

SIMPUTT

ソフトウェア操作マニュアル



JAPTEC INC.

VER 1.00

目 次

	ページ
1. 概要	1
1-1. 製品概要	1
1-2. シミュレーションについて	1
2. 使用上の注意	2
3. 初期設定	3
3-1. 接続方法	3
3-2. センサの設置	4
4. トライアルモード（初級）	5
4-1. メニューの説明	5
4-2. パッティングラインの状況表示	5
4-3. グリーン表示の切替	6
4-4. 打球	7
4-5. 次のホールへの移動	7
4-6. 前のホールへの移動	7
4-7. 視線（見る方向）の変更（画面上をマウスクリック）	7
4-8. 視線の変更（キーボード操作）	7
5. トライアルモード	8
5-1. メニューの説明	8
5-2. 打球方向の設定	8
6. フリーモード（自由設定）	9
6-1. メニューの説明	9
6-2. グリーンの表示モードの変更	10
6-3. ピン位置、ボール位置の設定	10
6-4. グリーンの選択	10
6-5. 打球方向の設定	10
6-6. 視線（見る方向）の変更（メニュー）	11
6-7. 視線の変更（画面上をマウスクリック）	11
6-8. 視線の変更（キーボード操作）	11
6-9. 軌跡表示の設定	11
6-10. グリーンスピード、グリーンの起伏の度合い、その他の設定	12
7. 困った時	13
8. 製品仕様	14
8-1. センサ部仕様	14
8-2. ソフトウェア仕様	14

1. 概要

1-1. 製品概要

SIMPUTTをお買い上げいただきありがとうございます。

本製品は、ロングパットの距離感を養うためのインドア練習器具です。ボールセンサがボールのスピードを測定し、画面上でボールの転がりをシミュレーションします。

これまで、ご家庭では練習が難しかった2段グリーンのタッチや狙い所を練習する事が出来ます。

1-2. シミュレーションについて

ボールセンサはスピードのみの測定が可能で、打球方向は検知できません。打球方向が意図したものになっているかどうかは目標を決めて、ユーザーご自身で判断して下さい。

また、シミュレーションについては下記をご承知おき下さい。

- 運動のシミュレーションは近似計算であり、誤差を含みます。また、全ての物理法則を厳密に計算しているものではありません。
- じゅうたんの上などでの実際の転がった距離とシミュレーションとは一致しません。グリーンスピードとじゅうたんのスピードが違うためです。
- ボール位置、ピン位置の設定、ボール速度の測定は限界分解能があり、必ず誤差があります。
- 実際のグリーンは芝芽や細かい凹凸、砂などがあり、必ずしもシミュレーションと結果が一致しません。
- ボールの運動の厳密な計算結果を保証するものではありません。
- ボールスピードの測定はマイコンクロックによる測定限界がありますので、それより細かいスピードの違いは測定はできません。
よって、ボール位置、ピン位置の設定によっては、何度打ち直してもカップに入らない場合があります。
- SIMPUTTはカップインの瞬間までピンが表示されていますが、ピンの影響はありません。実際のゴルフではピンに当たって入るとペナルティです。

2. 使用上の注意

- ゴルフボールおよびパターは危険ですから、お子様など近くに人がいる状況でプレイしないで下さい。
- パットして、ゴルフボールが転がっていく先には必ずクッションなどのやわらかい物でボールが止まるようにしてプレイして下さい。
- パターの振り幅は肩幅程度とし、大変危険ですので、それ以上クラブを大きく振らないで下さい。また、強くボールをヒットする事は大変危険ですのでボールがグリーン外に出て行くような強さでヒットしないで下さい。

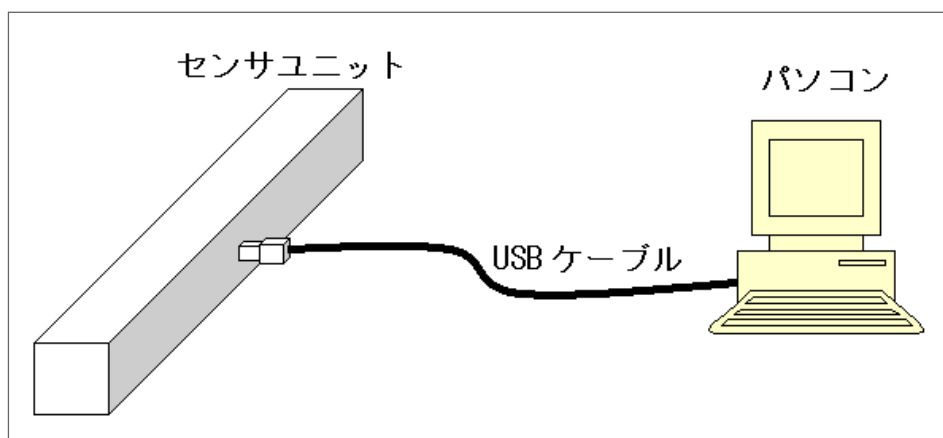
赤外線リモコンについて

TVなどを操作する赤外線リモコンをセンサユニットの近くで使用するとボールが通過したように反応する場合があります。

SIMPUTTを使用する場合はセンサの近くで赤外線リモコンを使用しないようにして下さい。

3. 初期設定

3-1. 接続方法

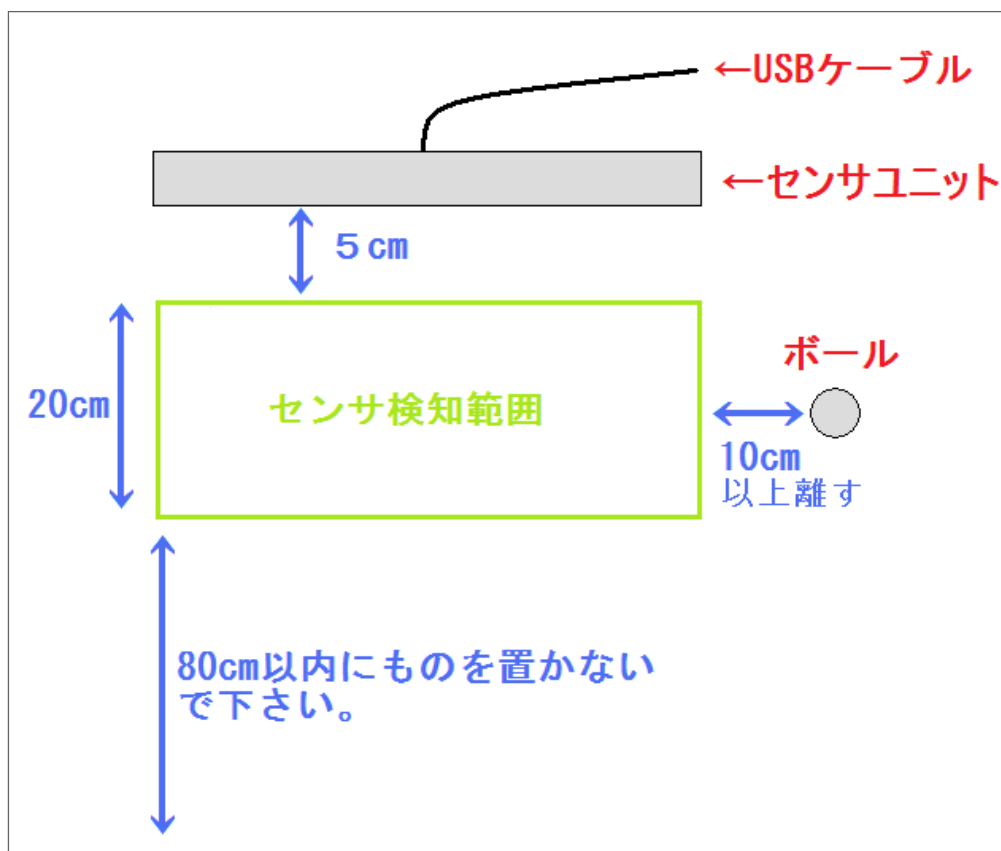


センサユニットとパソコンを付属のUSBケーブルで接続します。
パソコンからドライバの設定要求があった場合は、付属のCD-ROM
をセットして、ドライバの検索場所をCD-ROMに設定して下さい。

ソフトウェアのインストールの詳細に関しては、添付の「インストール
説明書」をご覧ください。

3-2. センサの設置

下図はセンサユニットを床に置いて、上から見たところです。



センサの前側の5 cm離れたところから約20 cmの幅が検知範囲です。センサの検知範囲及びその外側80 cmの範囲にものを置かないで下さい。誤認識の原因となります。

上記はボールを右から左へ打つ場合の配置ですが、センサは左から右へ打つような場合でも同様に使えます。よって、左利きの方、は同様の配置で左から打つ事もできます。

また、センサユニットを手前に置いて、検知範囲を向こう側に配置してもかまいません。

ボールからセンサ検知範囲までの間は出来るだけ摩擦の少ない床面をご利用下さい。そうする事によって、ボールの打球時とほぼ同じ速度をセンサで測定する事ができますので、誤差が少なくなります。

4. トライアルモード（初級）

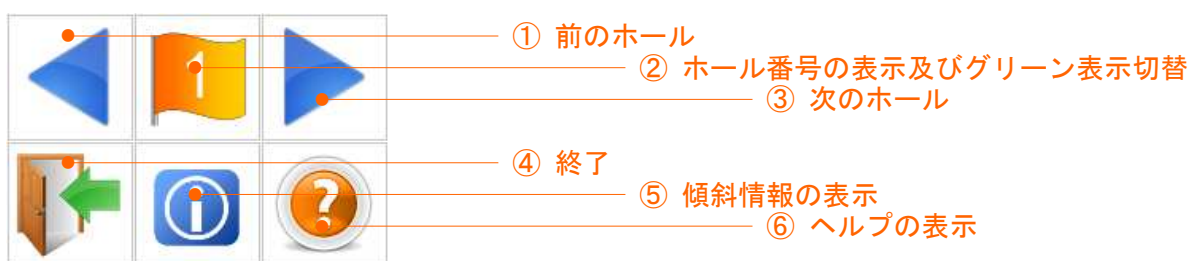
メインメニューから「トライアルモード（初級）」を選択します。

トライアルモードでは、ホール番号に従って、決まったボール位置、ピン位置でパッティングを行います。

「トライアルモード（初級）」では、打球方向は適切な強さで打球した時に入る方向へ自動で向けられています。

4-1. メニューの説明

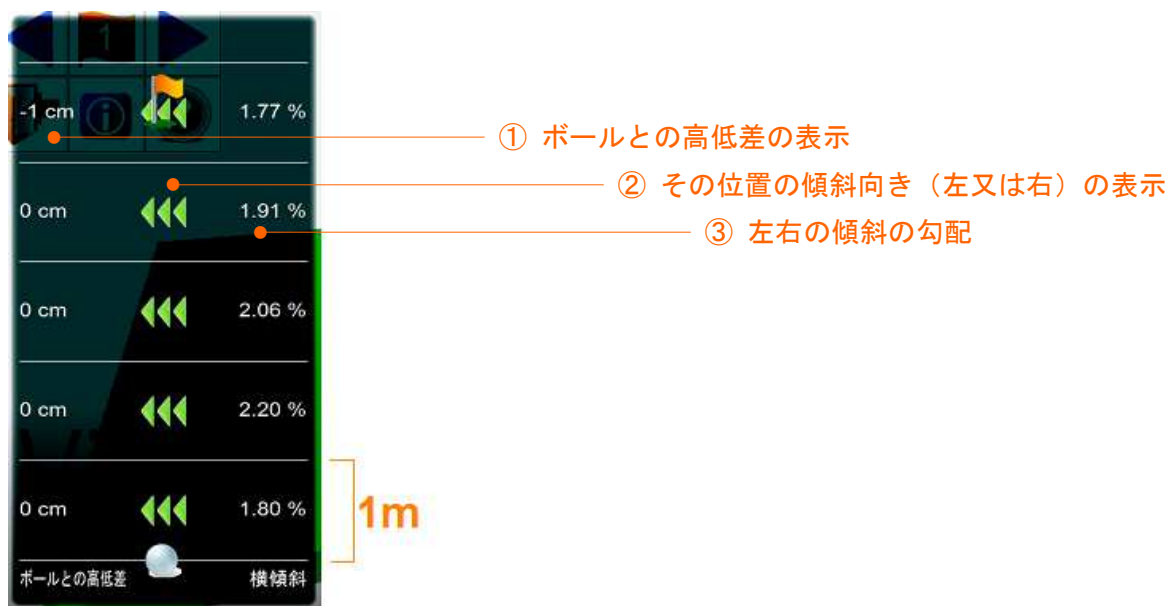
メニューアイコン



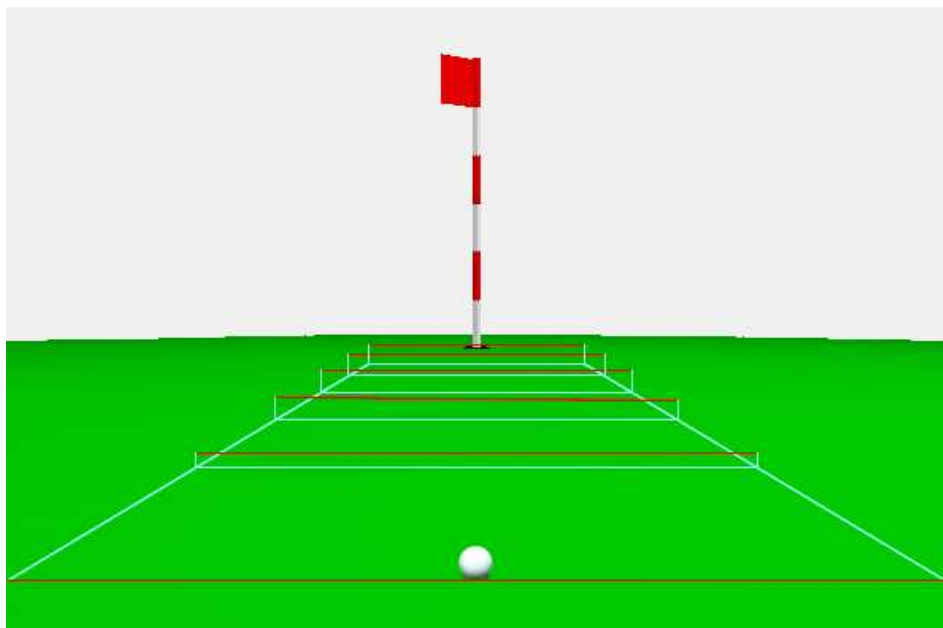
4-2. パッティングラインの状況表示

メニューの「⑤ 傾斜情報の表示」をクリックすると下の図のようなガイドが表示されます。

ラインは1 m単位の長さを表示しており、ボールからピンまでの距離が分かります。



また、同時に下図のようなガイドラインが表示されます。



水色で表示されている線は水平な面を表しています。

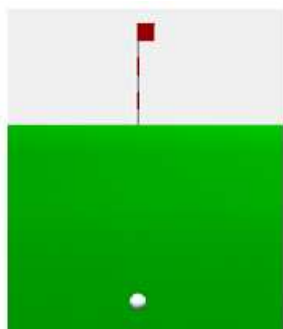
赤い線がグリーン面の傾斜や水平面からの上下位置を表します。

よって、上図の例では、ボール位置からカップまで緩やかに上っているラインを表しています。

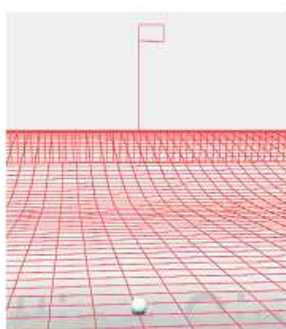
4-3. グリーン表示の切替

メニューの「② ホール番号の表示及びグリーン表示切替」をクリックする事によってグリーンの表示モードを変更する事が出来ます。下図のように表示状態が変化します。

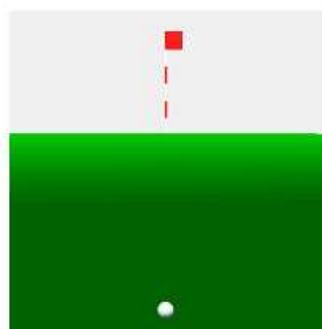
通常表示



メッシュ表示



高さ色分け表示



4-4. 打球

センサの前でパッティングを行います。センサがボールを検知して、画面上でボールの転がりシミュレーションされます。

センサユニットについて

センサユニットはボール速度を測定してから、次の測定までに約1.7秒以上の間隔をあげなければならないように設計されています。

これは打球直後にパターヘッドなどがセンサ検知エリアを通るのを検知してしまわないように一連の打球動作の直後の検出を無視するようにするためです。

4-5. 次のホールへの移動

メニューの「③ 次のホール」をクリックします。

4-6. 前のホールへの移動

メニューの「① 前のホール」をクリックします。

4-7. 視線（見る方向）の変更（画面上をマウスクリック）

画面上でマウス左クリックを行うと、視線を変更する事ができます。画面中央よりも左でクリックすると左へ、中央よりも右でクリックすると右へ視線を変えます。また中央より上下でクリックしてもクリックした方（上又は下）へ視線を変えます。またマウスのスクロールホイールを操作するとズームインとズームアウトを行う事ができます。

4-8. 視線の変更（キーボード操作）

キーボードで次のキーを押すと視線を変更する事が出来ます。

Home . . . ボール位置からの視線

B . . . ボール上空からの視線

T . . . ピン上空からの視線

P . . . ピン位置からの視線

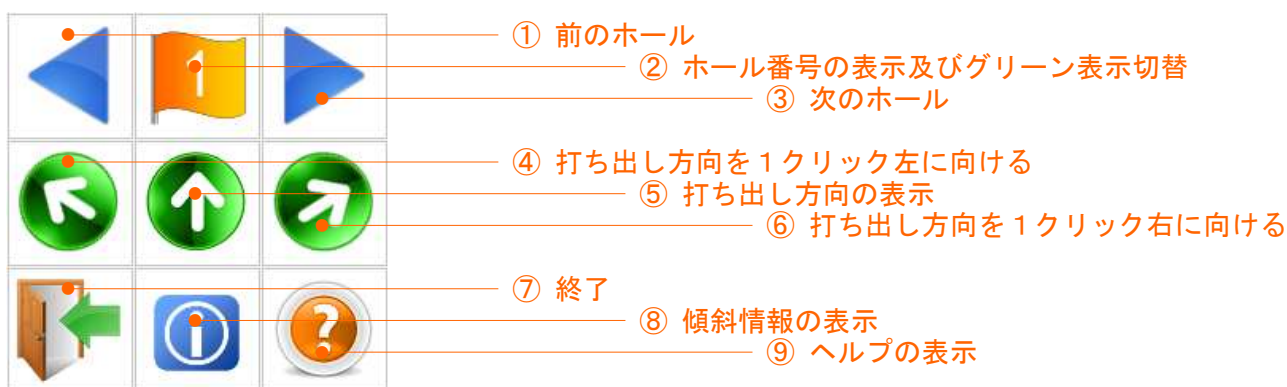
5. トライアルモード

トライアルモードでは、「トライアルモード（初級）」に対して、打球方向をユーザーが決める事が出来ます。

グリーンの傾斜を考慮して適切な方向を選んで下さい。

5-1. メニューの説明

メニューアイコン



5-2. 打球方向の設定

⑤ のボタンで現在の打球方向を表示します。

④、⑥ のボタンで方向を左右へ調節します。

打球方向の設定以外の操作は、「トライアルモード（初級）」と同じです。

6. フリーモード（自由設定）

フリーモードでは、ボール位置、ピン位置やグリーンの種類、グリーン傾斜の度合い、グリーンスピードなど全ての設定を変更する事が可能です。

6-1. メニューの説明

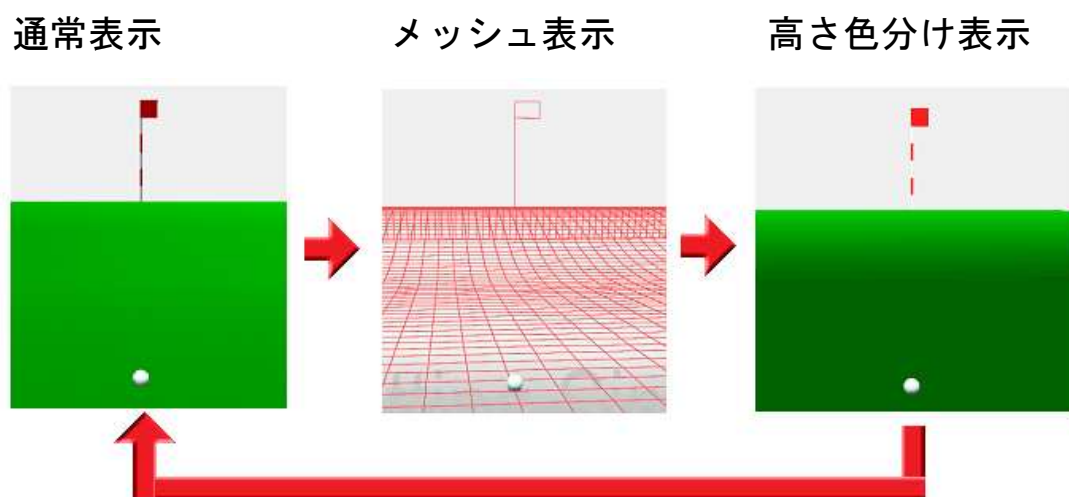
メニューアイコン



マウスの右クリックでメニューの表示と非表示が切り替わります。

6-2. グリーンの表示モードの変更

メニューの「① 表示モード切替」をクリックするとグリーンの表示モードを変更する事が出来ます。下図のように表示状態が変化します。



6-3. ピン位置、ボール位置の設定

メニューの「③ ボール位置設定」、及び「④ ピン位置設定」をクリックすると設定画面になりますので、グリーン面のどこかをクリックして下さい。グリーン縁に近すぎたり、ボールとピンが近すぎると設定できません。

6-4. グリーンの選択

メニューの「② グリーン選択」をクリックすると画面に4つのグリーンが表示されますので、いずれかのグリーンをクリックして下さい。

6-5. 打球方向の設定

メニューの「⑯ 打ち出し方向表示」をクリックすると現在の打球方向が表示されます。

メニューの「⑮ 打ち出し方向を左へ」又は「⑰ 打ち出し方向を右へ」で打球方向を選んで下さい。

6-6. 視線（見る方向）の変更（メニュー）

メニューの「⑪ ボール位置から見る」、「⑫ ボール上空から見る」、「⑬ ピン位置から見る」、「⑭ ピン上空から見る」をクリックするとそれぞれの位置から見た画像となります。

また、メニューの「⑦ 視線左パン」、「⑩ 視線右パン」で視線を左右にパンする（振る）ことができます。

「⑧ ズームイン」、「⑨ ズームアウト」で見える大きさを変えられます。

6-7. 視線の変更（画面上をマウスクリック）

画面上でマウス左クリックを行うと、視線を変更する事ができます。画面中央よりも左でクリックすると左へ、中央よりも右でクリックすると右へ視線を変えます。また中央より上下でクリックしてもクリックした方（上又は下）へ視線を変えます。

またマウスのスクロールホイールを操作するとズームインとズームアウトを行う事ができます。

6-8. 視線の変更（キーボード操作）

キーボードで次のキーを押すと視線を変更する事ができます。

Home . . . ボール位置からの視線

B . . . ボール上空からの視線

T . . . ピン上空からの視線

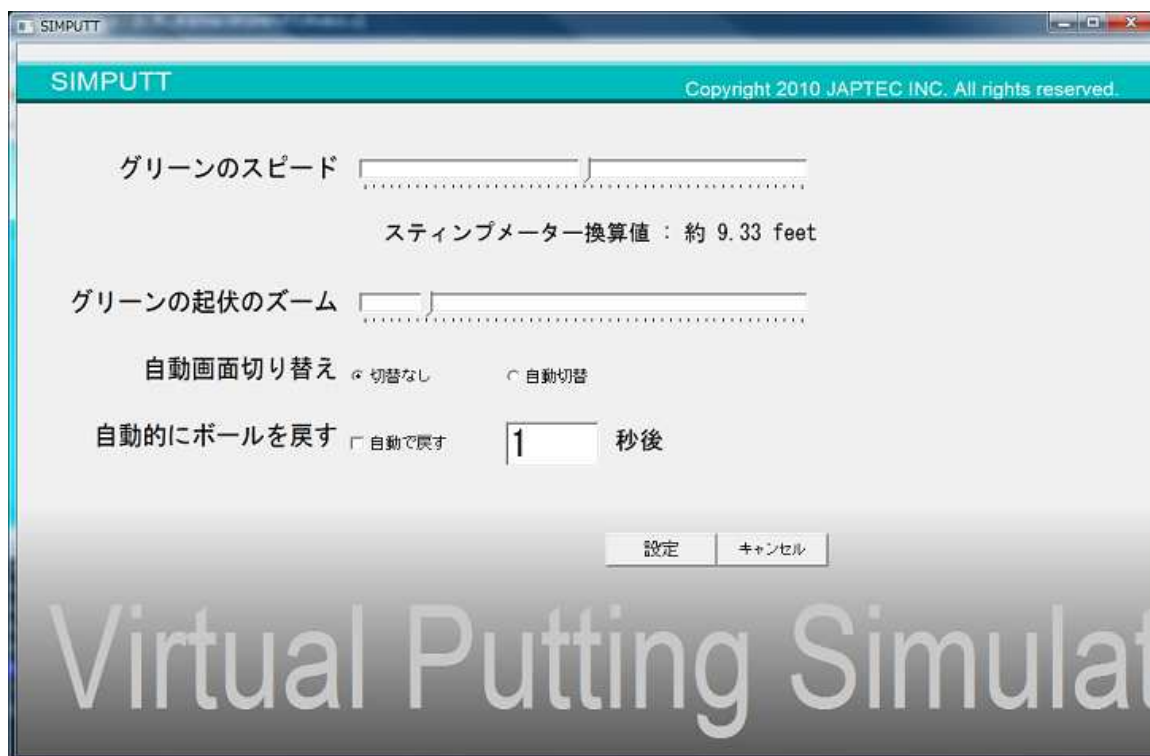
P . . . ピン位置からの視線

6-9. 軌跡表示の設定

メニューの「⑱ 軌跡表示変更」をクリックすると軌跡を表示するかしないかを切り替える事ができます。

6-10. グリーンスピード、グリーンの起伏の度合い、その他の設定

メニューの「(24) その他の設定」をクリックするとグリーンスピードなどを設定する画面に切り替わります。



トラックバーなどを動かす事で、設定を変更できます。

自動画面切替を有効にすると、パッティングしたボールがカップまでの距離の半分以上を過ぎると、ピンからの画像に自動的に切り替わります。

また、自動的にボールを戻すを有効にすると指定秒数経過後ボールが元の位置に戻り、ボールから見た画像に切り替わります。

7. 困った時

ソフトウェアでセンサが見つかりませんのメッセージが出る

ドライバが正しくインストールされていないか、コネクタの接続が正しくなされていない可能性があります。

USBコネクタを一度抜いて、もう一度差しなおして下さい。

その時、ドライバインストールの画面が出たら、ドライバを正しくインストールして下さい。インストールの詳細はインストールマニュアルをご覧ください。

問題無く、センサが接続されたらその後、ソフトウェアを再起動して下さい。

必ず、ソフトウェアの起動前にセンサを接続しておいて下さい。

センサの前をボールが通過しても、センサの表示LEDが全く点灯しない。

マイコンが暴走している可能性があります。

USBコネクタを一度抜いて、もう一度差しなおして下さい。

なお、LEDはボールが通過する一瞬だけ点灯します。

ボールをセンサの前に置いても、一瞬点灯してすぐに消えますが、これは異常ではありません。

センサが正常に動作しない。

センサの赤外線が邪魔物に反射している可能性があります。

センサの前（約1m）に邪魔なものが無いか確認して下さい。

センサの前（光照射方向）には光を反射しやすい物を置かないで下さい。

8. 製品仕様

8-1. センサ部仕様

インターフェース：USB（電源供給兼ねる）

センサ部寸法：350×45×45 [mm]

センサ部重量：232 [g]

8-2. ソフトウェア仕様

対応OS：Windows 7, Windows Vista, Windows XP

必要CPUスペック：Core II Duo 1.8GHz 以上

必要メモリ：2GB以上

ディスプレイ解像度：1024×768以上

仕様は、2010年12月1日現在のものです、予告無く変更する場合があります。