



Swing Better Prizm / Swing Better POD

操作説明書

2023.09.22

株式会社 ディテクト

D / I / T / E / C / T
Digital Image Technology

著作権情報

Copyright © 2018 Ditect Corporation.

本ソフトウェアおよびドキュメントの著作権は、（株）ディテクトにあります。

本ドキュメント内の製品名などは、一般に各メーカーの商標登録、または商標です。

目次

1.	はじめに.....	1
2.	製品仕様.....	2
2.1	動作環境	2
2.2	製品構成	2
2.3	本体各部の名称と働き	3
2.4	ボールマーカー.....	4
2.4.1	多点マーカー	4
2.4.2	2点マーカー.....	4
2.5	設置方法	5
2.5.1	セッティングイメージ.....	6
2.5.2	ボールの向き（2点マーカー計測モード）	6
3.	インストール手順.....	7
3.1	シミュレータ・プログラムのインストール.....	7
3.2	シミュレータ・データのインストール	10
4.	バージョンアップ手順.....	12
4.1	シミュレータ・プログラムのバージョンアップ手順.....	12
4.2	シミュレータ・データのバージョンアップ手順.....	13
5.	起動/終了手順.....	15
5.1	起動手順	15
5.2	終了手順	17
6.	操作について	18
7.	LEDインジケータの挙動.....	19
8.	設定.....	20
8.1	キャリブレーション	20
8.1.1	自動キャリブレーション.....	22
8.1.2	手動キャリブレーション.....	22
8.2	利き手.....	25
8.3	スピン計測	25
8.4	明るさ	26
9.	練習場.....	28
9.1	ショットまでの流れ	28
9.2	プレー画面	29
9.3	インパクト画像再生画面	33
9.4	データ.....	35

9.5	ショットデータ履歴/弾道軌跡の表示	36
9.6	プレーの終了	37
9.7	プレーオプション	38
9.7.1	クラブ選択	38
9.7.2	目標飛距離	39
9.7.3	距離変更（アイアン練習場）	40
9.7.4	距離変更（パター練習場）	41
9.7.5	データ削除	42
10.	ラウンド	44
10.1	ショットまでの流れ	44
10.2	プレー画面	48
10.3	インパクト画像再生画面	52
10.4	パッティング	52
10.4.1	パッティングライン	52
10.4.2	アンジュレーションマップ	53
10.5	ラウンド結果	53
10.6	プレーの終了	54
10.7	プレーの再開	55
10.8	プレーオプション	56
10.8.1	クラブ選択	57
10.8.2	打ち直し	57
10.8.3	スコアカード	58
10.8.4	ホールプレビュー	58
10.9	ラウンド設定	59
11.	オンコーストレーニング	62
11.1	ショットまでの流れ	62
11.2	プレー画面	63
11.3	インパクト画像再生	64
11.4	ショット位置の移動	64
11.5	ホールの変更	65
11.6	プレーの終了	65
11.7	プレーオプション	66
11.7.1	クラブ選択	67
11.7.2	落下地点へ	68
11.7.3	レギュラーティーへ	68
11.7.4	レディースティーへ	68

11.7.5	ホールレビュー.....	69
12.	キー操作について	70
12.1	プレー画面	71
12.2	インパクト画像再生画面	74
13.	その他.....	77
13.1	画面位置オフセット	77
13.2	弾道シミュレーション調整	78
13.3	インパクト画像再生画面設定	79
13.4	テストショット.....	79
14.	故障かな と思ったら	81
15.	FAQ – よくある質問とその回答.....	84
16.	製品サポート	86

1. はじめに

このたびはゴルフアナライザー「Swing Better Prizm / Swing Better POD」(以下合プリズム/ポッドと呼びます)をご購入いただき誠にありがとうございました。

プリズム/ポッドを利用することで、毎秒 1000 コマの高速カメラを使用したインパクト映像により、今まで見ることの出来なかった自分のインパクトシーンをスローモーションで何度でも確認することが出来ます。

また、ラウンドモードを使用することにより日々の練習がよりリアルに、楽しくできますので、ゴルフの上達の一助として活躍するでしょう。

是非プリズム/ポッドを有効活用して、ゴルフライフをより一層エンジョイして下さい。

本文書は、株式会社ディテクト(以下弊社と呼びます)社製のプリズム/ポッドに関する説明書です。ご使用になられる前に、ぜひご一読くださいますようお願い申し上げます。

2. 製品仕様

2.1 動作環境

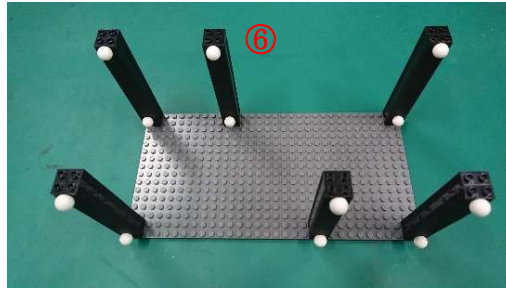
本ソフトウェアを実行する際に必要となる PC の動作環境は以下のとおりです。

表 1 動作環境

項目	内容
オペレーティングシステム (OS)	Windows 10(64bit)及び Windows 11(64bit)の各エディション
CPU	Intel Corei5 以上
メモリ	4GB 以上 8GB 推奨
グラフィックス	NVIDIA 製チップ(推奨) Intel HD Graphics 4000 以上 * チップによってはシミュレーターが正常に動作しない場合があります。特に AMD 製チップ等ご注意ください。

2.2 製品構成





構成品は下記の通りです。

- ① プリズム/ポッド本体
- ② 電源ケーブル
- ③ USB3.0 ケーブル
- ④ ボールマーキング用油性顔料ペン

※油性染料インクのペンで書いたマーカーは本センサーで認識できないため、計測に適しておりません。ご注意ください。

- ⑤ マニュアル
- ⑥ レゴ版キャリブレーションプレート

2.3 本体各部の名称と働き



- 高速度カメラ

毎秒 1000 コマのスピードで高速撮影を行います。

- ドップラーセンサー

計測の契機となるトリガー信号の発生とヘッドスピードの計測を行います。

- 赤外ストロボ照明

40 個の赤外線照明を均一に配置することにより、ボールの位置に左右されない均一な映像を取得出来ます。また、可視光ではないのでショットの妨げになることはありません。

- LED インジケータ

左側の LED は赤外照明と同期するため、計測状態の間は常時青色に点灯します。クラブ設定がドライバーの場合はスイングされたタイミングで、ドライバー以外の場合にはボールが置かれたタイミングで強い点灯に変化します。

右側の LED はプリズム/ポッドの現在の状態を色で表します。ボールが検出されていない状態ではランプが赤く点灯し、ボールが検出されると緑色に点灯します。緑色に点灯している状態がショット可能な状態となります。

2.4 ボールマーカー

2.4.1 多点マーカー

ランダムにマーカーとなる●が配置されたボールを使用します。

このボールを使用することにより、向きを気にせずにボールを置くことが出来ます。



2.4.2 2点マーカー

ボールに付属の油性顔料サインペンで●を書きます。

メーカーロゴが周囲にない場所に、デンプルより少し大きめのサイズで書いてください。



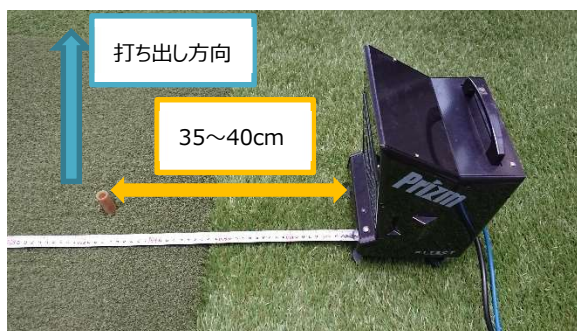
ロゴのサイズや位置の関係で適切な場所が見当たらない場合には、ボールのロゴ上の左右

に配置します。下のサンプルのようにロゴの左右に●が収まるように描いてください。



2.5 設置方法

プリズムの場合は本体をティーからおよそ 35～40cm、ポッドの場合は 40cm～45cm 離れた場所に置いてください。（下図はプリズムの場合）



プリズムの場合は背面、ポッドの場合は側面のコネクタに、①USB3 ケーブル、②電源コードを接続します。USB3 ケーブルは向きがあり、無理やり押し込んだりすると破損する恐れがありますのでご注意ください。（下図はプリズムの場合）



2.5.1 セッティングイメージ

下図のようにドライバーの場合とドライバー以外の場合でボールを置く位置が変わります。

ドライバー以外の場合は、センサーを正面に見てティーの右後ろが適正なボールの位置になります。

- ドライバーの場合



- ドライバー以外の場合



2.5.2 ボールの向き（2点マーカー計測モード）

2点マーカーモードでは、2つのマーカーがプリズム/ボッドの方向を向くようにボールをセットします。

マーカーの向きが適正でないとスピン量が計測できませんのでご注意ください。



3. インストール手順

本章では、ソフトウェアをお使いの PC にインストールする手順について説明します。

※通常は、インストールされた状態でお渡し致します。

プリズム/ポッドを使用するには、シミュレータ・プログラムとシミュレータ・データの 2 つをインストールする必要があります。どちらかがインストールされていない場合、正常動作しませんのでご注意ください。

表 2 インストールするファイルとその内容

インストールファイル	内容
SBPrizmAndPOD_Ver.*.*.*_Installer.exe	メインとなるシミュレータ・プログラムです。 センサー制御・弾道計算・シミュレータ画面表示などを行います。
DitectSimulatorData_Ver.*.*.exe	シミュレータ・データです。 コースデータ、サウンドデータ、画像データ等が含まれています。

3.1 シミュレータ・プログラムのインストール

以下の手順に従って、インストールを行います。

既に旧バージョンがインストールされている場合は、コントロールパネルから旧バージョンのアンインストールを行ってください。(「4.1 シミュレータ・プログラムのバージョンアップ手順 (p.12)」を参照)

なお、インストールを行う際は、予め管理者権限でログインしておく必要があります。

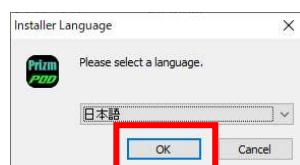
手順 1

「SBPrizmAndPOD_Ver.*.*.*_Installer.exe」を起動してください。



手順 2

言語選択画面が表示されるので、「Japanese」を選択して「OK」ボタンをクリックしてください。



手順 3

「Swing Better Prizm & POD セットアップへようこそ」と表示されます。

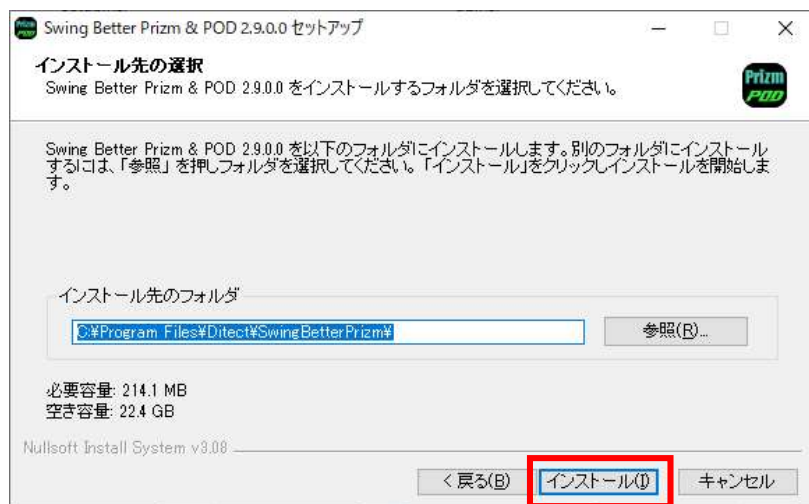
「次へ(N)」ボタンをクリックしてください。



手順 4

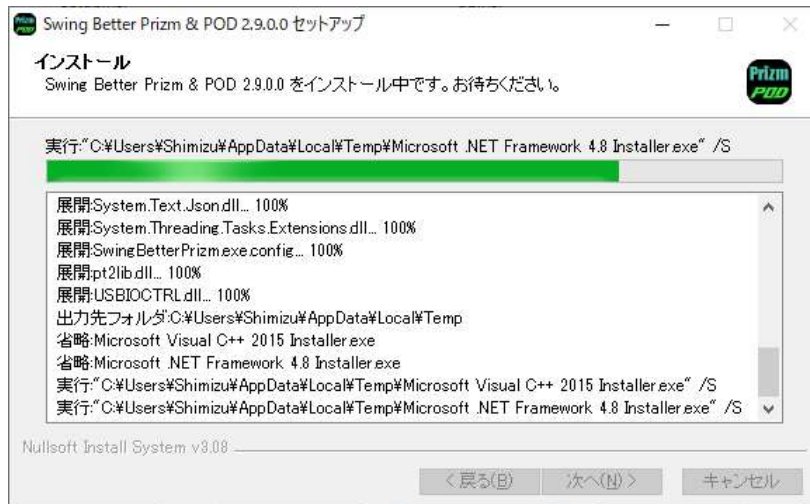
「インストール先の選択」と表示されます。

インストール先のフォルダは変更せず、「インストール」ボタンをクリックしてください。



手順 5

「インストール」と表示され、インストール処理が実行されます。



手順 6

「Swing Better Prizm& POD セットアップの完了」と表示されます。

「完了(F)」ボタンをクリックしてください。



手順 7

デスクトップ上に、「SBPrizmAndPOD」アイコンが作成されていることを確認してください。（後述のデータインストールを済ませていないとシミュレータは起動しませんのでご注意ください）



3.2 シミュレータ・データのインストール

以下の手順に従って、インストールを行います。

既に旧バージョンがインストールされている場合は、コントロールパネルから旧バージョンのアンインストールを行ってください。(「4.2 シミュレータ・データのバージョンアップ手順 (p.13)」を参照)

なお、インストールを行う際は、予め管理者権限でログインしておく必要があります。

手順 1

「DitectSimulatorData_Ver.*.*.exe」を起動してください。



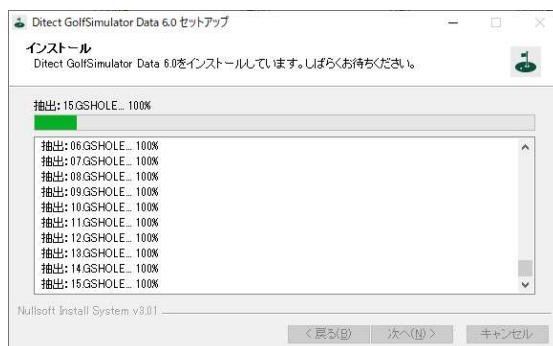
手順 2

「Ditect GolfSimulator Data *.* セットアップウィザードへようこそ」と表示されますので、「次へ(N)」をクリックしてください。



手順 3

インストールが開始されます。



手順 4

「Ditect GolfSimulator Data *.* セットアップウィザードは完了しました。」と表示されますので、「完了(F)」をクリックしてください。



4. バージョンアップ手順

本章では、ソフトウェアのバージョンアップ手順について説明します。

本製品のソフトウェアは、シミュレータ・プログラムとシミュレータ・データから構成されます。必要に応じて、それぞれのバージョンアップ手順をご覧ください。

なお、弊社の営業担当または技術担当から指示がある場合は、その指示に従ってください。

バージョンアップを行う場合は、必ず管理者権限でログインしておく必要があります。

4.1 シミュレータ・プログラムのバージョンアップ手順

まず、旧バージョンのシミュレータ・プログラムをアンインストールする必要があります。シミュレータ・プログラムをアンインストールする手順は以下のとおりです。

手順 1

「コントロールパネル」の「プログラムと機能」の「プログラムのアンインストール」を起動します。

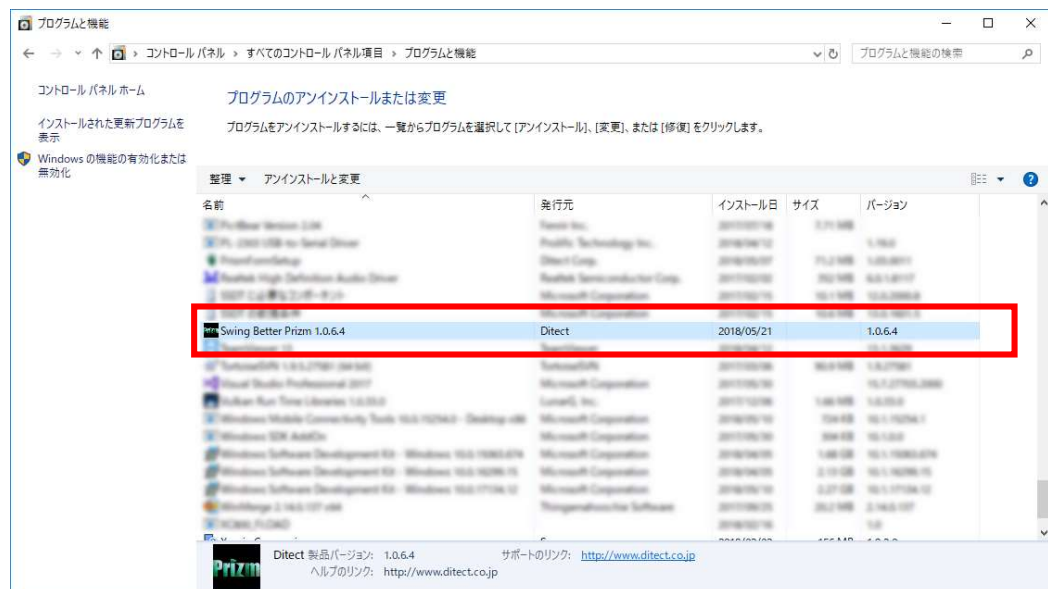


プログラム

プログラムのアンインストール

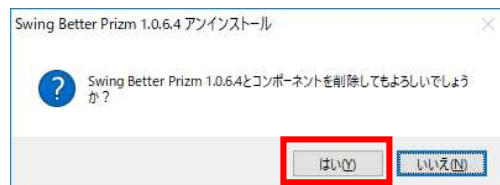
手順 2

「Swing Better Prizm *.*.*」を選択し、ダブルクリックしてください。



手順 3

アンインストールの確認ダイアログが表示されますので、「はい(Y)」をクリックしてください。アンインストールが開始されます。



以上でシミュレータ・プログラムのアンインストール作業は終了となります。新しいバージョンのシミュレータ・プログラムをインストールするには、「3.1 シミュレータ・プログラムのインストール (p.7)」を参照してください。

4.2 シミュレータ・データのバージョンアップ手順

まず、旧バージョンのシミュレータ・データをアンインストールする必要があります。シミュレータ・データをアンインストールする手順は以下のとおりです。

手順 1

「コントロールパネル」の「プログラムと機能」の「プログラムのアンインストール」を起動します。

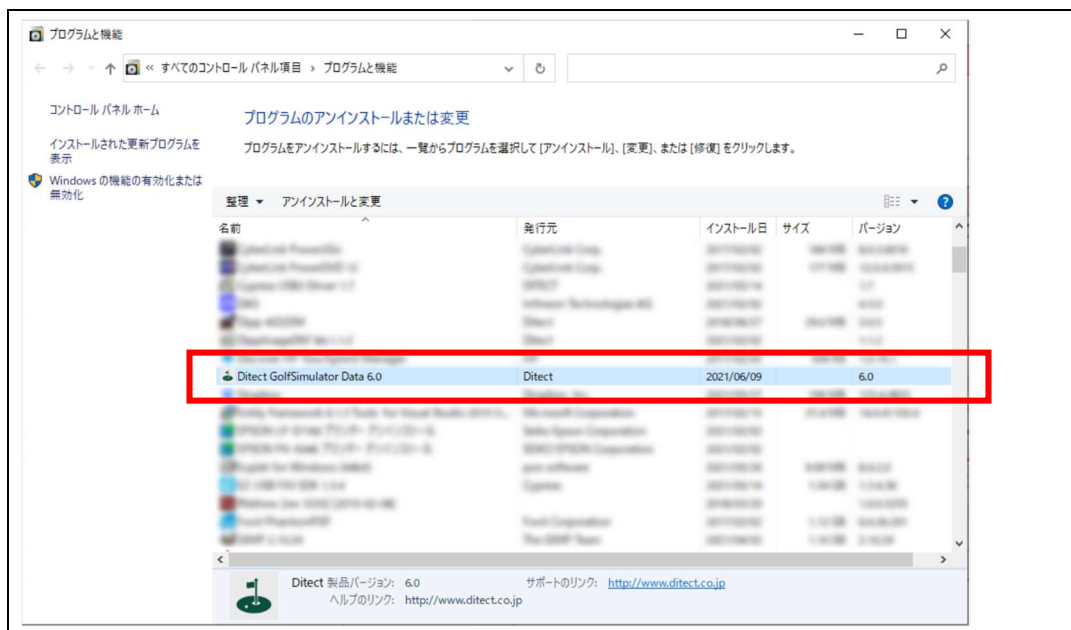


プログラム

プログラムのアンインストール

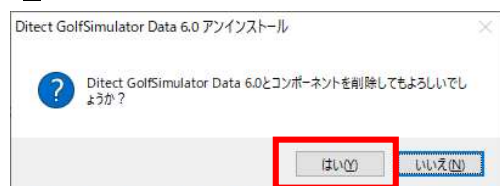
手順 2

「Ditect GolfSimulator Data *.*」を選択し、クリックしてください。



手順 3

「Ditect GolfSimulator Data *.* アンインストール」ダイアログが表示されますので、「はい (Y)」をクリックしてください。



5. 起動/終了手順

本章では、シミュレータの起動/終了手順等について説明します。

5.1 起動手順

通常は、PC の電源を投入し Windows が起動すると、自動でシミュレータが起動するように設定しております。

方法 1 ～デスクトップ上のショートカットから起動する

デスクトップ上にある「SBPrizmAndPOD」アイコンをダブルクリックするとシミュレータを起動することができます。

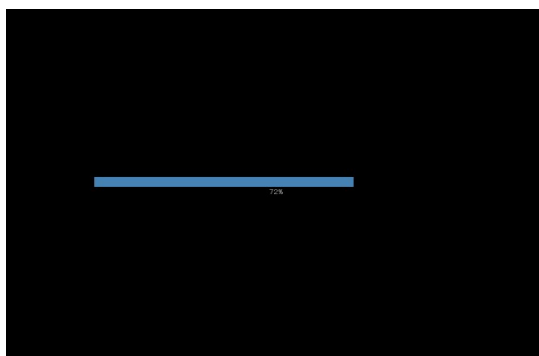


方法 2 ～スタートメニューから起動する

「スタート」→「すべてのプログラム」→「Ditect」→「SBPrizmAndPOD」メニューをクリックするとシミュレータを起動することができます。

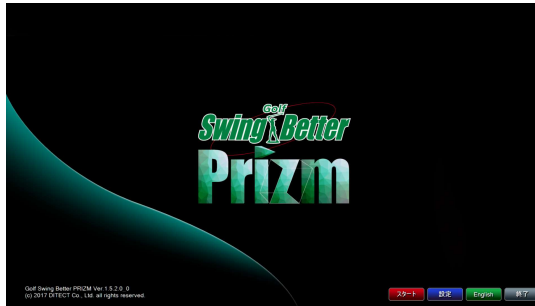
上記いずれかの方法で起動すると、以下のような画面が順番に表示されます。

起動中画面(進捗バー)



この画面が表示されている間は、シミュレーションデータの読み込みを行っています。

トップ画面



起動処理が終了するとトップ画面が表示されます。画面左下には、プログラムのバージョン情報が表示されます。

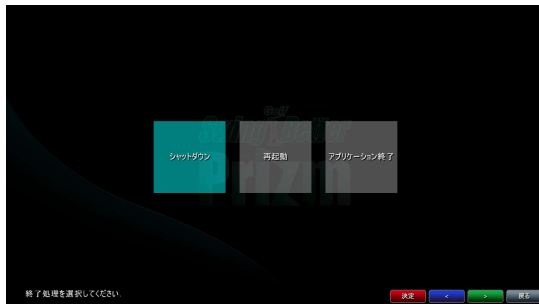
5.2 終了手順

トップ画面



トップ画面で「終了」ボタンを押します。

終了画面



「シャットダウン」ボタンを押すと、PC のシャットダウンを行います。

「再起動」ボタンを押すと、PC の再起動を行います。

「アプリケーション終了」ボタンを押すと、シミュレータを終了します。

6. 操作について

本章では、シミュレータの操作について説明します。

方法 1 – キーボードによる操作

シミュレータは、キーボードの F9～F12 キーとメイン操作ボタンが連動しています。



キーボード

また、ほぼすべての画面において、「Enter」キーが「赤ボタン」に、「Esc」キーが「黒ボタン」に対応付けられています。

キー	対応する操作ボタン
F9、Enter	赤 ボタン
F10	青 ボタン
F11	緑 ボタン
F12、Esc	黒 ボタン

方法 2 – タッチパネルによる操作

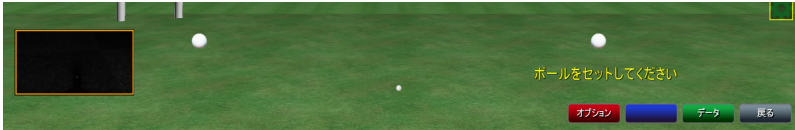
タッチパネル・モニターが接続されている場合は、直接画面に表示される項目をタッチすることで操作することもできます。

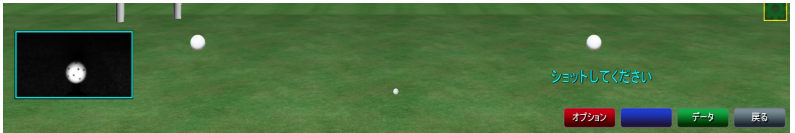
注意事項

・プレーヤー名の入力を行う際には、キーボードが必要となります。

7. LEDインジケータの挙動

本章では、LED インジケータの挙動とボール検出について説明します。ボールを置く際には、以下を参考に適正な位置に置いてください。

状態 - ボール待機	
LED:赤点灯	シミュレータ上の表示
	
センサーがボールを検出していない状態です。 シミュレータ上ではライブ画像の枠が黄色くなり、「ボールをセットしてください」と表示されます。 ボールを置くとショット待機状態になります。	

状態 - ショット待機	
LDE:緑点灯	シミュレータ上の表示
	
センサーがボールを検出し、ショット可能な状態です。 シミュレータ上ではライブ画像の枠が青くなり、「ショットしてください」と表示されます。 ボールが一瞬でもライブ画像から消えるとボール待機状態に戻ってしまいますので、素振り・ワググルの際にはご注意ください。	

8. 設定

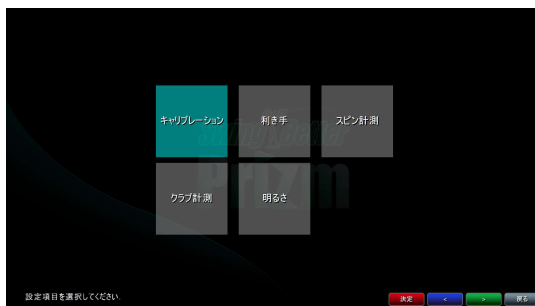
本章では、設定画面の内容について説明します。

トップ画面



トップ画面で「設定」ボタンを押します。

設定画面

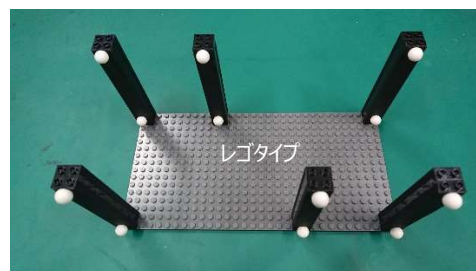
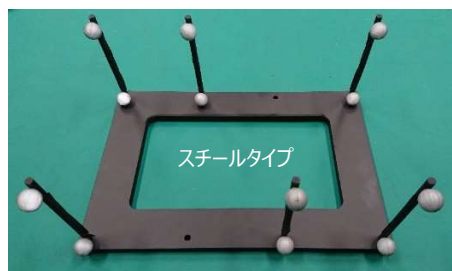


設定画面が表示されます。

8.1 キャリブレーション

キャリブレーションとは、計測精度を維持するための校正作業になります。

キャリブレーションを行うには、キャリブプレートという道具を使用します。キャリブプレートは「スチールタイプ」と「レゴタイプ」の2種類があり、通常は「レゴタイプ」が付属されています。



注意事項 1

納品時はキャリブレーションを行った状態でお渡し致します。

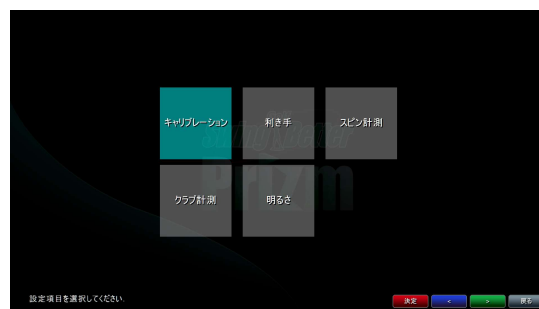
使用していて計測結果に違和感が生じた場合に、キャリブレーション作業を行うことで正しい計測結果が得られるようになります。

注意事項 2

レゴタイプのキャリブレータは容易に解体できるものとなっているため、組み立ての際にはしっかりと取り付けられているか確認してください。

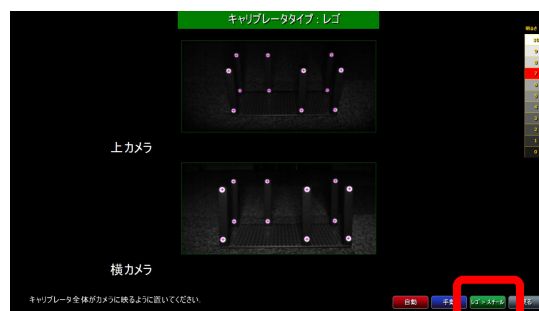
黒い柱状のパーツが底板に対して垂直に取り付けられていないと、精度に狂いが生じることがあります。

キャリブレーションの選択



「キャリブレーション」を選択し、「決定」ボタンを押します。

キャリブレータ種別の設定



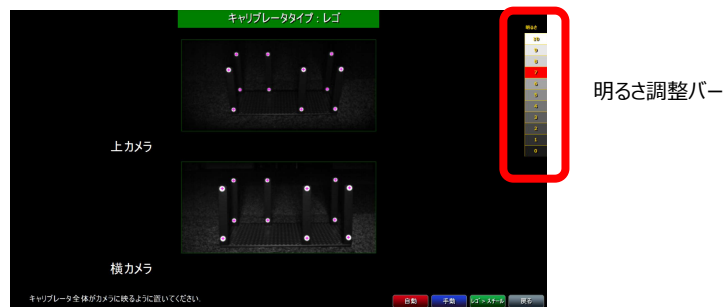
使用するキャリブレータの種類を選択します。

画面上側に表示されている「キャリブレータタイプ」が使用するキャリブレータと同じになるように緑ボタンを押して切り替えてください。

注意事項

「キャリブレータタイプ」を誤るとショットしても反応しない状態になってしまうのでご注意ください。

キャリブレーションの設定



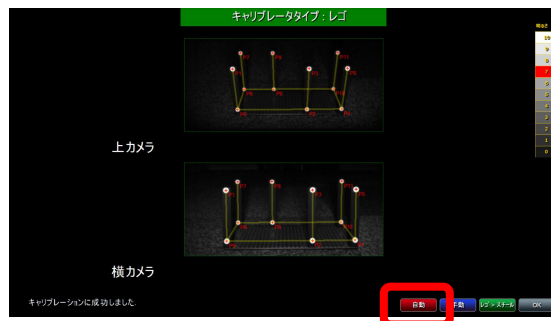
上カメラと横カメラのライブ画像が表示されます。両方の画像にキャリブレーションのマーカ（白い球体）が全て収まるように、キャリブレーションを置いてください。また、長手方向がボール打ち出し方向と平行になるようにしてください。

全てのマーカが認識されていると、マーカ上に十字が表示されます。十字が表示されない場合には画面右側の明るさ調整バーをクリックして、適正な明るさになるように調整してください。

8.1.1 自動キャリブレーション

全てのマーカが認識されている状態であれば、ワンクリック操作でキャリブレーションが可能となります。

自動キャリブレーションの実行



「自動」ボタンを押すと、自動キャリブレーションが実行されます。

成功すると、カメラ画像の各マーカ上に赤い十字と「Px」(x は 0～11 の数字)という文字が表示され、画面左下の案内メッセージが「キャリブレーションに成功しました。」に変わります。

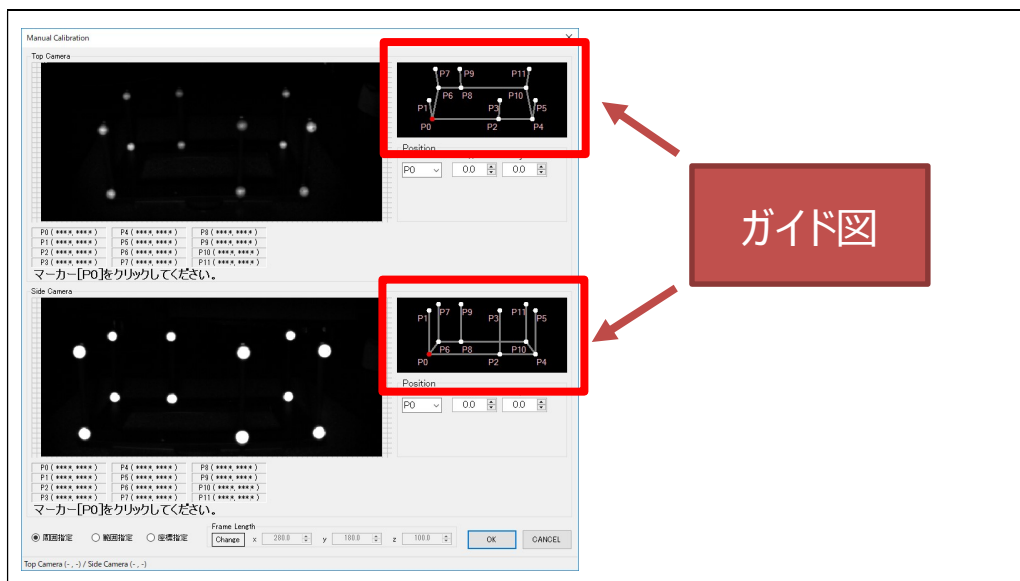
「OK」ボタンを押して前の画面に戻ってください。

失敗する場合は、「手動」ボタンを押して手動キャリブレーションを実行してください。

8.1.2 手動キャリブレーション

全てのマーカが認識されている状態への調整が難しい場合には、手動キャリブレーションを実行します。

手動キャリブレーションの実行①



「手動」ボタンを押すと、手動キャリブレーションダイアログが表示されます。

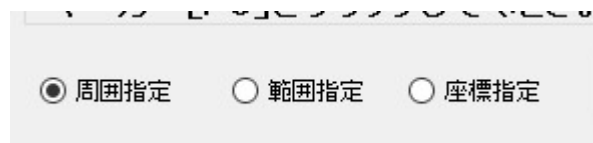
各カメラ画像の右側にあるガイド図を参考にして、上カメラと横カメラでそれぞれ順番にマーカををクリックすることで指定していきます。

ガイド図上では次にクリックするマーカが赤くなるので、順番が分からない場合には赤いマーカを目印にしてください。

指定されるマーカ座標は、**マーカの中心**である必要があります。

マーカ指定方法

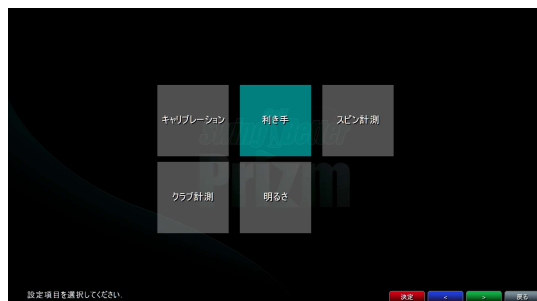
手動キャリブレーションダイアログの左下部分で、マーカ指定方法を選択がすることが出来ます。



- ① 周囲指定・・・マーカ上の適当な位置をクリックすると、自動でマーカの中心がマーカ座標として指定されます。
- ② 範囲指定・・・マウスドラッグ操作でマーカを囲むように指定すると、自動でマーカの中心がマーカ座標として指定されます。
- ③ 座標指定・・・クリックした位置がそのままマーカ座標として指定されます

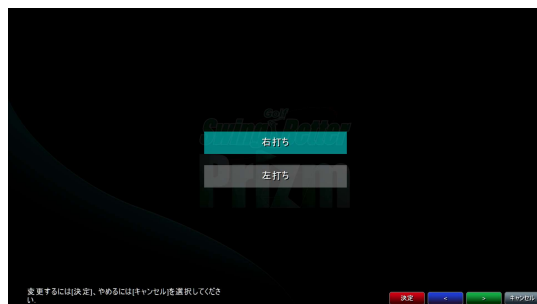
8.2 利き手

利き手の選択



「利き手」を選択し、「決定」ボタンを押します。

利き手の変更

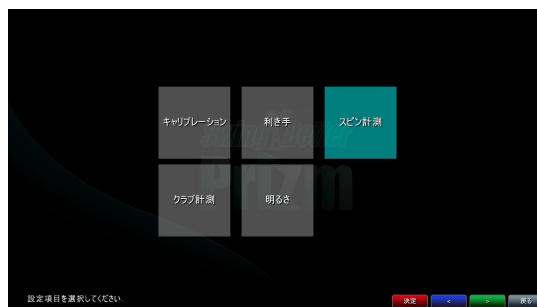


「右打ち」「左打ち」のボタンが表示されます。変更したい方を選択して、「決定」ボタンを押します。変更せずに戻るには「キャンセル」ボタンを押します。

8.3 スピン計測

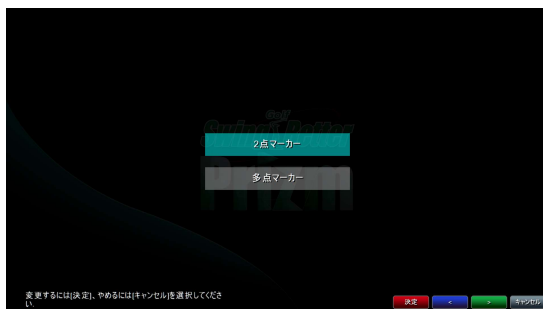
スピン量の計測方法には、ボールのマーカ―2 点を読み取る「2 点マーカ―計測」と多数のマーカ―を読み取る「多点マーカ―計測」の 2 種類があります。

スピン計測の選択



「スピン計測」を選択し、「決定」ボタンを押します。

スピン計測方法の変更

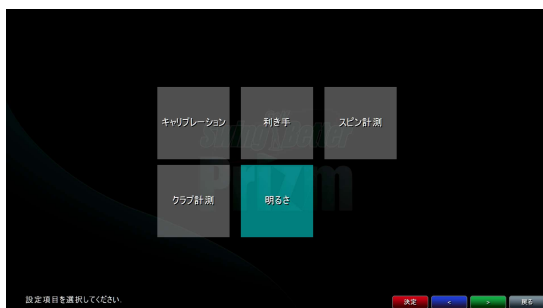


「2点マーカース」「多点マーカース」のボタンが表示されます。変更したい方を選択して、「決定」ボタンを押します。変更せずに戻るには「キャンセル」ボタンを押します。

8.4 明るさ

カメラ映像の明るさを調整することが出来ます。

明るさの選択



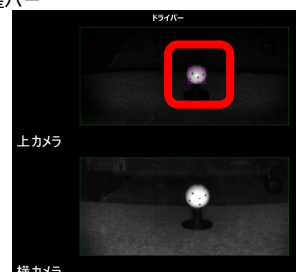
「明るさ」を選択し、「決定」ボタンを押します。

明るさの調整



明るさ調整バー

ボールを認識している状態



上カメラと横カメラのライブ画像が表示されます。

ショットするエリアにボールを置くと、適正な明るさの場合には上カメラ画像のボールがピンク色の枠で囲われます。枠が出てこない場合には、画面右側の明るさ調整バーか[明るい][暗い]のボタン

をクリックして適正な明るさになるように調整してください。

また、ドライバー（ティーアップする場合）とそれ以外のクラブ（ティーアップしない場合）でそれぞれ調整する必要がありますので、[クラブ]ボタンで変更してそれぞれ適正な位置にボールをおいた上で調整してください。

注意事項

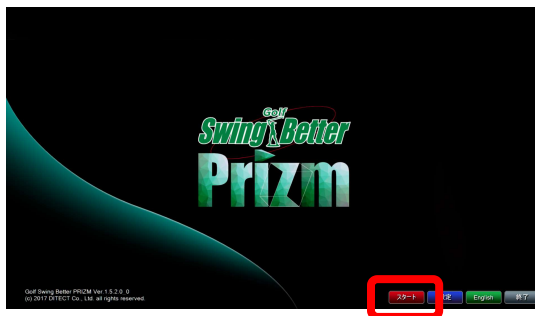
明るさを上げ過ぎると、ボールのマーカーが認識できなくなりスピン計測処理が正しく動作なくなる可能性がございます。ピンク色の枠の表示だけでなく、ボールのマーカーがしっかり見えていることもご確認ください。

9. 練習場

本章では、「練習場」の手順について説明します。

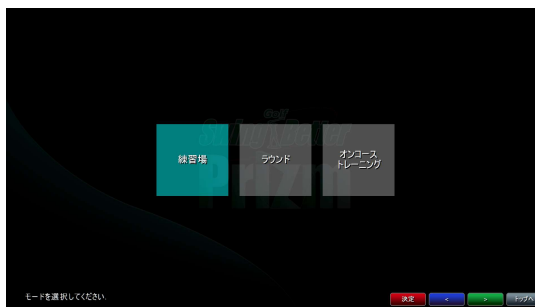
9.1 ショットまでの流れ

トップ画面



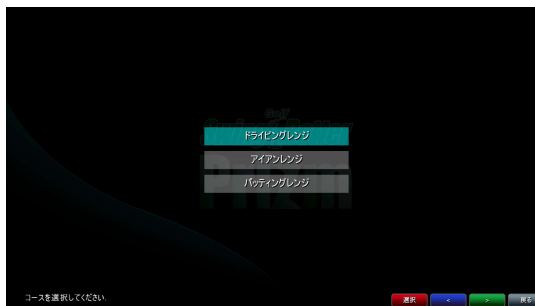
トップ画面で「スタート」ボタンを押します。

モードの選択



「練習場」を選択し、「決定」ボタンを押します。

練習場の選択



3つの練習場から1つを選び、「選択」ボタンを押します。ここでは、「ドライビングレンジ」を選択したと想定して次に進みます。

プレー画面



プレー画面が表示されます。左下にはカメラのライブ画像が表示され、ボールを置くと右下のメッセージが「ボールをセットしてください」から「ショットしてください」に更新されます。「ショットしてください」と表示されている間は計測を行うことができます。

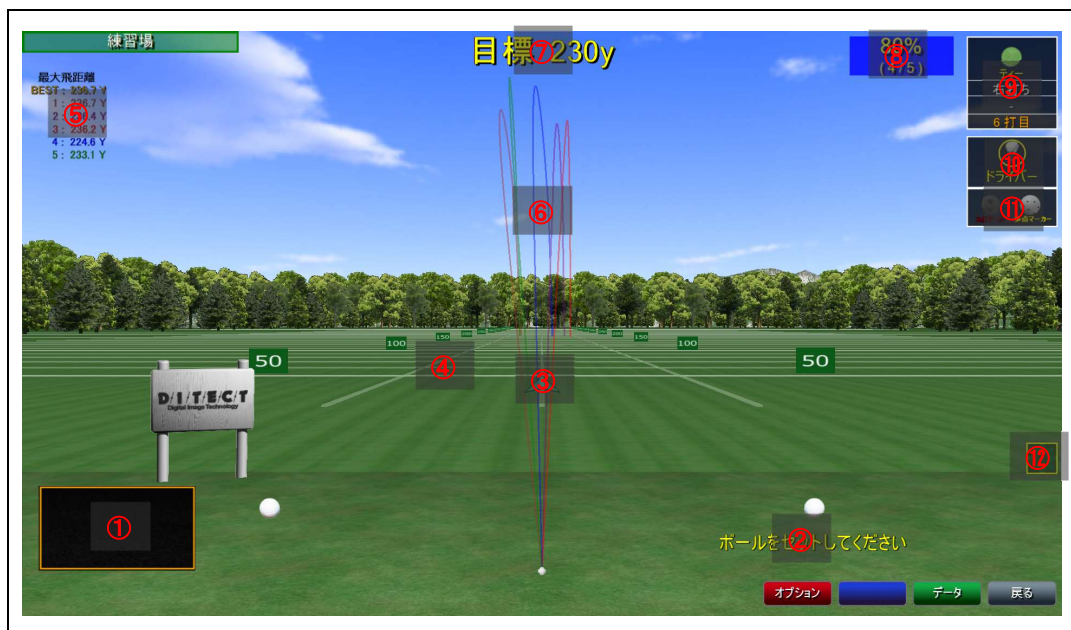
弾道シミュレーション画面



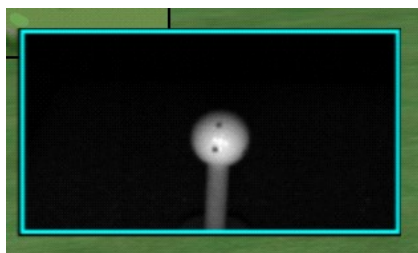
ショットすると、弾道シミュレーション(アニメーション動画)が表示されます。「スキップ」ボタンを押すとアニメーションをスキップすることができます。

9.2 プレー画面

プレー画面の詳細



① ライブ画像



カメラのライブ画像が表示されます。
ショットするにはこの画像内にボールがある必要があります。
センサーがボールを認識すると、枠線が黄色から青に変わります。

② センサー情報

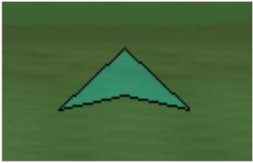
ショットしてください

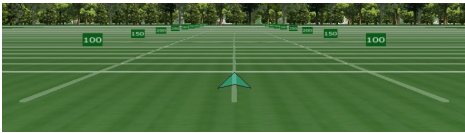
ショットしてください
[残り時間 : 00:00:55]

制限時間をオーバーしました
ボールを置きなおしてください

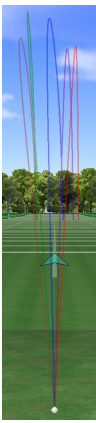
センサーの状態が表示されます。ここに「ショットしてください」と青字で表示されている時のみ、ショットすることができます。
ドライバー、パター以外のショットでは、ボールが置かれてから 1 分以内にショットしないと「ボールをセットしてください」に戻ってしまいます。(ショット可能な間は残り時間が表示されます)
制限時間に達してしまった場合には、ボールを置きなおすことでショット可能な状態に戻ります。

③ ショット方向

	現在のショット方向が▲(緑)表示されます。
---	------------------------------

④ 基準線	
	ドライビングレンジの 3 本の白線のうち、中央がセンターライン、その左右の白線はセンターラインから左右 10yard ラインになります。

⑤ ショットデータ履歴	
最大飛距離 BEST : 236.7 Y 1 : 236.7 Y 2 : 236.4 Y 3 : 236.2 Y 4 : 224.6 Y 5 : 233.1 Y	直近 5 球と BEST のデータが表示されます。

⑥ 弾道軌跡	
	直近 5 球の弾道軌跡がオーバーレイ表示されます。

⑦ 目標 / 残り / 飛距離 情報	
目標 230y 残り 100y	ドライビングレンジで目標飛距離を設定している場合には目標飛距離が表示されます。 アイアンレンジ、パター練習場ではピンまでの距離が表示されます。 ショットされボールが飛んでいる間は、飛距離表示に変わります。

	
---	--

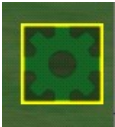
⑧ 成功率	
	ドライビングレンジで目標飛距離を設定している場合、またはアイアンレンジの場合はショットの成功率を表示します。 ドライビングレンジでは目標飛距離を超えて尚且つ左右 10yard 以内の位置に落ちたら、アイアンレンジではグリーンに乗ったら成功とカウントされます。

⑨ プレーヤー情報パネル	
	ショット位置の地面情報、利き手、プレーヤー名、ショット数（何打目か）が表示されます。

⑩ クラブ情報パネル	
	現在のクラブが表示されます。 画面上でこのパネルをクリックすると、下に選択可能な全てのクラブが表示され、クラブを変更することができます。

	
---	--

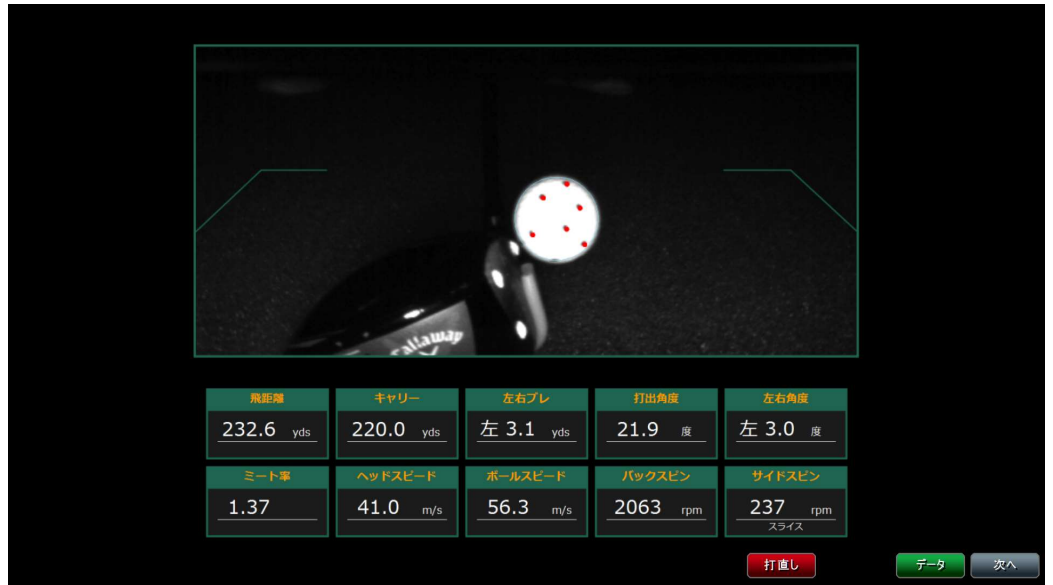
⑪ スピン計測モードパネル	
	現在のスピン計測モードが表示されます。

⑫ 設定ボタン	
	クリックすると設定画面に移行します。

9.3 インパクト画像再生画面

弾道シミュレーション表示が終了すると、インパクト画像再生が開始されます。

インパクト画像再生画面



上側にはインパクト映像、下側にはショットの計測データが表示されます。

各ボタンの操作は以下の通りです。

打ち直し

データ履歴には残さずに次のショットに進みます。

データ

データ表示を行います。

次へ

データ履歴に残して次のショットに進みます。

9.4 データ

プレー画面の「データ」ボタンを押すと、計測データを一覧できる画面が表示されます。

データ画面

① 履歴 ② 平均 ③ インパクト ④ ページ追加 ⑤ 1行削除 ⑥ ページ削除 ⑦ 一括削除 ⑧ 印刷 ⑨ エクスポート ⑩ インポート ⑪ OK

No.	飛距離 [yds]	キック [yds]	クラブ [yds]	クラブ [yds]	ヘッドスピード [m/s]	ボールスピード [m/s]	ミート率	打点角度 [度]	ボール角度 [度]	バックスピン [rpm]	サイドスピン [rpm]
003	244.9	234.7	40.6 (R)	37.7 (R)	-	61.0	-	21.1	1.1 (L)	2476	1103 (S)
002	250.0	240.3	40.8 (R)	38.7 (R)	-	60.9	-	22.6	4.1 (R)	2288	534 (S)
001	232.7	220.0	3.1 (L)	3.3 (L)	-	56.3	-	21.9	3.0 (L)	2063	237 (S)

⑫

A	242.5	231.7	26.1 (R)	24.4 (R)	0.0	59.4	0.00	21.9	0.0 (L)	2276	624 (S)
---	-------	-------	----------	----------	-----	------	------	------	---------	------	---------

⑬

⑭ ⑮

① [履歴] - 弾道軌跡イメージ(⑭⑮)が、選択されているページのデータ表示になります。

② [平均] - 弾道軌跡イメージ(⑭⑮)が、ページごとに色分けしたデータ表示になります。

③ [インパクト] - 選択した行データのインパクト画像が再生されます。

④ [ページ追加] - 新たにページを追加します。クラブを変更することによってページを追加することで、クラブごとの平均を比較することが出来ます。プレー画面でクラブが変更された場合も、自動的にページが追加されます。

⑤ [1行削除] - 選択した1データを削除します。

⑥ [ページ削除] - 選択されているページを削除します。

⑦ [一括削除] - すべてのページを削除します。

⑧ [印刷] - データ画面を印刷します。

※印刷を行うには、別途プリンタを用意しあらかじめ接続及び設定しておく必要があります。

⑨ [エクスポート] - データを csv ファイル形式で保存します。

⑩ [インポート] - 過去に保存された csv ファイル形式のデータを取り込みます。

⑪ [OK] - データ画面を終了します。

⑫ 履歴データ - 選択されているページの計測データを羅列表示します。

⑬ 平均データ - ページごとの平均データを表示します。

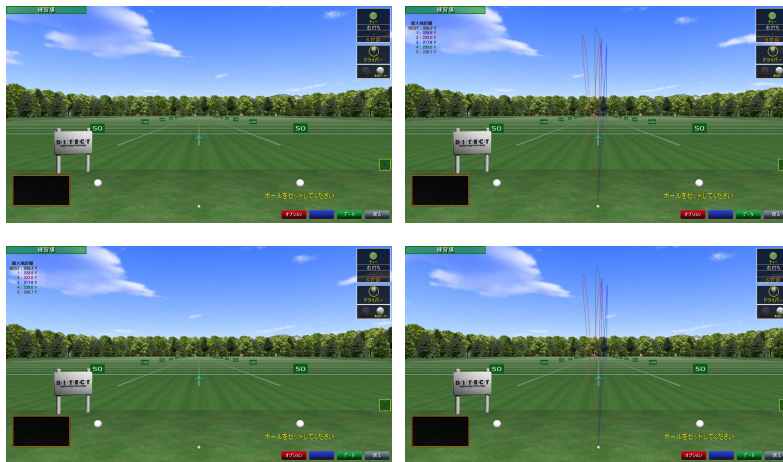
⑭ 弾道軌跡イメージ 1 - 上からの視点の弾道軌跡を表示します。

⑮ 弾道軌跡イメージ 2 - 横からの視点の弾道軌跡を表示します。

9.5 ショットデータ履歴/弾道軌跡の表示

「練習場」では、直近 5 球において弾道軌跡のオーバーレイ表示と距離表示が可能です。

ショットデータ履歴/弾道軌跡の表示①



下記のキーボード操作により表示設定の変更が可能です。

キーの種類	設定内容
D	キーを押すごとにショットデータ履歴/弾道軌跡の表示・非表示を以下の順で切り替えます 表示無し➡ショットデータ履歴/弾道軌跡を表示➡ ショットデータ履歴のみを表示➡弾道軌跡のみを表示➡表示無し
C	ショットデータ履歴/弾道軌跡をクリアします
Q + ↑ or ↓	ショットデータ履歴の表示サイズを変更します
W + ↑ or ↓	弾道軌跡の表示幅を変更します
A + ↑ or ↓	弾道軌跡の透過度(半透明度)を変更します

ショットデータ履歴/弾道軌跡の表示②

練習場

最大飛距離

BEST: 252.8 Y

1: 238.6 Y

2: 252.8 Y

3: 246.0 Y

4: 249.5 Y

5: 240.1 Y

練習場

ピンまでの距離

BEST: 1.2 Y

1: 5.2 Y

2: 6.7 Y

3: 5.2 Y

4: 1.2 Y

5: 13.1 Y

「ドライビングレンジ」ではショットデータ履歴は飛距離の表示となります。

「アイアンレンジ」「パッティングレンジ」ではショットデータ履歴はピンまでの残り距離となります。

一番上には「BEST」（ドライビングレンジでは飛距離が多いデータ、アイアンレンジではピンに近いデータ）が表示されます。

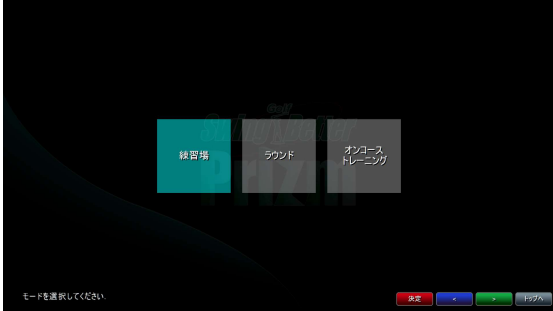
9.6 プレーの終了

終了する①



練習場を終了する場合は、プレー画面で「戻る」ボタンを押してください。

終了する②



モード選択画面に戻ります。

注意事項

ショットデータ履歴/弾道軌跡は練習場モードを終了する度にクリアされますのでご注意ください。

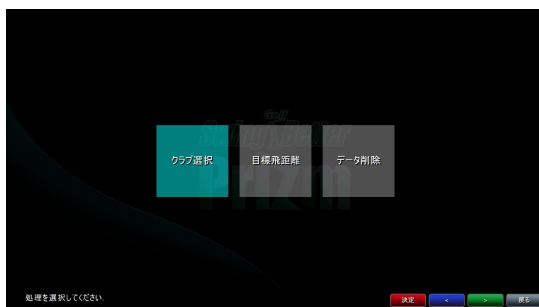
9.7 プレーオプション

プレーオプション①



プレー画面で、「オプション」ボタンを押します。

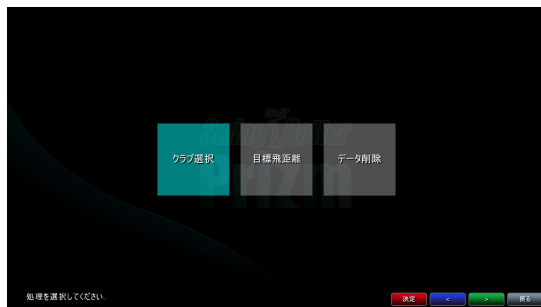
プレーオプション②



プレーオプション画面が表示されます。

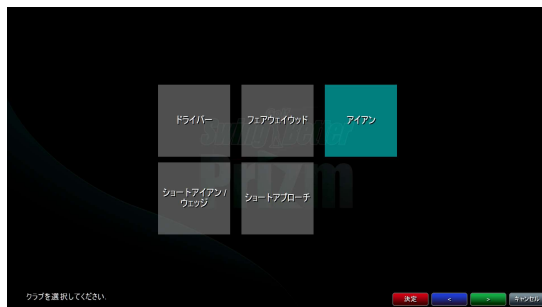
9.7.1 クラブ選択

クラブ選択①



「クラブ選択」を選択し「決定」ボタンを押します。

クラブ選択②



「クラブ選択画面」が表示されます。実際にショットするクラブを選択し「決定」ボタンを押すと、プレー画面に戻ります。ここでは、「アイアン」を選択したと想定します。

クラブ選択③



プレー画面に戻ると、画面右側のクラブ設定が「アイアン」に更新されます。
※プレー画面のクラブ情報パネルでの変更と同様です。

9.7.2 目標飛距離

目標飛距離（ドライバー練習場）①



「目標飛距離」を選択し「決定」ボタンを押します。

目標飛距離（ドライバー練習場）②



100yard～350yard まで、10yard 刻みで距離を選択できます。目標としたい飛距離を選択し「決定」ボタンを押します。ここでは、「200yard」を選択したと想定します。

目標飛距離（ドライバー練習場）③



プレー画面に戻ると、画面上部に設定した目標飛距離と成功率が表示されます。

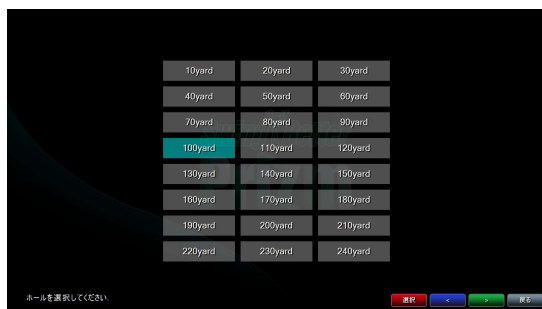
9.7.3 距離変更（アイアン練習場）

距離変更（アイアン練習場）①



「距離変更」を選択し「決定」ボタンを押します。

距離変更（アイアン練習場）②



アイアン練習場では 10yard～240yard まで、10yard 刻みで距離を選択できます。ピンまでの距離を選択し「決定」ボタンを押します。ここでは、「100yard」を選択したと想定します。

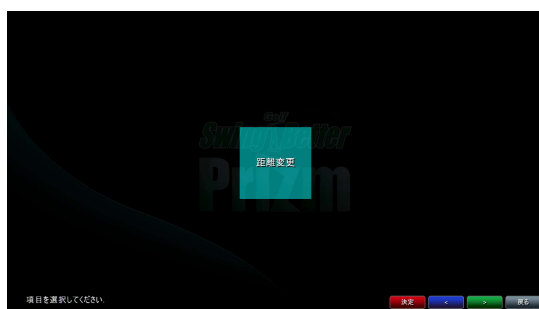
距離変更（アイアン練習場）③



プレー画面に戻るとピンまでの距離が変更され、成功率が表示されます。

9.7.4 距離変更（パター練習場）

距離変更（パター練習場）①



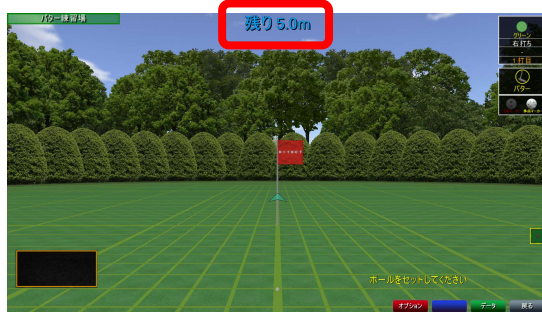
「距離変更」を選択し「決定」ボタンを押します。

距離変更（パター練習場）②



パター練習場では 0.5m～20m まで距離を選択できます。
カップまでの距離を選択し「決定」ボタンを押します。ここでは、「5m」を選択したと想定します。

距離変更（パター練習場）③



プレー画面に戻るとカップまでの距離が変更されます。

9.7.5 データ削除

データ削除①



「データ削除」を選択し「決定」ボタンを押します。

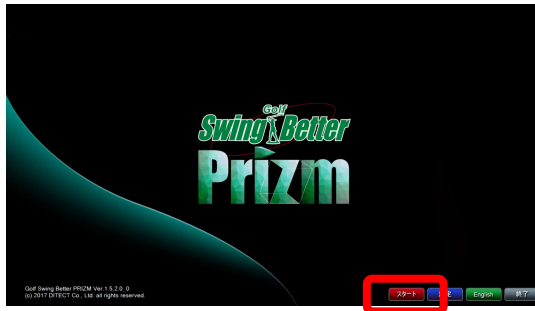
データ削除②

10. ラウンド

本章では、「ラウンド」の手順について説明します。

10.1 ショットまでの流れ

トップ画面



トップ画面で「スタート」ボタンを押します。

モードの選択



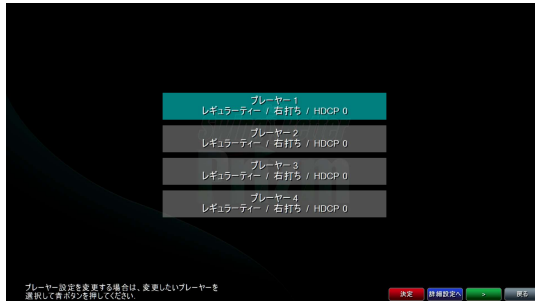
「ラウンド」を選択し、「決定」ボタンを押します。

プレイヤー数の設定



プレー人数を設定し、「決定」ボタンを押します。プレー人数を増やすには「+」ボタンを、減らすには「-」ボタンを押します。ここでは、例として4人でプレーすることを想定し次に進みます。

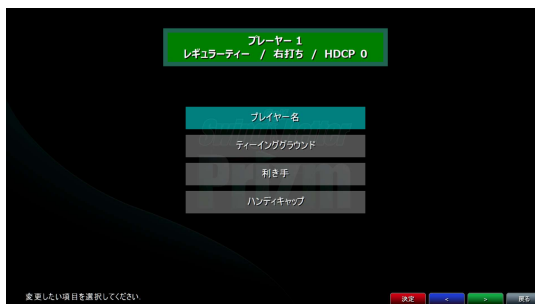
プレイヤー情報の設定



プレイヤー情報を設定します。設定を変更するには対象プレイヤーのパネルをマウスクリックするか、選択した状態で「詳細設定へ」ボタンを押してください。

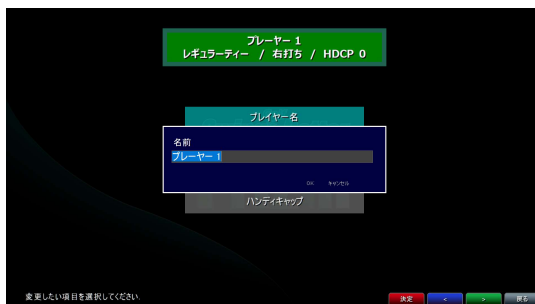
プレイヤー情報の設定変更が必要ない場合や、設定がすべて終了した場合は、「次へ」ボタンを押してください。

各プレイヤーの詳細設定



設定できるプレイヤー情報は「プレイヤー名」、「ティーインググラウンド」、「利き手」、「ハンディキャップ」の4項目です。設定を変更するには対象項目のパネルをマウスクリックするか、選択した状態で「決定」ボタンを押してください。

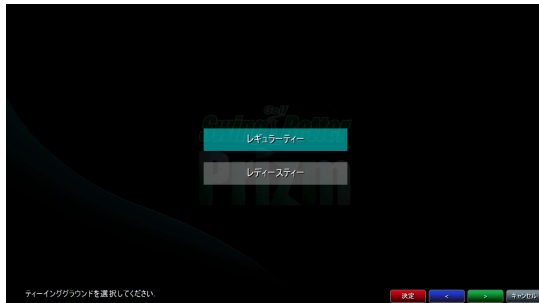
プレイヤー名の設定



プレイヤー名を入力し「OK」ボタンを押してください。

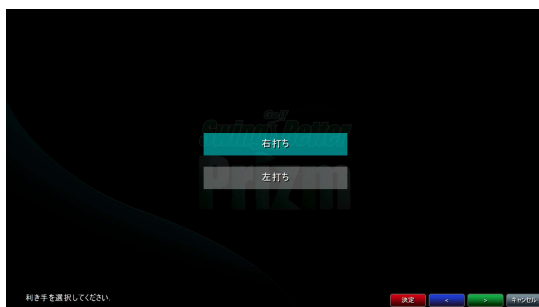
変更をキャンセルするには「キャンセル」ボタンを押してください。

ティーインググラウンドの設定



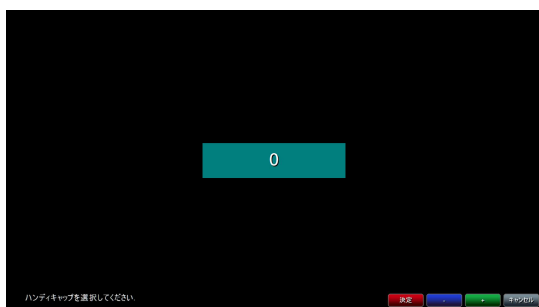
ティーインググラウンドを選択し「決定」ボタンを押してください。
変更をキャンセルするには「キャンセル」ボタンを押してください。

利き手の設定



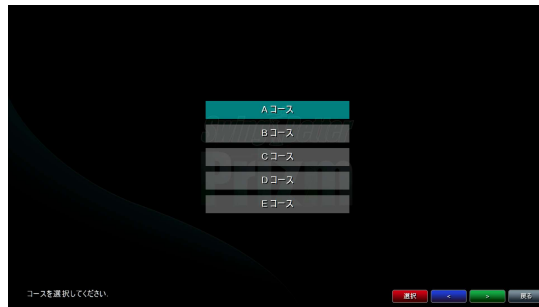
利き手を選択し「決定」ボタンを押してください。
変更をキャンセルするには「キャンセル」ボタンを押してください。

ハンディキャップの設定



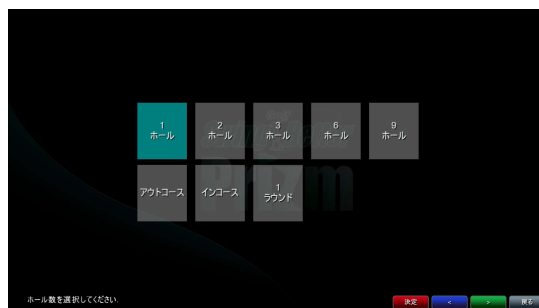
ハンディキャップ数を増やすには「+」ボタン、減らすには「-」ボタンを押してください。
変更をキャンセルするには「キャンセル」ボタンを押してください。

コースの選択



表示されているコースのリストから、プレーするコースを選択します。
ここでは、例として「A コース」を選択したと想定して次に進みます。

ホール数の選択



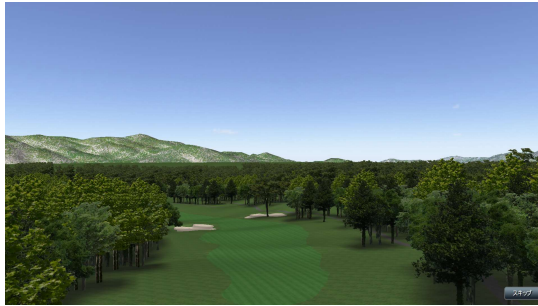
プレーするホール数を選択します。1 ホール、2 ホール、3 ホール、6 ホール、9 ホール、アウトコース、インコース、1 ラウンドから選択し、「決定」ボタンを押してください。
ここでは、例として 3 ホールプレーすることを想定して次に進みます。

ホールの選択



プレーするホールを選択します。「<」または「>」ボタンでプレーするホールを選択し、「選択」ボタンを押します。この操作を前の画面で設定したホール数だけ繰り返します。
ここでは、例として「1」「4」「15」番を選択したと想定して次に進みます。

ホールプレビューの表示



ホールのプレビュー（アニメーション）が表示されます。スキップするには、「スキップ」ボタンを押してください。

プレー画面



実際にボールをショットする画面です。

弾道シミュレーション画面



ショットすると、画面上に弾道シミュレーション(アニメーション動画)が表示されます。
「スキップ」ボタンを押すとアニメーションをスキップすることが出来ます。
「プレー画面」⇒「インパクト再生画面」を繰り返し行いながらゲームを進めていきます。

10.2 プレー画面

プレー画面の詳細



① コース・ホール情報



コース名、ホール番号、ヤーデージ[Y]、パーが表示されます。

② ホールマップ



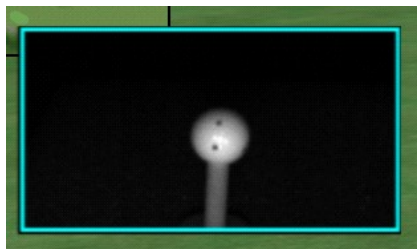
ホール全体のマップが表示されます。
 ショット位置が■（赤）で、カップ位置が■（橙）で表示されます。
 ショット位置からはショット方向の矢印と 50Y 刻みの飛距離ゲージが描画されます。

③ スコア情報

1T	プレイヤー 1	E
1T	プレイヤー 2	E
1T	プレイヤー 3	E
1T	プレイヤー 4	E

全プレイヤーの現在までのスコアが表示されます。

④ ライブ画像



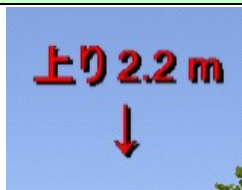
カメラのライブ画像が表示されます。
ショットするにはこの画像内にボールがある必要があります。
センサーがボールを認識すると、枠線が黄色から青に変わります。

⑤ 残り距離/飛距離情報



ショット前は残り距離が表示されます。
ショットされボールが飛んでいる間は飛距離表示に変わります。

⑥ カップ位置情報



現在のショット位置に対するカップ位置のアップ・ダウン情報が表示されます。
矢印はこの下にカップがあることを表します。

⑦ ショット方向



現在のショット方向が▲(緑)表示されます。

⑧ センサー情報

ショットしてください	センサーの状態が表示されます。ここに「ショットしてください」と青字で表示されている時のみ、ショットすることができます。
ショットしてください [残り時間 : 00:00:55]	ドライバー、パター以外のショットではボールが置かれてからショットするまでに 1 分の制限時間があり、残り時間が表示されます。
制限時間をオーバーしました ボールを置きなおしてください	制限時間に達してしまった場合には、ボールを置きなおすことでショット可能な状態に戻ります。

⑨ プレーヤー情報パネル	
	ショット位置の地面情報、利き手、プレーヤー名、ショット数（何打目か）が表示されます。

⑩ クラブ情報パネル	
	現在のクラブが表示されます。 画面上でこのパネルをクリックすると、下に選択可能な全てのクラブが表示され、クラブを変更することができます。

⑪ スピン計測モードパネル	
---------------	--

	現在のスピン計測モードが表示されます。
---	----------------------------

⑫ 設定ボタン	
	クリックすると設定画面に移行します。

10.3 インパクト画像再生画面

弾道シミュレーション表示が終了すると、インパクト画像再生が開始されます。

インパクト画像再生画面

飛距離	ランナー	高さ	打点距離	打ち角度
287.8 yds	274.8 yds	36.7 yds	15.9 m	右 4.2 m
スピード	ヘッドスピード	ボールスピード	バックスピンの値	サイドスピンの値
1.47	45.5 mph	66.7 mph	2194 rpm	84 rpm

Buttons: 打ち直し (Retake), 次へ (Next)

上側にはインパクト映像、下側にはショットの計測データが表示されます。

画面左上には次のショット情報（ショットする場所、プレーヤー名、ピンまでの距離）が表示されます。

各ボタンの操作は以下の通りです。

打ち直し

同じ位置からショットし直すことができます。

次へ

次のプレーヤーのショットに進みます。

10.4 パッティング

10.4.1 パッティングライン

パッティングラインの表示



パッティングの際にはパッティングラインが自動的に表示されます。
 ※カップまでの距離が長い場合やグリーンの形状が複雑な場合には、表示までに時間がかかる場合があります。

10.4.2 アンジュレーションマップ

アンジュレーションマップの表示



グリーンの見える位置でキーボードの「G」キーを押すと、グリーンのアンジュレーションを色付けしたヒートマップで表示させることができます。パッティングの参考にしてください。

10.5 ラウンド結果

スコアシートの表示

ラウンドが終了するとスコアシートが表示されます。「印刷」ボタンを押すとプリンタ出力することができます。「スキップ」ボタンを押すと順位表画面に進みます。

5 秒間表示された後は自動スキップされ順位表画面に進みますが、「スペース」キーを押すことで秒数のカウントが停止し、自動スキップしないようにすることが可能です。

順位表の表示

最後に順位表が表示されます。「戻る」ボタンを押すとスコアシート画面に戻ります。「スキップ」ボタンを押すとゲーム選択画面に進みます。

10.6 プレーの終了

途中で終了する①

途中で終了するには、「メニュー」ボタンを押してください。

途中で終了する②



メニュー画面が表示されます。

ギブアップ

現在のプレイヤーのみギブアップ扱いとなります。

全員ギブアップ

現在のホールについてプレイヤー全員がギブアップ扱いとなり、次のホールに進みます。

ゲーム終了

プレイヤー全員について残りホールの有無にかかわらずラウンドを終了します。

ゲーム中断

ホールアウトしたホールまでのラウンド情報を保存して終了します。保存して終了することで、途中からラウンドを再開することが出来ます。

注意事項

ゲーム中断で保存できるのはホールアウトした場面までになります。プレー中のホールでの途中経過の情報は残らないため、再開する場合には必ずティーグラウンドからになりますのでご注意ください。

10.7 プレーの再開

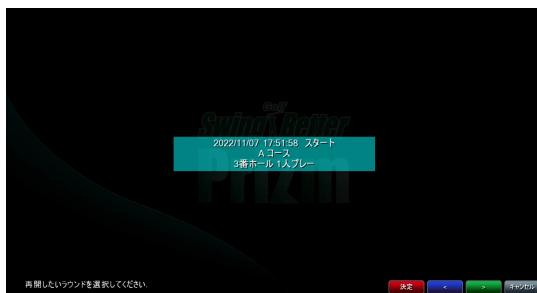
中断で終了したラウンドは続きからプレーすることが出来ます。

プレーを再開する①



「ゲーム中断」で終了したラウンドデータが残っている場合、モード選択画面で「ラウンド」を選択すると、「始めから」「続きから」選択画面が表示されます。
ラウンドプレーを再開するには「続きから」を選択します。

プレーを再開する②



中断したラウンドを選択する画面が表示されます。
再開したいラウンドデータを選択すると続きからプレーを再開することが出来ます。

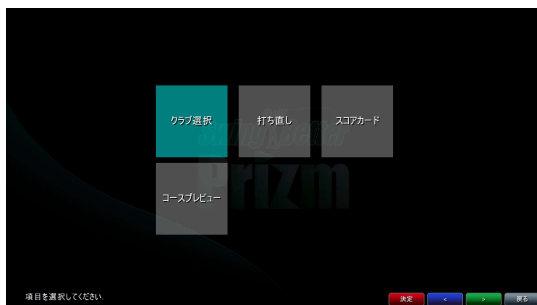
10.8 プレーオプション

プレーオプション①



プレー画面で、「オプション」ボタンを押します。

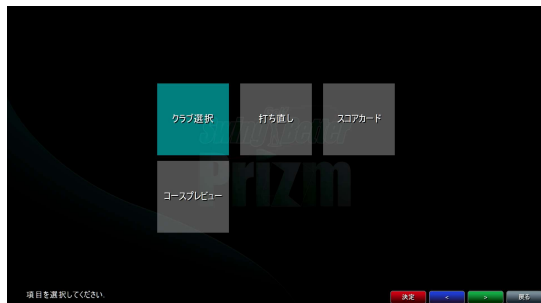
プレーオプション②



プレーオプション画面が表示されます。

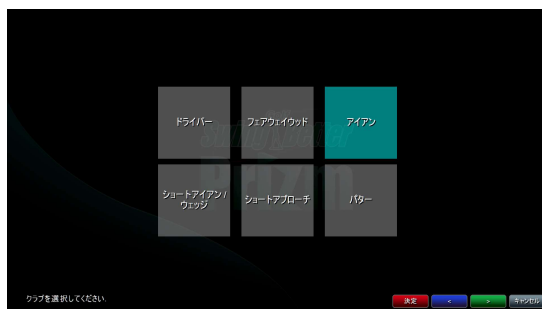
10.8.1 クラブ選択

クラブ選択①



「クラブ選択」を選択し「決定」ボタンを押します。

クラブ選択②



「クラブ選択画面」が表示されます。実際にショットするクラブを選択し「決定」ボタンを押すと、プレー画面に戻ります。ここでは、「アイアン」を選択したと想定します。

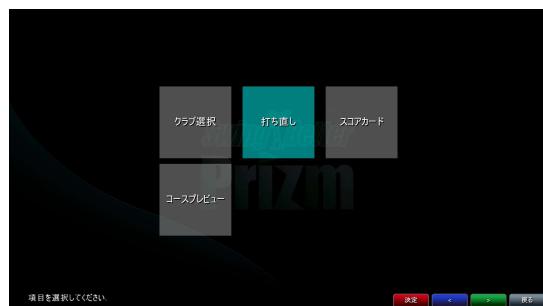
クラブ選択③



プレー画面に戻ると、画面右側のクラブ設定が「アイアン」に更新されます。
※プレー画面のクラブ情報パネルから変更した場合と動作は同じです。

10.8.2 打ち直し

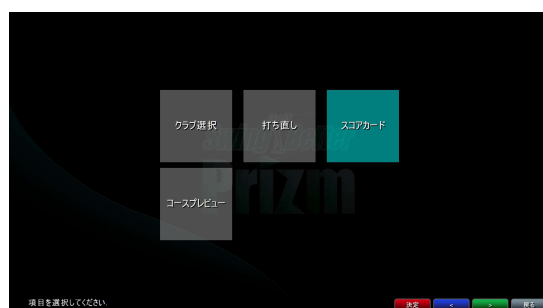
打ち直し



「打ち直し」を選択し「決定」ボタンを押すと、1 打前の位置に戻ることができます。

10.8.3 スコアカード

スコアカード①



「スコアカード」を選択し「決定」ボタンを押します。

スコアカード②

2020/07/26 10:24

A コース

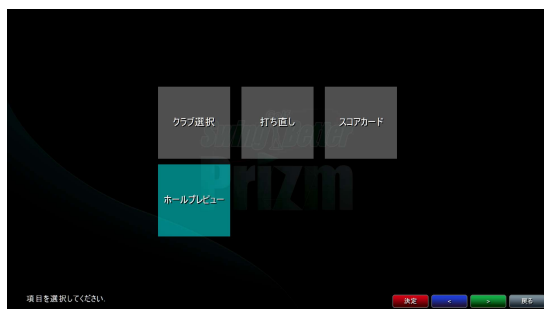
Page 1 / 1

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
YARDS	416									416										0	416
PAR	4									4										0	4
プレイヤー 1										0										0	0
										0										0	0

現時点でのスコアカードが表示されます。元の画面に戻るには「戻る」ボタンを押します。

10.8.4 ホールプレビュー

ホールプレビュー①



「ホールプレビュー」を選択し「決定」ボタンを押します。

ホールプレビュー②



ホールのプレビュー（アニメーション）が表示されます。スキップするには、「スキップ」ボタンを押してください。

10.9 ラウンド設定

ラウンドのプレー画面で「F6」キーを押すと、設定ダイアログが表示されます。

ラウンド設定ダイアログ

変更した設定を反映させて保存する場合には、「OK」ボタンを押してください。

ギブアップ

「ギブアップ倍率」は、強制ギブアップとなるショット数を設定します。パー数の 2 倍・3 倍・4 倍から選択することができます。例えば、パー 4 のホールにおいて「ギブアップ比率」が 2 に設定されていると 8 打目でカップインしなかった場合は強制ギブアップとなります。

カップ

「カップ直径[m]」の数字を変更することで、シミュレータ上のカップの大きさを設定することができます。カップ直径の最小値は 0.108[m](=半径 5.4cm)、最大値は 0.5[m](=半径 25cm)です。

「OK を許容」にチェックを入れると、カップからの距離が「OK の距離[m]」で設定されている値より短くなった時点でホールアウトと見なされます。

OK と判定された場合には、OK となった打数+1 がスコアとなります。

弾道アニメーション

ショットした後ボールが飛ぶアニメーションの表示速度を変更することが出来ます。

スタンスプレート

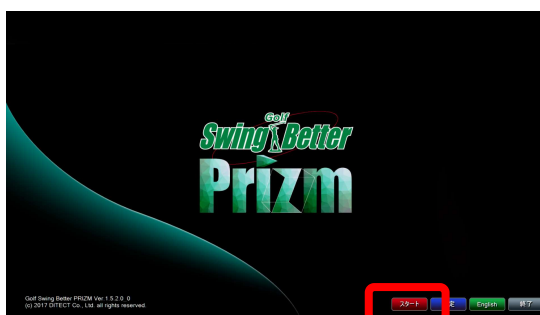
オプションで追加できるスタンスプレート（傾斜台）の設定です。

11. オンコーストレーニング

本章では、「オンコーストレーニング」の手順について説明します。

11.1 ショットまでの流れ

トップ画面



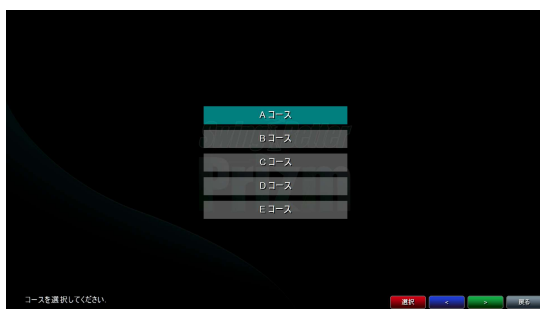
トップ画面で「スタート」ボタンを押します。

モードの選択



「オンコーストレーニング」を選択し、「決定」ボタンを押します。

コースの選択



プレーするコースを選択します。表示されているコースのリストから、プレーするコースを選択し、「選択」ボタンを押してください。

ここでは、例として「A コース」を選択したと想定して次に進みます。

ホールの選択



プレーするホールを選択します。「<」または「>」ボタンでプレーするホールを選択し、「選択」ボタンを押します。

ここでは、例として「1」番を選択したと想定して次に進みます。

プレーの流れ

ホール選択後の基本的なプレーの流れはラウンドと同様ですが、ショット位置は変更しない限り同じ位置からの繰り返しになります。

11.2 プレー画面

プレー画面の詳細

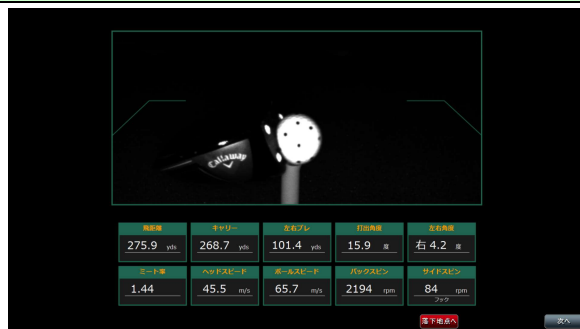


スコア情報の表示以外はラウンドと同じです。

11.3 インパクト画像再生

弾道シミュレーション表示が終了すると、インパクト画像再生が開始されます。

インパクト再生画面



上側にはインパクト映像、下側にはショットの計測データが表示されます。

各ボタンの操作は以下の通りです。

落下地点へ

ボールが落下した場所へ移動して次のショットに進みます。

次へ

同じ位置からの次のショットに進みます。

11.4 ショット位置の移動

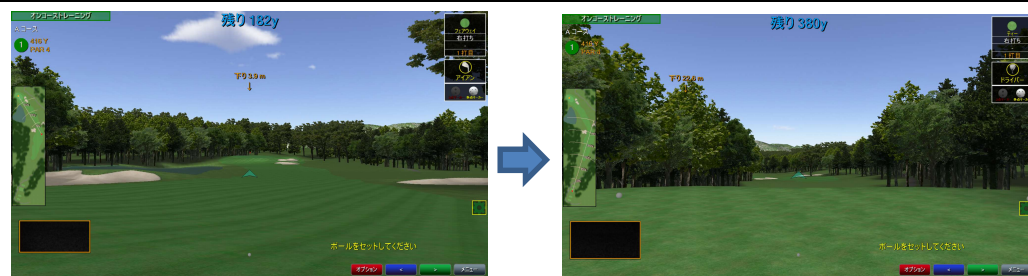
オンコーストレーニングモードでは、ショットする位置を自由に変更することが出来ます。

ショット位置の選択



マップ上かプレー画面上でショットしたい位置をマウス左クリックすると、その位置に移動します。

プレー画面 - ショット位置のリセット



プレー画面でマウス右クリックすることで、初期位置(レギュラーティー)に移動します。

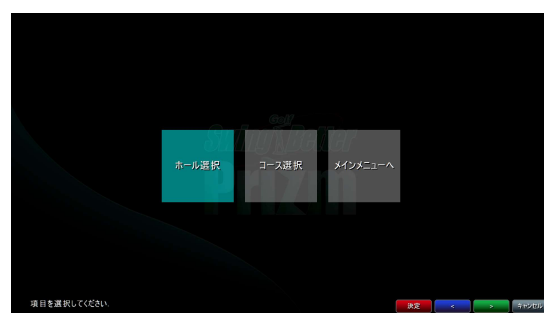
11.5 ホールの変更

ホールを変更する①



ホールを変更するには、「メニュー」ボタンを押してください。

ホールを変更する②



メニュー画面が表示されます。

「ホール選択へ」を選択し「決定」ボタンを押すと、ホール選択画面に戻ります。

「コース選択へ」を選択し「決定」ボタンを押すと、コース選択画面に戻ります。

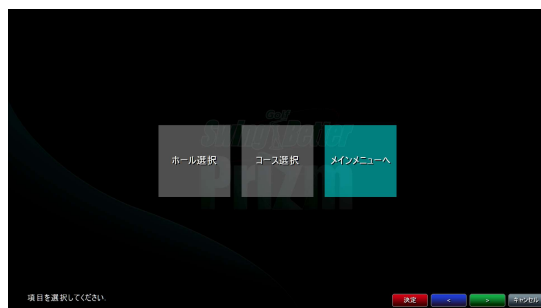
11.6 プレーの終了

終了する①



オンコーストレーニングを終了するには、「メニュー」ボタンを押してください。

終了する②



メニュー画面が表示されます。

「メインメニューへ」を選択し「決定」ボタンを押すと、オンコーストレーニングを終了しモード選択画面に戻ります。

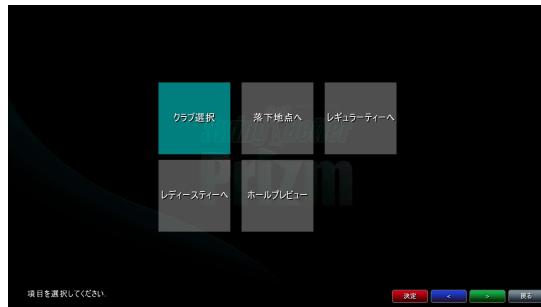
11.7 プレーオプション

プレーオプション①



プレー画面で、「オプション」ボタンを押します。

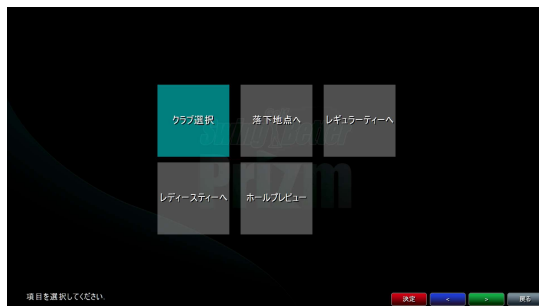
プレーオプション②



プレーオプション画面が表示されます。

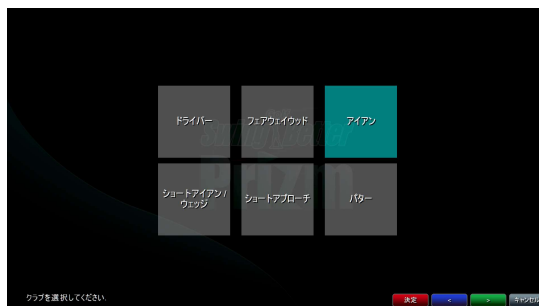
11.7.1 クラブ選択

クラブ選択①



「クラブ選択」を選択し「決定」ボタンを押します。

クラブ選択②



「クラブ選択画面」が表示されます。実際にショットするクラブを選択し「決定」ボタンを押すと、プレー画面に戻ります。ここでは、「アイアン」を選択したと想定します。

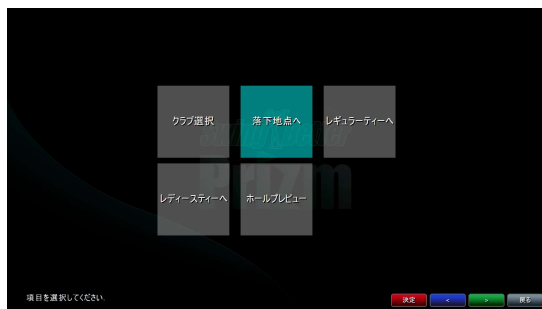
クラブ選択③



プレー画面に戻ると、画面右側のクラブ設定が「アイアン」に更新されます。
※プレー画面のクラブ情報パネルから変更した場合と動作は同じです。

11.7.2 落下地点へ

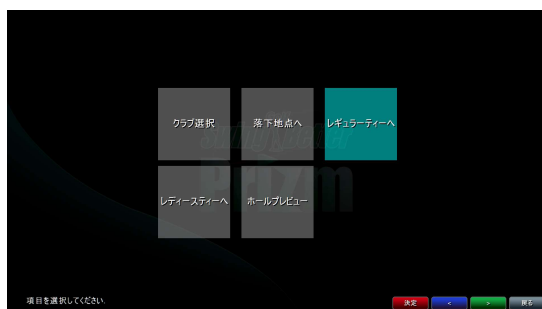
落下地点へ



「落下地点へ」を選択すると、前のショットでボールが落下した場所へ移動します。

11.7.3 レギュラーティーへ

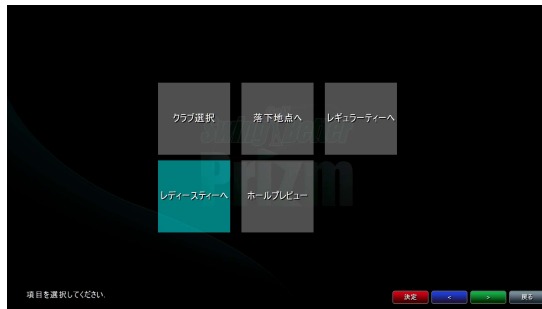
レギュラーティーへ



「レギュラーティーへ」を選択すると、レギュラーティーへ移動します。

11.7.4 レディースティーへ

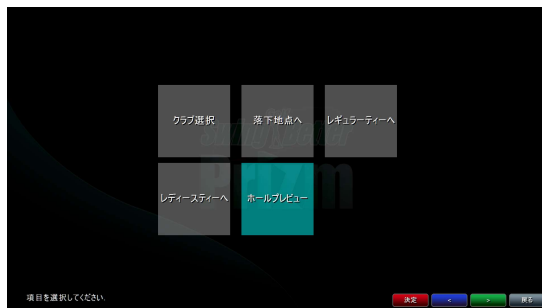
レディースティーへ



「レディースティーへ」を選択すると、レディースティーへ移動します。

11.7.5 ホールプレビュー

ホールプレビュー①



「ホールプレビュー」を選択し「決定」ボタンを押します。

ホールプレビュー②



ホールのプレビュー（アニメーション）が表示されます。スキップするには、「スキップ」ボタンを押してください。

12.1 プレー画面

練習場でのキー操作



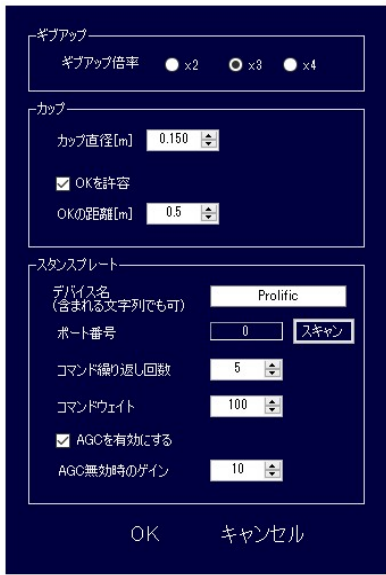
練習場プレー画面特有のキー操作についてのみ説明します。

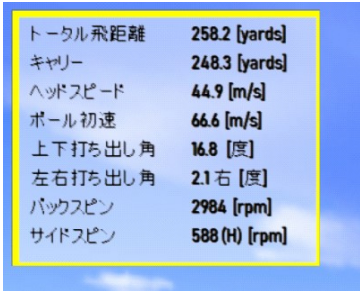
キー	内容
D	ショット履歴パネルとショット履歴弾道の表示・非表示設定を切り替えます。「D」キーを押す度に、[パネル,弾道]の表示・非表示パターンが、[ON,ON]→[ON,OFF]→[OFF,ON]→[OFF,OFF]と順番に変化します。
C	ショット履歴をクリアします。
Q + ↑/↓	ショット履歴パネルの表示サイズを調整することができます。「Q+ ↑」キーでパネルサイズを大きくします。「Q+ ↓」キーでパネルサイズを小さくします。
W + ↑/↓	ショット履歴弾道の線幅を調整することができます。「W+ ↑」キーで線幅を太くすることができます。「W+ ↓」キーで線幅を細くすることができます。
A + ↑/↓	ショット履歴弾道の透過度を調整することができます。「A+ ↑」キーで弾道の線を濃くすることができます。「A+ ↓」キーで弾道の線を薄くすることができます。

練習場、ラウンド、オンコーストレーニングのキー操作



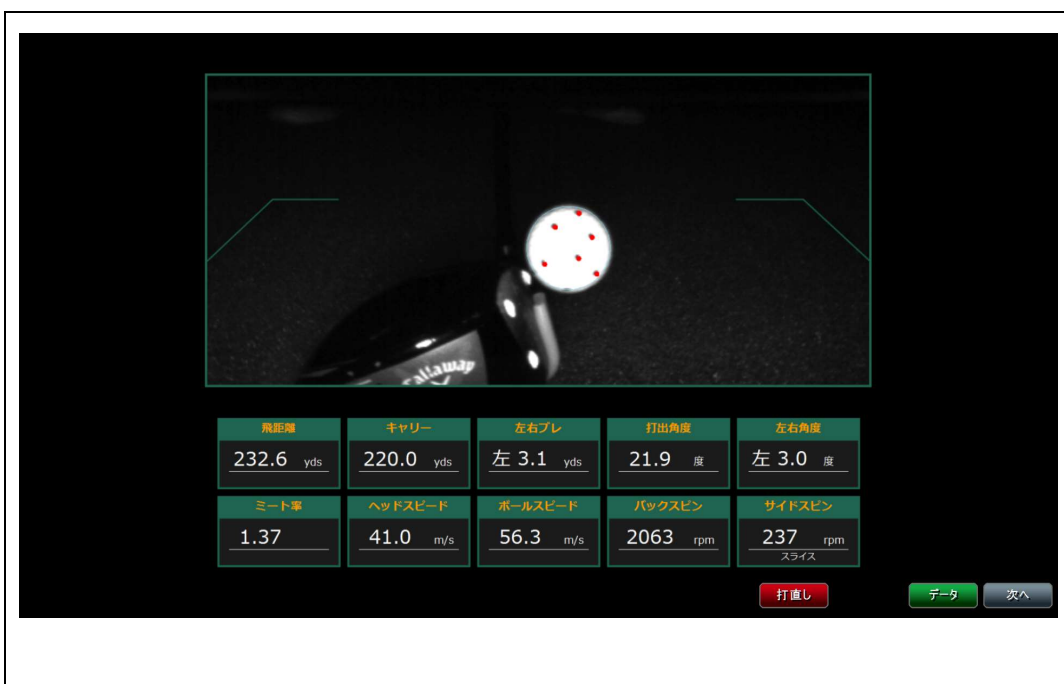
キー	内容
F5	テストショット・ダイアログを表示します。  詳細は、「13.4 テストショット (p.80)」をご覧ください。
F6	ギブアップ設定や、カップの大きさの設定、OK の設定を行うダイアログを表示します。

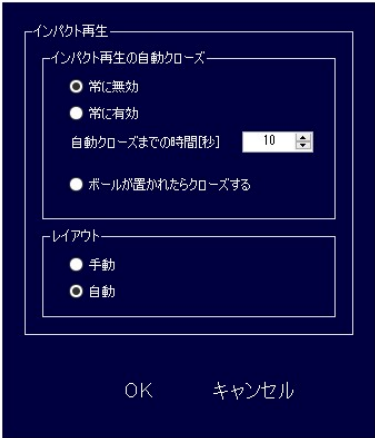
	 詳細は、「10.9 ラウンド設定 (p.59)」をご覧ください。
F8	プリズム/ポッドに対してリポート信号を送信します。
↑	ショット方向を初期状態に戻します。
←/→	ショット方向を変更することができます。「Ctrl」キーを押しながらの場合は、回転の速度が速くなります。
F + ↑/↓	視野角を調整します。「F+ ↑」キーを押すと視野角が狭く（ズーム）なります。「F+ ↓」キーを押すと視野角が広く（広角）なります。視野角をあまり狭くしすぎると、ボールが見えなくなってしまうので注意してください。
X + ↑/↓	プレーヤー情報パネルの表示サイズを調整することができます。「X+ ↑」キーでパネルサイズを大きくします。「X+ ↓」キーでパネルサイズを小さくします。
スペース	弾道シミュレーション表示中は「スキップ」ボタンと同様にアニメーションをスキップします。
G	グリーン上のアンジュレーションを色付けしたヒートマップのオーバーレイ表示の設定を行います。
P	弾道シミュレーション・パラメータ設定ダイアログを表示します。

X + ↑/↓	プレーヤー情報パネルの表示サイズを調整することができます。「X+ ↑」キーでパネルサイズを大きくします。「X+ ↓」キーでパネルサイズを小さくします。
R	ショット後の飛球中にプレー画面左上に表示される計測結果パネルの表示・非表示を切り替えます。 
Z + ↑/↓	計測結果パネルの表示サイズを調整することができます。「Z+ ↑」キーでパネルサイズを大きくします。「Z+ ↓」キーでパネルサイズを小さくします。
O + L/R	プレー画面を左右にずらします。正面のスクリーンにプロジェクターで投影してご使用になる場合に、実際のボール位置の正面にプレー画面のボールが位置するように調整したい場合にご使用ください。
O + I	ずらしたプレー画面を初期値に戻します。

12.2 インパクト画像再生画面

インパクト再生画面のキー操作



キー	内容
F6	インパクト再生中の挙動を設定します。  詳細は、「13.3 インパクト画像再生画面設定 (p.79)」をご覧ください。
アイ I + ↑/↓	インパクト再生画像サイズの調整を行います。「I+ ↑」キーでインパクト画像サイズを大きくします。「I+ ↓」キーでインパクト画像サイズを小さくします。
スペース	インパクト映像の再生/停止を設定します。 インパクト映像が停止中の場合は再生を開始し、再生中の場合は停止します。

←/→	インパクト画像のコマ送りを行います。 インパクト映像が再生中の場合は「スペース」もしくは「↓」キーを押してインパクト映像を停止中の状態にしてからコマ送り を行ってください。
↑/↓	「↑」キーを押すと、ストロボ合成画像を表示します。「↑」を繰り返し押し出すことで、以下の 3 パターンの合成画像を切り替えることができます。 パターン A：全フレーム合成 パターン B：1 フレームおきの合成 パターン C：2 フレームおきの合成 「↓」キーを押すと、通常のインパクト映像に戻ります。
Home	インパクト映像の先頭フレームに移動します。この操作は再生中・停止中にかかわらず行うことができます。
End	インパクト映像の最終フレームに移動します。この操作は再生中・停止中にかかわらず行うことができます。
R	プレー画面に戻りショットアニメーションのリプレイを実行します。
S + ↑/↓	インパクト映像のガンマを調整します。
Shift + S + ↑/↓	インパクト映像のコントラストを調整します。

13. その他

本章では、その他の機能について説明します。

13.1 画面位置オフセット

プロジェクタなどの機材を利用してソフトウェア画面を正面のスクリーンに投影する場合に、実際のボール位置とスクリーンに映っているプレー画面のボール位置を合わせることが出来ます。

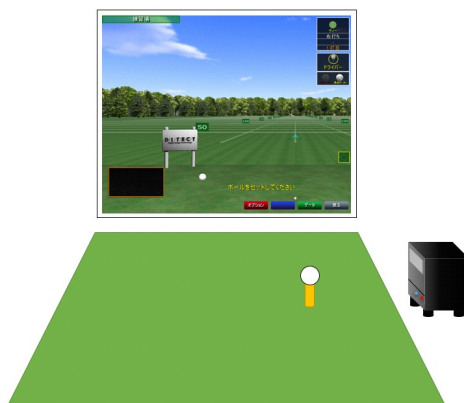
画面位置オフセット機能

キー操作で「O」を押しながら「R」を押すことで右に、「L」を押すことで左に、プレー画面全体がずれていきます。元の状態へ戻すには「O」を押しながら「I」を押してください。

また、この機能はクラブ設定を変更することで、ドライバー(ティーアップする場合)とドライバー以外(ティーアップしない場合)の2パターン設定することが出来ます。



初期状態：ボールが画面中央に表示されます。



オフセット後：画面全体が右にずれることで、ボールが右側に表示されます。

13.2 弾道シミュレーション調整

弾道シミュレーションでの飛距離を調整することが出来ます。

パラメータ調整機能

プレー画面において、「P」キーを押すと、弾道シミュレーションの計算パラメータ調整ダイアログが表示されます。

弾道シミュレーションの計算パラメータ設定を誤ると、シミュレーション結果に重大な影響を及ぼす可能性がありますので、飛距離調整を行う場合以外では基本的に変更しないでください。

パラメータ名

クラブごとの速度調整係数

ドライバー 1.03 アイアン 1.00 フェアウェイウッド 1.00

Sアイアン / ウェッジ 0.95 ショート アプローチ 1.15 パター 1.02 (8.0feet)

クラブごとの高度補正係数

ドライバー 0.80 アイアン 0.95 フェアウェイウッド 0.80

Sアイアン / ウェッジ 0.85 ショート アプローチ 1.00

サイドスピンの調整係数

サイドスピンの最大値(絶対値)[rpm] 2000

サイドスピンの係数 0.60

グリーン上の転がり調整

ボールスピード増進率 1.00

ショット場所ごとの初速調整係数

ティー 1.00 フェアウェイ 1.00

ラフ 0.95バンカー 0.70

バックスピンの調整係数(オフセット・傾き)

ドライバー 3800 0.80

アイアン 3500 0.50

フェアウェイウッド 3800 0.65

Sアイアン / ウェッジ 4000 0.50

ショート アプローチ 3000 0.50

2打目に降のロングアイアンのバックスピン最大値[rpm] 4500

バックスピン効果

最低角度[度] 45 スピン減衰係数 0.60

バックスピン係数 8000 マイナス速度係数 125

バウンド時の速度減衰係数 0.40

転がり始めの速度減衰係数 0.75

マイナス速さ最大値[m/s] 1.5

バックスピン対応バウンド効果

グリーン フェアウェイ ラフ

a: デフォルト反射角係数 0.850 0.700 0.600

a: 反射角係数 0.100 0.100 0.020

b: 速度減衰率(バックスピン) 0.150 0.200 0.500

c: 速度減衰率(入射角) 0.005 0.005 0.005

d: バックスピン減衰係数 0.775 0.700 0.650

e: 転がり速度係数 0.0004 0.0000 0.0000

Green Alpha 3.0 Green Beta 2.0 Green Peek BS 4000 Green Peek VA 42 Green Kiki 1.4

Max Backspin Speed 0.5 Max Normal Speed 3.0

設定ファイル名 C:\Users\Shimizu\AppData\Roaming\DiTeck\GolfSimulator\Params\param1.ini

名前を付けて保存 読み込み 初期値に戻す OK キャンセル

飛距離の調整方法

例えば、ドライバーの飛距離が若干厳しいと感じた場合、画面左上部にある「クラブごとの初速割引係数」のドライバーの設定値を少し(0.01～0.03 程度)大きくします。逆に飛距離が甘い場合は、設定値を少し小さくします。

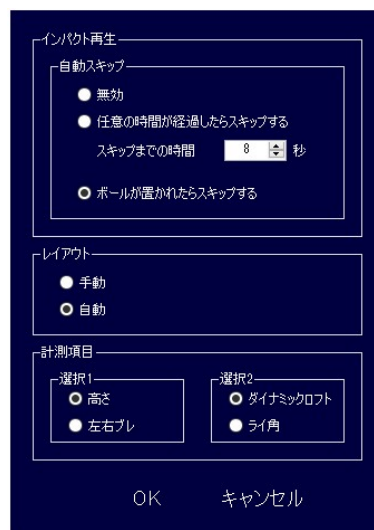
他のクラブについても同様の調整方法で飛距離の微調整を行うことができます。

パターの場合は、数値入力の横にグリーン速さ(スティンプ)が表示されています。この数字を目安に数値を調整してください。

13.3 インパクト画像再生画面設定

インパクト画像再生画面で「F6」キーを押すと、設定ダイアログが表示されます。

インパクト画像再生画面設定ダイアログ



設定を変更した後は、「OK」ボタンを押してください。

インパクト再生の自動スキップ

自動的にインパクト再生画面からプレー画面に移行させることができます。

●無効

自動スキップ機能を無効にします

●任意の時間が経過したらスキップする

自動スキップまでの時間[秒]を変更することで、移行するまでの秒数を設定できます。

●ボールが置かれたらスキップする

センサーがボールを認識した時点で自動的にプレー画面に移行します。

計測項目

表示する計測項目を選択することができます。

●選択 1

「高さ」と「左右ブレ」を切り替えます。

●選択 2（※クラブ計測をした場合の設定です）

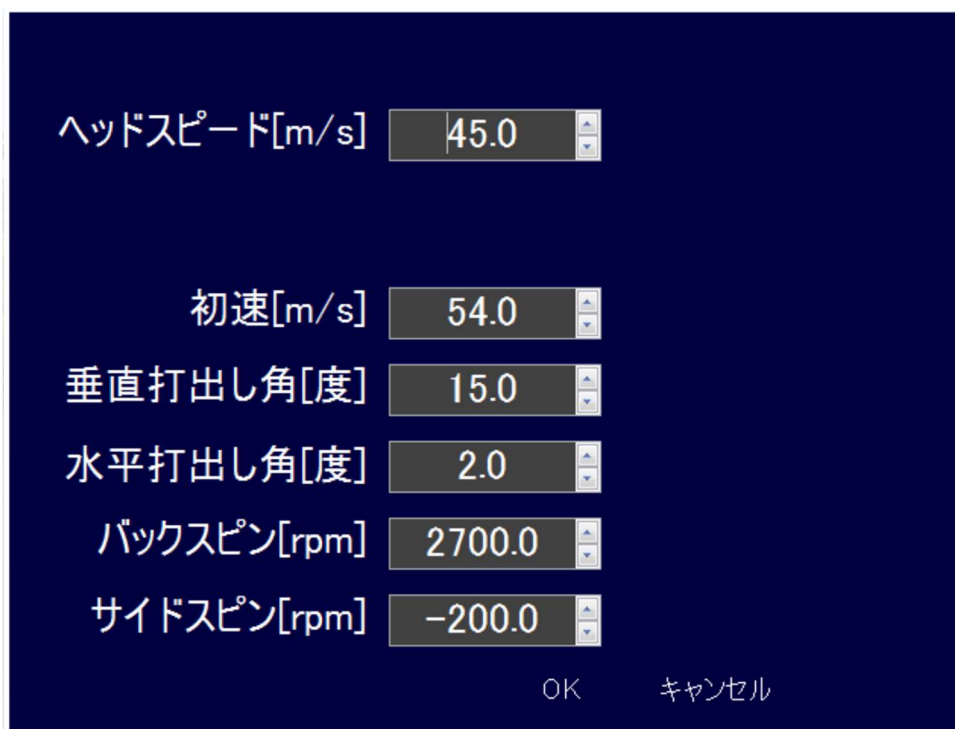
「ダイナミックロフト」と「ライ角」を切り替えます。

13.4 テストショット

プレー画面で F5」キーを押すと「テストショット」ダイアログが表示され、実際にボールを打たなくてもシ

ミューレータ上で擬似的にボールを飛ばすことができます。

テストショットダイアログ



ヘッドスピード[m/s]	45.0
初速[m/s]	54.0
垂直打出し角[度]	15.0
水平打出し角[度]	2.0
バックspin[rpm]	2700.0
サイドspin[rpm]	-200.0

OK キャンセル

各項目の数値を調整し、「OK」ボタンを押すとショットされます。

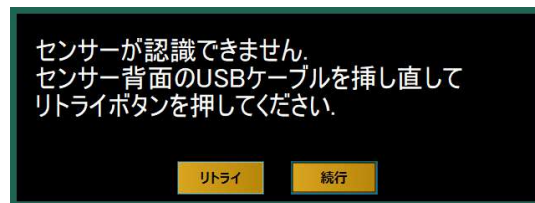
それぞれの項目の値は最後に打った計測の値が入っています。従って、前回のショットで「もしバックspinがあと 500 回転少なかったら. . . 」、「もし打ち出し角がもう少し高かったら. . . 」といった感度分析を行うこともできます。

14. 故障かな と思ったら

プリズム/ポッドで問題が生じた場合は、本項の対処方法をご一読ください。該当する項目が無い場合は、弊社サポートまでご連絡ください。

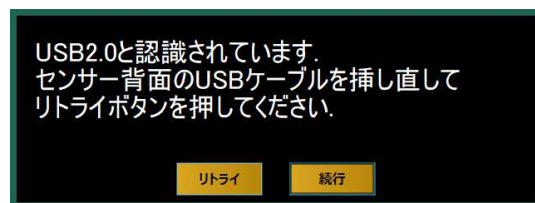
● システム起動時

「センサーが認識できません。」とメッセージが出る



プリズム/ポッド本体の USB3.0 ケーブルが抜けているか、接触不良の状態になっている可能性があります。ケーブルの挿し直しをお試しください。

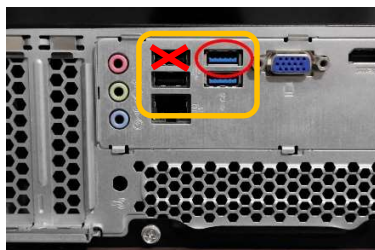
「USB2.0 と認識されています。」とメッセージが出る



プリズム/ポッドと PC を接続する USB3.0 ケーブルが正しく認識されていないか、PC 側のポート (挿し口) が正しくない可能性があります。USB3.0 用ポートであることを確認した上で、ケーブルの挿し直しをお試しください。

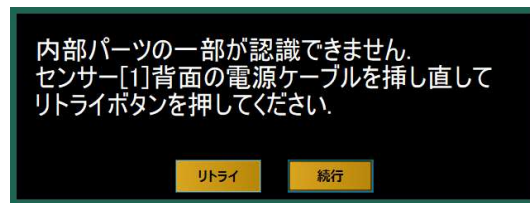
● USB3.0 の識別方法

- ① 挿し口が青くなっている
- ② 挿し口に  の表記がある



上図では、左側のポートが黒い挿し口で  の表記も無いため、接続不可なポートとなります。

「内部パーツの一部が認識できません。」とメッセージが出る



プリズム/ポッドの電源ケーブルが正しく接続されていない可能性があります。電源ケーブルがしっかりと接続されているか、または大元の電源タップのスイッチが入っているかなど、ご確認ください。

PC 起動時、真っ黒な画面に英文のメッセージが出る

PC 故障の可能性がある為、弊社サポートまでご連絡ください。

● ショット前

ボールを置いてもセンサーメッセージが変化しない

画面左下のライブ画像が真っ暗の場合には、プリズム/ポッド本体の電源ケーブルが抜けている可能性があります。奥まで差し込まれているか確認してください。

画面左下のライブ画像が暗い場合には、プリズム/ポッド本体の設置位置が適切でない可能性があります。正しい位置に置かれているか確認してください。

画面左下のライブ画像が更新されない場合には、センサーが異常停止している可能性があります。その場合には「F8」キーを押してから数秒待ってください。「F8」キーはセンサーに対してリポート処理を実行します。リポート処理が成功した場合にはライブ画像が更新されボールが認識できるようになります。

クラブ設定が合っていない可能性があります。実際に使用しているクラブとシミュレータ上でのクラブ設定が一致しているかご確認ください。

ボールが汚れていると認識しない場合があります。洗剤などでボールをきれいにしてください。

ショットしても反応しない

ミスショットにより予期しない弾道のショットが発生した場合にはショットデータの計測に失敗する場合があります。再度ショットを行ってください。

ドライバーの設定でクラブのヘッドスピードが遅すぎると、ドップラーセンサーが感知できずに反応し

ない場合があります。クラブ選択で FW に設定を変更してください。
キャリブレーションでのキャリブレートタイプ設定が誤っている可能性がありますので、キャリブレーションをやり直してください。詳細は「8.1 キャリブレーション (p.20)」をご覧ください。
センサーメッセージが「ショットしてください」になっていない可能性がありますので、「ショットしてください」の表示になっているのを確認してから再度ショットを行ってください。
センサーの明るさが適正でないとボールを検出できていない場合があります。明るさ設定でボールが認識できる明るさに変更してください。詳細は「8.4 明るさ (p.26)」をご覧ください。
上記の対処方法で解決しない場合は、PC を再起動させてください。再起動後、症状が改善されない場合は、ハードウェアの異常が考えられますので、弊社サポートまでご連絡ください。

● 計測結果

スピン結果が表示されない
ボールマーキングが薄くなっているか、ボールが正しくセットされていない可能性があります。
センサーの明るさが適正でない可能性があります。明るさ設定で適正な明るさに調整してください。詳細は「8.4 明るさ (p.26)」をご覧ください。
打った弾道とシミュレータの弾道が違う
プリズム/ポッド本体またはマットがずれた可能性があります。キャリブレーションを実行した時と同じ位置に設置されているかご確認ください。
センサーがボール以外のものを誤認識した可能性があります。左下のライブ画像にボール以外の白いものが映りこんでいないか確認してください。

15. FAQ - よくある質問とその回答

本章では、よくある質問とその回答を掲載しています。

グリーンの速さは？

初期状態ではおおよそ 8.0feet の設定になっています。

グリーンの速さは弾道シミュレーション調整画面から調整可能です。詳細は「13.2 弾道シミュレーション調整 (p.78)」をご覧ください。

ラウンドにおけるクラブの選択基準は？

クラブはショットする場所と残り距離により自動的に決定されます。

ティーインググラウンドがレディースティー設定の場合は、残り距離を 0.75 倍した上での選択となります。（ショートアプローチは除く）

ティーの場合

- ・ミドルホール/ロングホール：ドライバー
- ・ショートホール

残り距離が 200Y(150Y)以上：フェアウェイウッド

残り距離が 120Y(90Y)以上 200Y(150Y)未満：ロングアイアン

残り距離が 120Y(90Y)未満：ショートアイアン/ウェッジ

フェアウェイ・ラフの場合

残り距離が 200Y(150Y)以上：フェアウェイウッド

残り距離が 120Y(90Y)以上 200Y(150Y)未満：ロングアイアン

残り距離が 50Y 以上 120Y(90Y)未満：ショートアイアン/ウェッジ

残り距離が 50Y 未満：ショートアプローチ

バンカー（バンカーエッジ）の場合

残り距離が 50Y 以下：ショートアプローチ

上記以外：ショートアイアン/ウェッジ

※（ ）内の数値はレディースティー設定の場合の距離となります

カップの大きさは？

本来のカップサイズは直径 10.8cm ですが、カップ径を設定で変更することができます。カップ径を設定するにはプレー画面表示中に、「F6」キーを押してください。詳細は、「10.9 ラウンド設定(p.59)」をご覧ください。

インパクト再生画像が暗すぎる/明るすぎる/小さすぎる

キー操作でインパクト画像を調整することが出来ます。詳細は「12.2 インパクト画像再生画面 (p.74)」をご覧ください。

コースデータについて

シミュレータのコースデータは弊社オリジナルのコースであり、実在するものではありません。

効果音を消したい

効果音をオフにする機能はありません。お手数ですが、Windows の機能でミュート、もしくは音量をゼロに設定してください。

インパクト画像を保存したい。

インパクト画像の保存機能はありません。ただし、インパクト再生画面において「P」キーを押すことにより、プリンタ出力(印刷)を行うことはできます。その場合はカラープリンタが必要となります。

オリジナルのコースを作成したい

オリジナルコースの作成に関しては、有償にて対応させていただきます。詳しくは弊社営業担当までご相談ください。

16. 製品サポート

お問い合わせ先

株式会社 ディテクト ゴルフ事業部

03-5457-1216

平日 09:30 - 18:00

ゴルフシミュレーター ホームページ

最新の情報が掲載されておりますので、ぜひお立ち寄りください。

■ ゴルフシミュレーター情報

<https://www.ditect.co.jp/products/golf/special.html>

■ ディテクト ホームページ

<http://www.ditect.co.jp/index.html>



株式会社 ディテクト

〒150-0036 東京都渋谷区南平台町 1-8

製品の仕様や外観、ドキュメントに記載されている事柄等は予告なく変更することがあります。