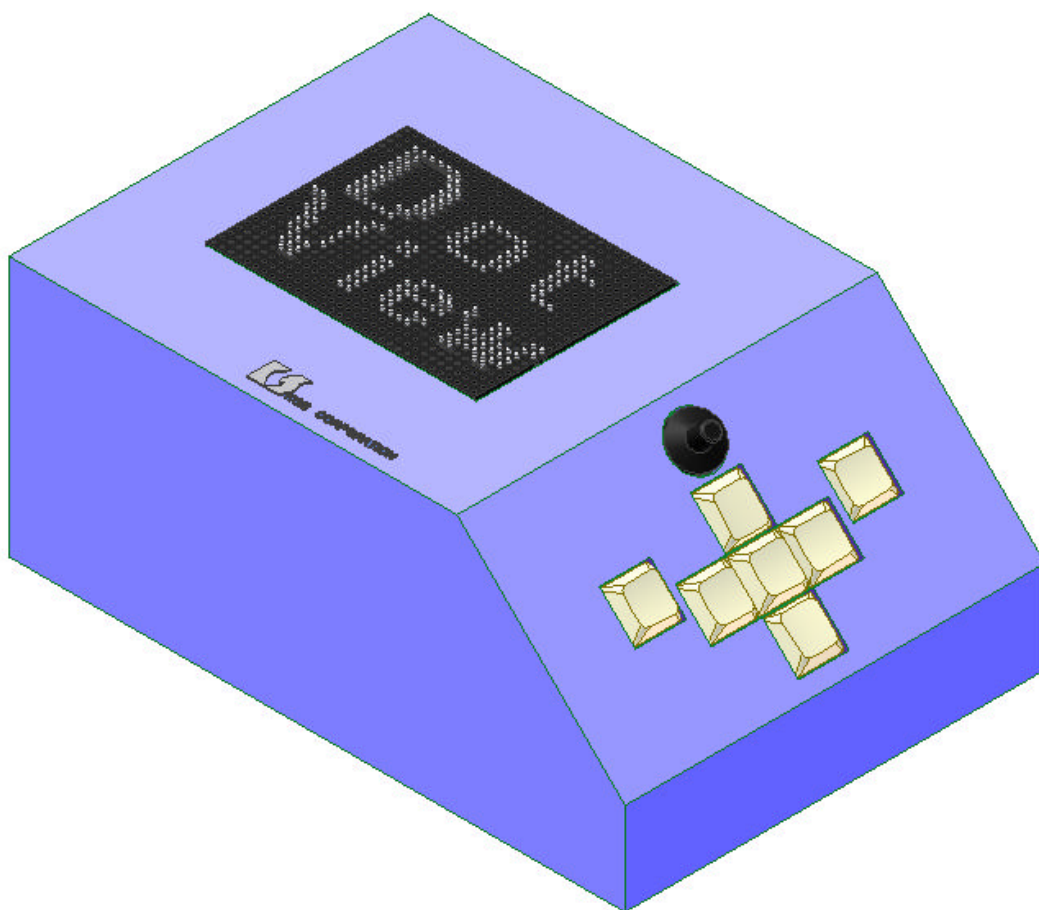


点図ディスプレイ

Dot View DV-1

Ver. 1.0

取扱説明書



点字文化を推進するKGSから

新しい提案



ケージーエス株式会社

目次

第1章 はじめに

- 1-1 「DV-1」の特徴
- 1-2 ご使用上の注意

第2章 「DV-1」の使い方

- 2-1 各部の名称
- 2-2 接続と起動

第3章 セルフテストモード

- 3-1 キーテスト
- 3-2 表示テスト
- 3-3 受信モニター

第4章 デモンストレーション

- 4-1 点図描画
- 4-2 クリックゲーム
- 4-3 迷路
- 4-4 ボールゲーム

第1章 はじめに

1 - 1 「DV-1」の特長

「DotView DV-1」は、縦 24 ドット×横 32 ドットの表示部を持つポータブルな点図ディスプレイです。パソコンなどの情報機器と接続し、「DotView」対応のソフトウェアをご使用頂くことで、図形情報をリアルタイムに点図表示させることができます。

「DV-1」の主な特長は以下の通りです。

(1) 点図表示部

ドット数 = 24×32 (= 768 ドット)

点間ピッチ = 3 [mm]

連続表示回数 = 1 秒当たり 20 パターン以上。

静止表示と点滅表示の混在が可能。

(2) 接続

通信方式 = RS-232C , 38400 [bps]

本体側コネクタ = 9 ピン、オス (DTE)

(3) 操作部

操作キー = 方向レバー (4 方向) , 矢印キー 4 個 , シフトキー 3 個。

操作部を触読の利き手に合わせて、点図表示部の左右どちらの向きに置いても使えるリバーシブルな設計です。

(4) 電源 ACアダプタ

(入力) AC100 ~ 240 [V] , 24 ~ 31 [VA] , 50/60 [Hz]

(出力) DC5 [V] , 2 [A]

電力消費量 = 点図静止時 1.8 [W], 最大 6 [W]。

(5) 手軽に持ち運べるポータブルタイプ。

外形寸法 = 幅 220 [mm], 奥行き 150 [mm], 高さ 95 [mm]。

重さ = (本体) 約 2.1 [kg], (ACアダプタ) 約 0.2 [kg]。

1 - 2 ご使用上の注意事項

本機を末永くご使用いただくために、以下のことに注意してください。

(1) 直射日光のあたる場所、湿気の多い場所、極端な気温差のある場所や、ほこりの多い場所でのご使用は避けてください。

使用温度範囲は、5 ~ 35 です。

(2) コーヒー、ジュースなどの飲み物や、花瓶の水などをこぼさないでください。

(3) 分解しないでください。分解されますと、性能を保証することができなくなります。

(4) 落としたり、たたくなど、強く衝撃を与えないでください。

(5) ACアダプタは、本機専用の物をご使用ください。他のACアダプタは、絶対に使用しないでください。

他のACアダプタを使用すると、故障する危険性があります。その場合、故障しても、保証はできません。

(6) 本機が汚れたときは、乾いた布で拭くか、中性洗剤の溶液に浸して硬く絞った布で拭いてください。シンナーやベンジン等は、使わないでください。

(7) ラジオや、テレビのすぐそばでは、使用しないでください。受信障害の原因になることがあります。

(8) もしも故障した場合は、お買い上げ店か、当社営業部までご連絡ください。

TEL: 0493-72-7311

第2章 「DV-1」の使い方

2 - 1 各部の名称

「DV-1」は、上面に点図表示部、斜面に操作部があり、逆の側面に電源スイッチ、RS-232C コネクタ、DCジャックが配置されています。(図1参照)

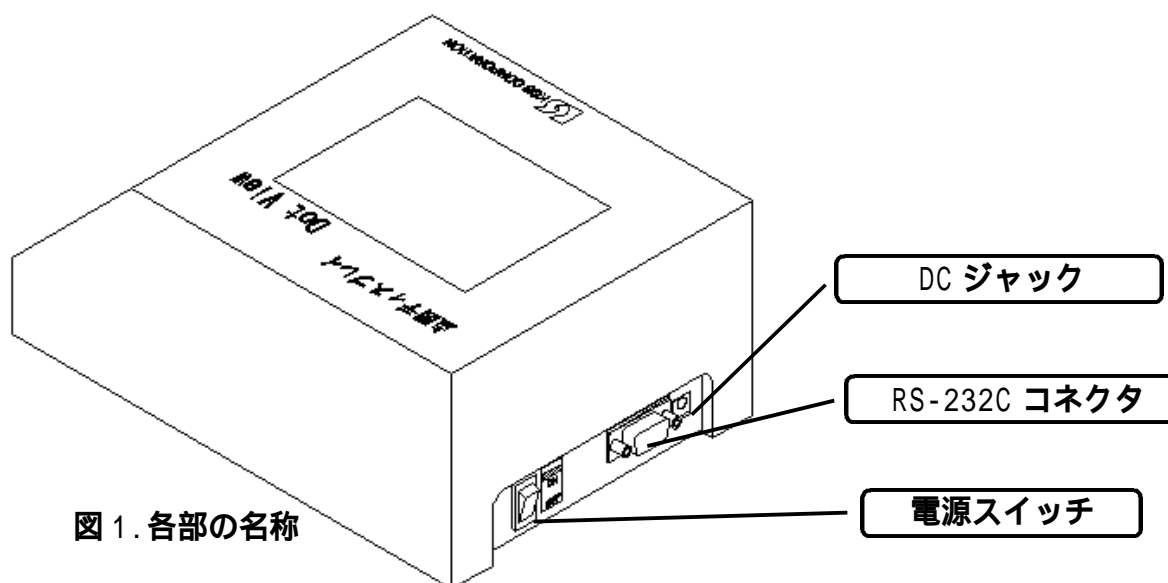


図1. 各部の名称

点図を主に左手で読む方は、点図表示部が左側、操作部が右側に来る向きに置いてください。
 逆に、点図を主に右手で読む方は、点図表示部が右側、操作部が左側に来る向きに置いてください。
 どちらの向きで使用するかを指定するため、起動の際は、操作部の一番手前にあるキーを押しながら電源スイッチをオンにしてください。
 すると、点図表示部に指定した向きで「DotView DV-1」(墨字)と表示されます。

(操作部)

操作部には、合計7個のキーと方向レバーがあります。

7個のキーには、次のような名前が付いています。(図2参照)

- (1) 親指キー・・・7個のキーの内、一番手前のキーです。
- (2) ステータスキー・・・7個のキーの内、1番向こう側のキーです。
- (3) センターキー・・・十字に並んだ5個のキーの内、真中のキーです。
- (4) 上下左右キー・・・センターキーの周りにある4個のキーです。

方向レバーは、上下左右の4方向を指定する他、レバー全体を押し下げることで、ボタンとしても使用できます。

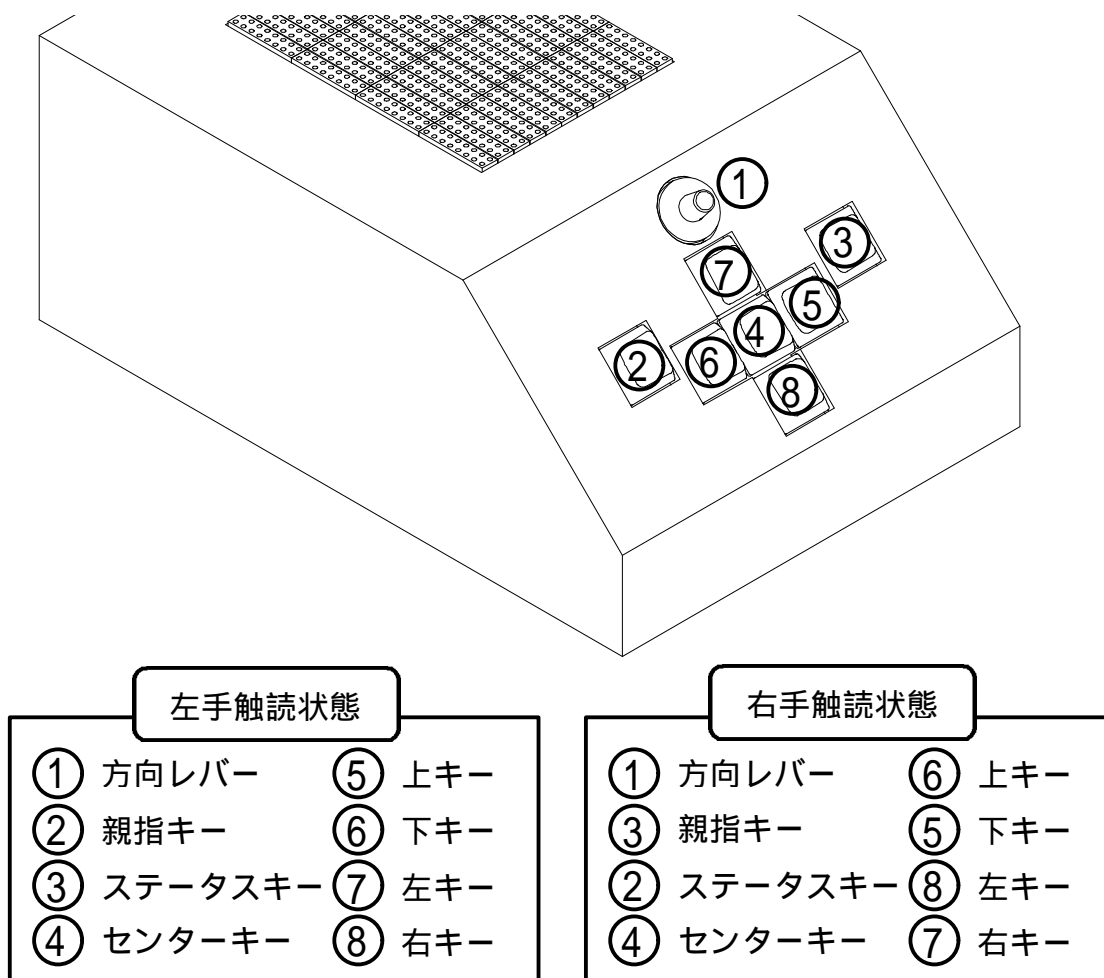


図2. スイッチ名称

(キーリピート)

方向レバーは、点図を上下左右にスクロールさせる目的で使用するため、一定時間倒した状態で保持するとキーリピートが掛かるようになっています。

具体的には、方向レバーを倒した状態で0.3秒以上経過すると、1秒当たり20回のキーリピートが掛かります。

ただし、親指キーと左キーを押しながら電源スイッチをオンにすると、キーリピートを1秒当

たり 33 回に増やすことができます。

逆に、親指キーと右キーを押しながら電源スイッチをオンにすると、キーリピートを 1 秒当たり 10 回に減らすことができます。

2 - 2 接続と起動

「DV-1」をご利用になる場合は、次の手順でパソコン等の情報機器と接続してください。

(1) 「DV-1」と情報機器を、付属の RS-232C クロスケーブルで接続します。

(2) 双方の電源スイッチをオンにします。

(3) 情報機器側で、「DV-1」対応のソフトウェアを起動します。

ソフトウェアの具体的な操作については、各ソフトウェアの説明書をご覧ください。

第3章 セルフテストモード

「DV-1」では、「キーテスト」、「表示テスト」、「受信モニター」の3種類のテスト機能を用意しています。

「DV-1」本体の動作を確認したい場合にご利用ください。

「DV-1」をセルフテストモードで起動するには、親指キーとセンターキーを押しながら電源スイッチをオンにします。すると、点図ディスプレイに次のように表示されます。

「DotView」

「DV-1」

「Ver <バージョン番号>」

「セルフテスト」

3 - 1 キーテスト

「キーテスト」は、キーと方向レバーが正しく働くかどうかをチェックするための機能です。

このモードでは、各キーの押下状態を点図表示部に表示します。

「キーテスト」モードに入るには、「DV-1」をセルフテストモードで起動した後、センターキーを押します。

3 - 2 表示テスト

「表示テスト」では、点図表示部にパターンを表示して、ピンの動きをチェックすることができます。

「表示テスト」モードに入るには、「DV-1」をセルフテストモードで起動した後、上キーを押します。

「セルフテスト」モードに入ると、点図表示部のピンが全て下がった状態になります。

ここで、各キーを押すことにより、以下のようなパターンを表示します。

親指キー・・・なし(全ピンが下がった状態)

センターキー・・・全ピン

上キー・・・奇数番目の行

下キー・・・偶数番目の行

左キー・・・奇数番目の列

右キー・・・偶数番目の列

3 - 3 受信モニター

「受信モニター」では、情報機器から「DV-1」へのデータの送信が正しく行なわれているかどうかをチェックします。

「受信モニター」モードに入るには、「DV-1」をセルフテストモードで起動した後、下キーを押します。

「受信モニター」モードに入ると、これまでに受信したデータのバイト数と表示パターン数が以下のように表示されます。

「受信モニター」
「nnバイト」
「nnパターン」

第4章 デモンストレーション

「DV-1」では、パソコンなどの情報機器と接続しなくても点図の触読を体験して頂けるよう、次のようなデモンストレーションを用意しています。

- (1) 点図描画
- (2) クリックゲーム
- (3) 迷路
- (4) ボールゲーム

「DV-1」をデモンストレーションモードで起動するには、親指キーと上キーを押しながら電源スイッチをオンにします。

すると、点図表示部に次のように表示されます。

「DotView」
「DV-1」
「Ver <バージョン番号」
「デモンストレーション」

4 - 1 点図描画

「点図描画」では、「DV-1」の点図表示部に縦 24 ドット×横 32 ドットの点図を描画することができます。

ただし、描画したデータの保存や印刷はできません。

「点図描画」モードに入るには、「DV-1」をデモンストレーションモードで起動した後、上キーを押します。

すると、点図表示部の中央に、点滅表示のカーソルが表示されます。

「点図描画」モードでの操作は以下の通りです。

- (1) センターキー・・・カーソル位置の点をオン/オフします。
- (2) 上下左右キー，方向レバー・・・カーソルを移動します。
- (3) 親指キー・・・押している間、カーソルの表示をオフにします。
- (4) 親指キー+上下左右キー・・・カーソルを点図の端に移動します。

4 - 2 クリックゲーム

「クリックゲーム」は、点図表示部に表示された箱をクリックして、ポイントをためていく簡単なゲームです。

与えられた時間は 64 秒間で、点図表示部の一番手前の棒グラフが時間の経過と共に伸びて行き

ます。

その間に、正しく箱をクリックできると 10 点、間違えて他の場所をクリックするとマイナス 5 点になります。

「クリックゲーム」に入るには、「DV-1」をデモンストレーションモードで起動した後、センターキーを押します。

すると、点図表示部に次のように表示されます。

「クリックゲーム」

「何かキーを押すと」

「ゲームを」

「開始します。」

ここで何かキーを押してください。

「クリックゲーム」では、次の操作が可能です。

(1) 上下左右キー，方向レバー・・・カーソルを移動します。

(2) センターキー・・・クリックします。

時間内にクリックできると、次のような表示になります。

「ゲームの結果」

「ヒット n」

「エラー n」

「得点 nn点」

この表示をキャンセルするには、ステータスキーと親指キーを押してください。

4 - 3 迷路

「迷路」では、線で囲まれた迷路が表示され、その左上のスタート地点に点減した点が表示されます。

この点を右下のゴール地点まで何秒で移動できるかを競うゲームです。

「迷路」に入るには、「DV-1」をデモンストレーションモードで起動した後、下キーを押します。

すると、点図表示部に次のように表示されます。

「迷路」

「何かキーを押すと」

「ゲームを」

「開始します。」

ここで、何かキーを押してください。

点減した点は、上下左右キーや方向レバーで移動することができます。

点減した点がゴール地点に到達すると、次のような表示に変わります。

「ゲームの結果」

「掛かった時間」

「 nn秒」

この表示をキャンセルするには、ステータスキーと親指キーを押してください。

4 - 4 ボールゲーム

「ボールゲーム」は、バウンドしたボールが床に着かないように、下のお皿を動かして、何回お手玉できるかを競うゲームです。

お手玉できると、お皿のどこで受けたかにより、3～5点の得点が加算されます。

1ゲームは15回ですが、ボールを1度も床に付けていない場合は、ボールが床に付くまで延長されます。

「ボールゲーム」に入るには、「DV-1」をデモンストレーションモードで起動した後、左キーを

押します。

すると、点図表示部に次のように表示されます。

「ボールゲーム」

「何かキーを押すと」

「ゲームを」

「開始します。」

ここで、何かキーを押してください。

お皿は、左右キーか、左右方向キーで動かします。

ゲームが終了すると、以下のような表示になります。

「ゲームの結果」

「回数」

「 nn回」

「得点」

「 nn点」

この表示をキャンセルするには、ステータスキーと親指キーを押してください。

点図ディスプレイ Dot View 取扱説明書 Ver. 1.0

製品番号： DV-1

2002年9月5日作成

2002年10月15日改版



ケージース株式会社

〒355-0321 埼玉県比企郡小川町小川1004

TEL: 0493(72)7311 FAX: 0493(72)7337

e-Mail : info@kgs-jpn.co.jp

URL : www.kgs-jpn.co.jp