

野球コーダ

e-base

取扱説明書

Ver. 2.6.0

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。

Radeon は Advanced Micro Devices, Inc.の商標です。

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 © 2013-2021 Cosmic Engineering Inc., All rights reserved.

目次

1. 概要	7
1.1. 本ドキュメントの内容	7
1.2. 機能概要	7
1.3. 必要システム	7
1.4. ワークフロー	8
2. 起動方法	9
3. 事前データ入力	11
3.1. 事前データ入力	11
3.1.1. 共通データ入力	11
3.1.2. チームデータ入力	12
3.2. ユーザ作成の静止画登録	20
3.3. キーバインドのカスタマイズ	21
3.4. ファイル保存	22
4. 当日操作	23
4.1. ファイル読み込み	23
4.2. データ入力	23
4.2.1. スコアボード入力	23
4.2.2. BSO 入力	30
4.2.3. 走者入力	32
4.2.4. 選手交代	32
4.2.5. 守備交代	33
4.2.6. 指名打者削除	35
4.2.7. 今日の成績	36
4.3. 送出	39
4.3.1. 即時送出	39
4.3.2. TAKE 送出	40
4.3.3. BSO 送出	41
4.3.4. クリア	42
4.3.5. 画像送出	43
4.3.6. スピードガン	44
5. 設定	46

5.1. オプション設定.....	46
5.1.1. ビデオ出力の設定.....	46
5.1.2. スピードガンの設定.....	47
5.1.3. 今日の成績.....	48
5.1.4. ウォーターマーク.....	49
5.1.5. 詳細設定.....	50
5.2. AJA ビデオ I/O デバイスの設定.....	51
6. セットアップ.....	54
6.1. アプリケーションのインストール.....	54
6.2. ドングルのドライバーインストール.....	58
6.3. アプリケーションのアンインストール.....	61
6.4. アプリケーションのアップグレード.....	62
7. トラブルシューティング.....	63
8. リリースノート.....	65
9. お問い合わせ.....	68
A. 送出画面一覧.....	69
B. ファンクションキーのキーバインドの初期状態.....	73
C. 今日の成績の初期状態.....	75

図表一覧

図 1.1	ワークフロー	8
図 2.1	ドングル	9
図 2.2	ショートカットアイコン	9
図 2.3	メイン画面	10
図 3.1	共通データ編集画面	11
図 3.2	チームデータ編集画面	12
図 3.3	選手データの追加	13
図 3.4	選手データ追加画面	13
図 3.5	選手データの移動	14
図 3.6	選手データの編集	15
図 3.7	出場選手データ編集画面	15
図 3.8	控え選手データ編集画面	16
図 3.9	選手データの削除	17
図 3.10	チームロゴの追加と削除	18
図 3.11	CSV ファイルの記述例	19
図 3.12	画像登録画面	20
図 3.13	カスタマイズ画面	21
図 4.1	ファイルの読み込み	23
図 4.2	スコアボード入力	23
図 4.3	得点入力	30
図 4.4	走者入力	32
図 4.5	選手交代	32
図 4.6	選手交代ダイアログ	33
図 4.7	守備交代	33
図 4.8	守備交代ダイアログ	34
図 4.9	指名打者の削除	35
図 4.10	今日の成績	36
図 4.11	「今日の成績」ダイアログ	36
図 4.12	打撃成績の入力	37
図 4.13	打撃成績の送付	38
図 4.14	即時送付	39

図 4.15 TAKE 送出	40
図 4.16 BSO 送出.....	41
図 4.17 送出画面クリア.....	42
図 4.18 「画像送出」ボタン	43
図 4.19 画像送出ダイアログ	43
図 4.20 スピードガン通信	44
図 4.21 球速データの送出例.....	45
図 5.1 「オプション」ダイアログのビデオ出力設定画面	46
図 5.2 「セカンダリ」デバイスの詳細設定画面	47
図 5.3 「オプション」ダイアログのスピードガン設定画面	47
図 5.4 「オプション」ダイアログの今日の成績設定画面	48
図 5.5 「オプション」ダイアログのウォーターマーク設定画面	49
図 5.6 「画像送出」ボタン	49
図 5.7 「オプション」ダイアログの詳細設定画面	50
図 5.8 AJA ビデオ I/O デバイスで内部合成を使用する場合の設定	51
図 5.9 AJA ビデオ I/O デバイスで内部合成を使用しない場合の設定	52
図 5.10 AJA ビデオ I/O デバイスのピクセルフォーマットの設定	52
図 6.1 .NET Framework4.0 インストール待機	54
図 6.2 Framework4.0 インストール中.....	54
図 6.3 インストール開始	55
図 6.4 ソフトウェア使用許諾契約書の確認	55
図 6.5 インストール先のフォルダの確認	56
図 6.6 インストール設定の確認.....	56
図 6.7 インストール完了	57
図 6.8 e-base のインストールのキャンセル.....	58
図 6.9 ドングルのドライバーインストール開始	58
図 6.10 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	59
図 6.11 ドングルのドライバーのインストール準備完了	59
図 6.12 ドングルのドライバーのインストール完了	60
図 6.13 アンインストールの開始	61
図 6.14 アンインストール中.....	61
図 6.15 旧バージョンの設定のインポート確認	62

表 2.1	ドングルタイプと送出制限.....	9
表 3.1	CSV ファイルの記述に関する制約.....	19
表 4.1	「試合終了」をチェックしたときのランスコの表示処理.....	29
表 4.2	BSO 操作に伴う自動処理.....	30
表 4.3	BSO 操作に伴う自動処理（続き）.....	31
表 4.4	BSO および走者のキーバインド.....	31
表 7.1	トラブルシューティング.....	63
表 7.2	トラブルシューティング（続き）.....	64
表 B.1	キーバインドの初期状態.....	73
表 B.2	キーバインドの初期状態（続き）.....	74
表 C.1	今日の成績の初期状態.....	75

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。
- ・ 打者ごとに当日の打撃成績を送出することができます。
- ・ 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. 必要システム

本ソフトウェアは以下の環境で動作します。

OS :	Windows7 / Windows10
CPU :	Intel Core i7 2.9GHz 以上 (推奨)
メモリ :	4GB 以上
HDD :	システムディスクに 1GB 以上の空き容量
グラフィックス :	NVIDIA Quadro P1000 以上 (推奨) または Intel HD Graphics 以上
ビデオボード :	KONA LHe+ (SDI で送outする場合)



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場合には、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。

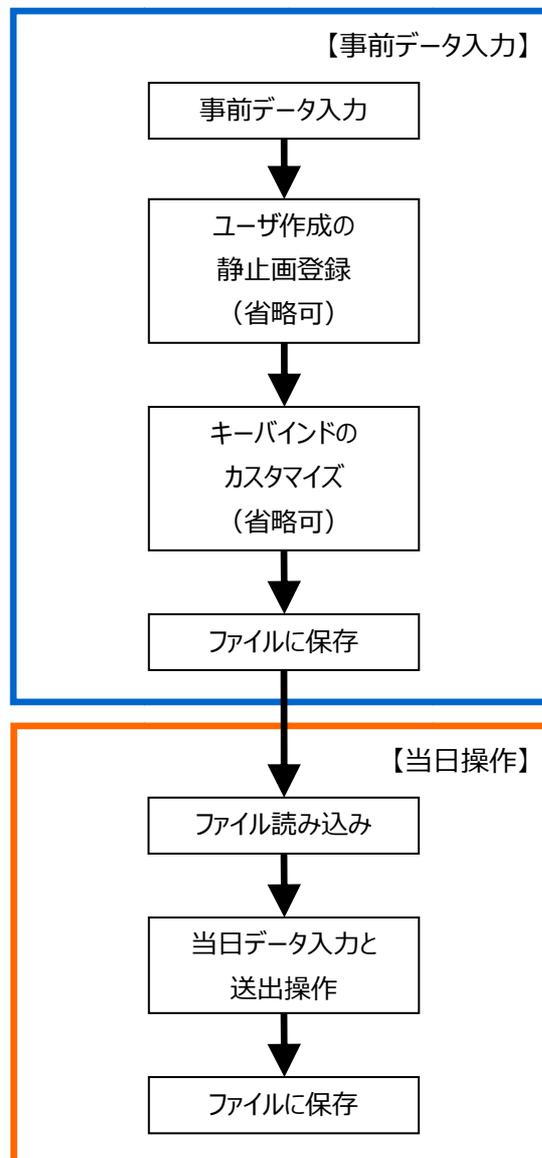


図 1.1 ワークフロー

2. 起動方法

本ソフトウェアを起動する前に、e-base 専用のdongleが挿入されているかどうか確認します。dongleが挿入されていない場合、ビデオ I/O 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 dongle

なお、dongleのタイプによって送先先に制限があります。dongleタイプと送先制限について表 2.1 に示します。dongleがない場合にはデータの編集のみ可能です。

表 2.1 dongleタイプと送先制限

送先先	dongle	なし	Basic	Pro
セカンダリデスクトップ		×	○	○
KONA LHe+		×	×	○
Io4K Plus		×	×	○



dongle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。

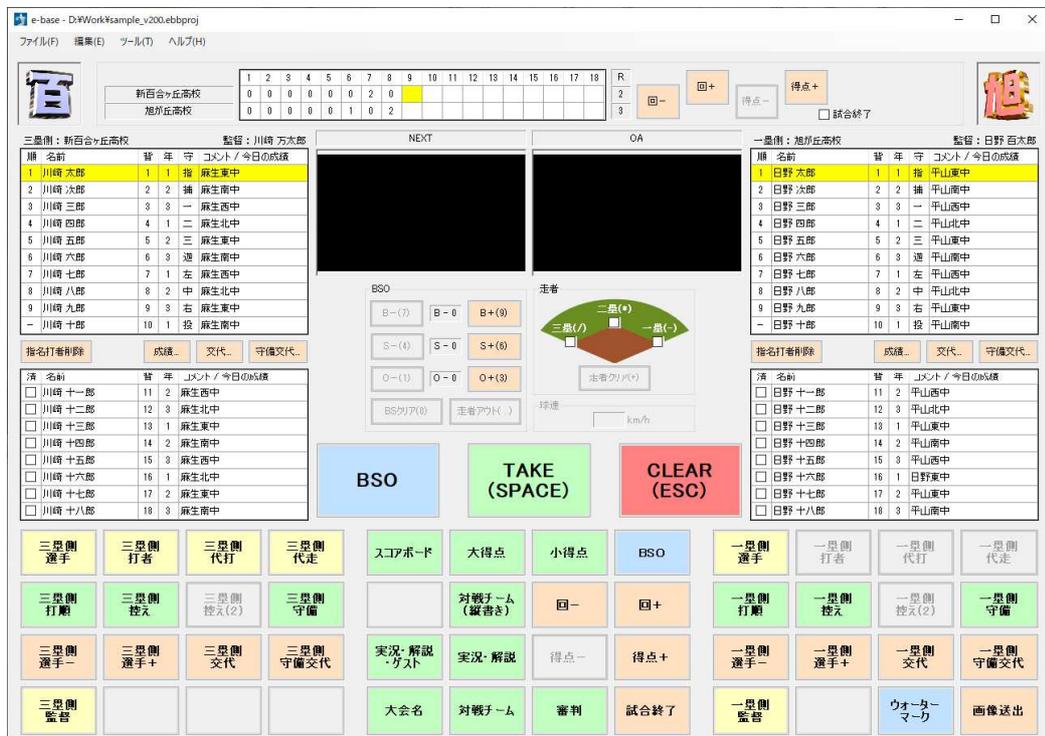


図 2.3 メイン画面

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。

図 3.1 共通データ編集画面

インニング制は 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... ベンチ入替

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	1	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。

データ編集

共通 三塁側 一塁側

CSVインポート... ベンチ入替

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

追加... 削除 編集...

OK キャンセル

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。

選手データ追加

名前 川崎 太郎

背番号 1 学年 1

コメント 麻生東中

OK キャンセル

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。

データ編集

共通 三塁側 一塁側

OSVインポート... ベンチ入替

チーム名

チーム略称

監督

監督コメント

読み込... 削除

順	済	名前	背	年	守	コメント
1	-	川崎 太郎	1	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 3.5 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。

データ編集

共通 三塁側 一塁側

CSVインポート... ベンチ入替

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

読み込... 削除

順	済	名前	背	年	守	コメント
1	-	川崎 太郎	1	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 3.6 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

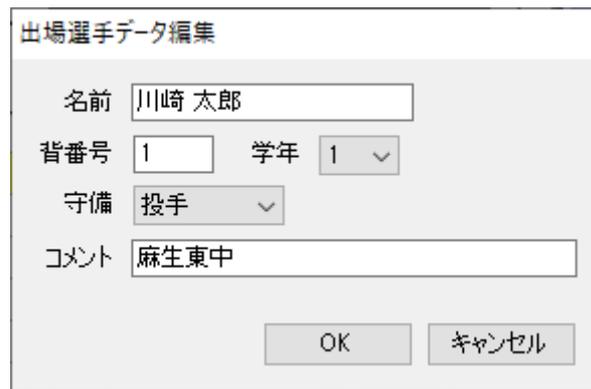
背番号 1 学年 1

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



出場選手データ編集

名前

背番号 学年

守備

コメント

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。

The screenshot shows a 'データ編集' (Data Edit) window with the following fields and table:

共通 **三塁側** 一塁側

CSVインポート... ベンチ入替

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

読み込... 削除

順	済	名前	背	年	守	コメント
1	-	川崎 太郎	1	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 3.9 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「読み...」「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ことが出来ます。

キー	ボタン名称	送出先	操作/送出/登録画像
F1	三塁側¥n選手	OA	[送出] 三塁側選手
F2	三塁側¥n打者	OA	[送出] 三塁側打者
F3	三塁側¥n代打	OA	[送出] 三塁側代打
F4	三塁側¥n代走	OA	[送出] 三塁側代走
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	OA	[操作] BSO
F9	一塁側¥n選手	OA	[送出] 一塁側選手
F10	一塁側¥n打者	OA	[送出] 一塁側打者
F11	一塁側¥n代打	OA	[送出] 一塁側代打
F12	一塁側¥n代走	OA	[送出] 一塁側代走
Shift + F1	三塁側¥n打順	NEXT	[送出] 三塁側打順

初期化 OK キャンセル

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、試合終の了状態、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. 当日操作

4.1. ファイル読み込み

メニューバーの「ファイル」→「開く...」でファイル名を指定し、事前に入力したデータを読み込みます。

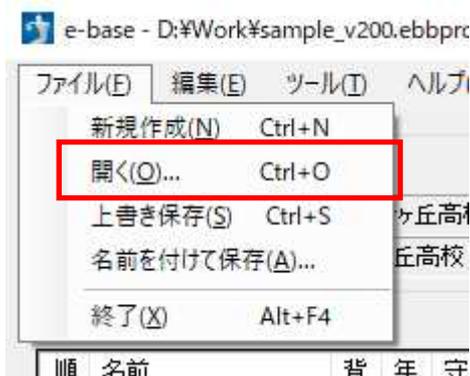


図 4.1 ファイルの読み込み

4.2. データ入力

4.2.1. スコアボード入力

メイン画面上部にあるボタンで回の前後および得点の入力を行います。



図 4.2 スコアボード入力

「回-」および「回+」でスコアボード上のフォーカスを移動し、「得点-」および「得点+」でフォーカスした回の得点を入力します。「回-」で移動した場合、フォーカスした回以降の得点はクリアされます。

「試合終了」をチェックすると最終回の裏には自動で「×」が表示されます。なお、試合終了の状態ではスコアボードや BSO の入力ができなくなります。

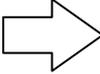
試合は途中の回で終了することもできます。試合終了時にはランスコへの表示方法を確認するダイアログが表示されます。

選択枠が最終回裏または延長裏で、かつ後攻リードの場合

(1) 選択枠に1以上の得点が入力されている場合

試合終了をチェックすると、選択枠に「得点+x」が表示されます。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	0	1



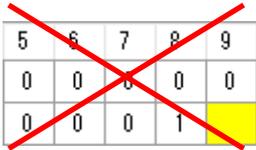
5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	0	1x

※ランスコの例で表示されていないところはすべて得点なしとします。

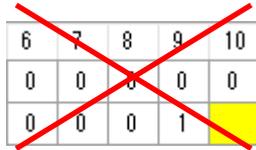
(2) 選択枠が空欄または得点ゼロが入力されている場合

後述する理由により、選択枠である最終回裏が空欄または得点ゼロで、かつ後攻リードの状況は発生しません。選択枠が延長裏の場合も同様です。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	1	

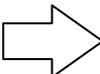


6	7	8	9	10
0	0	0	0	0
0	0	0	1	



最終回の表から裏に移行する時点で後攻がリードしている場合には自動的に試合終了となり、最終回の裏には「X」が入ります。

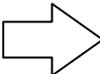
5	6	7	8	9
0	0	0	0	
0	0	0	1	



5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	1	X

また、最終回裏または延長裏から表に移行する時点で後攻がリードしている場合も自動的に試合終了となり、最終回の裏には「得点+x」が入ります。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	0	1

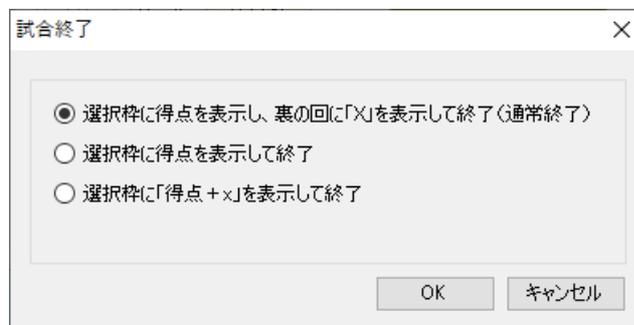


5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	0	1x

選択枠が最終回表で、かつ後攻リードの場合

(1) 選択枠に得点が入力されている場合

試合終了をチェックすると以下のダイアログが表示されます。ランスコの表示方法を選択して「OK」ボタンで試合終了します。



試合が通常終了した場合には、「選択枠に「得点」を表示し、裏の回に「X」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	1
0	0	0	2	

5	6	7	8	9
0	0	0	0	1
0	0	0	2	X

最終回表の攻撃が終了した時点でコールドが宣言された場合には、「選択枠に得点を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	1
0	0	0	2	

(そのままの表示で終了)

最終回表の攻撃の途中でコールドが宣言された場合には、「選択枠に「得点+x」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	1
0	0	0	2	

5	6	7	8	9
0	0	0	0	1x
0	0	0	2	

(2) 選択枠に得点が入力されていない場合

試合終了をチェックすると以下のダイアログが表示されます。ランスコの表示方法を選択して「OK」ボタンで試合終了します。

試合終了 ×

選択枠に「0」を表示し、裏の回に「X」を表示して終了(通常終了)

選択枠を空欄のままで終了

選択枠に「X」を表示して終了

選択枠に「0x」を表示して終了

OK キャンセル

試合が通常終了した場合には、「選択枠に「0」を表示し、裏の回に「X」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	
0	0	0	1	

➔

5	6	7	8	9
0	0	0	0	0
0	0	0	1	X

最終回表の攻撃が始まる前にコールドが宣言された場合には、「選択枠を空欄のままで終了」または「選択枠に「X」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	
0	0	0	1	

➔ (空欄のままで終了)

5	6	7	8	9
0	0	0	0	
0	0	0	1	

➔

5	6	7	8	9
0	0	0	0	X
0	0	0	1	

最終回表の攻撃の途中でコールドが宣言された場合には、「選択枠に「0x」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	0	0	0	
0	0	0	1	

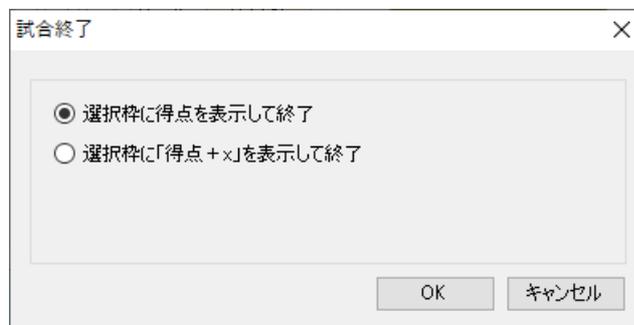
➔

5	6	7	8	9
0	0	0	0	0x
0	0	0	1	

上記以外の場合

(1) 選択枠に得点が入力されている場合

試合終了をチェックすると以下のダイアログが表示されます。ランスコの表示方法を選択して「OK」ボタンで試合終了します。



選択された回の攻撃が終了した時点でコールドが宣言された場合には、「選択枠に得点を表示して終了」を選択します。選択枠が最終回裏または延長裏で、かつ先攻リードまたは同点の場合には通常の試合終了（先攻の勝ちまたは引き分け）となります。

5	6	7	8	9
0	1			
0				

⇒ (そのままの表示で終了)

5	6	7	8	9
0	0	0	0	2
0	0	0	0	1

⇒ (そのままの表示で終了)

選択された回の攻撃の途中でコールドが宣言された場合には、「選択枠に「得点+x」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0	1			
0				

⇒

5	6	7	8	9
0	1x			
0				

(2) 選択枠に得点が入力されていない場合

試合終了をチェックすると以下のダイアログが表示されます。ランスコの表示方法を選択して「OK」ボタンで試合終了します。

試合終了 ×

選択枠に「0」を表示して終了

選択枠を空欄のまま終了

選択枠に「X」を表示して終了

選択枠に「0x」を表示して終了

選択された回の攻撃が終了した時点でコールドが宣言された場合には、「選択枠に「0」を表示して終了」を選択します。選択枠が最終回裏または延長裏で、かつ先攻リードまたは同点の場合には通常の試合終了（先攻の勝ちまたは引き分け）となります。

5	6	7	8	9
0				
0				

➡

5	6	7	8	9
0	0			
0				

5	6	7	8	9
0	0	0	0	2
0	0	0	0	

➡

5	6	7	8	9
0	0	0	0	2
0	0	0	0	0

選択された回の攻撃が始まる前にコールドが宣言された場合には、「選択枠を空欄のまま終了」または「選択枠に「X」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9
0				
0				

➡

(空欄のまま終了)

5	6	7	8	9
0				
0				

➡

5	6	7	8	9
0	X			
0				

選択された回の攻撃の途中でコールドが宣言された場合には、「選択枠に「0x」を表示して終了」を選択します。

5	6	7	8	9	➔	5	6	7	8	9
0						0	0x			
0						0				

表 4.1 「試合終了」をチェックしたときのランスコの表示処理

ランスコの選択枠と条件	得点入力	ランスコの表示処理
最終回裏または延長裏で、 かつ後攻リード	1以上	「得点+x」を表示
	0または 入力なし	※最終回裏に進んだ時点で自動的に試合終了となるため、この状態にはなりません。
最終回表で、 かつ後攻リード	あり	ダイアログで以下から選択 ・ 選択枠に得点を表示し、裏の回に「X」を表示して終了（通常終了） ・ 選択枠に得点を表示して終了 ・ 選択枠に「得点+x」を表示して終了
	なし	ダイアログで以下から選択 ・ 選択枠に「0」を表示し、裏の回に「X」を表示して終了（通常終了） ・ 選択枠を空欄のまま終了 ・ 選択枠に「X」を表示して終了 ・ 選択枠に「0x」を表示して終了
上記以外	あり	ダイアログで以下から選択 ・ 選択枠に得点を表示して終了（最終回裏の場合は通常終了） ・ 選択枠に「得点+x」を表示して終了
	なし	ダイアログで以下から選択 ・ 選択枠に「0」を表示して終了（最終回裏の場合は通常終了） ・ 選択枠を空欄のまま終了 ・ 選択枠に「X」を表示して終了 ・ 選択枠に「0x」を表示して終了

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 4.2 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「0」を入力します。

表 4.3 BSO 操作に伴う自動処理（続き）

ケース	処理
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、攻撃中に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 4.4 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 4.4 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 / 今日の成績
1	川崎 太郎	1	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 成績... **交代...** 守備交代...

済	名前	背	年	コメント / 今日の成績

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 - 三塁側 : 新百合ヶ丘高校

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

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 / 今日の成績
1	川崎 太郎	1	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 成績... 交代... 守備交代...

順	名前	背	年	守	コメント / 今日の成績
---	----	---	---	---	--------------

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。



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 / 今日の成績
1	川崎 太郎	1	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
一	川崎 十郎	10	1	投	麻生南中

指名打者削除 成績... 交代... 守備交代...

済	名前	背	年	コメント / 今日の成績

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)

4.2.7. 今日の成績

各チームの「成績...」ボタンを押下することで、出場選手と控え選手の打撃成績を編集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 / 今日の成績
1	川崎 太郎	1	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 **成績...** 交代... 守備交代...

済	名前	背	年	コメント / 今日の成績
---	----	---	---	--------------

図 4.10 今日の成績

選手を選択して「成績...」ボタンを押下すると、打撃成績を編集するダイアログが表示されます。

今日の成績 ×

三塁側：新百合ヶ丘高校
川崎 太郎 (背番号：1)

1	投ゴロ	6	[]
2	右ヒット	7	[]
3	三振	8	[]
4	本塁打	9	[]
5	四球	10	[]

OK キャンセル

図 4.11 「今日の成績」ダイアログ

打撃成績を入力するにはプルダウンリストから選択するか、またはテキストを直接入力します。

図 4.12 打撃成績の入力

プルダウンリストに表示される打撃成績はオプションダイアログで編集できます。詳しくは「5.1.3 今日の成績」を参照してください。

打撃成績は「一塁側打者」または「三塁側打者」ボタンによる送出行を行ったとき、選手名の下に表示されます。



図 4.13 打撃成績の送付



打撃成績を入力しない場合、選手名の下にはデータ編集ダイアログで入力した選手ごとのコメント情報が表示されます。

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。

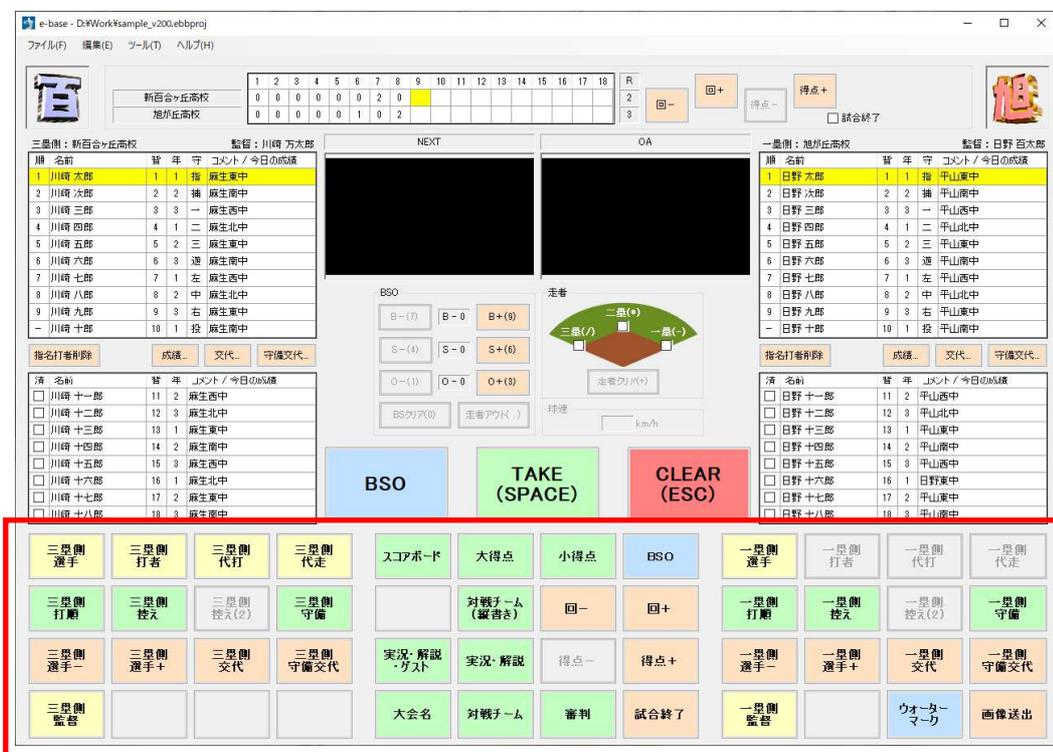


図 4.14 即時送出

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。

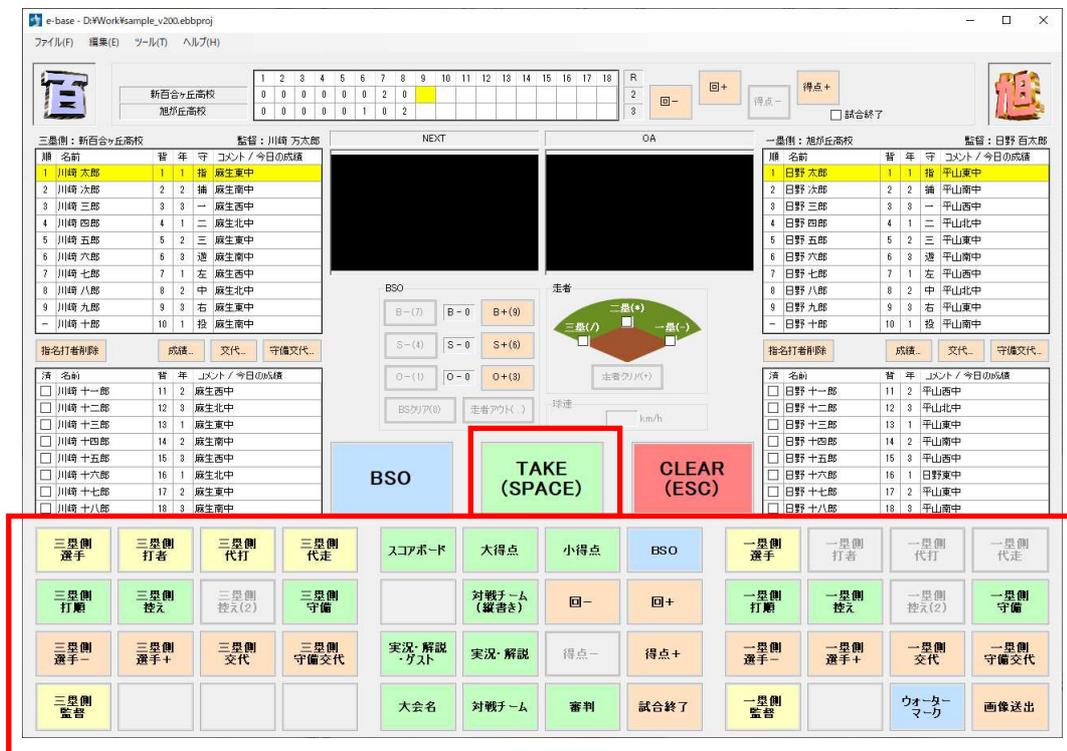


図 4.15 TAKE 送出

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。

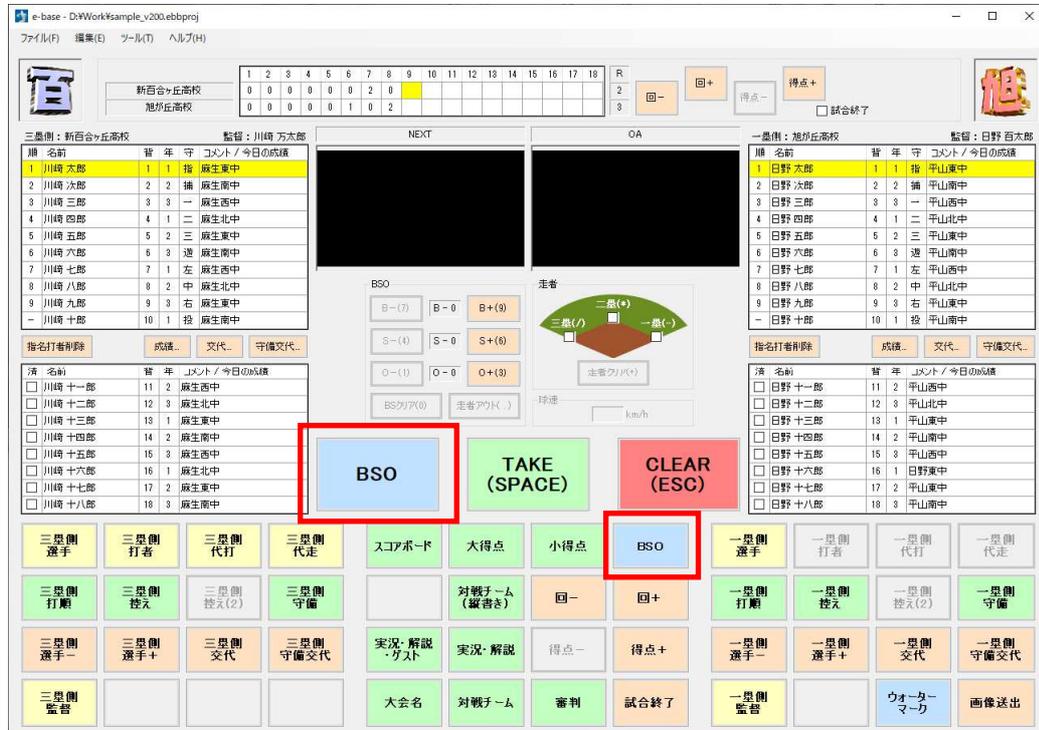


図 4.16 BSO 送出

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。

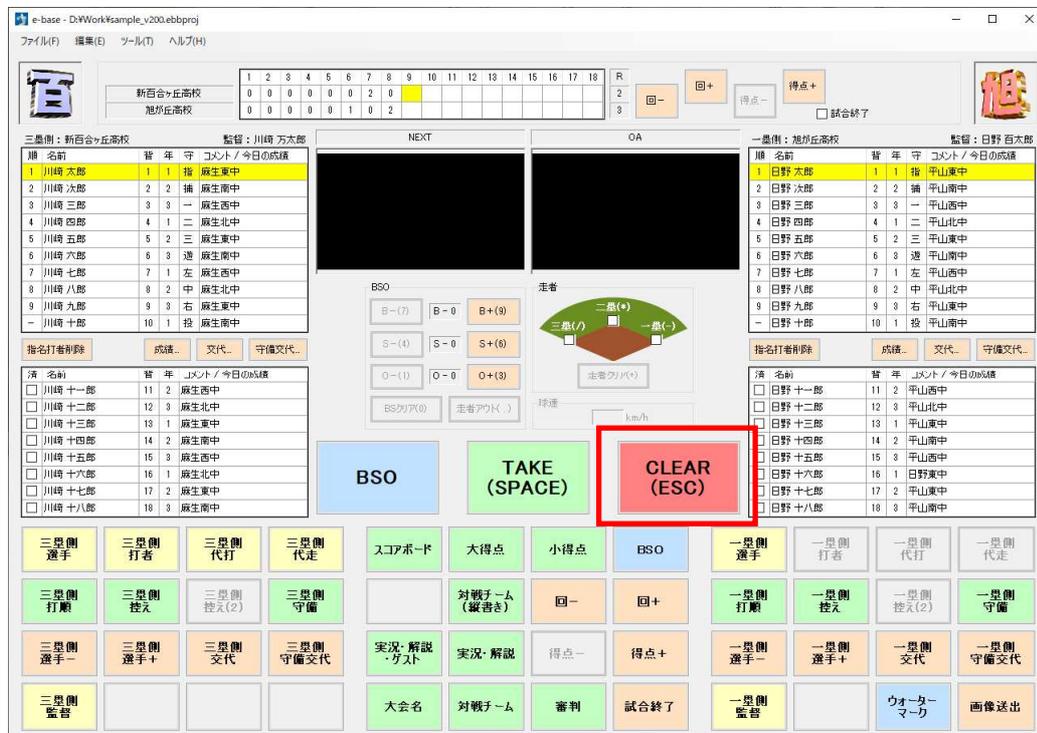


図 4.17 送出画面クリア

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. 画像送出

メイン画面下部にあるボタンのうち、「画像送出」ボタンを押下すると画像送出ダイアログが表示され、ユーザが作成した静止画を一覧から選択して送出することができます。



図 4.18 「画像送出」ボタン

画像送出ダイアログでは、画像をクリックするとメイン画面の NEXT に表示され、「TAKE」ボタンで NEXT 画像を送出します。画像一覧では NEXT 画像の背景は緑色、OA 画像の背景は赤色で表示されます。



図 4.19 画像送出ダイアログ

画像送出ダイアログの画像一覧には、オプションダイアログで設定したフォルダ内の画像ファイルが表示されます。フォルダの設定方法につきましては「5.1.5 詳細設定」を参照してください。



画像送出手は他のアプリケーションで作成した画像を手早く送出手するための機能です。ユーザ登録画像（「3.2 ユーザ作成の静止画登録」）の機能とは以下のように使い分けると便利です。

ユーザ登録画像 ... アイキャッチなど恒常的に使用するもの

画像送出手 ... 今日の試合予定や他球場の結果など、頻繁に内容を変更するもの

4.3.6. 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。

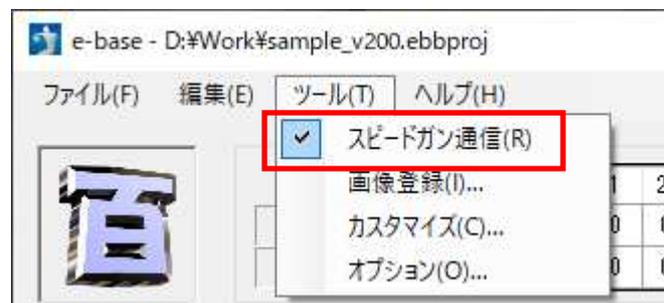


図 4.20 スピードガン通信

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 を送出中のとき、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 4.21 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 I/O デバイスの設定を行います。

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。

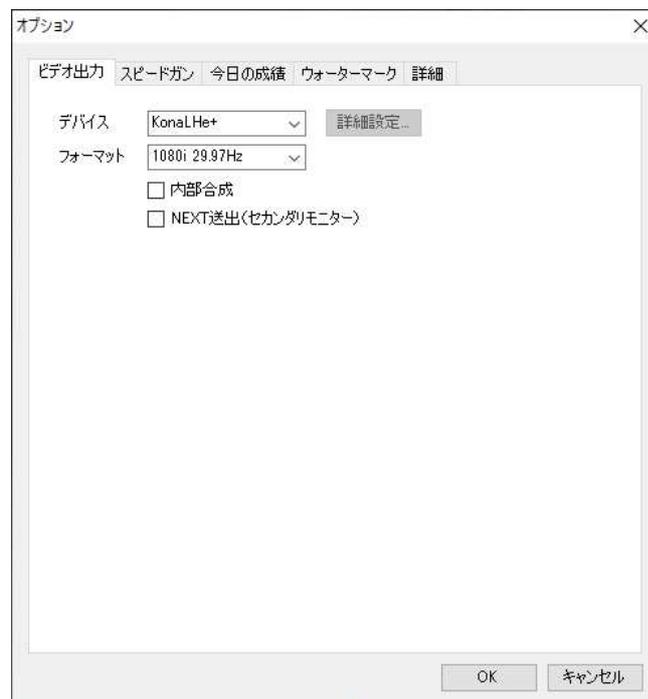


図 5.1 「オプション」ダイアログのビデオ出力設定画面

セカンダリモニターがある場合には、「NEXT 送出」をチェックすることでセカンダリモニターに NEXT 映像を出力することができます。ただし、「デバイス」の項目でセカンダリモニターを選択した場合には OA 映像が優先して出力されます。

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。

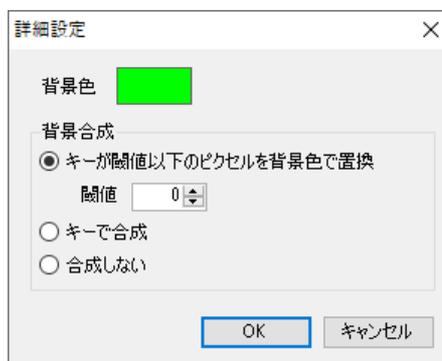


図 5.2 「セカンダリ」デバイスの詳細設定画面

「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。

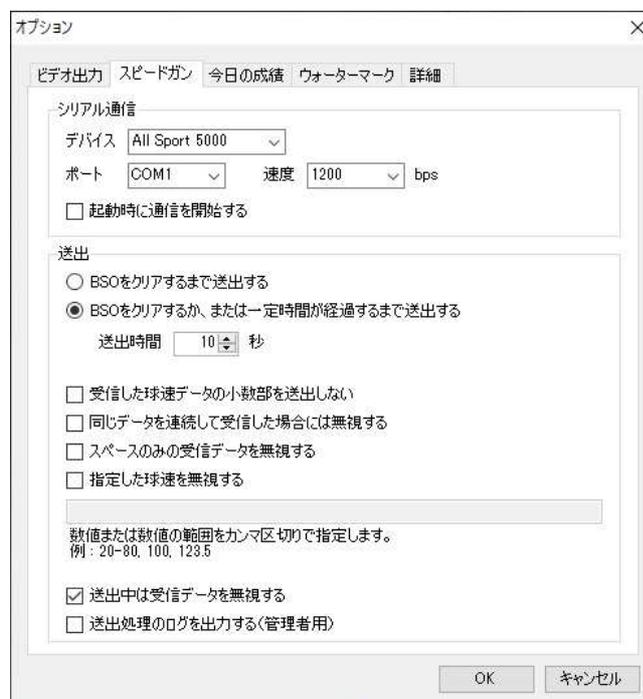


図 5.3 「オプション」ダイアログのスピードガン設定画面

「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」では送出時間および送出処理を設定します。送出時間は1～30秒の間で、1秒間隔で設定できます。



スピードガン「Stalker Sport2」の通信フォーマットは「A Format」または「A1 Format」にのみ対応しています。スピードガン本体で適切に設定してください。

5.1.3. 今日の成績

「今日の成績」タブでは、今日の成績を入力する際のプルダウンリストに表示する項目を設定します。



図 5.4 「オプション」ダイアログの今日の成績設定画面

今日の成績は1行に1項目ずつテキスト入力します。

「初期化」ボタンを押下すると今日の成績の項目を初期設定に戻します。

5.1.4. ウォーターマーク

「ウォーターマーク」タブでは、ウォーターマークとして送出する画像の設定を行います。



図 5.5 「オプション」ダイアログのウォーターマーク設定画面

「参照...」ボタンを押下すると画像ファイルを指定して読み込むことができます。また、「削除」ボタンを押下するとウォーターマークの設定を取り消すことができます。

ここで設定した画像は、メイン画面下側にある「ウォーターマーク」ボタンを押下することでトップレイヤーに送出することができます。



図 5.6 「画像送出」ボタン

5.1.5. 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 5.7 「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、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す。また選手紹介のテロップで「学年」データが送付されます。

「「今日の成績」を使用する」をチェックすると、メイン画面の出場選手一覧の下に「成績…」ボタンが表示され、各選手の打撃成績を編集できるようになります。

「BSOを丸マークで送付する」はBSOを丸マークで送付するか、または数字で送付するかを設定します。

「旧タイプバンクフォントを使用する」は旧バージョンのタイプバンクフォントをインストールしたときにチェックします。送付画面上で文字位置が上下方向にずれる場合にはこの設定を変更してみてください。

「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を設定します。

「送出画像フォルダ」では、画像送出ダイアログに表示する画像ファイルの置き場所を設定します。ここで設定したフォルダにあるファイルのうち、拡張子が以下のものを一覧表示します。

.bmp .jpg .jpeg .tif .tiff .png

5.2. AJA ビデオ I/O デバイスの設定

本ソフトウェアが起動していないときの AJA ビデオ I/O デバイスからの送出は、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

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 16.0.2.22 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、コントロールパネルの左側のメニューから「Control」を選択し、「Default State」の項目を「Pass Thru (Cap)」に設定します。

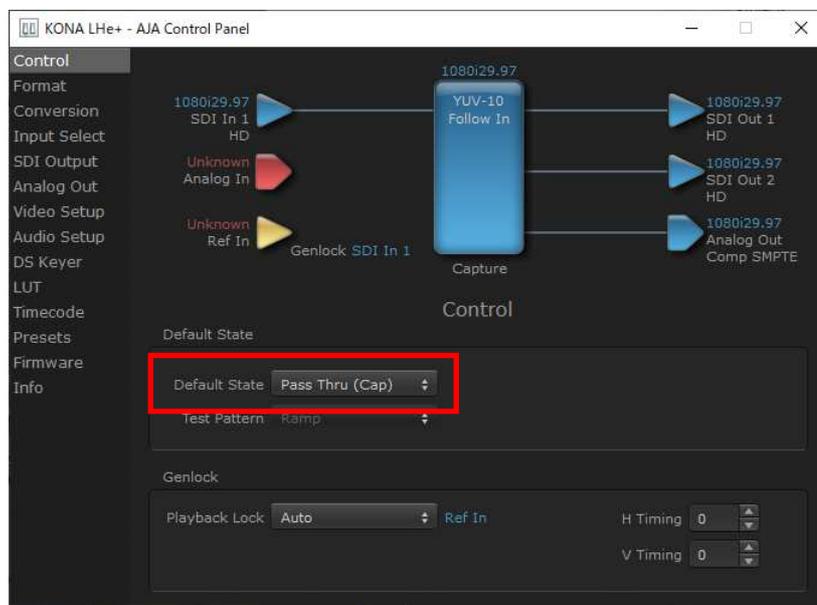


図 5.8 AJA ビデオ I/O デバイスで内部合成を使用する場合の設定

内部合成を使用しない場合、「Default State」の項目を「Test Pattern(PB)」に、「Test

Pattern]の項目を「Black」に設定します。

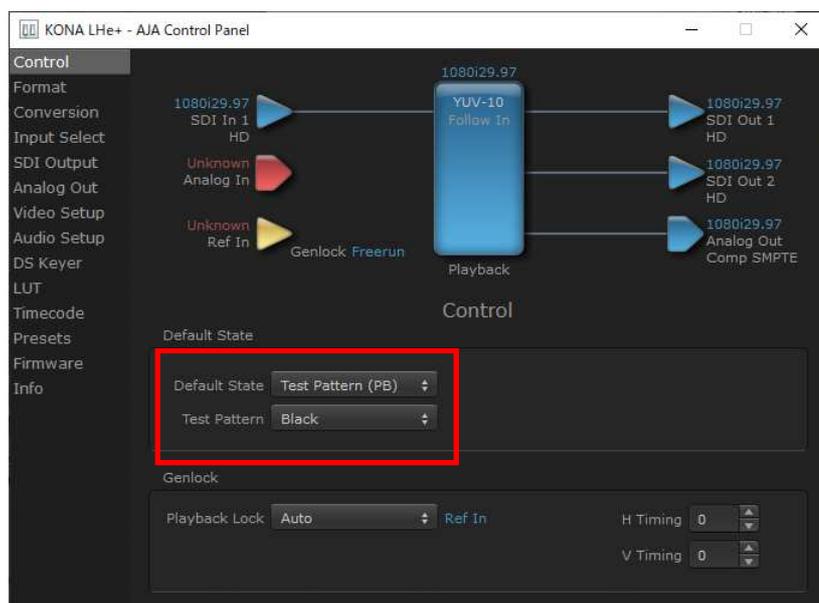


図 5.9 AJA ビデオ I/O デバイスで内部合成を使用しない場合の設定

次に、コントロールパネルの左側のメニューから「Format」を選択し、「Pixel Format」の項目を「ARGB-8」に設定します。アプリケーションの起動と停止の際に発生する SDI 出力信号の乱れが改善されます。

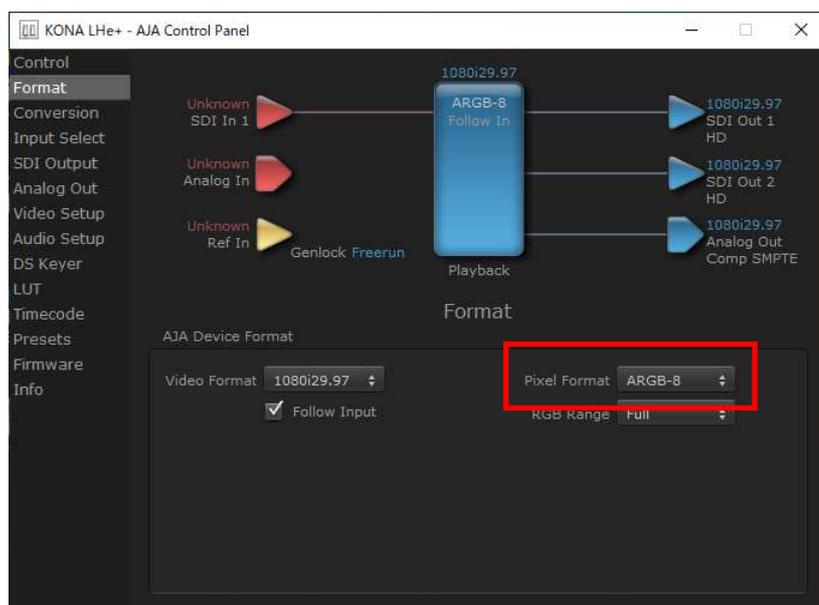


図 5.10 AJA ビデオ I/O デバイスのピクセルフォーマットの設定



AJA ControlPanel の画面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。

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 Framework4.0 のインストールを開始します。

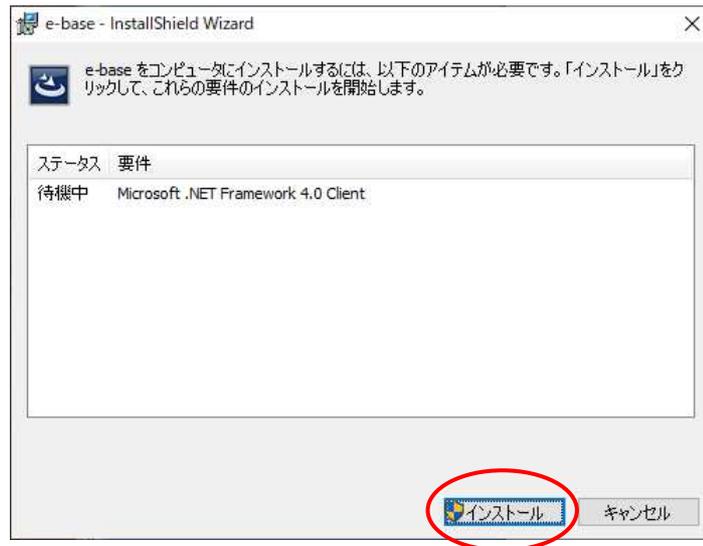


図 6.1 .NET Framework4.0 インストール待機

.NET Framework4.0 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。

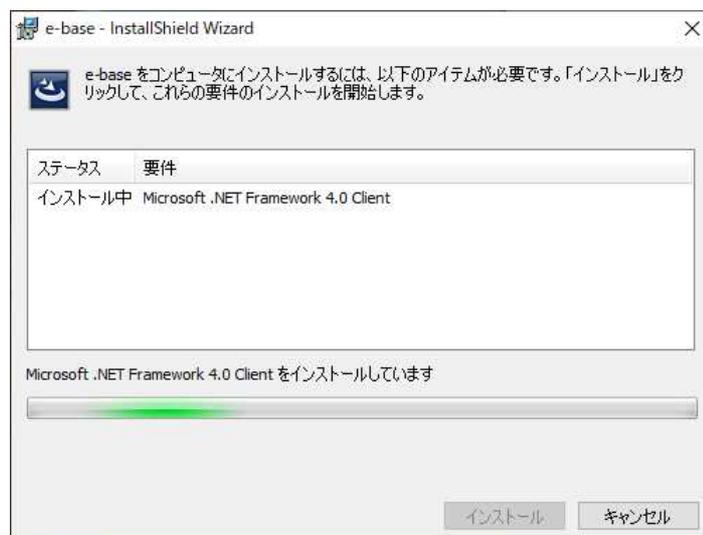


図 6.2 Framework4.0 インストール中



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。

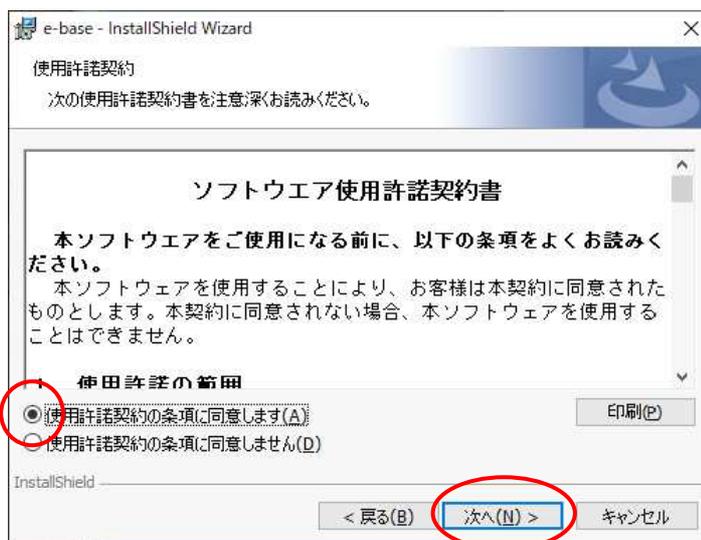


図 6.4 ソフトウェア使用許諾契約書の確認

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。

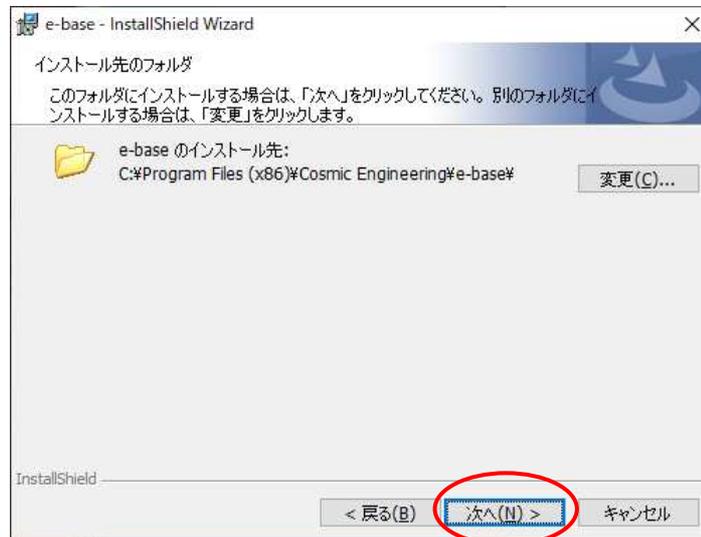


図 6.5 インストール先のフォルダの確認

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。

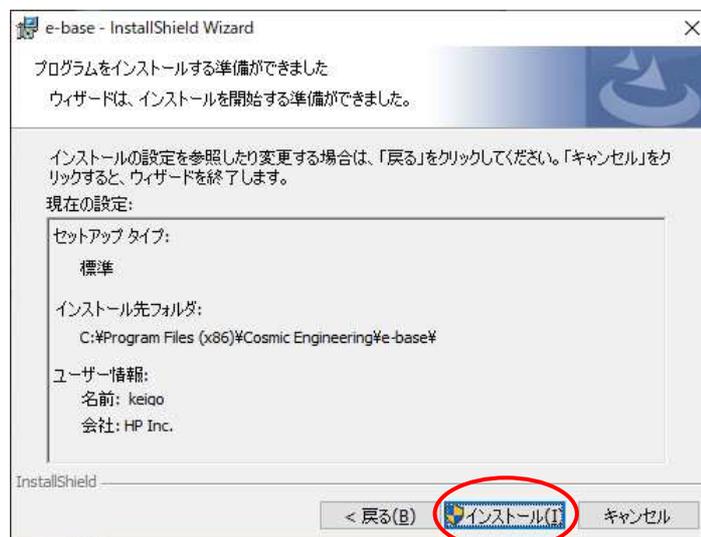


図 6.6 インストール設定の確認

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。

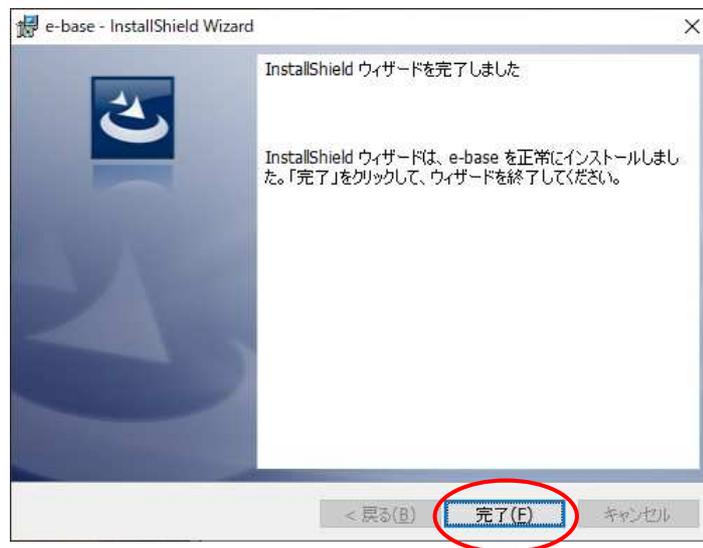


図 6.7 インストール完了

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。

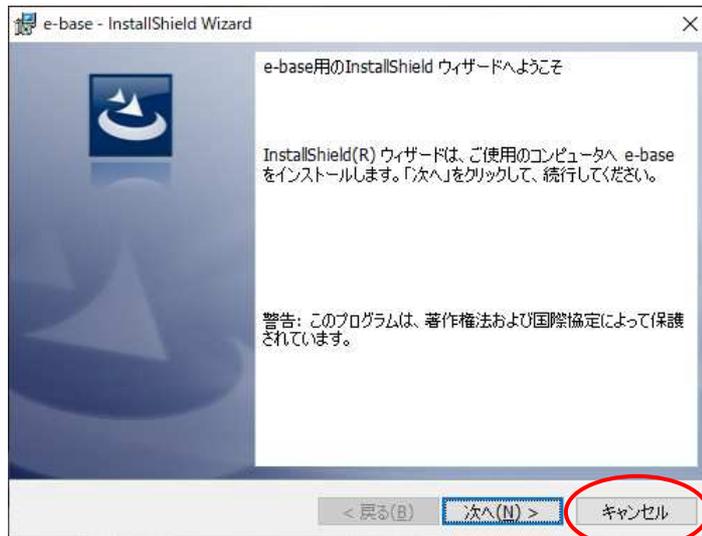


図 6.8 e-base のインストールのキャンセル

次に CD-ROM の Driver フォルダ以下にある 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。

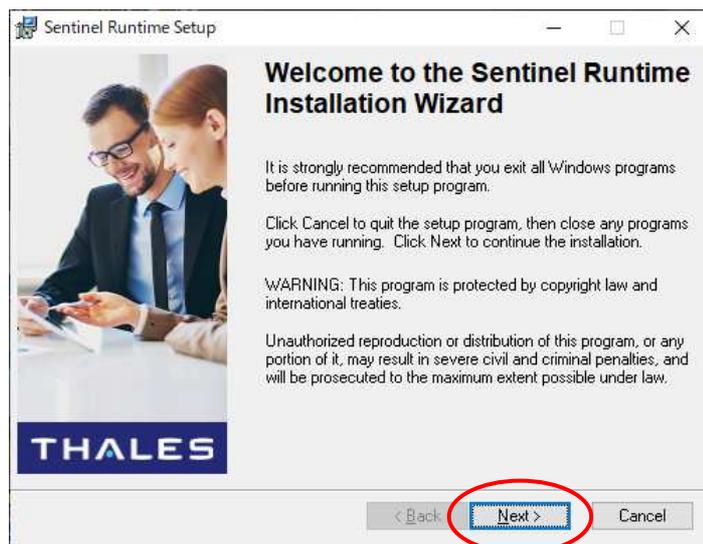


図 6.9 ドングルのドライバーインストール開始

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。

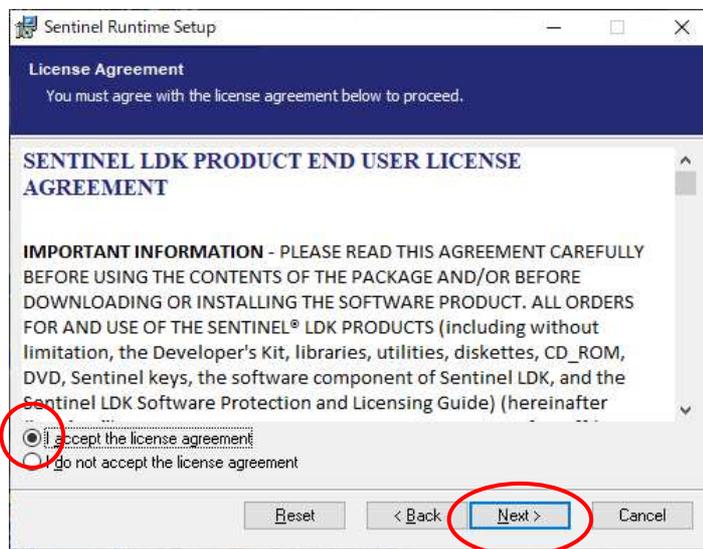


図 6.10 ドングルのドライバーのソフトウェア使用許諾契約書の確認

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。

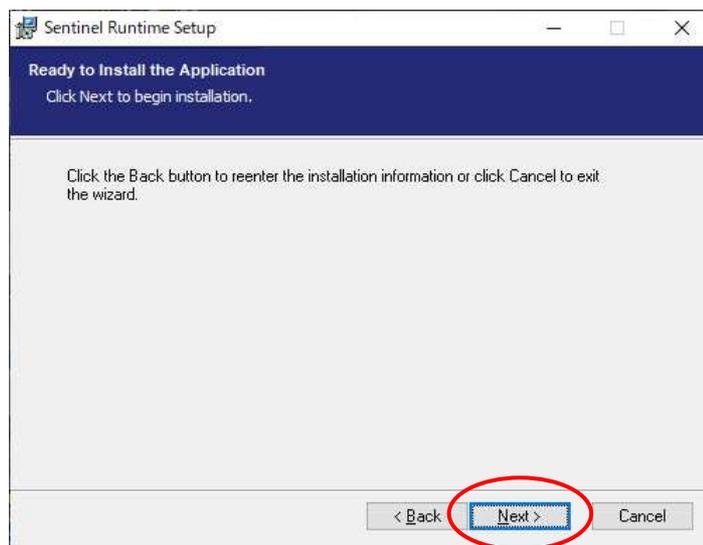


図 6.11 ドングルのドライバーのインストール準備完了

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。

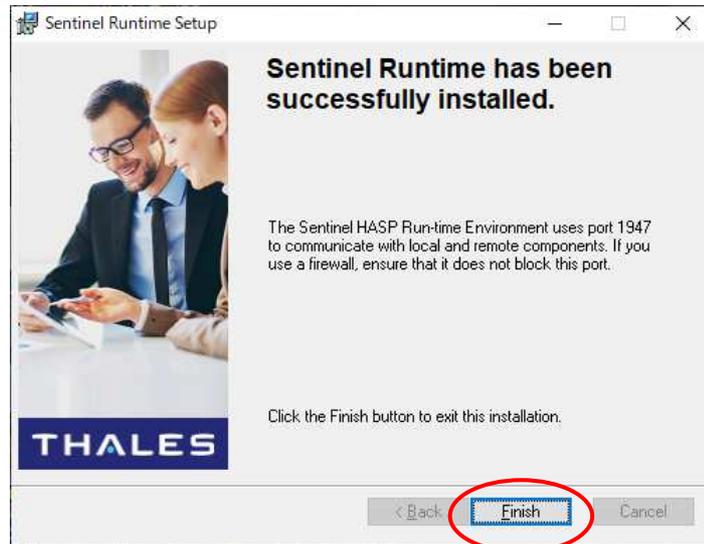


図 6.12 ドングルのドライバーのインストール完了

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 Windows の設定画面から「アプリと機能」を開き、e-base の「アンインストール」ボタンを押下します。

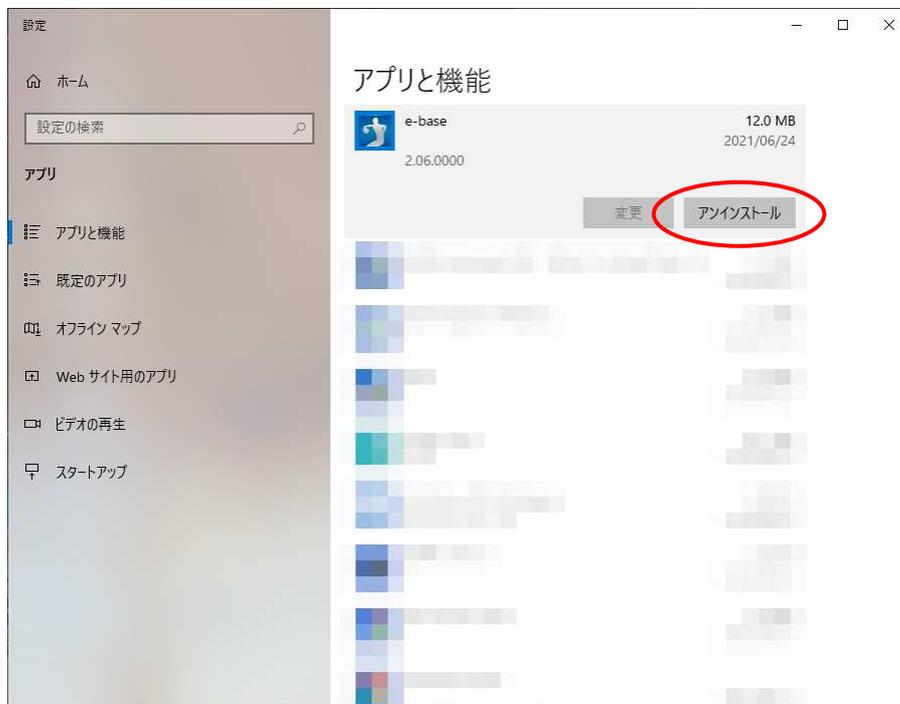


図 6.13 アンインストールの開始

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。

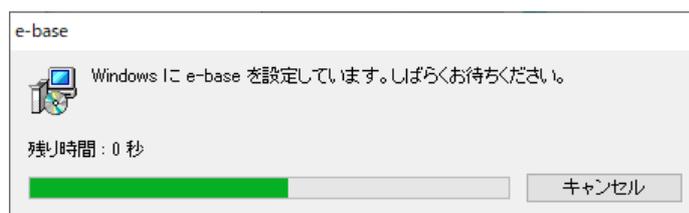


図 6.14 アンインストール中

6.4. アプリケーションのアップグレード

本ソフトウェアをアップグレードする場合には、既にインストールされているバージョンをアンインストールしてから新しいバージョンをインストールします。

本ソフトウェアをアップグレードした後の最初の起動時に、旧バージョンの設定をインポートするかどうか確認するダイアログが表示されます。



図 6.15 旧バージョンの設定のインポート確認

ここで「はい」を押下すると、ツールバーの「画像登録」、「カスタマイズ」および「オプション」で設定した内容を旧バージョンから継承します。

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できない。 ・ 「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出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"> ・ 球速が送出されない。 	<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。 ・ スピードガンとシリアルケーブルで接続されていることをご確認ください。 ・ スピードガンと接続しているシリアルケーブルのピン配置が正しいかどうかご確認ください。 ・ 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。
<ul style="list-style-type: none"> ・ 今日の成績を入力するボタンが表示されない 	<ul style="list-style-type: none"> ・ オプションダイアログの「詳細」タブで、「今日の成績」を使用する」にチェックが入っていることをご確認ください。
<ul style="list-style-type: none"> ・ メイン画面下部に「対戦チーム（縦書き）」ボタンが表示されない。 ・ メイン画面下部に「画像送出」ボタンが表示されない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本ソフトウェアをアップグレードした際に旧バージョンの設定をインポートすると、キーバインドを継承することにより新規機能がボタンに割り当てられません。メニューバーの「ツール」→「カスタマイズ...」から「対戦チーム（縦書き）」または「画像送出」をキーに割り当ててご利用ください。

表 7.2 トラブルシューティング（続き）

内容	対応
・ 送出した文字の位置がずれる	・ タイプバンクフォントがインストールされているかご確認ください。 ・ タイプバンクフォントをインストールしても文字の位置が上下にずれる場合には、フォントのバージョンが異なっている可能性があります。「オプション」ダイアログの「詳細」タブを開き、「旧タイプバンクフォントを使用する」のチェックを変更して改善するかご確認ください。
・ アプリケーションを起動または終了したとき、SDI 出力信号が乱れる	・ 「5.2 AJA ビデオ I/O デバイスの設定」を参考にして、ピクセルフォーマットを ARGB-8 に設定してください。 ※AJAビデオI/Oデバイスに対応した他のアプリケーションに影響する可能性がありますのでご注意ください。

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 の送出处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。

V2.2.1

- ・ グラフィックスボードにRadeonを使用したとき、送出画面にゴミが表示される場合がある問題を修正しました。

V2.3.0

- ・ 各選手の当日の打撃成績を送出する機能を追加しました。
- ・ 指定フォルダにある静止画を一覧表示し、選択・送出できる機能を追加しました。
- ・ 送出画面に「対戦チーム（縦書き）」を追加しました。

V2.4.0

- ・ セカンダリモニターへの NEXT 映像出力機能を追加しました。

V2.4.1

- ・ スペースキーで TAKE 操作を行ったとき、控え選手の先頭の出場済みチェックが切り替わる場合がある問題を修正しました。
- ・ 控え選手または投手を選択した状態で指名打者削除を行ったとき、次の選手に選択が移動しないように修正しました。

V2.4.2

- ・ 指定フォルダにある静止画の送出ダイアログにおいて、スペースキー（TAKE）と ESC キー（CLEAR）による操作が出来ない問題を修正しました。

V2.5.0

- ・ スピードガン「Stalker Sport2」に対応しました。
- ・ オプションダイアログにおいて、スピードガンの送出処理を設定できるようにしました。

V2.6.0

- ・ ウォーターマークの送出機能を追加しました。
- ・ 雨天コールドによる試合終了時のランスコ表示に対応しました。
- ・ BSO を丸マークで表示する機能を追加しました。
- ・ AJA Video Systems 社製のビデオ I/O デバイス Io4K Plus に対応しました。
- ・ 新しいタイプバンクフォントをインストールしたとき、送出文字の位置が上側にずれる問題を修正しました。

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



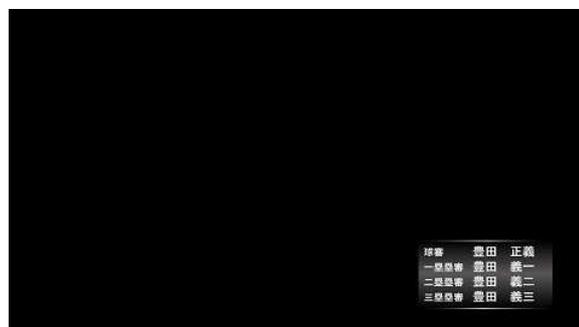
大会タイトル



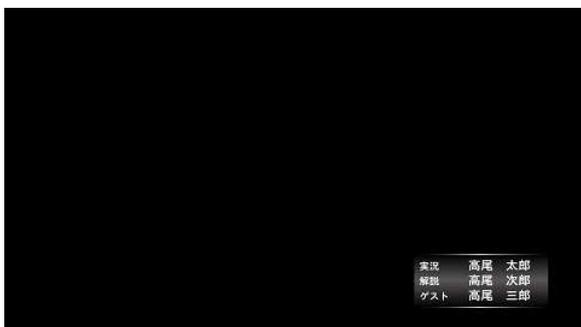
対戦チーム



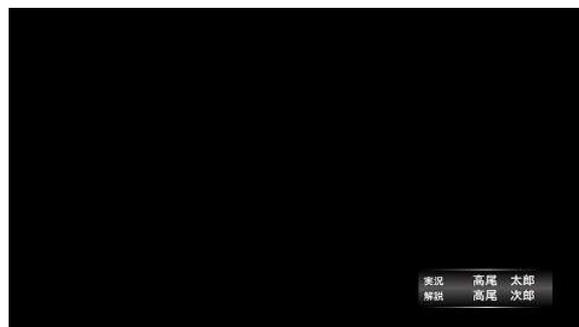
対戦チーム（縦書き）



審判



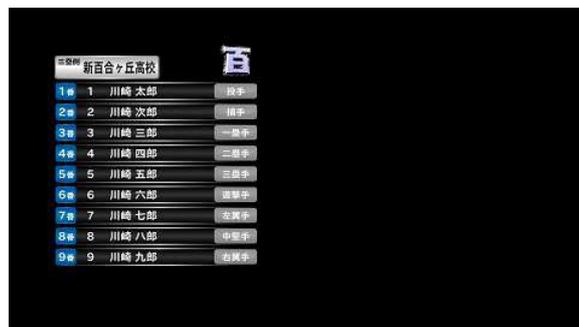
実況・解説・ゲスト



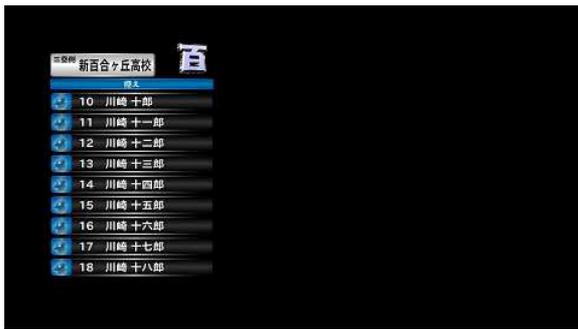
実況・解説



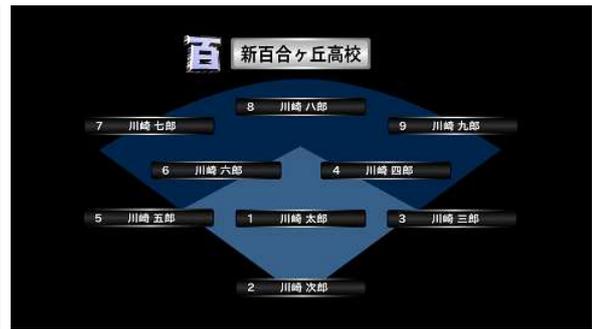
打順（指名打者あり）



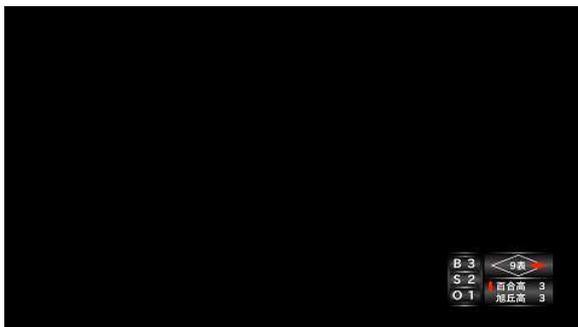
打順（指名打者なし）



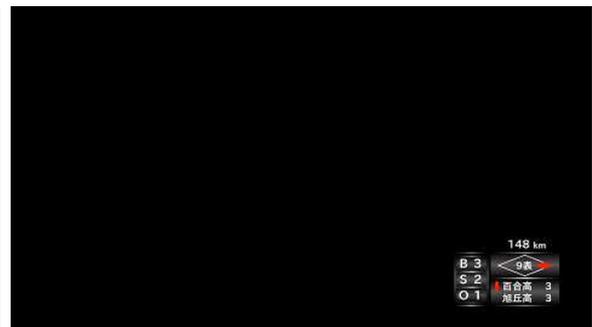
控え



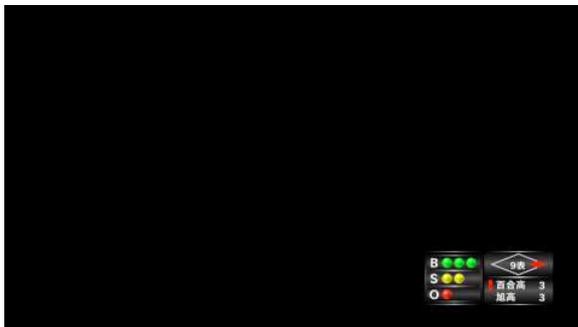
守備



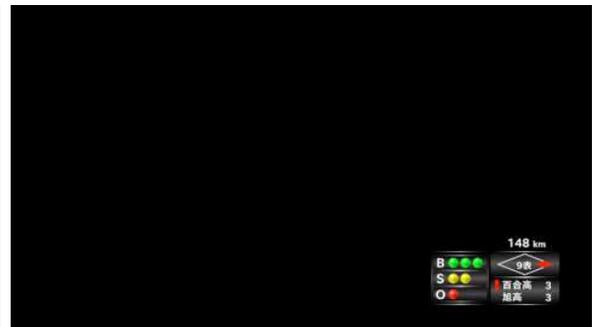
BSO 数字表示



BSO 数字表示 (球速表示あり)



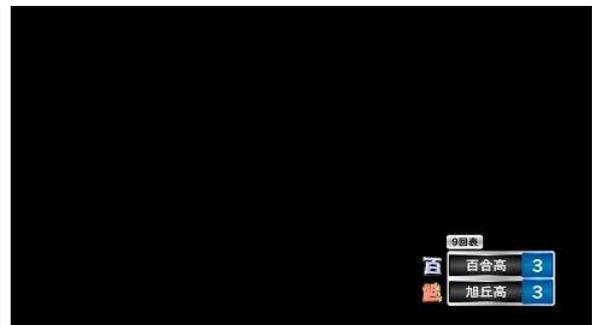
BSO 丸マーク表示



BSO 丸マーク表示 (球速表示あり)



大得点



小得点

	1	2	3	4	5	R
百 新百合ヶ丘高校	0	0	0	0	0	0
感 旭が丘高校	0	0	0	0	0	0

スコアボード (5回)

	1	2	3	4	5	6	7	R
百 新百合ヶ丘高校	0	0	0	0	0	0	2	2
感 旭が丘高校	0	0	0	0	0	1		1

スコアボード (7回)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R
百 新百合ヶ丘高校	0	0	0	0	0	0	2	0	1	3
感 旭が丘高校	0	0	0	0	0	1	0	2		3

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
感 旭が丘高校	0	0	0	0	0	1	0	2	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
感 旭が丘高校	0	0	0	0	0	1	0	2	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
感 旭が丘高校	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
投手			

選手紹介

百	1	川崎 太郎	1年	投手
投手				

打者



打者（今日の成績あり）



代打



代走



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	対戦チーム¥n(縦書き)	-	[送出] 対戦チーム(チーム名縦書き)
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

表 B.2 キーバインドの初期状態 (続き)

キー	ボタン名称	送出先	操作/送出と処理内容
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	ウォーターマーク	-	[操作] ウォーターマーク
Shift + Control + F12	画像送出	-	[操作] 画像送出

C. 今日の成績の初期状態

表 C.1 今日の成績の初期状態

今日の成績	今日の成績
投ヒット	投ゴロ
捕ヒット	捕ゴロ
一ヒット	一ゴロ
二ヒット	二ゴロ
三ヒット	三ゴロ
遊ヒット	遊ゴロ
左ヒット	左ゴロ
中ヒット	中ゴロ
右ヒット	右ゴロ
二塁打	投フライ
三塁打	捕フライ
本塁打	一フライ
四球	二フライ
死球	三フライ
三振	遊フライ
犠打	左フライ
犠フライ	中フライ
エラー	右フライ
野選	投ライナー
併殺	一ライナー
三重殺	二ライナー
打撃妨害	三ライナー
守備妨害	遊ライナー
走塁妨害	左ライナー
反則打球	中ライナー
	右ライナー

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© 2013-2021 Cosmic Engineering Inc., All rights reserved.