

# pop's play

## ポップ・スプレー

### 操作マニュアル 目次

システム紹介	… 1P
コントローラ説明	… 2P
起動方法、位置合わせ、モード選択	… 3P
フリーペイント 背景の変更	… 4P
色、大きさ、形	… 5P
修正と作品の保存	… 6P
ギャラリーモード	… 7P
ペイントの種類	… 8P
終了方法、Q&A	… 9P

### システムの紹介

「ポップスプレー」は多彩な色や音を組み合わせた新感覚の  
スプレーアートを体験できるシステムです。



# コントローラー説明

スプレーデバイスのボタン割り当てと  
ヘッドセットマイクの説明をします。

右図のようにスプレー型  
デバイスを握ります。

トリガーボタン



クリック

押す

フリーペイントの  
メニュー表示

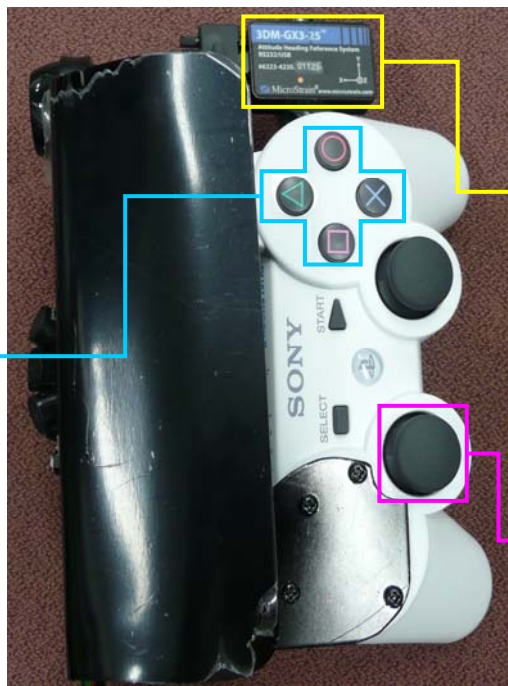
描画、  
アイコンの選択



ヘッドセットマイク  
声の高さでスプレーの色を  
変化させることができます。

※クリックとは、トリガーボタンをすばやく押して離す操作です。

- スプレーを小さくする
- × スプレーを大きくする
- △ ブラシ/消しゴム切替
- 凸凹の逆転  
※凸凹ペイントのみ



3Dセンサー  
スプレーデバイスの傾きを  
検出します。

※注意  
3Dセンサーに金属などを  
近づけないでください。

アナログスティック  
キャンバスを見る視点の  
変更ができます。

# 起動方法・位置合わせ・モード選択

## 起動方法



↑  
ダブルクリック



左図のようなアイコンをマウスでダブルクリックします。  
図のように画面が移行し、右図のようになれば起動完了です。

## 起動後の設定 ～スプレーの位置合わせ～

起動後にはまずスプレーの位置を認識させる必要があります。



画面の正面に立ち、画面に表示された赤点を狙ってトリガーボタンを押してください。

カーソルが表示されたらスプレーデバイスを左右に振って、動作を確認してください。操作に支障がないようなら、OKボタンを押してください。

## モード選択

当マニュアルではフリーペイントモードとギャラリーモードの操作方法を記載しています。

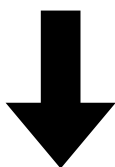
「フリーペイントモード」にカーソルを合わせてトリガーボタンを押してください。



# フリーペイント（背景の変更）

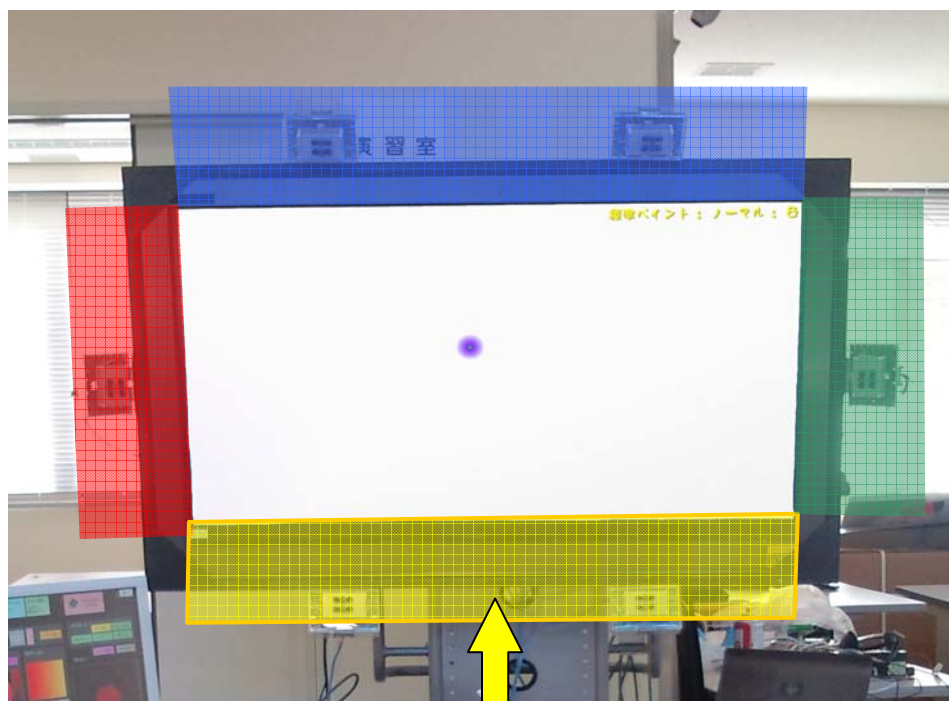
このモードでは様々な機能を使って、自分だけの作品を作れます。

まずはトリガーボタンを押しながら自由に線を描いてみましょう。

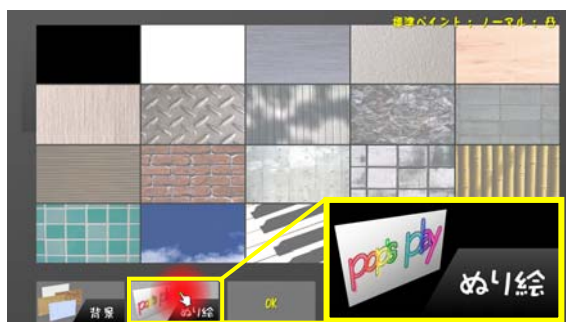


感覚がつかめたら

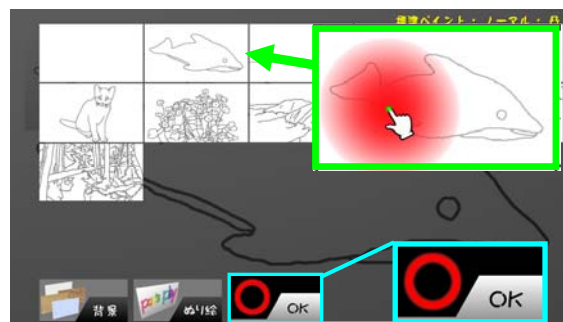
ぬり絵を体験していただくので、背景の変更をします。



背景の変更は画面外の黄色い空間をスプレーで狙ってクリックしてください。



「ぬり絵」のアイコンを押してください。



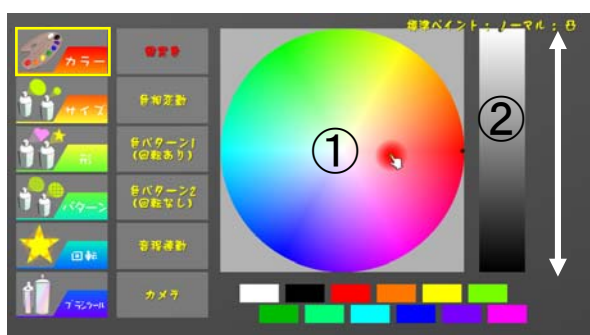
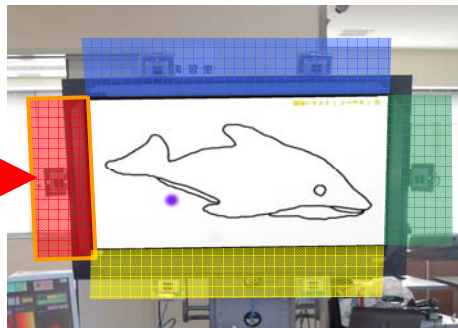
イルカの絵を押してください。  
背景が変更されたらOKを押してください。



# フリーペイント (色、大きさ、形)

イルカを塗るためにスプレーの色を変更しましょう。

スプレーの設定をする場合は画面外の赤色の空間をスプレーで狙ってクリックしてください。



を押してください。

①の部分で色を変更します。  
変更したい色のところでトリガーボタンを押してください。

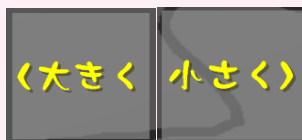
②の部分で色の明るさを調節します。

実際にぬい絵をしてみましょう。

細かい所が塗れない!!塗る範囲が広すぎてめんどくさい!!



を押してください。

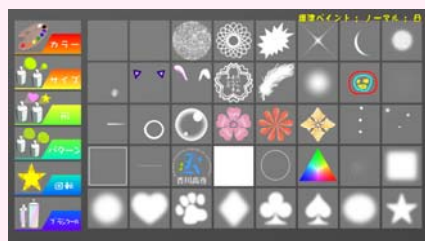


トリガーボタンを押して大きさを調節してください。

スプレーの形を変えたい!!



を押してください。



好きな形を選び、トリガーボタンを押してください。

\*丸い形のほうが色を塗りやすいです。


絵を描くだけでなくスタンプとしても活用できます。


# フリーペイント 〈修正と作品の保存〉

間違えた!!消したい!!



方法①

を押してください。

※でスプレーと消しゴムを交互に切り替え可能です。

方法②

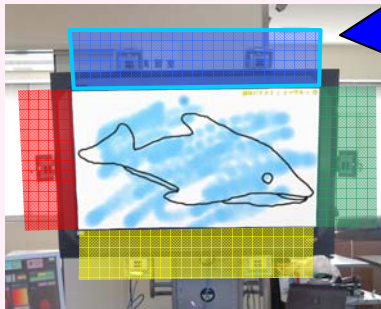


を選択して

消しゴム

を押してください。

最初からやり直す場合は...



画面外の青色の空間をスプレーで狙ってクリックしてください。

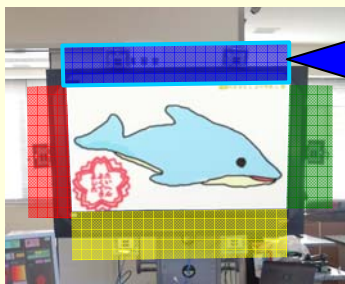


を押すと

色を塗る前の状態に戻ります。

※キャンバスに戻るときは画面外と同じ空間を再度クリックしてください。

できあがった作品の保存をしましょう

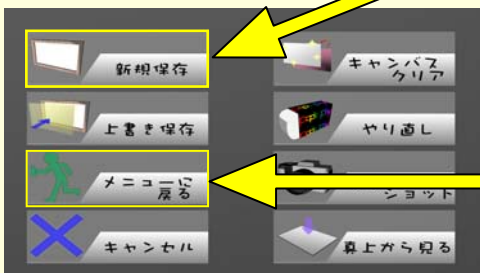


画面外の青色の空間をスプレーで狙ってクリックしてください。



を押してください。

保存が完了したら作品の画面に戻ります



ペイントモードを終了する場合は...



を押してください。

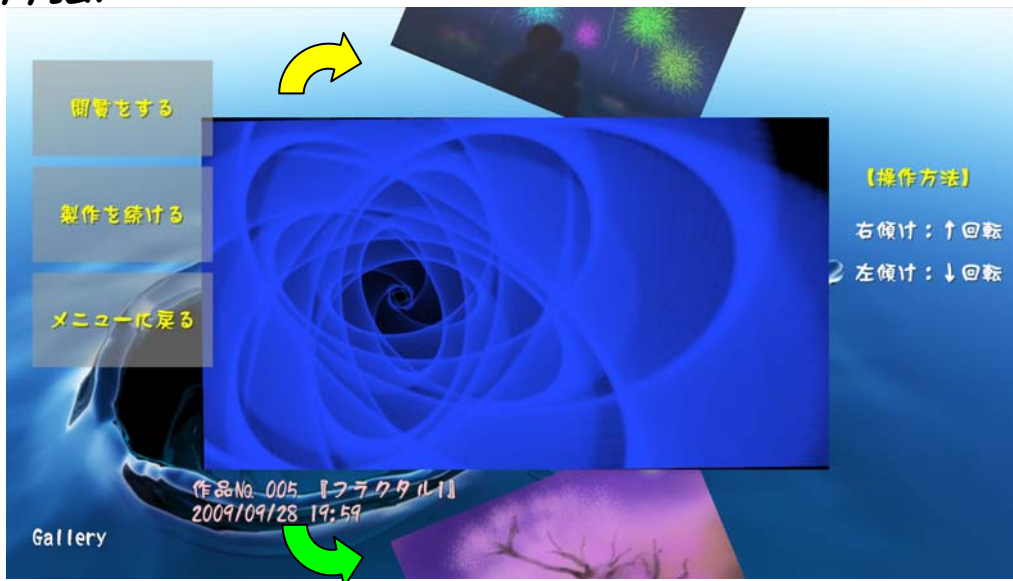
# ギャラリーモード

このモードではフリーペイントで作成した絵の閲覧や編集をある事ができます。

メニューの「ギャラリー」を選択してください。  
ギャラリー画面と、操作方法は下記のとおりです。



## 〈操作方法〉



上の絵を見る



スプレーを  
左に傾ける

絵をとめる



手をまっすぐ  
構える

下の絵を見る



スプレーを  
右に傾ける

作品を選ぶときは

閲覧をする

製作を続けるときは

製作を続ける

メニューに戻るときは

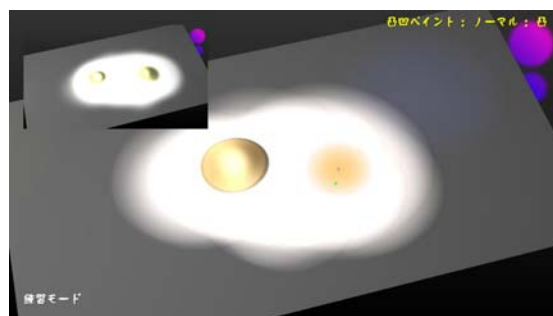
メニューに戻る

これらのアイコンをクリックすると各画面に移動します

# その他モード、ペイントの紹介

## 練習モード

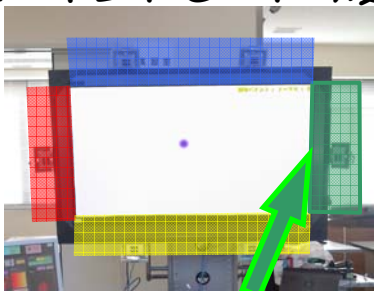
「練習モード」では、見本をもとに絵を作成します。  
お手本の作成過程を再生することもできます。



## ペイントの種類

作品の新規作成時は「通常ペイント」に設定されています。

### 〈ペイントモードの変更〉



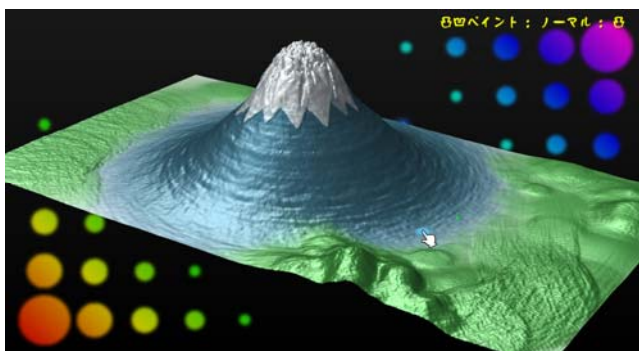
画面外の緑色の空間をスプレーで狙ってクリックしてください。



変更したいアイコンの所でトリガーボタンを押します。

### 凸凹ペイント

スプレーを吹き付ける時間や強さを変える事で凸凹を作ります。



### 波紋ペイント

スプレーの動きと連動してキャンバスに波紋が広がります。





# 終了方法・Q&A

## 終了方法

キーボードの **Esc** を押していつでもシステムを終了できます。

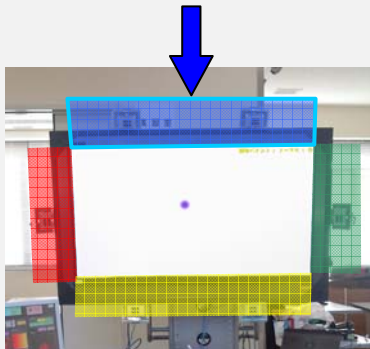
## Q&A

**Q.** カーソルが見えなくなった。どうすればいいの？

**A.** スプレーデバイスの **SELECTボタン** を押してください。再び位置設定ができます。

**Q.** 絵を描いていると途中でキャンバスがずれてしまった!!

**A.** 下の写真の **青色の空間** を狙って、**トリガーボタン** をクリックしてください。



のボタンを押すと  
キャンバスが元の位置に戻ります。

**Q.** 新しい形が欲しい!!


**A.** サブデバイスを使用すれば形を作ることができます。

「テクスチャーエディタ」を押して、**正方形の画面**の中に好きな形を描きます。



**反映** を押します。



作成した形は  の左上から2つ目の部分に反映されます。