SHARP

New-Life People

# 取扱説明書

PERSONAL WORKSTATION

X68000

パーソナルコンピュータ

形名

# CZ-600C

上手に使って上手に節電



PERSONAL WORKSTATION

X68000

# 取扱説明書

SHARP®

PERSONAL WORKSTATION

# MZ-80B2000

取扱説明書

SHARP

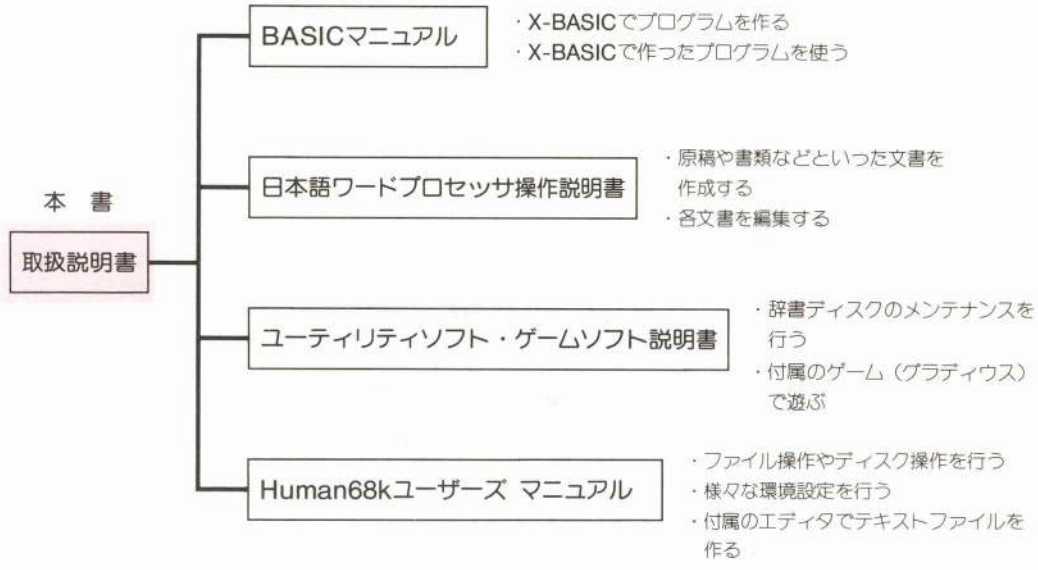
# はじめに

このたびは、シャープパーソナルワークステーション「X68000」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。

本書は、X68000 を十分に活用していただくためのガイドブックです。各機器の接続の仕方から、実際の作業の仕方までわかりやすく解説してあります。

X68000 を正しくご使用いただくために、本書を大切に保管し、末永くご愛用いただきますようお願い申し上げます。

下図は、X68000 に同梱の 5 冊のマニュアルの互いの関係を示しています。X68000 に初めて触れる方は、本書「取扱説明書」を最初にお読みください。その後、他のマニュアルへと進むのが標準的な読み方です。

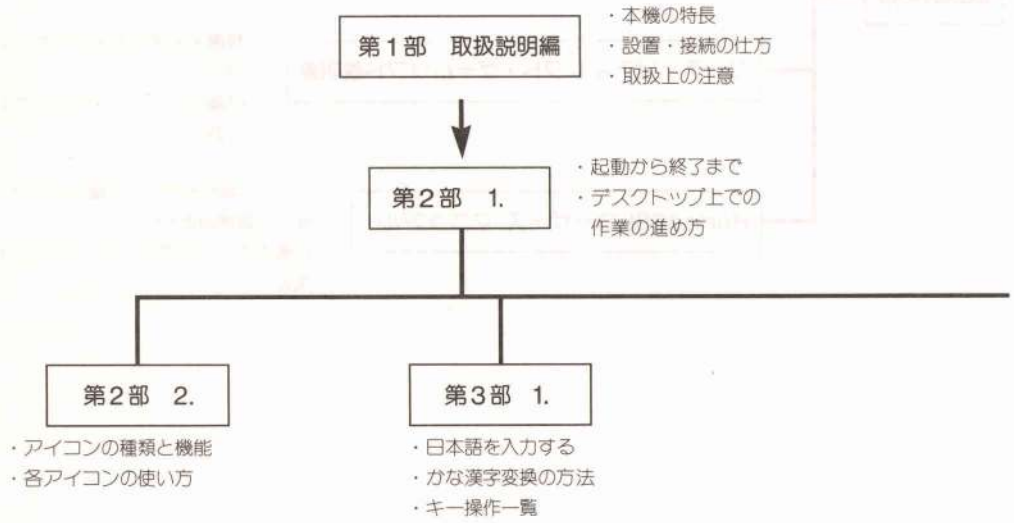


# マニュアルの使い方

このマニュアルは、X68000 を正しく使用していただくための操作ガイドです。本書は、大きく分けて「取扱説明編」（第１部）と「使い方編」（第２部、第３部）からなります。前半の取扱説明編では、パッケージ内容や機器の接続の仕方、X68000 の基本的な取り扱い方法と注意事項などについて説明しています。ご使用前に必ずお読みください。

使い方編は、さらに２つの部分に分かれています。「基本的な使い方」（第２部）では、起動方法や作業の手順などといった基本操作を「ビジュアルシェル」を中心に説明し、「より高度な使い方」（第３部）で、日本語処理などそれ以外の操作について解説しています。まず、「基本的な使い方」に書かれている手順に従って、実際に本機を使ってみてください。ビジュアルシェルの基本操作が習得できたら、一通りの作業は行えます。「より高度な使い方」については、順番に読まなくても結構です。必要なときに、必要なところだけお読みください。

また、Appendix には資料として、システムの拡張の仕方、X68000 のスペックや各種文字のコード表がまとめてありますので、適宜ご利用ください。



なお、本機には本書の他に、以下のマニュアルが用意されています。

● BASIC マニュアル

X-BASIC 言語の文法を、詳しく解説しています。プログラミングの際に参照してください。

●ユーティリティソフト、ゲームソフト説明書

「辞書ディスク保守ユーティリティ」などのユーティリティプログラムの使用方法、および同梱したゲームの遊び方について解説しています。それぞれの用途に応じてご覧ください。

●日本語ワードプロセッサ操作説明書

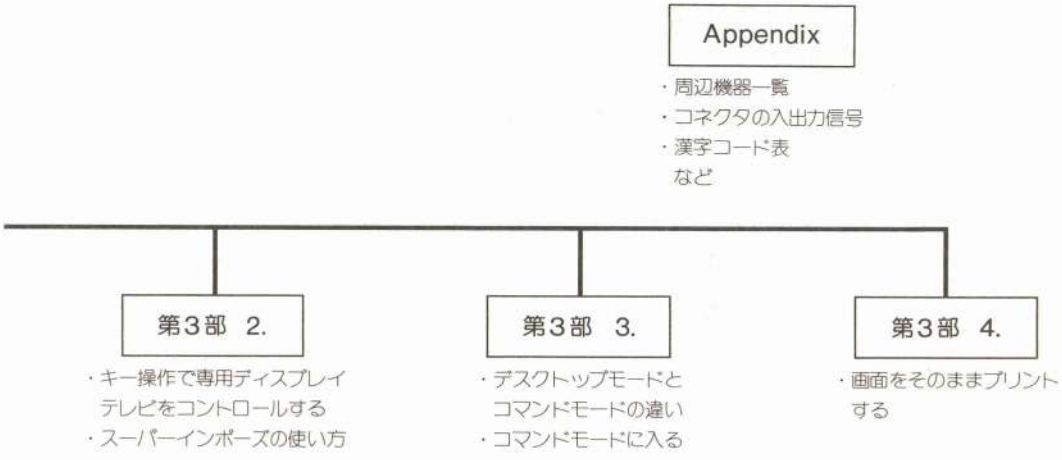
使いやすく機能の豊富な日本語ワードプロセッサの使い方を解説しています。

● Human68kユーザーズマニュアル

本機のためにオリジナル開発されたオペレーティングシステム Human68k の機能とその使い方について解説しています。

※バックアップディスクの作成について

お買い上げいただいた X68000 には、システムディスクをはじめ、種々のプログラムやデータが含まれた大切なディスクが添付されています。**これらのディスクを不慮の事故から守るために、ご使用になる前には必ずバックアップコピーを作成し、バックアップコピーの方をお使いください。**バックアップコピーの作成方法については、第２部の、「2.1　ディスクアイコン」、「2.2　コピーアイコン」で詳しく説明していますので、そちらを参照してください。



# 目 次

はじめに ……(1)
マニュアルの使い方 ……(2)

## 第1部　取扱説明編

1.　X68000 の特長と全体の様子 ——2
1.1　概　要 ……3
1.2　特　長 ……3
1.3　本機構成 ……5
2.　箱の中に入っているものの確認 ——6
3.　各部の名称と機能 ——8
3.1　コンピュータ本体の前面 ……8
3.2　コンピュータ本体の後面 ……12
4.　取り扱いで注意すること ——17
4.1　こんなところに置いてください ……17
4.2　ふだん使うときには ……18
4.3　電源について ……20
5.　コード、ケーブルをつなぐ ——22
5.1　接続する前の注意点 ……22
5.2　キーボード、マウス・トラックボールをつなぐ ……23
5.3　ディスプレイ装置をつなぐ ……24
5.4　その他の周辺装置をつなぐ ……26

6. キーボード、マウス、ディスクについて ―― 27
6.1 キーボード …… 27
□特殊キー …… 28
●主に文字入力に関係するキー …… 28
●主に文字編集に関係するキー …… 29
●主に日本語入力の際に使うキー …… 30
□キャラクタキー …… 31
□その他のキー …… 33
●テンキー …… 33
●ファンクションキー …… 33
●専用ディスプレイテレビコントロール …… 33
6.2 マウス・トラックボール …… 34
□構 造 …… 34
□機能と特長 …… 35
□使い方 …… 37
□取扱上のご注意 …… 38
6.3 フロッピーディスク …… 39
□フロッピーディスクの構造 …… 39
□取扱上のご注意 …… 40
□フロッピーディスクのセット …… 41
□ディスクドライブ取扱上のご注意 …… 42

## 第２部　基本的な使い方――ビジュアルシェルを使う――


1.　使用開始から終了まで ―― 44

1.1　電源の ON、OFF、リセット …… 44
(1) 電源を入れる前に …… 44
(2) 電源を入れる（ON） …… 44
(3) 電源を切る（OFF） …… 45
(4) リセットする …… 46

1.2　システムディスクを入れる …… 47
1.3　起動――デスクトップ画面 …… 47
1.4　マウス・トラックボールの使い方 …… 48
〈コラム〉左手でマウス・トラックボールをお使いになる人のために …… 53

1.5　アイコンとは …… 54
(1) アイコン領域のアイコン …… 54
(2) ウィンドウ内のアイコン …… 56
〈コラム〉ファイル名の付け方について …… 58

1.6　ウィンドウの使い方 …… 59
(1) ウィンドウ内の様子 …… 59
(2) ウィンドウを選択する …… 60
(3) ウィンドウを閉じる …… 62
(4) ウィンドウのサイズを変える …… 63
(5) ウィンドウを動かす …… 64
(6) ウィンドウ内の情報をスクロールする …… 65
〈コラム〉ディレクトリとは …… 67

1.7　コマンドメニューの使い方 …… 68
□コマンドメニューとは …… 68
(1) Information（ファイル情報の表示） …… 69
(2) Open（フォルダーのウィンドウを開く） …… 70
(3) Rename（ファイル名の変更） …… 72
(4) Look Name、Look Date、Look Size(アイコン表示形式の設定) …… 73
(5) Sorting（アイコンの並び替え） …… 74
(6) Wild Card（ファイルの検索） …… 76
(7) Exit（ビジュアルシェルの終了） …… 77

1.8　作業の終了 …… 77
〈コラム〉ファイルの指定方法 …… 79

2. 各種のアイコンの使い方 ―― 80
2.1 ディスクアイコン …… 80
(1) アイコンの形 …… 80
(2) ディスク内の情報を見る（ディスクのウィンドウを開く） …… 81
(3) ディスクメニューの使い方 …… 82
・Information …… 83
・Open …… 84
・Close/Eject …… 84
・Volume Name …… 84
・Format …… 84
2.2 コピーアイコン …… 86
(1) アイコンの形 …… 86
(2) ファイルのコピー …… 86
(3) フォルダーのコピー …… 89
(4) ディスクのコピー …… 89
(5) ファイルやフォルダーの移動 …… 93
2.3 ニューフォルダーアイコン …… 94
(1) アイコンの形 …… 94
(2) メニューの使い方 …… 95
・Open …… 95
・Close …… 96
(3) 新しいフォルダーの作り方 …… 96
(4) フォルダーの内容を見るには …… 99
2.4 ごみ箱アイコン …… 100
(1) アイコンの形 …… 100
(2) メニューの使い方 …… 101
・Empty …… 101
・Open …… 101
・Close …… 101
(3) ファイルを処分する …… 102
(4) フォルダーを処分する …… 104
(5) ごみ箱の中をのぞく …… 104
(6) ごみ箱に捨てたファイルを拾い出す …… 105

2.5 プリンタアイコン …… 106
(1) アイコンの形 …… 106
(2) ファイルの内容をプリンタに出力する …… 107
(3) デスクトップ画面のハードコピーをとる …… 108
2.6 デスクアクセサリアイコン …… 109
(1) アイコンの形 …… 109
(2) 時計の使い方 …… 110
(3) ソフトキーボードの使い方（Keyboard） …… 110
(4) メモ帳の使い方（Note） …… 112
(5) 電話帳の使い方（Telephone Directory） …… 113
(6) カレンダーの使い方（Calendar） …… 115
(7) コントロールパネルの使い方（Control Panel） …… 115
(8) アイコンメンテナンスの使い方（Icon Maintenance） …… 117
(9) タイマーの使い方（Timer） …… 120
〈コラム〉実行ファイルとパラメータ …… 123
2.7 クリップボードアイコン …… 124
(1) アイコンの形 …… 124
(2) クリップボードの使い方 …… 124
(3) クリップボードへ情報を書き込む …… 125
(4) クリップボードから情報を取り出す …… 128

## 第3部　より高度な使い方


1.　日本語を入力する―日本語フロントプロセッサ― ―― 132

1.1　イントロダクション …… 132

1.1.1　日本語フロントプロセッサとは …… 132

1.2　操作方法 …… 132

1.2.1　日本語 FP の起動 …… 133

1.2.2　入力モード …… 134

●辞書の学習機能 …… 134

●変換モード …… 135

1.2.3　日本語文字の入力と変換 …… 135

●キーボードの状態 …… 135

●文字の入力 …… 137

●文節の切れ目を変えるには …… 141

●表示選択モード …… 142

●その他の変換 …… 144

1.2.4　環境設定キー …… 145

●辞書ドライブ設定 …… 145

●学習機能 …… 146

●変換方式の切り換え …… 146

●辞書への単語登録 …… 146

1.3　キー操作一覧 …… 148

●変換操作 …… 148

●文節の操作 …… 149

●表示選択モードでの操作 …… 149

●環境設定キー …… 149

1.4　ローマ字／かな対応表 …… 150

2.　テレビコントロール、スーパーインポーズ ―― 152

2.1　専用ディスプレイテレビコントロール …… 152

2.2　スーパーインポーズ …… 153

3.　デスクトップを使わない操作 ―― 154

3.1　コマンドモードとは …… 154

3.2　コマンドモードに入るには …… 155

3.3　デスクトップモードに戻るには …… 156

3.4　起動時にコマンドモードに入るには …… 156

3.5　BASICを起動するには …… 157

4.　画面のハードコピーをとる方法 ―― 158

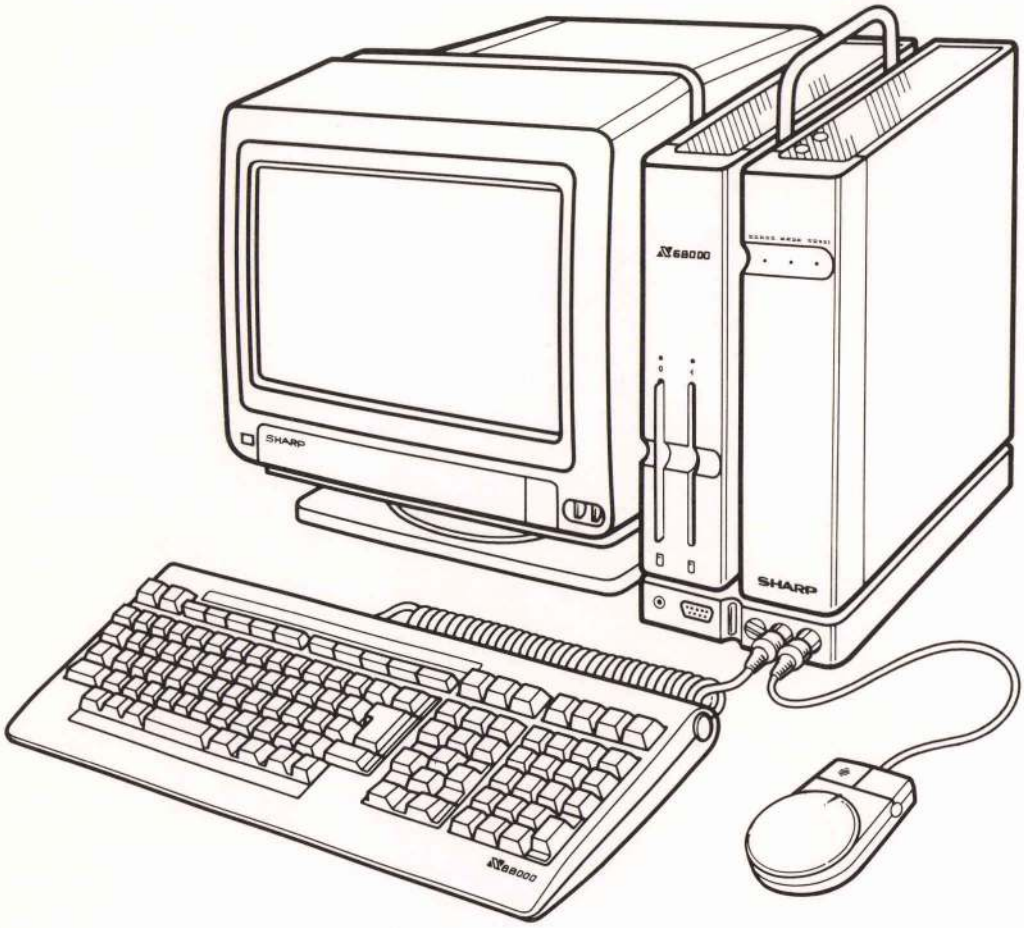
## Appendix

A. システム拡張 160
A.1 周辺機器名一覧 160
A.2 システム拡張図 162
A.3 拡張ボードの取り付け、取りはずし 164
●拡張ボードの取り付け方 164
●拡張ボードの取りはずし方 166
B. 資 料 167
B.1 コネクタの入出力信号 167
B.2 スペック 179
C. コード表 181
C.1 キャラクタコード表 181
C.2 1/2角・1/4角文字コード表 182
C.3 非漢字およびJIS第1水準、第2水準漢字コード表 183
● 非漢字全角文字コード表 184
● JIS 第1水準漢字コード表 185
● JIS 第2水準漢字コード表 190
機能リファレンス 202
用語集 210
索 引 215

# 第1部

## 取扱説明編

# 1 X68000の特長と全体の様子



# 1.1 概 要

本機は、新しい設計思想に従って開発された「パーソナルワークステーション」です。

ワークステーションとは、あなたが自由に目的を決め、自由に使うことができるシステムです。X68000 では、日本語の文書を処理することはもちろん、プログラムの開発もゲームプレイも、高速で親しみやすいすぐれた環境の中で行うことができます。

X68000 は、CPU に高速処理と広いアドレス空間を誇る 16 ビットマイクロプロセッサ 68000 を搭載し、メインメモリには 1M バイトを標準装備しており、スケールの大きなパーソナルコンピュータとなっています。

豊富な色数・細密なドット数などのすぐれたグラフィック機能を始め、リアルな音作りを楽しめるサウンド機能、豊富にそろえたインターフェイスによる幅広い拡張性など、どの部分をとってみても充実した機能を満載しています。

X68000 では、「ビットマップ」と呼ばれる方式で画面に表示した「デスクトップ」を作業机と見なし、これまではキーボードを使って行っていた操作のほとんどを、デスクトップ中の「アイコン」と呼ばれるシンボルマークと、新開発のマウス・トラックボールで行います。ほんの少しの基本操作を覚えていただくだけで、画面がまるで机の上であるかのように作業できます。

親しみやすい高性能マシン——これが X68000 です。

# 1.2 特 長

**●ハイコンパクト設計**

シャープの高度な集積技術、実装技術から生まれたハイコンパクト設計で、スタイルを一新しました。

**● CPU に 68000 を搭載**

メモリアドレッシング 16M バイト、内部演算アーキテクチャー 32 ビットを誇る 68000CPU を採用。しかもクロック 10MHz で高速駆動しています。

**● 2M バイトの大容量メモリ**

68000 の広大なアドレス空間を生かして、テキスト、グラフィック、スプライトの 3 画面を独立構造で装備しました。標準でメインメモリ 1M バイト、テキスト VRAM512K バイト、グラフィック VRAM512K バイト、スプライト VRAM32K バイト、スタティック RAM16K バイトと、全 2M バイトの大容量 RAM を標準搭載しています。

**●独自のユーザーフレンドリー OS**

システムの起動からアプリケーションの選択・操作まで、ビジュアルシェルで行う独自のユーザーフレンドリー OS を採用しました。入力装置として、スイッチの切り替えでトラックボールにもなる、新開発のマウス・トラックボールを用意しました。もちろんワープロなどの日本語入力にも、プログラム入力にも使いやすさを配慮したフルキーボードも装備されています。

**●強力な日本語処理機能**

JIS 第1/第2水準漢字 ROM の搭載はもちろんのこと、かな漢字変換用のソフトウェアとして、日本語入力フロントプロセッサをサポート。2 文節最長一致法という高度な文法処理にもとづいた、効率的な連文節かな漢字変換を実現しています。

文字フォントも、全角文字（24×24/16×16 ドット）、半角文字（12×24/8×16 ドット）、1/4 角文字（12×12/8×8 ドット）のマルチフォントを装備。数式や化学式にも対応し、多彩な文字表現が可能です。

**●高精細度自然色グラフィック機能**

・グラフィック画面だけでなく、テキスト画面にもビットマップ方式を採用。

・テキスト、グラフィック表示とも、1024×1024 ドットの実画面から、最大 768×512 ドットを表示できる擬似高解像度表示能力を持っています。

・512×512 ドットモードでは、ドット単位に 65536 色中任意の色指定ができます。

・新開発スプライト IC により、緻密なキャラクタをスムーズに動かすことができます。

・512×512 ドットの疑似高解像度スーパーインポーズ（インターレース方式）で、テレビ画像やビデオ画像と高精細度なコンピュータ画面を重ね合わせて表示することが可能です。また専用ディスプレイテレビは、本機と接続したままで、テレビ番組の選局や音量の調節などといった主な操作を、キーボードからコントロールできます。

**●ステレオ対応 FM 音源と ADPCM 機能**

リアルなサウンド作りを楽しめるステレオタイプ 8 オクターブ 8 重和音 FM 音源を採用。ダイナミックなステレオシンセサイザーサウンドの世界が広がります。また、ADPCM 方式の音声デジタイズ機能を装備しましたので、声や音楽を原音に近い音声ファイルとして取り込み、いつでも再生することができます。

**● 1MB 5 インチフロッピーディスクドライブ 2 基内蔵**

記憶容量 1M バイトの 5 インチミニフロッピーディスクドライブを 2 基標準装備。またオートロード、オートイジェクト機構を採用していますので、誤操作などによる危険からディスクを守り、ドライブまわりもすっきりとしています。

**●充実のインターフェイス**

高度な処理能力を備えたコンピュータにふさわしい、将来性を考慮した多彩なインターフェイスを標準装備。ハードディスクや RS-232C インターフェイスはもちろん、オーディオ入出力端子、イメージ入力端子、立体視端子などで、独自の機能がひろがります。

# 1.3 本機構成

〈CPU 部〉

●メイン CPU は、内部 32 ビット、外部 16 ビットの 68000（クロック 10MHz）
●新開発のスプライト IC、キーボードにはサブ CPU を使用
● 1M バイト 5 インチフロッピーディスクドライブ 2 基内蔵
●先進のビットマップ表示

〈ROM〉

| | |
|---|---|
| ● IPL ROM | 128KB |
| ● CG ROM（JIS 第 1・第 2 水準漢字、1/4 角文字含む） | 768KB |

〈RAM〉

| | |
|---|---|
| ●メインメモリ | 1MB（12MB まで拡張可） |
| ● VRAM | |
| ・テキスト用（ビットマップ） | 512KB |
| ・グラフィック用（ビットマップ） | 512KB |
| ・スプライト用 | 32KB |
| ●スタティック RAM | 16KB |

〈キーボード部〉

●シリンドリカルスカルプチャータイプのフルキーボード
●セパレートタイプ　ASCII 準拠カナ付
●テンキー、ファンクションキー（10 個）装備

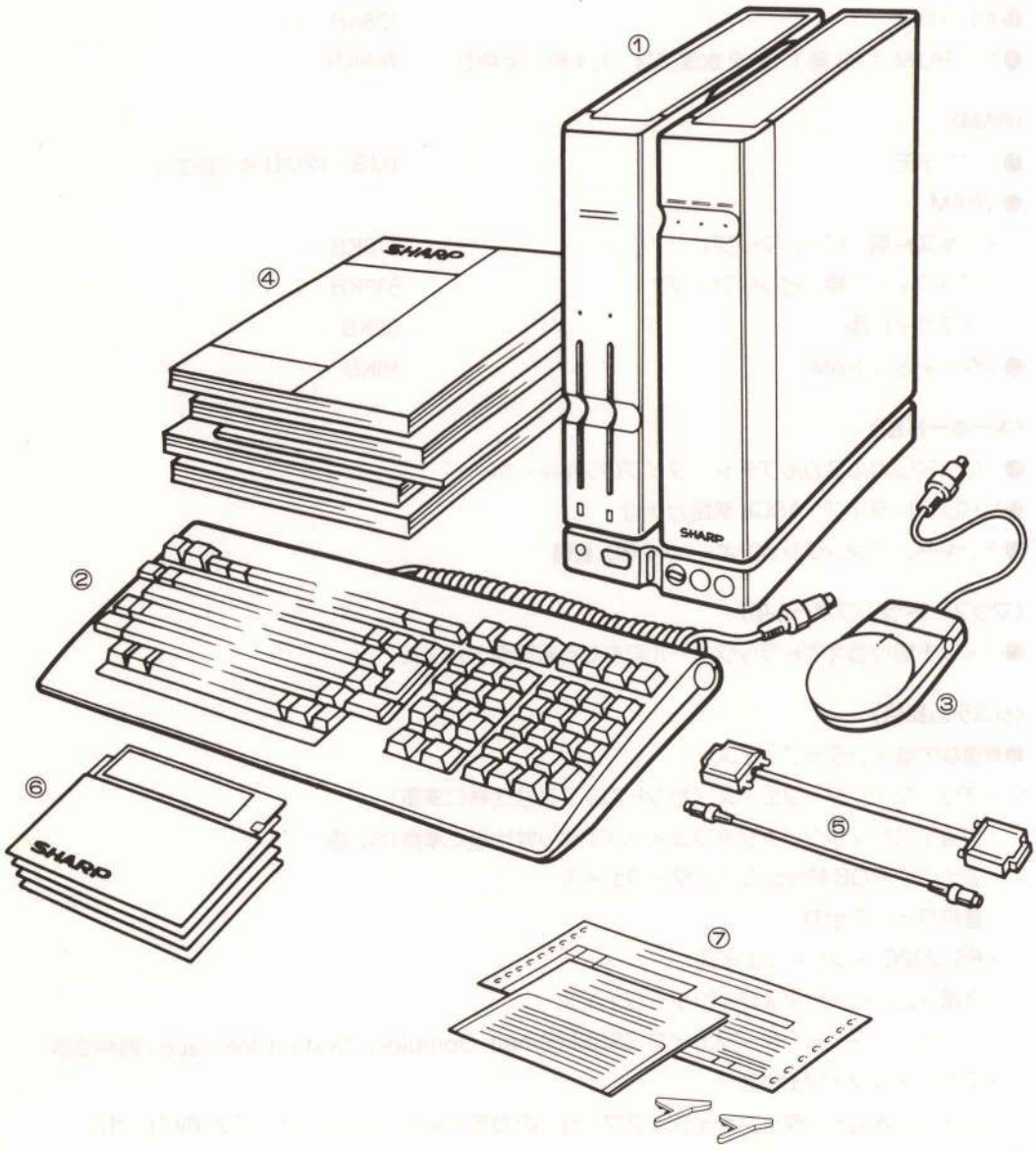
〈マウス・トラックボール部〉

●スイッチ切り替えでトラックボールにもなる新開発デバイス

〈システム拡張〉

●豊富な内蔵インターフェイス
・プリンタインターフェイス（セントロニクス社仕様に準拠）
・ジョイスティックインターフェイス（アタリ社仕様に準拠）×2 個
・アナログ RGB 信号出力インターフェイス
・音声ライン入出力
・RS-232C インターフェイス
・外部フロッピーディスクインターフェイス
・ハードディスクインターフェイス（SCSI（Small Computer System Interface）規格準拠）
・マウスインターフェイス
・イメージ入力インターフェイス（オプションのカラーイメージユニット（CZ-6VT1）用）
●拡張 I/O スロット　本体に 2 スロット内蔵
・種々のインターフェイスボードを接続可能

# 2 箱の中に入っている ものの確認



お買い上げいただいたシャープ X68000 のパッケージの中には、次のものが入っています。中身を取り出して確認してください。万一無いものがありましたら、お買い求めの販売店までご連絡願います。

①コンピュータ本体

②キーボード

③マウス・トラックボール

④マニュアル
- 取扱説明書（本書）
- BASIC マニュアル
- ユーティリティソフト、ゲームソフト説明書
- 日本語ワードプロセッサ操作説明書
- Human68k ユーザーズマニュアル

⑤ケーブル
- アナログ RGB 信号ケーブル
- テレビコントロールケーブル

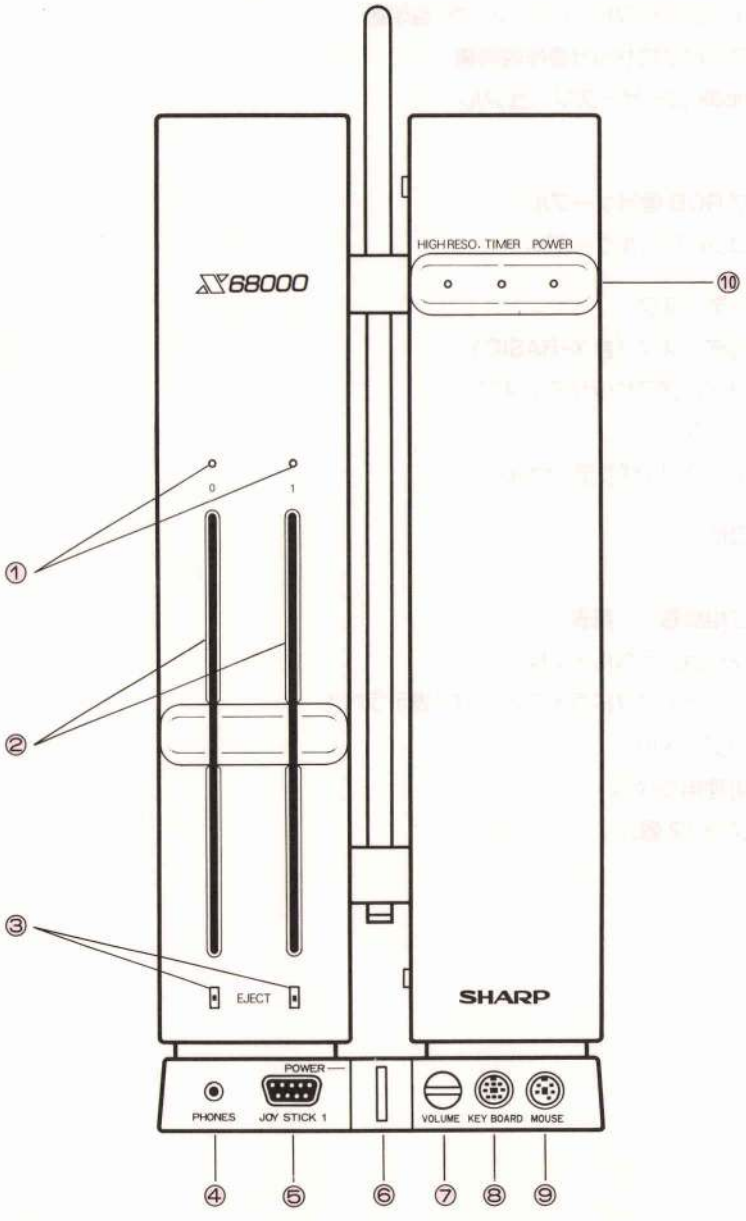
⑥フロッピーディスク
- システムディスク（含 X-BASIC）
- 日本語ワードプロセッサディスク
- 辞書ディスク
- ゲームディスク（グラディウス）

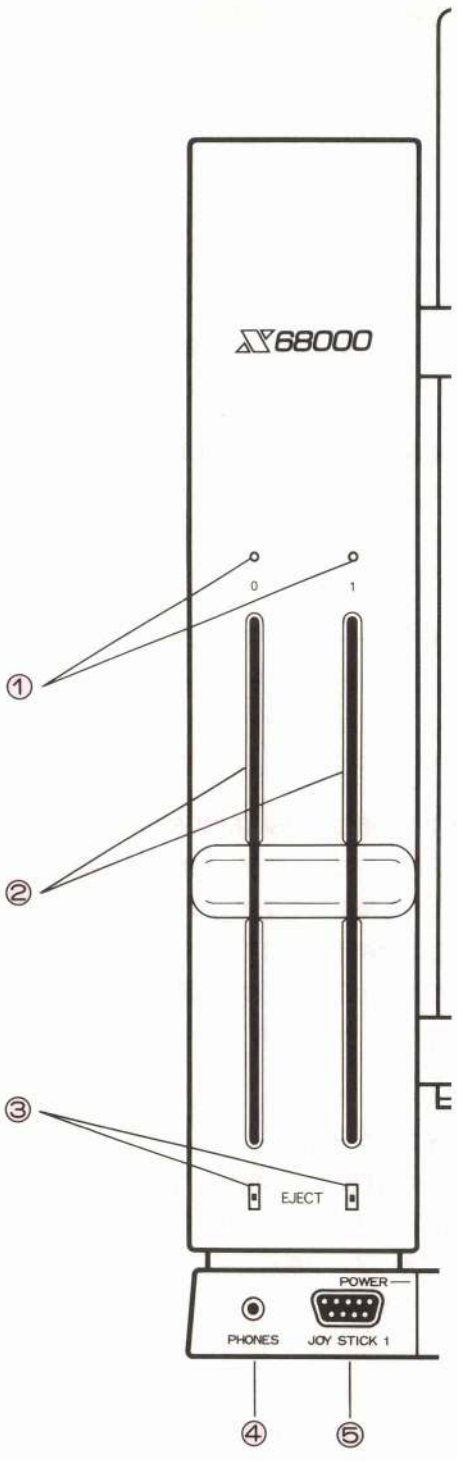
⑦保証書その他
- 保証書
- お客様ご相談窓口一覧表
- ファンクションラベル（4 枚）
- フロッピーディスクドライブナンバー表示ラベル
- キートップラベル
- 日本語処理用ラベル
- カードプラ（2 個）

# 3 各部の名称と機能

ここでは、X68000 の各部の名称と機能について説明します。各コネクタなどの接続方法については、「5 . コード、ケーブルをつなぐ」をご覧ください。

## 3.1 コンピュータ本体の前面






**①ドライブアクセス表示用ランプ**

5インチフロッピーディスクをディスクドライブに挿入すると、緑のランプが点灯します。ディスクの動作中は赤いランプが点灯します。ディスクの挿入を促すときは、緑のランプが点滅します。

**②5インチフロッピーディスクドライブ**

ここに5インチフロッピーディスクを入れます。ディスクの入れ方に関しては、本章「6.キーボード、マウス、ディスクについて」を参照してください。

**③イジェクトボタン（EJECT）**

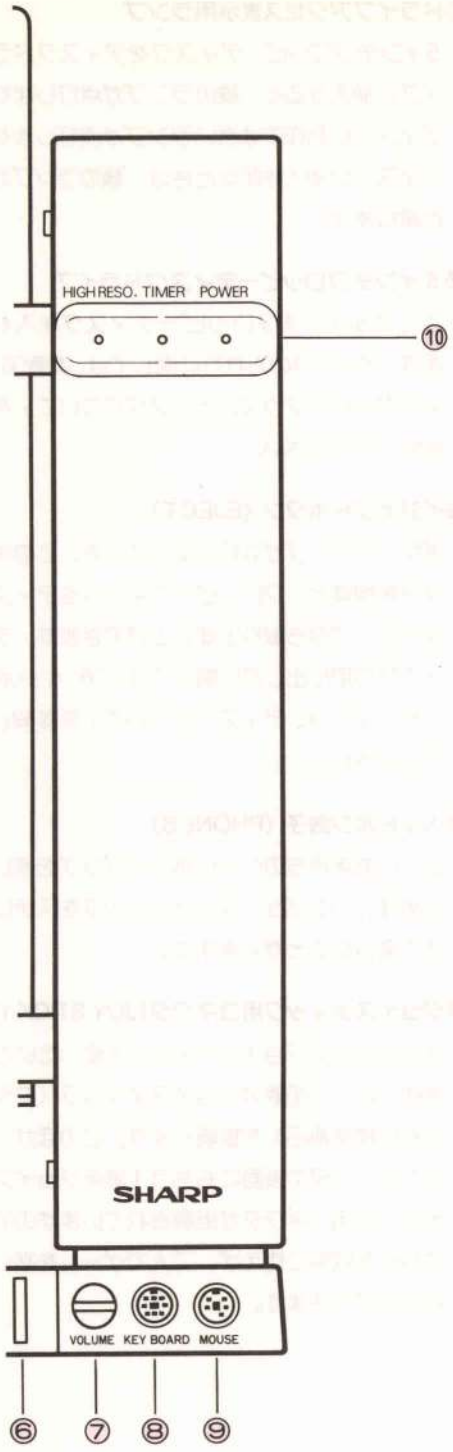
ボタンのランプが点灯しているとき、このボタンを押すと、フロッピーディスクをディスクドライブから取り出すことができます。ディスクの取り出し方に関しては、「6.キーボード、マウス、ディスクについて」を参照してください。

**④ヘッドホン端子（PHONES）**

ここにお手持ちのヘッドホンのプラグを差し込めば、コンピュータミュージックをステレオで楽しむことができます。

**⑤ジョイスティック用コネクタ(JOY STICK 1)**

ゲームなどでジョイスティックを使いたいときは、ここに市販のジョイスティック（アタリ社仕様準拠品）を接続します。このほか、コンピュータの後面にももう1箇所ジョイスティック用コネクタが用意されていますので、これらを同時に使えば、二人でゲームを楽しむことができます。




**⑥電源スイッチ（POWER）**

コンピュータを動かすときは、コンピュータの後面のメイン電源スイッチを〝入〟（ON）にしてから、このスイッチを〝入〟（ON）にします。なお、ディスクドライブなどの動作中にこのスイッチを誤って〝切〟（OFF）にしても、すぐには電源が切れないような機能が付加されています。電源スイッチについて詳しくは、第２部「1．1　電源のON、OFF、リセット」を参照してください。

**⑦音量調整ボリューム（VOLUME）**

内蔵スピーカーとヘッドホンの音量を調節するつまみです。左に回すと音が小さくなり、右に回すと音が大きくなります。

**⑧キーボードコネクタ（KEY BOARD）**

ここにキーボードを接続します。キーボードについては、本章「6．キーボード、マウス、ディスクについて」を参照してください。

**⑨マウス用コネクタ（MOUSE）**

ここにマウス・トラックボールを接続します。マウス用のコネクタは、この他キーボードにも２箇所用意されています。マウス・トラックボールについては、本章「6．キーボード、マウス、ディスクについて」を参照してください。

**⑩インジケータ部**

〝POWER〟、〝TIMER〟、〝HIGH RESO．〟の表示があります。電源（POWER）ランプは後面のメイン電源スイッチだけが入っているとき赤色に、さらに前面の電源スイッチが入ると緑色に点灯します。また、タイマーや後部のリモートコネクタの信号によって電源が〝入〟（ON）状態になっているとき、および前面の電源スイッチが〝入〟（ON）から〝切〟（OFF）状態にされてから実際に電源が切られるまでの間は、緑色に点滅します。
ただし、タイマーにより電源が〝入〟（ON）してから１分間は緑色に点灯し、その後は緑

の点滅に変わります。

タイマー（TIMER）ランプは内蔵の電子タイマーがセットされているとき、高解像度（HIGH RESO.）ランプはディスプレイの解像度を表す水平同期周波数が31kHzのときに、それぞれ赤色に点灯します。また、タイマーによって電源が〝入〟（ON）になると、タイマーランプは点滅します。タイマーについては、第2部「2.6 デスクアクセサリアイコン」をご覧ください。

### ⑪リセットスイッチ（RESET）

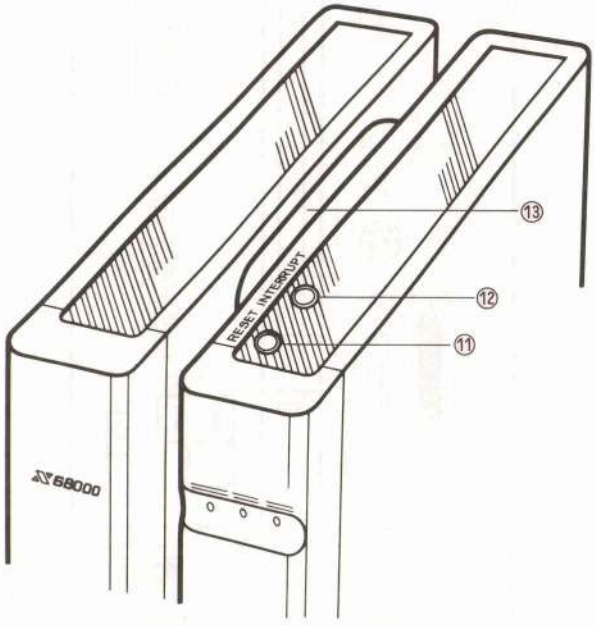
プログラムが止まらなくなったときなど、このリセットスイッチを押します。これを押すと、コンピュータは電源スイッチを入れたときと同じ状態になります。

### ⑫インタラプトスイッチ（INTERRUPT）

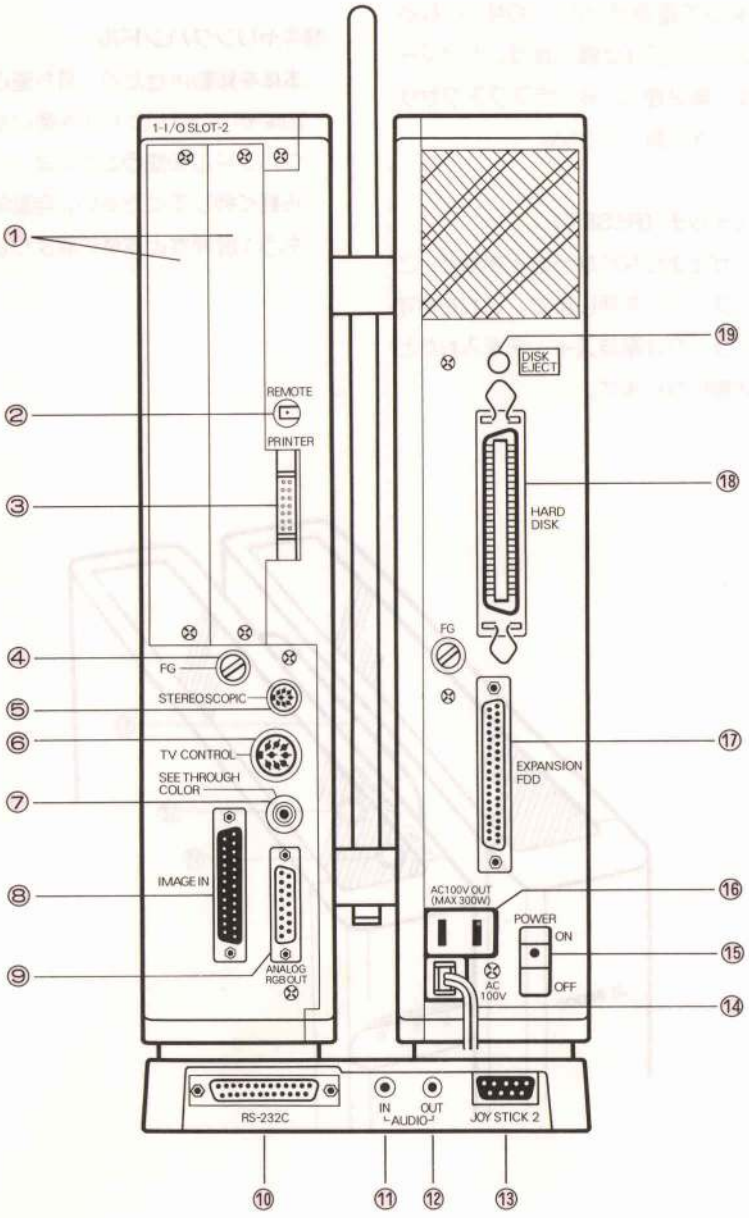
ビジュアルシェルをお使いである限り、見かけ上は⑪のリセットスイッチと同じ動作をします。リセットスイッチとインタラプトスイッチとの違いの詳細については、第2部「1.1 電源のON、OFF、リセット」をご覧ください。

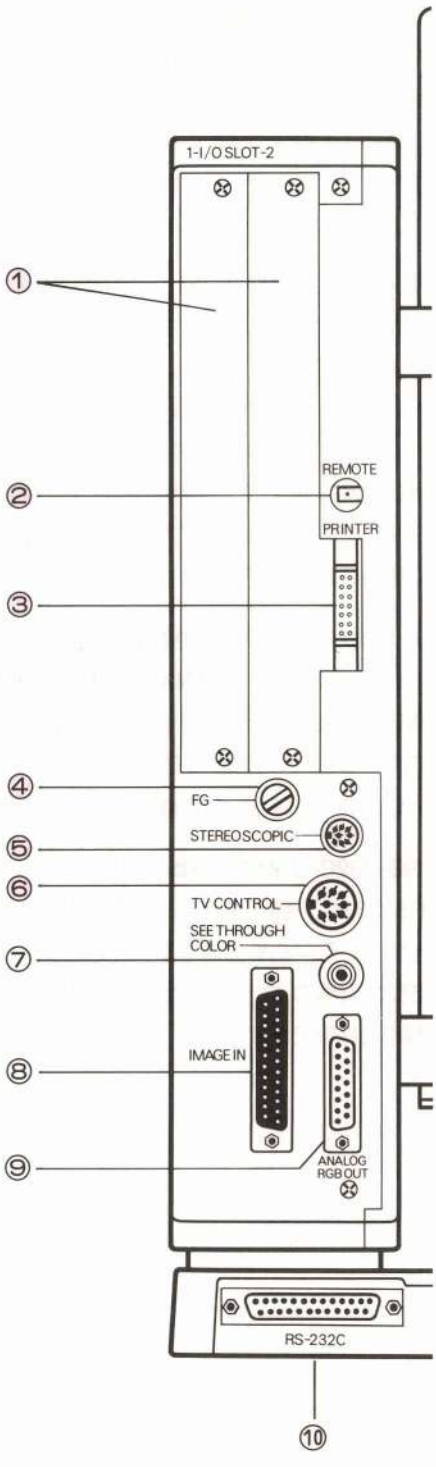
### ⑬キャリングハンドル

本体を移動させたり、持ち運ぶときには、このキャリングハンドルを使います。キャリングハンドルを使うときには、ハンドルを上から軽く押してください。自動的に出てきます。もう1度押すと本体に収まります。



# 3.2 コンピュータ本体の後面






**①スロットカバー（I/O SLOT）**

拡張ボードを挿入するときは、これを取り外します。2つのカバーがあります。拡張ボードの取り付け方については、Appendix「A. システム拡張」を参照してください。

**②リモートコネクタ（REMOTE）**

後面のメイン電源スイッチを〝入〟（ON）にしてあれば、前面の電源スイッチが〝切〟（OFF）になっていても、この端子からの信号によって電源スイッチを〝入〟にすることができます。

**③プリンタ用コネクタ（PRINTER）**

別売のプリンタ（CZ-8PK5、CZ-8PK6など）を接続するためのコネクタです。セントロニクス社仕様準拠です。

※本機で使用可能なプリンタは、CZ-8PK3～6、CZ-8PC1、CZ-8PN1です。

**④フレームアース（FG）**

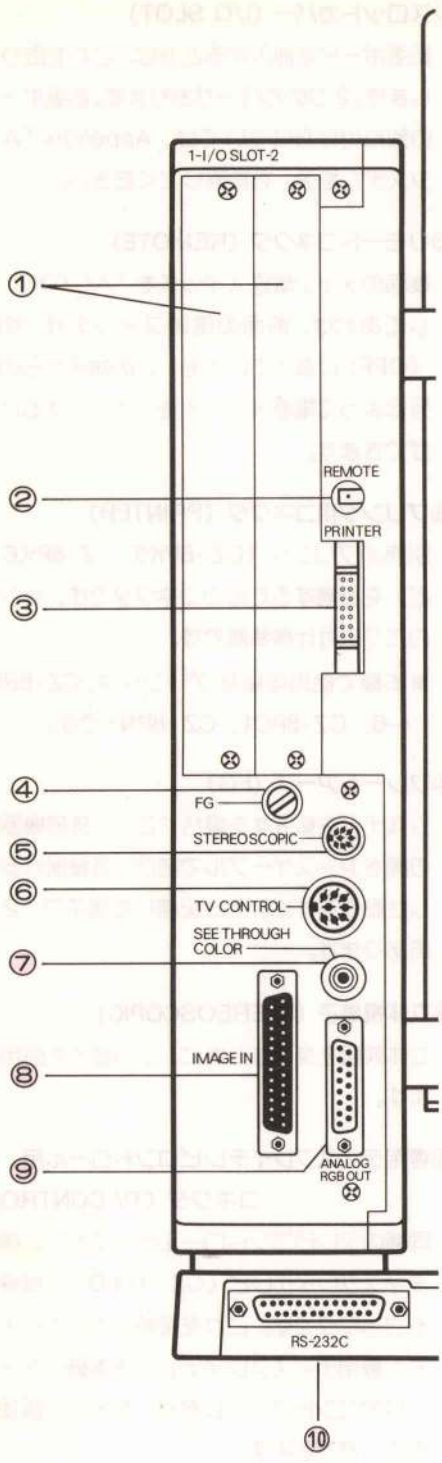
システムを拡張する場合、ここと外部機器との間をアースケーブルで結び、各機器が安定した動作をするように配慮した端子で、2箇所あります。

**⑤立体視端子（STEREOSCOPIC）**

立体映像を楽しむときに、この端子を使用します。

**⑥専用ディスプレイテレビコントロール用コネクタ（TV CONTROL）**

同梱のテレビコントロールケーブルで、専用ディスプレイテレビ（CZ－600D）と接続するコネクタです。これを接続することによって、専用ディスプレイテレビを本機のキーボードでコントロールしたり、タイマー設定することができます。




**⑦シースルーカラー端子**
**（SEE THROUGH COLOR）**

別売のカラーイメージユニット（CZ-6VT1）と接続する端子です。これを接続することにより、ビデオ画面とコンピュータ画面との半透明合成スーパーインポーズが設定できます。

**⑧イメージ入力用コネクタ（IMAGE IN）**

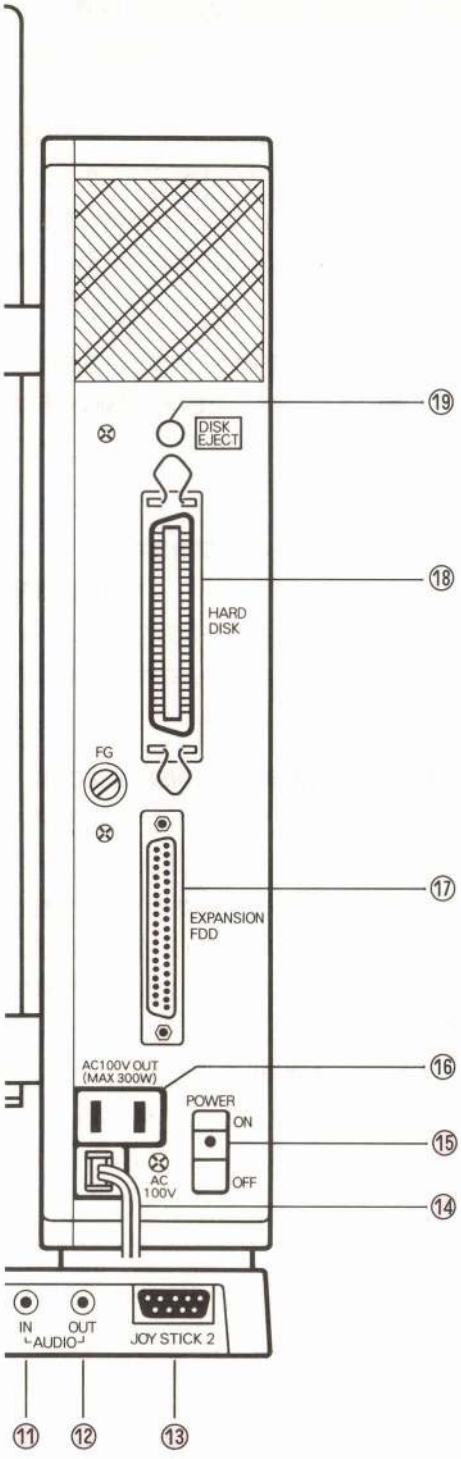
別売のカラーイメージユニット（CZ-6VT1）と接続するコネクタです。これを接続することにより、テレビまたはビデオの画像データ（アナログデータ）を取り込み、デジタル信号に変換して、パソコン用の画面データ（デジタルデータ）として、グラフィックVRAMに書き込むことができます。

**⑨アナログRGB信号出力用コネクタ**
**（ANALOG RGB OUT）**

専用ディスプレイテレビ（CZ-600D）やアナログRGB入力対応のCRTディスプレイ（CU-15M1など）と接続するコネクタです。

**⑩RS-232Cコネクタ（RS-232C）**

RS-232C（通信に使われる規格）用のコネクタです。モデムや音響カプラ、そのほかRS-232C規格のインターフェイスを持った周辺機器と接続できます。




**⑪オーディオ入力端子（AUDIO IN）**

人の声や音楽などを、オーディオアンプを通じて入力する端子です。入力した音声などのアナログデータは、BASICのコマンドと本機のADPCM機能によってデジタル化され、音声データとしてメモリやファイルに取り込むことができます。

**⑫オーディオ出力端子（AUDIO OUT）**

本機で作ったシンセサイザー音を、オーディオアンプに出力する端子です。音量の調節は、オーディオアンプで行ってください。

**⑬ジョイスティック用コネクタ(JOY STICK 2)**

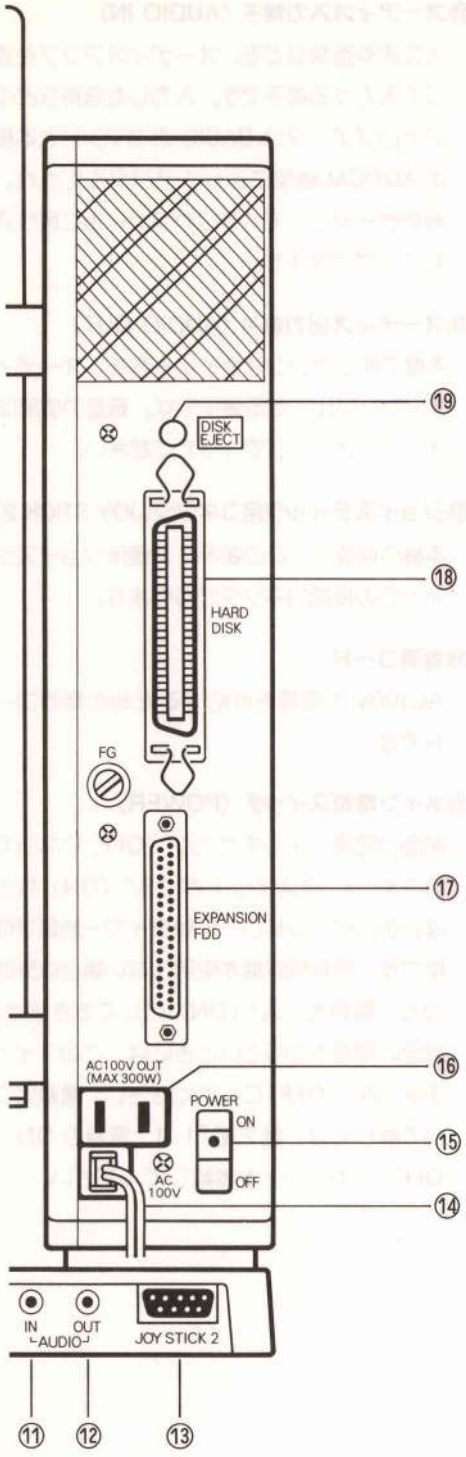
本機の前面と、この場所に2箇所ジョイスティックの接続コネクタがあります。

**⑭電源コード**

AC100Vの電源を供給するための電源コードです。

**⑮メイン電源スイッチ（POWER）**

前面の電源スイッチが〝切〟（OFF）になっていても、このスイッチが〝入〟（ON）ならば、テレビコントロールやタイマー制御が可能です。長期間本機を使用しない場合以外は、つねに電源を〝入〟（ON）にしておきます。完全に電源を切りたいときには、このスイッチを〝切〟（OFF）にしてください。電源について詳しくは、第2部「1.1 電源のON、OFF、リセット」を参照してください。




**⑯サービスコンセント（AC100V OUT）**

ディスプレイ、プリンタなどの電源(AC100V)を、300W までこのコンセントから取ることができます。サービスコンセントは、前面・後面の電源スイッチの状態（"入" か "切" か）にかかわらず、コンピュータ本体の電源プラグがコンセントに差し込まれている限り通電されています。

**⑰外部フロッピーディスクドライブ用コネクタ（EXPANSION FDD）**

別売の拡張用フロッピーディスクドライブを接続するコネクタです。

**⑱ハードディスクドライブ用コネクタ（HARD DISK）**

別売のハードディスクドライブ（CZ-500H など)を接続するコネクタです。SCSI 規格準拠です。

**⑲強制イジェクトボタン（DISK EJECT）**

前面③のイジェクトボタンを押してもディスクが取り出せない場合（フロッピーディスクドライブ内に紙片が入ったとき等)、強制的にフロッピーディスクを取り出すためのボタンです。ディスクの取り出し方について詳しくは、本章「6. キーボード、マウス、ディスクについて」を参照してください。

# 4 取り扱いで注意すること

## 4.1 こんなところに置いてください

**●風通しの良い場所に**

コンピュータには、本体の温度上昇を防ぐために、通風孔が設けられています。布、本などを通風孔の上に置くなどしてふさがないようにしてください。また、コンピュータを風通しの悪い、狭い場所に押し込まないようにしてください。

とくに、本機は空冷ファンを使っておりますので、コンピュータ本体の後面は 10cm 以上スペースをとってください。

**●湿気やほこりに要注意**

湿気の多い場所や、ほこりの多い場所には置かないでください。故障の原因になります。

**●直射日光をさけて**

直射日光の当たる場所や、暖房器具の近くに置かないでください。本体およびフロッピーディスクをいためる原因となります。また、極端な低温・高温の場所にも置かないでください。

**●雑音対策を**

雑音の多い環境では、電源に混入する雑音をラインフィルターなどで取り除いてください

また、RGB 信号ケーブルやテレビコントロールケーブルと他の電源コードとは、できるだけ離しておいてください。



## 4.2 ふだん使うときには



●衝撃を与えないで

コンピュータは精密な電子部品でできています。落としたり、物をぶつけたりして、本体に衝撃を与えないでください。故障の原因になります。



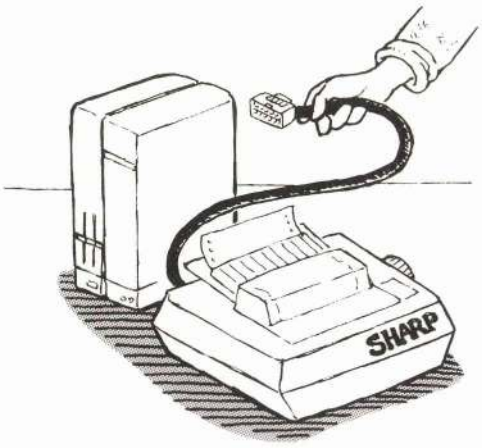
●水や異物に注意

コンピュータの内部に、液状のもの、針やピンなど金属物が入ると故障の原因になります。異物が入らないようにご注意ください。

とくに、液状の異物が入った場合には、すぐに電源差し込みプラグを抜き、お買い上げの販売店、またはもよりのお客様ご相談窓口にご連絡ください。

●画面のヤケに注意

コンピュータに接続されているディスプレイ装置のテレビ画面は、長時間連続して同じ点を表示し続けると、その箇所にヤケ（点の輝度が落ちたり、にじんだりすること）が生じることがあります。長時間の連続表示を行う際には、ディスプレイの輝度を下げてお使いください。




●コンピュータに機器をつなぐには

シャープ指定の機器をご使用ください。指定機器以外の使用ならびに改造は、故障の原因になることがあります。




●汚れを取るには

汚れは、柔らかい布に水または中性洗剤を含ませて軽くふいてください。ベンジン、シンナーなど揮発性のものを用いると、外装の塗料が落ちたり変色したりしますので、絶対に使用しないでください。

●つゆつきについて

つゆつき（結露）とは、空気中の水蒸気が冷却されて水滴となることです。たとえば、暖かい部屋に冷たい水の入ったコップを置くと、表面に水滴がつきますが、この現象と同じようにコンピュータ内部の精密部品にも水滴がつくことがあります。つゆつきが生じると、コンピュータが誤動作することがあります。

つゆつきは、次のようなときにおきやすいのでご注意ください。

・湿気の多いところや湯気のたちこめているところ。
・寒いところから急に暖かいところに持ち込んだとき。
・暖房した直後の部屋内。
・エアコン、扇風機などの冷風が直接当たるところ。

# 4.3 電源について



**●電源コードの取り扱いは**

電源コードに傷をつけたまま使用すると危険です。電源コードを机やイスの下に敷いたり、物にはさんで傷をつけないようにご注意ください。

また、電源コードを抜くときは、必ず差し込みプラグを持って抜いてください。



**● AC100V でご使用を**

電源・電圧は AC100V でご使用ください。電源・電圧が極端に高かったり、低かったりすると故障の原因となり、十分性能が発揮できない場合があります。このようなときは、お買い上げの販売店、またはもよりのお客様ご相談窓口にご相談ください。

**●電源スイッチの〝入-切〟(ON/OFF)について**

コンピュータ動作を確実にするため、電源スイッチの〝入-切〟は、10 秒以上の間隔をあけて操作してください。また、スイッチの入った状態で電源プラグを抜き差ししないでください。

電源スイッチの〝入-切〟操作は、次の手順で行ってください。

**電源〝入〟の場合**

①本体後面のメイン電源スイッチを〝入〟（ON）にし

②本体前面の電源スイッチを〝入〟（ON）にしてください。

**電源〝切〟の場合**

①本体前面の電源スイッチを〝切〟（OFF）にし

②本体後面のメイン電源スイッチを〝切〟（OFF）にしてください。




※万一故障したときや異常を感じた場合は使用を中止し、お買い上げの販売店、またはもよりのお客様ご相談窓口にご相談ください。

**●メイン電源スイッチとキーボードについて**

本体後面のメイン電源スイッチを〝入〟（ON）にした状態で、キーボードをキーボード接続端子に差し込むと、誤動作することがあります。この場合は、キーボードを接続端子に差し込んだまま、メイン電源スイッチを〝切〟（OFF）にし、10 秒ほど置いて再び〝入〟（ON）にしてください。

**●完全に電源を切るには**

コンピュータ本体の前面にある電源スイッチを切っただけでは、完全に電源が切れているわけではありません。タイマー機能や、操作キーによるテレビコントロール機能が働く状態です。完全に電源を切るには、後面のメイン電源スイッチを〝切〟（OFF）にしてください。

**●長い間使用しない場合は**

長い間お使いにならない場合は、必ずメイン電源スイッチを〝切〟（OFF）にした後、電源プラグをコンセントから抜いておいてください。

**●電波障害の場合は**

専用ディスプレイテレビに接続してご使用の場合、テレビ電波の強弱により画面に縞模様が出ることがありますので、アンテナ線には必ず、同軸ケーブル（5C-2V）をご使用ください。

本機は、第二種情報装置（住宅地域またはその隣接した地域において使用されるべき情報装置）で、住宅地域での電波障害防止を目的とした情報処理装置等、電波障害自主規制協議会（VCCI）基準に適合しています。
しかし、本機をラジオ、テレビジョン受信機に近接してご使用になると受信障害の原因となることがあります。
この取扱説明書に従って正しく取り扱ってください。

# 5 コード、ケーブルをつなぐ

## 5.1 接続する前の注意点

①コンピュータ本体やつなごうとする各機器の電源は必ず切り、電源プラグをコンセントから抜いておいてください。

②プラグやコネクタのピン（金属部分）には直接手を触れないでください。サビが発生し、接触不良になることがあります。

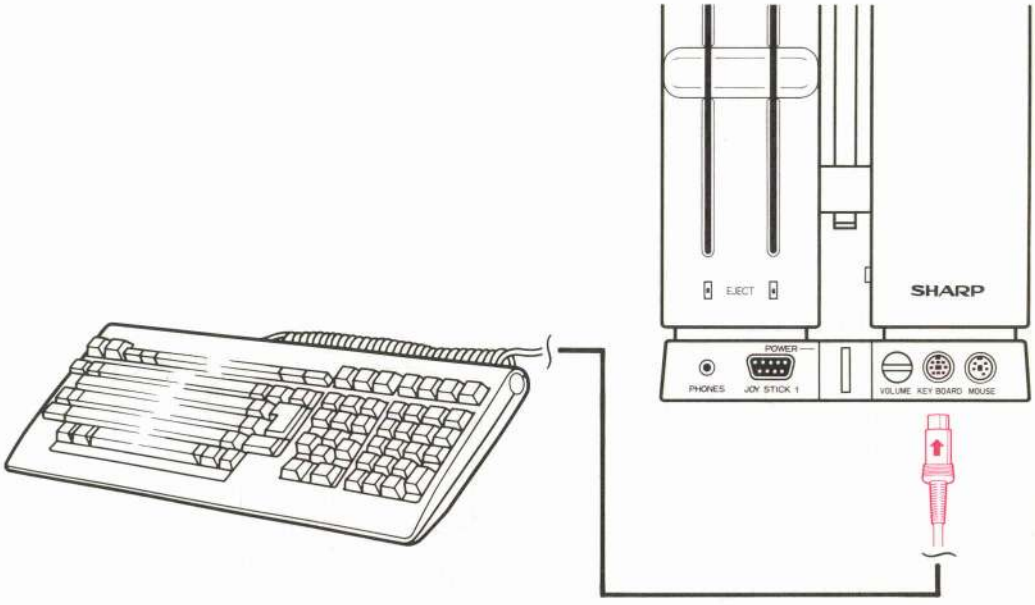
③つなごうとするプラグのピンと、コネクタのピン穴をよく見くらべ、ぴったりと合うようにしてつないでください。

④プラグはピン穴に合わせ、まっすぐ挿入し完全に差し込んでください。

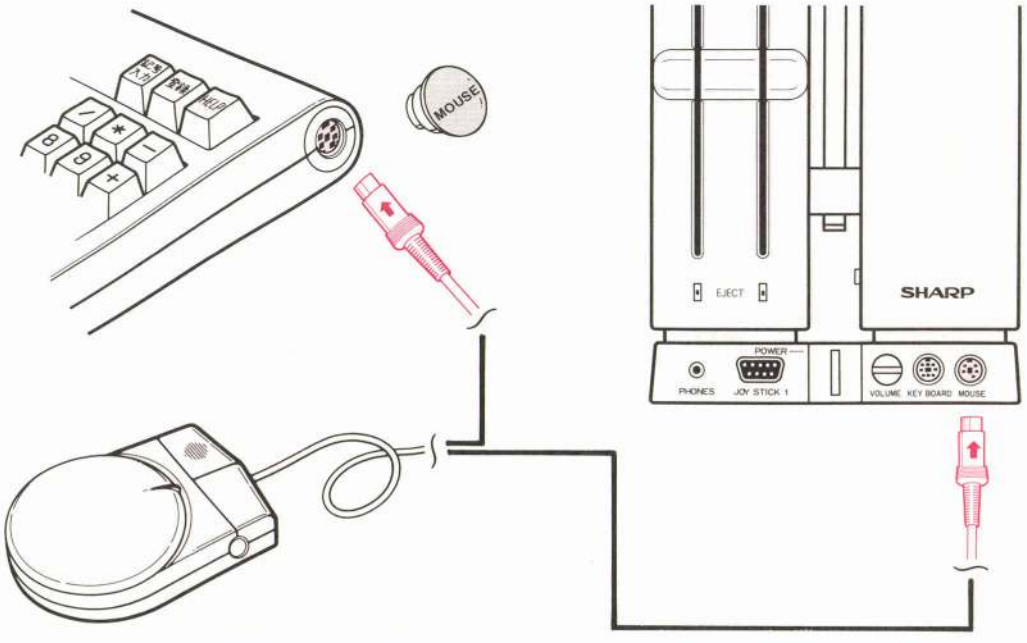
⑤コネクタに近いところでケーブルを極端に曲げないでください。断線の原因となります。

# 5.2 キーボード、マウス・トラックボールをつなぐ

コンピュータ本体にキーボードやマウス・トラックボールをつなぐ際には、プラグにある矢印を上にして、奥までしっかりと差し込んでください。



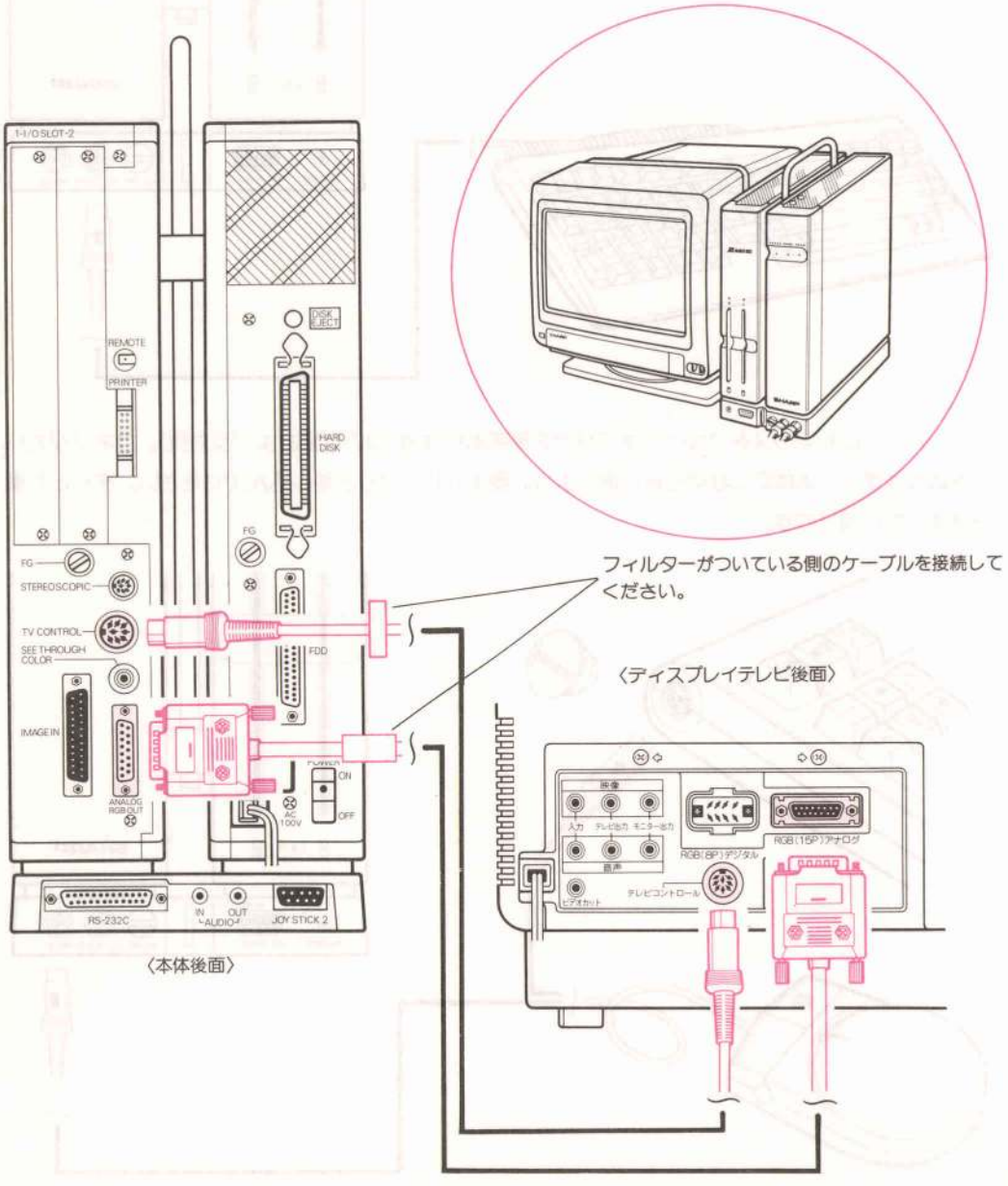

キーボードにもマウスをつなぐコネクタが2箇所あります(図の位置および反対側)。コネクタカバーを取りはずし、本体につな�ぐときと同じように奥までしっかりと差し込んでください。左右とも働きはまったく同じです。



# 5.3 ディスプレイ装置をつなぐ

●専用ディスプレイテレビ（CZ-600D）をつなぐ

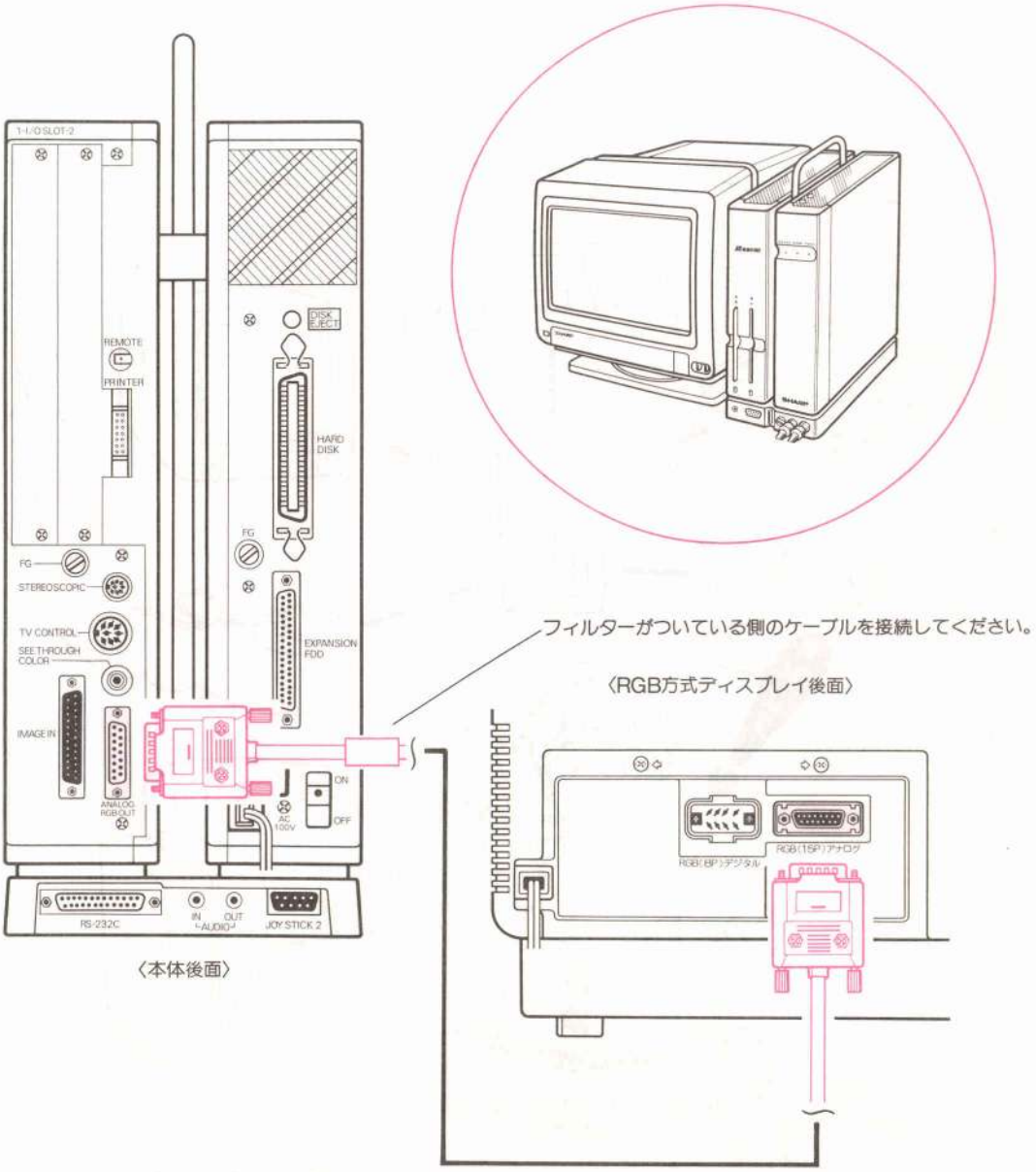
本体後面のアナログRGB信号出力用コネクタ（ANALOG RGB OUT）と、ディスプレイテレビ後面のアナログRGBコネクタ（アナログ15ピンコネクタ）とを、本機に同梱のアナログRGB信号ケーブルで接続してください。また、本体後面の専用ディスプレイテレビコントロール用コネクタ（TV CONTROL）と、ディスプレイテレビ後面のテレビコントロールコネクタとを、本機に同梱のテレビコントロールケーブルで接続してください。



### ● RGB 方式ディスプレイ（CU-15M1 など）をつなぐ

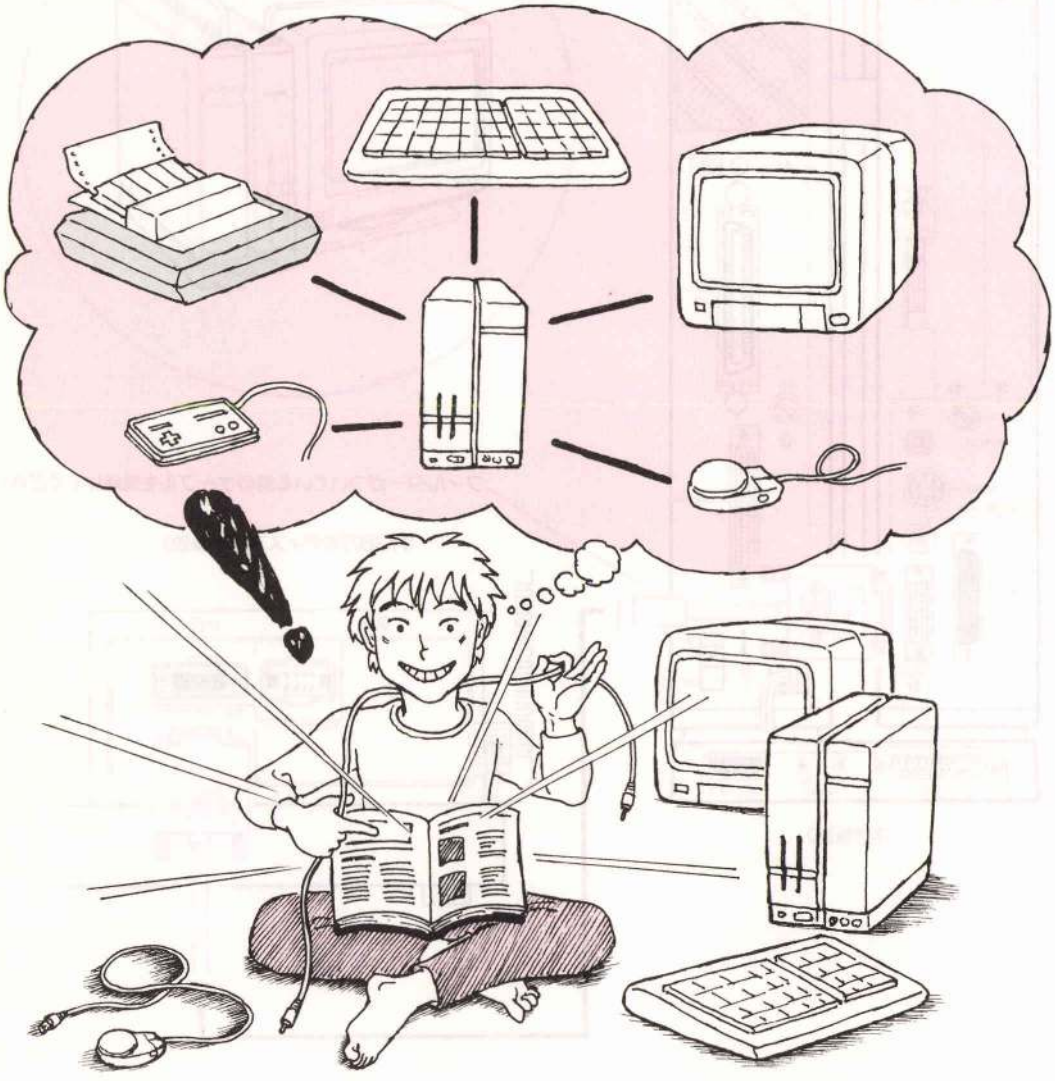
本体後面のアナログ RGB 信号出力用コネクタ（ANALOG RGB OUT）と、ディスプレイ後面のアナログ RGB コネクタ（アナログ 15 ピンコネクタ）とを、本機に同梱のアナログ RGB 信号ケーブルで接続してください。

**注意：**この他のカラーディスプレイ装置をご使用になるときは、本機に同梱のアナログ RGB 信号用ケーブルが使用できるかどうか、またディスプレイの仕様が本機と組合せ可能かどうかをよくお確かめください。



## 5.4　その他の周辺装置をつなぐ

本機にはその他にも様々な拡張インターフェイスが用意されています。本機に接続することのできる周辺機器の一覧については、本書巻末の Appendix「A．システム拡張」をご覧ください。



# 6 キーボード、マウス、ディスクについて

情報を入力するため、そしてその情報をどのように処理するのかコンピュータに命令するためには、キーボードやマウスなどが必要です。また、プログラムやデータといった、いわゆるソフトウェアの入れ物として、ディスクはなくてはならない記憶媒体です。

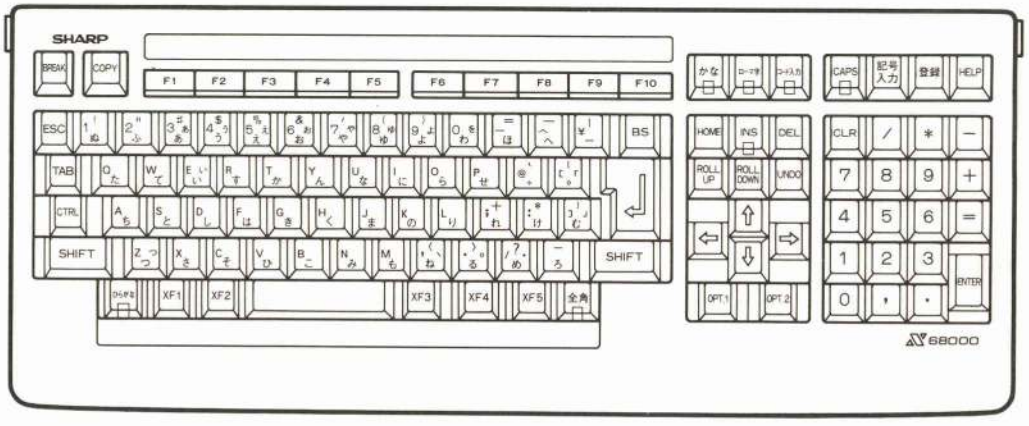
ここでは、コンピュータの重要な周辺機器であるキーボードやマウス・トラックボール、およびディスクの扱い方について解説します。

## 6.1 キーボード

本機のキーボードは、キャラクタキー、特殊キー、テンキー(数値入力キー)、カーソルコントロールキー、ファンクションキーの5つのブロックで、使いやすい構成になっています。

キーボードの大部分を占めるキャラクタキーは、SHIFTキーや、ひらがなキー、全角キー、CAPSキー、記号入力キーとの組合せで、文字や数字、記号やグラフィックシンボルなどを表現できるマルチキーです。また、同じキーを押し続けると、その文字を連続して入力できるリピート機能を持っています。

コンピュータに文字を入力するときには、キーボード上のキャラクタキーを押します。これを"キー入力"といいます。特殊キーと組み合わせてキー入力を行うことによって、様々な文字や符号を入力することができます。

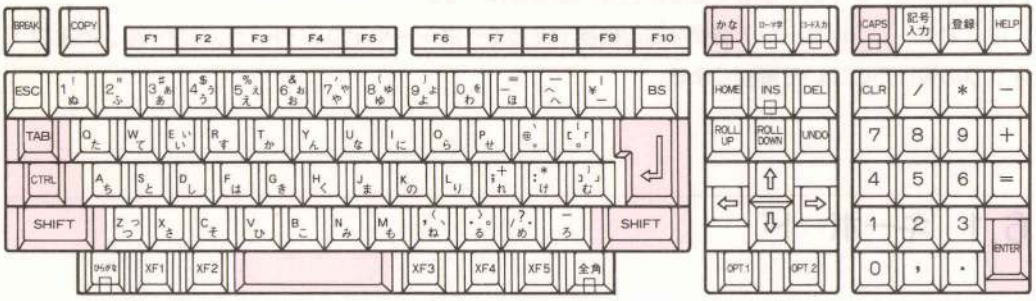


## □特殊キー

特殊キーはキャラクタキーと違い、それぞれ特殊な働きをします。これらのキーは、使用するソフトウェアによって機能や意味が異なることがありますので、詳しくは、それぞれのソフトウェアの解説を参照してください。

ここでは特殊キーの代表的な機能を紹介します。

### ●主に文字入力に関係するキー




SHIFT（シフトキー）

このキーを押しながらキャラクタキーを押すと、アルファベットの大文字、または各キーの上段にある文字を入力できます。左右に1個ずつありますが、どちらを使ってもかまいません。また、次のCAPSキーがロックされているときにSHIFTキーを使うと、アルファベットの小文字が入力されます。

CAPS（キャピタルロックキー）

アルファベットの大文字を入力するのに使います。一度押すとロックされた状態となり、キーにある赤いランプが点灯します。このランプが点灯しているときにキャラクタキーを押すと、コンピュータに大文字が入力されます。もう一度押すとロックは解除されます。このキーはアルファベットのみに作用し、他のキーには影響を与えません。

（スペースキー）

文字列の区切りなどにスペース（空白）を入れるときに使います。スペースキーを1回押すと1文字分のスペースがあき、押し続けるとリピート機能が働きスペースを続けて入力できます。

TAB（タブキー）

タブ文字を入力するのに使います。タブ文字を入力すると、画面上で8桁ごとに行の頭を揃えることができて便利です。

↵（リターンキー）

いろいろな意味がありますが、入力した文字をコンピュータに知らせたり、改行したりします。テンキーのENTERキーも、リターンキーと同じ働きをします。

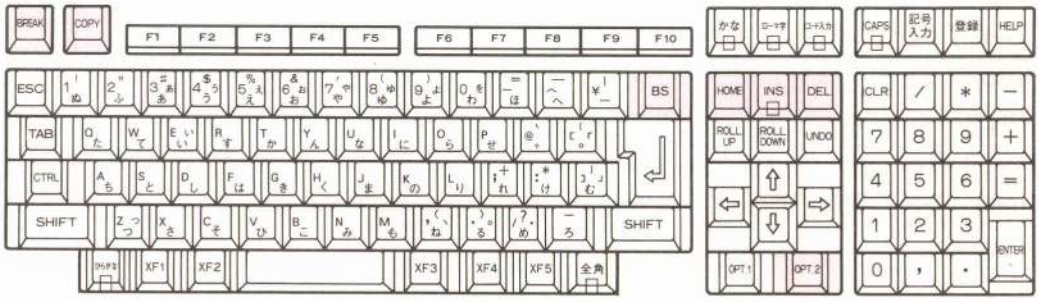
CTRL（コントロールキー）

他のキーと組み合わせて、特殊な機能を実行します。CTRL キーと組み合わせて使用できるキーとその内容は、動作中のソフトウェアによって異なります。OS、BASIC、ワープロなど、そのとき動作しているソフトウェアのマニュアルを参照してください。

かな（かなキー）

キーボードからカタカナを入力します。一度押すとロックされた状態となり、キーにある赤いランプが点灯します。もう一度押すとロックは解除されます。このキーが押されているときに ひらがな キーを押すとひらがなが入力できます。

## ●主に文字編集に関係するキー




BS（バックスペースキー）

カーソルの直前の文字を１文字削除します。このとき、カーソルの位置から右側の文字列はすべて左に１桁移動します。

DEL（デリートキー）

カーソル上の文字を１文字削除します。このとき、カーソルの位置から右側の文字はすべて左に１桁移動します。

INS（インサートキー）

キーボードから文字を入力するときのモードを、インサート（挿入）モードにします。一度押すとロックされた状態となり、キーにある赤いランプが点灯します。もう一度押すとロックが解除され、通常の入力モード（オーバーライトモード）に戻ります。インサートモードでは、入力した文字列はカーソル上にあった文字の直前に入力され、その後ろにある文字はすべて右に１桁移動します。オーバーライトモードでは、カーソル上の文字を書き換えます。

HOME（ホームキー）

カーソルを画面のホーム位置に戻します。

BREAK（ブレークキー）

コマンドやプログラムの実行を強制的に中断します。

COPY（コピーキー）

そのときのデスクトップ画面のハードコピーをプリンタに印字します。ハードコピーに関する詳細は、本書第３部「4．画面のハードコピーをとる方法」を参照してください。

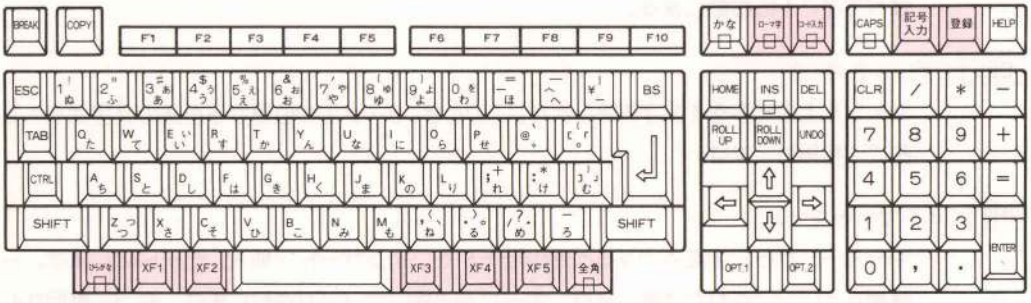
OPT.2（オプション２キー）

前後面の電源スイッチがどちらも〝入〟（ON）状態であれば、SHIFT キーの代わりにこのキーを使って、後述（第３部「2．テレビコントロール、スーパーインポーズ」）のテレビコントロールを行うことができます。

なお、以下のキーは、そのときに動作しているアプリケーションによって働きが異なります。詳しくはそれぞれのアプリケーションのマニュアルをご覧ください。ビジュアルシェル上では、とくに動作しません。

UNDO（アンドゥキー）
OPT.1（オプション１キー）
ESC（エスケープキー）
HELP（ヘルプキー）
↑ ↓ → ←（カーソルコントロールキー）
ROLL UP　ROLL DOWN（ロールアップキー、ロールダウンキー）

## ●主に日本語入力の際に使うキー　（詳細は、本書第３部「1．日本語を入力する」を参照）




XF1 ～ XF5（変換キー1～5）

かな漢字変換を行うのに使います。

ひらがな（ひらがなキー）

ひらがなを入力するのに使います。一度押すとロックされた状態となり、キーにある緑色のランプが点灯します。もう一度押すとロックは解除されます。このキーは、かな キーのランプが赤く点灯しているときのみ有効です。

**全角**（全角キー）

文字を全角として入力するか半角として入力するかを決めます。一度押すとロックされた状態となり、キーにある緑色のランプが点灯します。もう一度押すとロックは解除されます。

**ローマ字**（ローマ字キー）

日本語入力の際に、ローマ字で入力するかどうかを決めます。一度押すとロックされた状態となり、キーにある赤色のランプが点灯します。もう一度押すとロックは解除されます。

**コード入力**（コード入力キー）

日本語入力の際に、コードで入力するキーです。一度押すとロックされた状態となり、キーにある赤色のランプが点灯します。もう一度押すとロックは解除されます。

**記号入力**（記号入力キー）

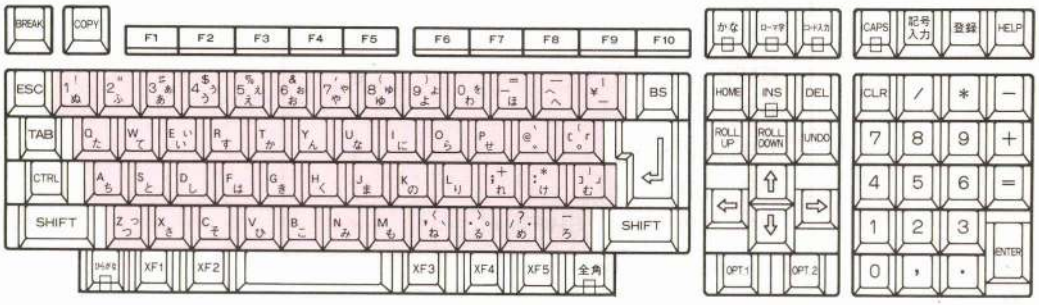
日本語入力の際に、記号を入力するキーです。一度押すとロックされた状態となります。もう一度押すとロックは解除されます。

**登録**（登録キー）

日本語入力の際に、辞書にユーザー登録単語を登録します。詳しくは日本語処理についての説明（第3部「1.日本語を入力する」）をご覧ください。

## □キャラクタキー

1つのキャラクタキー（文字キー）で、数種類の文字を入力することができます。どの文字を入力するかは、特殊キーとの組合せで選択することができます。




ここでは2つのキーを例に、文字入力の方法を説明します。表中の"+"と","は以下のことを意味しています。

A + B　　A キーを押しながら B キーを押す
（例：SHIFT + E …… SHIFT キーを押しながら E キーを押す）

A ,　　A キーをロックしておく
（例：CAPS , E …… CAPS キーをロックした状態で E キーを押す）

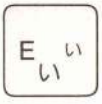



| 押すキー | 入力される文字 |
|---|---|
| □ | 3 |
| SHIFT + □ | # |
| かな , □ | ｱ |
| かな , ひらがな , □ | ア |
| かな , SHIFT + □ | ｧ |
| かな , ひらがな , SHIFT + □ | ｱ |

※入力される文字は半角文字です

| 押すキー | 入力される文字 |
|---|---|
| 全角 , □ | 3 |
| 全角 , SHIFT + □ | # |
| 全角 , かな , □ | ア |
| 全角 , かな , ひらがな , □ | あ |
| 全角 , かな , SHIFT + □ | ァ |
| 全角 , かな , ひらがな , SHIFT + □ | ぁ |

※入力される文字は全角文字です



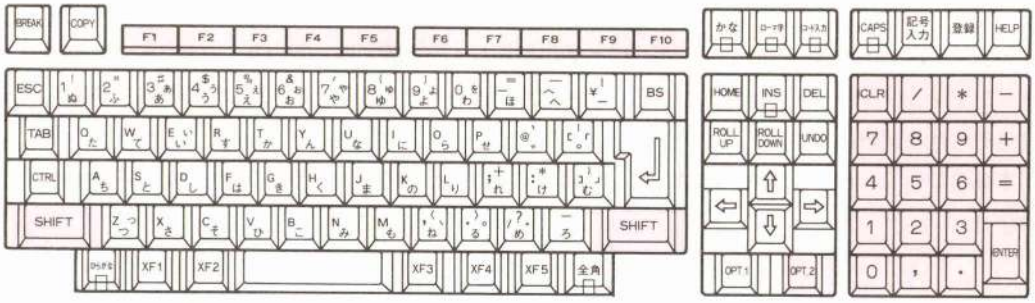

| 押すキー | 入力される文字 |
|---|---|
| □ | e |
| SHIFT + □ | E |
| CAPS , □ | E |
| CAPS , SHIFT + □ | e |
| かな , □ | ｲ |
| かな , ひらがな , □ | イ |
| かな , SHIFT + □ | ｨ |
| かな , ひらがな , SHIFT + □ | ｨ |

※入力される文字は半角文字です

| 押すキー | 入力される文字 |
|---|---|
| 全角 , □ | e |
| 全角 , SHIFT + □ | E |
| 全角 , CAPS , □ | E |
| 全角 , CAPS , SHIFT + □ | e |
| 全角 , かな , □ | イ |
| 全角 , かな , ひらがな , □ | い |
| 全角 , かな , SHIFT + □ | ィ |
| 全角 , ひらがな , SHIFT + □ | ぃ |

※入力される文字は全角文字です

## □その他のキー




### ●テンキー

テンキーは、たくさんの数値データを入力するときに便利なように、独立してキーボードの右側に配置されています。そのまま押すと、対応する数や内容が入力できます。

CLR（クリアキー）

このキーを押すと、カーソルが画面左上端に移動すると共に、いままで画面に表示されていた文字が消されます。

ENTER（エンターキー）

特殊キーのリターンキーと同じです。

／（スラッシュ）

割算の÷記号の意味を表します。

＊（アスタリスク）

乗算の×記号の意味を表します。

### ●ファンクションキー

キーボードの一番上のF1～F10と書かれたキーは、ファンクションキーと呼ばれます。このキーを押すと、あらかじめ設定されている文字列が入力されます。キーの内容は、各ソフトウェアで異なります。また、自分で適当な文字列を定義することもできます。

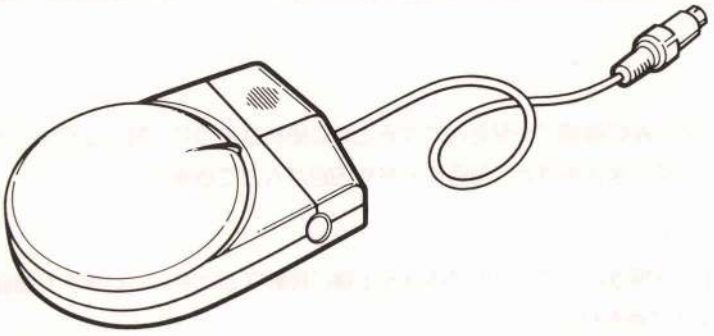
### ●専用ディスプレイテレビコントロール

テンキーおよびカーソルコントロールキーを、それぞれSHIFTキーまたはOPT.2キーと組み合わせることによって、専用ディスプレイテレビをキーボード上でコントロールすることができます。詳しくは、第3部「2. テレビコントロール、スーパーインポーズ」を参照してください。

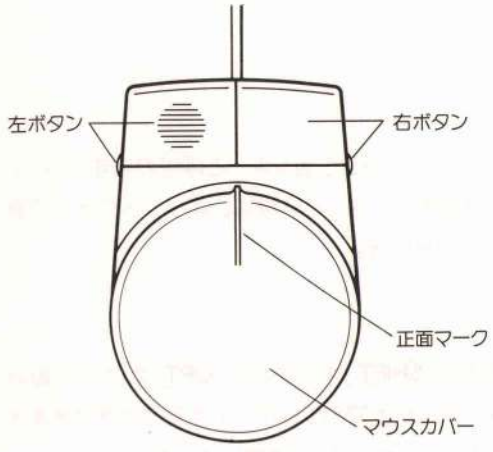
## 6.2 マウス・トラックボール

マウス・トラックボールは、キーボードと並ぶ重要な入力装置です。マウス・トラックボールは、ポインティングデバイス（座標入力装置）とも呼ばれるもので、画面上のポインタを自由に移動して命令その他を選択します。

本機のマウス・トラックボールは、好みに応じてマウスとしても、トラックボールとしても使用できます。



### □構 造




〈正面〉




〈裏面〉

## □機能と特長

●マウス・トラックボールは、マウスとしてもトラックボールとしても使用することができます。どちらの形態で使用しても、使い方が異なるだけで、実際の動作は同じです。好みや使い勝手に応じてお使いください。



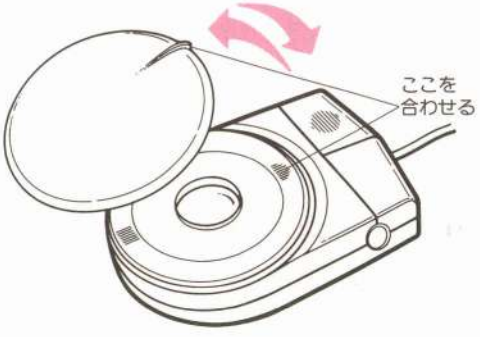

〈トラックボールとして使用する場合〉

①マウスを裏返し、底面の"M/T"（マウス／トラックボール）の切り替えスイッチを"T"にします。

②上部のマウスカバーを取りはずします。

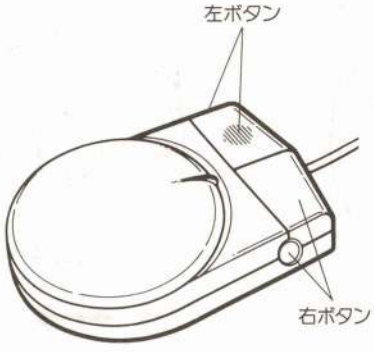
〈マウスとして使用する場合〉

①上部のマウスカバーを取り付けます。
マウスカバーを取り付ける際は、マウスカバー上部にある線状の突起の位置にご注意ください。突起は、マウスカバーを外したときに現れる山型の突起の方向と合わせて取り付けるのが正しい位置です。

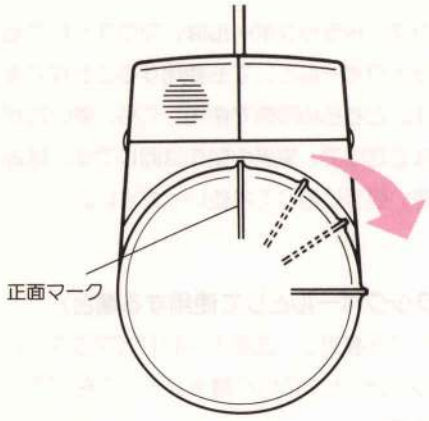



②マウスを裏返し、底面の"M/T"（マウス／トラックボール）の切り替えスイッチを"M"にします。

※なお、「マウス」「トラックボール」の実際の使い方については、次項「□使い方」で説明していますので、そちらをご覧ください。




●マウス・トラックボールのボタンには、"左ボタン"と"右ボタン"の2種類があります。図のように、左右ボタンとも、上面と側面に1個ずつ装備されています。すなわち、2種類のボタンが2つずつ、計4個のボタンがあるわけです。上面、側面に関わらず、同じ側（左または右）のボタンは同じ機能ですので、場合に応じて使いやすい方のボタンをお使いください。



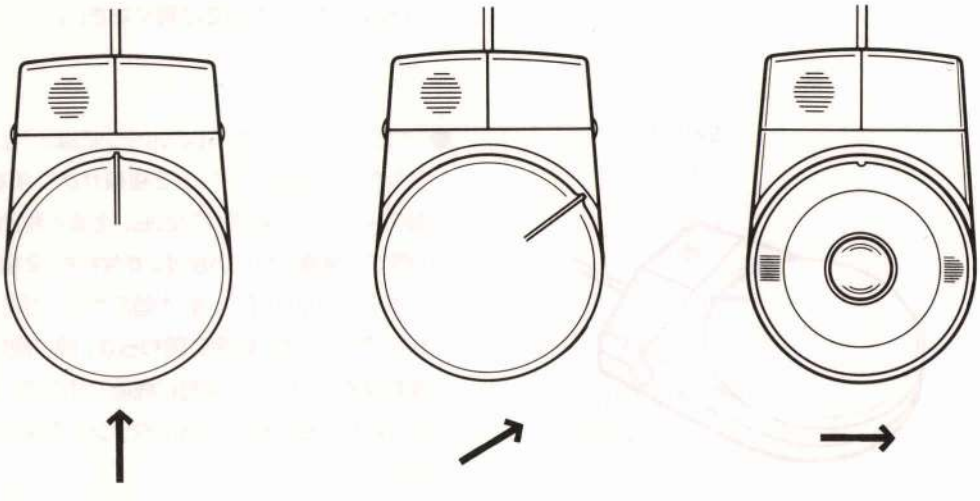

●マウス･トラックボールは、正面のマーク(マウスカバーの線状の突起、およびマウスカバーを外してトラックボールにしたときに現れる山型の突起)の方向が画面の情報を示します。正面マークは 90° までの範囲で右に回せます。

ですから、正面マークの位置を変えることによって、マウス・トラックボールの移動方向と画面上のポインタの移動方向との対応を、自由に設定することができます。

自分でマウス・トラックボールを握ったときに、一番自然な状態で正面マークが指先に向くように、正面マークを回して角度を設定してお使いください。




●下の 3 つの図は、それぞれ矢印の方向が画面の上方向になります。



## □使い方



### ①マウスとして使用する場合

机の上などの平らな面の上にマウス・トラックボールを置き、これを滑らせて使います。移動によって接地面のボールが回転し、その動きに応じて画面上のポインタが移動します。

マウス全体を動かして使うので、操作する面にはある程度の広さ（30センチ四方程度）が必要です。操作面を確保してください。

マウスは、原則として右手で使うように設定されていますが、この設定はいつまでも自由に左手用に変更することができます。設定変更の方法については、第2部「1.4 マウス・トラックボールの使い方」末尾のコラム「左手でマウス・トラックボールをお使いになる人のために」で説明しています。



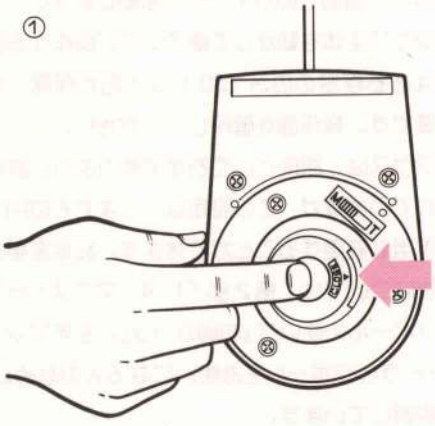
### ②トラックボールとして使用する場合

底面の切り替えスイッチをトラックボール側（"T"）にし、マウスカバーを取り外すことによって、トラックボールとして使用することができます。平らな場所（机の上など）にマウス・トラックボールを置き、手でボールをころがして使ってください。この場合、マウス・トラックボール自体は動かしませんので、マウスとして使用する場合に比べ、狭い場所でも使用できます。

いずれの場合にも、命令や指示を与えるときには、ポインタを適当な位置に移動させてマウスボタンを押す（クリックする）ことによって実行します。詳しい使い方については、第2部「1.4 マウス・トラックボールの使い方」で解説していますので、そちらをご覧ください。

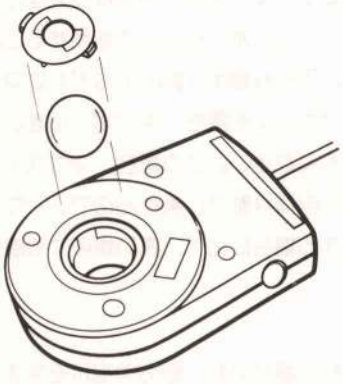
〈ボールの取り出し方〉

①



マウス・トラックボールを裏返しにして、
ボール脱着ぶたを"OPEN"の方へ引き寄せます。

②



すると、マウス本体からボール脱着ぶたがはずれますので、中からボールを取り出してください。

## □取扱上のご注意

●マウス・トラックボールは、極端な凹凸のない水平な面でご使用ください。

●すべすべした面(油、ワックス、パウダーを塗った面、テフロンなど潤滑性のある面)でマウスを操作すると、ボールがスリップし、ポインタが動かなくなるときがあります。

●マウストラックボールの内部(ボール以外の部分)に付着した異物は、乾いた布で取り除いてください。

●ホコリの多い場所でのご使用は避けてください。とくに、ボールの滑走面にホコリ、水、油等があり、ボール面にそれらが付着すると、正常な機能をはたさないことがありますので、きれいな面で滑走させてください。

●落としたり、ぶつけたり、強いショックを与えないでください。

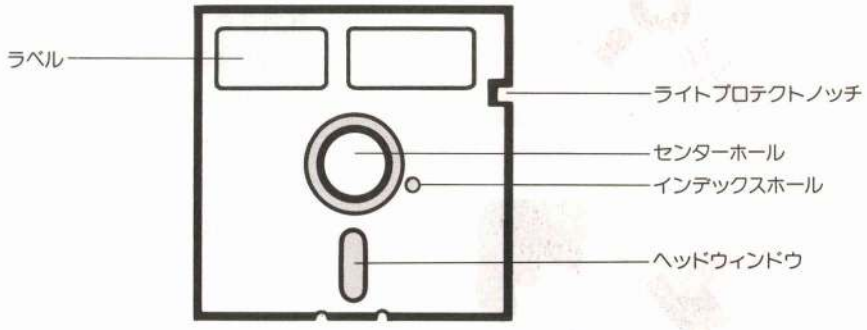
●持ち運びの際には、コードを持たないでください。

●ボールが汚れた場合は、下ケースの脱着ぶたをはずし、ボールを洗い、乾いた布で水分を拭きとり、十分に乾燥させたうえで元に戻してください(左図参照)。
ボールを洗浄するときは、中性洗剤をご使用ください。漂白剤、シンナー、アセトンなどの有機溶剤、ワックス、クリーム、オイルなどは使用しないでください。また、化学雑巾や、ワックス・オイルの付いた布でボールを拭かないでください。ボール表面にオイルなどの皮膜ができると、スリップの原因となります。

# 6.3 フロッピーディスク

フロッピーディスクは、情報を収納するためのものです。フロッピーディスクは、磁性体を塗布した薄いポリエステル円板をビニール製のジャケットで包んだもので、磁気によって情報を記録します。フロッピーディスクは、ディスクドライブにセットすることによって、コンピュータの外部記憶装置として使用できます。

## □フロッピーディスクの構造

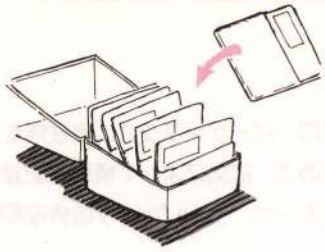



●ライトプロテクトノッチは記録を保護するための切り込みで、ここに専用のシールを貼っておくと、そのディスクには新たな情報の書き込みや消去ができなくなり、すでに記録されているデータやプログラムが保護されます。

●インデックスホールは、フロッピーディスクに記録されているデータやプログラムを読み出すときの基準点となるところです。誤ってふさがないように注意してください。

本機で使用するフロッピーディスクは、両面高密度（2HD）と呼ばれる、表裏を使用した記録密度の高いものです。記憶容量（記録することができる情報量）は、1枚当たり約1Mbyte（メガバイト）あります。

フロッピーディスクへの書き込みや読み出しは、ディスクをドライブの中で回転させ、ドライブ内の磁気ヘッドを接触させることによって行います。



## □取扱上のご注意

フロッピーディスクは、大切なデータやプログラムを納める収納庫です。ディスクの取り扱いを誤ると、ディスクばかりか、その中のデータやプログラムを失ってしまうことになります。一度使えなくなったディスクは、中に入っていたデータと共に、二度と使用できる状態にはなりません。大切なデータを守るために、以下の注意は必ず守ってください。



### ①フロッピーディスクはエンベロープに入れて保管する

長時間使用しないときには、ディスクは必ずドライブから取り出して、エンベロープ（保護封筒）に入れて保管してください。放置しておくと、ゴミなどが入り、動作の際にエラーを生じる原因となります。



### ②記録面にさわらない

フロッピーディスクの記録面を汚したり傷つけたりすると、誤動作の原因となったり、使用不能になったりします。



### ③磁気を近づけない

磁気を帯びたものや磁気を発するものに近づけると、フロッピーディスクの内容を壊してしまいます。



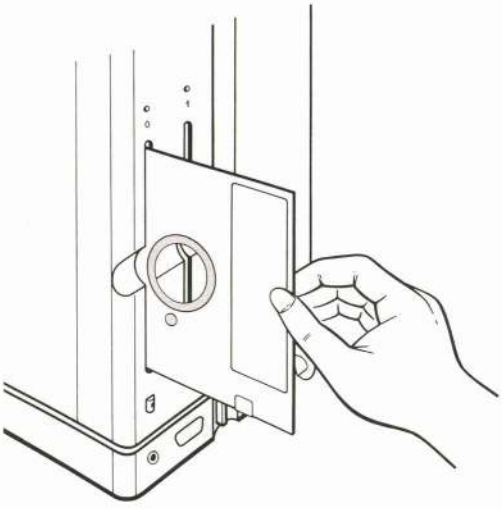
### ④曲げたり折ったりしない

フロッピーディスクを曲げたり折ったりしないでください。使用不能になります。

### ⑤直射日光や高温（50℃以上）は避ける

直射日光の当たる場所や、50℃以上の高温になる場所には置かないようにしてください。使用不能になります。

## □フロッピーディスクのセット

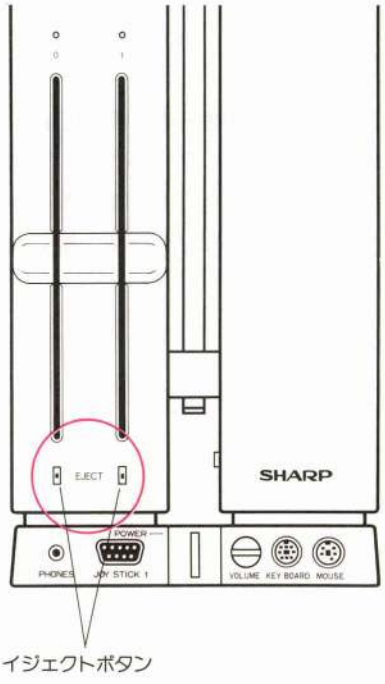


### ●ディスクの入れ方

・本体に電源が入っている状態（電源ランプが緑色に点灯している状態）で、ディスクドライブにディスクを挿入します。

・ディスクが正しく挿入されると、ドライブ上部のドライブアクセス表示用ランプが緑色に点灯します。ディスクアクセス（ディスクの読み書き）の最中は、このランプが赤く点灯します。緑色のランプの点滅は、ディスクの挿入を促していることを表します。

・ディスクが正しい向きで挿入されないと、ディスクドライブはこれを検出し、自動的にディスクをイジェクトします。この場合は、正しい向きでもう一度ディスクを挿入してください。

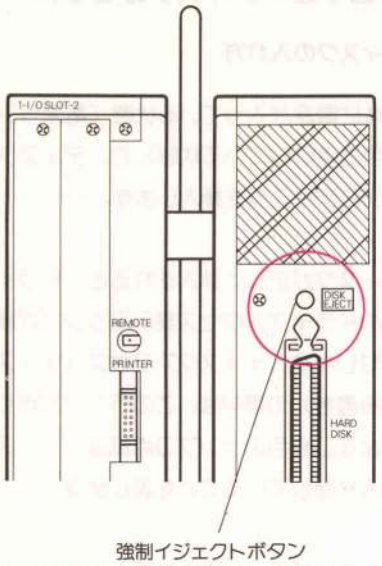



### ●ディスクの取り出し方

・本機のディスクドライブは、フロッピーディスクのオートイジェクト機能を備えています。すなわち、必要なときには自動的にディスクドライブからディスクが出されます。

・オートイジェクトされるとき以外に、ディスクを取り出したい場合には、ディスク挿入口の下にあるイジェクトボタンを押します。

・イジェクトボタンは、ボタン内の緑色のランプが点灯しているときのみ使うことができます。ディスクアクセスの最中などは、このランプが消え、イジェクトボタンを押してもディスクを取り出すことはできません。




・ディスクドライブに紙片などの異物が入ったり、プログラムが暴走したなどといった特殊な状況下では、イジェクトボタンを押してもディスクが取り出せないことがあります。このような場合には、本体裏面にある強制イジェクトボタン（DISK EJECT）を使います。強制イジェクトボタンは、文字通りディスクをその状態に関わらず強制的に押し出してしまいますので、やむを得ない場合のみ使うようにしてください。正常な動作中に強制的にイジェクトすると、ディスク内容が破壊される恐れがあります。

## □ディスクドライブ取扱上のご注意

●イジェクト時に、フロッピーディスクが出るのを妨げるようなこと（フロッピーディスク取り出し口の前にものを置いたり、指で押えたりなど）をしないでください。

●ドライブ内には、保護シートやフロッピーディスク以外のものは入れないでください。

**●ディスクにラベルを貼るときの注意**

ラベルが厚いもの、ラベルの隅が浮いたものなどを貼った場合、ディスクがドライブから正常にイジェクトされない場合があります。

# 第2部

## 基本的な使い方

### ――ビジュアルシエルを使う――

# 1 使用開始から終了まで

## 1.1 電源のON、OFF、リセット

### (1) 電源を入れる前に

コンピュータを箱から出したら、電源を入れる前にしておかなければならないことがあります。ディスクドライブの中に保護シートが入っていますから、まずこれを取り除いてください。保護シートは、ディスクドライブの磁気ヘッドを輸送などによる損傷から防ぐために挿入されています。実際にコンピュータを使うときには必要のないものですから、電源を入れる前に必ず保護シートを取り出しておいてください。

ディスクドライブのフロッピーディスク挿入口は、中央がへこんでいます。そこから保護シートをつまんで、手前に引いて取り出してください。保護シートは、両方のディスクドライブに入っていますので、両方とも忘れずに取り除いてください。

取り出したシートは保存しておいてください。今後あらためてコンピュータを輸送しなければならなくなったとき、このシートをディスクドライブ内に入れておけば、ディスクドライブを傷めることなく安全に運ぶことができます。

### (2) 電源を入れる（ON）

それでは、電源を入れてください。このコンピュータには、電源スイッチが2つあります（第1部「3．各部の名称と機能」を参照）。ひとつはコンピュータ本体の後面にある「メイン電源スイッチ」、もうひとつはコンピュータ本体の前面にある「電源スイッチ」です。

後面のメイン電源スイッチはコンピュータのおおもとのスイッチで、コンピュータ全体に電源を供給するかしないかを決めています。これが〝入〟（ON）になっていないと、いくら前面の電源スイッチを〝入〟（ON）にしても意味がありません。ですから、コンピュータを箱から出して初めて電源を入れるときは、まずこのメイン電源スイッチから〝入〟（ON）にします。

もちろん実際に本機を使うには、コンピュータ本体の電源だけでなく、ディスプレイやプリンタなど、コンピュータにつながっているものの電源も入れる必要があります。

そこで、電源の入れ方を順序だててまとめてみましょう。まず、コンピュータ本体の電源プラグを家庭用コンセントに差し込んでください。

①コンピュータ本体の後ろにあるメイン電源スイッチを〝入〟（ON）にしてください。すると、コンピュータ前面の電源ランプ（POWER）が赤く点灯します。

②専用ディスプレイテレビの電源を入れてください（電源スイッチの位置は、ディスプレイテレビの取扱説明書で確認してください）。このとき、ディスプレイテレビはテレビモードになります。

③最後に、本体正面にある赤い電源スイッチを押して〝入〟（ON）の状態にしてください。電源ランプは、赤色から緑色に変わります。これが、コンピュータ本体の電源が入っている状態です。同時に、ディスプレイテレビはコンピュータモードに変わります。

電源を〝入〟（ON）にするとしばらくして、次のようなメッセージが表示されます。




コンピュータは電源を入れると、まず、コンピュータ本体にディスクドライブが何台つながっているか、ディスクドライブにディスクが入っているかなどを調べます。ディスクドライブに入っているディスクが「システムディスク」（本章「1.2 システムディスクを入れる」参照）だったら、自動的にそれを読み込み、「デスクトップ画面」を表示します。

この場合は、まだディスクドライブ0、1のどちらにもディスクを入れていないので、上のようなメッセージが表示されたわけです。この後の作業は、本章「1.2 システムディスクを入れる」をご覧ください。

### (3) 電源を切る（OFF）

コンピュータ本体の電源は基本的に、前面の電源スイッチを〝切〟（OFF）にすれば切れます。ただし、電源スイッチは、コンピュータの作業が終了してから切るようにしてください。本機は、コンピュータの作業中（たとえばディスクの読み書きの途中）に電源スイッチを〝切〟（OFF）にしても、すべての処理を終えるまでは電源が切れないような特殊な機能を内蔵していますが、これはあくまでも誤操作からデータを守るための防御機能です。いつも正しい操作を心がけてください。

以下に、正しい電源の切り方をまとめます。

①まず、コンピュータが何かの作業をしている最中でないかどうかを確認してください。アプリケーションやその他のプログラムを実行中なら、作業を終えてプログラムを終了してください。

②ディスクドライブが動作中でない（ドライブアクセス表示用ランプが赤く点灯していない）ことを確認したうえ、ディスクをイジェクトしてください。ディスクの取り出し方については、第1部「6．3　フロッピーディスク」を参照してください。
③コンピュータ本体前面の電源スイッチを押して〝切〟（OFF）にしてください。
④続いて、ディスプレイやプリンタなど周辺機器の電源を〝切〟（OFF）にしてください。
⑤（完全に電源を切る場合には）コンピュータ後面のメイン電源スイッチを〝切〟（OFF）にしてください。

※コンピュータ本体の電源を切った後もタイマーやテレビコントロール機能をお使いになる場合は、本体後面のメイン電源スイッチは〝切〟（OFF）にしないでください。

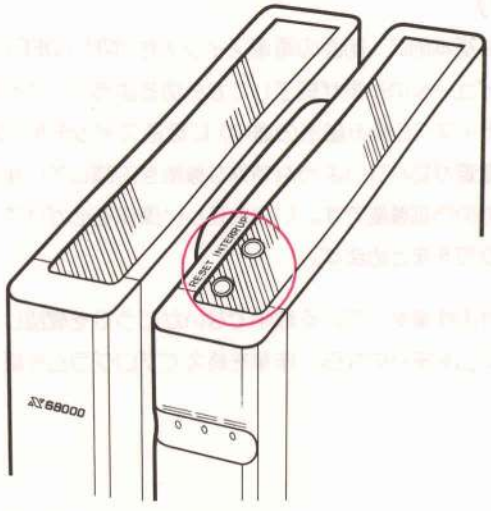
### (4)　リセットする

リセットとは、コンピュータの回路に対しある特殊な信号を与えて、電源を〝入〟（ON）にしたときと同じ状態から起動し直す作業のことです。プログラムやコンピュータのハードウェアが予想外の動作をしてしまって、正規の終了操作ができない状態（「暴走」などと呼ばれる）になったとき、リセットすれば電源を入れ直すよりも手早くマシンを立ち直させることができます。

本機には、リセット機能を持ったスイッチが２つあります。ひとつが「リセット（RESET）スイッチ」、もうひとつが「インタラプト（INTERRUPT）スイッチ」です。どちらも、コンピュータ本体の上部についています。

ビジュアルシェルを使用しているときにリセットする場合には、どちらのスイッチをお使いになっても見かけ上は変わりません。しかし、押された状況によっては動作が異なることがありますので、一般に単にコンピュータ本体を再起動したいだけのときは、リセットスイッチを使うようにしてください。

※なお、OS のコマンドモードでインタラプトスイッチを押すと、CTRL ＋ C キー（CTRL キーを押しながら C キーを押す）を入力した状態となります。また、X-BASIC 上でインタラプトスイッチを押すと、BREAK キーを押した状態と同じになります。OS のコマンドモード、X-BASIC について詳しくは、それぞれ「Human68k ユーザーズマニュアル」、「BASIC マニュアル」をご覧ください。



## 1.2 システムディスクを入れる

コンピュータの電源を入れ、ディスクの挿入を促すメッセージが表示されたら、システムディスクをディスクドライブ0に挿入してください。ラベル側が左になるようにし、奥までしっかり差し込みます（ディスクの入れ方については、第1部「6.3 フロッピーディスク」を参照）。すると、ディスクドライブ0のドライブアクセス表示用ランプが赤く点灯し、コンピュータがディスクからプログラムを読み込んでいることがわかります。プログラムを読み込んでいる間、ディスプレイテレビにはX68000のタイトル画面が表示されます。

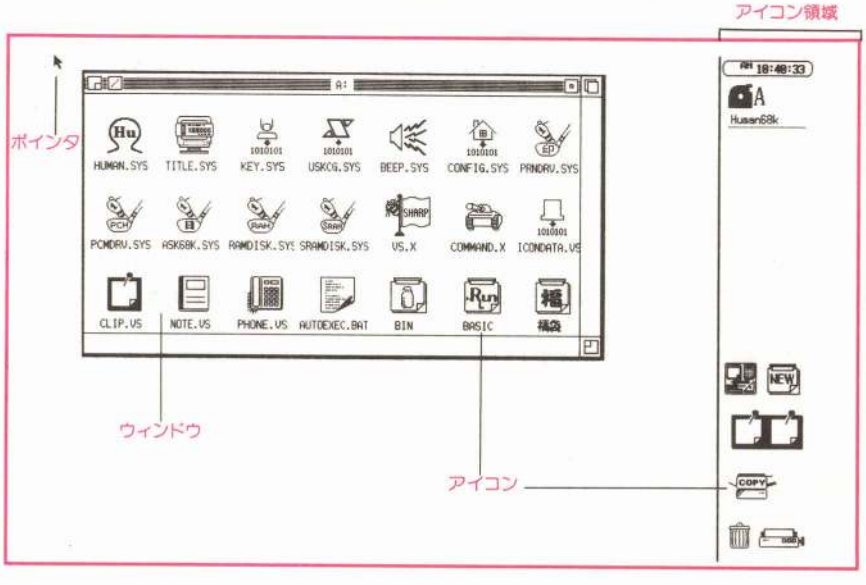
本機では、システムディスクを起動すると自動的に「ビジュアルシェル」と呼ばれるプログラムを実行します。以降の操作説明は、このビジュアルシェルを中心に行います。

なお、起動時に自動的にビジュアルシェルを実行しない方法は、第3部「3.デスクトップを使わない操作」で、OSについては別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」で説明しています。詳しくは、そちらを参照してください。

※ここではコンピュータの電源を〝入〟（ON）にしてからシステムディスクを起動しましたが、ディスクの挿入を促すメッセージが表示される前にシステムディスクをディスクドライブ0に挿入してもかまいません。このときは、ディスクの挿入を促すメッセージを表示せずにコンピュータはシステムディスクを読み込み始めます。

## 1.3 起動 ―― デスクトップ画面

システムディスクを入れてコンピュータを起動すると、自動的にビジュアルシェルが実行され、画面は次のようになります（次の画面は一例です）。



これが、ビジュアルシェルによる「デスクトップ画面」です。「デスクトップ」は、文字通りあなたの机の上です。ディスク内のファイルや、実行できる命令など、あなたが処理したい作業に必要なおよそすべてのものが、目に見える形で画面に表示されています。あなたが、自分の机の上で、ペンと紙などの道具を使って仕事を進めてゆくように、これらのビジュアル（視覚的）なシンボルマークを使って、目的のプログラムを実行させたり、ファイルを操作したりするのです。

これから、この「デスクトップ」での作業の進め方を説明してゆくわけですが、まず画面に見えているものを簡単に紹介します。

**●ウィンドウ**

表示されたばかりのデスクトップ画面には、〝A：〟というタイトルのウィンドウが開いています。ウィンドウは、情報を表示するための「窓」のようなもので、必要に応じて開いたり閉じたりすることができます。ウィンドウの扱い方については、本章「1．6　ウィンドウの使い方」で説明します。

**●ポインタ**

画面に表示された指示記号です。マウス・トラックボールで自由に動かすことができます。通常、ポインタは矢印の形をしていますが、作業の内容によって形が変わることがあります。

**●アイコン**

アイコンは、様々なコマンドや機能をシンボル化して画面に表示した、一種のメッセージです。ポインタをアイコンに合わせてマウス・トラックボールのボタンを押せば、行いたい作業を選択できます。アイコンについては、本章「1．5　アイコンとは」および「2．各種のアイコンの使い方」で説明しています。

**●アイコン領域**

画面右側の、アイコンが収められている場所を指します。

## 1.4　マウス・トラックボールの使い方

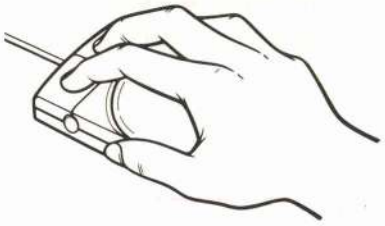
デスクトップ上での操作は、すべてマウス・トラックボールを用いて行います。マウス・トラックボールは、

①「ポイント」（マウス・トラックボールでポインタの位置を指示する）
②「クリック」（マウス・トラックボールのボタンを押す／離す）
③「ドラッグ」（マウス・トラックボールのボタンを押したまま、ポインタの位置を移動する）
④「ダブルクリック」（マウス・トラックボールのボタンを、続けて２回押す）

という４つの基本動作をマスターするだけで、自由に使うことができます。マウスとして使う場合も、トラックボールとして使う場合も、これら４つの動作で作業を進めてゆくことには変わりありません。

以下の手順に従って、実際にマウス・トラックボールを操作してみてください。

## ●マウス・トラックボールを動かす



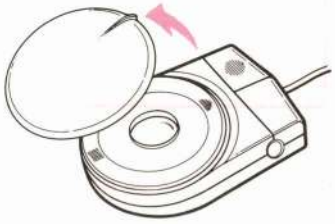
### 〈マウスとして使用する場合〉

まず、机の上などに30㎝四方程度の平らな場所を用意してください。そこにマウスを置いて適当に動かすと、画面上のポインタ（指示マーク）が、マウスの動く通りに動きます。ただし、どんなに遠くまでマウスを動かしても、ポインタが画面の外に出ることはありません。



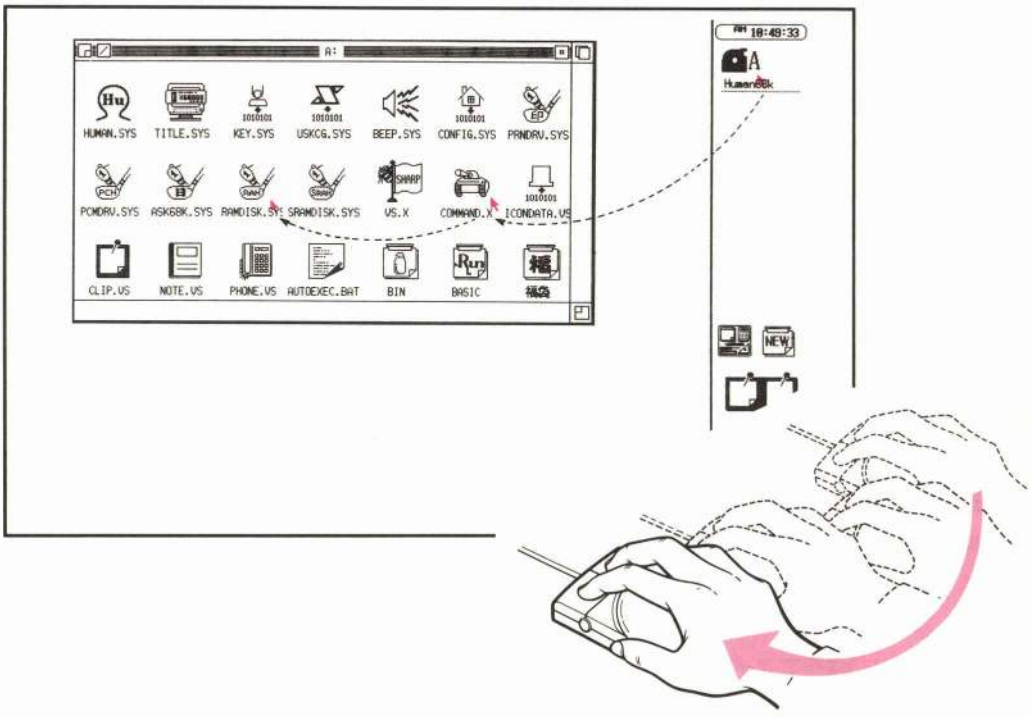
### 〈トラックボールとして使用する場合〉

マウス・トラックボールを裏返して、底面の切り替えスイッチをトラックボール側（"T"）にし、表に返してマウスカバーを取りはずせば、トラックボールとして使うことができます。ボールを手でころがすと、画面上のポインタがボールの動きに従って動きます。



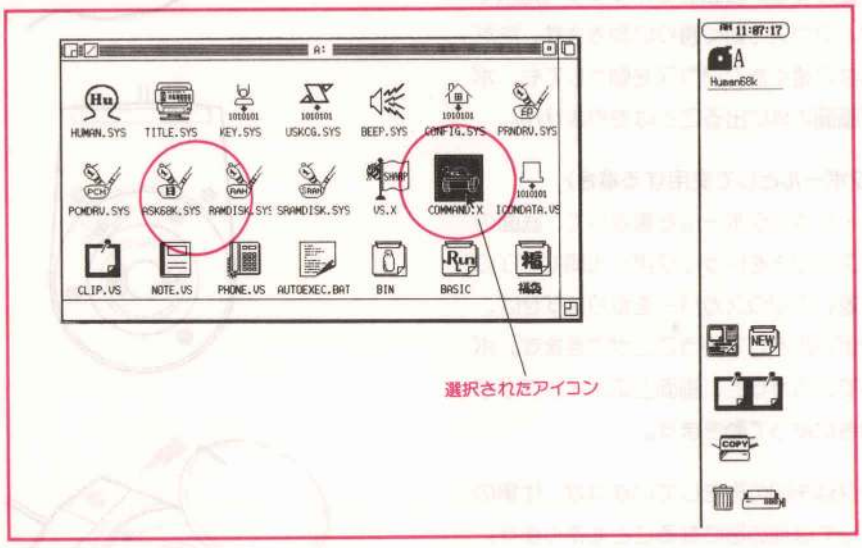
ポインタは矢印の形をしていますが、仕事の内容によっては他の形になることもあります。たとえば、少し時間のかかる作業をしているときには、砂時計の形に変わります。

## ●ポイントする



ポインタを目的の位置に動かし、そこに重ねることを「ポイントする」といいます。マウス・トラックボールを動かして、画面右側のアイコン領域にあるアイコン(シンボルマークのこと)を１つ1つポイントしてみてください。ウィンドウの中にあるアイコンもポイントしてみましょう。

●クリックする




アイコンを正確にポイントできるようになったら、今度はその位置でマウス・トラックボールのボタンを押してみましょう。ウィンドウの中に収められているアイコンのうちポインタを重ね、そのままの位置でマウス・トラックボールの左ボタンを軽く一度押してみてください。この操作を「クリックする」といいます。クリックされたアイコンは反転して黒くなります。これは、そのアイコンが"選択された"ことを意味しています。

ボタンを押して離すときに、マウス・トラックボールを動かさないように注意して、続けていろいろなアイコンをクリックしてみてください（ただし、クリックしてもいいのは、いまはウィンドウ内のアイコンだけです。アイコン領域のアイコンをクリックしてもそのアイコンを"選択する"ことはできません)。前に選択されていたアイコンは白色に戻り、新たに選択されたアイコンが黒く反転表示されます。

選択を取り消す場合には、ウィンドウ内のアイコン以外の場所（ウィンドウの"地"の部分）で、マウス・トラックボールの左ボタンをクリックしてください。

●ドラッグする

何かをポイントし、そこで左ボタンを押したままマウス・トラックボールを動かすことを「ドラッグする」といいます。ウィンドウ内のアイコンのうち、どれか１つをポイントし、そこで左ボタンを押したまま、マウス・トラックボールを動かしてみてください。選択されたアイコンは、マウス・トラックボールの動きと共にウィンドウ内でひきずられるようにして移動してゆきます。適当な位置でマウス・トラックボールのボタンを離せば、アイコンはその位置で固定されます。

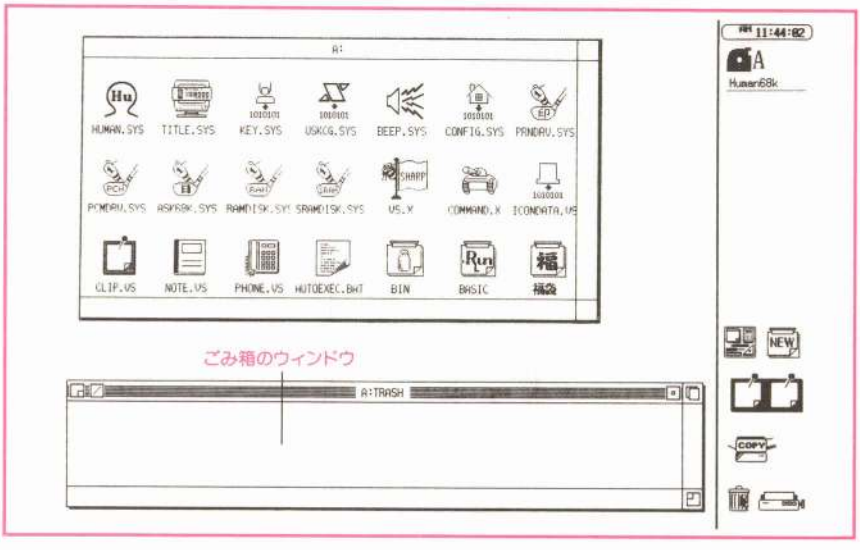
すなわち、この操作でアイコンをウィンドウ内のあちこちへ自由に移動することができるわけです。




●ダブルクリックする

クリックを、素早く2回続けて行う動作を、「ダブルクリック」といいます。「ダブルクリック」は、主にアイコンのウィンドウを開くときに使います。ここでは、画面右側のアイコン領域の一番下にあるごみ箱の形をしたアイコン（ごみ箱アイコン）のウィンドウを開いてみましょう。ごみ箱アイコンにポインタを重ね、その位置でマウス・トラックボールの左ボタンを続けて2回クリックしてください。画面にウィンドウが開きます（ダブルクリックしてもごみ箱のウィンドウが現れない場合は、クリックの間隔をもっと速くしてみてください）。今はまだごみ箱の中は空なので、ウィンドウの中には何も表示されていません。

※システムディスクにライトプロテクトシールを貼っておくと、ごみ箱アイコンのウィンドウを開くことはできません。



このように、アイコンをダブルクリックすると、そのアイコンのウィンドウを開くことができます。ただし、すべてのアイコンがウィンドウを開くわけではありませんので注意してください。

ウィンドウを閉じるには、ウィンドウの左上にある〝☒〟のマーク（クローズボックス）をクリックします。〝☒〟にポインタを重ね、その位置でマウス・トラックボールの左ボタンを押してください。ウィンドウが、ごみ箱アイコンに吸い込まれるように消えてゆきます。

マウス・トラックボールはいろいろな仕事に頻繁に使用しますので、使い方には早く慣れるようにしましょう。マウス・トラックボールの使い方について簡単にまとめると、以下のようになります。

**・ウィンドウ内のアイコンを〝選択〟するには・・・**

目的のアイコンをポイントし、そこで左ボタンをクリックする。

**・ウィンドウ内のアイコンを〝移動〟するには・・・**

目的のアイコンをポイントし、それを左ボタンでドラッグする。

**・ウィンドウを開くには・・・**

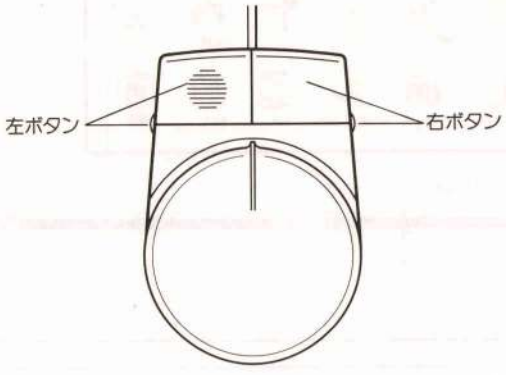
目的のアイコンをポイントし、そこで左ボタンをダブルクリックする（ただし、すべてのアイコンがウィンドウを開くわけではない）。

マウス・トラックボールの操作には、この他にも右ボタンを用いた「クリック」や「ドラッグ」があります。右ボタンの使い方については、もう少し先に進んでから実習します。操作自体は左ボタンを使う場合と変わりありませんので、ここでは左ボタンでの「クリック」や「ドラッグ」の方法をしっかりマスターしておいてください。

**※マウス・トラックボールのボタンについて**

マウス・トラックボールのボタンは、全部で４個ありますが、これらは左側と右側とで２組に分かれます。すなわち、左側面のボタンと上部左側のボタン、右側面のボタンと上部右側のボタンは、それぞれ同じ機能です。〝左ボタン〟といったときには、上部左側のボタンでも左側面のボタンでも、どちらを使ってもかまいません。

左右ボタンの機能については、場合によって異なりますので、その都度説明します。



## 左手でマウス・トラックボールをお使いになる人のために

本機のマウス・トラックボールは原則として右手で使うよう調整され、本書もそれを前提として書かれています。しかし、左手でマウス・トラックボールを操作すると、ポインタの動きやボタン操作などが不自然で使いにくくなります。そこで、左手でマウス・トラックボールをお使いになる方は、次のようにしてください。この処理は、いったん電源を切ると元の右手用に戻るので、本機の電源を〝入〟（ON）にするごとに行う必要があります。

●まだ本機の電源スイッチを〝入〟（ON）にしていない場合

本体後面のメイン電源スイッチが〝入〟（ON）、前面の電源スイッチが〝切〟（OFF）のとき、マウス・トラックボールの左ボタン（刻みが入った方のボタン）を押えながら前面の電源スイッチを〝入〟（ON）にしてください。

●すでに起動した後である場合

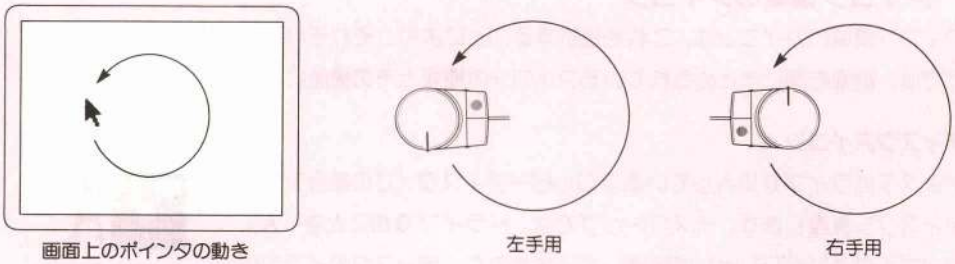
マウス・トラックボールのケーブルをいったん本体前面の「マウス用コネクタ」（またはキーボードの両側面にあるマウスコネクタ）から抜き、マウス・トラックボールの左ボタン（刻みが入った方のボタン）を押えながら、あらためてケーブルをコネクタに接続してください。

●左手用になったマウス・トラックボールを再び右手用に戻すには、マウス・トラックボールのケーブルを抜き、改めて差し込んでください。または、いったんコンピュータの電源を切ってください。

以上のような操作で以降は、

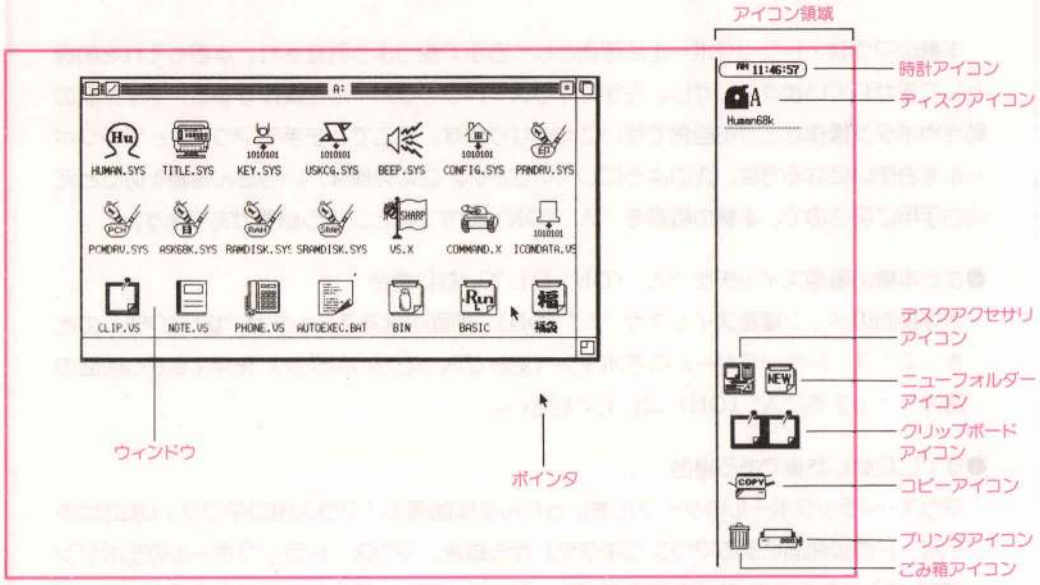
・右ボタン、左ボタンの機能
・ポインタが動く方向

が逆転、変更されます（下図参照）。本説明書は、一貫して右手でマウス・トラックボールを使うことを前提にして書かれていますから、以上の作業で左手用マウス・トラックボールに変更した方は、説明書の記述を左手用に読み換えてご利用ください。



画面上のポインタの動き　　左手用　　右手用

# 1.5 アイコンとは




画面にいくつか表示されているシンボルマークが「アイコン」です。アイコンには、画面右側のアイコン領域に表示されているものと、ウィンドウ内に表示されているものとの２種類があり、各々その意味が異なります。

アイコン領域のアイコンは、これを選択することにより実行できる様々な機能を絵文字でイメージ化したものです。使い方はそれぞれのアイコンによって様々ですが、いずれも何らかの作業を行うことには変わりありません。

これに対して、ウィンドウ内のアイコンは、そのウィンドウの持っている情報をシンボル化したものです。ですから、これらを選択しても、それだけでは「作業」を行うことはできません。すなわち、アイコン領域のアイコンが「作業内容」を表しているのに対して、ウィンドウ内のアイコンは「作業の対象となるもの」を表しているわけです。

以下に、これら２種類のアイコンについて簡単に説明します。

## (1) アイコン領域のアイコン

アイコン領域のアイコンは、これを選択することにより、それぞれ固有の働きを行います。ここでは、画面右側にまとめられているアイコンの種類とその機能について説明します。

**●ディスクアイコン A**

ディスクドライブ０に入っているフロッピーディスク（この場合システムディスク）を表します。デスクトップでは、ドライブ０のことを「A」、ドライブ１のことを「B」として区別していますので、ディスクアイコンの横に「A」が表示されます。ディスクアイコンの下には、そのディスクに付けられているボリューム名が表示されてます。



ディスクアイコンの形は、そのアイコンのウィンドウが開いているかどうかで異なります。ここでは、ウィンドウの開いていないディスクアイコンの形を示します。

**●ディスクアイコンB**

同様に、ディスクドライブ1にフロッピーディスクが入っていれば、アイコン領域に「ディスクアイコンB」が表示されます。アイコンの横には「B」が、アイコンの下にはディスクに付けられているボリューム名が示されます。




**●ディスクアイコンC**

ディスクアイコンCは、コンピュータ内のメモリに用意されている「RAM（ラム）ディスク」を表します（RAMディスクについては、「2.1 ディスクアイコン」で説明）。ディスクアイコンの横には「C」が、下にはRAMディスクのボリューム名が表示されています。




**●ごみ箱アイコン**

不用になったファイルなどを捨てるごみ箱です。捨てたファイルを、ごみ箱から再び拾ってくることもできます。



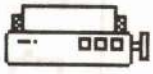
**●ニューフォルダーアイコン**

新しいフォルダーを作ります（フォルダーについては、「1.6 ウィンドウの使い方」末尾のコラムおよび「2.3 ニューフォルダーアイコン」で説明）。




**●プリンタアイコン**

ファイルの内容をプリンタに出力します。また、画面の様子をそのままプリンタに出力することもできます。



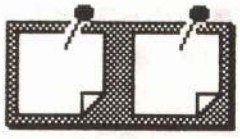
**●コピーアイコン**

ファイルやフォルダー、ディスクの内容を、丸ごと別のファイル、フォルダー、ディスクにコピーします。




**●クリップボードアイコン**

文書などをここに保管しておくと、いつでもその内容を呼び出して使用することができます。クリップボードアイコンは、デスクアクセサリの1つである「メモ帳」や、「電話帳」などで使用します。



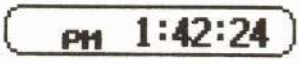
**●デスクアクセサリアイコン**

カレンダーやメモ帳、ソフトキーボード、電話帳などの機能を使うことができます。



**●時計アイコン**

デスクアクセサリの1つで、デスクトップ上のデジタル時計です。



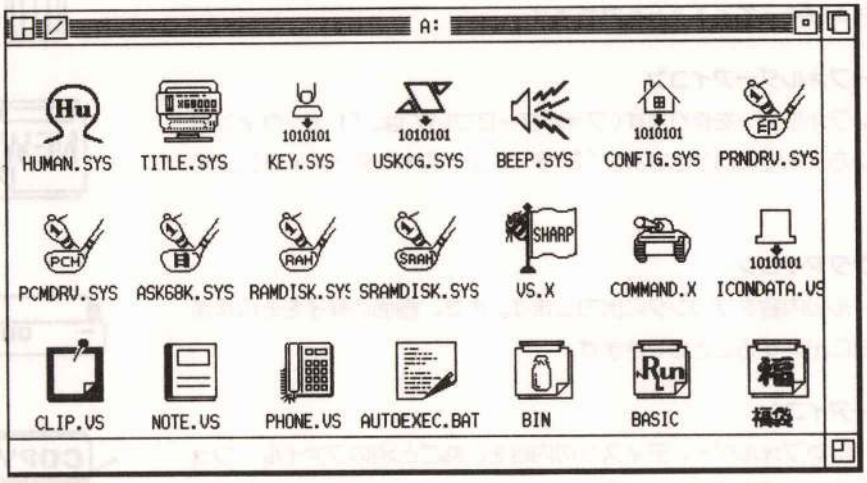
各アイコンの詳しい機能とその使い方については、「2．各種のアイコンの使い方」を参照してください。

## (2) ウィンドウ内のアイコン

コンピュータでは、すべての情報が「ファイル」という単位で扱われます。「ファイル」は情報の枠に過ぎませんので、その内容は様々です。たとえば、ワードプロセッサのプログラムも「ファイル」ですし、そのプログラムを使って作成した文章も「ファイル」です。ファイルには、それぞれ固有の名前がついており、コンピュータはその名前でそれぞれのファイルを区別しています（ファイル名については、本項末尾のコラムを参照してください）。

ウィンドウでは、こういった様々なファイルを「アイコン」という形で表しています。ファイルの種類や役割を、目で見てわかりやすくしたものが「アイコン」で、アイコンの形はそのファイルごとに異なります。各アイコンの下には、それぞれのファイルの名前が表示されていますので、この名前とアイコンの形とでファイルを見分けることができます。

ここでは、ウィンドウ内のアイコンの種類と意味について説明します。なお、ウィンドウ内のアイコンについては、「2.1 ディスクアイコン」でも説明しています。




### ●コマンドファイル

OS（基本ソフト）の「コマンド」が入ったファイルです。「X-BASIC」や「エディタ（ED）」などのファイルもコマンドファイルです。コマンドファイルのアイコンは、それぞれの機能に応じたさまざまな形をしていますが、ファイル名の拡張子はどれも〝.X〟です（拡張子については、本項末尾のコラムを参照してください）。



●システムファイル

システム設定を行うためのファイルです。ファンクションキーの機能設定に必要な〝KEY.SYS〟や、RAMディスクを使うために必要な〝RAMDISK.SYS〟などがあります。システムファイルのアイコンも、それぞれの機能に応じて、その形はさまざまですが、ファイル名の拡張子はすべて〝.SYS〟です(拡張子については、本項末尾のコラムを参照してください)。



KEY.SYS


RAMDISK.SYS

●文書ファイル

ワードプロセッサなどで作った文書のファイルです。ファイル名の拡張子は、〝.DOC〟、〝.TXT〟などです。〝NOTE.VS〟や〝CLIP.VS〟なども文書ファイルです。文書ファイルのアイコンの形は、右の通りです。


MANUAL.TXT

この他にも、次のようなアイコンが用意されています。

●辞書ファイル

漢字やかなどを使うためのデータが入ったファイルです。ファイル名の拡張子は、〝.DIC〟などです。

辞書ファイルのアイコンの形は、右の通りです。



SHARP_S.DIC

●プログラムファイル

X-BASICなどで作った、プログラムのファイルです。アイコンの中に書かれている文字を見れば、どの言語のプログラムかもわかります。ファイル名の拡張子は、〝.BAS〟などです。

プログラムファイルのアイコンの形は、右の通りです。



ABC.BAS

●フォルダー

中にいくつかのファイルを収めた、〝ファイルの入れ物〟のようなものです(ファイルではありません)。このアイコンをダブルクリックすると、フォルダーのウィンドウが開き、中のファイルを見ることができます(フォルダーについて、詳しくは「1.6 ウィンドウの使い方」末尾のコラムおよび「2.3 ニューフォルダーアイコン」を参照)。


BIN

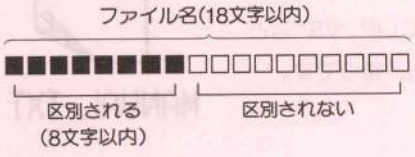
※〝QUICKSTART〟という名前のフォルダーをつくっておくと、ビジュアルシェル起動時に自動的に〝QUICKSTART〟ウィンドウが開きます。

## ファイル名の付け方について

ディスク上に置かれるデータは、すべて「ファイル名」によって管理されています。ユーザーは、この「ファイル名」によって目的のファイルを指定するだけで、ディスクの内容についての詳細を知らなくても、ファイルを自在に扱うことができます。細かな約束ごとはすべて、OS が処理してくれるからです。

ユーザー側の唯一の約束ごとは、「ファイル名」の付け方および指定方法です。ここでは、ファイル名の付け方に関する規則を挙げてみます。

●拡張子を付けない場合




●拡張子を付ける場合




①ファイル名は、名前と拡張子で構成される。一般的にファイル名と言えば名前と拡張子を合わせたもののことをいうが、拡張子を省略して名前の部分だけをファイル名と呼ぶこともしばしばある。

②ファイル名の名前と拡張子は、"." (ピリオド) で区切られる。

③ファイル名には半角文字で 1～18 文字(全角文字では 1～9 文字)、 拡張子には 0～3 文字(同 0～1 文字)が使用できる。ただし、ファイル名は初めの 8 文字 (同 4 文字) までしか区別されない。たとえば、"ABCDEFGHI" と "ABCDEFGHX" は同じファイル名と見なされる。

④名前と拡張子には、英数字、カナ、漢字および各種記号が使用できる。アルファベットは、小文字でも大文字でも使えるが、区別はされない (なるべく大文字を使用した方がよい)。使用できる文字は次の通り：A～Z、 0～9、 &、 #、 ( 、 )、 @、 _、 ^、 { 、 }、 !、 カナ文字、 全角文字 (カタカナ、ひらがな、漢字など)。

⑤拡張子には、通常そのファイルの性質や種類を表す名前を付ける。

例：X ……ソフトリロケータブル実行ファイル
R ……リロケータブル実行ファイル
Z ……アドレス固定実行ファイル
A ……ライブラリファイル
SYS……システムファイル
など
BAT……バッチ処理ファイル
BAS……BASIC ソースファイル
C ……C 言語ソースファイル
S ……アセンブリ言語ソースファイル

⑥PRN、CON、NUL、AUX、PCM といった文字列は、ファイル名に使用できない (予約ファイル名)。

ファイル名について詳しくは、別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」の第 3 章を参照してください。

# 1.6 ウィンドウの使い方

デスクトップ上での作業は、それぞれの作業に必要な〝対象〟を選び、その対象に対する処理命令を指示することによって行います。こうした作業の主な〝場〟となるのが、「ウィンドウ」です。ウィンドウは、様々な情報を表示する「窓」のようなものです。ここでは、ウィンドウの使い方について説明します。

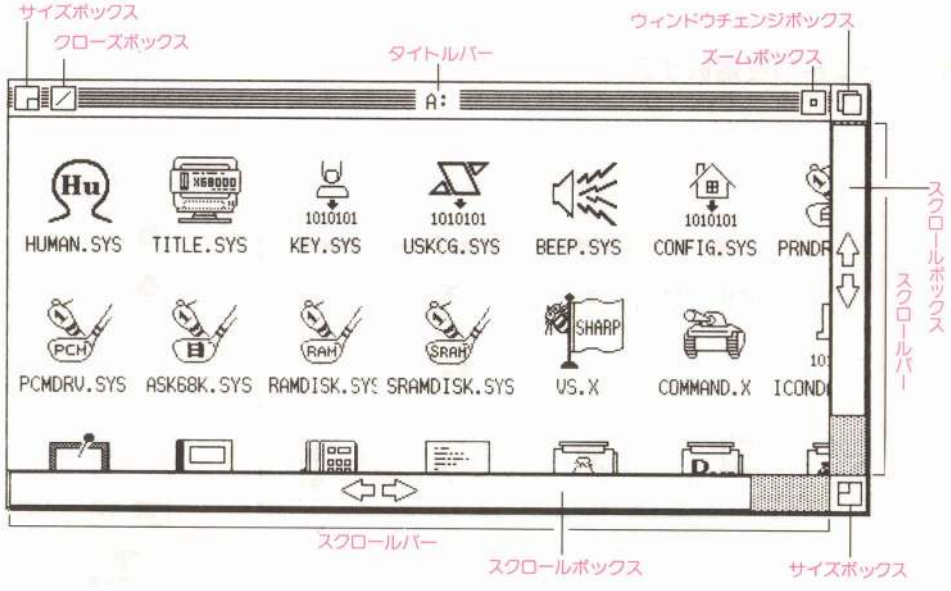
起動時のデスクトップには、〝A：〟のウィンドウが開いていますので、実際にこれらのウィンドウを操作してみましょう。

なお、マウス・トラックボールのボタンは、左ボタンも右ボタンも使用しますが、この項では主に左ボタンを使った操作について説明します。右ボタンを使って行える動作は次項「1.7 コマンドメニューの使い方」で説明しています。

ただし、本機のマウス・トラックボールは、左利きの方にも使いやすいように左手用に設定することができます（本章「1.4 マウス・トラックボールの使い方」末尾のコラム参照）。ここでは右手で使うことを想定した記述になっていますので、左手でお使いの方は読み換えてお使いください。

## (1) ウィンドウ内の様子

ここでは、〝A：〟のウィンドウを例に、ウィンドウ各部の名称と機能を簡単に説明します。



・タイトルバー

ウィンドウの名前（ウィンドウタイトル）が表示されます。

・サイズボックス

ウィンドウの左上隅と右下隅に１つずつあります。ウィンドウの大きさを変更するボックスです。

・ズームボックス

ウィンドウのサイズを最大にします。最大サイズのウィンドウを元の大きさに戻すこともできます。

・スクロールバー

縦方向と横方向の２つのバーがあります。バーの中には、「スクロールボックス」があります。ウィンドウの大きさよりウィンドウ内の情報が多いときは、このバーを使ってウィンドウの内容を上下左右にスクロールすることができます。

・ウィンドウチェンジボックス

複数のウィンドウが開いている場合、一番手前にあるウィンドウを一番後ろにもっていきます（重なったウィンドウを上から順番にめくります）。

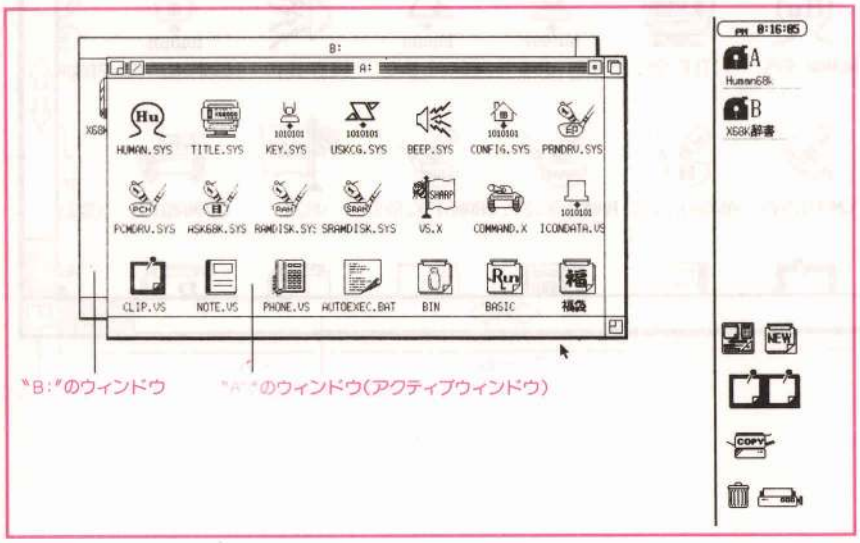
・クローズボックス

ウィンドウを閉じます。

このウィンドウには、ドライブＡに入っているディスク（この場合システムディスク）の内容がアイコンで表示されています。ウィンドウタイトルは〝Ａ：〟となっています（〝Ａ：〟は、「ドライブＡのディスク」を表しています）。

このようにディスク内容の一覧を表示したものを、ディレクトリ（目録）と呼びます。ディレクトリについては、本項末尾のコラムで説明していますので、詳しくはそちらを参照してください。

## (2) ウィンドウを選択する

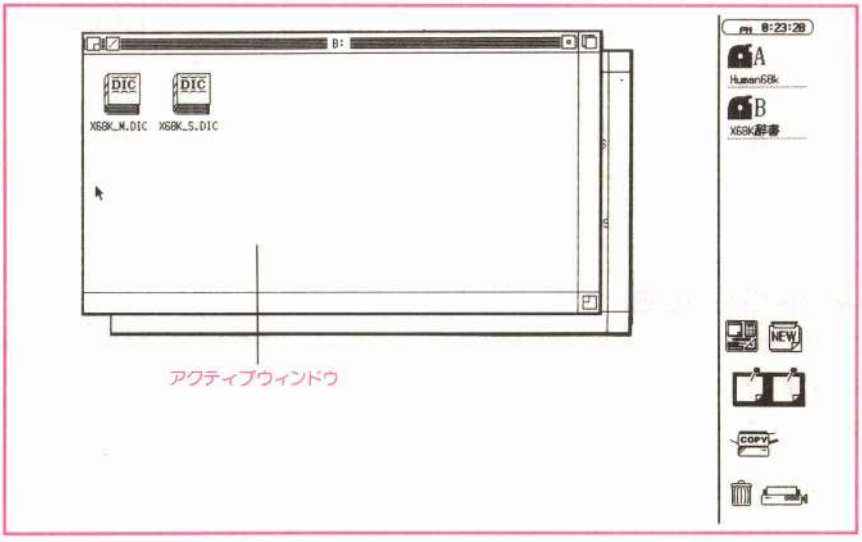


デスクトップには、複数のウィンドウを表示させることができます（最高30個まで）。ただし、いくつウィンドウが開いていても、実際に操作できるのは、一番上（手前）に表示されたウィンドウだけです。このウィンドウのことを「アクティブウィンドウ」と呼びます。アクティブウィンドウでは、タイトルバーが黒く表示されるとともに、スクロールバーや各種のボックスが現れるので、そこでの作業が可能になったことがわかります。「アクティブウィンドウ」よりも下にあるウィンドウで作業を行いたい場合には、そのウィンドウを「アクティブウィンドウ」に選択しなければなりません。

「アクティブウィンドウ」を選択するには、目的のウィンドウのどこかを直接クリックするか、またはウィンドウの右上隅にある「ウィンドウチェンジボックス」を使います。

ここでは、現在〝A：〟の下になっている〝B：〟のウィンドウをアクティブウィンドウにしてみます。

●（〝B：〟のウィンドウが少しでも見えていれば）〝B：〟のウィンドウの中でクリックしてください。

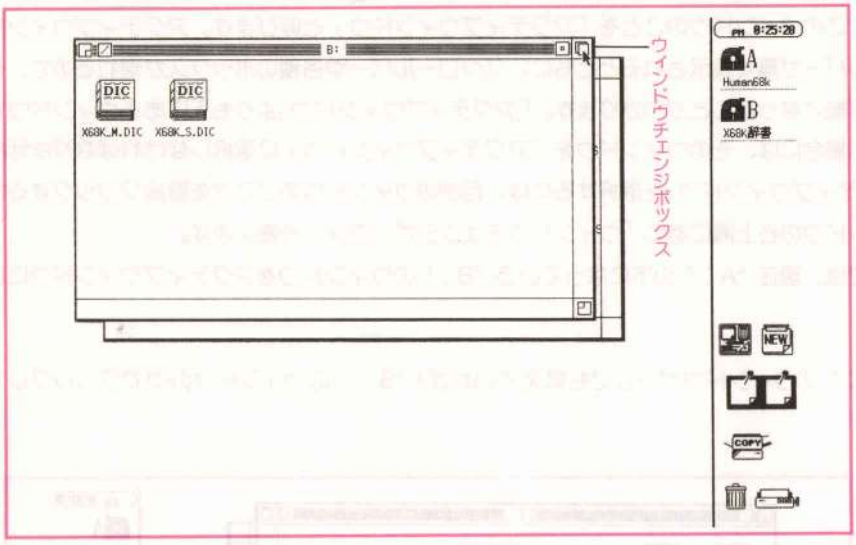



クリックする場所はどこでもかまいません。〝B：〟のウィンドウが〝A：〟のウィンドウの下から少しでも見えていれば、その中のどこかをクリックしてください。すると、〝B：〟のウィンドウがデスクトップの一番上（手前）に表示されて、アクティブウィンドウになります。

2つのウィンドウのサイズや位置によっては、下にあるウィンドウがアクティブウィンドウにすっかり隠れてしまうこともあります。このような場合には、ウィンドウをクリックして、アクティブウィンドウを選択することはできません。

こういったときに便利なのが、アクティブウィンドウにある「ウィンドウチェンジボックス」です。「ウィンドウチェンジボックス」は、現在のアクティブウィンドウを重なったウィンドウの一番後ろにもってゆくので、下にあるウィンドウが見えなくてもアクティブウィンドウを変えることができます。

●アクティブウィンドウのウィンドウチェンジボックスをクリックしてください。



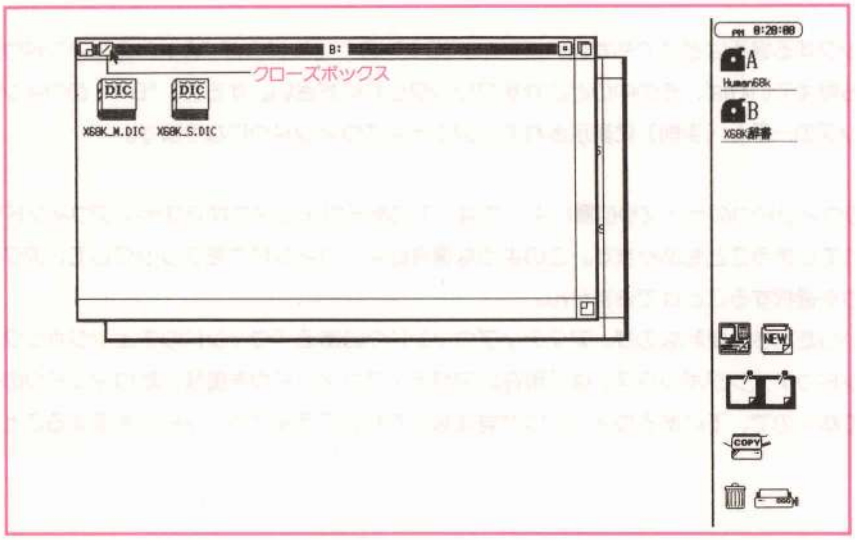

すると、重なったウィンドウがめくられたように、アクティブウィンドウが変わります。

ウィンドウチェンジボックスをクリックしたり、下にあるウィンドウを直接クリックしたりして、アクティブウィンドウをいろいろ変えてみてください。

### (3) ウィンドウを閉じる

ここで、2つ開いているウィンドウのうち、〝B：〟のウィンドウを閉じてみましょう。開いているウィンドウを閉じるには、クローズボックスを使います。まず、〝B：〟のウィンドウをアクティブウィンドウにしてください。

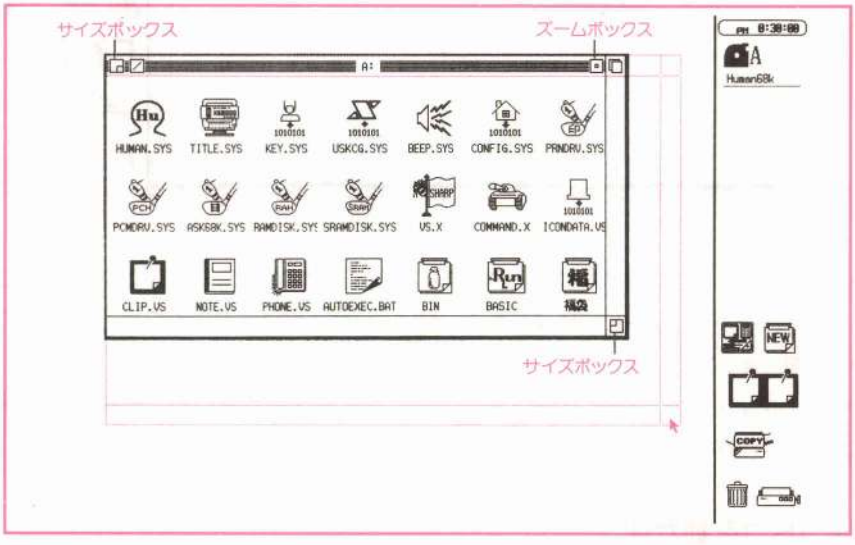
●ポインタをクローズボックスの上に置いて、マウス・トラックボールの左ボタンをクリックしてください。



アクティブウィンドウの輪郭がみるみる小さくなり、もとのアイコンの中に吸い込まれるようにして消えてゆきました。これで、デスクトップに開いたウィンドウは1つになりました。

## (4) ウィンドウのサイズを変える

開きたてのウィンドウは常に一定の大きさですが、ウィンドウのサイズは、適宜変更することができます。ウィンドウのサイズを変えるには、ウィンドウの右下または左上にあるサイズボックス、および右上にあるズームボックスを使います。

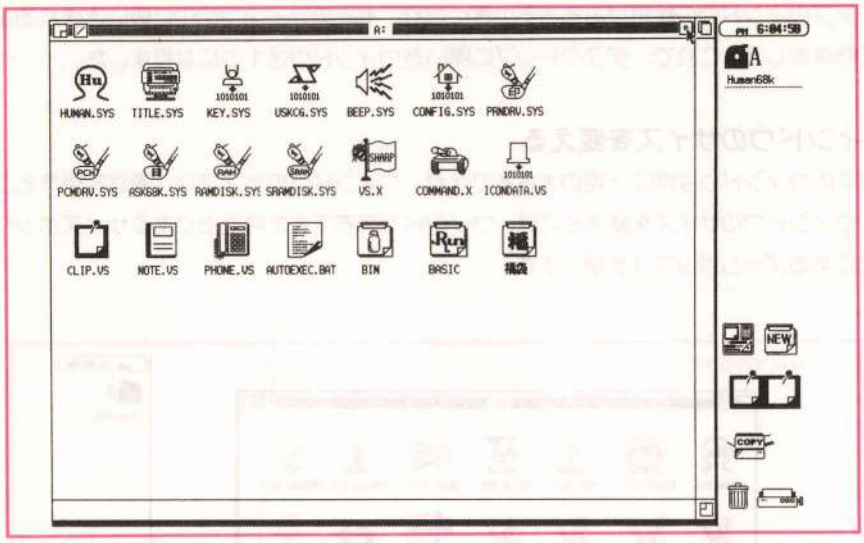



●ポインタをウィンドウの右下のサイズボックスの上に置き、マウス・トラックボールの左ボタンを押したまま右斜め下に動かしてください（ドラッグ）。

ボタンを押したままマウス・トラックボールを動かしていくと、動かした位置を基準とした新しいウィンドウの輪郭が点線で描かれます。ボタンを離すと、ウィンドウはその位置で新しいサイズに変わります。

このように、右下のサイズボックスは、ウィンドウの上辺と左辺を固定したまま、サイズを変更します。これに対して、左上のサイズボックスは、ウィンドウの底辺と右辺を固定したまま、サイズを変更します。試してみてください。

●ポインタをズームボックスの上に置いて、マウス・トラックボールの左ボタンをクリックしてください。

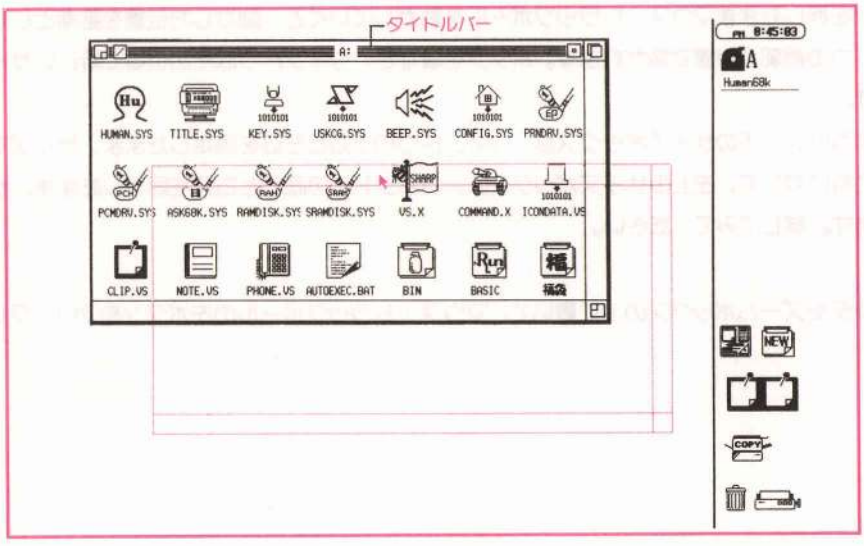



ウィンドウは画面全体に広がります。このように、ズームボックスは、ウィンドウのサイズを画面いっぱい（スクリーンサイズ）にします。もう一度ズームボックスをクリックすると、ウィンドウは元の大きさに戻ります。

2つのサイズボックスと、ズームボックスで、ウィンドウのサイズをいろいろ変えてみてください。縮小や拡大など、自在に行うことができます。

## (5) ウィンドウを動かす

ウィンドウは、デスクトップ上で自由に動かすことができます。ウィンドウを動かすには、そのタイトルバーの任意の場所をドラッグします（ただし、バー中のいろいろな"ボックス"をクリックしないこと）。



●タイトルバーをポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押したままウィンドウを目的の場所までドラッグします。

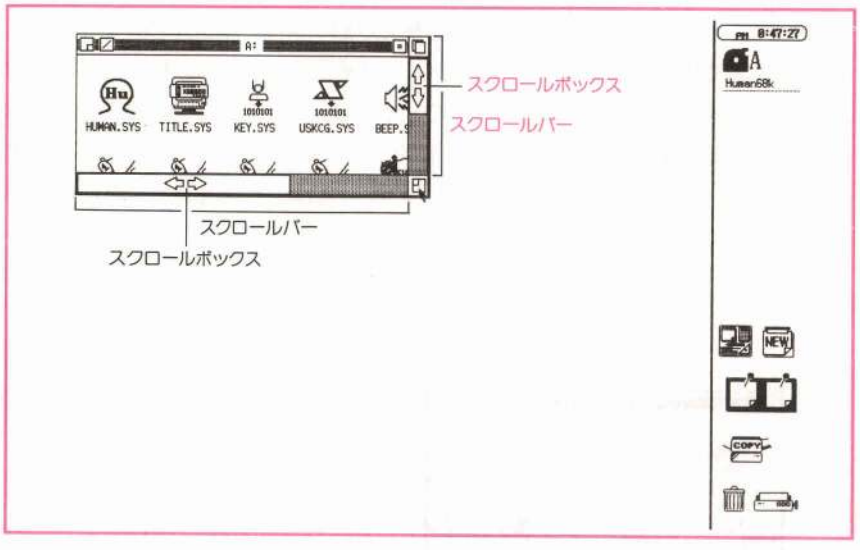
ポインタの動きにつれて、ウィンドウの輪郭だけが引きずられるようにして移動します。マウスボタンを離せば、ウィンドウはその位置に書き直されます。デスクトップ上のあちこちに、ウィンドウを移動させてみてください。

目的の場所に動かす前に、マウス・トラックボールのボタンを離してしまったときには、もう一度そこから同じ手順でウィンドウを移動させてください。

## (6) ウィンドウ内の情報をスクロールする

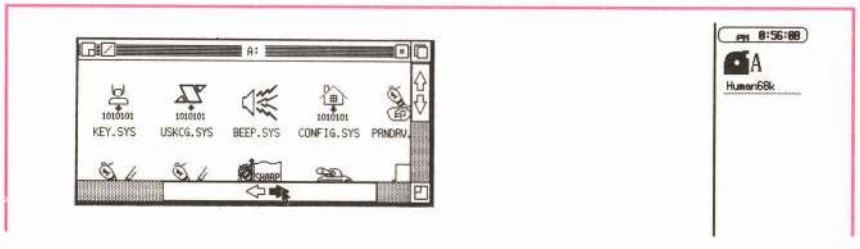
ウィンドウ内の情報量が多くて、ウィンドウに一度に表示できないような場合は、ウィンドウの枠にスクロールバーが現れます。ウィンドウからあふれた情報は、このスクロールバーを使って、上下左右にスクロールさせることができます。

●サイズボックスを使ってウィンドウを小さくして、中の情報がいくつか隠れるようにしてください。




ウィンドウの右側および下側にある棒状の部分がスクロールバーです。スクロールバーは、矢印の組み合わさったスクロールボックスと、その前後にある灰色の部分からなります。

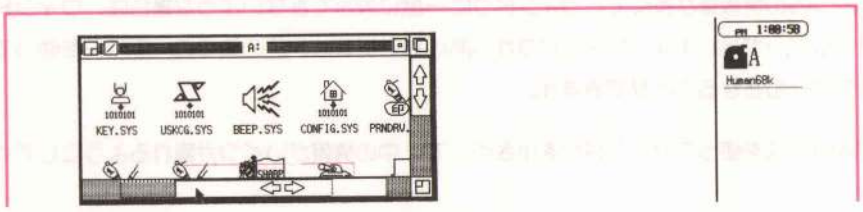
●ウィンドウの下部にあるスクロールボックス内の、右向きの矢印をクリックします。



すると、矢印（→）が黒く変わり、ウィンドウの内容が左側に流れて、隠れていたアイコンが右側から見えてきます。ボタンを押し続けると、押している間、ウィンドウは右方向に一定速度でスクロールしつづけます（ウィンドウの内容は左に流れてゆくように見えますが、右方向をあらたに表示してゆく、という意味で、これを「右スクロール」と呼びます）。また、スクロールボックスも、バーの中を右側に移動します。

この他、スクロールボックスの矢印の方向に従って、左、上、下の方向にも同じようにスクロールさせることができます。

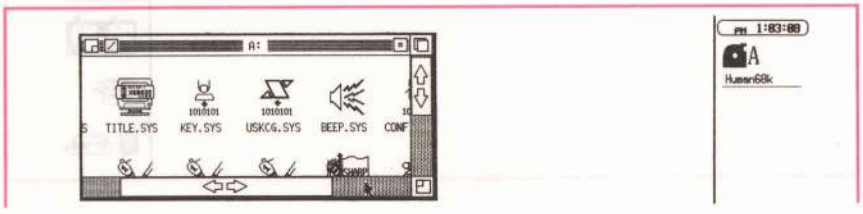
●ウィンドウの下部にあるスクロールボックス（矢印以外のところ）をポイントし、左の方向にドラッグします。




ポインタの動きにつれて、スクロールボックスの輪郭が動きます。ボタンを離すと、スクロールボックスはその位置に移動し、それに伴い、ウィンドウ内の表示も対応する位置のものに変わります。

スクロールバー（灰色の部分）はフルサイズのウィンドウ（ズームボックスでズームしたときのウィンドウサイズ）に入る情報の長さを、スクロールボックスは現在表示されているウィンドウの長さを表します。ですから、たとえば、フルサイズのウィンドウ情報の中間部分を見たい場合には、スクロールボックスをスクロールバーの中央付近へ動かしてください。

●スクロールボックスの右側の灰色の部分をクリックします。




クリックした方向（右側）に一瞬でスクロールし、それに伴ってスクロールバー内のスクロールボックスの位置も変わります。ウィンドウ内の表示はそのときのウィンドウの大きさ分だけ、クリックした方向に移動します。

このように、スクロールバーの中の灰色の部分を直接クリックしても、対応する位置のウィンドウの内容を見ることができます。

以上で、ウィンドウの基本的な扱い方は習得できました。ウィンドウの開閉および移動やサイズ変更、スクロールやアクティブウィンドウの選択……これらのテクニックは、いずれもデスクトップ上で作業を進めてゆくにあたって必要不可欠です。自由にウィンドウが扱えるようになるまで、十分操作を繰り返してみてください。次の項では、ウィンドウとコマンドメニューを使った、実際の作業の進め方について説明します。

## ディレクトリとは

「ディレクトリ」とは、ファイルやフォルダーの名簿です。ディスクアイコンをダブルクリックすると、デスクトップに「ウィンドウ」が開きます。ウィンドウの中に表示された情報が「ディレクトリ」と呼ばれるもので、そのディスクに入っている内容（ファイルやフォルダー）の一覧を表しています。

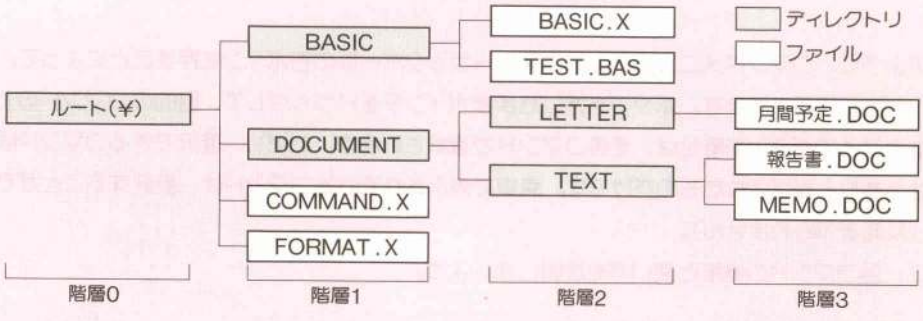
しかし、ディスクにしまうファイルの数が増えてくると、1つのディレクトリ(ウィンドウ)でファイル管理を行うことがしだいに大変になってきます。このようなときには、ファイルをいくつかに分類して、それぞれにディレクトリを持つことができると便利です。これは、いってみればたくさんの書類を用途別に分けて、フォルダーにしまうのと一緒です。

すなわち、フォルダーはファイルを整理するための入れ物です。デスクトップでは、必要に応じて自由にフォルダーを作り、その中にファイルをしまうことができます（「2.3 ニューフォルダーアイコン」参照）。

もちろん、フォルダーの中の「ディレクトリ」を見ることもできます。フォルダーのディレクトリを見るには、ディスク全体のディレクトリを見るときと同じように、フォルダーのアイコンをダブルクリックします。フォルダーごとのウィンドウが開いて、そのフォルダーに入っているファイル（やフォルダー）が表示されます。もちろん、フォルダーの中にあるフォルダーも、その中にファイル（やフォルダー）を入れられるので、その「ディレクトリ」を見ることができます。

このように、ディスクには複数の「ディレクトリ」が存在します。すなわち、それだけファイルをしまう場所がある、ということです。複数のディレクトリは、箱の中に箱があり、その中にまた箱がある …… という形（※）になっており、ファイルはどの箱に入っていてもかまいません。同じ箱（ディレクトリ）の中には、同じ名前のファイルを入れることはできませんが、違う箱の中であれば、同名のファイルをしまうこともできます。

※このような形のディレクトリ群は、それぞれが何層にも重なって存在するので、「階層ディレクトリ」と呼ばれています。フォルダーを作るごとに新しいディレクトリが新しい「階層」となり、その中のファイル（やフォルダー）を管理するわけです。「階層ディレクトリ」についての詳細は、別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」を参照してください。



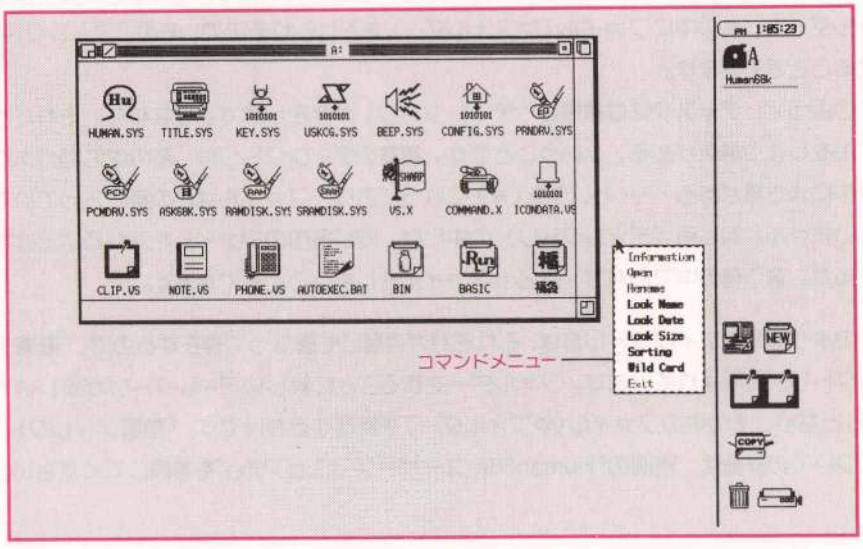
# 1.7 コマンドメニューの使い方

## □ コマンドメニューとは

デスクトップには、ウィンドウやアイコンの他にも、作業に用いる〝道具〟が用意されています。これが「コマンドメニュー」です。コマンドメニューは、デスクトップ上で使える命令（コマンド）を、メニュー形式でまとめたものです。このメニューは、常に画面に用意されているものではありませんが、必要なときに画面に表示させることができます。

ポインタがアイコン領域以外のどこを指していてもかまいませんので、マウス・トラックボールの右ボタンを押えてみてください。ポインタのすぐ下の位置にメニューボックスが表示されます。メニューボックス内の、〝Information〟〝Open〟〝Rename〟〝Look Name〟〝Look Date〟〝Look Size〟〝Sorting〟〝Wild Card〟〝Exit〟というメニューが、それぞれの作業を実行する命令（コマンド）です。

以上の９つのメニューは、いつでも実行できるわけではありません。そのとき実行することのできないコマンドは、メニューの中で点線表示されます。各コマンドを確認したら、マウス・トラックボールは動かさずに、そのままボタンを離してください。



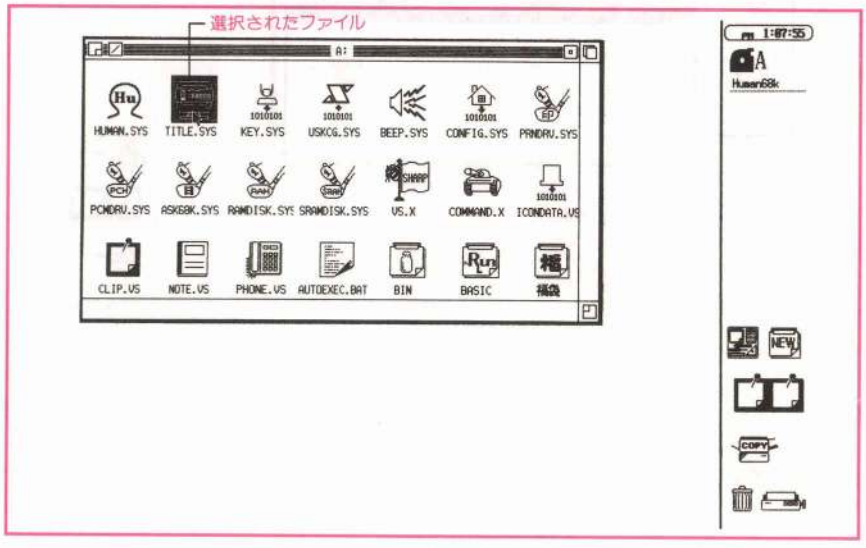

このように、コマンドメニューは、マウス・トラックボールの右ボタンを押すことによって、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして、目的のコマンドの上が反転したところでボタンを離せば、そのコマンドが選択されます。ただし、選択できるコマンドは、実線ではっきりと表示されたものだけです。点線で表示されているコマンドは、選択することができません（反転表示されません）。

次に、各コマンドの機能と使い方を説明しましょう。

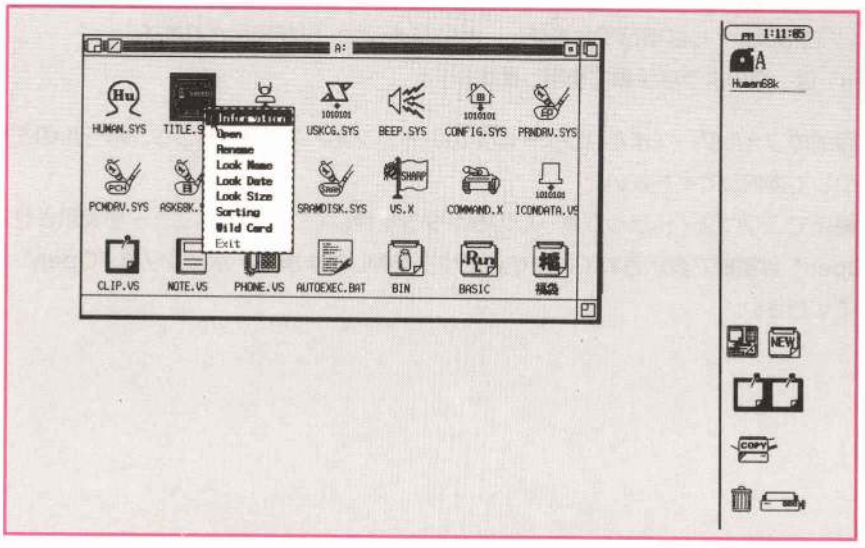
## (1) Information（ファイル情報の表示）

"Information" は、ファイルやフォルダーのサイズ（大きさ）や作成・更新日時など、そのファイル（フォルダー）に関する様々な情報を表示するコマンドです。ファイル情報を見るには、次のようにしてください。

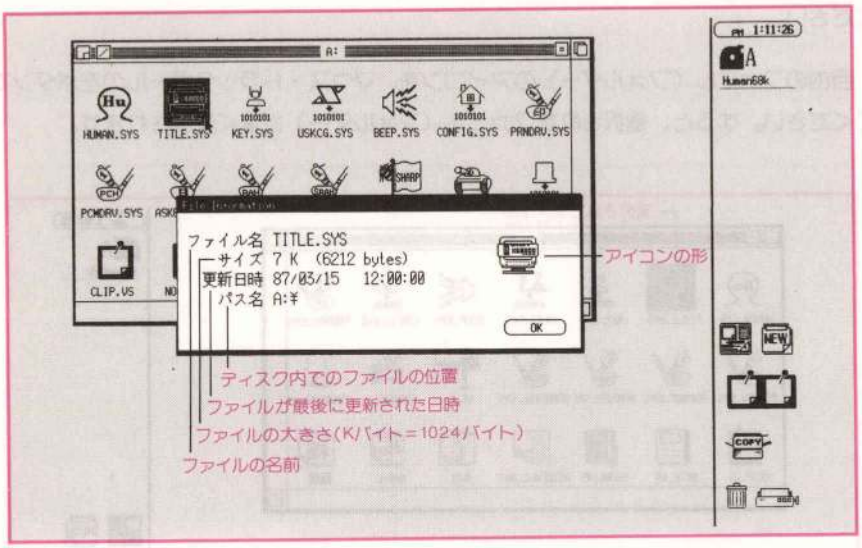
①まず、目的のファイル（フォルダー）のアイコンを、マウス・トラックボールの左ボタンでクリックしてください。すると、選択されたファイル（フォルダー）が黒く表示されます。




②適当な場所で、マウス・トラックボールの右ボタンを押してコマンドメニューを表示させてください。"Information" は実線で表示されています。ボタンを押したまま、ポインタを "Information" までドラッグさせてください。



③ "Information" が黒く反転されたら、マウス・トラックボールのボタンを離してください。すると、次のように、目的のファイル（フォルダー）の情報を表示したウィンドウが開きます。




※ パス名について詳しくは、別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」を参照してください。

④ファイル情報を確認したら、"OK" をクリックしてウィンドウを閉じてください。

## (2) Open（フォルダーのウィンドウを開く）

"Open"は、指定したフォルダーのウィンドウを開いたり、指定したファイルを実行したりするコマンドです。フォルダーを指定してコマンドメニューから"Open"を選択すると、デスクトップ上にそのフォルダーのウィンドウが開きます。ファイルを指定して"Open"を選択すると、それが実行できるファイル（アプリケーションのファイルや OS のコマンドファイルなど）だったら、そのファイルのプログラムが実行されます。指定したファイルが実行できないファイル(テキストファイルなど)の場合は、「このファイルは実行できません」というメッセージが表示されます。

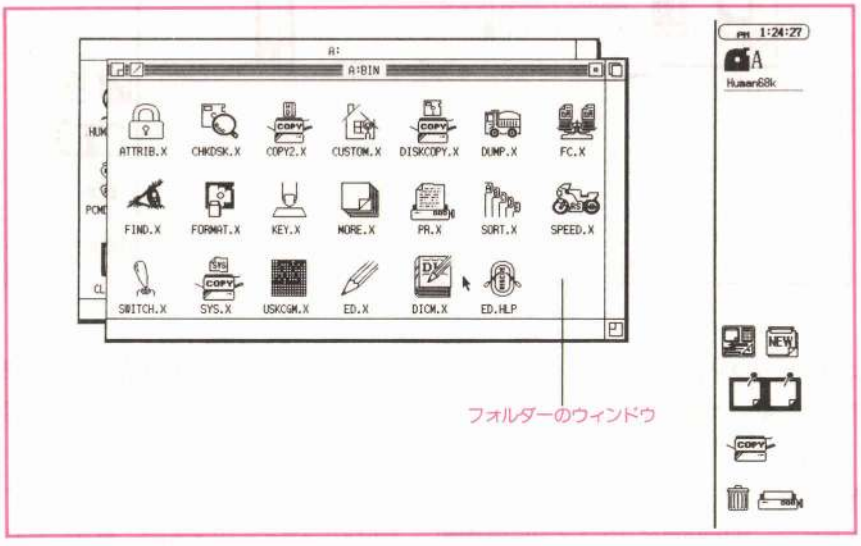
"Open" は、次のような手順で使用します。

①まず、目的のフォルダー（またはファイル）のアイコンを、マウス・トラックボールの左ボタンでクリックして選択してください。

②適当な場所で、マウス・トラックボールの右ボタンを押してコマンドメニューを表示させてください。"Open" は実線で表示されています。ボタンを押したままで、ポインタを "Open" までドラッグしてください。




③ "Open" が黒く表示されたら、マウス・トラックボールのボタンを離してください。すると、指定したフォルダーのウィンドウが開きます（ファイルを指定した場合、そのファイルのプログラムが実行されるか、「このファイルは実行できません」というメッセージが表示されます）。




"Open" を使わずに、直接目的のフォルダー（またはファイル）のアイコンをダブルクリックしても、全く同じ結果が得られます。

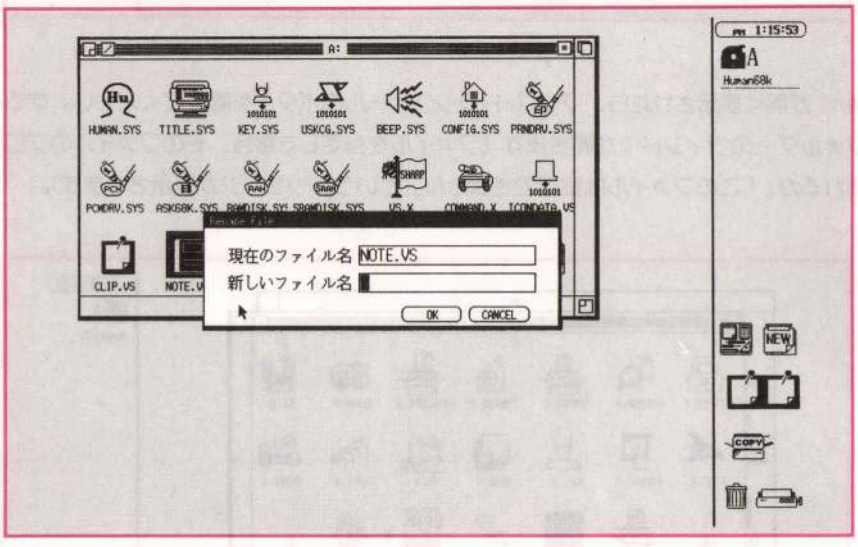
## ⑶ Rename（ファイル名の変更）

〝Rename〞は、指定したファイルの名前を変更するコマンドです。ファイル名の変更は、次のように行います。このとき、ディスクにライトプロテクトシールを貼っていると、ファイル名の変更をすることはできません。

①まず、名前を変更したいファイルを、マウス・トラックボールの左ボタンでクリックしてください。すると、選択されたファイルが黒く表示されます。

②適当な場所で、マウス・トラックボールの右ボタンを押して、コマンドメニューを表示させてください。〝Rename〞は実線で表示されています。ボタンを押したままで、ポインタを〝Rename〞までドラッグさせてください。

③〝Rename〞が黒く反転されたら、マウス・トラックボールのボタンを離してください。すると、次のようなウィンドウが開きます。




④新しく付けるファイル名をキーボードから入力してください。ファイル名は半角文字で18字（全角文字で9字）までの範囲で付けることができます。ただし初めの8字（4字）までしか区別されません。

⑤名前を付けたら、リターンキーを押すか、〝OK〞をマウス・トラックボールの左ボタンでクリックしてください。〝Rename〞のウィンドウが閉じ、目的のファイルの名前が、新たに入力したものに変わります。

※名前のつけ替えを中止する場合は、〝CANCEL〞をクリックしてください。何も入力しないでリターンキーを押しても、名前の付け替えを中止することができます。

### (4) Look Name、Look Date、Look Size（アイコン表示形式の設定）

"Look Name" "Look Date" "Look Size" は、ウィンドウ内のアイコンを、それぞれ名前・日付・大きさと共に表示するように設定するコマンドです。

通常、ウィンドウ内のアイコンは、それぞれのファイルやフォルダーの名前と共に表示されていますが("Look Name")、名前の代わりに、各ファイルやフォルダーの作成／更新日時("Look Date")や、K=1024バイト単位のファイルサイズ ("Look Size") を表示させることができます。

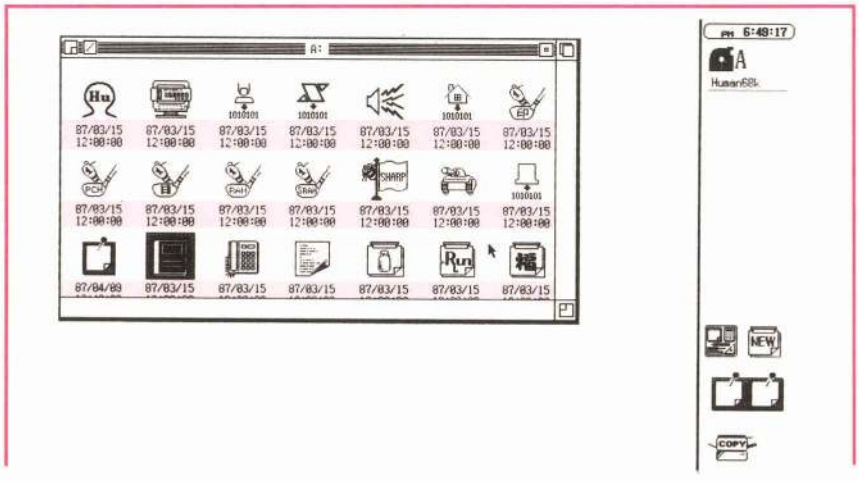
いずれの表示形式も、コマンドメニューから該当するコマンドを選択して用います。まず、表示形式を設定したいウィンドウを開いてから、マウス・トラックボールの右ボタンを押してコマンドメニューを表示し、そのままポインタをドラッグして "Look Name"（名前）、"Look Date"（日付）、"Look Size"（大きさ）の中から、目的の表示形式を選択してください。

ウィンドウ内のアイコン表示のようすは、たとえば次のようになります。これらは例ですので、実際のウィンドウの内容と異なる場合があります。

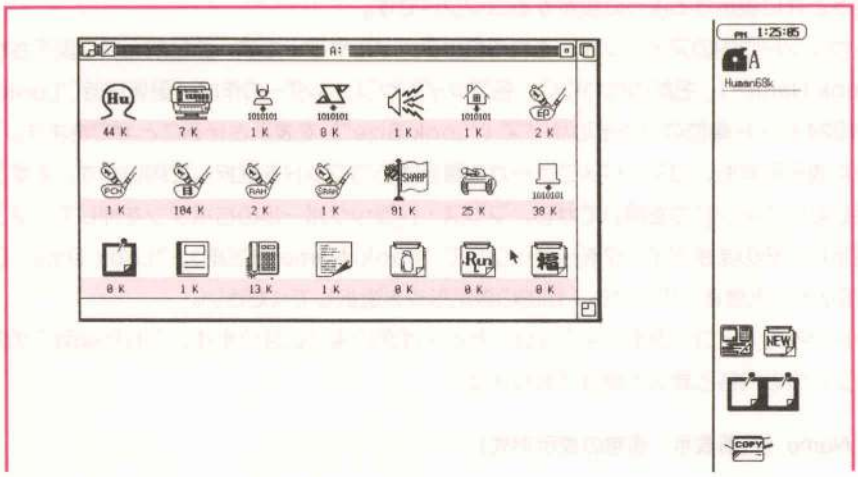
● Look Name（名前表示：通常の表示形式）




● Look Date（日付表示）



● Look Size（サイズ表示）




## ⑸ Sorting（アイコンの並び替え）

"Sorting"は、ウィンドウ内のアイコンを、ある一定の順序に従って並び替えるコマンドです。並び替えの順序は、そのときのウィンドウのアイコン表示状況によって異なります。

● Look Name（名前表示：通常の表示形式）

通常のアイコン表示形式で"Sorting"を実行すると、各アイコンがそのファイル名（フォルダー名）のアルファベット順で表示されます。

※アルファベットの大文字は、小文字より先に表示されます。

● Look Date（日付表示）

"Look Date" モードで "Sorting" を実行すると、各アイコンがそのファイル（フォルダー）の作成／変更日付順で表示されます。最も新しく作成／変更されたファイル（フォルダー）のアイコンが最初に表示されます。

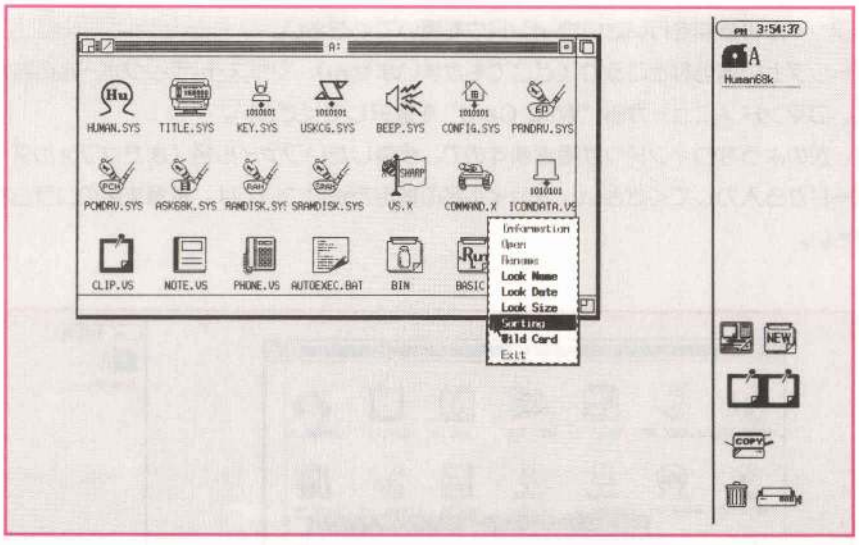
● Look Size（サイズ表示）

"Look Size" モードで "Sorting" を実行すると、各アイコンがそのファイルのサイズ順で表示されます。最も大きいサイズのファイルが最初に表示されます。フォルダーは一番最後に表示されます。

並び替えを行うには、次の手順に従ってください（画面は、通常の表示モードで並び替えを行った場合のものです）。

①目的のウィンドウを開き、並び替えを実行したいアイコン表示モードを選択してください（前述の「(4) Look Name、Look Date、Look Size」参照）。

②マウス・トラックボールの右ボタンを使って、コマンドメニューから "Sorting" を選択してください。



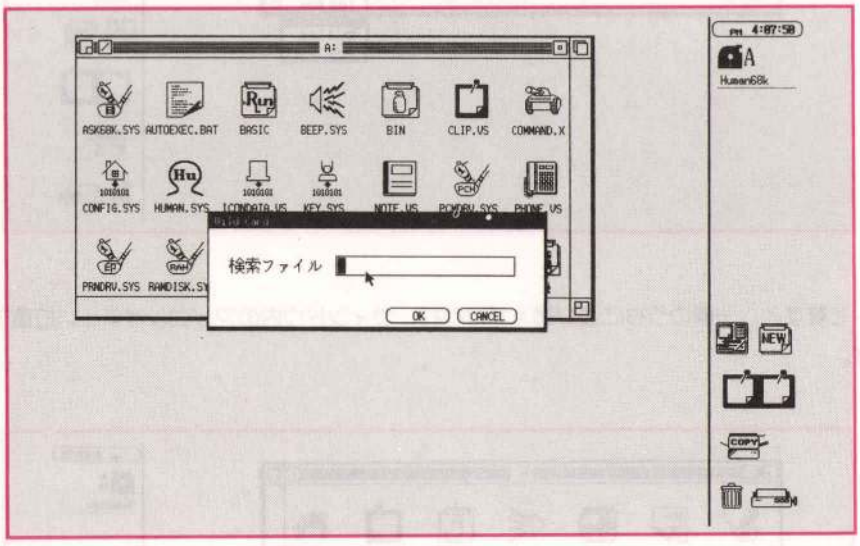

③ボタンを離すと、一瞬のうちに並び替えが行われ、ウィンドウ内のアイコンは新しい位置で表示されます。



## ⑹ Wild Card（ファイルの検索）

〝Wild Card〞は、ウィンドウ内に表示されたファイルやフォルダーのアイコンの中から、名前を指定したファイル（フォルダー）だけを選択して表示させるコマンドです（指定した名前を検索して、該当するファイル（フォルダー）が見つかれば、そのアイコンを表示します）。ファイルの検索は、次のように行います。

①まず、ファイルの検索を行いたいウィンドウを開いてください。
②デスクトップ上の適当なところで（どこでもかまいません）、マウス・トラックボールの右ボタンを使って、コマンドメニューから〝Wild Card〞を選択してください。
③すると、次のようなウィンドウが開きますので、検索したいファイル名（またはフォルダー名）をキーボードから入力してください。ファイル名の指定方法については、本章末尾のコラムを参照してください。




④ファイル名（フォルダー名）を入力したら、リターンキーを押すか、〝OK〞をマウス・トラックボールの左ボタンでクリックしてください。〝Wild Card〞のウィンドウが閉じ、該当するファイル（またはフォルダー）のアイコンが最初のウィンドウ内に表示されます。

※検索を中止する場合は、〝CANCEL〞をクリックしてください。何も入力しないでリターンキーを押しても、ファイルの検索を中止することができます。

該当するファイルが見つからない場合、ウィンドウ内は空になります。もとのウィンドウを表示するには、一度ウィンドウを閉じ、改めてウィンドウをオープンするか、もう一度〝Wild Card〞を実行して、検索するファイル名に「＊．＊」を指定してください（ファイル名に「＊．＊」を指定すると、「すべてのファイル」という意味になります）。

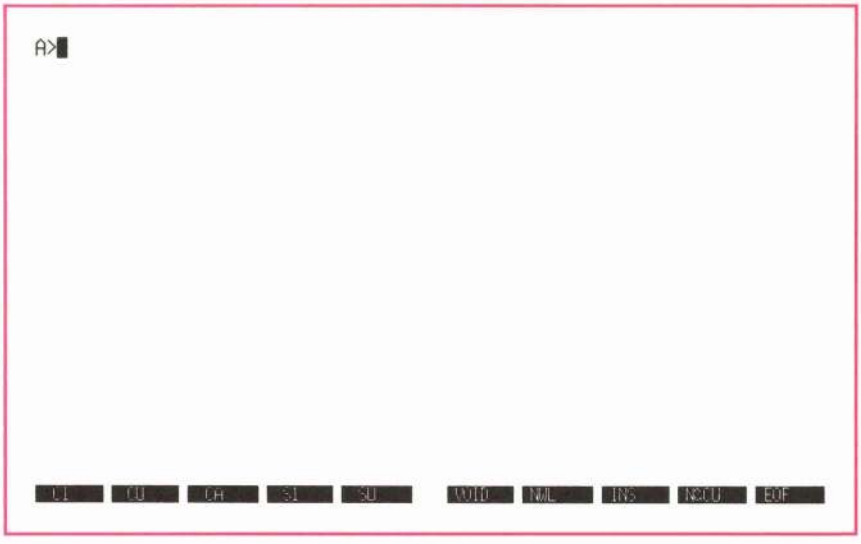
### (7) Exit（ビジュアルシェルの終了）

"Exit"は、ビジュアルシェルを終了するコマンドです。ビジュアルシェルを終了すると、画面はOS（Human68k）のコマンドモードになります。

ただし、"Exit"は、常に選択できるわけではありません。"Exit"を使ってビジュアルシェルを終了できるのは、コンピュータをコマンドモードで起動したときです。ふつうにコンピュータを起動すると、自動的にデスクトップ画面が表示されてしまい、コマンドモードには入りません。"Exit"を使うには、コンピュータの起動時にコマンドモードに入るように設定しておく必要があります。

コマンドモードの概要および起動時のモード設定の方法については、第3部「3. デスクトップを使わない操作」で説明していますので、そちらをご覧ください。

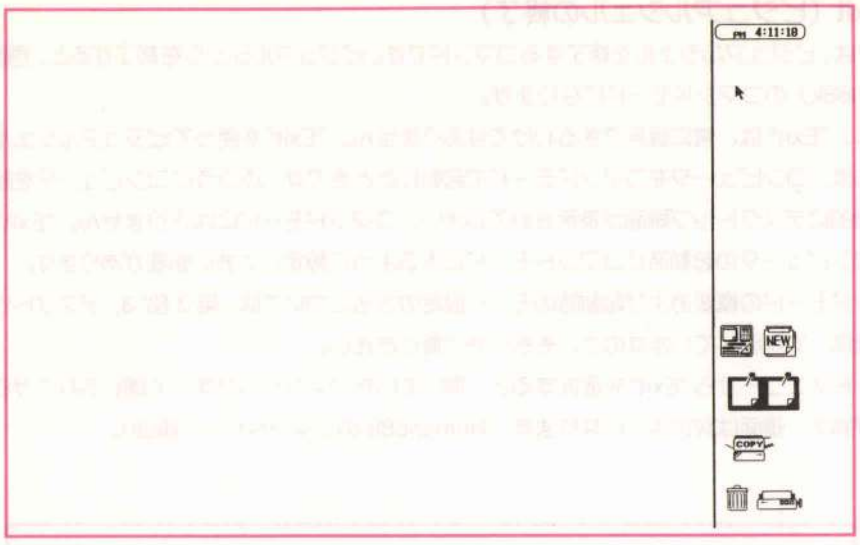
コマンドメニューから"Exit"を選択すると、開いていたウィンドウがすべて閉じられてからデスクトップが消え、画面は次のようになります（Human68kのコマンドモード画面）。




## 1.8 作業の終了

デスクトップ上での作業が終わったら、すべてのウィンドウを閉じ、フロッピーディスクをディスクドライブから取り出してから、コンピュータの電源を切ってください。正しい終了の手順は、以下のとおりです。

①ディスクの入っているディスクアイコンを、マウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから"Close/Eject"を選択してください。すると、指定したディスクのウィンドウが閉じられ、続いてそのディスクがドライブからイジェクトされます。同時に、画面のアイコン領域から、対応するディスクアイコンがなくなります。




②すべてのディスクがイジェクトされていることを確かめてから、コンピュータ本体の電源スイッチおよび周辺機器の電源を切ってください。

③完全に電源を切るときには、コンピュータ本体の後面にあるメイン電源スイッチを切ってください。ただし、メイン電源スイッチを切ると、タイマー機能やキーボードからのテレビコントロール機能（専用ディスプレイテレビ使用時）を使うことができなくなります。

電源の切り方について詳しくは、「1．1(3)　電源を切る（OFF）」を参照してください。

## ファイルの指定方法

ファイルを指定する場合には、特定の1つのファイルを指定する場合と、複数のファイルを同時に指定する場合とがあります。

1つのファイルを指定するときには、ファイル名をよく確かめて、目的のファイルを正しく指定してください。

複数のファイルを指定するときには、「ワイルドカード」と呼ばれる記号を用います。ワイルドカードとは、ファイル名を構成する文字の代わりに用いる一種の代用文字で、"?"と"*"の2種類があります。"?"は任意の半角文字1文字を、"*"はあらゆる文字列（文字がなくてもよい）を表しますので、これらを普通の文字と組み合わせることによって、複数のファイルを様々に指定することができます。たとえば、

```
ABC?E.X
```

というファイル名を用いた場合、

```
ABCDE.X
ABC2E.X
ABCテE.X
```

などのファイルがすべて当てはまります。また、

```
SAMPLE.*
```

では、拡張子はなんでもかまわない（なくてもよい）わけで、

```
SAMPLE.BAS
SAMPLE.DOC
SAMPLE
```

などが含まれます。

このように、ワイルドカードを使用すれば、その条件にあったすべてのファイルを一度に指定することができます。コマンドメニューで"Wild Card"（ファイルの検索）を実行するときなどに、有効に利用してください。なお、ワイルドカードについての詳細は、別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」の第3章をご覧ください。

# 2 各種のアイコンの使い方

## 2.1 ディスクアイコン

コンピュータを使うのに、「ディスク」は欠かすことのできないものです。コンピュータを動かすために必要なプログラムも、コンピュータを使った結果である様々なデータも、すべてがこの「ディスク」に収められているのです。

「ディスクアイコン」は、こういったディスク内の情報を扱うためのアイコンです。

### (1) アイコンの形

ディスクアイコンは、アイコン領域のディスクエリアの中にあって、文字通りフロッピーディスクの形をしています。ディスクエリアは、ディスクごとに用意され、それぞれドライブ名で区別されます。

ディスクエリア内の様子は、たとえば次のようになっています。




・ディスクアイコン

フロッピーディスクを表し、ダブルクリックするとウィンドウを開きます。ウィンドウを開いているディスクのディスクアイコンは、次のような形になります。



・ドライブ名

ディスクの入っているドライブ名（この場合「A」）を表します。表示されるドライブ名は、デスクトップで区別しているドライブ名です。すなわち、ドライブ0なら「A」、ドライブ1なら「B」が表示されます。ドライブCは「RAM（ラム）ディスク」と呼ばれ、コンピュータ内のメモリの一部をディスクドライブと同じように使った〝仮のディスク〟です。RAMディスクの中には、フロッピーディスクと同じように、ファイルやフォルダーなどを収めることができますが、電源を切るとその内容は失われてしまいますので注意してください。

起動したばかりのときには、RAMディスクの中には何も収められていません。

※同梱のシステムディスクには、RAMディスクが登録されていません。RAMディスクを登録する方法について詳しくは、別冊の「Human68kユーザーズマニュアル」を参照してください。

・ボリューム名

ディスクに付けられている名前を表します。

なお、使用するフロッピーディスクが、ライトプロテクト（書き込み禁止）されていると、ディスクアイコンは次のような形で表示されます。




ライトプロテクトとは、フロッピーディスクの保護処理の１つで、そのディスクに対するデータの書き込みを禁止することを言います。ライトプロテクトされたディスクは、データを読むことはできますが、その内容を変更（データの追加、変更、消去）することはできません。５インチのディスクをライトプロテクトするには、ディスクの右横にある切込みをシール（光を通さないもの）でふさぎます。

## (2) ディスク内の情報を見る（ディスクのウィンドウを開く）

ディスクにどういう情報が入っているか見るためには、目的のディスクのディスクアイコンをダブルクリックして、ウィンドウを開きます。ただし、すでにウィンドウを開いているディスクのディスクアイコンは、ダブルクリックしてもウィンドウを開きません。

ここでは、システムディスクの内容を調べてみましょう。次の手順に従ってください。

①（ディスクアイコンＡの形が変化していないことを確かめて）ディスクアイコンＡをダブルクリックしてください。

②ディスクアイコンＡの形が変わり、デスクトップ上に、システムディスクのウィンドウが開きます。



これで、ディスク内の内容を確かめることができます（なお、後述の「ディスクメニュー」を使って、目的のディスクのウィンドウを開くこともできます）。

ウィンドウ内には、いろいろな形のアイコンがあります。これらの１つ１つが、ディスクに入っている情報を表しています。アイコンの形と種類については、「1．5(2) ウィンドウ内のアイコン」を参照してください。

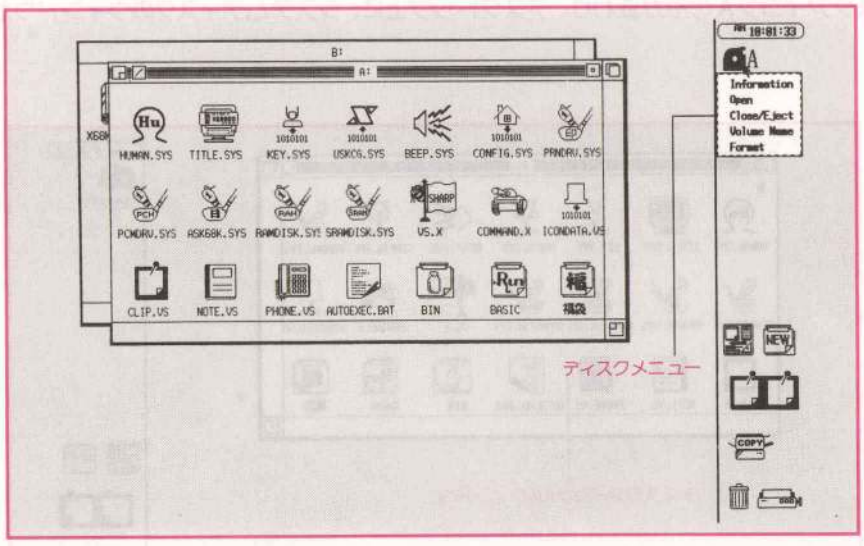
アイコンの下には、それぞれのファイル（またはフォルダー）の名前が表示されています。この名前とアイコンの形で、各ファイル（またはフォルダー）の区別を行います。また、アイコンの名前が長いと、隣のアイコンの名前と重なって見えなくなってしまうことがあります。

### (3) ディスクメニューの使い方

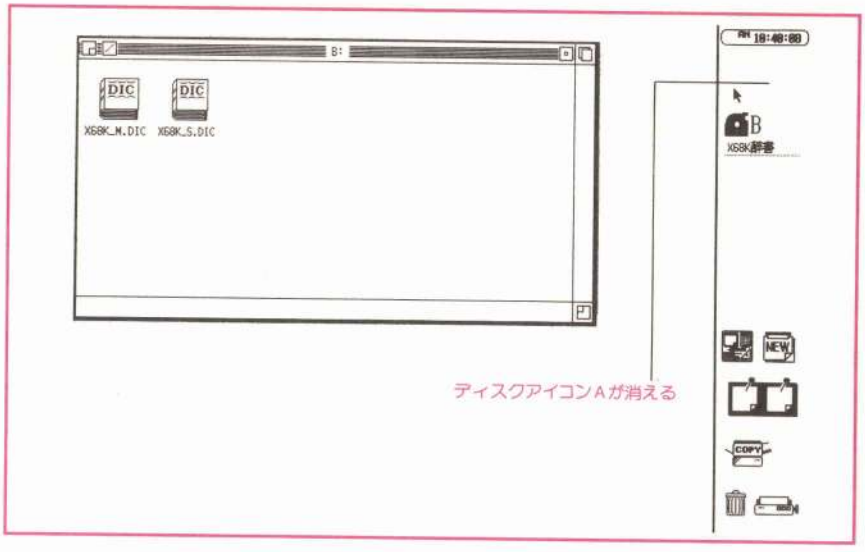
ディスクアイコンにポインタを重ね、そこでマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、ポインタのすぐ下にいくつかメニューが現れます。これらのメニューは、ディスクを操作するための様々な機能（ディスクのイジェクト、ディスクのフォーマット、インフォメーションなど）を使うためのもので、「ディスクメニュー」と呼ばれます。

ディスクメニューは、その中から必要な命令を選択することによって使用します。ただし、点線で表示されたメニューを選択することはできません。次の手順に従ってください。

①ポインタを、ディスクアイコン A の上に重ねてください。
②その位置で、マウス・トラックボールの右ボタンを、しばらく押したままにしてください。
ポインタのすぐ下に、いくつかのメニューが現れます。




③ボタンを押したまま、マウス・トラックボールをドラッグさせ、メニューを１つずつポイントしてみてください（ボタンは離さないこと）。
ポイントされたメニューのうち、選択可能なものだけが黒い反転表示に変わります。
④ここでは、"Close ／ Eject" を選択してみましょう。ボタンを押したまま、ポインタを "Close ／ Eject" の上に運び、そこでボタンを離してください。



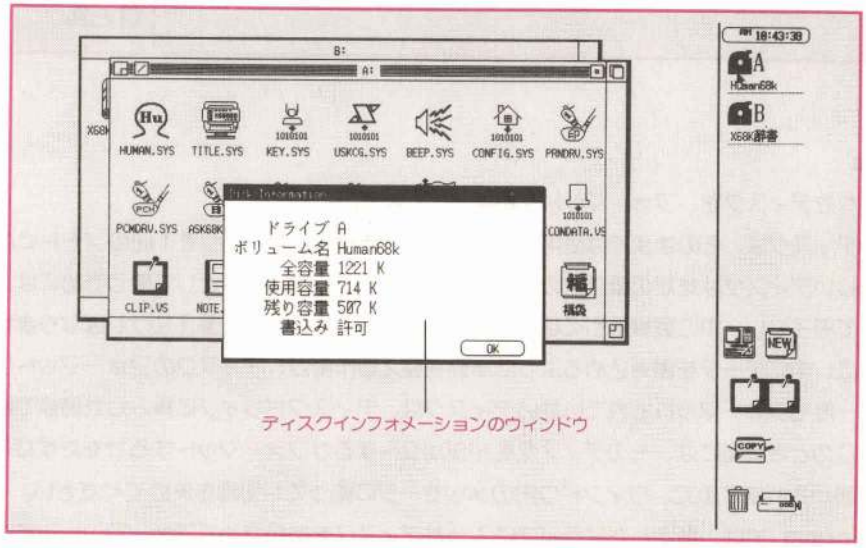

ドライブA(ドライブ0)に入っていたディスクが自動的にイジェクトされ、アイコン領域からドライブAのディスクアイコンが消えます。このように、実行したい命令が黒く反転表示されたときにボタンを離すと、その命令が選択されます。

命令を選ぶ作業を途中で中止したい場合は、ポインタをメニューの枠の外に動かしてください。ポインタがメニューの外側にあって、まだ命令が反転表示されていないときにマウス・トラックボールのボタンを離せば、何も選択されません。

メニュー内の各命令の機能は、以下の通りです。

・Information

指定されたディスクのドライブ名、ボリューム名（ディスク名）、ディスクの全容量および使用容量、残り容量、ライトプロテクトの有無などの情報を表示したウィンドウを、デスクトップ上に開きます。見終ったら、"OK" をクリックして、インフォメーションのウィンドウを閉じてください。



・Open

指定されたディスクのウィンドウをデスクトップ上に開きます。ディスクアイコンを直接ダブルクリックしても、ウィンドウを開くことができます。

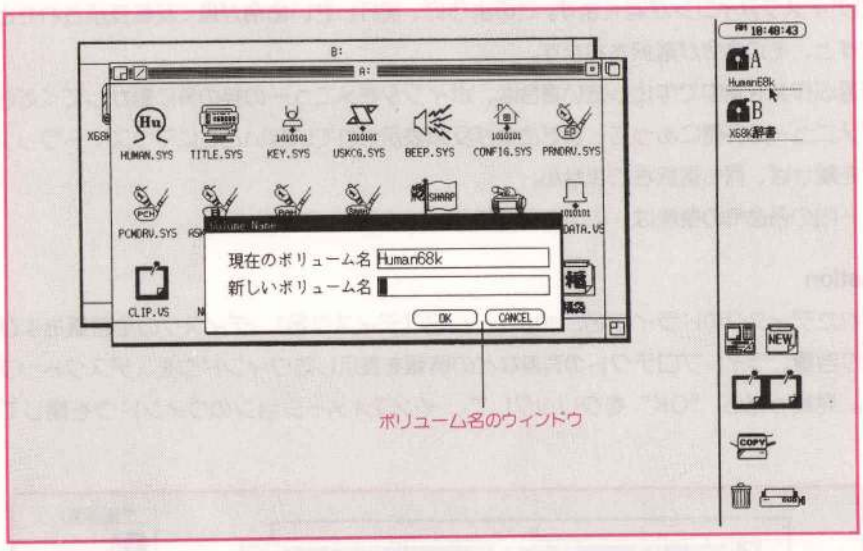
・Close ／ Eject

指定されたディスクを、ドライブから自動的にイジェクトします。同時にそのディスクを表すディスクアイコンがアイコン領域からなくなります。このとき、指定されたディスクのウィンドウはすべて閉じられます。

・Volume Name

指定されたディスクのボリューム名（ディスク名）を付け変えます。この命令を選択すると、現在のボリューム名を表示すると共に、新しいボリューム名を聞いてきますので、半角文字で18文字（漢字などの全角文字で9文字）以内の名前をキーボードから入力してください。漢字などの入力方法については、第3部「1．日本語を入力する」を参照してください。

なお、ライトプロテクトされたディスクのボリューム名を付け変えることはできません。




・Format

指定されたディスクを、フォーマット（初期化）します。

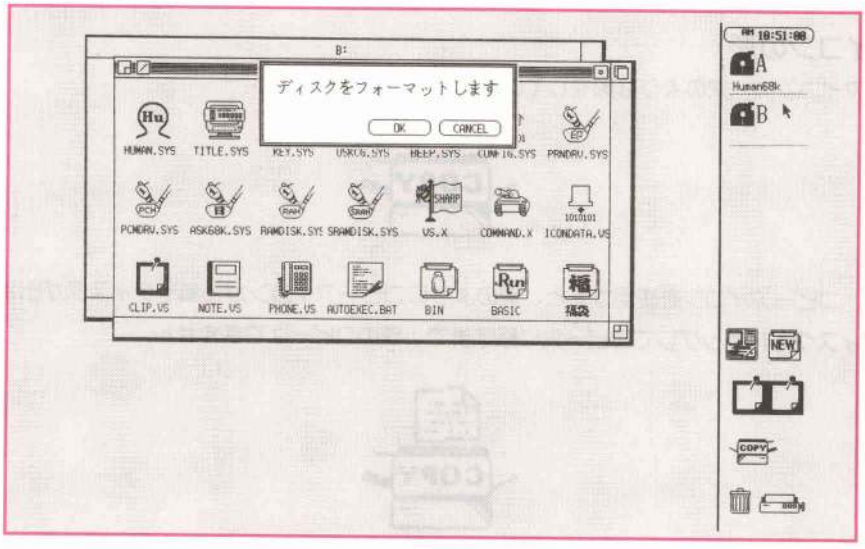
新品のディスクは、そのままでは使用することができません。ディスクを1冊のノートにたとえれば、新しいディスクはただの紙の束のようなものです。これをノートとして使うためには、まず紙をとじて冊子にし、中に罫線を引くなどして、ノートとしての体裁を整えなければなりません。このように、中にデータを書き込めるように準備を整える作業が、ディスクのフォーマット（初期化）です。一度もフォーマットされていないディスクは、ディスクドライブに挿入した時点で検出されます。このとき画面には、そのディスクをイジェクトするかフォーマットするかをたずねるウィンドウが表示されますので、ウィンドウ内のメッセージに従って、処理を決めてください。

この「Format」では、指定したドライブに入ったディスクをあらためてフォーマットします。フォ

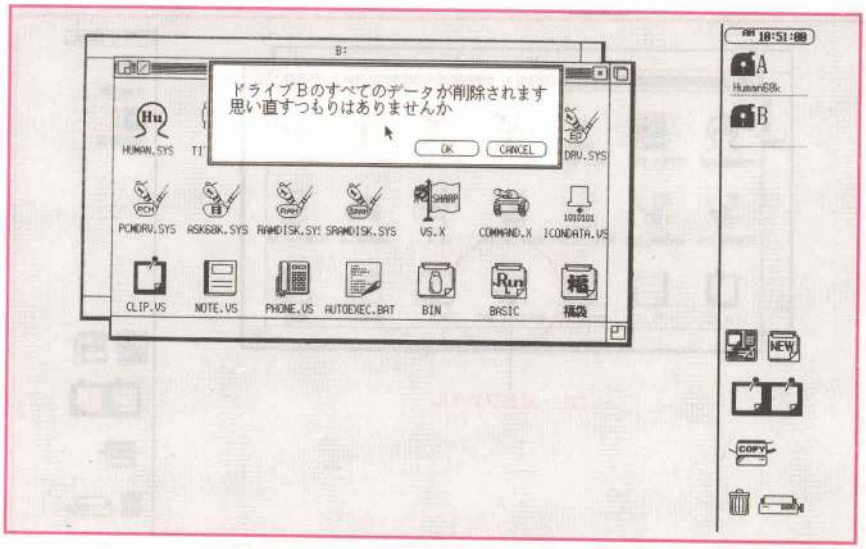
ーマットしたい目的のディスクが入ったディスクアイコンのメニューから、"Format" を選択するようにしてください。ただし、ライトプロテクトされたディスクをフォーマットすることはできません。

ディスクをフォーマットするには、次の手順に従ってください（ここではドライブ B のディスクをフォーマットしています）。

①Format を選択すると、"ディスクをフォーマットします"というメッセージが表示されます。フォーマットすると、そのディスクの中に入っている情報はすべて消えてしまいますから注意してください。




②ほんとうにそのドライブのディスクをフォーマットしてもよいかどうか確認してから、"OK" をクリックしてください（ここで "CANCEL" をクリックすれば、フォーマットを中止することができます）。すると、再度確認のメッセージが表示されます。



③ "OK" をクリックすれば、ディスクのフォーマットが開始されます（フォーマットを中止する場合は、"CANCEL" をクリックしてください）。

## 2.2 コピーアイコン

「コピーアイコン」は、その名の通り、ディスクやフォルダーやファイルを自由に複写するアイコンです。コピーするものは、ファイルでもフォルダーでもディスクでもかまいません。

### (1) アイコンの形

コピーアイコンは、次のような形をしています。



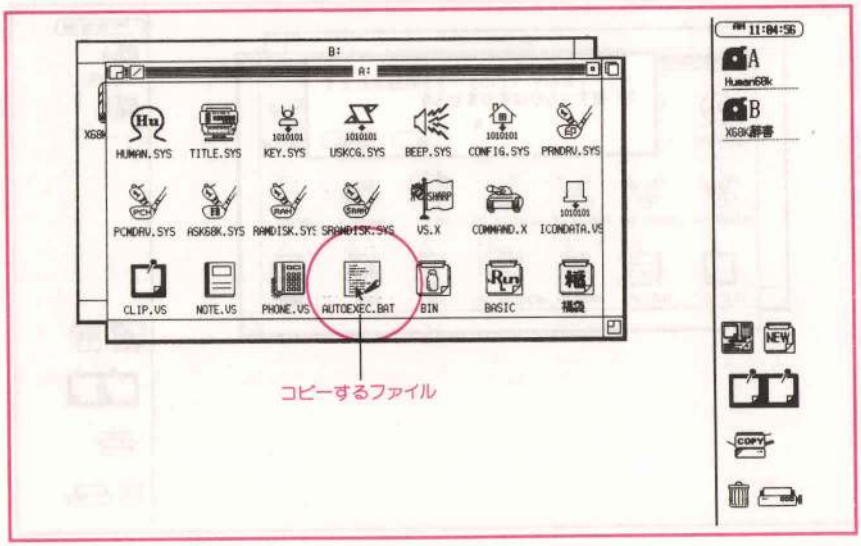

ただし、コピーアイコンを使用すると、次のようにコピーアイコンから紙やディスクが出ます。この紙やディスクをドラッグしてコピー先に移すまで、次のコピーはできません。



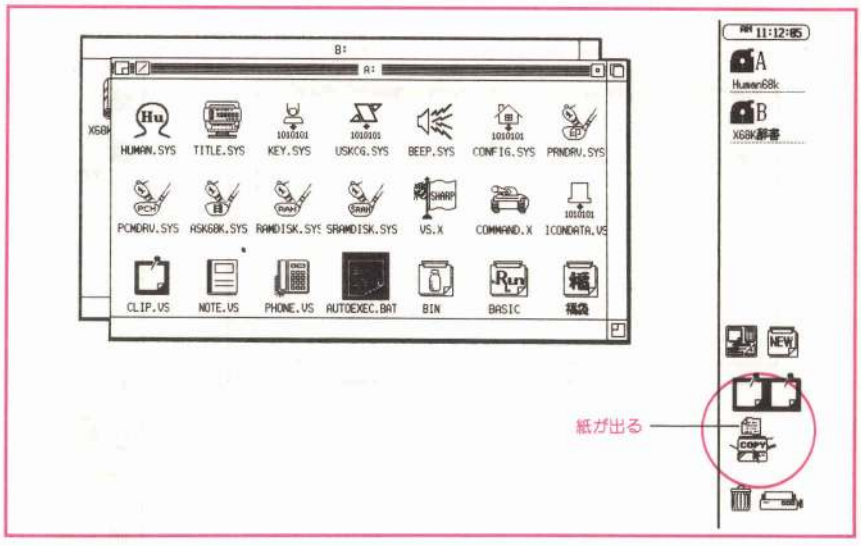

### (2) ファイルのコピー

ファイルのコピーは、次の手順で行います。

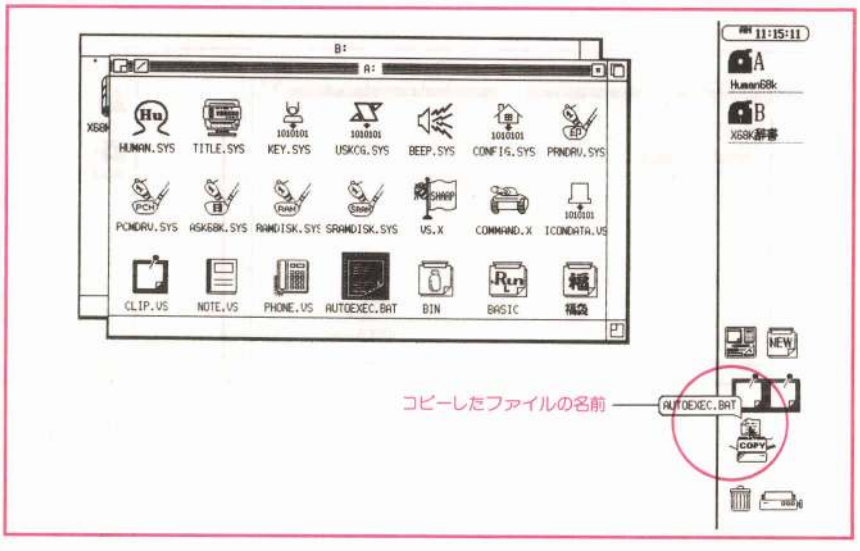
①コピーしたいファイルのアイコンの上に、ポインタを重ねます。



②その位置でマウス・トラックボールの左ボタンを押し、ボタンを押したままの状態で、ファイルのアイコンをコピーアイコンの上まで、ドラッグしてきてください。コピーアイコンから紙が出ます。

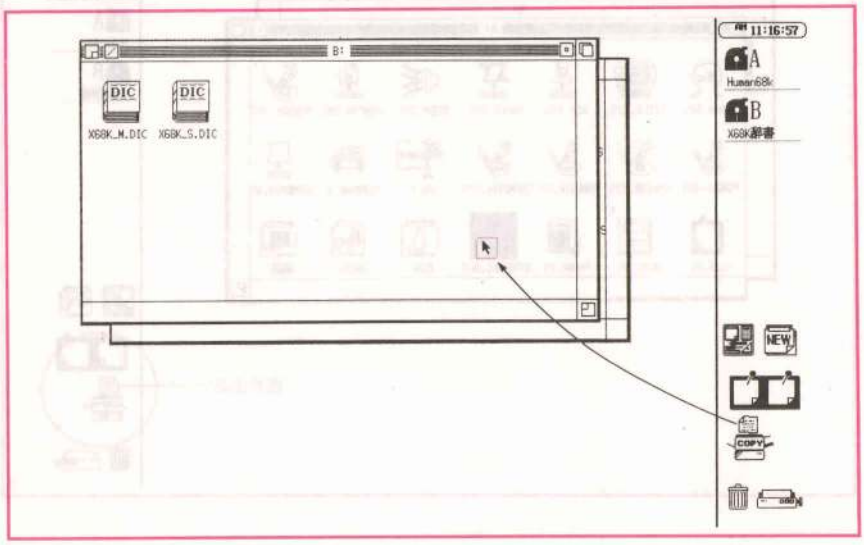



この「紙」をコピー先に運びます。紙の上でマウス・トラックボールの左ボタンを押すと、コピーしたファイルの名前が表示されます。

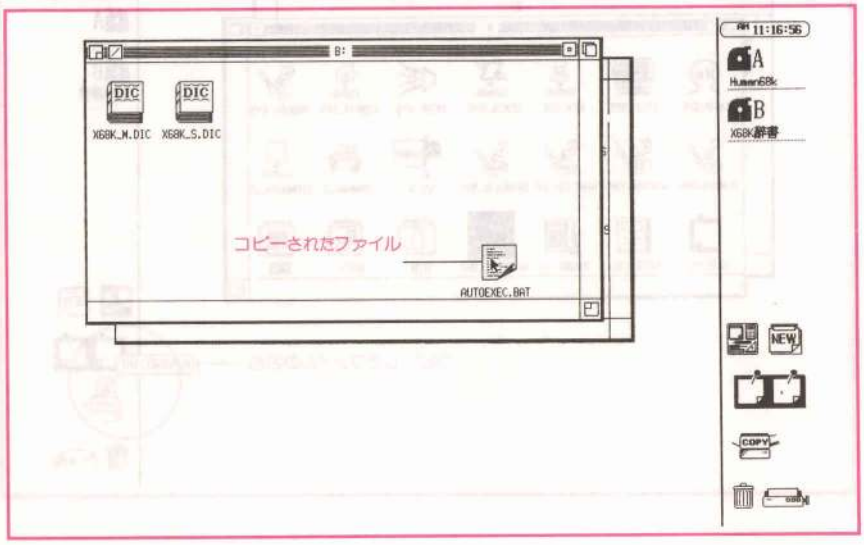



③コピーアイコンから出てきた紙（コピーされたファイル）の上にポインタを持ってきてください。
④その位置でマウス・トラックボールの左ボタンを押し、そのまま「紙」のアイコンを、収めたいウィンドウの中までドラッグしてください。

※このとき、もともとコピーしたいファイルが収められていたウィンドウに、そのまま「紙」を収めることはできません。この場合、画面に、次に実行できる項目がいくつか表示されますので、その中から最も適した処理を選択してください。




⑤ボタンを離すと、そのウィンドウにコピーされたファイルが収められます。このとき、ドラッグした四角い点線は「ファイル」のアイコンに変わります。コピーアイコンの方の紙はなくなります。




⑥コピーされたファイルのファイル名は、コピー元ファイルのファイル名と同じです。新たにファイル名を付ける場合には、コマンドメニューから "Rename" を選択して、適宜名前を付け変えてください（コマンドメニューは、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます）。

### (3) フォルダーのコピー

コピーアイコンでは、ファイルと同じ手順でフォルダーもコピーすることができます。フォルダーをコピーすると、その中にあるファイルは、そのまま一緒にコピーされますが、その中にあるフォルダーはコピーされません。コピーするフォルダーの中にフォルダーがあると、コピーアイコンは中のフォルダーを無視してコピーを実行します。その結果、コピーされたフォルダーの中には、ファイルだけしか入っていないことになります。中のフォルダーをコピーしたいときには、あらためてそのフォルダーを1つずつコピーしてください。

フォルダーのコピーは、次の手順で行います。

①コピーしたいフォルダーのアイコンをドラッグして、コピーアイコンの上まで運びます。
②マウス・トラックボールのボタンを離すと、コピーアイコンから紙が出ます。この場合、「紙」はコピーされたフォルダーです。紙の上でクリックすると、コピーしたフォルダーの名前が表示されます。
③コピーアイコンから出てきた「紙」(コピーされたフォルダー)をドラッグして、収めたいウィンドウの中まで移動してください。
※コピー元のフォルダーが入っているウィンドウに、コピーしたフォルダーをそのまま収めることはできません。この場合、メッセージと共に、次に実行できる項目がいくつか表示されますので、その中から最も適した処理を選択してください。
④ボタンを離すと、そのウィンドウにコピーされたフォルダーが収められます。このとき、ドラッグした四角い点線は「フォルダー」のアイコンに変わります。
⑤コピーされたフォルダーの名前は、コピー元フォルダーの名前と同じです。

コピーが完了したら、そのフォルダーをダブルクリックして、内容を確認してみてください。

### (4) ディスクのコピー

「コピーアイコン」では、ディスクをコピーすることもできます。ディスクのコピーは、とくにディスクのバックアップ(複製)を作るときに便利です。不注意な操作や、停電などの不慮の事故に備えて、大切なディスクには、必ずバックアップを作っておきましょう。

※ただし、コピーできるのは2HDのフロッピーディスク間だけです。異なるメディア(RAMディスクを含む)にはコピーできません。

ディスクのコピーには、コピーする元となるディスクと、コピーする先となるディスクが必要になります。コピー先のディスクは、新しいものでなくてもかまいませんが、一度フォーマットされたものでないといけません(フォーマットについては本章の「2.1 (3) ディスクメニューの使い方」を参照)。

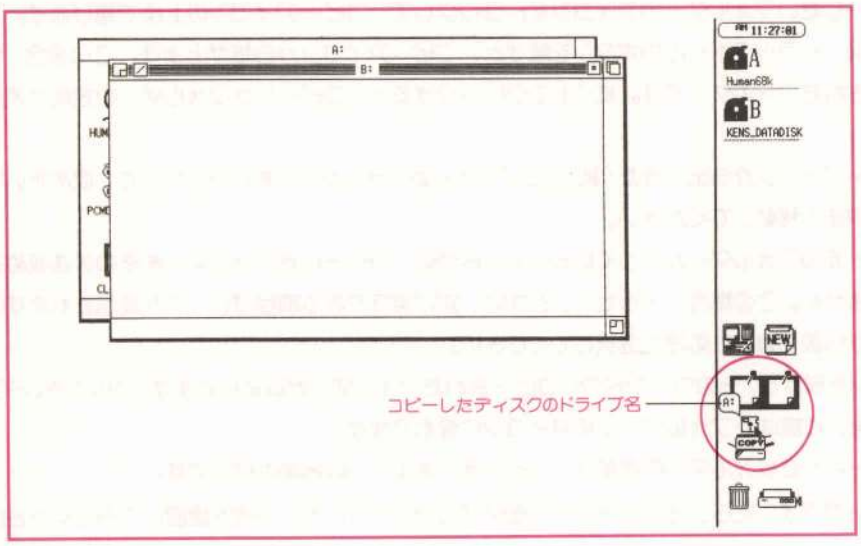
フォーマットされていないディスクをコピー先のディスクとして用いようとすると、そのディスクがドライブに挿入された時点で、画面にディスクをフォーマットするかどうかたずねるウィンドウが表示されます。ウィンドウ内のメッセージに従ってディスクをフォーマットしてから、ディスクコピーを行うようにしてください。

「コピーアイコン」は、ディスクをまるごとコピーしますので、コピー先のディスクに入っていた情報は消され、すべてコピー元のディスクの内容に変わってしまいます。コピーを開始する前に、コピ

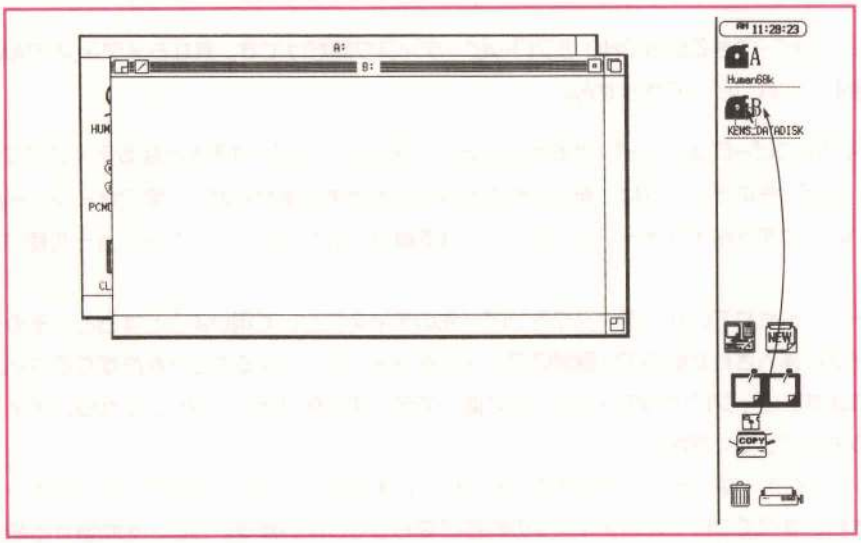
一先のディスクに必要な情報が入っていないかどうか確認するようにしてください。

ディスクをコピーする手順は、次のようになります（ここではドライブ A のディスクをドライブ B のディスクにコピーしています）。

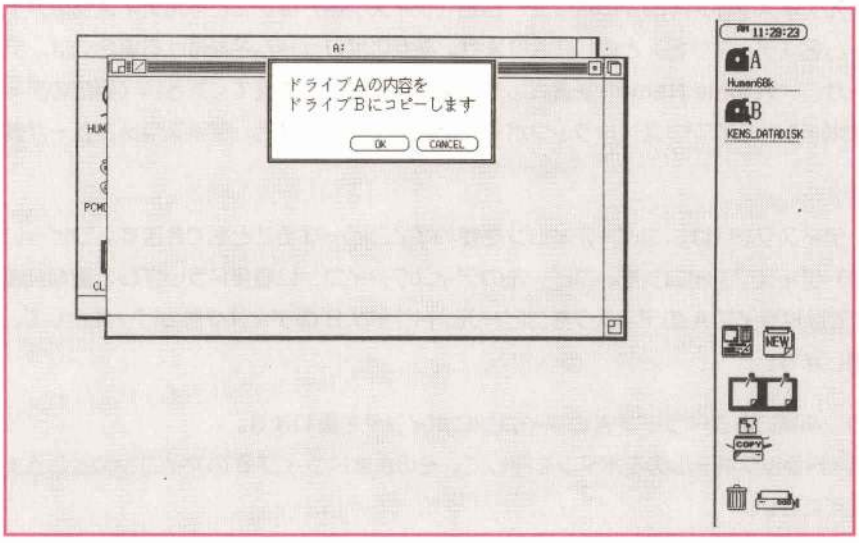
①コピーする元となるディスクのアイコン（この場合ディスクアイコン A）をドラッグして、コピーアイコンに重ねてください。すると、コピーアイコンからディスクが出ます。この「ディスク」がコピーされたディスクです。ディスクの上でクリックすると、コピーしたディスクのドライブ名が表示されます。




②このディスクをドラッグして、コピーする先のディスクのアイコン(この場合ディスクアイコン B)まで移動してください。

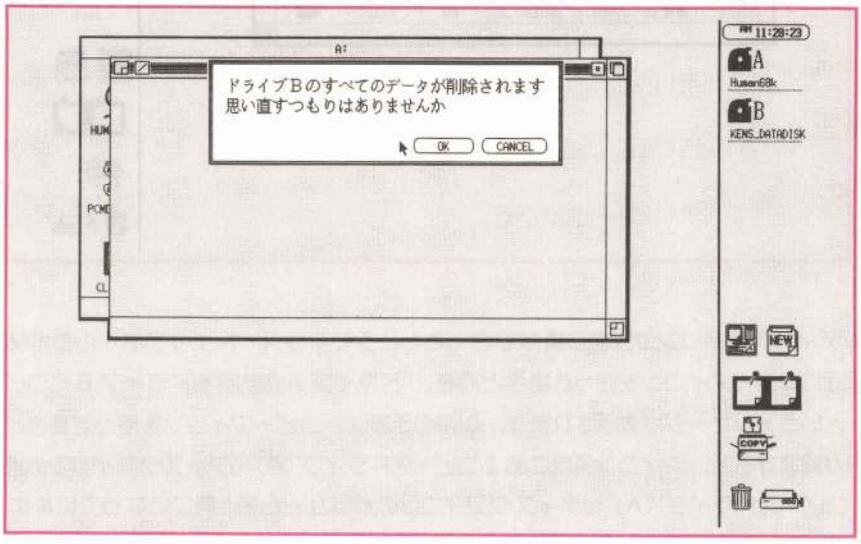


③マウス・トラックボールのボタンを離すと、次のようなメッセージが表示されます。




④コピー元ディスクのドライブとコピー先ディスクのドライブを確認して、コピーを実行してもかまわなければ〝OK〟をクリックしてください（ここで〝CANCEL〟をクリックすれば、コピーは中止されます）。

⑤すると、再度確認のメッセージが表示されます。コピーを実行する場合は〝OK〟をクリックしてください（コピーを中止する場合は〝CANCEL〟をクリックしてください）。



⑥これで、ディスクのコピーが行われます。コピー作業中は、画面に「ディスクコピーを実行中です」というメッセージが表示されます。
コピー先ディスクのアイコンのボリューム名（ディスク名）は、コピー元ディスクのアイコンのボリューム名（ディスク名）と同じになります。新たにボリューム名を付ける場合には，ディスクメニューから〝Volume Name〟を選択して、適宜名前を付け変えてください（目的のディスクアイコンをポイントしてマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、ディスクメニューが表示されます）。

また、ディスクだけは、コピーアイコンを使わずにコピーすることもできます。コピーしたい（コピー元の）ディスクアイコンを、コピー先のディスクアイコンに直接ドラッグし、重ねればよいのです。ここではドライブＡのディスクをコピー元、ドライブＢのディスクをコピー先として、作業の手順を説明します。

①アイコン領域にあるドライブＡのアイコンにポインタを重ねます。
②マウス・トラックボールの左ボタンを押して、そのままドライブＢのアイコンのところまでドラッグしてください。



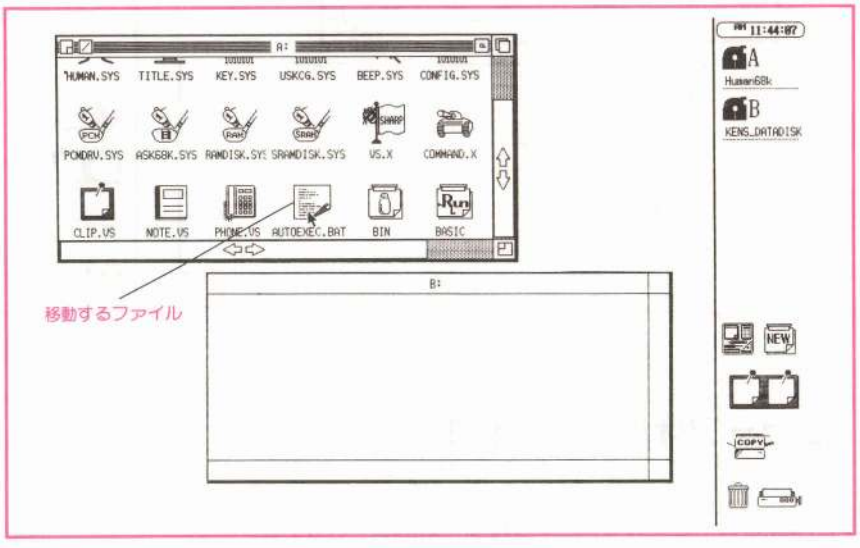

③２つのディスクアイコンが完全に重なり合ったところでマウス・トラックボールのボタンを離すと、画面にコピーアイコンを使った場合と同様、「ドライブＡの内容をドライブＢにコピーしています」というメッセージが表示されます。以降の手順は、コピーアイコンを使った場合と同じです。
④コピーが終了すると、アイコン領域にあるコピー先ドライブ（B）のディスクアイコンのボリューム名が、コピー元ドライブ（A）のディスクアイコンのボリューム名と同じになっています。

## (5) ファイルやフォルダーの移動

コピーアイコンによるコピーとは別に、ファイルやフォルダーを移動させることができます。ウィンドウからウィンドウへ、目的のファイルやフォルダーをドラッグして運べばよいのです。ただし、これは「コピー」でなくて「移動」ですから、ファイルは移動先に移り、移動元のウィンドウには残りません。また、フォルダーを移動する場合、その中にフォルダーがあると、〝サブディレクトリがあるので移動できません〟というメッセージが表示されて、移動は行われません。

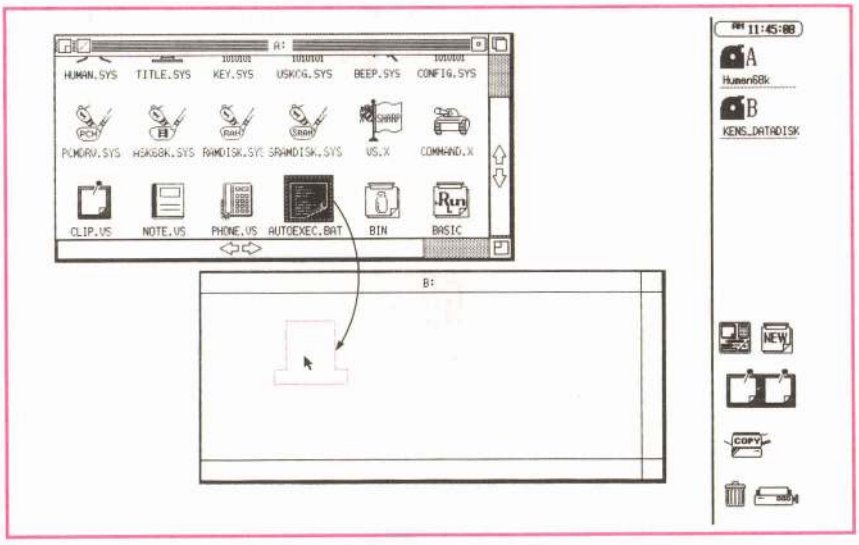
以下に、ファイル（フォルダー）を移動する手順をまとめます。

①移動したいファイル（フォルダー）の入っているウィンドウと、移動先となるウィンドウを、重ならないように開いてください。

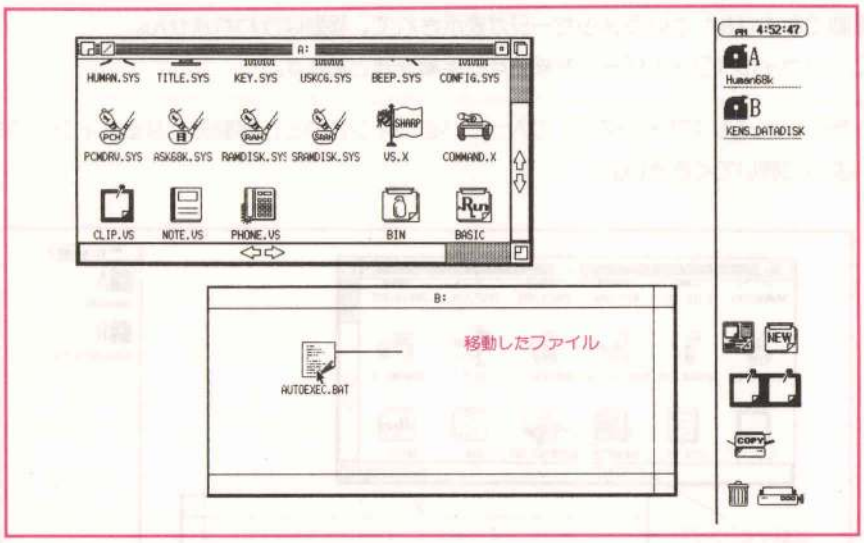



②目的のファイル（フォルダー）をポイントしてください。

③その位置でマウス・トラックボールの左ボタンをクリックし、ボタンを押したまま、目的のファイル（フォルダー）を移動先のウィンドウの中までドラッグしてください。



④ボタンを離すと、そこにファイル（フォルダー）のアイコンが収められ、同時に移動元のウィンドウから消えます。ただし、移動先に同じ名前のファイル（フォルダー）があると、そのままでは移動を行うことができません。この場合、メッセージと共に、次に実行できる項目がいくつか表示されますので、その中から最も適した処理を選択してください。




## 2.3 ニューフォルダーアイコン

「ニューフォルダー」は、フォルダーを作るためのアイコンです。

フォルダーは、ファイルを整理するのに非常に便利な道具です。はじめ、ディスクに収められたファイルが少ないうちは、その名前（ファイル名）だけで区別できます。しかしファイルの数が多くなってくると、区別できるファイル名を付けるのに苦労しますし、関連するファイルが画面にまとまって表示されないので混乱しがちです。

そんなとき、紙でできた実際のファイルは、フォルダーや紙ばさみに入れて整理します。デスクトップでも、同じようにファイルをフォルダーに入れて整理することができるのです。もちろん、フォルダーの中にまたフォルダーを入れる、ということもできます（最高 200 個まで重ねられます）。

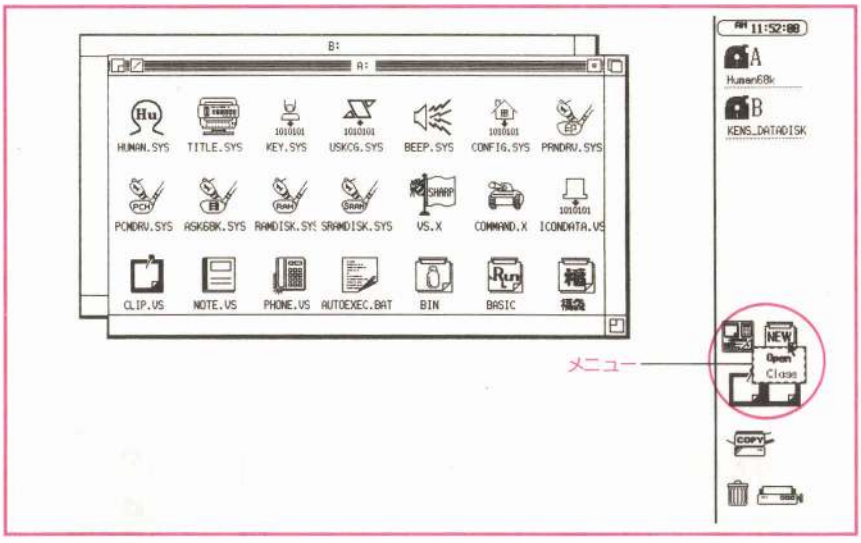
### (1) アイコンの形

アイコン領域にある次のような形のアイコンが「ニューフォルダーアイコン」です。




「ニューフォルダーアイコン」は、作られたフォルダーのアイコンと同じ形で、中に NEW と書かれています。「ニューフォルダーアイコン」から、新しくフォルダーを作り出して名前を付け、その中にファイル（やフォルダー）を収めることによって、ウィンドウ内のフォルダーができあがります。

## (2) メニューの使い方

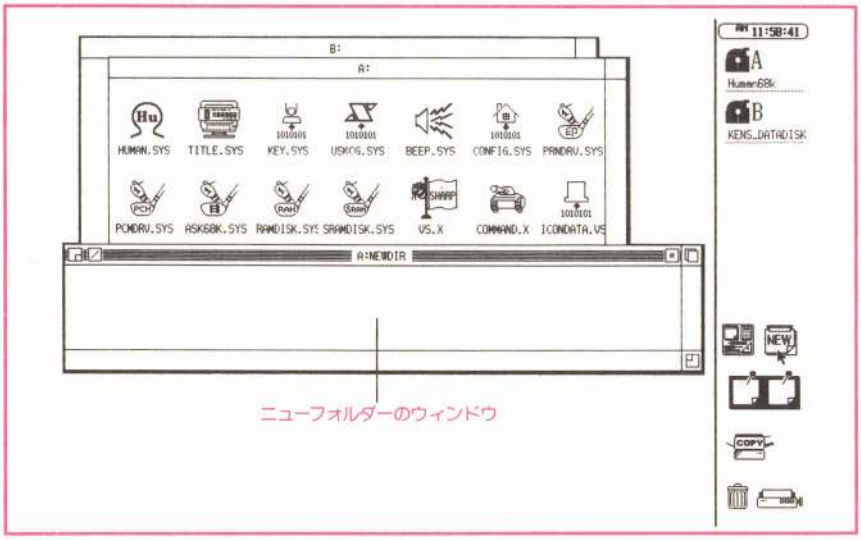



ニューフォルダーアイコンをポイントして、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、"Open" "Close"というメニューが表示されます。2つのメニューのうち、現在使うことのできないメニューは、点線で表示されます。ボタンを押したまま、ポインタを目的のメニューの上に移動し、メニューが黒く反転したところでボタンを離せば、そのメニューが選択されます。ただし、点線で表示されたメニューを選択することはできません。

2つのメニューの機能は、以下の通りです。

・Open

ニューフォルダーのウィンドウを開きます。ニューフォルダーアイコンを直接ダブルクリックしても、ニューフォルダーのウィンドウを開くことができます。



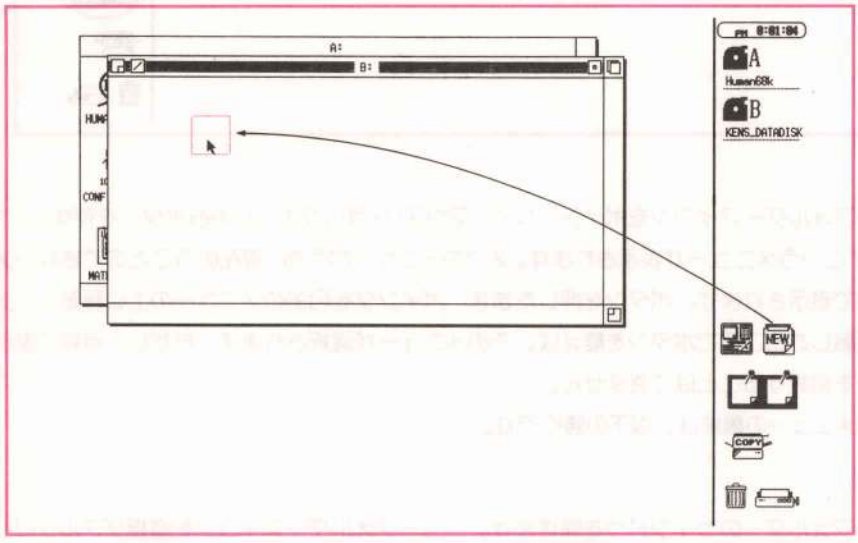
・Close

開いているニューフォルダーのウィンドウを閉じます。ウィンドウの中にあるクローズボックスをクリックしても、ニューフォルダーのウィンドウを閉じることができます。

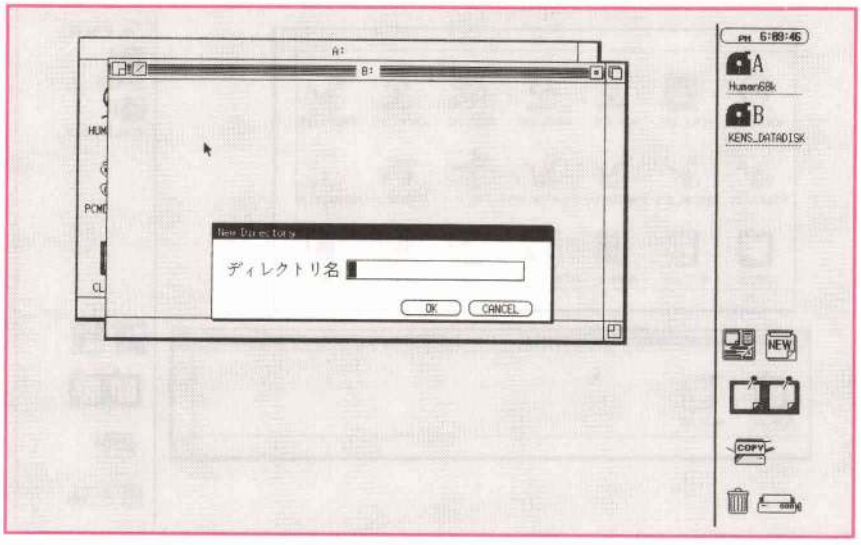
## (3) 新しいフォルダーの作り方

新規のフォルダーを作成する手順は、次のようになっています。

①まず、新しく作成するフォルダーを入れる先となるウィンドウを開いてください。
②ポインタをニューフォルダーアイコンの上に重ねてください。
③そこでマウス・トラックボールの左ボタンを押し、そのままニューフォルダーアイコンを収めるウィンドウの中までドラッグしてきてください。




④マウス・トラックボールのボタンを離すと、そのウィンドウに新しいフォルダーが収められます。ここで、フォルダーに付ける名前を聞いてくるので、フォルダー名をキーボードから打ち込んでください。フォルダー名（ディレクトリ名）は半角文字で18文字、全角文字で9文字以内です（フォルダー名の付け方は、ファイル名の付け方と同じです。詳しくは「1．5　アイコンとは」末尾のコラムを参照してください）。




⑤フォルダー名を入力したら、リターンキーを押すか、マウス・トラックボールの左ボタンで〝OK〟をクリックしてください（ここで〝CANCEL〟をクリックすれば、フォルダーの作成を中止することができます）。

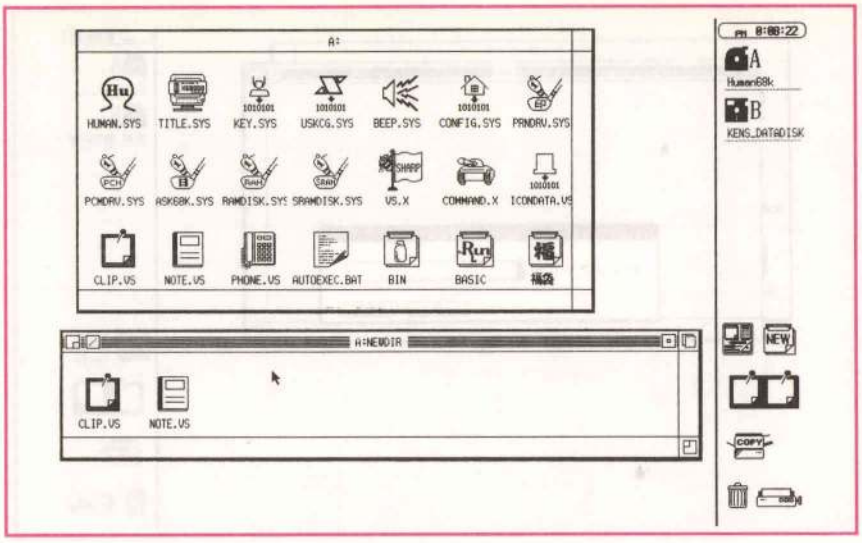
※フォルダー名を入力しないでリターンキーのみを押すか、〝OK〟をクリックすると、〝CANCEL〟を選択したのと同じことになります。

以上で新しいフォルダーを作ることができました。作られたフォルダーは空のフォルダーですので、適宜ファイル（フォルダー）のコピーや移動など（本章「2.2 コピーアイコン」参照）を行って、フォルダーの内容を整理してください。

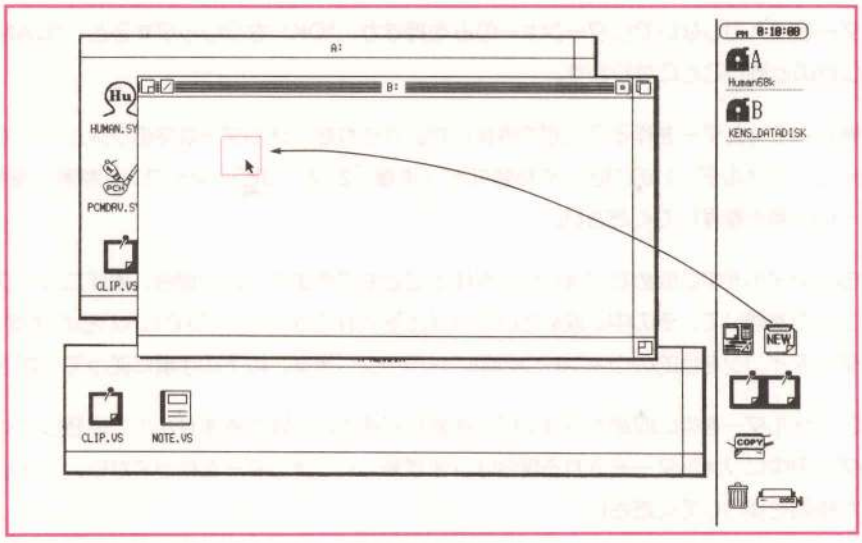
最初からファイルを中に収めたフォルダーを作ることもできます。この場合、まずニューフォルダーのウィンドウを開いて、その中に収めたいファイルを入れてから(いくつでも入れられます)、ニューフォルダーアイコンを目的のウィンドウの中にドラッグします。以下の手順に従ってください。

※ただし、フォルダーを中に収めたフォルダーを新しく作ることはできませんので注意してください。フォルダーの中にフォルダーを入れる場合は、まず新しくフォルダーを作ってから、フォルダーのコピーか移動を実行してください。

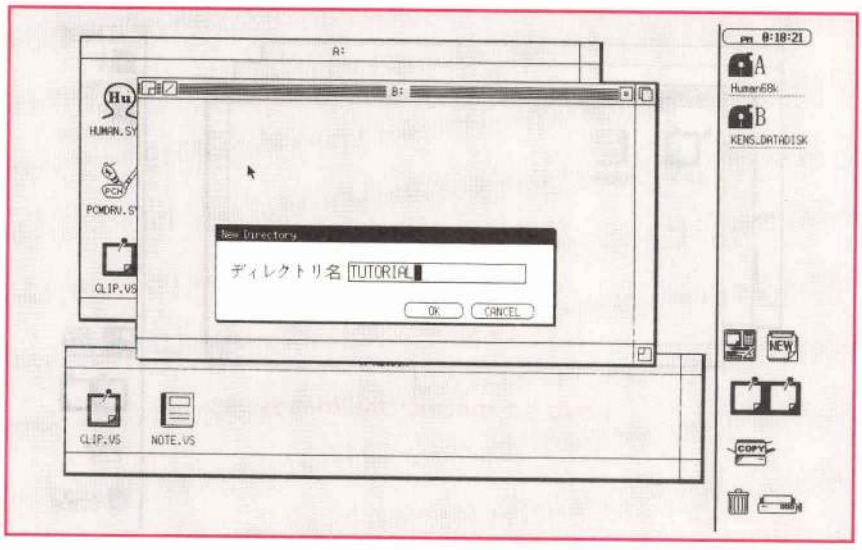
①ニューフォルダーのメニューから〝Open〟を選択するか、ニューフォルダーアイコンを直接ダブルクリックして、ニューフォルダーのウィンドウを開いてください。
②ファイルのコピーや移動などのテクニックを使って、新しく作るフォルダーに収めたいファイルを、ニューフォルダーのウィンドウの中に入れてください。




③(新しく作成するフォルダーを収める先となるウィンドウを開いてから)ニューフォルダーアイコンを目的のウィンドウの中にドラッグしてください。




④ここで、フォルダーに付ける名前を聞いてくるので、フォルダー名をキーボードから打ち込んでください。フォルダー名（ディレクトリ名）は半角文字で18文字、全角文字で9文字以内です。




※フォルダー名を入力しないでリターンキーのみを押すか、"OK" をクリックすると、"CANCEL" を選択したのと同じことになります。

⑤ニューフォルダーのウィンドウに入っていたファイルは、すべて新しく作られたフォルダーの中に移り、ニューフォルダーのウィンドウは自動的に閉じられます。

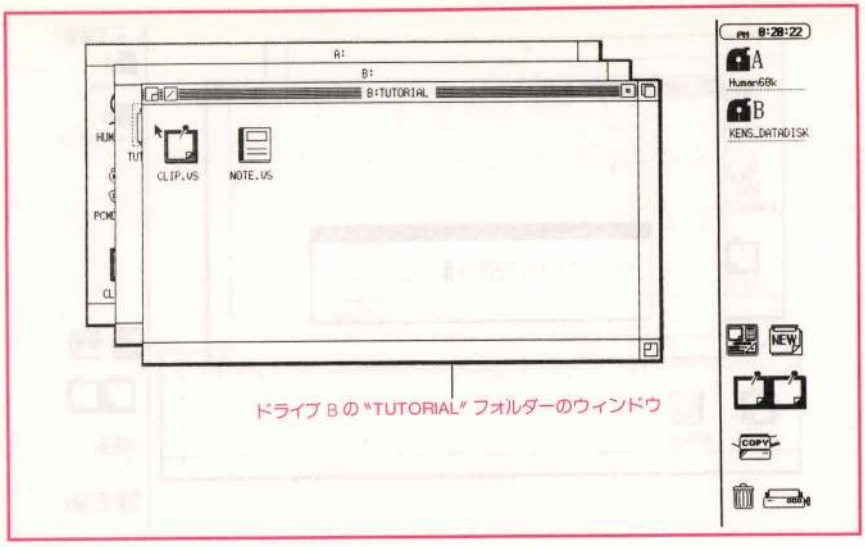
なお、ファイルのアイコンを直接ニューフォルダーアイコンに運んでも、ファイルを入れたフォルダーを作ることができます。ただし、この場合、ファイルは新しいフォルダーの中に「移動」されますので、元のウィンドウには残りません。元のウィンドウにも目的のファイルを残したい場合には、コピーアイコンを使って、コピーされたファイル（コピーアイコンから出た「紙」）をニューフォルダーアイコンに運ぶようにしてください。直接ニューフォルダーアイコンに運ぶことのできるファイルは、一度に1つだけですが、何回かファイルを運べば、複数のファイルを入れたフォルダーを作ることもできます。

このように、新しくフォルダーを作る方法はいろいろあります。どの方法を使っても、目的のフォルダーを作ることができますので、そのときの状況や好みなどに応じて、自由に使い分けてください。

### (4) フォルダーの内容を見るには

見たいフォルダーアイコンをダブルクリックしてください。そのフォルダーの中に含まれるファイルやフォルダーのディレクトリが、新しいウィンドウとなって表示されます。

また、ニューフォルダーアイコンをダブルクリックすると（またはニューフォルダーのメニューから "Open" を選択すると）、次に作成するフォルダーの中身を見ることができます。



ドライブ B の "TUTORIAL" フォルダーのウィンドウ

※システムディスクにライトプロテクトシールを貼っておくと、ニューフォルダーアイコンのウィンドウを開くことはできません。

## 2.4　ごみ箱アイコン

「ごみ箱アイコン」は、いらなくなったファイルやフォルダーを処分するためのアイコンです。ファイルやフォルダーは、アイコンとして表示されているときは、いつでも「ごみ箱」に捨てることができます。また、ごみ箱のメニューから "Empty" を選んで実行するまでは、「ごみ箱」に捨てたものを、再び拾ってくることもできます。

※システムディスクにライトプロテクトシールを貼っておくと、ごみ箱アイコンのウィンドウを開くことはできません。

### (1)　アイコンの形

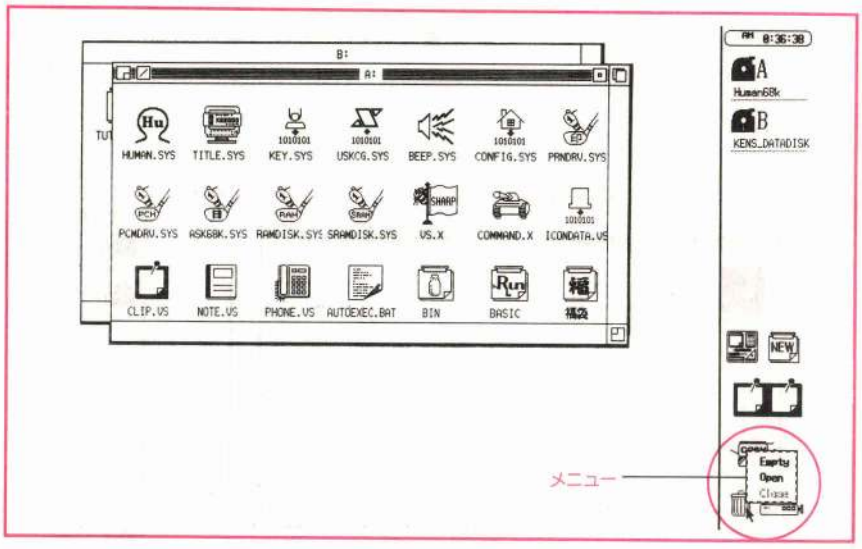
アイコン領域の、一番下に位置しているのが「ごみ箱アイコン」です。「ごみ箱アイコン」は、通常次のような形をしています。



「ごみ箱」の中に直接ファイルやフォルダーを捨てるときには、アイコンは次のように、ふたを開いた形になります。



## (2) メニューの使い方




ごみ箱アイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、"Empty" "Open" "Close" の3つのメニューが表示されます。このうち、現在使うことのできないメニューは、点線で表示されます。ボタンを押したままポインタを目的のメニューの上に移動し、目的のメニューが黒く反転したところでボタンを離せば、そのメニューが選択されます。ただし、点線で表示されたメニューを選択することはできません。

以下に、各メニューの機能を説明します。

・Empty

ごみ箱の中に捨てられたファイルをすべて消去し、ごみ箱を空にします。"Empty" を実行するまでの間は、ごみ箱の中に捨てたファイルは、ごみ箱の中で保存され続けます。

・Open

ごみ箱のウィンドウを開きます。ごみ箱アイコンを直接ダブルクリックしても、ごみ箱のウィンドウを開くことができます。

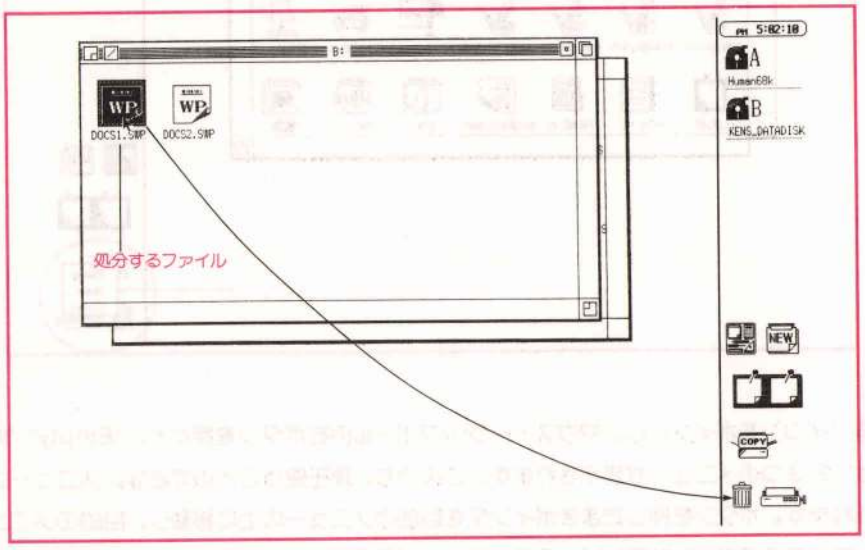
・Close

開いているごみ箱のウィンドウを閉じます。ウィンドウの中にあるクローズボックスをクリックしても、ごみ箱のウィンドウを閉じることができます。

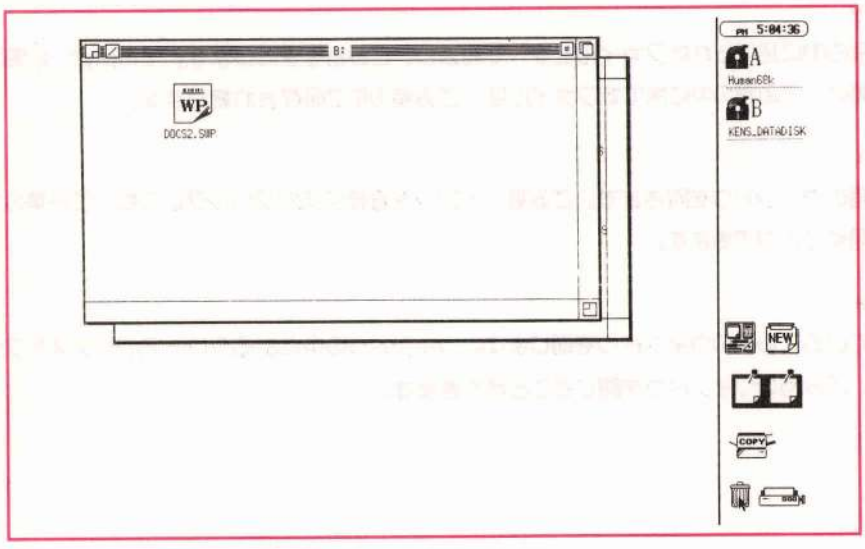
## (3) ファイルを処分する

不用になったファイルの処分は、次のような手順で行います。

①ポインタを、処分したいファイルのアイコンに重ねてください。
②マウス・トラックボールの左ボタンを押し、そのままの状態で目的のファイルをごみ箱アイコンの上までドラッグしてください。

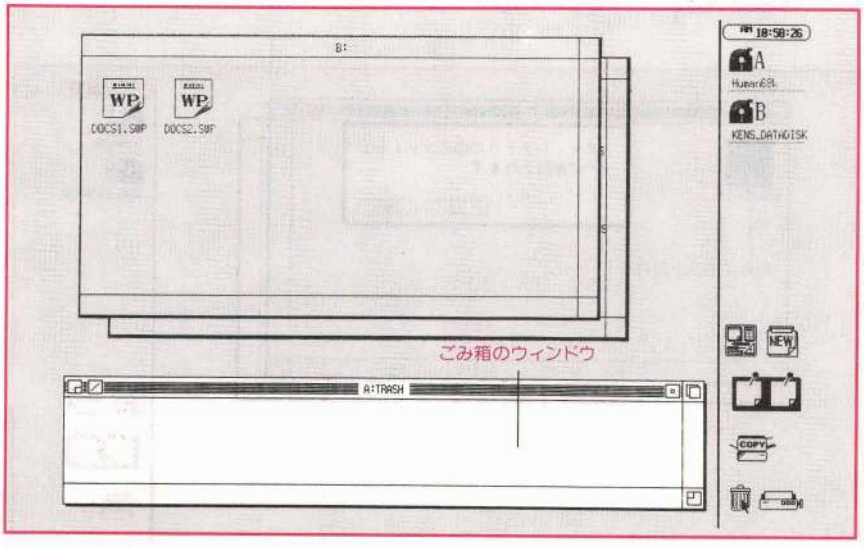



③ボタンを離すと、そのファイルのアイコンは、ごみ箱の中に捨てられます。

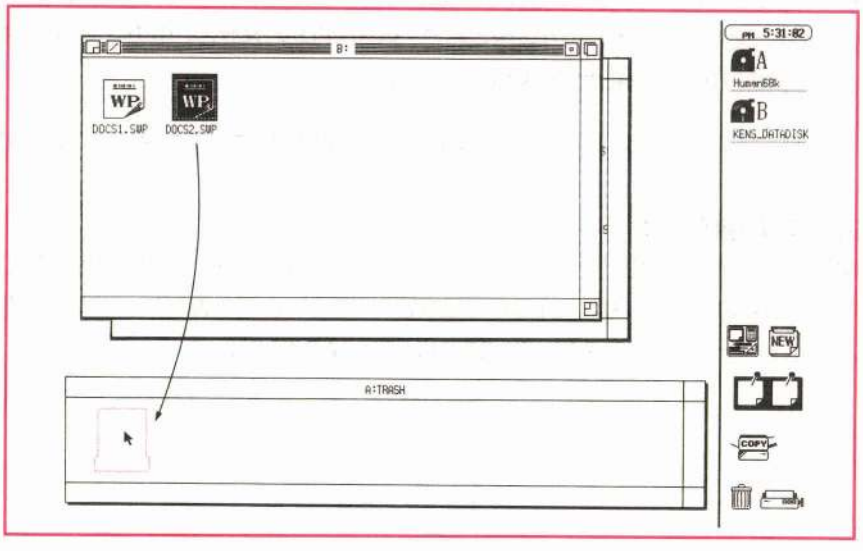


目的のファイルを、ごみ箱ウィンドウに移動して、処分することもできます。次の手順に従ってください。

①処分したいファイルが入っているウィンドウを開き、そのアイコンを表示させてください。
②ごみ箱アイコンを、マウス・トラックボールの左ボタンでダブルクリックしてください。または、ごみ箱アイコンのメニューから"Open"を選択してください。すると、デスクトップの下の方に細長く、ごみ箱のウィンドウが開きます。



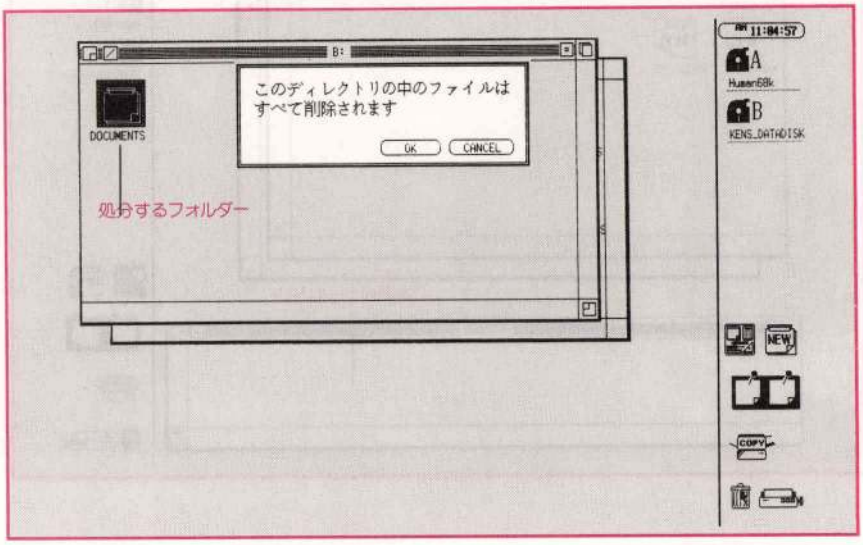

③処分したいファイルをポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押えて、ごみ箱ウィンドウの中までドラッグしてきてください。ボタンを離すと、そのファイルのアイコンは、ごみ箱のウィンドウ内に移動します。



④ごみ箱ウィンドウの左上にあるクローズボックスをクリックするか、ごみ箱アイコンのメニューから〝Close〟を選択して、ウィンドウを閉じてください。

## (4) フォルダーを処分する

フォルダーは、直接ごみ箱アイコンにドラッグすることによって処分します。ただし、フォルダーを処分すると、その中にあるファイルもすべて処分されるため、デスクトップに確認のウィンドウが表示されます(下図参照)。一度捨てたフォルダーは、ファイルと違って、あとで拾ってくることができませんので、処分は慎重に行ってください。



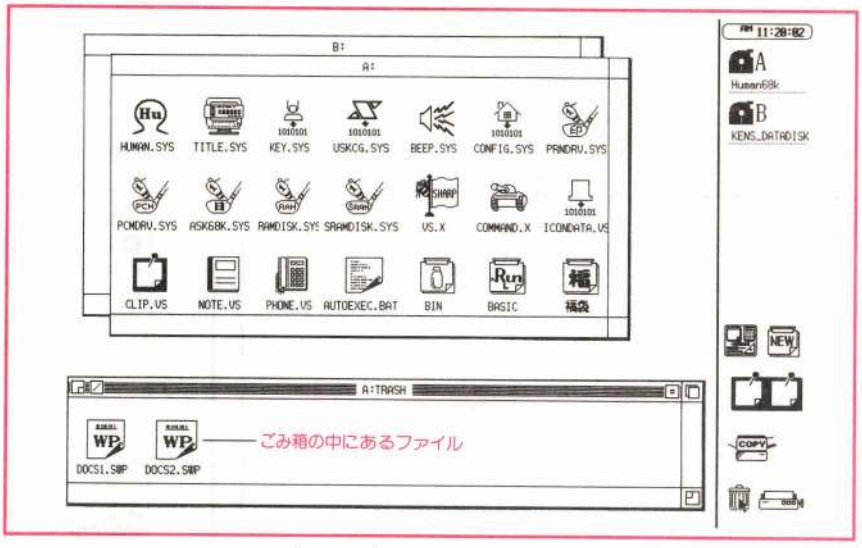

中のファイルごとフォルダーを処分しても構わないときには〝OK〟を、処分を中止するときには〝CANCEL〟を、それぞれクリックしてください。

また、処分しようとしたフォルダーの中にフォルダーが入っていると、〝サブディレクトリがあるため削除できません〟というメッセージが表示されて、処分は行われません。中のフォルダーを先に処分してから、目的のフォルダーを捨てるようにしてください。

※ディレクトリについては、「1．6　ウィンドウの使い方」末尾のコラムを参照してください。

## (5) ごみ箱の中をのぞく

「ごみ箱」の中をのぞくには、ごみ箱アイコンを、マウス・トラックボールの左ボタンでダブルクリックするか、ごみ箱のメニューから〝Open〟を選択してください。ごみ箱のウィンドウが開いて、中に収められているファイル（フォルダー）を確かめることができます。

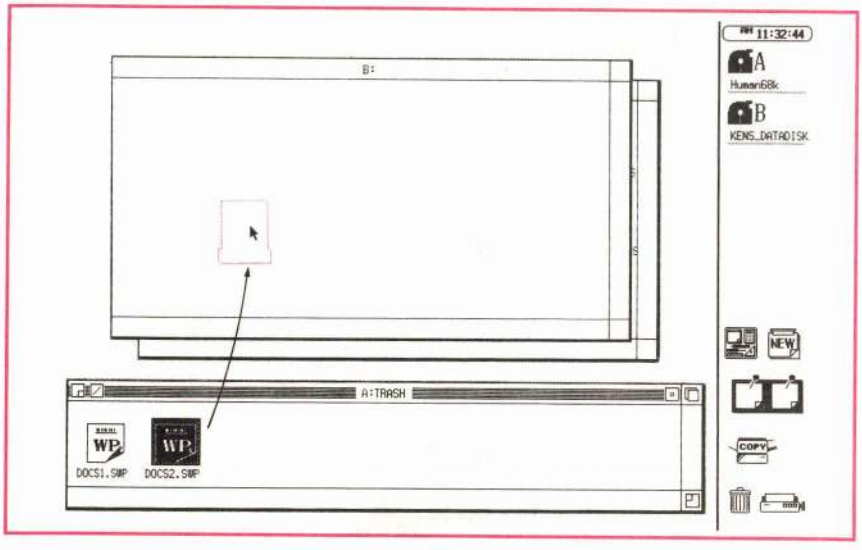



## (6) ごみ箱に捨てたファイルを拾い出す

ごみ箱のウィンドウを開いて、その中にファイルのアイコンが表示されていれば、そのファイルは、元通りに復元することができます。

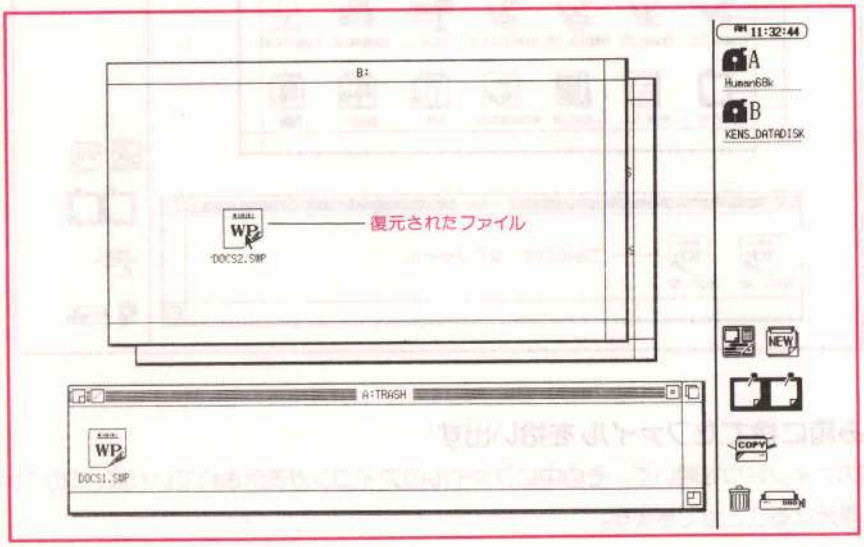
ごみ箱に捨てたファイルは、ごみ箱のメニューから "Empty" を選んで実行するまでは、ごみ箱の中で保存されます。ですから、それまでの間なら、一度捨てたファイルでも、再びごみ箱の中から拾ってくることができます。捨てたファイルの復元は、次の手順で行ってください。

①ごみ箱アイコンをマウス・トラックボールの左ボタンでダブルクリックするか、ごみ箱のメニューから "Open" を選択して、ごみ箱のウィンドウを開いてください。
②復元したいファイルを収めるウィンドウを開いてください。
③復元したいファイルをポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押えて、復元先のウィンドウ内までドラッグしてきてください。



④ファイルがウィンドウの中に入ったら、ボタンを離してください。これで、目的のファイルが復元されました。

※ただし、捨てたフォルダーは、削除されてしまうので、拾い上げることができません。



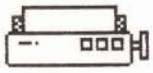

## 2.5　プリンタアイコン

「プリンタアイコン」は、ファイルの内容をプリンタに出力するためのアイコンです。ファイルの内容は、画面に表示することはできませんので、文書ファイルなどは、プリンタアイコンで紙に印刷して内容を確認してください。

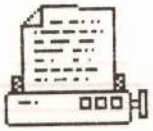
また、プリンタアイコンのメニューを使うことによって、そのとき画面に表示されていたデスクトップの様子を、そっくりそのままプリンタに出力する（ハードコピーをとる）こともできます。

### (1)　アイコンの形

「プリンタアイコン」は、次のような形をしています。



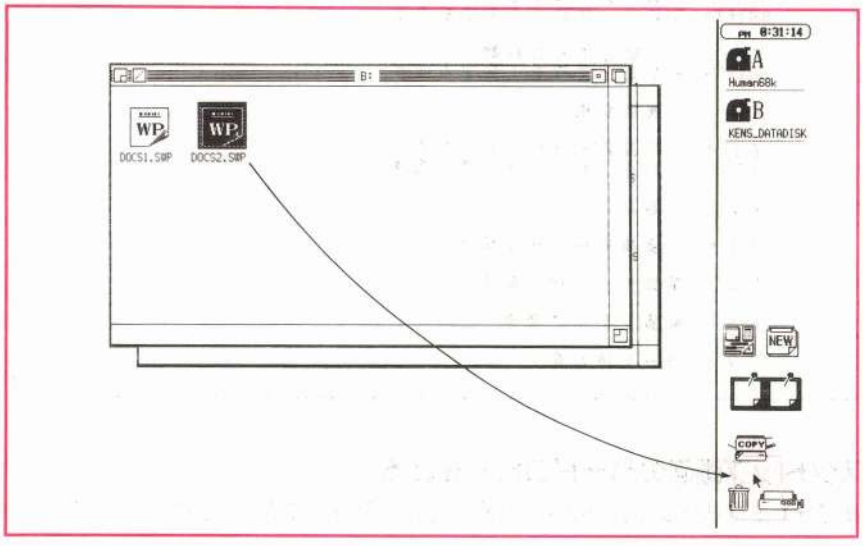
ただし、ファイルの内容をプリンタに出力している間は、次のようにプリンタアイコンから紙が出で、印字作業中であることを示します。



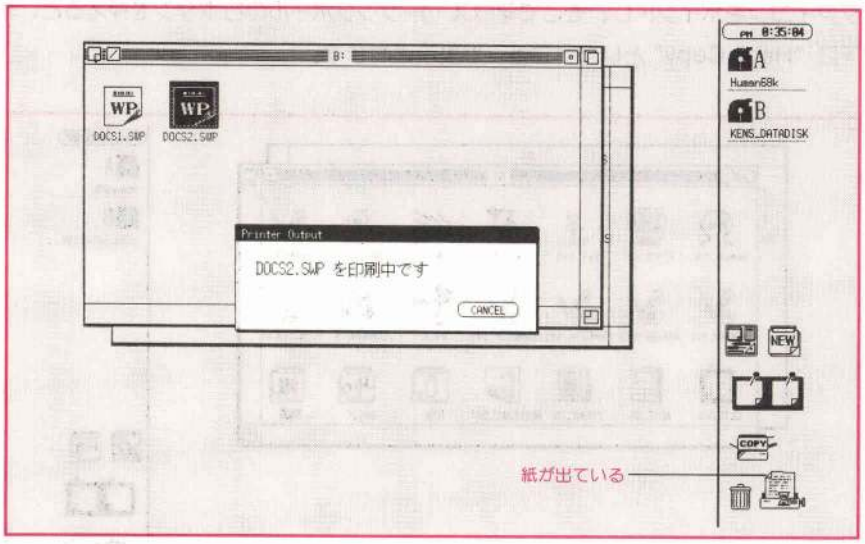
## (2) ファイルの内容をプリンタに出力する

ファイルのプリンタへの出力は、次の手順に従って行ってください。

①まずプリンタの接続状態を確認してください（ケーブル、電源など）。
②目的のファイルのアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押えて、そのままプリンタアイコンの上までドラッグしてきてください。




③ボタンを離すとプリンタが動きだします。印字作業中は、プリンタアイコンから紙が伸び、画面には次のようなメッセージが表示されます。この間、ビジュアルシェルの操作はできません。



④プリンタへの出力が終わると、元のデスクトップ画面に戻ります。

印字途中で印字を取りやめることもできます。メッセージのウィンドウの中にある "CANCEL" をクリックしてください。ウィンドウが閉じ、印刷が停止します。

出力結果は、たとえば次のようになります。

```
XF1    前の文節に戻る
SHIFT+ XF1    文節を1文字縮める

XF2    文節を後ろに移動
SHIFT+ XF2    文節を1文字のばす

XF3    漢字変換

XF4    平仮名←→片仮名    変換
SHIFT+ XF4    全角←→半角    変換

XF5    確定

F10    変換モード切り替え

F9     学習モード切り替え

F8     辞書ドライブ変更

F7     コード体系変更
```

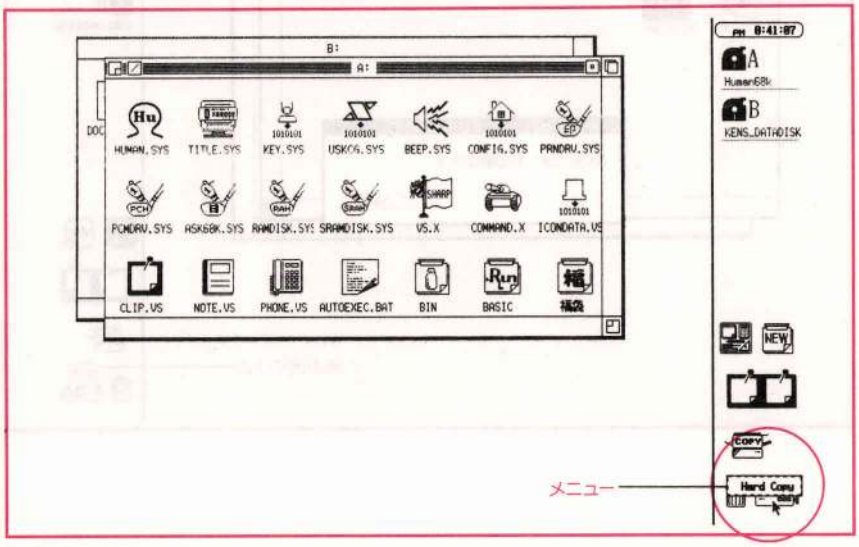
## (3) デスクトップ画面のハードコピーをとる

画面の様子を、そのままプリンタに出力することを「ハードコピー」とか、「ハードコピーをとる」と呼びます。

デスクトップ画面は、プリンタアイコンの "Hard Copy" メニューを選択することによって、プリンタに出力することができます。次の手順に従ってください。

①まずプリンタの接続状態を確認してください（ケーブル、電源など）。

②プリンタアイコンをポイントし、そこでマウス・トラックボールの右ボタンを押えると、ポインタのすぐ下に "Hard Copy" というメニューが表示されます。



③ボタンを押えたままで、ポインタを少し下にドラッグし、"Hard Copy" が黒く反転表示されたところでボタンを離すと、プリンタが動き始めます。プリンタには、ボタンを離したときに表示されていた画面がそのまま出力されます（ただし、ポインタとデスクアクセサリのソフトキーボードは出力されません）。ハードコピーしている間は、ビジュアルシェルの操作はできません。
④プリンタへの出力が終わると、元のデスクトップ画面に戻ります。

※ハードコピーをとっている間は、途中でプリンタ出力をキャンセルすることはできません。
なお、ハードコピー印字に使用できるプリンタは、以下の通りです。

・CZ-8PK3　・CZ-8PK4　・CZ-8PK5
・CZ-8PK6　・CZ-8PC1　・CZ-8PN1

デスクトップ画面のハードコピーは、キーボード上のある特定のキーを押すことによっても、プリンタに打ち出すことができます。COPY キーを押せば、そのときディスプレイに表示されているデスクトップ画面がいつでもプリントされます（ただしポインタとソフトキーボードは印字されません）。ハードコピーのとり方について詳しくは、第3部「4. 画面のハードコピーをとる方法」をご覧ください。

## 2.6 デスクアクセサリアイコン

「デスクアクセサリ」は、デスクトップ上で自由に使うことのできる小さなアプリケーションです。カレンダー、メモ帳、タイマーなどといった機能を、実際に机の上に備えられた道具と同じような感覚で使用することができます。

これらのアクセサリは、メニュー形式で提示されます。使用するときには、デスクアクセサリの上でマウス・トラックボールの右ボタンを押し、表示されるメニューの中から、使いたいアクセサリを選んでください。

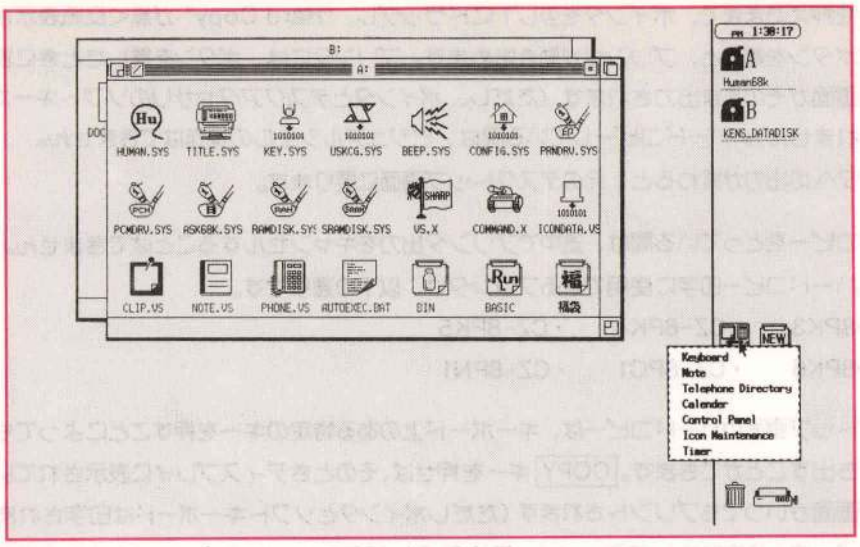
ただし「時計」だけは、デスクトップ上（アイコン領域の一番上）にいつでも表示されているので、メニューには登録されていません。

### (1) アイコンの形

デスクアクセサリアイコンは、次のような形をしています。



ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、次のようなメニューが表示されます。




各アクセサリは、ポインタを目的のメニューまでドラッグさせて選択します。目的のメニューが黒く反転表示されたところで、マウス・トラックボールのボタンを離せば、対応するアクセサリがデスクトップ上に表示されます。

## (2) 時計の使い方

「時計」は、アイコン領域の一番上に常に表示されているので、現在の時刻をいつでも確認することができます。

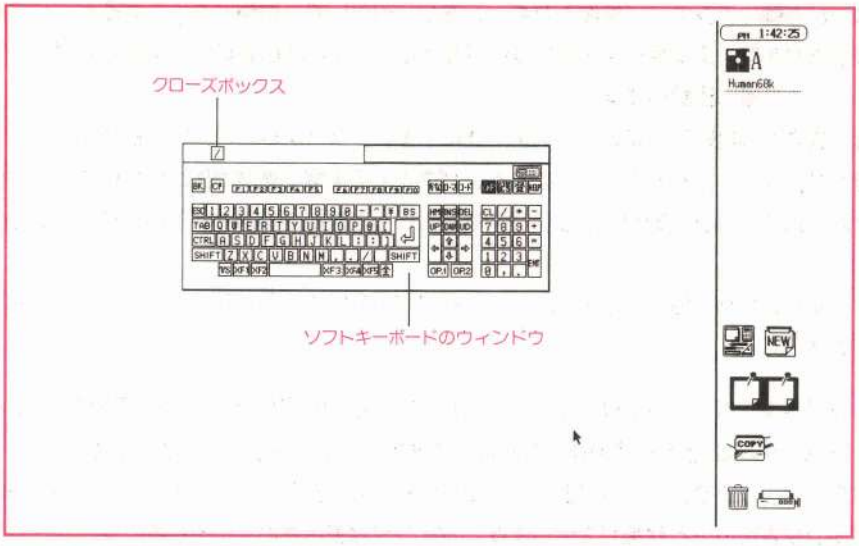
時刻を設定するには、デスクアクセサリのメニューの中の "Timer" を使います（後述の「(9) タイマーの使い方」参照）。

## (3) ソフトキーボードの使い方（Keyboard）

「ソフトキーボード」は、本機のキーボードの絵を画面に表示して、マウス・トラックボールで文字を入力することができるアクセサリです。ソフトキーボードを使えば、実際のキーボードを使わなくても、マウス・トラックボールで入力が行えます。また、ソフトキーボード上で、簡単な計算を行うこともできます。

ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを "Keyboard" まで運んでください。

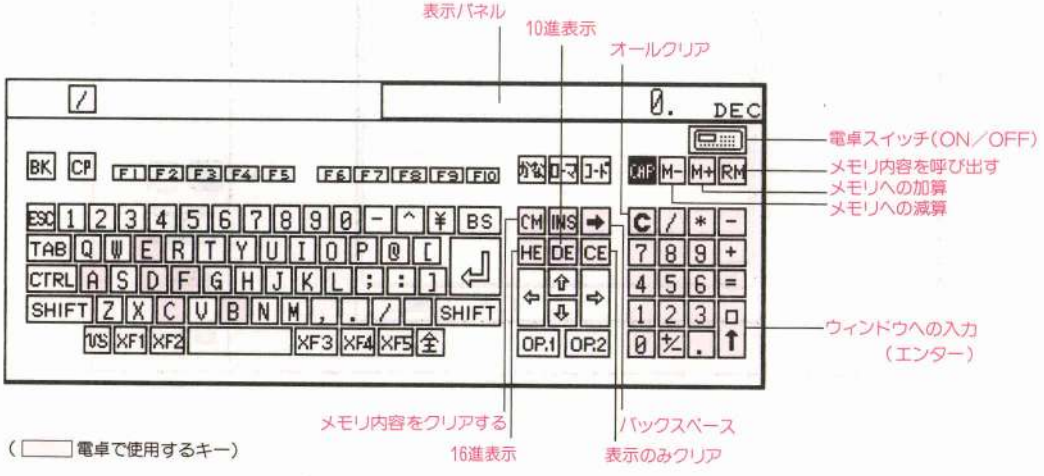
"Keyboard" が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上にキーボードが表示されます。




マウス・トラックボールの左ボタンで、画面上にある CAPS 、かな キーなどをクリックしてみてください。クリックしたキーが黒く反転表示されるとともに、画面上のキャラクタキーが、そのとき入力できるキャラクタに変わります。実際のキーボードで、CAPS や かな キーなどを押してみても、同様の結果が得られます。希望するキャラクタは、キーボードからタイプしても、画面上のキーをマウス・トラックボールの左ボタンでクリックしても、入力することができます。

実際の入力は、デスクトップ上に、文字を入力できるウィンドウ（ファイル名やディスク名を聞いてくるウィンドウ、メモ帳ウィンドウなど）が開いているときしか行えません。ソフトキーボードから入力されたキャラクタは、直接そのウィンドウの中に表示されます。ソフトキーボードのウィンドウは、タイトルバーにあたるところをドラッグすることによって、デスクトップ上を自由に移動できますので、ウィンドウが重なって見にくいときには、ソフトキーボードを動かしてください。

また、ソフトキーボードは電卓として使用することもできます。キーボード右側上部にある をクリックすると、キー表示が変わり、ソフトキーボード右最上部が電卓用の表示パネルになります（下図参照）。OPT.2 キーを押しながら OPT.1 キーを押しても、電卓モードになります。



キーボード右側のテンキー（数値入力キー）をクリックして、計算式を入力すると、パネルに計算結果が表示されます。エンターキーをクリックすると、パネル内の数値は、文字入力できるウィンドウ中のカーソル位置に移動します。

電卓は、通常10進表示（DEC）ですが、[HE]をクリックすると、いつでも16進数表示（HEX）に変わります。また、[→]をクリックすると、パネル上の末尾の数字が削除されます。その他、通常の電卓と同じように、クリアやメモリクリアなどといった機能が用意されています（前図のキー設定参照）。

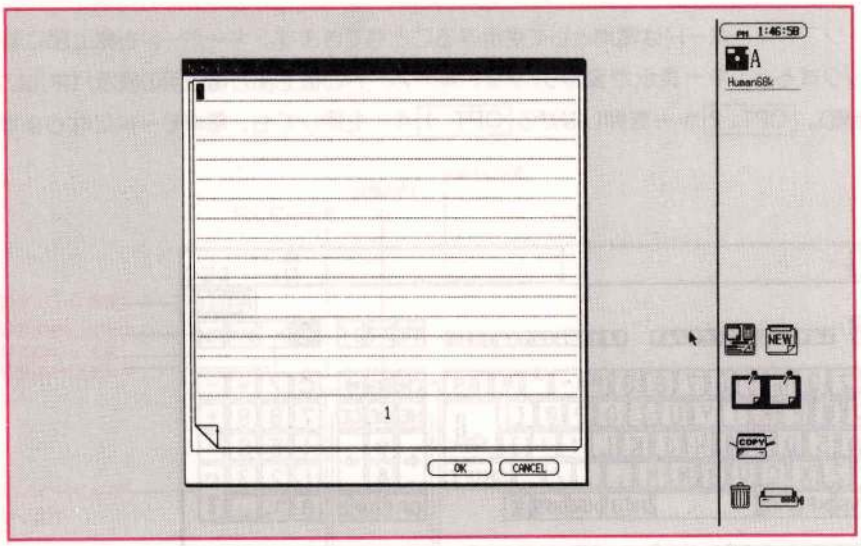
必要な作業が終わったら、クローズボックスをクリックして、「ソフトキーボード」のウィンドウを閉じてください。

なお、ソフトキーボードは、OSのコマンドモード（第3部「3．デスクトップを使わない操作」参照）およびX-BASIC上でも使用することができます。コマンドモードでは、マウス・トラックボールの右ボタンクリックで、ポインタ表示→ソフトキーボード表示→ソフトキーボード消去→ポインタ消去→ポインタ表示……と状態が変化します。ポインタが表示されているときにマウス・トラックボールの右ボタンをクリックすれば、画面にキーボードが表示されますので、デスクトップモードと同様に、マウス・トラックボールの左ボタンで表示されたキーをクリックしてください。カーソル位置にクリックされたキーが入力されます。

### (4) メモ帳の使い方（Note）

「メモ帳」は、デスクトップ上のメモ用紙です。ちょっとしたメモを書き留め、保管するために使います。書き留めたメモはクリップボードに移すことができます。

ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを"Note"まで運んでください。"Note"が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上にメモ帳のウィンドウが開きます。



**●文章の入力**

キーボード（またはソフトキーボード）から入力した文章は、メモ帳内のカーソルの位置に表示されます。カーソル位置は、マウス・トラックボールまたはキーボードのカーソルキーを使って、自由に変えることができます。

**●文章の訂正**

入力する文章を間違えたら、BS キーか DEL キーを使って間違えた文字を消すことができます。また、削除する範囲が大きい場合には、クリップボードアイコンを使って不用な部分をカットすることもできます。クリップボードの使い方については、次項「2.7 クリップボードアイコン」を参照してください。

**●ページめくり**

メモ帳には、5 枚のメモ用紙があります。次のページに進むには、端が折れて次のページが見えているところ（左下の隅）をクリックするか、ROLL UP キーを押してください。前のページに戻るには、端の折れたところをクリックするか、ROLL DOWN キーを押します。

必要な作業が終わったら、"OK" をクリックしてメモ帳のウィンドウを閉じてください。メモ帳に書き留めたメモは、自動的にディスク上にメモ用紙ファイル（通常は "NOTE.VS"）として保存されます。書き留めたメモを保存したくないときには、"CANCEL" をクリックすれば、いま書き込んだメモを保存せずにメモ帳のウィンドウを閉じることができます。

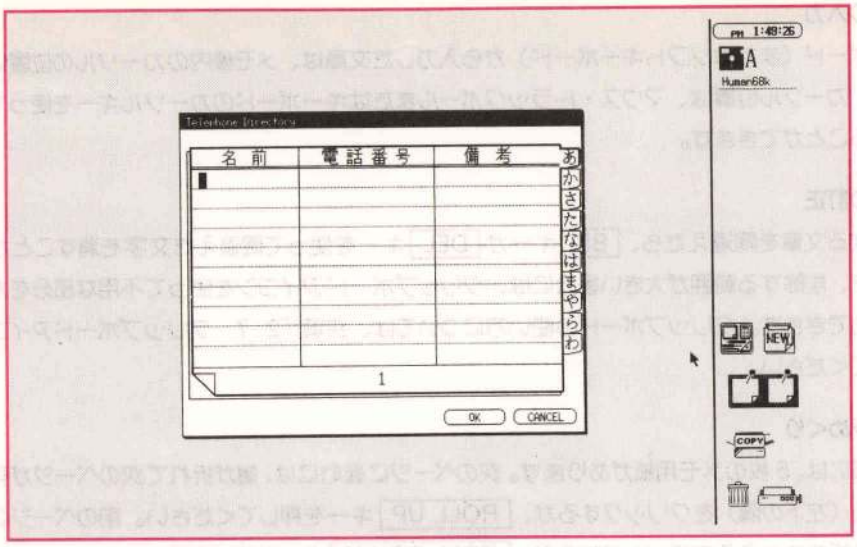
メモ用紙ファイルに書き込まれたメモは、メモ用紙ファイルを「ごみ箱」に捨てるまで、なくなることはありません。

なお、メモ用紙ファイルのファイル名は、デスクアクセサリの「コントロールパネル」を使って、自由に変更することができます。

### (5) 電話帳の使い方（Telephone Directory）

「電話帳」は、デスクトップ上に開くことができる、個人的な電話番号の覚え書きです。最大 300 人までの電話番号を 50 音順に管理します。書き留めた情報をクリップボードに移すこともできます。

ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを "Telephone Directory" まで運んでください。"Telephone Directory" が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上に電話帳のウィンドウが開きます。




開いたばかりの電話帳は、〝あ行〟のページが表示されていますが、電話帳の右側にある爪の部分（〝か〟、〝さ〟など）をマウス・トラックボールの左ボタンでクリックすれば、対応する行（〝か行〟、〝さ行〟など）のページを表示させることができます。

電話帳に載せたい人の名前に応じて、対応する行のページを開いてください。マウス・トラックボールの左ボタンで「名前」の欄の空いているところをクリックすると、その位置にカーソルが現れます。キーボード（またはソフトキーボード）から名前を入力してください。リターンキーを押すと、カーソルは隣の「電話番号」の欄に移動しますので、同様に電話番号を入力してください。名前と電話番号以外に何かメモしておきたいことがあれば、「備考」の欄に書き留めておけます。入力する文字を間違えたら、BS キーか DEL キーを使って間違えた文字を消して、正しい文字を入力し直してください。

ページがいっぱいになったら、電話帳の左下にある、端が折れているところの角（左下の隅）をクリックしてください。その行（〝あ行〟など）の次のページが表示されます。前のページに戻るには、端の折れたところをクリックしてください。電話帳の各行には、それぞれ３枚の用紙があります。

必要な作業が終わったら、〝OK〟をクリックして、電話帳のウィンドウを閉じてください。電話帳の情報は、自動的にディスク上に電話帳ファイル（通常は〝PHONE．VS〟）として保存されます。書き留めた情報を保存したくないときには、〝CANCEL〟をクリックすれば、いま書き込んだ情報を保存せずに電話帳のウィンドウを閉じることができます。

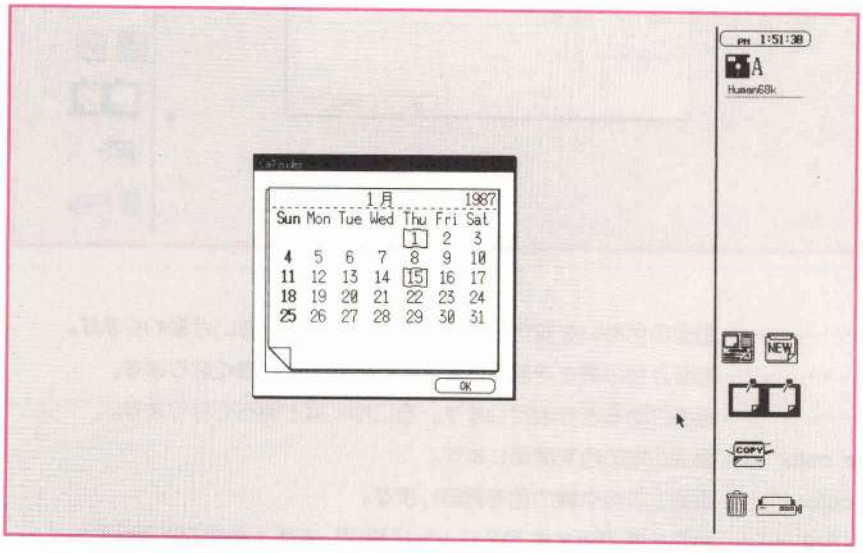
電話帳ファイルに書き込まれた情報は、電話帳ファイルを「ごみ箱」に捨てるまで、なくなることはありません。

なお、電話帳ファイルのファイル名は、デスクアクセサリの「コントロールパネル」を使って、自由に変更することができます。

## (6) カレンダーの使い方（Calendar）

「カレンダー」は、1980年から2079年までのカレンダーを表示するアクセサリです。

ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを〝Calendar〟まで運んでください。〝Calendar〟が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上にカレンダーのウィンドウが開きます。



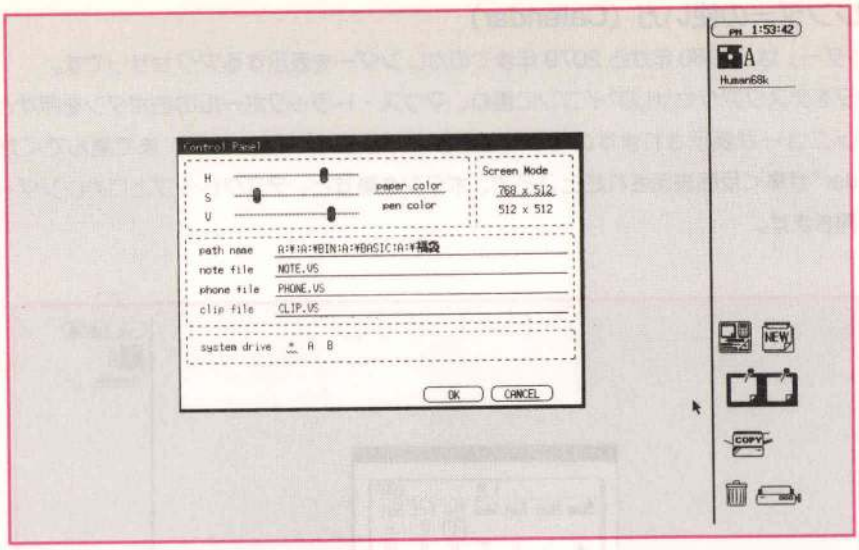

開いたばかりのウィンドウは、今月のカレンダーを表示しています。カレンダーの左下にある折れた角のところ（左下の隅）をクリックすれば来月のカレンダーが、折り曲げてある端のところをクリックすれば、前月のカレンダーが表示されます。

見終わったら、〝OK〟をクリックして、カレンダーのウィンドウを閉じてください。

## (7) コントロールパネルの使い方（Control Panel）

「コントロールパネル」は、画面の色調や解像度を調節したり、他のアクセサリで用いるファイルを設定したりするアクセサリです。

ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを〝Control Panel〟まで運んでください。〝Control Panel〟が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上に次のようなウィンドウが開きます。




・H …… 画面の色あいを設定します。位置によって色あいが変わります。
・S …… 画面の色の濃さを設定します。右にゆくほど濃くなります。
・V …… 画面の明るさを設定します。右にゆくほど明るくなります。
・paper color …… 画面の地の色を調節します。
・pen color …… 画面上の点や線の色を調節します。
・768×512 …… 画面を横 768×縦 512 ドットに設定します（通常の画面設定）。
・512×512 …… 画面を横 512×縦 512 ドットに設定します（通常より横長の画面になる）。

・path name …… パスを設定します。
・note file …… デスクアクセサリの「メモ帳」で使用するメモ帳ファイルを設定します。
・phone file…… デスクアクセサリの「電話帳」で使用する電話帳ファイルを設定します。
・clip file …… クリップボードアイコンで使用するクリップファイルを設定します。
・system drive … ごみ箱アイコンやニューフォルダーアイコンのウィンドウが属すディスクを設定します。

●画面の設定

本機のデスクトップ画面には、768×512 ドット表示の画面モードと、512×512 ドット表示の画面モードの 2 種類があります。通常、画面は 768×512 ドットで表示されていますが、画面モードを切り換えたい場合は、ここで〝512×512〟をクリックしてください。一度画面が消え、すぐに新しい画面が表示されます。

画面の色調設定には、地の色の調節と、点や線の色の調節の 2 種類があります。地の色を変えたいときには〝paper color〟を、点・線の色を変えたいときには〝pen color〟を、それぞれクリックして選択してください。選択されたものに、波線のアンダーラインが引かれます。

色の調節は、〝H〟〝S〟〝V〟の各バーにあるつまみを使って行います。それぞれのバーにあるつまみは、マウス・トラックボールの左ボタンを押してドラッグすることによって、目的の場所に移動でき

ます。直接バーをクリックしても、つまみがその位置に移動します。つまみを動かして、自由に画面（"paper color" か "pen color"）の色調を設定してください。

●その他の設定

"path name" は、実行ファイルを探すディレクトリ（パスと呼びます）を設定する項目です。通常は「A：¥；A：¥BIN；A：¥BASIC；A：¥福袋」となっています。変更する場合には、クリックしてカーソルを表示させ、キーボードから新たに設定するパスを入力してください。パスについて詳しくは、別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」を参照してください。

"note file"、"phone file" "clip file" は、それぞれデスクアクセサリの「メモ帳」と「電話帳」で用いるファイル、そしてクリップボードアイコンでクリップするファイルを設定する項目です。通常は、メモ帳ファイルが「NOTE . VS」、電話帳ファイルが「PHONE . VS」、クリップファイルが「CLIP . VS」という名前で登録されていますが、ここで違うファイル名を入力することによって、他のファイルを登録することができます。

"system drive" は、ごみ箱アイコンおよびニューフォルダーアイコンで使用するディスクを設定します。"＊" はカレントドライブのディスク（現在実行中のビジュアルシェルのプログラム "VS . X" が収められているディスク）を表します。"A" "B" は、それぞれ A ドライブ、B ドライブのディスクを表します。設定したいディスクのドライブ名をクリックすると、波線が移動して、目的のディスクが選択されます。以降、ごみ箱やニューフォルダーのウィンドウのタイトルバーには、設定されたドライブ名が表示されます。

いずれの場合も、設定が終わったら、マウス・トラックボールの左ボタンで "OK" をクリックしてください。コントロールパネルのウィンドウが閉じ、以後、設定した項目が実行されます。いま行った設定を取り消す場合には、"CANCEL" をクリックしてください。コントロールパネルのウィンドウが閉じ、すべての項目が設定前の状態に戻ります。

## (8) アイコンメンテナンスの使い方（Icon Maintenance）

アイコンメンテナンスは、ウィンドウ内のアイコンの形を自由に設定するアクセサリです。このアクセサリを使って、各ウィンドウ内のファイルやフォルダーアイコンの形をいつでも変更することができます。また、アイコン以外に外字を作成することもできます。

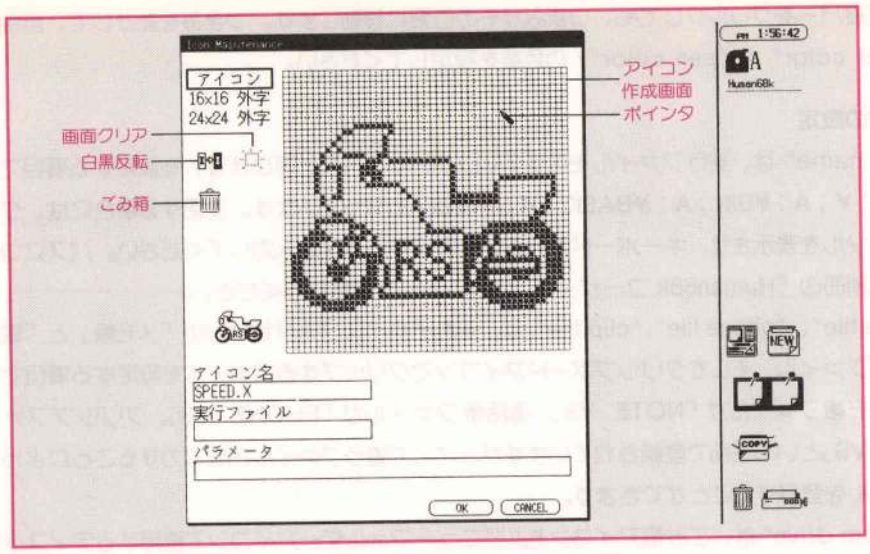
●アイコンの作成

アイコンの作成は、次の手順で行います。

①アイコンの形を変更したいファイル（またはフォルダー）の入ったウィンドウを開き、目的のアイコンを選択してください。

②ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを "Icon Maintenance" まで運んでください。

③ "Icon Maintenance" が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上に次のようなウィンドウが開きます。




ウィンドウの中には、48×48ドットのマス目からなる〝アイコン作成画面〟があり、その左下にはそのアイコンの実物大の画面があります。アイコン作成画面の中には、選択されたファイル（またはフォルダー）のアイコンが拡大表示されています。ウィンドウの左上にある選択肢は、何を作成するか指定するもので、ウィンドウを開いたときには、いつも「アイコン」が選択されています。

※ここで、「外字」をクリックすれば、16×16ドットまたは24×24ドットの外字を作成する画面が表示されます。

④アイコン作成画面の上にポインタを移動してください。ポインタが鉛筆の形に変わります。任意の箇所にポインタを合わせてマウス・トラックボールの左ボタンを押すと、ポインタの指していたドットが白から黒（または黒から白）になります。このようにして、選択したアイコンの形を自由に作り替えてください（左下の実物大のアイコンは、作成画面のアイコンの形にあわせて表示されます）。

なお、作成画面の左側にある2つのシンボルは、次のような機能を持っています。

 ……これをクリックすると、アイコン作成画面の黒白が一斉に反転します。

 ……これをクリックすると、アイコン作成画面がクリアされます（何も書かれていない状態になる）。

⑤アイコン名の欄には、選択したファイル（フォルダー）の名前が表示されています。アイコンの作成が完了したら、アイコン名を確かめてから、マウス・トラックボールの左ボタンで〝OK〟をクリックしてください。いま行った設定をキャンセルする場合には、〝CANCEL〟をクリックしてください。アイコンメンテナンスのウィンドウが閉じ、アイコンの形は以前のまま変わりません。

※「実行ファイル」と「パラメータ」は、特に指定しなくて構いません。これらの指定が必要になるのは、そのアイコンのファイルが、何かのプログラム上で使用されるファイルである場合です。詳しくは、この項の終わりにあるコラムを参照してください。

⑥アイコンメンテナンスのウィンドウが閉じ、以後そのファイル（またはフォルダー）のアイコンの形は変更したものに変わります。変更したアイコンのデータは、システムディスクの中に"ICONDATA.SYS"というファイル名で保存されます。

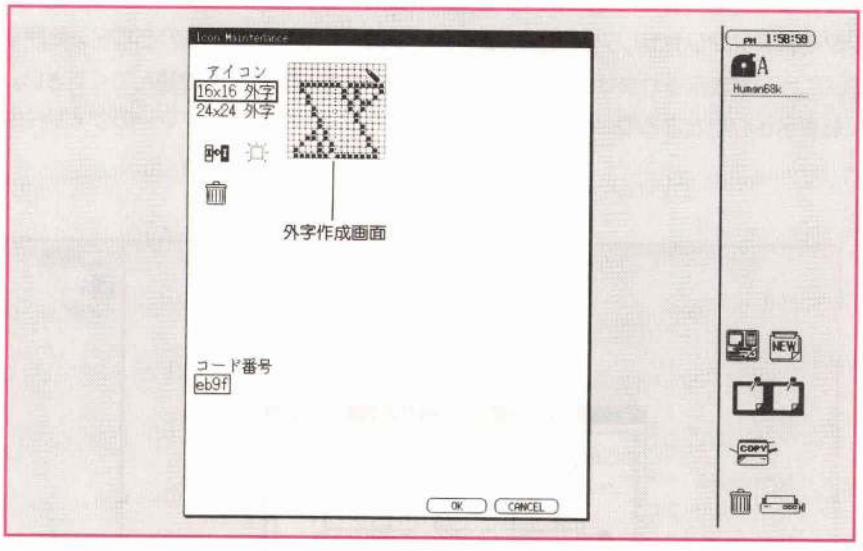
なお、ウィンドウ中のごみ箱の形をしたアイコンをクリックすると、そのとき表示されていたアイコンパターンとアイコン名は、ウィンドウから消去され、ごみ箱の中へ捨てられます（ウィンドウ画面には、違うアイコンが表示されます）。ここで"OK"をクリックすると、ごみ箱に捨てられたアイコンのデータは、"ICONDATA.SYS"から削除されます。"CANCEL"をクリックしてウィンドウを閉じれば、ごみ箱に捨てられたアイコンのデータも、もとのまま"ICONDATA.SYS"の中に保存されます。

●外字の作成

外字の作成は、次の手順で行います。

①デスクアクセサリアイコンのメニューから、"Icon Maintenance"を選択して、アイコンメンテナンスのウィンドウを開いてください。

②ウィンドウ左上の選択枝の中から、作成したい外字のサイズを選んでクリックしてください。すると、アイコン作成画面が、選んだサイズの外字を作成する画面に変わります。（ここでは16×16ドットの外字作成画面を選択しています）。




③アイコンを作成する場合と同様、鉛筆の形をしたポインタを使って、登録したい外字を作成してください。作成画面の左側にあるシンボルも、アイコンを作成する場合と同様に使えます（白黒反転や画面のクリア、外字データの削除を行います）。

④「コード番号」の欄には、作成した外字を登録するコード番号を入力します。使用できるコード番号は、シフト JIS コードで EB9F～EBEE（JIS コードでは 7622～7670）です。

※シフト JIS コードと JIS コードは、コード体系が異なるだけで、その内容は変わりません。たとえば、シフト JIS コードの "EB9F" は JIS コードの "7621" と同じ外字を指します。

⑤外字の作成が終了したら、登録するコードを確かめてから、マウス・トラックボールの左ボタンで "OK" をクリックしてください。登録を中止する場合には、"CANCEL" をクリックしてください。外字作成のウィンドウが閉じ、作成した外字は登録されません。

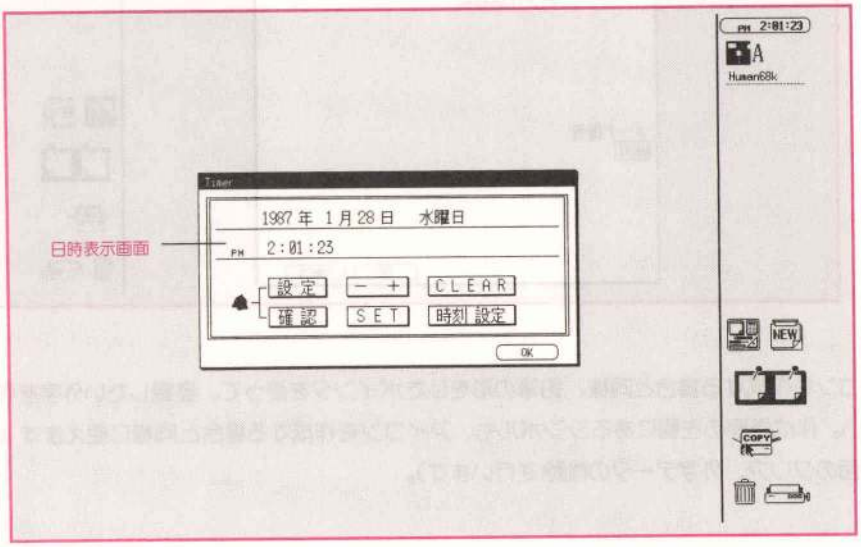
⑥外字作成のウィンドウが閉じ、作成した外字がそのコードで登録されます。以後、コード入力状態でそのコード番号を入力すると、画面には作成した外字が表示されます。

## (9) タイマーの使い方（Timer）

「タイマー」は、現在の日付と時刻を設定したり、本機に内蔵のタイマーをセットするアクセサリです。このタイマーは、セットした日時に専用ディスプレイテレビやコンピュータ本体の電源スイッチを "入"（ON）、"切"（OFF）することができます。タイマー設定は、毎月（特定の日付）・毎週（特定の曜日）・毎日のいずれかを選択できます。

このタイマーは、セットした日時に専用ディスプレイテレビやコンピュータ本体の電源スイッチを "入"（ON）にすることができます。電源を ON 状態にしておける時間は、5 分から 60 分までの間、5 分間隔で好きな時間を設定できます。無制限にも設定できます。

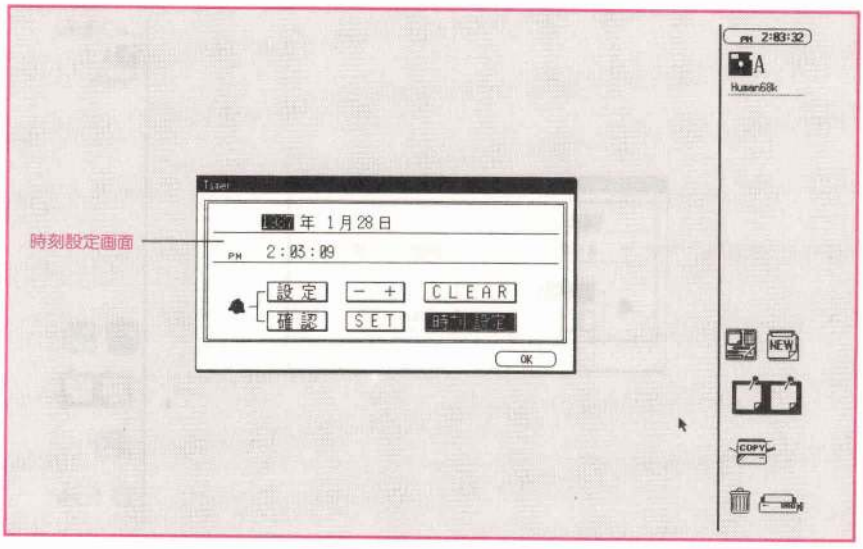
ポインタをデスクアクセサリアイコンに重ね、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、アクセサリのメニューが表示されますので、そのままポインタを "Timer" まで運んでください。"Timer" が黒く反転表示されたところで、ボタンを離すと、デスクトップ上にタイマーのウィンドウが開きます。



開いたときのウィンドウは、現在の日時を表示しています。この日時表示の下に並んでいる各種のボタンをマウス・トラックボールで操作して、時刻やタイマーをセットします。

**●時計のセット**

［時刻設定］をクリックすると、現在の日時をセットすることができます。




年月日は、西暦です。また、時刻は12時間制です。［＋］か［－］をクリックして、新たな年月日や時刻をそれぞれ設定してください。設定が終わるたびに［SET］をクリックして、設定を確定します。すると、次の設定項目が黒く反転表示されますので、続けて設定／確定を行ってください。新たな日時のセット中は、いつでも［CLEAR］をクリックすれば、設定を取り消すことができます。

すべての設定が終わった瞬間から、その設定通りに時計が動き始め、画面は新しく設定された日時表示画面に変わります。アイコン領域の一番上にある「時計」も、新しい時刻に変わります。

**●タイマーのセット**

［設定］をクリックすると、タイマーをセットすることができます。タイマーをセットするには、［＋］か［－］をクリックして、設定したいものを黒く反転表示させてください。最後に［SET］をクリックして設定を確定してください。

すべての設定が終了すると、ウィンドウ表示は現在の日時に変わります。

・**毎月**……電源を入れるタイマーを毎月の特定の日にセットします。これを選択すると、次に日付を設定する必要があります。

・**毎週**……電源を入れるタイマーを毎週の特定の曜日にセットします。これを選択すると、次に曜日を設定する必要があります。

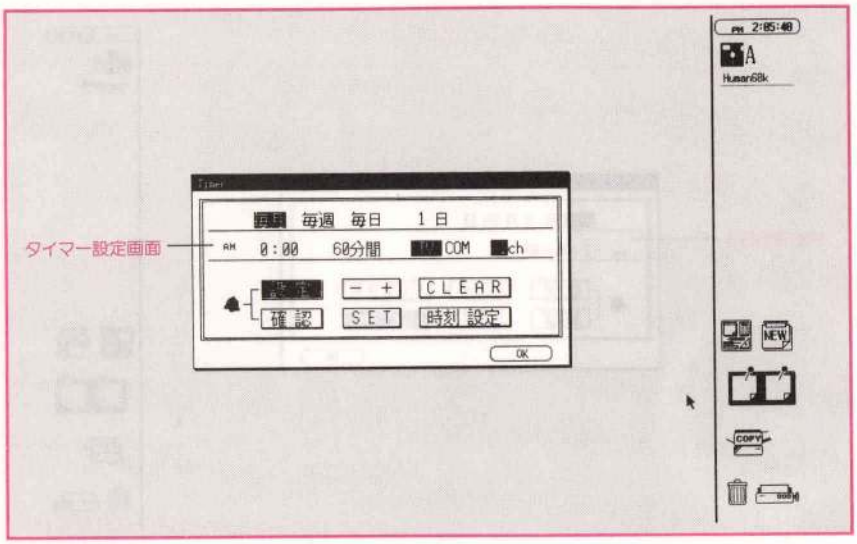
・**毎日**……電源を入れるタイマーを毎日セットします。

・X：XX……タイマーで電源を入れる時刻を設定します。時刻は12時制です。

・XX **分間**……タイマーでONした電源を、その何分後にOFFするかを設定します。設定できる時間は、5～60分まで（5分刻み）または無制限までです。

・TV ……タイマーを作動させる機器を、専用ディスプレイテレビに設定します（指定した日時にディスプレイテレビの電源を入れ、指定した時間の経過後にディスプレイテレビの電源を切ります）。

・COM …タイマーを作動させる機器を、コンピュータ本体に設定します（指定した日時にコンピュータ本体の電源を入れ、指定した時間の経過後にコンピュータ本体の電源を切ります）。




**●タイマー（TIMER）ランプについて**

タイマー（TIMER）ランプは、タイマーがセットされているときに赤色に点灯します。また、タイマーによって電源が〝入〟（ON）になると、タイマーランプは点滅します。

**●タイマー設定内容の確認**

タイマーが設定されていると、［確認］の上でマウス・トラックボールの左ボタンを押している間、設定内容が表示されます。タイマーが設定されていないときは、「登録されていません」というメッセージが表示されます。

**●タイマー設定内容の取り消し**

いったん確定してしまったタイマー設定を取り消したいときには、まず［確認］をクリックして、設定画面を確認してから、［CLEAR］をクリックしてください。設定は取り消され、ウィンドウ表示は現在の日時に変わります。

**●タイマーの使用に関する注意点**

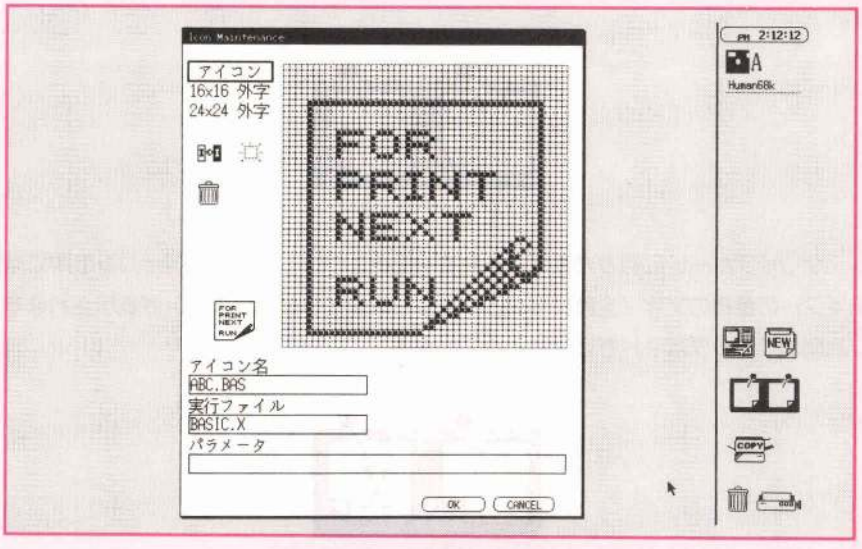
・タイマーを使用する場合には、コンピュータ本体後面のメイン電源スイッチを切らないでください。タイマーが動作しません。ただし、タイマー設定内容自体は、本機に内蔵のバッテリーで保たれています。

・停電や電源プラグが抜かれることなどによって、コンピュータ本体の電源が断たれても、内蔵バッテリーの働きによって予約内容が消えることはありません。時計も狂いません。ただし、あまり長時間にわたる停電は、時計やタイマー設定に悪影響を及ぼすことがあります。

・タイマー設定終了後、コンピュータ本体の前面の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを〝入〟（ON）にしたままではタイマーは動作しません。

## 実行ファイルとパラメータ

アイコンメンテナンスでアイコンを作る場合、ほとんどは「アイコン名」、すなわちそのアイコンが対応しているファイル名を指定するだけで、新しいアイコンを使うことができます。「実行ファイル」および「パラメータ」の指定が必要になるのは、そのファイルのアイコンをダブルクリックしたときに、何か他のプログラム（実行ファイル）を実行させるようにしたい場合です。たとえば、X-BASIC 上で動く BASIC のプログラム〝ABC . BAS〟を、デスクトップ上でダブルクリックして実行できるようにするには、アイコンメンテナンスの「アイコン名」の欄に〝ABC . BAS〟を指定し、「実行ファイル」に〝BASIC . X〟を指定します。また、文書ファイル〝MEMO . DOC〟をダブルクリックしたとき、自動的にエディタを起動して〝MEMO . DOC〟を編集できるようにするには、「アイコン名」に〝MEMO . DOC〟を、「実行ファイル」に〝ED . X〟を指定すれば良いのです。




すなわち、これらを指定すれば、実行可能ファイル（ファイル名の拡張子が〝. X〟〝. Z〟〝. R〟であるファイル）以外のファイルも、デスクトップ上から直接ダブルクリックして使うことができるようになります。何かのプログラムによって実行されるソースファイルや、OS のコマンドインタープリタ（〝COMMAND . X〟）によって実行されるバッチファイル、ワープロやエディタ上で編集する文書ファイルなどは、それぞれ「実行ファイル」を指定すると便利です。

なお、「パラメータ」は、指定した実行ファイルによりますので、詳しくは「Human68k ユーザーズマニュアル」の「外部コマンド」をご覧ください。

# 2.7 クリップボードアイコン

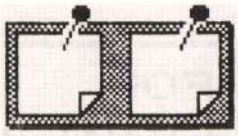
「クリップボード」は、英語で「紙ばさみ」のこと、つまりある情報を一時的に留めておく板です。デスクトップには、文章などをいったんためておく場所として、クリップボードが用意されています。

クリップボードは、デスクアクセサリの「メモ帳」や「電話帳」などで使用します。「メモ帳」や「電話帳」内の一部分を、なんでもクリップボードに貼り付けておけます。

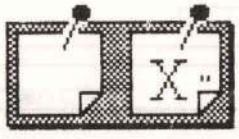
クリップボードに貼り付けた情報は、「メモ帳」や「電話帳」などからいつでも引き出して使用することができます。一度クリップボードに保管された情報は、次の情報が預けられるまでの間は、何回でも呼び出して使えるので、コピーの代わりとして用いることもできます。

## (1) アイコンの形

クリップボードアイコンは、左右２枚のクリップボードからできていて、次のような形をしています。２枚のクリップボードは、それぞれ役割が違います。左側のクリップボードは「消しゴム」として、右側のクリップボードは「コピー」として、テキストを表示するウィンドウと情報のやり取りを行います。



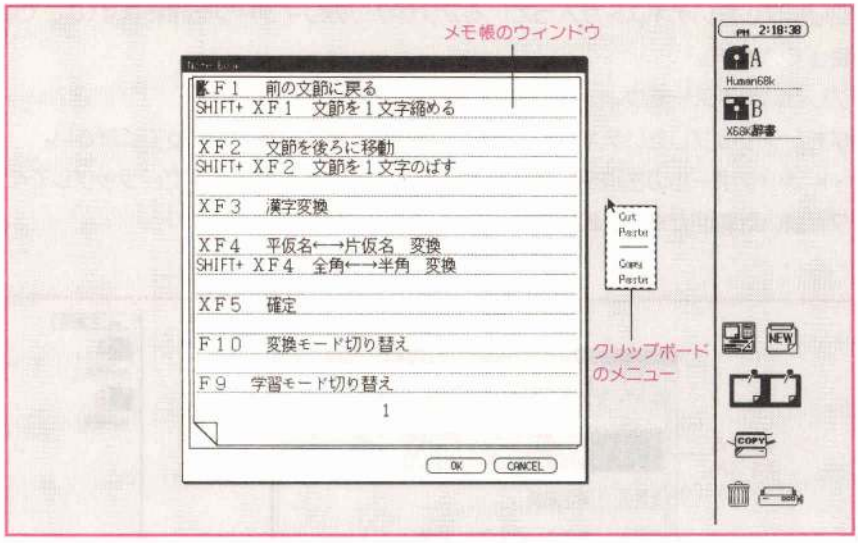
ただし、クリップボードに何かが書き込まれていると、クリップボードアイコンの中には、書き込まれたテキストの最初の文字（全角文字なら１文字、半角文字なら２文字）が表示されます（この例の場合、右側のクリップボードだけが使われています）。




## (2) クリップボードの使い方

クリップボードとの情報のやり取りは、すべてメニューを使って行います。クリップボードのメニューは、デスクアクセサリの「メモ帳」か「電話帳」などのウィンドウが開いているときに使うことができます。

「メモ帳」か「電話帳」のウィンドウを開いて、マウス・トラックボールの右ボタンを押してみてください。次のようなメニューが表示されます。メニューの項目を確かめたら、マウス・トラックボールのボタンを離してください。いまはまだ、どのメニューも使うことはできないので、すべてのメニューが点線で表示されています。




メニュー中央に引かれた線で、メニューの上下が区切られています。上の2つ("Cut"と"Paste")が左側のクリップボードのメニュー、下の2つ("Copy"と"Paste")が右側のクリップボードのメニューです。各メニューの機能は次の通りです。

・Cut

指定されたテキストを、ウィンドウからカット（削除）すると共に、その内容を左側のクリップボードに書き込みます。

・Paste

"Cut"によって左側のクリップボードに書き込まれた内容を、ウィンドウの指定された位置に貼り付けます。

・Copy

指定されたテキストを、右側のクリップボードに書き込みます。ウィンドウ内のテキストに変化はありません。

・Paste

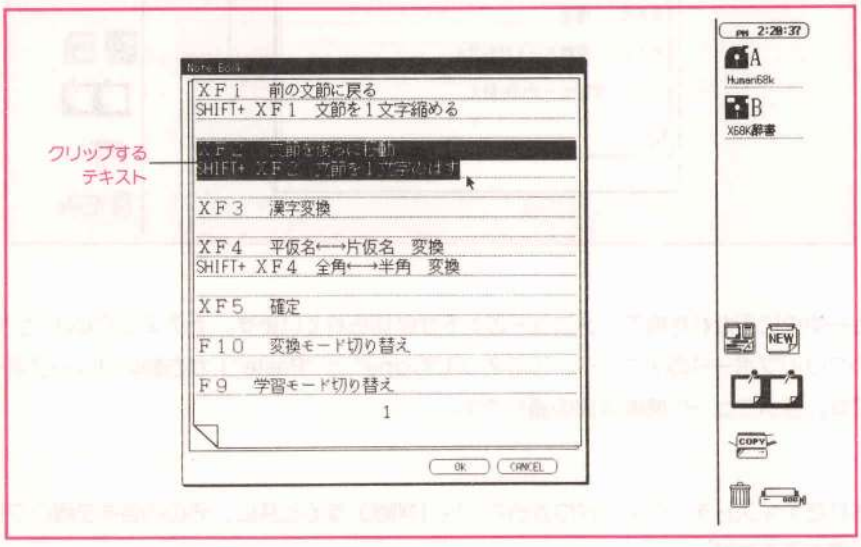
"Copy"によって右側のクリップボードに書き込まれた内容を、ウィンドウの指定された位置に貼り付けます。

すなわち、目的のテキストをそのままクリップボードに保存するか、ウィンドウからカット(削除)してクリップボードに保存するかによって、どちらのクリップボードを使用するかが決まります。

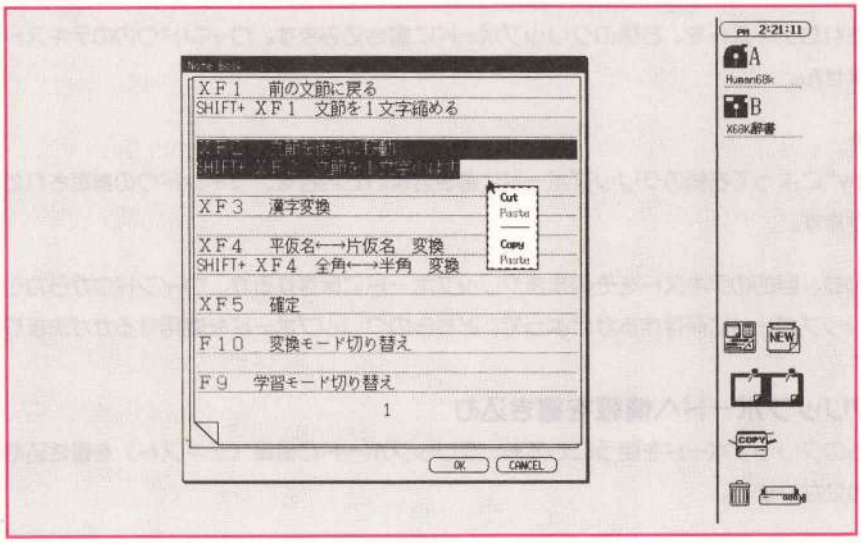
### (3) クリップボードへ情報を書き込む

どちらのクリップボードを使うにしても、クリップボードに情報（テキスト）を書き込む手順は、次のようになります。

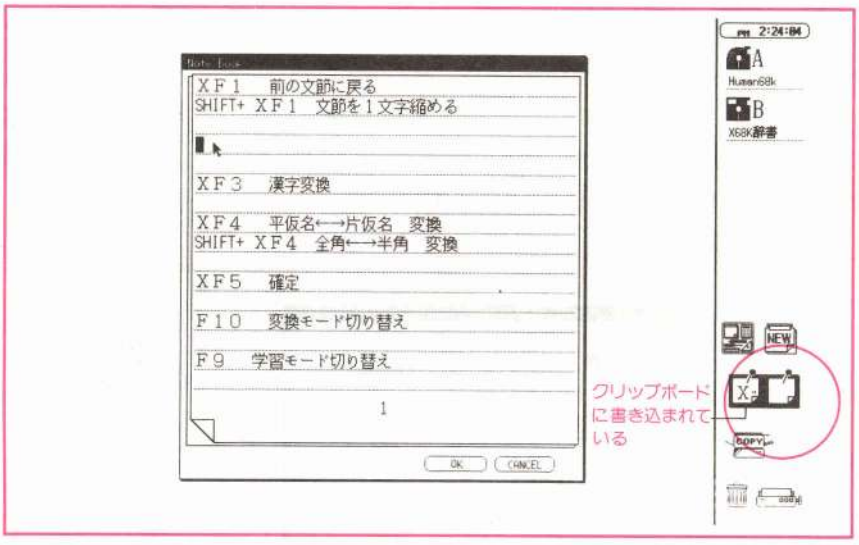
①まず、クリップしたいテキストが入っているアクセサリのウィンドウを開きます(ここでは、「メモ帳」を使っています)。
②クリップしたいテキストをウィンドウの中に表示させてください。
③ポインタを、クリップしたいテキストの始点（最初の文字）に持っていってください。
④マウス・トラックボールの左ボタンを押え、そのままテキストの終点までドラッグしてください。ポインタが動いた範囲が黒く反転します。




⑤クリップする範囲がこれで良いかどうか確認して、ボタンを離してください。
⑥デスクトップ上の任意の場所で、マウス・トラックボールの右ボタンを押して、クリップボードのメニューを表示させてください。"Cut" と "Copy" が実線で表示されます。

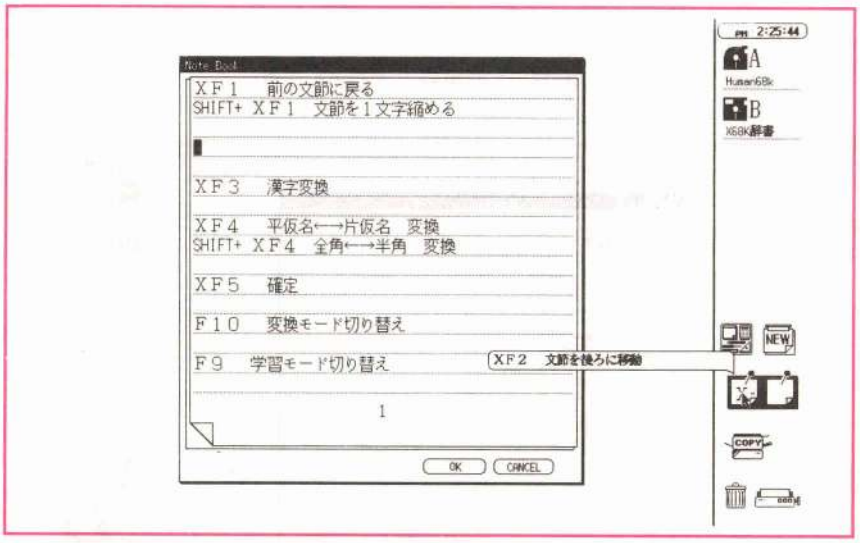


⑦ボタンを押したまま、ポインタを目的のメニューまでドラッグし、メニューが反転表示されたら、ボタンを離してください（ここでは "Cut" を選択しています）。これで、指定したテキストがクリップボードの中に書き込まれます。




すでにクリップボードが使用されている場合でも、新たな情報を重ね書きしてしまって構いません。クリップボードは、書き込まれるたびに前の情報を消して、新しい内容を保存します。

情報が書き込まれているクリップボードにポインタを重ね、その上でマウス・トラックボールの左ボタンを押すと、書き込まれているテキストの最初の数文字が表示されます。

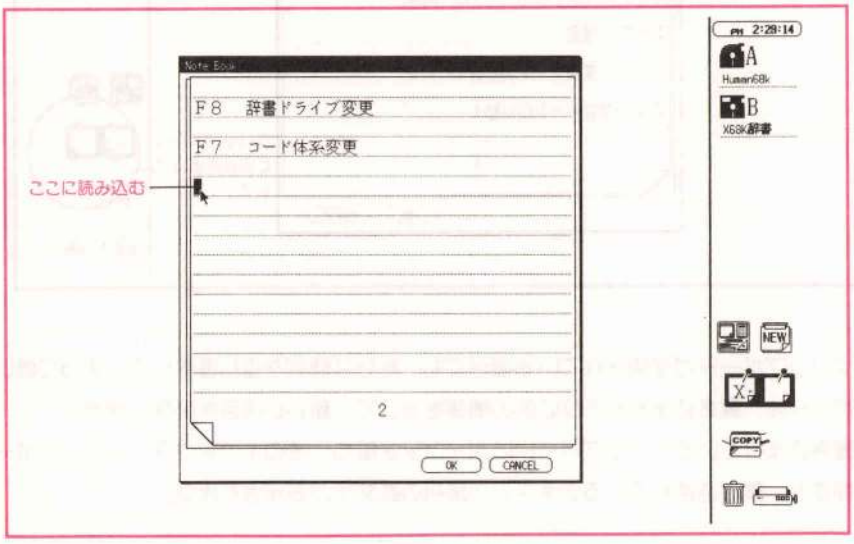


## (4) クリップボードから情報を取り出す

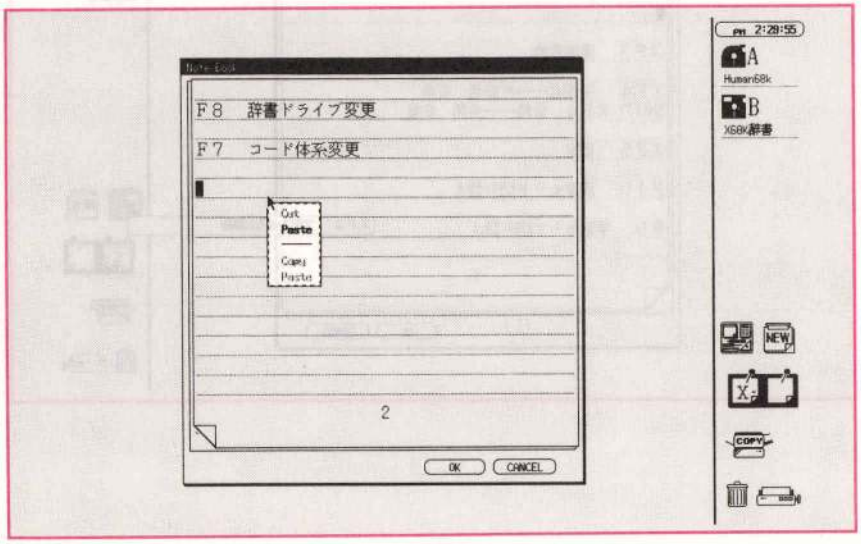
クリップボードに貼りつけられた情報は、「クリップボードからのコピー」という形で取り出されますから、何度取り出しても消えてしまうことはありません。クリップボードの情報を取り出す手順は、次のようになります。

①取り出して貼りつける先のウィンドウを開いてください（ここでは「メモ帳」のウィンドウを使っています）。

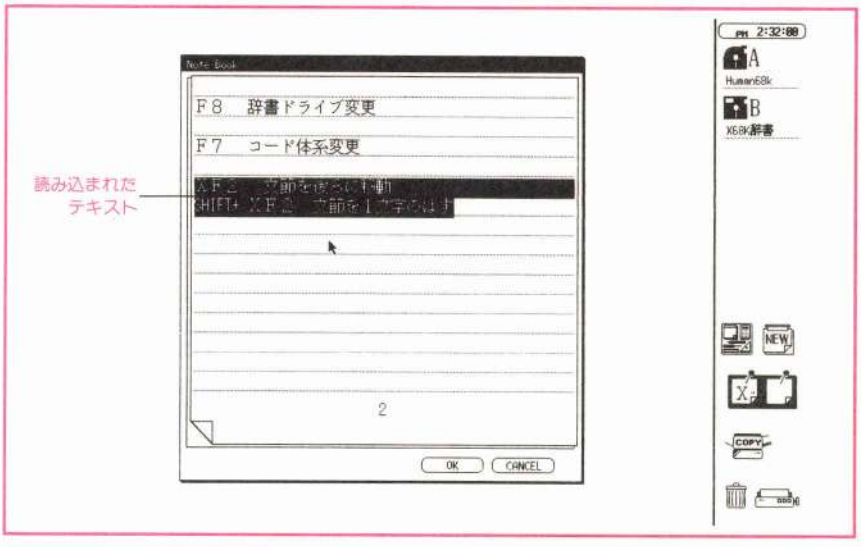
②貼りつける地点にポインタを動かし、マウス・トラックボールの左ボタンをクリックしてください。クリックした地点にカーソルが移動します。クリップボードから取り出した情報は、いまカーソルが現れたところに挿入される形で貼りつけられます。




③デスクトップ上の任意の場所で、マウス・トラックボールの右ボタンを押して、クリップボードのメニューを表示させてください。"Paste" が実線で表示されます。



④ボタンを押したまま、ポインタを目的のメニューまでドラッグし、メニューが反転表示されたら、ボタンを離してください。これで、そのクリップボードの情報はすべて指定した地点に挿入されます。




クリップボードの情報は、何度取り出してもクリップボードから消えません。

ただし、左側のクリップボードに書き込まれた情報は、コンピュータを起動し直したり電源を切ったりすると消えてしまいますので注意してください。右側のクリップボードの内容は、ディスク上に、クリップファイル（通常は CLIP . VS）として保存されますので、新たな情報を書き込むまでなくなることはありません。ファイルにして保存しておきたい内容は、メニューの "Copy" を使って、右側のクリップボードに書き込んでおくと良いでしょう。

なお、クリップファイルのファイル名は、デスクアクセサリの「コントロールパネル」で自由に変更することができます。

# 第3部

## より高度な使い方

# 1 日本語を入力する —日本語フロントプロセッサ—

## 1.1 イントロダクション

### 1.1.1 日本語フロントプロセッサとは

本機には、キーボードから日本語を入力する「日本語入力」機能があります。日本語入力機能を使って、日本語ワードプロセッサはもちろん、ディスクや文書にかな漢字混じりの名前を付けたり、デスクトップのアクセサリである「メモ帳」や「電話帳」に日本語のメモを書くことが簡単にできます。

本機では、「日本語フロントプロセッサ(以下、日本語 FP)」が独立して日本語入力をつかさどっています。しかも、日本語 FP は本機で動作するすべてのプログラムやアプリケーションと組み合わせて使うことができます。ですからいったんこれに慣れれば、ビジュアルシェルを起動したデスクトップ画面上でも、OS のコマンドモードでも、付属の日本語ワードプロセッサでも、同じ操作で抵抗なく日本語の入力ができるわけです。

また、よく使う熟語や特殊な用語は辞書にユーザー単語登録しておけます。

JIS 第一水準・第二水準の漢字一覧表は、Appendix「C. コード表」を参照してください。

また、日本語 FP 用のユーティリティプログラムもいくつか用意されています。登録単語を含む日本語辞書の保守を行う「DICM (辞書ディスク保守ユーティリティ)」は、別冊の「ユーティリティソフト、ゲームソフト説明書」で、本機が備えていない文字を外字として登録する「USKCGM (外字保守ユーティリティ)」は、「Human68k ユーザーズマニュアル」でそれぞれ解説しています。

## 1.2 操作方法

日本語入力機能を使うには、本機に付属のシステムディスクと辞書ディスクとが必要です。システムディスクには、かな漢字の変換を受け持つ日本語 FP のプログラムが、辞書ディスクには辞書のデータが入っています。実際の操作には、それぞれのディスクのバックアップディスクを使うようにしてください。

この項では、日本語 FP の起動から文字の入力・変換までの操作方法を簡単に説明します。

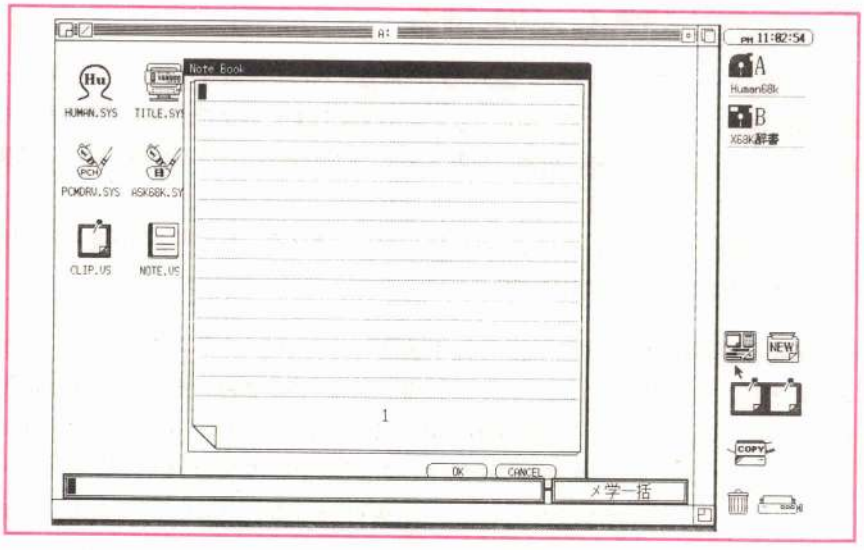
### 1.2.1 日本語FPの起動

日本語のかな漢字変換を受け持つ日本語FPのプログラムは、システムディスクに入っています。本機のシステムディスクは、変換プログラムと日本語辞書を起動時に自動的に組み込むように設定されていますから、これでコンピュータを起動すれば、あとは起動の操作だけで、かな漢字変換できるようになります。

※後述の「辞書学習機能」を「ディスクへの学習」モードに設定する場合は、使用する辞書ディスクのライトプロテクトシールをはがして、辞書に書き込みが行える状態にしなければなりません。
また、日本語文字が入力できるのは、メモ帳ウィンドウなどを開いて文字入力が可能になってからです。

日本語FPを起動する方法は簡単です。次のように起動してください。

①システムディスクをAドライブ(ディスクドライブ0)に、辞書ディスクをBドライブ(ディスクドライブ1)に挿入してください。
②キーボードの CTRL キーを押しながら、XF1 キーを押してください。以後、この操作のことを CTRL + XF1 と表現します(第1部「6.1 キーボード」を参照)。
③キーを離すと変換プログラムが動作を始め、画面は次のようになります。これが日本語の入力ができる状態です。ここではメモ帳に日本語を入力しようとしています。




再び同じ操作( CTRL + XF1 )をすると、日本語FPが動作をやめ、元の(日本語FPが起動する前の)画面に戻ります。

## 1．2．2　入力モード

さて、日本語が入力できる状態では、画面の最下行に次のような「ガイドライン」が表示されます。

メ学一括
▮

ガイドラインのうちほとんどは、キーボードから入力した文字（未変換の文字、変換中で未確定の文字を含む）を表示したりさまざまな操作を行う「変換エリア」です。変換エリアに入力できる文字数は、デスクトップ画面なら半角文字で最大 58 文字（全角文字では 29 文字）まで、コマンドモード画面なら半角文字で最大 78 文字（全角文字では 39 文字）までです。

ガイドラインの右方には、辞書の学習機能のモード、変換モードなどの、日本語 FP の状態が表示されています。

メ学一括

### ●辞書の学習機能

辞書の学習機能とは、同音異義語群の中で最後に選択された語を常に辞書の同じ読みの語の先頭に置くよう、候補の順序を入れ換える機能です。これによって、最後に選択した語がいつも変換結果の最初に現れ、変換効率が上がります。

本機の辞書学習機能には、メモリ内で学習する「メモリへの学習」モードと、辞書ディスクに学習結果を書き込む「ディスクへの学習」モードがあります。

・「メモリへの学習」モードでは、メモリに読み込んだ辞書に対して学習するだけで、辞書ディスクの内容を書き換えません。したがって、使用中は通常の学習効果を上げていきますが、電源を切ると学習効果がなくなり、次の起動時には再び辞書ディスクに登録されている語順に戻って変換が行われます。
・「ディスクへの学習」モードでは、そのつど辞書ディスクを書き換えながら、学習結果を記憶します。したがって、電源を切っても学習効果がなくなりません。

辞書の学習機能は便利な機能ですが、他の人の辞書ディスクを借りて日本語入力をする場合や、画面を見ずにどんどん入力したいような場合など、辞書ディスク内に学習結果を残さない方がいいこともあります。このような場合には、辞書学習機能を「メモリへの学習」モードに設定してください。

ガイドラインには、「メモリへの学習」を設定していれば「メ学」の文字が現れ、「ディスクへの学習」を設定していれば「デ学」の文字が表示されます。日本語 FP を起動したばかりのときは「メ学」になっています。F9 キーを押すたびに、学習機能のメモリへの学習／ディスクへの学習が切り替わります（後述の「1．2．4　環境設定キー」を参照）。

デ学一括　　メ学一括

### ●変換モード

「一括変換モード」と「逐次自動変換モード」があります。それぞれ、「一括」、「逐次」と表示されます。[F10]キーを押すたびに、変換モードが切り替わります(後述の「1.2.4 環境設定キー」を参照)。

「一括変換モード」は、変換キー([XF3])を押すことによって、かな漢字変換開始のタイミングを日本語FPに知らせるモードです。本機の日本語FPは、キー入力中から日本語辞書を先に読んでおく「辞書先読み機能」を備えていますので、[XF3](変換)キーが押されてからの時間を短縮できます。

これに対して「逐次自動変換モード」は、変換キーで日本語FPに変換開始のタイミングを知らせなくても、入力するそばから自動的に辞書を見て、次々とかな漢字変換を行うモードです。

「一括変換モード」では、同音異義語をチェックしながら変換できますが、文節の切れ目を意識しながら[XF3]キーを押さなければなりません。これに対して「逐次自動変換モード」は、入力だけに専念できるのが長所ですが、同音異義語などのためにうまく変換されなかった部分を、あとで再変換しなければなりません。

日本語FPを起動したばかりのときは「一括変換モード」です。

メ学逐次　　メ学一括

## 1.2.3 日本語文字の入力と変換

### ●キーボードの状態

キーボードの状態によって、入力したキーがどんな文字になるかが異なります。

**・全角／半角**

キーボードの[全角]キーの緑色のランプがついているときは全角文字、消えているときは半角文字が入力できる状態です。

**・ひらがな／カタカナ**

キーボードの[ひらがな]キーの緑色のランプがついているときはひらがな、消えているときはカタカナが入力できる状態です(ただし、[かな]キーまたは[ローマ字]キーのランプが点灯していなければアルファベットが入力されます)。①の[全角]キーの状態によっては、ひらがな／カタカナが全角や半角になって入力されます。なお、本機のキーボードのかな配列は「JIS配列」に準拠しています(本機のOSであるHuman68kの"SWITCH"コマンドを使用してキーボードを50音順の配列に変更することができます。詳しくは別冊の「Human68kユーザーズマニュアル」をご覧ください)。

**・かな／英数字**

キーボードの[かな]キーの赤色のランプがついているときはカナ文字、消えているときは英数字が入力できる状態です。①②の[全角]キー、[ひらがな]キーの状態によっては、全角のひらがな／カタカナ／英数字が入力されます。

### ・ローマ字入力モード

[ローマ字]キーの赤色のランプがついていると、キーボードの英文字を利用して、日本語をローマ字綴りで入力できます。[ローマ字]キーのランプが消えているときは、ふつうに英数字が入力できます。ローマ字の綴りとかなとの対応は、後述の「1.4　ローマ字／かな対応表」をご覧ください。

### ・コード入力モード

[コード入力]キーの赤色のランプがついていると、漢字、全角のひらがな、全角のカタカナ、全角記号などを「コード」で入力することができます。読みの難しい第二水準漢字など、読みでかな漢字変換するのが困難な文字を入力する際に便利です。画面には次のように表示されます。

```
[JIS,SHIFT] CODE : ■
```

0000～FFFF までの 4 桁の 16 進数で表された漢字コードを入力すると、画面上のカーソル位置に対応する文字が現れます。もう一度[コード入力]キーを押してランプを消すと、コード入力モードにする前のモードに戻ります。ここで使えるコードは「JIS コード」「シフト JIS コード」「区点コード」の 3 種類です。[F7]キーを押すたびに、JIS(シフト JIS を含む)コードと区点コードが切り替わります。文字とコードとの対応は、Appendix「C. コード表」をご覧ください。

### ・記号入力モード

[記号入力]キーを押すと、全角文字の中に漢字やかなとともに含まれている、各種の記号文字を入力するモードになります。記号文字に付けられている漢字コードでも入力することができますが、記号を入力するだけならこのモードで入力したほうが便利です。このモードになっているときは、画面には次のように表示されます。

```
[記号] ※14※ ■ 、 。 ， ． ・ ： ；
```

ここでは、上下左右のカーソルコントロールキーおよびリターンキー以外のキー入力は無効です。左右のカーソルキーを押せば、反転表示が 1 文字分ずつ移動します。上下のカーソルキーを使うと、デスクトップの画面では反転表示が 8 文字ずつ、コマンドモードでは 9 文字分ずつ移動します。カーソルキーで記号を探し、反転表示されているときにリターンキーを押せば、その文字が画面上のカーソル位置に現れます。もう一度[記号入力]キーを押すと、記号入力モードにする前のモードに戻ります。

なお、入力できるコードはシフト JIS コードです。

## ●文字の入力

キーボードから入力した文字は、ガイドラインの変換エリアに表示されていきます。ここには、デスクトップ画面では半角文字で最大58文字(全角文字では29文字)、コマンドモードの画面では半角文字で最大78文字（全角文字では39文字）まで入力できます。

入力時は前項の各キーの状態を確認してください。とくに日本語FPを起動したままでアルファベットを入力する場合は、あらかじめ[かな]キーのランプを消しておいてください。

①まず、変換したい日本語の読みを入力します。ローマ字で入力してもかなで入力してもかまいません。入力中に辞書ドライブのドライブアクセス表示用ランプが赤く光り、辞書ファイルを読み込んでいることがわかります。入力した文字は、変換エリアに入ります。

```
にほんごＦＰをつかって、にほんごしょりをよりかんたんに。▌                    メ学一括
```

②変換エリア内では、次のキーで文字の中を移動できます。入力誤りはこれらのキーで修正してください。

- [←](左向きカーソルキー)……カーソルを1文字分左へ動かします。
- [→](右向きカーソルキー)……カーソルを1文字分右へ動かします。
- [BS] ……カーソルの左にある文字を1文字消します。カーソル位置を含むカーソルより右の文字は、左に1文字分詰められます。
- [DEL] ……カーソル上の文字を1文字消します。カーソルよりも右にある文字は、左に1文字分詰められます。
- [HOME] ……入力した文字を消さずに、カーソルを変換エリアの先頭(左端)に移動します。

```
▌ほんごＦＰをつかって、にほんごしょりをよりかんたんに。                      メ学一括
```

- [CLR] ……変換エリア内に入力されている文字をすべて消去し、カーソルをエリアの先頭(左端)に移動します。

```
▌                                                                    メ学一括
```

- [INS] ……オーバーライト／インサートモードを変更します。「オーバーライトモード」とは、カーソル上の文字を書き換えながら入力していくモード、「インサートモード」とは、入力した文字が現在のカーソル位置の直前に挿入されていくモードです。[INS]キーの赤ランプが点灯しているときが「インサートモード」です。

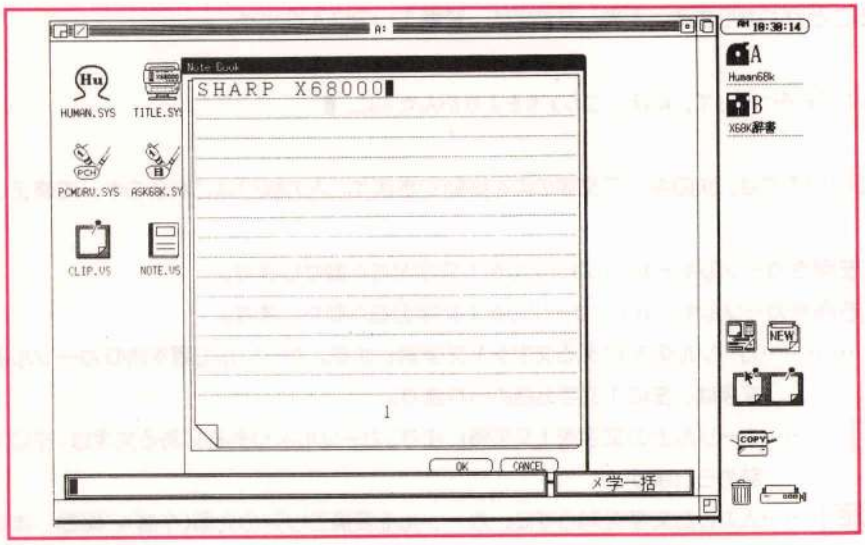
※以降は、入力した読みをどんな文字に変換するかで操作方法が異なります。

◎アルファベットを入力する場合

①あらかじめ [かな] キー、[ローマ字] キーを解除して（ランプを消して）入力した文字は、変換エリア内でもアルファベットで表示されています。

```
SHARP X68000▌                                    メ学一括
```

②[XF5] キーまたはリターンキーを押すと、そのまま画面のカーソル位置に移ります。




◎ひらがな、カタカナに変換する場合

①いったん変換作業を行わねばなりません。[XF3] キーを押してください。

②変換後の文字は文節に分かれ、第一文節だけが反転表示されています。これを「未確定状態」と呼びます。

```
片仮名入力も簡単に出来ます。                    メ学一括
```

文節の切れ目が間違っていたり、同音異義語が出てきてしまったときの対処法は、後述の「●文節の切れ目を変えるには」以降で説明しています。

③[XF4] キーを押すと、反転表示されている第一文節がひらがなに戻り、もう一度 [XF4] キーを押すとカタカナになります。以後、[XF4] キーを押すたびにカタカナ→ひらがな、ひらがな→カタカナの変換が行われます。

```
カタカナ入力も簡単に出来ます。                  メ学一括
```

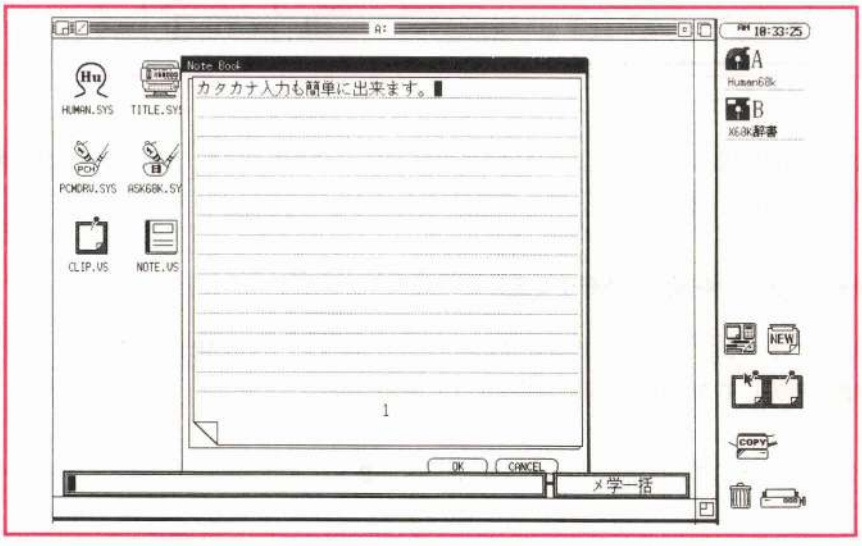
④ XF2 キーを押すと次の文節が反転表示になります。

カタカナ入力も簡単に出来ます。　　メ学一括

ここまでの段階なら、ESC キーを押せば反転している文字以降が入力直後の状態に戻ります。

カタカナ変ゆうりょくもかんたんにできます。　　メ学一括

⑤ XF5 キーまたはリターンキーを押すと、変換エリア内の未確定文字がすべて確定し、通常画面内のカーソル位置に移動します。

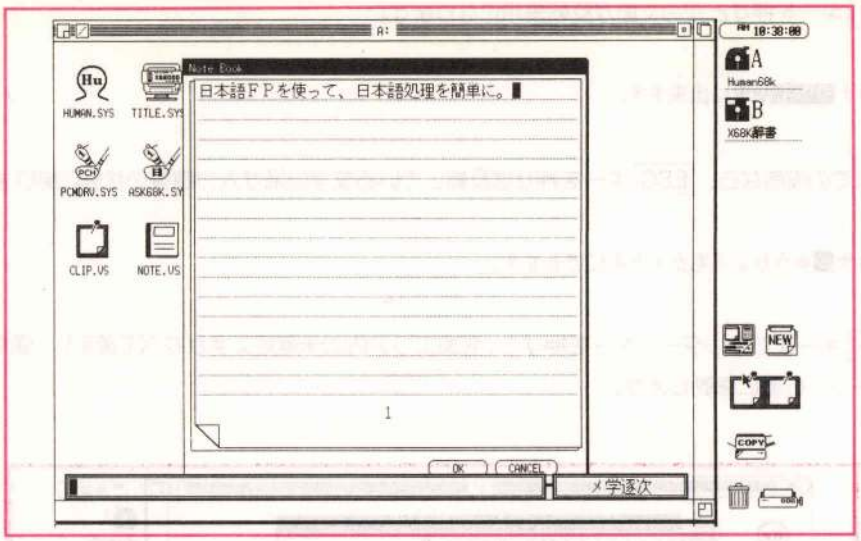



◎逐次自動変換モードでかな漢字変換をする場合

①特別に変換操作をしなくても、読みを入力するに従って、自動的に辞書を読みながらかな漢字混じりの文章に変換し、その結果を変換エリアに表示していきます。このときの変換結果はいずれも未確定状態です。

日本語ＦＰを使って、日本語処理を簡単に。　　メ学逐次

②そのままで確定してかまわなければ、XF5 キーまたはリターンキーを押して確定してください。変換結果が変換エリアから通常画面内に移されます。




③文節の切れ目が間違っていたり、同音異義語が出てきてしまったときの対処法は、後述の「●文節の切れ目を変えるには」以降で説明しています。

**◎一括変換モードでかな漢字変換をする場合**

①変換キーである XF3 キーを押すまでは変換作業に入りません。「辞書先読み機能」により、入力中から辞書を検索して対応する文字を読み出しています。

にほんごＦＰをつかって、にほんごしょりをかんたんに。　　メ学一括

②XF3 キーを押すと、日本語 FP があらかじめ読み出しておいた変換結果を表示します。第一文節は反転表示されています。

日本語ＦＰを使って、日本語処理を簡単に。　　メ学一括

③入力全体をそのまま確定してかまわなければ、XF5 キーまたはリターンキーを押して確定してください。変換結果が変換エリアから通常画面内に移されます。




④文節の切れ目が間違っていたり、同音異義語が出てきてしまったときの対処法は、後述の「●文節の切れ目を変えるには」以降で説明しています。

## ●文節の切れ目を変えるには

以上が文字入力、および、かな漢字変換の基本ですが、場合によっては漢字にしたくない語が漢字になったり、別の同音異義語に誤って変換されたり、文節間の区切りが誤っていることがあります。このまま確定することはできませんから、ある文節と隣の文節との区切りを変更するなどして、再変換する必要があります。

XF3 キーで変換した直後の第一文節は、変換エリア内で次のように反転表示されています。逐次変換のときは、いったん XF3 キーを押すと第一文節が反転表示されます。ここでは、次のように文節の切れ目を変えてください。

**禍歯医者**に行きました。　〆学一括

・SHIFT ＋ XF1 ……反転表示の文節を、読みで１字分短くします。

**禍歯医者**に行きました。　〆学一括

↓ SHIFT ＋ XF1

**禍し歯医者**に行きました。　〆学一括

・SHIFT ＋ XF2 ……反転表示の文節を、読みで１字分長くします。

[redacted]歯医者に行きました。　メ学一括

↓ SHIFT ＋ XF2

[redacted]感謝に行きました。　メ学一括

・XF1 ……前の文節を反転表示の文節とします。

私[redacted]行きました。　メ学一括

↓ XF1

[redacted]歯医者に行きました。　メ学一括

・XF2 ……次の文節を反転表示の文節とします。

[redacted]歯医者に行きました。　メ学一括

↓ XF2

私[redacted]行きました。　メ学一括

## ●表示選択モード

一度変換キーを押した結果が不満足だった場合でも、スペースキーまたはXF3キーをもう一度押すと、同じ読みの次候補が（あれば）表示されます。それでも適当な漢字に変換されないときは、三回目にスペースキーまたはXF3キーを押すと、ガイドライン内に候補がまとめて（八ないし九候補）表示され、その中から選択するモードに画面が変わります。このモードを「表示選択モード」と呼びます。辞書の学習機能のために、候補群は最も新しく使用した語を先頭に順に並んでいます。

残 44　1.今日　2.京　3.[redacted]　4.凶　5.興　6.境　7.強　メ学一括

表示選択モードでは、九個前後の候補が一群となって並び、番号付きでガイドラインに表示されます（もちろん、その読みで登録されている候補が少なければ、表示される候補数も少なくなります）。候補群の前には、その読みの候補数が「残○○」として表示されています。

最初の候補（番号3）が反転表示になっています。カーソルキーでこの反転表示を動かし、望みの候補が反転したところでXF5キー、リターンキーのうちいずれかのキーを押すか、数字キーで直接候補番号を指定して、選択・確定します。これによって表示選択モードから抜け、候補群は画面から消えます。選択・確定した候補は変換エリアに入り、同時に次の文節が反転表示になります。

表示選択モードでは、次のようなキーを使用します。表示選択モードでも、XF1キー、XF2キー、SHIFT ＋ XF1キー、SHIFT ＋ XF2キーの各キーは動作します。

・XF3 キー、スペースキー、 → (右向きカーソルキー)

……表示選択候補群内で、次候補を反転表示させます。

残 44 1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強 メ学一括

↓ →

残 43 1.今日 2.京 3.共 4.■ 5.興 6.境 7.強 メ学一括

・ ← (左向きカーソルキー)

……同じく、前候補を反転表示させます。

残 43 1.今日 2.京 3.共 4.■ 5.興 6.境 7.強 メ学一括

↓ ←

残 44 1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強 メ学一括

・ ↓ (下向きカーソルキー)

……現在表示されている候補群に代わって、次の候補群が(あれば)表示されます。

残 44 1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強 メ学一括

↓ ↓

残 37 1.■ 2.狂 3.鏡 4.亨 5.享 6.匡 7.喬 メ学一括

・ ↑ (上向きカーソルキー)

……同じく、前の候補群が表示されます。

残 37 1.■ 2.狂 3.鏡 4.亨 5.享 6.匡 7.喬 メ学一括

↓ ↑

残 46 1.■日 2.京 3.共 4.凶 5.興 6.境 7.強 メ学一括

・数字キー ……現在表示されている候補群の中から、指定した番号の候補を選択・確定します。

残 44 1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強 メ学一括

↓ 4

凶■■跳ね返す メ学一括

・ESC　……表示選択モードを抜けます。

残 44　1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強　メ学一括

↓ESC

■ょううんをはねかえす　メ学一括

## ●その他の変換

変換エリア内の文字に対しては、その他にもいろいろな変換を施すことができます。

・XF4 …… ひらがな／カタカナに変換

いったんXF3キーで変換したあとの未確定文節(反転表示)を、ひらがな／カタカナに変換します。まず一度XF4キーを押すと、反転していた文節がひらがなになります。もう一度押すと、カタカナになります。以降XF4キーを押すたびに、カタカナ／ひらがなが切り替わります。

■■■に入れて下さい。　メ学一括

↓XF4

■■■に入れて下さい。　メ学一括

↓XF4

■■■に入れて下さい。　メ学一括

↓XF4

■■■に入れて下さい。　メ学一括

↓XF4

■■■に入れて下さい。　メ学一括

・SHIFT ＋ XF4 …… 全角／半角に変換

XF4キーと同様の操作順序で、全角を半角に、半角を全角に変換します。

■■■に入れて下さい。　メ学一括

↓SHIFT ＋ XF4

■■に入れて下さい。　メ学一括

↓SHIFT ＋ XF4

■■■に入れて下さい。　メ学一括

・郵便番号を入力した後 XF3 …… 郵便番号変換

入力された数字を郵便番号と見て、対応する地名を呼び出します。本機の日本語辞書には、出荷時から郵便番号と地名が登録されています。郵便番号を入力して XF3 キーを数回押すと、対応する都道府県名などが表示されます。

561▌　　メ学一括

↓ XF3

大阪府豊中市　　メ学一括

・ ESC …… 未変換状態に戻る

変換エリア内の文字を未変換状態に戻し、文字入力モードにします。反転表示の文節もなくなります。

今日は晴天なり　　メ学一括

↓ ESC

きょうはせいてんなり　　メ学一括

## 1.2.4 環境設定キー

日本語 FP を使用するうえで欠かせないのが、この環境設定です。辞書ディスクが入ったドライブ（および辞書ファイル）を指定・変更したり、辞書の学習機能をメモリ／ディスクに設定したり、変換方式を切り換えたり、よく使う語を日本語辞書にユーザー登録したりします。

順にひとつずつ説明します。

### ●辞書ドライブ設定

辞書ドライブとは、日本語辞書ディスクが入ったドライブのことで、通常は B ドライブです。ディスクの容量と日本語辞書の大きさとの兼ね合いなどの関係で辞書ディスクを変更したい場合は、次のようにしてください。

① F8 キーを押すと、ガイドライン内に次のように表示されます。もう一度押すとサブ辞書が表示されます。ここで表示されているのは、現在使用中の日本語辞書のドライブ名およびファイル名です。

メイン辞書　B:¥X68K_M.DIC

サブ辞書　B:¥X68K_S.DIC

②ドライブ名の先頭でカーソルが反転しています。このままでよければ、リターンキーか ESC キーを押してください。辞書ドライブ設定モードを抜けます。変更したければ、変更先のドライブ番号および辞書ファイル名をキーボードから入力してください。実際につながっていないドライブ(辞書）を指定するとエラーメッセージが表示されますので、リターンキーを押すか再び指定してください。

```
ﾕｰｻﾞ辞書    B:USERDICT.DIC
```

③適当なドライブ名(辞書ファイル名)を入力しリターンキーを押すと、ガイドラインは通常の状態に戻ります。以降、日本語 FP は指定したドライブの日本語辞書を使ってかな漢字変換を行います。

## ●学習機能

同音異義語のうち、最後に選択された語を常に候補群の先頭(表示選択モードの候補番号 1)にもってくるよう、辞書に学習させる機能を「学習機能」と呼びます。

本機では、メモリに読み込んだ辞書上で学習を行う「メモリへの学習」モードと、日本語辞書を書き換えて学習結果を直接記録する「ディスクへの学習」モードがあります。

F9 キーを押すと、ガイドラインの右下に「メ学」「デ学」という表示が交互に現れます。

日本語 FP では、あらかじめ学習機能を「メ学」（メモリへの学習)に設定しています。

※辞書学習機能を「デ学」モードに設定するときは、必ずお使いの辞書ディスクのライトプロテクトシールをはがして、辞書ディスクを書き込み可能にしておいてください。

また、学習結果をディスクに書き込むのにしばらく時間がかかる場合があります。

## ●変換方式の切り換え

本機の日本語 FP の変換方式には、XF3 キーを押さなくても入力とともに自動的に変換を行う「逐次自動変換モード」と、XF3 キーを押して初めて変換が始まる「一括変換モード」とがあります。

F10 キーを押すたびに、ガイドライン右に「逐次」、「一括」が交互に表示されます。日本語 FP では、あらかじめ変換モードを「一括」（一括変換モード)に設定しています。

## ●辞書への単語登録

本機の日本語辞書には、あらかじめ約 6 万語の語句が収められています。これらの語句とは別に、よく使用しながら日本語辞書に登録されていない語( XF3 キーを押しても変換されない語)を、ユーザーが独自に辞書に登録できます。これを繰り返して、個々のユーザーは自分専用の辞書を構築してゆくことができます。

辞書にユーザー単語を登録するには、XF3 キーを押しても変換できなかった読みがまだ変換エリア内に表示されているうちに、ESC キーを押して入力モードに戻した後 登録 キーを押してください。ただちに登録モードに入ります。

ただし、読みとして使用できる文字は全角文字です。単語として使用できる文字は全角文字だけです。

以降では、「五百旗部」という名前が変換できなかったと仮定して説明します。操作はローマ字入力モードのものですが、それ以外の入力モードでも大筋は同じです。次の手順に従ってください。

```
おきべくんはやすみました                                    メ学一括
```

①登録しようとする語(の読み)がまだ変換エリア内にあることを確認の上、登録キーを押してください。ガイドライン右の表示が「始点」となります。

```
登録    おきべくんはやすみました                            始点
```

②カーソルキーで変換エリア内のカーソルを動かし、〝いおきべ〟(変換できなかった語)の先頭(〝い〟)に持ってきてリターンキーを押してください。その文字が反転表示になり、ガイドライン右の表示が「終点」と変わります。

③次にカーソルキーを使って、登録したい語の最後の文字（〝べ〟）まで反転表示を広げ、リターンキーを押してください。「始点」と「終点」で指定した範囲の文字が「読み」として変換エリア内に表示され、その右に〝単語＝〟と表示されます。

```
登録    読み＝いおきべ    単語＝                            単語
```

④〝単語＝〟の右にはカーソルが出ていますから、指定した読みで登録しようとする単語を、ここに漢字で入力します。〝いおきべ〟のままでは漢字に変換されないことがわかっていますから、ここでは、「五」「百」「旗」「部」を一文字ずつ、それぞれ「ご」「ひゃく」などの読みで辞書から抜き出します。

⑤ G O と入力してください。

```
ご                                                          単語
```

⑥ XF3 キーを押して変換してください。「五」に変換されなかったら、もう一度 XF3 キーを押したり表示選択モードにしたりして、「五」にしてください。

```
登録    読み＝いおきべ    単語＝五                          単語
```

⑦同様に、 H Y A K U などと入力して〝単語＝五〟の右に「百」を表示させてください。その後「旗」「部」なども同様に表示させてください。

```
登録    読み＝いおきべ    単語＝五百                        単語
```

⑧登録しようとする〝単語＝〟が正しい漢字に変換されたことを確認して、リターンキーを押してください。

```
登録    読み＝いおきべ    単語＝五百旗部                    単語
```

⑨登録した単語の品詞情報を指定します。画面には次のように表示されます。

```
登録    品詞情報＝人名（姓）                              単語
```

上下左右のカーソルキーで反転表示を変え、希望の選択肢が表示されたところでリターンキーを押してください。

⑩登録が済むと、登録終了を示すメッセージが表示されますので、何かキーを押してください。入力モードに戻ります。

⑪もう一度 XF3 キーを押せば、正しく「五百旗部」と変換されます。

```
五百旗部君は休みました                                  メ学一括
```

※誤って 登録 キーを押して単語登録モードに入ってしまったら、ESC キーを押せばいつでも抜けることができます。

※動詞、形容詞、形容動詞は、「読み」「単語」ともに語幹のみを入力してください。

## 1.3　キー操作一覧

### ●変換操作

| | |
|---|---|
| XF3 | 漢字変換をする。もう一度押すと次候補を表示する。三度目に押したとき表示選択モードに入る。 |
| XF4 | ひらがな／カタカナ変換をする。 |
| SHIFT ＋ XF4 | 全角／半角変換をする(英数字、ひらがな、カタカナ)。 |
| XF5 またはリターンキー | 変換エリアにある全文を確定する。 |
| スペースキー | 漢字変換後、次候補を表示する。 |
| ESC | 変換結果をキャンセルして、文字入力に戻る。 |

## ●文節の操作

| | |
|---|---|
| XF1 | 前の文節を、反転表示させる。 |
| XF2 | 次の文節を、反転表示させる。 |
| SHIFT ＋ XF1 | いま反転表示になっている文節を、読み一文字分短くする。 |
| SHIFT ＋ XF2 | いま反転表示になっている文節を、読み一文字分長くする。 |

## ●表示選択モードでの操作

| | |
|---|---|
| XF3、スペースまたは→ | 表示選択モードで、次の語を反転表示する。 |
| ← | 表示選択モードで、前の語を反転表示する。 |
| ↓ | 表示選択モードで、次の候補群を表示する。 |
| ↑ | 表示選択モードで、前の候補群を表示する。 |
| XF5またはリターンキー | 表示選択モードで、いま反転表示している候補を持って変換操作に戻る。 |
| 数字キー | 表示選択モードで、指定した番号の候補を持って変換操作に戻る。 |
| ESC | 表示選択モードを抜ける。 |

## ●環境設定キー

| | |
|---|---|
| 登録 | 日本語辞書に単語を登録する。 |
| F7 | コード入力モードで使用するコード体系を切り替える(JIS・シフト JIS ←→ 区点)。 |
| F8 | 辞書ドライブを設定する。 |
| F9 | 辞書の学習機能を保存するかしないか(ディスクに学習するかメモリに学習するか)を設定する。 |
| F10 | 変換モードを切り換える。変換モードには、「逐次自動変換」、「一括変換」がある。 |

## ●句読点など


……読点（、）.


……句点（。）


……中黒（・）


……始めカギカッコ（「）


……終わりカギカッコ（」）

## 1.4 ローマ字／かな対応表

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| あ<br>A | い<br>I, YI | う<br>U, WU | え<br>E | お<br>O |
| か<br>KA, CA | き<br>KI | く<br>KU, CU | け<br>KE | こ<br>KO, CO |
| さ<br>SA | し<br>SI, SHI, CI | す<br>SU | せ<br>SE, CE | そ<br>SO |
| た<br>TA | ち<br>TI, CHI | つ<br>TU, TSU | て<br>TE | と<br>TO |
| な<br>NA | に<br>NI | ぬ<br>NU | ね<br>NE | の<br>NO |
| は<br>HA | ひ<br>HI | ふ<br>HU, FU | へ<br>HE | ほ<br>HO |
| ま<br>MA | み<br>MI | む<br>MU | め<br>ME | も<br>MO |
| や<br>YA | | ゆ<br>YU | | よ<br>YO |
| ら<br>RA, LA | り<br>RI, LI | る<br>RU, LU | れ<br>RE, LE | ろ<br>RO, LO |
| わ<br>WA | | | | を<br>WO |
| あ<br>shift＋A | い<br>shift＋I | う<br>shift＋U | え<br>shift＋E | お<br>shift＋O |
| や<br>shift＋YA | | ゆ<br>shift＋YU | | よ<br>shift＋YO |
| っ<br>shift＋Z，shift＋TU，shift＋TSU，子音を重ねる（かった　KATTA） | | | | |
| ん<br>X，N＋'，shift＋N，NN，Nの次に子音（おんがく　ONGAKU） | | | | |
| ー（長音）<br>ー（マイナス）キー | | | | |
| が<br>GA | ぎ<br>GI | ぐ<br>GU | げ<br>GE | ご<br>GO |
| ざ<br>ZA | じ<br>ZI, JI | ず<br>ZU | ぜ<br>ZE | ぞ<br>ZO |
| だ<br>DA | ぢ<br>DI | づ<br>DU | で<br>DE | ど<br>DO |
| ば<br>BA | び<br>BI | ぶ<br>BU | べ<br>BE | ぼ<br>BO |
| ぱ<br>PA | ぴ<br>PI | ぷ<br>PU | ぺ<br>PE | ぽ<br>PO |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | いぇ<br>YE | |
| | うぃ<br>WI | | うぇ<br>WE | |
| きゃ<br>KYA | きぃ<br>KYI | きゅ<br>KYU | きぇ<br>KYE | きょ<br>KYO |
| くゎ<br>KWA | くぃ<br>KWI | | くぇ<br>KWE | くぉ<br>KWO |
| しゃ<br>SYA, SHA | しぃ<br>SYI | しゅ<br>SYU, SHU | しぇ<br>SYE, SHE | しょ<br>SYO, SHO |
| ちゃ<br>TYA, CYA, CHA | ちぃ<br>TYI, CYI | ちゅ<br>TYU, CYU, CHU | ちぇ<br>TYE, CYE, CHE | ちょ<br>TYO, CYO, CHO |
| つぁ<br>TSA | つぃ<br>TSI | | つぇ<br>TSE | つぉ<br>TSO |
| てゃ<br>THA | てぃ<br>THI | てゅ<br>THU | てぇ<br>THE | てょ<br>THO |
| にゃ<br>NYA | にぃ<br>NYI | にゅ<br>NYU | にぇ<br>NYE | にょ<br>NYO |
| ひゃ<br>HYA | ひぃ<br>HYI | ひゅ<br>HYU | ひぇ<br>HYE | ひょ<br>HYO |
| ふぁ<br>FA | ふぃ<br>FI, FYI | | ふぇ<br>FE, FYE | ふぉ<br>FO |
| ふゃ<br>FYA | | ふゅ<br>FYU | | ふょ<br>FYO |
| みゃ<br>MYA | みぃ<br>MYI | みゅ<br>MYU | みぇ<br>MYE | みょ<br>MYO |
| りゃ<br>RYA, LYA | りぃ<br>RYI, LYI | りゅ<br>RYU, LYU | りぇ<br>RYE, LYE | りょ<br>RYO, LYO |
| ぎゃ<br>GYA | ぎぃ<br>GYI | ぎゅ<br>GYU | ぎぇ<br>GYE | ぎょ<br>GYO |
| ぐゎ<br>GWA | ぐぃ<br>GWI | | ぐぇ<br>GWE | ぐぉ<br>GWO |
| じゃ<br>ZYA, JYA, JA | じぃ<br>ZYI, JYI | じゅ<br>ZYU, JYU, JU | じぇ<br>ZYE, JYE, JE | じょ<br>ZYO, JYO, JO |
| ぢゃ<br>DYA | ぢぃ<br>DYI | ぢゅ<br>DYU | ぢぇ<br>DYE | ぢょ<br>DYO |
| でゃ<br>DHA | でぃ<br>DHI | でゅ<br>DHU | でぇ<br>DHE | でょ<br>DHO |
| びゃ<br>BYA | びぃ<br>BYI | びゅ<br>BYU | びぇ<br>BYE | びょ<br>BYO |
| ぴゃ<br>PYA | ぴぃ<br>PYI | ぴゅ<br>PYU | ぴぇ<br>PYE | ぴょ<br>PYO |
| ヴ ァ<br>VA | ヴ ィ<br>VI | ヴ<br>VU | ヴ ェ<br>VE | ヴ ォ<br>VO |

# 2 テレビコントロール、スーパーインポーズ

## 2.1 専用ディスプレイテレビコントロール

専用ディスプレイテレビ CZ-600D をお使いの方は、本機のキーボード上から直接テレビのチャンネルや音量をコントロールすることができます。これが「テレビコントロール機能」です。テレビコントロール機能は、本体前面の電源スイッチが入っていなくても、本体後面のメイン電源スイッチが入っていれば、使用することができます(OPT.2 キーを除く)。

テレビコントロールは、テンキー(数値入力キー)およびカーソルコントロールキーを、それぞれ SHIFT キー(本体前面の電源スイッチが "入" のときは OPT.2 キーも)と組み合わせることによって行います。キー入力とその機能は次の通りです。

| キー入力 | 機能 |
|---|---|
| SHIFT + 1 | チャンネル 1 を選局します。 |
| SHIFT + 2 | チャンネル 2 を選局します。 |
| SHIFT + 3 | チャンネル 3 を選局します。 |
| SHIFT + 4 | チャンネル 4 を選局します。 |
| SHIFT + 5 | チャンネル 5 を選局します。 |
| SHIFT + 6 | チャンネル 6 を選局します。 |
| SHIFT + 7 | チャンネル 7 を選局します。 |
| SHIFT + 8 | チャンネル 8 を選局します。 |
| SHIFT + 9 | チャンネル 9 を選局します。 |
| SHIFT + / | チャンネル 10 を選局します。 |
| SHIFT + * | チャンネル 11 を選局します。 |
| SHIFT + − | チャンネル 12 を選局します。 |
| SHIFT + 0 | 音声ミュート(音声を一時的にカット)となり、もう一度押すと解除されます。 |
| SHIFT + + | テレビ画面とコンピュータ画面を重ね合わせます(スーパーインポーズ)。もう一度押すと、スーパーインポーズが解除されます。スーパーインポーズは、専用ディスプレイテレビをお使いでなければ使えません。 |
| SHIFT + = | 専用ディスプレイテレビのテレビ/外部入力を交互に切り換えます。 |
| SHIFT + . | テレビ画面/コンピュータ画面を交互に切り換えます。 |

| | |
|---|---|
| SHIFT + , | 音量が普通の状態になります。 |
| SHIFT + ↑ | 音量がアップし、押し続けると最大になります。 |
| SHIFT + ↓ | 音量がダウンし、押し続けると最小になります。 |
| SHIFT + → | チャンネルがアップします(1 → 2 →……→ 12 → 1 →……)。 |
| SHIFT + ← | チャンネルがダウンします(12 → 11 →……→ 1 → 12 →……)。 |
| SHIFT + CLR | テレビのチャンネル番号を画面に表示します(チャンネルコール)。もう一度押すと、チャンネル番号を消します。 |

## 2.2 スーパーインポーズ

SHIFT キーを押しながら + キーを押すと、専用ディスプレイテレビ CZ-600D の画面にコンピュータ画像を重ねて表示することができます。これをスーパーインポーズといいます。

スーパーインポーズは本機の特長の1つで、テレビを見ながらコンピュータで作業をしたり、テレビにメッセージを流したりなど、アイデア次第でいろいろな楽しみ方ができます。

スーパーインポーズ画面にするときは、コンピュータ画面の背景色を黒にしておいてください。なお、高解像度ディスプレイモードでは、スーパーインポーズは使用できませんのでご注意ください(インターレース方式による疑似高解像度(512×512 ドット)では、スーパーインポーズを使用することができます)。

※スーパーインポーズにしたとき、表示されるコンピュータ画面サイズが画面よりも大きくなり(これを「オーバースキャン」といいます)、カーソルのホーム位置が見えなくなります。

※ 512×512 ドットモードの疑似高解像度スーパーインポーズの場合、ちらつきが目立ちます。この原因は、テレビジョン信号(NTSC 信号)が毎秒 60 コマのスピードで2枚の絵を送り、それを組み合せて1枚の絵として表現する方式(インターレース走査)だからです。このような場合は、256×256 ドットモードを使うことをおすすめします。

# 3 デスクトップを使わない操作

## 3.1 コマンドモードとは

これまでは、「ビジュアルシェル」によるデスクトップ上からの操作を中心に説明してきましたが、本機はビジュアルシェルを使わないモードも備えています。これが「コマンドモード」です。

「コマンドモード」とは、「Human68k」という名前のOS(Operating System)のプログラムだけがコンピュータを動かしている状態です。このときユーザーは、Human68kが用意している「コマンド」を使うことによって、様々な作業を行うことができます。

「デスクトップモード」では、このHuman68kのプログラムの他に「ビジュアルシェルのプログラム」が動いています。ビジュアルシェルのプログラムは、主にデスクトップの画面処理をするプログラムで、ファイル操作やディスク操作といった実際の作業は、「コマンドモード」同様、Human68kが処理しています。

すなわち、コマンドモードとデスクトップモードは、その使い方が異なるだけで、実際に行われている作業は同じです。どちらもHuman68kが行う作業であることには変わりありません。

ただし、デスクトップモードでは、Human68kの一部の機能しか使うことができません。実行できる作業は、直接Human68kを操作できるコマンドモードの方がはるかに豊富です。コマンドモードでは、作業はキーボードからの入力によって行いますので、デスクトップ上に用意されていないコマンドも使用することができるのです。コマンドモードで使用できるコマンドについては、別冊の「Human68k ユーザーズ マニュアル」で詳しく解説していますので、そちらを参照してください。

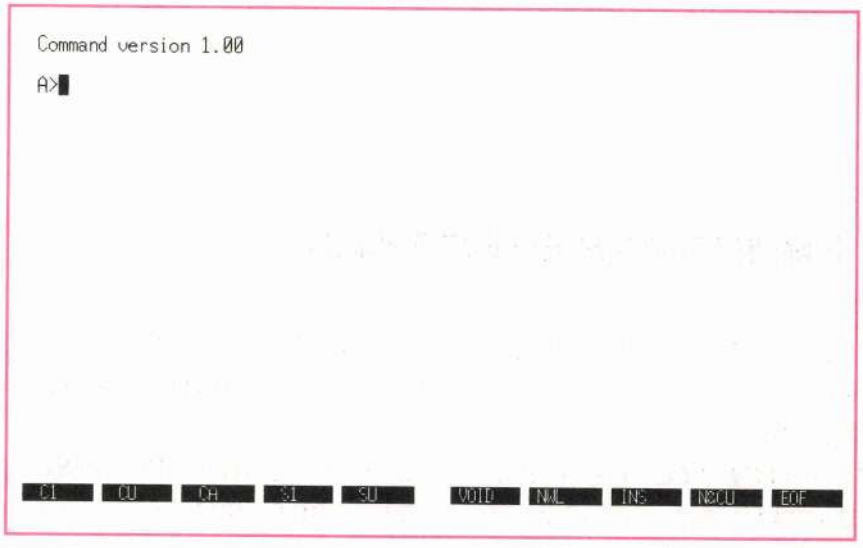
※「コマンドモード」と「デスクトップ」の関係を簡単にまとめると、次のようになります。

1.デスクトップ上で行うことのできる作業が、すべてコマンドモードから行えるわけではありません。
2.逆に、コマンドモードでしかできない作業もあります（コマンドモードから行える作業のすべてが、デスクトップ上から行えるわけではありません）。
3.作業は、デスクトップモードではアイコンなどをクリックすることによって行っていたのに対し、コマンドモードではキーボードからコマンドを入力することによって行います。

## 3.2 コマンドモードに入るには

デスクトップモードからHuman68kのコマンドモードに入るには、デスクトップから〝COMMAND.X〟を実行します。〝COMMAND.X〟はHuman68kのコマンド処理プログラムで、実行するとコンピュータをコマンドモードに設定します。

ポインタを〝COMMAND.X〟のアイコンに重ね、そこでマウス・トラックボールの左ボタンをダブルクリックしてください。デスクトップが消え、画面はHuman68kのコマンドモードになります。




画面に表示された〝A>〟は、「プロンプト」と呼ばれる記号です。プロンプトとは、英語で「うながす」という意味の言葉で、まさにコンピュータがユーザーに対して何らかの命令(コマンド)の入力を促していることを示しています。コマンドモードでは、このプロンプトに続けて目的のコマンドをキーボードから入力しながら、作業を進めて行きます。コマンドの詳細については、別冊の「Human68kユーザーズマニュアル」をご覧ください。

## 3.3 デスクトップモードに戻るには

コマンドモードから再びデスクトップモードに戻るには、「EXIT コマンド」を実行します。画面にプロンプト("A>")が表示されていることを確かめて、次のように入力してください。入力は、半角なら大文字でも小文字でもかまいません。

A>EXIT ↵　（↵ は、リターンキーを押す動作を表す）

リターンキーを押してしばらくすると画面にメッセージが表示されますので、それに従ってください。画面には再びデスクトップが表示されます。

## 3.4 起動時にコマンドモードに入るには

システムディスクをドライブ 0 に入れてコンピュータを起動すると、自動的にデスクトップ画面が表示されます。これは、システムディスクの中で、ビジュアルシェルを自動的に実行するように設定しているからです。

コンピュータは起動すると、何よりも先に「システムファイル」と呼ばれる Human68k のプログラムを読み込んで実行します。このシステムファイルの中に "TITLE . SYS" というファイルがあるかどうかで、起動時のモードが決まります。つまり、

①起動したシステムディスクのルートディレクトリ(A：のウィンドウ)に "TITLE . SYS" ファイルがあると、起動時に自動的にビジュアルシェルが実行される。
②"TITLE . SYS" ファイルがないと、起動時に自動的にコマンドモードになる。

そこで、次回起動時にはコマンドモードから起動したいなら、システムディスクの A：のウィンドウを開き、コマンドメニューの "Rename" を使って、"TITLE . SYS" という名前を "TITLE . VS" という名前に変えてください。ただし、この操作は、コマンドモードでの操作がある程度わかるようになってから行うようにしてください。

再びビジュアルシェルモードで起動するようにするには、この逆(TITLE . VS → TITLE . SYS)を行います。

# 3.5 BASIC を起動するには

デスクトップモードから X-BASIC を起動するには、"BASIC"のフォルダーアイコンをダブルクリックし、次に BASIC 実行プログラムである "BASIC . X" のアイコンをダブルクリックします。

ポインタを "BASIC . X" のアイコンに重ね、そこでマウス・トラックボールの左ボタンをダブルクリックしてください。デスクトップが消え、画面は BASIC の起動画面になります。

BASIC モードから再びデスクトップモードに戻るには、BASIC の「SYSTEM コマンド」を実行します。BASIC のプロンプト "OK" が表示されているときに、次のように入力してください。

SYSTEM ↵　　（↵は、リターンキーを押す動作を表す）

リターンキーを押してしばらくすると画面にメッセージが表示されますので、それに従ってください。画面には再びデスクトップが表示されます。

# 4 画面のハードコピーをとる方法

ディスプレイの画面の様子を、そのままプリンタに出力することを「ハードコピー」とか、「ハードコピーをとる」と呼びます。本機では、次の4つの方法で画面のハードコピーをとることができます。ただし、いずれの方法でもポインタとソフトキーボードはプリンタに出力されません。

①ビジュアルシェル実行中は、デスクトップのプリンタアイコンをポイントし、マウスの右ボタンを押してください。プリンタアイコンのメニューとして「Hard Copy」コマンドが現れます。ボタンを離さずにポインタを上にドラッグして「Hard Copy」コマンドを反転させたところで、ボタンを離してください。

② COPY キー

ビジュアルシェル実行中でなくとも、COPY キーを押せば、そのとき表示されていた画面のハードコピーをとることができます。①、③、④に比べて約¼の大きさです。

③ SHIFT + COPY キー

SHIFT キーを押しながら COPY キーを押すと、①と同じハードコピーをとることができます。

④ CTRL + COPY キー

CTRL キーを押しながら COPY キーを押すと、①と同じ大きさでドットの密度を荒くしたハードコピーを印字します。印字音が小さくなりますが、コピーの濃度も薄くなります。

※ハードコピー

コンピュータの出力には、大別してプリンタなどで紙の上に印刷するものと、ディスプレイ装置などで画面に映し出すものの2種類があります。前者は、出力をそのまま〝物理的に〟保存ができることから、「ハードコピー」と呼ばれ、これに対して後者の一時的な出力を「ソフトコピー」と呼ぶことがあります。

# Appendix

# A システム拡張

## A.1 周辺機器名一覧

本機は基本構成のシステムだけでも幅広くご利用いただけますが、次のような周辺機器で本機の能力をより向上させることができます。

### ●専用ディスプレイテレビ

| 形名 | 品名 | マスクピッチ | 備考 |
|---|---|---|---|
| CZ-600D | 15型カラー<br>ディスプレイテレビ | 0.39mm | 水平走査周波数<br>15K／24K／31KHz 自動選択<br>リモコン付 |

### ●カラーディスプレイ

| 形名 | 品名 | マスクピッチ | 備考 |
|---|---|---|---|
| CU-15M1 | 15型カラー<br>ディスプレイ | 0.39mm | 水平走査周波数<br>15K／24K／31KHz 自動選択 |

### ●プリンタ

| 形名 | 品名 | 備考 |
|---|---|---|
| CZ-8PK3 | 24ピン漢字プリンタ<br>(136桁) | 24ピンヘッド、用紙幅：4～16インチ<br>JIS第1水準漢字ROM内蔵 |
| CZ-8PK4 | 24ピン漢字プリンタ<br>(80桁) | 24ピンヘッド、用紙幅：4～10インチ<br>JIS第1水準漢字ROM内蔵 |
| CZ-8PK5 | 24ピン漢字プリンタ<br>(80桁) | 24ピンヘッド、用紙幅：4～10インチ<br>印字速度：〈( )内は高速印字〉<br>60(120)字／秒［パイカ文字］<br>40(80)字／秒［漢字］<br>JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵<br>セミオートローディング機能<br>官製ハガキ印字可能 |
| CZ-8PK6 | 24ピン漢字プリンタ<br>(136桁) | 24ピンヘッド、用紙幅：4～16インチ<br>印字速度：〈( )内は高速印字〉<br>60(120)字／秒［パイカ文字］<br>40(80)字／秒［漢字］<br>JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵<br>セミオートローディング機能<br>官製ハガキ印字可能 |

| | | |
|---|---|---|
| CZ-8PN1 | 熱転写漢字プリンタ | 24ピンヘッド、用紙幅：4〜12インチ<br>印字速度：60字／秒［パイカ文字］<br>40字／秒［漢字］ |
| CZ-8PC1 | 24ドット熱転写<br>カラー漢字プリンタ | 印字速度：45字／秒［パイカ文字］<br>30字／秒［漢字］<br>用紙幅：B5サイズ〜B4サイズ |
| CZ-6PV1 | カラービデオプリンタ | 昇華染料熱転写方式、64階調の高画質フルカラー |
| CZ-8PK3-1 | カットシートフィーダ | 単票用紙自動給紙装置、CZ-8PK3／6用 |
| CZ-8PK3-2 | 第2水準漢字ROM | CZ-8PK3／4用 |
| CZ-8PC1-1 | リボンカセット(黒色) | CZ-8PC1用 |
| CZ-8PC1-2 | リボンカセット(カラー) | CZ-8PC1用 |
| CZ-8PC1-3 | 第2水準漢字ROM | CZ-8PC1用 |
| CZ-8PN1-1 | リボンカセット(黒色) | CZ-8PN1用 |
| CZ-8PN1-2 | トラクタユニット | 連続記録紙を使う場合に使用<br>CZ-8PN1用 |

## ●ハードディスクドライブ

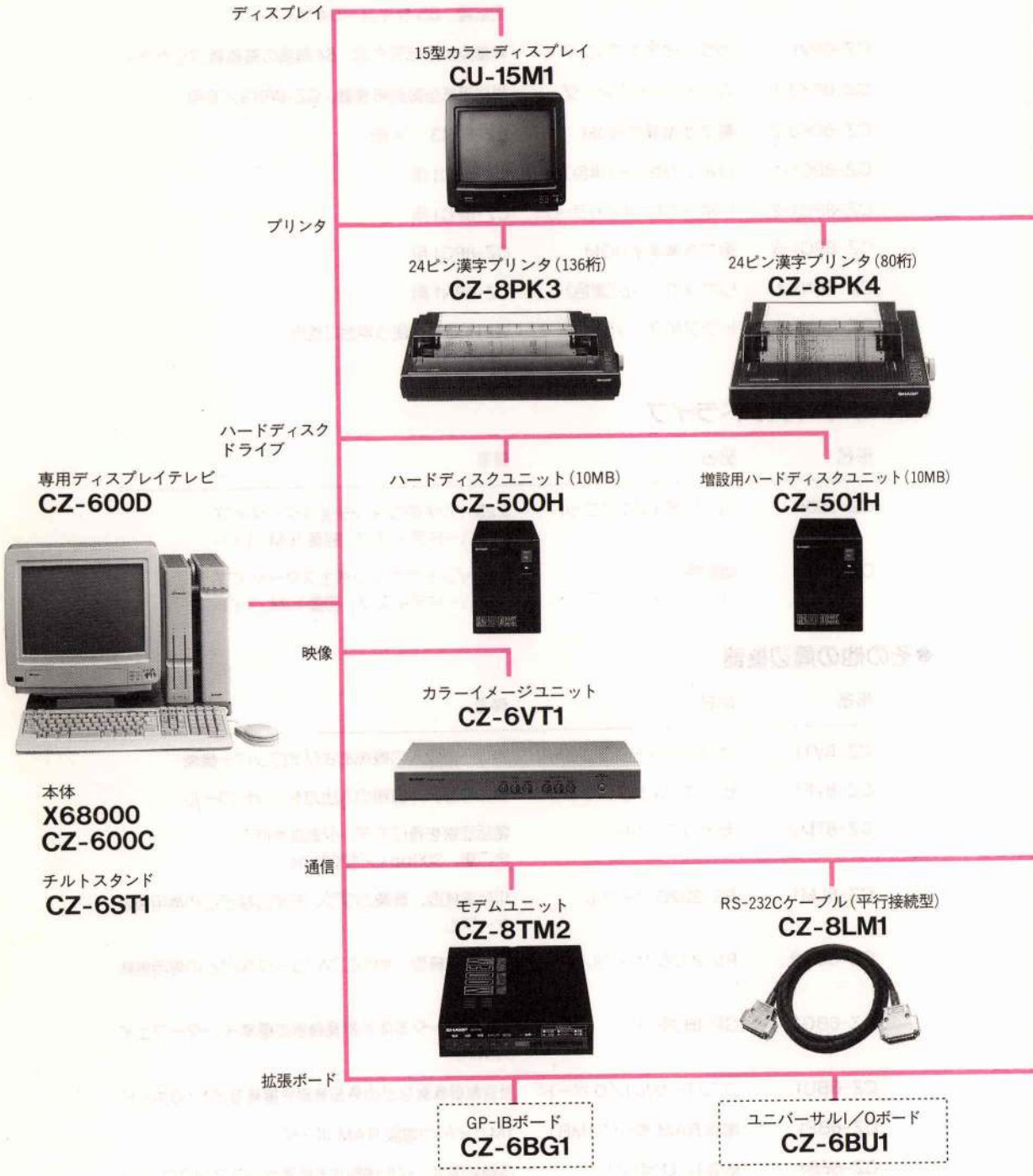
| 形名 | 品名 | 備考 |
|---|---|---|
| CZ-500H | ハードディスクユニット | 5.25インチのウィンチェスタータイプ<br>小型ハードディスク、容量10Mバイト |
| CZ-501H | 増設用<br>ハードディスクユニット | 5.25インチのウィンチェスタータイプ<br>小型ハードディスク、容量10Mバイト |

## ●その他の周辺機器

| 形名 | 品名 | 備考 |
|---|---|---|
| CZ-6VT1 | カラーイメージユニット | カラー画像入力機能およびテロッパー機能 |
| CZ-8VP1 | ビデオマルチプロセッサ | 複数のビデオ機器の入出力をコントロール |
| CZ-8TM2 | モデムユニット | 電話回線を通じてデータ転送を行う<br>全二重、300bps／1200bps |
| CZ-8LM1 | RS-232Cケーブル | 平行接続型、音響カプラ、モデムなどとの専用接続ケーブル |
| CZ-8LM2 | RS-232Cケーブル | クロス接続型、他のコンピュータなどとの専用接続ケーブル |
| CZ-6BG1 | GP-IBボード | コンピュータ本体と計測機器の標準インターフェイスボード |
| CZ-6BU1 | ユニバーサルI／Oボード | 計測制御機器などの外部機器を接続するI／Oボード |
| CZ-6BE1 | 増設RAMボード(1MB) | 1Mバイトの増設RAMボード |
| CZ-6EB1 | 拡張I／Oボックス | 各種拡張ボードを増設する拡張ボックス(4スロット) |
| CZ-6ST1 | チルトスタンド | CZ-600D、CU-15M1用チルトスタンド |
| AN-160SP | スピーカーボックス | アンプ付、2本1組 |

# A.2 システム拡張図

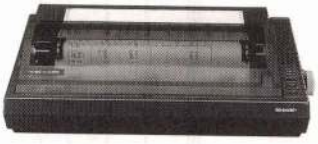
この図は、本機を中心としたシステム拡張の展望を示しています。



24ピン漢字プリンタ(80桁)
**CZ-8PK5**



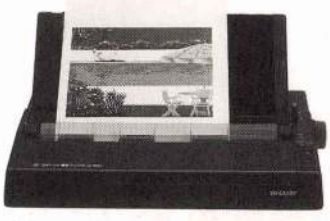
24ピン漢字プリンタ(136桁)
**CZ-8PK6**



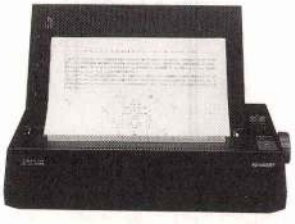
カラービデオプリンタ
**CZ-6PV1**



24ドット熱転写カラー漢字プリンタ
**CZ-8PC1**



熱転写漢字プリンタ
**CZ-8PN1**



RS-232Cケーブル(クロス接続型)
**CZ-8LM2**



増設RAMボード(1MB)
**CZ-6BE1**



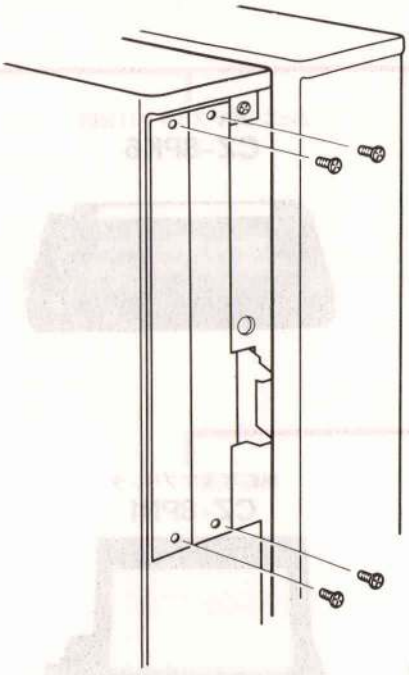
拡張I/Oボックス
**CZ-6EB1**

# A.3　拡張ボードの取り付け、取りはずし

## ●拡張ボードの取り付け方

オプションの拡張ボードは、コンピュータ本体後面にあるスロットカバー内の拡張I／O スロットに接続して使用します。拡張ボードは、2 枚まで取り付けることができます。

取り付け方は、次の通りです。なお、取り付ける前に、必ず本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いておいてください。



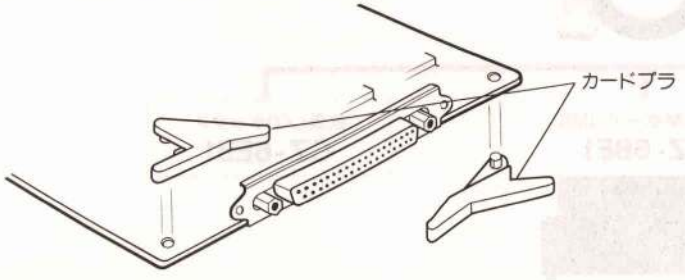
①スロットカバーをはずします。

カバーを本体に止めている 2 本のビス(ねじ)をはずし、カバーを本体から取り外します(カバーは 2 つともはずした方が作業が容易になります)。

②拡張ボードにカードプラを取り付けます。

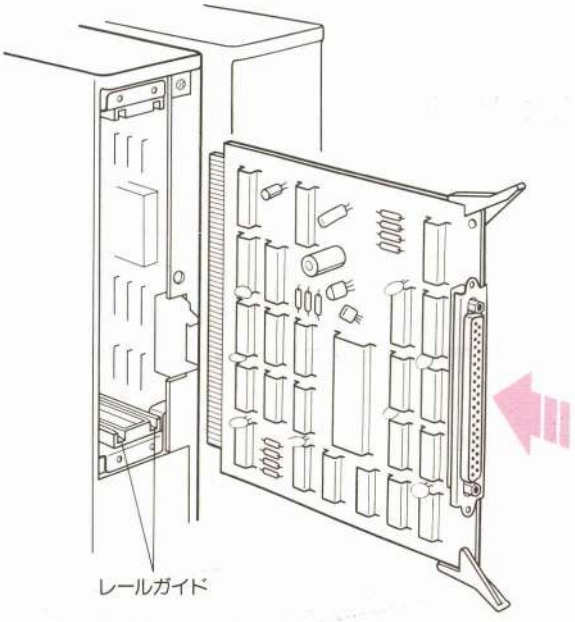
拡張ボードのコーナーに、図のように同梱のカードプラを取り付けます。

・ボードの穴にカードプラのポッチを差し込み、カードにプラの溝をはめこみます。2 つのプラの向きは、カードをはさんで互い違いになります。



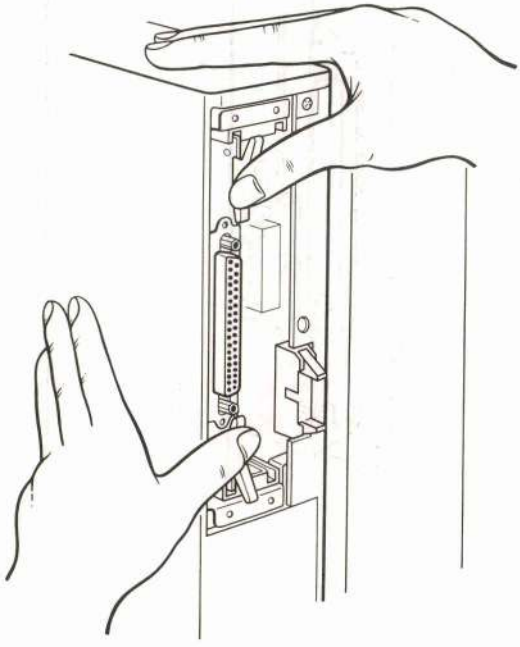
③I/O スロットのレールガイドに添って拡張ボードを差し込みます。

拡張ボードは、部品側(IC などの部品が付いている面)を左にして差し込んでください。ボードが中に隠れるまでは軽く挿入できます。最後にカチンと手ごたえがあるまで、カードプラの平らな部分を強く押し込んでください。




④ボードが確実に挿入されているかどうか確かめます。

ボードを引っ張ってみてください。きちんと挿入されていれば抜けることはありません。簡単に抜けるようでしたら、もう一度カードプラを強く押して、ボードを確実に差し込んでください。



⑤カードプラを取り外します。

拡張ボードから、2つのカードプラを取り外してください。

⑥スロットカバーを閉めます。

①ではずしたスロットカバーをはめ、2つのビス(ねじ)で固定してください。ただし、取り付けた拡張ボードが「コネクタ付き」である場合(たとえばGP-IBボードなど)は、その拡張ボードに付属の専用スロットカバーをお使いください。

## ●拡張ボードの取りはずし方

拡張ボードを取りはずすときは、次のようにします。

①スロットカバーをはずします。

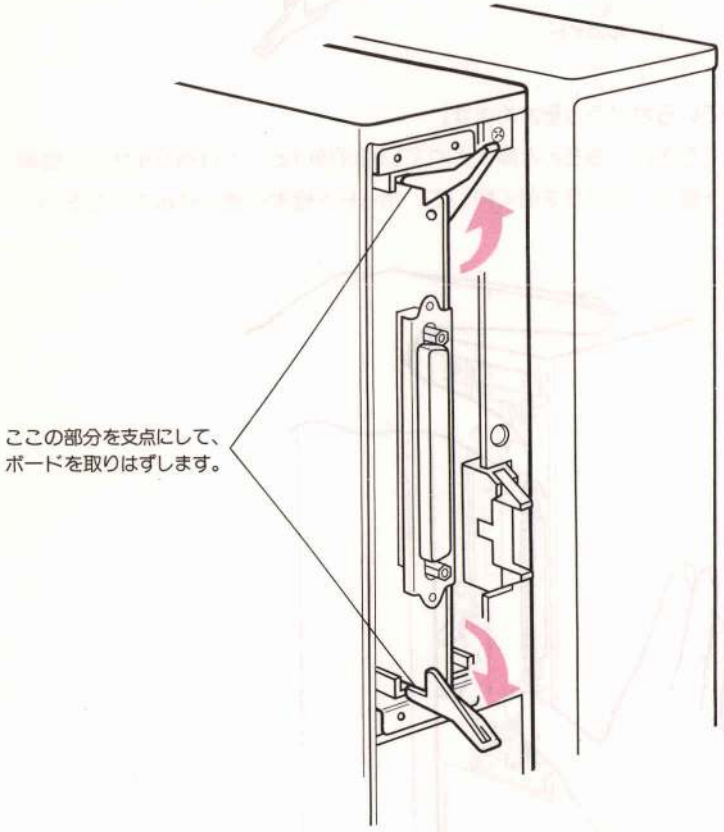
取り付けたときと同じ手順で、カバーを取りはずしてください。

②差し込まれているボードに、カードプラを取り付けます。

ボードのコーナーに、カードプラをはめこみます。2つのプラの向きは、カードをはさんで互い違いになります。

③カードプラを図のように、外側に開くようにすれば、ボードをはずすことができます。

④ボードを取り除いたら、カバーをして、ビス(ねじ)で固定してください。



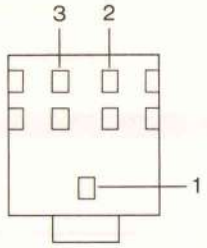
# B 資　料

## B.1　コネクタの入出力信号

本機には次のような入出力コネクタ(端子)があり、コンピュータ本体の後面(一部は前面)に出ています。コネクタの位置は、第1部「3. 各部の名称と機能」をご覧ください。

1) ヘッドホン端子(PHONES)
2) ジョイスティック用コネクタ(JOY STICK)1(前面)、2(後面)
3) キーボードコネクタ(KEY BOARD)
4) マウス用コネクタ(MOUSE)
5) オーディオ入力端子(AUDIO IN)
6) オーディオ出力端子(AUDIO OUT)
7) RS-232C コネクタ(RS-232C)
8) 外部フロッピーディスクドライブ用コネクタ(EXPANSION FDD)
9) ハードディスクドライブ用コネクタ(HARD DISK)
10) アナログ RGB 信号出力用コネクタ(ANALOG RGB OUT)
11) プリンタ用コネクタ(PRINTER)
12) イメージ入力用コネクタ(IMAGE IN)
13) リモートコネクタ(REMOTE)
14) シースルーカラー端子(SEE THROUGH COLOR)
15) 専用ディスプレイテレビコントロール用コネクタ(TV CONTROL)
16) 立体視端子(STEREOSCOPIC)
17) 拡張 I/O スロット端子

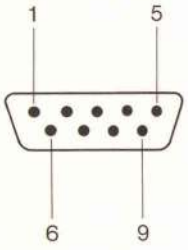
## 1) ヘッドホン端子




(部品面から見た図)

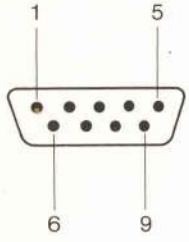
| 端子No | 信 号 名 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|
| 1 | GND | — | グランド |
| 2 | R | Out | 音声信号（右） |
| 3 | L | Out | 音声信号（左） |

## 2) ジョイスティック用コネクタ（アタリ社規格準拠）




ジョイスティック1

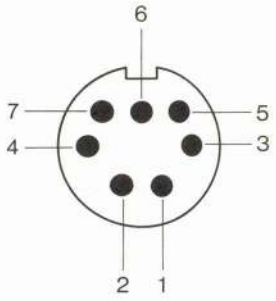
| 端子No | 信　　号 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|
| 1 | IOA0 | In | 8255 の PA0 端子 |
| 2 | IOA1 | 〃 | 〃　PA1　〃 |
| 3 | IOA2 | 〃 | 〃　PA2　〃 |
| 4 | IOA3 | 〃 | 〃　PA3　〃 |
| 5 | Vcc1 | Out | +5V |
| 6 | IOA5 | I/O | 8255 の PA5/PC6 端子 |
| 7 | IOA6 | I/O | 〃　PA6/PC7　〃 |
| 8 | IOC4 | Out | 〃　PC4　〃 |
| 9 | GND | — | |




ジョイスティック2

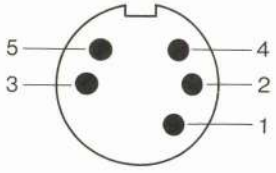
| 端子No | 信　　号 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|
| 1 | IOB0 | In | 8255 の PB0 端子 |
| 2 | IOB1 | 〃 | 〃　PB1　〃 |
| 3 | IOB2 | 〃 | 〃　PB2　〃 |
| 4 | IOB3 | 〃 | 〃　PB3　〃 |
| 5 | Vcc1 | Out | +5V |
| 6 | IOB5 | In | 8255 の PB5 端子 |
| 7 | IOB6 | In | 〃　PB6　〃 |
| 8 | IOC5 | Out | 〃　PC5　〃 |
| 9 | GND | — | |

### 3) キーボードコネクタ



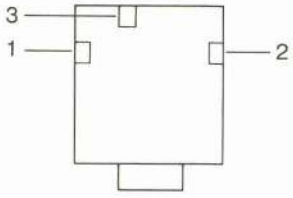

| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | Vcc2 | Out | +5V |
| 2 | MOUSE DATA | Out | マウスデータ |
| 3 | KEYRxD | In | キー受信データ |
| 4 | KEYTxD | Out | キー送信データ |
| 5 | READY | Out | キーデータ送出許可／禁止 |
| 6 | REMOTE | In | リモート信号 |
| 7 | GND | — | グランド |

### 4) マウス用コネクタ




| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | Vcc1 | Out | +5V |
| 2 | MS CTRL | Out | コントロール信号 |
| 3 | MS DATA | In | マウスデータ |
| 4 | GND | — | グランド |
| 5 | GND | — | グランド |

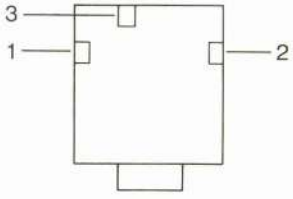
### 5) オーディオ入力端子




（部品面から見た図）

| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | GND | — | グランド |
| 2 | LINEIN | In | 音声合成入力 |
| 3 | N. C | — | 非接続 |

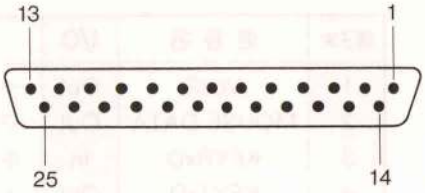
### 6) オーディオ出力端子




（部品面から見た図）

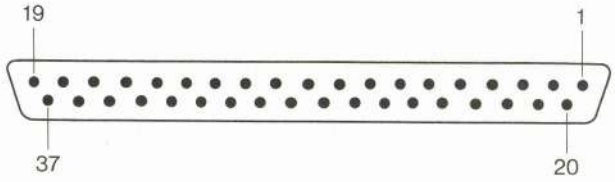
| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | GND | — | グランド |
| 2 | R | Out | オーディオ（右）出力 |
| 3 | L | Out | オーディオ（左）出力 |

## 7) RS-232C コネクタ



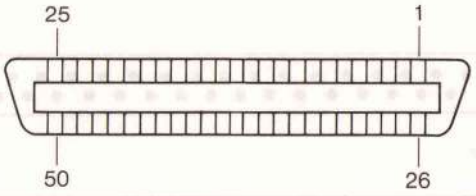

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|
| 1 | FG | — | 保安用アース |
| 2 | TxD | Out | 送信データ |
| 3 | RxD | In | 受信データ |
| 4 | RTS | Out | 送信要求 |
| 5 | CTS | In | 送信可 |
| 6 | DSR | In | データセットレディ |
| 7 | SG | — | 信号用アース |
| 8 | CD | In | キャリア送出 |
| 9 | N. C | — | 非接続 |
| 10 | N. C | — | 〃 |
| 11 | N. C | — | 〃 |
| 12 | N. C | — | 〃 |
| 13 | N. C | — | 〃 |
| 14 | N. C | — | 〃 |
| 15 | ST2 | In | 送信信号エレメントタイミング |
| 16 | N. C | — | 非接続 |
| 17 | RT | In | 受信信号エレメントタイミング |
| 18 | N. C | — | 非接続 |
| 19 | N. C | — | 非接続 |
| 20 | DTR | Out | データターミナルレディ |
| 21 | N. C | — | 非接続 |
| 22 | CI | In | 被呼表示 |
| 23 | N. C | — | 非接続 |
| 24 | ST1 | Out | 送信信号エレメントタイミング |
| 25 | N. C | — | 非接続 |

## 8）外部フロッピーディスクドライブ用コネクタ



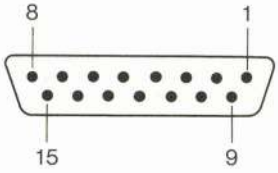

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 1 | $\overline{\text{DISK TYPE SELECT}}$ | Out | ディスクタイプ選択信号 |
| 2 | N. C | — | 非接続 |
| 3 | $\overline{\text{DRIVE SELECT 3}}$ | Out | ドライブ選択信号3 |
| 4 | $\overline{\text{INDEX}}$ | In | ディスクインデックス信号 |
| 5 | $\overline{\text{DRIVE SELECT 0}}$ | Out | ドライブ選択信号0 |
| 6 | $\overline{\text{DRIVE SELECT 1}}$ | Out | ドライブ選択信号1 |
| 7 | $\overline{\text{DRIVE SELECT 2}}$ | Out | ドライブ選択信号2 |
| 8 | $\overline{\text{MOTOR ON}}$ | Out | モーター起動信号 |
| 9 | $\overline{\text{DIRECTION}}$ | Out | ヘッド移動方向信号 |
| 10 | $\overline{\text{STEP}}$ | Out | ヘッド移動信号 |
| 11 | $\overline{\text{WRITE DATA}}$ | Out | 書き込みデータ信号 |
| 12 | $\overline{\text{WRITE GATE}}$ | Out | 書き込みゲート信号 |
| 13 | $\overline{\text{TRACK 00}}$ | In | トラック0 |
| 14 | $\overline{\text{WRITE PROTECT}}$ | In | 書き込み防止信号 |
| 15 | $\overline{\text{READ DATA}}$ | In | 読み出しデータ信号 |
| 16 | $\overline{\text{SIDE SELECT}}$ | Out | ヘッド切り換え信号 |
| 17 | $\overline{\text{READY}}$ | In | ドライブレディー信号 |
| 18 | N. C | — | 非接続 |
| 19 | N. C | — | 非接続 |
| 20 | $\overline{\text{OPTION SELECT 0}}$ | Out | オプションセレクト0 |
| 21 | $\overline{\text{OPTION SELECT 1}}$ | Out | オプションセレクト1 |
| 22 | $\overline{\text{OPTION SELECT 2}}$ | Out | オプションセレクト2 |
| 23 | $\overline{\text{OPTION SELECT 3}}$ | Out | オプションセレクト3 |
| 24 | $\overline{\text{EJECT}}$ | Out | イジェクト信号 |
| 25 | $\overline{\text{EJECT MASK}}$ | Out | イジェクトマスク信号 |
| 26 | $\overline{\text{LED BLINK}}$ | Out | LED点滅信号 |
| 27 | $\overline{\text{DISK IN}}$ | In | ディスク挿入信号 |
| 28 | $\overline{\text{ERR DISK}}$ | In | ディスク誤挿入信号 |
| 29 | $\overline{\text{FDD INT}}$ | In | ディスク割り込み信号 |
| 30 | GND | — | グランド |
| 31 | GND | — | グランド |
| 32 | GND | — | グランド |
| 33 | GND | — | グランド |
| 34 | GND | — | グランド |
| 35 | GND | — | グランド |
| 36 | GND | — | グランド |
| 37 | N. C | — | 非接続 |

## 9）ハードディスクドライブ用コネクタ



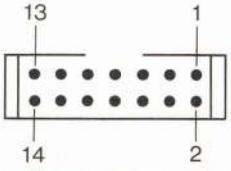

| 端子No. | 信号名 | 端子 No | 信号名 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | GND | 26 | D0 | I/O | データ信号 |
| 2 | GND | 27 | D1 | 〃 | 〃 |
| 3 | GND | 28 | D2 | 〃 | 〃 |
| 4 | GND | 29 | D3 | 〃 | 〃 |
| 5 | GND | 30 | D4 | 〃 | 〃 |
| 6 | GND | 31 | D5 | 〃 | 〃 |
| 7 | GND | 32 | D6 | 〃 | 〃 |
| 8 | GND | 33 | D7 | 〃 | 〃 |
| 9 | GND | 34 | N. C | — | 非接続 |
| 10 | GND | 35 | N. C | — | 〃 |
| 11 | GND | 36 | N. C | — | 〃 |
| 12 | GND | 37 | N. C | — | 〃 |
| 13 | GND | 38 | N. C | — | 〃 |
| 14 | GND | 39 | N. C | — | 〃 |
| 15 | GND | 40 | N. C | — | 〃 |
| 16 | GND | 41 | N. C | — | 〃 |
| 17 | GND | 42 | N. C | — | 〃 |
| 18 | GND | 43 | $\overline{\text{BUSY}}$ | In | コントローラアクティブ信号 |
| 19 | GND | 44 | $\overline{\text{ACK}}$ | Out | データ送受制御信号 |
| 20 | GND | 45 | $\overline{\text{RESET}}$ | Out | リセット信号 |
| 21 | GND | 46 | $\overline{\text{MSG}}$ | In | コマンド完了応答信号 |
| 22 | GND | 47 | $\overline{\text{SEL}}$ | Out | セレクト信号 |
| 23 | GND | 48 | $\overline{\text{C}}$/D | In | コマンド／データ切り換え信号 |
| 24 | GND | 49 | $\overline{\text{REQ}}$ | In | データ送受制御信号 |
| 25 | GND | 50 | I/O | In | 入出力切り換え信号 |

## 10) アナログ RGB 信号出力用コネクタ



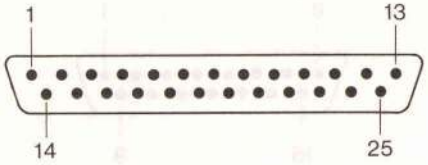

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 1 | R OUT | Out | アナログ 0. 7 $V_{p-p}$（75Ω 終端時） |
| 2 | GND | — | グランド |
| 3 | G OUT | Out | アナログ 0. 7 $V_{p-p}$（75Ω 終端時） |
| 4 | GND | — | グランド |
| 5 | B OUT | Out | アナログ 0. 7 $V_{p-p}$（75Ω 終端時） |
| 6 | GND | — | グランド |
| 7 | YS | Out | コンピュータデータの有無を示す |
| 8 | GND | — | グランド |
| 9 | N. C | — | 非接続 |
| 10 | AUDIO L | Out | 音声信号 左 |
| 11 | AUDIO R | Out | 音声信号 右 |
| 12 | GND | — | グランド |
| 13 | N. C | — | 非接続 |
| 14 | $\overline{\text{H-SYNC}}$ | Out | 水平同期信号 TTL レベル |
| 15 | $\overline{\text{V-SYNC}}$ | Out | 垂直同期信号 TTL レベル |

## 11) プリンタ用コネクタ



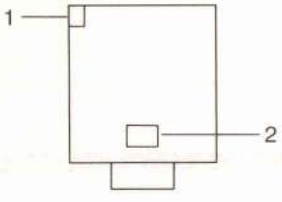

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 1 | $\overline{\text{STROBE}}$ | Out | 負極性のプリンタに出力するライトストローブ信号 |
| 2 | PA0 | Out | パラレルデータバス |
| 3 | PA1 | 〃 | 〃 |
| 4 | PA2 | 〃 | 〃 |
| 5 | PA3 | 〃 | 〃 |
| 6 | PA4 | 〃 | 〃 |
| 7 | PA5 | 〃 | 〃 |
| 8 | PA6 | 〃 | 〃 |
| 9 | PA7 | 〃 | 〃 |
| 10 | N. C | — | 非接続 |
| 11 | BUSY | In | プリンタがレディ状態のとき"LOW"レベルになる |
| 12 | N. C | — | 非接続 |
| 13 | GND | — | グランド |
| 14 | GND | — | グランド |

## 12) イメージ入力用コネクタ




| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 1 | ADD11 | In | アナログ／デジタル変換データ |
| 2 | ADD10 | 〃 | 〃 |
| 3 | ADD9 | 〃 | 〃 |
| 4 | ADD8 | 〃 | 〃 |
| 5 | ADD7 | 〃 | 〃 |
| 6 | ADD6 | 〃 | 〃 |
| 7 | ADD5 | 〃 | 〃 |
| 8 | ADD4 | 〃 | 〃 |
| 9 | ADD3 | 〃 | 〃 |
| 10 | ADD2 | 〃 | 〃 |
| 11 | ADD1 | 〃 | 〃 |
| 12 | ADD0 | 〃 | 〃 |
| 13 | Q A | Out | ドットクロック |
| 14 | Vcc1 | Out | +5V |
| 15 | GND | — | グランド |
| 16 | Vcc3 | Out | +12V |
| 17 | CD4 | Out | コンピュータ制御信号 |
| 18 | CD3 | 〃 | 〃 |
| 19 | CD2 | 〃 | 〃 |
| 20 | CD1 | 〃 | 〃 |
| 21 | CD0 | 〃 | 〃 |
| 22 | ADD15 | In | アナログ／デジタル変換データ |
| 23 | ADD14 | 〃 | 〃 |
| 24 | ADD13 | 〃 | 〃 |
| 25 | ADD12 | 〃 | 〃 |

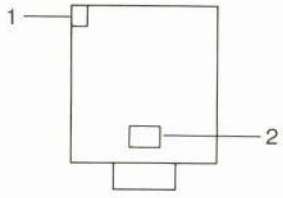
## 13) リモートコネクタ




（部品面から見た図）

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 1 | $\overline{\text{EXPW. ON}}$ | In | 外部パワーオン |
| 2 | GND | — | グランド |

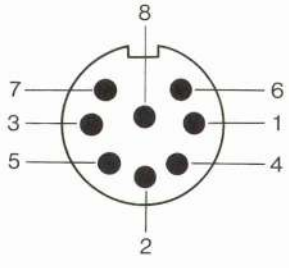
## 14) シースルーカラー端子




（部品面から見た図）

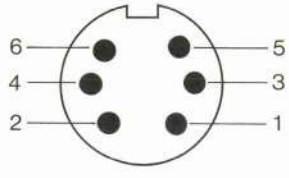
| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | $\overline{\text{VHT}}$ | Out | シースルーカラー |
| 2 | GND | — | グランド |

## 15) 専用ディスプレイテレビコントロール用コネクタ



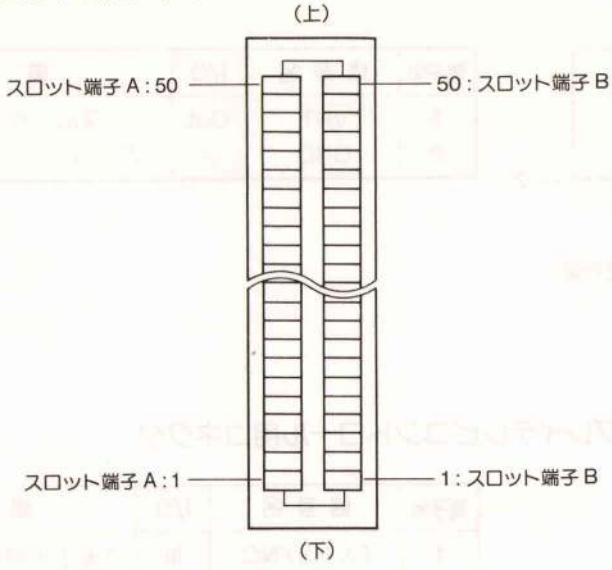

| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | EX HSYNC | In | 外部水平同期信号 TTLレベル |
| 2 | EX VSYNC | In | 外部垂直同期信号 TTLレベル |
| 3 | TV POWER ON/OFF | Out | テレビパワーオン／オフ信号 |
| 4 | TV REMOTE | Out | テレビリモート信号 |
| 5 | Vcc1 | Out | +5V |
| 6 | GND | Out | グランド |
| 7 | GND | Out | グランド |
| 8 | N. C | — | 非接続 |

## 16) 立体視端子




| 端子No. | 信号名 | I/O | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | $\overline{\text{3D V-SYNC}}$ | In | 3D 垂直同期信号 |
| 2 | $\overline{\text{3D-R}}$ | Out | 3D 右 |
| 3 | $\overline{\text{3D-L}}$ | Out | 3D 左 |
| 4 | Vcc1 | Out | +5V |
| 5 | GND | — | グランド |
| 6 | GND | — | グランド |

## 17) 拡張I/Oスロット端子（A）




| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 1 | GND | — | グランド |
| 2 | 20M | | 20MHzクロック |
| 3 | GND | — | グランド |
| 4 | DB0 | I/O | データバス |
| 5 | DB1 | 〃 | 〃 |
| 6 | DB2 | 〃 | 〃 |
| 7 | DB3 | 〃 | 〃 |
| 8 | DB4 | 〃 | 〃 |
| 9 | DB5 | 〃 | 〃 |
| 10 | DB6 | 〃 | 〃 |
| 11 | GND | — | グランド |
| 12 | DB7 | I/O | データバス |
| 13 | DB8 | 〃 | 〃 |
| 14 | DB9 | 〃 | 〃 |
| 15 | DB10 | 〃 | 〃 |
| 16 | DB11 | 〃 | 〃 |
| 17 | DB12 | 〃 | 〃 |
| 18 | DB13 | 〃 | 〃 |
| 19 | DB14 | 〃 | 〃 |
| 20 | DB15 | 〃 | 〃 |
| 21 | GND | — | グランド |
| 22 | +12V | Out | |
| 23 | +12V | Out | |
| 24 | FC0 | I/O | ファンクションコード（MPUの実行中の状態を示す） |
| 25 | FC1 | 〃 | 〃 |
| 26 | FC2 | 〃 | 〃 |
| 27 | $\overline{AS}$ | 〃 | アドレスバス上の有効データが確定している |

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|
| 28 | $\overline{\text{LDS}}$ | I/O | 下位データストローブ |
| 29 | $\overline{\text{UDS}}$ | 〃 | 上位データストローブ |
| 30 | R/$\overline{\text{W}}$ | 〃 | MPU を基準にデータ転送の方向を示す |
| 31 | アキ | | |
| 32 | −12V | Out | |
| 33 | −12V | Out | |
| 34 | $\overline{\text{VMA}}$ | I/O | アドレスバスのデータが有効であることを示す |
| 35 | $\overline{\text{EXVPA}}$ | In | 6800 系周辺ファミリの周辺装置がアドレスされたことを示す |
| 36 | $\overline{\text{DTACK}}$ | I/O | データ転送の完結 |
| 37 | $\overline{\text{EXRESET}}$ | Out | 外部リセット |
| 38 | $\overline{\text{HALT}}$ | I/O | In：MPU のホールド要求　Out：システム停止 |
| 39 | $\overline{\text{EXBERR}}$ | 〃 | 外部バスオペレーションの異常を示す |
| 40 | $\overline{\text{EXPW. ON}}$ | In | 外部パワーオン |
| 41 | GND | − | グランド |
| 42 | Vcc2 | Out | |
| 43 | Vcc2 | 〃 | |
| 44 | SELEN | 〃 | メインメモリアドレス　ロウ／カラム切換え信号 |
| 45 | CASRDEN | 〃 | メインメモリ CAS 信号（リード時） |
| 46 | CASWRL | 〃 | メインメモリ CAS 信号（ライト時下位データ） |
| 47 | CASWRU | 〃 | 〃　（〃　上位データ） |
| 48 | $\overline{\text{INH2}}$ | 〃 | メインメモリリフレッシュサイクル |
| 49 | Vcc1 | 〃 | |
| 50 | Vcc1 | 〃 | |

● 拡張 I/O スロット端子（B）

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備　　考 |
|---|---|---|---|
| 1 | GND | − | グランド |
| 2 | 10M | Out | 10MHz クロック |
| 3 | $\overline{\text{10M}}$ | 〃 | |
| 4 | E | 〃 | イネーブル（6800 系周辺コントロール） |
| 5 | AB1 | I/O | アドレスバス |
| 6 | AB2 | 〃 | 〃 |
| 7 | AB3 | 〃 | 〃 |
| 8 | AB4 | 〃 | 〃 |
| 9 | AB5 | 〃 | 〃 |
| 10 | AB6 | 〃 | 〃 |
| 11 | GND | − | グランド |
| 12 | AB7 | I/O | アドレスバス |
| 13 | AB8 | 〃 | 〃 |
| 14 | AB9 | 〃 | 〃 |
| 15 | AB10 | 〃 | 〃 |
| 16 | AB11 | 〃 | 〃 |

| 端子No. | 信 号 名 | I/O | 備 考 |
|---|---|---|---|
| 17 | AB12 | I/O | アドレスバス |
| 18 | AB13 | 〃 | 〃 |
| 19 | AB14 | 〃 | 〃 |
| 20 | AB15 | 〃 | 〃 |
| 21 | GND | — | グランド |
| 22 | AB16 | I/O | アドレスバス |
| 23 | AB17 | 〃 | 〃 |
| 24 | AB18 | 〃 | 〃 |
| 25 | AB19 | 〃 | 〃 |
| 26 | AB20 | 〃 | 〃 |
| 27 | AB21 | 〃 | 〃 |
| 28 | AB22 | 〃 | 〃 |
| 29 | AB23 | 〃 | 〃 |
| 30 | IDDIR | Out | データバストランシーバ方向制御信号 |
| 31 | N. C | | |
| 32 | $\overline{\text{HSyNC}}$ | Out | 水平同期信号 |
| 33 | $\overline{\text{VSyNC}}$ | Out | 垂直同期信号 |
| 34 | DONE | I/O | ブロック転送完了（DMA） |
| 35 | $\overline{\text{DTC}}$ | Out | デバイス転送完了（DMA） |
| 36 | $\overline{\text{EXREQ}}$ | In | 外部要求（DMA） |
| 37 | $\overline{\text{EXACK}}$ | Out | 外部許可（DMA） |
| 38 | $\overline{\text{EXPCL}}$ | I/O | 外部周辺コントロール（DMA） |
| 39 | $\overline{\text{EXOWN}}$ | I/O | 外部 OWN（DMA） |
| 40 | $\overline{\text{EXNMI}}$ | In | 外部 NMI |
| 41 | GND | — | グランド |
| 42 | $\overline{\text{IRQ2-n}}$ | In | 割り込み要求（n：ドライブ 1 or 2） |
| 43 | $\overline{\text{IRQ4-n}}$ | In | 〃 |
| 44 | $\overline{\text{IACK2-n}}$ | Out | 割り込み許可（n：ドライブ 1 or 2） |
| 45 | $\overline{\text{IACK4-n}}$ | Out | 〃 |
| 46 | $\overline{\text{BRn}}$ | In | バスリクエスト |
| 47 | $\overline{\text{BGn}}$ | Out | バスグランド |
| 48 | $\overline{\text{BGACK}}$ | I/O | バスグランドアクノリッジ（他のデバイスがバスマスタになったことを示す） |
| 49 | Vcc1 | Out | +5V |
| 50 | Vcc1 | Out | +5V |

# B.2 スペック

| 項目 | | | 仕様 |
|---|---|---|---|
| CPU | | | 68000（10MHz）<br>80C51（キースキャン用・テレビコントロール用） |
| ROM | | | IPL、BIOS 等　128KB<br>キャラクタゼネレータ　768KB<br>16×16 ドット・24×24 ドット　全角（JIS 第1・第2水準漢字）<br>8×16 ドット・12×24 ドット　半角<br>8×8 ドット・12×12 ドット　¼角 |
| RAM | | | メインメモリ　1MB（最大 12MB まで拡張可）<br>テキスト用 VRAM　512KB（ビットマップ）<br>グラフィック用 VRAM　512KB（ビットマップ）<br>スプライト用 VRAM　32KB<br>スタティック RAM　16KB |
| 表示能力 | 実画面エリアサイズ | | テキスト　1024×1024 ドット　4プレーン<br>グラフィック　1024×1024 ドット　4プレーン<br>（512×512 ドット 16プレーン）<br>※各ビットマップ方式 |
| 表示能力 | 表示画面モード | テキスト表示 | ・実画面エリア　1024×1024 ドット時<br>高解像度モード　768×512 ドット／512×512 ドット／512×256 ドット／256×256 ドット<br>標準解像度モード　512×256 ドット／256×256 ドット<br>※実際の表示ドット数は右記より少なくなります：512×512 ドット インターレース<br>→ 各モード共ドット毎 65536 色中　任意の 16 色指定可能 |
| 表示能力 | 表示画面モード | グラフィック表示 | ・実画面エリア　1024×1024 ドット時<br>高解像度モード　768×512 ドット／512×512 ドット／512×256 ドット／256×256 ドット<br>標準解像度モード　512×256 ドット／256×256 ドット<br>※実際の表示ドット数は右記より少なくなります：512×512 ドット インターレース<br>→ 各モード共ドット毎に 65536 色中任意の 16 色指定可能 |

<table>
<tr><th colspan="3">項　目</th><th>仕　様</th></tr>
<tr><td rowspan="2">表示能力</td><td>表示画面モード</td><td>グラフィック表示</td><td>・実画面エリア　512×512ドット時<br>高解像度モード　512×512ドット　各モード共<br>512×256ドット　①ドット毎に65536色中任意の色指定可能（1面）<br>256×256ドット　②ドット毎に65536色中任意の256色指定可能（2面）<br>標準解像度モード　512×512ドット　③ドット毎に65536色中任意の16色指定可能（4面）<br>256×256ドット<br>512×512ドットインターレース<br>（オーバースキャン※実際の表示ドット数は右記より少なくなります）</td></tr>
<tr><td colspan="2">スプライト</td><td>・パターン定義<br>サイズ：16×16ドット／パターン<br>定義数：128パターン<br>（背景画面未使用時最大256パターン）<br>色　：1パターンにつき16色／65536色（ドット単位）<br>画面全体で256色／65536色<br>・表　示<br>座標系：1024×1024ドット<br>表示画面：水平512ドットor 256ドット<br>垂直512ラインor 256ライン<br>表示制限：128スプライト／画面、32スプライト／ライン</td></tr>
<tr><td colspan="2">特殊機能</td><td>スムーズスクロール／特殊画面制御機能／プライオリティ機能／パレット機能／半透明機能／スーパーインポーズ機能</td></tr>
<tr><td colspan="2">サウンド機能</td><td colspan="2">FM音源：2ch、8オクターブ　8重和音同時出力<br>音声合成：AD PCM（Adaptive Differencial PCM）</td></tr>
<tr><td colspan="2">フロッピーディスクドライブ</td><td colspan="2">1Mタイプの5インチミニフロッピーディスクドライブ（オートロード／オートイジェクト機能）2基搭載</td></tr>
<tr><td colspan="2">入力装置</td><td colspan="2">マウス・トラックボール、ASCII準拠フルキーボード</td></tr>
<tr><td colspan="2">インターフェイス</td><td colspan="2">プリンタ（セントロニクス社仕様に準拠）／ジョイスティック（2個）／テレビコントロール／アナログRGB出力／音声ライン入出力／RC-232C／外部フロッピーディスク／ハードディスク／マウス／イメージ入力端子／立体視端子／リモート／シースルーカラー</td></tr>
<tr><td colspan="2">拡張I/Oスロット</td><td colspan="2">2スロット内蔵</td></tr>
<tr><td colspan="2">OS・言語</td><td colspan="2">Human68k、X-BASIC</td></tr>
<tr><td colspan="2">消費電力</td><td colspan="2">44W　（待機時　10W以下）</td></tr>
<tr><td colspan="2">電源</td><td colspan="2">AC　100V　　50／60Hz</td></tr>
<tr><td colspan="2">外形寸法<br>重量</td><td colspan="2">本　　体：幅　155×高さ363×奥行270mm　7.7kg<br>キーボード：幅　463×高さ33（キートップ含む）×奥行196mm　1.5kg<br>マウス・トラックボール：幅　73×高さ32×奥行105mm　0.14kg</td></tr>
<tr><td colspan="2">マウス・トラックボール</td><td colspan="2">同梱</td></tr>
<tr><td colspan="2">付属ソフト</td><td colspan="2">Human68k、X-BASIC、辞書、日本語ワードプロセッサ、ゲームソフト（グラディウス）、ユーティリティソフト</td></tr>
</table>

# C コード表

## C.1 キャラクタコード表

ここでは、1バイトコード(半角文字)の一覧表を掲げています。

1バイトコード文字には、キャラクタコードの0～255(16進数で0～&HFF)が割り当てられています。

キャラクタコードに割り当てられている文字には、図形文字と制御文字があります。図形文字は、画面上の表示やプリンタの印刷のための文字であり、制御文字は画面の制御とプリンタの制御のための文字です。プリンタに対する制御文字の働きについては、各プリンタの取扱説明書を参照してください。

また、&H80～&H9F、&HE0～&HFF までは、漢字などの2バイト文字の1バイト目として使用されます。

| 下位4ビット↓ \ 上位4ビット→ | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | コントロールキャラクタ | | | 0 | @ | P | ' | p | 2バイトコード文字の1バイト目 | | | ー | タ | ミ | 2バイトコード文字の1バイト目 | |
| 1 | | | ! | 1 | A | Q | a | q | | | 。 | ア | チ | ム | | |
| 2 | | | " | 2 | B | R | b | r | | | 「 | イ | ツ | メ | | |
| 3 | | | # | 3 | C | S | c | s | | | 」 | ウ | テ | モ | | |
| 4 | | | $ | 4 | D | T | d | t | | | 、 | エ | ト | ヤ | | |
| 5 | | | % | 5 | E | U | e | u | | | ・ | オ | ナ | ユ | | |
| 6 | | | & | 6 | F | V | f | v | | | ヲ | カ | ニ | ヨ | | |
| 7 | | | ' | 7 | G | W | g | w | | | ァ | キ | ヌ | ラ | | |
| 8 | | | ( | 8 | H | X | h | x | | | ィ | ク | ネ | リ | | |
| 9 | | | ) | 9 | I | Y | i | y | | | ゥ | ケ | ノ | ル | | |
| A | | | * | : | J | Z | j | z | | | ェ | コ | ハ | レ | | |
| B | | | + | ; | K | [ | k | { | | | ォ | サ | ヒ | ロ | | |
| C | | | , | < | L | ¥ | l | \| | | | ャ | シ | フ | ワ | | |
| D | | | − | = | M | ] | m | } | | | ュ | ス | ヘ | ン | | |
| E | | | . | > | N | ^ | n | ~ | | | ョ | セ | ホ | ゛ | | |
| F | | | / | ? | O | _ | o | | | | ッ | ソ | マ | ゜ | | |

# C.2 1/2角・1/4角文字コード表

1/2角文字は、いわゆる「半角文字」と呼ばれる文字のことです。英数字、カタカナはキャラクタコードに含まれていますので、ここではひらがなの1/2角文字のコード表を掲げます。

1/4角文字には、上付き、下付きのアルファベット、数字、ひらがなやカタカナがあります。上付き文字は、たとえば数式 "$X^2+3X$" の「$^2$」や、化学式 "$H^+$" の「$^+$」などを表すときに使用します。

下付き文字は、たとえば数式 "$X_1+X_2$" の「$_1$」「$_2$」や、化学式 "$H_2O$" の「$_2$」などを表すときに使用します。

※1/2角、1/4角文字はシフトJISコード表現しかありません。

表1は、コード表示文字(キャラクタコードの制御文字を視覚化した文字)と、ひらがなの1/2角・1/4角文字のコードです。

〈表1〉

| | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 00 | SH | SX | EX | ET | EQ | AK | BL | BS | HT | LF | VT | FF | CR | SO | SI | |
| 10 | DE | D1 | D2 | D3 | D4 | NK | SN | EB | CN | EM | SB | EC | → | ← | ↑ | ↓ |
| A0 | | 。 | 「 | 」 | 、 | ・ | を | ぁ | ぃ | ぅ | ぇ | ぉ | ゃ | ゅ | ょ | っ |
| B0 | ー | あ | い | う | え | お | か | き | く | け | こ | さ | し | す | せ | そ |
| C0 | た | ち | つ | て | と | な | に | ぬ | ね | の | は | ひ | ふ | へ | ほ | ま |
| D0 | み | む | め | も | や | ゆ | よ | ら | り | る | れ | ろ | わ | ん | ゛ | ゜ |

上位バイトは80、F1、F3のいずれかです。
それぞれの意味は次のようになります。

・上位バイトが80……1/2角文字のコードを表します。
(例)80B6 →「か」の1/2角文字のシフトJISコード

・上位バイトがF1……1/4角上付き文字のコードを表します。
(例)F1B6 →「か」の1/4角下付き文字のシフトJISコード

・上位バイトがF3……1/4角下付き文字のコードを表します。
(例)F3B6 →「か」の1/4角下付き文字のシフトJISコード

表2は、英数字とカタカナの1/4角文字のコードです。

〈表2〉

| | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | | ! | " | # | $ | % | & | ' | ( | ) | * | + | , | - | . | / |
| 30 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | : | ; | < | = | > | ? |
| 40 | @ | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O |
| 50 | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | [ | ¥ | ] | ^ | _ |
| 60 | ` | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m | n | o |
| 70 | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z | { | \| | } | ‾ | |
| A0 | | 。 | 「 | 」 | 、 | ・ | ヲ | ァ | ィ | ゥ | ェ | ォ | ャ | ュ | ョ | ッ |
| B0 | ー | ア | イ | ウ | エ | オ | カ | キ | ク | ケ | コ | サ | シ | ス | セ | ソ |
| C0 | タ | チ | ツ | テ | ト | ナ | ニ | ヌ | ネ | ノ | ハ | ヒ | フ | ヘ | ホ | マ |
| D0 | ミ | ム | メ | モ | ヤ | ユ | ヨ | ラ | リ | ル | レ | ロ | ワ | ン | ゛ | ゜ |

上位バイトはF0、F2のいずれかです。
それぞれの意味は次のようになります。

・上位バイトがF0……1/4角上付き文字のコードを表します。
(例)F032 →「2」の1/4角上付き文字のシフトJISコード

・上位バイトがF2……1/4角下付き文字のコードを表します。
(例)F2B7 →「キ」の1/4角下付き文字のシフトJISコード

# C．3　非漢字および JIS 第１水準、第２水準漢字コード表

ここでは、英数字、記号などを含む非漢字、JIS 第１水準漢字、JIS 第２水準漢字などの全角文字のコード表を掲げます。JIS コードとシフト JIS コードはいずれも 16 進数で表現されていますので、次の例のようにコードを読み取ってください。

**（例）「移」のコードの読み方**

| | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 88CE:3050:1648: | 夷 | 委 | 威 | 尉 | 惟 | 意 | 慰 | 易 | 椅 | 為 | 畏 | 異 | 移 | 維 | 緯 | 胃 |

「移」は第１水準漢字です。第１水準漢字はあいうえお順に並んでいますから、表中の「い」の段を見てください。

**・「移」のシフト JIS コード**

「移」の左横を見て得たシフト JIS コードの〝88CE〟と、上を見て得た〝＋C〟とを加え合わせてください。88CE＋C＝88DA となります。

**・「移」の JIS コード**

「移」の左横を見て得た JIS コードの〝3050〟と、上を見て得た〝＋C〟とを加え合わせてください。3050＋C＝305C となります。

**・「移」の区点コード**

「移」の左横を見て得た区点コードの〝1648〟と、上を見て得た〝＋C〟とを加え合わせてください。1648＋C＝1660 となります。

※ JIS 第１水準漢字は読みの 50 音順に、第２水準漢字は部首別に分類されています。

## ●非漢字全角文字コード表

| ｼﾌﾄJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 813F:2120:0100: | | ― | 、 | 。 | , | . | ・ | : | ; | ? | ! | ゛ | ° | ´ | ¨ | ／ |
| 814F:2130:0116: | ^ | ￣ | ＿ | ヽ | ヾ | ゝ | ゞ | 〃 | 仝 | 々 | 〆 | 〇 | ― | ― | ‐ | ］ |
| 815F:2140:0132: | ＼ | ～ | ‖ | ｜ | … | ‥ | ‘ | ’ | “ | ” | （ | ） | 〔 | 〕 | ［ | ］ |
| 816F:2150:0148: | ｛ | ｝ | 〈 | 〉 | 《 | 》 | 「 | 」 | 『 | 』 | 【 | 】 | ＋ | － | ± | × |
| 8180:2160:0164: | ÷ | ＝ | ≠ | ＜ | ＞ | ≦ | ≧ | ∞ | ∴ | ♂ | ♀ | ° | ′ | ″ | ℃ | ¥ |
| 8190:2170:0180: | ＄ | ¢ | £ | ％ | ＃ | ＆ | ＊ | ＠ | § | ☆ | ★ | ○ | ● | ◎ | ◇ | |
| 819E:2220:0200: | | ◆ | □ | ■ | △ | ▲ | ▽ | ▼ | ※ | 〒 | → | ← | ↑ | ↓ | 〓 | |
| 81AE:2230:0216: | | | | | | | | | | | ∈ | ∋ | ⊆ | ⊇ | ⊂ | ⊃ |
| 81BE:2240:0232: | ∪ | ∩ | | | | | | | | | ∧ | ∨ | ¬ | ⇒ | ⇔ | ∀ |
| 81CE:2250:0248: | ∃ | | | | | | | | | | | | ∠ | ⊥ | ⌒ | ∂ |
| 81DE:2260:0264: | ∇ | ≡ | ≒ | ≪ | ≫ | √ | ∽ | ∝ | ∵ | ∫ | ∬ | | | | | |
| 81EE:2270:0280: | | | Å | ‰ | ♯ | ♭ | ♪ | † | ‡ | ¶ | | | | | ○ | |
| 823F:2320:0300: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 824F:2330:0316: | ０ | １ | ２ | ３ | ４ | ５ | ６ | ７ | ８ | ９ | | | | | | |
| 825F:2340:0332: | | Ａ | Ｂ | Ｃ | Ｄ | Ｅ | Ｆ | Ｇ | Ｈ | Ｉ | Ｊ | Ｋ | Ｌ | Ｍ | Ｎ | Ｏ |
| 826F:2350:0348: | Ｐ | Ｑ | Ｒ | Ｓ | Ｔ | Ｕ | Ｖ | Ｗ | Ｘ | Ｙ | Ｚ | | | | | |
| 8280:2360:0364: | | ａ | ｂ | ｃ | ｄ | ｅ | ｆ | ｇ | ｈ | ｉ | ｊ | ｋ | ｌ | ｍ | ｎ | ｏ |
| 8290:2370:0380: | ｐ | ｑ | ｒ | ｓ | ｔ | ｕ | ｖ | ｗ | ｘ | ｙ | ｚ | | | | | |
| 829E:2420:0400: | | ぁ | あ | ぃ | い | ぅ | う | ぇ | え | ぉ | お | か | が | き | ぎ | く |
| 82AE:2430:0416: | ぐ | け | げ | こ | ご | さ | ざ | し | じ | す | ず | せ | ぜ | そ | ぞ | た |
| 82BE:2440:0432: | だ | ち | ぢ | っ | つ | づ | て | で | と | ど | な | に | ぬ | ね | の | は |
| 82CE:2450:0448: | ば | ぱ | ひ | び | ぴ | ふ | ぶ | ぷ | へ | べ | ら | る | れ | ろ | わ | み |
| 82DE:2460:0464: | む | め | も | ゃ | や | ゅ | ゆ | ょ | よ | ら | り | る | れ | ろ | わ | わ |
| 82EE:2470:0480: | ゐ | ゑ | を | ん | | | | | | | | | | | | |
| 833F:2520:0500: | | ァ | ア | ィ | イ | ゥ | ウ | ェ | エ | ォ | オ | カ | ガ | キ | ギ | ク |
| 834F:2530:0516: | グ | ケ | ゲ | コ | ゴ | サ | ザ | シ | ジ | ス | ズ | セ | ゼ | ソ | ゾ | タ |
| 835F:2540:0532: | ダ | チ | ヂ | ッ | ツ | ヅ | テ | デ | ト | ド | ナ | ニ | ヌ | ネ | ノ | ハ |
| 836F:2550:0548: | バ | パ | ヒ | ビ | ピ | フ | ブ | プ | ヘ | ベ | ペ | ホ | ボ | ポ | マ | ミ |
| 8380:2560:0564: | ム | メ | モ | ャ | ヤ | ュ | ユ | ョ | ヨ | ラ | リ | ル | レ | ロ | ヮ | ワ |
| 8390:2570:0580: | ヰ | ヱ | ヲ | ン | ヴ | ヵ | ヶ | | | | | | | | | |
| 839E:2620:0600: | | Α | Β | Γ | Δ | Ε | Ζ | Η | Θ | Ι | Κ | Λ | Μ | Ν | Ξ | Ο |
| 83AE:2630:0616: | Π | Ρ | Σ | Τ | Υ | Φ | Χ | Ψ | Ω | | | | | | | |
| 83BE:2640:0632: | | α | β | γ | δ | ε | ζ | η | θ | ι | κ | λ | μ | ν | ξ | ο |
| 83CE:2650:0648: | π | ρ | σ | τ | υ | φ | χ | ψ | ω | | | | | | | |
| 83DE:2660:0664: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 83EE:2670:0680: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 843F:2720:0700: | | А | Б | В | Г | Д | Е | Ё | Ж | З | И | Й | К | Л | М | Н |
| 844F:2730:0716: | О | П | Р | С | Т | У | Ф | Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ | Ы | Ь | Э |
| 845F:2740:0732: | Ю | Я | | | | | | | | | | | | | | |
| 846F:2750:0748: | | а | б | в | г | д | е | ё | ж | з | и | й | к | л | м | н |
| 8480:2760:0764: | о | п | р | с | т | у | ф | х | ц | ч | ш | щ | ъ | ы | ь | э |
| 8490:2770:0780: | ю | я | | | | | | | | | | | | | | |
| 849E:2820:0800: | | ─ | │ | ┌ | ┐ | ┘ | └ | ├ | ┬ | ┤ | ┴ | ┼ | ━ | ┃ | ┏ | ┓ |
| 84AE:2830:0816: | ┛ | ┗ | ┣ | ┳ | ┫ | ┻ | ╋ | ┠ | ┯ | ┨ | ┷ | ┿ | ┝ | ┰ | ┥ | ┸ |
| 84BE:2840:0832: | ╂ | | | | | | | | | | | | | | | |

## ●JIS第1水準漢字コード表

| | シフトJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 889E:3020:1600: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ア | 889E:3020:1600: | | 亜 | 唖 | 娃 | 阿 | 哀 | 愛 | 挨 | 姶 | 逢 | 葵 | 茜 | 穐 | 悪 | 握 | 渥 |
| | 88AE:3030:1616: | 旭 | 葦 | 芦 | 鯵 | 梓 | 圧 | 斡 | 扱 | 宛 | 姐 | 虹 | 飴 | 綾 | 鯵 | 偉 | 或 |
| | 88BE:3040:1632: | 粟 | 袷 | 安 | 庵 | 按 | 暗 | 案 | 闇 | 鞍 | 杏 | | | | | | |
| イ | 88BE:3040:1632: | | | | | | | | | | | 以 | 伊 | 位 | 依 | 偉 | 囲 |
| | 88CE:3050:1648: | 夷 | 委 | 威 | 尉 | 惟 | 意 | 慰 | 易 | 椅 | 為 | 畏 | 異 | 移 | 維 | 緯 | 胃 |
| | 88DE:3060:1664: | 萎 | 衣 | 謂 | 違 | 遺 | 医 | 井 | 亥 | 域 | 育 | 郁 | 磯 | 一 | 壱 | 溢 | 逸 |
| | 88EE:3070:1680: | 稲 | 茨 | 芋 | 鰯 | 允 | 印 | 咽 | 員 | 因 | 姻 | 引 | 飲 | 淫 | 胤 | 蔭 | |
| | 893F:3120:1700: | | 院 | 陰 | 隠 | 韻 | 吋 | | | | | | | | | | |
| ウ | 893F:3120:1700: | | | | | | | 右 | 宇 | 烏 | 羽 | 迂 | 雨 | 卵 | 鵜 | 窺 | 丑 |
| | 894F:3130:1716: | 碓 | 臼 | 渦 | 嘘 | 唄 | 欝 | 蔚 | 鰻 | 姥 | 厩 | 浦 | 瓜 | 閏 | 噂 | 云 | 運 |
| | 895F:3140:1732: | 雲 | | | | | | | | | | | | | | | |
| エ | 895F:3140:1732: | | 荏 | 餌 | 叡 | 営 | 嬰 | 影 | 映 | 曳 | 栄 | 永 | 泳 | 洩 | 瑛 | 盈 | 穎 |
| | 896F:3150:1748: | 営 | 英 | 衛 | 詠 | 鋭 | 液 | 疫 | 益 | 駅 | 悦 | 謁 | 越 | 閲 | 榎 | 厭 | 円 |
| | 8980:3160:1764: | 園 | 堰 | 奄 | 宴 | 延 | 怨 | 掩 | 援 | 沿 | 演 | 炎 | 焔 | 煙 | 燕 | 猿 | 縁 |
| | 8990:3170:1780: | 艶 | 苑 | 薗 | 遠 | 鉛 | 鴛 | 塩 | | | | | | | | | |
| オ | 8990:3170:1780: | | | | | | | | 於 | 汚 | 甥 | 凹 | 央 | 奥 | 往 | 応 | |
| | 899E:3220:1800: | | 押 | 旺 | 横 | 欧 | 殴 | 王 | 翁 | 襖 | 鴬 | 鴎 | 黄 | 岡 | 沖 | 荻 | 億 |
| | 89AE:3230:1816: | 屋 | 憶 | 臆 | 桶 | 牡 | 乙 | 俺 | 卸 | 恩 | 温 | 穏 | 音 | | | | |
| カ | 89AE:3230:1816: | | | | | | | | | | | | | 下 | 化 | 仮 | 何 |
| | 89BE:3240:1832: | 伽 | 価 | 佳 | 加 | 可 | 嘉 | 夏 | 嫁 | 家 | 寡 | 科 | 暇 | 果 | 架 | 歌 | 河 |
| | 89CE:3250:1848: | 火 | 珂 | 禍 | 禾 | 稼 | 箇 | 花 | 苛 | 茄 | 荷 | 華 | 菓 | 蝦 | 課 | 嘩 | 貨 |
| | 89DE:3260:1864: | 迦 | 過 | 靴 | 蚊 | 俄 | 峨 | 我 | 牙 | 画 | 臥 | 芽 | 蝦 | 賀 | 雅 | 餓 | 駕 |
| | 89EE:3270:1880: | 介 | 会 | 解 | 回 | 塊 | 壊 | 廻 | 快 | 怪 | 悔 | 恢 | 懐 | 戒 | 拐 | 改 | |
| | 8A3F:3320:1900: | | 魁 | 晦 | 械 | 海 | 灰 | 界 | 皆 | 絵 | 芥 | 蟹 | 開 | 階 | 貝 | 凱 | 劾 |
| | 8A4F:3330:1916: | 外 | 咳 | 害 | 崖 | 慨 | 慨 | 涯 | 碍 | 蓋 | 街 | 該 | 鎧 | 骸 | 浬 | 馨 | 蛙 |
| | 8A5F:3340:1932: | 垣 | 柿 | 蛎 | 鈎 | 劃 | 嘴 | 各 | 廓 | 拡 | 撹 | 格 | 核 | 殻 | 獲 | 確 | 穫 |
| | 8A6F:3350:1948: | 覚 | 角 | 赫 | 較 | 郭 | 閣 | 隔 | 革 | 学 | 岳 | 楽 | 額 | 顎 | 掛 | 笠 | 楷 |
| | 8A80:3360:1964: | 郭 | 梶 | 楠 | 潟 | 割 | 喝 | 恰 | 括 | 活 | 渇 | 滑 | 葛 | 褐 | 轄 | 且 | 鰹 |
| | 8A90:3370:1980: | 閣 | 楓 | 喚 | 鞄 | 株 | 兜 | 竃 | 蒲 | 釜 | 鎌 | 喊 | 鴨 | 栢 | 茅 | 萱 | |
| | 8A9E:3420:2000: | 隠 | 滑 | 褐 | 轄 | 且 | 鰹 | | | | | | | | | | |
| | 8AAE:3430:2016: | 岳 | 掛 | 甘 | 缶 | 含 | 岸 | | | | | | | | | | |
| | 8ABE:3440:2032: | 顎 | 学 | 勧 | 巻 | 喚 | 堪 | 喫 | 寒 | 勘 | 寒 | 敢 | 棺 | 款 | 緩 | 肝 | 翰 |
| | 8ACE:3450:2048: | 活 | 環 | 勧 | 甘 | 棺 | 款 | 間 | 閑 | 勘 | 換 | 完 | 乾 | 巻 | 勧 | 缶 | 丸 |
| | 8ADE:3460:2064: | 株 | 甲 | 官 | 監 | 看 | 簡 | 肝 | 憾 | 管 | 陥 | 汗 | 柑 | 看 | 館 | 含 | 含 |
| キ | 8ADE:3460:2064: | | | | | | | | | | | | | 企 | 伎 | 危 | 器 |
| | 8AEE:3470:2080: | 基 | 奇 | 嬉 | 寄 | 岐 | 希 | 幾 | 忌 | 揮 | 机 | 旗 | 既 | 期 | 棋 | 喜 | 棄 |
| | 8B3F:3520:2100: | | 機 | 帰 | 毅 | 気 | 汽 | 畿 | 祈 | 季 | 稀 | 紀 | 徽 | 規 | 記 | 貴 | 起 |
| | 8B4F:3530:2116: | 軌 | 輝 | 飢 | 騎 | 鬼 | 亀 | 偽 | 儀 | 妓 | 宜 | 戯 | 技 | 擬 | 欺 | 犠 | 疑 |
| | 8B5F:3540:2132: | 祇 | 義 | 蟻 | 誼 | 議 | 掬 | 菊 | 鞠 | 吉 | 吃 | 喫 | 桔 | 橘 | 詰 | 砧 | 杵 |
| | 8B6F:3550:2148: | 黍 | 却 | 客 | 脚 | 虐 | 逆 | 丘 | 久 | 仇 | 休 | 及 | 吸 | 宮 | 弓 | 急 | 救 |
| | 8B80:3560:2164: | 朽 | 求 | 汲 | 泣 | 炎 | 球 | 究 | 窮 | 笈 | 級 | 斜 | 給 | 旧 | 牛 | 去 | 居 |
| | 8B90:3570:2180: | 巨 | 拒 | 拠 | 拳 | 渠 | 虚 | 許 | 距 | 鋸 | 漁 | 禦 | 魚 | 亨 | 享 | 京 | |
| | 8B9E:3620:2200: | | 供 | 侠 | 僑 | 兇 | 競 | 共 | 凶 | 協 | 匡 | 魚 | 叫 | 喬 | 境 | 峡 | 強 |
| | 8BAE:3630:2216: | 彊 | 怯 | 恐 | 恭 | 挟 | 教 | 橋 | 況 | 狂 | 狭 | 凶 | 胸 | 脅 | 興 | 狭 | 郷 |
| | 8BBE:3640:2232: | 鏡 | 響 | 鋏 | 驚 | 仰 | 凝 | 亨 | 暁 | 業 | 局 | 共 | 極 | 玉 | 桐 | 矯 | 僅 |
| | 8BCE:3650:2248: | 勤 | 均 | 巾 | 錦 | 凝 | 欣 | 喬 | 琴 | 禁 | 禽 | 叫 | 緊 | 芹 | 菌 | 蓄 | 襟 |
| | 8BDE:3660:2264: | 謹 | 近 | 金 | 吟 | 斤 | 銀 | | | | | | | | | | |

| シフトJ:JIS | クテン | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8BDE:3660:2264: | | | | | | | 九 | | | | | | | | | | |
| 8BEE:3670:2280: | | 駒 | 具 | 愚 | 虞 | 喰 | 空 | 倶 | 句 | 区 | 狗 | 玖 | 矩 | 苦 | 躯 | 駆 | 駈 |
| 8C3F:3720:2300: | | | 掘 | 窟 | 沓 | 靴 | 轡 | 偶 | 寓 | 遇 | 隅 | 串 | 櫛 | 釧 | 屈 | 君 | |
| 8C4F:3730:2316: | | 薫 | 訓 | 群 | 軍 | 郡 | 穹 | 窪 | 熊 | 隈 | 粂 | 栗 | 繰 | 桑 | 勲 | | |
| 8C4F:3730:2316: | | | | | | | 卦 | | | | | | | | | | |
| 8C5F:3740:2332: | | 契 | 形 | 径 | 恵 | 慶 | 慧 | 袈 | 祁 | 係 | 傾 | 刑 | 兄 | 啓 | 圭 | 珪 | 型 |
| 8C6F:3750:2348: | | 経 | 継 | 繋 | 慕 | 茎 | 蛍 | 憩 | 掲 | 携 | 敬 | 景 | 桂 | 渓 | 畦 | 稽 | 系 |
| 8C80:3760:2364: | | 劇 | 戟 | 撃 | 激 | 隙 | 傑 | 窪 | 計 | 詣 | 警 | 軽 | 頚 | 鶏 | 芸 | 迎 | 鯨 |
| 8C90:3770:2380: | | 倹 | 倦 | 健 | 兼 | 券 | 喧 | 窪 | 欠 | 決 | 潔 | 穴 | 結 | 血 | 訣 | 月 | 件 |
| 8C9E:3820:2400: | | | 検 | 権 | 牽 | 犬 | 研 | | 圏 | 堅 | 嫌 | 建 | 憲 | 懸 | 拳 | 捲 | |
| 8CAE:3830:2416: | | 鍵 | 険 | 顕 | 験 | 顔 | 原 | | 硯 | 絹 | 県 | 肩 | 見 | 謙 | 賢 | 軒 | 遣 |
| 8CBE:3840:2432: | | 言 | 諺 | 限 | | 験 | 元 | | 厳 | 幻 | 弦 | 減 | 源 | 玄 | 現 | 絃 | 舷 |
| 8CBE:3840:2432: | | | | | | | 卦 | | | | | | | | | | |
| 8CCE:3850:2448: | | 湖 | 狐 | 糊 | 個 | 雇 | 古 | 呼 | 固 | 姑 | 孤 | 己 | 庫 | 弧 | 戸 | 故 | 枯 |
| 8CDE:3860:2464: | | 伍 | 午 | 呉 | 股 | 碁 | 胡 | 菰 | 虎 | 誇 | 跨 | 鈷 | 雇 | 顧 | 鼓 | 五 | 互 |
| 8CEE:3870:2480: | | 乞 | 鯉 | 交 | 娯 | 勘 | 後 | 御 | 悟 | 梧 | 檎 | 瑚 | 碁 | 語 | 誤 | 護 | 醐 |
| 8D3F:3920:2500: | | | | | 侯 | 隙 | 候 | 倖 | 光 | 公 | 功 | 効 | 勾 | 厚 | 口 | 向 | |
| 8D4F:3930:2516: | | 弘 | 后 | 喉 | 好 | 拘 | 好 | 孔 | 孝 | 宏 | 工 | 巧 | 巷 | 幸 | 広 | 庚 | 康 |
| 8D5F:3940:2532: | | 浩 | 恒 | 慌 | 控 | 皇 | 控 | 攻 | 昂 | 晃 | 更 | 杭 | 校 | 梗 | 構 | 江 | 洪 |
| 8D6F:3950:2548: | | 腔 | 港 | 溝 | 硬 | 行 | 硬 | 稿 | 糠 | 紅 | 紘 | 絞 | 綱 | 耕 | 考 | 肯 | 肱 |
| 8D80:3960:2564: | | 項 | 膏 | 航 | 衡 | 剛 | 衡 | 講 | 貢 | 購 | 郊 | 酵 | 鉱 | 砿 | 鋼 | 閤 | 降 |
| 8D90:3970:2580: | | 告 | 香 | 高 | 劫 | 鵠 | 劫 | 号 | 合 | 壕 | 拷 | 濠 | 豪 | 轟 | 麹 | 克 | 刻 |
| 8D9E:3A20:2600: | | | | | 黒 | 困 | 黒 | 獄 | 漉 | 腰 | 餓 | 忽 | 惚 | 骨 | 狛 | 込 | |
| 8DAE:3A30:2616: | | 紺 | 国 | 穀 | 坤 | 今 | 坤 | 墾 | 婚 | 恨 | 懇 | 昏 | 昆 | 根 | 梱 | 混 | 痕 |
| 8DAE:3A30:2616: | | | | | | | 些 | | | | | | | | | | |
| 8DBE:3A40:2632: | | 袈 | 此 | 魂 | 今 | 酷 | 挫 | 唆 | 嵯 | 左 | 差 | 査 | 沙 | 瑳 | 砂 | 詐 | 鎖 |
| 8DCE:3A50:2648: | | 歳 | 艮 | 頃 | 抗 | 鴻 | 采 | 再 | 最 | 哉 | 塞 | 妻 | 宰 | 彩 | 才 | 採 | 栽 |
| 8DDE:3A60:2664: | | 材 | | 魂 | 甲 | 荒 | 冴 | 砦 | 祭 | 斎 | 細 | 菜 | 裁 | 載 | 際 | 剤 | 在 |
| 8DEE:3A70:2680: | | 昨 | 坐 | 座 | 荒 | 酷 | 朔 | 堺 | 榊 | 肴 | 咲 | 崎 | 埼 | 綺 | 鷺 | 作 | 削 |
| 8E3F:3B20:2700: | | | 済 | 災 | 交 | 今 | 撮 | 策 | 索 | 錯 | 桜 | 鮭 | 笹 | 騎 | | 刷 | |
| 8E4F:3B30:2716: | | 三 | 罪 | 財 | 喉 | 些 | 山 | 殺 | 薩 | 雑 | 皐 | 鯖 | 捌 | 畸 | 冊 | 皿 | 晒 |
| 8E5F:3B40:2732: | | 酸 | 搾 | 昨 | 慌 | 佐 | 暫 | 散 | 桟 | 燦 | 珊 | 産 | 算 | 碁 | 鮫 | 讃 | 賛 |
| 8E5F:3B40:2732: | | | | | | | 仕 | | | | | | | | | | |
| 8E6F:3B50:2748: | | 姉 | 察 | 参 | 溝 | 債 | 師 | 叉 | 再 | 左 | 差 | 査 | 沙 | 砦 | 砂 | 始 | 始 |
| 8E80:3B60:2764: | | 死 | 傘 | 斬 | 航 | 屋 | 糸 | 催 | 埼 | 哉 | 塞 | 妻 | 宰 | 彩 | 才 | 止 | 止 |
| 8E90:3B70:2780: | | 諮 | 餐 | | 高 | 坂 | 歯 | 砕 | 策 | 斎 | 細 | 菜 | 裁 | 載 | 際 | 誌 | 誌 |
| 8E9E:3C20:2800: | | | | | 穀 | 棚 | 璽 | 阪 | 殺 | 散 | | 崎 | 埼 | 綺 | | | |
| 8EAE:3C30:2816: | | 式 | 資 | 子 | 頃 | 擦 | 宍 | 窄 | 薩 | 桟 | 燦 | 珊 | 産 | 算 | 鷺 | 鹿 | 鹿 |
| 8EBE:3C40:2832: | | 疾 | 次 | 獅 | 魂 | 惨 | 偲 | 札 | 桟 | 暫 | 皐 | 鯖 | 捌 | 畸 | 冊 | 漆 | 漆 |
| 8ECE:3C50:2848: | | 斜 | 識 | 賜 | 今 | 残 | 謝 | 撒 | | | | | | | | 敕 | 敕 |
| 8EDE:3C60:2864: | | 酌 | 質 | 滋 | 酷 | 些 | 弱 | | 叉 | 催 | 砕 | 阪 | 窄 | 札 | 撒 | 爵 | 爵 |
| 8EEE:3C70:2880: | | 腫 | 煮 | 鴫 | 今 | 挫 | 受 | 散 | 唆 | 再 | 砦 | 堺 | 策 | 殺 | 散 | 種 | 種 |
| 8F3F:3D20:2900: | | | | | | 采 | 愁 | | | | | | | | | | |
| 8F4F:3D30:2916: | | 衆 | 釈 | 実 | 冴 | 冴 | 週 | 桟 | 左 | 差 | 査 | 沙 | 砦 | 砂 | 才 | 戈 | 戈 |
| 8F5F:3D40:2932: | | 柔 | 汁 | 社 | 朔 | 朔 | 重 | 燦 | 哉 | 塞 | 妻 | 宰 | 彩 | 才 | 際 | 熟 | 熟 |
| 8F6F:3D50:2948: | | 出 | 術 | 錫 | 撮 | 撮 | 春 | 珊 | 斎 | 細 | 菜 | 裁 | 載 | 際 | 剤 | 淳 | 淳 |
| 8F80:3D60:2964: | | 準 | 潤 | 酒 | 山 | 山 | 遵 | 産 | 崎 | 埼 | 綺 | | | | 在 | 緒 | 緒 |
| 8F90:3D70:2980: | | 署 | 書 | 就 | 暫 | 暫 | 助 | 算 | 鷺 | 笹 | 騎 | | | | 削 | | |
| 8F9E:3E20:3000: | | | | | | | 哨 | | | | | | | | | 少 | 少 |
| 8FAE:3E30:3016: | | 尚 | 勝 | 洪 | 暫 | 暫 | 承 | 鮫 | 讃 | 賛 | | | | | 晒 | 小 | 小 |
| 8FBE:3E40:3032: | | 樟 | 庄 | 述 | 残 | 残 | 湘 | 讃 | 賛 | | | | | | | 松 | 松 |

| シフトJIS:JIS:ｸﾃﾝ: | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8FCE:3E50:3048: | 笑 | 粧 | 紹 | 肖 | 菖 | 蒋 | 蕉 | 衝 | 裳 | 訟 | 証 | 詔 | 詳 | 象 | 賞 | 醤 |
| 8FDE:3E60:3064: | 鉦 | 鍾 | 鐘 | 障 | 鞘 | 上 | 丈 | 丞 | 乗 | 冗 | 剰 | 城 | 場 | 壌 | 嬢 | 常 |
| 8FEE:3E70:3080: | 情 | 擾 | 条 | 杖 | 浄 | 状 | 畳 | 穣 | 蒸 | 譲 | 醸 | 錠 | 嘱 | 埴 | 飾 | 侵 |
| 903F:3F20:3100: | | 拭 | 植 | 殖 | 燭 | 織 | 職 | 色 | 触 | 食 | 蝕 | 辱 | 尻 | 伸 | 信 | 真 |
| 904F:3F30:3116: | 唇 | 娠 | 寝 | 審 | 心 | 慎 | 振 | 新 | 晋 | 森 | 榛 | 浸 | 深 | 申 | 疹 | 刃 |
| 905F:3F40:3132: | 神 | 秦 | 紳 | 臣 | 芯 | 薪 | 親 | 診 | 身 | 辛 | 進 | 針 | 震 | 人 | 仁 | |
| 906F:3F50:3148: | 塵 | 壬 | 尋 | 甚 | 尽 | 腎 | 訊 | 迅 | 陣 | 靭 | | | | | | 厨 |
| 906F:3F50:3148: | | | | | | | | | | | 笥 | 諏 | 須 | 酢 | 図 | 随 |
| 9080:3F60:3164: | 逗 | 吹 | 垂 | 帥 | 推 | 水 | 炊 | 睡 | 粋 | 翠 | 衰 | 遂 | 酔 | 錐 | 錘 | |
| 9090:3F70:3180: | 瑞 | 髄 | 崇 | 嵩 | 数 | 枢 | 趨 | 雛 | 据 | 杉 | 相 | 菅 | 頗 | 雀 | 裾 | 裾 |
| 909E:4020:3200: | | 澄 | 摺 | 寸 | 世 | | | | | | | | | | | |
| 909E:4020:3200: | | | | | | 瀬 | 畝 | 是 | 凄 | 制 | 勢 | 姓 | 征 | 性 | 成 | 政 |
| 90AE:4030:3216: | 整 | 星 | 晴 | 棲 | 栖 | 正 | 清 | 牲 | 生 | 盛 | 精 | 聖 | 声 | 製 | 西 | 誠 |
| 90BE:4040:3232: | 誓 | 請 | 逝 | 醒 | 青 | 静 | 斉 | 税 | 脆 | 隻 | 席 | 惜 | 戚 | 斥 | 昔 | 析 |
| 90CE:4050:3248: | 石 | 積 | 籍 | 綾 | 脊 | 責 | 赤 | 跡 | 蹟 | 碩 | 切 | 拙 | 接 | 摂 | 折 | 設 |
| 90DE:4060:3264: | 窃 | 節 | 説 | 雪 | 絶 | 舌 | 蝉 | 仙 | 先 | 千 | 占 | 宣 | 専 | 尖 | 川 | 戦 |
| 90EE:4070:3280: | 扇 | 撰 | 栓 | 梅 | 泉 | 浅 | 洗 | 染 | 潜 | 煎 | 煽 | 旋 | 穿 | 箭 | 線 | |
| 913F:4120:3300: | | 繊 | 羨 | 腺 | 舛 | 船 | 薦 | 詮 | 賤 | 践 | 選 | 遷 | 銭 | 銑 | 閃 | 鮮 |
| 914F:4130:3316: | 前 | 善 | 漸 | 然 | 全 | 禅 | 繕 | 膳 | 糎 | | | | | | | |
| 914F:4130:3316: | | | | | | | | | | 噌 | 塑 | 岨 | 措 | 曾 | 曽 | 楚 |
| 915F:4140:3332: | 狙 | 疏 | 疎 | 礎 | 祖 | 租 | 粗 | 素 | 組 | 蘇 | 訴 | 阻 | 遡 | 鼠 | 僧 | 創 |
| 916F:4150:3348: | 双 | 叢 | 倉 | 喪 | 壮 | 奏 | 爽 | 宋 | 層 | 匝 | 惣 | 想 | 捜 | 掃 | 捕 | 掻 |
| 9180:4160:3364: | 操 | 早 | 曹 | 蒼 | 槍 | 槽 | 漕 | 燥 | 争 | 痩 | 相 | 窓 | 槽 | 総 | 綜 | 聡 |
| 9190:4170:3380: | 草 | 荘 | 葬 | 贈 | 藻 | 装 | 走 | 送 | 遭 | 鎗 | 霜 | 騒 | 像 | 増 | 憎 | |
| 919E:4220:3400: | | 臓 | 蔵 | 続 | 造 | 促 | 側 | 則 | 即 | 息 | 捉 | 束 | 測 | 足 | 速 | 俗 |
| 91AE:4230:3416: | 属 | 賊 | 族 | | 卒 | 袖 | 其 | 揃 | 存 | 孫 | 尊 | 損 | 村 | 遜 | | |
| 91AE:4230:3416: | | | | | | | | | | | | | | | 他 | 多 |
| 91BE:4240:3432: | 太 | 汰 | 詫 | 堕 | 妥 | 惰 | 打 | 柁 | 舵 | 楕 | 陀 | 駄 | 騨 | 苔 | 体 | 堆 |
| 91CE:4250:3448: | 対 | 耐 | 邸 | 隊 | 怠 | 態 | 戴 | 替 | 泰 | 滞 | 胎 | 腿 | 瀧 | 滝 | 袋 | 貸 |
| 91DE:4260:3464: | 退 | 逮 | 択 | 沢 | 代 | 台 | 大 | 第 | 醍 | 題 | 騨 | 滝 | 凧 | 蛸 | 卓 | 啄 |
| 91EE:4270:3480: | 宅 | 托 | 但 | 待 | 濯 | 琢 | 託 | 鐸 | 濁 | 諾 | 苔 | 瀧 | 狸 | 鱈 | 只 | |
| 923F:4320:3500: | | 叩 | 嘆 | 鯛 | 奪 | 啄 | 巽 | 竪 | 迪 | 棚 | 短 | 端 | 凧 | 箪 | 樽 | 誰 |
| 924F:4330:3516: | 丹 | 単 | 誕 | 沢 | 探 | 脱 | 歎 | 淡 | 湛 | 炭 | 男 | 談 | | | 綻 | 耽 |
| 925F:4340:3532: | 胆 | 蛋 | 坦 | 辰 | 壇 | 旦 | 断 | 暖 | 檀 | 段 | | | | | | |
| 925F:4340:3532: | | | | | | | | | | | | | | 値 | 知 | 地 |
| 926F:4350:3548: | 弛 | 恥 | 智 | 池 | 稚 | 置 | 致 | 蜘 | 遅 | 馳 | 築 | 畜 | 竹 | 蓄 | 筑 | 蓄 |
| 9280:4360:3564: | 逐 | 秩 | 窒 | 茶 | 着 | 中 | 仲 | 宙 | 忠 | 抽 | 昼 | 柱 | 注 | 虫 | 虫 | 恥 |
| 9290:4370:3580: | 註 | 酎 | 鋳 | 駐 | 滝 | 猪 | 苧 | 著 | 貯 | 丁 | 兆 | 凋 | 喋 | 寵 | 寵 | 畜 |
| 929E:4420:3600: | | 帖 | 帳 | 庁 | 張 | 彫 | 徴 | 懲 | 挑 | 暢 | 朝 | 潮 | 牒 | 町 | 町 | 逐 |
| 92AE:4430:3616: | 聴 | 脹 | 腸 | 蝶 | 諜 | 超 | 跳 | 銚 | 長 | 頂 | 鳥 | 勅 | 捗 | 直 | 直 | 秩 |
| 92BE:4440:3632: | 沈 | 珍 | 賃 | 鎮 | 陳 | | | | | | | | | | | 註 |
| 92BE:4440:3632: | | | | | | 津 | 墜 | 椎 | 槌 | 追 | 痛 | 通 | 塚 | 梱 | 捆 | |
| 92CE:4450:3648: | 槻 | 佃 | 漬 | 柘 | 辻 | 蔦 | 綴 | 鍔 | 椿 | 潰 | 壷 | 嬬 | 緒 | 爪 | 吊 | |
| 92DE:4460:3664: | 釣 | 鶴 | | | | | | | | | | | | | | |
| 92DE:4460:3664: | | | | | | 亭 | | | | 堤 | 帝 | 底 | 庭 | 廷 | 弟 | |
| 92EE:4470:3680: | 悌 | 抵 | 締 | 低 | 停 | 偵 | 剃 | 貞 | 呈 | 締 | 訂 | 諦 | 蹄 | 逓 | | 哲 |
| 933F:4520:3700: | | 邸 | 鄭 | 提 | 梯 | 汀 | 碇 | 禎 | 程 | 滴 | 笛 | 適 | 鏑 | 溺 | 顛 | |
| 934F:4530:3716: | 徹 | 撤 | 轍 | 釘 | 鼎 | 泥 | 摘 | 擢 | 敵 | 店 | 纏 | 甜 | 貼 | 転 | | |
| 935F:4540:3732: | 点 | 伝 | 殿 | 迭 | 鉄 | 典 | 填 | 天 | 展 | 塗 | 展 | 徒 | 斗 | 杜 | 渡 | |
| 935F:4540:3732: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 936F:4550:3748: | 登 | 菟 | 賭 | 途 | 都 | 電 | 兎 | 吐 | 堵 | 度 | 奴 | 怒 | 倒 | 党 | 冬 | |

| シフトJ:JIS | ｸﾃﾝ | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9380:4560:3764: | | 凍 | 刀 | 唐 | 塔 | 塘 | 套 | 宕 | 島 | 嗚 | 悼 | 投 | 搭 | 東 | 桃 | 梼 | 棟 |
| 9390:4570:3780: | | 盗 | 淘 | 湯 | 涛 | 灯 | 燈 | 当 | 痘 | 祷 | 等 | 答 | 筒 | 糖 | 統 | 到 | 働 |
| 939E:4620:3800: | | | 董 | 蕩 | 藤 | 討 | 謄 | 豆 | 踏 | 逃 | 透 | 鐙 | 陶 | 頭 | 騰 | 闘 | 匿 |
| 93AE:4630:3816: | | | 同 | 堂 | 導 | 憧 | 撞 | 洞 | 瞳 | 童 | 胴 | 葛 | 道 | 銅 | 峠 | 鴇 | 届 |
| 93BE:4640:3832: | | | 徳 | 涜 | 特 | 督 | 禿 | 篤 | 毒 | 独 | 読 | 栃 | 橡 | 凸 | 突 | 俊 | 鈍 |
| 93CE:4650:3848: | | | 苫 | 寅 | 酉 | 瀞 | 噸 | 屯 | 惇 | 敦 | 沌 | 豚 | 遁 | 頓 | 呑 | 桧 | 楠 |
| 93DE:4660:3864: | ナ | | 那 | 内 | 乍 | 凪 | 雑 | 謎 | 灘 | 捺 | 鍋 | 楢 | 馴 | 縄 | 暖 | 叟 | |
| 93EE:4670:3880: | | | 難 | 汝 | | | | | | | | | | | | | |
| 93EE:4670:3880: | ニ | | | | 二 | 尼 | 弐 | 迩 | 匂 | 賑 | 肉 | 虹 | 廿 | 日 | 乳 | 入 | |
| 943F:4720:3900: | ヌ | | 如 | 尿 | 韮 | 任 | 妊 | 忍 | 認 | 濡 | | | | | | | |
| 943F:4720:3900: | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 943F:4720:3900: | ネ | | | | | | | | | | 禰 | 祢 | 寧 | 葱 | 猫 | 熱 | 年 |
| 944F:4730:3916: | ノ | 念 | 捻 | 撚 | 燃 | 粘 | | 乃 | 之 | 埜 | 嚢 | 悩 | 濃 | 納 | 能 | 脳 | 膿 |
| 944F:4730:3916: | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 945F:4740:3932: | ハ | 農 | 覗 | 蚤 | 巴 | 把 | 播 | 覇 | 杷 | 波 | 派 | 琶 | 破 | 婆 | 罵 | 芭 | 馬 |
| 945F:4740:3932: | | | | | 排 | 敗 | 杯 | 盃 | 牌 | 背 | 肺 | 輩 | 配 | 倍 | 培 | 媒 | 梅 |
| 946F:4750:3948: | | 俳 | 廃 | 拝 | 買 | 売 | 賠 | 陪 | 逼 | 蝿 | 衂 | 別 | 萩 | 伯 | 媒 | 博 | 拍 |
| 9480:4760:3964: | | 楳 | 煤 | 狽 | 箔 | 粕 | 鞄 | 薄 | 鉾 | 曝 | 秤 | 爆 | 縛 | 莫 | 博 | 麦 | 発 |
| 9490:4770:3980: | | 柏 | 泊 | 白 | 裕 | 箸 | 舶 | 筈 | 迫 | 幡 | 漠 | 畑 | 畠 | 八 | 刹 | 滅 | 反 |
| 949E:4820:4000: | | | 函 | 箱 | 罰 | 抜 | 鑁 | 閥 | 慮 | 噺 | 肌 | 蛤 | 隼 | 伴 | 駁 | 半 | 範 |
| 94AE:4830:4016: | | 醗 | 髪 | 伐 | 斑 | 板 | 筏 | 汎 | 鳩 | 犯 | 塙 | 畔 | 繁 | 般 | 鉢 | 販 | |
| 94BE:4840:4032: | | 叛 | 帆 | 搬 | 飯 | 挽 | 氾 | 番 | 版 | 磐 | 班 | 蛮 | | | 判 | 妃 | 庇 |
| 94CE:4850:4048: | | 釆 | 煩 | 頒 | | | 晩 | | 盤 | | 蕃 | | 匪 | 卑 | 藩 | 肥 | 被 |
| 94CE:4850:4048: | ヒ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 94DE:4860:4064: | | 彼 | 悲 | 扉 | 批 | 披 | 斐 | 比 | 泌 | 疲 | 皮 | 碑 | 秘 | 緋 | 否 | 美 | 逼 |
| 94EE:4870:4080: | | 誹 | 費 | 避 | 非 | 飛 | 樋 | 簸 | 備 | 尾 | 微 | 枇 | 毘 | 琵 | 罷 | 筆 | 豹 |
| 953F:4920:4100: | | | 鼻 | 柊 | 稗 | 匹 | 疋 | 髭 | 彦 | 膝 | 菱 | 肘 | 弼 | 必 | 眉 | 評 | 貧 |
| 954F:4930:4116: | | 桧 | 姫 | 媛 | 紐 | 百 | 謬 | 俵 | 彪 | 標 | 氷 | 漂 | 瓢 | 票 | 畢 | 瀬 | |
| 955F:4940:4132: | | 廟 | 描 | 病 | 秒 | 苗 | 錨 | 鋲 | 蒜 | 蛭 | 鯖 | 品 | 彬 | 斌 | 表 | 頻 | |
| 956F:4950:4148: | | 賓 | 頻 | 敏 | 瓶 | | | 鈑 | | 鰭 | | 賦 | 冨 | 府 | 浜 | 敷 | 撫 |
| 956F:4950:4148: | フ | | | | | 不 | 付 | 埠 | 夫 | 婦 | 富 | 伏 | 布 | 阜 | 怖 | 扶 | 墳 |
| 9580:4960:4164: | | 斧 | 普 | 浮 | 父 | 符 | 腐 | 塵 | 芙 | 譜 | 負 | 物 | 赴 | 復 | 俯 | 侮 | 平 |
| 9590:4970:4180: | | 武 | 舞 | 葡 | 蕪 | 部 | 敷 | 楓 | 風 | 葺 | 踈 | | 副 | 分 | 附 | 服 | 篦 |
| 959E:4A20:4200: | | | 福 | 腹 | 複 | 覆 | 籌 | 弗 | 払 | 沸 | 仏 | 丙 | 鮒 | 兵 | 幅 | 噴 | |
| 95AE:4A30:4216: | | 憤 | 扮 | 焚 | 奮 | 粉 | 糞 | 紛 | 雰 | 文 | 聞 | 癖 | 併 | 別 | 吻 | 幣 | 鋪 |
| 95AE:4A30:4216: | ヘ | | | | | | | | | | | 婉 | | | | | 傲 |
| 95BE:4A40:4232: | | 弊 | 柄 | 並 | 蔽 | 閉 | 陛 | 米 | 峯 | 壁 | 勉 | | 碧 | 鞭 | 塀 | 瞥 | 鋒 |
| 95CE:4A50:4248: | | 偏 | 変 | 片 | 篇 | 編 | 辺 | 返 | 遍 | 便 | 娩 | | 弁 | | 警 | | 某 |
| 95CE:4A50:4248: | ホ | | | | | | | | | | | | | | | 保 | |
| 95DE:4A60:4264: | | 圃 | 捕 | 歩 | 甫 | 補 | 輔 | 穂 | 募 | 墓 | 慕 | 戊 | 暮 | 母 | 簿 | 墨 | 墨 |
| 95EE:4A70:4280: | | 俸 | 包 | 呆 | 報 | 奉 | 宝 | 峰 | 芳 | 崩 | 庖 | 抱 | 捧 | 放 | 方 | 盆 | 盆 |
| 963F:4B20:4300: | | | 法 | 泡 | 烹 | 砲 | 縫 | 胞 | 坊 | 萌 | 蓬 | 蜂 | 褒 | 訪 | 豊 | 枉 | 枉 |
| 964F:4B30:4316: | | 飽 | 鳳 | 鵬 | 乏 | 亡 | 傍 | 剖 | 貿 | 妨 | 帽 | 忘 | 忙 | 房 | 暴 | 望 | 望 |
| 965F:4B40:4332: | | 棒 | 冒 | 紡 | 肪 | 膨 | 謀 | 貌 | 没 | 鉾 | 防 | 吠 | 頬 | 北 | 僕 | 卜 | 卜 |
| 966F:4B50:4348: | | 撲 | 朴 | 牧 | 睦 | 穆 | 釦 | 勃 | 枚 | 坊 | 堀 | 幌 | 奔 | 本 | 翻 | 凡 | 凡 |
| 9680:4B60:4364: | マ | 摩 | 磨 | 魔 | 麻 | 埋 | 妹 | 昧 | 沫 | 末 | 哩 | 槙 | 毎 | 膜 | 枕 | 鮪 | 鮪 |
| 9690:4B70:4380: | | 鱒 | 桝 | 亦 | 俣 | 又 | 抹 | 末 | 茉 | 満 | 侭 | 繭 | 迄 | 万 | 慢 | 満 | 満 |
| 969E:4C20:4400: | | | 漫 | 蔓 | | | | | | | | | | | | | |

| シフトJ:JIS | :ｸﾃﾝ | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 969E: | 4C20:4400: | | | | 味 | 未 | 魅 | 巳 | 箕 | 岬 | 密 | 蜜 | 湊 | 蓑 | 稔 | 脈 | 妙 |
| 96AE: | 4C30:4416: | 粍 | 民 | 眠 | | | | | | | | | | | | | |
| 96AE: | 4C30:4416: | | | | 務 | 夢 | 無 | 牟 | 矛 | 霧 | 鵡 | 椋 | 婿 | 娘 | | | |
| 96AE: | 4C30:4416: | | | | | | | | | | | | | | 冥 | 名 | 命 |
| 96BE: | 4C40:4432: | 明 | 盟 | 迷 | 銘 | 鳴 | 姪 | 牝 | 滅 | 免 | 棉 | 綿 | 緬 | 面 | 麺 | | |
| 96BE: | 4C40:4432: | | | | | | | | | | | | | | | 摸 | 模 |
| 96CE: | 4C50:4448: | 茂 | 妄 | 孟 | 毛 | 猛 | 盲 | 網 | 耗 | 蒙 | 儲 | 木 | 黙 | 目 | 李 | 勿 | 餅 |
| 96DE: | 4C60:4464: | 尤 | 戻 | 籾 | 貰 | 問 | 悶 | 紋 | 門 | 匁 | | | | | | | |
| 96DE: | 4C60:4464: | | | | | | | | | | 也 | 冶 | 夜 | 爺 | 耶 | 野 | 弥 |
| 96EE: | 4C70:4480: | 矢 | 厄 | 役 | 約 | 薬 | 訳 | 躍 | 靖 | 柳 | 薮 | 鑓 | | | | | |
| 96EE: | 4C70:4480: | | | | | | | | | | | | 愉 | 愈 | 油 | 癒 | |
| 973F: | 4D20:4500: | | 諭 | 輸 | 唯 | 佑 | 優 | 勇 | 友 | 宥 | 幽 | 悠 | 憂 | 揖 | 有 | 柚 | 湧 |
| 974F: | 4D30:4516: | 涌 | 猶 | 献 | 由 | 祐 | 裕 | 誘 | 遊 | 邑 | 郵 | 雄 | 融 | 夕 | | | |
| 974F: | 4D30:4516: | | | | | | | | | | | | | | 予 | 余 | 与 |
| 975F: | 4D40:4532: | 誉 | 輿 | 預 | 傭 | 幼 | 妖 | 容 | 庸 | 揚 | 揺 | 擁 | 曜 | 楊 | 様 | 洋 | 溶 |
| 976F: | 4D50:4548: | 熔 | 用 | 窯 | 羊 | 耀 | 葉 | 蓉 | 要 | 謡 | 踊 | 遥 | 陽 | 養 | 慾 | 抑 | 欲 |
| 9780: | 4D60:4564: | 沃 | 浴 | 翌 | 翼 | 淀 | | | | | | | | | | | |
| 9780: | 4D60:4564: | | | | | | 羅 | 螺 | 裸 | 来 | 莱 | 頼 | 雷 | 洛 | 絡 | 落 | 酪 |
| 9790: | 4D70:4580: | 乱 | 卵 | 嵐 | 欄 | 濫 | 藍 | 蘭 | 覧 | | | | | | | | |
| 9790: | 4D70:4580: | | | | | | | | | 利 | 吏 | 履 | 李 | 梨 | 理 | 璃 | |
| 979E: | 4E20:4600: | | 痢 | 裏 | 裡 | 里 | 離 | 陸 | 律 | 率 | 立 | 葎 | 掠 | 略 | 劉 | 流 | 溜 |
| 97AE: | 4E30:4616: | 琉 | 留 | 硫 | 粒 | 隆 | 竜 | 龍 | 侶 | 慮 | 旅 | 虜 |了 | 亮 | 僚 | 両 | 凌 |
| 97BE: | 4E40:4632: | 寮 | 料 | 梁 | 涼 | 猟 | 療 | 瞭 | 稜 | 糧 | 良 | 諒 | 遼 | 量 | 陵 | 領 | 力 |
| 97CE: | 4E50:4648: | 緑 | 倫 | 厘 | 林 | 淋 | 燐 | 琳 | 臨 | 輪 | 隣 | 鱗 | 麟 | | | | |
| 97CE: | 4E50:4648: | | | | | | | | | | | | | 瑠 | 塁 | 涙 | 累 |
| 97DE: | 4E60:4664: | 類 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 97DE: | 4E60:4664: | | 令 | 伶 | 例 | 冷 | 励 | 嶺 | 怜 | 玲 | 礼 | 苓 | 鈴 | 隷 | 零 | 霊 | 麗 |
| 97EE: | 4E70:4680: | 齢 | 暦 | 歴 | 列 | 劣 | 烈 | 裂 | 廉 | 恋 | 憐 | 漣 | 煉 | 簾 | 練 | 聯 | |
| 983F: | 4F20:4700: | | 蓮 | 連 | 錬 | | | | | | | | | | | | |
| 983F: | 4F20:4700: | | | | | 呂 | 魯 | 櫓 | 炉 | 賂 | 路 | 露 | 労 | 婁 | 廊 | 弄 | 朗 |
| 984F: | 4F30:4716: | 楼 | 榔 | 浪 | 漏 | 牢 | 狼 | 篭 | 老 | 蝋 | 郎 | 六 | 麓 | 禄 | 肋 | 録 | |
| 985F: | 4F40:4732: | 論 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 985F: | 4F40:4732: | | 倭 | 和 | 話 | 歪 | 賄 | 脇 | 惑 | 枠 | 鷲 | 亙 | 亘 | 鰐 | 詫 | 藁 | 蕨 |
| 986F: | 4F50:4748: | 椀 | 湾 | 碗 | 腕 | | | | | | | | | | | | |
| 9880: | 4F60:4764: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9890: | 4F70:4780: | | | | | | | | | | | | | | | | |

## ●JIS第2水準漢字コード表

| 〈1画〉 | ｼﾌﾄJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 一 イチノブ | 989E:5020:4800: | | 弋 | 丐 | 丕 | | | | | | | | | | | | |
| 丨 ボウノブ | 989E:5020:4800: | | | | | 个 | 丱 | | | | | | | | | | |
| 丶 テンノブ | 989E:5020:4800: | | | | | | 丶 | 丼 | | | | | | | | | |
| 丿 ノカンムリ | 989E:5020:4800: | | | | | | | | | 丿 | 乂 | 乖 | 乘 | | | | |
| 乙 オツニョウ | 989E:5020:4800: | | | | | | | | | | | | | 亂 | | | |
| 亅 ハネボウ | 989E:5020:4800: | | | | | | | | | | | | | | | 亅 | 豫 |
| | 98AE:5030:4816: | 舒 | | | | | | | | | | | | | | | 事 |
| 〈2画〉 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 二 ニノブ | 98AE:5030:4816: | | 弍 | 于 | 亞 | 亟 | | | | | | | | | | | |
| 亠 ナベブタ | 98AE:5030:4816: | | | | | | 亠 | 亢 | 亰 | 亳 | 亶 | | | | | | |
| 人 ニンベン | 98AE:5030:4816: | | | | | | | | | | | 从 | 仍 | 仄 | 仆 | 仂 | 仗 |
| | 98BE:5040:4832: | 仞 | 仭 | 仟 | 价 | 伉 | 佚 | 估 | 佛 | 佝 | 佗 | 佇 | 佶 | 侈 | 侏 | 侘 | 佻 |
| | 98CE:5050:4848: | 侃 | 侔 | 侑 | 佯 | 來 | 侖 | 儘 | 俔 | 俟 | 俎 | 俘 | 俛 | 俑 | 俚 | 俐 | 俤 |
| | 98DE:5060:4864: | 俥 | 倚 | 倨 | 倔 | 倪 | 倥 | 倅 | 伜 | 俶 | 倡 | 倩 | 倬 | 俾 | 俯 | 們 | 倆 |
| | 98EE:5070:4880: | 偃 | 假 | 會 | 偕 | 偐 | 偈 | 做 | 俸 | 俾 | 傚 | 傭 | 儖 | 傀 | 儡 | 傅 | 傴 |
| | 993F:5120:4900: | | 僉 | 僊 | 傳 | 僂 | 僖 | 僞 | 僥 | 僭 | 僣 | 僮 | 價 | 僵 | 儉 | 儁 | 儂 |
| | 994F:5130:4916: | 儖 | 儕 | 儔 | 儚 | 儡 | 儺 | 儷 | 儼 | 儻 | | | | | | | |
| 儿 ヒトアシ | 994F:5130:4916: | | | | | | | | | | 儿 | 兀 | 兒 | 兌 | 兔 | 兢 | 竸 |
| 入 イリガシラ | 995F:5140:4932: | 兩 | 兪 | | | | | | | | | | | | | | |
| 八 ハチガシラ | 995F:5140:4932: | | | 兮 | 冀 | | | | | | | | | | | | |
| 冂 ケイガマエ | 995F:5140:4932: | | | | | 冂 | 冏 | 冊 | 冉 | 冏 | 冑 | 冓 | 冕 | | | | |
| 冖 ワカンムリ | 995F:5140:4932: | | | | | | | | | | | | | 冗 | 冤 | 冠 | 冢 |
| | 996F:5150:4948: | 冩 | 冪 | | | | | | | | | | | | | | |
| 冫 ニスイ | 996F:5150:4948: | | | 冫 | 决 | 冱 | 冲 | 冰 | 况 | 冽 | 凋 | 凉 | 凛 | | | | |
| 几 キニョウ | 996F:5150:4948: | | | | | | | | | | | | | 几 | 處 | 凩 | 凭 |
| | 9980:5160:4964: | 凰 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 凵 カンガマエ | 9980:5160:4964: | | 凵 | 函 | | | | | | | | | | | | | |
| 刀 カタナノブ | 9980:5160:4964: | | | | 刃 | 刋 | 刧 | 刎 | 刼 | 刪 | 刮 | 刳 | 刹 | 剏 | 剄 | 剋 | 剌 |
| | 9990:5170:4980: | 剞 | 剔 | 剪 | 剴 | 剩 | 剳 | 剿 | 劀 | 劍 | 劒 | 劒 | 劔 | 劈 | 劑 | 辨 | |
| | 999E:5220:5000: | | 剱 | | | | | | | | | | | | | | |

| | シフトJ:JIS :クテン : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 力 チカラノブ | 999E:5220:5000: | | | 劬 | 劭 | 劼 | 劵 | 勁 | 勍 | 勗 | 勞 | 勣 | 勳 | 勩 | 勠 | 勳 | 勵 |
| | 99AE:5230:5016: | 勸 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 勹 ツツミガマエ | 99AE:5230:5016: | | 勹 | 匆 | 匈 | 甸 | 匍 | 匐 | 匏 | | | | | | | | |
| 匕 ヒノブ | 99AE:5230:5016: | | | | | | | | | 匕 | | | | | | | |
| 匚 ハコガマエ | 99AE:5230:5016: | | | | | | | | | | 匚 | 匣 | 匯 | 匱 | 匳 | | |
| 亡 カクシガマエ | 99AE:5230:5016: | | | | | | | | | | | | | | | 亡 | 區 |
| 十 ジュウノブ | 99BE:5240:5032: | 卆 | 卅 | 卌 | 卉 | 卍 | 準 | | | | | | | | | | |
| 卜 ボクノブ | 99BE:5240:5032: | | | | | | | 卞 | | | | | | | | | |
| 卩 フシヅクリ | 99BE:5240:5032: | | | | | | | | 卩 | 卮 | 卯 | 卻 | 卷 | | | | |
| 厂 ガンダレ | 99BE:5240:5032: | | | | | | | | | | | | | 厂 | 厖 | 厠 | 厦 |
| | 99CE:5250:5048: | 厥 | 厮 | 厨 | | | | | | | | | | | | | |
| 厶 ムノブ | 99CE:5250:5048: | | | | 厶 | 參 | 簒 | | | | | | | | | | |
| 又 マタノブ | 99CE:5250:5048: | | | | | | | 雙 | 叟 | 曼 | 燮 | | | | | | |
| 〈3画〉 | 99CE:5250:5048: | | | | | | | | | | | 叮 | 叨 | 叭 | 叫 | 吁 | 吽 |
| 口 クチヘン | 99DE:5260:5064: | 呀 | 听 | 吭 | 吼 | 吮 | 吶 | 吩 | 吝 | 呎 | 咏 | 呵 | 咎 | 呟 | 呷 | 呻 | 呰 |
| | 99EE:5270:5080: | 咒 | 呻 | 咀 | 呪 | 咄 | 咐 | 咆 | 哇 | 咢 | 咸 | 咥 | 咬 | 哄 | 哈 | 咨 | |
| | 9A3F:5320:5100: | | 咫 | 哂 | 咤 | 咾 | 哙 | 哿 | 哦 | 唏 | 唔 | 哽 | 唼 | 唷 | 唹 | 哺 | 哢 |
| | 9A4F:5330:5116: | 唊 | 唯 | 唧 | 唪 | 售 | 啜 | 啅 | 啖 | 啗 | 唸 | 唳 | 啣 | 喙 | 喀 | 咯 | 喊 |
| | 9A5F:5340:5132: | 喟 | 啻 | 啾 | 喘 | 喞 | 單 | 啼 | 喃 | 喩 | 喇 | 喨 | 嗚 | 嗅 | 嗟 | 嗽 | 嗜 |
| | 9A6F:5350:5148: | 嗤 | 嗔 | 嘔 | 嗷 | 嘖 | 嗾 | 噉 | 嘛 | 嗹 | 噎 | 噐 | 嘸 | 嚊 | 嚏 | 嚴 | 嚔 |
| | 9A80:5360:5164: | 噫 | 噤 | 噦 | 噬 | 噪 | 噶 | 噲 | 噂 | 噥 | 噦 | 噯 | 噱 | 嚮 | 嚶 | 囁 | 囂 |
| | 9A90:5370:5180: | 嚼 | 囁 | 囃 | 囀 | 囈 | 囑 | 囓 | 囑 | 囘 | | | | | | | |
| 口 クニガマエ | 9A90:5370:5180: | | | | | | | | | 口 | 囮 | 囿 | 圀 | 圍 | 圃 | 圉 | |
| | 9A9E:5420:5200: | | 圈 | 國 | 圍 | 圓 | 團 | 圖 | 嗇 | 圜 | | | | | | | |
| 土 ツチヘン | 9A9E:5420:5200: | | | | | | | | | | 圷 | 圻 | 址 | 坎 | 圻 | 址 | 坏 |
| | 9AAE:5430:5216: | 坩 | 垂 | 垈 | 坡 | 坿 | 垉 | 垓 | 垠 | 垳 | 垤 | 垹 | 埴 | 埃 | 埒 | 埔 | 埣 |
| | 9ABE:5440:5232: | 埒 | 埜 | 垉 | 埣 | 堋 | 堙 | 堝 | 塲 | 堡 | 塢 | 塋 | 塹 | 毀 | 墫 | 墟 | 墾 |
| | 9ACE:5450:5248: | 墅 | 壇 | 壚 | 壜 | 塺 | 壞 | 墻 | 墸 | 墮 | 壅 | 壓 | 壑 | 壗 | 壙 | 壘 | 壜 |
| | 9ADE:5460:5264: | 壞 | 壌 | 壟 | | | | | | | | | | | | | |
| 士 サムライノブ | 9ADE:5460:5264: | | | | 壯 | 壺 | 壹 | 壻 | 壺 | 壽 | | | | | | | |
| 夂 フユガシラ | 9ADE:5460:5264: | | | | | | | | | | 夂 | | | | | | |
| 夊 スイニョウ | 9ADE:5460:5264: | | | | | | | | | | | 夊 | 夔 | | | | |
| 夕 ユウノブ | 9ADE:5460:5264: | | | | | | | | | | | | | 夛 | 梦 | 夥 | |

| | シフトJIS：区点：+0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大 ダイノブ | 9ADE:5460:5264: | | | | | | | | | | | | | | | 夬 |
| | 9AEE:5470:5280: | 夭 | 夲 | 夸 | 夾 | 奇 | 奕 | 奐 | 奎 | 奚 | 奘 | 奢 | 奥 | 奨 | 奩 | |
| 女 オンナヘン | 9B3F:5520:5300: | | 奸 | 妁 | 妝 | 佞 | 佞 | 妣 | 妲 | 姆 | 姨 | 姜 | 妍 | 姐 | 姚 | 娥 | 娟 |
| | 9B4F:5530:5316: | 娑 | 娜 | 娉 | 娚 | 婀 | 婬 | 婉 | 娵 | 娶 | 婢 | 婪 | 媚 | 媼 | 媾 | 嫋 | 嫂 |
| | 9B5F:5540:5332: | 媽 | 嫣 | 嫗 | 嫦 | 嫩 | 嫖 | 嫺 | 嫻 | 嬌 | 嬋 | 嬖 | 嬲 | 嫐 | 嬪 | 嬶 | 嬾 |
| | 9B6F:5550:5348: | 孃 | 孅 | 孀 | | | | | | | | | | | | | |
| 子 コヘン | 9B6F:5550:5348: | | | | 孑 | 孕 | 孚 | 孛 | 孰 | 孩 | 孰 | 孳 | 孵 | 學 | 斈 | 孺 | |
| 宀 ウカンムリ | 9B6F:5550:5348: | | | | | | | | | | | | | | | | 宀 |
| | 9B80:5560:5364: | 它 | 宦 | 宸 | 寃 | 寇 | 寔 | 寐 | 寤 | 實 | 寢 | 寞 | 寥 | 寫 | 寰 | 寶 | |
| | 9B90:5570:5380: | 寳 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 寸 スンノブ | 9B90:5570:5380: | | 尅 | 將 | 專 | 對 | | | | | | | | | | | |
| 小 ショウノブ | 9B90:5570:5380: | | | | | | 尒 | 尠 | | | | | | | | | |
| 尢 ダイノマゲアシ | 9B90:5570:5380: | | | | | | | | 尢 | 尨 | | | | | | | |
| 尸 シカバネノブ | 9B90:5570:5380: | | | | | | | | | | 尸 | 尹 | 屁 | 屆 | 屎 | 屓 | |
| | 9B9E:5620:5400: | | 屐 | 屏 | 孱 | 屬 | | | | | | | | | | | |
| 屮 トンノブ | 9B9E:5620:5400: | | | | | | 屮 | | | | | | | | | | |
| 山 ヤマヘン | 9B9E:5620:5400: | | | | | | | 屹 | 岌 | 岐 | 岑 | 岔 | 岩 | 岫 | 岻 | 岼 | 岶 |
| | 9BAE:5630:5416: | 岾 | 峅 | 峇 | 峆 | 峇 | 峙 | 峩 | 峡 | 峺 | 峭 | 嵎 | 峪 | 峯 | 峭 | 嵒 | 崗 |
| | 9BBE:5640:5432: | 崟 | 崛 | 崑 | 崔 | 崢 | 崚 | 崙 | 崘 | 嵌 | 嵒 | 嵎 | 嵋 | 嵬 | 嵳 | 嵷 | 嶇 |
| | 9BCE:5650:5448: | 嶄 | 嶂 | 嶢 | 嶝 | 嶬 | 嶮 | 嶽 | 嶾 | 巉 | 巍 | 巓 | 巒 | 巖 | | | |
| 巛 マガリガワ | 9BCE:5650:5448: | | | | | | | | | | | | | | | | 巛 |
| 工 タクミヘン | 9BDE:5660:5464: | 巫 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 己 キノヘン | 9BDE:5660:5464: | | 已 | 巵 | | | | | | | | | | | | | |
| 巾 ハバヘン | 9BDE:5660:5464: | | | | 帋 | 帚 | 帙 | 帑 | 帛 | 帶 | 帷 | 幄 | 幃 | 幀 | 幎 | 幗 | 幔 |
| | 9BEE:5670:5480: | 幟 | 幢 | 幣 | 幇 | | | | | | | | | | | | |
| 干 カンノヘン | 9BEE:5670:5480: | | | | | 幵 | 并 | | | | | | | | | | |
| 幺 イトガシラ | 9BEE:5670:5480: | | | | | | | 幺 | 麼 | | | | | | | | |
| 广 マダレ | 9BEE:5670:5480: | | | | | | | | | 广 | 庠 | 廁 | 廂 | 廈 | 廏 | 廐 | |
| | 9C3F:5720:5500: | | 廖 | 廣 | 廝 | 廚 | 廬 | 廢 | 廡 | 廨 | 廩 | 廬 | 廱 | 廳 | 廰 | | |
| 廴 エンニョウ | 9C3F:5720:5500: | | | | | | | | | | | | | | | 廴 | 廸 |
| 廾 ニジュウアシノブ | 9C4F:5730:5516: | 廾 | 弃 | 弉 | 彝 | 彜 | | | | | | | | | | | |
| 弋 シキガマエ | 9C4F:5730:5516: | | | | | | 弋 | 弑 | | | | | | | | | |

| | シフトJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 弓 ユミヘン | 9C4F:5730:5516: | | | | | | | | 弓 | 弩 | 弭 | 弸 | 弼 | 彈 | 彌 | 彎 | 弯 |
| 丑 ケイガンラ | 9C5F:5740:5532: | 丑 | 彖 | 彗 | 彙 | | | | | | | | | | | | |
| 彡 サンヅクリ | 9C5F:5740:5532: | | | | | 彡 | 彭 | | | | | | | | | | |
| 彳 ギョウニンベン | 9C5F:5740:5532: | | | | | | | 彳 | 彷 | 徃 | 徂 | 徸 | 徊 | 很 | 徑 | 徇 | 從 |
| | 9C6F:5750:5548: | 徙 | 徘 | 徠 | 徨 | 徭 | 徼 | | | | | | | | | | |
| 〈4画〉 心 リッシンベン | 9C6F:5750:5548: | | | | | | | 忖 | 忻 | 忤 | 忸 | 忱 | 忝 | 悳 | 忿 | 怡 | 恠 |
| | 9C80:5760:5564: | 怙 | 恂 | 恍 | 恣 | 恕 | 恒 | 怕 | 怫 | 怦 | 怏 | 怺 | 恚 | 恪 | 恷 | 恁 | 悁 |
| | 9C90:5770:5580: | 協 | 恆 | 恍 | 恣 | 恃 | 恤 | 恂 | 恬 | 恫 | 恙 | 悁 | 悍 | 倶 | 悃 | 悚 | |
| | 9C9E:5820:5600: | | 悄 | 悛 | 悖 | 悗 | 悍 | 悌 | 悟 | 悪 | 悸 | 惓 | 悴 | 悴 | 悩 | 悽 | 惆 |
| | 9CAE:5830:5616: | 悵 | 惆 | 惴 | 愕 | 愆 | 惶 | 惙 | 愀 | 愴 | 惺 | 愎 | 惻 | 惻 | 悶 | 愍 | 慥 |
| | 9CBE:5840:5632: | 慇 | 慍 | 慤 | 愧 | 慊 | 愿 | 愎 | 愬 | 愾 | 愕 | 慚 | 愡 | 慳 | 慷 | 慘 | 憔 |
| | 9CCE:5850:5648: | 慚 | 慈 | 慴 | 傷 | 慥 | 慱 | 慟 | 慝 | 慓 | 慵 | 慱 | 慙 | 憊 | 憬 | 憚 | 憮 |
| | 9CDE:5860:5664: | 憺 | 憑 | 憫 | 憮 | 懌 | 懊 | 應 | 懷 | 懈 | 懃 | 懆 | 憺 | 懋 | 罹 | 憘 | 憪 |
| | 9CEE:5870:5680: | 懣 | 懶 | 戁 | 戇 | 戞 | 戮 | 戄 | 戉 | 戀 | | | | | | | |
| 戈 ホコヅクリ | 9CEE:5870:5680: | | | | | | | | | | 戈 | 戊 | 戌 | 戉 | 戔 | 戛 | |
| | 9D3F:5920:5700: | | 戞 | 戡 | 截 | 戮 | 戰 | 戲 | 戔 | | | | | | | | |
| 戸 トカンムリ | 9D3F:5920:5700: | | | | | | | | | 扁 | | | | | | | |
| 手 テヘン | 9D3F:5920:5700: | | | | | | | | | | 扎 | 扞 | 扣 | 扛 | 扠 | 扨 | 扼 |
| | 9D4F:5930:5716: | 抂 | 抉 | 找 | 抒 | 抓 | 抖 | 拔 | 抃 | 抔 | 拗 | 拑 | 抻 | 挙 | 拿 | 拆 | 擔 |
| | 9D5F:5940:5732: | 拈 | 拜 | 拌 | 拊 | 拂 | 拇 | 抛 | 拉 | 挌 | 拮 | 拱 | 挧 | 挂 | 拏 | 拯 | 拾 |
| | 9D6F:5950:5748: | 捐 | 挾 | 捍 | 搜 | 捏 | 掖 | 掎 | 掀 | 掫 | 捶 | 掣 | 掏 | 掉 | 掟 | 掠 | 拇 |
| | 9D80:5960:5764: | 捩 | 掾 | 揩 | 揀 | 揆 | 揣 | 揉 | 插 | 揶 | 揄 | 搖 | 掻 | 掻 | 捜 | 掬 | 捶 |
| | 9D90:5970:5780: | 攝 | 揚 | 揶 | 搏 | 揮 | 撃 | 搏 | 摎 | 撹 | 撕 | 撓 | 撥 | 撩 | 撈 | 抬 | 擒 |
| | 9D9E:5A20:5800: | | 據 | 擒 | 擅 | 擇 | 撻 | 擘 | 擂 | 攪 | 擧 | 攅 | 擠 | 攅 | 攖 | | 擯 |
| | 9DAE:5A30:5816: | 攬 | 攅 | 擴 | 擲 | 擺 | 攀 | 攅 | 攘 | 攜 | 攅 | 攤 | 攀 | 攫 | | | |
| 攴 ボクニョウ | 9DAE:5A30:5816: | | | | | | | | | | | | | | 攴 | 攵 | 攸 |
| | 9DBE:5A40:5832: | 收 | 攸 | 畋 | 效 | 敖 | 敕 | 敍 | 敘 | 敞 | 敝 | 敲 | 數 | 斂 | 斃 | 變 | |
| 斗 トマス | 9DBE:5A40:5832: | | | | | | | | | | | | | | | | 斛 |
| | 9DCE:5A50:5848: | 斟 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 斤 オノヅクリ | 9DCE:5A50:5848: | | 斫 | 斷 | | | | | | | | | | | | | |
| 方 ホウヘン | 9DCE:5A50:5848: | | | | 旃 | 旆 | 旁 | 旄 | 旌 | 旒 | 旛 | 旙 | | | | | |
| 无 ムニョウ | 9DCE:5A50:5848: | | | | | | | | | | | | 无 | 旡 | | | |
| 日 ヒヘン | 9DCE:5A50:5848: | | | | | | | | | | | | | | 旱 | 杲 | 昊 |
| | 9DDE:5A60:5864: | 昃 | 旻 | 杳 | 昵 | 昶 | 昴 | 昜 | 晏 | 晄 | 晉 | 晁 | 晞 | 晝 | 晤 | 晧 | 晨 |
| | 9DEE:5A70:5880: | 晟 | 晢 | 晰 | 暁 | 暈 | 暎 | 暉 | 暄 | 暘 | 暝 | 暾 | 暹 | 暁 | 暾 | 曀 | |
| | 9E3F:5B20:5900: | | 曄 | 暸 | 曖 | 曚 | 曠 | 昡 | 曦 | 曩 | | | | | | | |
| 曰 ヒラビ | 9E3F:5B20:5900: | | | | | | | | | | 曰 | 曳 | 曷 | | | | |

| シフトJIS:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 月 ツキヘン 9E3F:5B20:5900: | | | | | | | | | | | | | 朏 | 腑 | 朞 | 朦 |
| 9E4F:5B30:5916: | 朧 | 霸 | | | | | | | | | | | | | | |
| 木 キヘン 9E4F:5B30:5916: | | | 朮 | 朿 | 朵 | 杁 | 杤 | 杣 | 杆 | 杞 | 杠 | 杙 | 柚 | 栃 | 柱 | 杰 |
| 9E5F:5B40:5932: | 杢 | 杼 | 杪 | 杣 | 杤 | 杵 | 杼 | 枡 | 枷 | 柯 | 栞 | 束 | 枳 | 柩 | 枸 | 桎 |
| 9E6F:5B50:5948: | 杵 | 柝 | 柢 | 柞 | 柎 | 桍 | 拉 | 桴 | 檜 | 梳 | 栴 | 框 | 桀 | 桍 | 栲 | 桾 |
| 9E80:5B60:5964: | 梳 | 栫 | 栴 | 档 | 桷 | 桾 | 梟 | 椁 | 梭 | 梔 | 條 | 梛 | 梃 | 桾 | 栃 | 桴 |
| 9E90:5B70:5980: | 梵 | 梠 | 栞 | 桎 | 桾 | 椋 | 椁 | 棊 | 椥 | 棘 | 梱 | 棹 | 椁 | 楝 | 棍 | 椢 |
| 9E9E:5C20:6000: | | 楯 | 棧 | 椋 | 椶 | 椄 | 椒 | 棗 | 楫 | 棹 | 楯 | 棠 | 椹 | 楹 | 楙 | 椰 |
| 9EAE:5C30:6016: | 楪 | 楡 | 楝 | 楹 | 楷 | 楪 | 楸 | 楔 | 楫 | 楾 | 楮 | 楣 | 楂 | 楽 | 榮 | 楊 |
| 9EBE:5C40:6032: | 楡 | 榮 | 榧 | 榠 | 榑 | 榠 | 榜 | 榴 | 槍 | 楾 | 榔 | 楽 | 榛 | 槿 | 櫁 | 槎 |
| 9ECE:5C50:6048: | 榻 | 槃 | 槧 | 榱 | 櫨 | 槭 | 櫟 | 樽 | 樊 | 櫧 | 櫁 | 樣 | 樓 | 橄 | 櫂 | 橲 |
| 9EDE:5C60:6064: | 槲 | 橿 | 縦 | 櫺 | 橙 | 橦 | 櫺 | 樸 | 檎 | 櫓 | 櫁 | 檠 | 櫟 | 檢 | 櫃 | 櫻 |
| 9EEE:5C70:6080: | 撮 | 櫑 | 欅 | 檻 | 櫃 | 欟 | 檸 | 檬 | 欅 | 檸 | 櫑 | 櫟 | 欅 | 欄 | 櫪 | 欝 |
| 9F3F:5D20:6100: | | 欒 | 欅 | 欖 | 欟 | 鬱 | 欄 | | | | | | | | | |
| 9F4F:5D30:6116: | 欝 | 欅 | 欟 | 欒 | 欖 | | | | | | | | | | | |
| 欠 アクビノヘン 9F4F:5D30:6116: | | | | | | | | 欸 | 欷 | 盗 | 欹 | 飲 | 歇 | 欿 | 歔 | 歐 |
| 9F5F:5D40:6132: | 欵 | 歔 | 欽 | 歟 | 歡 | | | | | | | | | | | |
| 止 トメヘン 9F5F:5D40:6132: | | | | | | 歸 | | | | | | | | | | |
| 歹 ガツヘン 9F5F:5D40:6132: | | | | | | | 歹 | 歿 | 殀 | 殄 | 殃 | 殘 | 殕 | 殞 | 殪 | 殤 |
| 9F6F:5D50:6148: | 殢 | 殫 | 殯 | 殲 | 殱 | | | | | | | | | | | |
| 殳 ホコヅクリ 9F6F:5D50:6148: | | | | | | 殳 | 殷 | 殻 | 毆 | | | | | | | |
| 母 ナカレノヘン 9F6F:5D50:6148: | | | | | | | | | | 毋 | 毓 | | | | | |
| 毛 ケノヘン 9F6F:5D50:6148: | | | | | | | | | | | | 毫 | 毬 | 毫 | 毳 | 毯 |
| 9F80:5D60:6164: | 麾 | 氈 | | | | | | | | | | | | | | |
| 氏 ウジノヘン 9F80:5D60:6164: | | | 氓 | | | | | | | | | | | | | |
| 気 キガマエ 9F80:5D60:6164: | | | | 气 | 氛 | 氤 | 氣 | | | | | | | | | |
| 水 サンズイ 9F80:5D60:6164: | | | | | | | | 汞 | 汕 | 汢 | 汪 | 沂 | 沍 | 沚 | 沁 | 沛 |
| 9F90:5D70:6180: | 汾 | 汨 | 汳 | 沒 | 沐 | 泄 | 泱 | 泓 | 沽 | 泗 | 泝 | 沮 | 沱 | 沼 | 沽 | |
| 9F9E:5E20:6200: | | 泅 | 泛 | 泯 | 泙 | 泪 | 洩 | 衍 | 洶 | 洫 | 洽 | 洸 | 洙 | 洵 | 洳 | 洒 |
| 9FAE:5E30:6216: | 洌 | 浣 | 涓 | 涙 | 浚 | 浹 | 浙 | 涎 | 涕 | 濤 | 涅 | 淹 | 渕 | 渊 | 涵 | 淇 |
| 9FBE:5E40:6232: | 淦 | 涸 | 淆 | 淬 | 淞 | 渦 | 浄 | 凄 | 渋 | 淺 | 淙 | 淤 | 淳 | 滌 | 淮 | 渭 |
| 9FCE:5E50:6248: | 湮 | 渚 | 渙 | 湲 | 溪 | 渾 | 渣 | 滓 | 滴 | 漲 | 湍 | 滄 | 渫 | 滔 | 滕 | 渤 |
| 9FDE:5E60:6264: | 滿 | 漾 | 漣 | 澥 | 漑 | 溷 | 滬 | 滔 | 漑 | 渚 | 滾 | 漑 | 漱 | 滯 | 漲 | 滌 |
| 9FEE:5E70:6280: | 滲 | 滂 | 渾 | 滷 | 澆 | 滝 | 灌 | 滸 | 澍 | 澪 | 滲 | 漿 | 潅 | 潜 | 濳 | 潴 |
| E03F:5F20:6300: | | 漾 | 漓 | 澑 | 澑 | 澳 | 瀋 | 澡 | 澱 | 濆 | 澪 | 濡 | 濟 | 瀚 | 澹 | 濠 |
| E04F:5F30:6316: | 澎 | 濶 | 濂 | 濛 | 瀉 | 瀋 | 濺 | 瀑 | 瀁 | 瀘 | 瀛 | 瀚 | 潴 | 瀝 | 瀘 | 瀟 |
| E05F:5F40:6332: | 瀆 | 濮 | 濛 | 瀲 | 灣 | | | | | | | | | | | |
| E06F:5F50:6348: | 濶 | 瀾 | 瀲 | 灑 | 灣 | | | | | | | | | | | |
| 火 ヒノブ E06F:5F50:6348: | | | | | | 炙 | 炒 | 炯 | 烟 | 炬 | 炸 | 炳 | 炮 | 烟 | 烋 | 烝 |

| シフトJIS:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E080:5F60:6364: | 烙 | 焉 | 烽 | 焜 | 焙 | 煥 | 煕 | 熙 | 煕 | 熒 | 煌 | 煖 | 煬 | 熏 | 燻 | 熄 |
| E090:5F70:6380: | 煩 | 燹 | 熬 | 爛 | 熹 | 熾 | 燒 | 燉 | 燔 | 燎 | 燠 | 燬 | 燧 | 燵 | 燼 | |
| E09E:6020:6400: | | 爨 | 爝 | 爍 | 爐 | 爛 | 爨 | | | | | | | | | |
| 爪 ソウニョウ E09E:6020:6400: | | | | | | | | 爭 | 爬 | 爰 | 爲 | | | | | |
| 爻 コウノブ E09E:6020:6400: | | | | | | | | | | | | 爻 | 爼 | | | |
| 爿 ショウヘン E09E:6020:6400: | | | | | | | | | | | | | | 爿 | 牀 | 牆 |
| 片 カタヘン E0AE:6030:6416: | 牋 | 牘 | | | | | | | | | | | | | | |
| 牛 ウシヘン E0AE:6030:6416: | | | 牴 | 牾 | 犂 | 犁 | 犇 | 犒 | 犖 | 犢 | 犠 | | | | | |
| 犬 ケモノヘン E0AE:6030:6416: | | | | | | | | | | | | 狁 | 狄 | 狃 | 狆 | 狄 |
| E0BE:6040:6432: | 狎 | 狒 | 狢 | 狠 | 狡 | 狹 | 狷 | 倏 | 猗 | 猊 | 猜 | 猖 | 猝 | 猴 | 猯 | 猩 |
| E0CE:6050:6448: | 猥 | 猾 | 獎 | 獏 | 默 | 獗 | 獪 | 獨 | 獰 | 獣 | 獵 | 獻 | 獺 | | | |
| 〈5画〉 玉 タマヘン E0CE:6050:6448: | | | | | | | | | | | | | | 珈 | 珖 | 珎 |
| E0DE:6060:6464: | 玻 | 珀 | 珥 | 珮 | 珞 | 璢 | 琅 | 瑯 | 琥 | 珸 | 琲 | 琺 | 瑕 | 珸 | 瑟 | 瑙 |
| E0EE:6070:6480: | 瑁 | 瑜 | 瑩 | 瑰 | 瑣 | 瑪 | 瑶 | 瑾 | 璋 | 璞 | 璧 | 瓊 | 瓏 | 瓔 | 珱 | |
| 瓜 ウリヘン E13F:6120:6500: | | 瓠 | 瓣 | | | | | | | | | | | | | |
| 瓦 ガノブ E13F:6120:6500: | | | | 甿 | 甸 | 甕 | 甦 | 甜 | 甜 | 甬 | 瓷 | 甄 | 甕 | 甕 | 甌 | 甎 |
| E14F:6130:6516: | 甍 | 甕 | 甓 | | | | | | | | | | | | | |
| 甘 アマイノブ E14F:6130:6516: | | | | 甞 | | | | | | | | | | | | |
| 生 ウマレルノブ E14F:6130:6516: | | | | | 甦 | | | | | | | | | | | |
| 用 モチイルノブ E14F:6130:6516: | | | | | | 甬 | | | | | | | | | | |
| 田 タヘン E14F:6130:6516: | | | | | | | 畚 | 畄 | 畋 | 畊 | 畉 | 畛 | 畝 | 畚 | 畤 | 時 |
| E15F:6140:6532: | 畧 | 畫 | 畛 | 畸 | 當 | 疆 | 疇 | 畴 | 畳 | 畳 | 畳 | | | | | |
| 疒 ヤマイダレ E15F:6140:6532: | | | | | | | | | | | | 疔 | 疚 | 疝 | 疥 | 疣 |
| E16F:6150:6548: | 痂 | 疳 | 痃 | 疵 | 疽 | 疸 | 疼 | 疱 | 痍 | 痒 | 痙 | 痙 | 痣 | 痞 | 痾 | 痿 |
| E180:6160:6564: | 痼 | 痒 | 痰 | 痺 | 痲 | 痲 | 痳 | 瘍 | 瘧 | 瘟 | 瘧 | 痛 | 瘡 | 瘢 | 瘤 | 瘴 |
| E190:6170:6580: | 瘰 | 瘻 | 癇 | 癈 | 癆 | 癌 | 癘 | 癡 | 癢 | 癨 | 癪 | 癩 | 癮 | 癖 | 癰 | |
| E19E:6220:6600: | | 癩 | | | | | | | | | | | | | | |
| 癶 ハツガシラ E19E:6220:6600: | | | 癹 | 癸 | 發 | | | | | | | | | | | |
| 白 シロノブ E19E:6220:6600: | | | | | | 皂 | 皃 | 皈 | 皐 | 皎 | 皖 | 皓 | 晢 | 皚 | | |
| 皮 ケガワノブ E19E:6220:6600: | | | | | | | | | | | | | | | 皰 | 皺 |
| E1AE:6230:6616: | 皹 | 皸 | 皺 | | | | | | | | | | | | | |
| 皿 サラノブ E1AE:6230:6616: | | | | 盂 | 盍 | 盖 | 盒 | 盞 | 盡 | 盥 | 盧 | 盪 | 蘯 | | | |
| 目 メヘン E1AE:6230:6616: | | | | | | | | | | | | | | 眄 | 眈 | 眇 |
| E1BE:6240:6632: | 眊 | 眩 | 眤 | 眞 | 眥 | 眦 | 眛 | 眷 | 眸 | 睇 | 睚 | 睨 | 睫 | 睛 | 睥 | 睿 |

| シフトJIS：ｸﾃﾝ： | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E1CE:6250:6648: | 睾 | 瞎 | 瞎 | 瞼 | 瞑 | 瞳 | 瞞 | 瞰 | 瞶 | 瞹 | 瞿 | 瞼 | 矯 | 瞻 | 矇 | 矍 |
| E1DE:6260:6664: | 矗 | 矚 | | | | | | | | | | | | | | |
| 矛 E1DE:6260:6664: | | | 矜 | | | | | | | | | | | | | |
| ホコヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 矢 E1DE:6260:6664: | | | | 矢 | 矮 | | | | | | | | | | | |
| ヤヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 石 E1DE:6260:6664: | | | | | | 砿 | 砌 | 砒 | 礦 | 砠 | 礪 | 硅 | 碎 | 硼 | 磽 | 硼 |
| イシヘン E1EE:6270:6680: | 碚 | 碌 | 碣 | 碵 | 碪 | 磑 | 磴 | 磧 | 磋 | 碟 | 碾 | 碼 | 磅 | 磊 | 磬 | |
| E23F:6320:6700: | | 磧 | 磚 | 磽 | 磴 | 礫 | 礒 | 礑 | 礙 | 礬 | 礫 | | | | | |
| 示 E23F:6320:6700: | | | | | | | | | | | | 祀 | 祠 | 祇 | 祟 | 祚 |
| シメスヘン E24F:6330:6716: | 祕 | 祓 | 祺 | 祿 | 禊 | 禍 | 禧 | 齋 | 禪 | 禮 | 禳 | | | | | |
| 内 E24F:6330:6716: | | | | | | | | | | | | 禹 | 禺 | | | |
| グソク | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 禾 E24F:6330:6716: | | | | | | | | | | | | | | 秉 | 秕 | 秩 |
| ノギヘン E25F:6340:6732: | 秬 | 秡 | 秣 | 秤 | 稍 | 稘 | 稙 | 稠 | 稟 | 稱 | 稻 | 稾 | 稷 | 稼 | 穂 | |
| E26F:6350:6748: | 穐 | 穡 | 穢 | 穩 | 穡 | 穭 | | | | | | | | | | |
| 穴 E26F:6350:6748: | | | | | | | 穹 | 窄 | 窈 | 窗 | 窕 | 窘 | 窖 | 窩 | 竈 | 窯 |
| アナカンムリ E280:6360:6764: | 竇 | 竅 | 竄 | 窿 | 窶 | 竇 | 竊 | | | | | | | | | |
| 立 E280:6360:6764: | | | | | | | | 竚 | 竝 | 竚 | 竍 | 站 | 竒 | 竝 | 竡 | 竢 |
| タツヘン E290:6370:6780: | 竦 | 竭 | 竰 | | | | | | | | | | | | | |
| 〈6画〉 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 竹 E290:6370:6780: | | | | 笂 | 笏 | 笊 | 芭 | 笳 | 苫 | 笙 | 笞 | 笵 | 笨 | 笑 | 筐 | |
| タケカンムリ E29E:6420:6800: | | 筐 | 笋 | 筍 | 笋 | 筌 | 筅 | 筵 | 筥 | 筴 | 筧 | 筰 | 筱 | 筑 | 筮 | 箔 |
| E2AE:6430:6816: | 箘 | 箆 | 箙 | 箚 | 箟 | 箋 | 箒 | 箏 | 箏 | 箙 | 箘 | 篁 | 篋 | 篏 | 篋 | 箸 |
| E2BE:6440:6832: | 篝 | 篩 | 簔 | 簑 | 箙 | 篥 | 籠 | 簀 | 簇 | 簀 | 篋 | 篷 | 簗 | 籟 | 篶 | 簀 |
| E2CE:6450:6848: | 簀 | 簪 | 簟 | 簷 | 簫 | 簽 | 籌 | 籃 | 籔 | 簇 | 簷 | 籐 | 籘 | 籟 | 籤 | 籤 |
| E2DE:6460:6864: | 籌 | 籬 | | | | | | | | | | | | | | |
| 米 E2DE:6460:6864: | | | 料 | 粗 | 粕 | 粤 | 粭 | 粱 | 粨 | 粡 | 粨 | 粳 | 粲 | 粱 | 粮 | 粹 |
| コメヘン E2EE:6470:6880: | 粽 | 糀 | 糅 | 糊 | 糘 | 糠 | 糂 | 糢 | 糲 | 糯 | 糲 | 糧 | 糲 | | | |
| 糸 E2EE:6470:6880: | | | | | | | | | | | | | | 糺 | 糾 | |
| イトヘン E33F:6520:6900: | | 紂 | 紜 | 紕 | 紊 | 紬 | 紘 | 紮 | 紲 | 紿 | 紂 | 絆 | 絳 | 絖 | 絎 | 絲 |
| E34F:6530:6916: | 絨 | 絮 | 綯 | 絣 | 綯 | 綉 | 絛 | 綏 | 絽 | 綛 | 綺 | 緊 | 綴 | 綫 | 綱 | 綽 |
| E35F:6540:6932: | 綾 | 綜 | 綢 | 綯 | 縣 | 綉 | 縷 | 縊 | 縅 | 縢 | 縹 | 縅 | 縵 | 縲 | 縹 | 縷 |
| E36F:6550:6948: | 縰 | 縣 | 縋 | 縺 | 縱 | 縵 | 縡 | 縋 | 縲 | 縡 | 繩 | 縻 | 縵 | 繻 | 繝 | 繧 |
| E380:6560:6964: | 繖 | 繋 | 繧 | 繝 | 繖 | 繞 | 繙 | 繧 | 繚 | 繪 | 繊 | 繿 | 繧 | 繖 | 繍 | 繽 |
| E390:6570:6980: | 辮 | 纃 | 纈 | 纉 | 續 | 纏 | 纈 | 纒 | 纓 | 繼 | 纖 | 鑞 | 纜 | | | |
| 缶 E390:6570:6980: | | | | | | | | | | | | | | | 缸 | 缺 |
| ホトギヘン E39E:6620:7000: | | 罅 | 罎 | 罐 | 罍 | 罐 | | | | | | | | | | |
| 网 E39E:6620:7000: | | | | | | | 网 | 罕 | 罔 | 罕 | 罟 | 罠 | 罷 | 罩 | 罫 | 罰 |
| アミガシラ E3AE:6630:7016: | 羂 | 羆 | 羃 | 羈 | 羇 | | | | | | | | | | | |
| 羊 E3AE:6630:7016: | | | | | | | 羌 | 羔 | 羞 | 羝 | 羚 | 羣 | 羯 | 羲 | 羹 | 羸 |
| ヒツジヘン E3BE:6640:7032: | 羹 | 羶 | | | | | | | | | | | | | | |

| | シフトJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 羽 ハネノブ | E3BE:6640:7032: | | | 翅 | 翠 | 翊 | 翕 | 翔 | 翡 | 翦 | 翩 | 翳 | 翹 | 飜 | | | |
| 老 オイガシラ | E3BE:6640:7032: | | | | | | | | | | | | | | 耆 | 耄 | 耋 |
| 耒 スキヘン | E3CE:6650:7048: | 耒 | 耘 | 耙 | 耜 | 耡 | 耨 | | | | | | | | | | |
| 耳 ミミヘン | E3CE:6650:7048: | | | | | | | 耿 | 耻 | 聊 | 聆 | 聒 | 聘 | 聚 | 聟 | 聢 | 聨 |
| | E3DE:6660:7064: | 聳 | 聲 | 聰 | 聶 | 聴 | 聽 | | | | | | | | | | |
| 聿 フデヅクリ | E3DE:6660:7064: | | | | | | | 聿 | 肄 | 肆 | 肅 | | | | | | |
| 肉 ニクノブ | E3DE:6660:7064: | | | | | | | | | | | 肛 | 肓 | 肚 | 肭 | 胃 | 肱 |
| | E3EE:6670:7080: | 胛 | 胥 | 胙 | 胝 | 青 | 胚 | 胖 | 脉 | 胯 | 脱 | 腔 | 脩 | 腎 | 脯 | 腋 | 膀 |
| | E43F:6720:7100: | | 隋 | 腆 | 脾 | 腓 | 腑 | 胼 | 腱 | 腮 | 腥 | 腦 | 腴 | 膃 | 腆 | 膊 | 膚 |
| | E44F:6730:7116: | 膂 | 膠 | 膕 | 膤 | 腟 | 膓 | 腹 | 膕 | 膰 | 膤 | 膾 | 膳 | 膾 | 臀 | 臂 | 膺 |
| | E45F:6740:7132: | 臉 | 臍 | 臙 | 臈 | 臘 | 臈 | 臚 | 臟 | 臠 | | | | | | | |
| 臣 シンノブ | E45F:6740:7132: | | | | | | | | | | 臧 | | | | | | |
| 至 イタルノブ | E45F:6740:7132: | | | | | | | | | | | 臺 | 臻 | | | | |
| 臼 ウスノブ | E45F:6740:7132: | | | | | | | | | | | | | 臾 | 舁 | 舂 | 舅 |
| | E46F:6750:7148: | 與 | 舊 | | | | | | | | | | | | | | |
| 舌 シタヘン | E46F:6750:7148: | | | 舎 | 舐 | 舗 | | | | | | | | | | | |
| 舟 フネヘン | E46F:6750:7148: | | | | | | 舩 | 舫 | 舸 | 舳 | 艀 | 艙 | 艘 | 艚 | 艟 | 艤 | 艦 |
| | E480:6760:7164: | 艫 | 艱 | 艙 | 艪 | 艇 | | | | | | | | | | | |
| 艮 コンヅクリ | E480:6760:7164: | | | | | | 艱 | | | | | | | | | | |
| 色 イロノブ | E480:6760:7164: | | | | | | | 艶 | | | | | | | | | |
| 艸 クサカンムリ | E480:6760:7164: | | | | | | | | 艸 | 艾 | 芍 | 芒 | 芫 | 芟 | 芬 | 苡 | |
| | E490:6770:7180: | 苣 | 苟 | 苒 | 苴 | 苓 | 苺 | 苺 | 范 | 荇 | 苹 | 芭 | 苑 | 苗 | 芸 | 苙 | 莚 |
| | E49E:6820:7200: | | 茵 | 茴 | 茖 | 茲 | 茱 | 莚 | 茹 | 荐 | 荅 | 芑 | 茹 | 茗 | 荏 | 苞 | 菴 |
| | E4AE:6830:7216: | 莪 | 莟 | 莢 | 莖 | 莫 | 莎 | 莇 | 莊 | 茶 | 莵 | 茣 | 茫 | 荵 | 荳 | 萹 | 莽 |
| | E4BE:6840:7232: | 莫 | 菴 | 萓 | 菘 | 萃 | 莵 | 萋 | 菁 | 菷 | 葫 | 葎 | 葭 | 萍 | 萠 | 葆 | 萬 |
| | E4CE:6850:7248: | 葯 | 葰 | 葭 | 萩 | 莉 | 葤 | 蓉 | 荵 | 蓆 | 蒿 | 蒻 | 蓑 | 蒂 | 蒔 | 蓁 | 蓖 |
| | E4DE:6860:7264: | 葯 | 蔡 | 蓿 | 葭 | 蓋 | 蕪 | 蔬 | 蔘 | 蔕 | 蔔 | 藝 | 蕭 | 蓼 | 蕃 | 藪 | 薛 |
| | E4EE:6870:7280: | 蒡 | 蔡 | 蓴 | 蓙 | 蔗 | 蘊 | 薈 | 蔟 | 蘢 | 藕 | 藝 | 薬 | 藜 | 藷 | 蘊 | 薇 |
| | E53F:6920:7300: | | 蓴 | 蔬 | 蓼 | 蘆 | 薺 | 薙 | 蘿 | 虍 | 虒 | 虔 | 號 | 虧 | | | |
| | E54F:6930:7316: | 薜 | 蘋 | 蕾 | 蘆 | 藉 | 蘇 | 蘊 | 蘿 | 虎 | 虜 | 虞 | 虢 | 虧 | | | |
| | E55F:6940:7332: | 蘋 | 藾 | 蘭 | 蘆 | 龍 | 鱶 | 蘂 | 羅 | 虫 | 蛤 | 蛟 | 蛛 | 蛸 | 虱 | 蛎 | 蛩 |
| 虍 トラカンムリ | E55F:6940:7332: | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 虫 ムシヘン | E55F:6940:7332: | | | | | | | | | | | | | | 蛞 | 蛩 | 蛇 |
| | E56F:6950:7348: | 蚩 | 蚪 | 蚋 | 蚌 | 蛹 | 蚯 | 蛙 | 蛆 | 蛛 | 蛉 | 蠏 | 蛯 | 蛸 | 蛹 | 蛍 | 蛭 |
| | E580:6960:7364: | 蛟 | 蛛 | 蛞 | 蛙 | 蛯 | 蛭 | 蜑 | 蛸 | 蜒 | 蜑 | 蜴 | 蜘 | 蛹 | 蜈 | 蝗 | 蝙 |
| | E590:6970:7380: | 蜷 | 蜻 | 蜥 | 蜩 | 蜚 | 蝠 | 蝟 | 蝎 | 蝮 | 蝪 | 蝣 | 蝗 | 蝨 | 蝓 | 蝋 | 蝠 |

| ｼﾌﾄJ:JIS :ｸﾃﾝ： | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E59E:6A20:7400: | | 蝓 | 蝣 | 蝪 | 蝿 | 螢 | 螟 | 螂 | 螯 | 螳 | 螽 | 蟐 | 蟒 | 蟶 | 蠑 | 蠖 |
| E5AE:6A30:7416: | 蝗 | 蠏 | 蝮 | 蠅 | 蠍 | 蠡 | 蠢 | 蠣 | 蠱 | 蠶 | 蠹 | 蠻 | 蠟 | 蠧 | 蠣 | 蠶 |
| E5BE:6A40:7432: | 蝸 | 蠑 | 蠖 | 蠏 | 蠑 | 蠱 | 蠶 | 蠻 | | | | | | | | |
| 血 E5BE:6A40:7432: | | | | | | | | | 衄 | 衂 | | | | | | |
| チノブ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 行 E5BE:6A40:7432: | | | | | | | | | | | 衍 | 衙 | 衢 | 衢 | | |
| ギョウガマエ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 衣 E5BE:6A40:7432: | | | | | | | | | | | | | | | 衫 | 袁 |
| E5CE:6A50:7448: | 衾 | 衩 | 衲 | 衽 | 衿 | 衲 | 袂 | 衫 | 袒 | 祢 | 袖 | 袢 | 袍 | 袤 | 袈 | 袿 |
| E5DE:6A60:7464: | 袱 | 袴 | 袵 | 裔 | 裘 | 裙 | 装 | 裹 | 掛 | 楊 | 裴 | 裨 | 裲 | 裾 | 裳 | 裼 |
| E5EE:6A70:7480: | 裸 | 裏 | 裱 | 褥 | 褪 | 褞 | 褄 | 襄 | 褻 | 褶 | 褸 | 褌 | 褝 | 襠 | 襞 | 褊 |
| E63F:6B20:7500: | | 襦 | 襤 | 襪 | 襭 | 襖 | 襪 | 襃 | | | | | | | | |
| コロモヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 両 E63F:6B20:7500: | | | | | | | | | 覀 | 覃 | 覈 | 覊 | | | | |
| カンブ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 〈7画〉 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 見 E63F:6B20:7500: | | | | | | | | | | | | | 覓 | 覗 | 覡 | 覩 |
| E64F:6B30:7516: | 覦 | 覬 | 覲 | 覯 | 覺 | 覽 | 覿 | 觀 | | | | | | | | |
| ミルヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 角 E64F:6B30:7516: | | | | | | | | | 觚 | 觜 | 觝 | 解 | 觴 | 觸 | | |
| ツノヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 言 E64F:6B30:7516: | | | | | | | | | | | | | | | 訖 | 訣 |
| E65F:6B40:7532: | 訐 | 訌 | 訛 | 訝 | 訥 | 訶 | 詁 | 詛 | 詒 | 詆 | 詈 | 詼 | 詭 | 詬 | 詢 | 誅 |
| E66F:6B50:7548: | 誂 | 誄 | 誨 | 誼 | 誑 | 誚 | 誦 | 誚 | 誣 | 諄 | 諍 | 諂 | 諚 | 諫 | 諳 | 諧 |
| E680:6B60:7564: | 諤 | 諱 | 謔 | 謠 | 謇 | 謐 | 諢 | 謗 | 謐 | 謦 | 謳 | 譁 | 譌 | 譚 | 譫 | 謠 |
| E690:6B70:7580: | 謳 | 鞫 | 譟 | 譫 | 譴 | 譽 | 讀 | 讒 | 讖 | 讙 | 讒 | 讌 | 讎 | 讃 | | |
| E69E:6C20:7600: | | 豢 | | 譯 | 譬 | | | | | | | | | | | |
| 谷 E69E:6C20:7600: | | | | | | | | | | | | | | | 豁 | 豈 |
| タニヘン E6AE:6C30:7616: | 谿 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 豆 E6AE:6C30:7616: | | 豈 | 豌 | 豎 | 豐 | | | | | | | | | | | |
| マメヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 豕 E6AE:6C30:7616: | | | | | | 豕 | 豪 | 豬 | | | | | | | | |
| イノコヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 豸 E6AE:6C30:7616: | | | | | | | | | 豸 | 豺 | 貂 | 貉 | 貊 | 貅 | 貍 | 貌 |
| ムジナヘン E6BE:6C40:7632: | 貔 | 貅 | 貊 | | | | | | | | | | | | | |
| 貝 E6BE:6C40:7632: | | | | 賊 | 賈 | 貪 | 貽 | 貲 | 貳 | 貳 | 貶 | 賈 | 賁 | 賤 | 賣 | 賓 |
| カイヘン E6CE:6C50:7648: | 賚 | 賺 | 賻 | 贄 | 贅 | 贊 | 贈 | 贏 | 贍 | 贋 | 齎 | 贓 | 賑 | 贔 | 贖 | |
| 赤 E6CE:6C50:7648: | | | | | | | | | | | | | | | | 赧 |
| アカヘン E6DE:6C60:7664: | 赭 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 走 E6DE:6C60:7664: | | 赱 | 赳 | 趁 | 趙 | | | | | | | | | | | |
| ソウニョウ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 足 E6DE:6C60:7664: | | | | | | | | | | | | | | | 跪 | 登 |
| E6EE:6C70:7680: | 跟 | 跌 | 踢 | 踈 | 踉 | 跿 | 踝 | 踞 | 踏 | 踟 | 踐 | 跼 | 跛 | 跋 | 跽 | 躁 |
| E73F:6D20:7700: | | 踰 | 踶 | 踏 | 踪 | 踵 | 蹉 | 蹌 | 蹐 | 蹈 | 蹂 | 蹄 | 蹊 | 蹣 | 躇 | 躋 |
| E74F:6D30:7716: | 踏 | 躅 | 躄 | 躋 | 躊 | 躇 | 躓 | 躑 | 躔 | 躙 | 躪 | 躡 | 躙 | 躬 | | |
| アシヘン | | | | | | | | | | | | | | | | |

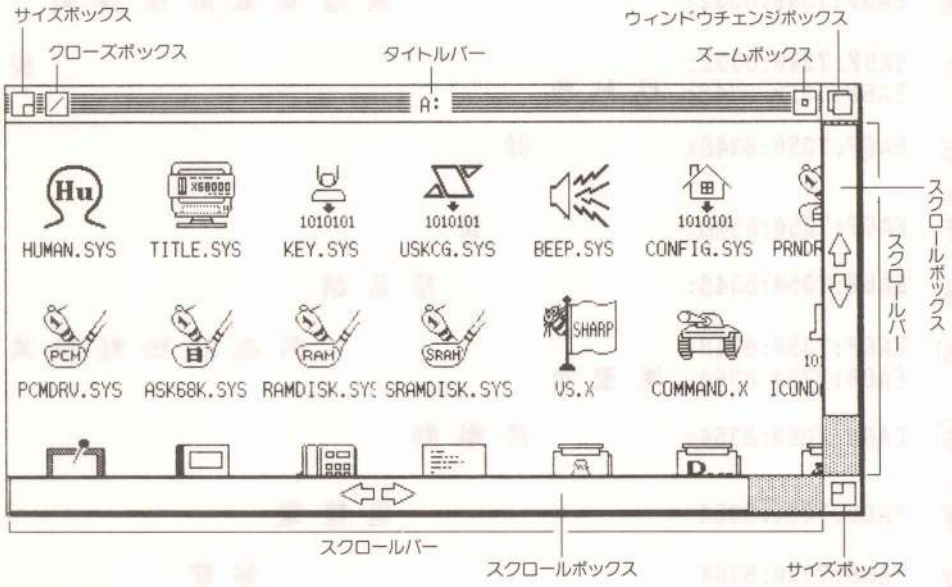
| | シフトJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 身 ミヘン | E74F:6D30:7716: | | | | | | | | | | | | 躬 | 躰 | 體 | 躾 | 躾 |
| | E75F:6D40:7732: | 躰 | 軀 | | | | | | | | | | | | | | |
| 車 クルマヘン | E75F:6D40:7732: | | | 軋 | 軻 | 軫 | 軼 | 軻 | 軫 | 軾 | 軽 | 略 | 輕 | 輒 | 輙 | 輓 | 輜 |
| | E76F:6D50:7748: | 輟 | 輛 | 輌 | 輦 | 輳 | 輻 | 輹 | 轅 | 轂 | 輾 | 轌 | 轉 | 轆 | 轎 | 轗 | 轜 |
| | E780:6D60:7764: | 轢 | 轣 | 轤 | | | | | | | | | | | | | |
| 辛 シンノブ | E780:6D60:7764: | | | | 辜 | 辟 | 辣 | 辭 | 辯 | | | | | | | | |
| 辶 シンニュウ | E780:6D60:7764: | | | | | | | | | 辻 | 迚 | 迥 | 迢 | 迪 | 迯 | 逓 | 迴 |
| | E790:6D70:7780: | 近 | 迹 | 迺 | 逑 | 逕 | 逡 | 逍 | 逞 | 逖 | 逋 | 逧 | 逶 | 逵 | 逵 | 逝 | |
| | E79E:6E20:7800: | | 遏 | 遅 | 遉 | 適 | 遒 | 遖 | 遨 | 遖 | 遘 | 遞 | 遠 | 遯 | 遼 | 隨 | 遲 |
| | E7AE:6E30:7816: | 邂 | 遽 | 邁 | 邀 | 邊 | 邉 | 邏 | | | | | | | | | |
| 邑 オオザト | E7AE:6E30:7816: | | | | | | | | 郵 | 邯 | 邱 | 邵 | 郢 | 郤 | 扈 | 郛 | 鄂 |
| | E7BE:6E40:7832: | 鄒 | 鄙 | 鄙 | 鄭 | | | | | | | | | | | | |
| 酉 サケノトリ | E7BE:6E40:7832: | | | | | 酊 | 酘 | 酸 | 酣 | 酥 | 酩 | 酳 | 醒 | 醋 | 醉 | 醐 | 醢 |
| | E7CE:6E50:7848: | 醫 | 醢 | 醪 | 醸 | 醴 | 醪 | 醸 | 釁 | | | | | | | | |
| 釆 ノゴメヘン | E7CE:6E50:7848: | | | | | | | | | 釉 | 釋 | | | | | | |
| 里 サトヘン | E7CE:6E50:7848: | | | | | | | | | | | 釐 | | | | | |
| 〈8画〉 金 カネヘン | E7CE:6E50:7848: | | | | | | | | | | | | 釗 | 釰 | 釜 | 釱 | 釦 |
| | E7DE:6E60:7864: | 釵 | 釶 | 鈞 | 釿 | 鈔 | 鈬 | 鈕 | 鈑 | 鉞 | 鉗 | 鉅 | 鉉 | 鉤 | 鉈 | 鉄 | 鉋 |
| | E7EE:6E70:7880: | 鉋 | 鉑 | 鉞 | 鉾 | 銓 | 銛 | 鉚 | 鋏 | 銹 | 銷 | 鍇 | 鍵 | 鍖 | 鍚 | 鍋 | |
| | E83F:6F20:7900: | | 鍾 | 錢 | 錚 | 錣 | 錺 | 錵 | 錻 | 鍜 | 鍠 | 鍼 | 鍮 | 鍖 | 鎰 | 鎬 | 鎭 |
| | E84F:6F30:7916: | 鎔 | 鍛 | 鑒 | 鋲 | 鑿 | 鎚 | 鎖 | 鎹 | 鏝 | 鏐 | 鍵 | 鏤 | 鏥 | 鐔 | 鐓 | 鐃 |
| | E85F:6F40:7932: | 鐚 | 鐐 | 鐶 | 鐫 | 鐡 | 鐵 | 鐓 | 鑁 | 鑒 | 鑄 | 鑰 | 鑠 | 鑢 | 鑞 | 鑪 | 鈩 |
| | E86F:6F50:7948: | 鑰 | 鑼 | 鑷 | 鑚 | 鑞 | 鑼 | 鑾 | 钁 | 鑿 | | | | | | | |
| 門 モンガマエ | E86F:6F50:7948: | | | | | | | | | | 門 | 閇 | 閊 | 閔 | 閖 | 閘 | 閙 |
| | E880:6F60:7964: | 閏 | 閨 | 閧 | 閭 | 閖 | 閙 | 閣 | 閾 | 閹 | 閻 | 閧 | 閹 | 闌 | 閖 | 闔 | 闖 |
| | E890:6F70:7980: | 闕 | 闡 | 闌 | 闕 | | | | | | | | | | | | |
| 阜 サトヘン | E890:6F70:7980: | | | | | 阡 | 阨 | 阮 | 阯 | 陂 | 陌 | 陏 | 陋 | 陷 | 陜 | 陞 | |
| | E89E:7020:8000: | | 陝 | 陟 | 陦 | 陲 | 陬 | 隍 | 隘 | 隕 | 隗 | 險 | 隧 | 隱 | 隲 | 隰 | 隴 |
| 隶 レイヅクリ | E8AE:7030:8016: | 隶 | 隷 | | | | | | | | | | | | | | |
| 隹 フルトリ | E8AE:7030:8016: | | | 隹 | 雎 | 雋 | 雉 | 雍 | 襍 | 雜 | 霍 | 雕 | | | | | |
| 雨 アメカンムリ | E8AE:7030:8016: | | | | | | | | | | | | 雹 | 霄 | 霆 | 霈 | 霓 |
| | E8BE:7040:8032: | 霎 | 霑 | 霏 | 霖 | 霙 | 霤 | 霪 | 霰 | 霹 | 霽 | 霾 | 靄 | 靆 | 靈 | 靂 | 靉 |
| 青 アオノブ | E8CE:7050:8048: | 靜 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 非 アラズノブ | E8CE:7050:8048: | | 靠 | | | | | | | | | | | | | | |
| 〈9画〉 面 メンノブ | E8CE:7050:8048: | | | 靤 | 靦 | 靨 | | | | | | | | | | | |

| | シフトJ:JIS :ｸﾃﾝ : | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 革 カワヘン | E8CE:7050:8048: | | | | | | 勒 | 鞁 | 靱 | 鞴 | 鞅 | 靼 | 鞁 | 靺 | 鞴 | 鞋 | 鞳 |
| | E8DE:7060:8064: | 鞹 | 鞜 | 鞨 | 鞦 | 鞣 | 鞳 | 鞴 | 韃 | 韈 | 韆 | | | | | | |
| 韋 ナメシガワ | E8DE:7060:8064: | | | | | | | | | | | 韋 | 韜 | | | | |
| 韭 キュウノブ | E8DE:7060:8064: | | | | | | | | | | | | | 韭 | 齏 | 韲 | |
| 音 オトヘン | E8DE:7060:8064: | | | | | | | | | | | | | | | | 竟 |
| | E8EE:7070:8080: | 韶 | 韵 | | | | | | | | | | | | | | |
| 頁 オオガイ | E8EE:7070:8080: | | | 頇 | 頌 | 頸 | 頤 | 頡 | 頷 | 頽 | 顆 | 顔 | 顕 | 顣 | 顯 | 顰 | |
| | E93F:7120:8100: | | 顱 | 顴 | 顳 | | | | | | | | | | | | |
| 風 カゼノブ | E93F:7120:8100: | | | | | 颪 | 颯 | 颱 | 颪 | 飄 | 飜 | 颪 | | | | | |
| 食 ショクヘン | E93F:7120:8100: | | | | | | | | | | | | 飩 | 飫 | 飭 | 餉 | 餃 |
| | E94F:7130:8116: | 餔 | 餘 | 餡 | 餝 | 餞 | 餤 | 餅 | 餬 | 餐 | 餽 | 餾 | 餼 | 饅 | 饋 | 饒 | 饋 |
| | E95F:7140:8132: | 饑 | 饒 | 饌 | 饗 | | | | | | | | | | | | |
| 首 クビヘン | E95F:7140:8132: | | | | | 馗 | 馼 | | | | | | | | | | |
| 香 カオリ | E95F:7140:8132: | | | | | | | 馥 | | | | | | | | | |
| 〈10画〉 | E95F:7140:8132: | | | | | | | | 馭 | 馮 | 馼 | 駻 | 駛 | 駝 | 駒 | 駕 | 駭 |
| 馬 ウマヘン | E96F:7150:8148: | 駮 | 駱 | 駟 | 駸 | 駿 | 騁 | 騏 | 騅 | 駢 | 騙 | 騫 | 騒 | 驅 | 驂 | 驀 | 驃 |
| | E980:7160:8164: | 驟 | 驕 | 驍 | 驛 | 驗 | 驟 | 驢 | 驥 | 驤 | 驩 | 驫 | 驪 | | | | |
| 骨 ホネヘン | E980:7160:8164: | | | | | | | | | | | | | 骭 | 骰 | 骼 | 髀 |
| | E990:7170:8180: | 髏 | 髑 | 髄 | 體 | | | | | | | | | | | | |
| 高 タカイノブ | E990:7170:8180: | | | | | 髙 | | | | | | | | | | | |
| 髟 カミカンムリ | E990:7170:8180: | | | | | | 髟 | 髣 | 髯 | 髦 | 髯 | 髫 | 髪 | 髴 | 髷 | 髷 | |
| | E99E:7220:8200: | | 髻 | 鬆 | 鬢 | 鬚 | 鬟 | 鬣 | 鬢 | | | | | | | | |
| 鬥 タタカイガマエ | E99E:7220:8200: | | | | | | | | | 鬥 | 鬧 | 鬨 | 鬩 | 鬮 | 鬮 | | |
| 鬯 チョウノブ | E99E:7220:8200: | | | | | | | | | | | | | | | 鬯 | |
| 鬲 カクノブ | E99E:7220:8200: | | | | | | | | | | | | | | | | 鬲 |
| 鬼 キニョウ | E9AE:7230:8216: | 魄 | 魁 | 魏 | 魍 | 魎 | 魑 | 魔 | | | | | | | | | |
| 〈11画〉 | E9AE:7230:8216: | | | | | | | | 魴 | 鮭 | 鮮 | 鮑 | 鮖 | 鮗 | 鮫 | 鮹 | 鮨 |
| 魚 ウオヘン | E9BE:7240:8232: | 鮴 | 鮃 | 鯊 | 鮹 | 鯆 | 鯏 | 鯑 | 鯒 | 鯣 | 鯢 | 鯰 | 鰈 | 鰌 | 鰺 | 鰊 | 鰹 |
| | E9CE:7250:8248: | 鯰 | 鰕 | 鰄 | 鰉 | 鰓 | 鰌 | 鰚 | 鰧 | 鰒 | 鰊 | 鰄 | 鰛 | 鰯 | 鰹 | 鰤 | 鰡 |
| | E9DE:7260:8264: | 鰥 | 鰆 | 鰲 | 鰒 | 鰮 | 鰹 | 鰾 | 鱈 | 鰻 | 鱸 | | | | | | |
| 鳥 トリヘン | E9DE:7260:8264: | | | | | | | | | | | 鳧 | 鳥 | 鳰 | 鳶 | 鳫 | 鳳 |
| | E9EE:7270:8280: | 鳬 | 鳩 | 鴎 | 鴨 | 鴛 | 鴬 | 鴪 | 鵐 | 鴟 | 鴒 | 鵁 | 鵄 | 鴾 | 鵆 | 鵈 | |
| | EA3F:7320:8300: | | 鵝 | 鵞 | 鵤 | 鵑 | 鵐 | 鵙 | 鵲 | 鶆 | 鶚 | 鶫 | 鶲 | 鶺 | 鶴 | 鶻 | 鶯 |

| シフトJIS：ｸﾃﾝ： | +0 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 | +7 | +8 | +9 | +A | +B | +C | +D | +E | +F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EA4F:7330:8316: | 鶲 | 鶴 | 鶸 | 鶻 | 鶼 | 鶽 | 鶾 | 鶿 | 鷀 | 鷁 | 鷂 | 鷃 | 鷄 | 鷅 | 鷆 | 鷇 |
| EA5F:7340:8332: | 鸚 | 鸛 | 鸞 | | | | | | | | | | | | | |
| 鹵 ロノブ | EA5F:7340:8332: | | | 鹵 | 鹹 | 鹽 | | | | | | | | | | |
| 鹿 シカノブ | EA5F:7340:8332: | | | | | | 麁 | 麈 | 麋 | 麕 | 麒 | 麗 | 麝 | 麞 | | |
| 麥 バクニョウ | EA5F:7340:8332: | | | | | | | | | | | | | | 麥 | 麩 |
| | EA6F:7350:8348: | 麸 | 麺 | 麭 | | | | | | | | | | | | |
| 麻 アサカンムリ〈12画〉 | EA6F:7350:8348: | | | | 靡 | | | | | | | | | | | |
| 黄 キノブ | EA6F:7350:8348: | | | | | 黌 | | | | | | | | | | |
| 黍 キビノブ | EA6F:7350:8348: | | | | | | 黎 | 黏 | 黝 | | | | | | | |
| 黒 クロノブ | EA6F:7350:8348: | | | | | | | | | 黔 | 黜 | 點 | 黙 | 黠 | 黟 | 黨 | 黯 |
| | EA80:7360:8364: | 黴 | 黶 | 黷 | | | | | | | | | | | | |
| 黹 チノブ〈13画〉 | EA80:7360:8364: | | | | 黹 | 黻 | 黼 | | | | | | | | | |
| 黽 ボウノブ | EA80:7360:8364: | | | | | | | 黽 | 鼇 | 鼈 | | | | | | |
| 鼓 ツツミノブ | EA80:7360:8364: | | | | | | | | | | 皷 | 鼕 | | | | |
| 鼠 ネズミノブ〈14画〉 | EA80:7360:8364: | | | | | | | | | | | | 鼡 | 鼬 | | |
| 鼻 ハナヘン | EA80:7360:8364: | | | | | | | | | | | | | | 齞 | |
| 齊 サイノブ〈15画〉 | EA80:7360:8364: | | | | | | | | | | | | | | | 齊 |
| 齒 ハヘン〈16画〉 | EA80:7360:8364: | | | | | | | | | | | | | | | 齒 |
| | EA90:7370:8380: | 龖 | 齟 | 齠 | 齢 | 齡 | 齦 | 齧 | 齬 | 齪 | 齷 | 齲 | 齶 | | | |
| 龍 リュウノブ | EA90:7370:8380: | | | | | | | | | | | | 龕 | | | |
| 龜 カメノブ〈17画〉 | EA90:7370:8380: | | | | | | | | | | | | | 龜 | | |
| 龠 ヤクノブ | EA90:7370:8380: | | | | | | | | | | | | | | 龠 | |
| | EA9E:7420:8400: | | 堯 | 槇 | 遙 | 瑤 | | | | | | | | | | |

# 機能リファレンス

## □ウィンドウの操作




### ●ウィンドウを開く

ディスクアイコンをダブルクリックすると、そのウィンドウが開きます。目的のアイコンがメニューを持っている場合には、そこから〝Open〟を選択してもウィンドウを開くことができます（メニューは、目的のアイコンの上でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして〝Open〟が反転したところでボタンを離せば、〝Open〟が選択されます）。

### ●ウィンドウの移動

タイトルバーをポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押したまま目的の場所までドラッグします。ボタンを離せば、ウィンドウはその位置で止まります。

### ●ウィンドウのサイズを変える

ウィンドウ内の右下隅、または左上隅にあるサイズボックスをポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押したまま、新しく対角となるところにポインタを移動します。ボタンを離すと、新しいサイズに変わります。

・右下隅のサイズボックス……ウィンドウの上辺と左辺を固定したまま、サイズを変えます。

・左上隅のサイズボックス……ウィンドウの底辺と右辺を固定したまま、サイズを変えます。

### ●ウィンドウのサイズを最大にする

ズームボックスをクリックすると、ウィンドウは最大の大きさになります。もう一度クリックすると元のサイズに戻ります。

### ●ウィンドウを閉じる

クローズボックスをクリックすると、ウィンドウを閉じることができます。そのウィンドウを開いたアイコンがメニューを持っている場合には、そこから"Close"を選択してもウィンドウを閉じることができます（メニューは、目的のアイコンの上でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして"Close"が反転したところでボタンを離せば、"Close"が選択されます）。

### ●ウィンドウ内のスクロール

（1）連続的にスクロールする

スクロールしたい方向の矢印（スクロールボックス内）をポイントし、マウス・トラックボールの左ボタンを押し続けます。

（2）ウィンドウサイズ単位でスクロールする

スクロールバーの灰色の部分を直接クリックすると、その方向にウィンドウの大きさ分（1ページ分）だけスクロールします。

（3）見たい部分に直接スクロールする

スクロールボックス（矢印以外のところ）をポイントし、スクロールボックスをドラッグして、スクロールバーのおおよその場所に移動させます（スクロールバーの灰色の部分は、ウィンドウが持っている情報全体の長さを表します）。

## □アイコン（ウィンドウ内）の操作

### ●アイコンを選択する

目的のアイコンをクリックします。

### ●アイコンを移動する

ポインタをアイコンに重ね、マウス・トラックボールの左ボタンを押したまま目的の場所までアイコンをドラッグします。

### ●アイコンの形を変える

形を変えたいアイコンを選択してから、デスクアクセサリアイコンのメニューにある"Icon Maintenance"を選択します（デスクアクセサリアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、メニューが表示されます。ボタンを押したままでポインタをドラッグして"Icon Maintenance"が反転したところでボタンを離せば、"Icon Maintenance"が選択されます）。すると、デスクトップ上にアイコンを作成するためのウィンドウが開きますので、その中で新たに変更する形を作成してください。

また、"Icon Maintenance"で外字を作成することもできます。

## □ディスク操作




### ●ディスクの内容を見る

ディスクアイコンをダブルクリックします。ディスクアイコンのメニューから〝Open〟を選択しても、ディスクの内容を確かめることができます（ディスクアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、メニューが表示されます。ボタンを押したままで、ポインタを〝Open〟までドラッグしてボタンを離せば、〝Open〟が選択されます）。

### ●ディスクをフォーマットする

フォーマットするディスクをドライブに入れてから、目的のディスクアイコンのメニューから、〝Format〟を選択します（ディスクアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、メニューが表示されます。ボタンを押したままで、ポインタを〝Format〟までドラッグして、ボタンを離せば〝Format〟が選択されます）。あとは、デスクトップに表示されるメッセージに従ってください。

未フォーマットのディスクの場合、ディスクをドライブに入れた時点でコンピュータに検出され、フォーマットするかどうか尋ねられます。メッセージに従ってフォーマットしてください。

### ●ディスクをコピーする

コピーしたいディスクのディスクアイコンをドラッグして、コピーアイコンに重ねます。すると、コピーアイコンからディスクが出てきますので、このディスクをドラッグして、コピー先となるディスクのディスクアイコンに重ねます。

コピーしたいディスクのディスクアイコンを、コピー先となるディスクのディスクアイコンの上に直接ドラッグしても、ディスクのコピーが行えます。

ただし、ディスクのコピーは2HDフロッピーディスク間でしか行えません。

### ●ディスク情報を得る

ディスクアイコンのメニューから、〝Information〟を選択すると、デスクトップにそのディスクに関する情報を表示したウィンドウが開きます（ディスクアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、いくつかメニューが表示されます。ボタンを押したままで、ポインタを〝Information〟までドラッグして、ボタンを離せば〝Information〟が選択されます）。

●ディスクの名前を変更する

ディスクアイコンのメニューから、"Volume Name"を選択します(ディスクアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、メニューが表示されます。ボタンを押したままで、ポインタを"Volume Name"までドラッグして、ボタンを離せば"Volume Name"が選択されます)。すると、デスクトップに"Volume Name"のウィンドウが開くので、そこに新しいボリューム名(ディスク名)を入力してください。

●ディスクを取り出す

ディスクアイコンのメニューから、"Close/Eject"を選択すると、指定したディスクを取り出すことができます。(ディスクアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、メニューが表示されます。ボタンを押したままで、ポインタを"Close/Eject"までドラッグして、ボタンを離せば"Close/Eject"が選択されます)。

## □ファイル(フォルダー)操作



CONFIG.OL2



SCHEDULE

●特定のファイル(フォルダー)を表示する

コマンドメニューの中から、"Wild Card"を選択します(コマンドメニューは、アイコン領域以外の場所でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして"Wild Card"が反転したところでボタンを離せば、"Wild Card"が選択されます)。すると、デスクトップに"Wild Card"のウィンドウが開くので、そこに表示したいファイル(フォルダー)の名前を入力してください。

●ファイル名を変更する

名前を付け変えたいファイルを選択してから、コマンドメニューにある"Rename"を選択します(コマンドメニューは、アイコン領域以外の場所でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして"Rename"が反転したところでボタンを離せば、"Rename"が選択されます)。すると、デスクトップに"Rename"のウィンドウが開くので、そこに新しいファイル名を入力してください。

●ファイル(フォルダー)をコピーする

コピーしたいファイル(フォルダー)のアイコンをドラッグして、コピーアイコンの上に運びます。コピー結果(コピーアイコンから出される紙)は、それを収めるウィンドウまでドラッグして運んでください。ただしコピー結果を、同じ名前のファイル(フォルダー)があるウィンドウに運んだ場合は、表示される指示に従ってください。また、フォルダーをコピーしたとき、そのフォルダーの中にあったフォルダーはコピーされていません。

### ●ファイル（フォルダー）を移動する

目的のファイル（フォルダー）のアイコンをドラッグして、移動先のウィンドウの中に運べば、ファイル（フォルダー）はそこに移動します。ただし、移動先のウィンドウに同じ名前のファイル（フォルダー）があるときは、表示される指示に従ってください。また、フォルダーを移動する場合、そのフォルダーの中にフォルダーがあるとエラーとなり、フォルダーは移動されません。

### ●ファイル（フォルダー）を捨てる

処分したいファイル（フォルダー）のアイコンをドラッグして、ごみ箱アイコンの上に運びます（または、ごみ箱のウィンドウの中に運ぶ）。ファイルはごみ箱の中に移動し、フォルダーは削除されます。

### ●捨てたファイルを拾い出す

ごみ箱アイコンをダブルクリックして、ごみ箱のウィンドウを開き、中に目的のファイルのアイコンがあれば、もとのウィンドウに戻すことができます。拾い出したいファイルのアイコンをドラッグして、収めたいウィンドウの中まで運んでください。ただし、同じ名前のファイルがあるウィンドウに運ぶことはできません。また、捨てたフォルダーは削除されてしまいますので、ごみ箱から拾い出すことはできません。

### ●ファイルを印刷する

目的のファイルのアイコンをドラッグして、プリンタアイコンの上に運びます。すると、プリンタからファイルの内容が出力されます。ファイルの種類によっては、でたらめな文字が出力されることがありますので注意してください。

### ●フォルダーを作る

ニューフォルダーアイコンをドラッグして、新しいフォルダーを収める先となるウィンドウの中に運びます。すると、そのウィンドウの中に新しく空のフォルダーが作られますので、フォルダー名を入力してください。

ニューフォルダーのウィンドウを開いて、その中にファイル（フォルダー）のアイコンを入れてから、ニューフォルダーアイコンを目的のウィンドウの中にドラッグすると、ファイル（フォルダー）の入ったフォルダーを作ることができます。

### ●ファイルを実行する

実行できるファイル（アプリケーションのファイルやOSのコマンドファイルなど）のアイコンをダブルクリックすると、そのファイルのプログラムが実行されます。実行するファイルを選択してから、コマンドメニューの中の〝Open〟を実行しても、同じ結果が得られます（コマンドメニューは、アイコン領域以外の場所でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして〝Open〟が反転したところでボタンを離せば、〝Open〟が実行されます）。

### ●ファイル（フォルダー）の表示形式を変える

コマンドメニューの中から〝Look Date〟を選択すれば、ウィンドウ内の各ファイルやフォルダーの作成／更新日時が表示されます。同様に〝Look Size〟を選択すれば、それぞれのファイルサイズ（Kバイト単位）が表示されます。通常の表示形式に戻すには、同じメニューの中から〝Look Name〟を選択してください（コマンドメニューは、アイコン領域以外の場所でマウス・トラックボールの右

ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして目的のメニューが反転したところでボタンを離せば、そのメニューが選択されます)。

### ●ファイル（フォルダー）を並び替える

コマンドメニューの中から、"Sorting" を選択すると、ウィンドウ内のアイコンが、ある一定の順序に従って並び替えられます（コマンドメニューは、アイコン領域以外の場所でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして "Sorting" が反転したところでボタンを離せば、"Sorting" が選択されます)。

並び替えの順序は、そのときのファイル（フォルダー）の表示形式によって異なります（名前のアルファベット順、日時の新しい順、ファイルサイズの大きい順など)。

## □その他の操作

### ●ビジュアルシェルを終了する

コマンドメニューの中から、"Exit" を選択します（コマンドメニューは、アイコン領域以外の場所でマウス・トラックボールの右ボタンを押すと、デスクトップ上に表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして "Exit" が反転したところでボタンを離せば、"Exit" が選択されます)。ただし "Exit" は、ビジュアルシェルをコマンドモードから実行したときのみ選択できます。

### ●画面の表示モードを変える

デスクアクセサリをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューの中から、"Control Panel" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Control Panel" が反転したところでボタンを離せば、"Control Panel" が選択されます)。表示されたパネルの中に画面の表示モードを変更する項目（"768×512"、"512×512"）がありますので、設定したい画面モードを選択してください。

### ●画面の色調を調節する

デスクアクセサリをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューの中から、"Control Panel" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Control Panel" が反転したところでボタンを離せば、"Control Panel" が選択されます)。表示されたパネルで、画面の色調を自由に設定してください。

### ●画面のハードコピーをとる

プリンタアイコンのメニューである "Hard Copy" を選択すると、そのときディスプレイに表示されているデスクトップ画面がプリンタに出力されます（プリンタアイコンをポイントし、マウス・トラックボールの右ボタンを押すと、"Hard Copy" というメニューが表示されます。ボタンを押したままポインタをドラッグして "Hard Copy" が反転したところでボタンを離せば、"Hard Copy" が選択されます)。

また、COPY キーを押せば、どのような画面でもプリンタに打ち出すことができます。

なお、SHIFT キーを押しながら COPY キーを押すと、大きなサイズのハードコピーが、CTRL キーを押しながら COPY キーを押すと、ポインタやソフトキーボードを含んだハードコピーが打ち出されます。

### ●時計を合わせる

デスクアクセサリアイコンをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから、"Timer" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Timer" が反転したところでボタンを離せば、"Timer"が選択されます）。すると、デスクトップ上に現在の日時を表示したウィンドウが開くので、その中から［時刻設定］をクリックして日時設定画面を選択し、新しい日付と時刻を設定してください。

### ●タイマーをセットする

デスクアクセサリアイコンをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから、"Timer" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Timer" が反転したところでボタンを離せば、"Timer"が選択されます）。すると、デスクトップ上に現在の日時を表示したウィンドウが開くので、その中から［設定］をクリックしてタイマー設定画面を選択してください。以後は、適宜［－　＋］と［SET］をクリックして、専用ディスプレイテレビやコンピュータ本体の電源 ON/OFF を行う日時を設定してください。

### ●メモ帳を使う

デスクアクセサリアイコンをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから "Note" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Note" が反転したところでボタンを離せば、"Note" が選択されます）。すると、デスクトップに「メモ帳」のウィンドウが開くので、その中に自由にメモを書き込んでください。

### ●ソフトキーボードを使う

デスクアクセサリアイコンをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから "Keyboard" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Keyboard" が反転したところでボタンを離せば、"Keyboard"が選択されます）。すると、デスクトップ上にソフトキーボードが表示されますので、マウス・トラックボールで、ソフトキーボードを使ってください。

また、ソフトキーボードのテンキーは、電卓として使用します。電卓としてのキー入力の途中経過および結果は、ソフトキーボードの上部にある表示パネルに表示されます。

### ●カレンダーを表示する

デスクアクセサリアイコンをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから "Calendar" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Calendar" が反転したところでボタンを離せば、"Calendar"が選択されます）。すると、デスクトップ上にカレンダーが表示されますので、マウス・トラックボールで自由にカレンダーのページ（ひと月単位）をめくって使ってください。

### ●電話帳を使う

デスクアクセサリアイコンをマウス・トラックボールの右ボタンでクリックし、表示されるメニューから "Telephone Directory" を選択します（ボタンを押したままポインタをドラッグして "Telephone Directory" が反転したところでボタンを離せば、"Telephone Directory" が選択されます）。すると、デスクトップに「電話帳」のウィンドウが開くので、その中の適当な場所に電話番号などを書き込んでください。

### ●クリップボードを使う

メモ帳や電話帳の中で、クリップしたい部分を指定してから、マウス・トラックボールの右ボタンをクリックし、クリップボードのメニューから "Cut" または "Copy" を選択すると、クリップボードへの書き込みが行われます（ボタンを押したままポインタをドラッグして、目的のメニューが反転したところでボタンを離せば、そのメニューが選択されます）。

クリップされた情報を取り出すには、読み込む先のウィンドウ内で位置を指定してから、マウス・トラックボールの右ボタンをクリックし、クリップボードのメニューから "Paste" を選択してください。

### ●電卓を使う

デスクアクセサリのソフトキーボードは、電卓の代わりにも使えます。電卓スイッチをクリックすると、ソフトキーボードは電卓モードになりますので、テンキーを使って計算してください。
OPT. 2 キーを押しながら OPT. 1 を押しても電卓モードになります。

### ●外字を作成する

デスクアクセサリのアイコンメンテナンスで、外字を作成することもできます。
外字の選択肢をクリックすると、アイコンメンテナンスは外字作成画面に変わりますので、自由に外字を作って登録してください。

### ●本機のキーボードから専用ディスプレイテレビをコントロールする（テレビコントロール）

SHIFT キー（および本体の電源が入っているときは OPT. 2 キー）と各テンキーを組み合わせて、本機のキーボードから専用ディスプレイテレビのコントロールができます。

### ●日本語を入力する

起動時に日本語 FP がシステムに組み込まれたときは、CTRL キーを押しながら XF1 キーを押すことによって、日本語入力ができるようになります。日本語 FP をシステムに組み込む方法は、別冊の「Human68k ユーザーズマニュアル」をご覧ください。

### ●コマンドモードに入る

"COMMAND. X" のアイコンをダブルクリックします。または、"COMMAND. X" を選択しておいて、コマンドメニューの "Open" を実行します。

コマンドモードから再びデスクトップに戻るには、キーボードから "EXIT" と入力してリターンキーを押してください。

# 用語集

## ● A～Z

### ADPCM

"Adaptive Differential Pulse Code Modulation" の略。アナログデータである「音」をデジタル化(デジタイズ)する方式の1つ。本機には、この方式の音声デジタイズ機能が装備されているので、あらゆる音のデジタル録音・再生が自由に行える。

### CPU

"Central Processing Unit" の略。命令を実行するのに必要な回路を持った、コンピュータの1ユニット。コンピュータシステム全体のコントロールやデータの計算・比較などの判断を行う、コンピュータの心臓部である。

### FM 音源

"FM" は、"Frequency Modulation"（周波数変調）の略。「音」のもとになる電気信号を自在に組み合わせて、音の波形を作る方式のこと。多種多様な音作りが可能である。

### IPL

"Initial Program Loader" の略。IPL は、外部記憶装置にあるプログラム（OS）をコンピュータのメモリに読み込むためのプログラムである。通常はコンピュータの ROM に記憶されており、電源投入と同時に作動するようになっている。

### JIS 配列

日本工業規格（Japan Industrial Standards）によって定められたキーボードのキー配列のこと。英文字に加えてカナ文字も備えられている。

### OS

"Operating System" の略。コンピュータを操作するためのプログラムの集まり。コンピュータの処理を効率よく行うための基本ソフトウェア。

### RAM

"Random Access Memory" の略。コンピュータ内のユニットの1つで、データやプログラムなどを記憶しておく部分。RAM には自由に情報を読み書きすることができるが、一般に電源が切断されるとその内容は消失してしまう（ただし、S-RAM（Static RAM)と呼ばれる RAM は、バッテリーバックアップされたものなので、電源を切ってもその内容はしばらくの間（2週間程度）保存される)。

### RAM ディスク

RAM の一部をディスクドライブと同じように使ったもの。RAM ディスクは、自分で用意することができる（「Human68k ユーザーズマニュアル」の第7章を参照)。

### ROM

"Read Only Memory" の略。コンピュータ内のユニットの1つで、データやプログラムなどを記憶しておく部分。ROM は、情報があらかじめ書き込まれている読み出し専用のメモリで、電源を切ってもその内容は失われない。

### VRAM

"Video Random Access Memory" の略。ディスプレイ装置のスクリーンに表示する文字や図形の情報を記憶しておくメモリ（RAM）のこと。

## ●あ行

### アイコン

デスクトップ画面に表示されるシンボルマーク。図柄がそれぞれの機能を象徴している。

### アクセス

コンピュータと周辺機器の間で、データのやり取りをすること。たとえば、「ディスクにアクセスする」とは、ディスクに対して書き込み／読み込みの操作を行うことを意味する。

### アプリケーション

ある特定の仕事をするために開発されたソフトウェアのこと。アプリケーションは、通常フロッピーディスクで供給される。

### ウィンドウ

様々な情報を表示するための "窓"。デスクトップでは、必要に応じてこの "窓" を開いて、作業を進めていく。

### エラー

プログラムの実行中に、何か不都合が生じること。エラーの原因には、操作のミス、もしくはプログラム自体の誤りなどが考えられる。

### オペレーティングシステム

「OS」参照。

## ●か行

### カーソル

ディスプレイのどの位置に次のキャラクタが表示されるかを示す指標。

### 拡張子

ファイル名の一部。ファイル名に拡張子を付ける場合は、名前との間をピリオド（.）で区切って半角文字で3文字以内の拡張子を続ける。拡張子は、ファイルを判別するのに使われることが多い。Human68k では、原則としてアルファベット1文字の拡張子は、特別な意味のある拡張子である(システム予約)。

### クリック
マウスのボタンを押し、すぐに離す動作のこと。

## ●さ行

### 出力
コンピュータによって処理され、出力装置に送られる情報のこと。出力装置は、プリンタやディスクドライブ、ディスプレイなど。

### スーパーインポーズ
テレビやビデオの画面に、コンピュータの画像を重ねて表示すること。

### スクロール
ディスプレイ上の画面を、ちょうど巻物を巻き上げたり巻き戻したりするように、上下左右に動かすこと。

## ●た行

### ダブルクリック
マウスのボタンを素早く2回続けて押す動作のこと。

### ディレクトリ
ディスクの内容一覧のこと。デスクトップでは、ディスクアイコンやフォルダーアイコンのウィンドウとして表示される。

### デスクアクセサリ
デスクトップ上で自由に使える小さなアプリケーションのこと。タイマーやメモ帳、コントロールパネルなどがあり、デスクアクセサリアイコンのメニューの中から選択して使用する。

### デスクトップ
ビジュアルシェルを実行することによって、ディスプレイに表示される画面のこと。アイコンやウィンドウなどのビジュアル（視覚的）な要素から構成されている。

### ドラッグ
マウスのボタンを押しながら、マウスを動かす動作のこと。

## ●な行

### 入力
コンピュータに情報を与えること。入力は、キーボードやマウス、プログラム、他のコンピュータなどから行われる。

## ●は行

### バックアップ
不注意な操作、または不慮の事故などによるディスクやデータの消失に備えて、ディスクの複製を作ること。または作ったもの。

### ハードコピー

画面の様子をそのままプリンタに出力すること、または出力したもの。

### ビジュアルシェル

デスクトップを設定する機能（プログラム）。本機では、このプログラムのファイル名は〝vs. x〟である。

### ビットマップ

スクリーンの画素（ドット）が1つ1つ独立して、VRAMにマップ（対応づけ）されている表示形式のこと。きめ細かい画質が実現されるため、グラフィックを扱う表示にはよく用いられる方式。本機では、テキスト（主に文字）を扱う表示にも、このビットマップ方式を採用している。

### ファイル

関連した情報の集まり。コンピュータでは、プログラムもデータも等しく「ファイル」として扱われる。

### フォーマット

ディスクの初期化。コンピュータでディスクを使用するためには、最初に一度だけフォーマット処理を行わなければならない。

### フォルダー

デスクトップにおけるファイルの入れ物。ディスク上にたくさんファイルがある場合は、フォルダーを利用してファイルを整理することができます。

### フロッピーディスク

四角いジャケット（プラスチック板製）の中に磁性体の円盤が入っているもので、プログラムやデータの保存に使用される。フロッピーディスクには、3.5インチ、5.25インチ、8インチといったサイズがあり、また同じサイズのものでも、「片面」と「両面」とか、「単密」「倍密」「高密」といった種類がある（本機で使用するフロッピーディスクは、5.25インチ両面高密度（2HD）のもの）。

### フロントプロセッサ

「前処理プログラム」のこと。たとえば、コンピュータと通信回線との間に置かれて、データ送受信や伝送チェックなどを行う通信制御プログラムや、コンピュータとワードプロセッサプログラムの間におかれ、入力する日本語の編集を行うプログラムなどがある。

### プロンプト

入力促進のこと。対話型の処理（コンピュータとユーザーが対話をしながら処理を進めてゆくような形態）で、コンピュータがユーザーに入力を要求していることを示すために表示する記号などを指す。Human68kのプロンプトは、ドライブ名と〝>〟記号で表示される（〝A>〟など）。

### 暴走

プログラムに欠陥があったりして、コンピュータの動作に異常をきたすこと。画面が乱れたり、キー入力を受け付けなくなったりする。暴走してしまったら、リセットスイッチを押すか、（一度電源を切って）再び電源を入れ直すまで、コンピュータは使用不能になる。

### ポインタ

マウスやトラックボールの使用者が、デスクトップ上の自分の位置を確認するための、小さなグラフィックシンボルのこと。ポインタは通常は矢印型だが、実行経過やポイントする場所によって形が変化することもある。

### ポインティングデバイス

マウスやトラックボールなどの座標入力装置の総称。画面上の位置を指定するのに適している。

### ポイント

デスクトップ上のポインタを目標の位置まで移動し、目標を指し示す動作のこと。

## ●ま行

### マージ

2つのファイルを結合して、1つのファイルにすること。

### メニュー

現在行うことのできる作業が一覧できるように表示したもの。用意された項目の中から自由に選択することができる。

### メモリ

コンピュータ内部の記憶装置。実際の作業に必要なプログラムやデータは、いったんこのメモリに読み込まれてから使用される。

## ●や行

### ユーティリティ

辞書ディスク保守ユーティリティのように、OSやプログラミング言語の働きを助けるような補助プログラムの総称。

## ●ら行

### ライトプロテクト

フロッピーディスクの書き込み禁止処理のこと。ライトプロテクトされたディスクは、情報を読むことはできるが、ディスクの内容を変更したり消去することはできないので、大事なプログラムやデータの入っているディスクを保護するのに便利である。ライトプロテクトの方法は、ディスクの種類によって異なる（本機で使用している5インチディスクの場合、ディスクにある切込み（ライトプロテクトノッチ）を不透明なシールでふさぐ）。

### リセット

コンピュータを初期状態（電源を入れたときと同じ状態）に戻すこと。

## ●わ行

### ワイルドカード

ファイル名を構成する文字の代わりに用いる一種の代用文字で、〝*〟と〝?〟の2種類がある。〝?〟は任意の1文字を、〝*〟はあらゆる文字列を表す。

# 索　引


AC100V ……20
ADPCM ……4
CPU……3
FM 音源 ……4
JIS コード ……120, 183
Human68k……77, 154
OS ……4, 154
RAM ディスク ……80
RS-232C コネクタ ……14
X-BASIC ……46, 157
VRAM ……3

〈あ行〉

アイコン ……48,54
　クリップボードアイコン ……124
　コピーアイコン ……86
　ごみ箱アイコン ……100
　ディスクアイコン ……80
　デスクアクセサリアイコン ……109
　ニューフォルダーアイコン ……94
　プリンタアイコン ……106
アイコンの移動 ……50
アイコンの選択 ……50
アイコンの並び替え ……74
アイコンパターンの作成 ……117
アイコン表示形式の設定 ……73
　サイズ表示 ……74
　日付表示 ……73
　名前表示 ……73
アイコンメンテナンス ……117
アイコン領域 ……48, 54
アクティブウィンドウ ……61
アナログ RGB 信号出力用コネクタ ……14
イジェクトボタン ……9
一括変換モード ……135
移動
　アイコンの移動 ……50
　ウィンドウの移動 ……64
　ポインタの移動 ……49
イメージ入力用コネクタ ……14
印刷
　画面の印刷 ……108, 158
　ファイルの印刷 ……107
インジケータ部 ……10
インタラプトスイッチ ……11
ウィンドウ ……48, 59
　ウィンドウのサイズ変更 ……63
　ウィンドウの移動 ……64
　ウィンドウの選択 ……60
　ウィンドウを開く ……51
　ウィンドウを閉じる ……62
ウィンドウチェンジボックス ……59
オーディオ出力端子 ……15
オーディオ入力端子 ……15
オートイジェクト機能 ……41
音声調整ボリューム ……10

〈か行〉

外字 ……119
外部フロッピーディスクドライブ用コネクタ
……16
階層ディレクトリ ……67
ガイドライン ……134
拡張子 ……58
拡張ボード ……164
カーソル ……113
画面モード ……116
　512×512 モード ……116
　768×512 モード ……116
カレンダー ……115
環境設定 ……145, 149
起動
　ビジュアルシェルの起動 ……47
　日本語 FP の起動 ……133

キー入力
キーボードの使い方 ……27
日本語FP ……135
キーボード ……27
キーボードコネクタ ……10
キャラクタキー ……31
キャリングハンドル ……11
強制イジェクトボタン ……16
クリック ……50
クリップボードアイコン ……124
クリップボードアイコンのメニュー ……125
Copy ……125
Cut ……125
Paste(Copy) ……125
Paste(Cut) ……125
クローズボックス ……59
コネクタ ……167
コピー
ディスクのコピー ……89
テキストのコピー ……124
ハードコピー ……108, 158
ファイルのコピー ……86
フォルダーのコピー ……89
コピーアイコン ……86
コマンドメニュー ……68
Exit ……77
Information ……69
Look Date ……73
Look Name ……73
Look Size ……74
Open ……70
Rename ……72
Sorting ……74
Wild Card ……76
コマンドモード ……77, 154
ごみ箱アイコン ……100
ごみ箱のメニュー ……101
Close ……101
Empty ……101
Open ……101
コントロールパネル ……115

## 〈さ行〉

サイズボックス ……59
削除
ファイルの削除 ……102
フォルダーの削除 ……104
作成
アイコンの作成 ……117
外字の作成 ……119
バックアップコピーの作成 ……89
サービスコンセント ……16
辞書学習機能 ……146
辞書ドライブ設定 ……145
システム拡張 ……160
システムディスク ……47
シースルーカラー端子 ……14
シフトJISコード ……120, 183
周辺機器 ……26, 160
終了
作業の終了 ……77
ビジュアルシェルの終了 ……77
ジョイスティック用コネクタ ……9, 15
スクロール ……65
スクロールバー ……59
スクロールボックス ……59
スーパーインポーズ ……153
スペック ……179
ズームボックス ……59
スロットカバー ……13
選択
アイコンの選択 ……50
ウィンドウの選択 ……60
メニューの選択 ……68
専用ディスプレイテレビ ……24, 152
専用ディスプレイテレビコントロール用コネクタ ……13
ソフトキーボード ……110

## 〈た行〉


タイトルバー ……59
タイマー ……120
ダブルクリック ……51
単語登録 ……146
逐次自動変換モード ……135
ディスクアイコン ……80
ディスクドライブ ……42
ディスクのイジェクト ……41, 84
ディスクのコピー ……89
ディスクの初期化（フォーマット） ……84
ディスクメニュー ……82
　Close/Eject ……84
　Format ……84
　Information ……83
　Open ……84
　Volume Name ……84
ディレクトリ ……67
デスクアクセサリアイコン ……109
デスクアクセサリのメニュー ……109
　Calendar ……115
　Control Panel ……115
　Icon Maintenance ……117
　Keyboard ……110
　Note ……112
　Telephone Directory ……113
　Timer ……120
デスクトップ画面 ……47
テレビコントロール ……152
電源 ……20
　電源を切る ……45
　電源を入れる ……44
電源スイッチ ……10
電源ランプ ……10
電卓 ……111
電話帳 ……113
特殊キー ……28
時計 ……110
ドライブアクセス表示用ランプ ……9
ドライブ名 ……80
ドラッグ ……50


## 〈な行〉


日本語フロントプロセッサ（日本語 FP） 132
日本語文字の入力と変換 ……135
ニューフォルダーアイコン ……94
ニューフォルダーのメニュー ……95
　Close ……96
　Open ……95
入力モード ……134


## 〈は行〉


バー
　スクロールバー ……59
　タイトルバー ……59
パス名 ……117
バックアップ ……89
ハードコピー ……108, 158
ハードディスクドライブ用コネクタ ……16
ビジュアルシェル ……47
表示
　アイコンの表示形式 ……73
　フォルダーの内容表示 ……70
　ディスクの内容表示 ……81
表示選択モード ……142
ファイル ……56
　ファイル情報の表示 ……69
　ファイルのコピー ……86
　ファイルの移動 ……93
　ファイルの印刷 ……107
　ファイルの検索 ……76
　ファイルの削除 ……102
　ファイルの復元 ……105
ファイル名 ……58
ファイル名の変更 ……72
フォルダー ……57, 94
　フォルダーのコピー ……89
　フォルダーの移動 ……93

フォルダーの検索 ……76
フォルダーの削除 ……104
フォルダーの内容表示 ……70
フォルダー名 ……58, 96
プリンタアイコン ……106
プリンタアイコンのメニュー ……108
Hard Copy ……108
プリンタ用コネクタ ……13
フレームアース ……13
フロッピーディスク ……39
プロンプト ……155
文節の操作 ……141, 149
ヘッドホン端子 ……9
変換エリア ……134
変換操作 ……138, 148
変換方式の切り換え ……146
変換モード ……135
変更
画面モードの変更 ……116
クリップファイルの変更 ……116
時刻の変更 ……121
システムドライブの変更 ……116
電話帳ファイルの変更 ……116
ファイル名の変更 ……72
ボリューム名の変更 ……84
メモ帳ファイルの変更 ……116
ポインタ ……48
ポイント ……49
保護シート ……44
ボックス
ウィンドウチェンジボックス ……59
クローズボックス ……59
サイズボックス ……59
スクロールボックス ……59
ズームボックス ……59
ボリューム名 ……81

## 〈ま行〉

マウス・トラックボール ……34
マウス用コネクタ ……10
メイン電源スイッチ ……15
メニュー
コマンドメニュー ……68
ごみ箱のメニュー ……101
ディスクメニュー ……82
デスクアクセサリのメニュー ……109
ニューフォルダーのメニュー ……95
プリンタのメニュー ……108
メモ帳 ……112
モード
画面モード ……116
コマンドモード ……77, 154
デスクトップモード ……154
入力モード ……134
変換モード ……135

## 〈ら行〉

ライトプロテクト ……81
ライトプロテクトノッチ ……39
リセットする ……46
リセットスイッチ ……11
立体視端子 ……13
リモートコネクタ ……13

## 〈わ行〉

ワイルドカード ……76, 79

■アフターサービスについて

1. 故障または異常が生じたときは、使用をやめて、差し込みプラグをコンセントから抜きお買い求めの販売店、もしくは最寄りのシャープお客様ご相談窓口にご連絡ください。
   本機は精密機器ですので、ご自分での修理は避けてください。故障のままお使いになったり、ご自分での修理は危険です。
2. ご転居、ご贈答品などで、お買い上げの販売店に修理を依頼できない場合は、最寄りのシャープお客様ご相談窓口にお問い合わせください。

■保証について

1. 本機には保証書がついています。保証書は販売店にて所定事項を記入してお渡しいたしますので、内容をよくお読みいただき大切に保存してください。保証期間は、お買い上げの日から1年間です。
2. 保証期間中、万一故障した場合は保証書記載内容に基づき、修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
3. 本機を運用した結果生じる影響については責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。
4. 保証期間経過後の修理については、販売店にご相談ください。修理によって機能が維持できる場合は、お客様のご要望により有料修理いたします。

# お問い合わせは

この製品についてのご意見、ご質問はシャープ消費者相談室、またはお客様ご相談窓口へお申し付けください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 札幌支店消費者相談室 | 〒063 | 札幌市西区24軒1条7丁目3－17号 | ☎(011)642-4649 |
| 仙台支店消費者相談室 | 〒983 | 仙台市卸町東3丁目1番27号 | ☎(022)288-9141 |
| 宇都宮支店消費者相談室 | 〒320 | 宇都宮市不動前4丁目2番41号 | ☎(0286)35-1155 |
| 東京支店消費者相談室 | 〒114 | 東京都北区東田端2丁目13番17号 | ☎(03) 893-4649 |
| 名古屋支店消費者相談室 | 〒454 | 名古屋市中川区山王3丁目5番5号 | ☎(052)332-4649 |
| 金沢支店消費者相談室 | 〒921 | 石川郡野々市町字御経塚町1096番地の1 | ☎(0762)49-4649 |
| 大阪支店消費者相談室 | 〒556 | 大阪市浪速区恵美須西1丁目2番9号 | ☎(06) 643-4649 |
| 広島支店消費者相談室 | 〒731-01 | 広島市安佐南区西原2丁目13番4号 | ☎(082)874-4649 |
| 高松支店消費者相談室 | 〒760 | 高松市木太町1861番地の3 | ☎(0878)33-4649 |
| 福岡支店消費者相談室 | 〒816 | 福岡市博多区井相田2丁目12番1号 | ☎(092)572-4649 |
| 沖縄消費者相談室 | 〒900 | 那覇市曙2丁目10番地1 | ☎(0988)62-2231 |

上記以外にも、各地区にお客様ご相談窓口を設けておりますので、付属の「お客様ご相談窓口一覧表」をご覧ください。所在地・電話番号などは変わることがあります。その節はご容赦願います。


## シャープ株式会社

本　　社　〒545　大阪市阿倍野区長池町22番22号
電話　06（621）1221（大代表）

電子機器事業本部　〒329-21　栃木県矢板市早川町174番地
電話　02874（3）1131（大代表）


お客様へ……お買いあげ年月日、お買いあげ店名を記入されますと、修理などの依頼のときに便利です。

| | |
|---|---|
| お買いあげ年月日 | 年　月　日 |
| お買いあげ店名 | |
| | 電話番号 |
| もよりのお客様ご相談窓口 | |
| | 電話番号 |


TINS-3371 CEZZ
T0129-A ②