



オペレーションマニュアル

目次

スウィングベター・サンタナの起動と終了	5
起動	5
スタートメニュー	6
フォームチェック	6
外部カメラ	6
終了	6
フォームチェック	7
フォームチェック画面の各ボタンの説明	7
ライブ画面	7
再生画面	10
フォルダの構成とスイングの保存の流れ	11
練習フォルダ	13
グループの登録	13
個人用フォルダ作成	14
登録の確認	15
プレーヤーの検索機能（プレーヤー、お手本）	16
グループ検索	16
フリガナ検索／氏名検索／No.検索	17
スイングの録画	18
練習フォルダへの録画	18

お手本フォルダへの録画	19
プレーヤーフォルダへの録画	20
ビデオコントロール	22
再生、スロー再生、スーパースロー再生	22
コマ送り、コマ戻し、停止	22
手動録画	22
頭出し機能	23
スイングボックスの切り替え	23
ノーマル再生	24
比較再生	24
スイングの読み込み	25
練習フォルダからスイングの読み込み	25
お手本フォルダ、プレーヤーフォルダからスイングの読み込み	26
スイングの保存とコピー	27
練習フォルダからプレーヤーフォルダへスイングの保存	27
お手本フォルダ、プレーヤーフォルダのスイングの保存	29
お手本スイングの削除、外部へのスイングデータコピー	30
プレーヤースイングの削除、外部へのスイングデータコピー	32
描画・編集	34
Draw Tools	34
Effect Tools	40

各種メニュー	45
プレーヤー管理	45
スイング管理	53
印刷	65
各種設定	66
フォームチェックの終了	72
外部カメラ	73
ビデオファイルの選択	73
動画編集(既定モード)	74
切り取り範囲の編集	75
インパクトの指定	76
動画編集（特殊モード）	76
保存画面	77
ビデオコントロールボタン	77
保存方法の指定	77
保存先の選択方法	78
動画ファイルのフォーマットについて	80
編集できる動画フォーマット	80
MPEG-2 について	80
スマートフォンで撮影したスイング動画の編集	81
iPhone/ iPad の場合	81

アンドロイドの場合	84
-----------------	----

スウィングベター・サンタナの起動と終了

起 動

電源ボタンを押して PC を起動します。PC の起動後、自動でスウィングベターサンタナが開始します。

以下の画面が表示されます。準備ができるまでしばらくお待ちください。



スタートメニュー

スウィングベターサンタナが起動すると、以下のスタート画面が表示されます。



フォームチェック

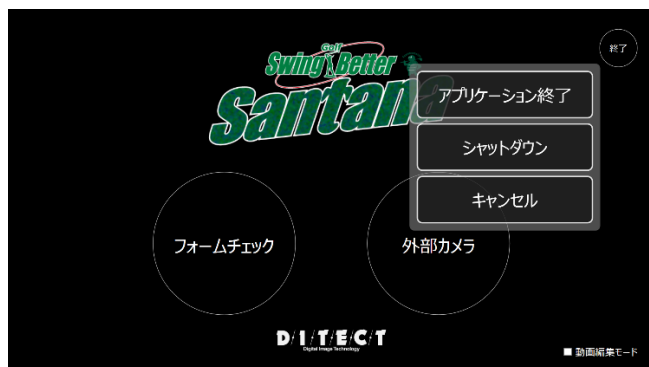
設置された専用のカメラを使用して、いろいろなフォームチェックを行います。

外部カメラ

デジタルビデオカメラやスマートフォンなど、外部のカメラで撮影した動画を編集してスウィングベターサンタナに取り込みます。

終了

スウィングベターサンタナを終了します。



「アプリケーション終了」

スウィングベターサンタナのアプリケーションだけを終了します。
PC は終了しません。

「シャットダウン」

スウィングベターサンタナ終了後に、PC を終了します。

「キャンセル」

スタートメニューに戻ります。

フォームチェック

フォームチェック画面の各ボタンの説明

スタートメニューでフォームチェックを選択すると、フォームチェック画面が表示されます。
開始時はカメラの映像がライブ表示されています。

ライブ画面



スイングの保存先フォルダを選択します。スイングの保存先フォルダは3種類あります。一時的にスイングを撮り溜めておくための**練習フォルダ**と、各レッスン生のスイングを保存する**プレーヤーフォルダ**、プロやコーチのスイングを保存する**お手本フォルダ**があります。



スウィング画像の上にラインや円などのいろいろな図形を描いたり、拡大や移動、反転などを行うメニューを表示します。



プレーヤーの登録やスイングデータの移動や削除、レッスンDVDの再生、カルテ作成などの各種メニュー画面を表示します。



フォームチェックを終了します。

中段のボタン



スイングボックスを切り替えます。ⅠとⅡの2つのスウィングボックスがあります。トグルボタンになっています。



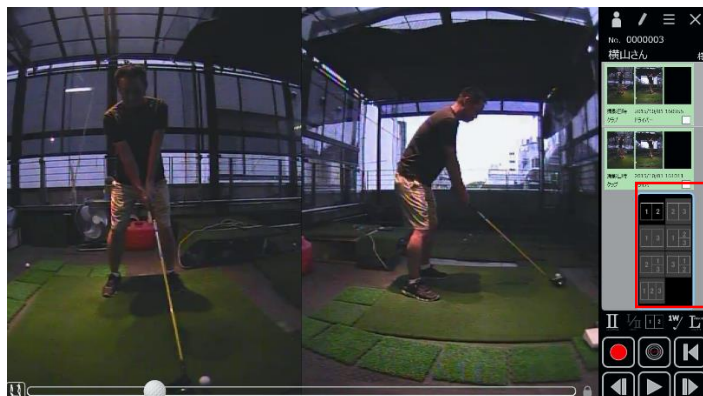
スイングボックスの比較再生モードの ON/OFF を行います。比較再生モードでは、スイングボックスⅠとⅡに格納されているスイングを比較再生することができます。



表示画面を選択します。

ノーマル再生と比較再生の切り替えにより、選択メニューが変わります。

ノーマル再生（比較再生 OFF）



比較再生



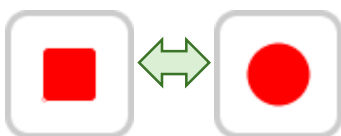


使用するクラブを指定してください。



レッスンモード、プラクティスモードを切り替えます。レッスンモードはスイングすると録画されたスイングが自動保存され、右側のリストに追加されます。プラクティスモードでは保存されません。

ビデオコントロールボタン



ライブ映像の表示、録画済みスイングの表示を切り替えます。



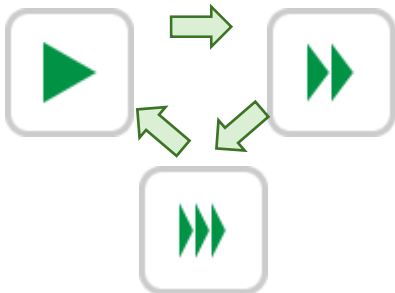
スイングを手動で録画します。インパクトの瞬間にボタンをクリックしてください。



スイングの先頭画面を表示します。



コマ戻し／再生時、ライブ時は停止

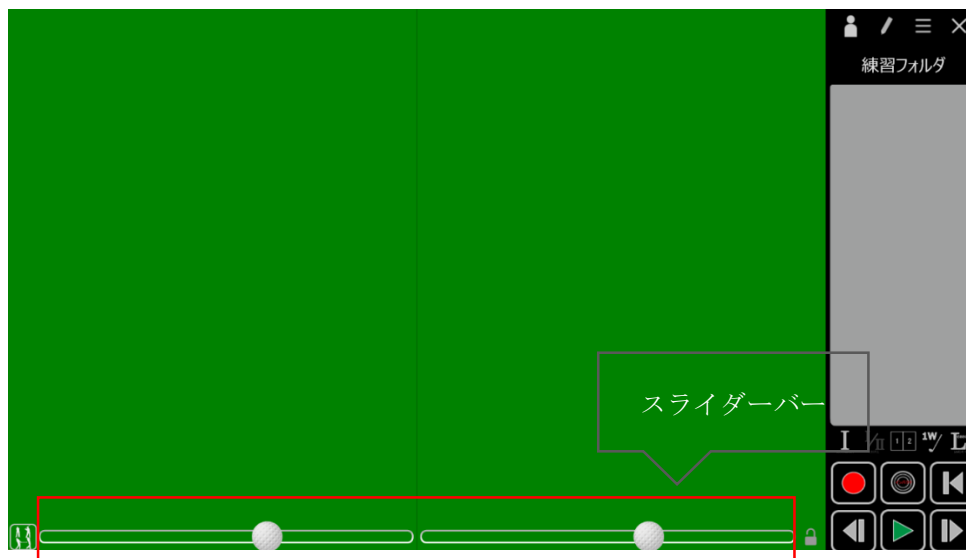


再生、スロー再生、スーパースロー再生の切り替えを行います。



コマ送り／再生時、ライブ時は停止

再生画面



再生時は画面下部にスライダーバーが表示されます。ゴルフボールのボタンをマウスや指で移動させてコマ戻しやコマ送りを行うことができます。マウスホイールでも同様にコマ戻し、コマ送りを行うことができます。

また、スイング画像上でマウスクリック、またはタップしてコマ送りを行うことができます。



左右の画面毎にスライダーバーを表示するか、スイングで1つに統合したスライダーバーを表示するかを選択します。

※左右の画面の同期があっていない場合（インパクトのコマがずれている）、ロックを外して各画面個別のスライダーバーでインパクト位置を合わせた後、再度ロックして同期再生することができます。



スイング 8 分割画面指定と頭出しウィンドウを表示します



- 各ボタンに対応する画面（コマ）を表示して、ボタンが緑色に変化するまでボタンを長押しすると、その画面がボタンに対応した画面として設定されます。

- 各ボタンをクリックすると、ボタンに対応した画面（コマ）を頭出しすることができます。

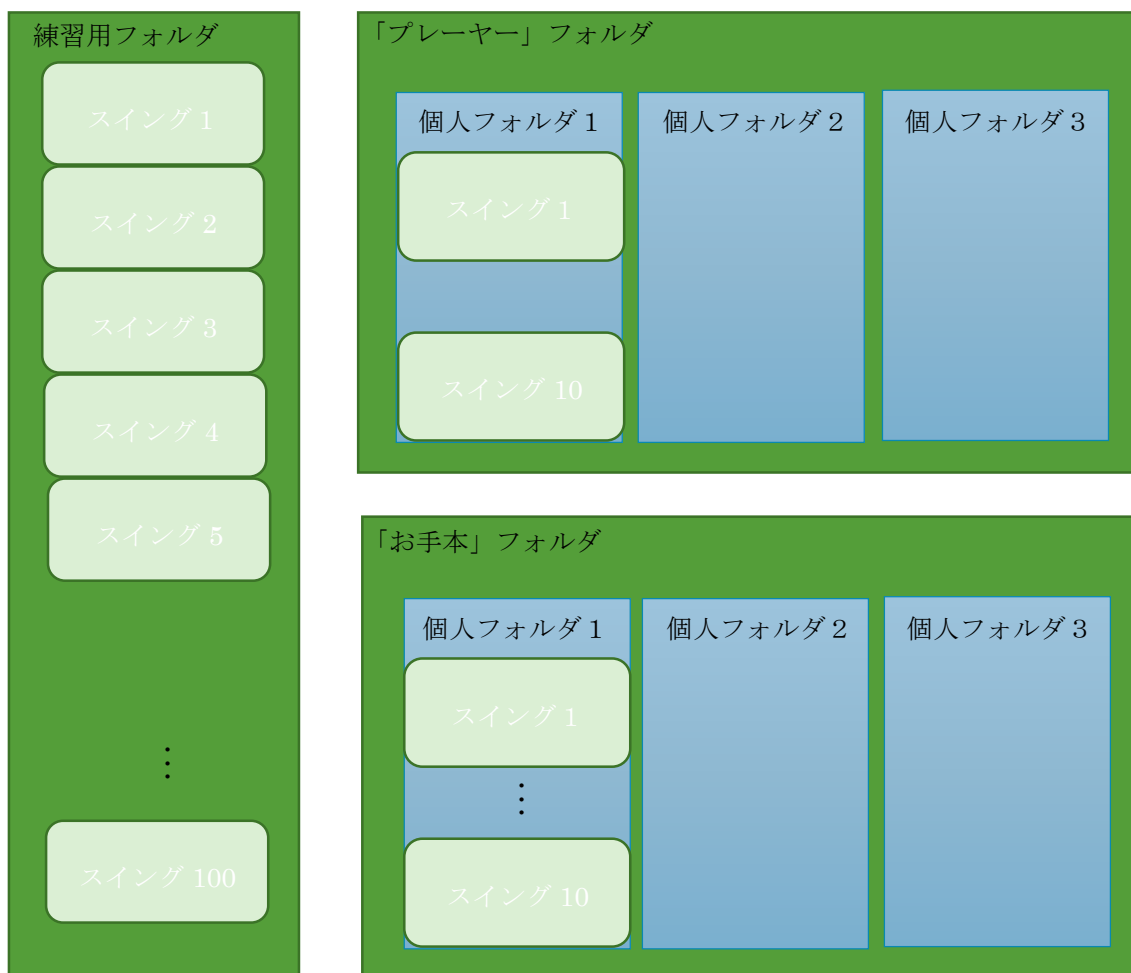
フォルダの構成とスイングの保存の流れ

スイングを保存するフォルダには、「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」の3種類があります。

「練習用フォルダ」には、100 スイングまで保存できます。100 スイングを超えると、古いスイングに順に上書きしていき、常に最新の 100 スイングが保存されます。

「プレーヤー」フォルダ、「お手本」フォルダには、最大 10 スイングまで保存できます。10 スイングを超えて保存を行うと、古いスイングに順に上書きしていき、常に最新の 10 シーンが保存されます。※各最大保存スイング数は、各種設定画面で変更することができます。

フォルダの構成

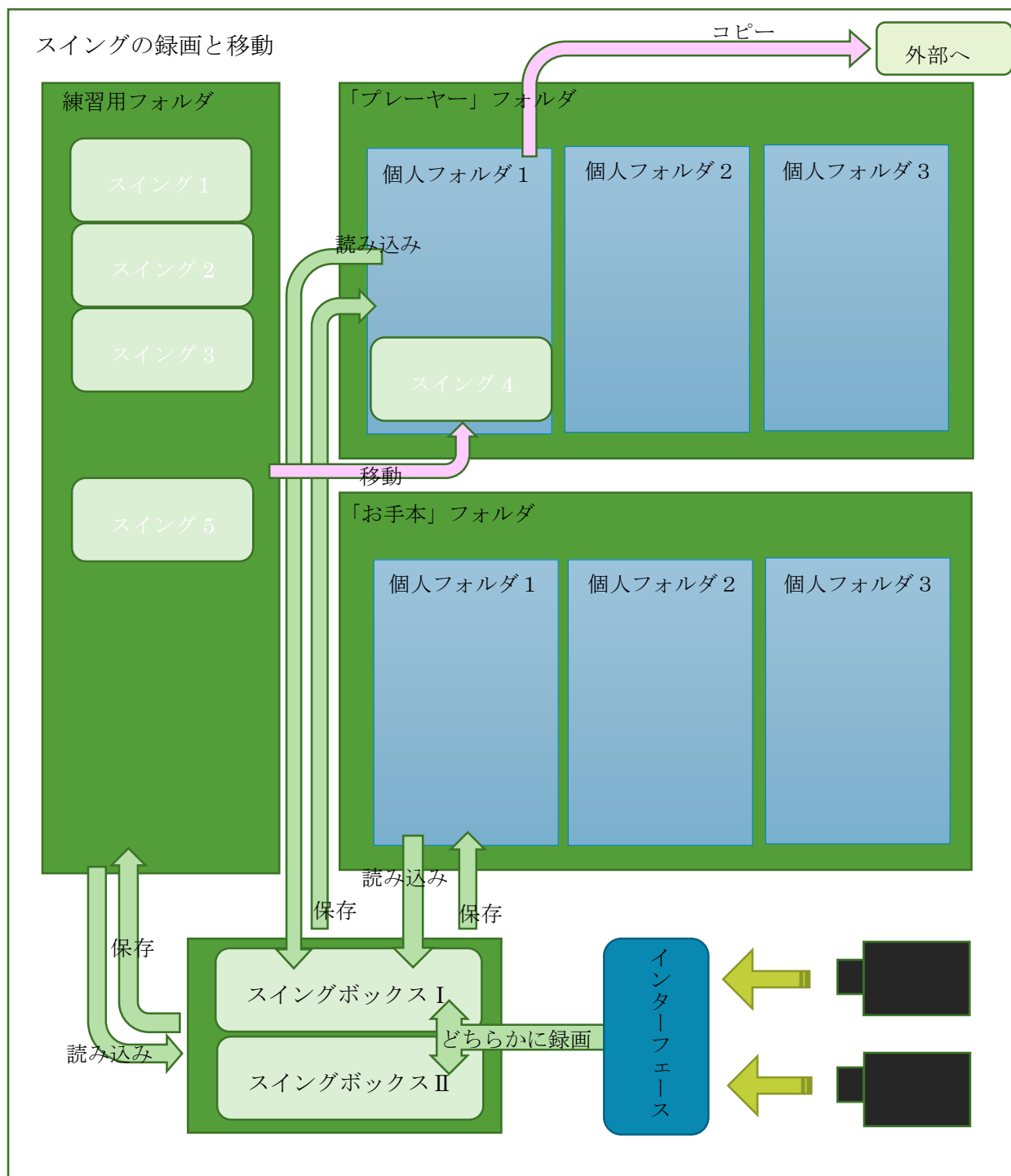


「練習フォルダ」は、一時的にスイングを保存するフォルダです。「練習フォルダ」に保存されたスイングの中で後に残したいスイングは、「プレーヤー」の各個人用フォルダに移動してください。

練習フォルダからお手本フォルダへ直接スイングを移動することはできません。お手本フォルダにスイングを保存したい場合は、直接、お手本フォルダを指定して録画してください。

「プレーヤー」、「お手本」フォルダの各個人用フォルダを選択して直接スイングを保存することができます。

「プレーヤー」、「お手本」フォルダの各個人用フォルダに保存されたスイングは外部へコピーして持ち出す事が出来ます。



練習フォルダ

練習フォルダははじめから作成されています。ユーザーが作成する必要はありません。

スタートメニューで「フォームチェック」が選択されて、フォームチェック画面が表示されると最初に選択されています。

グループの登録

「プレイヤー」フォルダ、「お手本」フォルダに登録する各プレイヤーを、レッスンクラスや担当コーチなどでグループ分けすることができます。

グループ分けをするためには、まず初めにグループを登録してください。その後、プレイヤーを登録する際に登録されているグループの中から所属するグループを選択してください。

グループの登録方法

※グループデータは、「各種設定」画面で CSV ファイルを使用してまとめて登録することもできます。

フォームチェック画面で  ボタンをクリックして、各種メニュー画面を表示します。

メニューから「プレイヤー管理」をクリックして、「プレイヤー管理」画面を表示します。



「プレイヤー管理」画面の「種別」に「グループ」を選択し、任意のグループ名を入力して「登録」します。

例) グループ A を登録します。



個人用フォルダ作成

※これらのプレーヤーデータは、「各種設定」画面で CSV ファイルを使用してまとめて登録
することができます。

プレーヤーの登録

フォームチェック画面で ≡ ボタンをクリックして、各種メニュー画面を表示します。

メニューから「プレーヤー管理」をクリックして、「プレーヤー管理」画面を表示します。

「種別」に「プレーヤー」を選択し、所属する「グループ」（空白でも可）を選択し、「氏名」を入力します。自動で「フリガナ」が入力されるので正しくない場合は修正して「登録」します。「No.」は自動で振られますが、会員番号などを入力することもできます。

例) [グループ A] 檀 六府 (ダン ロップ) を登録します



お手本の登録

フォームチェック画面で  ボタンをクリックして、各種メニュー画面を表示します。

メニューから「プレーヤー管理」をクリックして、「プレーヤー管理」画面を表示します。

「種別」に「お手本」を選択し、所属する「グループ」（空白でも可）を選択し、役職（空白でも可）、氏名を入力します。自動でフリガナが入力されるので正しくない場合は修正して「登録」します

例) [グループなし] ヘッドコーチ コーチ A を登録します



登録の確認

「プレーヤー管理」画面で「戻る」をクリックして、各種メニュー画面に戻ります。

 ボタンをクリックすると、練習フォルダ（元の選択フォルダ）が表示されます。

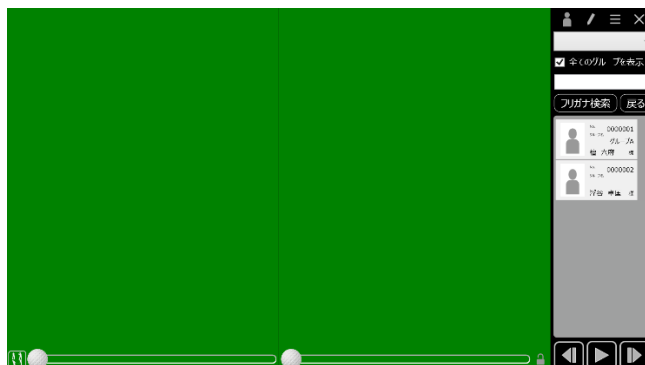
再度、 をクリック（タップ）すると、フォルダ選択メニューが表示されます。



フォルダ選択メニュー

「プレーヤー」を選択すると、「プレーヤー選択画面」が表示されます。

「お手本」を選択すると、「お手本選択画面」表示されます



「プレイヤー選択画面」

登録したプレイヤーが表示されるのを確認します。

例) 檀 六府



「お手本選択画面」

登録したコーチが表示されるのを確認します。

例) コーチ A

プレイヤーの検索機能（プレイヤー、お手本）

プレイヤーの選択画面、お手本の選択画面で、登録されているプレイヤーを所属しているグループや、氏名、フリガナ、No.などで検索することができます。

グループ検索



「全てのグループを表示」チェックボックスをチェックすると、グループでの検索は無効になります。チェックを外すと、グループでの検索が有効になります。

チェックボックスの上のグループ選択ボックス(①)で、グループを選択指定すると、指定されたグループに属しているプレイヤーだけがリストに表示されます。

フリガナ検索／氏名検索／No.検索

トグルボタンとなっています。このボタンをクリックすると、順に「フリガナ検索」、「氏名検索」、「No. 検索」が入れ替わります。

「フリガナ検索」：

フリガナ検索が選択された状態では、入力フィールド(②)に入力されたフリガナの一部（または全て）に合致するプレーヤーをリスト表示します。

「氏名検索」：

氏名検索が選択された状態では、入力フィールド(②)に入力された氏名の一部（または全て）に合致するプレーヤーをリスト表示します。

「No.検索」：

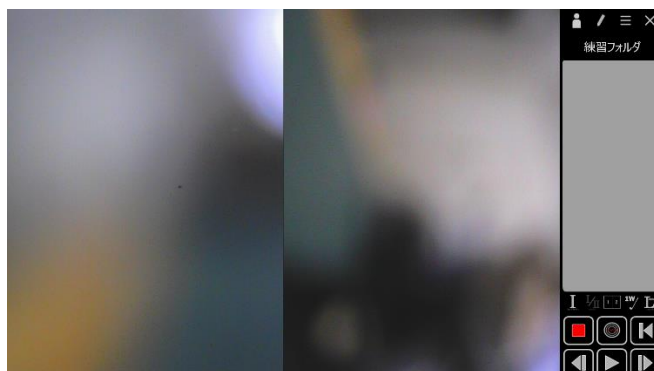
No,検索が選択された状態では、入力フィールド(②)に全部を入力された No,の一部（または全て）に合致するプレーヤーをリスト表示します。

※お手本プレーヤーの場合は、No.検索はできません。

スイングの録画

練習フォルダへの録画

👤 をクリックしてフォルダ選択メニューを表示し、「練習フォルダ」を選択します。



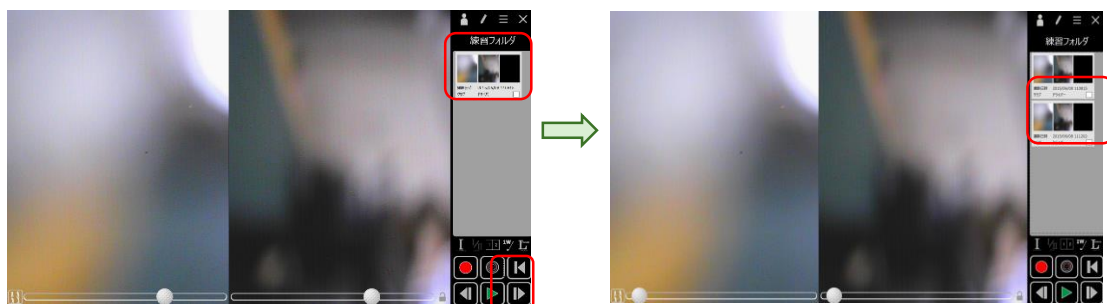
練習フォルダが表示されます。

カメラ画像がライブ表示でない場合は、 ボタンをクリックしてライブ表示にします。

※ライブ状態でなくても裏録されています。

スイングセンサーが適切な位置にセットされているのを確認してスイングしてください。

自動でスイングデータが練習フォルダに保存され再生されます。

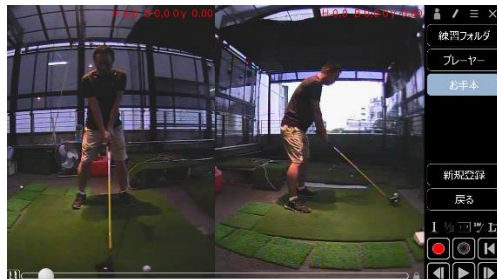


以後、スイングする度に自動でスイングデータが練習フォルダに追加保存されます。

 ボタンをクリックすると  ボタンに表示が変わりプラクティスモードになります。この状態でスイングすると、スイングデータが練習フォルダに保存されずに再生されます。

お手本フォルダへの録画

 をクリックしてフォルダ選択メニューを表示し、「お手本」を選択します。

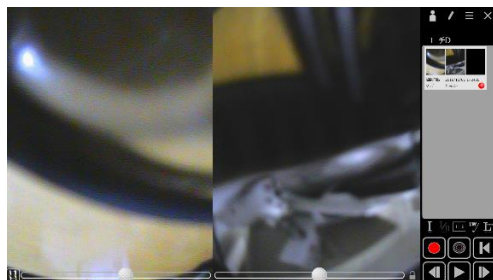


「お手柄」に登録されているプレーヤーリストが表示されます。プレーヤーを選択してください。選択されたプレーヤーのスイングリストが表示されます。

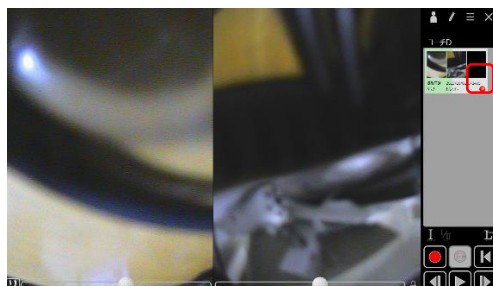


スイングセンサーが適切な位置にセットされているのを確認してスイングしてください。

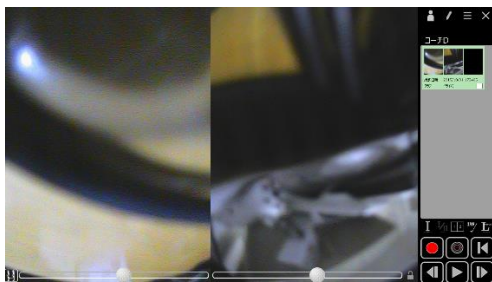
自動でスイングデータが選択されたお手本プレーヤーのフォルダに一時的に保存され、再生が開始します。左側のスイングリストに、録画されたスイング情報がグレー表示されます。



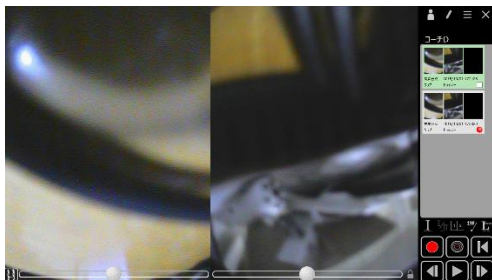
続けてスイングすると、新しく録画されたスイングはグレー表示されたスイングデータに上書きされます。（一時保存）



赤いボタンをクリックすると、スイングを保存します。保存が完了すると、グレーからグリーンに表示が変わります。



保存できるスイング数は 10 スイングです。



続けてスイングすると、新しく録画されたスイングはグレー表示の一時保存データとしてリストに追加されます。

グレー表示の一時保存データは、保存先フォルダやプレーヤーが変更されると削除されます。

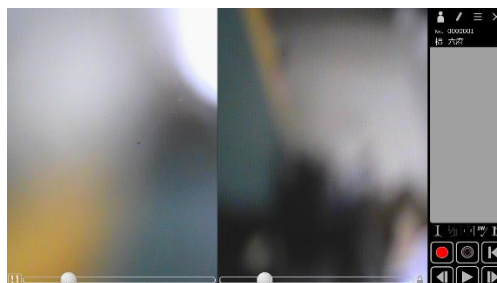
プレーヤーフォルダへの録画



をクリックしてフォルダ選択メニューを表示し、「プレーヤー」を選択します。

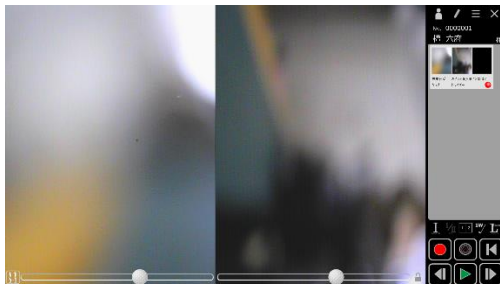


「プレーヤー」に登録されているプレーヤーリストが表示されます。プレーヤーを選択してください。選択されたプレーヤーのスイングリストが表示されます。

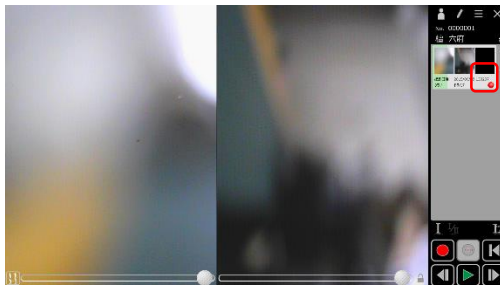


スイングセンサーが適切な位置にセットされているのを確認してスイングしてください。

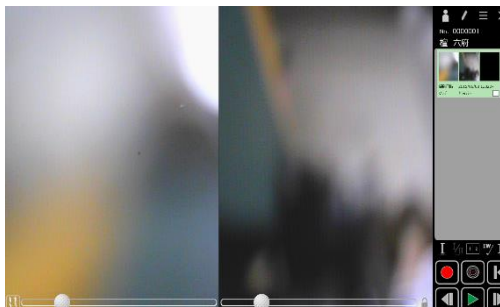
自動でスイングデータが選択されたプレーヤーの個人フォルダに一時的に保存され、再生が始まります。左側のスイングリストに、録画されたスイング情報がグレー表示されます。



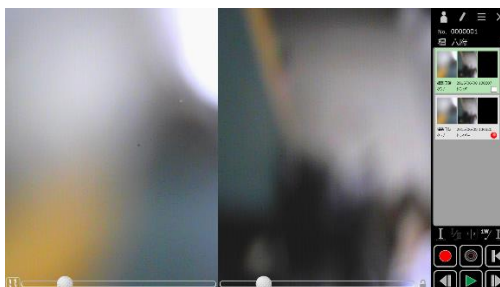
続けてスイングすると、新しく録画されたスイングはグレー表示されたスイングデータに上書きされます。（一時保存）



赤いボタンをクリックすると、スイングを保存します。と保存が完了すると、グレーからグリーンに表示が変わります。



保存できるスイング数は 10 スイングです。

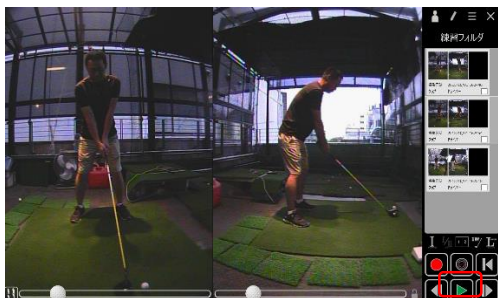


続けてスイングすると、新しく録画されたスイングはグレー表示の一時保存データとしてリストに追加されます。

グレー表示の一時保存データは、保存先フォルダやプレーヤーが変更されると削除されます。

ビデオコントロール

再生、スロー再生、スーパースロー再生



   ボタンをクリックすると、順番に再生、スロー再生、スーパースロー再生を繰り返します。

コマ送り、コマ戻し、停止



 先頭画面を表示します。

 コマ戻しします

 コマ送りします。

スライダーバーのゴルフボールボタンをマウสดラッグ操作、またはタッチパネルのスライド動作で移動させてコマ戻しやコマ送りを行うことができます。マウスホイール操作でも同様にコマ送りやコマ戻しを行うことができます。

画面クリック（タップ）でコマ送りします。

停止は   ボタンで行います。

手動録画

 ボタンでスイングを録画することができます。インパクトのタイミングでボタンをクリックして下さい。

頭出し機能



画面左下の  ボタンをクリックすると、頭出しウィンドウを表示します。

8コマ分のフレーム（コマ）位置を記憶させることができます。

指定するフレーム（コマ）を表示します。ボタンの色が緑色に変わるまで長押しすると、表示されているフレーム（コマ）がそのボタンのコマ位置に指定されます。

ボタンを普通にクリックすると設定されているフレーム（コマ）を頭出しします。

スイングボックスの切り替え

スイングベターサンタナでは2シーン分のスイングボックスを持っています。



スイング動画は録画時に選択されている

スイングボックス（ または ）に一時的に格納されます。次のスイングが録画されると選択されているスイングボックスに上書きされます。

スイングボックスを切り替えることで、2シーンを録画して比較再生することができます。

またお手本スイングデータや過去のスイングをロードして比較再生することもできます。

ノーマル再生

指定されたスイングボックスのスイングを再生します。



1	2	2	3	1	3	1	2	2	1	3	3	1	2	3
						3	3		3			2		

現在の画面表示状態がボタンに表示されています。ボタンをクリックすると画面レイアウト選択ウィンドウを表示します



表示する画面レイアウトを選択します。

比較再生

スイングボックスⅠとⅡのスイングを比較します。Ⅰ/Ⅱボタンで切り替えます。



1	1	2	2	3	3	1	2	1	3	2	3	1	2	3
						1	2	1	3	2	3	1	2	3

現在の画面表示状態がボタンに表示されています。ボタンをクリックすると画面レイアウト選択ウィンドウを表示します



表示する画面レイアウトを選択します。

スイングの読み込み

練習フォルダからスイングの読み込み

練習フォルダに保存されたスイング動画1カメラ分、または全カメラ分を読み込んで再生することができます。

1 カメラ分の読み込み



練習フォルダのスイングリスト内の読み込むスイングのサムネイル画像をクリックすると、そのサムネイル画像に赤枠が表示されます。この状態で、読み込み先の画像をクリックすると、選択されたスイングが読み込まれます。

全カメラ分の読み込み



練習フォルダのスイングリスト内の読み込むスイングのサムネイル画像の外側のグレー部分をクリックすると、全体が赤枠表示されます。この状態で、読み込み先の画像をクリックすると、選択された全スイングが読み込まれます。

お手本フォルダ、プレーヤーフォルダからスイングの読み込み

お手本フォルダ、およびプレーヤーフォルダに保存されたスイング動画1カメラ分、または全カメラ分を読み込んで再生することができます。

1 カメラ分の読み込み



お手本フォルダ、プレーヤーフォルダのスイングリスト内の**読み込むスイング**のサムネイル画像をクリックすると、そのサムネイル画像に赤枠が表示されます。この状態で、**読み込み先**の画像をクリックすると、選択されたスイングが読み込まれます。



全カメラ分の読み込み



お手本フォルダ、プレーヤーフォルダのスイングリスト内の**読み込むスイング**のサムネイル画像の外側のグレー部分をクリックすると、全体が赤枠表示されます。この状態で、**読み込み先**の画像をクリックすると、選択された全スイングが読み込まれます。



スイングの保存とコピー

練習フォルダからプレーヤーフォルダへスイングの保存

 をクリックしてフォルダ選択メニューを表示し、「練習フォルダ」を選択します。



練習フォルダはスイングを一時的に保存するフォルダです。後にスイングを残したい場合は、プレーヤーフォルダの各個人フォルダに保存する必要があります。

練習フォルダのスイングリストの中の保存するスイングデータのチェックボックスをチェックすると、リストの上部に保存メニューが表示されます。



※メモを残すができます。

メモを入力してください。





「保存」をクリックすると、保存先プレイヤー選択リストが表示されます。

保存先のプレイヤーを選択してください。



スイングを保存します。

終了すると練習フォルダに戻ります。



プレイヤーフォルダへ保存したスイングは練習フォルダから削除されます。

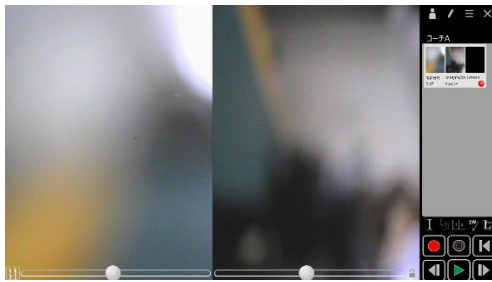


保存先のプレイヤーフォルダに、スイングがコピーされているのを確認してください。

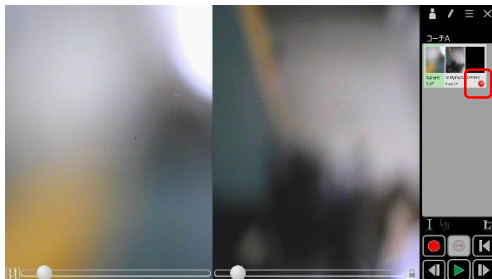
練習フォルダで保存前に入力したメモが移動しているのを確認します。

お手本フォルダ、プレーヤーフォルダのスイングの保存

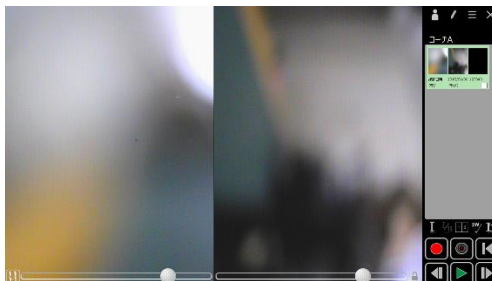
「お手本」、「プレーヤー」フォルダでは、録画されたスイングは、一旦、一時的なファイル形式で保存されます。後にスイングを残したい場合は、保存を行う必要があります。



一時保存スイングデータはグレー表示されます。



赤いボタンをクリックすると、スイングを保存します。保存が完了すると、グレーからグリーンに表示が変わります。

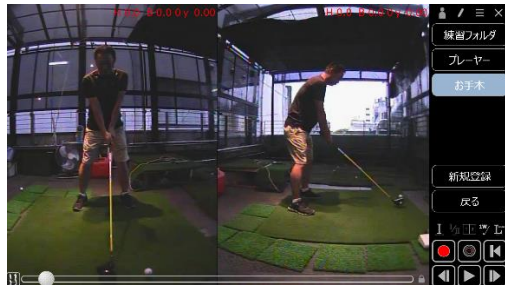


保存できるスイング数は 10 スイングです。

グレー表示の一時保存データは、保存先フォルダやプレーヤーが変更されると削除されます。

お手本スイングの削除、外部へのスイングデータコピー

 をクリックしてフォルダ選択メニューを表示し、「お手本」を選択します。



プレイヤーリストが表示されるので、プレイヤーを選択します。

選択されたプレイヤーのスイングリストが表示されます。

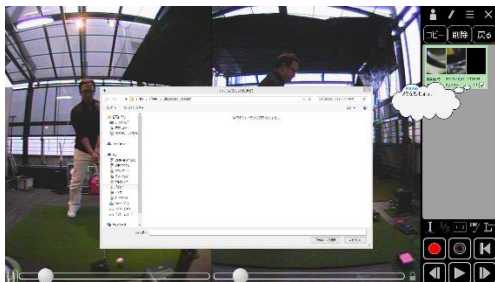


リストデータのチェックボックスをチェックすると、リスト上部にメニューが表示されます。

コピー



※メモを入力することができます。



コピーをクリックすると、出力先フォルダの選択画面が表示されます。

出力先を選択して、「フォルダの選択」をクリックして下さい。



確認画面が表示されます。

「はい」をクリックすると、スイングをコピーします。「いいえ」で処理をキャンセルします。



チェックされたスイングの外部へのコピーが終了すると、確認メッセージを表示します。

メッセージをクリックすると終了します。

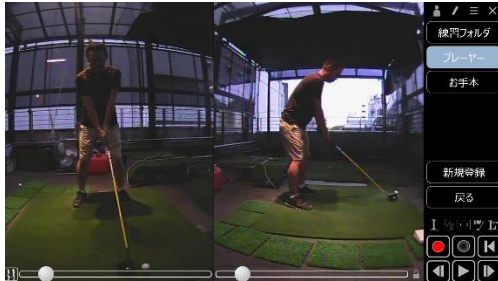
削除



削除をクリックすると、チェックされているスイングを削除します。

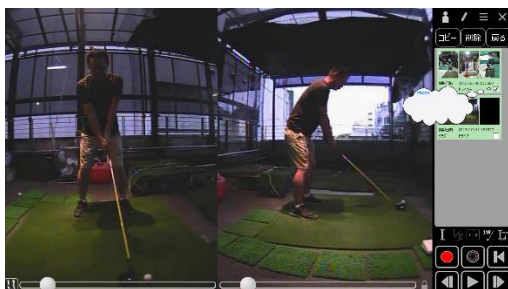
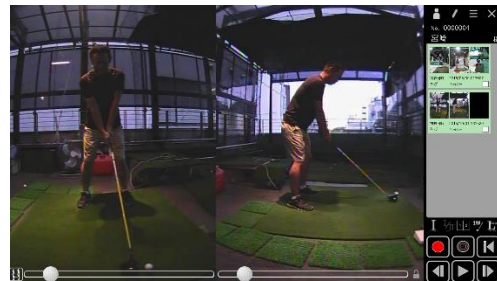
プレーヤースイングの削除、外部へのスイングデータコピー

 をクリックしてフォルダ選択メニューを表示し、「プレーヤー」を選択します。



プレーヤーリストが表示されるので、プレーヤーを選択します。

選択されたプレーヤーのスイングリストが表示されます。



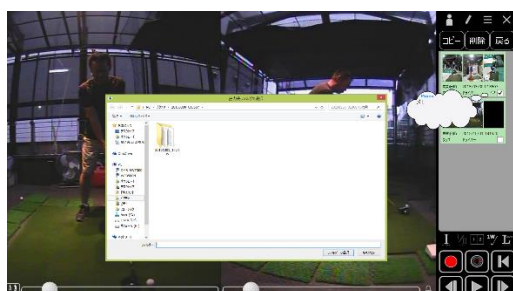
リストデータのチェックボックスをチェックすると、リスト上部にメニューが表示されます。

コピー



※メモを入力することができます。

ここでは、練習フォルダから保存する前に
入力したメモが表示されています。



コピーをクリックすると、出力先フォルダの選択画面が表示されます。

出力先を選択して、「フォルダの選択」をクリックして下さい。



確認画面が表示されます。

「はい」をクリックすると、スイングをコピーします。「いいえ」で処理をキャンセルします。



チェックされたスイングの外部へのコピーが終了すると、確認メッセージを表示します。

メッセージをクリックすると終了します。

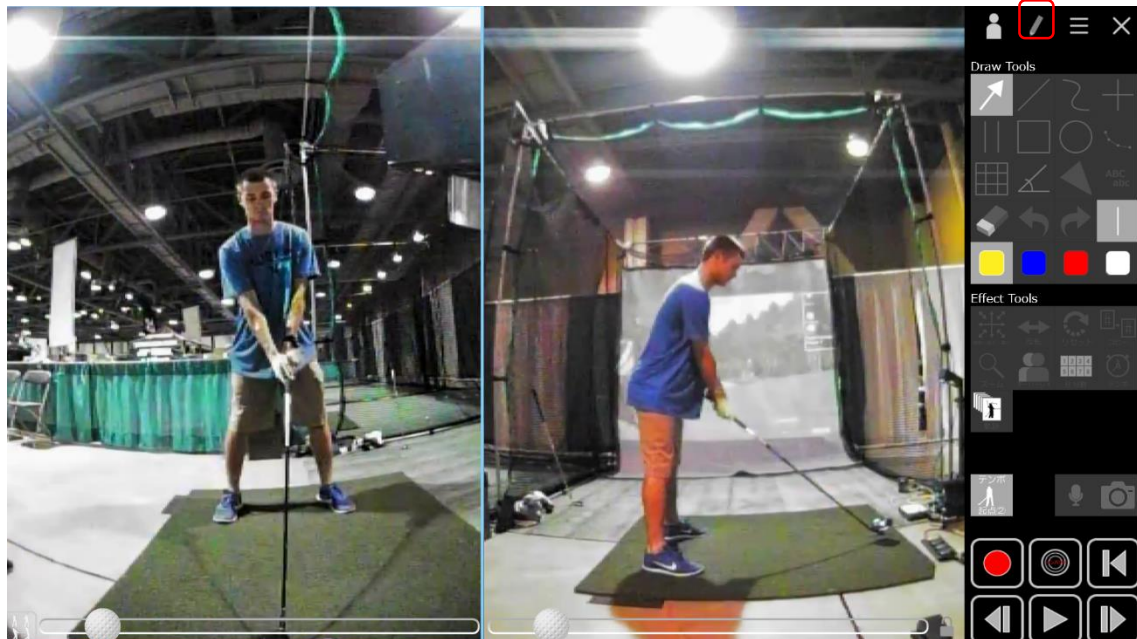
削除



削除をクリックすると、チェックされているスイングを削除します。

描画・編集

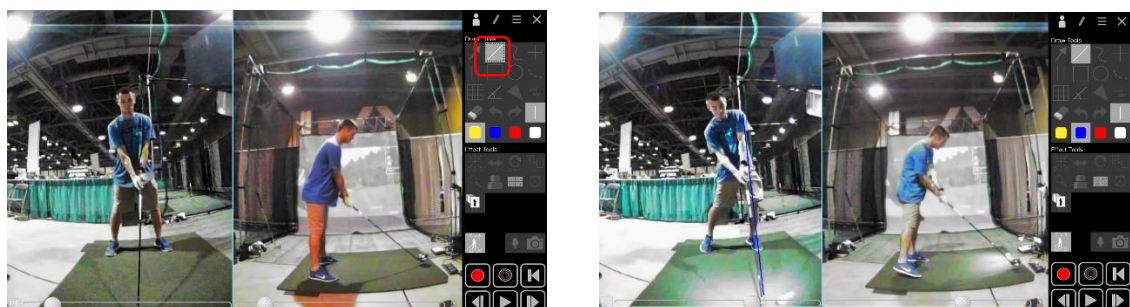
ボタンをクリックすると「描画・編集」メニューが表示されます。



DRAW TOOLS

ライン（直線）

ラインボタンを選択して、画面上でマウスドラッグまたは画面タッチで直線を指定します。



フリーライン

フリーラインボタンを選択して、画面上でマウスドラッグまたは画面タッチでフリーラインを指定します。



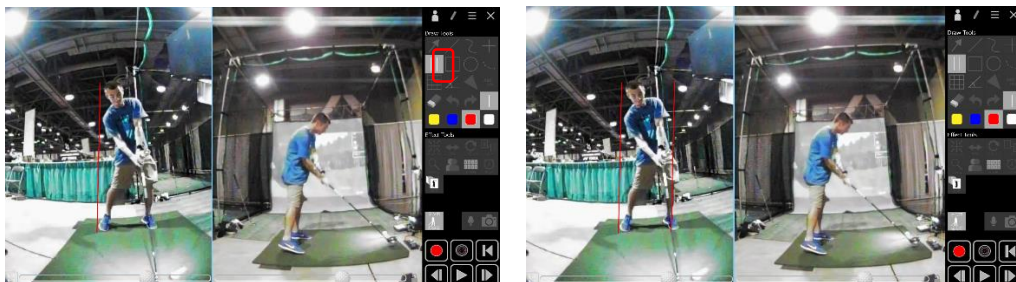
十字ライン

十字ラインボタンを選択して、画面上でマウスまたは画面タッチで十字ラインを指定します。



平行ライン

平行ラインボタンを選択して、画面上でマウスまたは画面タッチで直線を指定します。その直線からマウスドラッグまたは指をスライドして平行な直線を指定します。



矩形

矩形ボタンを選択して、画面上でマウスドラッグまたは指スライドで矩形を指定します。



円

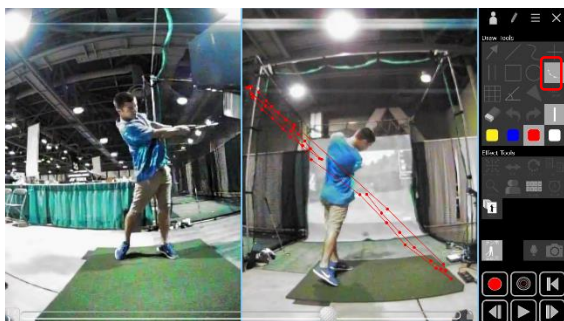
円ボタンを選択して、画面上でマウスドラッグまたは指スライドで円形を指定します。



トレース

トレースボタンを選択して、軌跡を順にクリックまたはタッチ指定します。

マウスホイールでコマ送り、コマ戻しします。



グリッド

グリッドボタンを選択して、画面をクリックしてグリッドを表示します。



角度

角度ボタンを選択して、画面上でマウスドラグ、指スライドで2直線を指定します。



ウェッジ

ウェッジボタンを選択して、画面上でマウスドラグ、指スライドで2直線を指定します。



テキスト

テキストボタンを選択し画面上をクリックすると、テキスト入力モードとなります。任意の文字列を入力します。



削除



選択されたライン、および図形を削除する。選択されていない場合は、すべてのライン、図形を削除する。

UNDO（戻す）



行った描画処理を 1 つ戻す。

REDO（進める）



戻した描画処理を 1 つ進める。

ライン幅



ライン幅を選択します。クリックで順番に変わります。

描画色



描画色を選択します。

ライン、図形の選択



図形選択ボタンを選択し、画面上でラインや図形をクリックして選択します。



選択された図形は、マウスドラッグ操作やタッチ動作で任意に移動、変形が可能になります。

青い点線の円の部分を、マウスのドラッグ操作、タッチパネルのスライド動作で移動させると、図形を変形することができます。

白い点線で囲まれた部分を、マウスのドラッグ操作、タッチパネルのスライド動作で移動させると、図形を移動することができます。

EFFECT TOOLS

拡大・縮小・移動

拡大・縮小・移動ボタンを選択します。

拡大・縮小はマウスホイール操作、またはタッチパネルでピンチ、ストレッチ動作で指定します。移動はマウสดラッグ操作、またはタッチパネルで指のスライド動作で指定します。



反転

反転ボタンを選択した状態で画面をクリックすると、左右が反転します。



リセット



拡大・縮小・移動／反転処理をリセットします。

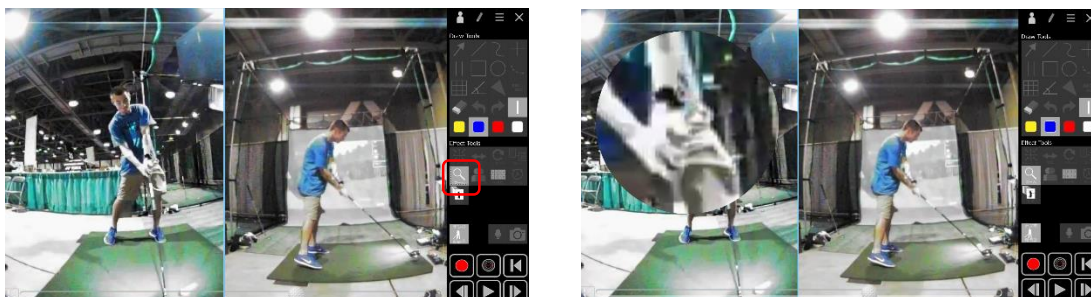
コピー

コピーボタンを選択した状態でコピー先となる画面をクリックすると、水色の枠で選択されている画面上のライン、および図形を、指定された画面にコピーします。



ズーム

ズームボタンを選択した状態で画面上をマウสดラッグ操作、またはタッチパネルでスライド動作によって指定範囲をズーム表示します。

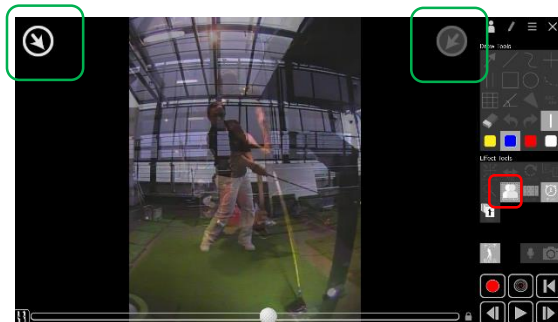


オーバーレイ

オーバーレイボタンを選択すると、左右に表示された画像を重ね合わせ表示します。

オーバーレイ表示状態で、「拡大・縮小・移動」ボタンを選択すると、画面上部の矢印ボタンで選択された画像をマウスホイール操作、またはタッチパネルでのピンチ・ストレッチ動作で拡大縮小します。またマウสดラッグ操作、タッチパネルでのスライド動作で移動します。

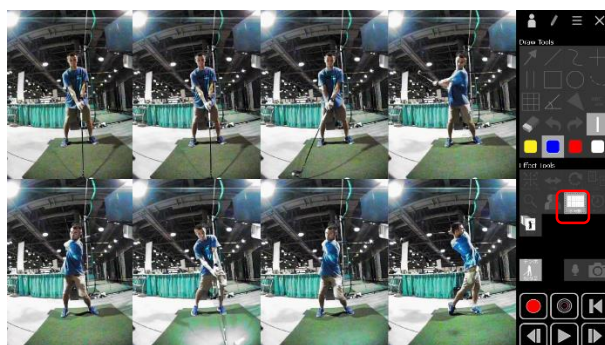
「反転」ボタンで左右反転します。



8 分割表示

8 分割表示ボタンを選択すると、スイングを 8 分割（時系列）した画像を表示します。

8 分割のフレーム（コマ）位置は、画面左下の「頭出しウィンドウ」で指定されたフレーム（コマ）位置になります。



テンポ

起点指定されたフレーム（コマ）位置からの経過時間を画像右上に表示します。



テンポの起点指定



テンポの起点となるフレームを指定します。

指定方法は8分割で指定された各フレーム位置と任意のフレーム（カスタム指定）の2種類の方法で指定することができます。



8分割画面で指定の場合、選択する起点フレームまで**起点**ボタンを複数回クリックして指定します

軌跡



「軌跡」ボタンを選択すると、軌跡画像作成モードになります。

インパクト前後の画面数を指定して「軌跡表示」をクリックすると、軌跡画像を表示します。

インパクト前後の各画面数は、  ボタンでスイング画像を見ながら指定することができます。また、スライダーバー、頭出しウィンドウで指定することもできます。

※インパクト画面を指定するには、8分割頭出しウィンドウのインパクトフレームボタン（上から6番目）を長押しして指定します。

参照色

「黒」 指定された範囲のスイングの黒い部分を残します。

「白」 指定された範囲のスイングの白い部分を残します。

「平均」 指定された範囲のスイングの平均輝度から一番外れた部分を残します。

「平均」 指定された範囲のスイングの平均カラー(RGB)から一番外れた部分を残します。

画像キャプチャー



画像キャプチャーボタンをクリックすると、現在表示されている、描画、編集加工後のスイング画像を保存します。この画像は、カルテ作成時に印刷データとして選択することができます。

各種メニュー

フォームチェック画面で  ボタンをクリックすると各種メニュー画面が表示されます。



プレイヤー管理

各種メニューで「プレイヤー管理」を選択すると、「プレイヤー管理」画面が表示されます。

新規 修正 削除

種別: プレイヤー

グループ:

☒ 全てのグループを表示

フリガナ検索:

先頭一致
後方一致
部分一致

No.: 0000013 登録可能な次のNo.を表示する

氏名:

フリガナ:

登録 戻る

グループ、プレイヤーの登録、修正、削除を行います。

プレイヤーの検索機能

「種別」にプレイヤー、またはお手本を選択すると、[左側のリスト](#)に登録されているプレイヤーがリスト表示されます。

[プレイヤーリスト](#)には赤枠部分の入力内容に合致するプレイヤーだけが表示されます。

「グループ」

指定されたグループに属しているプレイヤーを抽出しリスト表示します。

「全てのグループを表示」

チェックすると「グループ」の指定に関係なくすべてのプレイヤーが検索対象になります。チェックがない場合は、「グループ」に指定されたグループに属しているプレイヤーが検索対象になります。

「フリガナ検索／氏名検索／no.検索」

トグルボタンとなっています。このボタンをクリックすると、順に「フリガナ検索」、「氏名検索」、「no. 検索」が入れ替わります。

「フリガナ検索」：

フリガナ検索が選択された状態では、その右側の入力フィールドに入力されたフリガナの一部（または全て）に合致するプレイヤーをリスト表示します。

「氏名検索」：

氏名検索が選択された状態では、その右側の入力フィールドに入力された氏名の一部（または全て）に合致するプレイヤーをリスト表示します。

「no.検索」：

no,検索が選択された状態では、その右側の入力フィールドに入力された no,の一部（または全て）に合致するプレイヤーをリスト表示します。

「先頭一致／後方一致／部分一致」

「先頭一致」： 先頭部分が一致するプレイヤーを検索します。

例) 「フリガナ検索」の場合に、「ア」を入力すると、フリガナがアで始まるプレイヤーを検索し表示します。

「後方一致」： 後方部分が一致するプレーヤーを検索します。

例) 「フリガナ検索」の場合に、「ア」を入力すると、フリガナがア
で終わるプレーヤーを検索し表示します。

「部分一致」： 部分的に一致するプレーヤーを検索します。

例) 「フリガナ検索」の場合に、「ア」を入力すると、フリガナにア
が含まれるプレーヤーを検索し表示します。

登録

グループ、プレーヤーデータ（プレーヤー、お手本）を登録します。

左上の「新規」を選択してください。「種別」に登録するデータの種別を「グループ」、「プレーヤー」、「お手本」から選択入力してください。右側のリストに現在の登録データが表示されます。

※プレーヤーデータは、「各種設定」画面で CSV ファイルを使用してまとめて登録することもできます。

グループの登録

「プレーヤー管理」画面の「種別」に「グループ」を選択し、任意のグループ名を入力して「登録」します。



※グループとは？

プレーヤーにレッスンプラスや担当コーチといった属性をもたせ、プレーヤーのグループ分けを行うことができます

プレーヤーの登録

「種別」に「プレーヤー」を選択し、所属する「グループ」を選択し、「氏名」を入力します。自動で「フリガナ」が入力されるので正しくない場合は修正して「登録」します。

- ・グループは空白でも構いません。グループなしという属性になります。
- ・「No.」は自動で振られますが、会員番号などを入力することもできます。
- ・  にプレーヤーの画像を表示することができます。  をクリックするとファイル選択画面が表示されます。表示する画像ファイルを指定して下さい。

お手本の登録

「種別」に「お手本」を選択し、所属する「グループ」を選択し、「所属/役職」、「氏名」を入力します。自動でフリガナが入力されるので正しくない場合は修正して「登録」します

- ・グループは空白でも構いません。グループなしという属性になります。
- ・「所属/役職」は空白でもかまいません。

・  にプレーヤーの画像を表示することができます。  をクリックするとファイル選択画面が表示されます。表示する画像ファイルを指定して下さい。

修正

グループ、および「プレーヤー」、「お手本」に登録されているプレーヤーの登録情報を修正します。

左上の「修正」を選択してください。「種別」に修正するデータの種別を「グループ」、「プレーヤー」、「お手本」から選択入力してください。右側のリストに現在の登録データが表示されます。

グループの修正

グループ名を修正します。

「種別」に「グループ」を選択すると、右側のリストに現在登録されているグループ名がリスト表示されます。修正するグループを選択してください。「グループ名」に現在のグループ名が表示されます。

「グループ名」を修正して、「修正」をクリックして下さい。

プレーヤーの修正

プレーヤーデータを修正します。

「種別」にプレーヤーを選択すると、右側のリストに現在「プレーヤー」に登録されているプレーヤーがリスト表示されます。修正するプレーヤーを選択してください。選択されたプレーヤーのユーザー情報が表示されます。

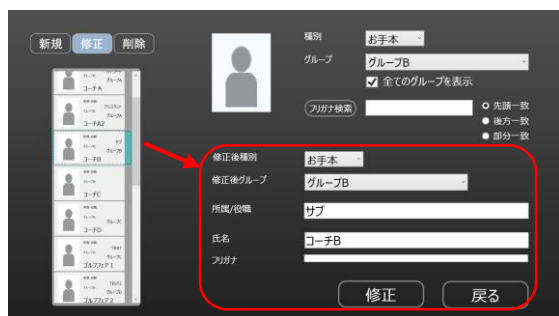
左図の赤枠部分のユーザー情報を修正して、「修正」をクリックして下さい。

必ず画面左側のリストで修正元のプレーヤーが選択されている（緑色で強調表示）状態で、「修正」をクリックしてください。

お手本の修正

お手本データを修正します。

「種別」にお手本を選択すると、右側のリストに現在「お手本」に登録されているプレーヤーがリスト表示されます。修正するプレーヤーを選択してください。選択されたプレーヤーのユーザー情報が表示されます。



左図の赤枠部分のユーザー情報を修正して、「修正」をクリックして下さい。

必ず画面左側のリストで修正元のプレーヤーが選択されている（緑色で強調表示）状態で、「修正」をクリックしてください。

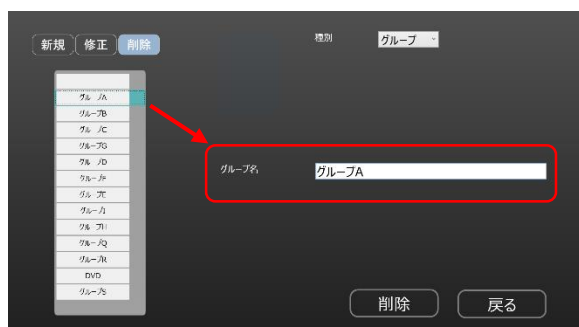
削除

グループ、および「プレーヤー」、「お手本」に登録されているプレーヤーを選択削除します。左上の「削除」を選択してください。「種別」に修正するデータの種別を「グループ」、「プレーヤー」、「お手本」から選択入力してください。右側のリストに現在の登録データが表示されます。

グループの削除

グループ名を削除します。

「種別」に「グループ」を選択すると、左側のリストに現在登録されているグループ名がリスト表示されます。削除するグループを選択してください。「グループ名」に現在のグループ名が表示されます。リストで削除するグループが選択されている状態で「削除」をクリックして下さい。指定されたグループが削除されます。



プレイヤーの削除

「プレイヤー」に登録されているプレイヤー（生徒）を削除します。

「種別」に「プレイヤー」を選択すると、左側のリストに現在登録されているプレイヤーがリスト表示されます。削除するプレイヤーを選択してください。選択されたプレイヤーの登録情報が表示されます。リストで削除するプレイヤーが選択されている状態で「削除」をクリックして下さい。指定されたプレイヤーが削除されます。

新規 修正 削除

種別 プレイヤー

グループ グループD

☒ 全てのグループを表示

フリガナ検索

No. 0000010

氏名 追加1

アリガト

削除 戻る

お手本の削除

「プレイヤー」に登録されているプレイヤー（生徒）を削除します。

「種別」に「プレイヤー」を選択すると、左側のリストに現在登録されているプレイヤーがリスト表示されます。削除するプレイヤーを選択してください。選択されたプレイヤーの登録情報が表示されます。リストで削除するプレイヤーが選択されている状態で「削除」をクリックして下さい。指定されたプレイヤーが削除されます。

新規 修正 削除

種別 お手本

グループ グループA

☒ 全てのグループを表示

フリガナ検索

所属/役職 アシスタント

氏名 コーチA2

アリガト

削除 戻る

スイング管理

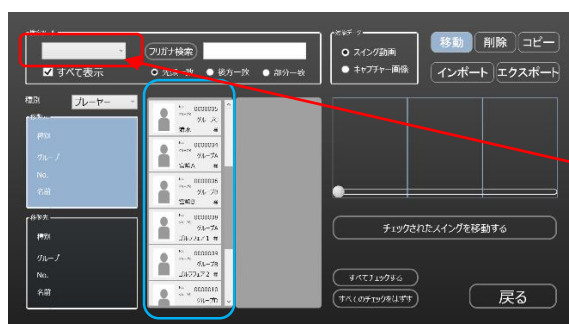
各種メニューで「スイング管理」を選択すると、「スイング管理」画面が表示されます。



- ・スイングデータ、キャプチャー画像をプレイヤー間で移動、削除、コピーします。
- ・別のスイングベターサンタナとのスイングデータのインポート、エクスポートを行います。

検索ツール

「種別」にプレイヤー、またはお手本を選択すると、左側のリストに登録されているプレイヤーがリスト表示されます。



プレイヤーリストには検索ツールの入力内容に合致するプレイヤーだけが表示されます。

「グループ」

指定されたグループに属しているプレイヤーを抽出しリスト表示します。

「すべて表示」

チェックすると「グループ」の指定に関係なくすべてのプレイヤーが検索対象になります。チェックがない場合は、「グループ」に指定されたグループに属しているプレイヤーが検索対象になります。

「フリガナ検索／氏名検索／No.検索」

トグルボタンとなっています。このボタンをクリックすると、順に「フリガナ検索」、「氏名検索」、「No. 検索」が入れ替わります。

「フリガナ検索」：

フリガナ検索が選択された状態では、その右側の入力フィールドに入力されたフリガナの一部（または全て）に合致するプレイヤーをリスト表示します。

「氏名検索」：

氏名検索が選択された状態では、その右側の入力フィールドに入力された氏名の一部（または全て）に合致するプレイヤーをリスト表示します。

「No.検索」：

No.検索が選択された状態では、その右側の入力フィールドに入力された No.の一部（または全て）に合致するプレイヤーをリスト表示します。

先頭一致／後方一致／部分一致

「先頭一致」： 先頭部分が一致するプレイヤーを検索します。

例) 「フリガナ検索」の場合に、「ア」を入力すると、フリガナがアで始まるプレイヤーを検索し表示します。

「後方一致」： 後方部分が一致するプレイヤーを検索します。

例) 「フリガナ検索」の場合に、「ア」を入力すると、フリガナがアで終わるプレイヤーを検索し表示します。

「部分一致」： 部分的に一致するプレイヤーを検索します。

例) 「フリガナ検索」の場合に、「ア」を入力すると、フリガナにアが含まれるプレイヤーを検索し表示します。

対象データ

「スイング動画」と「キャプチャー画像」から操作するデータの種類の選択します。

選択したデータをリスト表示します。



スイング動画、キャプチャー画像の内容の確認

スイングリストのスイング動画、またはキャプチャー画像を選択すると赤枠が表示され、左側に動画、またはキャプチャー画像が表示されます。スライダーで動画の内容を確認することができます。



スイング動画の移動

右上の処理選択ボタンで「移動」を選択し、「対象データ」に「スイング動画」を選択してください。



- (1) 「移動元」(①)をクリックして移動元のスイングを指定するモードにします。「移動元」が水色に表示されます。
- (2) 移動元の「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。

「移動元」には、「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。

「練習フォルダ」を選択した場合は、プレーヤーリストは表示されず、スイングリスト(④)のみが表示され、「移動元」(①)の「種別」には「練習フォルダ」と表示されます。

(3) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーのスイングリスト(④)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「移動元」(①)に表示されます。

(4) スイングリスト(④)から、移動するスイングの**チェックボックス**(⑥)をチェックして（複数チェック可）選択します。

「すべてチェックする」(⑧)をクリックすると、スイングリストに表示されているすべてのスイングにチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(⑨)をクリックすると、すべてのチェックを外します。

(5) 「移動先」(⑤)をクリックして移動先フォルダを指定するモードにします。「移動先」(⑤)が水色に表示されます。

(6) 「移動先」(⑤)の「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。「移動先」には、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。

(7) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤー情報が「移動先」(⑤)に表示されます。

(8) 「移動元」「移動先」を選択して、「チェックされたスイングを移動する」(⑦)をクリックすると、スイングリスト(④)でチェックされたスイングを、すべて指定された移動先のプレーヤーフォルダへ移動します。

スイングの削除

右上の処理選択ボタンで「削除」を選択し、「対象データ」に「スイング動画」を選択してください。「削除」(①)が水色に表示されます。

(1) 「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。削除する「種別」には「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。

「練習フォルダ」を選択した場合は、プレーヤーリストは表示されず、スイングリスト(④)のみが表示され、「削除」(①)の「種別」は「練習フォルダ」と表示されます。



- (2) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーのスイングリスト(④)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「削除」(①)に表示されます。
- (3) スイングリスト(④)から、削除するスイングの**チェックボックス**(⑤)をチェックして（複数チェック可）選択します。
「すべてチェックする」(⑦)をクリックすると、スイングリストに表示されているすべてのスイングにチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(⑧)をクリックすると、すべてのチェックを外します。
- (4) 「チェックされたスイングを削除する」(⑥)をクリックすると、スイングリスト(④)でチェックされたスイングを削除します。

スイングのコピー

右上の処理選択ボタンで「コピー」を選択し、「対象データ」に「スイング動画」を選択してください。

- (1) 「コピー元」(①)をクリックしてコピー元のスイングを指定するモードにします。「コピー元」が水色に表示されます。
- (2) コピー元の「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。

「コピー元」には、「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。

「練習フォルダ」を選択した場合は、プレーヤーリストは表示されず、スイングリスト(④)のみが表示され、「コピー元」(①)の「種別」には「練習フォルダ」と表示されます。



- (3) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーのスイングリスト(④)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「コピー元」(①)に表示されます。
- (4) スイングリスト(④)から、移動するスイングの**チェックボックス**(⑥)をチェックして（複数チェック可）選択します。

「すべてチェックする」(⑧)をクリックすると、スイングリストに表示されているすべてのスイングにチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(⑨)をクリックすると、すべてのチェックを外します。

- (5) 「コピー先」(⑤)をクリックして移動先フォルダを指定するモードにします。「移動先」(⑤)が水色に表示されます。
- (6) 「コピー先」(⑤)の「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。「コピー先」には、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。
- (7) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤー情報が「コピー先」(⑤)に表示されます。
- (8) 「コピー元」「コピー先」を選択して、「チェックされたスイングをコピーする」(⑦)をクリックすると、スイングリスト(④)でチェックされたスイングを、すべて指定されたコピー先のプレーヤーフォルダへコピーします。

キャプチャー画像の移動

右上の処理選択ボタンで「移動」を選択し、「対象データ」に「キャプチャー画像」を選択してください。



- (1) 「移動元」(①)をクリックして移動元のキャプチャー画像を指定するモードにします。「移動元」が水色に表示されます。
- (2) 移動元の「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。

「移動元」には、「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。

「練習フォルダ」を選択した場合は、プレーヤーリストは表示されず、画像リスト(④)のみが表示され、「移動元」(①)の「種別」には「練習フォルダ」と表示されます。
- (3) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーの画像リスト(④)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「移動元」(①)に表示されます。
- (4) 画像リスト(④)から、移動するキャプチャー画像の**チェックボックス**(⑥)をチェックして(複数チェック可) 選択します。

「すべてチェックする」(⑧)をクリックすると、画像リストに表示されているすべての画像にチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(⑨)をクリックすると、すべてのチェックを外します。
- (5) 「移動先」(⑤)をクリックして移動先フォルダを指定するモードにします。「移動先」(⑤)が水色に表示されます。

- (6) 「移動先」(5)の「種別」(2)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(3)が表示されます。「移動先」には、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。
- (7) プレーヤーリスト(3)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤー情報が「移動先」(5)に表示されます。
- (8) 「移動元」「移動先」を選択して、「チェックされた画像を移動する」(7)をクリックすると、スイングリスト(4)でチェックされたキャプチャー画像を、すべて指定された移動先のプレーヤーフォルダへ移動します。

キャプチャー画像の削除

右上の処理選択ボタンで「削除」を選択し、「対象データ」に「キャプチャー画像」を選択してください。



- (1) 「種別」(2)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(3)が表示されます。削除する「種別」には「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。
「練習フォルダ」を選択した場合は、プレーヤーリストは表示されず、画像リスト(4)のみが表示され、「削除」(1)の「種別」は「練習フォルダ」と表示されます。
- (2) プレーヤーリスト(3)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーの画像リスト(4)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「削除」(1)に表示されます。

- (3) 画像リスト(4)から、削除するキャプチャー画像の**チェックボックス(5)**をチェックして
(複数チェック可) 選択します。

「すべてチェックする」(7)をクリックすると、画像リストに表示されているすべての画像
にチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(8)をクリックすると、すべてのチ
ェックを外します。

- (4) 「チェックされた画像を削除する」(6)をクリックすると、画像リスト(4)で
チェックされた画像を削除します。

キャプチャー画像のコピー

右上の処理選択ボタンで「コピー」を選択し、「対象データ」に「キャプチャー画像」を選択
してください。



- (1) 「コピー元」(1)をクリックしてコピー元のキャプチャー画像を指定するモードにし
ます。「コピー元」が水色に表示されます。
- (2) コピー元の「種別」(2)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(3)が表
示されます。

「コピー元」には、「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。

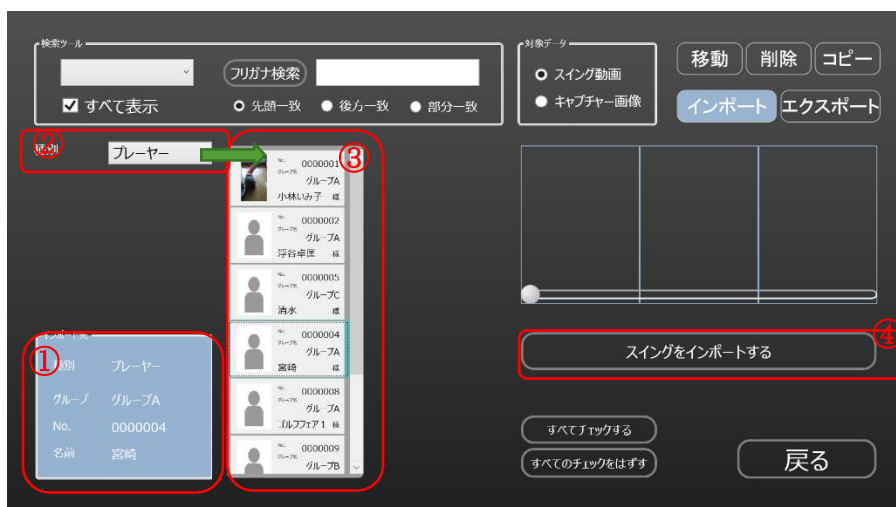
「練習フォルダ」を選択した場合は、プレーヤーリストは表示されず、画像リスト(4)のみ
が表示され、「コピー元」(1)の「種別」には「練習フォルダ」と表示されます。

- (3) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーのキャプチャー画像リスト(④)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「コピー元」(①)に表示されます。
- (4) 画像リスト(④)から、移動するキャプチャー画像の**チェックボックス(⑥)**をチェックして(複数チェック可) 選択します。

「すべてチェックする」(⑧)をクリックすると、画像リストに表示されているすべてのキャプチャー画像にチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(⑨)をクリックすると、すべてのチェックを外します。
- (5) 「コピー先」(⑤)をクリックして移動先フォルダを指定するモードにします。「移動先」(⑤)が水色に表示されます。
- (6) 「コピー先」(⑤)の「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。「コピー先」には、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。
- (7) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤー情報が「コピー先」(⑤)に表示されます。
- (8) 「コピー元」「コピー先」を選択して、「チェックされた画像をコピーする」(⑦)をクリックすると、画像リスト(④)でチェックされたキャプチャー画像を、すべて指定されたコピー先のプレーヤーフォルダへコピーします。

スイング動画のインポート

別のスイングベターサンタナで撮影され、エクスポートされたスイング動画データをインポートします。右上の処理選択ボタンで「インポート」を選択し、「対象データ」に「スイング動画」を選択してください。「インポート先」が青色表示されます。



- (1) 「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。
「インポート先」(①)には、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。
- (2) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤー情報が「インポート先」(①)に表示されます。
- (3) 「インポート先」を選択して、「スイングデータをインポートする」(④)をクリックすると、確認ウィンドウが表示され、次に、フォルダ選択ダイアログウィンドウが表示されます。インポートするスイングデータフォルダを選んで、「フォルダーの選択」をクリックしてください。フォルダは複数選択することができます。



- (4) 選択されたスイングデータを指定されたプレーヤーフォルダにインポートします。
インポート後、確認ウィンドウを表示します。



スイング動画のエクスポート

スイング動画データを別のスイングベターサントナにコピーするために、データをエクスポートします。上の処理選択ボタンで「エクスポート」を選択し、「対象データ」に「スイング動画」を選択してください。「エクスポート元」が青色表示されます。

- (1) 「種別」(②)を選択してください。選択した種別のプレーヤーリスト(③)が表示されます。
「エクスポート元」(①)には、「練習フォルダ」、「プレーヤー」、「お手本」が選択できます。



(2) プレーヤーリスト(③)でプレーヤーを選択すると、選択されたプレーヤーのスイングリスト(④)が表示されます。選択されたプレーヤー情報が「エクスポート元」(①)に表示されます。

(3) スイングリスト(④)から、エクスポートするスイングデータの**チェックボックス**(⑤)をチェックして（複数チェック可）選択します。

「すべてチェックする」(⑦)をクリックすると、スイングリストに表示されているすべてのスイングデータにチェックを入れます。「すべてのチェックをはずす」(⑧)をクリックすると、すべてのチェックを外します。

(4) 「エクスポート元」を選択して、「スイングデータをエクスポートする」(⑥)をクリックすると、確認ウィンドウが表示され、次に、出力先フォルダ選択ダイアログウィンドウが表示されます。スイングデータをエクスポートするフォルダを選んで、「フォルダの選択」をクリックしてください。



(5) 選択されたスイングデータを指定された出力先フォルダにエクスポートします。

エクスポート後、確認ウィンドウを表示します。



印刷

各種メニューで「印刷」を選択すると、「カルテ作成」画面が表示されます。



「選択」

印刷する画像（カメラ）のペアを指定します。…①

8分割画面のコマ指定

「1」～「8」の8分割画面の各コマ位置を指定するには、スライダーバーや、マウスホイールなどでコマ戻し、コマ送りして対応する画面を左側のスイング動画画面に表示させた状態で、8分割指定画面の②から⑨の赤枠の部分をクリックすると設定することができます。

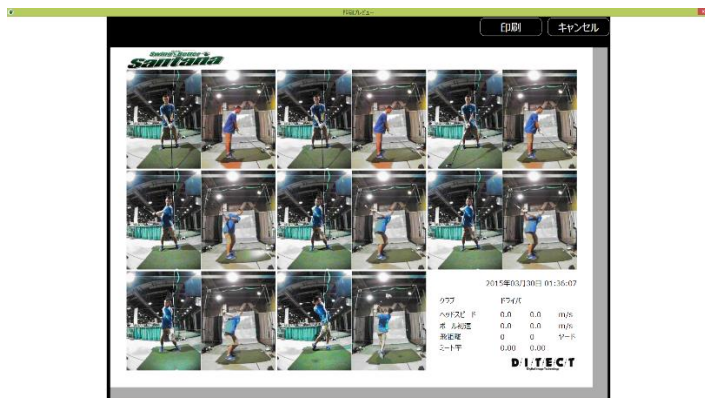
スイング動画画面をクリック（タップ）してコマ送りすることもできます。



⑩をマウス長押し、または（タッチパネル上で長押し）すると、あらかじめ設定してある8分割コマ位置の初期値に戻ります。

「印刷」

指定されたポイントと 8 分割画面でカルテを作成し、印刷プレビュー画面を表示します。

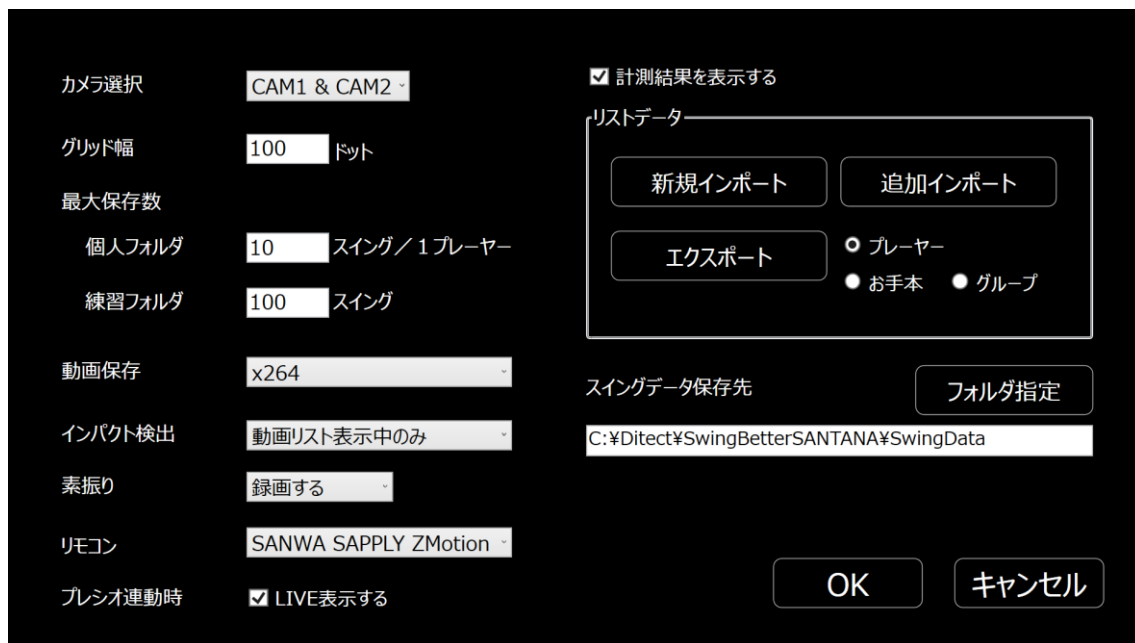


「印刷」をクリックすると、カルテを印刷します。

※あらかじめプリンターが接続してください。

各種設定

各種メニューで「各種設定」を選択すると、「各種設定」画面が表示されます。



カメラ選択

入力カメラの組み合わせを指定します。インターフェースには 4 台のカメラを接続することができます。

2 カメラモード動作時は、「CAM1&CAM2」、「CAM1&CAM3」、「CAM1&CAM4」、「CAM2&CAM3」、「CAM2&CAM4」、「CAM3&CAM4」の 6 タイプから選択します。

通常は「CAM1&CAM2」を選択してください。

3 カメラモード動作時は、「CAM1&CAM2&CAM3」、「CAM1&CAM2&CAM4」、「CAM1&CAM3&CAM4」、「CAM2&CAM3&CAM4」の 4 タイプから選択します。

通常は「CAM1&CAM2&CAM3」を選択してください。

グリッド幅

グリッドの描画時の初期グリッド幅を指定します。

最大保存数

個人フォルダ： プレーヤー、およびお手本フォルダの各個人フォルダに最大保存できるスイング数を指定します。初期値は 10 スイングです。

練習フォルダ： 練習フォルダに最大保存できるスイング数を指定します。初期値は 100 スイングです。

動画保存

動画保存時の圧縮形式を指定します。初期値は「x 264」です。

インパクト検出

インパクトセンサー(ドップラー)のインパクト検出後の自動録画モードを設定します。

- ・制限なし

スイングベターサントナのオペレーションの状態に係わらず、インパクトを検知したら自動録画します。

- ・ライブ中のみ

ライブ表示中のみ、インパクトを検知したら自動録画します。

- ・動画リスト表示中のみ

練習用フォルダ、およびプレーヤー、お手本の各個人用フォルダのスイングリストが表示されている場合のみ、インパクトを検知したら自動録画します。

素振り

- ・録画する

インパクトセンサーでボール初速が計測できない場合も、自動録画します。

- ・録画しない

インパクトセンサーでボール初速が計測できない場合は、自動録画しません。

リモコン

使用するリモコンを選択します。

利用できるリモコン

- ・ Logicool R400
- ・ SANWA SUPPLY ZMotion
- ・ SATECHI Smart Presenter

プレシオ連動時

プレシオ連動時の動作モードを指定します。

スタンバイ時に **LIVE** 表示する/しないを指定します。

計測結果の表示

「計測結果を表示する」のチェックボックスにチェックすると、ヘッドスピード、ボール初速、ミート率を画面左上に表示します。チェックを外すと表示しません。

リストデータ

グループリスト、プレーヤーリストを **CSV** ファイルでインポート、エクスポートします。

プレーヤーリスト

プレーヤーリストをインポート、またはエクスポートします。

リスト選択ラジオボタンで「プレーヤー」を選択してください。

新規インポート

リスト選択ラジオボタンで「プレーヤー」を選択し、「新規インポート」をクリックします。

「開く」ダイアログウィンドウが表示されるので、インポートするリストファイル（CSV）を指定して下さい。現在のプレーヤーはバックアップして、新しくプレーヤーリストを作成します。

追加インポート

リスト選択ラジオボタンで「プレーヤー」を選択し、「追加インポート」をクリックします。

「開く」ダイアログウィンドウが表示されるので、インポートするリストファイル（CSV）を指定して下さい。現在登録されているプレーヤーに追加してプレーヤーを登録します。

エクスポート

リスト選択ラジオボタンで「プレーヤー」を選択し、「エクスポート」をクリックします。

「名前をつけて保存」ダイアログウィンドウが表示されるので、出力先フォルダを指定し、ファイル名を入力して「保存」してください。現在登録されているプレーヤーリストを CSV ファイル形式で出力します。

登録用の CSV ファイル

[No.],[氏名],[グループ],[フリガナ]

例)

0000001,檀 六府,グループ A,ダン ロップ
0000002,片山 晋呉,グループ B,カタヤマ シンゴ
0000003,森田理香子,グループ C,モリタリカコ
・
・
・

お手本（プレーヤー）リスト

お手本プレーヤーリストをインポート、またはエクスポートします。

リスト選択ラジオボタンで「お手本」を選択してください。

新規インポート

リスト選択ラジオボタンで「お手本」を選択し、「新規インポート」をクリックします。

「開く」ダイアログウィンドウが表示されるので、インポートするリストファイル（CSV）を指定して下さい。現在登録されているお手本プレーヤーをバックアップして、新しくお手本プレーヤーリストを作成します。

追加インポート

リスト選択ラジオボタンで「お手本」を選択し、「追加インポート」をクリックします。

「開く」ダイアログウィンドウが表示されるので、インポートするリストファイル（CSV）を指定して下さい。現在登録されているお手本プレーヤーに追加してお手本プレーヤーを登録します。

エクスポート

リスト選択ラジオボタンで「お手本」を選択し、「エクスポート」をクリックします。

「名前をつけて保存」ダイアログウィンドウが表示されるので、出力先フォルダを指定し、ファイル名を入力して「保存」してください。現在登録されているお手本プレーヤーリストを CSV ファイル形式で出力します。

登録用の CSV ファイル

[氏名], [所属／役職], [グループ], [フリガナ]

例)

檀 六府,ヘッドコーチ,グループ A,ダン ロップ
片山 晋呉,男子プロ,グループ B,カタヤマ シンゴ
森田理香子,女子プロ,グループ C,モリタリカコ
・
・
・

グループリスト

グループリストをインポート、またはエクスポートします。

リスト選択ラジオボタンで「グループ」を選択してください。

新規インポート

リスト選択ラジオボタンで「グループ」を選択し、「新規インポート」をクリックします。

「開く」ダイアログウィンドウが表示されるので、インポートするリストファイル（CSV）を指定して下さい。現在登録されているグループをバックアップして、新しくグループリストを作成します。但し、使用されているグループは削除しません。

追加インポート

リスト選択ラジオボタンで「グループ」を選択し、「追加インポート」をクリックします。

「開く」ダイアログウィンドウが表示されるので、インポートするリストファイル（CSV）を指定して下さい。現在登録されているグループに追加してグループを登録します。

エクスポート

リスト選択ラジオボタンで「グループ」を選択し、「エクスポート」をクリックします。

「名前をつけて保存」ダイアログウィンドウが表示されるので、出力先フォルダを指定し、ファイル名を入力して「保存」してください。現在登録されているグループリストを CSV ファイル形式で出力します。

登録用の CSV ファイル

[グループ名],

例)

グループ A,

グループ B,

グループ C,

・
・
・

スイングデータ保存先

スイングデータの保存先パスを指定します。「フォルダ指定」をクリックすると「スイングデータ保存先フォルダの選択」ダイアログウィンドウが表示されます。保存先フォルダを指定してください。

この保存先を変更すると、変更前の練習フォルダ、プレーヤー、お手本フォルダの内容が参照できなくなります。（※再度、パス指定をもとに戻すと参照できます。）

設定データの適用

「OK」をクリックすると、設定内容が適用され各種設定画面を終了します。

「キャンセル」をクリックすると、設定内容は破棄され各種設定画面を終了します。

※リストデータは除きます。

フォームチェックの終了

✕ ボタンをクリックするとフォームチェック画面を終了し、スタートメニューに戻ります。

終了時、練習フォルダのスイングデータを削除するかの確認ウィンドウが表示します。



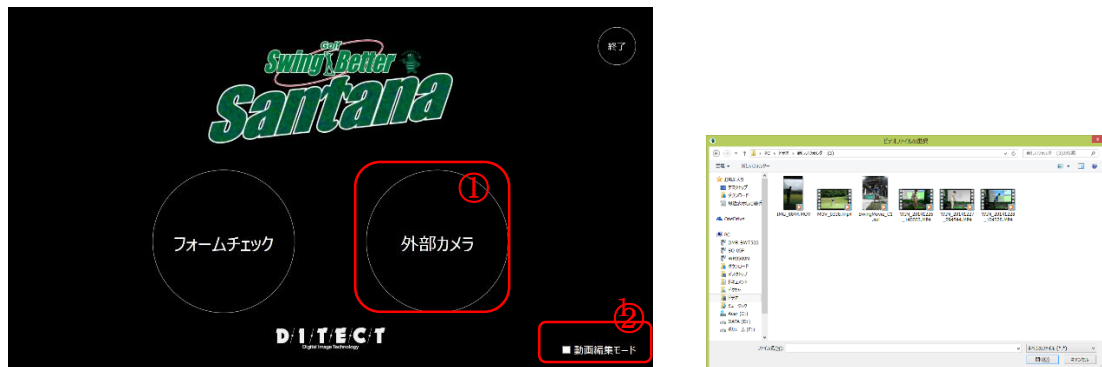
「はい」をクリックすると、練習フォルダを空にして終了します。「いいえ」をクリックすると、練習フォルダのスイングデータを削除せずに終了します。

外部カメラ

屋外やスイングベターサントナが設置されていない場所で、スマートフォンやデジタルビデオカメラなどで録画したスイング動画をサントナに読み込むための編集作業を行います。

ビデオファイルの選択

スタートメニューで「外部カメラ」(①)を選択すると、「ビデオファイルの選択」ダイアログウィンドウを表示します。編集するビデオファイルを選択してください。



「動画編集モード」(②)

通常と異なる方法で動画編集を行います。チェックなしの通常モードで正しく読み込めない、または読み込めるが編集できない場合に、このチェックボックスにチェックをして「外部カメラ」をクリックして下さい。

動画編集(既定モード)

動画ファイルを選択すると、動画編集画面を表示し、再生が開始します。



動画を再生、停止します。



動画の先頭に戻します。



インパクト付近でクリックしてください。クリックされたフレームの前後のシーンを切り取ります。クリックする瞬間がずれていても、次の画面で調整できます。切り取られる動画はオレンジ色の枠で指定された部分の画像です。

※切り取り範囲の編集を参照してください。

「時間」 ビデオの経過時間を表示します。

「拡大比率」 画像の拡大比率を表示します。

「フレーム数」 表示フレーム番号を表示します。

「回転」 画像の向きを指定します。

(1) なし

(2) 右 右方向に 90° 回転します。

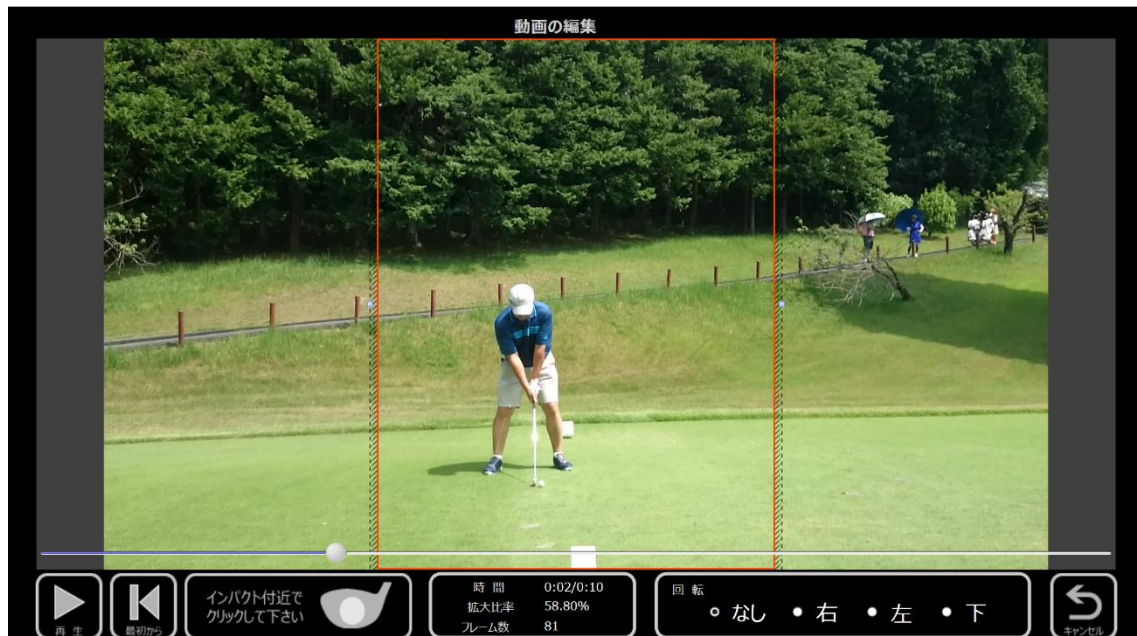
(3) 左 左方向に 90° 回転します。

(4) 下 上下反転します。

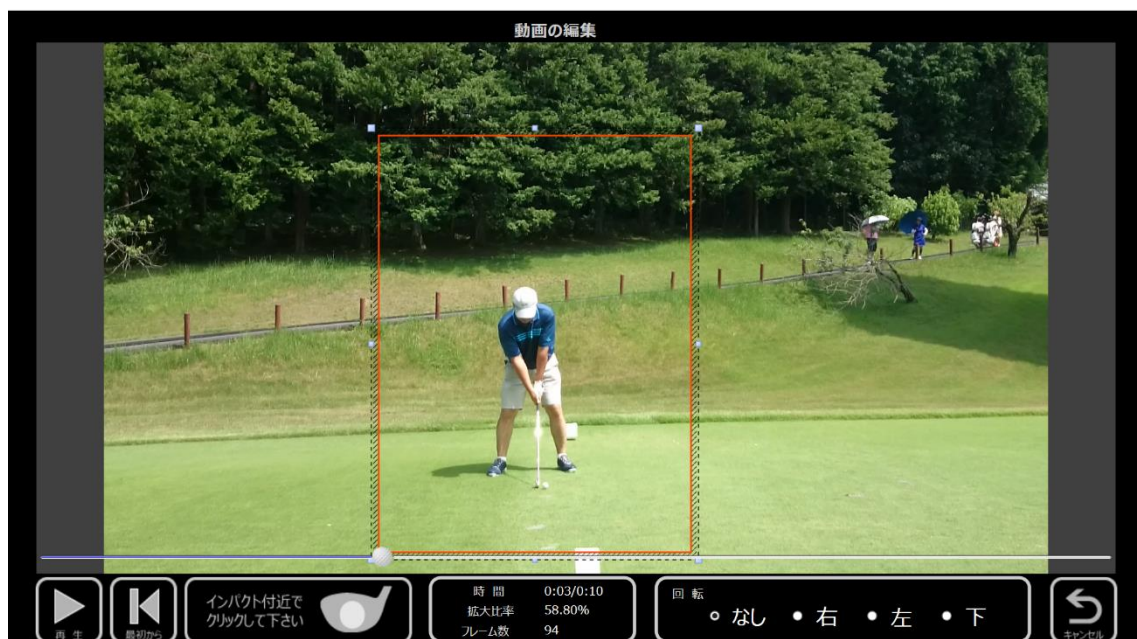
「キャンセル」 動画の編集を終了します。

切り取り範囲の編集

画面上のオレンジ色の枠上をタップ、またはクリックすると、以下のように編集可能な状態になります。



周囲 8 点の□マークのいずれかをドラッグして、切り取り範囲をサイズ指定します。範囲の斜線部分をドラッグして切り取り範囲を移動します。切り取りサイズはスイングベターサントナへの読み込みに最適な縦横比（3：4）に固定されています。



インパクトの指定

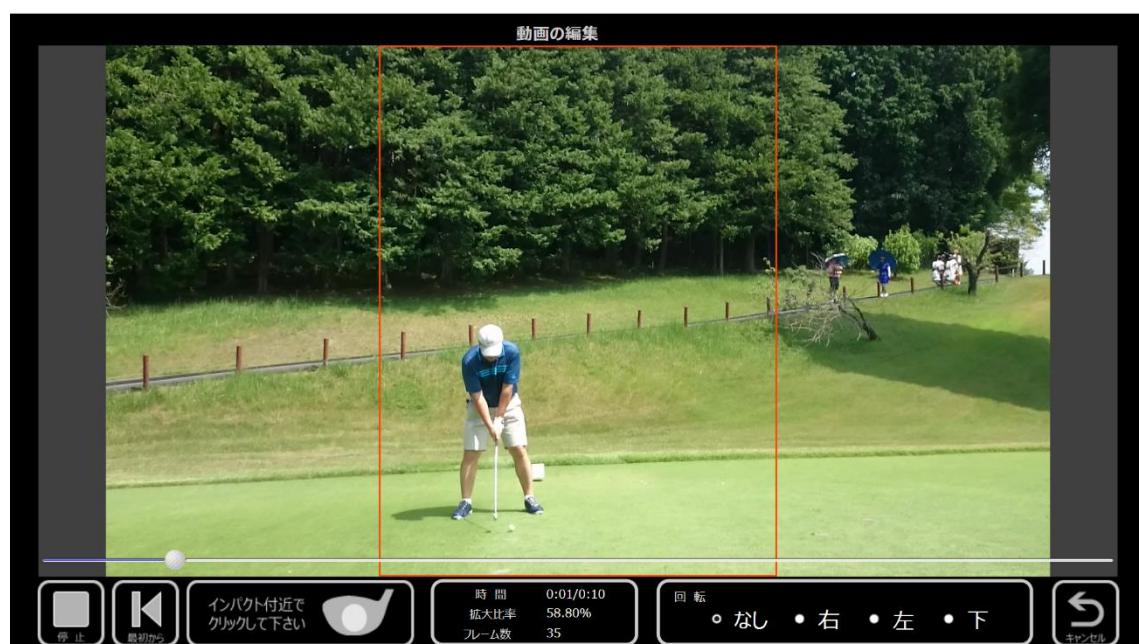
動画を再生して、インパクト付近で  クリックしてください。

クリックされたフレームの前後のシーンを切り取ります。クリックする瞬間がずれていても次の画面で修正できます。オレンジの枠で囲われた範囲が切り取られます。

インパクトを指定すると、保存画面へ進みます。

動画編集（特殊モード）

スタートメニュー画面で「動画編集モード」にチェックして「外部カメラ」をクリックすると、以下の動画編集画面（特殊モード）を表示し、再生が開始します。



操作は既定モードとほぼ同じです。（16：9のチェックボックスを除く）

動画の読み込み方法が異なるため PC の環境によって再生が遅くなりますが、既定モードでは編集できない動画を編集できる場合があります。

「16：9」 16：9のハイビジョン動画で、正しく縦横比が認識されない場合があります。その場合、これをチェックすることで正常な縦横比で表示することが出来ます。

保存画面

動画編集画面でインパクトが指定されると、以下の保存画面が表示されます。動画編集画面で指定されたインパクト付近のシーンを表示、再生します。



ビデオコントロールボタン

-  インパクトフレームを表示します。
-  切り取った動画の開始画面を表示します。
-  1 コマ戻します。
-  再生／停止します。
-  コマ送りします。
-  切り取った動画の最後の画面を表示します。

保存方法の指定

「インパクト画面」

動画編集画面で指定したインパクトフレームを変更できます。スライダーバーのつまみ（ゴルフボール）を移動させて、正確なインパクトフレームを指定してください。

指定したインパクトフレームが先頭から 2/3 の位置になり、4 秒分の動画を切り取ります。

「開始画面」

インパクト画面の指定で切り取られた 4 秒分の動画の中で先頭画面を指定します。

「終了画面」

インパクト画面の指定で切り取られた 4 秒分の動画の中で最後の画面を指定します。

「保存モード」

新しいスイングとして保存するか、既存のスイングに上書きするかを指定します。

「保存先種別」

保存先フォルダを「プレーヤー」、「お手本」から指定します。

「保存先画面」

保存先の画面を、「カメラ 1/カメラ 2/カメラ 3/すべて」から選択します。

「スイング日時」

「新しいスイング」として保存する場合に、スイング日時を指定します。デフォルトで現在日時が表示されます。

「現在」 スイング日時に現在日時を設定します。

「ファイル」 スイング日時に編集したビデオファイルの作成日時を設定します。

「クラブ」 使用クラブを指定します。

「ヘッドスピード」 ヘッドスピードを指定します。

「ボールスピード」 ボールスピードを指定します。

「ミート率」 ミート率を指定します。

「飛距離」 飛距離を指定します。

保存先の選択方法

保存先のプレーヤーリストに「保存先種別」で選択されたプレーヤーリスト、またはお手本のプレーヤーリスト(①)が表示されます。

保存するプレーヤーを選択すると、保存されているスイングがリスト(②)に表示されます



保存モードが「新しいスイング」の場合は、保存先プレーヤーを選択して「保存」すると、保存先プレーヤーのスイングリストに編集したスイングが追加されます。

※保存先フォルダに最大スイング数分のスイングが既に保存されている場合、スイング日時が古いスイングから順に上書きされていきます。

保存モードが「スイング上書き」の場合は、保存先プレーヤーのスイングリストから、保存するスイングを選択します。「全てのカメラ」の場合は全体を赤枠で選択します。(③)

「カメラ1」／「カメラ2」／「カメラ3」の場合は、各カメラに対応したサムネール画像を選択してください。選択されたサムネール画像が赤枠表示されます。(④)



「保存」をクリックすると、指定したスイングに動画が上書きされます。

作成されたスイングデータは、フォームチェック画面のスイングリストに表示されますので、通常の操作でロードし、解析を行うことができます。



動画ファイルのフォーマットについて

編集できる動画フォーマット

編集可能な動画のフォーマットは以下の通りですが、地デジ放送を録画した動画や商用 DVD、Blue-ray など、プロテクトされた動画を読み込むことはできません。また、拡張子が同じファイルでも読み込めない動画もあります。

- MPEG-4 ムービーファイル (*.mp4, *.mov, *.m4v, など)
- MPEG-2 ムービーファイル (*.mpeg, *.mpg, *.mp2, *.vob, *.vro, *.m2t など)
- MPEG-1 ムービーファイル (*.mpeg, *.mpg, *.m1v など)
- AVCHD ムービーファイル (*.m2ts, *.mts, *.m2t など)
- Apple QuickTime ムービーファイル (*.mov, *.qt など)
- Windows Media ムービーファイル (*.wmv など)
- Windows Media ムービーファイル (*.asf, *.wv など)
- AVI ファイル (*.avi など)
- Motion JPEG ファイル (*.avi, *.mov など)

MPEG-2 について

Window7 以降の Windows では MPEG-2 の動画再生をサポートしていません。

有償、または無償（フリー）の CODEC（圧縮伸長プログラム）をインストールすることによりメディアプレーヤーなどで再生できるようになります。メディアプレーヤーで再生できる状態であれば、既定モードで動画編集ができるようになります。

メディアプレーヤーで再生できない状態でも、特殊モードで動画編集ができる場合があります。この場合、縦横比などが正しくない場合があります。

スマートフォンで撮影したスイング動画の編集

スマートフォンで撮影した動画ファイルを編集する際は、動画ファイルをサンタナ PC にコピーして編集を行ってください。

動画ファイルをコピーした後、サンタナのスタートメニューで「外部カメラ」を選択し、「ビデオファイルの選択」ダイアログウィンドウを表示します。コピーしたビデオファイルを選択して、編集作業に進んでください。

iPhone/ iPad の場合

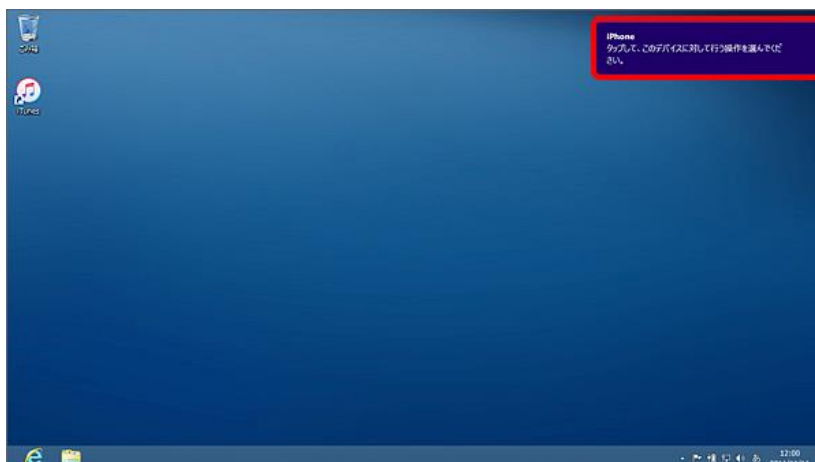
- (1) iPhone/iPad とサンタナ PC を付属の USB ケーブルで接続してください。



※iOS7 以降の場合、iPhone/iPad の画面に確認画面が表示されます。

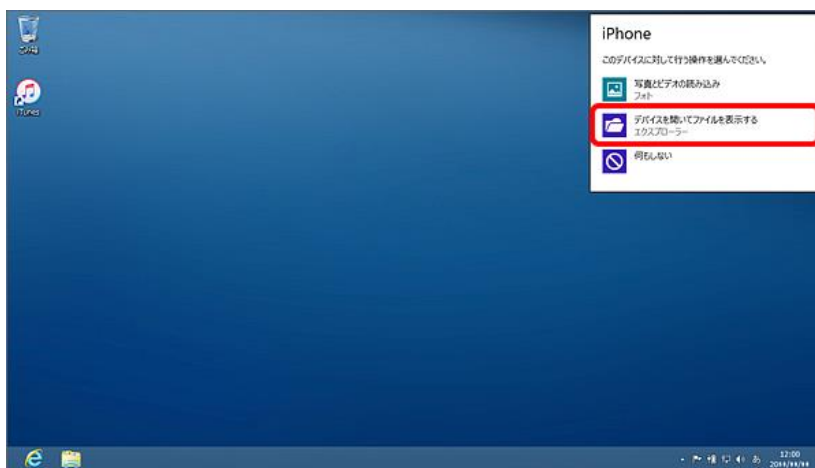
表示されている内容を確認し「許可」を選択してください。

- (2) PC の画面右上に表示される項目を選択



※項目が表示されない場合は、画面左下を右クリックするなどしてエクスプローラーを表示して、エクスプローラー画面左側の「コンピューター」の下に表示される「iPhone/iPad」を選択してください。→(4)へ

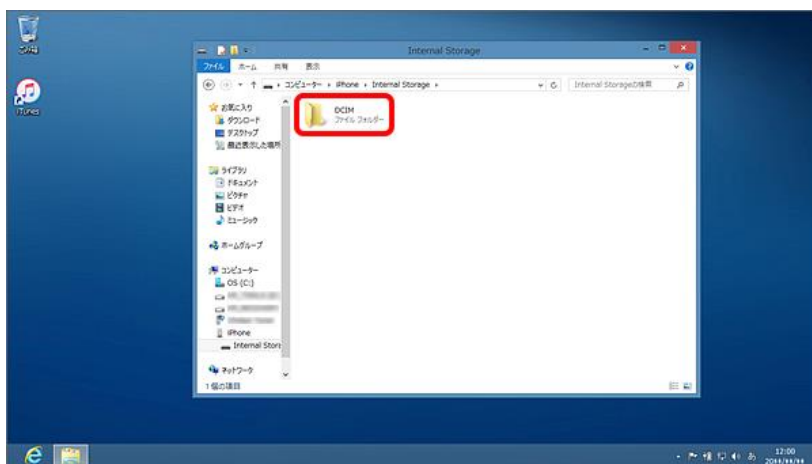
- (3) 「デバイスを開いてファイルを表示する」を選択してください。エクスプローラーが表示されます。



- (4) 「Internal Storage」を選択してください。

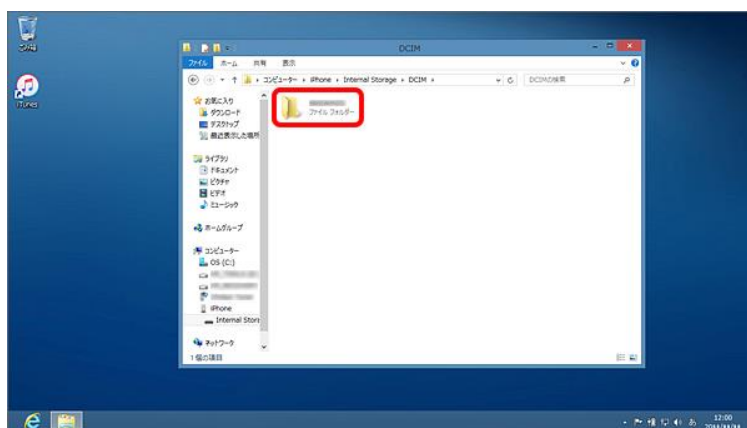


(5) 「DCIM」を選択してください。



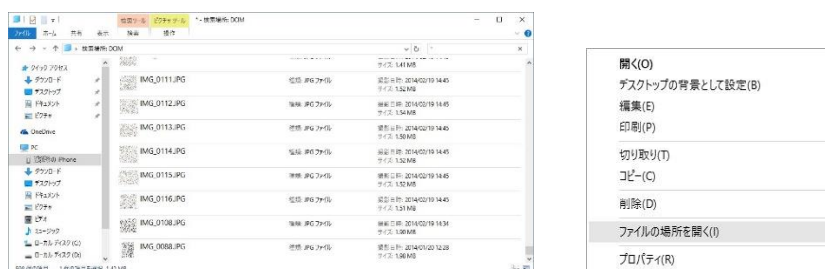
(6) 表示されたフォルダ名を選択してください。

※iOS のバージョンによってフォルダ名（「100Apple」など）が異なります。



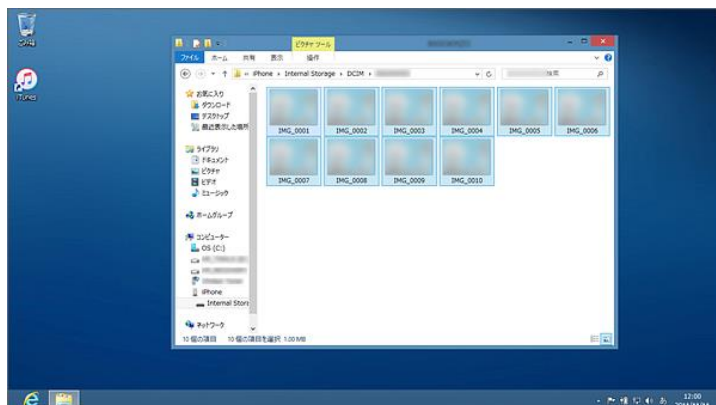
※写真や動画が 1001 個以上になると、フォルダの数が増えます。

※画像フォルダ内の画像が多い場合に、エクスプローラーの検索を行って表示される検索結果があります。



この画面からサムネイルをドラッグ&ドロップした時にエラーが出る場合があります。その場合は、サムネイルを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「ファイルの場所を開く」を選択すると、データフォルダ（100Apple など）が表示されます。

- (7) コピーしたいファイルを選択してください。



コピーしたいファイルをドラッグアンドドロップ、または右クリックメニューで「コピー」「貼り付け」などで PC 内の任意のフォルダにコピーしてください。

※写真や動画が表示されない場合、読み込みに時間がかかっていることがありますので少し時間を置いてファイルを開きなおしてください。また、認識が出来ていない場合もあるため、USB の差し直しも試してください。

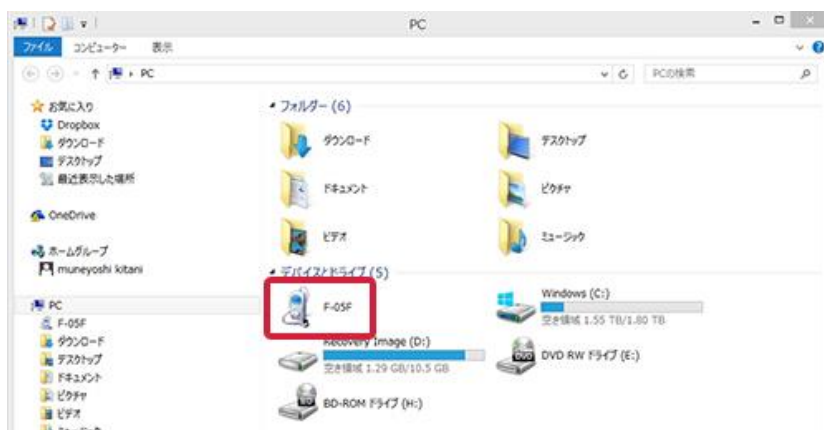
アンドロイドの場合

- (1) スマートフォンとサンタナ PC を USB ケーブルで接続してください。

パソコンがスマートフォンを外部記憶装置として認識します。

- (2) エクスプローラーを開いてスマートフォンが認識されていることを確認してください。

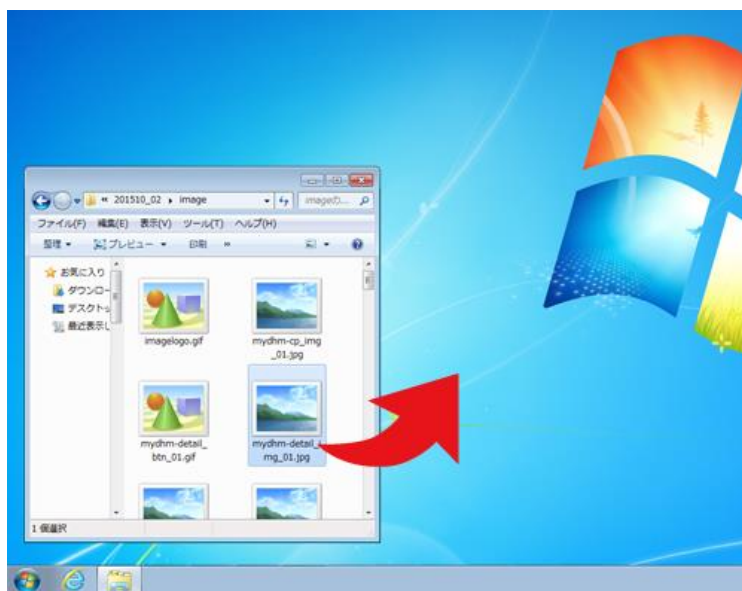
表示されているスマートフォンのアイコンをクリックして下さい。



※スマートフォンが表示されない場合

- ・スマートフォンが USB 接続モードになっているか「設定」アプリから確認してください。
- ・スマートフォンに画面ロックなどセキュリティがかかっている状態では、セキュリティを解除しないとパソコンで認識しない場合があります。

(3) コピーしたいファイルを選択してください。



コピーしたいファイルをドラッグアンドドロップ、または右クリックメニューで「コピー」「貼り付け」などで PC 内の任意のフォルダにコピーしてください。

スイングベターサンタナ オペレーションマニュアル Ver. 1.0.16

平成 27 年 12 月 8 日



株式会社 デイテクト