

Inter media
Image generator

Software vision 2.0

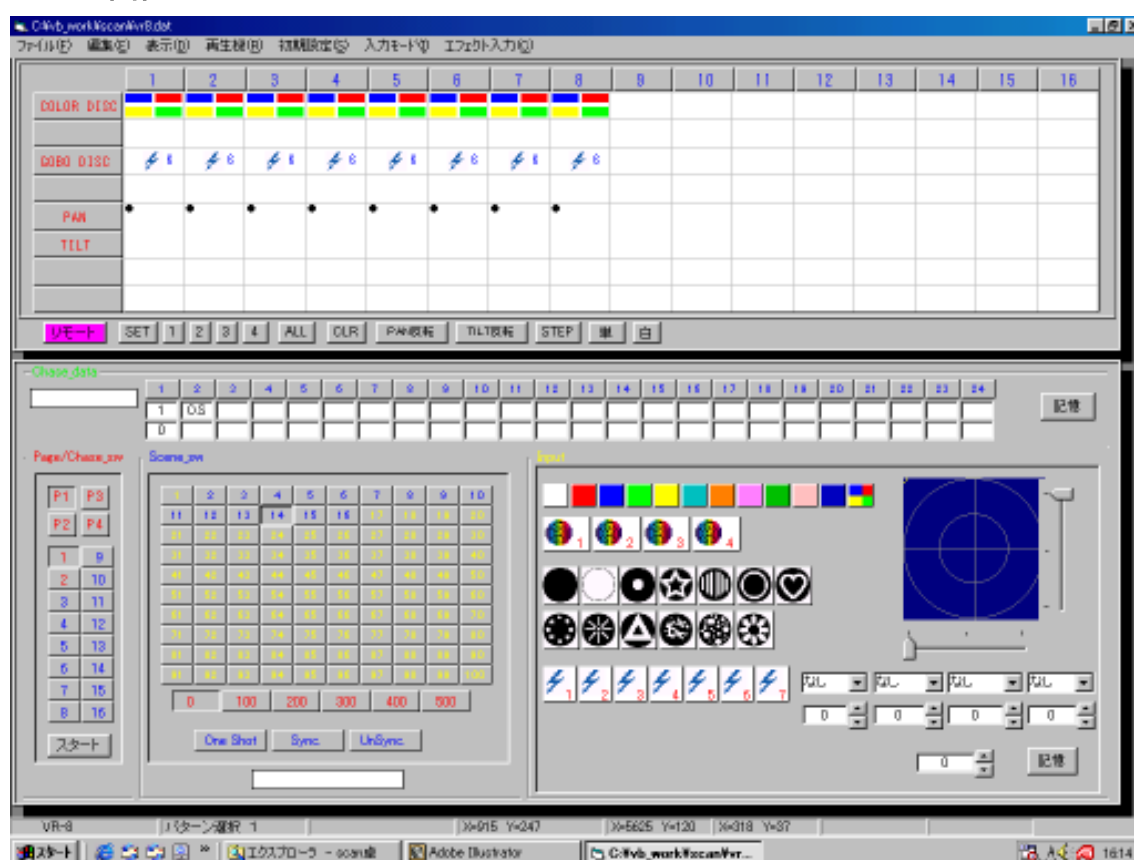
目 次

はじめに	3
新規データ入力	4
初期設定	5
データ入力	7
エフェクト効果入力	11
エフェクトカラー	12
エフェクトゴボ	13
エフェクトシャッター	14
エフェクトムーブ	15
チェイス入力	16
チェイスウエイトの入力	18
データの保存方法	19
表示	20
終了方法	20
編集	21
シーン削除	21
シーンコピー	21
シーン貼り付け	22
チェイス削除	22
位置コピー	23
位置貼り付け	23
パターン選択コピー	24
再生機	25
データ送信	25
データ受信	26
入力モード	27
エフェクト入力	28
PAN 選択	29
TILT 選択	30
CIRCLE 選択	31

はじめに

イメージジェネレーターは、WINDOWS95・98・Me マシンでシリアルポートが装備されているデスクトップ又はノートパソコン上で、煩雑なムービングライトのデータ入力を視覚的に作成できるソフトウェアです。

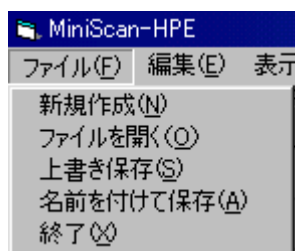
メイン画面



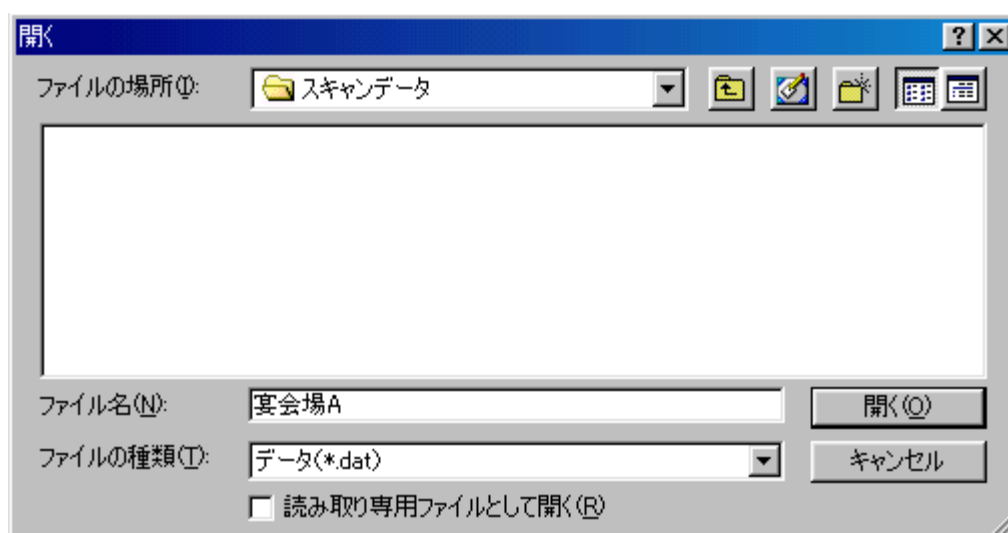
メニューバー



新規データ入力

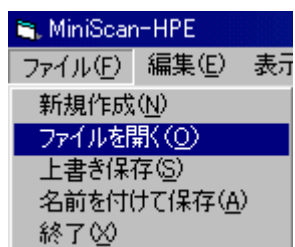


マウスでメニューバーの「**ファイル**」をクリックし、その下の「**新規作成**」をクリックします。



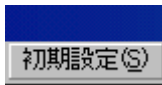
ファイル名の所に**タイトル**を入力し、「**開く**」をクリックします。

既存のファイルを開く場合は



を選択します。

初期設定



マウスでメニューバーの「**初期設定**」をクリックします。

A screenshot of the "初期設定" (Initial Settings) dialog box. It has a title bar with a close button. The dialog contains several input fields: "タイトル" (Title) with a text box; "灯体タイプ" (Lamp Type) with a dropdown menu; "年月日" (Date) with a date picker; "最大灯体数" (Maximum Number of Lamps) with a spinner box showing "1"; and "オペレーター" (Operator) with a text box. Below these is a section titled "部屋割り" (Room Division) with three columns: "パターン選択数" (Pattern Selection Count) with a dropdown showing "パターン1"; "スタート灯体" (Start Lamp) with a dropdown showing "1灯"; and "灯体数" (Number of Lamps) with a dropdown showing "1". At the bottom are two buttons: "転送" (Transfer) and "記憶" (Memory).

タイトル・**年月日**・**オペレーター名**をキーボードから入力します。

最大灯体数は使用する灯体数を右側の上下の矢印をクリックして入力します。

灯体タイプは使用する灯体のタイプを右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

部屋割りは一括・分割 A・分割 B・分割 C と使用する部屋のパターンに対応する灯体を設定します。

パターン選択数は部屋割り数を右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

初期設定

タイトル 宴会場A

灯体タイプ MiniScan-HPE 年 月 日 2001/5/25

最大灯体数 8 オペレーター 曙太郎

部屋割り

パターン選択数 スタート灯体 灯体数

パターン1 パターン1 1灯 1

パターン1
パターン2
パターン3
パターン4

転送 記憶

各部屋割りのパターンに対応した灯体のスタート灯体と使用する灯体数を右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

初期設定

タイトル 宴会場A

灯体タイプ MiniScan-HPE 年 月 日 2001/5/25

最大灯体数 8 オペレーター 曙太郎

部屋割り

パターン選択数 スタート灯体 灯体数

パターン4 パターン1 1灯 8

パターン2 3灯 4

パターン3 5灯 2

パターン4 7灯 2

転送 記憶

← 閉じる

すべてが設定できたら「転送」をクリックし、「記憶」もクリックします。
閉じるの「×」をクリックしてメイン画面に戻ります。

データ入力

Scene_sw

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

0 100 200 300 400 500

One Shot Sync. UnSync.

Scene_sw ブロックの入力したいシーン番号をクリックします。
※最大600シーンの入力が可能です。

必要であれば各シーンにタイトル名を入力できます。

One Shot Sync. UnSync.

入場1



ここにマウスを移動、クリックしてキーボードで
タイトル名を入力します。



データ表示ブロックの上部の灯体選択スイッチ（数字）をクリックすると濃い灰色状態に変化し入力状態になります。

もう一度クリックすると、淡い灰色状態に戻り入力状態が解除されます。

「ALL」をクリックすると全灯体が入力状態になります。

「CLR」をクリックすると全灯体の入力状態が解除されます。

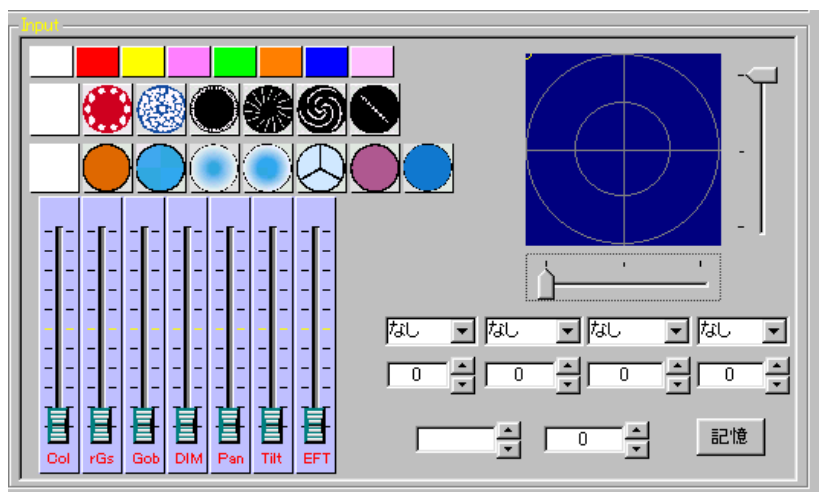
入力状態を4パターン プリセット出来ます。

例えば、1灯・3灯を入力状態とし「SET」をクリックし、「1」をクリックします。

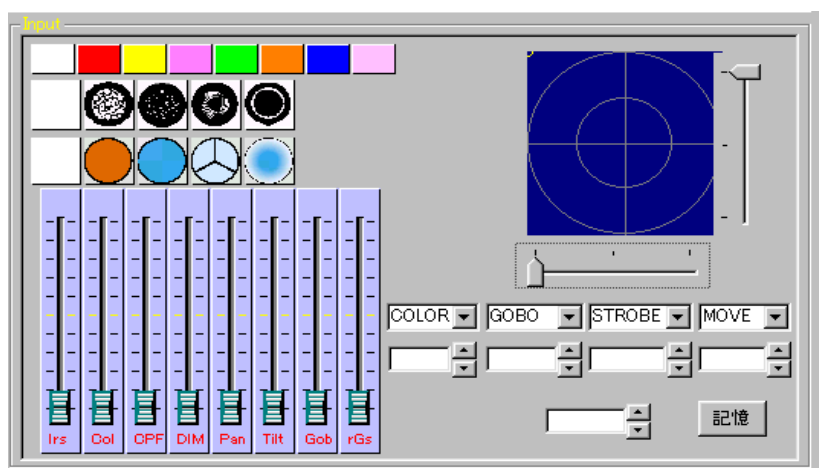
2灯・4灯を入力状態とし「SET」をクリックし、「2」をクリックします。

「1」をクリックすると1灯・3灯が入力状態となり、「2」をクリックすると2灯・4灯が入力状態となります。

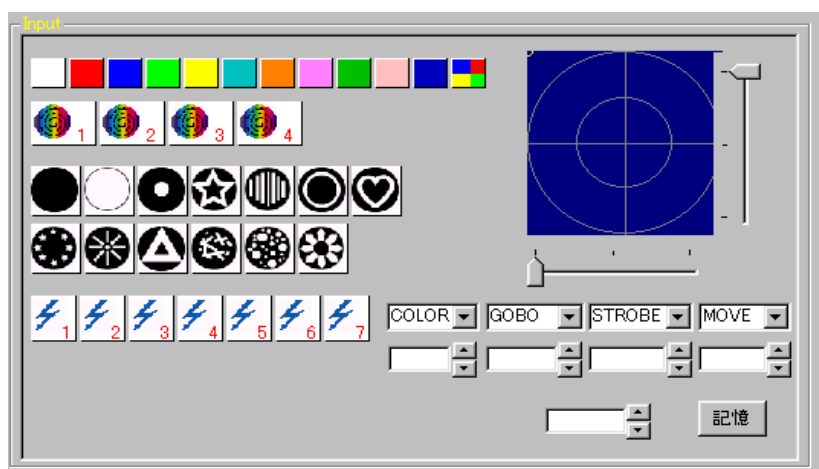
入力部



ミニスキャン用入力部



スキャン-3用入力部



VR-8 用入力部

入力部は選択して灯体タイプによって異なります。

それぞれの灯体の機能別にグラフィック表示されます。

カラー・ゴボ・等は、表示されているボタンをクリックして選択します

その他はフェーダーで入力します。

フェーダーでの入力方法はフェーダーのツマミにマウスを移動し、マウスの左ボタンを押しながら上下に移動し、値を選択します。

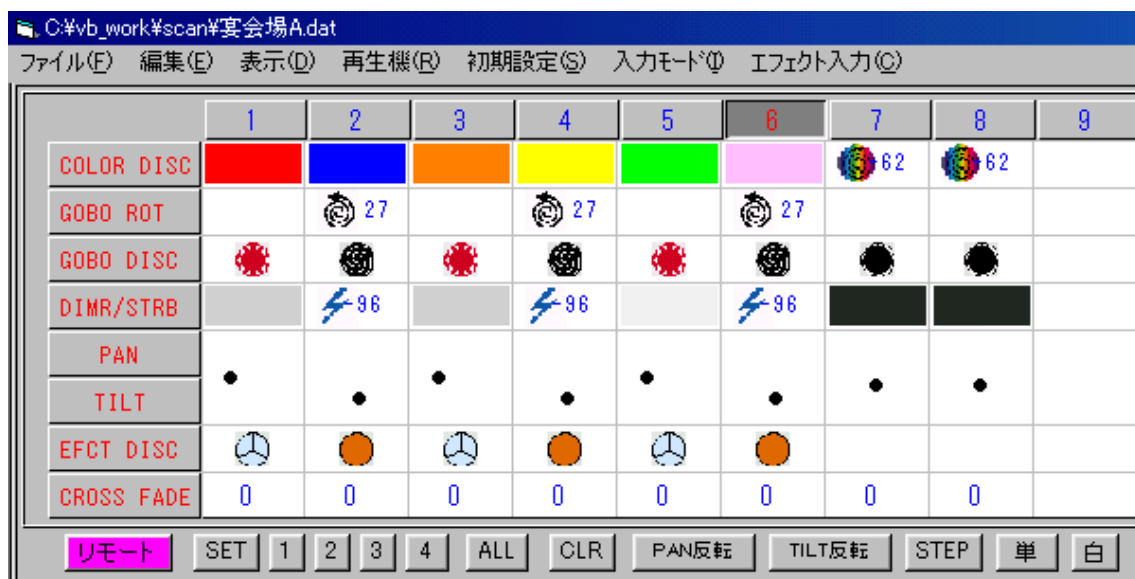
パン・チルトは右側の青い四角画面の横と下のレバーで位置を選択します。

入力方法はフェーダーと同様にレバーのツマミにマウスを移動し、マウスの左ボタンを押しながら上下・左右に移動し、値を選択します。

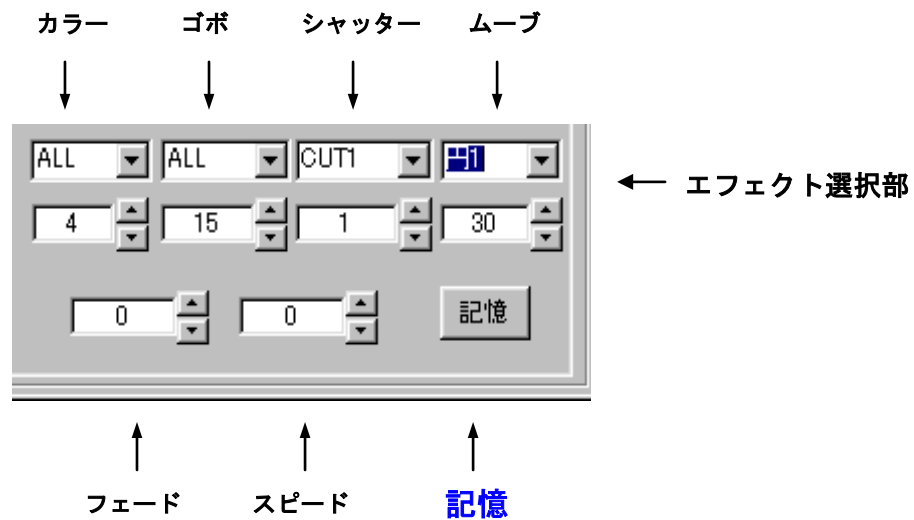
又はキーボードの矢印（↑ ↓ ← →）を押して移動させます。

又「SHIFT」を押しながら、矢印（↑ ↓ ← →）を押すと大きく移動します。

各灯体の入力状態は上部画面に表示されます。



エフェクト効果入力



エフェクトとは演出効果をもつて複数灯体のカラー・ゴボ・ストロボ・サーチ等をトータルにコントロールします。

各エフェクトの右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

各エフェクトのスピードは、右側の上下の矢印をクリックしてスピードの値を選択して下さい。

フェードは、各シーンに記憶された各灯体の DIMMER (ディマー/明るさ) に変化するスピードを入力します。

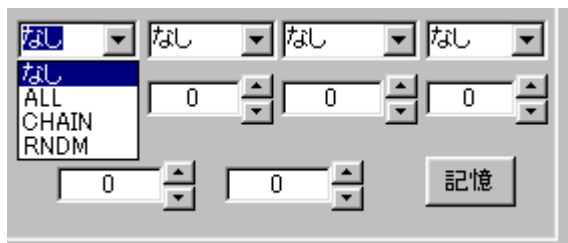
スピードは、シーンからシーンに変わる時のパン・チルトの動作スピードを入力します。

「**記憶**」は、入力状態をメモリーに記憶し、かつ再生機にデータを転送します。

※ **入力完了後は必ず「記憶」をクリックして下さい。**

「**記憶**」せず、他のシーン等呼び出すと入力データが消えてしまいます。

エフェクトカラー



エフェクトカラーの右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

エフェクトカラーのスピードは、右側の上下の矢印をクリックしてスピードの値を選択して下さい。

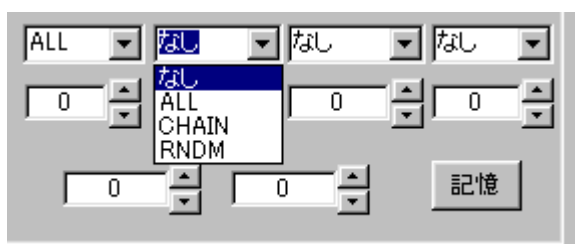
「**なし**」・・・エフェクトカラーを禁止します。

「**ALL**」・・・全灯体のカラーが同色で変化します。

「**CHAIN**」・・・1灯ずつカラーが変化し、全灯体が同色になると、又1灯ずつカラーが変化します。

「**RNDM**」・・・各灯体のカラーがランダムに変化します。

エフェクトゴボ



エフェクトゴボの右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

エフェクトゴボのスピードは、右側の上下の矢印をクリックしてスピードの値を選択して下さい。

「**なし**」・・・エフェクトゴボを禁止します。

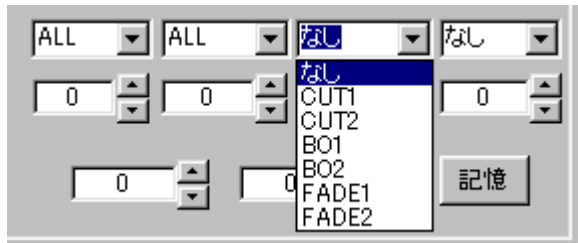
「**ALL**」・・・全灯体のゴボが同じ模様で変化します。

「**CHAIN**」・・・1灯ずつゴボが変化し、全灯体が同じ模様になると、又1灯ずつゴボが変化します。

「**RNDM**」・・・各灯体のゴボがランダムに変化します。

※ 灯体タイプによっては、エフェクトゴボが対応しない場合があります。

エフェクトシャッター



エフェクトシャッターの右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

エフェクトシャッターのスピードは、右側の上下の矢印をクリックしてスピードの値を選択して下さい。

「**なし**」・・・エフェクトシャッターを禁止します。

「**CUT 1**」・・・1 灯体のみ順番に光が出ます。

「**CUT 2**」・・・2 灯体のみ順番に光が出ます。

「**BO 1**」・・・1 灯体のみ順番に光が消えます。

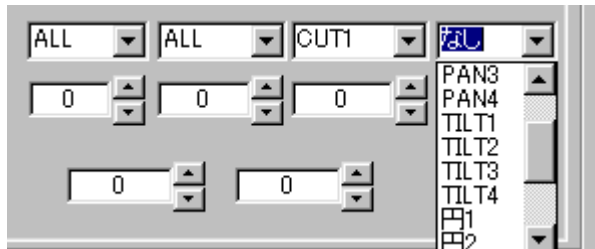
「**BO 2**」・・・2 灯体のみ順番に光が消えます。

「**FADE 1**」・・・1 灯体のみ順番に光がフェードイン・アウトします。

「**FADE 2**」・・・2 灯体のみ順番に光がフェードイン・アウトします。

※ 灯体タイプによっては、エフェクトシャッターが対応しない場合があります。

エフェクトムーブ



エフェクトムーブの右側の矢印をクリックし、その下に表示された中から選択し、クリックします。

エフェクトムーブのスピードは、右側の上下の矢印をクリックしてスピードの値を選択して下さい。

「なし」・・・エフェクトムーブを禁止します。

「PAN 1」 ～ 「PAN 4」 ・・・ パンのみ動作します。

「TILT 1」 ～ 「TILT 4」 ・・・ チルトのみ動作します。

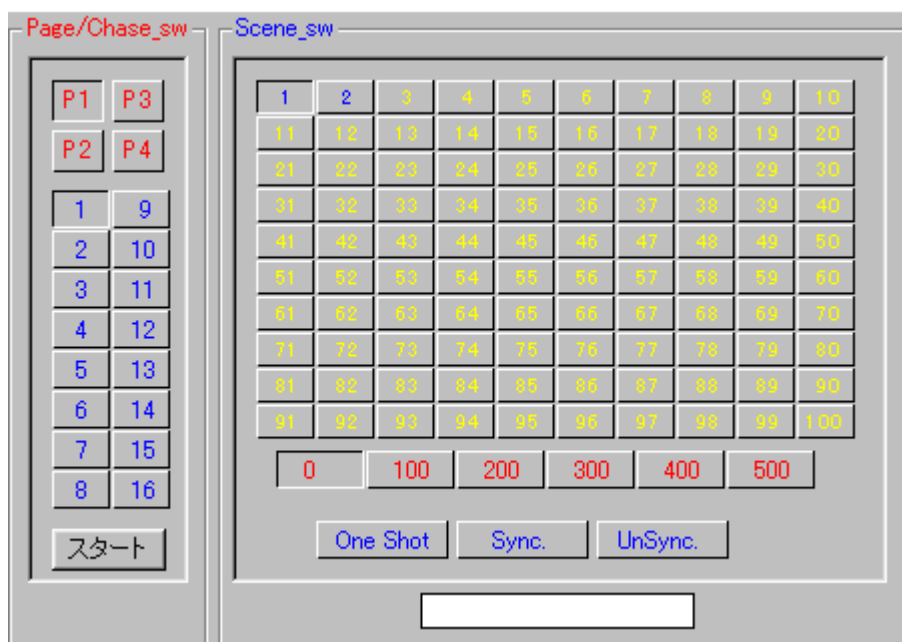
「円 1」 ～ 「円 4」 ・・・ 円軌道を描きます。

「8の字 1」 ～ 「8の字 3」・・・ 8の字軌道を描きます。

※ エフェクト入力で予め対応するデータを作成する必要が有ります。
エフェクト入力参照

チェイス入力

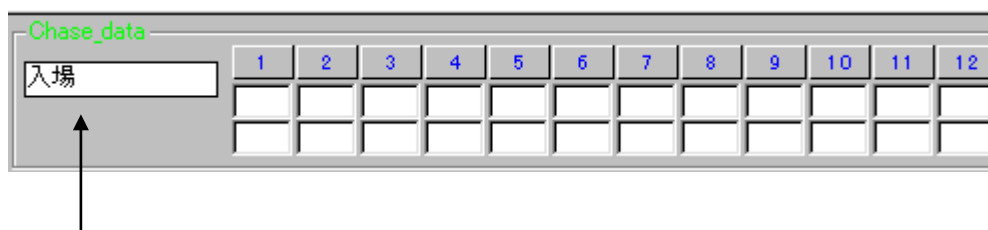
チェイスとは作成されたシーンを組合せて連続動作させる機能です。



P1～P4・・・ ページ番号

1～16・・・ チェイス番号

Page/Chase_sw 部の任意のページとチェイス番号をクリックします。



ここにマウスを移動、クリックしてキーボードで
タイトル名を入力します。



Scene_sw 部の選択したいシーン番号の位置にマウスを移動し、マウスの左ボタンを押しながら上部の Chase_data 部の 1～24 の番号下の白い枠の上段に移動させマウスの左ボタンを解除するとその枠内にシーン番号が入力されます。

同様にチェイスさせたいシーン番号を Chase_data 部に移動させます。
最後にチェイスモードを入力します。

チェイスモードは3種類あります。

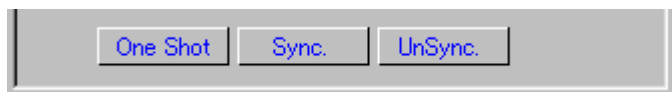
One Shot・・・最後のシーンの状態を保持します。

Sync. シーンから次のシーンに変わる際に全灯体のパン・チルトの移動が終了したら変わります。

最後のシーンを実行したら最初のシーンに戻ります。

UnSync 各灯体のシーンは各灯体のパン・チルトの移動が終了したら各々次のシーン変わります

最後のシーンを実行したら最初のシーンに戻ります。



チェイスモードの位置にマウスを移動し、マウスの左ボタンを押しながら上部の Chase_data 部の 1～24 の番号下の白い枠の上段に移動させマウスの左ボタンを解除するとその枠内チェイスモードが入力されます

チェイスウエイトの入力

チェイスウエイトとは、シーンからシーンに変わる際にそのシーンを保持している時間のことです。

Chase_data 部の 1～24 の番号下の白い枠の下段にマウスを移動させクリックしキーボードから数値を入力します

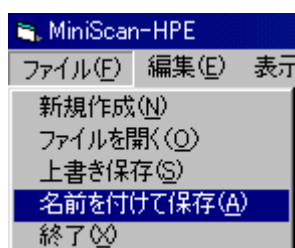
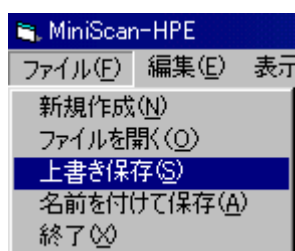
チェイスデータが入力出来たら「**記憶**」をクリックします。

「**記憶**」は、入力状態をメモリーに記憶し、かつ再生機にデータを転送します。

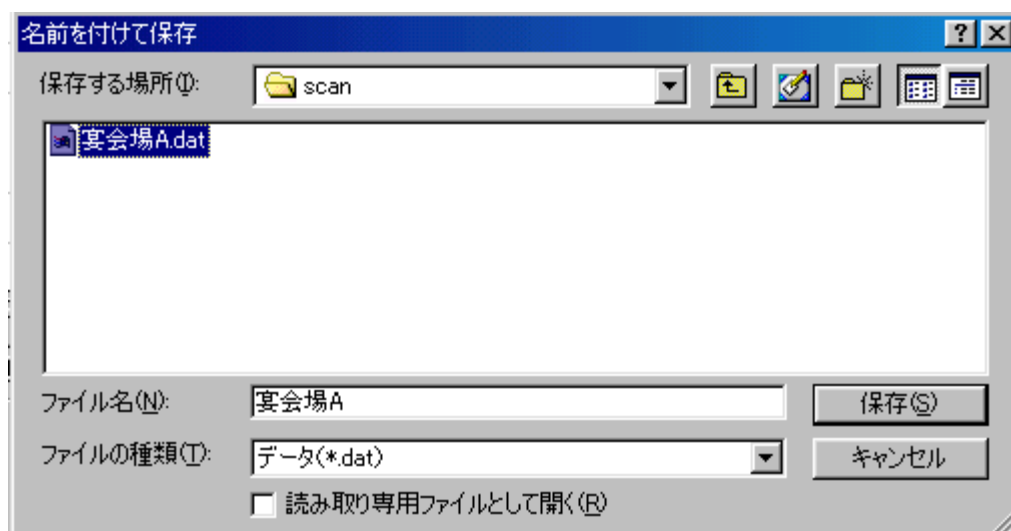
※ 入力完了後は必ず「**記憶**」をクリックして下さい。

「**記憶**」せず、他のシーン等と呼び出すと入力データが消えてしまいます。

データの保存方法

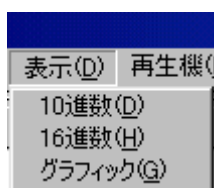


入力したデータを保存する場合はメニューバーの「**ファイル**」をクリックし、その下の「**上書き保存**」又は「**名前を付けて保存**」を選択し、クリックします。



「**保存**」をクリックし、データを保存します。
又、ファイル名の変更する場合は、変更後に「**保存**」をクリックします。

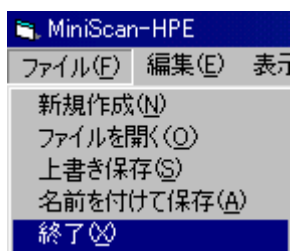
表示



各灯体データの表示は数値（10進数・16進数）又はグラフィック表示が選択できます。

マウスでメニューバーの「**表示**」をクリックし、その下から表示モードをクリックします。

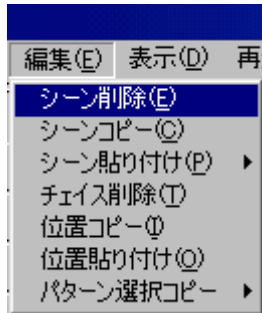
終了方法



マウスでメニューバーの「**ファイル**」をクリックし、その下から「終了」をクリックします。

編集

シーン削除



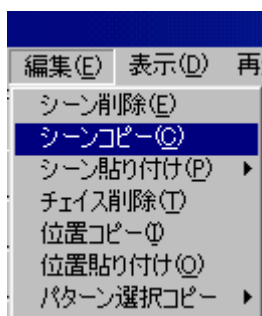
現在選択されているシーンを削除します。

マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**シーン削除**」をクリックします。

「**記憶**」をクリックするとデータは削除されます。

「**記憶**」をクリックせず、他の操作をするとデータは削除されません。

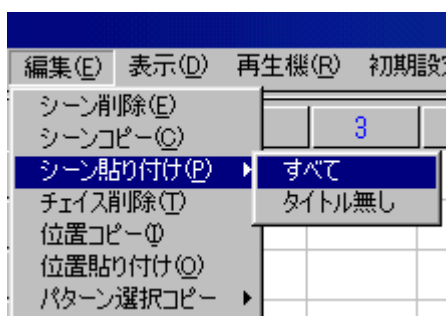
シーンコピー



現在選択されているシーンをコピー状態にします。

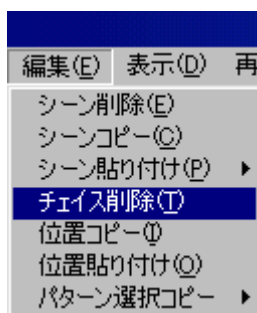
マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**シーンコピー**」をクリックします。

シーン貼り付け



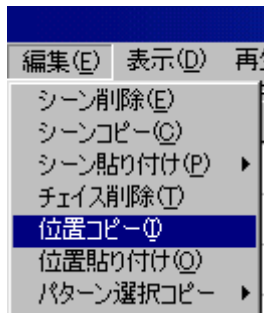
シーンコピーで選択したシーンを他のシーンにコピーします。
 コピーしたいシーン番号をクリックし、マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**シーン貼り付け**」にマウスを移動し、その横に表示された「**すべて**」又は「**タイトル無し**」をクリックしますとコピーされます。
すべて・・・データ及びタイトル名もコピーします。
タイトル無し・・・データのみコピーします。

チェイス削除



現在選択されているチェイスデータを削除します。
 マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**チェイス削除**」にマウスを移動し、クリックするとチェイスデータが削除されます。

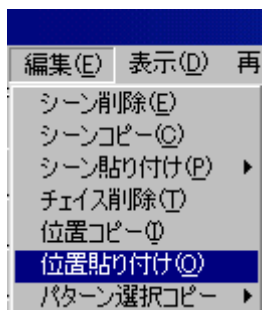
位置コピー



現在選択されているシーンの灯体の位置（パン・チルト）をコピー状態にします。

マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**位置シーン**」をクリックします。

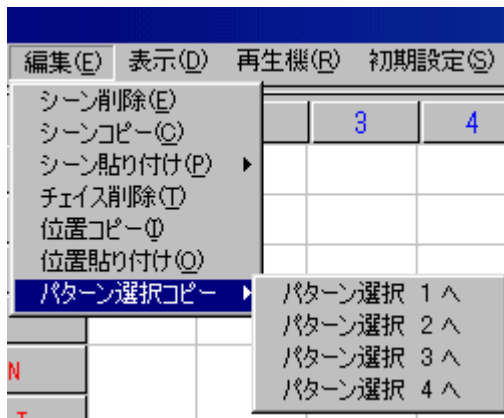
位置貼り付け



位置コピーで選択したデータを他のシーンの灯体の位置にコピーします。

貼り付けたいシーン番号をクリックし、マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**位置貼り付け**」にマウスを移動し、クリックしますと灯体の位置がコピーします。

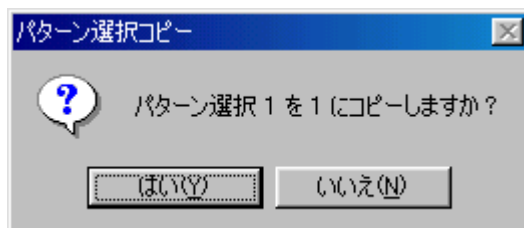
パターン選択コピー



部屋割りで設定したパターン選択 1 ～ 4 に現在入力状態のチェイスデータをコピーします。

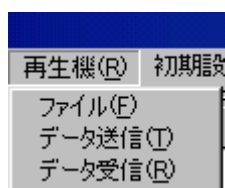
マウスでメニューバーの「**編集**」をクリックし、その下から「**パターン選択コピー**」にマウスを移動し、その横に表示された「**パターン選択 1**」～「**パターン選択 2**」をクリックします。

画面中央に入力モードの変更表示が現れます。



「はい」又は「いいえ」を選択して下さい。

再生機

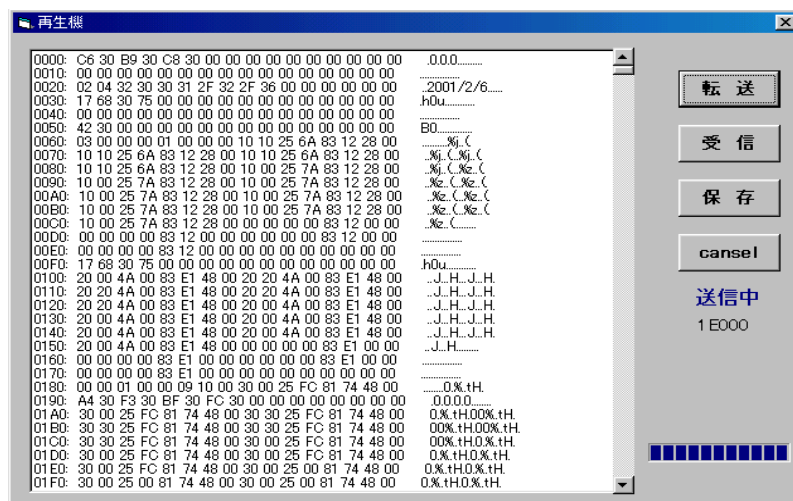


再生卓（MLC-16xi）に作成したデータを一括転送する場合と、再生卓に記憶されているデータをコンピュータに取り込む場合に使用します。

マウスでメニューバーの「**再生機**」をクリックし、その下から「**ファイル**」をクリックします。

画面に下図の様な表示が現れます。

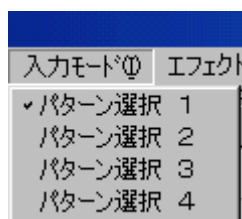
データ送信



「**転送**」をクリックするとデータを再生卓に一括転送します。

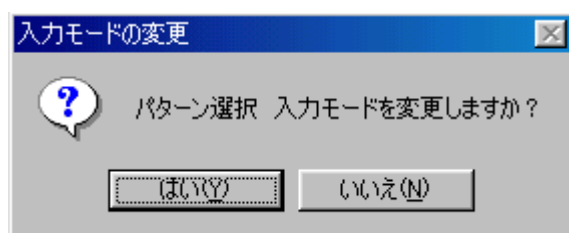
同様に、マウスでメニューバーの「**再生機**」をクリックし、その下から「**データ送信**」をクリックしても、データを再生卓に一括転送します。

入力モード



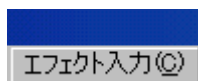
部屋割りで設定したパターン選択 1～4 から入力モードを選択します。
マウスでメニューバーの「**入力モード**」をクリックし、その下に表示された「**パターン選択 1**」～「**パターン選択 4**」をクリックします。

画面中央に入力モードの変更表示が現れます。



「はい」又は「いいえ」を選択して下さい。

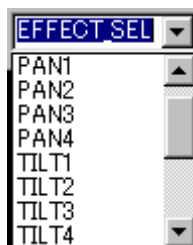
エフェクト入力



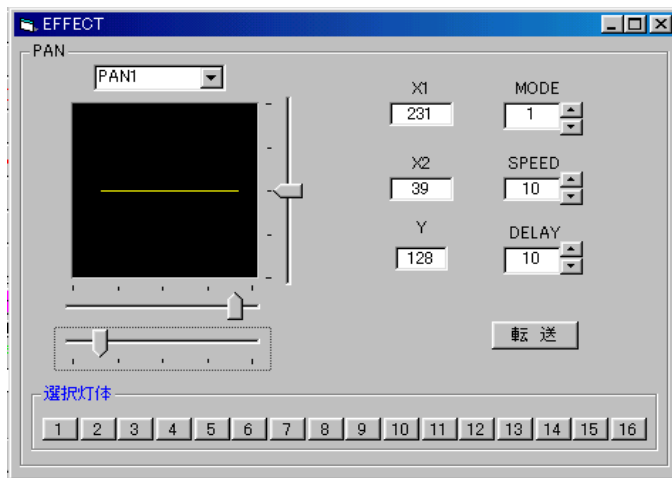
エフェクトムーブ用のデータを作成します。

「**EFFECT_SEL**」の右の矢印をクリックして、その下に表示された「**PAN1**」～「**8 の字 3**」をクリックします。

文字横のレバーをマウスの左ボタンを押しながら上下に移動すると、すべての文字を見ることが出来ます。



PAN 選択



黒い四角の下に2つのレバーをマウスの左ボタンを押しながら移動してパンの移動幅を設定して下さい。

又、黒い四角に右横のレバーをマウスの左ボタンを押しながら移動してチルトの位置を設定して下さい。

「**MODE**」の横の上下の矢印をマウスでクリックしてモードを設定して下さい。

- MODE0 . . . 全灯 左方向移動時・光オン / 右方向移動時・光オフ
- MODE1 . . . 全灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
- MODE2 . . . 奇数灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
偶数灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
- MODE3 . . . 偶数灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
奇数灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
- MODE4 . . . 全灯 左方向移動時・光オン / 右方向移動時・光オフ
DELAY モード 有り
- MODE5 . . . 全灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
DELAY モード 有り
- MODE6 . . . 奇数灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
偶数灯 右方向移動時・光オン / 左方向移動時・光オフ
DELAY モード 有り

DELAY とは各灯体のスタート開始時の遅延時間です。

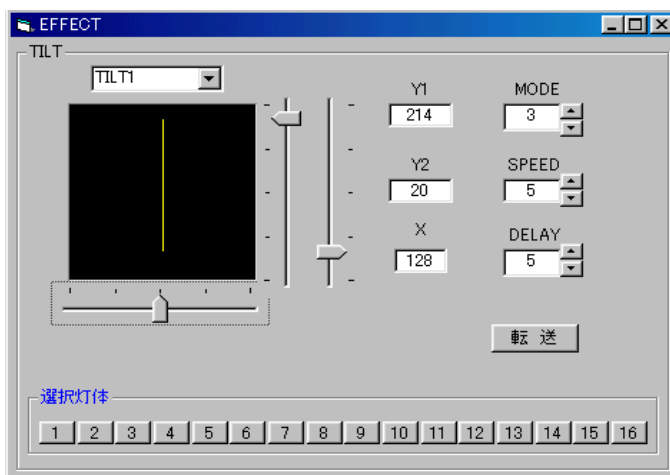
「**SPEED**」の横の上下の矢印をマウスでクリックして動きのスピードを設定して下さい。

「**DELAY**」の横の上下の矢印をマウスでクリックして DELAY 時間を設定して下さい。

「**転送**」をクリックして再生卓にデータを転送して下さい。

※設定を変更した際は必ず「**転送**」をクリックして再生卓にデータを再転送して下さい。

TILT 選択

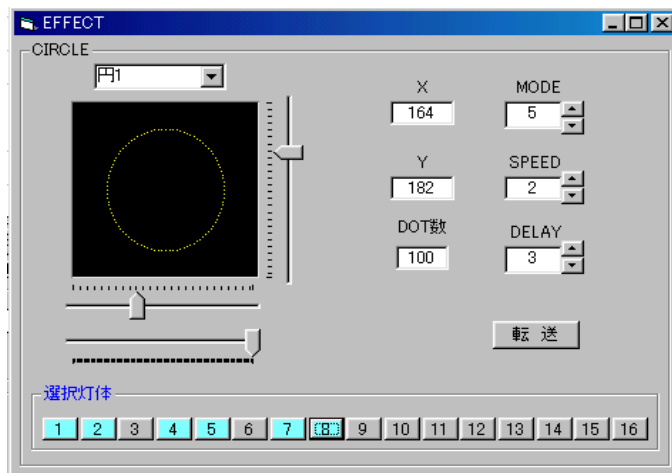


黒い四角の横に2つのレバーをマウスの左ボタンを押しながら移動してチルトの移動幅を設定して下さい。

又、黒い四角に下のレバーをマウスの左ボタンを押しながら移動してパンの位置を設定して下さい。

「**MODE**」「**SPEED**」「**DELAY**」等は PAN 選択と同様に入力して下さい。

CIRCLE 選択



黒い四角の下に2つのレバーの上部レバーをマウスの左ボタンを押しながら X 軸幅を設定して下さい。

黒い四角に右横のレバーをマウスの左ボタンを押しながら移動して Y 軸幅を設定して下さい。

又、黒い四角の下に2つのレバーの下部レバーをマウスの左ボタンを押しながらポイント数を設定して下さい。

「**MODE**」の横の上下の矢印をマウスでクリックしてモードを設定して下さい。

MODE0 . . . 全灯 時計廻り

MODE1 . . . 全灯 反時計廻り

MODE2 . . . 奇数灯 時計廻り / 偶数灯 反時計廻り

MODE3 . . . 偶数灯 時計廻り / 奇数灯 反時計廻り

MODE4 . . . 全灯 時計廻り / DELAY モード 有り

MODE5 . . . 全灯 反時計廻り / DELAY モード 有り

MODE6 . . . 奇数灯 時計廻り / 偶数灯 反時計廻り

DELAY モード 有り

DELAY とは各灯体のスタート開始時の遅延時間です。

「**SPEED**」の横の上下の矢印をマウスでクリックして動きのスピードを設定して下さい。

「**DELAY**」の横の上下の矢印をマウスでクリックして DELAY 時間を設定して下さい。

「**転送**」をクリックして再生卓にデータを転送して下さい。

※設定を変更した際は必ず「**転送**」をクリックして再生卓にデータを再転送して下さい。

ムーブエフェクトさせたい灯体は、選択灯体部のボタン 1 ～ 16 をマウスでクリックして下さい。

表示色が青い状態がムーブエフェクトする灯体です。

もう一度クリックすると解除されます。

キーボードでの入力方法

使用するキー

「S」	SCENE 選択
「A」	CHASE 選択
「T」	SCENE 入力
「ESC」	解除

シーン入力

「S」キーを押す。

もし「S」キーを押して“Scene_sw”ブロックが青い枠で囲まれなかった場合は、「ESC」キーを押して再度「S」キーを押して下さい。

キー「↑」「↓」「←」「→」を押して入力又は編集したいシーン番号を選択して下さい。

「T」キーを押して“Input”ブロックに移動して下さい。

灯体番号に対応したキー「1」「2」「3」「4」・・・で灯体を入力状態にして下さい。

灯体10はキー「0」、灯体11以上は「Shift」キーを押しながらキー「1」「2」・・・を押して下さい。

キー「F1」～「F8」が各チャンネルに対応しています。

「F1」キーを押してチャンネル1を選択し、キー「↑」「↓」「←」「→」でデータを入力します。

キー「←」「→」は数値が大きく変化します。

キー「↑」「↓」は数値が1ずつ変化します。

同様に各チャンネルも入力して下さい。

PAN/TILTに対応したチャンネルの場合はキー「←」「→」はPAN、キー「↑」「↓」はTILTに対応します。

「Shift」キーを押しながらキー「↑」「↓」「←」「→」を押すと大きく移動し

ます。

入力が終了したら、「Enter」キーを押してデータを記憶して下さい。

画面中央に“パターンデータを記憶しますか？”と表示が出ますので記憶したい場合は「Enter」キーを押して下さい。

記憶したくない場合は、キー「←」「→」で“いいえ”を選択して「Enter」キーを押して下さい。

※パターンスピードやエフェクトモードの設定をする場合

「T」キーを押して“Input”ブロックに移動して下さい。

「Tab」キーを押して入力したいモードを選択して下さい。

キー「↑」「↓」で数値又はモードを選択して下さい。

設定が終了したら、「Enter」キーを押してデータを記憶して下さい。

画面中央に“パターンデータを記憶しますか？”と表示が出ますので記憶したい場合は「Enter」キーを押して下さい。

記憶したくない場合は、キー「←」「→」で“いいえ”を選択して「Enter」キーを押して下さい。

※シーン名（タイトル）を入力する場合

「S」キーを押して“Scene_sw”ブロックが青い枠で囲まれている場合か、「T」キーを押して“Input”ブロックが青い枠で囲まれている場合に、「N」キーを押して“Scene_sw”ブロックの下の白い枠内にシーン名（タイトル）を入力して下さい。

入力が終了したら、「Enter」キーを押してデータを記憶して下さい。

画面中央に“パターンデータを記憶しますか？”と表示が出ますので記憶したい場合は「Enter」キーを押して下さい。

記憶したくない場合は、キー「←」「→」で“いいえ”を選択して「Enter」キーを押して下さい。

チェイスパターンの入力方法

「A」キーを押す。

もし「A」キーを押して“Page/Chase_sw”ブロックが青い枠で囲まれなかった場合は、「ESC」キーを押して再度「A」キーを押して下さい。

キー「↑」「↓」「←」「→」を押して入力又は編集したいチェイスの番号を選択して下さい。

「D」キーを押してチェイスに入力したいシーン番号を入力します。

もし「D」キーを押して“Chase_data”ブロックがピンク色の枠で囲まれなかった場合は、「ESC」キーを押して再度「D」キーを押して下さい。

キー「↑」「↓」「←」「→」を押してシーン番号を選択して下さい。

OK なら「Tab」キーを押して“Chase_data”の枠のカーソルを右に移動させて、キー「↑」「↓」「←」「→」を押してシーン番号を選択して下さい。

同様にシーン番号を入力して下さい。

「Shift」キーと「Tab」キーを同時に押すと“Chase_data”の枠のカーソルが左に移動します。

最後のシーン番号を入力したら「Tab」キーを押して“Chase_data”の枠のカーソルを右に移動させてキー「F1」・「F2」・「F3」でチェイスモードを設定して下さい。

「F1」・・・One shot

「F2」・・・sync.

「F3」・・・UnSync

入力が終了したら、「Enter」キーを押してデータを記憶して下さい。

画面中央に“チェイスデータを記憶しますか？”と表示が出ますので記憶したい場合は「Enter」キーを押して下さい。

記憶したくない場合は、キー「←」「→」で“いいえ”を選択して「Enter」キーを押して下さい。

チェイスパターンのウェイト時間の入力方法

「C」キーを押します。

もし「C」キーを押して“Chase_data”ブロックが青色の枠で囲まれなかった場合は、「ESC」キーを押して再度「C」キーを押して下さい。

キー「↑」「↓」を押して数値を入力して下さい。

OK なら「Tab」キーを押して“Chase_data”の枠のカーソルを右に移動させて、キー「↑」「↓」を押して数値を入力して下さい。

同様に数値を入力して下さい。

「Shift」キーと「Tab」キーを同時に押すと“Chase_data”の枠のカーソルが左に移動します。

入力が終了したら、「Enter」キーを押してデータを記憶して下さい。

画面中央に“チェイスデータを記憶しますか？”と表示が出ますので記憶したい場合は「Enter」キーを押して下さい。

記憶したくない場合は、キー「←」「→」で“いいえ”を選択して「Enter」キーを押して下さい。

※チェイス名（タイトル）を入力する場合

「A」キーを押して“Page/Chase_sw”ブロックが青い枠で囲まれている場合に、「N」キーを押して“Chase_data”ブロックの下の白い枠内にチェイス名（タイトル）を入力して下さい。

入力が終了したら、「Enter」キーを押してデータを記憶して下さい。

画面中央に“チェイスデータを記憶しますか？”と表示が出ますので記憶したい場合は「Enter」キーを押して下さい。

記憶したくない場合は、キー「←」「→」で“いいえ”を選択して「Enter」キーを押して下さい。