

野球コーダ
e-base

取扱説明書

Ver. 2.2.0

株式会社コスミックエンジニアリング

〒191-0065 東京都日野市旭が丘 3-2-11

TEL: 042-586-2933(代表)

FAX: 042-584-0314

URL: <http://www.cosmic-eng.co.jp/>

使用上の注意

本書の内容は予告なく変更されることがあります。

いかなる目的においても、当社の許可なくこのドキュメントの一部または全部の複製、変更および配布を行うことはできません。

このドキュメントに記載された内容によって発生し得る障害に対して、当社は一切その責任を負いません。

商標

Windows は Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

Intel、Intel Core は Intel Corporation の米国およびその他の国における商標です。

その他、このドキュメントに記載された会社名および製品名は、各社の登録商標または商標の場合があります。

Copyright © 2013-2015 Cosmic Engineering Inc., All rights reserved.

目次

1. 概要	5
1.1. 本ドキュメントの内容	5
1.2. 機能概要	5
1.3. 動作環境	5
1.4. ワークフロー	6
2. 起動方法	7
3. 事前データ入力	9
3.1. 事前データ入力	9
3.1.1. 共通データ入力	9
3.1.2. チームデータ入力	10
3.2. ユーザ作成の静止画登録	16
3.3. キーバインドのカスタマイズ	17
3.4. ファイル保存	18
4. 当日操作	19
4.1. ファイル読み込み	19
4.2. データ入力	19
4.2.1. スコアボード入力	19
4.2.2. BSO 入力	20
4.2.3. 走者入力	21
4.2.4. 選手交代	22
4.2.5. 守備交代	23
4.2.6. 指名打者削除	24
4.3. 送出	25
4.3.1. 即時送出	25
4.3.2. TAKE 送出	26
4.3.3. BSO 送出	26
4.3.4. クリア	27
4.3.5. スピードガン	27
5. 設定	29
5.1. オプション設定	29
5.1.1. ビデオ出力の設定	29
5.1.2. スピードガンの設定	30
5.1.3. 詳細設定	30
5.2. ビデオボードの設定	31
6. セットアップ	35
6.1. アプリケーションのインストール	35
6.2. ドングルのドライバーインストール	39
6.3. アプリケーションのアンインストール	42
7. トラブルシューティング	44
8. リリースノート	45
9. お問い合わせ	47
A. 送出画面一覧	48
B. ファンクションキーのキーバインドの初期状態	51

図表一覧

図 1.1	ワークフロー	6
図 2.1	ドングル	7
図 2.2	ショートカットアイコン	7
図 2.3	メイン画面	8
図 3.1	共通データ編集画面	9
図 3.2	チームデータ編集画面	10
図 3.3	選手データの追加	11
図 3.4	選手データ追加画面	11
図 3.5	選手データの移動	12
図 3.6	選手データの追加	12
図 3.7	出場選手データ編集画面	13
図 3.8	控え選手データ編集画面	13
図 3.9	選手データの追加	14
図 3.10	選手データの追加	14
図 3.11	CSV ファイルの記述例	15
図 3.12	画像登録画面	16
図 3.13	カスタマイズ画面	17
図 4.1	ファイルの読み込み	19
図 4.2	スコアボード入力	19
図 4.3	得点入力	20
図 4.4	走者入力	21
図 4.5	選手交代	22
図 4.6	選手交代ダイアログ	22
図 4.7	守備交代	23
図 4.8	守備交代ダイアログ	23
図 4.9	指名打者削除	24
図 4.10	即時送出	25
図 4.11	TAKE 送出	26
図 4.12	BSO 送出	26
図 4.13	送出画面クリア	27
図 4.14	スピードガン通信	27
図 4.15	球速データの送出例	28
図 5.1	「オプション」ダイアログのビデオ出力設定画面	29
図 5.2	セカンダリデバイスの詳細設定画面	29
図 5.3	「オプション」ダイアログのスピードガン設定画面	30
図 5.4	「オプション」ダイアログの詳細設定画面	30
図 5.5	KONA LHe+で内部合成を使用する場合の設定(1)	32
図 5.6	KONA LHe+で内部合成を使用する場合の設定(2)	32
図 5.7	KONA LHe+で内部合成を使用しない場合の設定	33
図 5.8	P1000 で内部合成を使用する場合の設定	34
図 5.9	P1000 で内部合成を使用しない場合の設定	34
図 6.1	.NET Framework4.0 インストール待機	35
図 6.2	Framework4.0 インストール中	35
図 6.3	インストール開始	36
図 6.4	ソフトウェア使用許諾契約書の確認	36
図 6.5	ユーザ情報の入力	37
図 6.6	インストール先のフォルダの確認	37
図 6.7	インストール設定の確認	38

図 6.8	インストール完了	38
図 6.9	e-base のインストールのキャンセル	39
図 6.10	ドングルのドライバーインストール開始	39
図 6.11	ドングルのドライバーのソフトウェア使用許諾契約書の確認	40
図 6.12	ドングルのドライバーのインストール準備完了	40
図 6.13	ドングルのドライバーのインストール完了	41
図 6.14	アンインストールの開始	42
図 6.15	アンインストールの確認	42
図 6.16	アンインストールの準備	43
表 2.1	ドングルタイプと送制限	7
表 3.1	CSV ファイルの記述に関する制約	15
表 4.1	BSO 操作に伴う自動処理	20
表 4.2	BSO および走者のキーバインド	21
表 7.1	トラブルシューティング	44
表 B.1	キーバインドの初期状態	51

1. 概要

1.1. 本ドキュメントの内容

本ドキュメントは、コスミックエンジニアリング社製野球コーダ「e-base」(以下、本ソフトウェア)の使い方について説明します。

初めて使用される方は、最初に「6 セットアップ」および「5 設定」をお読み下さい。

1.2. 機能概要

本ソフトウェアはプロ野球、アマチュア野球両方に対応した野球コーダです。最小限の操作で野球放送に必要な画面を送出することができます。

本ソフトウェアの主な機能は以下のとおりです。

- ・ 指名打者を指定できます。
- ・ 5、7、9 イニング制を選択できます。
- ・ スピードガンから受信した球速データを自動送 Out できます。
- ・ 送 Out およびデータ入力のキーバインドをカスタマイズすることができます。また、送 Out については即時送 Out か NEXT 表示するかをキーごとに割り当てることができます。
- ・ ユーザが用意した静止画 (BMP、JPG、PNG、TIFF) を登録して、送 Out することができます。
- ・ USB テンキーを使用することにより、BSO 入力とそれ以外の操作を分担できます。
- ・ 入力データをファイルに保存することにより、事前にデータを入力したり、試合結果を後日確認したりすることができます。
- ・ チームデータを記載した CSV ファイルをインポートすることができます。
- ・ 内部合成か、または FILL/KEY 出力を選択できます。

1.3. 動作環境

本ソフトウェアは以下の環境で動作します。

OS:

WindowsXP / Windows7

CPU:

Intel Core i7 2.9GHz 以上 (推奨)

グラフィックスボード:

NVIDIA Quadro K2000 以上 (推奨)



使用するグラフィックスボードによって本ソフトウェアが動作しない場合があります。詳しくは「9 お問い合わせ」にてご確認下さい。

1.4. ワークフロー

全体のワークフローを以下に示します。

ワークフローは事前データ入力と当日操作に大別されます。初期状態のまま使用するには、事前データ入力のうちユーザ作成の静止画登録とキーバインドのカスタマイズの作業については省略可能です。

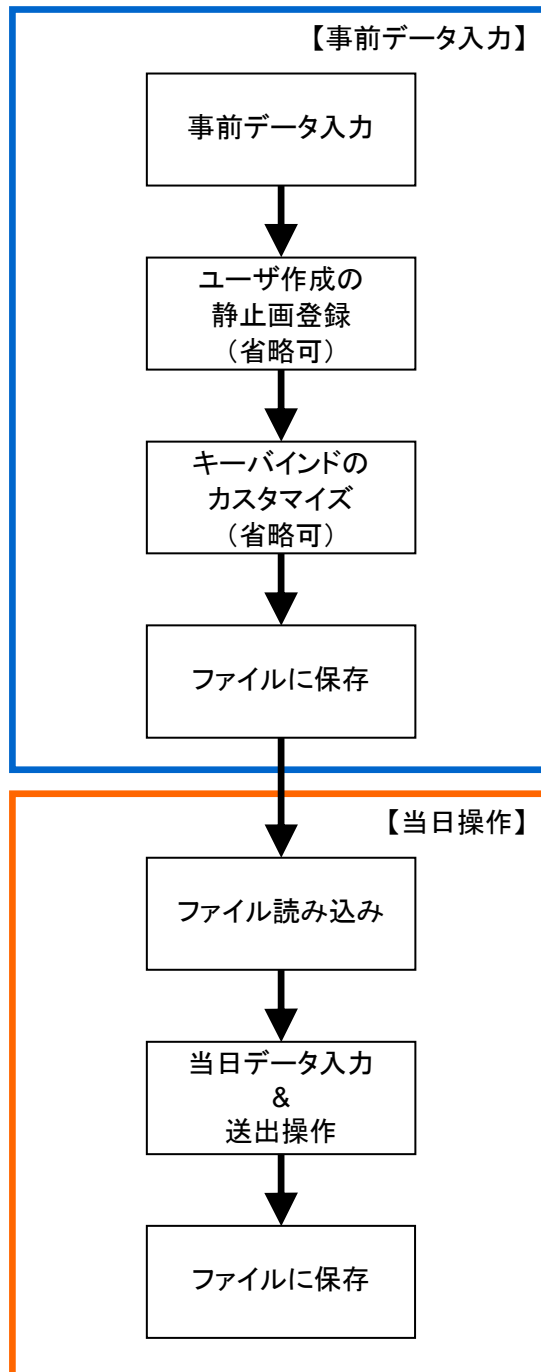


図 1.1 ワークフロー

2. 起動方法

本ソフトウェアを起動する前に、e-base 専用のドングルが挿入されているかどうか確認します。ドングルが挿入されていない場合、デバイスへの送出不可能ですのでご注意ください。



図 2.1 ドングル

なお、ドングルのタイプによって送出先に制限があります。ドングルタイプと送出制限について表 2.1 に示します。ドングルがない場合にはデータの編集のみ可能です。

表 2.1 ドングルタイプと送出制限

送出先 \ ドングル	なし	Basic	Pro
セカンダリデスクトップ	×	○	○
KONA LHe+	×	×	○
P1000	×	×	○



ドングルを使用せずにデータの編集を行う場合でも、本ソフトウェアのライセンスが必要です。詳しくはインストールフォルダにあるソフトウェア使用許諾契約書を参照してください。

本ソフトウェアを起動するには、デスクトップにあるショートカットアイコンをダブルクリックします。

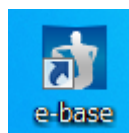


図 2.2 ショートカットアイコン

本ソフトウェアが起動すると以下のメイン画面が開きます。この画面上で送出操作を行います。

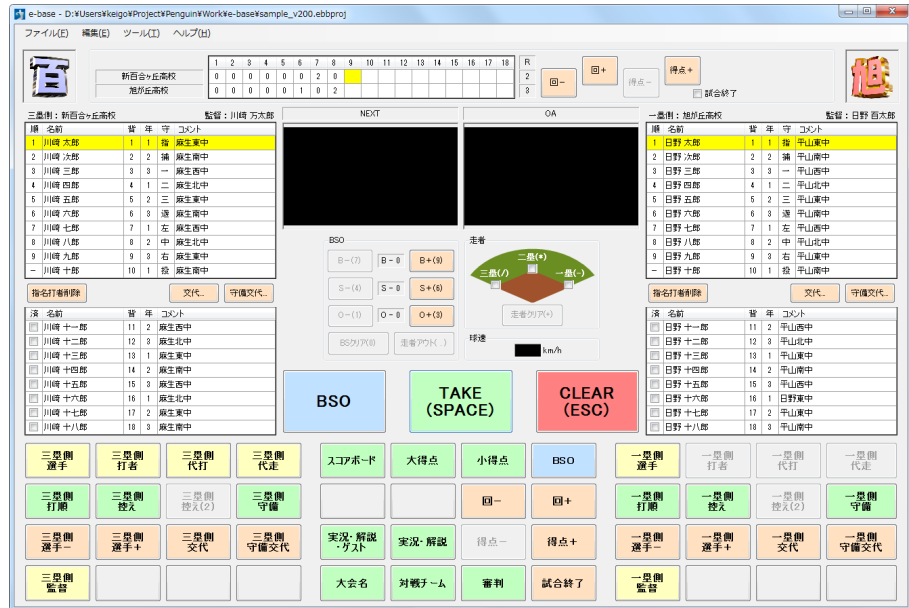


図 2.3 メイン画面

3. 事前データ入力

3.1. 事前データ入力

事前に入力しておくデータには各チームのチーム名や選手データ、大会名、先攻後攻などがあります。本ソフトウェアではこれらのデータを入力し、ファイルに保存しておくことができます。

事前データを入力するには、メニューバーの「編集」→「データ編集...」を選択し、データ編集画面を開きます。

3.1.1. 共通データ入力

「共通」タブではこの大会およびこの試合に関するデータを入力します。

The screenshot shows a dialog box titled 'データ編集' (Data Edit) with a close button (X) in the top right corner. It has three tabs: '共通' (Common), '三塁側' (Third Base Side), and '一塁側' (First Base Side). The '共通' tab is selected. The dialog contains the following fields and options:

- 大会名** (Tournament Name):
 - 大会タイトル (Tournament Title): 神奈川県予選 準決勝
 - 大会サブタイトル (Tournament Subtitle): 第101回 全国高校野球選手権
- 審判** (Umpires):
 - 球審 (Ball Umpire): 豊田 正義
 - 一塁塁審 (First Base Umpire): 豊田 義一
 - 二塁塁審 (Second Base Umpire): 豊田 義二
 - 三塁塁審 (Third Base Umpire): 豊田 義三
- 実況・解説** (Commentary):
 - 実況 (Play-by-play): 高尾 太郎
 - 解説 (Commentary): 高尾 次郎
 - ゲスト (Guest): 高尾 三郎
- 先行** (Home/Away):
 - 三塁側 (Third Base Side)
 - 一塁側 (First Base Side)
- 規定** (Rules):
 - イニング (Innings): 9 回 (Innings)
 - 指名打者 (Designated Hitter)

At the bottom right, there are 'OK' and 'キャンセル' (Cancel) buttons.

図 3.1 共通データ編集画面

イニング制は 5 回、7 回、9 回から選択します。この設定はスコアボードの送出手および試合終了判定に影響します。例えば 5 回を選択した場合、送出手されるスコアボードの枠は試合進行に応じて 5 回→7 回→9 回→12 回→15 回→18 回のように移行します。また、5 回を過ぎて得点の均衡が破れた場合、裏から表へ回が進むタイミングで自動的に試合終了となります。

指名打者制を有効にすると、「三塁側」および「一塁側」タブの選手データ編集で指名打者を指定できるようになります。



データを新規作成した際のイニング制および指名打者制の既定値はオプション設定で変更できます。詳細につきましては「5.1 オプション設定」を参照してください。

3.1.2. チームデータ入力

「三塁側」および「一塁側」タブでは各チームのデータを入力します。

データ編集

共通 **三塁側** 一塁側

CSVインポート... ペンチ入替

チーム名 新百合ヶ丘高校

チーム略称 百合高

監督 川崎 万太郎

監督コメント 神奈川県出身

読込... 削除

順	済	名前	背	年	守	コメント
1	-	川崎 太郎	0	1	指	麻生東中
2	-	川崎 次郎	2	2	捕	麻生南中
3	-	川崎 三郎	3	3	一	麻生西中
4	-	川崎 四郎	4	1	二	麻生北中
5	-	川崎 五郎	5	2	三	麻生東中
6	-	川崎 六郎	6	3	遊	麻生南中
7	-	川崎 七郎	7	1	左	麻生西中
8	-	川崎 八郎	8	2	中	麻生北中
9	-	川崎 九郎	9	3	右	麻生東中
10	-	川崎 十郎	10	1	投	麻生南中

追加... 削除 編集... ▲ ▼

OK キャンセル

図 3.2 チームデータ編集画面

選手データの追加

選手データを入力するには「追加...」ボタンを押下します。

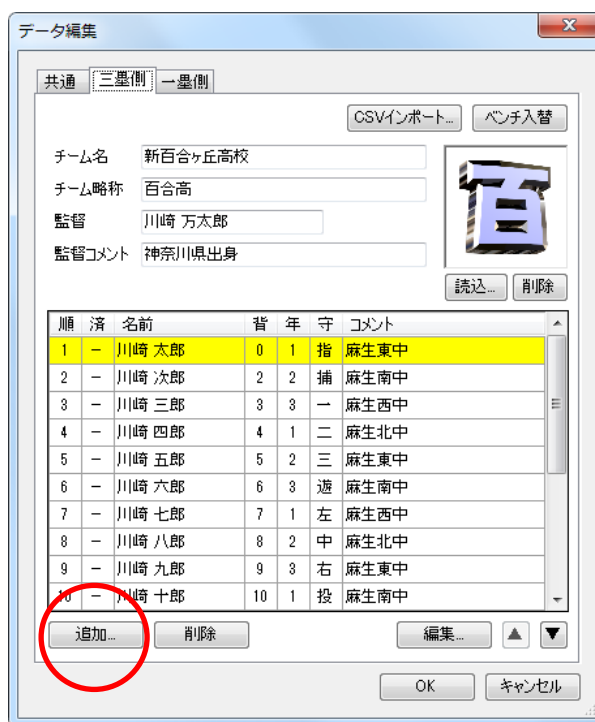


図 3.3 選手データの追加

ここで名前と背番号を記入し、「OK」ボタンを押下します。学年とコメントは必要に応じて入力します。

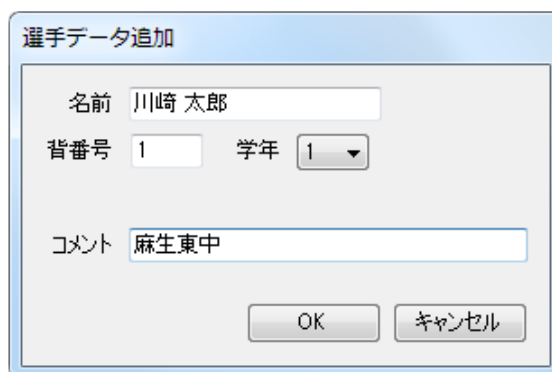


図 3.4 選手データ追加画面



1チームに登録できる選手は出場選手と控え選手を合わせて最大 27 人です。

選手データは 1～9 人目を打順で並べます。選手の順番を入れ替えるには右下の「▲」「▼」ボタンを押下して選択された選手を移動します。

また、1～9 人目に指名打者を設定した場合には 10 人目に投手を設定します。

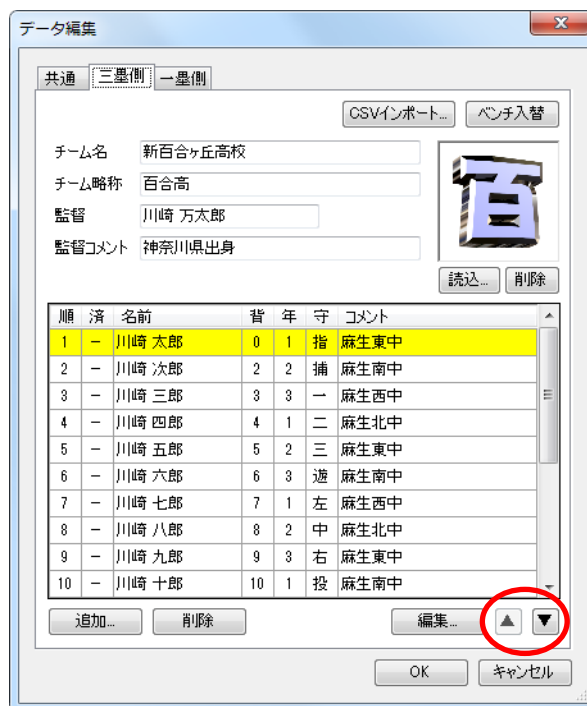


図 3.5 選手データの移動

選手データの編集

選手データを編集する場合には、選手を選択して「編集...」ボタンを押下します。

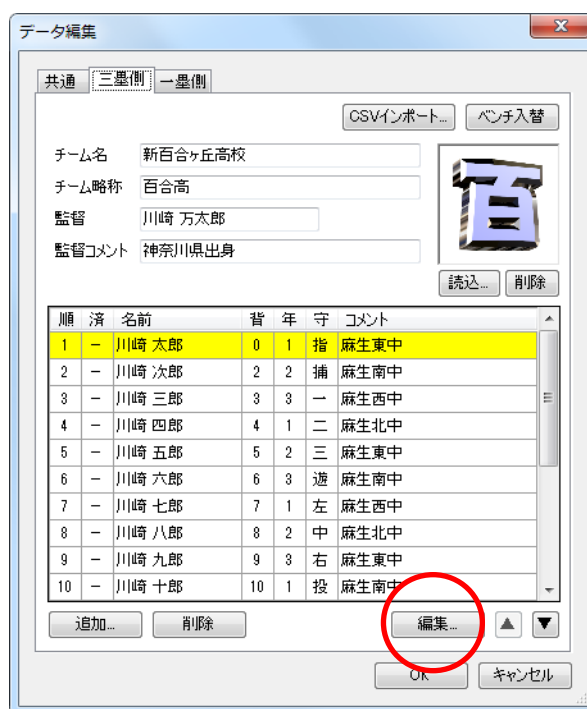
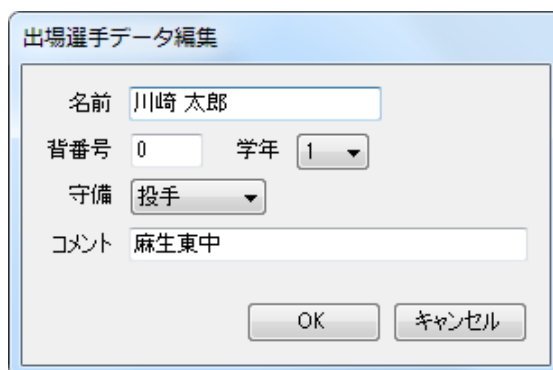


図 3.6 選手データの編集

出場選手と控え選手によって、図 3.7 または図 3.8 の画面が表示されます。それぞれ必要なデータを入力して「OK」ボタンを押下します。



出場選手データ編集

名前 川崎 太郎

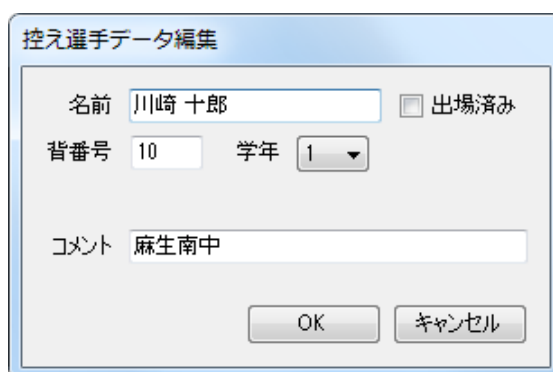
背番号 0 学年 1

守備 投手

コメント 麻生東中

OK キャンセル

図 3.7 出場選手データ編集画面



控え選手データ編集

名前 川崎 十郎 出場済み

背番号 10 学年 1

コメント 麻生南中

OK キャンセル

図 3.8 控え選手データ編集画面

背番号には 1～3 桁の半角数字を記入します。0、または 0 で始まる 2 桁以上の数字 (00、000、01、007、099 など) を指定することもできます。



「共通」タブで指名打者制を有効にすると、1～9 人目の守備位置に「指名打者」を選択できるようになります。また、10 人目の選手の守備位置に「投手」を選択できるようになります。



10 人目の選手に投手を設定した後、「共通」タブで指名打者制を無効にすると 10 人目の選手データがエラーになります。

この場合、10 人目の選手の編集画面(「図 3.8 控え選手データ編集画面」)を開き、そのまま「OK」ボタンを押下してください。守備が空欄となり、エラーが発生しなくなります。

選手データの削除

選手データを削除する場合には、選手を選択して「削除」ボタンを押下します。



図 3.9 選手データの削除

チームロゴの読み込みと削除

チームロゴの読み込みと削除を行うには、チームロゴ表示枠の下の「読込...」
「削除」ボタンを押下します。

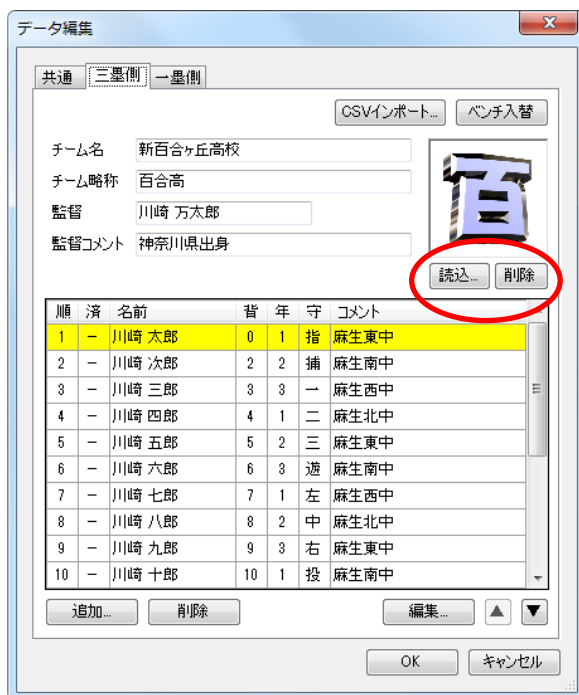


図 3.10 チームロゴの追加と削除



チームロゴに指定可能な画像ファイルフォーマットは BMP、JPG、PNG および TIFF です。また、推奨解像度は 384×384 ピクセル以上の正方形です。チームロゴは各送出画面においてアスペクト比固定で拡張して表示されます。

CSV ファイルのインポート

「CSV インポート…」ボタンを押下すると、チームデータを格納した CSV ファイルを読み込むことができます。CSV ファイルの 1 行目にはチーム名、チーム名の略称、チームロゴの画像ファイルのパス名、監督名および監督コメントを記述します。また、2 行目以降には選手名、背番号、学年、守備位置およびコメントを記述します。

```
新百合ヶ丘高校, 新百高, 新百高.PNG, 川崎 万太郎, 神奈川県出身
川崎太郎, 1, 1, 指, 麻生東中
川崎次郎, 2, 2, 捕, 麻生南中
...
```

図 3.11 CSV ファイルの記述例

2～10 行目はそれぞれ 1～9 番の打順に相当します。指名打者を使用する場合には 11 行目に投手を記述します。

11 行目以降(指名打者を使用する場合には 12 行目以降)は控え選手です。

表 3.1 は CSV ファイルの記述に関する制約です。記述に不備がある場合には空欄となります。

表 3.1 CSV ファイルの記述に関する制約

項目	記述制約
チームロゴ	画像ファイルのパス名を指定します。ファイル名のみ指定した場合には CSV ファイルがあるディレクトリを参照します。指定可能なフォーマットは BMP、JPG、PNG および TIFF です。
背番号	1～3 桁の半角数字を記入します。0、または 0 で始まる 2 桁以上の数字を指定することもできます。 例:0～999、00、000、01、007、099 など
学年	1～6 の半角数字を記入します。未使用の場合には空欄にします。
守備位置	漢字(投、捕、一、二、三、遊、左、中、右、指)または半角数字(1～10)を記入します。 守備位置は 2～10 行目に記載します。ただし指名打者を使用する場合のみ 11 行目に投手を指定します。

3.2. ユーザ作成の静止画登録

ユーザは独自に用意した静止画を本ソフトウェアに登録することで、その画像を送出することができます。例えば球場名やアイキャッチの送出手など、さまざまな目的に利用することができます。

ユーザ作成の静止画を登録するには、メイン画面のメニューバーから「ツール」→「画像登録...」を選択し、以下の画像登録画面を開きます。「追加...」ボタンを押下すると、ユーザが用意した静止画(BMP、JPG、PNG、TIFF)を登録することができます。

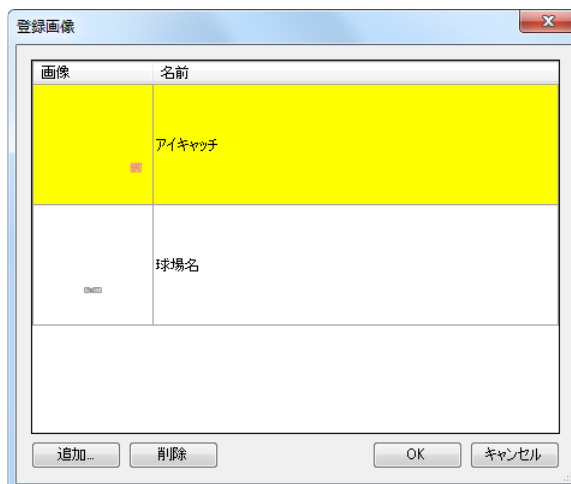


図 3.12 画像登録画面

ここで登録した画像をカスタマイズ画面でキーに割り当てることで、送出手が可能になります。キーへの割り当てについては次節「3.3 キーバインドのカスタマイズ」を参照してください。

登録削除する場合には、削除する行を選択して「削除」ボタンを押下します。

名前を変更する場合には、変更する名前の欄をクリックして編集します。画像を変更する場合には、変更する画像をクリックしてファイルの読み込みダイアログを開き、画像ファイルを指定します。



本ソフトウェアは登録画像を画面全体にフィットするように伸縮して送出手しますので、登録画像の解像度は基本的に 1920×1080 にします。画面の一部にだけ表示を行いたい場合にはアルファ値付きの画像フォーマットを利用し、非表示部分を透明にします。

本ソフトウェアは登録画像のアルファ値を KEY として使用します。アルファ値をもたない画像フォーマットの場合はフルスケールのキーとして扱います。



解像度が 1920×1080 以外の画像を指定した場合にはアスペクト比が変わったり画像がぼやけたりする場合がありますのでご注意ください。

3.3. キーバインドのカスタマイズ

ファンクションキー(キーボードの F1～F12)を押下した際の動作はユーザがカスタマイズすることができます。メイン画面下側にあるボタンはファンクションキーと対応付けされていますので、これらのボタンの動作も同時にカスタマイズされます。(ファンクションキーとメイン画面下側にあるボタンとの対応については「4.3.1 即時送出」を参照してください。)

キーバインドをカスタマイズするには、メニューバーの「ツール」→「カスタマイズ...」を選択してカスタマイズ画面を開きます。この画面では操作(得点の加算など)、送出(BSO など)およびユーザ登録画像をファンクションキーに割り当てる事が出来ます。

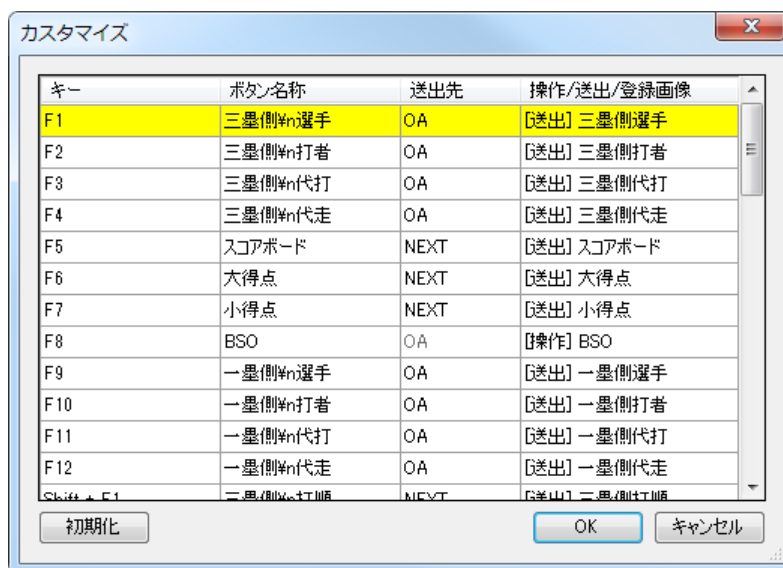


図 3.13 カスタマイズ画面

「ボタン名称」に入力した文字列はメイン画面下側にあるボタンに表示されます。文字列の途中で改行する場合には「*n」を記述します。

「送出先」の列は「OA」または「NEXT」を選択します。「OA」を選択すると、ボタンを押下したとき即時に送出されます。また「NEXT」を選択すると、ボタンを押下したとき NEXT 画面に表示され、「TAKE」ボタンで送出されます。この項目は「操作/送出/登録画面」の列で「送出」または「登録画面」を選択したとき有効になります。

「操作/送出/登録画面」の列では、得点加算などの操作や、ボタンを押下したときに送出する画面を選択します。

「初期化」ボタンを押下すると出荷時のキーバインドに戻します。

3.4. ファイル保存

メニューバーの「ファイル」→「保存...」または「名前をつけて保存...」を押下して、入力したデータをファイルに保存します。



ファイルに保存されるデータは、データ編集画面で入力したデータの他、メイン画面で入力したデータ(スコアボード、試合終了状態、BSO および選手選択)です。なお、ユーザ作成の画像登録とキーバインドのカスタマイズについてはアプリケーションが別途保存しておきます。

4.2.2. BSO 入力

メイン画面中央にあるボタンで BSO を入力します。



図 4.3 得点入力

以下のケースで入力を行った場合、データを自動で更新します。

表 4.1 BSO 操作に伴う自動処理

ケース	処理
3ボールから「B+」ボタンを押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ BS をクリアします。 ・ 一塁走者をチェックします。走者が一塁、または一二塁の場合にはそれぞれ進塁します。 ・ 満塁の場合、得点が自動で加算されます。 ・ 攻撃中の出場選手が選択されている場合には次の選手を選択します。
2ストライクから「S+」ボタンを押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「O+」を押下した場合と同様の処理を行います。
ノーアウトまたは1アウトから「O+」を押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ BS をクリアします。 ・ 攻撃中の出場選手が選択されている場合には次の選手を選択します。
2アウトから「O+」を押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ BSO をクリアします。 ・ 攻撃中の出場選手が選択されている場合には次の選手を選択します。 ・ 走者をクリアします。 ・ スコアボード上で次の回にフォーカスを移動します。現在の回に得点が入力されていない場合には「O」を入力します。
BS クリアを押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ BS をクリアします。 ・ 攻撃中の出場選手が選択されている場合には次の選手を選択します。
ノーアウトまたは1アウトから「走者アウト」を押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ アウトカウントを加算します。それ以外の処理は行いません。
2アウトから「走者アウト」を押下した場合	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2アウトから「O+」を押下した場合と同様の処理を行います。ただし、攻撃中の出場選手が選択されている場合でも次の選手を選択しません。

BSO はテンキーでも入力できます。テンキーのキーバインドを以下に示します。

表 4.2 BSO および走者のキーバインド

キー	処理
9	ボールカウントの増加
7	ボールカウントの減少
6	ストライクカウントの増加
4	ストライクカウントの減少
3	アウトカウントの増加
1	アウトカウントの減少
0	BS クリア
.(ドット)	走者アウト
/	三塁 (押下するたびにチェック状態が変わります。)
*	二塁 (押下するたびにチェック状態が変わります。)
-	一塁 (押下するたびにチェック状態が変わります。)
+	走者クリア
BackSpace	直前に行った処理を取り消します。

4.2.3. 走者入力

メイン画面中央にあるボタンで走者を入力します。



図 4.4 走者入力

走者はテンキーでも入力できます。テンキーのキーバインドについては「表 4.2 BSO および走者のキーバインド」を参照してください。

4.2.4. 選手交代

各チームの「交代」ボタンを押下することで、出場選手と控え選手を交代することができます。

三塁側：新百合ヶ丘高校 監督：川崎 万太郎

順	名前	背	年	守	コメント
1	川崎 太郎	0	1	指	麻生東中
2	川崎 次郎	2	2	捕	麻生南中
3	川崎 三郎	3	3	一	麻生西中
4	川崎 四郎	4	1	二	麻生北中
5	川崎 五郎	5	2	三	麻生東中
6	川崎 六郎	6	3	遊	麻生南中
7	川崎 七郎	7	1	左	麻生西中
8	川崎 八郎	8	2	中	麻生北中
9	川崎 九郎	9	3	右	麻生東中
-	川崎 十郎	10	1	投	麻生南中

指名打者削除 交代... 守備交代...

済	名前	背	年	コメント
<input type="checkbox"/>	川崎 十一郎	11	2	麻生西中
<input type="checkbox"/>	川崎 十二郎	12	3	麻生北中
<input type="checkbox"/>	川崎 十三郎	13	1	麻生東中
<input type="checkbox"/>	川崎 十四郎	14	2	麻生南中
<input type="checkbox"/>	川崎 十五郎	15	3	麻生西中
<input type="checkbox"/>	川崎 十六郎	16	1	麻生北中
<input type="checkbox"/>	川崎 十七郎	17	2	麻生東中
<input type="checkbox"/>	川崎 十八郎	18	3	麻生南中

図 4.5 選手交代

「交代」ボタンを押下すると、交代選手の候補をリストアップしたダイアログが表示されます。ここで選手を選択して「OK」ボタンを押下すると選手交代が完了します。

交代

名前	背	年	コメント
横浜 十郎	10	1	岸根中
横浜 十一郎	11	2	岸根東中
横浜 十二郎	12	3	鳥山東中
横浜 十三郎	13	1	鳥山南中
横浜 十四郎	14	2	岸根南中
横浜 十五郎	15	3	岸根中
横浜 十六郎	16	1	鳥山西中
横浜 十七郎	17	2	鳥山東中
横浜 十八郎	18	3	鳥山南中

OK キャンセル

図 4.6 選手交代ダイアログ

4.2.5. 守備交代

各チームの「守備交代」ボタンを押下することで、出場選手の守備位置を交代することができます。

三塁側：新百合ヶ丘高校 監督：川崎 万太郎

順	名前	背	年	守	コメント
1	川崎 太郎	0	1	指	麻生東中
2	川崎 次郎	2	2	捕	麻生南中
3	川崎 三郎	3	3	一	麻生西中
4	川崎 四郎	4	1	二	麻生北中
5	川崎 五郎	5	2	三	麻生東中
6	川崎 六郎	6	3	遊	麻生南中
7	川崎 七郎	7	1	左	麻生西中
8	川崎 八郎	8	2	中	麻生北中
9	川崎 九郎	9	3	右	麻生東中
-	川崎 十郎	10	1	投	麻生南中

指名打者削除 交代... 守備交代...

済	名前	背	年	コメント
<input type="checkbox"/>	川崎 十一郎	11	2	麻生西中
<input type="checkbox"/>	川崎 十二郎	12	3	麻生北中
<input type="checkbox"/>	川崎 十三郎	13	1	麻生東中
<input type="checkbox"/>	川崎 十四郎	14	2	麻生南中
<input type="checkbox"/>	川崎 十五郎	15	3	麻生西中
<input type="checkbox"/>	川崎 十六郎	16	1	麻生北中
<input type="checkbox"/>	川崎 十七郎	17	2	麻生東中
<input type="checkbox"/>	川崎 十八郎	18	3	麻生南中

図 4.7 守備交代

「守備交代」ボタンを押下すると、交代選手の候補をリストアップしたダイアログが表示されます。ここで選手を選択して「OK」ボタンを押下すると守備交代が完了します。

守備交代 - 三塁側 : 新横浜高校

順	名前	背	年	守	コメント
1	横浜 太郎	1	1	投	岸根中
2	横浜 次郎	2	2	捕	岸根東中
3	横浜 三郎	3	3	一	烏山東中
4	横浜 四郎	4	1	二	烏山南中
5	横浜 五郎	5	2	三	岸根南中
6	横浜 六郎	6	3	遊	岸根中
7	横浜 七郎	7	1	左	烏山西中
8	横浜 八郎	8	2	中	烏山東中
9	横浜 九郎	9	3	右	烏山南中

OK キャンセル

図 4.8 守備交代ダイアログ



以下の交代を行った場合、指名打者が自動的に消滅します。(2014 公認野球規則 6.10)

- (a) 投手の守備位置を変更したとき。この場合、指名打者は出場済みとなり、変更前に投手だった選手が指名打者の打順に入ります。
- (b) 指名打者の守備位置を変更したとき。この場合、指名打者と守備交代した選手は出場済みとなり、出場済みとなった選手の打順に投手が入ります。

4.2.6. 指名打者削除

各チームの「指名打者削除」ボタンは、指名打者に代わって投手が打撃を行うときに使用します。このボタンを押下すると指名打者は出場済みとなり、投手が指名打者の打順に入ります。

三塁側：新百合ヶ丘高校 監督：川崎 万太郎

順	名前	背	年	守	コメント
1	川崎 太郎	0	1	指	麻生東中
2	川崎 次郎	2	2	捕	麻生南中
3	川崎 三郎	3	3	一	麻生西中
4	川崎 四郎	4	1	二	麻生北中
5	川崎 五郎	5	2	三	麻生東中
6	川崎 六郎	6	3	遊	麻生南中
7	川崎 七郎	7	1	左	麻生西中
8	川崎 八郎	8	2	中	麻生北中
9	川崎 九郎	9	3	右	麻生東中
10	川崎 十郎	10	1	投	麻生南中

順	名前	背	年	コメント
<input type="checkbox"/>	川崎 十一郎	11	2	麻生西中
<input type="checkbox"/>	川崎 十二郎	12	3	麻生北中
<input type="checkbox"/>	川崎 十三郎	13	1	麻生東中
<input type="checkbox"/>	川崎 十四郎	14	2	麻生南中
<input type="checkbox"/>	川崎 十五郎	15	3	麻生西中
<input type="checkbox"/>	川崎 十六郎	16	1	麻生北中
<input type="checkbox"/>	川崎 十七郎	17	2	麻生東中
<input type="checkbox"/>	川崎 十八郎	18	3	麻生南中

図 4.9 指名打者の削除



投手は指名打者に代わって打撃を行うことができます。投手が打撃を行うと、それ以後指名打者の役割は消滅します。(2014 公認野球規則 6.10)

4.3. 送出

4.3.1. 即時送出

即時送出はメイン画面下部にあるボタンで操作します。これらのボタンのうち、黄色で表示されたボタンを押下すると選択した画面を即時送出します。

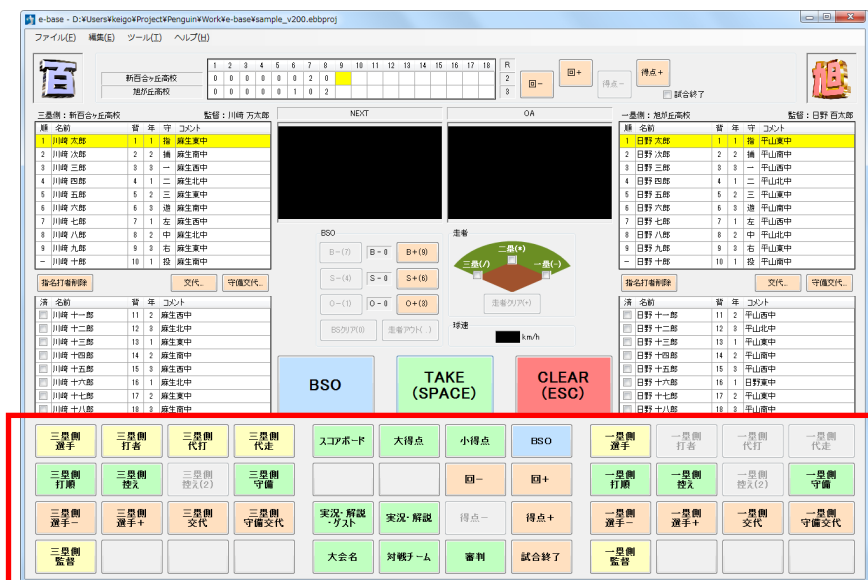


図 4.10 即時送出

なお、メイン画面下部にあるボタンは機能によって以下のように色分けされています。

- 黄色 ... 即時送出を行います。
- 緑 ... NEXT に表示した後、「TAKE」ボタンで送出します。
- オレンジ ... データ入力や選手選択などの操作を行います。
- 青 ... BSO の送出をコントロールします。

また、メイン画面下側にあるボタンはファンクションキーに割り当てられています。上から1行目は F1～F12、2行目は Shift+F1～F12、3行目は Ctrl+F1～F12、4行目は Shift+Ctrl+F1～F12 に対応します。

4.3.2. TAKE 送出

TAKE 送出はメイン画面下部にあるボタンとメイン画面中央にある「TAKE」ボタンで操作します。

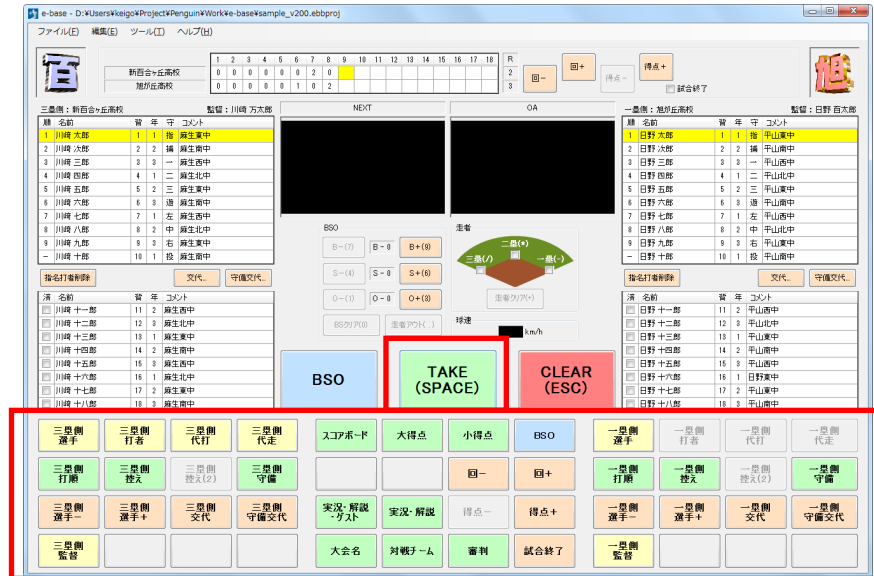


図 4.11 TAKE 送出

メイン画面下部にあるボタンのうち緑のボタンを押下すると、選択した画面がメイン画面中央上部にある「NEXT」に表示されます。ここで内容を確認した後、「TAKE」ボタンを押下すると送出が実行されます。

4.3.3. BSO 送出

BSO 送出はメイン画面下部にあるボタンか、またはメイン画面中央にある「BSO」ボタンで操作します。ボタンを押すたびに送出画面上での表示・非表示が即時に切り替わります。



図 4.12 BSO 送出

なお、BSO は BSO 以外の画面とは別レイヤーに表示されます。

4.3.4. クリア

メイン画面中央にある「CLEAR」ボタンを押下すると、現在送出しているすべての画面 (BSO と BSO 以外の画面) をクリアします。

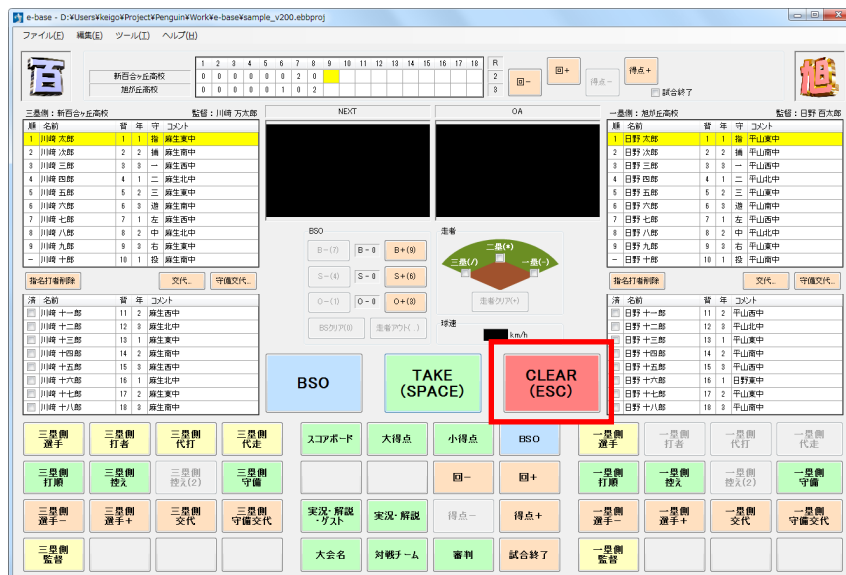


図 4.13 送出画面クリア

BSO と BSO 以外の画面を両方送出している状態で BSO だけクリアするには「BSO」ボタンを押下します。また、同じ状態から BSO 以外の画面だけクリアするには、NEXT を未選択 (黒画面) にして「TAKE」ボタンを押下します。

4.3.5. スピードガン

スピードガンとの通信を行うためには、まずオプション設定で通信設定を行います。設定の詳細につきましては「5.1.2 スピードガンの設定」を参照してください。スピードガンとの通信を開始するには、メニューバーの「ツール」→「スピードガン通信」をチェックします。

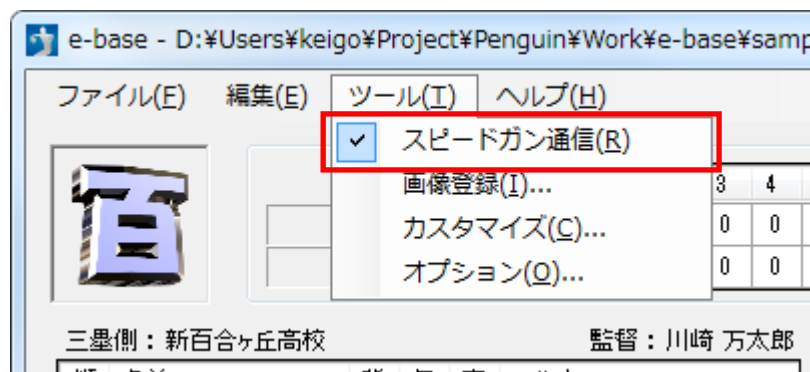


図 4.14 スピードガン通信

スピードガンから受信した球速データは BSO と同じレイヤーに表示されます。BSO が送出状態にあるとき、スピードガンから球速データを受信すると球速が自動で表示されます。



図 4.15 球速データの送出例

BSO の送出を停止すると球速データの送出も停止します。次に BSO を送出してもスピードガンからデータを受信するまで球速は表示されません。

5. 設定

5.1. オプション設定

5.1.1. ビデオ出力の設定

本ソフトウェアをはじめてご利用になる場合、まず最初にビデオボードの設定を行います。

メニューバーから「ツール」→「オプション...」を選択すると「オプション」ダイアログが開きます。このダイアログの「ビデオ出力」タブでデバイスとフォーマットを選択します。

デバイスが内部合成機能をもつビデオボードの場合には、入力映像に合成するかどうかを選択できます。合成しない場合には FILL/KEY または FILL のみを出力します。

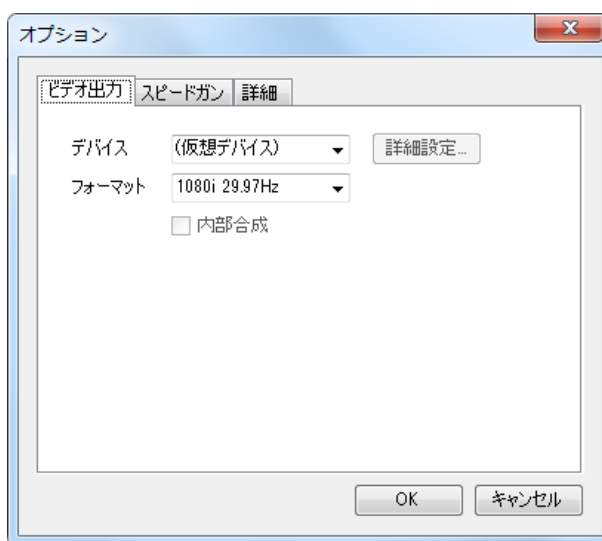


図 5.1 「オプション」ダイアログのビデオ出力設定画面

選択したデバイスに詳細な設定項目がある場合には「詳細設定...」ボタンが有効になります。図 5.2 はセカンダリデバイスの詳細設定画面です。

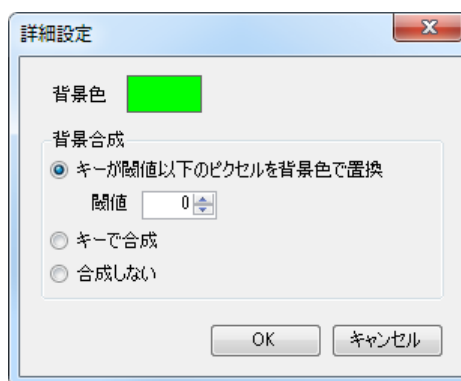


図 5.2 セカンダリデバイスの詳細設定画面

セカンダリデバイスは主に後段の機器でクロマキーを利用する場合に選択します。「背景合成」の項目は、背景色と FILL/KEY との合成方法を指定します。

ビデオ出力の設定は、次にアプリケーションを起動したときに反映されます。

5.1.2. スピードガンの設定

「スピードガン」タブでは、シリアル通信の設定および送出方法に関する設定を行います。

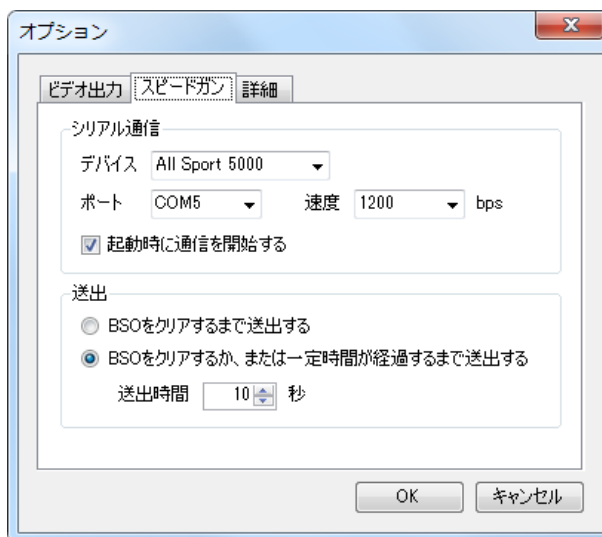


図 5.3 「オプション」ダイアログのスピードガン設定画面

「シリアル通信」では、スピードガンの種類および通信に使用するシリアルポート、ボーレートの設定を行います。「起動時に通信を開始する」をチェックすると、アプリケーションを次回起動したときに球速データの受信を開始します。

「送出」では送出方法を選択します。送出時間は 1～30 秒の間で、1 秒間隔で設定できます。

5.1.3. 詳細設定

「詳細」タブではアプリケーションの動作に関する設定を行います。

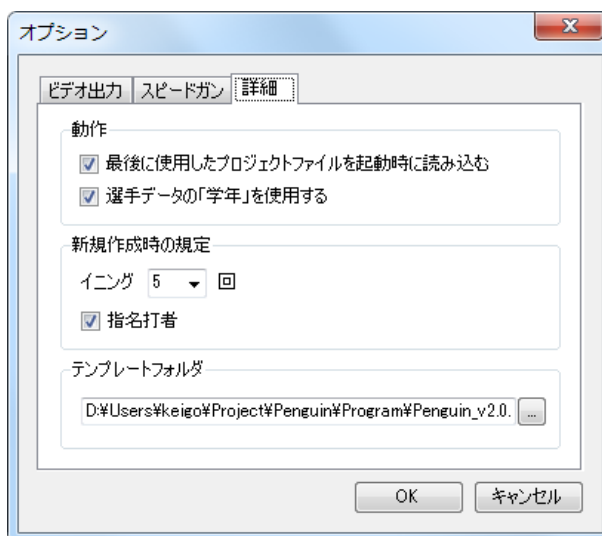


図 5.4 「オプション」ダイアログの詳細設定画面

「最後に使用したプロジェクトファイルを起動時に読み込む」をチェックすると、アプリケーションを次回起動したときに、最後に使用したプロジェクトファイルを読み込みます。

「選手データの「学年」を使用する」をチェックすると、メイン画面およびデータ編集画面に「学年」データが表示され、また選手紹介のテロップで「学年」データが送出されます。

「新規作成時の規定」は、データを新規作成したときの既定値を設定します。新規作成するたびに設定変更する手間を省きます。

「テンプレートフォルダ」では、デザインテンプレートを参照するフォルダの変更を行います。

5.2. ビデオボードの設定

本ソフトウェアが起動していないときのビデオボードからの送出は、以下のよう
に設定しておくことをお勧めします。

内部合成を使用する場合 ... 本線スルー
内部合成を使用しない(FILL/KEY 出力)場合 ... Black

KONA LHe+の設定

まず最初に本ソフトウェアを終了しておきます。

ドライバーバージョン 11.3.4 build 34 の場合、「スタート」メニューの「すべてのプログラム」→「AJA」→「AJA ControlPanel」を選択してコントロールパネルを開きます。

内部合成を使用する場合、次の2つの設定を変更します。

まず、コントロールパネルの左側のメニューから「Control」を選択し、「Video Output」の項目を「Input Passthrough」に設定します。

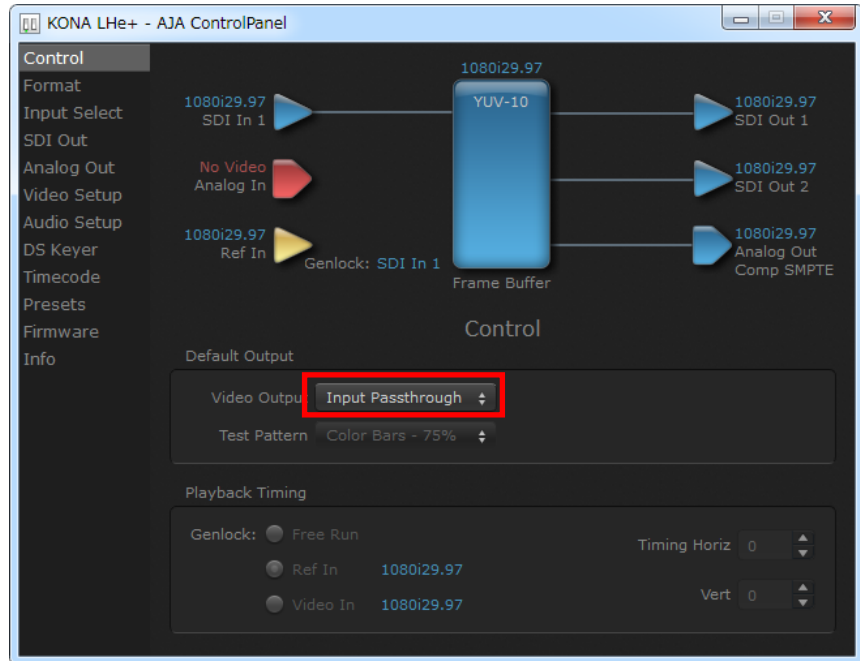


図 5.5 KONA LHe+で内部合成を使用する場合の設定(1)

次に左側のメニューから「DS Keyer」を選択し、「Mode」の項目を「Frame Buffer over Video In」に設定します。

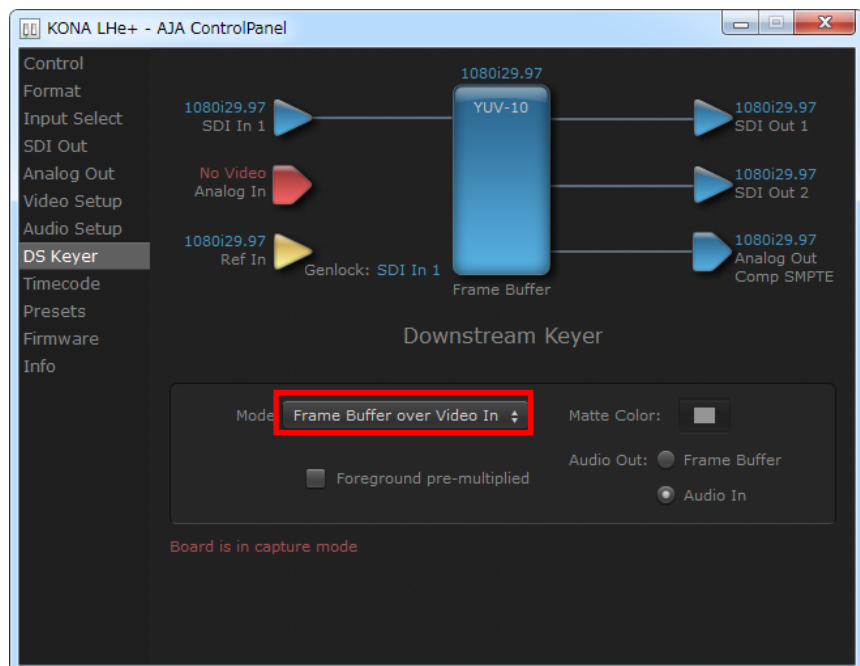


図 5.6 KONA LHe+で内部合成を使用する場合の設定(2)

また、内部合成を使用しない場合にはコントロールパネルの左側のメニューから「Control」を選択し、「Video Output」の項目を「Input Passthrough」に、「Test Pattern」の項目を「Black」に設定します。

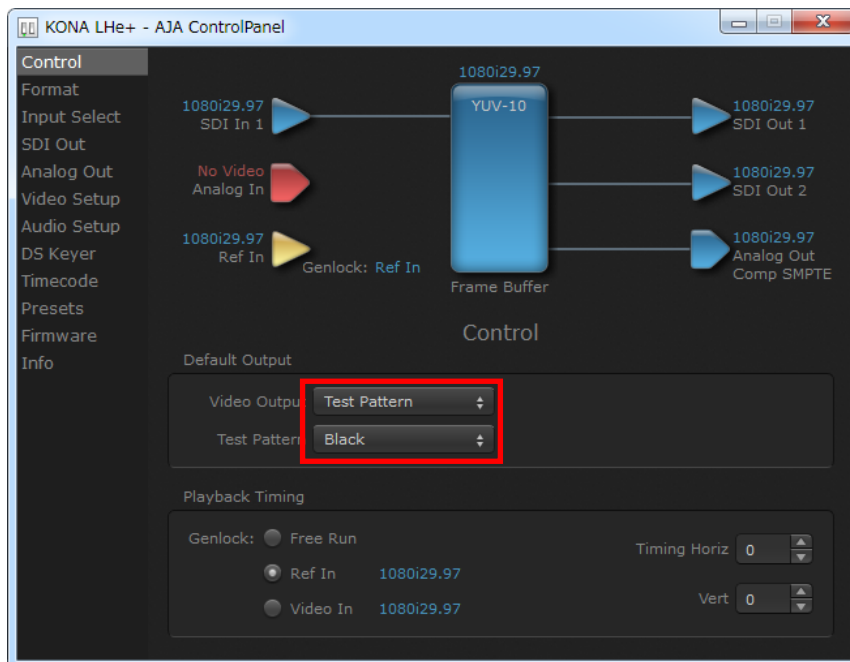


図 5.7 KONA LHe+で内部合成を使用しない場合の設定



KONA LHe+ のコントロールパネルはドライバーのバージョンによって異なる場合があります。

P1000 の設定

まず最初に本ソフトウェアを終了しておきます。

次に「スタート」メニューの「すべてのプログラム」→「Cosmic Engineering Phoenix」→「Tool」→「Phoenix Config」を選択してコントロールパネルを開きます。

内部合成を使用する場合、「出力」タブで「Out1」「Out2」の項目をそれぞれ「PGM」に設定します。

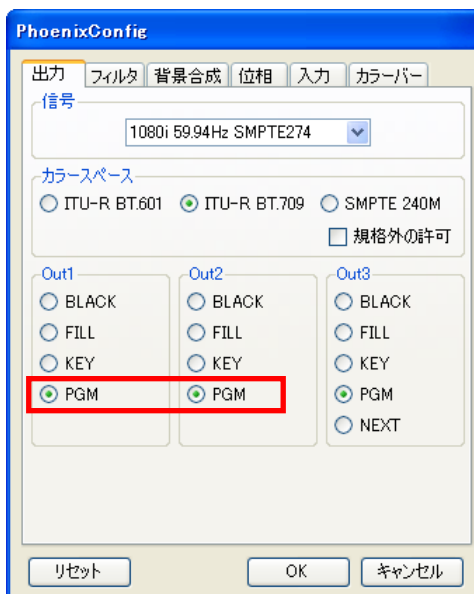


図 5.8 P1000 で内部合成を使用する場合の設定

内部合成を使用しない場合、「出力」タブで「Out1」「Out2」の項目をそれぞれ「Black」に設定します。



図 5.9 P1000 で内部合成を使用しない場合の設定

6. セットアップ

6.1. アプリケーションのインストール

インストール CD-ROM を CD-ROM ドライブ に挿入するとインストーラが自動で起動します。自動で起動しない場合には CD-ROM のルートディレクトリにある setup.exe をダブルクリックして起動してください。

インストーラが起動すると以下の画面が表示されます。「インストール」ボタンを押下して .NET Framework 4.0 のインストールを開始します。

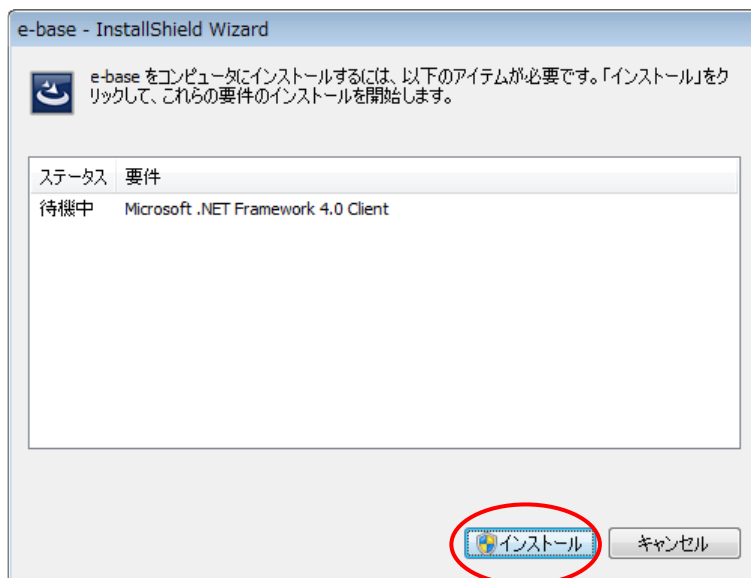


図 6.1 .NET Framework 4.0 インストール待機

.NET Framework 4.0 のインストール中は以下の画面が表示されます。このままインストールが完了するまで待ちます。

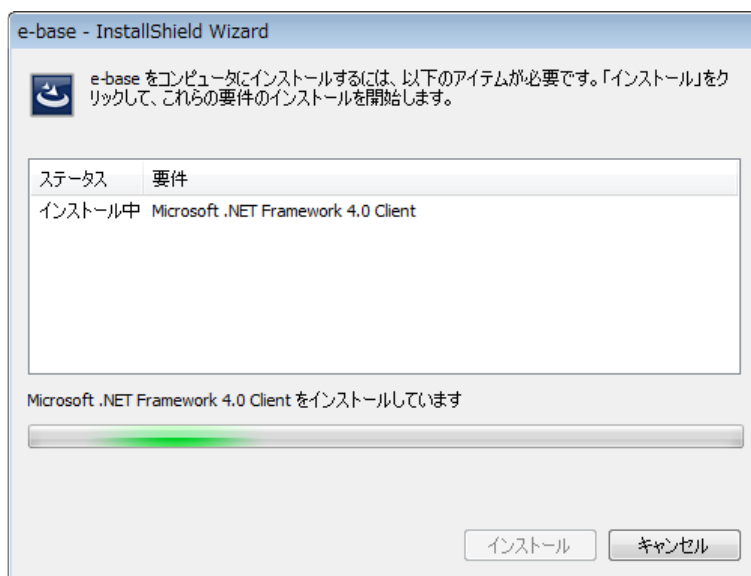


図 6.2 Framework 4.0 インストール中



既に.NET Framework がインストールされている場合には上記のダイアログはスキップされ、次の画面から開始します。

.NET Framework4.0 のインストールが完了すると、本ソフトウェアのインストール準備が始まります。準備が完了すると、以下の図が表示されるので「次へ」ボタンを押下します。

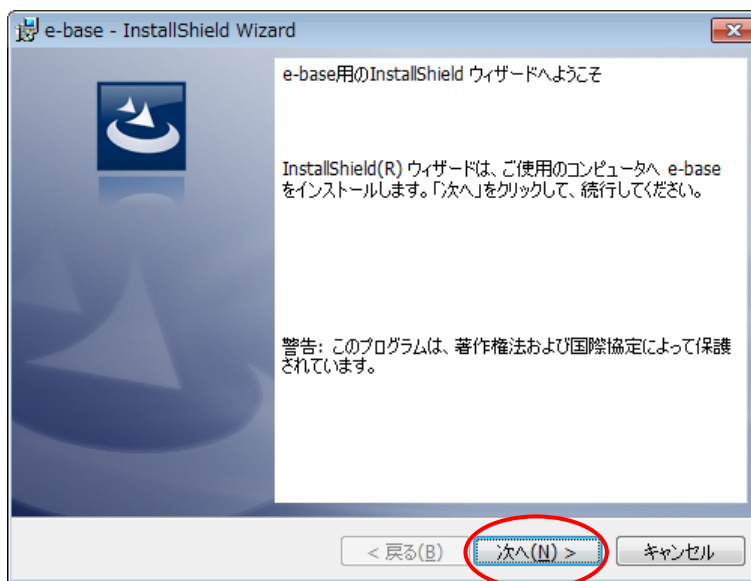


図 6.3 インストール開始

最初にソフトウェア使用許諾契約書が表示されます。内容をよく確認し、同意する場合のみ「使用許諾契約の条項に同意します」を選択して「次へ」ボタンを押下します。

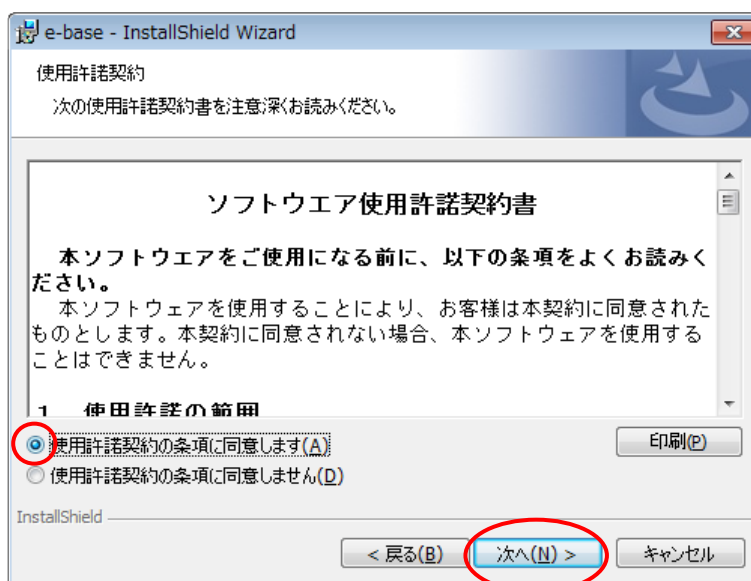


図 6.4 ソフトウェア使用許諾契約書の確認

ユーザ情報を入力して「次へ」ボタンを押下します。

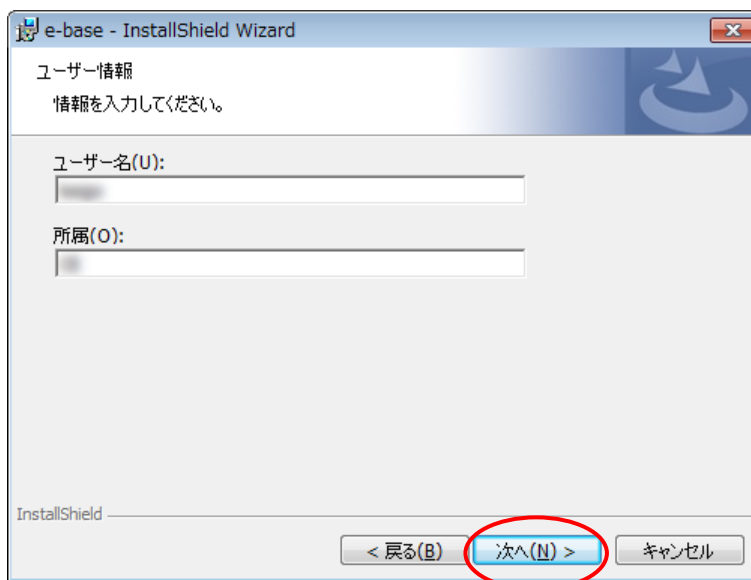


図 6.5 ユーザ情報の入力

インストール先のフォルダを指定します。変更する場合には「変更...」ボタンを押下します。インストール先を確認したら「次へ」ボタンを押下します。

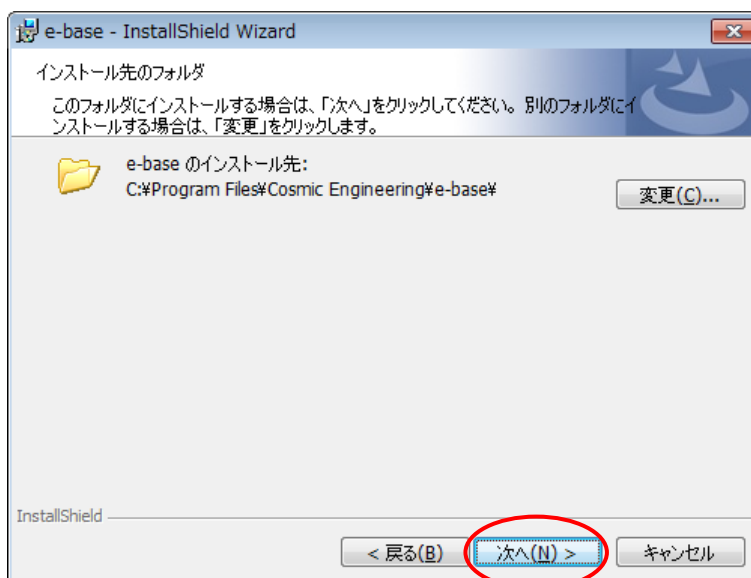


図 6.6 インストール先のフォルダの確認

インストール設定の内容を確認します。「インストール」ボタンを押下すると本ソフトウェアのインストールを開始します。



図 6.7 インストール設定の確認

インストールが完了すると以下の画面が表示されますので、「完了」ボタンを押下してウィンドウを閉じます。

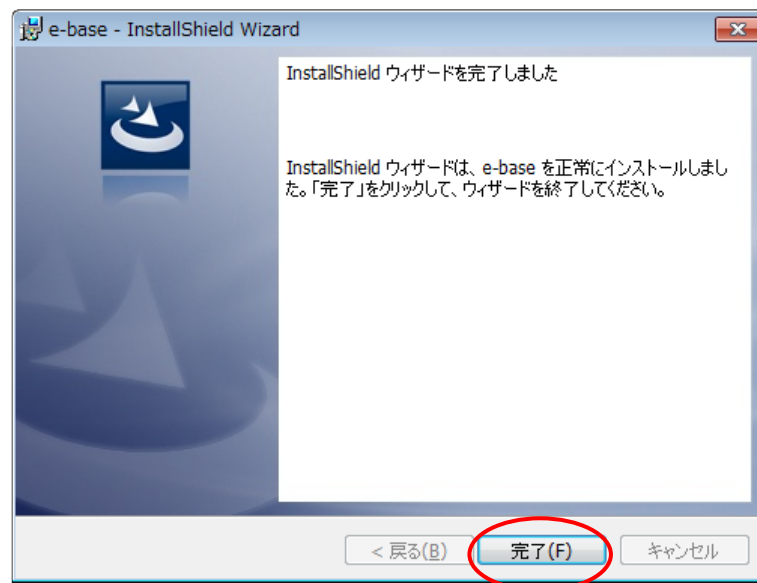


図 6.8 インストール完了

6.2. ドングルのドライバーインストール

ドングルを挿入したとき、ドングルの LED が点灯しない場合には以下の手順に従ってドライバーをインストールしてください。

まず初めにインストール CD-ROM を CD-ROM ドライブに挿入します。e-base のインストーラが自動で起動した場合にはキャンセルを押下して終了します。

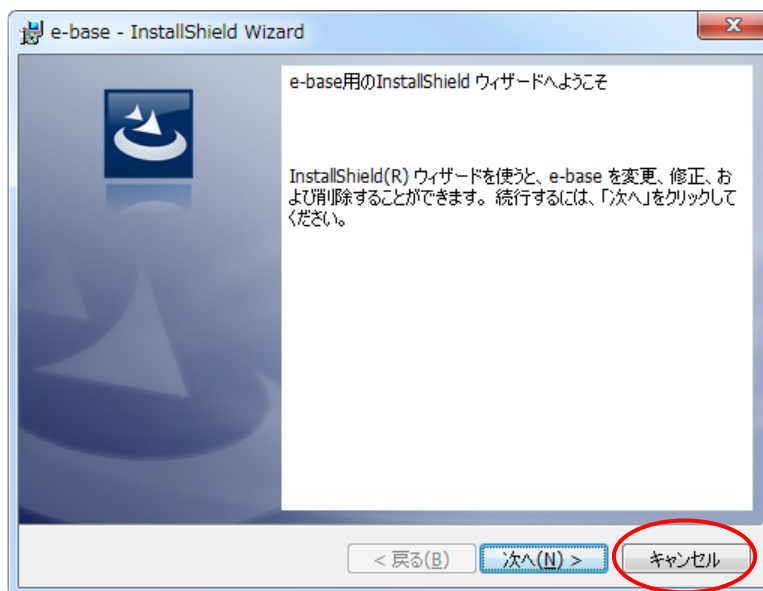


図 6.9 e-base のインストールのキャンセル

次に CD-ROM のルートディレクトリにある HASPUserSetup.exe を実行します。以下のインストールウィザードが起動したら「Next」ボタンを押下します。

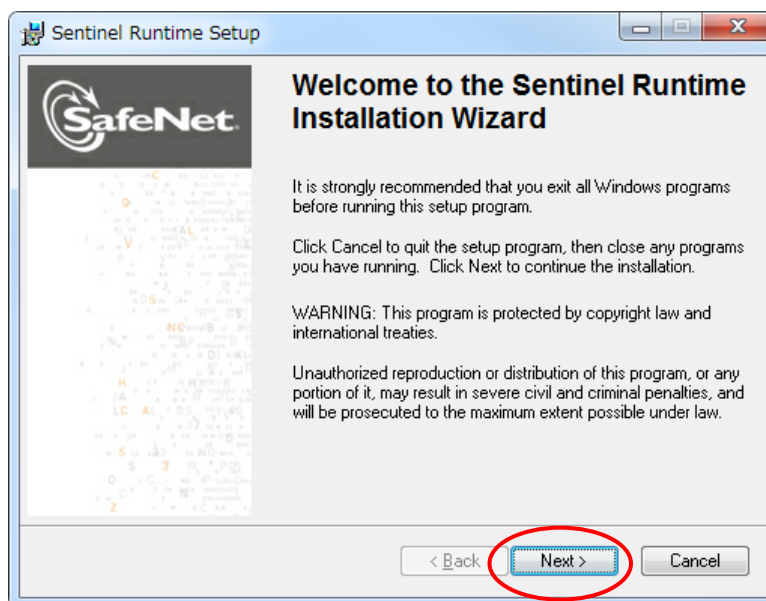


図 6.10 ドングルのドライバーインストール開始

ソフトウェア使用許諾契約書の内容を確認し、「I accept ...」をチェックして「Next」ボタンを押下します。

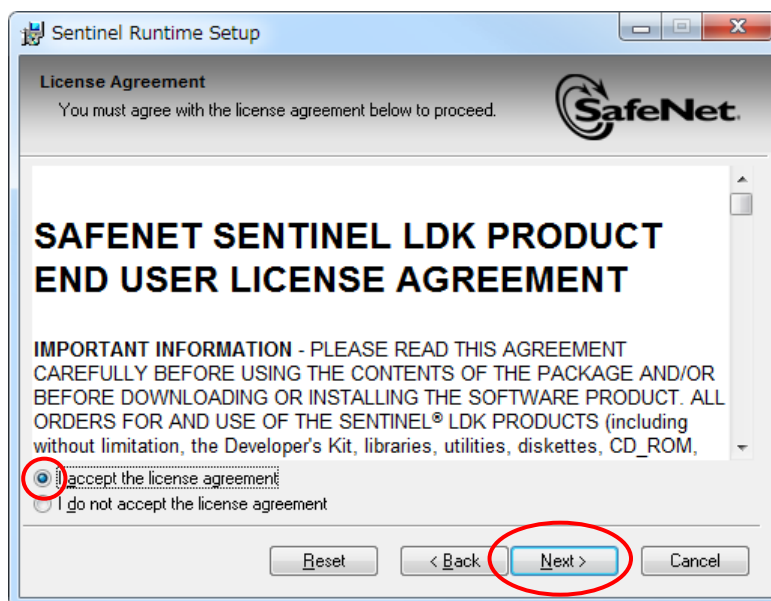


図 6.11 ドングルのドライバーのソフトウェア使用許諾契約書の確認

これでインストールの準備ができました。「Next」ボタンを押下するとドライバーのインストールを開始します。

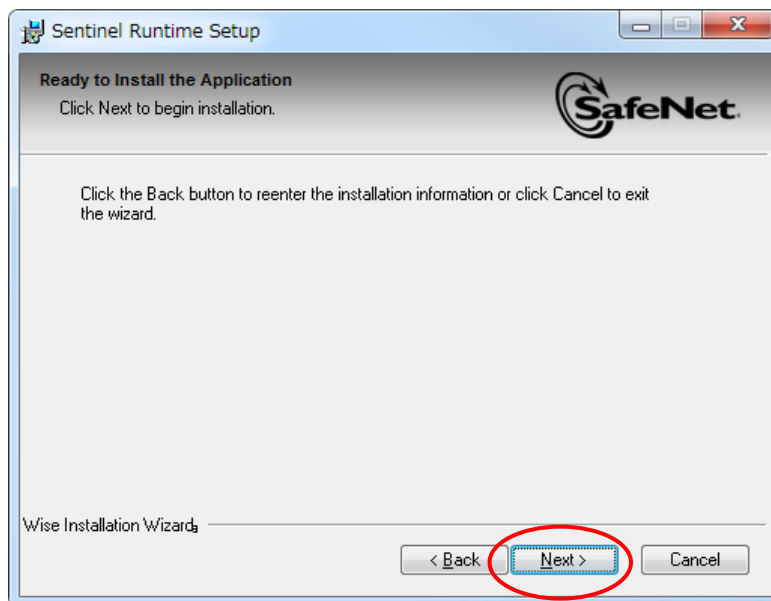


図 6.12 ドングルのドライバーのインストール準備完了

インストールが完了すると以下の画面が表示されますので、「Finish」ボタンを押下してウィンドウを閉じます。

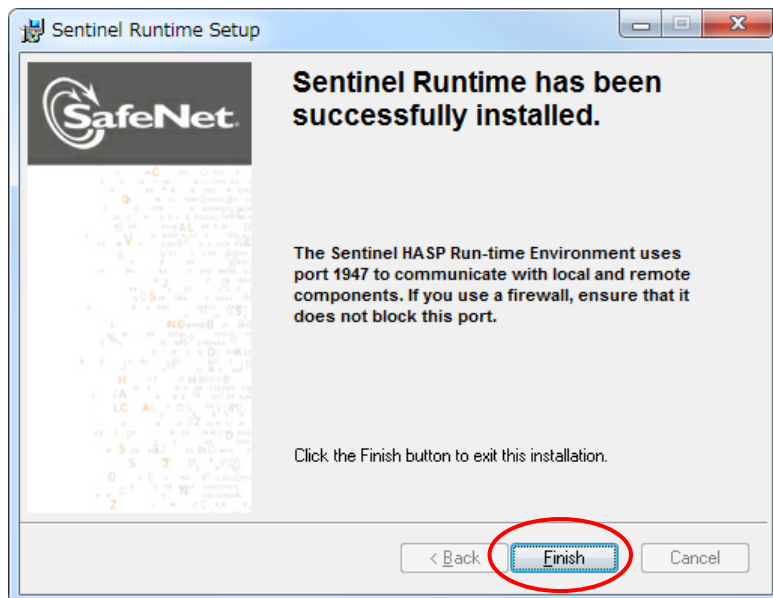


図 6.13 ドングルのドライバーのインストール完了

6.3. アプリケーションのアンインストール

本ソフトウェアをアンインストールするには、「スタート」メニューから「すべてのプログラム」→「Cosmic Engineering Inc.」→「e-base」→「Uninstall e-base」を押下します。

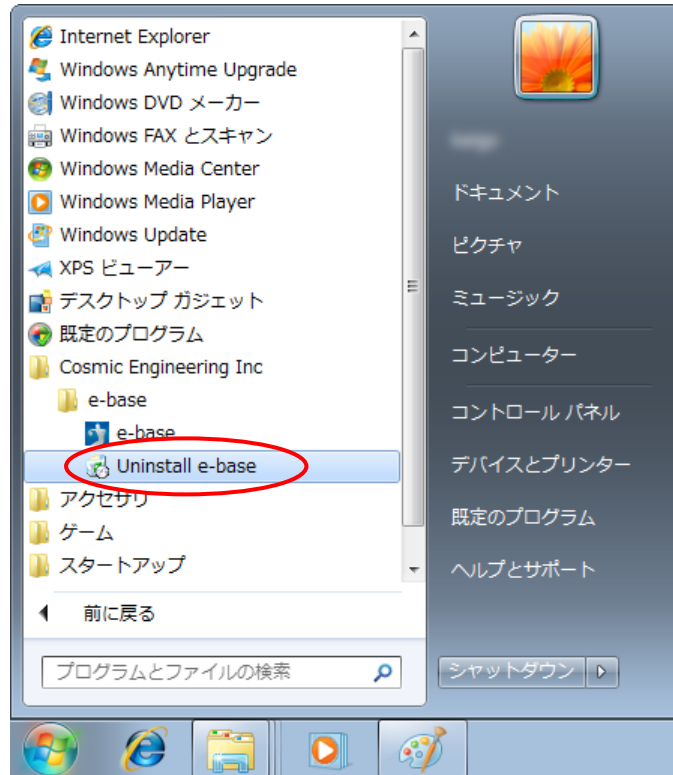


図 6.14 アンインストールの開始

アンインストールの確認画面が表示されますので、「はい」を押下します。

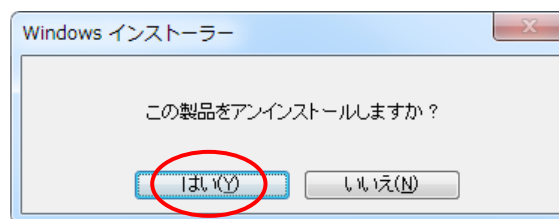


図 6.15 アンインストールの確認

アンインストールの準備が始まります。

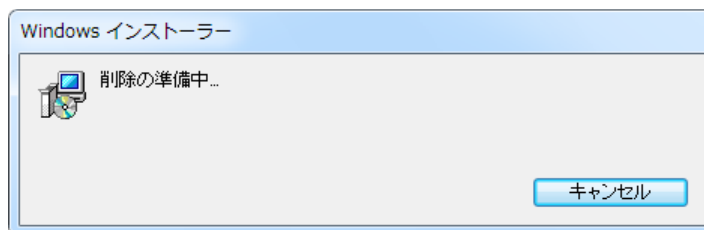


図 6.16 アンインストールの準備

アンインストール中はプログレスバーが表示されます。ウィンドウが閉じたらアンインストール完了です。

7. トラブルシューティング

表 7.1 トラブルシューティング

内容	対応
<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択したデバイスに送出不可能。 ・ 「オプション」ダイアログの「ビデオ出力」タブで指定したいデバイスが表示されない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドングルが挿入されていることをご確認ください。 ・ ドングルのドライバーがインストールされていることをご確認ください。もしドングルの LED が点灯していない場合にはドライバーがインストールされていないことが考えられます。この場合には「6.2 ドングルのドライバーインストール」を参照してドライバーをインストールしてください。 ・ 挿入されているドングルの製品名をご確認ください。メニューバーの「ヘルプ」→「バージョン情報...」の License の項目で確認できます。
<ul style="list-style-type: none"> ・ ダイアログがセカンダリデスクトップの送画面の背後に隠れて操作できない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 操作したいダイアログについて、タスクバーで右クリックして「移動」を選択し、プライマリデスクトップに移動してから操作します。
<ul style="list-style-type: none"> ・ 起動直後にアプリケーションが終了する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本ソフトウェアが対応していないグラフィックスボードを使用していることが考えられます。グラフィックスボードのメーカー名と製品名をご確認の上、弊社までお問い合わせ下さい。
<ul style="list-style-type: none"> ・ 球速が送出不可能。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ メニューバーの「ツール」→「スピードガン通信」にチェックが入っていることをご確認ください。 ・ スピードガンと RS232C ケーブルで接続されていることをご確認ください。 ・ 通信プロトコルがご使用のスピードガンに対応していないことが考えられます。スピードガンのメーカー名と製品名をご確認の上、弊社までお問い合わせ下さい。

8. リリースノート

V1.1.0

- ・ AJA Video Systems 社製のビデオボード KONA LHe+に対応しました。
- ・ BSO をメイン画面上の OA に表示するようにしました。
- ・ キーボードで F10 および Ctrl+F10 を入力したとき、これらのキーにバインドされた処理を実行できない問題を修正しました。
- ・ NEXT が黒画面のときに TAKE ボタンを押下すると、メイン画面下側にある BSO ボタンがオフになる問題を修正しました。(ボタン表示のみの問題で、BSO の送出処理には変更ありません。)

V1.1.1

- ・ 背番号0を設定できるようにしました。
- ・ 一塁側を先攻にした場合、送出ボタン「打者」「代打」「代走」の有効無効が正しく設定されない問題を修正しました。
- ・ 一塁側を先攻にした場合、大得点の一塁側と三塁側が逆に表示される問題を修正しました。

V2.0.0

- ・ 指名打者を指定できるようにしました。
- ・ 5、7、9 イニング制を選択できるようにしました。
- ・ スピードガンから球速データを受信できるようにしました。
- ・ 3 桁の背番号に対応しました。また、0 で始まる 2 桁以上の背番号に対応しました。
- ・ チームロゴを指定できるようにしました。
- ・ 審判、監督、実況・解説・ゲストを送出できるようにしました。
- ・ テンプレートを選択できるようにしました。
- ・ 大得点の点数を点減するようにしました。
- ・ メイン画面およびデータ編集画面で、学年の表示・非表示を切り替えられるようにしました。
- ・ 打者紹介画面に守備位置を表示するようにしました。
- ・ メイン画面の出場選手一覧および控え選手一覧において、マウスクリックで選手選択した後、上下矢印キーを押下すると意図しない選手が選択されてしまう問題を修正しました。
- ・ メイン画面の控え選手一覧において「済」チェックボックスをダブルクリックすると、チェックの状態と選手のグレー化が一致なくなる問題を修正しました。

V2.0.1

- ・ 画像登録画面で画像を削除した後「キャンセル」ボタンを押下すると、次にアプリケーションを起動したとき操作できなくなる問題を修正しました。
- ・ キーに割り当てられている登録画像を削除しようとしたとき、エラーダイアログを表示するようにしました。

V2.1.0

- ・ 「試合終了」をチェックしたとき、大得点および小得点の送出画面に「試合終了」を表示するようにしました。

V2.2.0

- ・ All Sport 5000 からの球速データの受信に対応しました。
- ・ オプションダイアログの設定でスピードガンの種類を変更できるようにしました。

9. お問い合わせ

本製品についてのお問い合わせ、ご質問等につきましては、お手数ですが下記までご連絡ください。

株式会社コスミックエンジニアリング
〒191-0065 東京都日野市旭が丘 3-2-11
TEL： 042-586-2933(代表)
FAX： 042-584-0314
E-mail： c1000@cosmic-eng.co.jp

なお、アプリケーションの不具合に関するお問い合わせの際には、お手数ですが以下の情報をお知らせ下さい。

- ・ ドングルのシリアル No. (「CEA」で始まる5桁の数字)
- ・ アプリケーションのバージョン

アプリケーションのバージョンにつきましてはメニューバーの「ヘルプ」→「バージョン情報...」で確認できます。

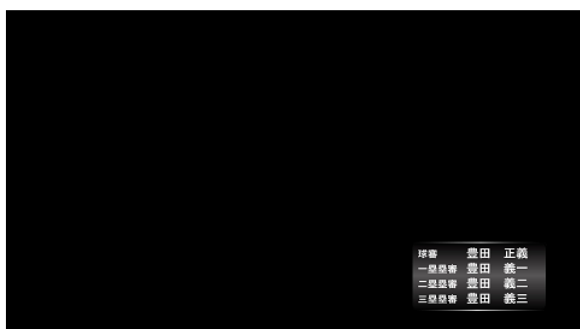
A. 送出画面一覧



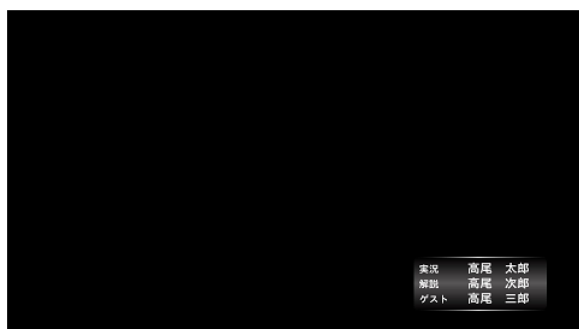
大会タイトル



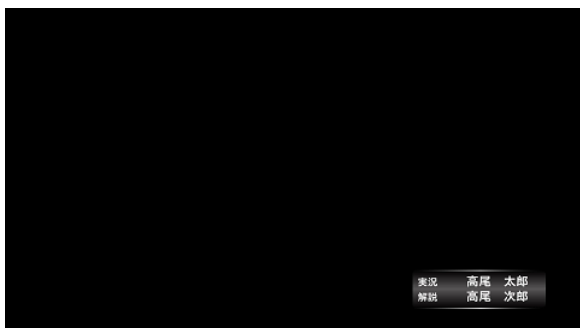
対戦チーム



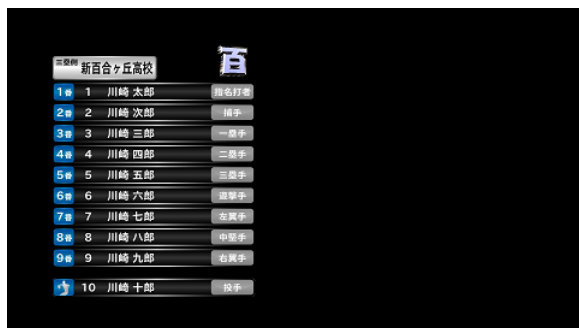
審判



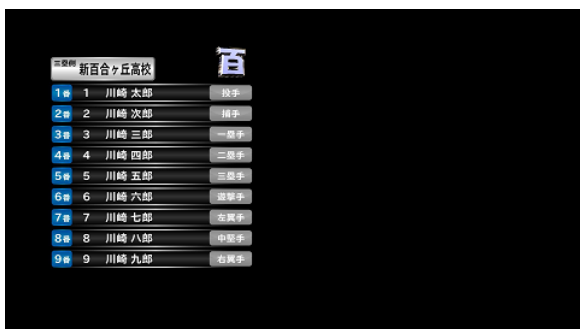
実況・解説・ゲスト



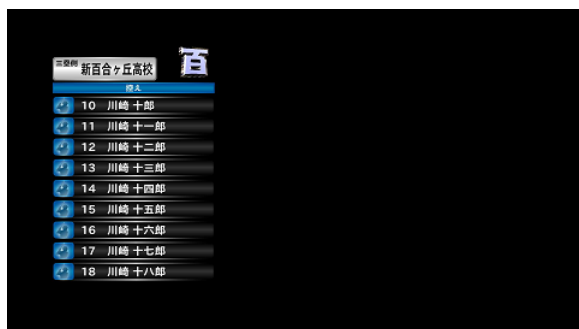
実況・解説



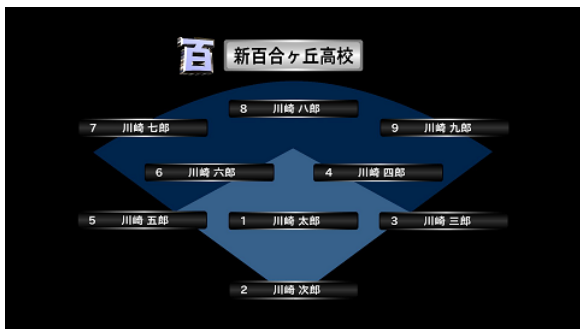
打順(指名打者あり)



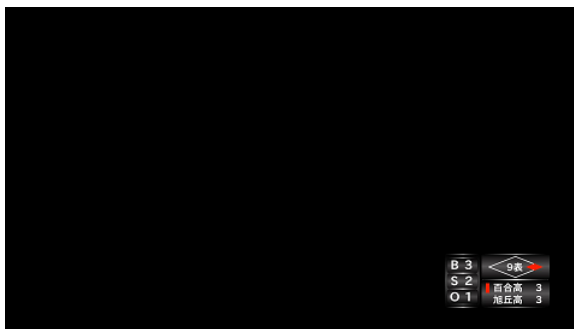
打順(指名打者なし)



控え



守備



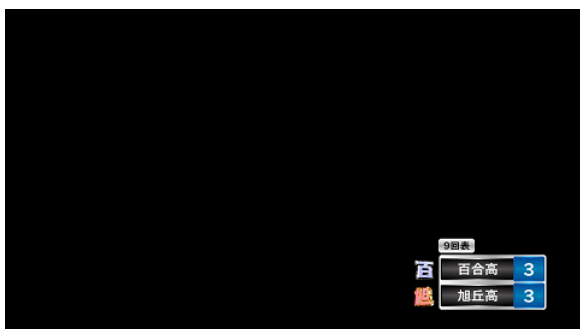
BSO



BSO (球速表示あり)



大得点



小得点



スコアボード(5回)



スコアボード(7回)



スコアボード(9回)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	R
百 新百合ヶ丘高校	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	3
鷗 船が丘高校	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	3

スコアボード(12回)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	R
百 新百合ヶ丘高校	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	3
鷗 船が丘高校	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	3

スコアボード(15回)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	R
百 新百合ヶ丘高校	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
鷗 船が丘高校	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3

スコアボード(18回)

百 1 川崎 太郎 1年
肩生軍中

選手紹介

百 1番 1 川崎 太郎 1年 投手
肩生軍中

打者

百 代打 1 川崎 太郎 1年
肩生軍中

代打

百 代走 1 川崎 太郎 1年
肩生軍中

代走

百 監督 川崎 万太郎
神奈川県出身

監督

B. ファンクションキーのキーバインドの初期状態

表 B.1 キーバインドの初期状態

キー	ボタン名称	送出先	操作/送出と処理内容
F1	三塁側¥n 選手	OA	[送出]三塁側の選手紹介
F2	三塁側¥n 打者	OA	[送出]三塁側の打者紹介
F3	三塁側¥n 代打	OA	[送出]三塁側の代打紹介
F4	三塁側¥n 代走	OA	[送出]三塁側の代走紹介
F5	スコアボード	NEXT	[送出]スコアボード
F6	大得点	NEXT	[送出]大得点
F7	小得点	NEXT	[送出]小得点
F8	BSO	-	[操作]BSO の表示／非表示
F9	一塁側¥n 選手	OA	[送出]一塁側の選手紹介
F10	一塁側¥n 打者	OA	[送出]一塁側の打者紹介
F11	一塁側¥n 代打	OA	[送出]一塁側の代打紹介
F12	一塁側¥n 代走	OA	[送出]一塁側の代走紹介
Shift + F1	三塁側¥n 打順	NEXT	[送出]三塁側打順
Shift + F2	三塁側¥n 控え	NEXT	[送出]三塁側控え
Shift + F3	三塁側¥n 控え(2)	NEXT	[送出]三塁側控え(続き)
Shift + F4	三塁側¥n 守備	NEXT	[送出]三塁側守備
Shift + F5		-	
Shift + F6		-	
Shift + F7	回-	-	[操作]現在の回を戻す
Shift + F8	回+	-	[操作]現在の回を進める
Shift + F9	一塁側¥n 打順	NEXT	[送出]一塁側打順
Shift + F10	一塁側¥n 控え	NEXT	[送出]一塁側控え
Shift + F11	一塁側¥n 控え(2)	NEXT	[送出]一塁側控え(続き)
Shift + F12	一塁側¥n 守備	NEXT	[送出]一塁側守備
Control + F1	三塁側¥n 選手-	-	[操作]三塁側の前の選手を選択
Control + F2	三塁側¥n 選手+	-	[操作]三塁側の次の選手を選択
Control + F3	三塁側¥n 交代	-	[操作]三塁側の選手交代
Control + F4	三塁側¥n 守備交代	-	[操作]三塁側の守備交代
Control + F5	実況・解説¥n・ゲスト	NEXT	[送出]実況・解説・ゲスト紹介
Control + F6	実況・解説	NEXT	[送出]実況・解説紹介
Control + F7	得点-	-	[操作]現在の回の得点を減算
Control + F8	得点+	-	[操作]現在の回の得点を加算
Control + F9	一塁側¥n 選手-	-	[操作]一塁側の前の選手を選択
Control + F10	一塁側¥n 選手+	-	[操作]一塁側の次の選手を選択
Control + F11	一塁側¥n 交代	-	[操作]一塁側の選手交代
Control + F12	一塁側¥n 守備交代	-	[操作]一塁側の守備交代
Shift + Control + F1	三塁側¥n 監督	OA	[送出]三塁側の監督紹介
Shift + Control + F2		-	
Shift + Control + F3		-	
Shift + Control + F4		-	
Shift + Control + F5	大会名	NEXT	[送出]大会名
Shift + Control + F6	対戦チーム	NEXT	[送出]対戦チーム
Shift + Control + F7	審判	NEXT	[送出]審判紹介
Shift + Control + F8	試合終了	-	[操作]試合終了
Shift + Control + F9	一塁側¥n 監督	OA	[送出]一塁側の監督紹介
Shift + Control + F10		-	
Shift + Control + F11		-	
Shift + Control + F12		-	

株式会社コスミックエンジニアリング

〒191-0065 東京都日野市旭が丘 3-2-11

TEL： 042-586-2933(代表)

FAX： 042-584-0314

URL： <http://www.cosmic-eng.co.jp/>

Copyright© 2013-2015 Cosmic Engineering Inc., All rights reserved.