



EXPUTT RG

- P2** **利用案内**
- P4** **PRACTICEモード**
- P9** **PLAY9モード**
- P11** **CHALLENGEモード**
- P13** **EXPLORERモード**
- P16** **ヒントの使い方**
- P17** **リモコンの使い方**
- P18** **パッティングマットのショートカットキー**
- P19** **ボールとパターの測定条件**

65型TVの電源を入れる。⇒入力切替⇒HDMI1を選択
EXPUTTの電源を入れる。



TVリモコン

EXPUTTリモコン



この画面が立上がる。
③のゲストログインから入る。



OK



OK

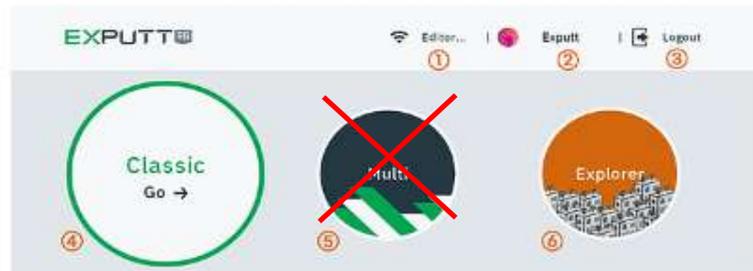


メインメニュー

メインメニュー

EXPUTTのさまざまなメニューを選択できるメインメニューに関する説明です。このページには、各メニューに関する簡単な説明が記載されています。より詳しい説明は、各項目の説明ページをご覧ください。

メイン画面



④のClassicを選択



【Practice】 【Play9】 【Challenge】 のコースを選択

PRACTICEモード

PRACTICEモード

平坦なグリーンの上で、画面上の目標距離に合わせて距離感を練習することができるモードです。さまざまな測定情報を活用して一貫した距離感を覚えることができます。PRACTICEモードはさまざまな練習モードを備えており、このページにはメニューの設定に関する説明が記載されています。10個の変更可能な設定メニューがあり、リモコンの方向キーを使って変更したいメニューに移動することができます。練習画面でもリモコンの「メニュー」ボタンを使って設定を変更することができます。

PRACTICEメニュー



①グリーンスピード

グリーンスピードを変更することができます。

②練習場

練習場の背景を選択することができます。

③距離モード

固定、ランダム、増加の3つのモードで練習することができます。

④最大距離

最大練習距離を指定します。距離モードを「固定」に設定した場合は、最大距離が固定距離になります。

⑤最小距離

最小練習距離を指定します。最小～最大の範囲で練習を行います。

- ⑥前方傾斜 | ビンとの前方傾斜を0.5度単位で-2度から+2度までの範囲で設定することができます。
- ⑦左右傾斜 | ビンとの左右傾斜を0.5度単位で-2度から+2度までの範囲で設定することができます。前方傾斜と左右傾斜を「0」以外の値に設定した場合は、ボールがReadyの状態になっている時にヒント機能を使うことができます。ヒントを確認する方法については、ヒントのページをご覧ください。
- ⑧カメラワーク | カメラアングルとバッティングの位置からバッティングラインを確認するモードのうち、1つを選択します。
- ⑨ボールの軌跡 | バッティングラインを表示するモードを選択することができます。
- ⑩テンポ | バッティングテンポの練習に使用します。メトロノームのBPM(beats per minute)機能で設定されている時間間隔でテンポ音を出力し、テンポ音が出力された時間を基準にバッティングインパクトが速いか遅いかを時間で表示します。バッティングの距離に関係なく同じテンポでストロークすることができるように練習します。
- ⑪スタート | 練習をスタートします。練習画面でリモコンの「メニュー」ボタンを押せば、設定されている値を変更することができます。

PRACTICE画面



練習画面には、測定されたデータが表示されます。

- ①練習情報 | これまでの練習時間やバッティングの数、ホールインの数が表示されます。
- ②距離分布 | ビンにどれだけ近づけたか、これまでの記録が表示されます。
- ③ストローク軌道 | バッティング後に測定されたバターの軌跡が表示されます。
- ④ボールスピード | 測定されたボールの速度です。

⑥距離

ボールが転がった距離で、グリーンスピードによって異なります。

⑦クラブパス

インパクト時のクラブヘッドのインアウト・アウトインの動きです。

⑧フェースアングル

ターゲットに対するバターのフェース面の角度です。

⑨メトロノーム

バッティングテンポを練習することができる機能です。設定メニューで「テンポ」の時間を設定すれば、設定されている時間間隔でグラフの12時の方向からテンポ音が出力されます。テンポ音を使って練習することが可能で、設定されている時間間隔とバッティングテンポとの差が表示されます。

PRACTICE結果画面



PRACTICEを終了した後の画面で、距離区間ごとの練習結果が表示されます。練習の進捗具合やどの距離区間での練習が必要なのか確認することができます。

バッティング
解析モード

EXPUTTのPRACTICEモードには、練習前後のバッティング状態を分析する機能が実装されています。PRACTICEモードでリモコンの「メニュー」ボタンを押せば、左側に「ANALYSIS」メニューが表示されます。



ANALYSISは、18回のバッティングが終了した後に、距離と方向の正確度やバッティングスタイルを分析してグラフに表示し、集中的な練習が必要なところを教えてください。ショート(0~5メートル)、ミドル(5~10メートル)、ロング(10~15メートル)にバッティングを分け、どの部分でどんな練習が必要なのか分かりやすく説明されているため、この機能を使えばより効果的に練習を行うことができます。



図の中央の白い横線は目標距離で、緑色の線は距離の誤差です。
 緑色の線が白色の線に近いほど目標に近いことを意味します。
 目標距離との差は、「平均距離誤差(Avg)」の数値から確認することができます。
 緑色の線が白色の線の上であれば平均的に長いバッティング、下であれば平均的に短いバッティングになります。
 目標に近いほど、緑色の線が白色の線に近くなります。
 真ん中の5~10メートル区間のグラフを見れば、目標距離に近いことが分かります。
 しかし、0~5メートル区間のグラフを見れば、目標距離に比べて短いバッティングをしたことが分かります。
 「標準偏差(Var)」は、グラフの中央の白い目標線の周囲にある半透明な白い帯です。「標準偏差」は誤差の範囲を示しており、バッティング距離の一貫性を示す数値であるため、平均距離誤差より重要な意味を持っています。
 「平均距離誤差」と「標準偏差」が目標距離に対して±10%以内であれば「GOOD」マークが表示されます。範囲外の領域には赤色の「BAD」マークが表示されます。この部分を集中的に練習するといいでしょう。

フェースアングル 解析

次に、フェースアングルのグラフについてご説明します。

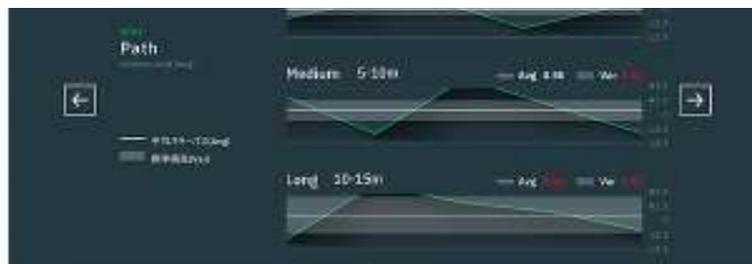


フェースアングルは、インパクト時におけるバターフェースとターゲット方向との一致度を示す、非常に重要な情報です。バッティングでボールの進行方向はインパクト角度によって決まります。
 グラフの中央の白い線は「0度」を意味し、下側は左の方向、上側は右の方向を意味します。
 上記のグラフで中央の白い線に比べて緑色の線が高いか低いかを見れば、バターフェースの開閉度合いを確認することができます。
 グラフの左側は白色の線に比べて緑色の線が高くなっていますが、これはバターフェースが開いていることを意味します(右打ちの場合の説明です。左打ちの場合は逆となります)。
 平均と標準偏差の意味は、距離分析結果グラフと同じです。
 両方とも0.5度以内に入るように練習しましょう。

クラブパス解析

最後に、クラブパスについてご説明します。





「平均バター軌跡(Avg)」は、プレイヤーによって傾向(in-to-in、in-to-out、out-to-in)が異なります。

重要なのは、軌跡がどれだけ一貫しているかであり、これを示す数値が「標準偏差」です。上記のグラフで中央の白い線は「0度」を意味しますが、「平均バター軌跡」がどれだけ「0度」に近いかは重要ではありません。

「標準偏差(Var)」の数値が小さいほど一貫したストロークをしていることを示しているため、重要な指標となります。

練習結果推移

練習進捗状態グラフ



18回のバッティングの分析結果が5件(セット)以上集まったら、これまでの練習進捗状態が表示されます。

良いところはキープし、改善が必要なところを練習することができます。

黄色と白色の折れ線グラフが表示されます。黄色の線は平均軌差を、白色の線は平均軌差の推移を表します。

PLAY9

EXPUTTのゲームモードでは、9ホールからなるさまざまなコースの中で1つを選び、最大4人でストロークプレーを楽しむことができます。1番プレイヤーから始まり、ホールインまたはコンシードを出してプレーを終了すれば次のプレイヤーに順番が移る形でパッティングを行っていきます。

下記の画面は、ゲームモードのメイン画面になっており、人数、グリーンスピード、コース、グリーンを設定することができます。

PLAY9の 設定メニュー



①人数

ゲームの参加人数を設定します。最大4人まで参加することができます。

②グリーンスピード

グリーンスピードを設定します。

③グリーン

ゴルフ場を選択します。詳しい選択方法については、「ゴルフ場の選択」ページをご覧ください。

④コース

ゲームに使うゴルフコースの背景を選択します。

参加者の打席設定



⑤打席に位置の選択

参加人数が1人の場合は、会員の情報設定画面で設定されている打席の位置(左打ち、右打ち)でゲームが始まります。参加人数が2人以上の場合は、各参加者の打席の位置(左打ち、右打ち)を指定することができます。



⑥ホール情報 | ホール番号や基準打数、ゴルフコースが表示されます。

⑦プレイヤーボード | ゲーム参加者の残りのパッティング距離やスコアが表示されます。

⑧ショートカットキー・インディケーター | マットのショートカットキーの位置や、ショートカットキーが押されているかどうかの情報が表示されます。

⑨パッティング距離情報 | 残りの距離と高さの情報が表示されます。

⑩高さマップ | 現在のグリーンの高さの情報やホールカップとボールの位置が表示されます。

⑪フィールドマップ | 実際のゴルフ場のティーボックス、フェアウェイ、バンカー、グリーンの形状が表示されます。PLAY9を使用中にリモコンの「ヒント」ボタンを押せば、パッティングの方向に関するヒントを確認することができます。ヒントは、ボールがReadyの状態になっている時にのみ表示されます。ヒントを確認する方法については、ヒントのページをご覧ください。

視点を下げる | リモコンの「下」の方向キーを押せば、視点を下げて傾斜を確認することができます。PLAY9では、距離感だけでなく傾斜を練習することもできます。

CHALLENGEモード

CHALLENGEモード | 遠距離を2パットでカップインできるように、傾斜を読む能力と距離感を向上させることができます。メニュー画面は以下ようになります。練習画面でもリモコンの「メニュー」ボタンを使って一部の設定を変更することができます。

Challengeメニュー



①グリーンスピード | グリーンスピードを変更することができます。

②グリーン | ゴルフ場を選択します。詳しい選択方法については、「ゴルフ場の選択」ページをご覧ください。

③コース | ゴルフ場の背景を選択します。

④カメラワーク | カメラがボールを追うモードとバッティングの位置からバッティングラインを眺めるモードのうち、1つを選択します。

⑤ボールの軌跡 | バッティングラインを表示するモードを選択することができます。

⑥スタート | 練習をスタートします。練習画面でリモコンの「メニュー」ボタンを押せば、設定されている値を変更することができます。

CHALLENGE画面





⑦ホール情報 | ホール番号や基準打数のほか、3回のチャンスのうち、何回目なのかが表示されます。

⑧
ショートカットキー
・インディケータ

マットのショートカットキーの位置や、ショートカットキーが押されているかどうかの情報が表示されます。

⑨パッティングチャン

3回のパッティングチャンスのうち、残りの回数が表示されます。

⑩高さマップ

現在のグリーンの高さの情報やホールカップとボールの位置が表示されます。

⑪フィールドマップ

実際のゴルフ場のティーボックス、フェアウェイ、バンカー、グリーンが形状が表示されます。

EXPLORERモード

EXPLORERモード

ゴルフ場のグリーンだけでなく、ホールカップとボールの位置を任意に指定することができます。距離や傾斜の面で弱いところを集中的に練習することができます。また、これから訪れるゴルフ場や類似したグリーンを選択して実戦に備えて練習したり、訪れたことのあるゴルフ場のグリーンの上で過去のパッティングを再現することができます。

EXPLORERの設定メニューは以下のようになります。

EXPLORERメニュー



①グリーンスピード

グリーンスピードを変更することができます。

②グリーン

ゴルフ場を選択します。詳しい選択方法については、「ゴルフ場の選択」ページをご覧ください。

③コース

ゴルフ場の背景を選択します。

④カメラワーク

カメラがボールを追うモード、パッティングの位置からパッティングラインを眺めるモード、空中から眺めるモードのうち、1つを選択します。

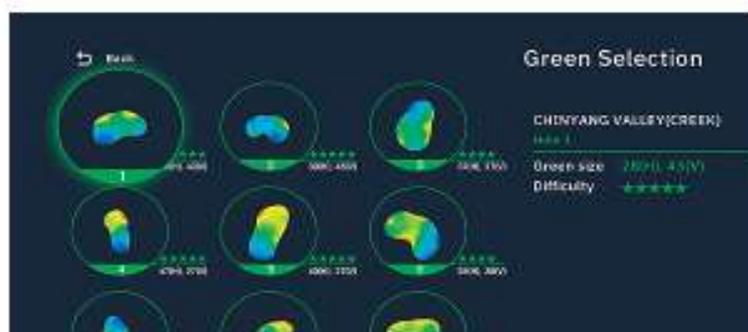
⑤ボールの軌跡

パッティングラインを表示するモードを選択することができます。

⑥スタート

練習をスタートします。グリーンを選択する画面に移動します。

グリーンの選択





グリーン getSize や難易度、高さの情報が表示されている画面で、リモコンの方向キーで選択したゴルフ場の9つのグリーンのうち、1つを選択します。いつでも他のグリーンに変更することができます。

位置の指定



リモコンの方向キーと「OK」ボタンでホールカップとボールの位置を指定します。右上に表示されている高さの情報を参考にホールカップ、ボールの頭に位置を指定すれば、パッティンググリーンに移動します。パッティンググリーンでリモコンの位置指定ボタンを押せば、位置を指定する画面に移動します。もう一度このボタンを押せば、グリーンを選択する画面に移動します。リモコンの「メニュー」ボタンを使って新しい位置を指定したり、グリーンを選択したりすることもできます。

パッティング グリーン



バッティンググリーンです。同じ場所から繰り返しバッティングを行い、弱いところを集中的に練習することができます。高さや左右傾斜を確認し、バッティングラインを予想します。バッティング後のボールの軌跡を見ながら予想したバッティングラインとの違いを分析して練習を重ねることで、より効果的に練習を行うことができます。

⑦ホール情報 | ホール番号や基準打数が表示されます。

⑧
ショートカットキー
・インディケーター

マットのショートカットキーの位置や、ショートカットキーが押されているかどうかの情報が表示されます。

⑨バッティングの数 | 現在の指定位置からバッティングを行った数です。

⑩高さマップ | 現在のグリーンの高さの情報やホールカップとボールの位置が表示されます。

⑪フィールドマップ | 実際のゴルフ場のティーボックス、フェアウェイ、バンカー、グリーンが表示されます。

ヒントの使い方

ヒントの使い方

バッティングのヒントを使って練習する方法についてご説明します。

ボールがReadyの状態になっている時にリモコンのヒントボタン(「?」ボタン)を押すか、マットのヒントボタン(「?」ボタン)にバターをのせると、下の図のように画面下にヒントが表示されます。下の図には、現在の方向でバッティングを行った時に最も良い結果を出せるボールの速度が表示されています。

現在のボールとホールカップとの角度は0.0度(ANGLE to HOLE)になっており、2.1m/sの速度でバッティングを行った時にホールカップに最も近づけることができ、最適な結果はホールカップから右側に1.0m(AIM DISTANCE from HOLE)離れた状態だという意味です。



下の図は、リモコンの左右の方向キーまたはマットの方向キーを使って右側から左側に11.8度回転したものです。「11.8度」の前に表示されている「R」は、バッティング方向の右側(Right)にホールカップがあるという意味です。このように回転した後に2.4m/sでバッティングを行えば0.0mの距離が残るという意味であり、0.0mとはホールインを意味します。



ヒントボタンを押して水滴の動きを観察した後に方向を回転すれば、回転した角度からの最適な速度が表示されます。右側に表示されているホールカップとの距離が「0.0m」になる位置を参考にバッティングを行ってください。(スピードの速いグリーンやブレイクラインの度合いによっては残りの距離が「0.0m」にならない地点もあります。) EXPUTTはバッティング練習用のシミュレーターであり、単純にバッティングラインを表示するだけでなく、より効果的に練習を行うことができるヒントを提供します。

リモコンの使い方

リモコンの使い方

EXPUTTは、リモコンを使って操作できます。リモコンには12個のボタンがついており、それぞれのボタンの機能は以下のようになります。





①電源 | リモコンのオン/オフに使うボタンです。
電源を入れる時は1回押します。電源を消す時は1回押してから、1~2秒後に再度1回押します。

②モバイルモード | スマートフォンやタブレットのようなモバイルデバイスに接続して使うためにモードを切り替えるボタンです。電源を入れた時にはTVに接続して使うモードになっており、このボタンを3秒以上長押しすればLEDが青色で点滅します。モバイルデバイスとの接続が完了すれば点滅は止まります。再びTVに接続するためには、このボタンを3秒以上長押ししてください。

③方向キー | キーボード画面での文字の選択、メニュー画面でのメニューの移動、Exploreモードでのホールカップとボールの位置調整に使うボタンです。位置を移動させてから「OK」ボタンを押して選択します。また、バッティンググリーン画面では、上下ボタンを押してボールとホールカップの間の視点を低くしたり元に戻したりすることができるほか、左右ボタンを押してバッティング方向の角度を変えることができます。

④OK | 方向キーで選択した項目を決定するためには、「OK」ボタンを押します。

⑤バッティング位置&グリーンの変更 | Explorerモードでこのボタンを1回押せば、現在バッティングしているグリーン内のホールカップとボールの位置を変更する画面に切り替わります。切り替わった画面でもう一度このボタンを押せば、グリーンの変更画面に切り替わります。ホールカップとボールの位置を変更するためには、方向キーと「OK」ボタンを使います。

⑥消音 | 音を消したり元に戻したりすることができます。

⑦バッティング方向のヒント | バッティンググリーン画面でバッティングの方向に関するヒントを表示させるために使います。ボールがReadyの状態になっている時にヒントが表示されます。ヒントを非表示にするには、もう一度このボタンを押します。短距離またはMultiモードではヒントを利用することはできません。

⑧メニュー | メニューを呼び出すためのボタンで、メニューを呼び出すことができる画面でのみ使うことができます。呼び出したメニューを閉じるには、もう一度このボタンを押すか、「戻る」ボタンを押します。

⑨戻る | 以前のメニューまたは以前の画面に戻る時に使うボタンです。各モードの結果画面では、以前の画面ではなくメニュー画面に切り替わります。

パッティングマットのショートカットキー

マットの ショートカットキー

EXPUTTは、パッティンググリーン画面で操作が必要ないくつかの機能を、リモコンなしでマットとバターを使って操作できます。図の①～④は上下に1つずつあり、上は右打ち用、下は左打ち用のメニューボタンです。打席を基準にボールの上にあるボタンを使うことができます。



バターのフェースが白色でない場合は認識できないため、構成品に含まれているバターステッカーをバターの両端に貼り付ける必要があります。バターの白い部分をマットのボタンの上にのせることで機能を使うことができます。

- ①? パッティングの方向に関するヒントを提供します。ボールがReadyの状態になっている時のみ使うことができます。短距離またはMultiモードではヒントを利用することはできません。
- ②◀ 右打ちは左側に、左打ちは右側にパッティングの方向を回転します。バターをのせている間は繰り返し動作します。
- ③▶ 右打ちは左側に、左打ちは右側にパッティングの方向を回転します。バターをのせている間は繰り返し動作します。
- ④H ボールとホールカップの間の視点を低くするためのボタンです。バターをのせている間のみ視点が低くなり、このボタンからバターを外せば元に戻ります。

ボールとパターの測定条件

ボールとパターの 測定条件

EXPUTTは、ボールの発射に関するさまざまな情報やバターの軌跡(Putter path)、インパクト角度(Impact angle)を測定します。但し、状況によっては測定できない場合があります。測定できない場合の解決方法についてご紹介します。

EXPUTTは、カメラによって撮影された画像を分析するデバイスであり、照明や撮影状態の影響を受けます。一般的な室内照明は問題ありませんが、照明が暗すぎたり直射日光が当たる場合やマットに濃い影ができている場合には微細な測定誤差が発生することがあり、状況によっては測定できない場合があります。これはカメラを使うすべてのデバイスに共通して当てはまります。例えば、スクリーンゴルフ装備や高価なローンチモニターも直射日光の当たらない室内でのみ使用でき、屋外で使えるデバイスは精度が低くなります。

暗すぎる環境

1. 暗すぎる環境では、室内照明を明るくしてください。
暗すぎる環境という表現が漠然としているかもしれませんが、一般的な室内照明は問題ありません。



直射日光

2. マットの一部や全体に直射日光が当たっている場合は、カーテンを閉めるか、直射日光の当たらない場所に移動させてください。



部分的な照明/ 部分的な影

3. マットの一部に明るい照明が当たっているか、濃い影ができている場合は、測定できない場合があります。



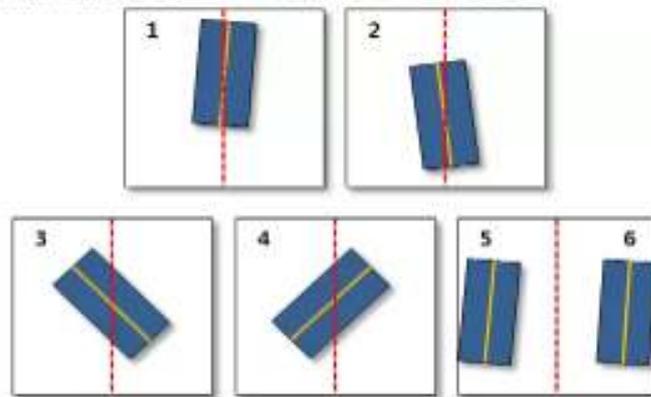
ボールの測定が できない場合

1. ストロークが弱すぎてマットの端までボールが届いていない場合や、ボールがマットの左側か右側に外れた場合は、測定を行うことができません。
ストロークが弱すぎる場合、マットが敷かれている床の凸凹に沿ってボールが左右に揺れることがあり、不正確な測定の原因となります。
このような問題があるため、バッティングが弱すぎる場合は、測定情報は出力されません。ボールがマットの端まで届かず左側か右側に外れた場合は、測定に必要な情報を得ることができないため、不正確な測定の原因となります。
不正確な情報であると判断された場合は、測定情報は出力されません。
2. ストロークが強すぎる場合にも測定情報は出力されません。EXPUTTを安全に使用できる最大距離15メートル前後の測定情報のみ出力されます。
照明に問題がなく、上記の2つのケースに当てはまらない場合は、ボールの情報は正常に測定されます。
照明に問題がないにもかかわらずボールの測定ができない場合は、カスタマーセンターまでお問い合わせください。

バターの測定が できない場合

- 照明に関係なくバターの情報が測定できない場合があります。まず、バターの測定に影響を与える要因についてご説明します。
1. バターステッカーを貼り付けていない場合は軌跡の測定ができない場合があります。 バターのフェースが白色の場合でもバターのトゥ(toe)側に貼り付けることを推奨します。

2. 電源を入れたりマットを移動させた時には、マット検索画面が表示されます。マットが斜めになっていたり、片方に偏っている場合は、インパクトの付近でバターがカメラに映らないことがあります。マット検索画面で、マットを移動させて画面中央になるべく垂直になるように敷くことで、バターの情報が測定できないケースを減らすことができます。



上の図は、カメラに映るマットの様子を表したものです。

赤い点線がカメラの中央で、黄色い実線がマットの中央です。

1番と2番は、マットがカメラの中央に合わせて敷かれており、バターを測定しやすくなっています。

3番と4番は、マットはカメラの中央に合わせて敷かれているものの、斜めになっています。

5番と6番は、マットは垂直に敷かれているものの、片方に偏っています。

3～6番の場合、ボールの測定には問題ありませんが、バターがボールに隠れる問題が発生しやすく、バターの測定ができない確率が高くなります。

3. 塗料を使っていない金属表面のバターや一般的な塗料を使っているほとんどのバターは問題ありませんが、高反射率の塗料を使っているバターは、バターの情報が測定できない場合があります。

塗料によって反射された光がステッカーのエリアに当たるため起きる現象で、残念ながら解決方法はありません。

4. 寸止め、つまりボールのある位置でバターをピタッと止めるバッチィングの場合、バターの軌跡が測定できません。

5. バターのヒール側またはトゥ側にボールが当たる場合、バターの軌跡が測定できない場合があります。

測定できないケースやその解決方法は以上になります。

これらの方法でも解決できない場合は、カスタマーセンターまでお問い合わせください。