

# HOW TO USES TPS 9.1

---

## STEP-1 Startup and Basic Settings 起動と基本設定

- 1-1) 起動する
- 1-2) 終了する
- 1-3) ターゲット設定
- 1-4) TrackMan本体とTPSが接続していない
- 1-5) 各種環境設定
- 1-6) データ更新

## STEP-2 practices 練習

- 2-1) 練習メニュー
- 2-2) ショット分析
- 2-3) ターゲット練習場
- 2-4) オンコース練習
- 2-5) パット分析
- 2-6) テストセンター

## STEP-3 course コース

## STEP-4 ゲーム

## STEP-5 トーナメント

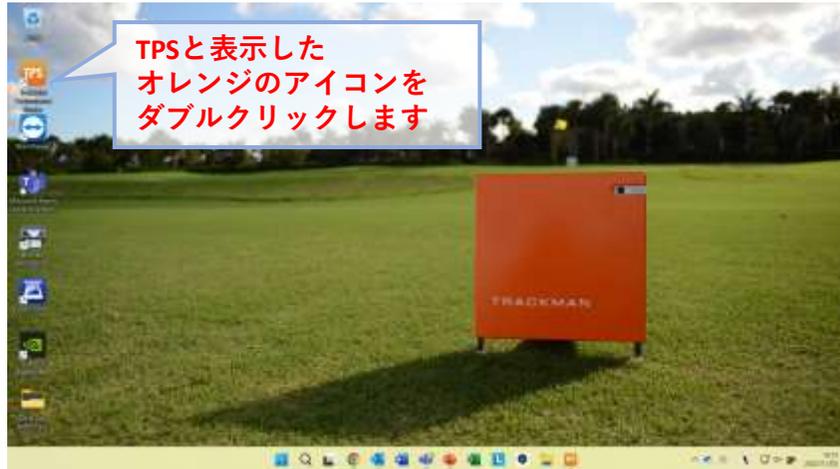
## STEP-6 サポートお問い合わせ先

TRACKMAN

# STARTUP AND BASIC SETTINGS

TRACKMAN  
DUAL RADAR

## 1-1) 起動する



パソコンを起動し、パソコンのデスクトップにあるTrackManのアプリケーションTPS(TrackMan Performance Studio)のアイコンをダブルクリックしてください。



起動すると、左画面が現れます。この画面は、TPSのメインメニュー画面です。

この画面を中心に各種アクティビティを選択します。

1-2)終了する

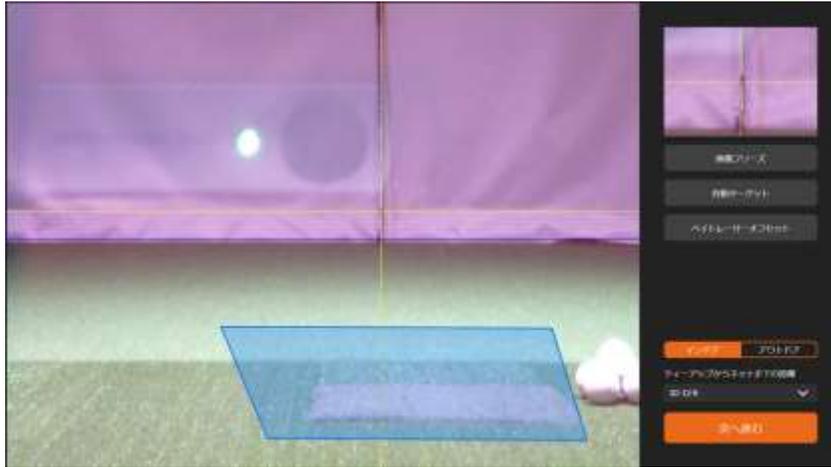


TPSのメインメニュー右下にある  
オーナー名称をクリックしてください。



設定画面が現れますので、  
赤いアイコン「TPSを終了する」を  
クリックしてください。

### 1-3) ターゲット設定



TrackManは実測で弾道測定を行いません。そのため、測定値の基準を認識させるターゲット設定が必要です。

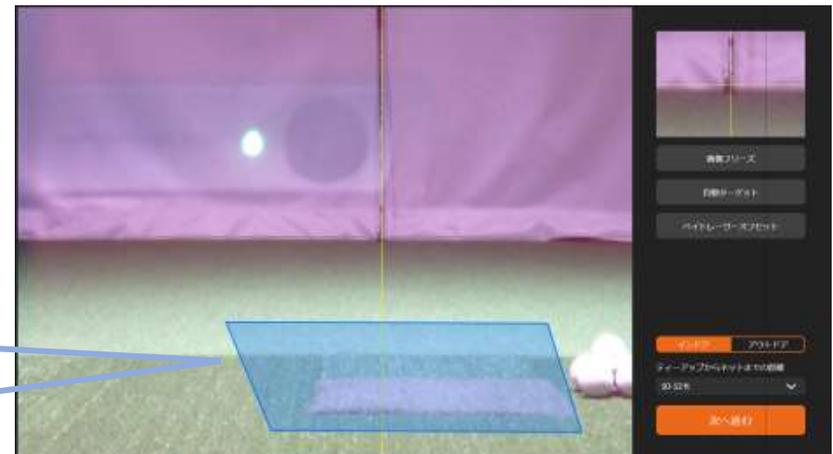
ターゲット設定は、TPSを起動して最初のアクティビティを行なう際に、自動的に左画面の「ターゲット設定画面」が表示されます。

ターゲット設定では、ボールを置く位置とターゲット方向を設定します。

ターゲット設定は、次の手順で行ないます。

#### ① ボール位置の設定

画面の青い台形部分が、ボールを置く位置です。Teeアップするドライバー、芝から直接打つアイアンなどが、この青い台形の中に収まるように、設定してください。

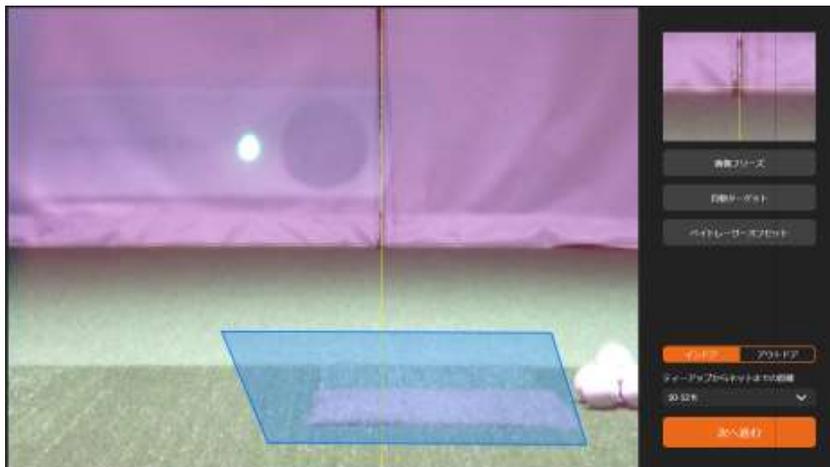
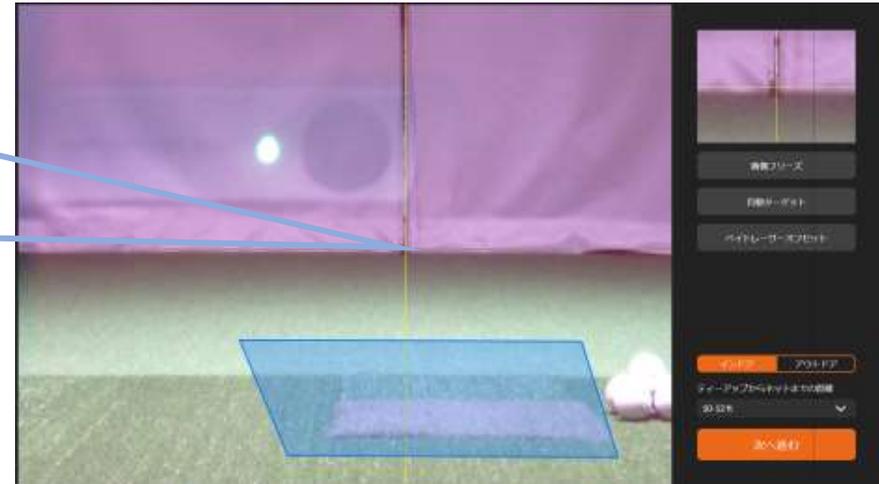


## 1-3) ターゲット設定

### ② ターゲット方向の設定

まず右下のアイコンで、「インドア」と「アウトドア」のタブで、どちらかを選択します。

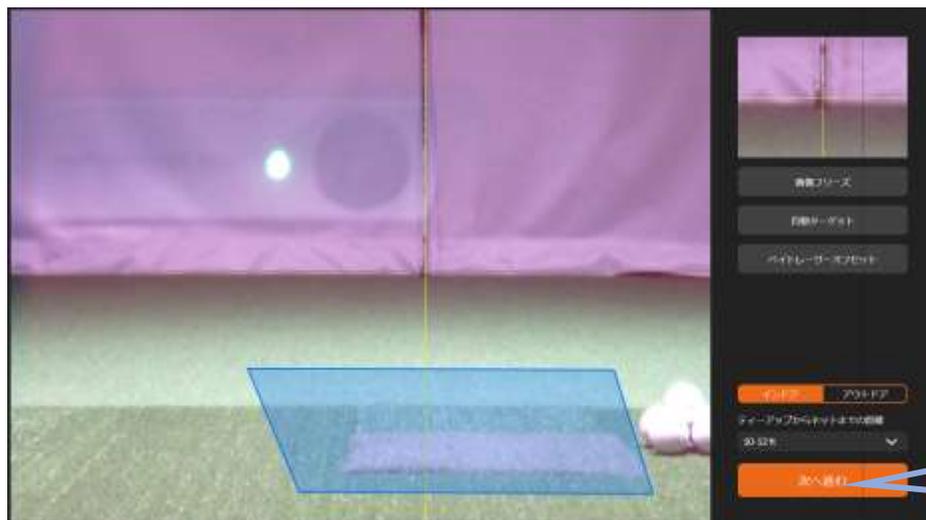
ターゲット方向は、黄色いクロスラインの中心(交差部分)をドラッグすることで、画面内で自由に設定することができます。



### ③ ターゲット距離の設定

ターゲット距離は、右下にある「ティーアップからネットまでの距離」下にあるプルダウンで選択します。選択した距離に応じてブルーの水平ラインが上下しますので、インドアの場合は、壁と床の接点に近い位置にブルーラインが来るよう距離を選択します。

### 1-3) ターゲット設定



#### ③ ターゲットの確定

設定が完了したら、右下の「次へ進む」をクリックしてください。  
ターゲット設定が完了します。

ターゲット位置を設定する際に、インドアの場合はTee位置からスクリーン(あるいはネット)までの距離を正確にあわせることをおすすめします。

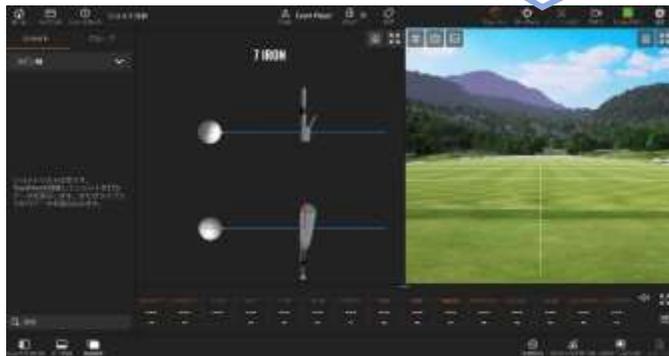
### 1-3) ターゲット設定

アクティビティの途中でボールの方向などが気になったら、次のアクションでターゲット設定にカンタンに移動できます。



メインメニュー画面下の**TrackMan**ロゴをクリックすると、ターゲット設定画面に移動します。

練習では、**右上のターゲットロゴ**をクリックすると、ターゲット設定画面に移動します。



コースでは、**右上の再調整ロゴ**をクリックすると、ターゲット設定画面に移動します。



## 1-4) TrackMan本体とTPSが接続していない



### Wi-Fiで接続している場合

Wi-Fiで接続している場合は、Windowsの「設定」に入り、「ネットワークとインターネット」の画面を確認してください。左画面のようにWi-FiにTM4 0000 0000とお持ちのTM4にシリアルナンバーが表示されていることを確認してください。



表示されていない場合は、まずWi-Fiが「オン」になっているかご確認ください。次にWi-Fiの右端にある▷をクリックし、「利用できるネットワークを表示」を開きます。お持ちのシリアルナンバーが書かれたTM4を選び、まず「自動的に接続」の選択し「接続」を選択し、TM4が接続された状況にしてください。

## 1-4) TrackMan本体とTPSが接続していない



### LANで接続している場合

LANで接続している場合は、Windowsの「設定」に入り、「ネットワークとインターネット」の画面を確認してください。左画面のようにイーサネットが表示されていることを確認してください。



次にネットワークを開き、TM4 0000 0000とお持ちのTM4にシリアルナンバーが表示されていることを確認してください。

表示されていない場合は、ルーターやHUBの電源やLANケーブルの接続などをご確認ください。

## 1-5)各種環境設定



環境設定は、TPSのメインメニュー右下にある  
オーナー名称をクリックしてください。



設定画面の右上にある「設定」をクリック  
してください。  
設定画面が開きます。

## 1-5)各種環境設定



★メインの設定画面では、次の設置が行えます。

### アプリケーション

→ホーム画面の表示設定、使用環境(アウトドアやインドア使う場合、インドア専用の場合)、データコンプライアンス。

※データコンプライアンスで商用を利用する場合は、事前にFacility Modeの登録をTrackManまで、ご連絡ください。

### ゲーム

→コースゲームの設定を行えます。パッティングの有り無し、ピンポジションなど、ゲームプランを変更できます。

### 練習

→パッティング時のライン表示の有り無しが指定できます。

### コース

→風の強さ、フェアウェイの硬さなど、コースコンディションを設定できます。

### VG表示

→画面表示に関する設定が行えます。

### エンターティメント

→音楽や効果音、操作解説のコメント表示などの設定が行えます。

## 1-5)各種環境設定



またアプリケーションの設定は、画面右上の「詳細設定」で行ないます。



設定項目は、一般、プレイヤー、共有、関連に分かれています。

## 1-5)各種環境設定



### 正規化

#### 初期設定のボールタイプ

→ご使用のボールタイプをお選びください。

※上記以外の他の項目を変更されますと、測定値の精度やデータの保存容量に影響を与える項目があります。ご注意ください。

★一般では、主に次の項目をご確認ください。

### 言語と単位

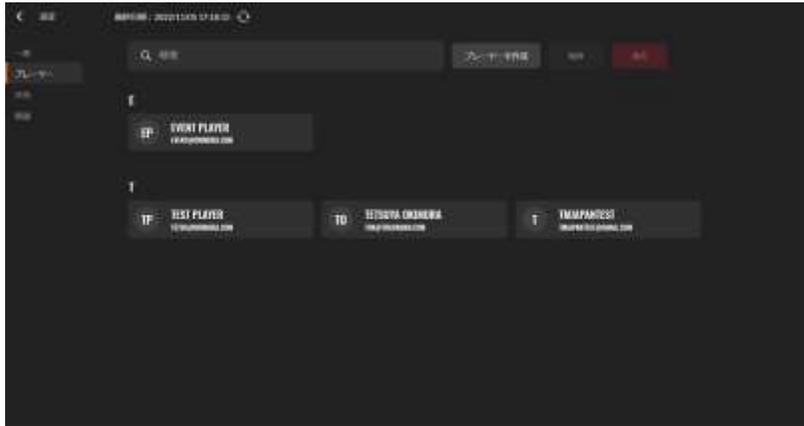
#### 既定の言語

→アプリケーションの表示を日本語で行なう場合は、プルダウンメニューで日本語をお選びください。

#### 距離と速度の単位

→練習時のヤード表示やバーチャルゴルフの風速などを設定してください。

## 1-5)各種環境設定



### プレーヤー

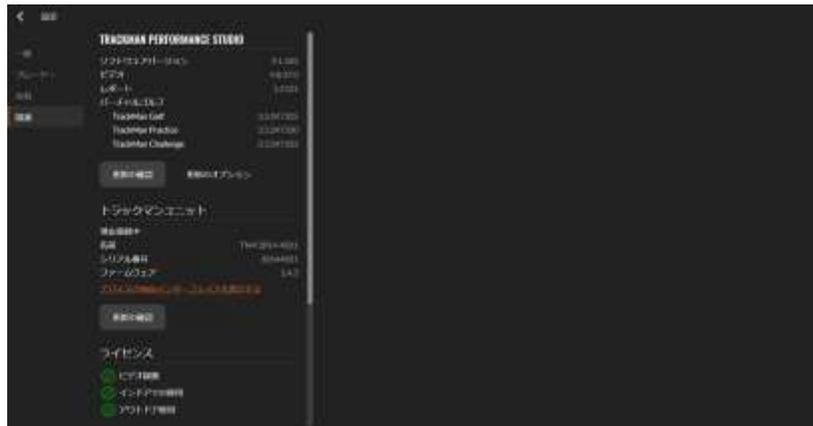
プレーヤーでは、登録したプレーヤーの編集や消去などが行えます。



### 共有

共有では、データを送信した履歴の管理や使用できるロゴデータの管理などを確認できます。

### 1-5)各種環境設定



#### 関連

関連では、お使いのTPSバージョンやTM4のシリアル番号が確認できます。

TM4(デバイス)のファームウェアをアップデートする際は、「トラックマンユニット」の「更新の確認」をクリックしてください。

## 1-6)データ更新



毎月のコースデータ更新など、定期的なデータの更新は、TPSを起動した際に自動的に行なわれます。

データ更新の有無は、メインメニュー画面の右下にあるクラウドマークをクリックするとご確認いただけます。

※各種のデータ更新は、管理者で使用されているときのみ行なわれます。Facility Modeで使用されている際は、データ更新が行なわれませんので、管理者にモード変更してデータ更新を行なってください。

※コースデータの更新は、ソフトウェアサブスクリプション利用期間のみとなります。



TRACKMAN

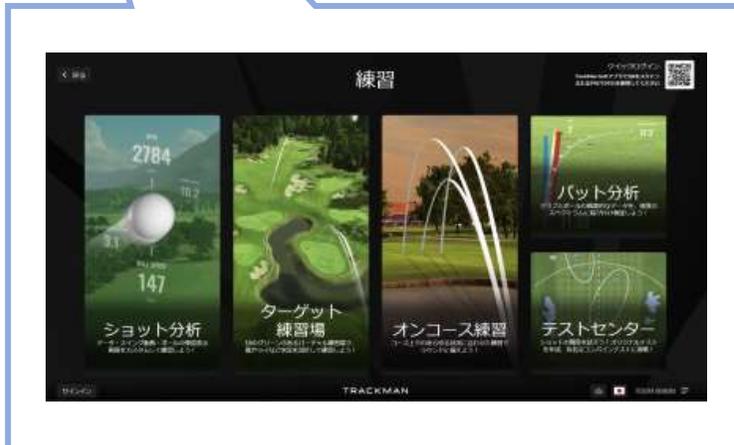
# PRACTICES



## 2-1) 練習する



まずメインメニュー画面の左端にある「練習」をクリックしていただくと、「練習メニュー」が現れます。



練習は、いくつかの練習メニューがあります。

## 2-1) 練習メニュー

**ショット分析**

→ショットのデータ分析やボールの弾道、スイング動画など、お好みの画面構成で練習することができます。

**ターゲット練習場**

→18のグリーンのあるバーチャル練習場で、風やハザードやライなどの状況をデザインして練習できます。

**オンコース練習**

→収録されている実際のコースを使って練習することができます。

**パット分析**

→繊細なパットをスイング分析することができます。

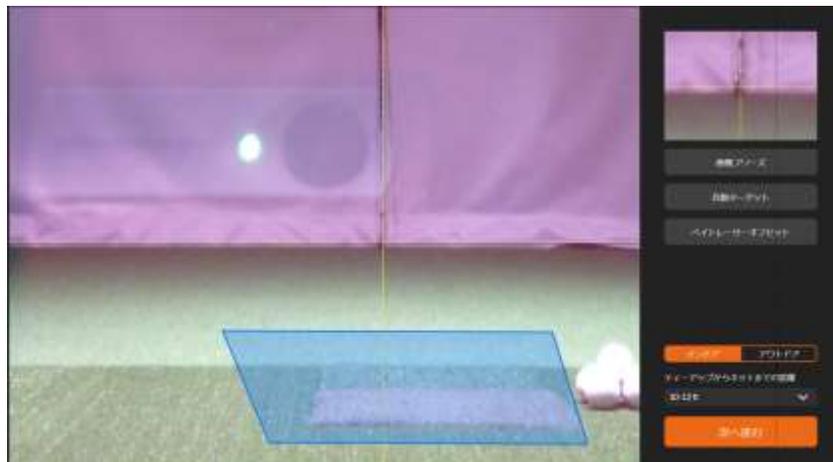
**テストセンター**

→オリジナルの練習メニューを作り練習する、あるいはプロゴルファーが試合前の確認に使用したり、アメリカの大学ゴルフ部の入部試験に使われている「コンバインテスト」を使うことができます。

## 2-2)ショット分析



メインメニュー画面の左端にある「ショット分析」をクリックします。



ターゲット設定の画面が現れますので、ターゲット設定を行なってください。

※ターゲット設定の方法は、6ページ～8ページを参照ください。

設定を終えたら、画面右下の「次へ進む」をクリックしてください。

## 2-2) ショット分析



プレイヤーリストから任意のプレイヤーを選択し、右上の「完了」をクリックします。



## 新規登録する場合

プレイヤーを新規登録する場合は、「プレイヤーを作成」をクリックし、名前とメールアドレスを登録し、「保存」をクリックします。



## 2-2) ショット分析



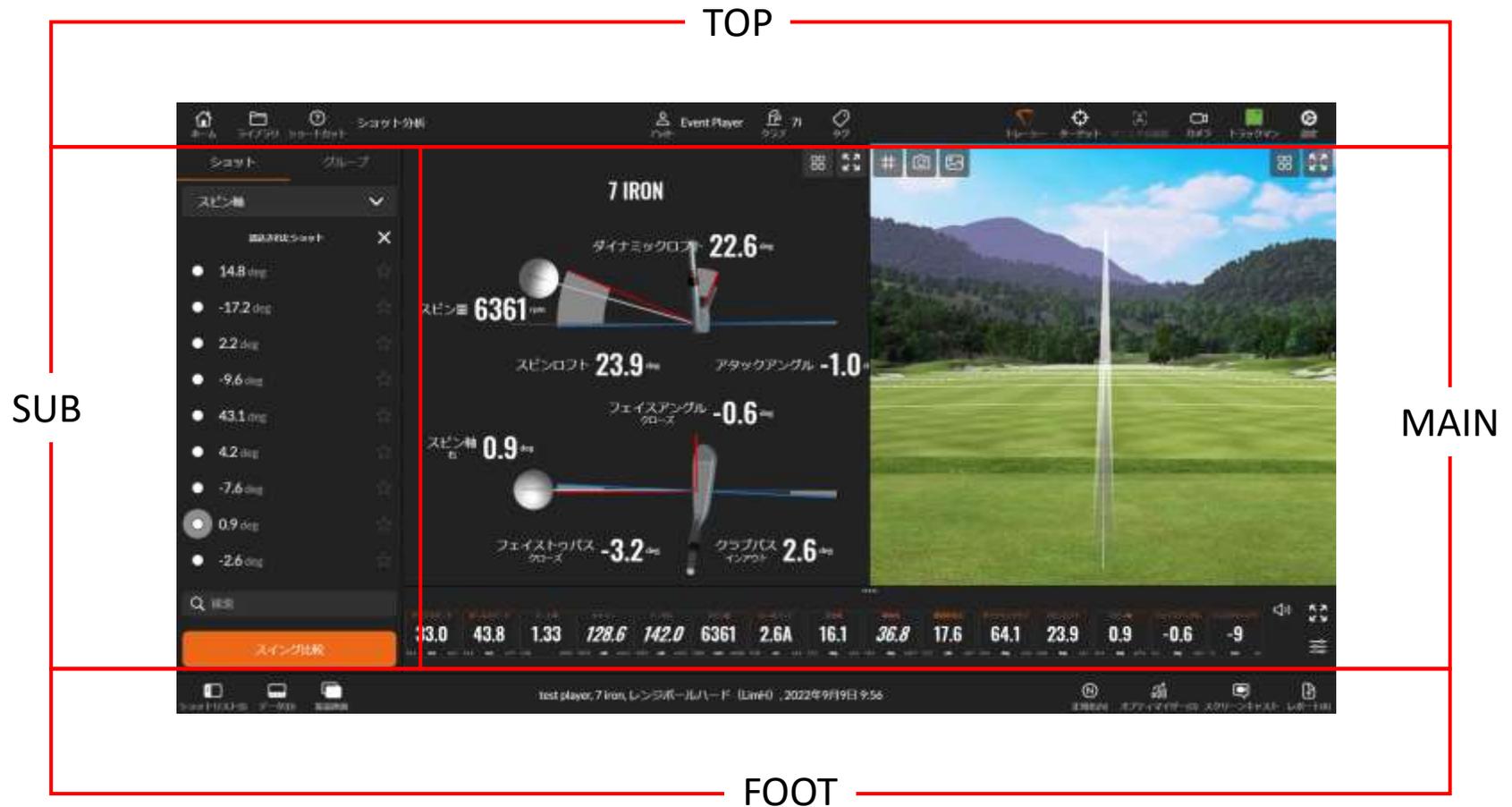
次に使用するクラブを選択します。



クラブ選択を「完了」するとショット分析の画面に移動します。

## 2-2) ショット分析

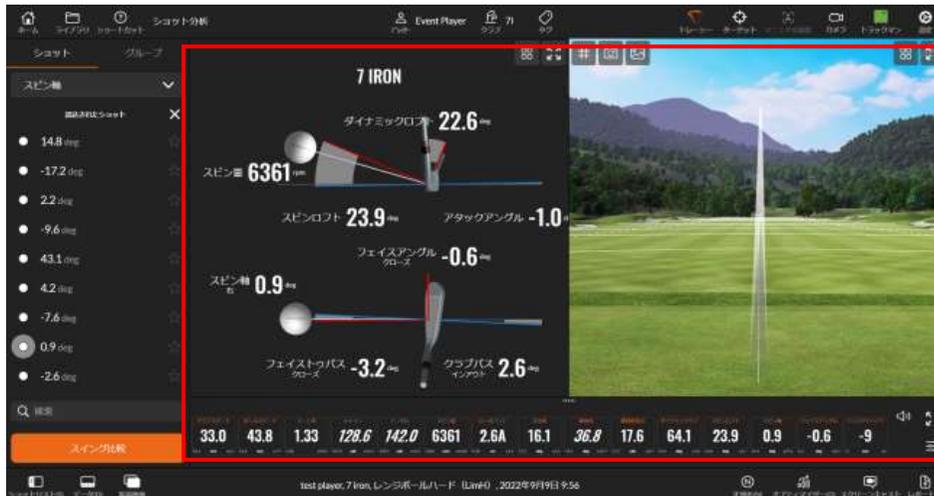
ショット画面は、4つのパートで構成されています。



## ショット分析 メイン画面

## 2-2) ショット分析

メイン画面は、9つのメニューがあり、メイン画面を1画面にする、あるいは左右2画面にすることができます。



MAIN



### 画面の切り替え

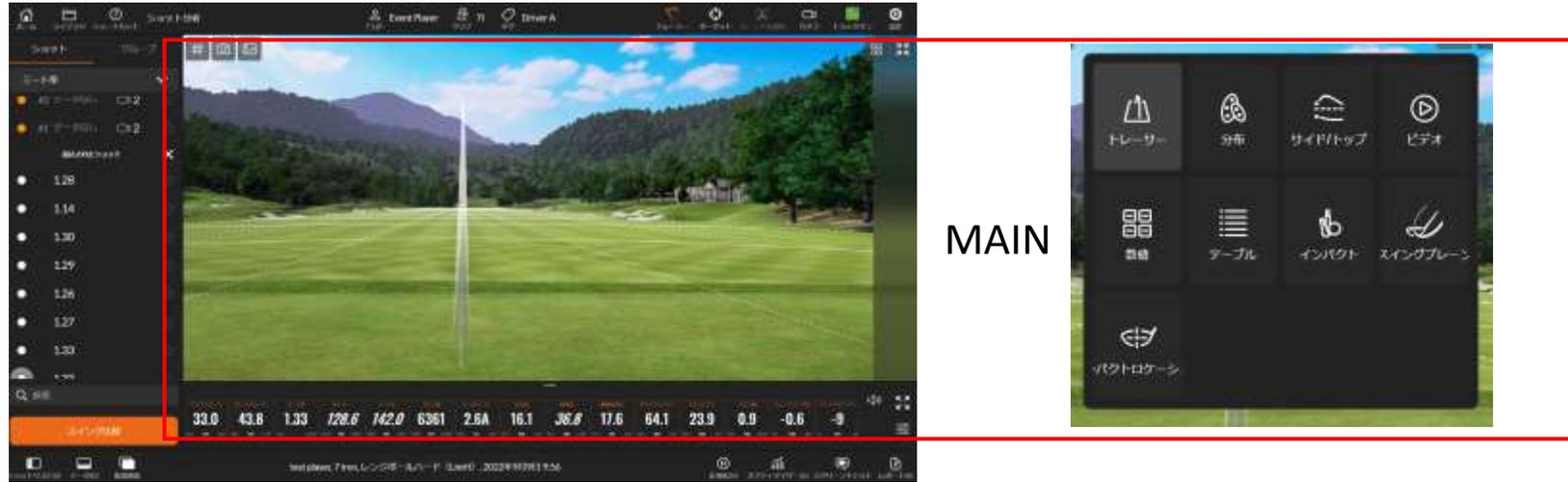
画面右上左の4つの四角アイコンをクリックすると9のメニューが切り替えできます。



また画面右上右の矢印アイコンをクリックすると2画面と1画面を切り替えできます。



2-2)ショット分析



MAINの設定

**トレーサー**

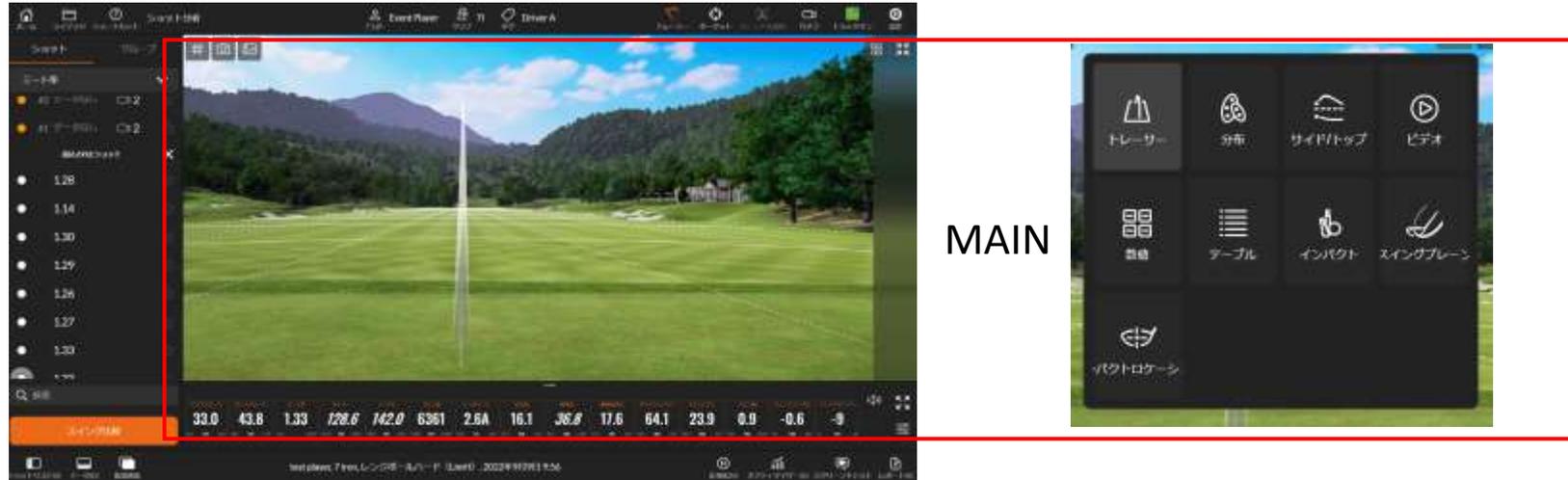
→トレーサーは飛球線を表示する画面です。

インドアで、打席で設定したターゲット位置とスクリーンから打ち出されるボールの位置を合わせたい場合は、次の設定を行なってください。

「ターゲット」のアイコンをクリックし、ターゲット画面に移動します。右中央あたりにある「ベイトレーサーオフセット」をクリックし、ボールの打出し位置を変更します。



## 2-2)ショット分析



### MAINの設定

#### トレーサー

→トレーサーに表示させる背景を切り替える場合は、画面左上のアイコンをクリックします。



- 右の風景 →背景を切り替える
- 真ん中のカメラ →アングルを切り替える
- 左の井形 →表示グリットを切り替える

## 2-2)ショット分析

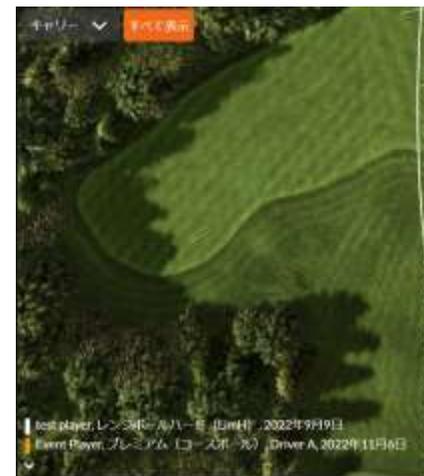


### MAINの設定

#### 分布

→同一番手の複数の打球の分布を表示します。

左上のプルダウンメニューで、キャリーとトータルを切り替えることができます。



## 2-2)ショット分析

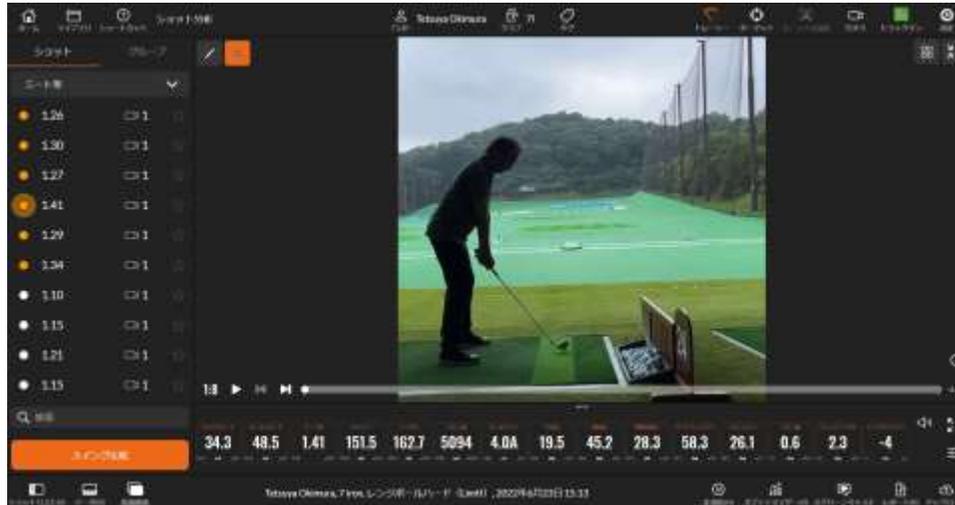


## MAINの設定

**サイド/トップ**

→飛球線の側面と俯瞰を表示します。最高到達点の位置やボールの曲がり幅が画像で確認できます。

## 2-2)ショット分析



MAIN



### MAINの設定

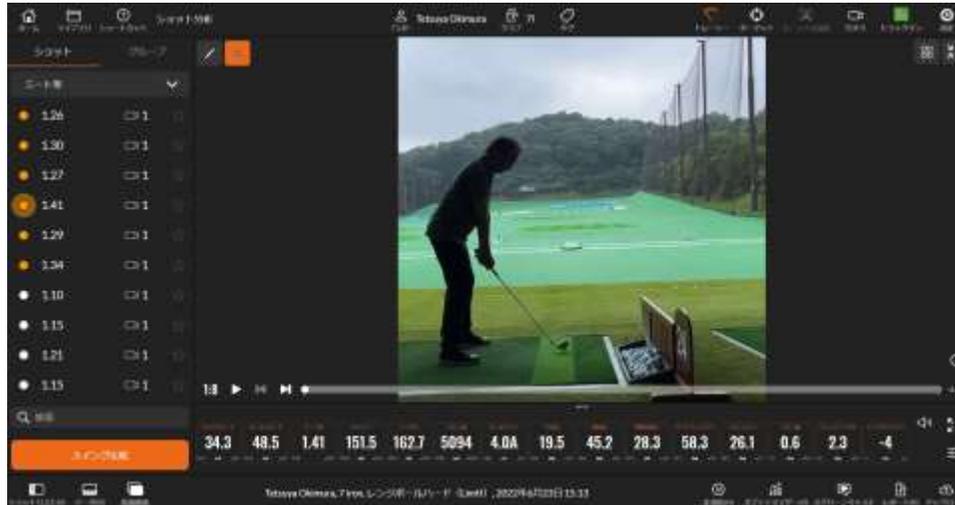
#### ビデオ

→接続したカメラ動画を表示します。  
動画の再生は左下のアイコンで、コントロールします。



数字 →再生速度を1:1から1:8まで4段階で変更できます。  
矢印 →動画のスタート、ストップをコントロールします。  
スクロールバー →再生位置や制止が行えます。

## 2-2)ショット分析



MAIN



### MAINの設定

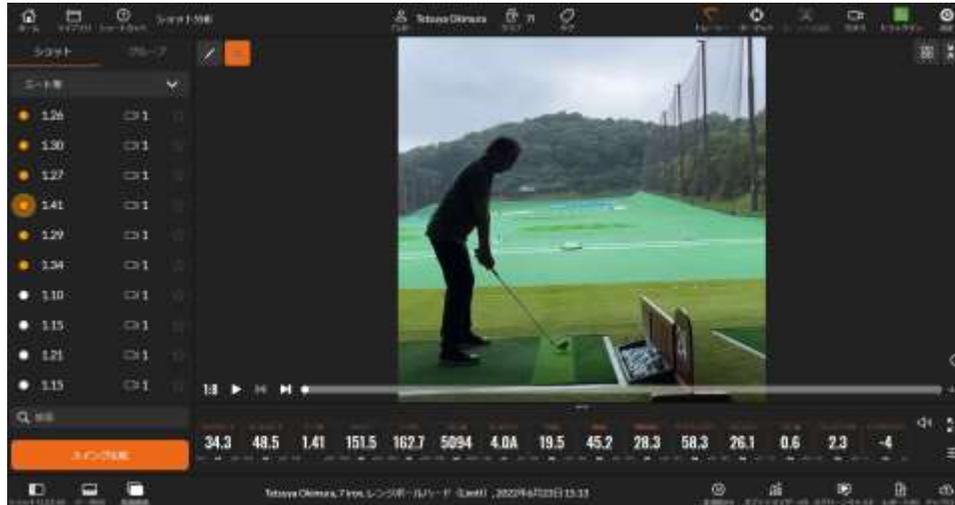
#### ビデオ

→画面左のペンアイコンをクリックすると、ドローイングツールが現れます。ツールを使って画像に線や図形を描くことができます。

線などを消す場合は、ゴミ箱のアイコンをクリックします。



## 2-2)ショット分析



MAIN



### MAINの設定

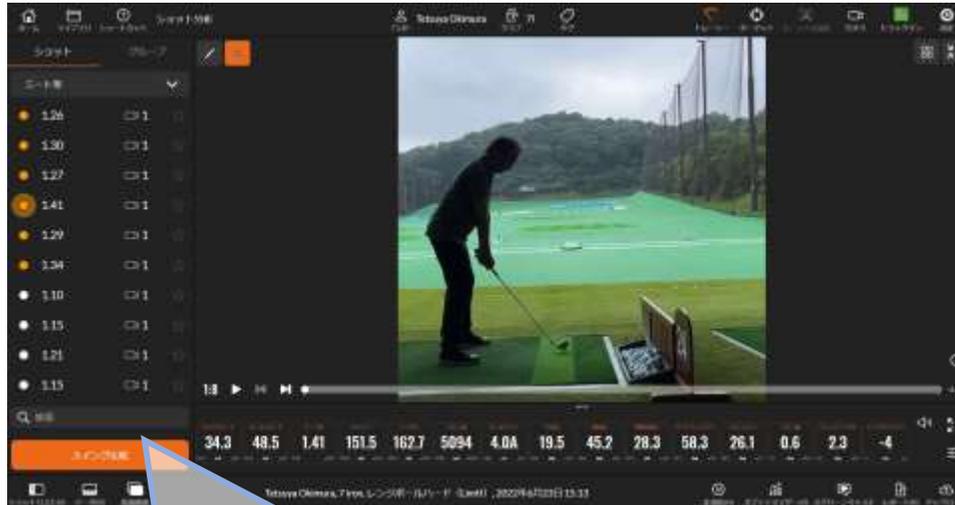
#### ビデオ

→またTPSのビデオでは、撮影した動画に飛球線を表示する表示することができます。  
 ドローイングツールの「3D」をクリックすると、表示するラインの種類が選択できます。

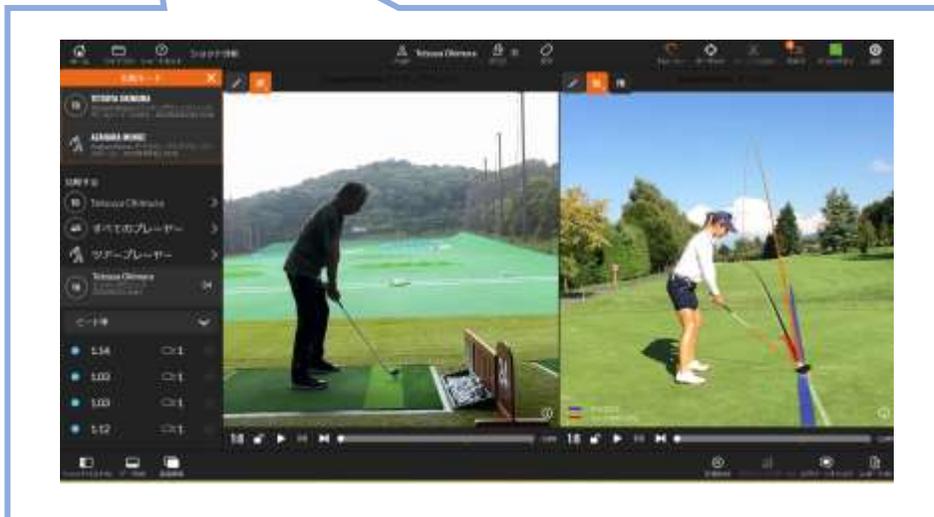
※動画に飛球線を表示するためには、外部カメラとTM4の内蔵カメラをキャリブレーションする必要があります。  
 キャリブレーションの方法は次のページにあります。



## 2-2)ショット分析



MAIN



### MAINの設定

#### ビデオ

→またサブ画面にある「スイング比較」をクリックすると、収録されているツアープロのスイング動画やデータを参照したり、ご自身や他のプレイヤーのスイングと比較することができます。

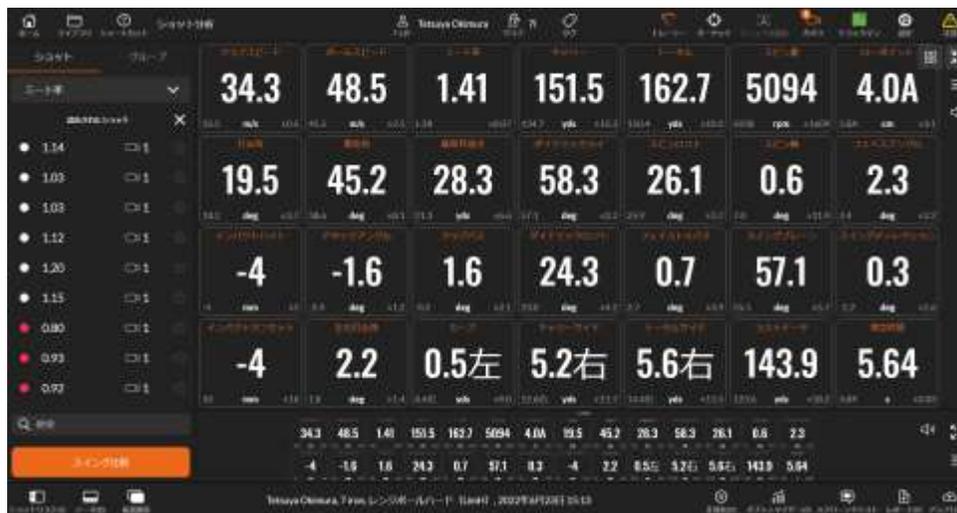
## 2-2) ショット分析

## 外部カメラとTM4の内蔵カメラをキャリブレーションする

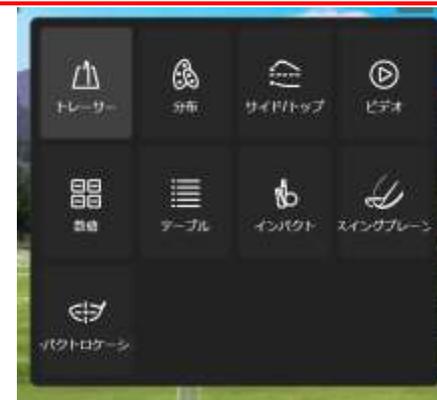
- ① ショット画面のカメラをプルダウンし、キャリブレーションを行ないたい外部カメラの「校正」をクリックします。
- ② TM4の内蔵カメラと外部カメラの画像が映し出されます。
- ③ 画像を見て、4つのボールを画像の中に置きます。
- ④ 各カメラのボール1から4のマーカ番号を付け、ボールがマーカのターゲットセンターに来るよう調整します。
- ⑤ TM4の内蔵カメラと外部カメラのマーカ位置を調整しおえたら、画面右下にある「校正」をクリックし、キャリブレーションを行ないます。
- ⑥ ショット分析のメイン画面にキャリブレーションを行なったビデオを出し、ボールを打ってください。キャリブレーションが正しく行なわれていれば、動画に飛球線が表示されます。



2-2)ショット分析



MAIN



MAINの設定

数値

→数値をクリックすれば、数値データが表示されます。  
 表示したい数値の選択は、画面右上の三本線のアイコンをクリックして行ないます。  
 クリックすると数値選択画面が現れますので、表示したい数値を選択し、オレンジの罫線で囲まれた状態にします。  
 オレンジの罫線で囲まれていない数値は、メイン画面では表示されません。  
 またメイン画面で表示する数値の入れ替えは、入れ替えたい数値をドラックすれば自由に移動できます。  
 →数値のアウトラインは次ページにあります。

数値の選択を行なう

画面右上の三本線のアイコンをクリックすると、数値選択画面が現れます。



**クラブデータ (Club)**

**Club Speed クラブスピード**



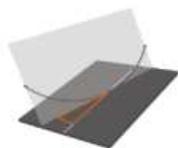
インパクト直前のクラブヘッドのスピード

**Face Angle フェイスアングル**



インパクト時の  
 目標線に対するフェイスの向き  
 (ボールとの接地面)

**Swing Direction スイングディレクション**



スイング軌道の目標線に対する角度

**Attack Angle アタックアングル**



インパクト時の  
 クラブヘッドの上下の動き

**Spin Loft スピンロフト**



インパクトロフトと縦の入射角の関係

**Low Point ローポイント**



インパクトから  
 スイング軌道の最下点に対する距離

**Club Path クラブパス**



インパクト時の  
 目標線に対するクラブヘッドの動き

**Face to Path フェイストゥパス**



フェイスアングルと横の入射角の関係

**インパクトオフセット/インパクトハイト/ダイナミックライ**



インパクト時の  
 フェイス中心からの誤差/ライ角

**Dynamic Loft ダイナミックロフト**



インパクト時のロフト角度  
 (ボールとの接地面)

**Swing Plane スイングプレーン**



インパクト前後にヘッドが通過する  
 スイング弧の地面に対する角度

**打ち出し・飛球のデータ (Launch・Flight)**

**Ball Speed** ボールスピード



インパクト直後に  
計測されるボールの速度 (初速)

**Smash Factor** ミート率



インパクト効率  
(ボールスピード/クラブスピード)

**Launch Angle** 打ち出し角度



ボールが飛び出す角度

**Launch Direction** 左右打ち出し角



目標線に対する  
ボールの打ち出し方向

**Spin Rate** スピン量



インパクト直後の  
ボールのスピンの量

**Spin Axis** スピン軸



ボールのスピンの軸の傾き角度

**Curve** カーブ



ボールの打ち出し方向に対する曲がり幅

**Height** 最高到達点



飛球の最高到達点

**Carry** キャリー



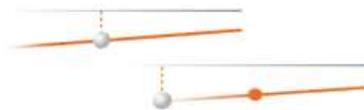
キャリー (水平距離)

**Total** トータル



キャリー+ラン (計算値)

**Side** キャリーサイド  
**Side Total** トータルサイド



目標線に対するボールの着地点  
キャリー (Side)と飛距離 (Side Total)

**Land Angle** 着地角度



ボールの落下角度  
(打った地点からの水平基準)

## 2-2) ショット分析

クラブ	クラブスピード (m/s)	打ち出し角 (度)	スピン (rpm)	ボールスピード (m/s)	ボール回転数 (rpm)	ボール軌道 (度)	ボール高さ (m)	ボール距離 (m)	ボール曲がり (度)	ボール安定性 (度)									
D	32.5	7.7%	47.4	26.2	24.7	45.4	—	1.14	808	4449	15.7	26.2	—	—	—	—	—	—	—
H	32.6	4.9%	36.6	21.2	48.2	57.4	24.4	1.02	75.1	3298	20.2	27.4	—	—	—	—	—	—	—
M	33.1	7.9%	26.1	34.0	117.9	47.8	—	1.02	92.9	5448	15.9	26.8	—	—	—	—	—	—	—
F	33.0	7.8%	31.9	37.2	103.6	56.0	39.6	1.12	111.1	5923	24.1	46.1	—	—	—	—	—	—	—
V	33.0	5.4%	30.5	39.7	129.4	44.2	42.0	1.06	116.5	4911	22.2	49.9	—	—	—	—	—	—	—
W	31.8	2.9%	23.0	37.7	107.9	41.4	—	1.18	107.1	—	28.0	31.2	—	—	—	—	—	—	—
X	34.5	8.1%	28.8	36.3	124.2	41.5	25.5	1.12	112.9	4798	24.1	43.6	—	—	—	—	—	—	—
Y	33.2	2.5%	4.7	36.4	116.1	39.4	34.7	1.16	108.3	5262	28.0	46.1	—	—	—	—	—	—	—
Z	33.4	6.4%	2.9	36.3	114.7	29.2	38.0	1.08	104.2	3320	24.9	30.8	—	—	—	—	—	—	—
H	33.3	4.7%	6.2	40.4	120.3	43.2	25.6	1.21	121.2	3607	21.4	50.9	—	—	—	—	—	—	—
M	32.1	1.8%	4.9	30.3	83.1	23.1	38.6	1.17	73.6	4154	21.3	31.7	—	—	—	—	—	—	—
F	30.2	2.8%	10.3	36.6	106.3	40.9	21.1	1.21	93.7	4183	23.8	42.2	—	—	—	—	—	—	—
V	34.2	8.1%	4.4	38.0	121.9	40.0	26.9	1.11	112.8	4276	21.9	48.8	—	—	—	—	—	—	—
W	33.6	10.1%	7.2	35.4	105.5	40.3	—	1.06	103.4	—	24.0	49.8	—	—	—	—	—	—	—
X	32.7	4.7%	3.3	38.9	119.3	41.3	26.4	1.16	112.6	3989	19.6	50.9	—	—	—	—	—	—	—
Y	33.4	8.1%	28.7	43.0	118.1	37.6	12.0	1.29	93.8	2648	5.9	29.8	—	—	—	—	—	—	—

MAIN



## MAINの設定

## テーブル

→ テーブルをクリックすれば、データリストが表示されます。データリストに表示されるデータは「数値」で選択している数値のみとなります。

そのため、まず「数値」の選択画面で必要なデータを選択してください。

またテーブルのデータを出力する場合は、画面左上のダウンロードアイコンをクリックしてください。EXCELファイルやCSVファイルなど様々なデータ形式で出力できます。



## 2-2)ショット分析



## MAINの設定

## インパクト

→インパクトの瞬間の数値をグラフィックで可視化させた画面です。画面は側面と俯瞰で表現されています。

## 見方の基本

青い線 →カラダで作られたエネルギーのベクトル

赤い線 →インパクト時のクラブの状況

プラスの数値の方向 →上もしくは右方向のベクトル

マイナスの数値の方向 →下もしくは左方向のベクトル

## 2-2)ショット分析

## MAINの設定

## インパクトの分析

## 側面の分析

まず「アタックアングル」を確認します。数値がプラスであればアップブロー、マイナスであればダウンブローです。

次に「ダイナミックロフト」を見ます。使用した番手を何度でインパクトしたか、確認できます。

「スピンロフト」は、物理的にスピンを作った角度です。

ダイナミックロフトとアタックアングルの差がスピンロフトとなります。

そのため、アップブローで打てばスピンロフトは減り、ダウンブローで打てばスピンロフトは増える傾向になります。

スピン量は数値が大きくなればなるほど直進性が増しますが、ボールが高く上がるので、飛距離は出ません。またスピン量を減らせば飛距離は出ますが、直進性は低くなりボールが左右に曲がる可能性が増えます。

ティーチングで、アイアンやウエッジではダウンブローで打ち、ウッドでは逆にアップブローで打つことを推奨する場合は多いのは、このスピン量をうまく活用するためです。

## 最適なスピン量

過去には「番手×1000」を推奨していた時代がありましたが、現在はクラブやボールの飛距離性能が高くなり、以前の推奨値より低くなる場合が多いです。

またスピン量はボール性能で大きく変わりますので、同一ボールで比較することをお勧めします。



アップブローのスイングデータ(7I)



ダウンブローのスイングデータ(7I)

## 2-2)ショット分析

## MAINの設定

## インパクトの分析

## 俯瞰の分析

まず「クラブパス」を確認、スイングがインサイドアウトであるかアウトサイドインであるか、確認します。

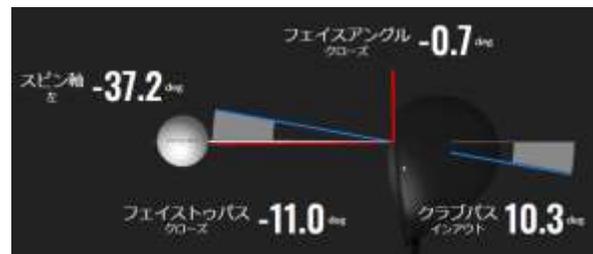
次「フェイスアングル」を確認し、オープンあるいはクローズでインパクトを迎えたのか、確認します。

「フェイストゥパス」はクラブパスに対してフェイスアングルの開閉度合いを示す数字です。

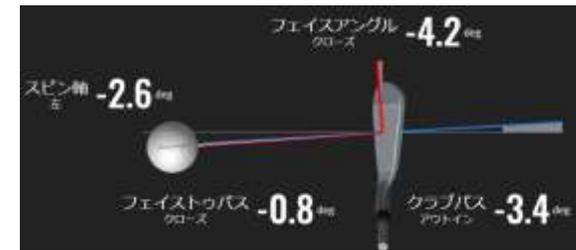
クローズ(マイナス)か、スクエア(ゼロ)か、オープン(プラス)かで、球筋に大きな影響を与えます。

Dプレーンの発見により、ボールはスイングプレーン方向では無く、フェイス面の方向に飛ぶことが判りました。

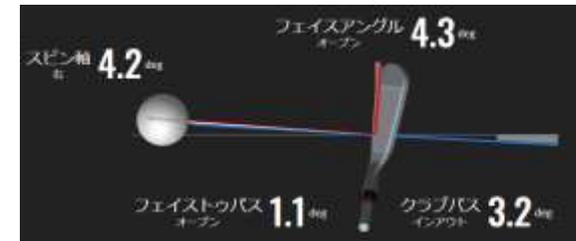
インテンショナルを作る場合は、クラブパスとフェイスアングルに差を作り、その差を大きくすることで、ボールを曲げることができます。



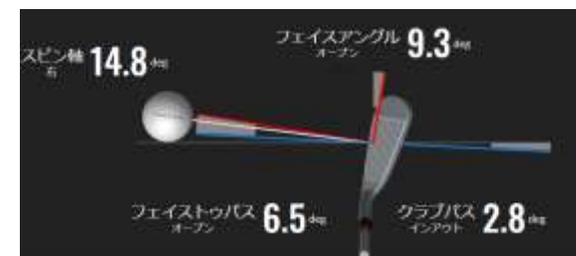
インテンショナルスイングのスイングデータ(Dr)



アウトサイドインのスイングデータ(7I)



インサイドアウトのスイングデータ(7I)



カラダとクラブが同期していないスイングデータ(7I)

## 2-2)ショット分析



MAIN



## MAINの設定

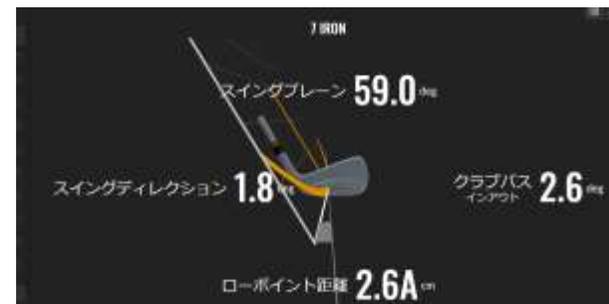
**スイングプレーン**

→スイングプレーンは、インパクト時のボールとスイングとクラブ軌道を可視化した画面です。

このスイングプレーンでは、スイングのローポイント(最下点)の位置が判ります。

ローポイントがボールより前にあるダウブローであればA(アフター)、ローポイントがボールより後ろにあるアッパーブローであればB(ビフェー)の数値となります。

「スイングディレクション」は、スイングプレーンとターゲットラインの角度差です。



画面をドラッグすると、後方からの状態など様々な角度から確認することができます。

## 2-2)ショット分析



MAIN



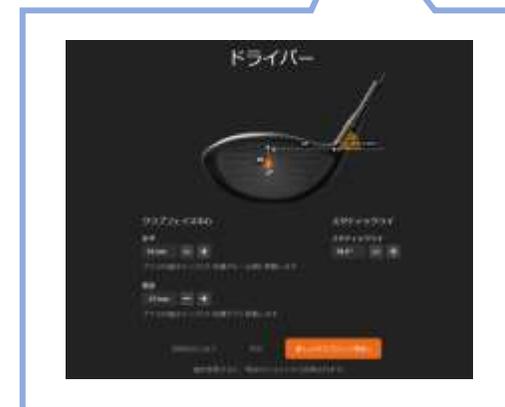
## MAINの設定

**インパクトロケーション**

→インパクトロケーションは、打点位置を可視化した画面です。クラブフェイスのどこでボールを捉えたのか判ります。またインストールされているクラブは、標準的なクラブスペックのため、より正確に測定したい場合は、クラブの設定を変更します。

**クラブヘッドの設定**

画面右上のペンアイコンをクリックして「クラブヘッド設定」画面を開き、クラブのスペックを入力します。変更した場合は、必ず「新しいクラブとして保存」をクリックし、名前を登録してください。クラブヘッドのスペックをご自身で測定される場合は、「クラブヘッド設定」画面の左上にある「測定方法」をご参照ください。



クラブヘッド設定の画面

## 2-2) ショット分析



## MAINの設定

## オプティマイザー

→オプティマイザーは、TrackManが保有するゴルフのビッグデータとあなたの数値を比較する機能です。使用するビッグデータは1日に200万球以上のデータで、コースボールに換算し比較します。比較は距離を分析する際の数値(アタックアングル、スピンロフト、ボーススピード、打出角、スピン量、最高到達点)で行なわれます。

右下にある「オプティマイザー」をクリックすると、メインメニューに「オプティマイザー」が追加されます。

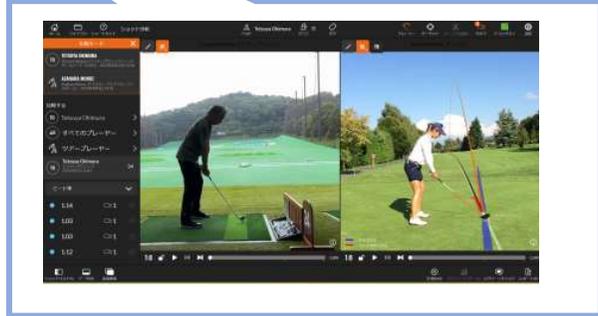
## ショット分析 サブ画面

## 2-2)ショット分析

サブ画面は、フット画面の「ショットリスト」をクリックすることで、表示をオン・オフできます。



ショットリストをクリックすることで、サブ画面は表示をオン・オフできます。



「スイング比較」をクリックすると、プロのスイングやご自身の過去スイングと比較することができます。

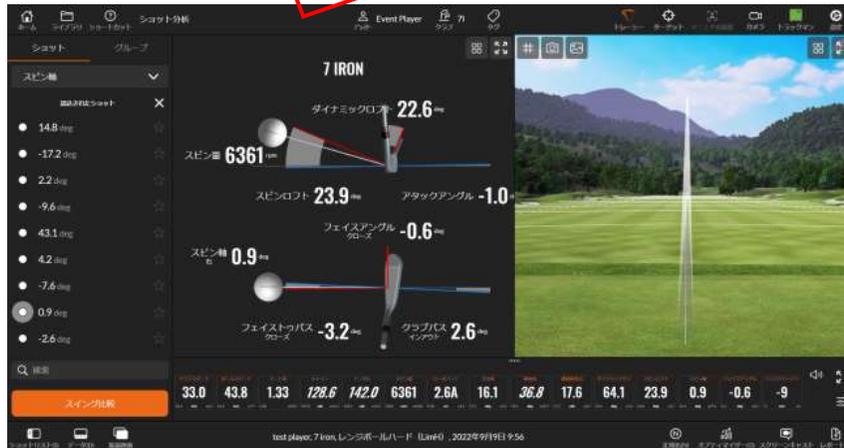
ショットリストはデータ種類等で、表示することができます。

## ショット分析 トップ画面

## 2-2)ショット分析



TOP



### TOPの設定

#### ホーム

→クリックするとTPSのメインメニュー画面に戻ります。練習を終了する際にお使いください。

#### ライブラリー

ライブラリーをクリックすると保存されている過去のデータが読み込むことができます。

### ライブラリーを読み込む

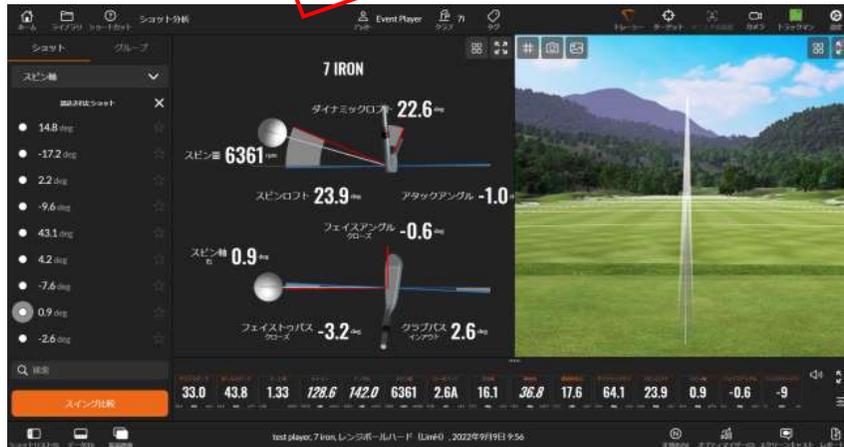
リストで読み込みたいデータを選択し、右下の「データ読み込み」をクリックします。リストはプレイヤーや日付、クラブなどで検索することができます。



## 2-2)ショット分析



TOP



### TOPの設定

#### ショートカット

→ショートカットリストが表示されます。

#### プレイヤー

→プレイヤーをクリックすると、プレイヤー選択画面に移動します。  
プレイヤーを変更する場合にお使いください。

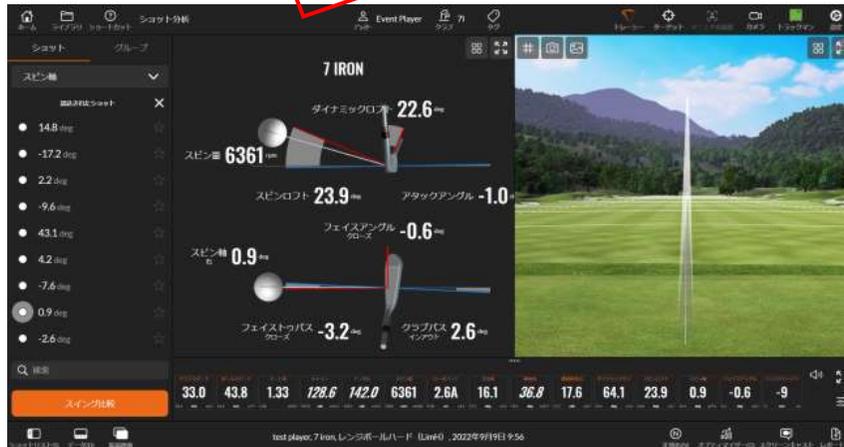
#### クラブ

→クラブをクリックすると、クラブ選択画面に移動します。  
クラブを変更する場合にお使いください。

## 2-2)ショット分析



TOP



### TOPの設定

#### タグ

→タグをクリックすると、タグ作成画面に移動します。  
 同じ番手でヘッドやシャフトの違う他のクラブと比較したい場合などにお使いください。

### タグを作成する

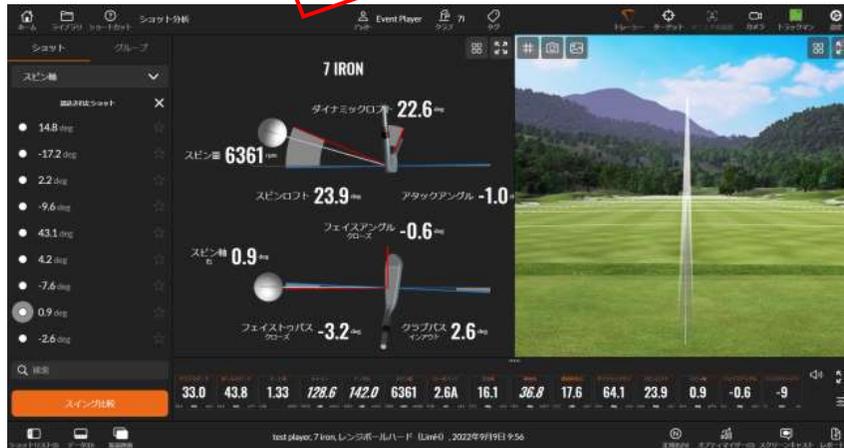
タグ画面に移動し、名前を付けます。この際、既存の名前と重ならないようご注意ください。名前を付けたら、Enterを押し、リストに追加されたことを確認してください。



## 2-2)ショット分析



TOP



### TOPの設定

#### トレーシー

→トレーシーは、TPSのAI機能です。アイコンをクリックしオンの状態にすると、トレーシーが分析を始めます。

### トレーシーを使う

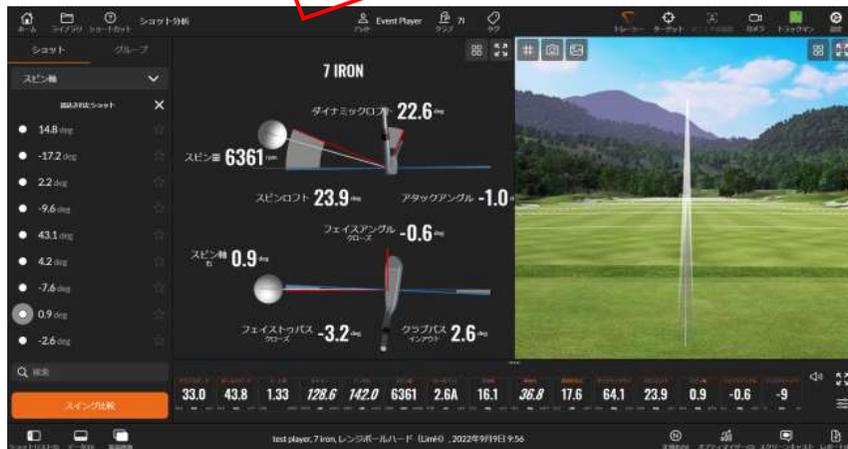
トレーシーをオン(オレンジ)にするとコメントが表示されるので、打球を打ってください。AI分析が行なわれます。分析が完了したら、「分析」で状況を把握し、「改善点」で練習方針を確認し、「フォーカスプラクティス開始」で改善策に沿った練習を行なってください。



## 2-2) ショット分析



TOP



## TOPの設定

## ターゲット

→ターゲットをクリックすると、ターゲット設定の画面が現れますので、ターゲット設定を行なってください。

※ターゲット設定の方法は、6ページ～8ページを参照ください。

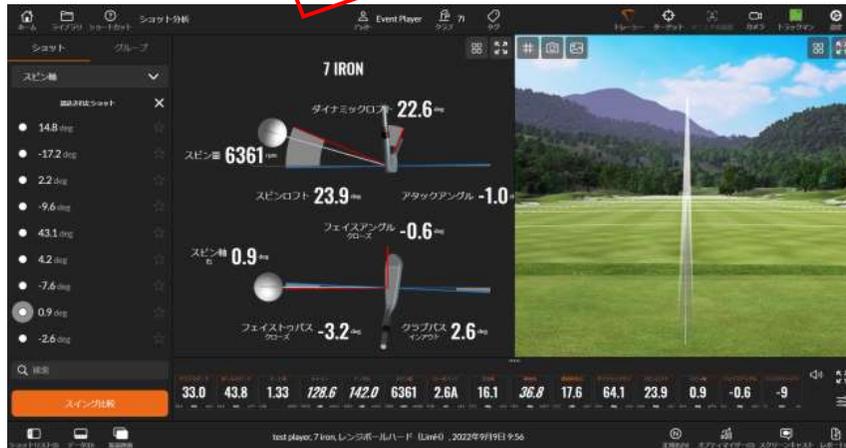
## マニュアル撮影

→動画撮影は、通常はショットを打つたびに行なわれますが、この「マニュアル撮影」をクリックすると、ショットを打たなくても撮影することができます。

2-2)ショット分析



TOP



TOPの設定

カメラ

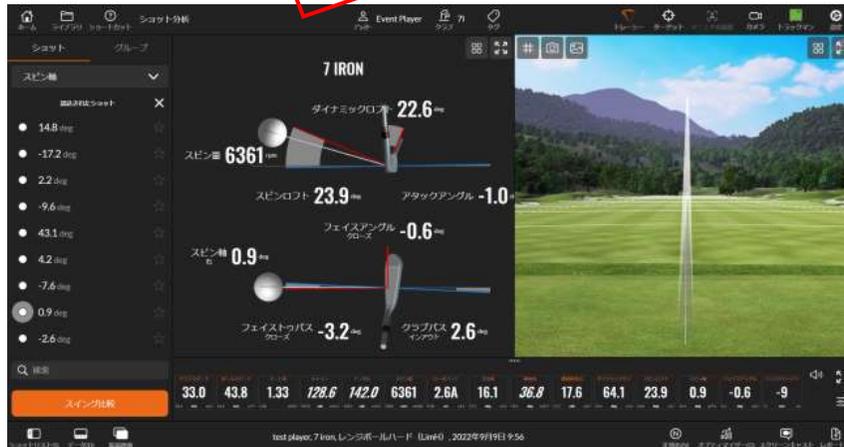
→カメラをクリックすると、接続可能なカメラが表示されます。  
カメラの名称の前のチェックボックスを選択すれば、カメラ画像の表示が可能になります。  
正常接続している場合は、「緑」の表示となります。



## 2-2)ショット分析



TOP



### TOPの設定

#### トラックマン

→トラックマンの接続を表示するアイコンです。アイコンのカラー表示の意味は、

正常に接続されている場合で  
使用可能な状態は「緑」

測定中・準備中は「オレンジ」

またTPSとTM4が接続されていない場合は  
「白」

異常の場合は「赤」

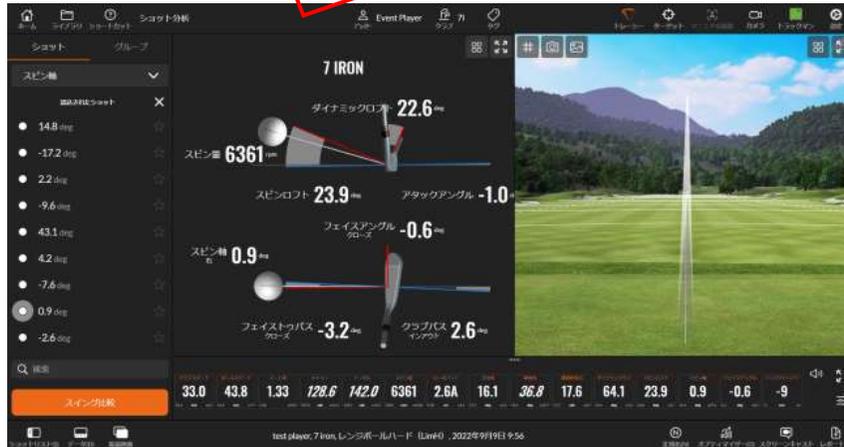
となります。



## 2-2)ショット分析



TOP



### TOPの設定

#### 設定

→設定をクリックすると、設定画面に移動します。

※設定の方法は、12ページ～15ページを参照ください。



## ショット分析 フット画面

## 2-2)ショット分析

フット画面には、様々なオプション機能が組み込まれています。



FOOT



## 2-2)ショット分析



FOOT



### FOOTの設定

#### ショットリスト

→「ショットリスト」をクリックすることで、左のサブ画面をオン・オフすることができます。

#### データ

→「データ」をクリックすることで、保存されている過去のデータを呼び出すことができます。

#### 拡張画面

→「拡張画面」をクリックすることで、接続されているディスプレイに表示する画面を設定できます。



## 2-2) ショット分析

## FOOTの設定

## 拡張画面の設定方法

- ①まず「拡張画面」をクリックし、接続されているディスプレイに表示する画面番号を確認してください。
- ②設定したいディスプレイ番号を選択し、「表示方法の選択」と「ビュー選択」を行ないます。  
表示方法は、選択したディスプレイを1画面表示で使用するか、左右分割の画面表示にするか選択できます。  
ビュー選択は、メインメニューの画面表示からお選びください。



ビュー再生をクリックすると、  
表示可能な画面が現れる



メインのコントロール画面にする  
ディスプレイは、必ずTPSロゴを  
オレンジの状態にしてください



3つのディスプレイを接続した場合



3つのディスプレイを接続し、コントロール  
画面とし、2をビデオ再生画面にした場合

## 2-2)ショット分析



FOOT



## FOOTの設定

## 正規化

→正規化をクリックすると、数値をコースボールで打った場合に換算します。レンジボールなどのボールを使っている場合は、オフの場合は実数値、オンの場合はコースボール換算値となります。

## オプティマイザー

→「オプティマイザー」の使い方は、36ページを参照してください。

## スクリーンキャスト

→「スクリーンキャスト」は、画面を使った解説を録画する機能で、主にティーチングプロの方などがご利用されている機能です。録画した動画をメール送信することができます。



## 2-2)ショット分析



FOOT



### FOOTの設定

#### レポート

→レポートは、測定したデータや画像をメール送信する機能です。

### レポート送信の手順

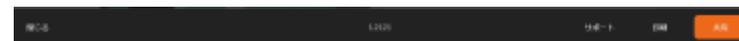
- ①レポートタイプを選択します。  
1打球か、あるいは複数の打球が選べます。



- ②次に送信項目を選びます。  
ポップアップしたメールひな形の上にある「CHECK HERA TO EDIT THE REPORT CONECT」をクリックし、送信する項目を選びます。

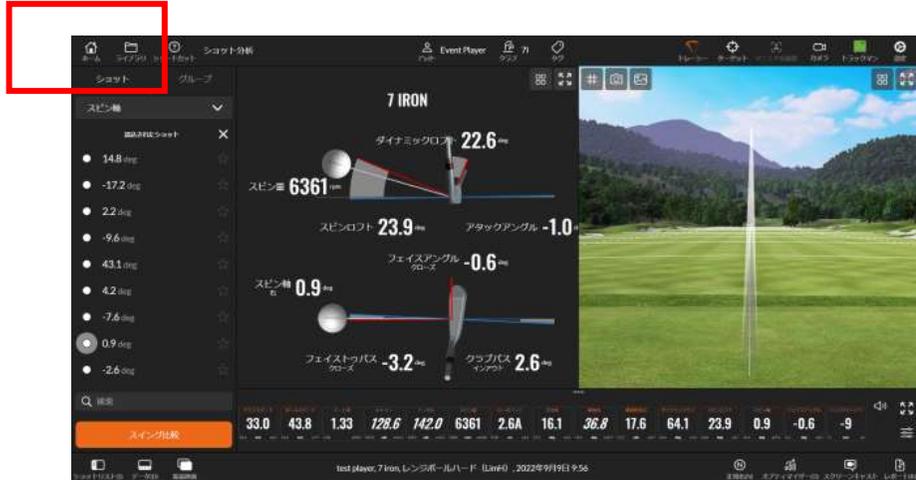


- ③送信する場合は、画面右下の「共有」をクリックします。送信画面が現れますので、メールアドレスを確認し、コメントを記入し、送信します。



## 2-2)ショット分析

ホームアイコンを押して終了します



## 練習を終了する

練習の終了は、画面上の「ホーム」をクリックします。

ポップアップ画面で、計測値などデータを保存するか選択できますので、ご確認ください。

## データの保存について

## ターゲット練習場

## 2-3) ターゲット練習場



練習のメインメニュー画面



ターゲット練習場の画面

### ターゲット練習場

練習のメインメニュー画面をクリックすると、「ターゲット練習場」は表示されます。

ターゲット練習場の設定を確認する際は、「設定」をクリックします。  
設定画面が現れますので、設定してください。

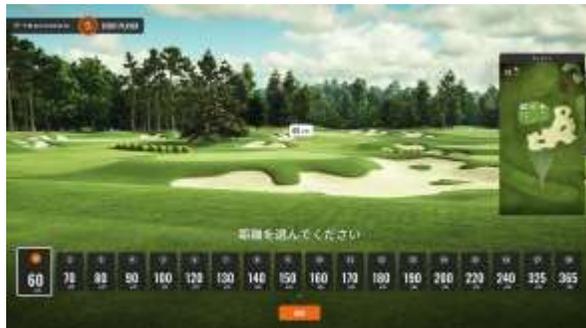


練習を行なう場合は、「練習」をクリックします。

## 2-3) ターゲット練習場



プレイヤーの選択画面



練習場の選択画面

### ターゲット練習場

「プレイヤーの選択画面」が表示されますので、プレイヤーを選択します。

「練習場の選択画面」が表示されたら、希望の距離を選んでください。  
(ご希望の距離を選び、「選択」をクリックしてください)



ターゲット練習場のプレー画面

## 2-3) ターゲット練習場

ターゲット練習場のプレー画面、操作パネルは4つのパートで構成されています。



## 2-3) ターゲット練習場

MENU



ターゲット練習場

プレー画面 MENU

メニューは、「TRACKMAN」の文字ロゴをクリックすると「設定画面」が開きます。

設定画面からプレー画面に戻る場合は、左上の「戻る」のアイコンを、プレーを終了される場合は、左下の赤い「ゲーム終了」のアイコンをクリックしてください。

## 2-3) ターゲット練習場



設定画面の全体



表示設定の画面

## ターゲット練習場

プレー画面 MENU 設定画面

## パティング設定

→マニュアルの場合、最適ラインを表示するかしないか、選択できます。

## コース設定

→ターゲット練習では、使えない設定となっています。

## 表示設定

→グリッドやデータタイトルの表示、カメラアングルなどをコントロールできます。

## 拡張画面

→サブモニターを接続されている場合は、サブ画面に表示する画面を指定することができます。

## 再調整

→ターゲット設定を調整するアイコンです。

※拡張画面や再調整を行なう場合変更した内容は他の練習やコースモードの設定にも引き継がれます。予めご了承ください。

## 2-3) ターゲット練習場

DATA



ターゲット練習場

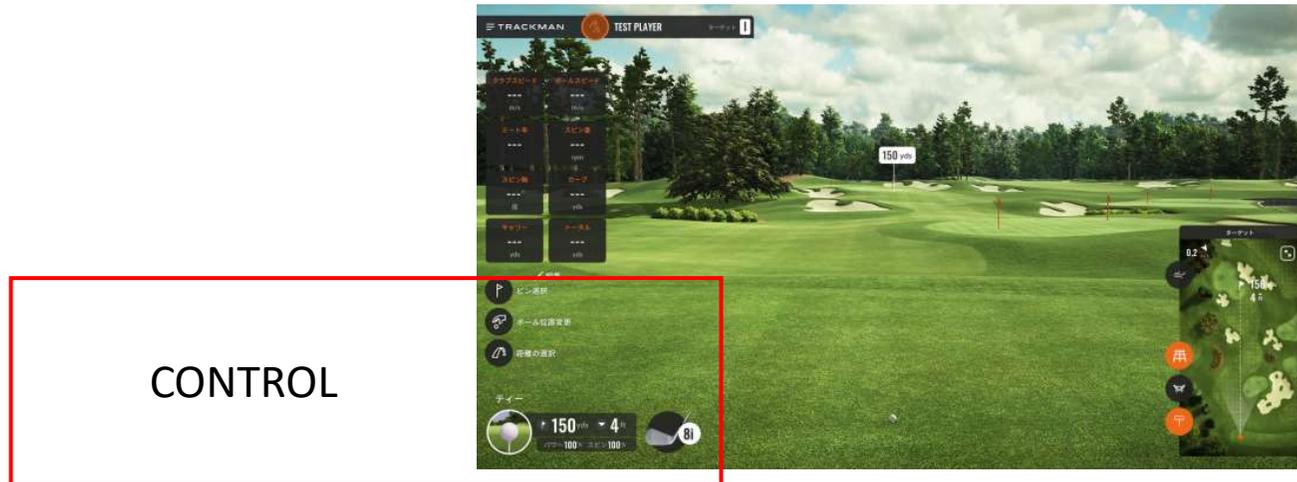
プレー画面 DATA

表示するデータを変更する

データパネルの下にある「設定」をクリックすると、表示するデータが変更できます。



## 2-3) ターゲット練習場



CONTROL

### ターゲット練習場

プレー画面 CONTROL

練習する環境を変更する

コントロールの各アイコンをクリックすると練習環境を変更することができます。

## 2-3) ターゲット練習場



ピン選択の画面



ボール位置変更の画面



距離の選択の画面

### ターゲット練習場

#### プレー画面 CONTROL

#### ピン選択

→ピン位置を変更できます。

#### ボール位置変更

→「ボール位置変更」をクリックし、設定画面を出します。ボール位置を拡大した右画面の「オレンジのボール位置」をドラッグしえ、自由にボール位置を変更できます。

#### 距離の選択

→「距離の選択」をクリックすると、練習場の選択画面に戻ります。

※距離の選択をクリックした場合、元の距離画面に戻っても、ボール位置などで変更していた変更データはリセットされます。ご注意ください。

## 2-3) ターゲット練習場



### ターゲット練習場

#### プレー画面 CONTROL

#### ティー

→ ティーのクラブアイコンをクリックすると、クラブ選択が可能です。

またTrackManのスマホアプリを登録している方は、スマホで登録した「マイバッグ」を同期されることができます。



オールクラブの画面



#### マイバッグの画面

TrackMan APP「TrackMan Golf」をインストールしたスマホで、QRコードをスキャンすると、マイバッグのデータがリンクできます。

## 2-3) ターゲット練習場



TARGET

### ターゲット練習場

プレー画面 TARGET

### ターゲット環境を変更する

ターゲットの確認や環境変更を行なう画面です。右図のように主に6つのスイッチがあります。

変更のリセット

風速と方向の調整

グリッドの表示

ビュー

距離表示



画面の拡大縮小

## 2-3) ターゲット練習場

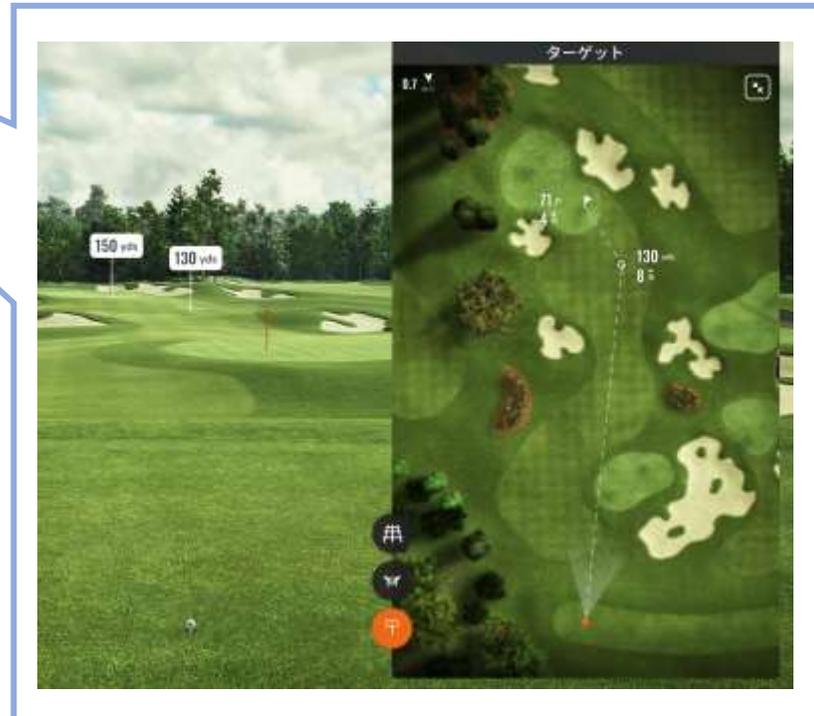


### ターゲット練習場

プレー画面 TARGET

さらに画面を拡大し、と、2打でターゲットを狙う場合の設定ができます。

2打でターゲットを狙う場合は、目標とする1打地点をクリックします。ボール位置から1打目のターゲット迄の距離と高低差、また1打目から2打目までの距離と高低差が表示されます。



## オンコース練習

TRACKMAN

# PRACTICES

