)  
取り扱い説明書:  
<http://www.qstarz.com/download.php>





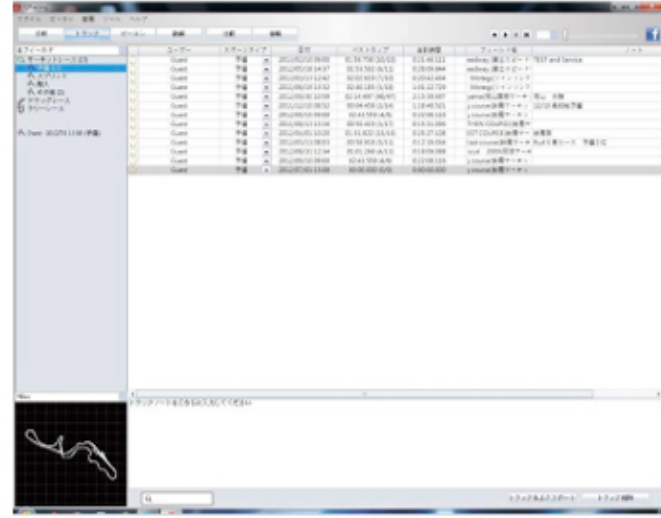
# QRacingを善用して、レースを分析しましょう



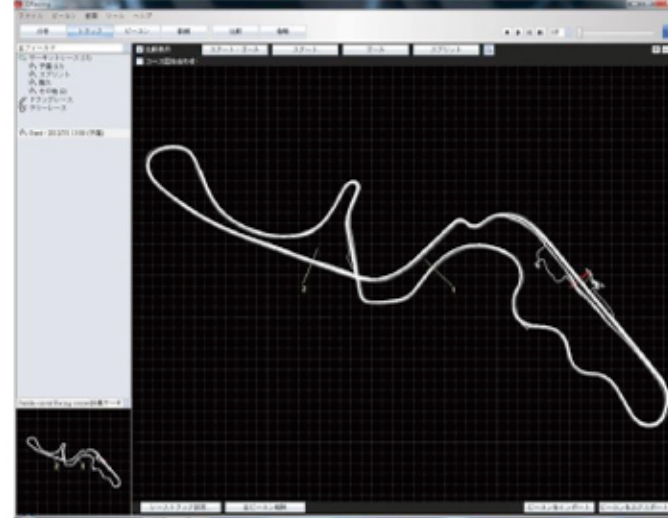
車両自身の設定問題を除いて、タイムに影響を与える事は下の四つです。それでこの四つはQRACINGを通じて、分析はできる

- 1. 走行軌跡
- 2. 減速ポイント
- 3. 加速ポイント
- 4. 速度(スピード)

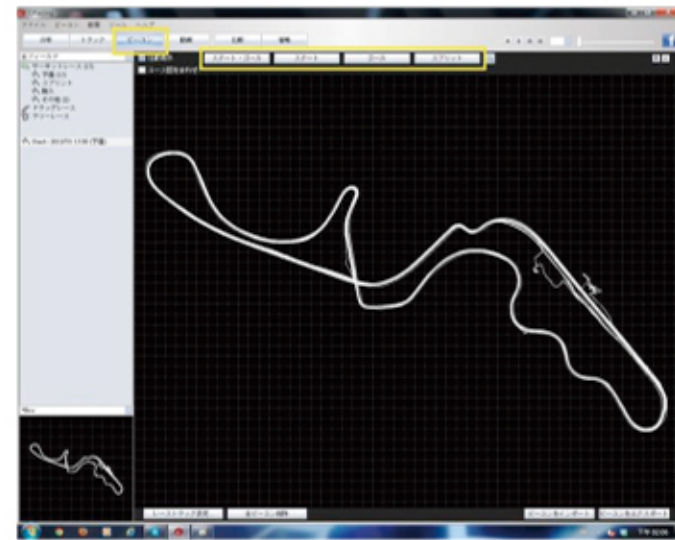
① 本体LT-Q6000をパソコンに接続する状態でQRACINGを起動します(Q6000は電源オフ状態)その後レースデータを本体からソフトへ読み込む



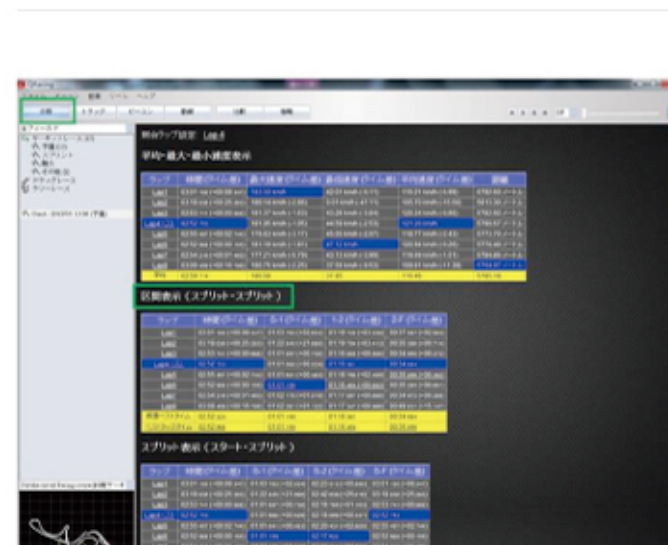
③ スタート/ゴールライン及びスプリットライン完成図(スプリットラインは最大24まで付けられる)



② ビーコンへ移し、レース軌跡にスタート/ゴールライン及びスプリットラインを付ける。(QRacing V3.3バージョンなら、部分的なサーキットはスタート/ゴールライン及びスプリットラインは自動検出し、自分で付ける事はなくなる)

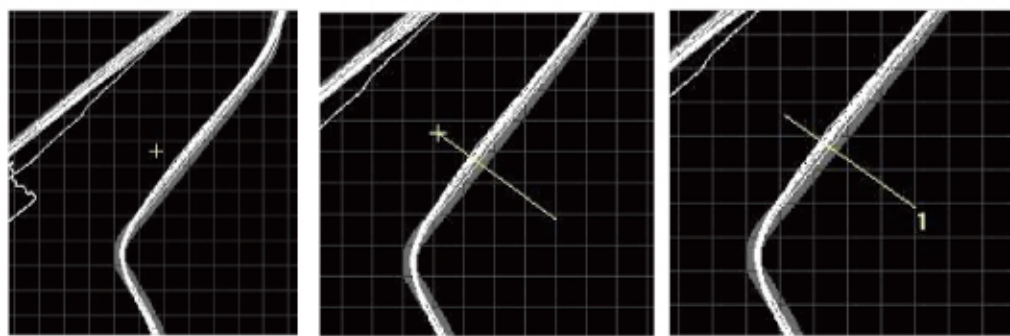


④ 分析に入る、区間表示をみる、青い背景タイムはベストラップかもしくは各セクターベストタイムになる。



図のように、ベストラップは第四周。  
 S-1のベストタイムは第六周  
 1-2のベストタイムは第四周  
 2-Fのベストタイムは第四周

2-1 スタート/ゴールライン及びスプリットラインを付ける方法。



図A のように: 付けたいところに、カーソルを移動し、一回クリックするとカーソルは十字になる。

図B のように: 軌跡の右側へ移動する。

図C のように: 再度マウスをクリックし、完成させる。

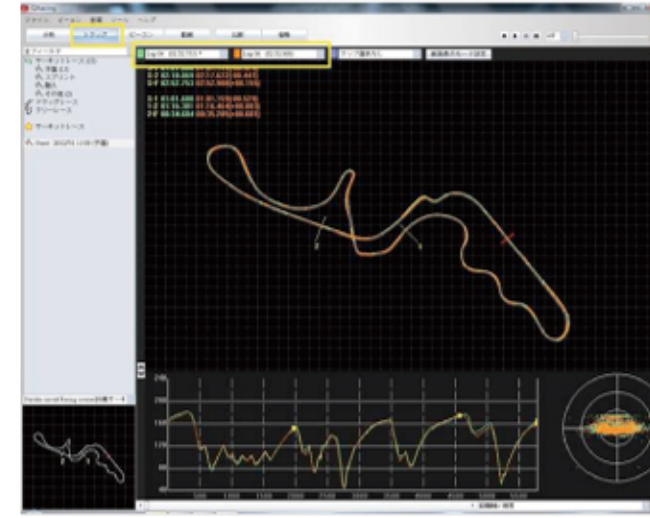
4-1 ベストラップはLAP 4の02:52.753です。しかし仮想ベストタイムは02:52.223です。0.529の差は理論的に早くなるタイム一差です従って分析する目標は第四周と第六周S-1の区別になる。

ラップ	時間(タイム差)	S-1(タイム差)	1-2(タイム差)	2-F(タイム差)
Lap1	03:01.100 (+00:08.347)	01:03.793 (+02.634)	01:19.726 (+03.339)	00:37.587 (+02.963)
Lap2	03:18.036 (+00:25.263)	01:22.846 (+21.686)	01:19.794 (+03.413)	00:35.398 (+00.714)
Lap3	02:53.741 (+00:00.968)	01:01.897 (+00.738)	01:16.888 (+00.508)	00:34.955 (+00.272)
Lap4-ベスト	02:52.753	01:01.088 (+00.529)	01:16.381	00:34.054
Lap5	02:55.487 (+00:02.744)	01:01.041 (+00.483)	01:18.790 (+02.409)	00:35.056 (+00.382)
Lap6	02:52.908 (+00:00.155)	01:01.159	01:16.484 (+00.083)	00:35.285 (+00.601)
Lap7	02:54.216 (+00:01.463)	01:02.178 (+01.619)	01:17.097 (+00.686)	00:34.972 (+00.288)
Lap8	03:09.459 (+00:16.706)	01:02.281 (+01.122)	01:17.347 (+00.966)	00:49.831 (+15.147)
仮想ベストタイム	02:52.223	01:01.159	01:16.381	00:34.054
ベストラップタイム	02:52.088	01:01.159	01:16.484	00:35.056

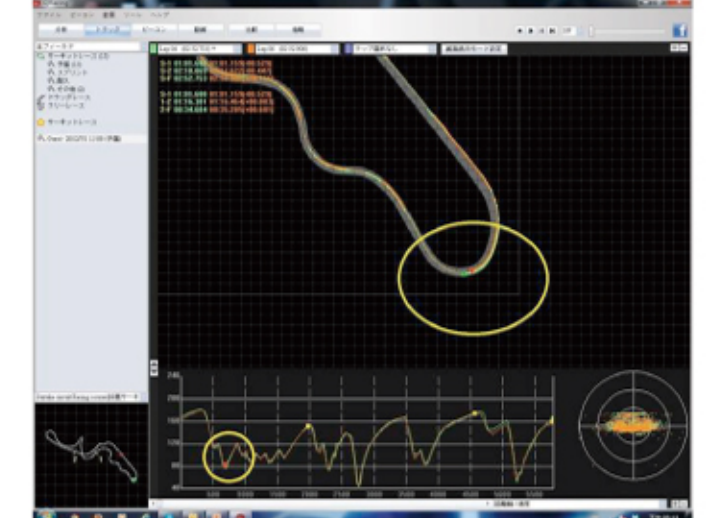


QRacing

⑤ トラックに入る、徹底的にS-1において、第四周と第六周の違いを分析してみる事。

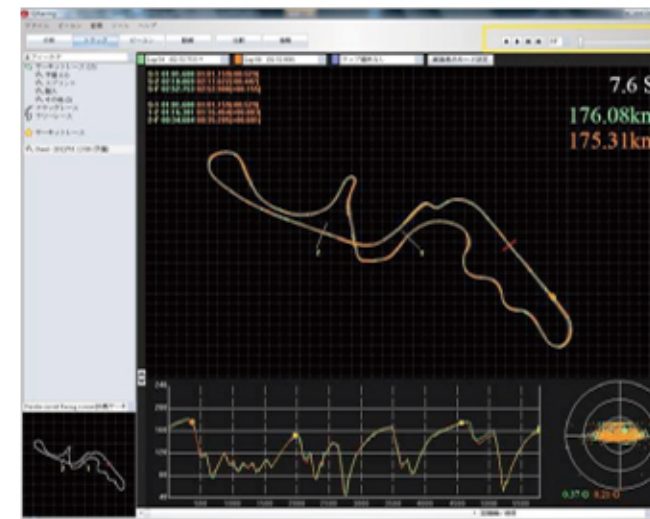


⑧ 印が曲線に表示される同時に上の軌跡にも現す。

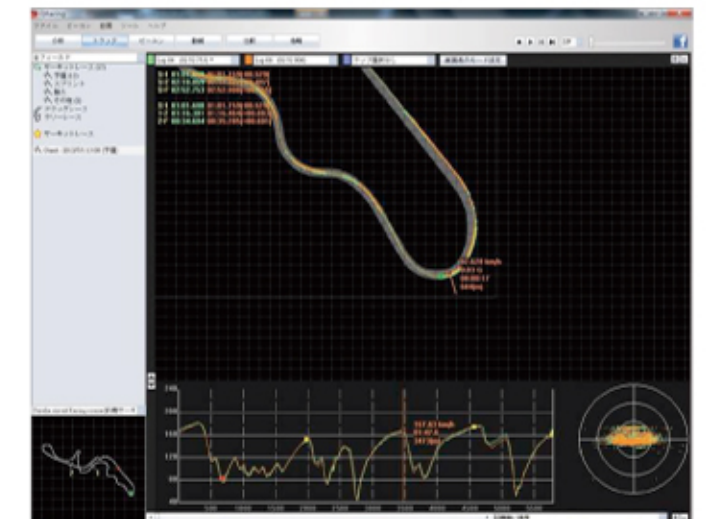


⑥ まず再生機能を使って、実際軌跡は同じラインに走っているかどうかを確認する。

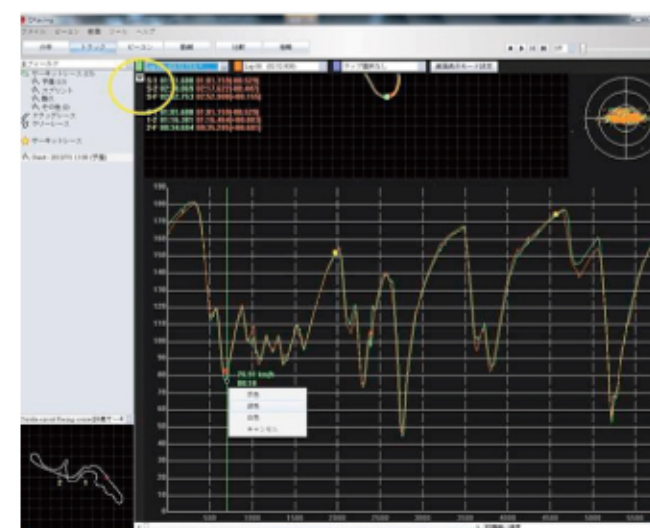
緑ラインは第四周 橘ラインは第六周



⑨ カーソルを軌跡の上に乗せるその位置の速度データ、G値、タイム、走行距離は表示。印を付ける事によって、違っているところは容易く見つけることはできる。



⑦ 下の曲線図を拡大し、減速、加速、とスーピートを比較する。カーソルをスーピート曲線に置いて、ピークもしくは低いピークところにポイント印をマウス左KEYで付ける。緑ラインに緑印、赤いラインに赤い印



⑩ 印を付ける事によって、原因を探る事は簡単になる。ライン取りか、減速点、及び加速点の違いなのか、わかるようになる。図のようにS-1セクターにおいて、橘(第六周)は緑(第四周)の立ち上がりよりはよいため。従って次回S-1セクターを走る際に、橘(第六周)の走り方を再現した方がよいかもしれません。

※ビデオで実際の操作も分かります。

