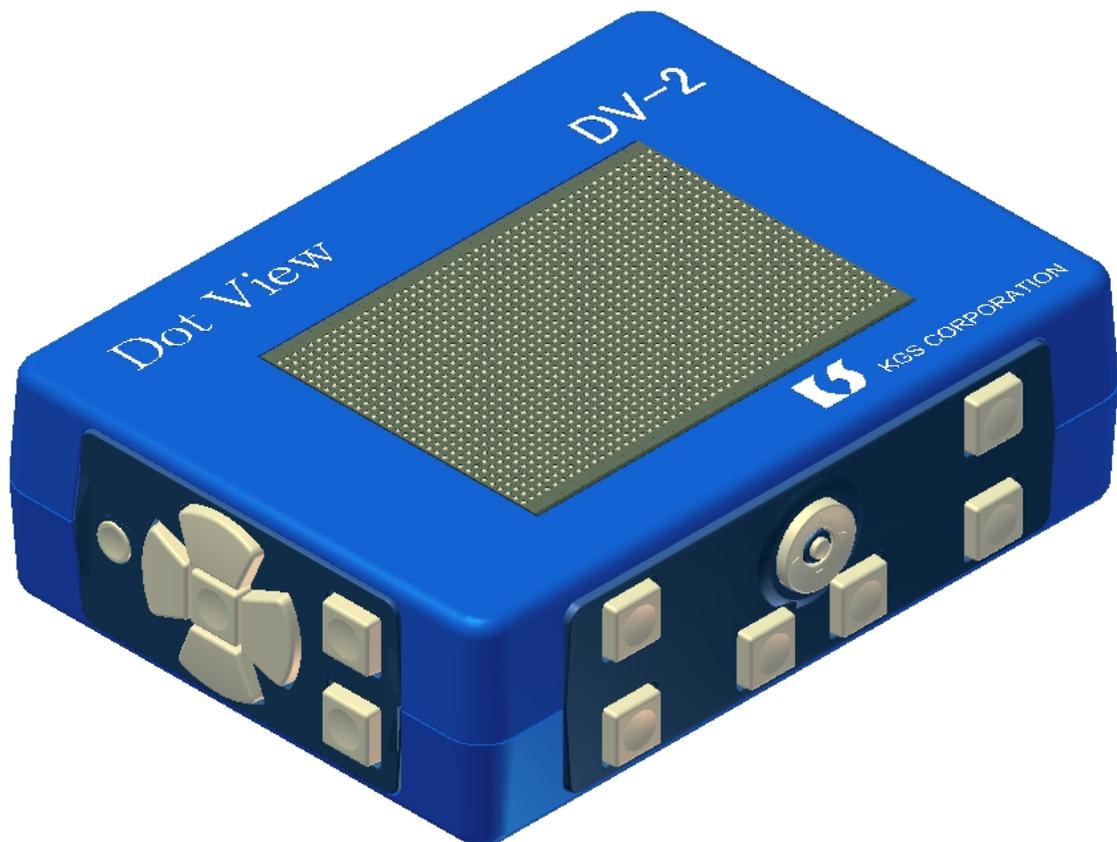


# 点図ディスプレイ

## Dot View DV-2

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 .....	2
1-1	付属品の確認 .....	2
1-2	「DV-2」の特長 .....	3
1-3	ご使用上の注意事項 .....	3
第2章	「DV-2」の使い方 .....	4
2-1	各部の名称 .....	4
2-2	接続と起動 .....	6
第3章	セルフテストモード .....	6
3-1	キーテスト .....	6
3-2	表示テスト .....	7
3-3	受信モニター .....	7
第4章	デモンストレーション .....	7
4-1	点図描画 .....	8
4-2	クリックゲーム .....	8
4-3	迷路 .....	9
4-4	ボールゲーム .....	9
4-5	ハンティングゲーム .....	10

この製品に関する問い合わせ先

ケージーエス株式会社

〒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](mailto:info@kgs-jpn.co.jp)

URL : [www.kgs-jpn.co.jp](http://www.kgs-jpn.co.jp)

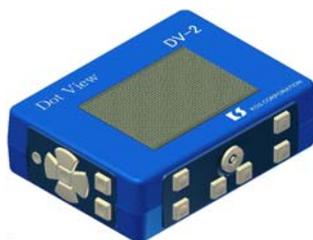
## 第1章 はじめに

### 1-1 付属品の確認

製品には次の付属品が同梱されています。全てのものが揃っているか確認をしてください。

---

ドットビュー  
本体



1 台

AC アダプター



1 個

USB  
ケーブル



1 本

取扱説明書



2 冊

CD-ROM



1 枚

### 1-2 「DV-2」の特長

「DotView DV-2」は、縦 32 ドット×横 48 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-2」の主な特長は以下の通りです。

#### (1) 点図表示部

ドット数=32×48 (=1536 ドット)。

点間ピッチ=2.4mm。

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=USB(ver1.1)

#### (3) 操作部

操作キー=方向レバー(4方向)、フロントキー6個、サイドキー7個(左右共通)。

#### (4) 電源—A Cアダプタ

(入力) AC100~240V, 40VA, 50/60Hz。

(出力) DC5V, 3A。

電力消費量=点図静止時約3.0W, 最大約12W。

#### (5) 手軽に持ち運べるポータブルタイプ。

外形寸法=幅200mm, 奥行き150mm, 高さ60mm。

重さ=(本体)約1.5kg, (A Cアダプタ)約150g。

### 1-3 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、湿気が多い場所、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) A Cアダプタは、本機専用の物をご使用ください。他のA Cアダプタは、絶対に使用しないでください。

他のA C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。

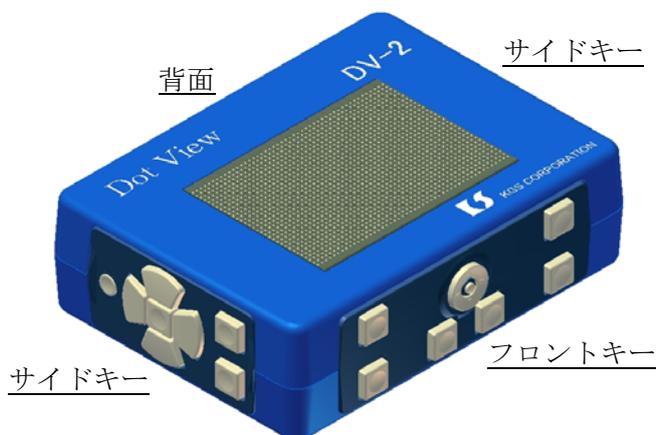
(7) ラジオや、テレビのすぐそばでは、使用しないでください。受信障害の原因になることがあります。

(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。

連絡先： ケージーエス株式会社 営業部 TEL： 0493-72-7311

## 第2章 「DV-2」の使い方

### 2-1 各部の名称



「DV-2」は、上面に点図表示部があり、前面および両側面に操作部があります。背面には、左側にUSBコネクタ、右側にDCジャックが配置されています。電源スイッチは、左右両側面の一番奥にあります。側面のキーは、電源スイッチを含め、左右共通で、全く同じ働きをします。電源スイッチを押すと、点図表示部に「DotView DV-2」（墨字）と表示されます。電源を切るには、同じスイッチをブザーがなるまで（0.5秒以上）押し続けてください。

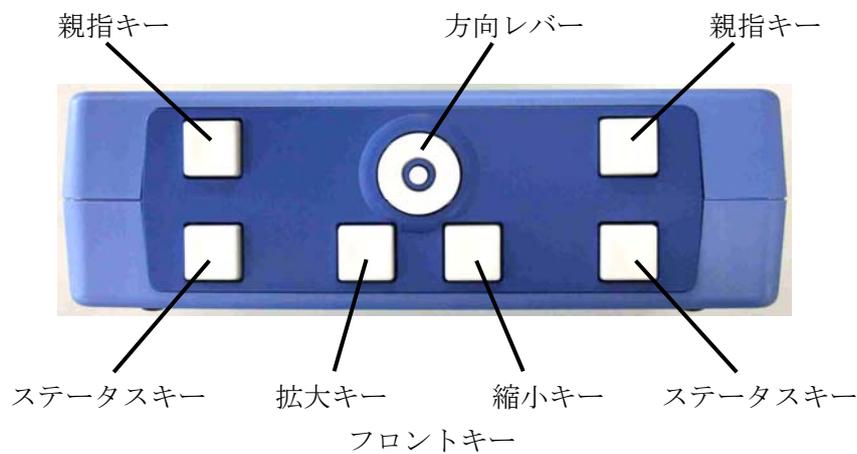
#### （操作部）

操作部には、前面に、フロントキー6個と方向レバー、側面にサイドキー7個があります。それぞれのキーには、次のような名前が付いています。

#### （フロントキー）

- （1）親指キー…前面両側の縦に並んだキーの内の、上のキーで、左右に2個あります。
- （2）ステータスキー…親指キーの下のキーで、これも左右に2個あります。
- （3）拡大キー／縮小キー……方向レバーの下にある2個のキーで、左側が拡大キー、右側が縮小キーです。

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。

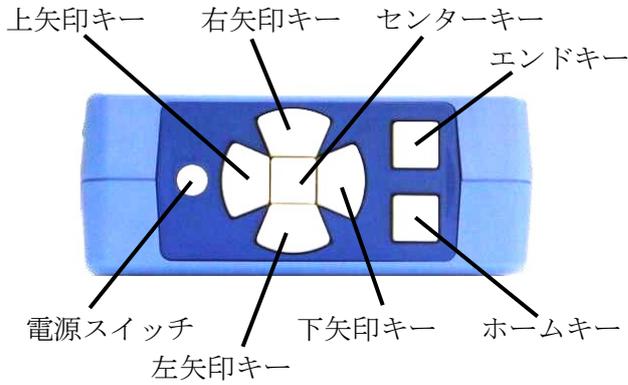


(サイドキー) (左右共通)

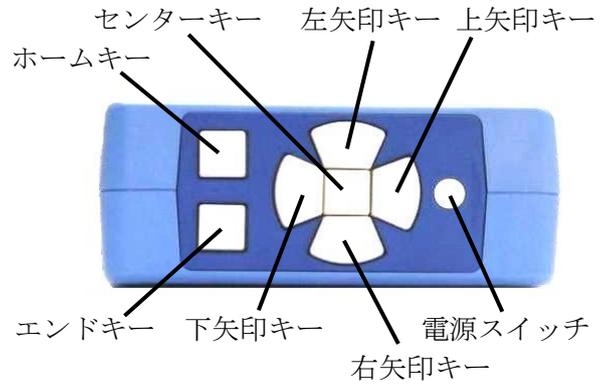
(4) センターキー…十字に並んだ5個のキーの内、真中のキーです。

(5) 上下左右矢印キー…センターキーの周りにある4個のキーです。  
手前側が下矢印キー、向う側が上矢印キーになります。

(6) ホームキー, エンドキー…下矢印キーの手前にある2個のキーで、左側がホームキー、右側がエンドキーです。



左サイドキー



右サイドキー



背面

(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、左矢印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、右矢印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-2」をご利用の際は、次の手順でパソコン等の情報機器と、USB ケーブルを接続してください。

初めにドライバのインストールを行なって頂く必要があります。別紙「KGS 機器用 USB ドライバのインストールについて」をご参照の上、インストールを行なってください。

インストールが完了したら、次の手順で接続してください。

- (1) パソコンを起動します。
- (2) DV-2 の電源スイッチをオンにします。
- (3) パソコンと DV-2 を USB ケーブルで接続します。
- (4) パソコン上で、DV-2 対応のソフトウェアを起動します。

(ご注意)

DV-2 対応のソフトウェアが動いている時には、絶対に USB コネクタを外したり、DV-2 の電源をオフにしたりしないでください。パソコンがハングアップし、編集中の情報などが失われる場合があります。

作業が終了したら、必ずソフトウェアを先に終了させてください。

## 第3章セルフテストモード

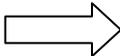
「DV-2」では、「キーテスト」、「表示テスト」、「受信モニター」の3種類のテスト機能を用意しています。

「DV-2」本体の動作を確認したい場合にご利用ください。

「DV-2」をセルフテストモードで起動するには、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-2」  
 「Ver <バージョン番号>」  
 「セルフテスト」

### セルフテスト操作一覧

起 動 方 法			終了方法	
セルフテストモードで起動		キーテスト	電源スイッチ オフ	
センターキーを押しながら電源スイッチをオン		表示テスト		センターキーを押す。
		受信モニター		上矢印キーを押す 下矢印キーを押す

### 3-1 キーテスト

「キーテスト」は、各操作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-2」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-2」をセルフテストモードで起動した後、上矢印キーを押します。

「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

上矢印キー…奇数番目の行

下矢印キー…偶数番目の行

左矢印キー…奇数番目の列

右矢印キー…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-2」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-2」をセルフテストモードで起動した後、下矢印キーを押します。

「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の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-2」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
- (5) ハンティングゲーム

「DV-2」をデモンストレーションモードで起動するには、親指キーと上矢印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。

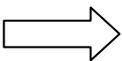
「DotView」

「DV-2」

「Ver <バージョン番号>」

「デモンストレーション」

## デモンストレーション操作一覧

起 動 方 法			結果表示消去
デモンストレーションモードで起動		点図描画	上矢印キーを押します。
		クリックゲーム	センターキーを押します。
迷路		下矢印キーを押します。	
ボールゲーム		左矢印キーを押します。	
ハンティングゲーム		右矢印キーを押します。	
親指キーと上矢印キーを押しながら電源スイッチをオンにします。			ステータスキーと親指キーを押してください。

## 4-1 点図描画

「点図描画」では、「DV-2」の点図表示部に縦 32 ドット×横 48 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-2」をデモンストレーションモードで起動した後、上矢印キーを押します。

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) 上下左右矢印キー、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+上下左右矢印キー…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-2」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) 上下左右矢印キー、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-2」をデモンストレーションモードで起動した後、下矢印キーを押します。

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、上下左右矢印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-2」をデモンストレーションモードで起動した後、左矢印キーを押します。

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、左右矢印キーか、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。

#### 4-5 ハンティングゲーム

「ハンティングゲーム」は、点図表示された盤面の中で、「たまちゃん」（丸のキャラクタ）を動かしながら、獲物を食べて行くゲームです。

全ての獲物を食べ終わるまでの時間を競います。

このゲームには、レベル1からレベル8まで、8段階の難度があり、適した難度を選択することができます。

「ハンティングゲーム」に入るには、「DV-2」をデモンストレーションモードで起動した後、右矢印キーを押します。

すると、点図表示部に次のように表示されます。

**「ハンティング」**

**「何かキーを押すと」**

**「ゲームを」**

**「開始します。」**

**「レベル1」**

ここで、拡大キー／縮小キーを押すと、レベルを変更することができます。

それ以外のキーを押すと、ゲームが始まります。

ゲームが始まると、縦横の道が格子状に配置された盤面が表示され、その右下隅に「たまちゃん」が表示されます。この「たまちゃん」を上下左右の矢印キーで動かしながら、道の上を逃げる獲物を食べて行きます。

レベル5以上では、「落とし穴」（四角）が表示されます。四角の内部が点滅している時にその上を通ってしまうとゲームオーバーです。

ただし、獲物も落とし穴の上は通れないので、ここに獲物を追い込んでつかまえることもできます。

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」**

**「 成功」**

**「掛かった時間」**

**「 nn秒」**

または、

**「ゲームの結果」**

**「 失敗」**

**「獲物 n」**

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。

—MEMO—

点図ディスプレイ DotViewDV-2 取扱説明書

製品番号: DV-2 Ver 1.0 Rev.E

2011年3月15日作成



**ケージーエス株式会社**

〒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](mailto:info@kgs-jpn.co.jp)

URL : [www.kgs-jpn.co.jp](http://www.kgs-jpn.co.jp)