

BlueLinker : ブルーリンカー
ユーザーマニュアル
初版

Gridmark

目次

目次.....	2
使用権の許諾、保証及び責任の限定	4
使用権の許諾.....	4
保証及び責任の限定.....	4
用語集.....	4
1. BlueLinker について.....	5
1.1. 概要.....	5
2. 使用条件.....	6
2.1. 動作環境.....	6
3. アプリケーション利用の準備	7
3.1. アプリケーションをインストールする	7
3.2. G-Pen Blue、dot sticker のご購入について	7
4. 基本機能・基本的な使い方.....	8
4.1. 主な画面構成	8
4.2. BT ペンを利用する.....	9
4.2.1. BT ペン利用の準備	9
4.2.2. BT ペンを接続する	10
4.2.3. BT ペンを登録する	10
5. (プロジェクト)管理画面.....	13
5.1. 主な画面構成	13
5.2. プロジェクトを作成する	14
5.3. プロジェクトを削除する	14
5.4. プロジェクト名を変更する	15
5.5. (プロジェクト実行画面に)戻る	15
5.6. Bluetooth デバイスを管理する.....	16
6. (プロジェクト)編集画面.....	17
6.1. (プロジェクト)編集画面を開く	17
6.2. 主な画面構成	17
6.3. ページを追加する	18
6.4. ページを削除する	19
6.5. コンテンツを登録する.....	19
6.5.1. 画像・動画を登録する.....	19
6.5.2. URL を登録する.....	20
6.6. ドットコードを登録する	20
6.6.1. ドットコードを登録する.....	21
6.6.2. BT ペンを利用してドットコード、モードを選択する.....	21
6.6.3. ドットコードについて.....	22
6.6.4. モードについて	23

6.7.	ページを表紙に設定する	23
6.7.1.	表紙とは	23
6.7.2.	表紙を設定する	24
7.	(プロジェクト)実行画面.....	25
7.1.	(プロジェクト)実行画面を開く	25
7.2.	主な画面構成	25
7.3.	BT ペンを接続する.....	26
7.4.	コンテンツを実行する.....	26
7.5.	モードを切り替える	27
7.6.	コンテンツを実行できないとき	28
7.6.1.	BT ペンを接続できているかを確認する.....	28
7.6.2.	リンクできているかを確認する.....	30
7.6.3.	ドットコードをタッチできているかを確認する	30
7.7.	(プロジェクト)実行画面を閉じる.....	31
8.	お問い合わせ先.....	32

使用権の許諾、保証及び責任の限定

使用権の許諾

グリッドマーク株式会社は BlueLinker(以下、本アプリケーション)の非独占的な権利をお客様に対して許諾し、これによりお客様は本アプリケーションを iPhone/iPad 等へインストールし、利用できるものとします。

本アプリケーションの第三者への賃貸、貸与、販売、変更、リバース・エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル、転用などはできないものとします。

保証及び責任の限定

グリッドマーク株式会社は本アプリケーション、関連印刷物、およびサポートサービスに起因してお客様またはその他の第三者に生じた結果的損害、付随的損害および逸失利益に関して一切の保証責任を負いません。また本アプリケーションまたは関連印刷物の物理的な紛失、盗難、事故及び誤用等に起因するお客様の損害につき一切の保証をいたしません。

グリッドマーク株式会社は本アプリケーション及び関連印刷物の機能もしくはサポートサービスがお客様の特定の目的に適合することを保証するものではなく、本アプリケーションの選択、導入、使用、およびそれによって得られる結果についてはすべてお客様の責任となります。

用語集

本文書で使用する主な単語についてその定義を下記の表に記述する。

用語	定義
Grid Onput	4x4 では 2mm 角に 48 ビット、3x3 では 1.5mm 角に 27 ビット×6 のドットパターンを生成可能な技術のこと
ドットパターン	Grid Onput で生成されたドットのパターンのこと
ドットコード	ドットパターンで認識できるアクティブコード及び XY 座標情報のこと
G-Pen Blue、BT ペン	ドットパターンを読み取り、接続されたスマートフォンへドットコードを伝えることができるペン型デバイスのこと
dot sticker、dsp シール	あらかじめドットパターンが印刷されたシールのこと
フリーコード	300 兆にも及ぶドットコードの内、別途個別のライセンス契約をせずにご利用いただくことができる帯域のこと

1. BlueLinker について

1.1. 概要

本アプリケーションはドットコードに画像や動画などをリンクさせ、G-Pen Blue に対応した独自教材を製作することができるオーサリングアプリケーション(編集アプリケーション)です。

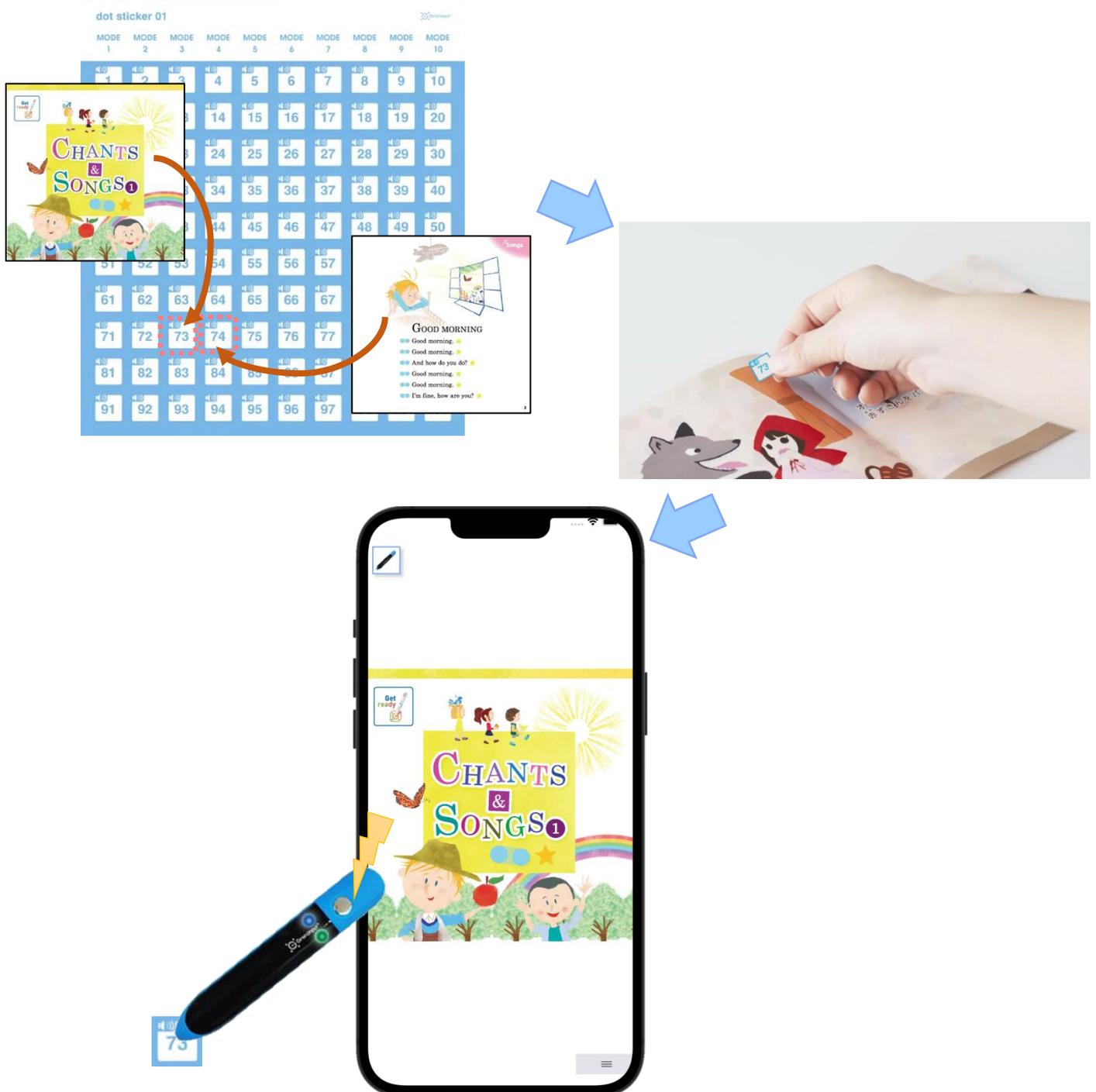


図 1 概要図

※本アプリケーションの利用には、G-Pen Blue(別売り)と dot sticker(別売り)が必要です。詳しくは当社までお問い合わせください。

2. 使用条件

2.1. 動作環境

本アプリケーションは下記の環境で動作します。

iPhone / iPad / iPod touch	iOS14.0 以降
Mac	macOS 11.0 以降かつ Apple M1 チップを搭載した Mac

3. アプリケーション利用の準備

3.1. アプリケーションをインストールする

本アプリケーションは App Store から無料でインストールすることができます。



図 2 アプリケーションのインストール

- 1) App Store を開いてください
- 2) 「ブルーリンカー」で検索してください。
- 3) 入手ボタンをタップすると、インストールすることができます。

3.2. G-Pen Blue、dot sticker のご購入について

本アプリケーションの利用には、G-Pen Blue(別売り)と dot sticker(別売り)が必要になります。

※G-Pen Blue につきましては、当社までお問い合わせください。

※dot sticker につきましては、当社オフィシャルストア(<https://gridmark.stores.jp>)にてご購入ください。



図 3 G-Pen Blue、dot sticker

4. 基本機能・基本的な使い方

4.1. 主な画面構成

本アプリケーションは「(プロジェクト)実行画面、(プロジェクト)管理画面、(プロジェクト)編集画面」の3つの画面を行き来して利用します。



図 4 主な画面構成

	名称	各メニューの詳細
①	(プロジェクト)実行画面	②③で制作したプロジェクトを実行する画面です。 ドットコードをタッチすることで、対応したコンテンツを実行することができます。 →参照:7章「(プロジェクト)実行画面」
②	(プロジェクト)管理画面	制作したプロジェクトを管理する画面です。 選択したプロジェクトを実行したり①、編集したり②することができます。 →参照:5章「(プロジェクト)管理画面」
③	(プロジェクト)編集画面	プロジェクトの中身を編集する画面です。 ドットコードにコンテンツ(画像、動画、URL)をリンクすることができます。 →参照:6章「(プロジェクト)編集画面」

4.2. BT ペンを利用する

本アプリケーションの利用には、G-Pen Blue(以下、BT ペン)が必要になります。

4.2.1. BT ペン利用の準備

BT ペンを接続するためには、以下の設定を行ってください。

設定1) iOS の設定アプリで「Bluetooth」をオンにしてください。



図 5 Bluetooth をオンにする

- 1) iOS の設定アプリを起動してください
- 2) Bluetooth をタップしてオンにしてください。

設定2) 本アプリケーションに Bluetooth の使用を許可してください。



図 6 Bluetooth の使用を許可する

- A-1) 初回起動時に表示されるアラートで「OK」をタップしてください。
 または
 B-1) iOS の設定アプリを起動してください。
 B-2) ブルーリンカーをタップして、その中の Bluetooth をオンにしてください。

4.2.2. BT ペンを接続する

BT ペンの接続は、BT ペンの電源をオンにするだけで自動的に行われます。接続されていないと、各画面の Bluetooth デバイスボタンのアイコンは色黒ですが、接続されるとカラーに変化します。



図 7 BT ペンを接続する

- 1) 本アプリケーションを起動してください。 ※どの画面を開いていても構いません。
- 2) BT ペンの電源ボタンを長押しして、電源をオンにしてください。自動で BT ペンが接続されます。

※ご利用の iPhone/iPad 等のそばに「電源オン状態の BT ペン」が複数本ある場合、その内の1本がランダムに選ばれて接続されます。特定の1本に接続したい場合は、下記何れかの方法で接続することができます。

方法1) 接続したい BT ペン1本だけを電源オンにし、他の BT ペンは電源をオフにしておく。

方法2) 利用したい BT ペンを事前に登録しておく。

→参照: 4.2.3 章「BT ペンを登録する」

4.2.3. BT ペンを登録する

本アプリケーションは Bluetooth で BT ペンと接続することができます。しかし周辺に電源オンの BT ペンが複数本ある場合、どの BT ペンが接続されるのかはランダムになります。ランダムではなく必ず特定の1本に接続したい場合は、以下の手順で事前に BT ペンを登録しておくことで、確実に接続することができます。

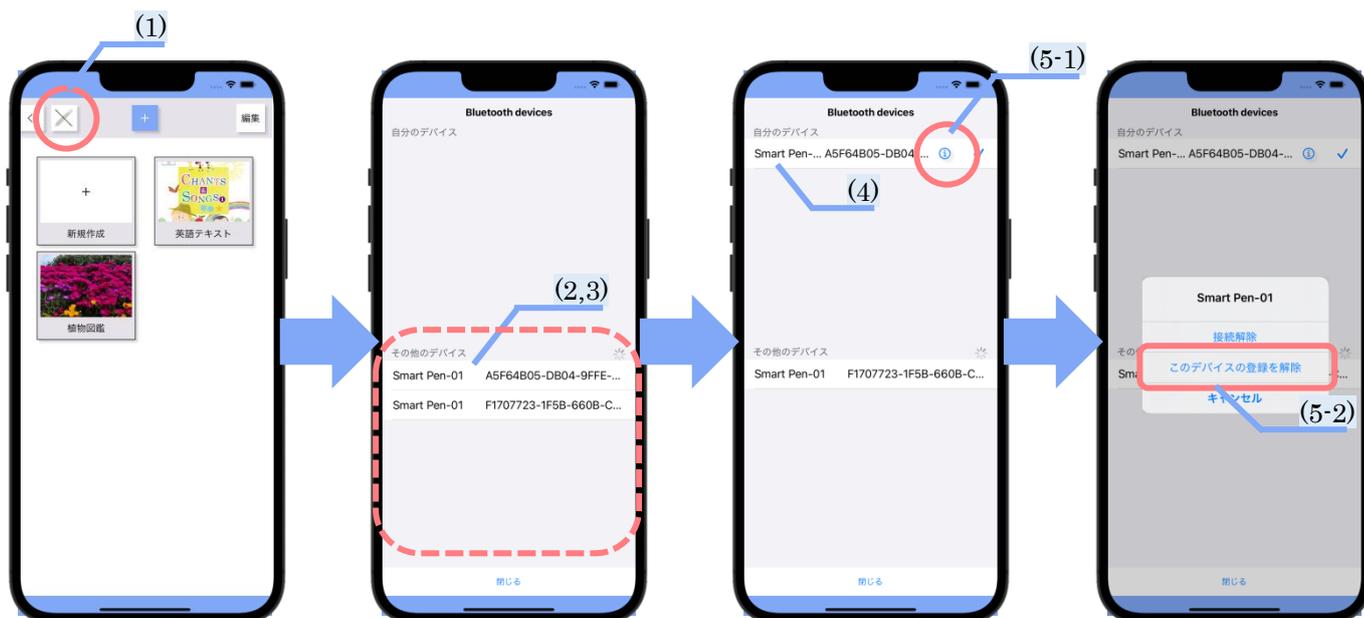


図 8 BT ペンを登録する

- 1) Bluetooth デバイスボタンをタップしてください。
- 2) BT ペンの電源ボタンをオンにしてください(※1)。本アプリが BT ペンを検出すると、その他のデバイスに情報が追加されます。
- 3) その他のデバイスから、登録したい1本をタップしてください。
※どの1行がどのペンなのか分からない場合は、いずれかの1行をタップしてみてください。するとその1本が接続されて BT ペン本体の LED が緑色に点灯します(※1)。ご利用になりたい1本が点灯するまで、1行1行接続して確認してください。
- 4) 登録した BT ペンは「自分のデバイス」に表示されます。今後はここに登録されている BT ペンのみが接続候補となります(※2,3)。
- 5) BT ペンの登録を解除したいときは、「自分のデバイス」から解除したい BT ペンのインフォメーションボタン(iボタン)をタップし、表示されたアラートから「このデバイスの登録を解除」をタップしてください。

※1. BT ペンの状態と LED の光り方は以下の通りです。



図 9 左：電源オフ、中央：電源オン、右：接続成功

※2. 1本以上登録されているときは、登録されている BT ペン全てが接続候補となります。登録されていない BT ペンは接続できません。

※3. 1本も登録がされていないときは、全ての BT ペンが接続候補となります。

例) 0本登録されているとき(1本も登録されていないとき)

→いずれか1本がランダムに選ばれて接続されます(すべての BT ペンが接続候補)。

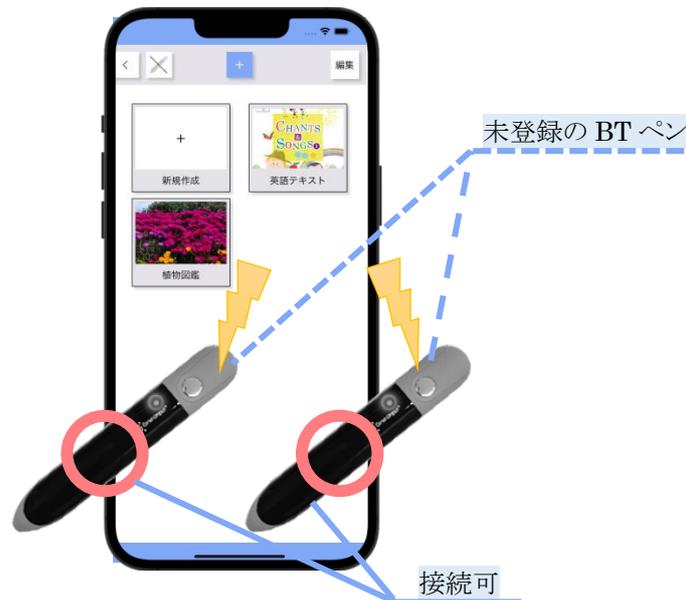


図 10 0本登録されているとき

例) 1本以上登録されているとき

→登録されている中からランダムに1本が接続されます。
(未登録の BT ペンは接続できません)

→タップすると、その BT ペンを狙って接続することができます。

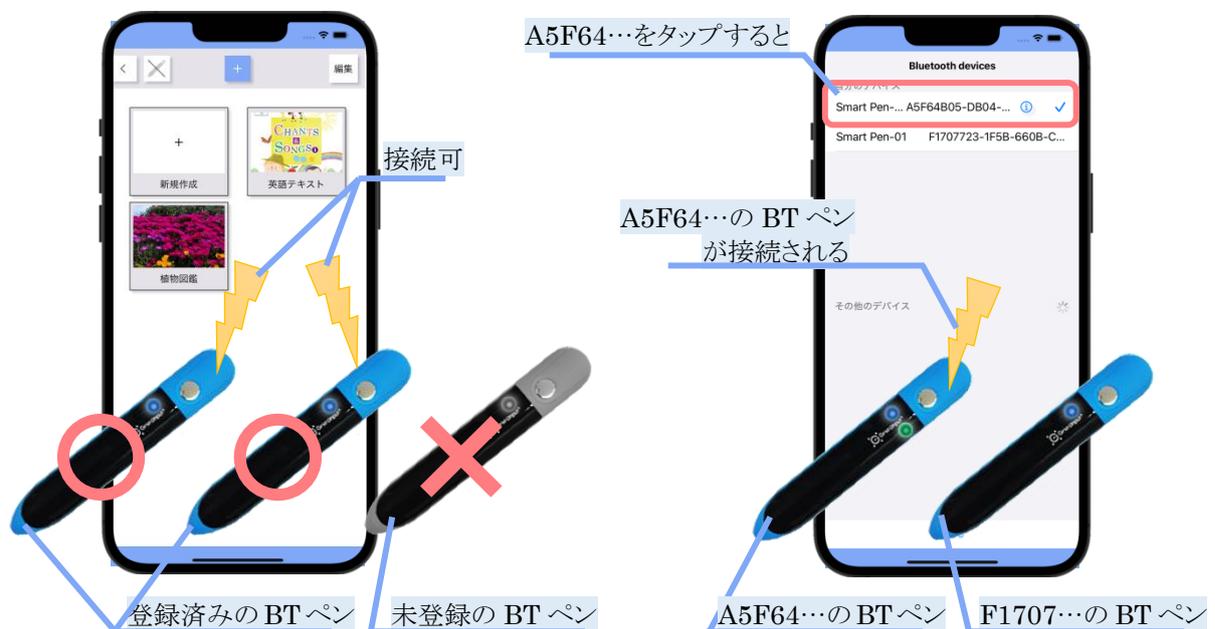


図 11 1本以上登録されているとき

5. (プロジェクト)管理画面

プロジェクトを管理する画面です。制作したプロジェクトが一覧で表示され、それらを選択することでプロジェクトを編集したり実行したりすることができます。

5.1. 主な画面構成

制作したプロジェクトを管理している画面です。制作したプロジェクトが一覧で表示されます。

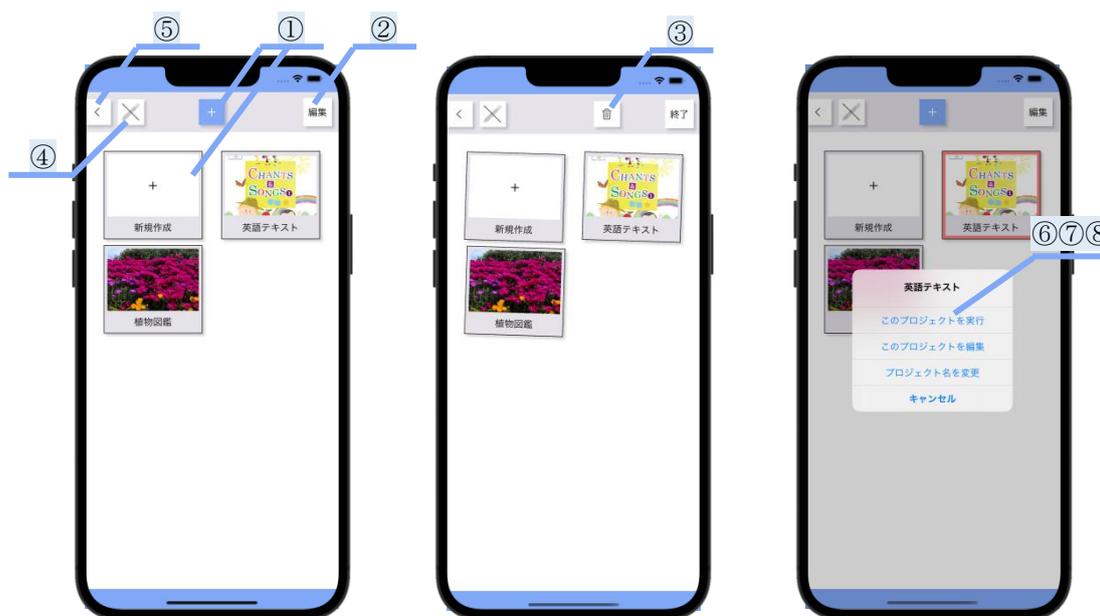


図 12 (プロジェクト)管理画面

	名称	詳細
①	新規作成	新たなプロジェクトを作成することができます。
②	編集／終了	削除ボタン(③)の表示・非表示を切り替えることができます。
③	削除	プロジェクトを削除することができます。
④	Bluetooth デバイス	Bluetooth デバイスの登録画面を開くことができます。
⑤	戻る	プロジェクト実行画面に戻ることができます。
⑥	このプロジェクトを実行	選択したプロジェクトで実行画面を開くことができます。
⑦	このプロジェクトを編集	選択したプロジェクトで編集画面を開くことができます。
⑧	プロジェクト名を変更	選択したプロジェクトの名前を変更することができます。

5.2. プロジェクトを作成する

新規作成ボタンをタップすると、新たなプロジェクトを作成することができます。

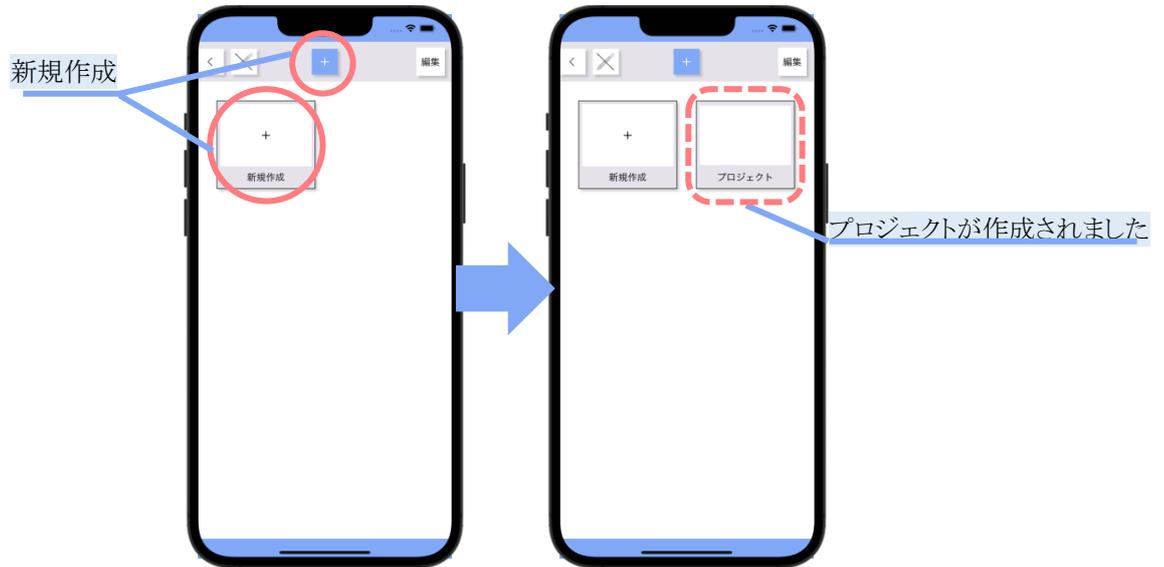


図 13 プロジェクトを作成する

5.3. プロジェクトを削除する

削除ボタンをタップすると、プロジェクトを削除することができます。

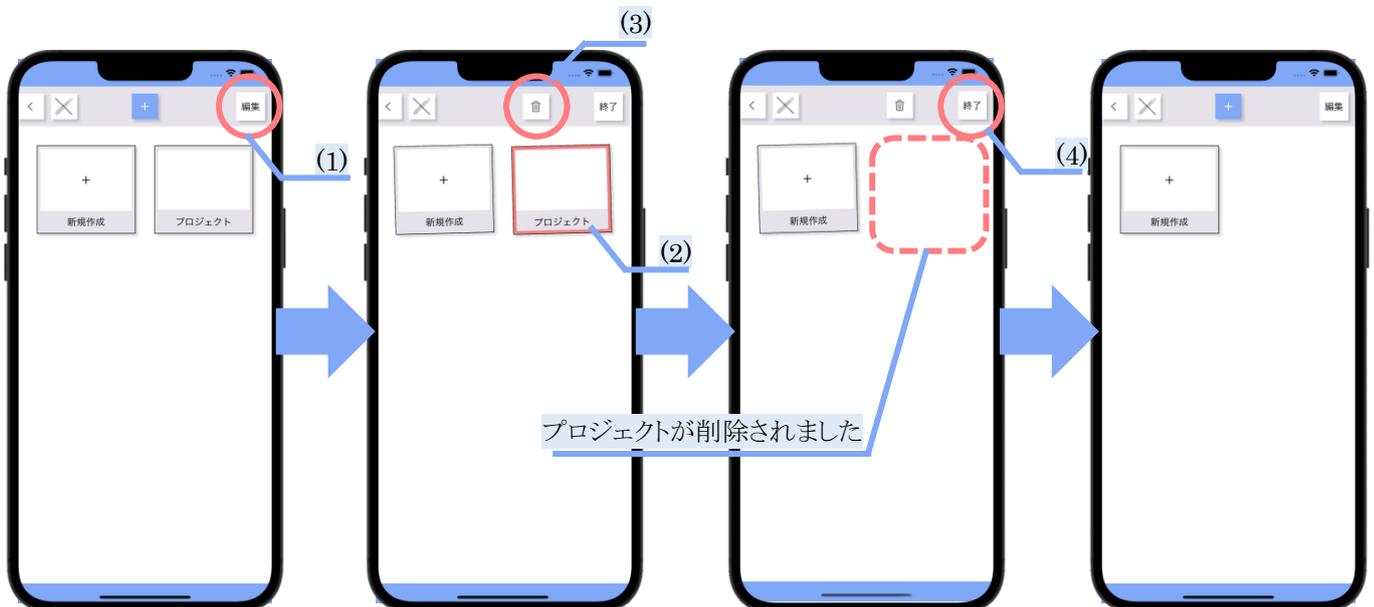


図 14 プロジェクトを削除する

- 1) 編集ボタンをタップしてください。
- 2) (削除したい)プロジェクトをタップして、選択状態にしてください。
- 3) 削除ボタンをタップしてください。選択していたプロジェクトが削除されます。
- 4) 終了ボタンをタップして完了してください。

5.4. プロジェクト名を変更する

プロジェクト名の名前を変更したり、コメント(メモ)を付与することができます。



図 15 プロジェクト名を変更する

- 1) (名前を変更したい)プロジェクトをタップしてください。
 - 2) 「プロジェクト名を変更」をタップしてください。
 - 3) 開いた画面でプロジェクト名とコメントを自由に入力してください。
- ※このプロジェクトを実行 →参照:7章「(プロジェクト)実行画面」
 ※このプロジェクトを編集 →参照:6章「(プロジェクト)編集画面」

5.5. (プロジェクト実行画面に)戻る

戻るボタンをタップすると、直前に実行していたプロジェクトで実行画面を開くことができます。

→参照:7章「(プロジェクト)実行画面」

※プロジェクトが選択されていないときは、自動で(プロジェクト)管理画面に戻ります。



図 16 プロジェクト実行画面に戻る

5.6. Bluetooth デバイスを管理する

Bluetooth ボタンをタップすると、Bluetooth デバイス管理画面を開くことができます。
→参照:4.2.3 章「BT ペンを登録する」

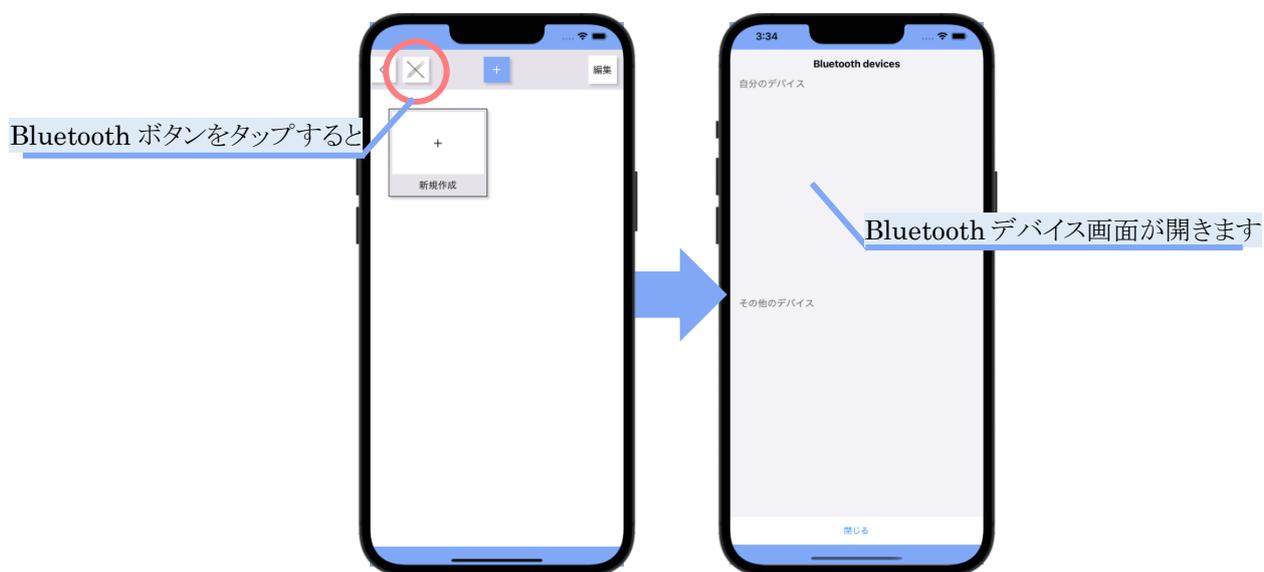


図 17 Bluetooth デバイス管理画面を開く

6. (プロジェクト)編集画面

プロジェクトを編修する画面です。コンテンツ(画像、動画、URL)とドットコードをリンクしたり、リンクした情報を一覧で確認したりすることができます。

6.1. (プロジェクト)編集画面を開く

(プロジェクト)編集画面は、(プロジェクト)管理画面(※1)からプロジェクトを選択することで開くことができます。

※1. →参照:4.1章「主な画面構成」、5章「(プロジェクト)管理画面」

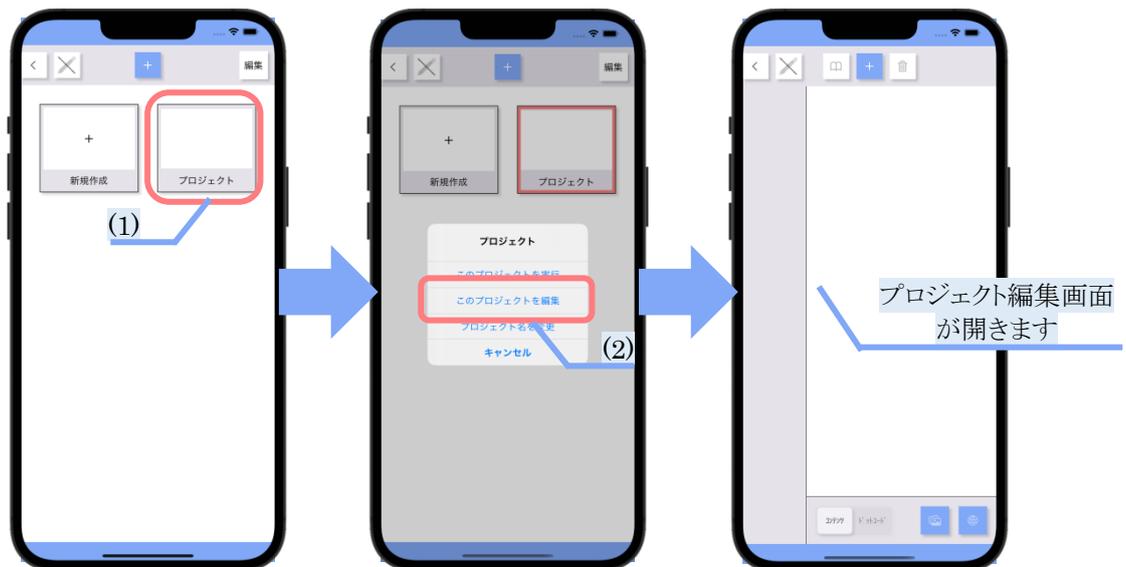


図 18 (プロジェクト)編集画面を開く

- 1) (編集したい)プロジェクトをタップしてください。
- 2) 「このプロジェクトを編集」をタップしてください。

6.2. 主な画面構成

ドットコードとコンテンツのリンク情報を管理している画面です。リンク情報が一覧で表示されます。



図 19 (プロジェクト)編集画面

	名称	詳細
①	戻る	新たなプロジェクトを作成することができます。
②	Bluetooth デバイス	Bluetooth デバイスの登録画面を開くことができます。
③	表紙にする	選択中のコンテンツを表紙にすることができます。
④	追加	新たなページを追加することができます。
⑤	削除	リンク情報を削除することができます。
⑥	ページリスト	作成したページを一覧で表示します。 ・選択しているページは赤枠が付与されます。 ・表紙に設定しているページは黄色で表示されます。
⑦	エディットビュー	⑧を選択しているときはコンテンツのプレビュー画面が、⑨を選択しているときはドットコードの登録画面が表示されます。
⑧	コンテンツ	⑦にコンテンツのプレビュー画面を表示することができます。
⑨	ドットコード	⑦にドットコードの登録画面を表示することができます。
⑩	画像/動画を追加	画像や動画をコンテンツとして登録することができます。
⑪	URL を追加	URL をコンテンツとして登録することができます。

6.3. ページを追加する

追加ボタンをタップすると、新たなページを追加することができます。

※このページ1つ1つに対して、6.5 章・6.6 章でコンテンツやドットコードを登録します。

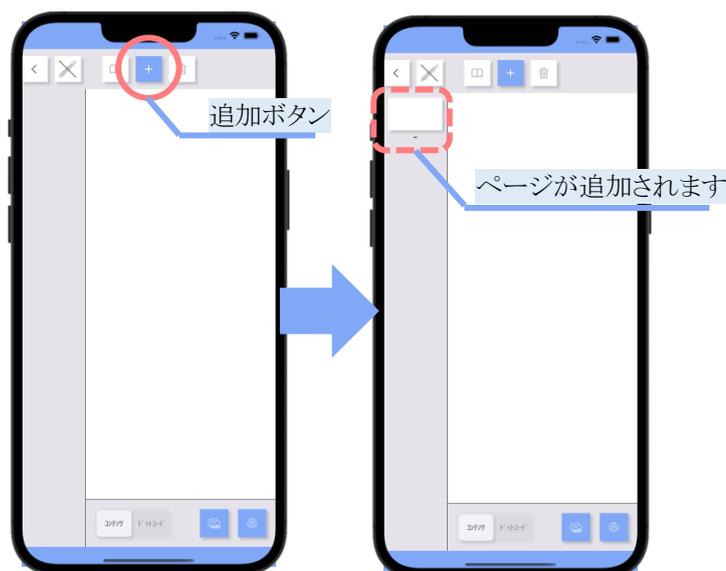


図 20 ページを追加する

6.4. ページを削除する

削除ボタンをタップすると、選択しているページを削除することができます。

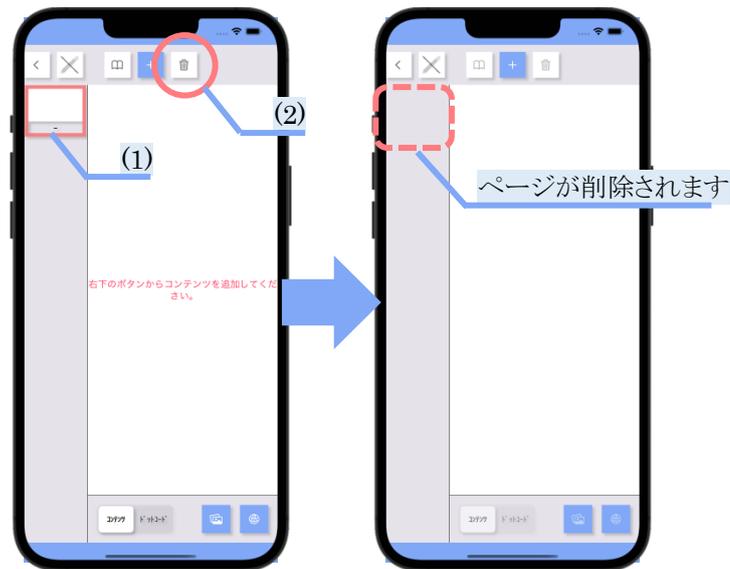


図 21 ページを削除する

- 1) (削除したい)ページをタップして、選択状態にしてください。
- 2) 削除ボタンをタップしてください。

6.5. コンテンツを登録する

本アプリケーションはドットコードに対して「画像、動画、URL」をリンクすることができます。

6.5.1. 画像・動画を登録する

画像/動画ボタンをタップすると、画像や動画を登録することができます。



図 22 画像・動画を登録する

- 1) (コンテンツをリンクさせたい)ページをタップして、ページを選択状態にしてください。
- 2) 画像/動画ボタンをタップしてください。
- 3) 開いた画面でリンクさせたいコンテンツをタップしてください。

6.5.2. URL を登録する

URL を追加ボタンをタップすると、URL を登録することができます。



図 23 URL を登録する

- 1) (コンテンツをリンクさせたい)ページをタップして、ページを選択状態にしてください。
 - 2) URL を追加ボタンをタップしてください。
 - 3) 開いた画面でリンクさせたい URL を入力してください。
- ※URL コンテンツの場合、ページリストにサムネイルは表示されません。

6.6. ドットコードを登録する

本アプリケーションはドットコードに対して「画像、動画、URL」をリンクすることができます。

6.6.1. ドットコードを登録する

ドットコードボタンをタップして開いた画面で、ドットコードとモードを登録することができます。

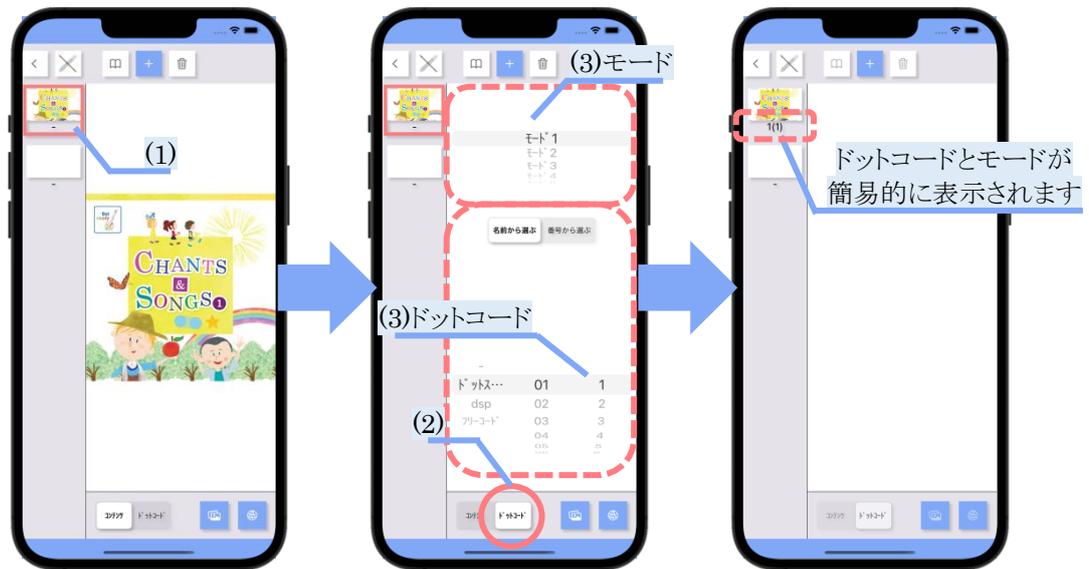


図 24 ドットコードを登録する

- 1) (ドットコードをリンクさせたい)ページをタップして、ページを選択状態にしてください。
- 2) ドットコードボタンをタップしてください。
- 3) 開いた画面でリンクさせたいドットコードとモードを選択してください。 ※1,2,3

- ※1. 操作方法 →参照:6.6.2 章「BT ペンを利用してドットコード、モードを選択する」
 ※2. ドットコードについて →参照:6.6.3 章「ドットコードについて」
 ※3. モードについて →参照:6.6.4 章「モードについて」

6.6.2. BT ペンを利用してドットコード、モードを選択する

ドットコードとモードの選択(※1)は、スワイプ操作だけでなく、BT ペンを接続したドットタッチ(※2)で操作することもできます。

- ※1. →参照:6.6.1 章「ドットコードを登録する(3)」
 ※2. →参照:4.2 章「BT ペンを利用する」

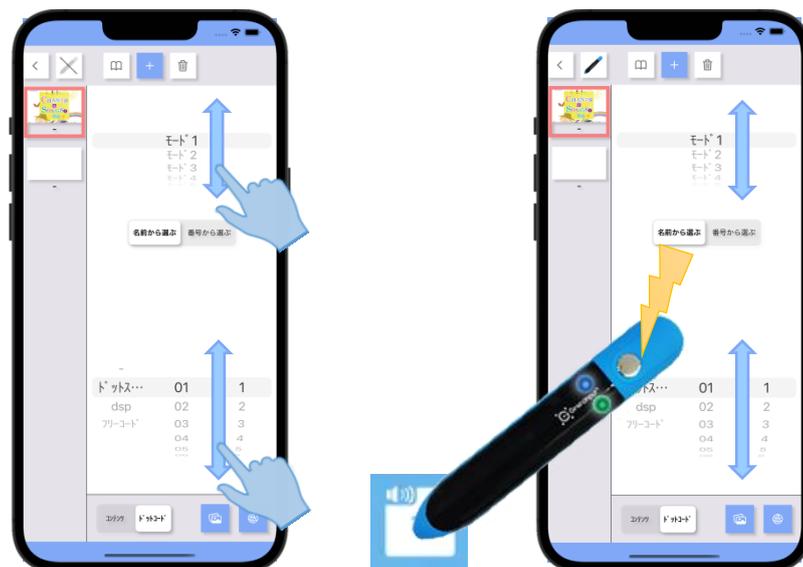
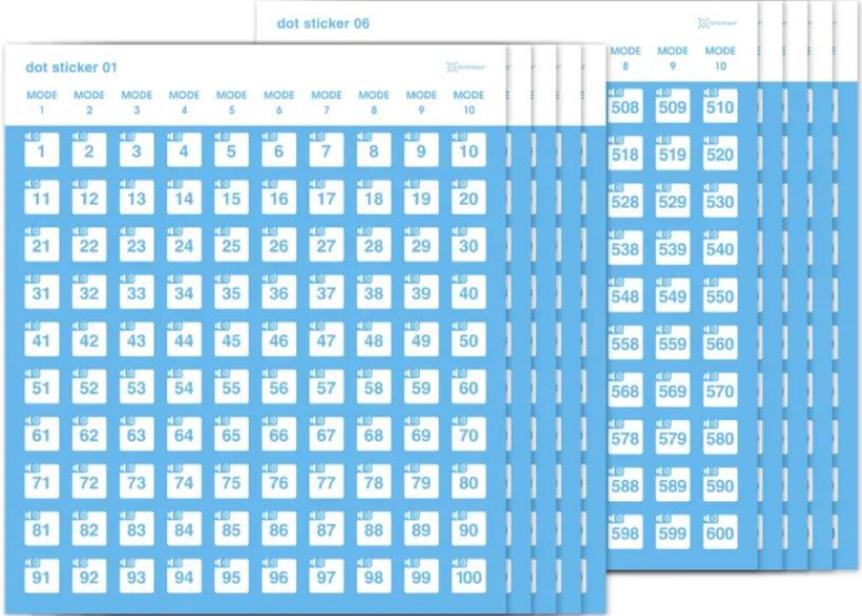


図 25 左: スワイプ操作で選択する

右: ドットタッチで選択する

6.6.3. ドットコードについて

本アプリケーションで利用できるドットコードは以下の通りです。

名称	詳細
ドットステッカー	<p>ドットコードが印刷されたステッカーです。全1,000コードをモード1～10で使用することができます。</p>  <p>※当社オフィシャルストアにて販売しております。 →参照：https://gridmark.stores.jp/items/604ble7fc19c4527200559dc</p>
dsp	<p>ドットコードが印刷されたステッカーです。全300コードをモード1～4で使用することができます。</p>  <p>※現在は製造・販売しておりません。</p>
フリーコード	<p>0～240のドットコードです。全241コードをモード1～4で使用することができます。</p> <p>※フリーコードのドットコード紙面は一般販売しておりません。 ※241～250はモード切り替え機能(→参照:6.6.4章「モードについて」)に割り当てられているため、コンテンツをリンクすることはできません。</p>

6.6.4. モードについて

ドットコードにはモード情報を付与することができます。これにより1つのドットコードに対して複数のコンテンツをリンクすることができます。

名称	詳細
ドットステッカー	モード1～10を使用することができます。
dsp	モード1～4を使用することができます。
フリーコード	モード1～4を使用することができます。

例1) モード毎に言語が異なるコンテンツをリンクする

→モード1のときは「日本語の動画」を、モード2のときは「英語の動画」を実行することができます。

モード		ドットコード		コンテンツ	
モード1	をタッチしてから	ドットステッカーの1番	をタッチすると	「おはようございます」の動画	を実行します。
モード2				「Good morning」の動画	
モード1		ドットステッカーの2番		「こんにちは」の動画	
モード2				「Hello」の動画	
...		

例2) モード毎に内容が異なるコンテンツをリンクする

→モード1のときは「英語テキストのコンテンツ」を、モード2のときは「植物のコンテンツ」を実行することができます。

モード		ドットコード		コンテンツ	
モード1	をタッチしてから	ドットステッカーの1番	をタッチすると	「Good morning」の動画	を実行します。
モード2				「チューリップ」の画像	
モード1		ドットステッカーの2番		「Hello」の動画	
モード2				「向日葵」の画像	
...		

6.7. ページを表紙に設定する

各プロジェクトにつき1ページを表紙に設定することができます。

6.7.1. 表紙とは

表紙とはプロジェクト実行(※1)直後に自動で実行されるコンテンツのことです。表紙が設定されていない場合、プロジェクトは真っ白の画面から始まりますが、表紙が設定されている場合はそのコンテンツから始めることができます。

※1. →参照:7章「(プロジェクト)実行画面」

例) 表紙を設定しない場合

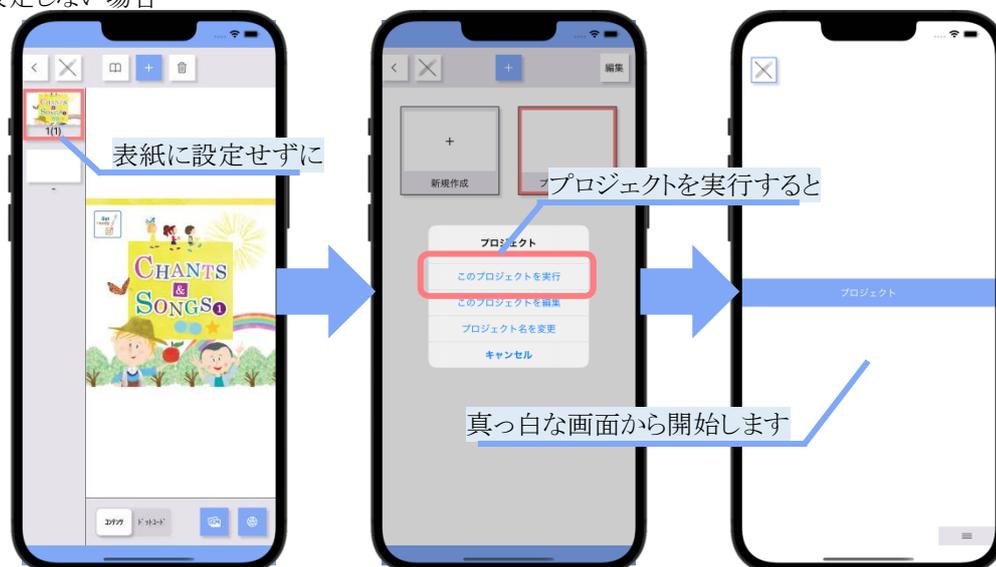


図 26 表紙を設定しない場合

例) 表紙を設定した場合



図 27 表紙を設定した場合

6.7.2. 表紙を設定する

表紙にするボタンをタップすると、そのページを表紙にすることができます。



図 28 表紙を設定する

- 1) (表紙に設定したい)ページをタップして、ページを選択状態にしてください。
 - 2) 表紙にするボタンをタップしてください。
- ※もう一度 表紙にするボタンをタップすると、表紙設定を解除することができます。

7. (プロジェクト)実行画面

プロジェクトを実行する画面です。BT ペンを接続してドットタッチすると、対応するコンテンツを実行することができます。

7.1. (プロジェクト)実行画面を開く

(プロジェクト)実行画面は、(プロジェクト)管理画面(※1)からプロジェクトを選択することで開くことができます。

※1. →参照: 4.1 章「主な画面構成」、5 章「(プロジェクト)管理画面」

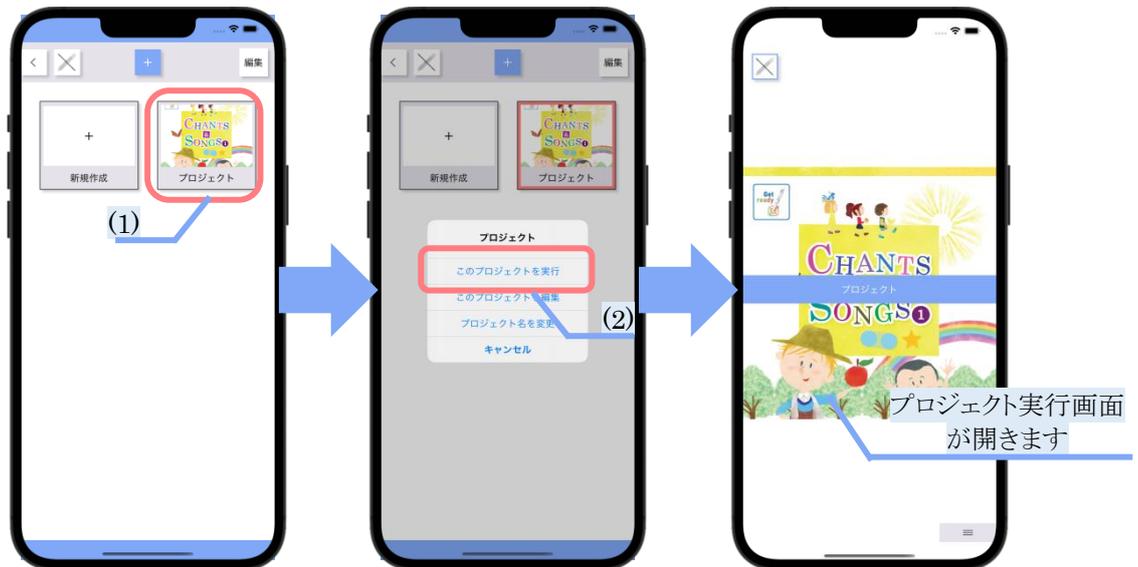


図 29 (プロジェクト)実行画面を開く

- 1) (実行したい)プロジェクトをタップしてください。
- 2) 「このプロジェクトを実行」をタップしてください。

7.2. 主な画面構成

プロジェクトを実効する画面です。コンテンツが実行されると、画面全体にそのコンテンツが表示されます。



図 30 (プロジェクト)実行画面

	名称	詳細
①	Bluetooth デバイス	Bluetooth デバイス(G-Pen Blue)の登録画面を開くことができます。
②	実行エリア	画面中央にコンテンツが実行されます。
③	ハンバーガーボタン	画面下部にメニューを開くことができます。
④	(プロジェクト)管理画面を開く	(プロジェクト)管理画面を開くことができます。

7.3. BT ペンを接続する

(プロジェクト)実行画面は BT ペンを用いて操作を行います。BT ペンとの接続は、本アプリケーション起動中に BT ペンの電源をオンにするだけで自動的に行われます。

→参照:4.2.2 章「BT ペンを接続する」



図 31 BT ペンを接続する

7.4. コンテンツを実行する

BT ペンでドットコードをタッチすると、リンクされたコンテンツを実行することができます。

※本機能は BT ペンを接続していなければ実行することはできません。

※コンテンツを実行できないときは、こちらをご参考ください。

→参照:7.6.2 章「リンクできているかを確認する」



図 32 コンテンツを実行する

- 1) BT ペンの電源をオンにして、本アプリケーションと接続してください。
→参照:4.2.2 章「BT ペンを接続する」
→参照:7.3 章「BT ペンを接続する」
- 2) ドットコードを BT ペンでタッチしてください。

※コンテンツがリンクされていないドットコードはタッチしても反応しません。

→参照:6.5 章「コンテンツを登録する」

→参照:6.6 章「ドットコードを登録する」

7.5. モードを切り替える

BT ペンでモード切り替え用ドットコードをタッチすると、対応するモードに切り替えることができます。

※本機能は BT ペンを接続していなければ実行することはできません。

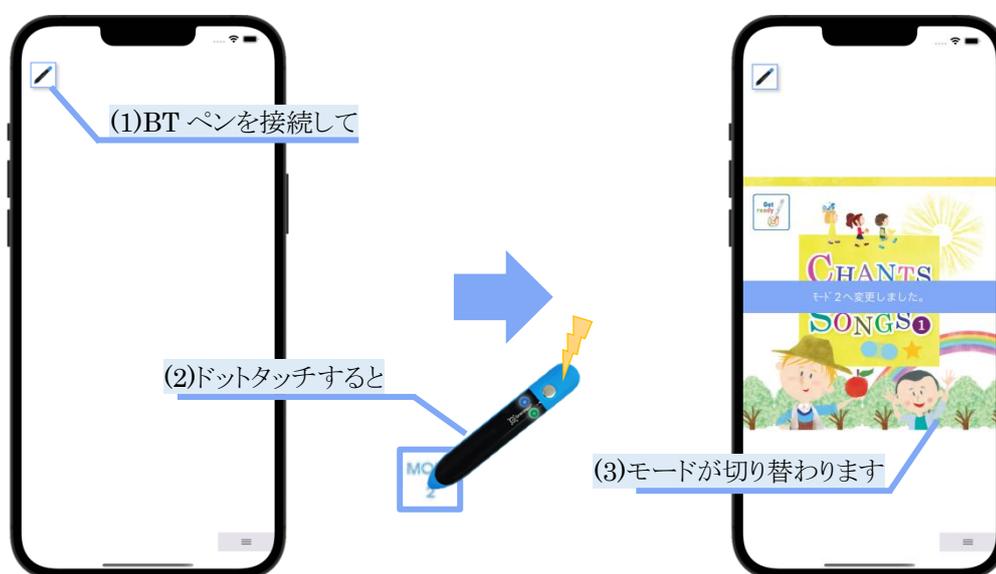


図 33 モードを切り替える

- 1) BT ペンの電源をオンにして、本アプリケーションと接続してください。
→参照:4.2.2 章「BT ペンを接続する」
→参照:7.3 章「BT ペンを接続する」
- 2) モード切り替え用ドットコードを BT ペンでタッチしてください。

モード切り替え用ドットコードとは以下のドットコードのことです。これらをタッチすると、対応するモードに切り替えることができます。

→参照:6.6.3 章「ドットコードについて」

名称	詳細
ドットステッカー	<p>MODE 1 ~ 1 0 のシールがモード切り替え用ドットコードです。</p> 
dsp	<p>MODE 1 ~ 4 のシールがモード切り替え用ドットコードです。</p> 
フリーコード	<p>2 4 1 ~ 2 4 4 (241 : モード 1、242 : モード 2、243 : モード 3、244 : モード 4) がモード切り替え用ドットコードです。</p>

7.6. コンテンツを実行できないとき

コンテンツを実行できないときは、下記を確認してください。

7.6.1. BT ペンを接続できているかを確認する

確認1) BT ペンの電源がオンになっていることを確認してください。

電源をオンにすると BT ペン本体の LED が青色で点灯します。電源オンにならない場合や LED が赤色になっている

場合は、BT ペンを充電してください。

電源ボタン長押しで電源オン
(LED が青色に点灯します)



図 34 BT ペンの電源をオンにする

→参照:4.2.2 章「BT ペンを接続する」

→参照:7.3 章「BT ペンを接続する」

確認2) BT ペンが接続されていることを確認してください。

BT ペンの接続は、BT ペンの電源をオンにするだけで自動的に行われます。接続されていないと、各画面の Bluetooth デバイスボタンのアイコンは色黒ですが、接続されるとカラーに変化します。

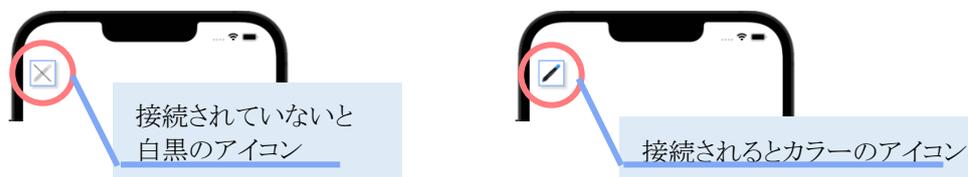


図 35 BT ペンが接続されたとき

→参照:4.2.2 章「BT ペンを接続する」

→参照:7.3 章「BT ペンを接続する」

確認3) iOS の設定アプリで Bluetooth をオンにしてください。

確認4) iOS の設定アプリで本アプリケーションに Bluetooth の使用を許可してください。

iOS の設定アプリを開き、Bluetooth の設定(全2箇所)をオンにしてください。

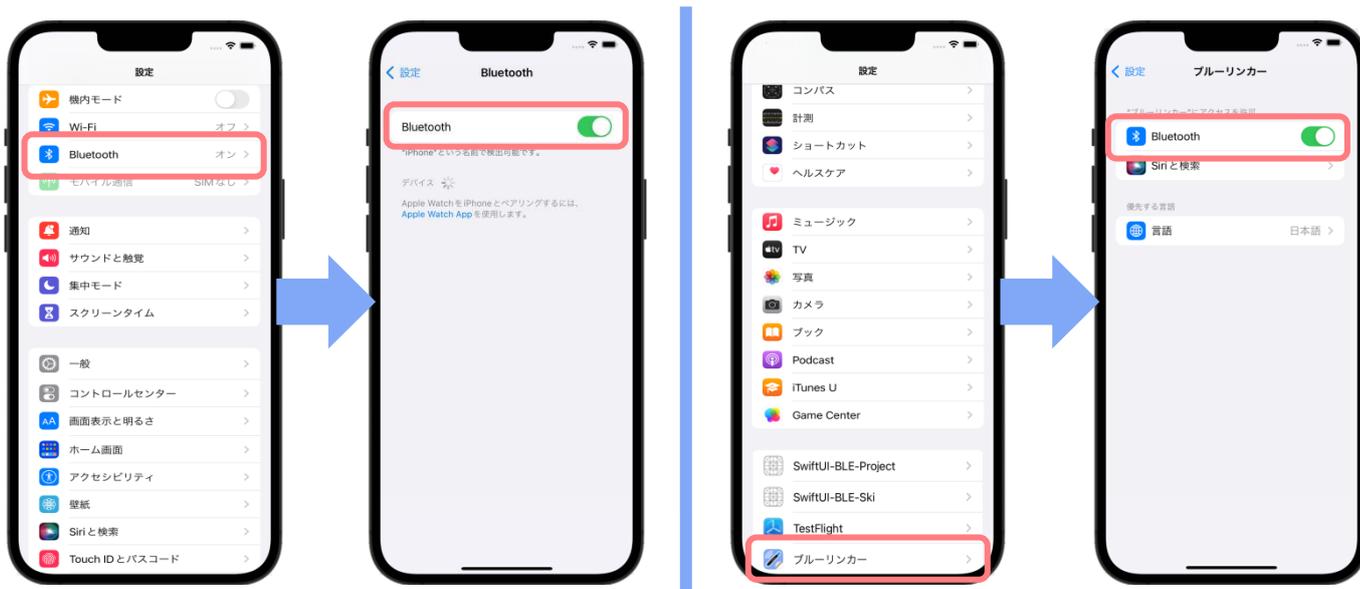


図 36 ペン利用の準備

→参照:4.2.1 章「BT ペン利用の準備」

7.6.2. リンクできているかを確認する

(プロジェクト)編集画面を開き、コンテンツとドットコード、モードが正しくリンクされているか確認してください。

例) 下図の場合、「(1)モード1のときに、(2)ドットスティッカーの1番をタッチしたら、(3)画像を表示する」という設定になります。



図 37 リンクできているかを確認する

7.6.3. ドットコードをタッチできているかを確認する

ドットコードをタッチするとBT ペン本体のLED が緑色で高速点滅します(※1)。点滅しない場合はBT ペンの故障やドットコード紙面(ドットスティッカー等)の不良(※2)が疑われます。

※1. BT ペンを接続すると緑色で常時点灯し、ドットタッチすると高速点滅します。

※2. 「紙面の汚れ、削れ、折り曲がり」なども不良の原因となることがあります。



図 38 ドットコードをタッチできているかを確認する

7.7. (プロジェクト)実行画面を閉じる

マイプロジェクトボタンをタップすると、(プロジェクト)実行画面を閉じることができます。



図 39 実行画面を閉じる

- 1) ハンバーガーボタンをタップしてください。
- 2) マイプロジェクトボタンをタップしてください。

8. お問い合わせ先

本ソフトウェアに関するお問い合わせはご購入の販売店もしくは下記窓口にお問い合わせください。

《グリッドマーク株式会社 お問い合わせ窓口 E-mail: support-grid@gridmark.co.jp》

※土・日・祝、年末年始等の休日時は回答に時間をいただく場合がございます。