

SHARP®

取扱説明書

68000
PERSONAL WORKSTATION

XVI・XVI HD

パーソナルコンピュータ

形 名

CZ-634C

CZ-644C

上手に使って上手に節電



CZ-644C-TN

 **68000**
PERSONAL WORKSTATION
XVI • XVI HD

取扱説明書

SHARP®

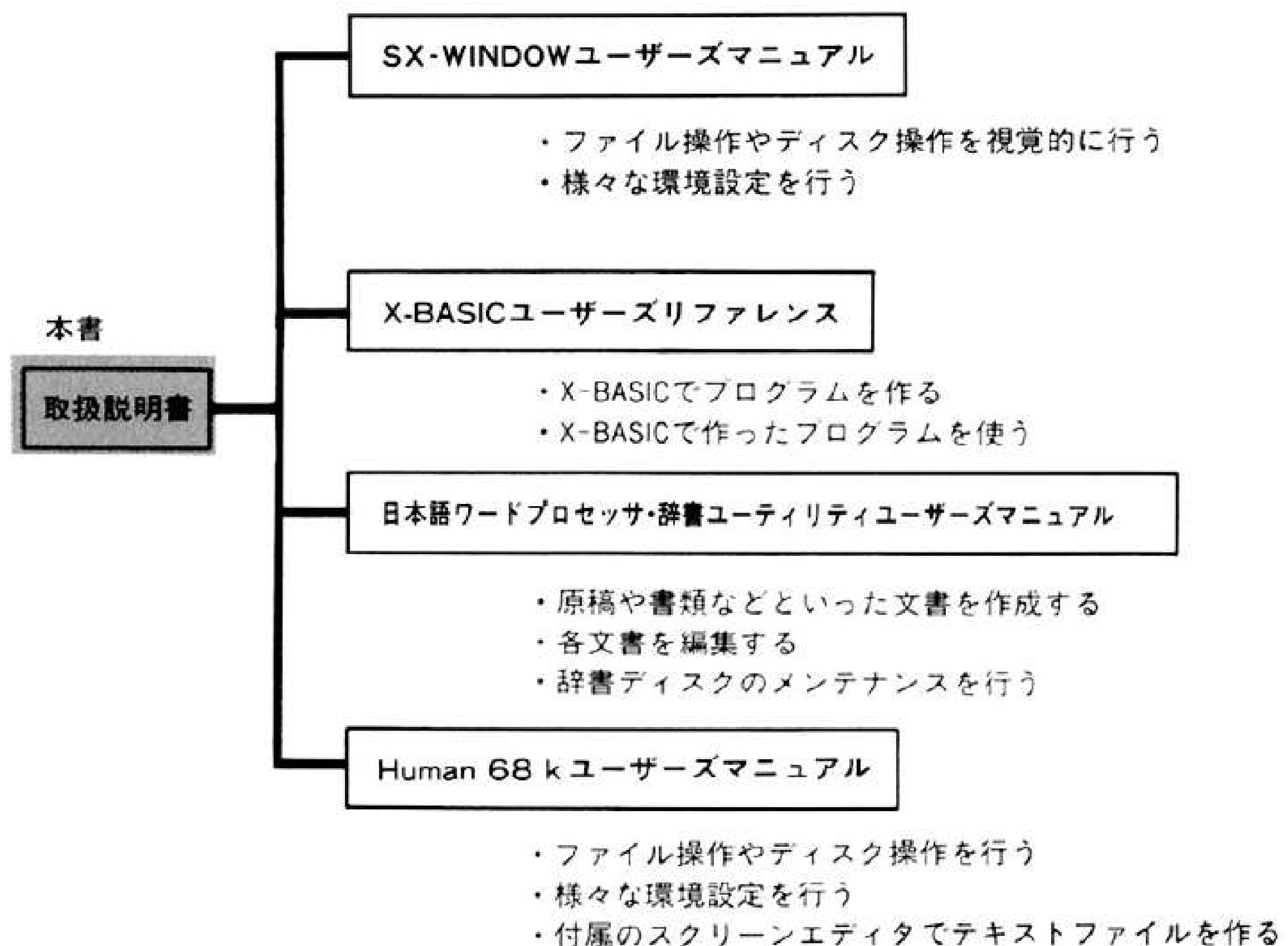
はじめに

このたびは、シャープパーソナルワークステーション「X68000 XVI」「X68000 XVI **HD**」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、本機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。

本機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、本機に同梱の5冊のマニュアルの互いの関係を示しています。本機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。

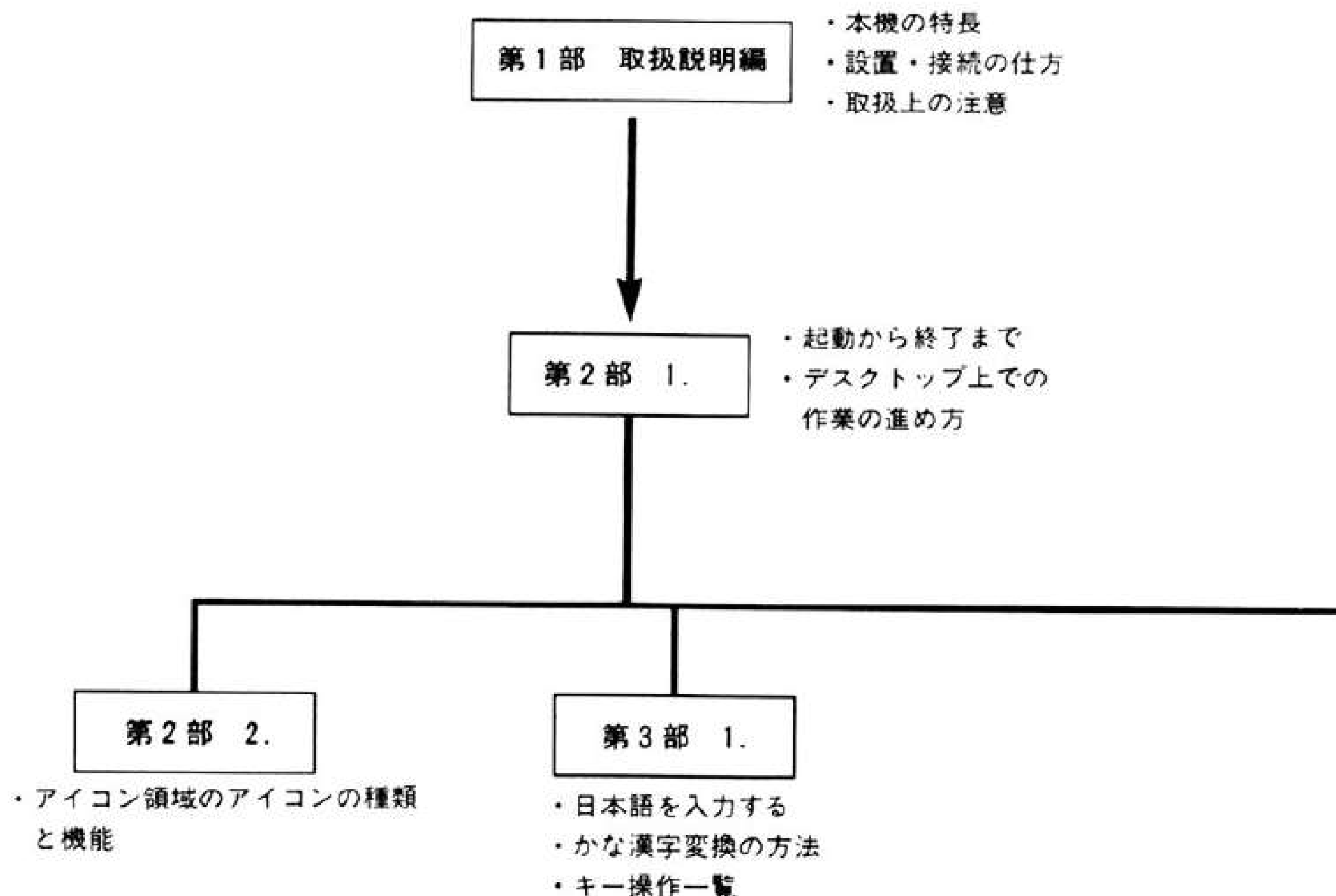


マニュアルの使い方

このマニュアルは、本機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、大きくわけて「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、本機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「SX-WINDOW」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。SX-WINDOW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、付録には資料として、システムの拡張の仕方、本機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。

●SX-WINDOWユーザーズマニュアル

より使いやすくバージョンアップされたユーザーインターフェース SX-WINDOW の機能とその使い方について解説しています。

●X-BASICユーザーズリファレンス

「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。

●日本語ワードプロセッサ・辞書ユーティリティユーザーズマニュアル

使いやすく機能の豊富な「日本語ワードプロセッサ」の使い方および「辞書ディスク保守ユーティリティ」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。

※フロッピーディスクのバックアップコピーの作成について

本機には、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フロッピーディスクが添付されています。これらのフロッピー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、「1.3 マウス・トラックボールを使用する際のバックアップコピーの作成」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。

付 録

- ・周辺機器一覧
- ・コネクタの入出力信号
- ・漢字コード表
- など

第3部 2.

- ・キー操作で専用カラーディスプレイテレビをコントロールする
- ・スーパーインボーズの使い方

第3部 3.

- ・デスクトップモードとコマンドモードの違い
- ・コマンドモードに入る

第3部 4.

- ・画面をそのままプリントする

目 次

第 1 部 取扱説明編

1. 本機の特長と全体の様子	3
1.1 概 要	4
1.2 特 長	4
<コラム> クロック周波数と専用ソケットについて	6
1.3 本機構成	8
2. 箱の中に入っているものの確認	10
3. 各部の名称と機能	12
3.1 コンピュータ本体の前面	12
3.2 コンピュータ本体の後面	16
4. 取り扱いで注意すること	21
4.1 こんなところに置いてください	21
4.2 ふだん使うときには	22
4.3 電源について	24
5. コード、ケーブルをつなぐ	26
5.1 接続する前の注意点	26
5.2 キーボード、マウス・トラックボールをつなぐ	27
5.3 ディスプレイ装置をつなぐ	28
5.4 その他の周辺機器をつなぐ	30
6. キーボード、マウス、フロッピーディスク、ハードディスクについて	31
6.1 キーボード	31
◇特殊キー	32
●主に文字入力に関係するキー	32
●主に文字編集に関係するキー	33
●主に日本語入力の際に使うキー	34

◇キャラクタキー	33
◇その他のキー	37
●テンキー（数値入力キー）	37
●ファンクションキー	37
●専用カラーディスプレイテレビコントロール	37
6.2 マウス・トラックボール	38
◇構 造	38
◇機能と特長	39
◇使い方	41
◇取扱上のご注意	42
〈コラム〉 左手でマウス・トラックボールをご使用になる人のために	43
6.3 フロッピーディスク	44
◇フロッピーディスクの構造	44
◇取扱上のご注意	45
◇フロッピーディスクのセット	46
◇フロッピーディスクドライブ取扱上のご注意	47
6.4 ハードディスク	47
◇ハードディスクの特長および仕様	47
◇ハードディスクの使い方	48
◇ハードディスク取扱上のご注意	50

第 2 部 基本的な使い方

1. 使用開始から終了まで	53
1.1 電源の ON、OFF	53
(1)電源を入れる前に	53
(2)電源を入れる (ON)	53
(3)電源を切る (OFF)	54
1.2 その他のスイッチ	55
(1)クロック周波数切換スイッチ	55
(2)リセットスイッチ (RESET)	55
(3)インタラプトスイッチ (INTERRUPT)	55
1.3 マウス・トラックボールを使用時のバックアップコピーの作成	56
(1)マウス・トラックボールの使い方	56
(2)フロッピーディスクのバックアップコピーの作成	60
1.4 メモリサイズの確認	62
1.5 システム、辞書ディスクの内容を内蔵ハードディスクに転送する (内蔵ハードディスクからの起動)	63
<コラム>ファイル名の付け方について	69
<コラム>ディレクトリとは	70
<コラム>ファイルの指定方法	71

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—	75
1.1 インTRODクシヨン	75
1.1.1 日本語フロントプロセッサとは	75
1.1.2 日本語FPと辞書のバージョンについて	75
1.2 操作方法	76
1.2.1 日本語 FP の起動	76
●日本語FPの起動方法	76
●カーソル位置での変換(エコーモード)	77
1.2.2 入力モード	77
●辞書の学習機能	78
●変換モード	78
1.2.3 日本語文字の入力と変換	79
●キーボードの状態	79
●文字の入力	81
●文節の切れ目を変えるには	85
●表示選択モード	86
●その他の変換	88
1.2.4 環境設定キー	90
●辞書ドライブ設定	90
●学習機能	91
●変換方式の切り換え	91
●辞書への単語登録	91
●キー割り付けの変更	93
●キー変更可能な機能一覧とその表記法	95
●割り付け可能キー一覧とその表記法	96
●割り付け不可能なキー一覧	97
●「環境ファイル」に記述の誤りがあった場合	97
1.3 キー操作一覧	97
●変換操作	98
●文節の操作	98
●表示選択モードでの操作	98
●環境設定キー	98
●句読点など	99
1.4 ローマ字/かな対応表	99

2. テレビコントロール、スーパーインポーズ	102
2.1 専用カラーディスプレイテレビコントロール	102
2.2 スーパーインポーズ	103
3. デスクトップを使わない操作	104
3.1 コマンドモードとは	104
3.2 コマンドモードに入るには	104
3.3 SX-WINDOWに戻るには	105
3.4 起動時にコマンドモードに入るには	105
3.5 X-BASICを起動するには	105
4. 画面のハードコピーをとる方法	106

付録

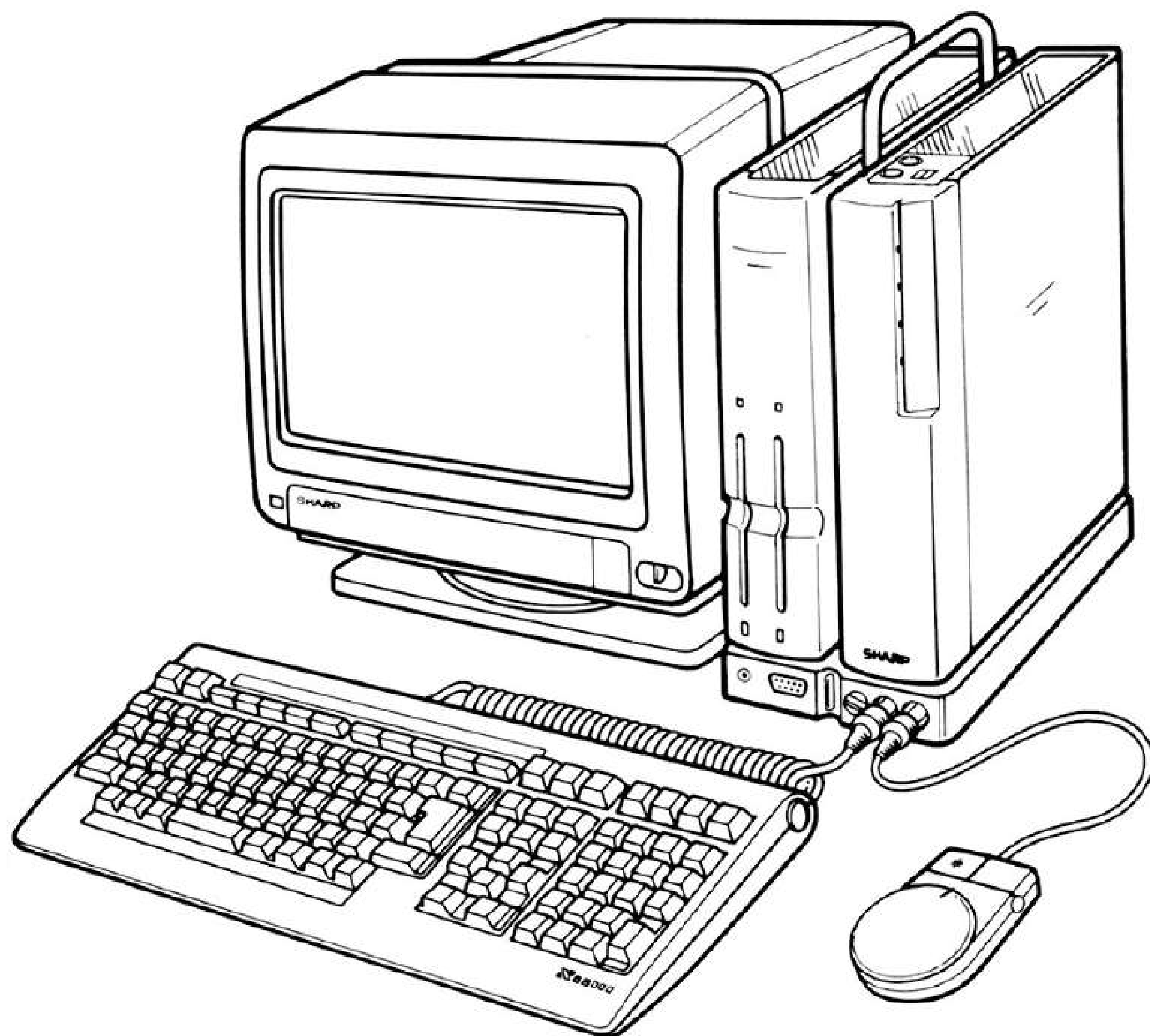
A. システム拡張	109
A.1 周辺機器名一覧	109
A.2 拡張ボードの取り付け、取りはずし	112
●拡張ボードの取り付け方	112
●拡張ボードの取りはずし方	114
B. 資 料	115
B.1 コネクタの入出力信号	115
B.2 スペック	127
C. コード表	129
C.1 キャラクタコード表	129
C.2 1/2角・1/4角文字コード表	130
C.3 非漢字および JIS 第1水準、第2水準漢字コード表	131
●非漢字全角文字コード表	132
●JIS 第1水準漢字コード表	133
●JIS 第2水準漢字コード表	138

D. SCSIインターフェイスの取り扱いについて	150
D.1 CPU本体のID番号の変更について	151
D.2 SCSI装置からの起動	152
D.3 SCSI IOCSコール	153
D.4 SCSIデバイスドライバについて	162
用語集	163
索引	169

第1部

取扱説明編

1. 本機の特長と全体の様子



1.1 概 要

本機は、新しい設計思想に基づいて開発された「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。本機では、日本語の文書进行处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。

本機は、CPUに高速処理と広いアドレス空間を誇る16ビットMPU 68000を搭載し、メインメモリには2M 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。

本機では、「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 XVI、X68000 XVI HD 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、従来のコンピュータのスタイルを一新しました。

●CPUにクロック周波数16MHzの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。しかもクロック周波数16MHzで高速駆動しています。なお、クロック周波数は10MHzに切り換えることもできます。

●SCSIインターフェース

光磁気ディスク、レーザープリンタ等、SCSI規格の周辺機器が接続できるSCSIインターフェースを標準装備しています。

●3M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2Mバイト、テキスト VRAM512K バイト、グラフィック VRAM512 K バイト、スプライト VRAM32K バイト、スタティック RAM16K バイトと、全3M バイトの大容量 RAM を標準搭載しています。

●本格的ウィンドウシステム「SX-WINDOW」並びにフレンドリーOS「Human68k」を搭載

イベント・ドリブン型マルチタスク処理により、複数の作業を同時に実行する環境を実現した、本

格的なウインドウシステム「SX-WINDOW」を搭載するとともに、バックグラウンド処理やヒストリデバイスドライバなど豊富な機能を装備した独自のフレンドリーOS「Human68k」を搭載しています。

●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。また、変換位置の切り替え（エコーモード／システムラインモード）やキー割り付けの変更もできます。

変換スピードでは、ASK68K ver. 1.0に比べ約2倍にスピードアップされています。

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ドットの実画面をもち、最大768×512ドットを表示できる高解像度表示能力を持っています。
- ・512×512ドットモードのグラフィック表示では、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。
- ・専用カラーディスプレイテレビと接続すると、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、テレビ画面やビデオ画面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。また専用カラー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方式の音声デジタル化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。

●81Mバイト3.5インチハードディスク1基内蔵（X68000 XVI HD）

●81Mバイト3.5インチハードディスク1基内蔵可能（X68000 XVI）

記憶容量81Mバイトの3.5インチハードディスクドライブ(SCSI規格)を1基標準装備(X68000 XVI HD のみ)。大容量のデータを高速にアクセスできます。また、X68000 XVIでは81Mバイト3.5インチハードディスクドライブ（CZ-68H（SCSI規格））を1基内蔵できます。

●1.2Mバイト5.25インチフロッピーディスクドライブ2基内蔵

記憶容量1.2Mバイトの5.25インチ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フロッピーディスクを守り、ドライブまわりもすっきりとしています。

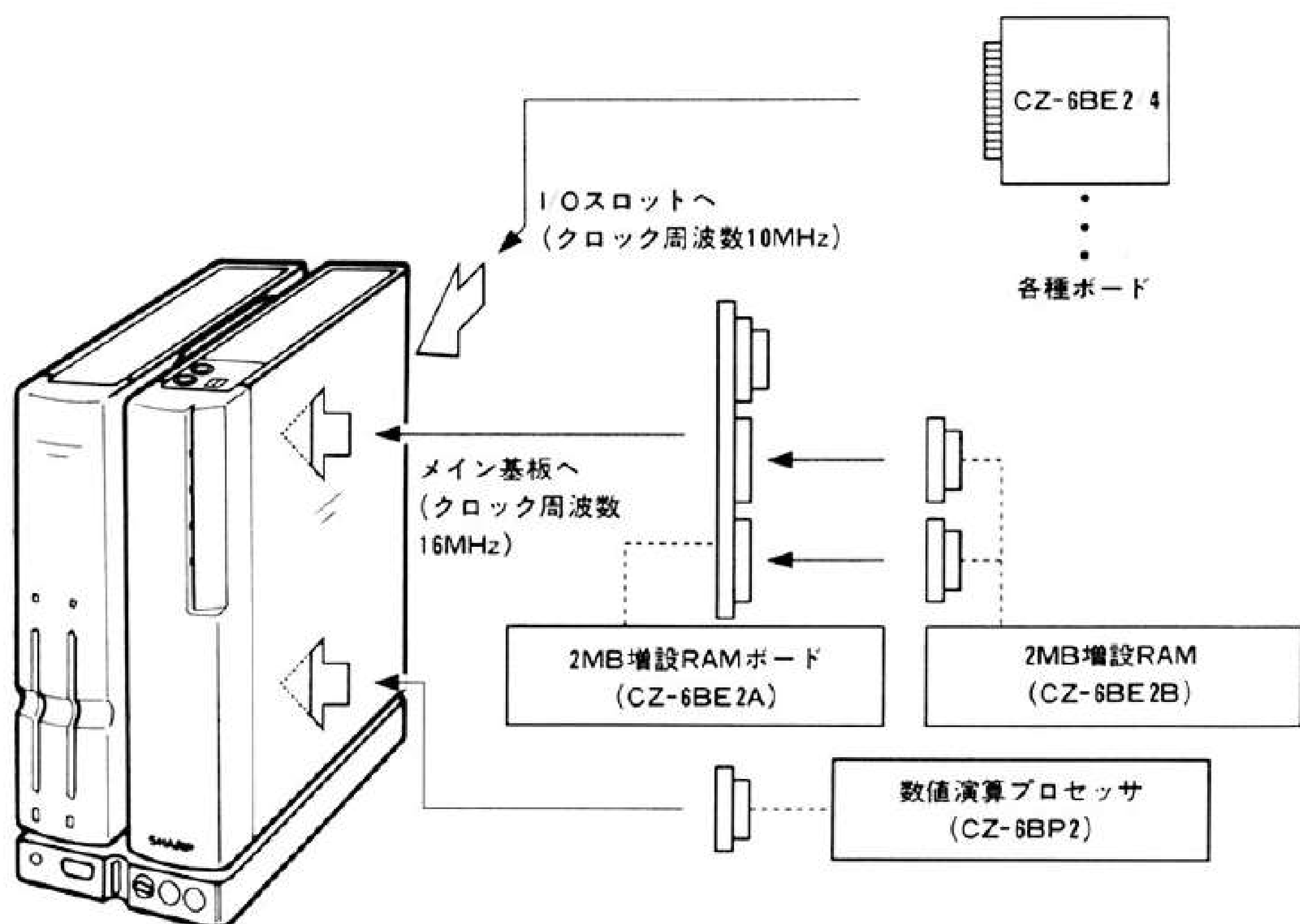
クロック周波数と専用ソケットについて

クロック周波数について

コンピュータの処理スピードは、おもにメインCPUのクロック周波数によって決められます。このクロック周波数が高いほど、処理スピードが速くなります。

本機は従来のクロック周波数10MHzに加え、16MHzの高速駆動モードを装備し、より快適な操作環境が得られるようになりました。クロック周波数の切り換えは、本体上部のクロック周波数切換スイッチで行ってください。詳しくは第2部「1.2(1)クロック周波数切換スイッチ」を参照してください。

なお、メイン基板上に増設RAM専用ソケットと数値演算プロセッサ専用ソケットを装備しました。これにより、I/Oスロットを使用することなく、メモリの増設(最大8MB)と数値演算プロセッサの使用が可能になりました。



メインメモリの増設について

本機はメインメモリを標準で 2 MB搭載していますが、メイン基板上の増設RAM専用ソケット、またはI/Oスロットを利用することにより、最大12MBまで増設することができます。増設の方法は以下の通りです。

メイン基板上の増設RAM専用ソケットに増設する場合

……別売の 2 MB増設RAM：CZ-6BE2A（メイン基板装着用）、CZ-6BE2B（CZ-6BE2A装着用）を利用します。

まず 2 MB増設する場合は、CZ-6BE2Aをメイン基板上の増設RAM専用ソケットに装着してください。これで 4 MBに増設されました。さらに 6 MBに増設する場合はCZ-6BE2Bを 1 個、8MBに増設する場合は 2 個をCZ-6BE2A上に装着してください。このようにして、メイン基板上に最大 8 MBまで増設することができます。なお、CZ-6BE2A/6BE2Bはクロック周波数16MHzで駆動します。

※CZ-6BE2Bは、CZ-6BE2A上にしか装着することができません。メイン基板上でメモリの増設をする場合は、必ずCZ-6BE2Aを先に装着してください。

I/Oスロットを利用する場合

……別売の 2 MB増設RAMボード：CZ-6BE2、または別売の 4 MB増設RAMボード：CZ-6BE4をI/Oスロットに装着することにより、最大12MBまで増設することができます。

※I/OスロットはCPUの処理スピードにかかわらず10MHzで駆動します。

なお、メイン基板上に 2 MB、I/Oスロットに 4 MB増設というように、両方を併用することもできます。この場合も、合計12MBまで増設可能です。詳しくは、CZ-6BE2A/6BE2B/6BE2/6BE4の取扱説明書を参照してください。

数値演算プロセッサの使用について

本機は、メイン基板上に数値演算プロセッサ専用ソケットを装備しています。別売の数値演算プロセッサ(CZ-6BP2(MC68881内部演算クロック周波数16MHz))を装着することにより、ご利用いただけます。

注意：

クロック周波数16MHz では、市販のアプリケーションソフト、および周辺機器が正常に動作しない場合があります。この場合は、クロック周波数を10MHz に切り換えてご使用ください。クロック周波数の切り換えについては、第 2 部「1.2(1)クロック周波数切換スイッチ」を参照してください。

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（クロック周波数16/10MHz）
- 新開発のスプライト IC、CRTC、ビデオコントローラ、キーボードにはサブ CPU を使用
- 81Mバイト3.5インチハードディスクドライブ1基内蔵（X68000 XVI HD（CZ-644C）のみ標準装備）
- 1.2Mバイト5.25インチフロッピーディスクドライブ2基内蔵
- SCSI インターフェイス標準装備
- 先進のビットマップ表示

〈ROM〉

- IPL ROM 128K バイト
- CG ROM (JIS 第1・第2水準漢字、全角、半角、1/4角文字含む) 768K バイト

〈RAM〉

- メインメモリ 2Mバイト（12Mバイトまで拡張可）
- VRAM
 - ・テキスト用（ビットマップ表示） 512K バイト
 - ・グラフィック用（ビットマップ表示） 512K バイト
 - ・スプライト用 32K バイト
- スタティック RAM 16K バイト

〈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〉

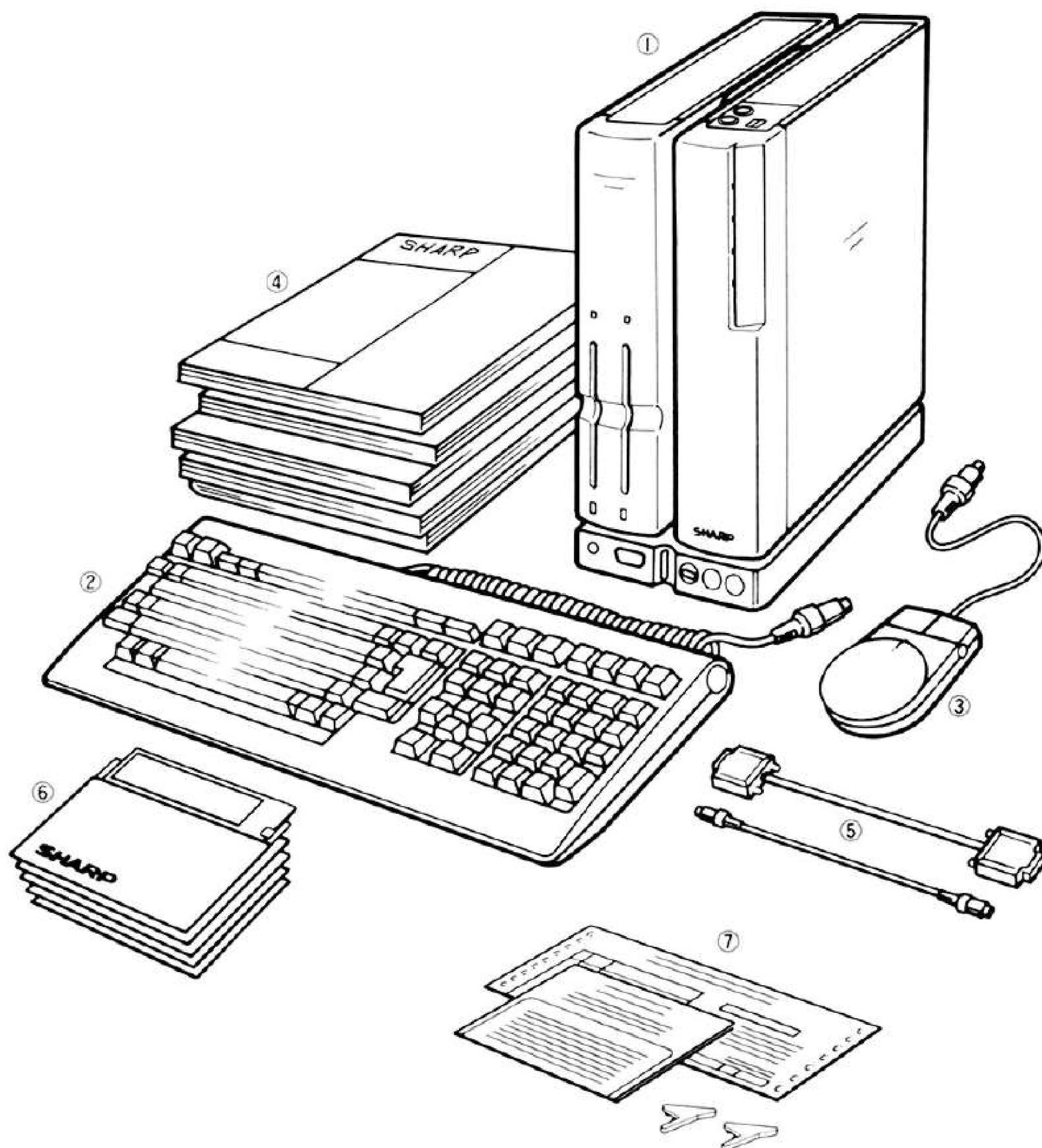
- スイッチの切り替えてトラックボールにもなる新開発ポインティングデバイス

〈システム拡張〉

- 専用ソケット
 - ・増設RAM専用ソケット（2Mバイト単位で最大8MBまで増設可能）
 - ・数値演算プロセッサ専用ソケット
- 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
 - ・オーディオ入出力
 - ・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
 - ・SCSIインターフェイス
 - ・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（別売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）
- ・種々の拡張ボードが接続可能

2. 箱の中に入っているものの確認



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。万一な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）
- ・X-BASIC ユーザーズリファレンス
- ・日本語ワードプロセッサ・辞書ユーティリティユーザーズマニュアル
- ・Human68k ユーザーズマニュアル
- ・SX-WINDOW 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

- ・Human68k ver.2.0 システムディスク(含 X-BASIC) [以下、システムディスクと呼びます]
- ・日本語ワードプロセッサディスク
- ・辞書ディスク
- ・SX-WINDOW システムディスク
- ・SX-WINDOW アプリケーションディスク

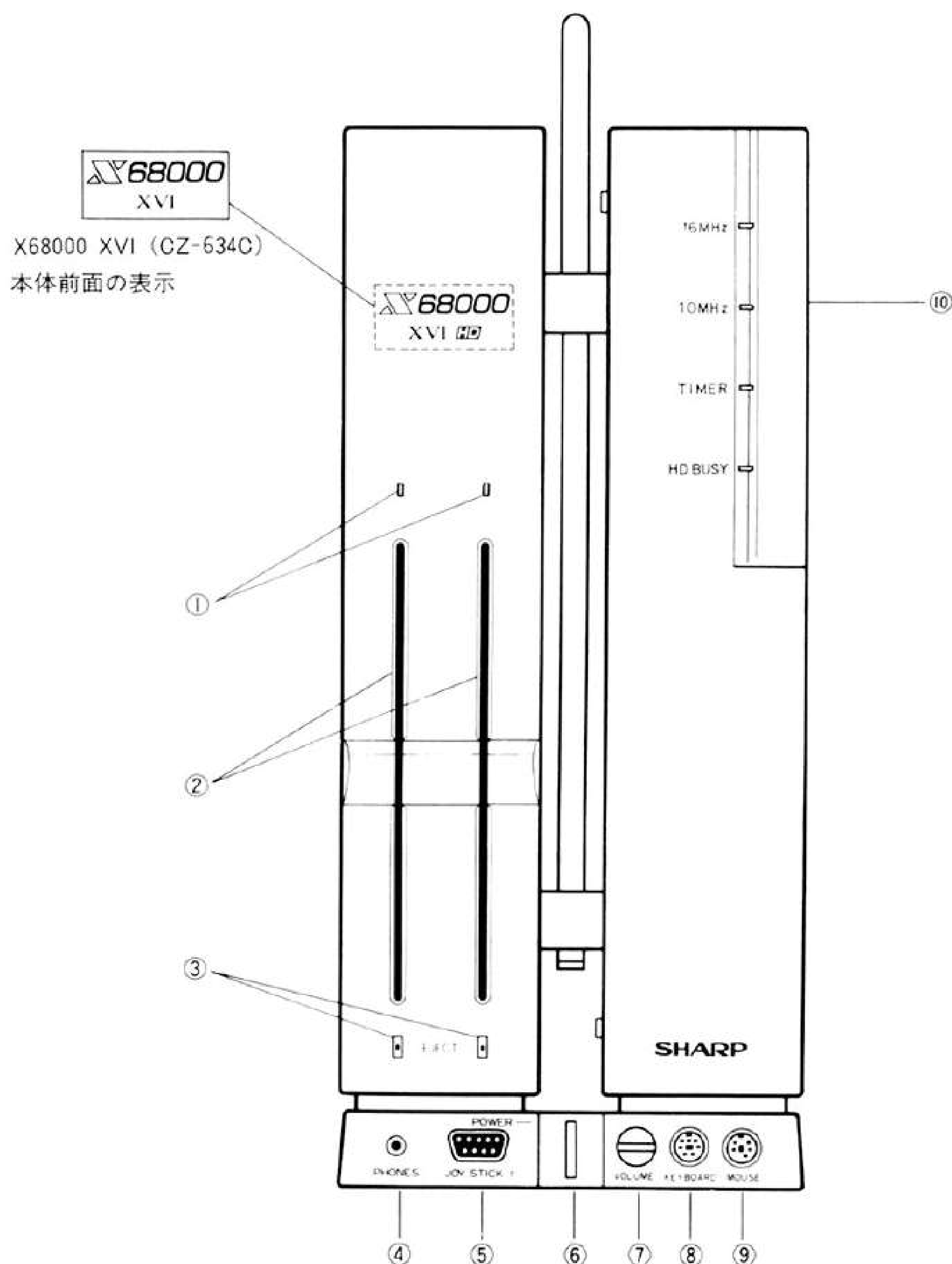
⑦保証書その他

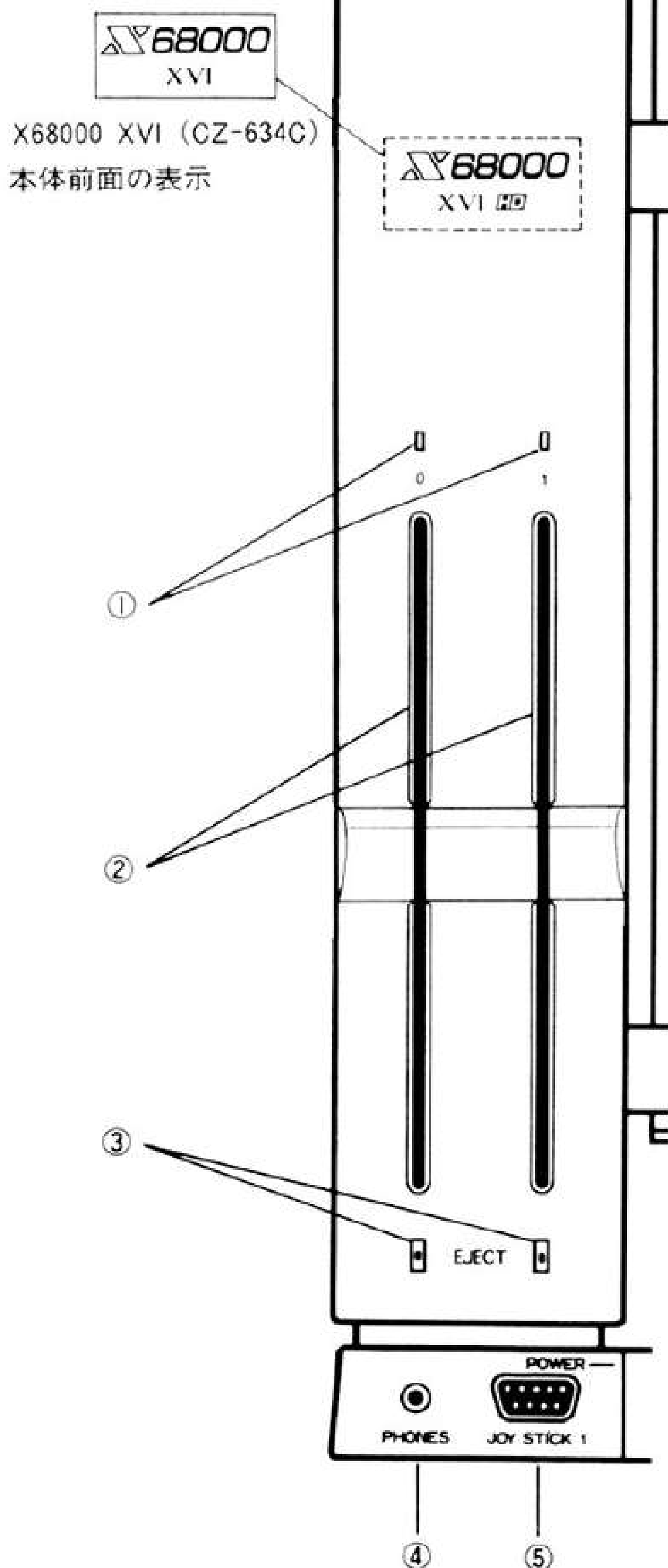
- ・保証書
- ・お客様ご相談窓口一覧表
- ・ファンクションラベル…… Human68k のコマンドモード用、X-BASIC 用、他1
- ・キートップラベル……50音順かな配列キー用
- ・日本語処理用ラベル……日本語フロントプロセッサ & 日本語ワードプロセッサ用、他1
- ・カードプラ（2個）
- ・X68000EXEクラブ入会申込書（保証書の中に入っています）

3. 各部の名称と機能

ここでは、本機の各部の名称と機能について、X68000 XVI **HD** (CZ-644C) のコンピュータ本体をもちに説明します。なお、名称と機能が、X68000 XVI (CZ-634C) と X68000 XVI **HD** (CZ-644C) とで異なる箇所のみ明示してあります。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」を参照してください。

3.1 コンピュータ本体の前面





① フロッピーディスク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フロッピーディスクドライブに挿入すると、緑色のランプが点灯します。フロッピーディスクドライブの動作中は赤色のランプが点灯します。フロッピーディスクの挿入を促すときは、緑色のランプが点滅します。

② 5 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。フロッピーディスクの入れ方に関しては、本章「6. キーボード、マウス、フロッピーディスク、ハードディスクについて」を参照してください。

③ イジェクトボタン (EJECT)

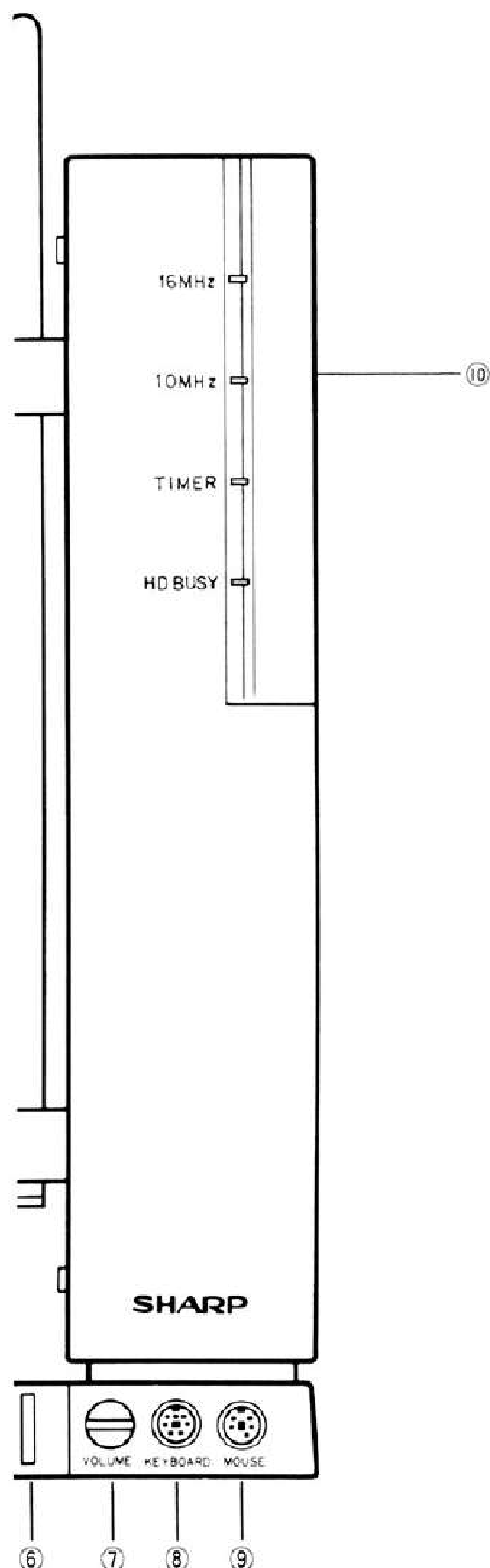
ボタンのランプが点灯しているとき、このボタンを押すと、フロッピーディスクをフロッピーディスクドライブから取り出すことができます。フロッピーディスクの取り出し方に関しては、本章「6. キーボード、マウス、フロッピーディスク、ハードディスクについて」を参照してください。

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、本機の後面にももう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、コンピュータ本体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」を参照してください。

⑦音量調整ボリューム (VOLUME)

内蔵スピーカとヘッドホンの音量を調整するつまみです。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 (KEYBOARD)

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、フロッピーディスク、ハードディスクについて」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、フロッピーディスク、ハードディスクについて」を参照してください。

⑩インジケータ部

クロック周波数が16MHzに設定されているときは16MHzランプが、10MHzに設定されているときは10MHzランプが赤色、または緑色に点灯します。(16MHzまたは10MHzランプは電源ランプも兼ねており、後面のメイン電源スイッチだけが“入”(ON)状態になっているときは赤色に、さらに前面の電源スイッチが“入”(ON)状態になると緑色に点灯します。)クロック周波数の切り換えについては、

第2部「1.2(1)クロック周波数切換スイッチ」を参照してください。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、その後は緑色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、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、「SX-WINDOWユーザーズマニュアル」を参照してください。ハードディスクドライブアクセス表示用(HD BUSY)ランプは、内蔵ハードディスクドライブの動作中に赤色に点灯します。なお、このランプは、X68000 XVI (CZ-634C)では、増設用ハードディスクドライブ(CZ-68H)を内蔵した場合にのみ有効です。

⑪クロック周波数切換スイッチ (CLOCK SPEED)

クロック周波数(16/10MHz)を切り換えるスイッチです。詳しくは第2部「1.2(1)クロック周波数切換スイッチ」を参照してください。

⑫リセットスイッチ (RESET)

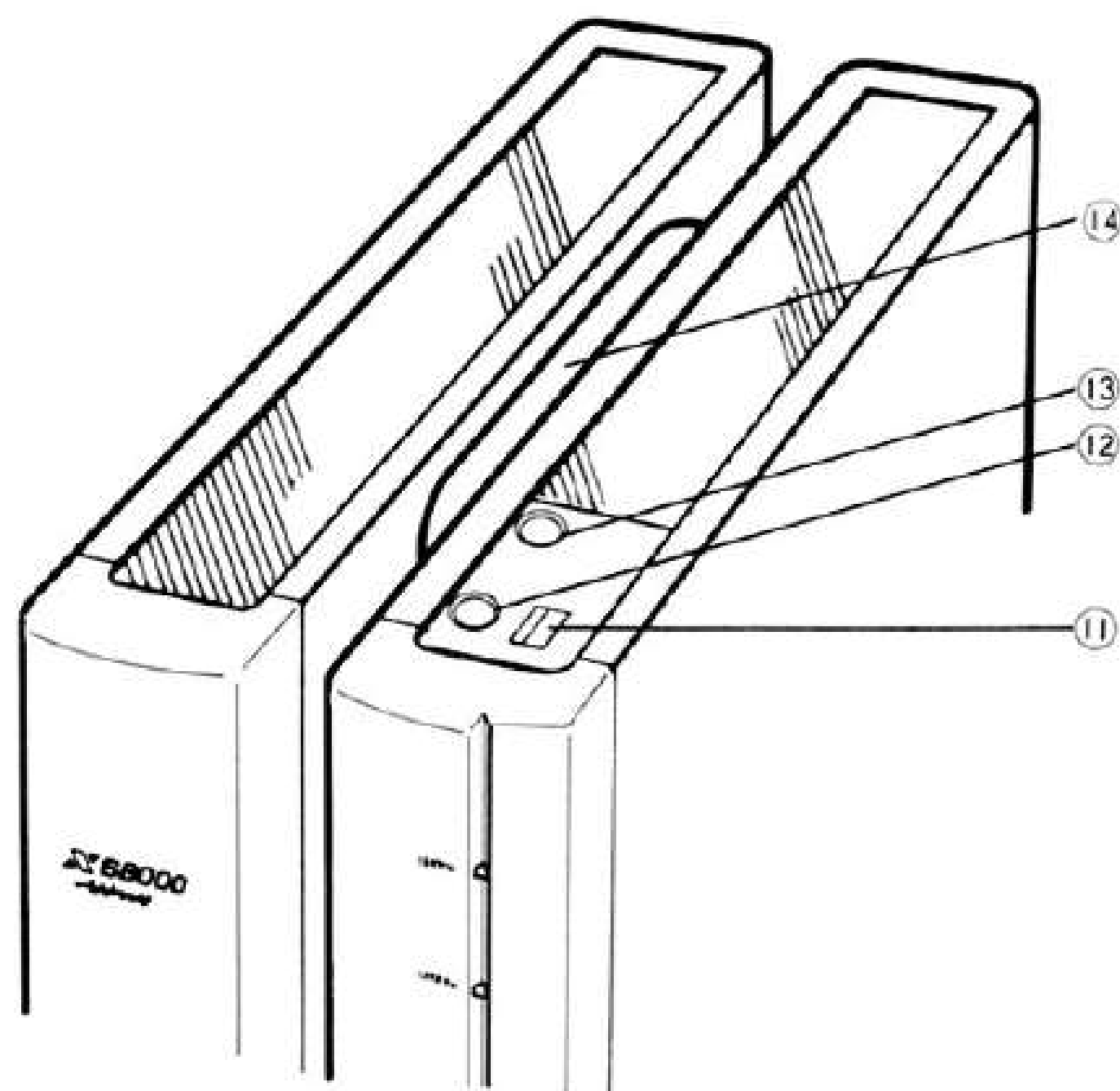
プログラムが止まらなくなったときなど、このリセットスイッチを押します。これを押すと、コンピュータは電源スイッチを入れたときと同じ状態で起動します。詳しくは、第2部「1.2(2)リセットスイッチ」を参照してください。

⑬インタラプトスイッチ (INTERRUPT)

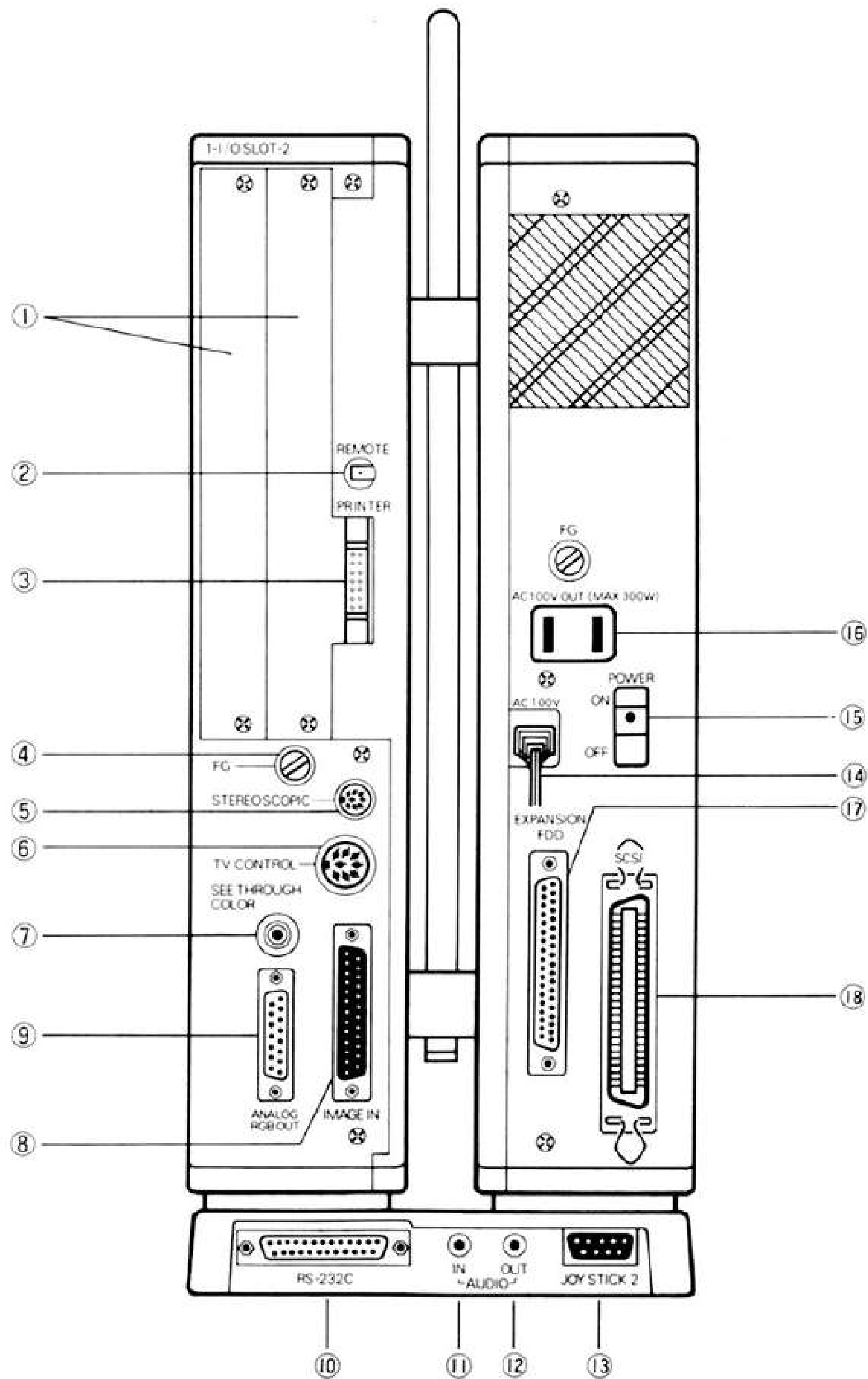
プログラムなどの実行を一旦停止するときなどに使います。詳しくは、第2部「1.2(3)インタラプトスイッチ」を参照してください。

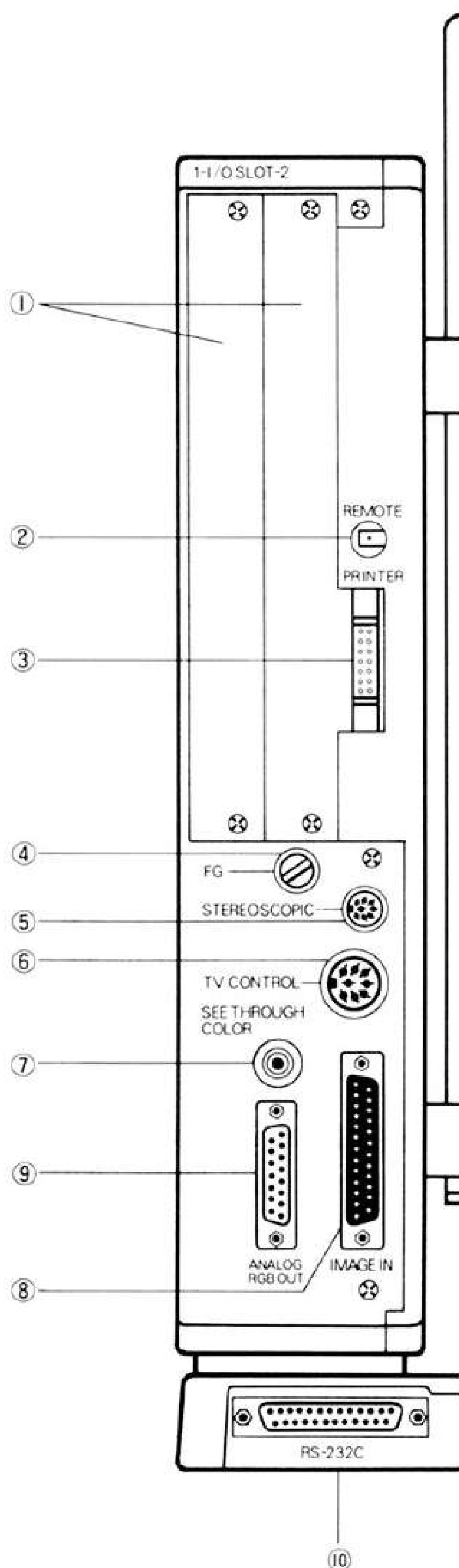
⑭キャリングハンドル

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。もう一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、付録「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)

別売の専用プリンタ (CZ-8PC4、CZ-8PG1、CZ-8PG2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。

④フレームアース (FG)

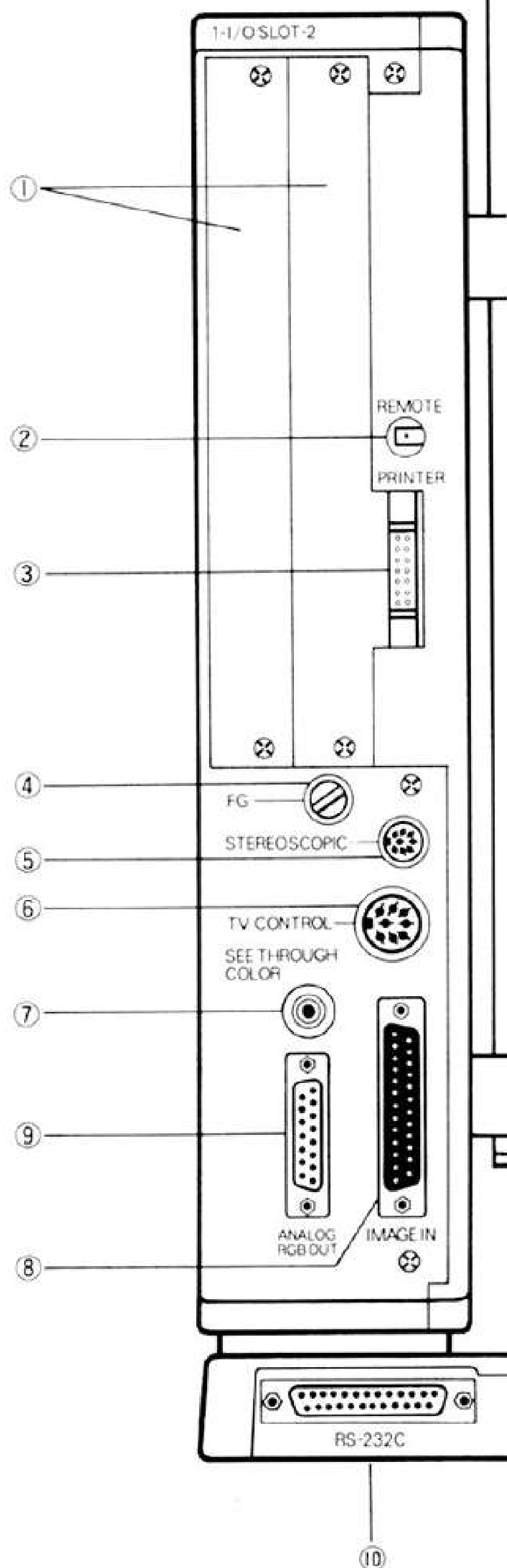
システムを拡張する場合、ここと外部機器との間をアースケーブルで結び、各機器が安定した動作をするように配慮した端子で、2箇所あります。

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専用カラーディスプレイテレビコントロールコネクタ (TV CONTROL)

同梱のテレビコントロールケーブルで、専用カラーディスプレイテレビ (CZ-605D、CZ-613Dなど) と接続するコネクタです。これを接続することによって、専用カラー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、このシステム機器では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)

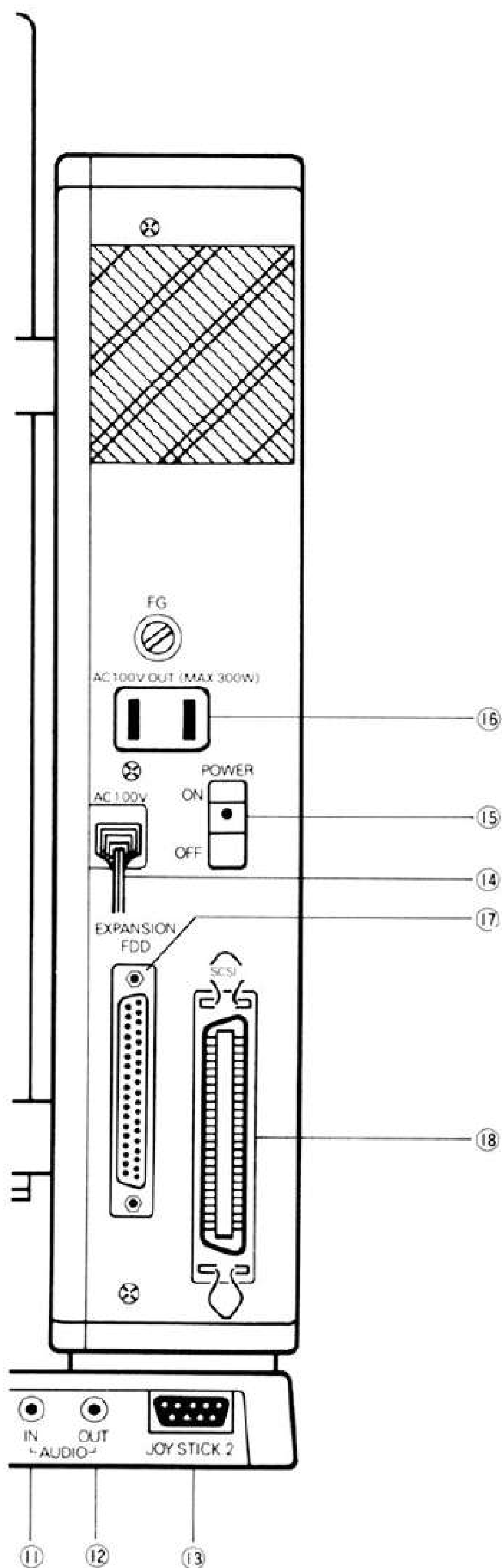
別売のカラーイメージユニット (CZ-6VT1) と接続するコネクタです。これを接続することにより、このシステム機器ではテレビまたはビデオの画像データ (アナログデータ) を取り込み、デジタル信号に変換して、パソコン用の画面データ (デジタルデータ) としてグラフィック VRAM に書き込むことができます。

⑨ アナログ RGB 信号出力用コネクタ (ANALOG RGB OUT)

専用カラーディスプレイテレビ (CZ-605D、CZ-613D など) やアナログ RGB 入力対応の CRT ディスプレイ (CZ-606D、CZ-604D など) と接続するコネクタです。

⑩ RS-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、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。

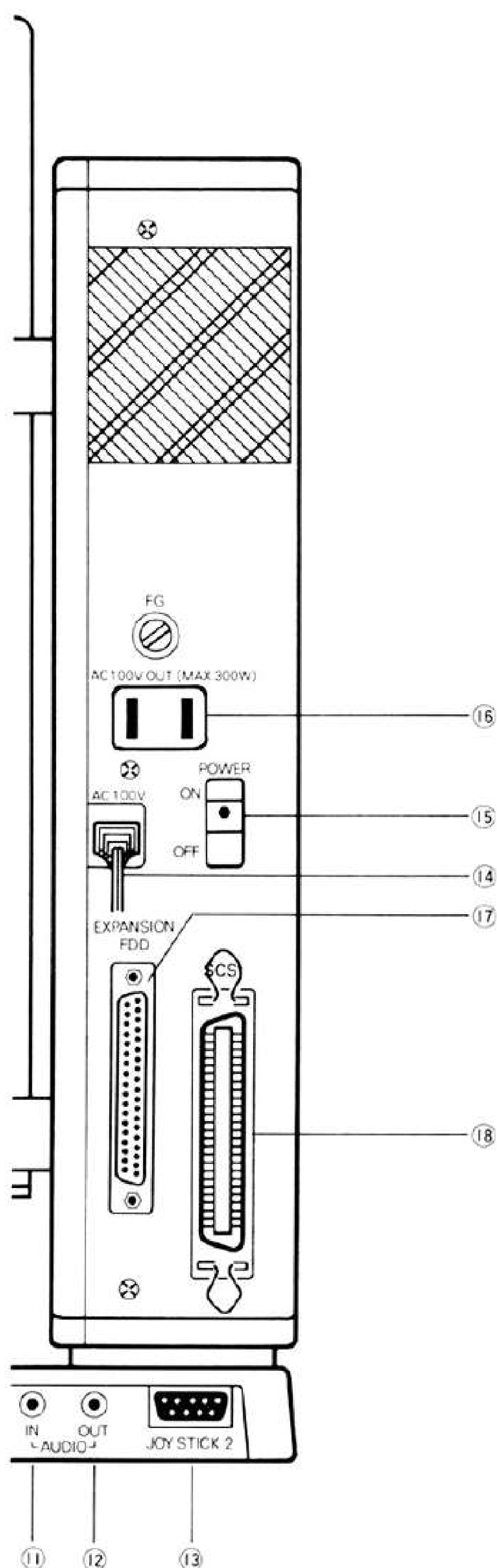
⑭電源コード

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、専用カラーディスプレイテレビの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、前面の電源スイッチを“切” (OFF) にした後、電源が切れたのを確認してからこのスイッチを“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」を参照してください。

3. 各部の名称と機能



⑱ 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、本機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)

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。外部に、最大2台まで接続できます。

⑰ SCSIコネクタ

別売の光磁気ディスクやレーザープリンタ等 SCSI規格の周辺機器を接続するコネクタです。

X68000 XVI では、外部に最大7台までの SCSIインターフェイスを持つ周辺機器を接続できます。

X68000 XVI **HD** では、81Mバイト3.5インチハードディスクドライブ(SCSI規格)を本体内に1基内蔵していますので、外部には最大6台までの SCSIインターフェイスを持つ周辺機器を接続できます。

4. 取り扱いで注意事項

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、本体上部に通風孔が設けられています。布、本などを通風孔の上にお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、アナログ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



●縦置きにしてご使用ください。

●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。

●むやみに動かさないで

コンピュータが動作中（ディスクドライブのアクセス中など）の場合は、本体を動かさないようにしてください。本体を移動する場合は、コンピュータが動作していないのを確認して本体前面の電源スイッチを確実に切った後、後面のメイン電源スイッチを切って、電源プラグをコンセントから抜いてから移動してください。



●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。

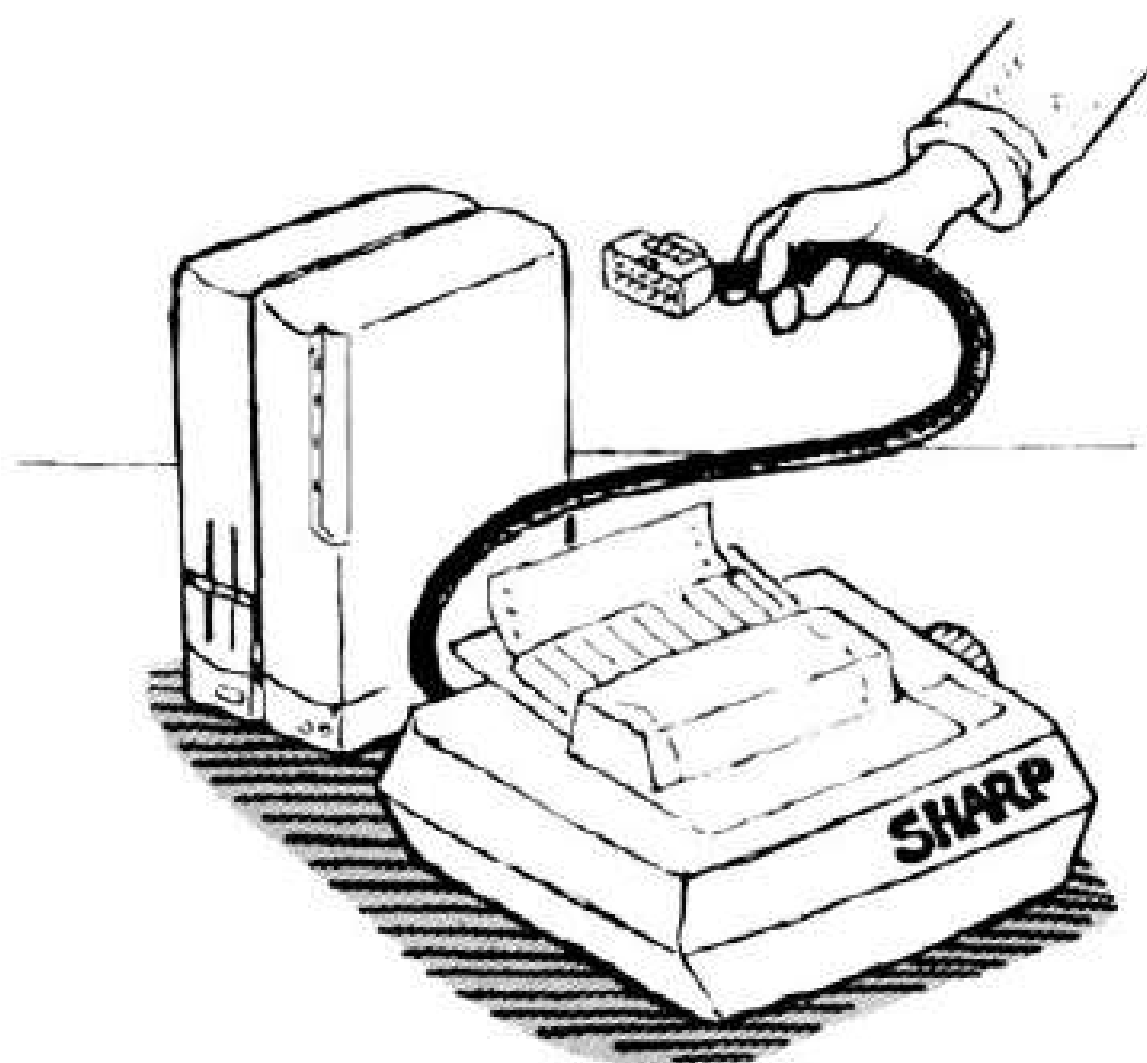
とくに、液状の異物が入った場合には、すぐに本体前面の電源スイッチを確実に切り、後面のメイン電源スイッチを切った後、電源プラグを抜き、お買い上げの販売店、またはもよりのお客様ご相談窓口にご連絡ください。

●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のコンピュータ画面は、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水でうすめた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。

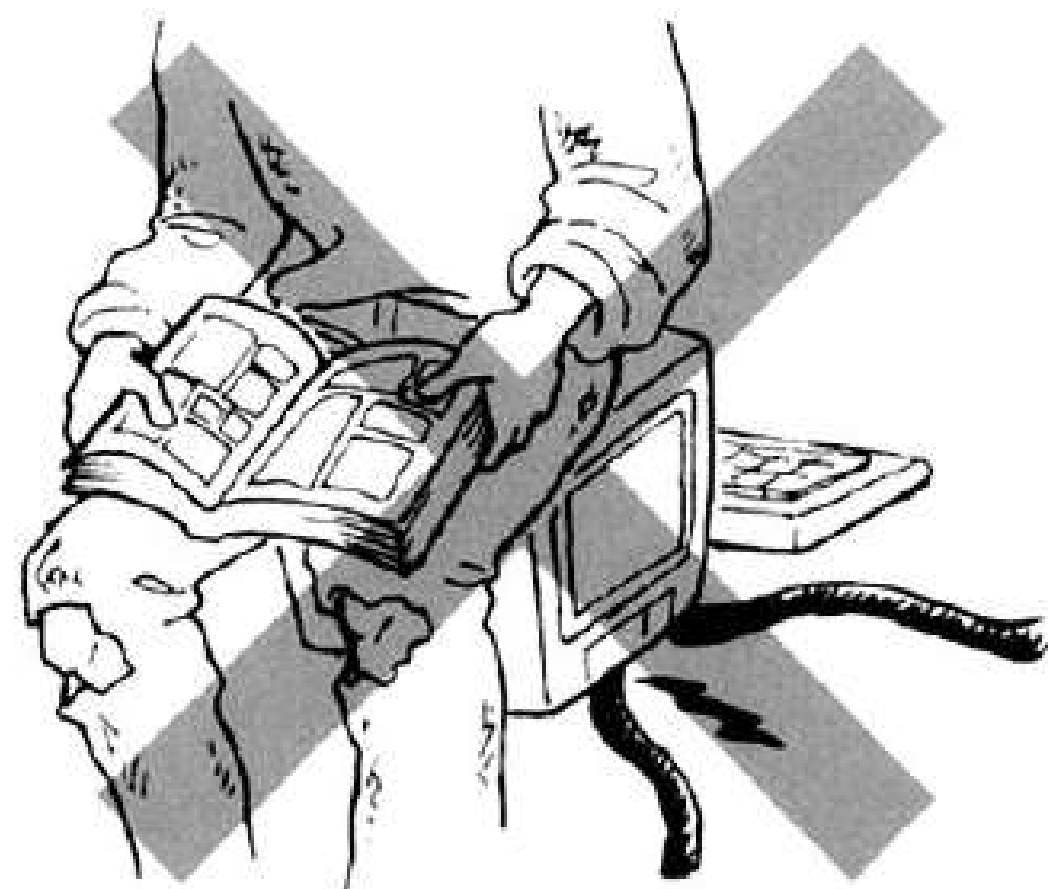


●つゆつきについて

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

コンピュータの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”操作は必ず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、コンピュータの電源が完全に切れた(16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯している)のを確認してから、
- 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、本体前面の電源スイッチが“切” (OFF) になっていて、コンピュータの電源が完全に切れている (16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯している) のを確認してから、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、テレビコントロール機能が動く状態です。完全に電源を切るには、本体前面の電源スイッチが完全に切れている (16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯している) のを確認してから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、必ず本体前面の電源スイッチが完全に切れている (16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯している) のを確認してから、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

専用カラーディスプレイテレビに接続して使用されている場合テレビ電波の強弱により画面に縞模様が出る場合がありますので、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。

電波障害自主規制について

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。

パソコン業界基準について

この装置は、社団法人 日本電子工業振興協会のパソコン業界基準 (PC-11-1988) に適合しております。

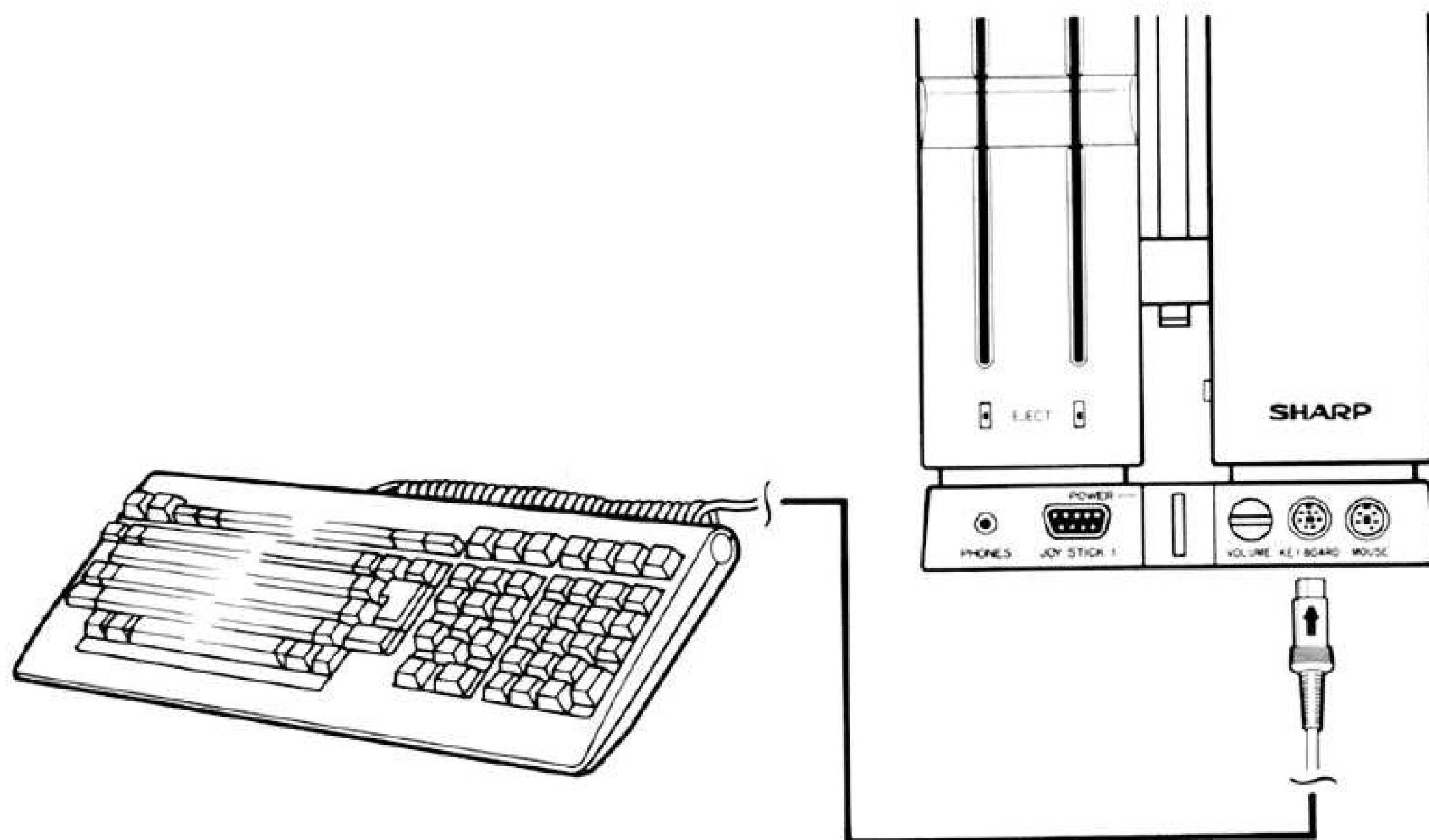
5. コード、ケーブルをつなぐ

5.1 接続する前の注意点

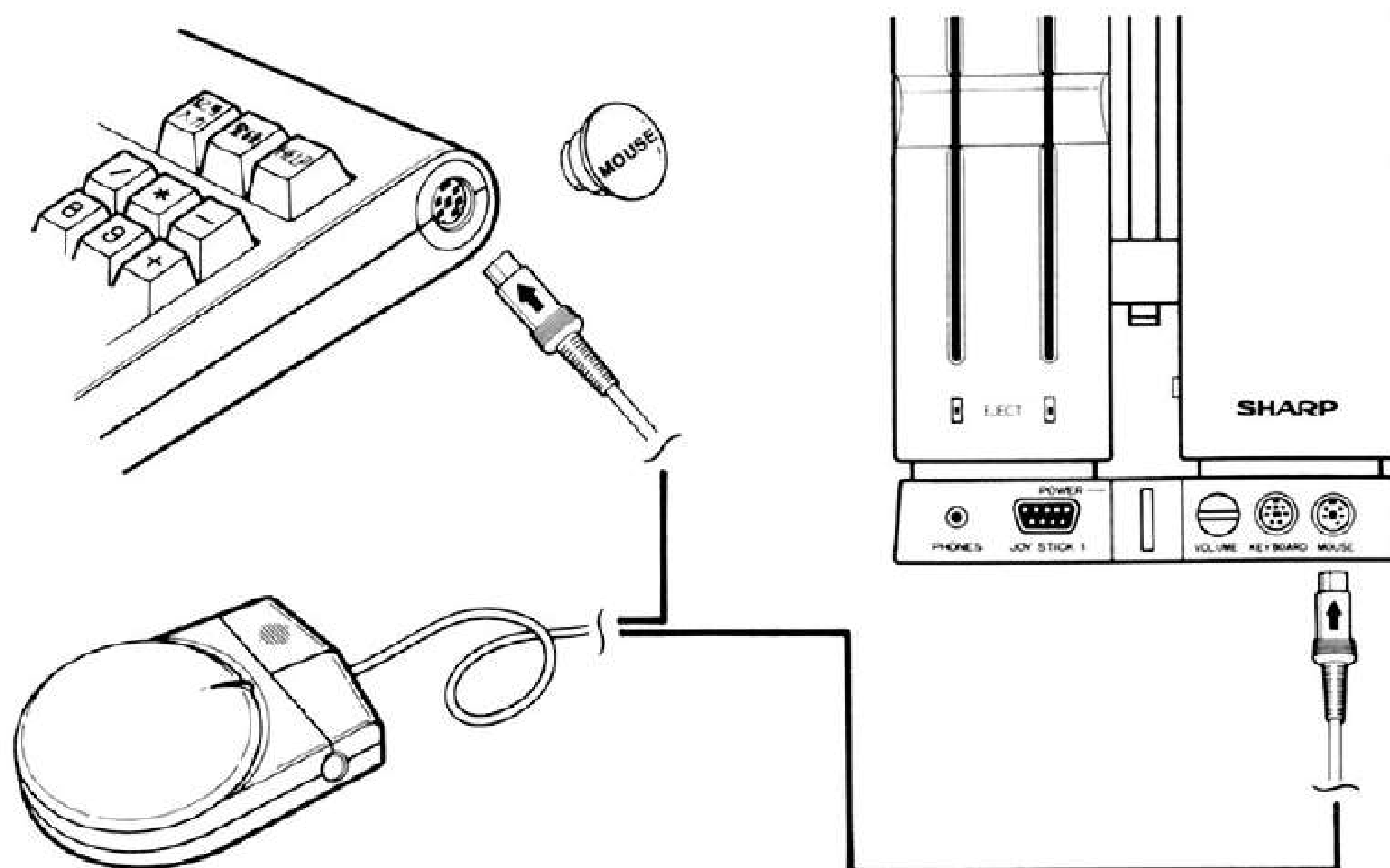
- ①コンピュータ本体やつなごうとする各機器の電源は必ず切り、電源プラグをコンセントから抜いておいてください。
- ②プラグやコネクタのピン（金属部分）には直接手を触れないでください。サビが発生し、接触不良になることがあります。
- ③つなごうとするプラグのピンと、コネクタのピン穴をよく見くらべ、ぴったりと合うようにしてつないでください。
- ④プラグはピン穴に合わせ、まっすぐ挿入し完全に差し込んでください。
- ⑤コネクタに近いところでケーブルを極端に曲げないでください。断線の原因となります。

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・トラックボール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。左右とも動きはまったく同じです。

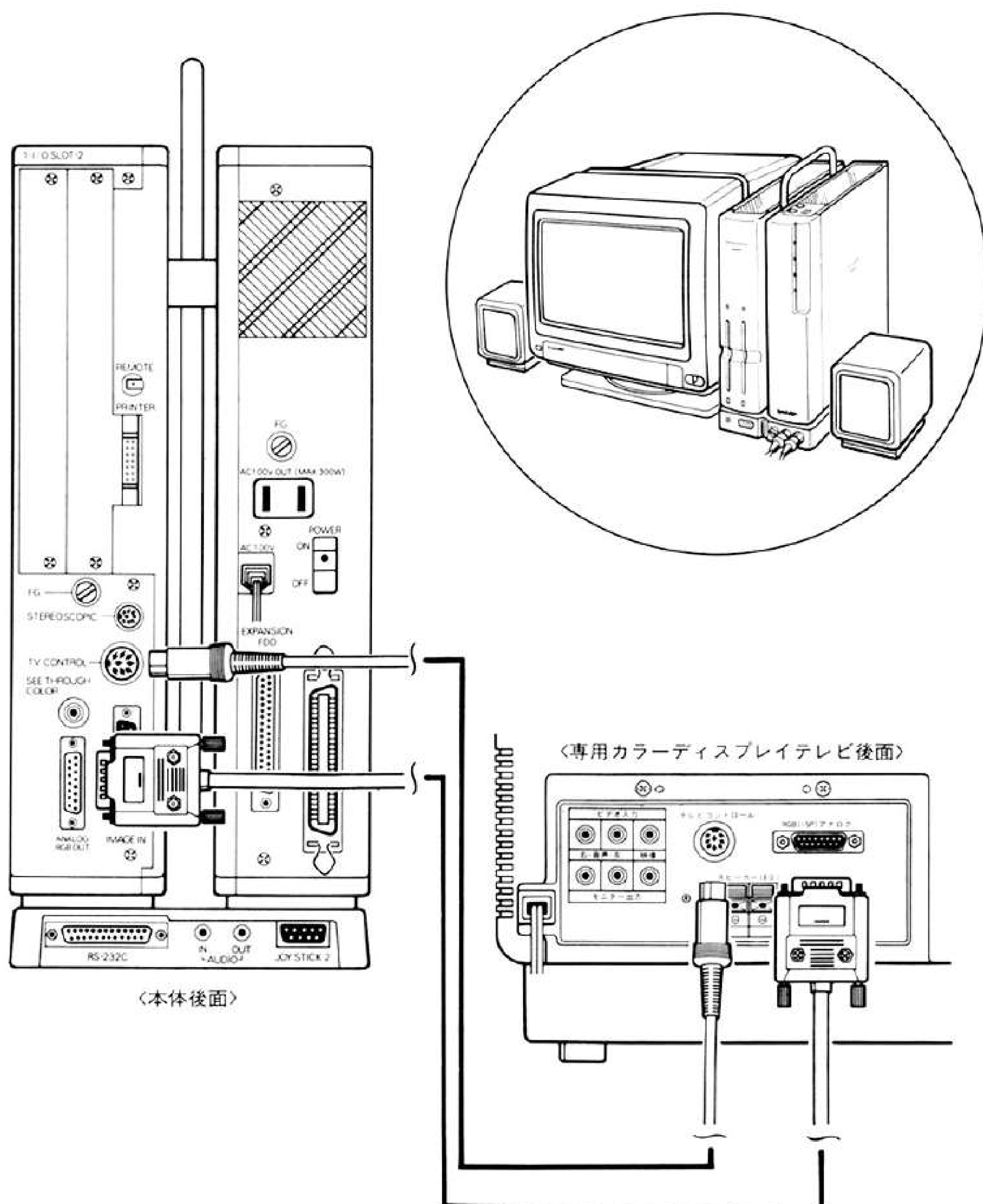


5. コード、ケーブルをつなぐ

5.3 ディスプレイ装置をつなぐ

●専用カラーディスプレイテレビ (CZ-605D、CZ-613Dなど)をつなぐ

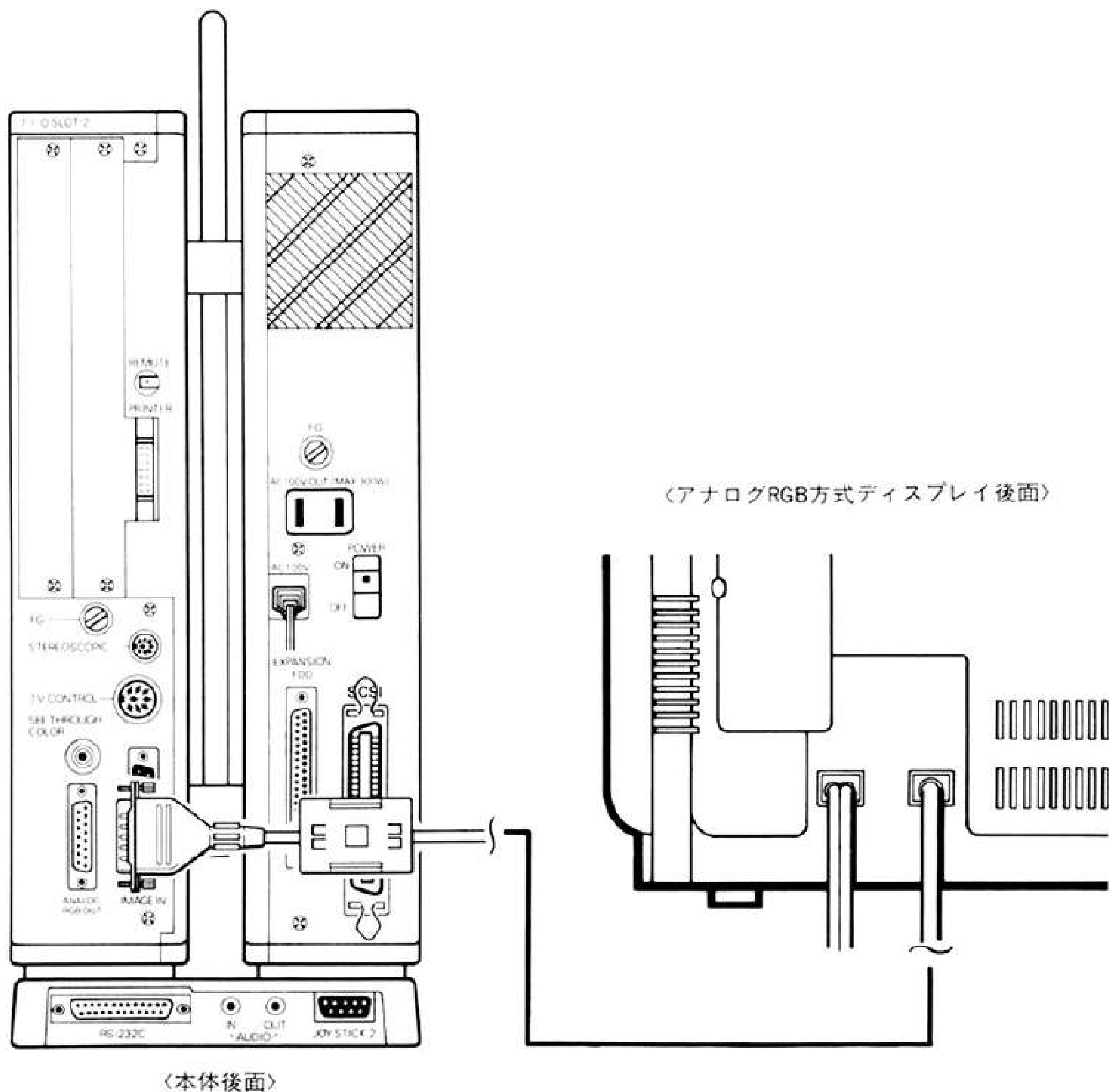
本体後面のアナログ RGB 信号出力用コネクタ (ANALOG RGB OUT) と、専用カラーディスプレイテレビ後面のアナログ RGB コネクタ (アナログ15ピンコネクタ) とを、本機に同梱のアナログ RGB 信号ケーブルで接続してください。また、本体後面の専用カラーディスプレイテレビコントロール用コネクタ (TV CONTROL) と、専用カラーディスプレイテレビ後面のテレビコントロールコネクタとを、本機に同梱のテレビコントロールケーブルで接続してください。



●アナログ RGB 方式ディスプレイ（CZ-606D、CZ-604Dなど）をつなぐ

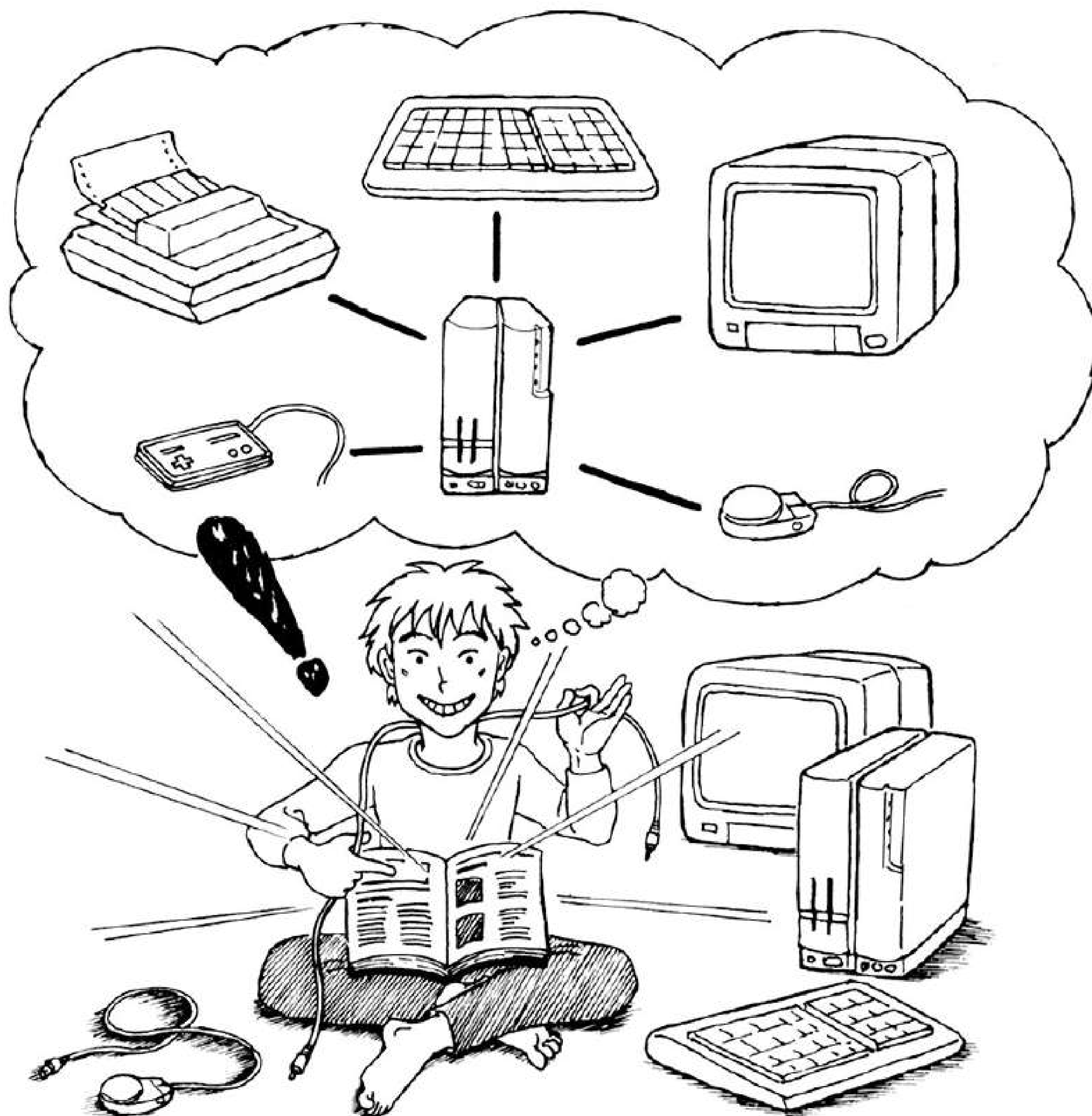
本体後面のアナログ RGB 信号出力用コネクタ（ANALOG RGB OUT）に、ディスプレイ後面からでている信号入力コネクタを差し込み、両端のネジをドライバーでしっかりと締めてください。

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 その他の周辺機器をつなぐ

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、本書巻末の付録「A. システム拡張」を参照してください。



6 . キーボード、マウス、フロッピーディスク ハードディスクについて

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、フロッピーディスクはなくてはならない記憶媒体です。

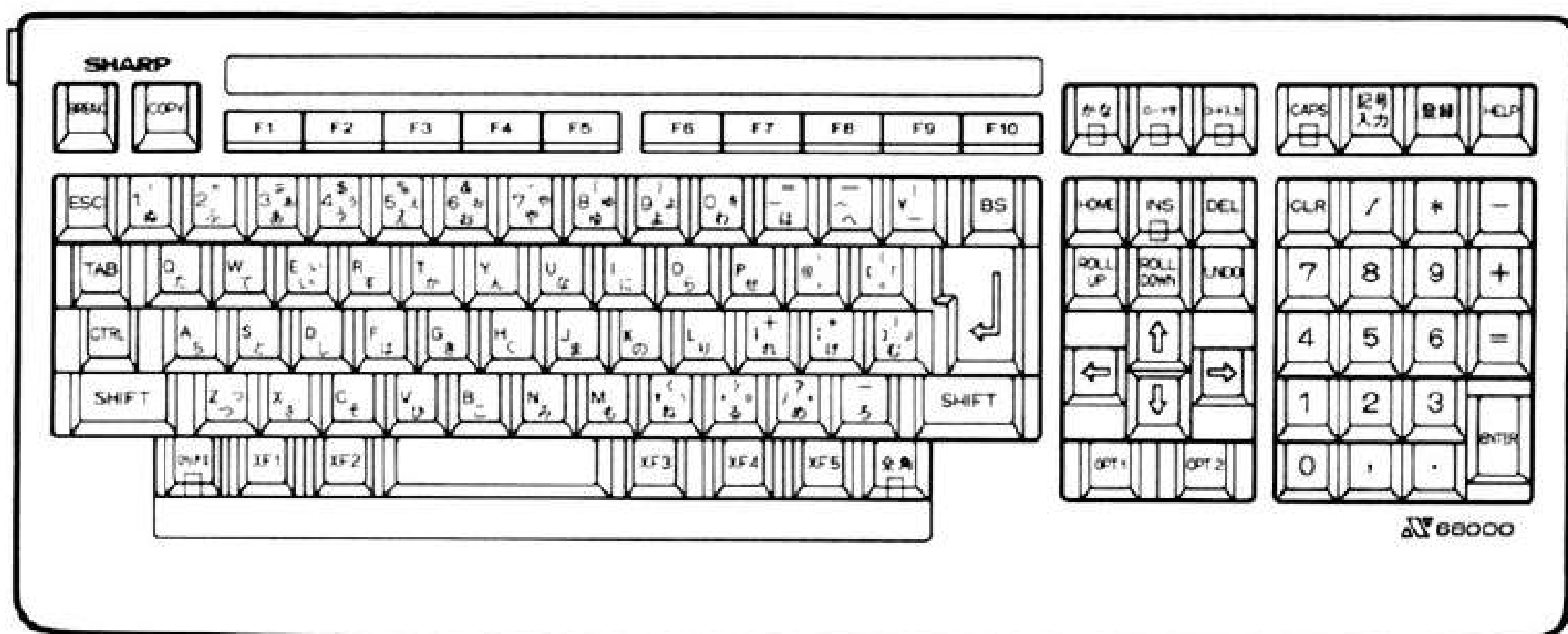
ここでは、コンピュータの重要な周辺機器であるキーボードやマウス・トラックボール、およびフロッピーディスク、ハードディスクの扱い方について解説します。

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]**キーなどとの組合せて、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。



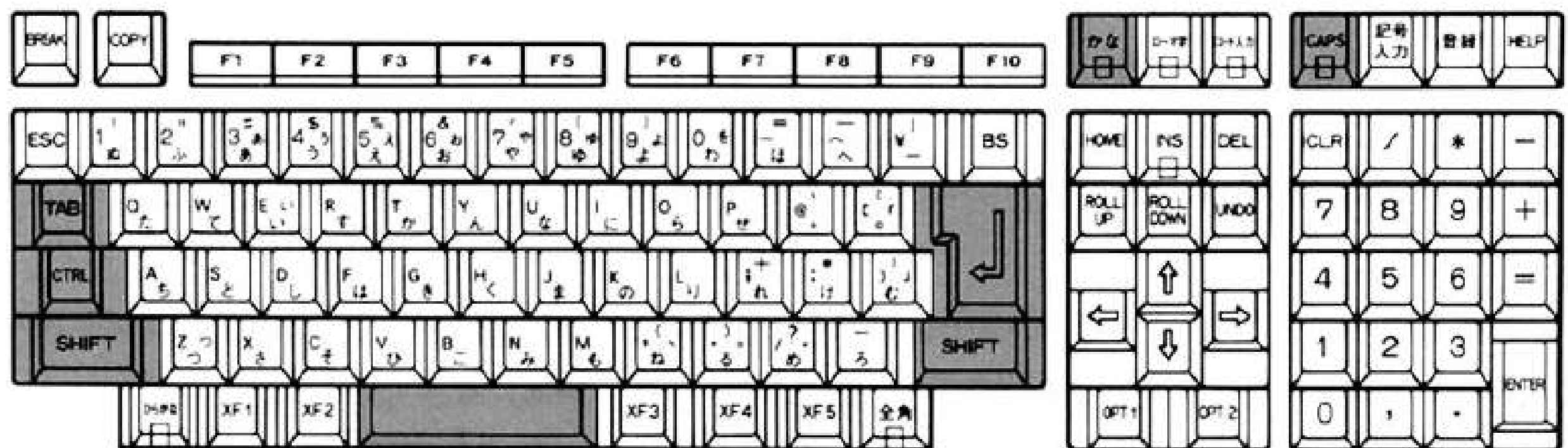
6. キーボード、マウス、フロッピーディスク、ハードディスクについて

◇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、アルファベットの太文字、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、アルファベットの太文字が入力されます。

CAPS (キャピタルロックキー)

アルファベットの太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、コンピュータに太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。エディタなどで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)

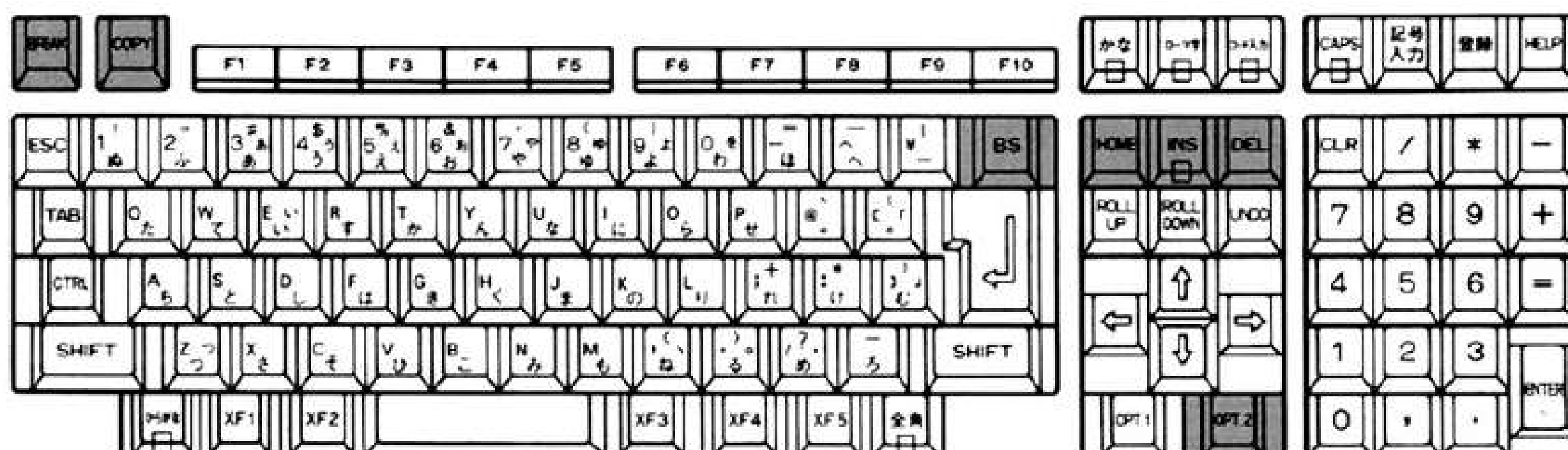
他のキーと組み合わせて、特殊な機能を実行します。**CTRL**キーと組み合わせて使用で

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。Human68k、X-BASIC、日本語ワープロなど、そのときに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)

キーボードからかなを入力します。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。

●主に文字編集に関するキー



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列はすべて左に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列はすべて右に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替えます。

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 (ブレイクキー)

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

6. キーボード、マウス、フロッピーディスク、ハードディスクについて

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ソフト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ソフトのマニュアルを参照してください。

UNDO (アンドウキー)

OPT.1 (オプション1キー)

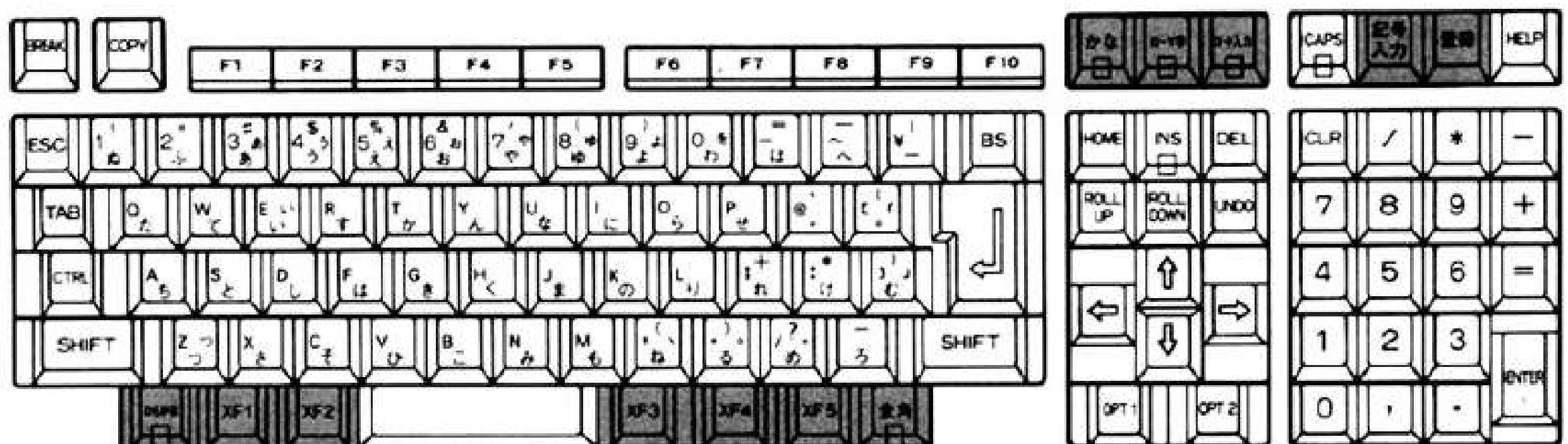
ESC (エスケープキー)

HELP (ヘルプキー)

↑ ↓ → ← (カーソル移動キー)

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)

全角の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** キーまたは **ローマ字** キーと **全角** キーのランプがロックされているときのみ有効です。

全角 (全角キ一)

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。このとき全角文字となります。もう一度押すとロックは解除されます。このとき半角文字となります。

かな (かなキー)

日本語入力の際に、かな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。なお、次の「ローマ字」キーと同時にロックすることはできません。

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。

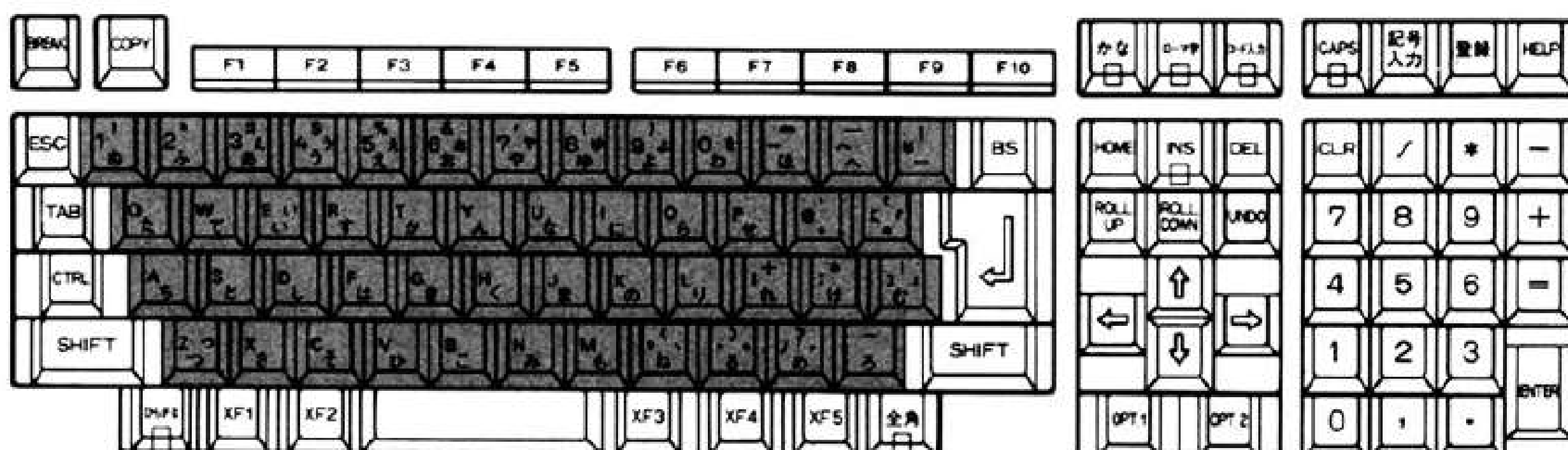
登録 (登録キー)

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」) を参照してください。

なお、日本語入力の際に、**全角** キーと **ひらがな** キーと、**ローマ字** キーまたは **かな** キーがロックされていないと、かな漢字変換やひらがなは使用できません。

◇ **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て選択することができます。

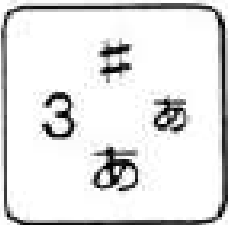


ここでは2つのキーを例に、文字入力の方法を説明します。表中の“+”と“,”は以下のことを意味しています。

- | | |
|---------------------|--|
| 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) |

※本機に同梱のキートップラベルは、キーボードのかな配列を50音順配列にして使用するときに、キーボードのキャラクタキーにはりつけて使用してください。50音順配列の設定のしかたは、別冊の「SX-WINDOWユーザーズマニュアル」のコントロールパネルのスイッチを参照してください。

6. キーボード、マウス、フロッピーディスク、ハードディスクについて

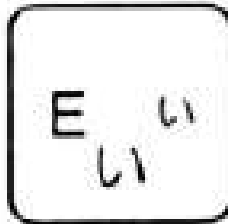


押すキー	入力される文字
	3
SHIFT +	#
かな,	ア
かな, ひらがな,	ア
かな, SHIFT +	ア
かな, ひらがな, SHIFT +	ア

※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 +	ア
全角, かな, ひらがな, SHIFT +	あ

※入力される文字は全角文字です



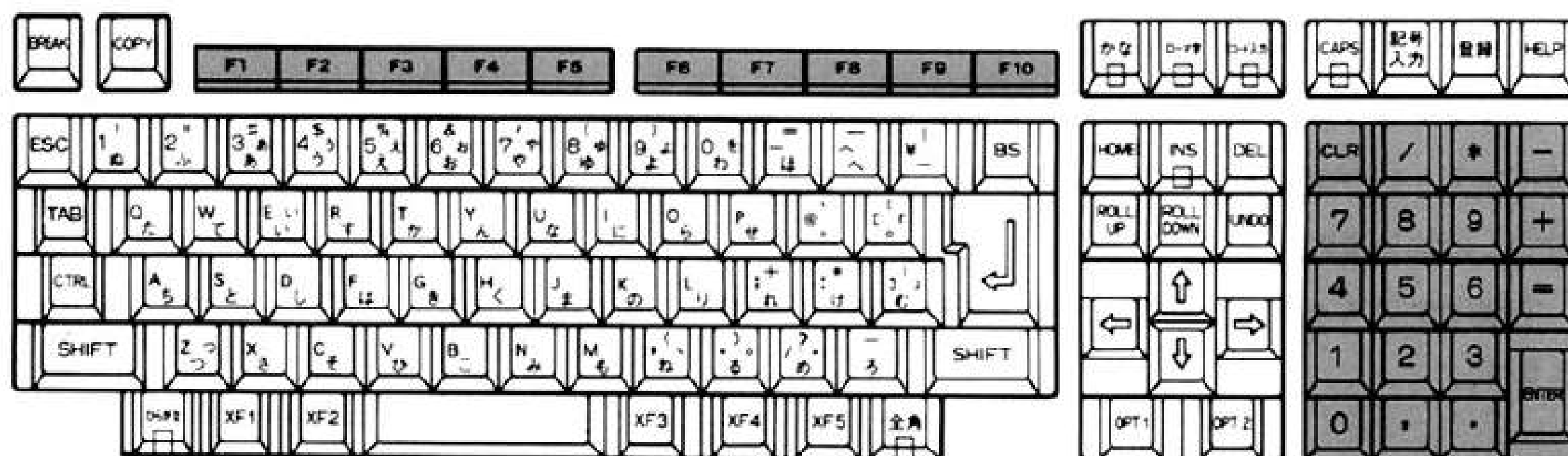
押すキー	入力される文字
	e
SHIFT +	E
CAPS,	E
CAPS, SHIFT +	e
かな,	イ
かな, ひらがな,	イ
かな, SHIFT +	イ
かな, ひらがな, SHIFT +	イ

※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 +	イ
全角, かな, ひらがな, SHIFT +	い

※入力される文字は全角文字です

◇その他のキー



●テンキー（数値入力キー）

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のように、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、対応する数値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、いままで表示されていた画面が消されます。

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）

除算の÷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。

※本機に同梱のファンクションラベルは、各ソフトウェアにあわせて、キーボードのファンクションキーの上の溝に入れて使用してください。

●専用カラー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移動キーをそれぞれ

SHIFT

 キーまたは

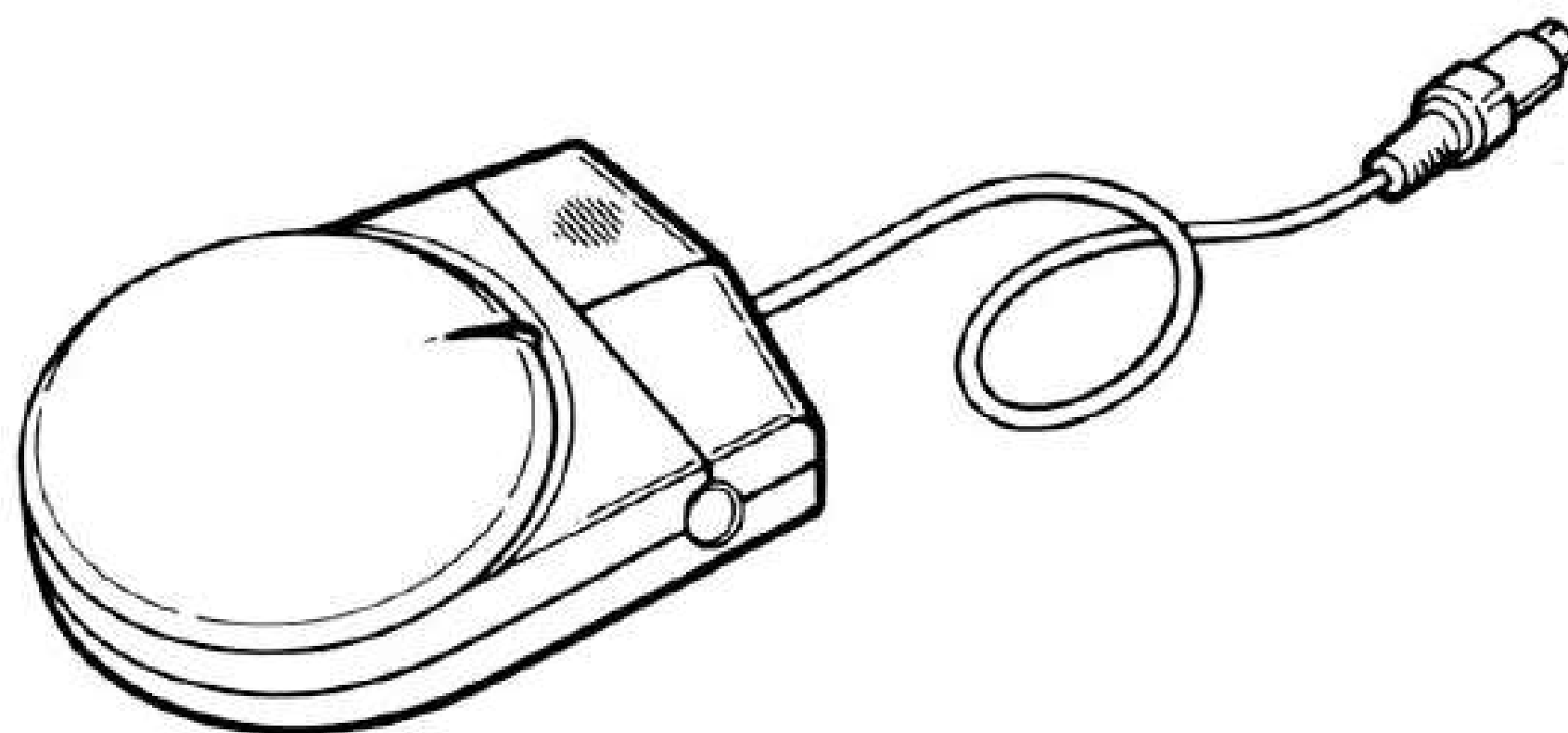
OPT.2

 キーと組み合わせることによって、専用カラー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。

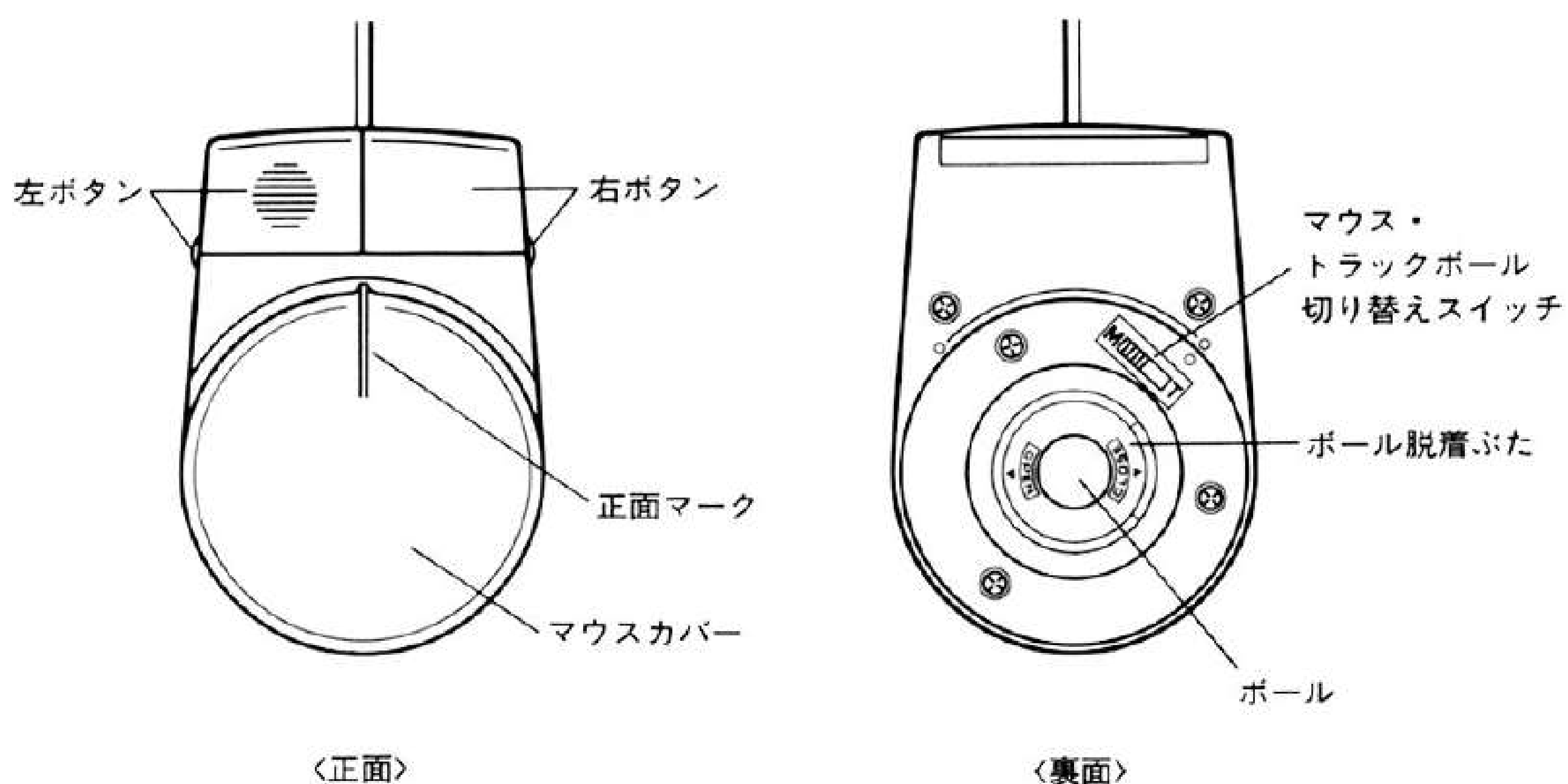
6.2 マウス・トラックボール

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



◇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・トラックボールを裏返し、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〉

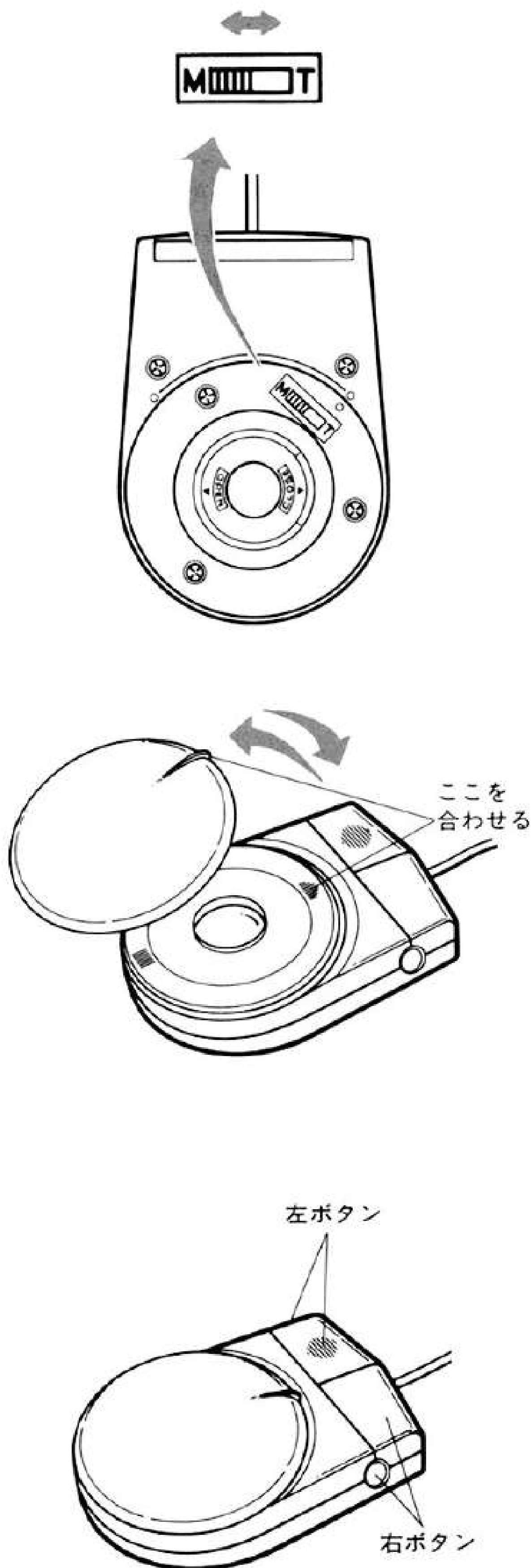
- ①上部のマウスカバーを取り付けます。

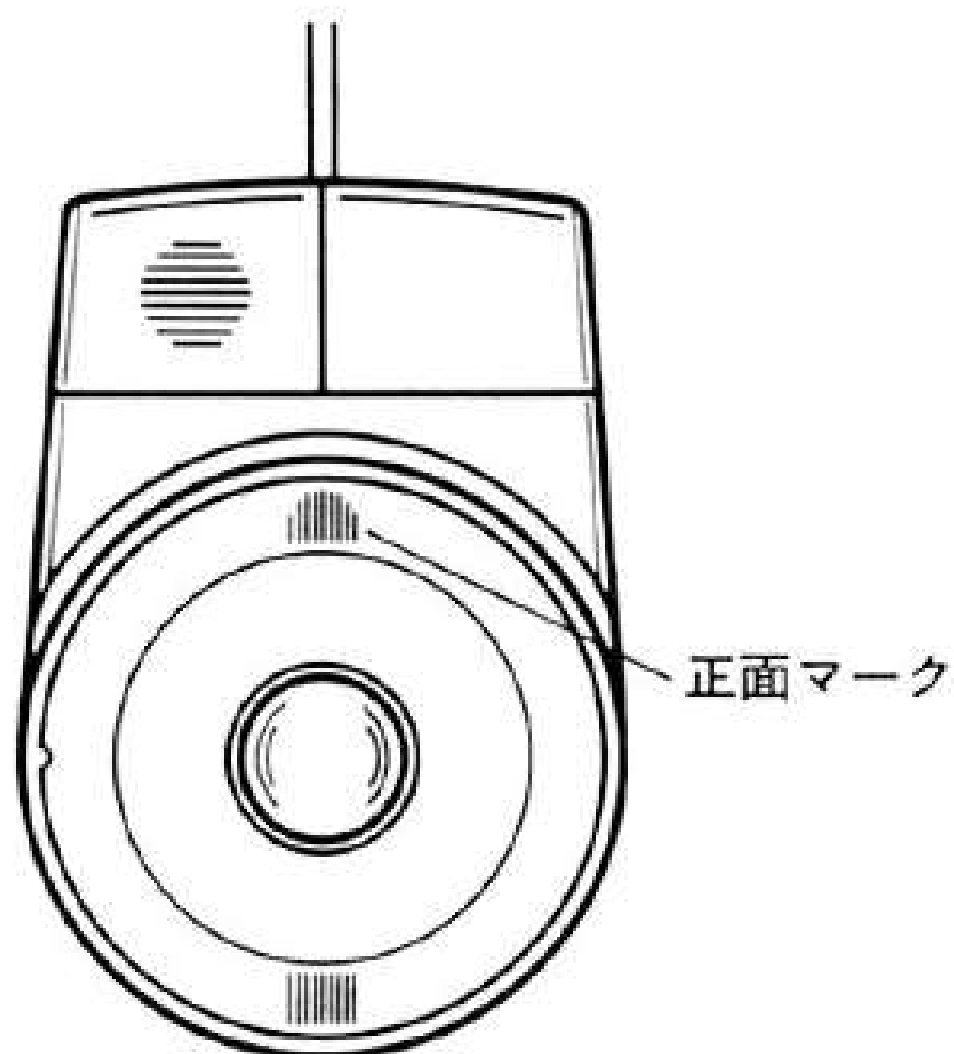
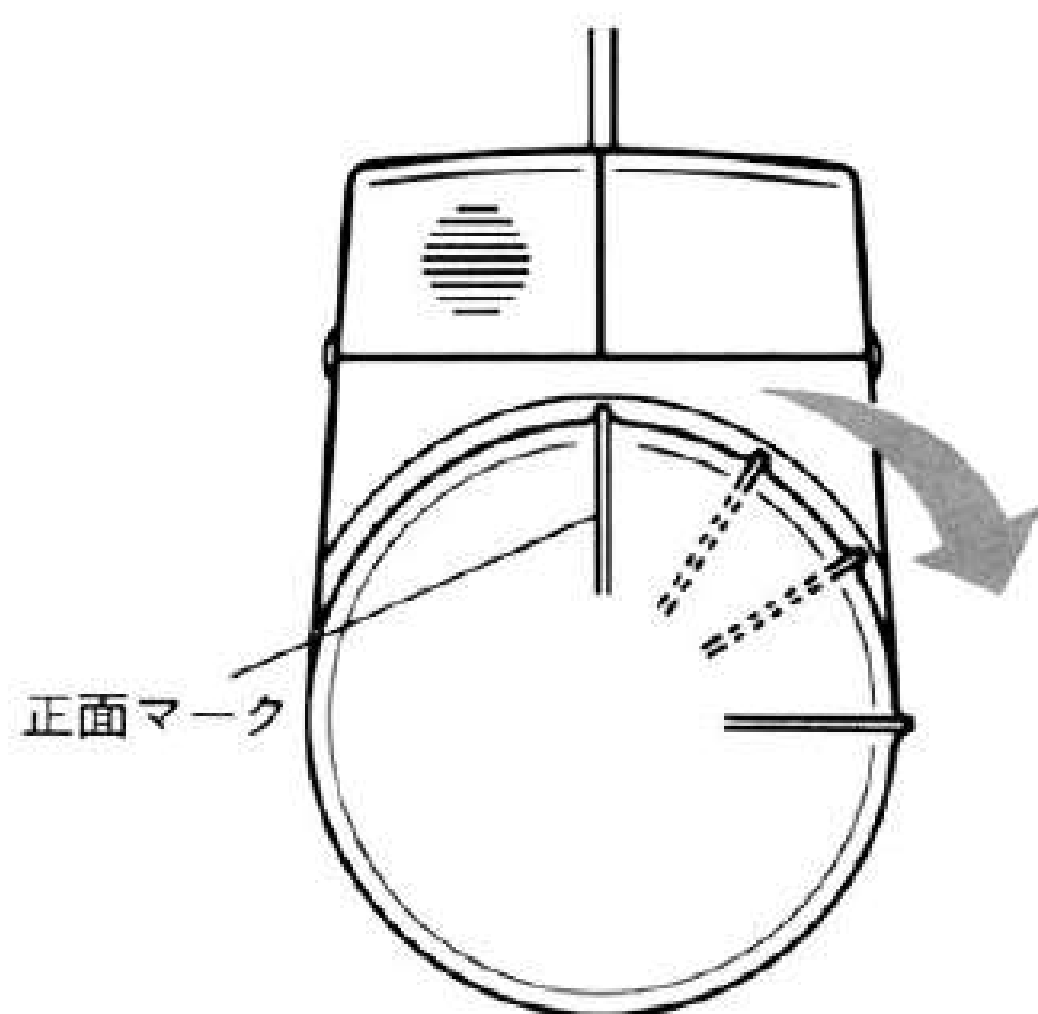
マウスカバーを取り付ける際は、マウスカバー上部にある線状の突起の位置にご注意ください。突起は、マウスカバーを外したときに現れる山型の突起の方向と合わせて取り付けるのが正しい位置です。

- ②マウス・トラックボールを裏返し、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、そちらを参照してください。

- 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。



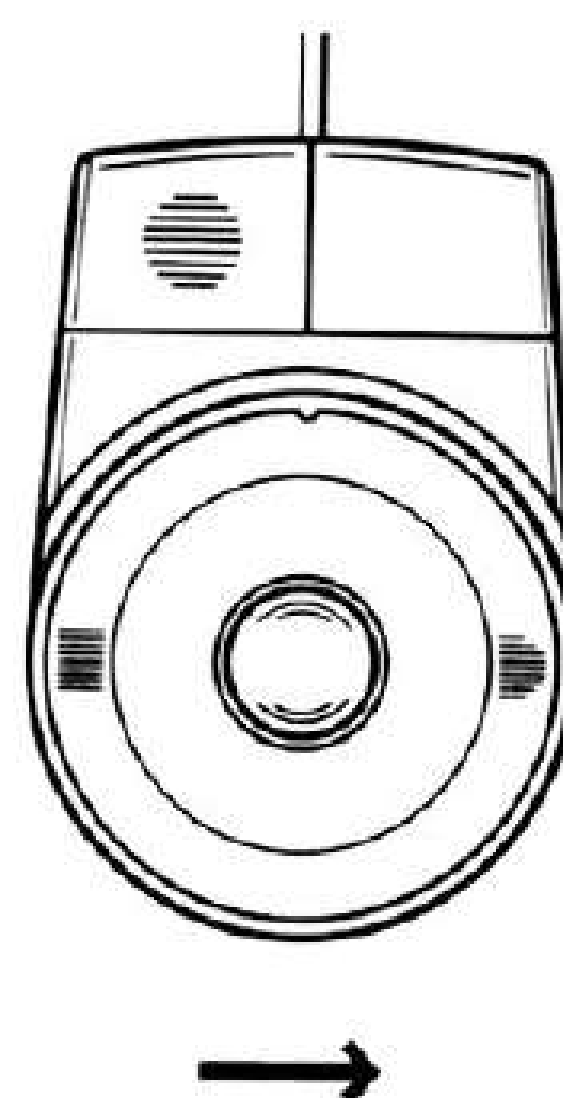
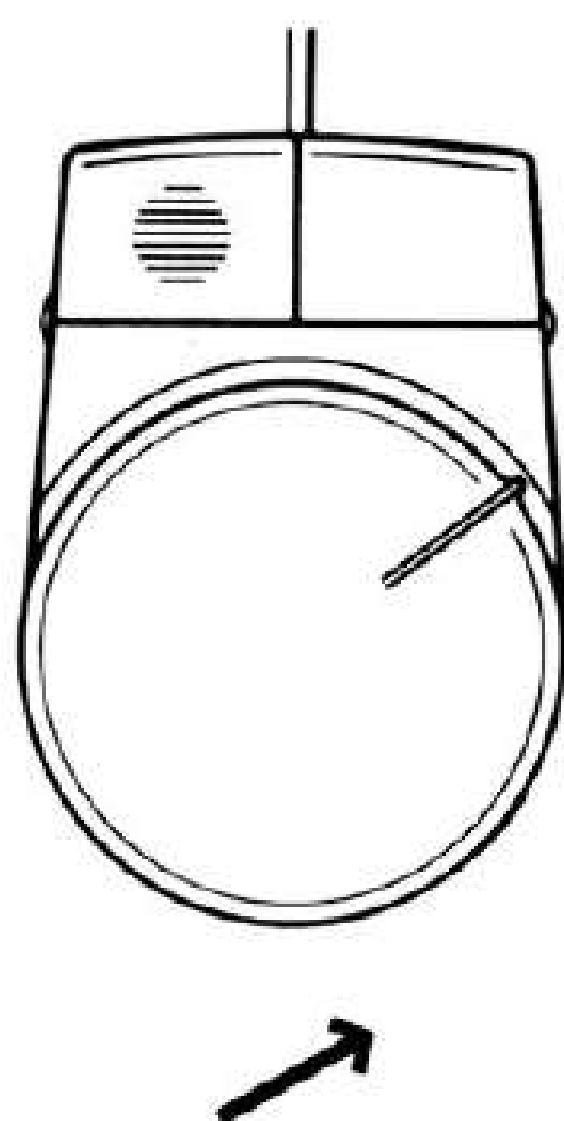
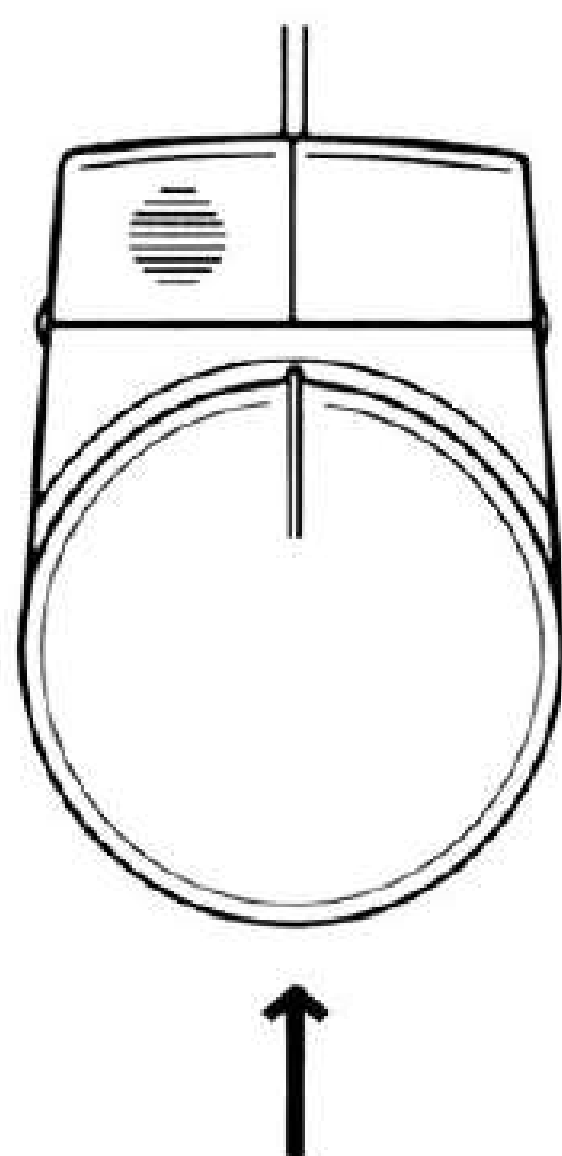


●マウス・トラックボールは、正面のマーク(マウスカバーの線状の突起、およびマウスカバーを外してトラックボールにしたときに現れる山型の突起)の方向が画面の上方を示します。正面マークは90°までの範囲で右に回せます。

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センチ四方形程度）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「1.3 マウス・トラックボールを使用してのバックアップコピーの作成」末尾のコラム「左手でマウス・トラックボールをご使用になる人のために」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「1.3 (1) マウス・トラックボールの使い方」で解説していますので、そちらを参照してください。



◇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ことがあります。

●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。

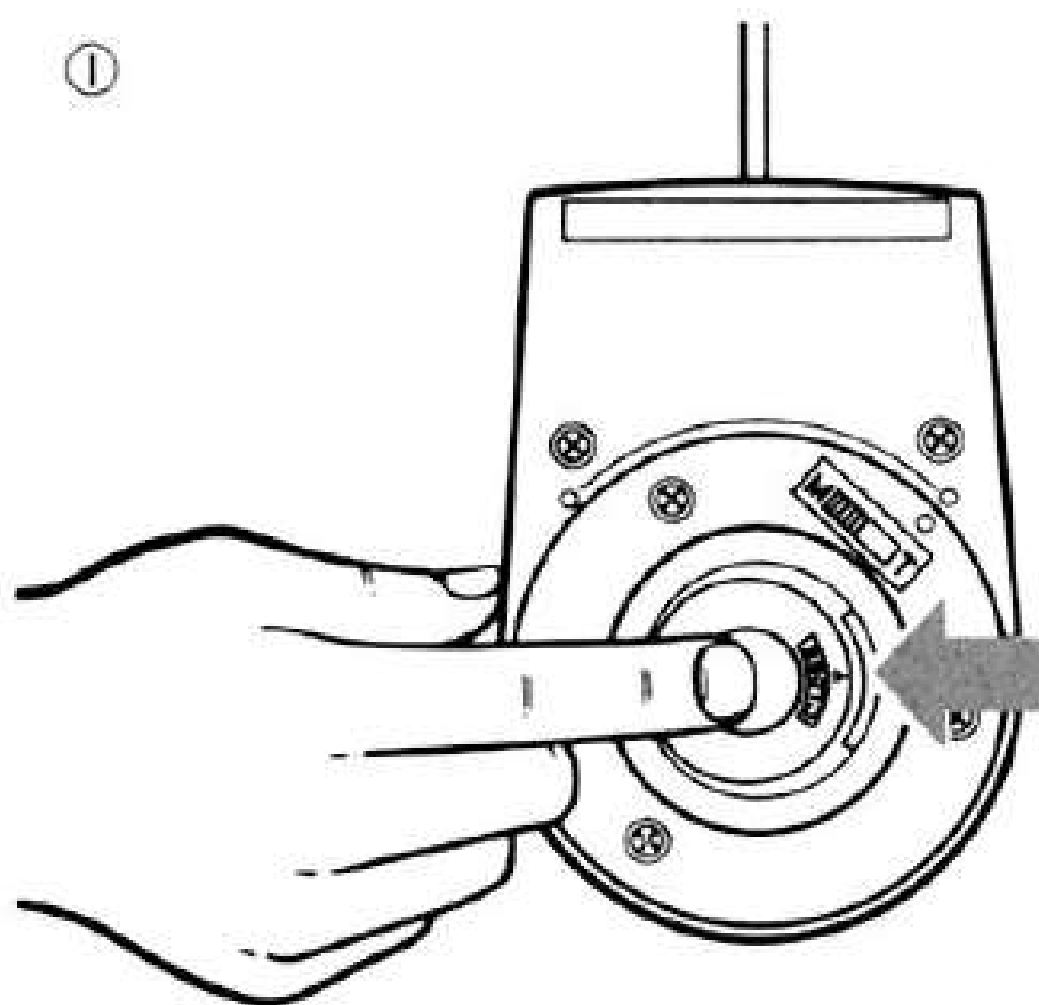
●持ち運びの際には、コードを持たないでください。

●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、水でうすめた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。

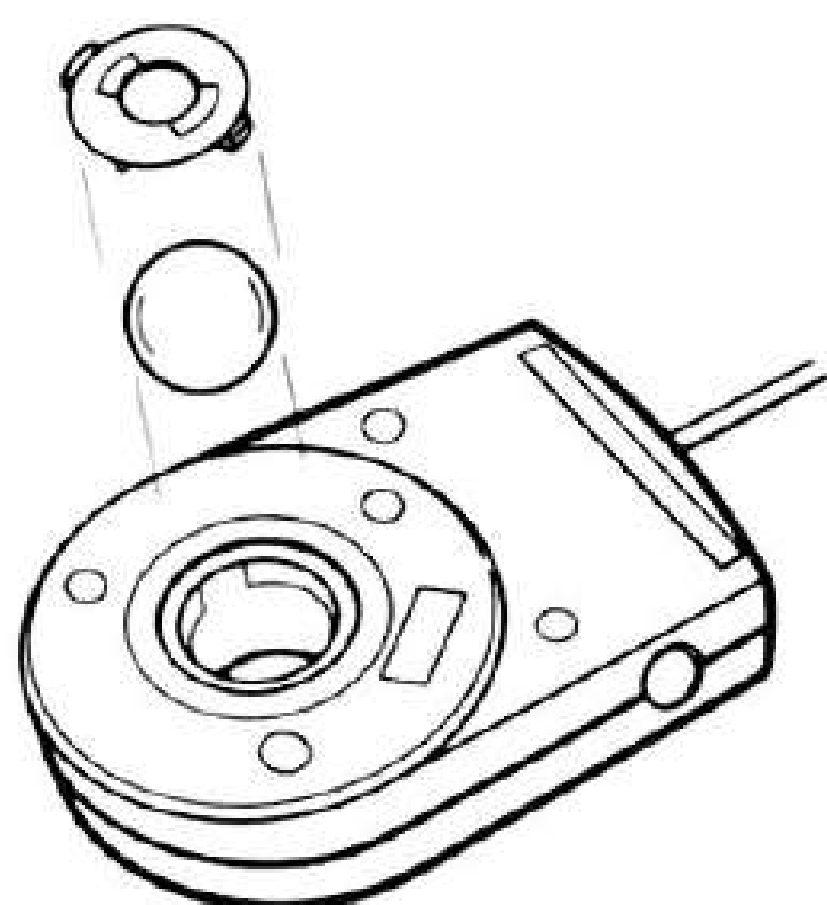
＜ボールの取り出し方＞

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・トラックボール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。

左手でマウス・トラックボールをご使用になる人のために

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・トラックボールをご使用になる方は、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、本機の電源スイッチを“入” (ON) にすることに行う必要があります。

●まだ本体前面の電源スイッチを“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

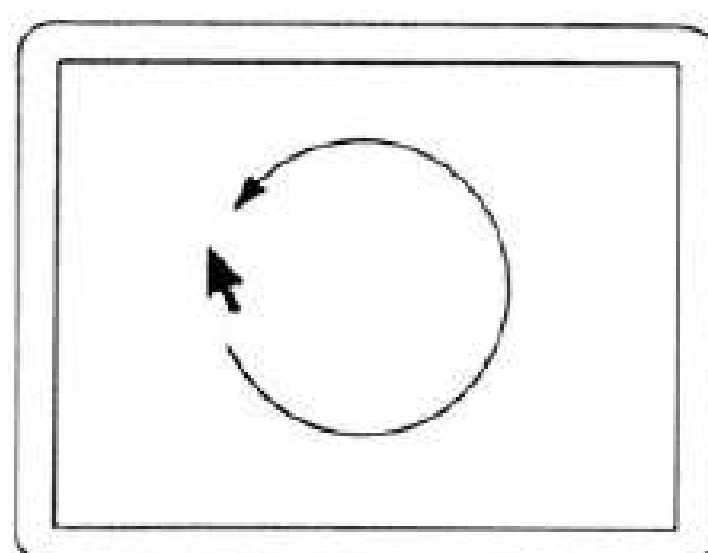
マウス・トラックボールのケーブルをいったん本体前面の「マウス用コネクタ」(またはキーボードの両側面にあるマウス用コネクタ)から抜き、マウス・トラックボールの左ボタン(刻みが入った方のボタン)を押えながら、あらためてケーブルをコネクタに接続してください。

●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本体前面の電源スイッチを切ってください。

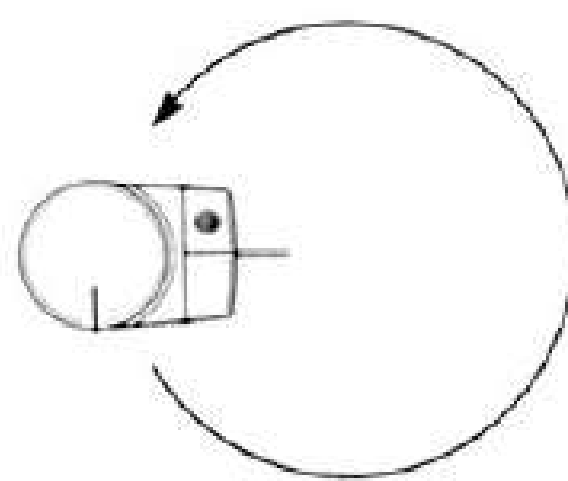
以上のような操作で以降は、

- ・右ボタン、左ボタンの機能
- ・ポインタが動く方向

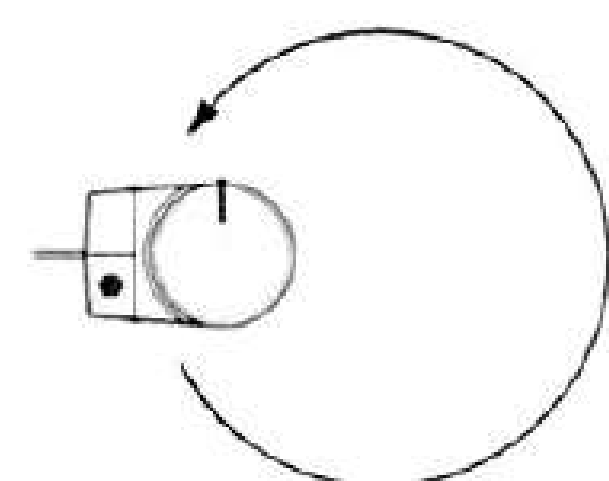
が逆転、変更されます(下図参照)。本書は、一貫して右手でマウス・トラックボールを使うことを前提にして書かれていますから、以上の作業で左手用マウス・トラックボールに変更した方は、本書の記述を左手用に読み換えてご利用ください。



画面上のポインタの動き



左手用

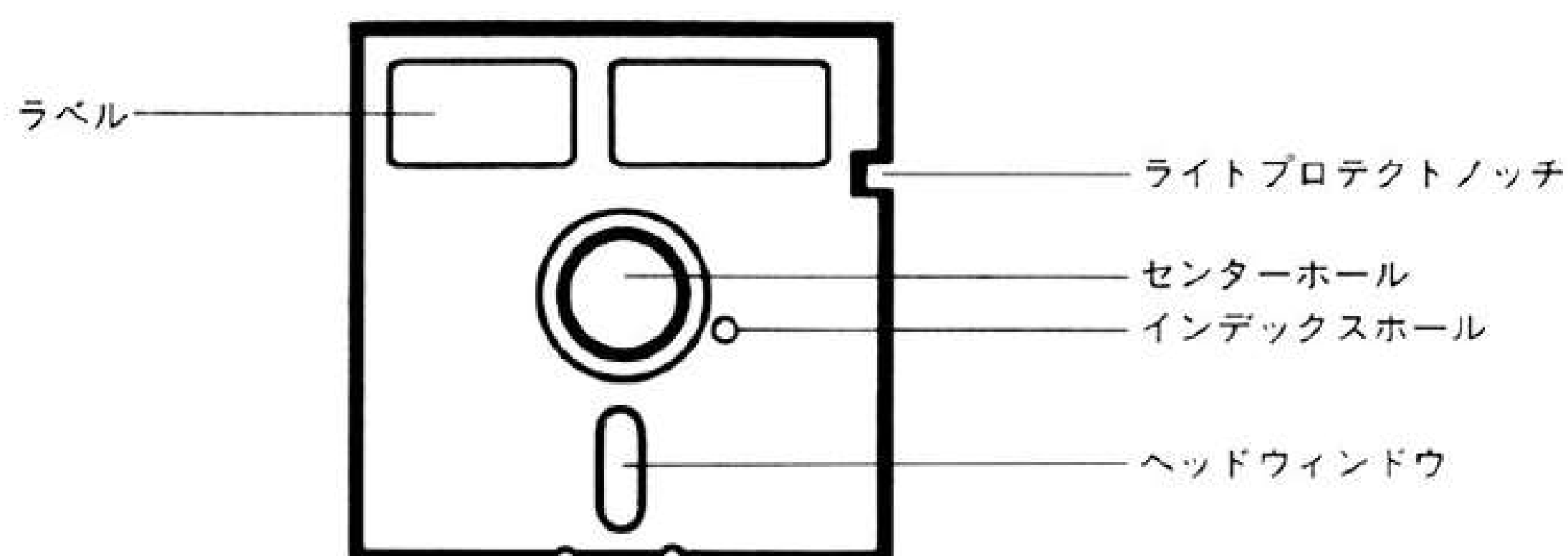


右手用

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、フロッピー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。

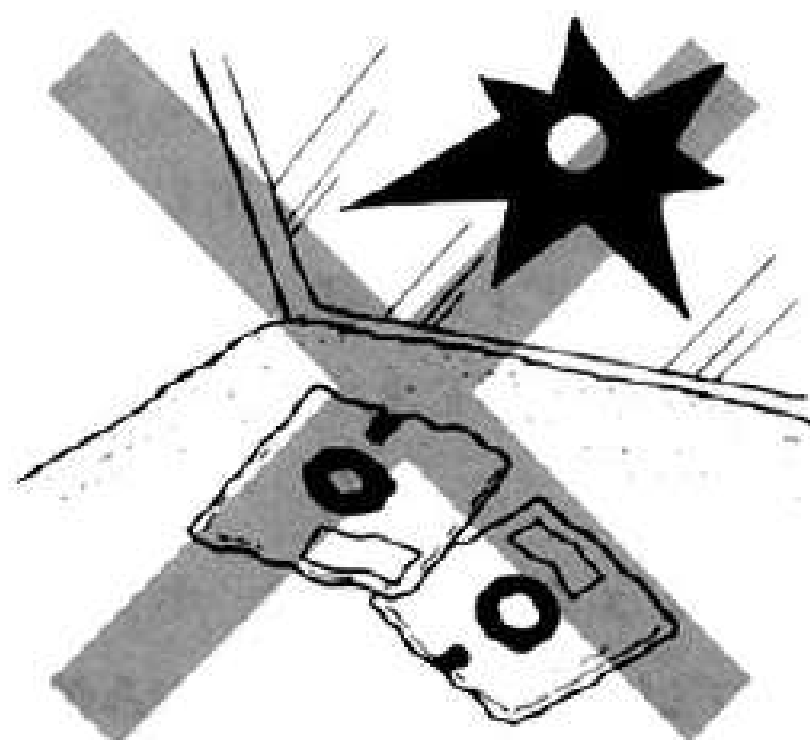
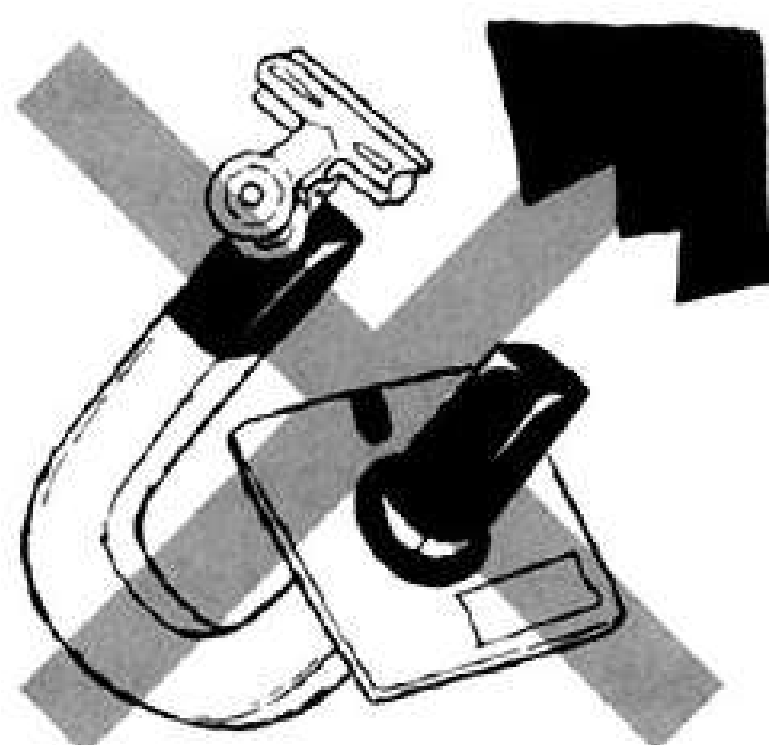
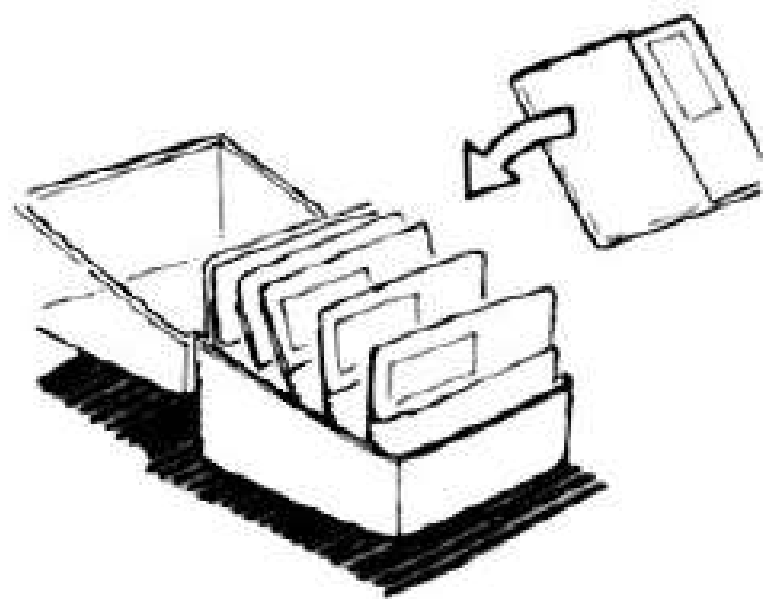
◇フロッピーディスクの構造



- 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、そのフロッピー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、フロッピーディスクをフロッピーディスクドライブの中で回転させ、フロッピーディスク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。フロッピーディスクの取り扱いを誤ると、フロッピーディスクばかりか、その中のデータやプログラムを失ってしまいます。一度使えなくなったフロッピーディスクは、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、フロッピーディスクは必ずフロッピーディスク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

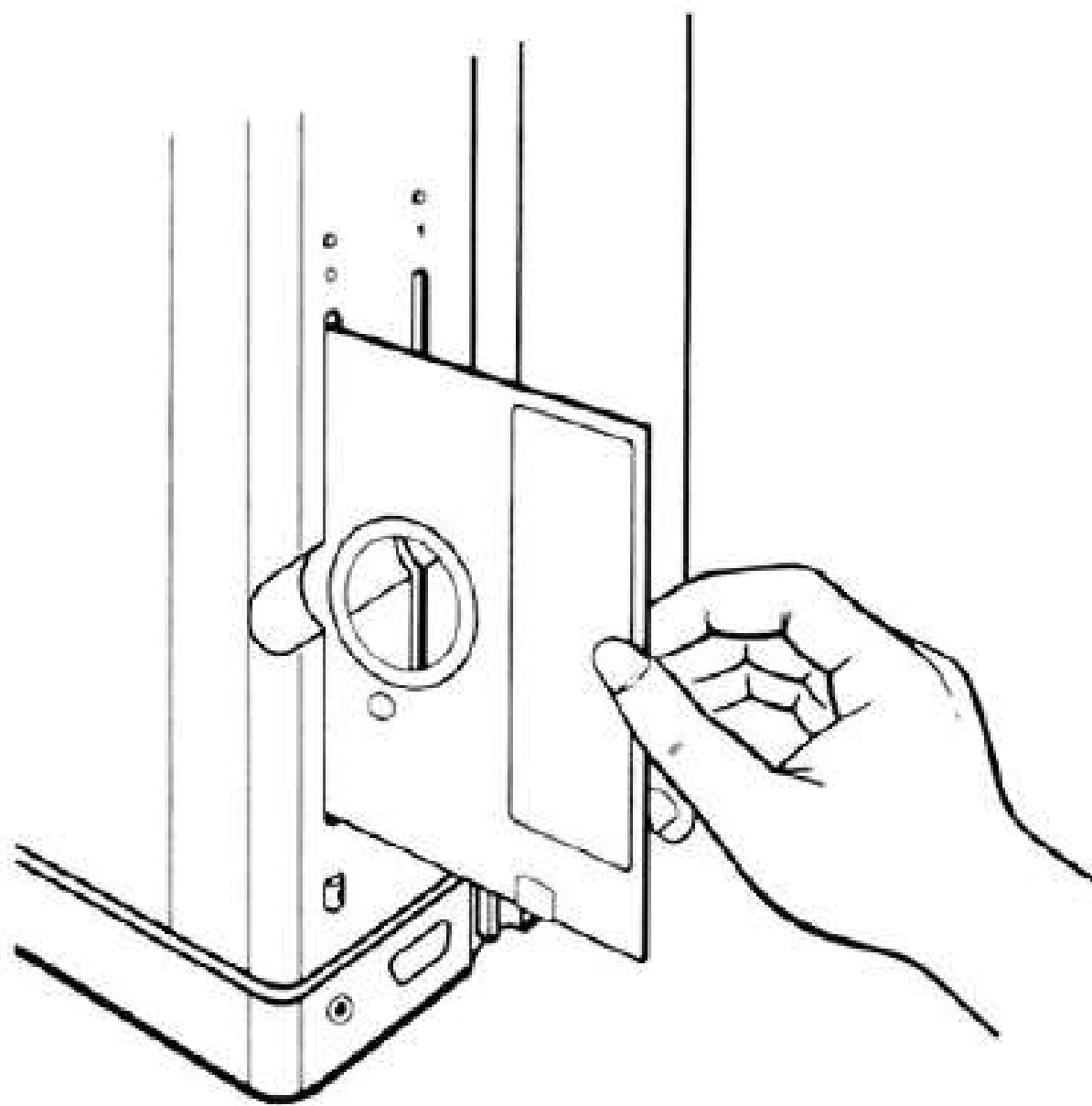
フロッピーディスクを曲げたり折ったりしないでください。使用不能になります。

⑤直射日光や高温（50℃以上）は避ける

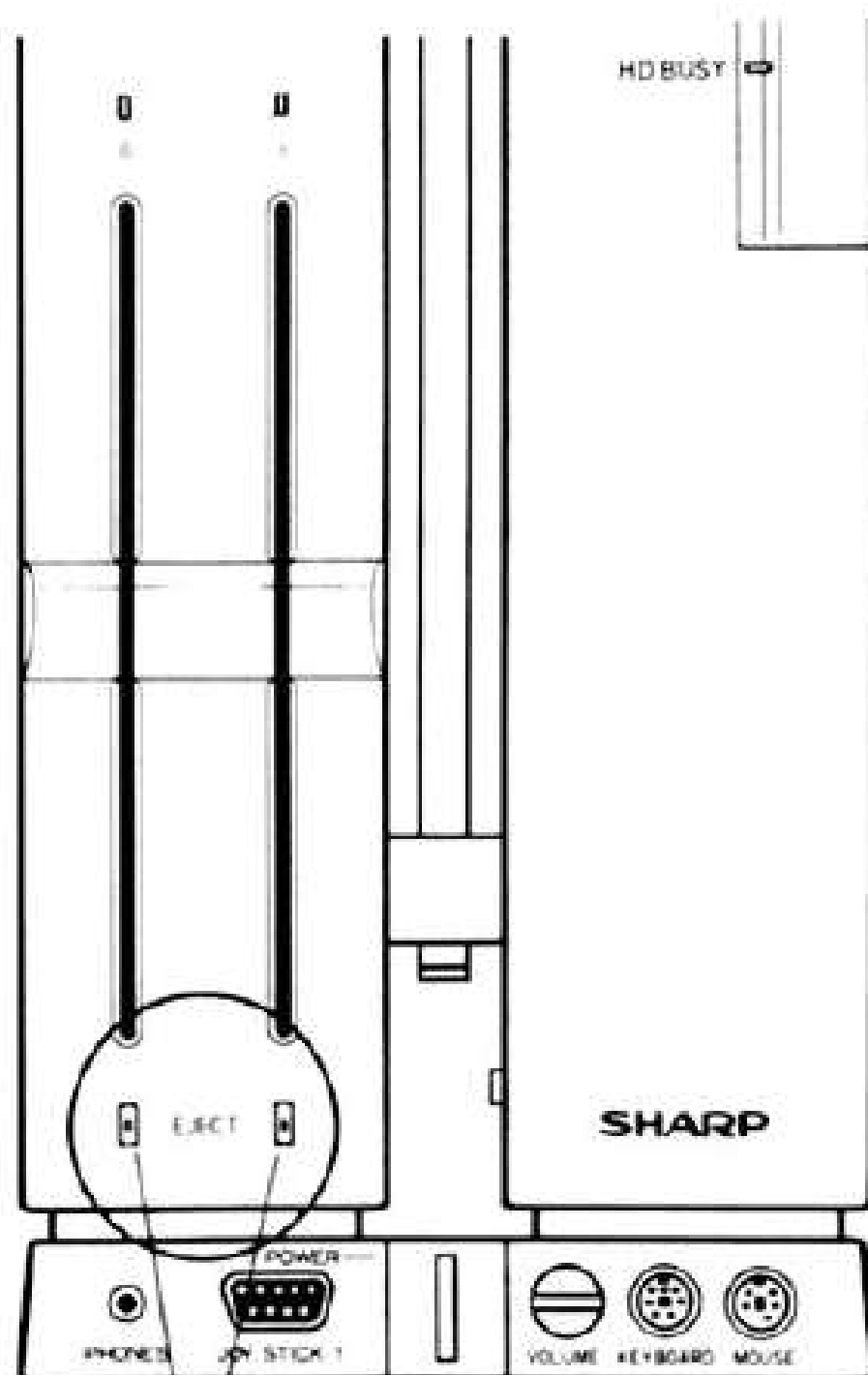
直射日光の当たる場所や、50℃以上の高温になる場所には置かないようにしてください。使用不能になります。

◇フロッピーディスクのセット

●フロッピーディスクの入れ方



- ・本体に電源が入っている状態（16MHzまたは10MHzランプが緑色に点灯している状態）で、フロッピーディスクドライブにフロッピーディスクを挿入します。
- ・フロッピーディスクが正しく挿入されると、フロッピーディスクドライブ上部のフロッピーディスクドライブアクセス表示用ランプが緑色に点灯します。フロッピーディスクドライブのアクセス（フロッピーディスクの読み書き）の最中は、このランプが赤色に点灯します。緑色のランプの点滅は、フロッピーディスクの挿入を促していることを表します。
- ・フロッピーディスクが正しい向きで挿入されないと、本機はこれを検出し、自動的にフロッピー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フロッピーディスクを挿入してください。



イジェクトボタン

●フロッピーディスクの取り出し方

- ・本機のフロッピー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フロッピーディスクドライブからフロッピー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、フロッピーディスクを取り出したい場合には、フロッピー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。フロッピーディスクにデータを書き込む

場合などは、このランプが消え、イジェクトボタンを押してもフロッピーディスクを取り出すことはできません。ただし、約3秒以上このイジェクトボタンを押すと取り出せます。

◇フロッピー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、指で押さえたりなど）をしないでください。
- フロッピーディスクドライブ内には、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。
- フロッピー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、フロッピーディスクがフロッピーディスク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。

6.4 ハードディスク

ハードディスクは外部記憶装置の一種です。ハードディスクの基本的な使い方はフロッピーディスクとほとんど同じですが、フロッピーディスクに比べて、収納（記録）できる情報量がはるかに多いこと、および情報の読み書きが高速であるという点で優れています。

◇ハードディスクの特長および仕様

X68000 XVI **[HD]** は、本体内部にSCSI規格のハードディスクを内蔵しており、大容量の外部記憶装置として使用することができます。記憶容量は81Mバイトで、1.2Mバイトのフロッピーディスク約70枚分に相当します。

ハードディスクへの書き込みや読み出しは、高速で回転する硬い（ハード）磁性円板に磁気ヘッドでアクセスして行います。

ハードディスクの磁性円板は密閉されたケースに納められていて、フロッピーディスクのように出し入れすることはできません。密閉されたケースの中で、磁気ヘッドは、磁性円板からはんのわずかなすき間を保持したままアクセスを行います。ハードディスクのドライブが高速で回転しても磁性体を劣化させずに正確に情報のやり取りができるのは、磁性円板と磁気ヘッドの間にわずかなすき間があるためです。

ハードディスクは、記憶容量が大きいために、いくつものプログラムを内部に記録しておき、いつでも好きなときに取り出して使用することができます。フロッピーディスクで行うようなプログラムディスクの交換の手間がなくなるので、多数のソフトウェアを用途に応じて活用したい場合には、たいへん便利です。また、かなり大量のデータの処理や保存なども可能になり、データを複数のフロッピーディスクに分割して保存しなければならないといったわずらわしさがほとんどなくなります。

なお、X68000 XVIで内蔵用ハードディスクを利用する場合は、別売の増設用ハードディスクドライブ (81MB)「CZ-68H」をお求めください。(1基内蔵可能) X68000 XVIにCZ-68Hを内蔵した場合、SCSIインターフェースを持つ装置の接続は最大6台までとなります。

◇ハードディスクの使い方

お買い上げになられたときの状態では、ハードディスクはそのまま使用することはできません。使用する前にいくつかの作業を行う必要があります。この作業手順は、「第2部 1.5システム、辞書ディスクの内容を内蔵ハードディスクに転送する」に詳しく述べられているので、そちらをお読みください。

この記述にしたがってシステムなどの書き込みが終了すると、ハードディスクを使用することができます。

コンピュータ本体前面の電源スイッチを投入すると、ハードディスクからシステムを読み込んで本体が起動します。内蔵のハードディスクから起動したときは、

ハードディスク	→	[ドライブA]
フロッピーディスクドライブ0	→	[ドライブB]
フロッピーディスクドライブ1	→	[ドライブC]

にそれぞれ割り当てられます。

上記のように内蔵のハードディスクを一つのドライブとして使うこともできますが、ハードディスクをいくつかに分割して、たとえば一つの領域にはシステムディスクおよび辞書ディスクをインストール、もう一つの領域にはワープロ用に環境設定し、ワープロのシステムと辞書をインストールして使うことができます。また、Aさんの領域と、Bさんの領域に分割し、複数の人で使うこともできます。

このように1台のハードディスクを領域分割して使うには、SX-WINDOW上のHDフォーマット、X、または、コマンドモード上、FORMATコマンドの「領域確保」で、たとえば40Mバイトずつというように複数の領域を確保します。このように2つに分割し、ハードディスクから起動すると、ドライブの割り当ては次のようになります。

ハードディスク (領域1)	→	[ドライブA]
ハードディスク (領域2)	→	[ドライブB]
フロッピーディスクドライブ0	→	[ドライブC]
フロッピーディスクドライブ1	→	[ドライブD]

ハードディスクを領域分割すると、ハードディスクから起動するとき、分割してできたどのドライブから起動されるのかが問題になりますが、あらかじめHDフォーマット、X、または、FORMATコマンドで設定されている、自動起動領域から起動されるようになっています。上の例でいうと、領域2が「自動起動」になっていた場合、ドライブBからシステムを読み込んで起動されます。

また、起動時 (ハードディスクからの起動の場合のみ) に、どの領域から起動するかを選択したいときには、**HELP** キーを押しながらリセットスイッチを押してください。次のようなメッセージが表示されます。



ここで、起動したい領域（番号で判断してください）にカーソルを合わせ、**[Enter]**を押すと、選んだ領域から起動されます。また、次に起動するときは、今回選択した領域から自動起動されます。

なお、ドライブの割り当ては、DRIVEコマンドを使って確認できます。

ハードディスクのファイルの操作のしかたは、フロッピーディスクを使用する場合と本質的に違いはありません。プログラムの実行やデータファイルの処理など、割り当てられたドライブ名（A、B、Cなど）を指定するだけです。ハードディスクかフロッピーディスクかというメディアの違いを意識する必要はまったくありません。

大量のデータを処理する場合には、ハードディスクを使うと大幅に時間を短縮できるので、データファイルなどはハードディスクに作成するとよいでしょう。

なお、FORMATコマンドについては『Human68kユーザズマニュアル』を参照してください。

- ハードディスクへの書き込みや読み出しが行われているときは、本体前面のハードディスクドライブアクセス表示用（HD BUSY）ランプが赤色に点灯します。
 - コンピュータ本体前面の電源スイッチを切ると、ハードディスクの磁気ヘッドは、 SHIPPINGゾーンと呼ばれる磁気ヘッドの退避領域へ自動的に移動します。
 - SX-WINDOW上のスイッチX、またはコマンドモード上のSWITCHコマンドでハードディスクからの起動に設定している場合に、フロッピーディスクから起動したいときは、**[OPT.1]**キーを押したままリセットスイッチを押し、**[OPT.1]**キーをしばらく押し続けてください。
- また、ハードディスクに何らかの異常が発生して、ハードディスクから起動できなくなったときにも**[OPT.1]**キーを使ってフロッピーディスクから起動してください。

◇ハードディスク取扱上のご注意

—X68000 XVI **HD** をご使用の方へ—

—X68000 XVIにCZ68Hを内蔵された方へ—

- ハードディスクの動作中 (HD BUSY が赤色に点灯しているとき)、コンピュータ本体に強い衝撃や振動を与えたり、電源を切ったりしないでください。磁気ヘッドが磁性円板に触れて、ハードディスクに保存したデータを壊す恐れがあります。
- ハードディスクドライブは大容量のデータが保存できるため、何らかの原因でハードディスクに保存したデータが壊れたとき、その被害は膨大なものとなる恐れがあります。ハードディスクのデータを失う危険を防止するために、フロッピーディスクへの保存 (バックアップ) はこまめに行ってください。ハードディスクからフロッピーディスクへバックアップするにはBACKUPコマンドを、BACKUPコマンドでバックアップしたファイルの復元は、RESTOREコマンドを使用してください。 (『Human68kユーザズマニュアル』を参照してください)。
- 本機に内蔵されているハードディスクは、SCSI規格 (SCSIについては付録「D.SCSIインターフェイスの取り扱いについて」を参照してください) の信号で動作しているため、SCSIデバイスドライバ(SCSIDRV.SYS) が登録されていないアプリケーションソフトで内蔵用ハードディスクを使用することができません。SCSIデバイスドライバ (SCSIDRV.SYS) の登録については、『Human68kユーザズマニュアル』「第7章システムの構築」を参照してください。なお、本機に同梱されているソフト (Human68k、SX-WINDOW、日本語ワープロ) には、SCSIデバイスドライバ(SCSIDRV.SYS) が登録されています。
- Human68k ver 1.0上で動作するアプリケーションソフトでは、内蔵用ハードディスクを使用できません。

第2部

基本的な使い方

1. 使用開始から終了まで

1.1 電源の ON、OFF

(1) 電源を入れる前に

コンピュータをパッケージから出したら、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。フロッピーディスクドライブの中に保護シートが入っていますので、まずこれを取り除いてください。保護シートは、フロッピーディスクドライブの磁気ヘッドを輸送時の損傷など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。

フロッピー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、両方のフロッピー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出してください。

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いとき、このシートをフロッピーディスクドライブ内に入れておけばフロッピー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、コンピュータ本体と各周辺機器との接続を確認した後、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、コンピュータをパッケージ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、専用カラーディスプレイテレビやプリンタなど、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面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、コンピュータ本体の前面の16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯します。

(クロック周波数の切り換えについては本章「1.2 その他のスイッチ」を参照してください。)

- ②専用カラーディスプレイテレビや周辺機器などの電源を入れてください(電源スイッチの位置は、それぞれの取扱説明書で確認してください)。このとき、専用カラー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、コンピュータ本体の前面にある電源スイッチを押して“入”(ON)の状態にしてください。

1. 使用開始から終了まで

16MHzまたは10MHz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、専用カラー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。

〈X68000 XVIの場合〉	ディスクから起動できません。 正しいディスクをセットしてください。
〈X68000 XVI HD の場合〉	起動可能な領域がありません。

コンピュータは電源を入ると、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、それぞれのフロッピーディスクドライブにフロッピーディスクが入っているかなどを調べます。

この場合は、まだフロッピーディスクドライブ0、1のどちらにもフロッピー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。ここで、SX-WINDOW システムディスクまたは、Human68k システムディスクをドライブ0に挿入すると、フロッピーディスクからシステムが起動します。この後の作業は、本書1.5システム、辞書ディスクの内容を内蔵ハードディスクに転送する（内蔵ハードディスクからの起動）ならびに「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」を参照してください。

CONFIG.SYSファイルに登録されているSCSI装置が接続されていない場合には十数秒程度、起動時間が長くなります。(SCSIについては付録「D.SCSI インターフェースの取り扱いについて」を参照してください。)

CZ-634Cをお持ちの方で、SCSI装置をご使用にならない場合は、お手数ですがCONFIG.SYSファイルを下記のように変更してください。

CONFIG.SYSファイル内の下記SCSIデバイスドライバ登録行を削除します。

DEVICE=YSYSYSCSIDRV.SYS /ID0

※CONFIG.SYSファイルの変更、削除方法については、『Human68K ver2.0 ユーザーズマニュアル』「第7章 システムの構築」を参照してください。

※CONFIG.SYSファイルの変更はバックアップしたディスクに行ってください。

バックアップの方法については本頁「1.3マウストラックボールを使用してのバックアップコピーの作成」を参照してください。

(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)にコンピュータ本体前面の電源スイッチを“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。

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。アプリケーションソフト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フロッピーディスクドライブやハード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）ことを確認してください。その後フロッピーディスクはイジェクトしてください。フロッピー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、専用カラーディスプレイテレビやプリンタなどの周辺機器の電源を“切”（OFF）にしてください。
- ⑤（完全に電源を切る場合には）コンピュータ本体前面の電源スイッチが完全に切れている（16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯している）のを確認してから、コンピュータ本体後面のメイン電源スイッチを“切”（OFF）にしてください。

※コンピュータ本体前面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。

1.2 その他のスイッチ

(1) クロック周波数切換スイッチ(CLOCK SPEED)

本機はクロック周波数16MHzで高速動作しますが、ソフトウェア、または周辺機器の都合で10MHzを使用する場合は、このスイッチで切り換えます。なお、動作中にスイッチを切り換えてもクロック周波数は変更できませんので、切り換えは電源を入れる前に行ってください。動作中にクロック周波数を変更するときは、まず、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（前項参照）、スイッチを切り換えてから再度前面の電源スイッチを押して“入”（ON）にしてください。なお、クロック周波数の設定状態は前面のインジケータ部で確認できます。インジケータ部については、第1部「3.1⑩インジケータ部」を参照してください。



(2) リセットスイッチ(RESET)

作業を途中で中止して、再スタートするときや、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きをしてしまい、正しい終了操作ができないとき（「暴走」などと呼ばれる）には、リセットという操作をします。

リセットするには、本機上部についているリセットスイッチ(RESET)を一回押すだけです。すると、システムディスクを入れてスタートしたときと同じように、起動します。

なお、**CTRL** キーと **OPT.1** キーと **DEL** キーを同時に押してもリセットできます。

(3) インタラプトスイッチ(INTERRUPT)

本機の上部には、リセットスイッチの他に、インタラプトスイッチ(INTERRUPT)もついています。これは、コンピュータ内部に最上位の割り込みをかけるときに使用されるもので、特にプログ

1. 使用開始から終了まで

ラムのデバック作業のときなどに使用するものです。通常は、ほとんど使用する必要はありませんが、使用した場合は、現在の作業を中断してメッセージが表示されます。ここで、“中止”を選択した時は、使用されていたモードに応じて、例えば、Human68k のコマンドモードならばプロンプト状態に戻り、X-BASIC のプログラムモードならば “Ok” 表示の状態などに戻ります。

1.3 マウス・トラックボールを使用してのバックアップコピーの作成

(1) 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回クリックする (押す／離す))

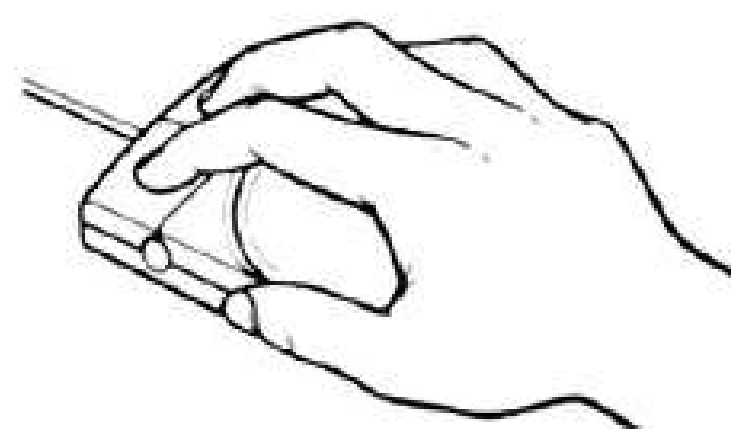
という4つの基本動作をマスターするだけで、自由に使うことができます。マウスとして使う場合も、トラックボールとして使う場合も、これら4つの動作で作業を進めてゆくことには変わりありません。

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

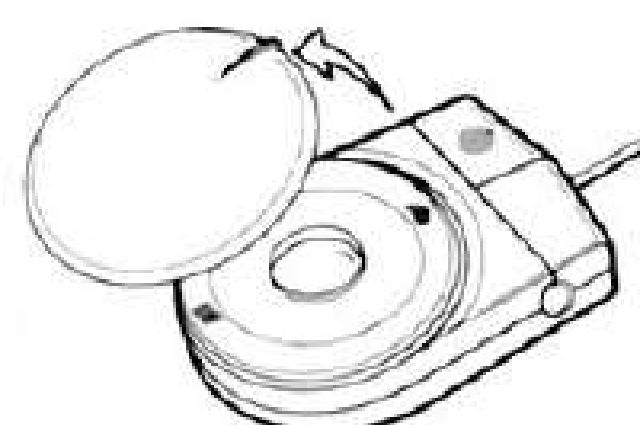
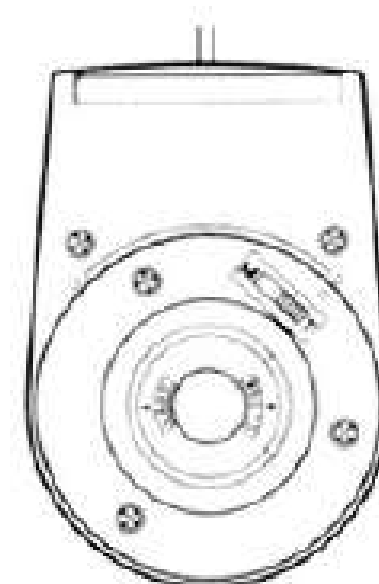
(マウスとして使用する場合)

まず、机の上などに30cm 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。



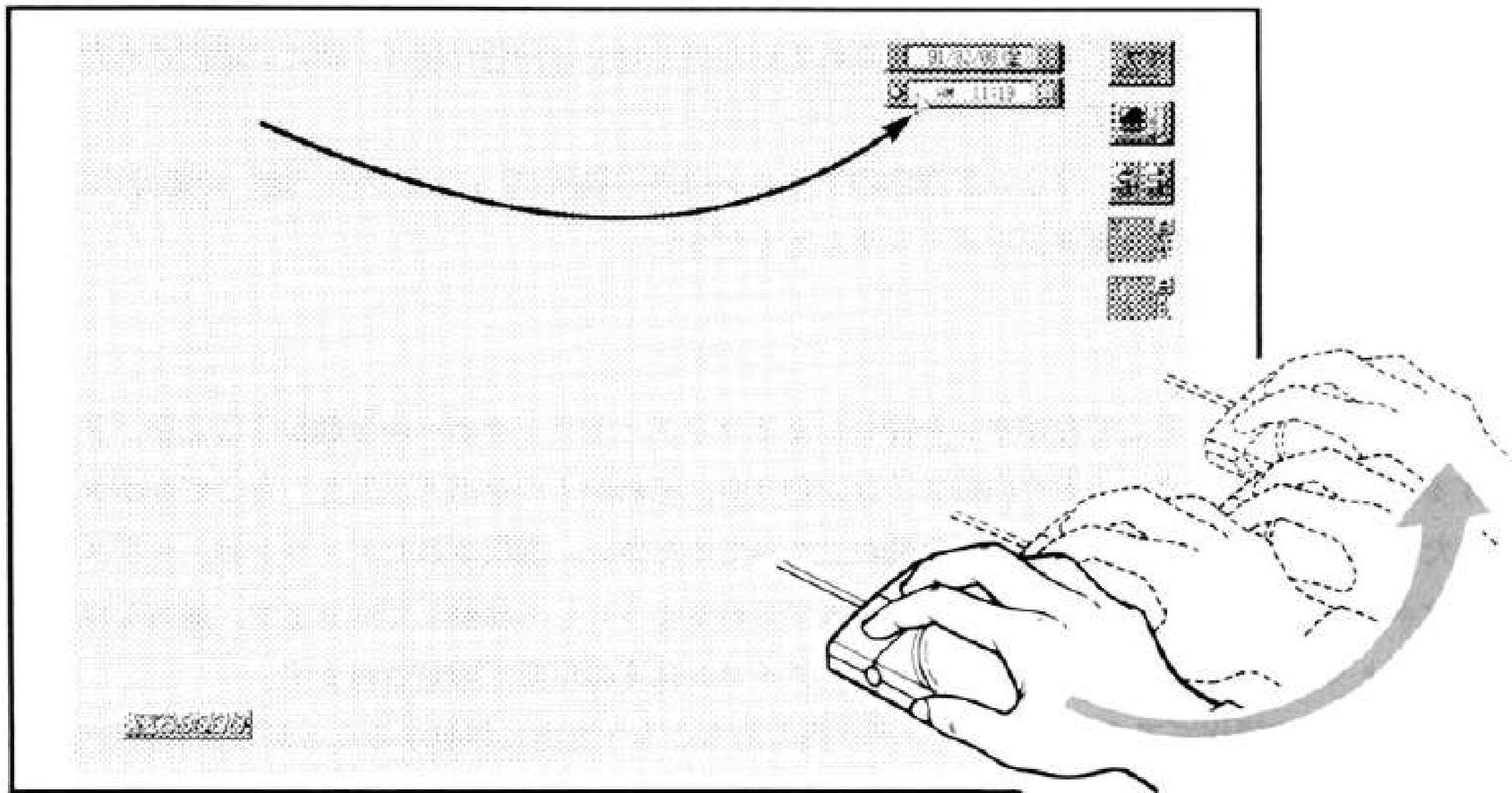
(トラックボールとして使用する場合)

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。



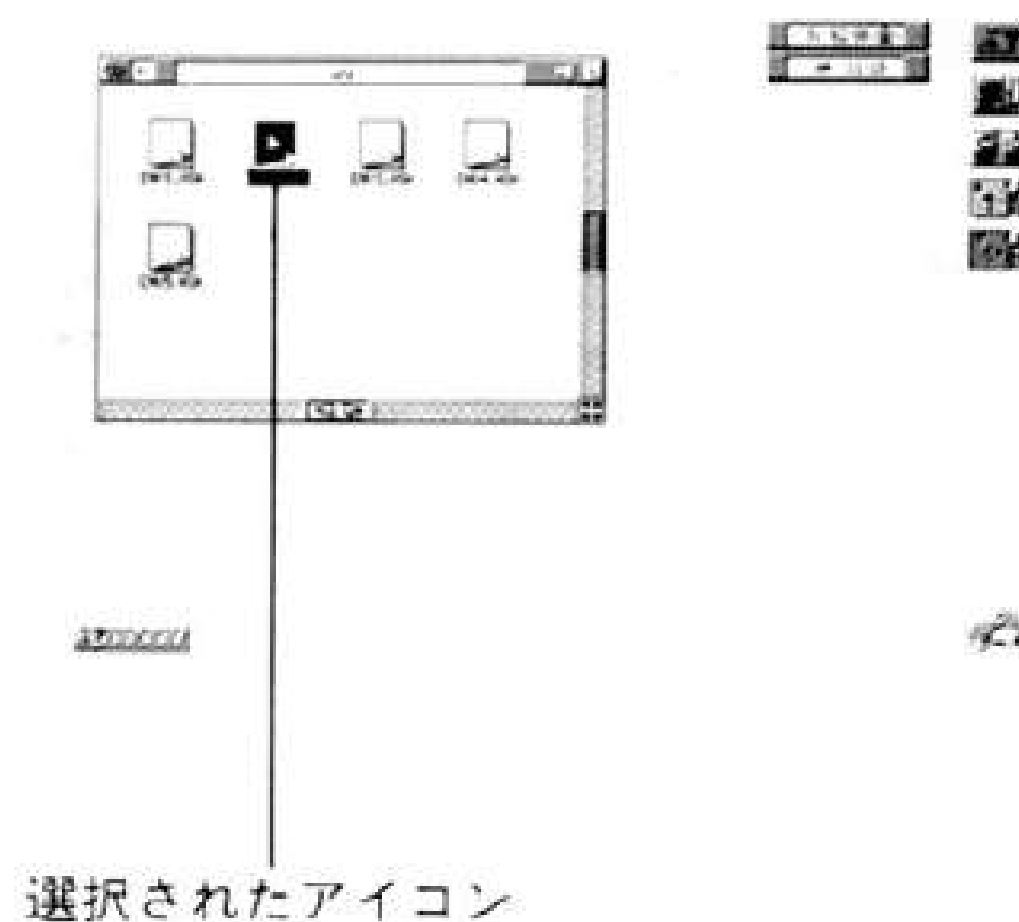
ポインタは矢印の形をしていますが、仕事の内容によっては他の形になることもあります。

●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、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。ウイ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・トラックボールの左ボタンを押してみましょう。ウインドウの中に収められているアイコンにポインタを重ね、そのままでマウス・トラックボールの左ボタンを軽く一度押して離してみてください。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。

1. 使用開始から終了まで

左ボタンを押して離すときには、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、左ボタンで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。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。

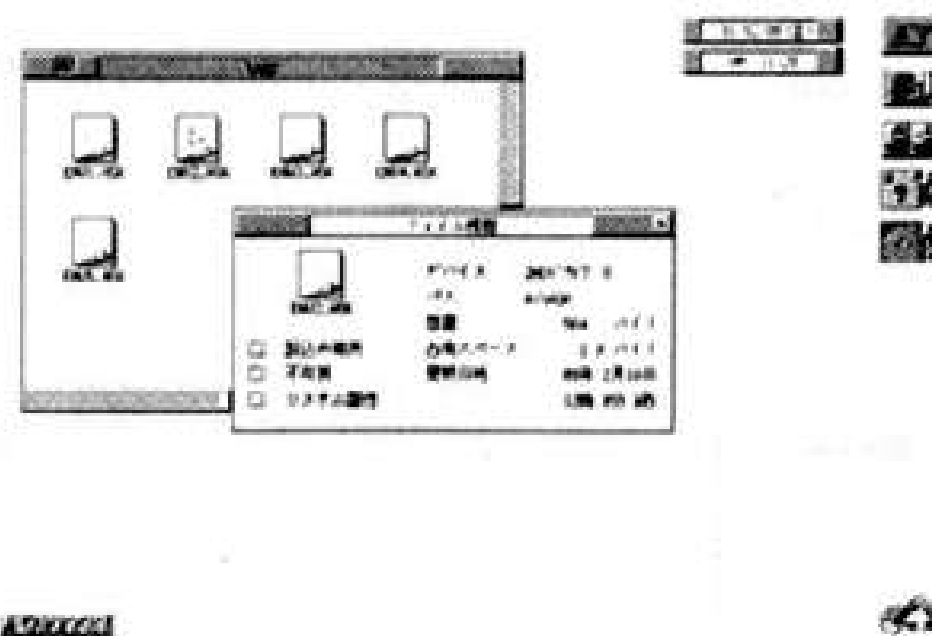
●ドラッグする

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・トラックボールの左ボタンを離せば、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、主にファイルを実行したり、フォルダーやアイコン領域のアイコンのウィンドウを開くときに使います。ここでは、“キャンバス”という名前のフォルダーのウィンドウを開いてみましょう。そのフォルダーにポインタを重ね、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)。



ウィンドウを閉じるには、ウィンドウの右上にある“×”のマーク（クローズボタン）を左ボタンでクリックします。“×”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、吸い込まれるように閉じてゆきます。

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。左ボタンのクリックは、この他、状況に応じて表示されたメッセージウィンドウの“設定”または“取消”などを選択する場合にも使用します。

・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、そこで左ボタンを押したままドラッグする。

・ファイルを実行したり、ウィンドウを開くには・・・

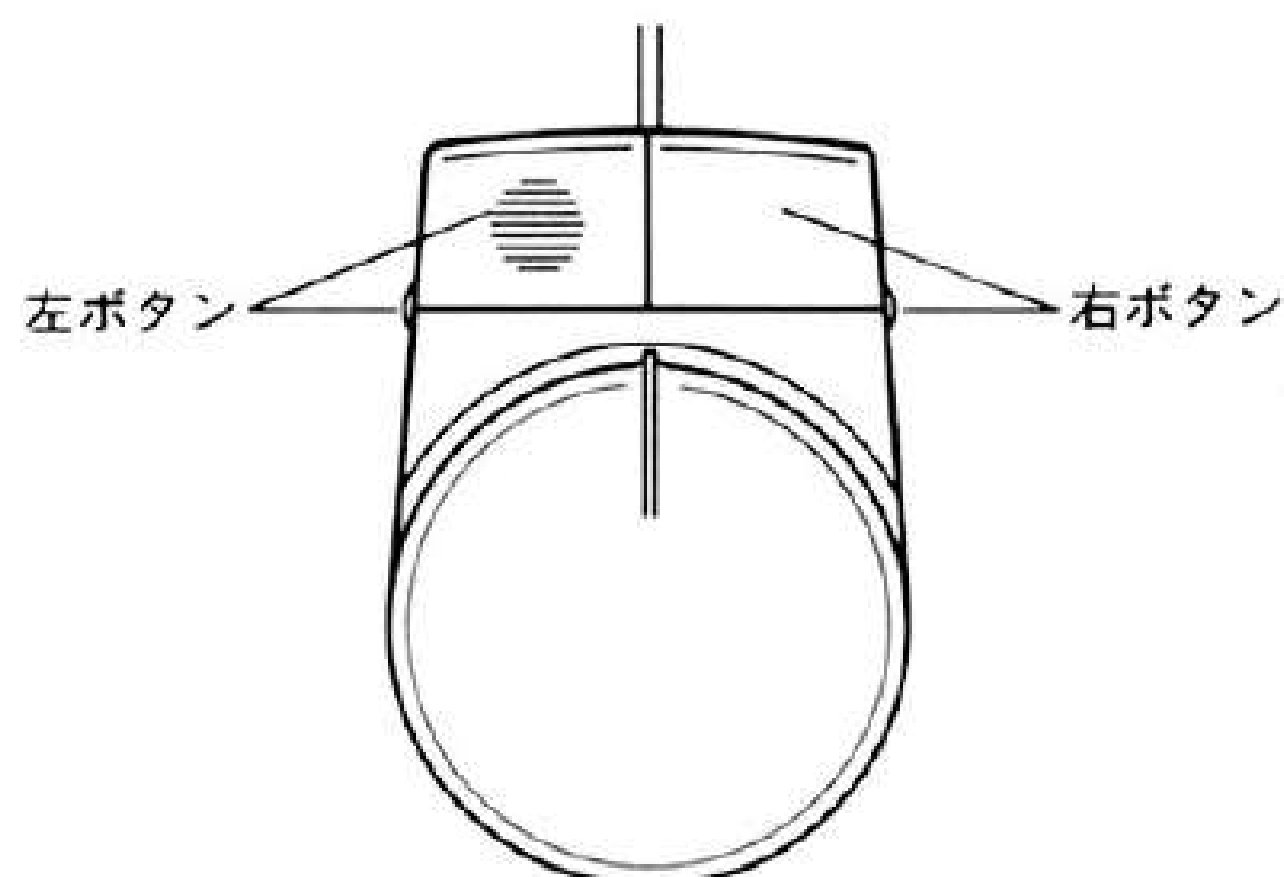
目的のアイコンをポイントし、そこで、左ボタンをダブルクリックする。

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。

左右の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。

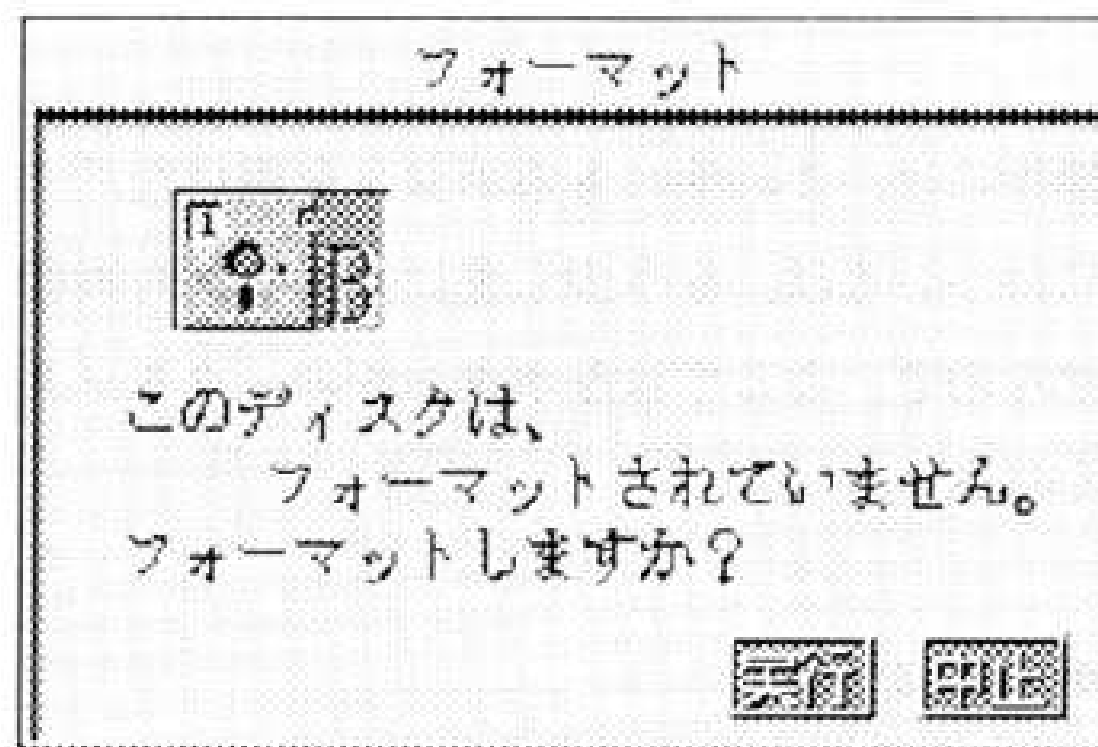


1. 使用開始から終了まで

(2) フロッピーディスクのバックアップコピーの作成

ここでは、マウス・トラックボールを使用して、本機に付属しているシステムディスクやSX-WINDOW、日本語ワードプロセッサなどの5枚のフロッピーディスクのバックアップコピーを作成してみましょう。なお、通常はこのバックアップされたフロッピーディスクを使用し、マスターディスク(原本)は必ず保存しておいてください。それでは、次の手順にしたがってシステムディスクのバックアップコピーを作成します。

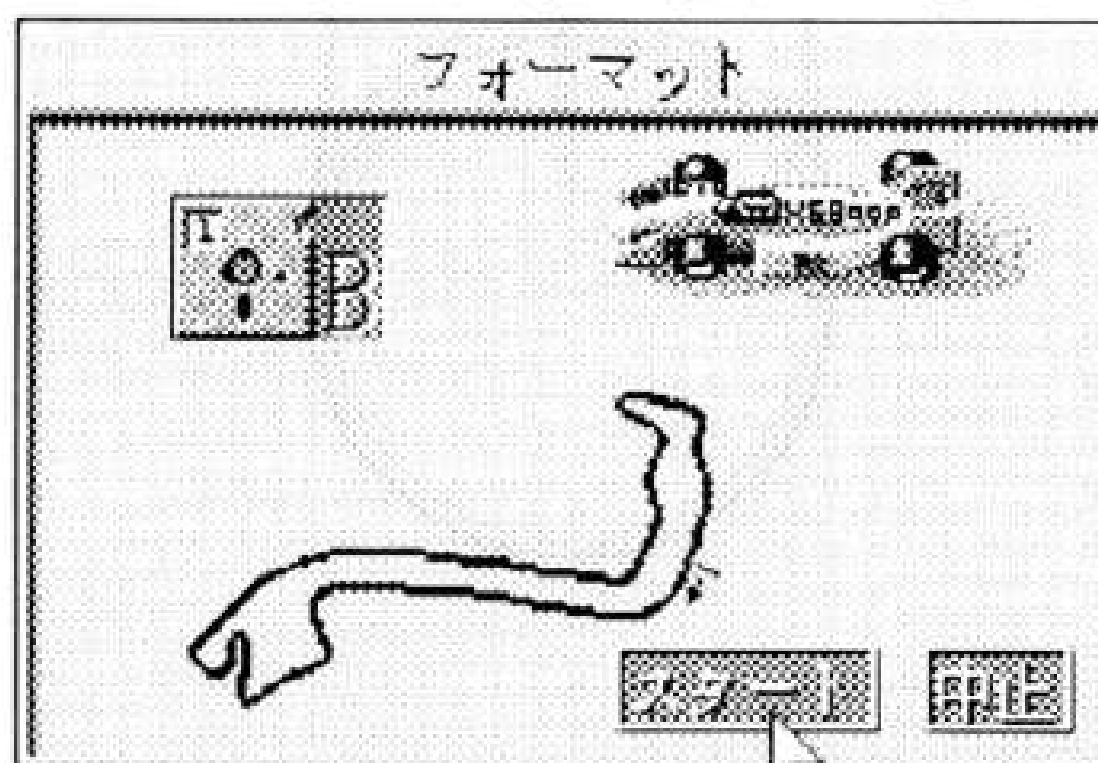
- ①まず、フロッピーディスクドライブ0に付属のSX-WINDOWシステムディスクを入れて、コンピュータ本体を起動します。本節では、フロッピーディスクドライブ0からシステム起動している場合を前提に説明していますので、デスクトップ画面上ではフロッピーディスクドライブ0がドライブA(ドライブアイコンA)にフロッピーディスクドライブ1がドライブB(ドライブアイコンB)に対応しています。なお、ここでいうドライブアイコンとは、デスクトップ画面の右上のフロッピーディスクの形をしたアイコンを指します。ドライブアイコンについての詳細は、「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」を参照してください。
- ②次に、フロッピーディスクドライブ1にお買い上げになられたばかりの新品のフロッピーディスク(フォーマットされていないもの)を挿入すると、次のようなメッセージが表示されます。



新品のフロッピーディスクは、そのままでは使用できません。このため、中にデータを書き込めるような準備を整える(データを書き込めるように区付けをする)作業が、フォーマット(初期化)です。

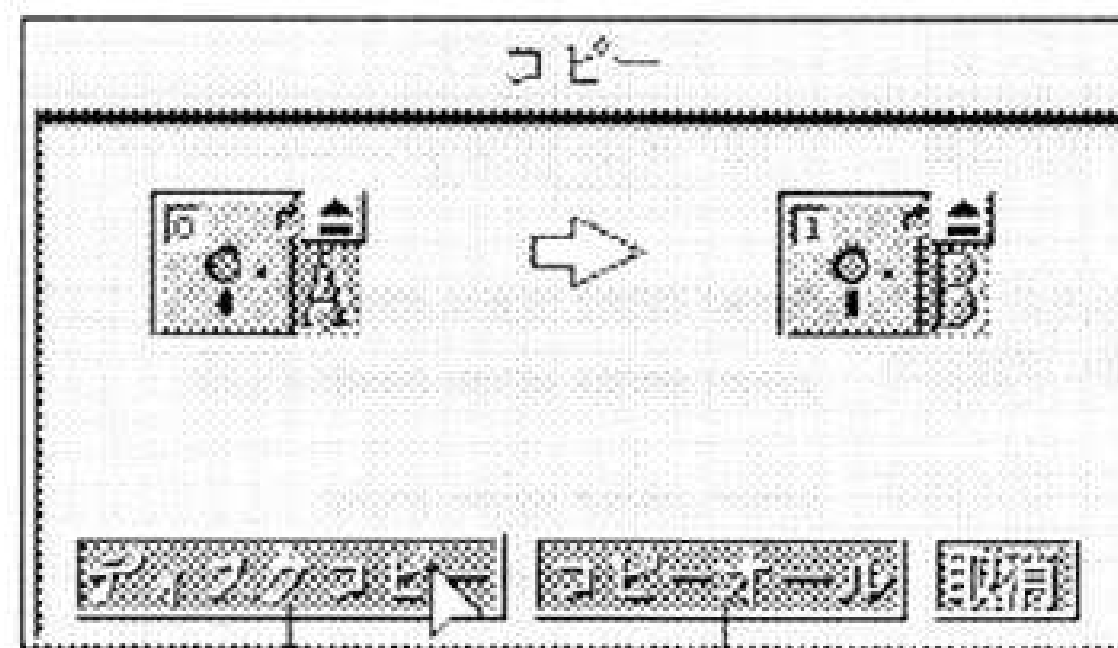
- ③フロッピーディスクドライブ1に挿入されているフロッピーディスクをフォーマットするために、マウス・トラックボールのポインタを“実行”まで移動して、左ボタンをクリックし、次に表示される“スタート”の位置で、左ボタンをクリックします。すると、フォーマットが始まり、しばらくしてフォーマットが終了すると、ドライブアイコンBの中に、フロッピーディスクの絵が表示されます。

なお、ここでフォーマットをしない場合は、“中止”を左ボタンでクリックしてください。



※すでにデータが記憶されているフロッピーディスクをフォーマットするとデータはすべて消えてしまいます。したがって、必要なフロッピーディスクを誤ってフォーマットしてしまうことのないよう十分に注意してください。

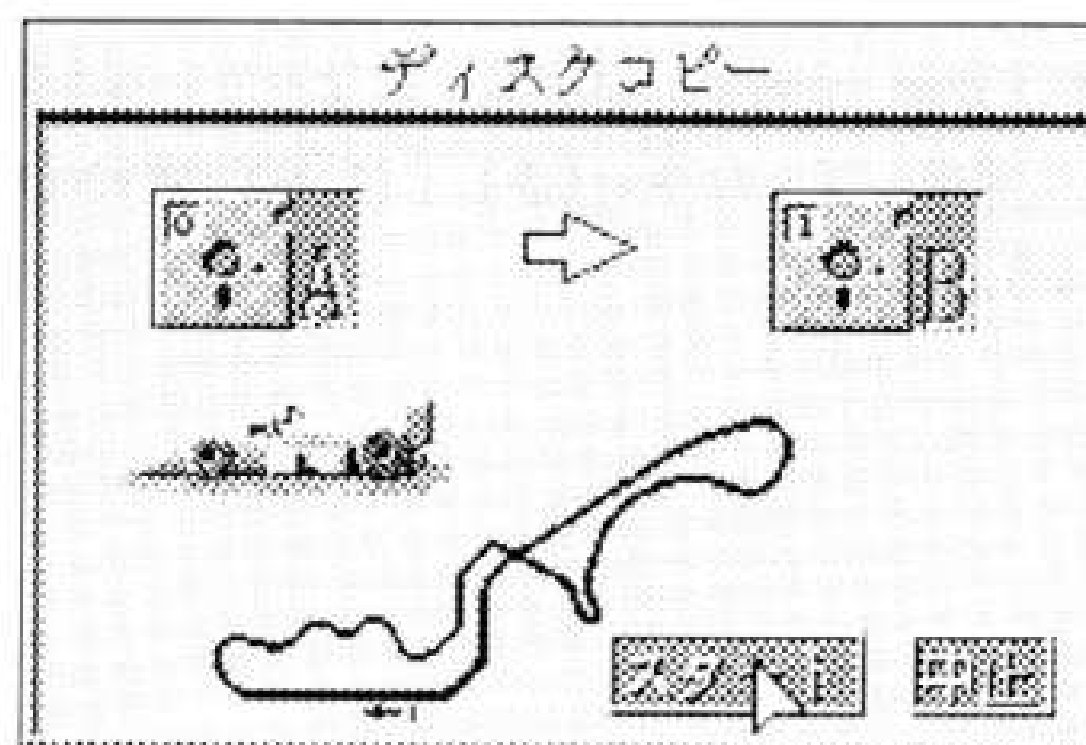
- ④マウス・トラックボールのポインタをドライブアイコン A (原本のシステムディスク) のセンターホールのはば中央に持って行ってポイントし、左ボタンを押します。次に、左ボタンを押したまま、四角い点線がドライブアイコン B (コピー先のフロッピーディスク) にはば重なるまでドラッグします。はば重なったら、左ボタンを離します。すると、次のようなメッセージが表示されます。



コピー先ディスクのデータをすべて消去しコピー元ディスクとまったく同じディスクを作成します。

コピー先ディスクのデータはそのままにしてコピー元のデータを新たに追加します。

- ⑤マウス・トラックボールのポインタを“ディスクコピー”まで移動して、左ボタンをクリックします。



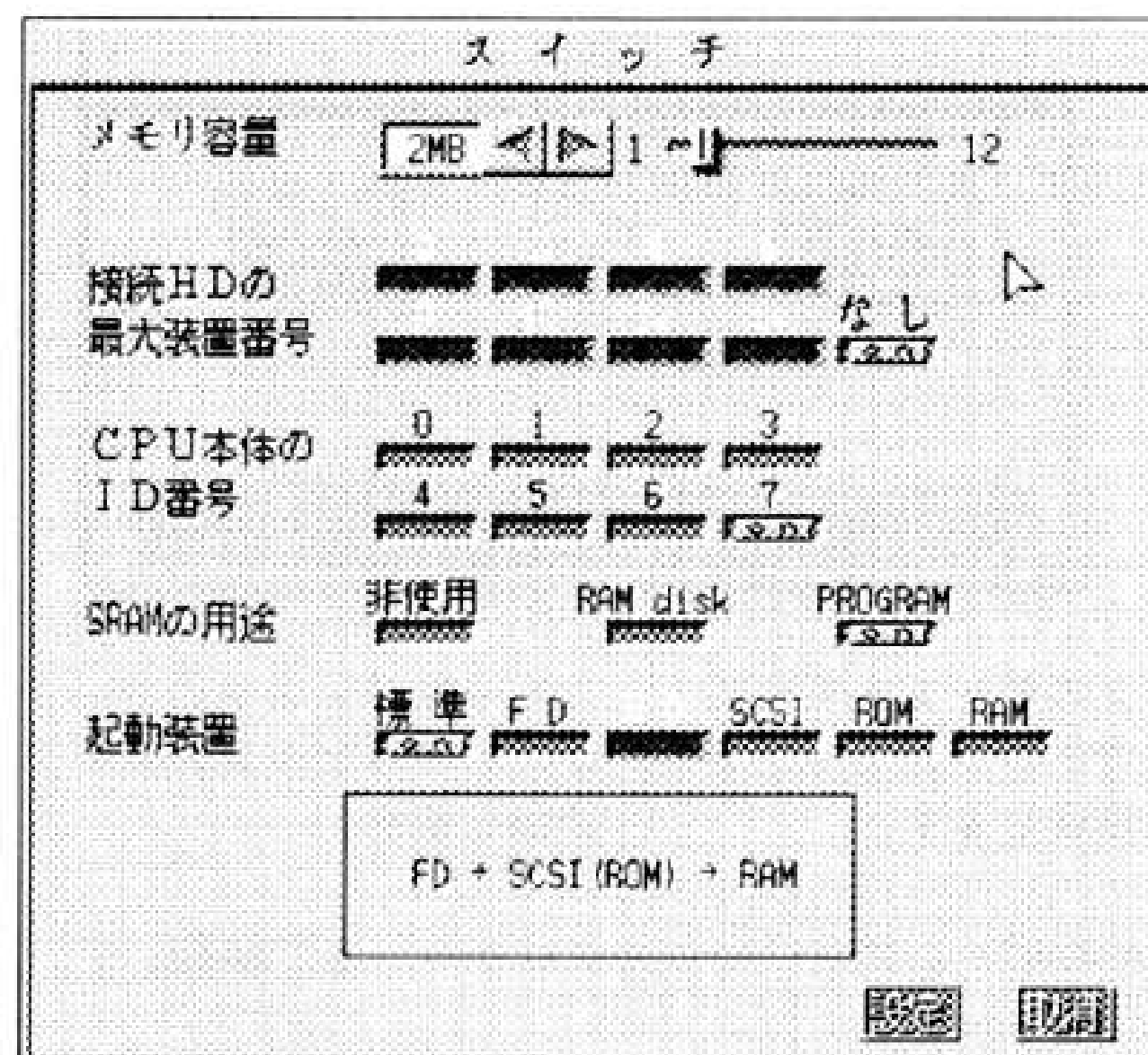
よければ、マウス・トラックボールのポインタを“スタート”まで移動して、左ボタンをクリックします。なお、ここで中止したい場合は、“中止”を左ボタンでクリックしてください。

- ⑥すると、フロッピーディスクのオールコピーが始まり、正常に終了したら、システムディスクのバックアップコピーを作成したことになります。他のフロッピーディスクについても同様の方法でバックアップコピーを作成してください。以降の説明ではこのバックアップされたシステム、辞書、日本語ワードプロセッサディスクの使用を前提に進めていきますのでご注意ください。

1.4 メモリサイズの確認

本機はメインメモリ 2 Mバイトを標準実装していますが、メモリスイッチ(スタティックRAM)の中のメモリサイズの設定が、2 Mバイトすなわち2048Kバイトになっているか確認してみましょう。なお、他の項目の値は、ここでは変更しないでください。

“アクセサリ”ウインドウ内の“スイッチ.X”という名前のファイルをダブルクリックすると、次のようなウインドウが表示されます。



このウインドウの中の“メモリ容量”の値が、“2MB”になっているか確認します。もし、異なった値になっていたら、“2MB”に変更してください(詳しくは『SX-WINDOWユーザーズマニュアル』「スイッチ」を参照してください)。

1.5 システム、辞書ディスクの内容を内蔵ハードディスクに転送する（内蔵ハードディスクからの起動）

————— X68000 XVI **HD** をご使用の方へ —————
 ————— X68000 XVIにCZ-68Hを内蔵された方へ —————

X68000 XVI **HD** には、81Mバイト3.5インチハードディスクドライブが1基内蔵されていますが、お買い上げになられたばかりの状態（工場出荷時の状態）では、このハードディスクはそのまま使用することができません。また工場出荷時の状態では、フロッピーディスクドライブから優先的にシステム起動するように設定されています。したがって、X68000 XVI **HD** をご使用になる場合は、まず始めに次のような手順にしたがって、内蔵ハードディスクを領域確保し、システム、辞書ディスクの内容を内蔵ハードディスクに転送して、内蔵ハードディスクからシステム起動するように設定しなおしてください。そうすることで、フロッピーディスクに比べより大量のデータを高速に設定できるというハードディスクの特長をご利用できます。以降は、本体外部にフロッピーディスクドライブを接続していないものとして説明を進めます。

また、X68000 XVIに増設用ハードディスクドライブ（CZ-68H）を内蔵された方は、X68000 XVI **HD** と同様の機能、操作方法となりますので、本書のX68000 XVI **HD** についての説明もお読みください。

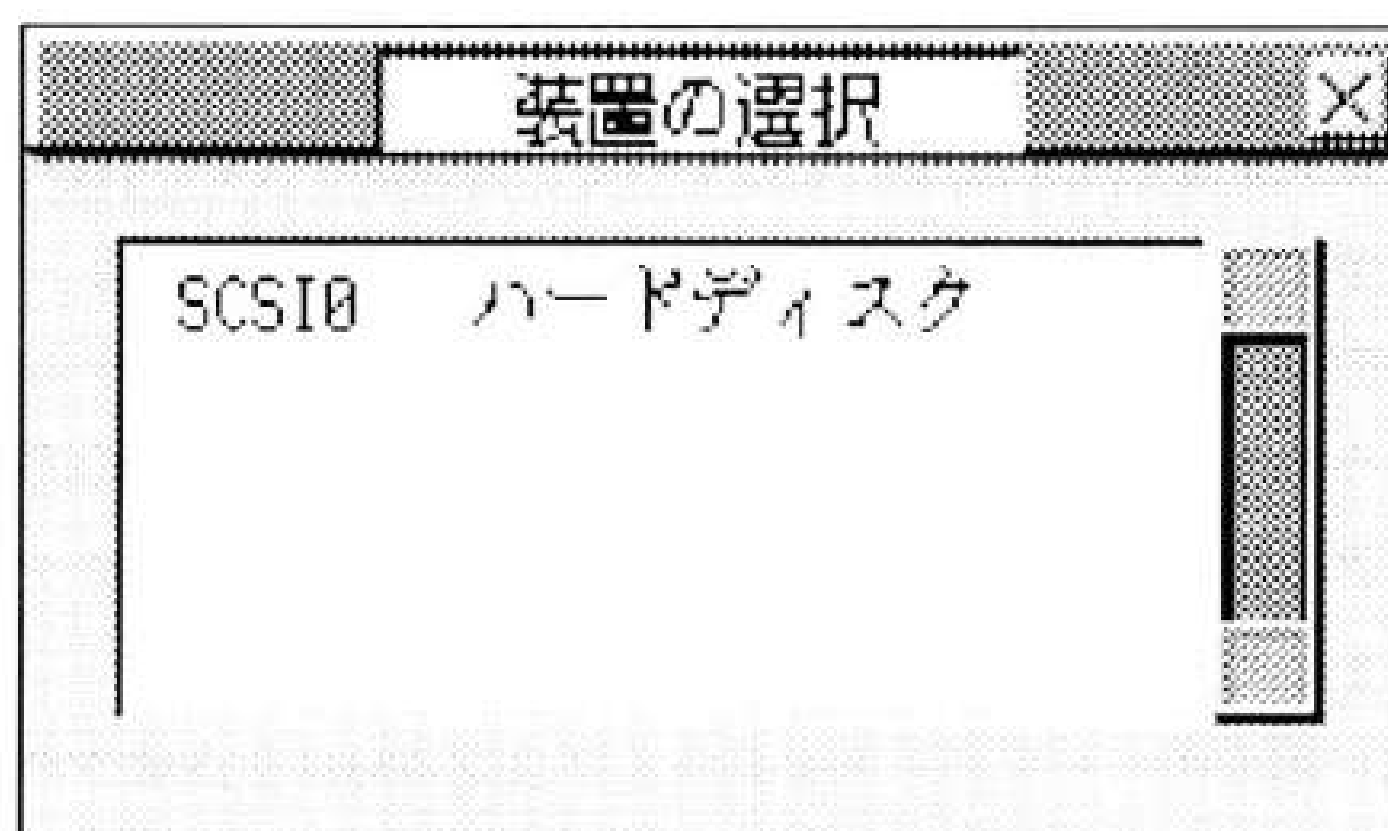
① 内蔵ハードディスクの領域確保

まず、フロッピーディスクドライブ0に付属のSX-WINDOWシステムディスクを、ドライブ1にSX-WINDOWアプリケーションディスクを入れて、電源を入れてください。
 しばらくすると次のように表示されます。

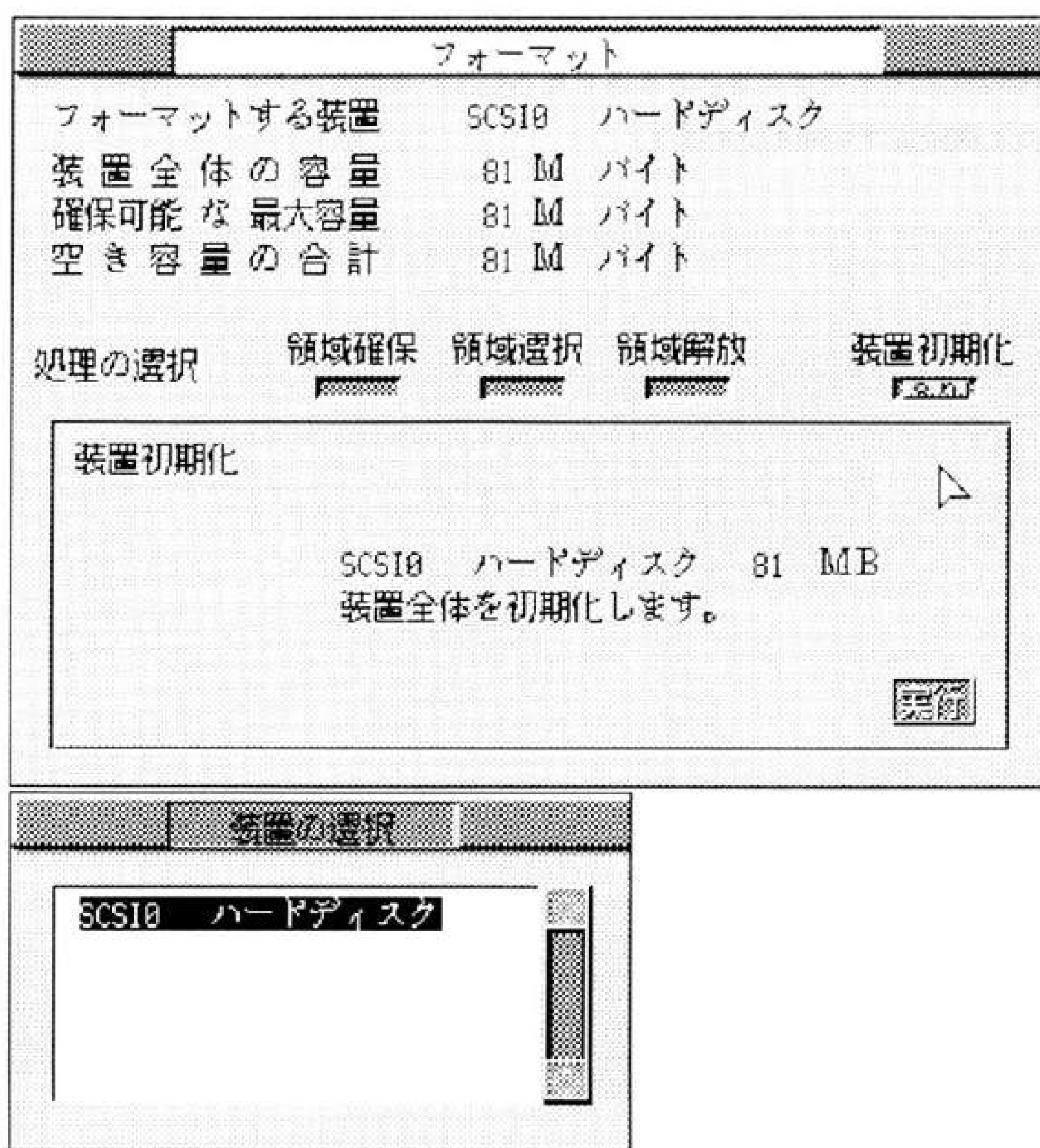


1. 使用開始から終了まで

ポインタをドライブアイコンB(「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」「第4章4.5ドライブアイコン」参照)まで移動して、左ボタンをダブルクリックすると、ドライブBのウィンドウが開きます。ポインタをドライブBのウィンドウのスクロールボックス内、△の中央へ移動し左ボタンをクリックするとウィンドウ内のアイコンが上にスクロールし「HDフォーマット.X」というアイコンがでてきます。「HDフォーマット.X」というアイコンの上にポインタを移動し、左ボタンをダブルクリックすると次のような画面が表示されます。



ここで「SCSI0 ハードディスク」の文字の上にポインタを移動し、左ボタンをクリックすると次のようなウィンドウが表示されます。



“フォーマット” ウィンドウをクリックし、アクティブにし、“装置初期化” のすぐ下のボックスをクリックした後“実行” をクリックして装置の初期化を行います。

※すでにデータが記憶されているハードディスクを初期化すると、データはすべて消えてしまいます。したがって、必要なデータ等を誤って消さないよう、十分に注意してください。

装置の初期化が終了しましたら、“領域確保” のすぐ下のボックスをクリックした後確保する容量、システム転送を“する” を指定します。なお、SX-WINDOW と辞書ディスクの領域を確保する場合、3MB以上の領域確保を行ってください。

“実行” をクリックすることで、領域確保が行われます。

※システム転送を“する” と指定した場合、「COMMAND.Xが見つかりません」というメッセージがでます。これは「SX-WINDOW ver1.0」のシステムディスクにCOMMAND.Xが入っていないためですが、SX-WINDOWの起動にCOMMAND.Xはとくに必要ありませんので、そのまま“確認” をクリックしてください。

“装置の選択” ウィンドウをクリックし、アクティブにします。クローズボタン（「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」第3章3.1ウィンドウの基本機能」参照）をクリックし、“確認” をクリックすると、SX-WINDOWがフロッピーディスクから再起動します。

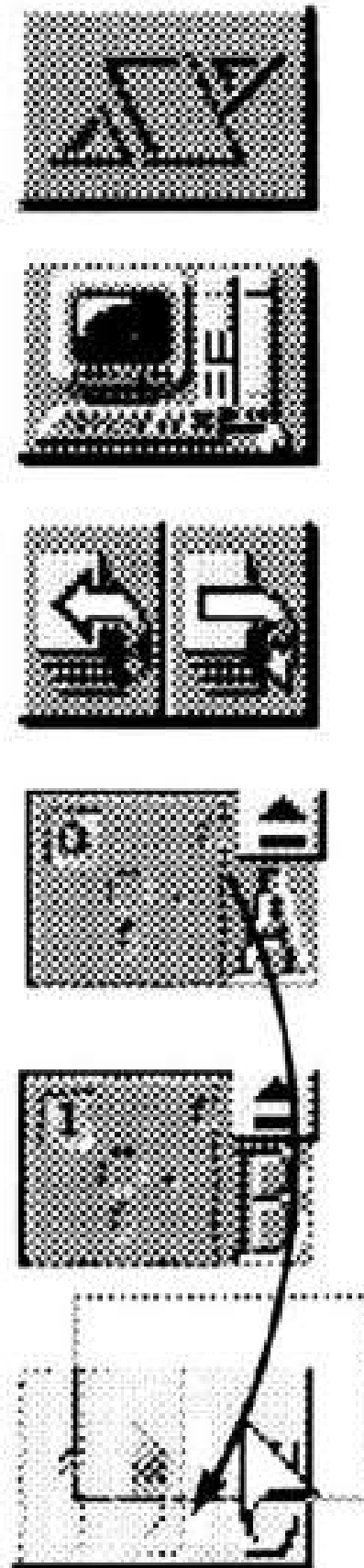
② システム、辞書ディスクの全ファイルを内蔵ハードディスクへ転送

システムアイコン（「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」第4章4.2システムアイコン」参照）にポインタをかさねて右ボタンを押して表示されるポップアップメニューからドライブトレイを選択し、“ドライブトレイ” ウィンドウを表示します。

1. 使用開始から終了まで

“ドライブトレイ” ウィンドウ内から領域確保したハードディスクのドライブアイコンをドラッグしてデスクトップ上に移動します。

つぎに、ドライブアイコンAをハードディスクのドライブアイコンの所までドラッグして重ねます。これによりドライブAのファイルがハードディスクに転送されます。同様手順でドライブBの内容をハードディスクに転送します。

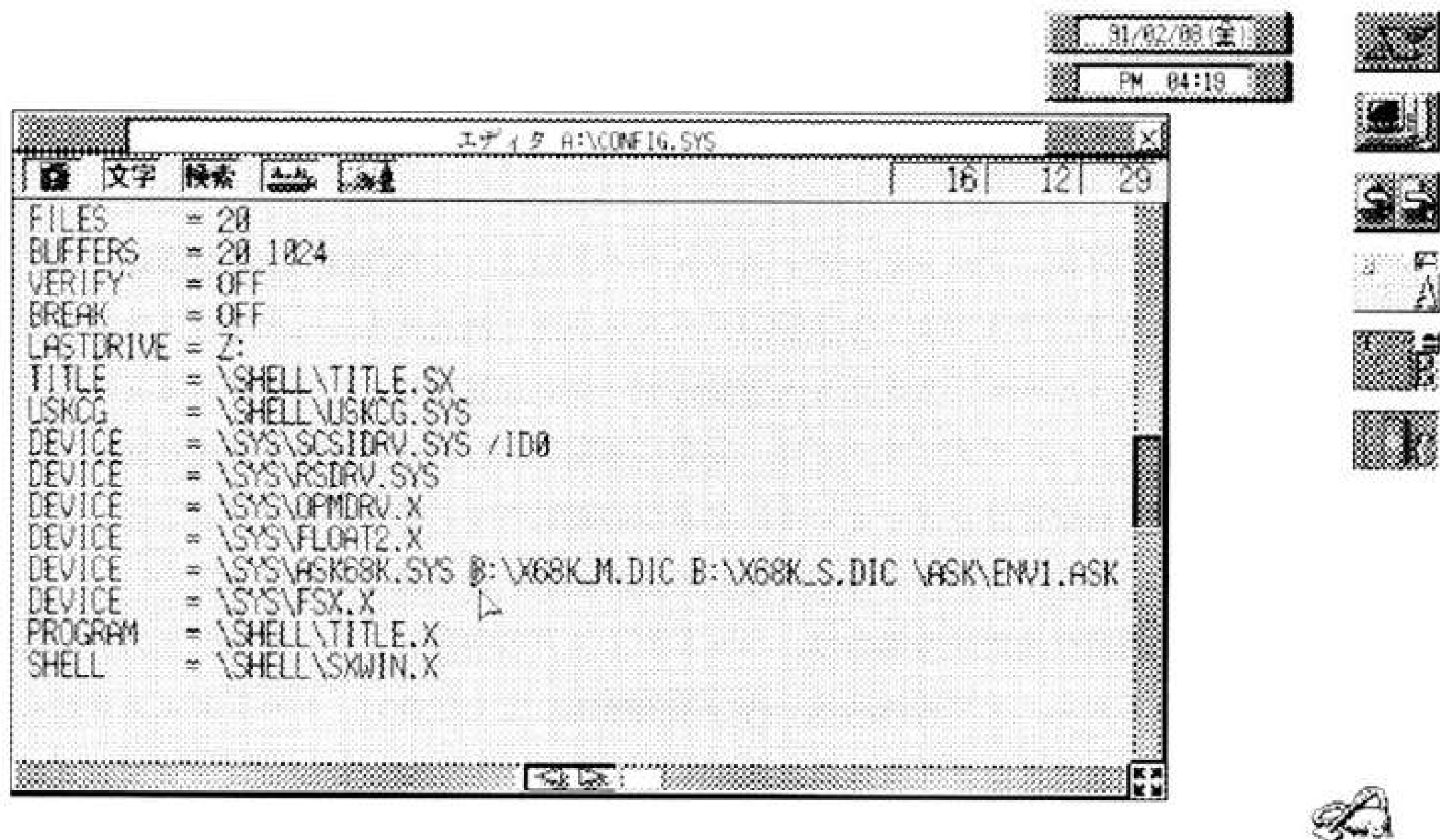


ドライブアイコンBのイジェクトボタン（『SX-WINDOW ユーザーズマニュアル』「第4章4.5ドライブアイコン」参照）をクリックしてディスクを取り出し、ドライブ1（ドライブB）に辞書ディスクを入れ、同様の手順で辞書ディスクの内容をハードディスクに転送します。

※前頁の“フォーマット”ウィンドウの“領域選択”で確保した領域を自動起動に設定することにより、内蔵ハードディスクからシステムを起動する事ができます。前述の手順でシステムと辞書ディスクの内容を転送した内蔵ハードディスクからシステムを起動した場合、CONFIG.SYSファイルを書き替える事によって、辞書が使用できるようになります。

次の手順でCONFIG.SYSファイルを下記の通り書き替えてください。

- ①「SX-WINDOW」の起動したドライブアイコンのウィンドウをオープンします。
- ②そのウィンドウ内の“CONFIG.SYS” ファイルをクリックして選択（反転状態）にします。
- ③デスクアクセサリアイコン（『SX-WINDOW ユーザーズマニュアル』「第4章4.3デスクアクセサリアイコン」参照）のポップアップメニューからエディタを選択します。



※重要

④ “エディタ” ウィンドウ内の

DEVICE=YSYSYASK68K.SYS……

の行の “B:” の部分を全て “A:” に書き換えます。

※ハードディスクの領域を複数確保し、領域1以外に辞書を転送する場合は、“B:” の部分を辞書を転送したドライブ名に書き替えてください。

⑤ “エディタ” ウィンドウの左上ディスクアイコンのポップアップメニューから保存を選択してセーブします。(ファイル名はそのまま “実行” をクリックします。)

これで、システム、辞書ディスクの全ファイルが内蔵ハードディスクへ転送され、フロッピーディスクを入れなくても、システムが起動されX68000を快適に使用する事ができます。

1. 使用開始から終了まで

特に、内蔵ハードディスクからシステム起動している方で、フロッピーディスクドライブからリセットにより再起動した場合は、**OPT.1** キーを押しながら、リセットスイッチを押してください。すると、フロッピーディスクから再起動します。

※ハードディスク

ハードディスクドライブは、フロッピーディスクドライブのような外部磁気記憶装置の一種ですが、フロッピーディスクドライブよりも大量のデータを高速に転送することができるという長所を持っている上、フロッピーディスクより大容量のデータを記憶させることもできるという特長も持ち合わせています。ハードディスクでは、完全に密閉されたケースの中で高速に回転している2枚の磁性円板（これをプラッターという）を4つの磁気ヘッドでアクセスすることにより高速なデータのリード・ライト（データの読みだし・書き込み）を可能にしています。

なお、①で確保した領域を変更する場合は、ハードディスクの内容をフロッピーディスクに保存（バックアップ）してから、まず領域開放し再び領域確保してください。ハードディスクからフロッピーディスクへバックアップするには、“BACKUP” コマンドを、BACKUPコマンドでバックアップしたファイルの復元は“RESTORE” コマンドで行います。これらのコマンドについては、『Human68kユーザズマニュアル』を参照してください。

コンピュータ本体後面のメイン電源スイッチを切る場合には必ず前面の電源スイッチを“切”（OFF）にして完全に前面の電源スイッチが切れた（16MHzまたは10MHzランプが赤く点灯している）のを確認してから、後面のメイン電源スイッチを切ってください。ハードディスクについての詳細は、第1部「6.4 ハードディスク」を参照してください。

ファイル名の付け方について

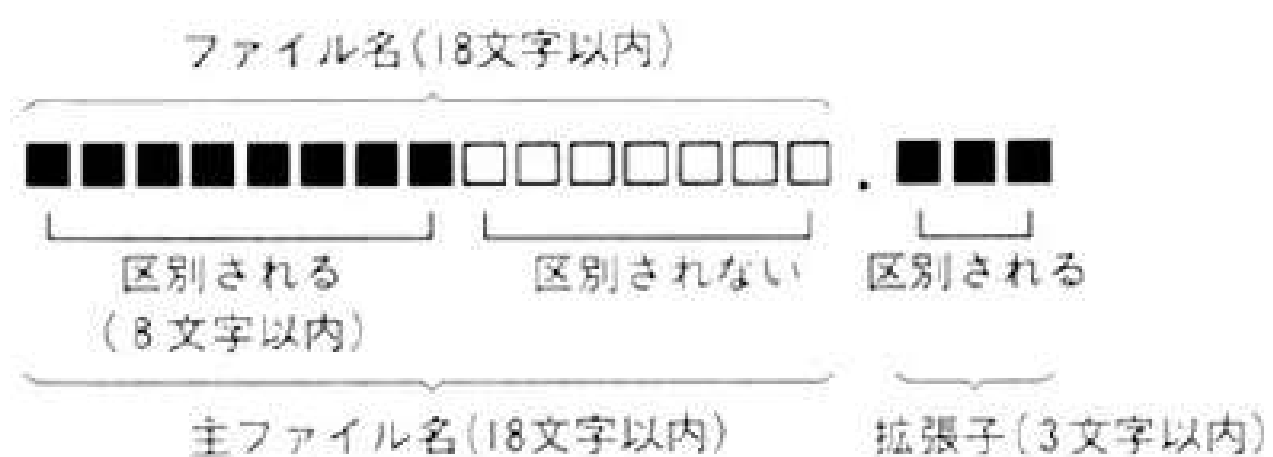
ディスク上に置かれるデータは、すべて「ファイル名」によって管理されています。ユーザーは、この「ファイル名」によって目的のファイルを指定するだけで、ディスクの内容についての詳細を知らなくても、ファイルを自在に扱うことができます。細かな約束ごとはすべて、Human68kが処理してくれるからです。

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、主ファイル名と拡張子で構成される。一般的にファイル名と言えば主ファイル名と拡張子を合わせたもののことをいうが、拡張子を省略して主ファイル名の部分だけをファイル名と呼ぶこともある。
- ② ファイル名の主ファイル名と拡張子は、`.` (ピリオド) で区切られる。
- ③ 主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、主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、`"ABCDEFGH I"` と `"ABCDEFGH X"` は同じ主ファイル名と見なされる。
- ④ 主ファイル名と拡張子には、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	B A T…………バッチ処理ファイル
Z…………アドレス固定実行ファイル	B A S…………BASIC ソースファイル
A…………ライブラリファイル	C……………C 言語ソースファイル
S Y S…システムファイル	S……………アセンブリ言語ソースファイル
O…………オブジェクトファイル	など

- ⑥ PRN、CON、NUL、AUX、PCM、LPT、CLOCK、OPM 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)。

なお、フォルダ名(ディレクトリ名)も同じようにつけることができます。

ファイル名、ディレクトリ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。

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)の一覧をあらわしています。

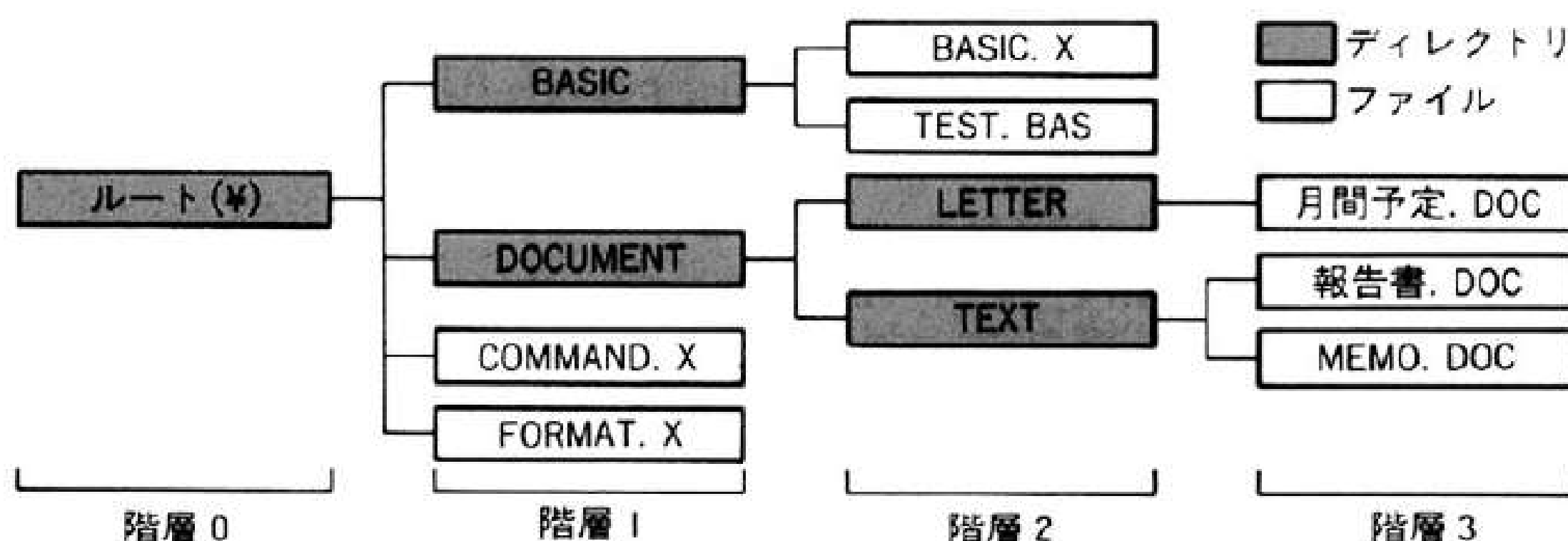
しかし、ディスクにしまうファイルの数が増えてくると、1つのディレクトリ(ウィンドウ)でファイル管理を行うことがしだいに大変になってきます。このようなときには、ファイルをいくつかに分類して、それぞれにディレクトリを持つことができると便利です。これは、いってみればたくさんの書類を用途別に分けて、フォルダーにしまうのと同じです。

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」を見ることもできます。

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。フォルダーを作ると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。



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。また、

*, *

では、全ファイルがあてはまります。

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章を参照してください。

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트로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「エディタ」を使用して、日本語のメモを書くことができます。

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、SX-WINDOW を起動したデスクトップ画面上でも、Human68k 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、付録「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「日本語ワードプロセッサ・辞書ユーティリティユーザズマニュアル」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 ユーザズマニュアル」でそれぞれ解説しています。

1.1.2 日本語FP (ASK68K) と辞書のバージョンについて

Human68k ver. 2.0システムディスクに収められている日本語FPは、ASK68K ver. 2.0です。また、辞書ディスク ver. 2.0に収められている辞書には、変換スピードの高速化に必要な情報が付加されています。この組合せでお使いになると、

- ・変換スピードの高速化 (ASK68K ver. 1.0比で約2倍)
- ・カーソル位置での変換
- ・キー割り付けの変更

ができます。

・従来の日本語FP ASK68K ver. 1.0でお使いの辞書(辞書ディスクのラベルにバージョン表示がないもの)をASK68K ver. 2.0でご利用いただく場合、システムディスクに収められている辞書ユーティリティ「DICM」を用いて、辞書再編成を行ってからご使用ください。変換スピードの高速化に必要な情報が辞書に加わります。「DICM」の使用方法是、『日本語ワードプロセッサ・辞書ユーティリティユーザズマニュアル』を参照してください。

- ・ASK68K ver. 2.0はHuman68k ver. 1.0上でも動作しますが、市販のアプリケーションソフトによっては、追加・変更された機能が利用できない場合があります。

1.2 操作方法

フロッピーディスクドライブからシステムを起動し日本語入力機能を使うには、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、それぞれのフロッピーディスクのバックアップコピーを使うようにしてください。内蔵ハードディスクにシステム、辞書ディスクの内容を転送してシステム起動している場合は、内蔵ハードディスク内に日本語FPのプログラムと辞書が入っていますので、何も必要ありません。

この頃では、フロッピーディスクからシステムを起動したことを前提にして日本語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。

(内蔵ハードディスクからシステムを起動している場合は、内容が異なる場合があります。)

1.2.1 日本語 FP の起動

本機では、日本語 FP のプログラムと日本語辞書を起動時に自動的に使用できる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。

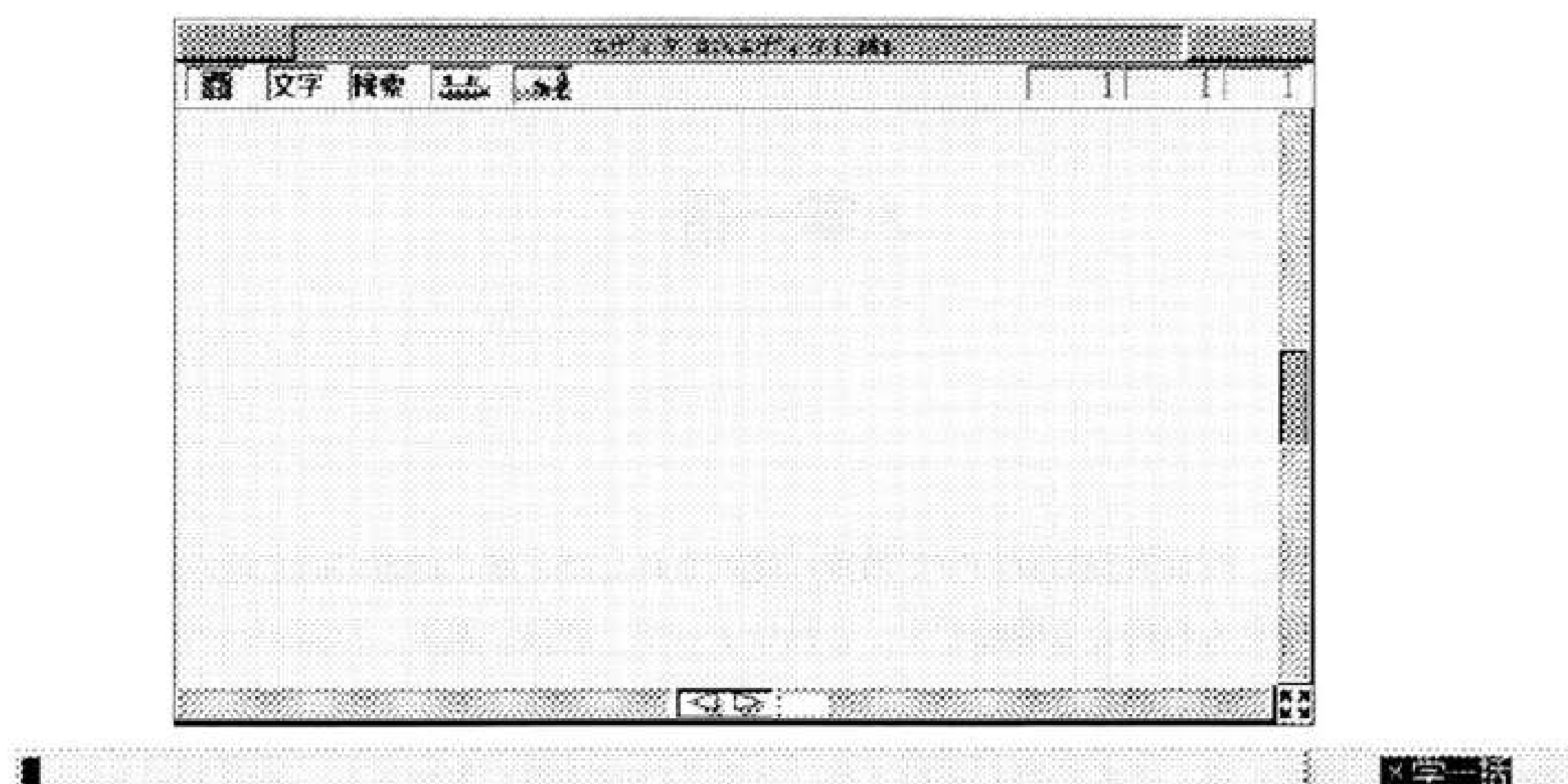
※後述の「辞書学習機能」を「ディスクへの学習」モードに設定する場合は、使用する辞書ディスクのライトプロテクトシールをはがして、辞書に書き込みが行える状態にしなければなりません。ただし、ハードディスク内に辞書が入っている場合は、そのまま「ディスクへの学習モード」に設定できます。

また、日本語文字が入力できるのは、ノート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の起動方法

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フロッピーディスクドライブからシステム起動をされる方は、バックアップされたシステムディスクAをフロッピーディスクドライブ0(ドライブA)に、バックアップされた辞書ディスクをフロッピーディスクドライブ1(ドライブB)に挿入してシステム起動してください。内蔵ハードディスクにシステム、辞書ディスクの内容をすでに転送している場合は、たんに内蔵ハードディスクからシステム起動してください。
- ②まず、デスクトップ画面が表示されたら、ノートのウィンドウを開いてください。つづいて、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。この状態では、キーボードの **全角** キーと **ひらがな** キーと、**ローマ字** キーまたは **かな** キーのランプが点灯します。



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。

●カーソル位置での変換(エコーモード) ※コマンドモード時のみ可能

本機の日本語 FP には、文字の入力と変換を行うために、「システムラインモード」と「エコーモード」の2つのモードが用意されています。

システムを起動して日本語 FP を動作させたとき、文字の入力と変換は、画面の最下行で行うように初期設定されています。このモードをシステムラインモードと呼びます。

文字の入力および変換は、カーソルの位置でも行うことができます。この入力変換モードをエコーモードと呼びます。

システムラインモードとエコーモードの切り替えは、ファンクションキーの **F6** を使います。

いずれかのモードのときにファンクションキーの **F6** を押すと、もう一方のモードに切り替えることができます。以後、**F6** キーを押すたびに交互に切り替わります。

2つのモードを区別する表示は、とくにありません。ただし、システムラインモードのときに最下行に表示されるカーソルがエコーモードでは表示されなくなることで、両モードを区別することができます。

なお、以降、システムラインモードで説明します。

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。

■ ×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、Human68k のコマンドモードの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表われ、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す。

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」の文字が表われ、「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しています。

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。

× 学逐次

× 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。なお、かな漢字変換をする場合は、**全角** キーと **ひらがな** キーと、**ローマ字** キーまたは **かな** キーのランプがついていなければなりません。

・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)。**全角** キーの状態によっては、カタカナが全角や半角になって入力されます。ひらがなは **全角** キーと **かな** キーまたは **ローマ字** キーのランプもついていないと入力できません。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(SX-WINDOW のコントロールパネルのスイッチ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「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」を参照してください)。

・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かな文字、**ローマ字** キーも含めてラ

ランプが消えているときは英数字が入力できる状態です。**全角** キー、**ひらがな** キー、**かな** キーのランプがついていると全角のひらがなが入力され、この中で**ひらがな** キーのランプのみ消えているときは、全角のカタカナが入力されます。なお、**かな** キーと**ローマ字** キーの同時使用はできません。

・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、ローマ字綴りで入力できます。**かな** キーも含めて**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」を参照してください。

・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、読みて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、付録「C. コード表」を参照してください。

・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] 0140 ■ 、 。 , . * ; ;

ここでは、上下左右のカーソル移動キーおよびリターンキー以外のキー入力は無効です。左右のカーソル移動キーを押せば、反転表示が1文字分ずつ移動します。上下のカーソル移動キーを使うと、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

ソル移動キーで記号を探し、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。

※「かな」キーと「ローマ字」キーと「コード入力」キーと「記号入力」キーの同時使用はできません。

●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)、Human68k の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。日本語FPを起動したばかりの状態では、「全角」キーと「ひらがな」キーと、「ローマ字」キーまたは「かな」キーのランプが点灯しています。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「ローマ字」キーまたは「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。入力中に辞書の入ったディスクドライブのドライブアクセス表示用ランプが赤く点灯し、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、にほんごしよりをよりかんたん。■

×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。

- ・「←」(左向きカーソル移動キー)……カーソルを1文字分左へ動かします。
- ・「→」(右向きカーソル移動キー)……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列は、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列は、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。

■にほんごFPをつかって、にほんごしよりをよりかんたん。

×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。

■

×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に「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。また、辞書の単語の登録状態によっても変換結果が変わります。

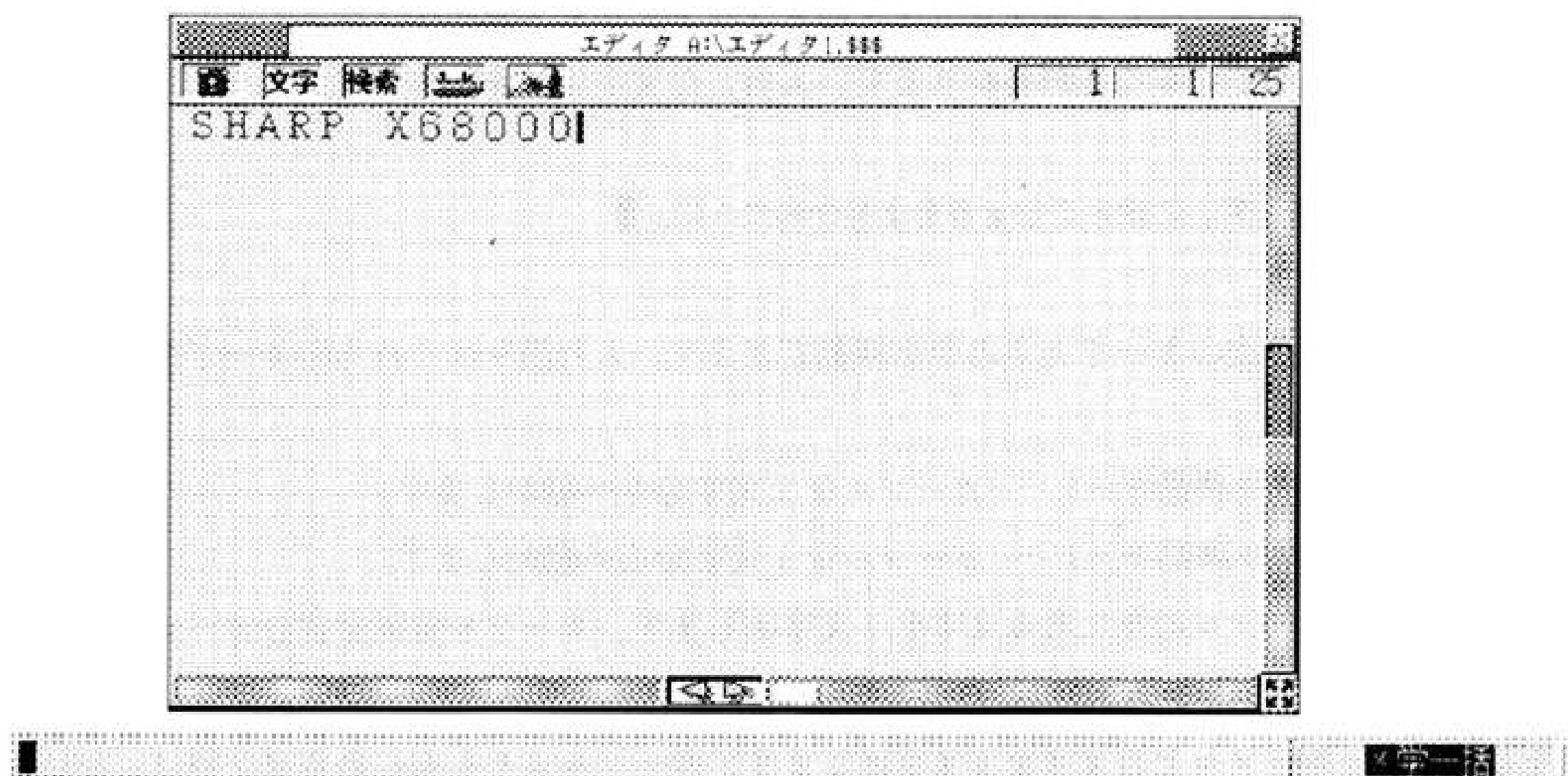
◎アルファベットを入力する場合

- 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や数字で表示されています。

SHARP X68000■

×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。

■■■■■入力も簡単に出来ます。

×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。

×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 **カタカナ** 簡単に出来ます。

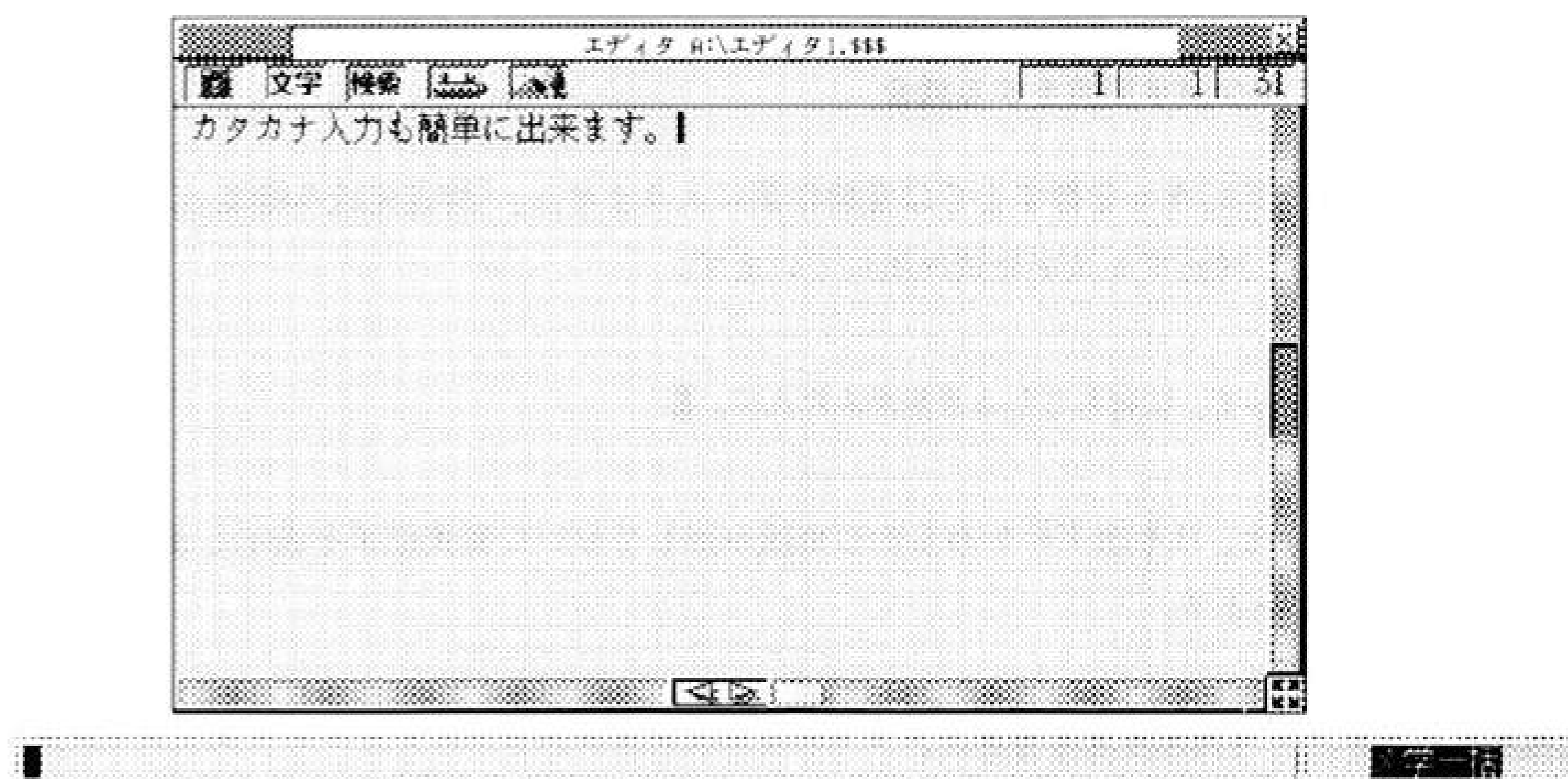
×学一括

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 **カタカナ** ゆうりよくもかんたんにできます。

×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、画面内のカーソル位置に移動します。



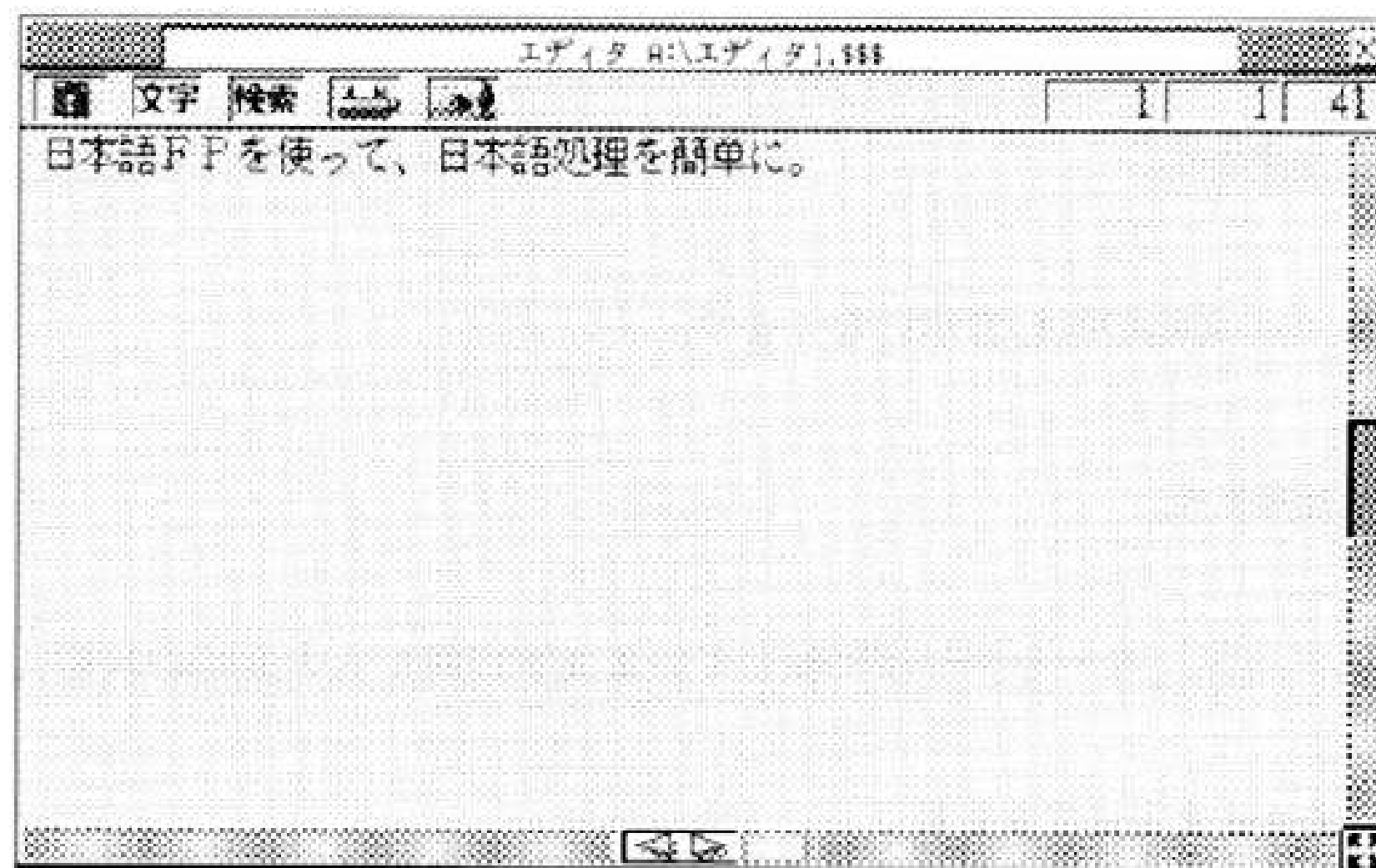
◎逐次自動変換モードでかな漢字変換をする場合

- 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。■

×学逐次

- ②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。



- 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、にほんごしりをかんたんに。■

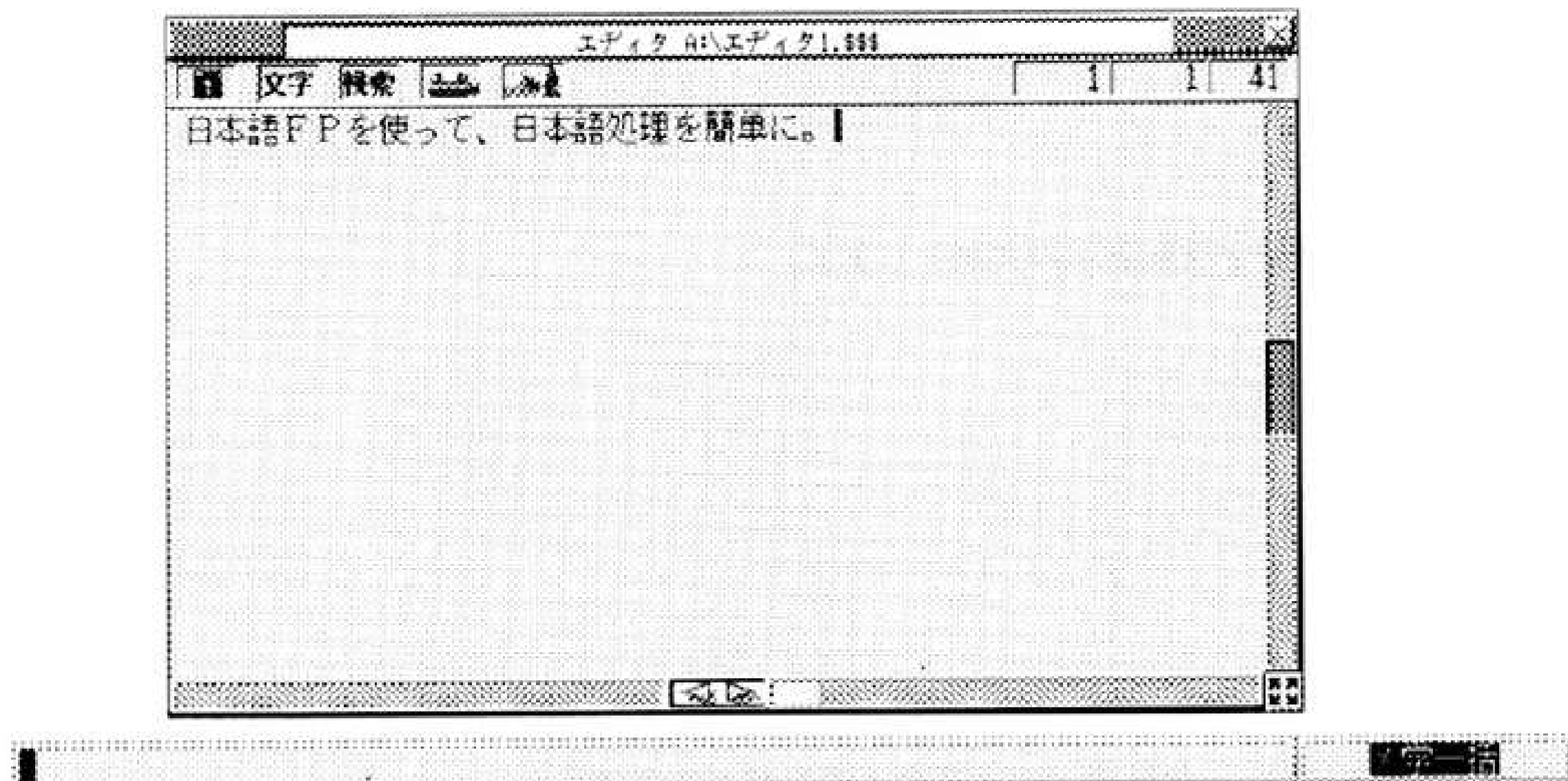
メ学一括

- ② **[XF3]** 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。

にほんご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。

「テレビ画面上で」と入力するところが、次のように表示されたときには、以下のような操作を行います。

[XF3] 免状で

×学一括

- ・ **[SHIFT] + [XF1]** ……反転表示の文節を、読みで1文字分短くします。

[XF3] 免状で

×学一括

↓ **[SHIFT] + [XF1]**

[XF2] 我免状で

×学一括

- ・ **[XF2]** ……次の文節を反転表示の文節とします。

[XF2] 我免状で

×学一括

↓ XF2

テレビ観免状で

×学一括

- ・ XF1 ……前の文節を反転表示の文節とします。

テレビ我観免状で

×学一括

↓ XF1

テレビ観免状で

- ・ SHIFT + XF2 ……反転表示の文節を、読みで1文字分長くします。

テレビ観免状で

×学一括

↓ SHIFT + XF2

テレビ観免上で

×学一括

↓ SHIFT + XF2

テレビ観免上で

×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(デスクトップ画面では最大8候補、コマンドモードの画面では最大9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。

たとえば、「きょううんをはねかえす」と入力し、変換キーを押すと、

観免を跳ね返す

×学一括

と表示されます。スペースキーまたは XF3 キーを押すと、

観免を跳ね返す

×学一括

と表示されます。それでも目的の候補が表示されないときは、さらにスペースキーまたは **XF3** キーを押します。

残 44 1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強

×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「残〇〇」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。カーソル移動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、**→** (右向きカーソル移動キー)
……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

×学一括

↓ **→**

残 45 1.今日 2.京 3.共 4.■ 5.興 6.境 7.強

×学一括

- ・ **←** (左向きカーソル移動キー)
……同じく、前候補を反転表示させます。

残 45 1.今日 2.京 3.共 4.■ 5.興 6.境 7.強

×学一括

↓ **←**

残 44 1.今日 2.京 3.■ 4.凶 5.興 6.境 7.強

×学一括

- ・ **↓** (下向きカーソル移動キー)
……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

×学一括

↓ ↓

残 39 1.■ 2.世 3.教 4.狂 5.鏡 6.亨 7.享 8.匡

×学一括

- ・ ↑ (上向きカーソル移動キー) ……同じく、前の候補群が表示されます。

残 39 1.■ 2.供 3.教 4.狂 5.鏡 6.亨 7.享 8.匡

×学一括

↓ ↑

残 46 1.■ 2.京 3.共 4.凶 5.興 6.境 7.強

×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

×学一括

↓ 4

凶■をね返す

×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

×学一括

↓ ESC

■よううんをはねかえす

×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。

■入れて下さい。

×学一括

↓ XF4

XXXXXXXXXX入れて下さい。

×学一括

↓ XF4

XXXXXXXXXX入れて下さい。

×学一括

↓ XF4

XXXXXXXXXX入れて下さい。

×学一括

↓ XF4

XXXXXXXXXX入れて下さい。

×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。

XXXXXXXXXX入れて下さい。

×学一括

↓ SHIFT + XF4

XXXX入れて下さい。

×学一括

↓ SHIFT + XF4

XXXXXXXXXX入れて下さい。

×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。

5 6 1 ■

×学一括

↓ XF3

東京都

×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。

晴天なり

大学一括

↓ ESC

まんじつはせいてんなり

大学一括

1.2.4 環境設定 1

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、日本語辞書が入ったドライブのことです。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ドライブ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の例です。

#:X68K_M.DIC

4: #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。

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表れます。

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。ただし、ハードディスク内に辞書が入っている場合は、そのまま「デ学」モードに設定できます。

●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。

■おきべくんはやすみました

始点

- ②カーソル移動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次にカーソル移動キーを使って、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。

読み 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。

読み 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。

読み 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。

読み 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。

品詞情報 = 単語

上下左右のカーソル移動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** 休みました

×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」とともに語幹のみを入力してください。

●キー割り付けの変更

本機では、日本語 FP がもっている個々の機能に、ユーザーが独自にキーを割り付けることができます。

キーの割り付けを行うには、「環境ファイル」を使用します。「環境ファイル」は標準テキストファイルで、キー割り付けを設定して CONFIG.SYS ファイルに登録することで、キーの割り付けが行われます。

手順は次の通りです。

- ①スクリーンエディタ ED を使って、たとえば ASK フォルダー内に TEST.ASK というファイル名で「環境ファイル」を作成します。
- ②同様に ED で、CONFIG.SYS ファイルに「環境ファイル」（ここでは ASK フォルダー内に TEST.ASK）を登録します。
- ③本機をリセットして、再起動させます。

以上の操作でキー割り付けが完了して、日本語 FP を起動したときに各機能に割り付けたキーが有効になります（スクリーンエディタ ED や CONFIG.SYS については、『Human68k ユーザーズマニュアル』を参照してください）。

・ CONFIG.SYS ファイルに「環境ファイル」を登録する方法は次のとおりです。

DEVICE=¥SYS¥ASK68K.SYS B:¥X68K.M.DIC B:¥X68K.S.DIC ¥ASK¥TEST.ASK
(環境ファイル)

メイン辞書、サブ辞書を指定したあとに、キー割り付けを設定した「環境ファイル」を指定します。標準（お買い上げ時）では、ASK フォルダー内の ENV1.ASK が指定されています。「環境ファイル」の指定を省略した場合は、ENV1.ASK で設定されているキー割り付けになります。

また、システムディスクの ASK フォルダー内には、いくつかの「環境ファイル」のサンプルがおさめられていますので、キー割り付けの参考にしてください。

- ・「環境ファイル」は次のような形式で入力します。

日本語FPの機能＝割り付けキー

キー割り付けを行いたい機能について、1行ずつ入力します。

たとえば、

かな漢字変換を起動するキーを **CTRL** + **XF3** に割り付ける

かな漢字変換を終了するキーを **CTRL** + **XF3** に割り付ける

変換を開始するキーをスペースにする

という設定を行いたい場合、「環境ファイル」の内容は次のようになります。

BEGIN=CTRL+XF3

END=CTRL+XF3

XFER=SP

BEGIN, CTRL, END... などの表記は、「キー変更可能な機能一覧とその表記法」、および「割り付け可能キー一覧とその表記法」を参照してください。

- ・「環境ファイル」でキー割り付けを指定しなかった機能は、「キー変更可能な機能一覧とその表記法」の初期値のキー割り付けが有効になります。また、キー割り付けを指定した機能については、割り付けられていた元のキーで、その機能を実行することができなくなります。

●キー変更可能な機能一覧とその表記法

機能	表記法	初期値 (ENV1ASK の設定)
かな漢字変換を起動する	BEGIN	BEGIN = CTRL + XF1
かな漢字変換を終了する	END	END = CTRL + XF1
変換を開始する	XFER	XFER = XF3
全文節を確定する	ENTER	ENTER = XF5
逐次変換・一括変換を切替	TYPE	TYPE = F10
一文字削除する	DEL	DEL = DEL
カーソルを右に移動する	RIGHT	RIGHT = RIGHT
カーソルを左に移動する	LEFT	LEFT = LEFT
カーソルを左端に移動する	HOME	HOME = HOME
一行削除する	CLR	CLR = CLR
コード体系を変更する	CODE	CODE = F7
学習モードを変更する	LEARN	LEARN = F9
辞書を変更する	DIC	DIC = F8
ひらがなカタカナ変換	HIRAKATA	HIRAKATA = XF4
全角半角変換	ZENHAN	ZENHAN = SHIFT + XF4
次候補選択1	NEXTKOUHO1	NEXTKOUHO1 = RIGHT
次候補選択2	NEXTKOUHO2	NEXTKOUHO2 = XF3
次候補選択3	NEXTKOUHO3	NEXTKOUHO3 = SP
前候補選択1	BACKKOUHO1	BACKKOUHO1 = LEFT
前候補選択2	BACKKOUHO2	BACKKOUHO2 = SHIFT + XF3
前候補選択3	BACKKOUHO3	BACKKOUHO3 = NULL
次選択群	NEXTBLOCK	NEXTBLOCK = DOWN
前選択群	BACKBLOCK	BACKBLOCK = UP
文節を短くする	SHORTER	SHORTER = SHIFT + XF1
文節を長くする	LONGER	LONGER = SHIFT + XF2
次文節へ	NEXTBUN	NEXTBUN = XF2
前文節へ	BACKBUN	BACKBUN = XF1
エコー/システムラインの切替	ECHO	ECHO = F6

《システム起動時のモード設定》

機能	表記法	初期値 (ENV1.ASK)
エコー/システムラインモード ローマ字/かな入力	DEFECHO=1 /DEFECHO=0 DEFROME=1/DEFROME=0	DEFECHO=0 (システムライン) DEFROME=1 (ローマ字) DEFROME=0 (かな)
全角/半角入力	DEFZEN=1 /DEFZEN=0	DEFZEN=1 (全角)
ひらがな/カタカナ入力	DEFHIRA=1 /DEFHIRA=0	DEFHIRA=1 (ひらがな)
挿入/上書きモード	DEFINS=1 /DEFINS=0	DEFINS=0 (上書き)
一括/逐次変換	DEFALL=1 /DEFALL=0	DEFALL=1 (一括)
メモリ/ディスク学習	DEFMEM=1 /DEFMEM=0	DEFMEM=1 (メモリ)
確定必要なし/あり	DEFCONT=1/DEFCONT=0	DEFCONT=0 (必要あり)

●割り付け可能キー一覧とその表記法

割り付け可能キー	環境ファイル上での表記法
スペースキー	SP
ホームキー	HOME
デリートキー	DEL
ロールアップキー	ROLLUP
ロールダウンキー	ROLLDOWN
左矢印キー	LEFT
右矢印キー	RIGHT
上矢印キー	UP
下矢印キー	DOWN
クリアキー	CLR
XF キー	XF1 ~ XF5
ファンクションキー	F1 ~ F10
シフト+ XF キー	SHIFT+XF1 ~ SHIFT+XF5
シフト+ファンクションキー	SHIFT+F1 ~ SHIFT+F10
コントロール+ XF キー	CTRL+XF1 ~ CTRL+XF5
コントロール+ファンクションキー	CTRL+F1 ~ CTRL+F10
コントロール+アルファベットキー	CTRL+A ~ CTRL+Z (CTRL+M を除く)
割り付けない	NULL

※ BS キーはCTRL+H、TAB キーはCTRL+I として割り付け可能です。

●割り付け不可能なキー一覧

ESC	INS	UNDO	CR	ENTER	記号	登録	HELP	かな
ローマ字	コード	CAPS	全角	BREAK	COPY	OPT.1	OPT.2	ひらがな

●「環境ファイル」に記述の誤りがあった場合

「環境ファイル」の内容に誤りがあるときは、システム起動時にエラーメッセージが表示されます。

- (1) 環境ファイル（ファイル名 XXXXXX）が見つからないとき

環境ファイル XXXXXX がオープンできません

- (2) 環境ファイルの表記（AAAA = BBBB）がまちがっているとき

環境ファイル XXXXXX の以下の部分に誤りがあります

AAAA = BBBB

- (3) 環境ファイルのキー割り付けに矛盾があるとき

環境ファイル XXXXXX に誤りがあります

AAAA と aaaa に同じキーを割り付けることはできません

- ・「環境ファイル」が誤りとなるのは次の場合です。

- (1) 機能やキーの指定文字列に誤りがある
- (2) 同時に選択できるような複数の機能に同じキーを割り付けた

ひとつの機能に複数のキーを割り付けた場合には、最後に設定したキーが有効になり、誤りとはなりません。

- ・「環境ファイル」に誤りがあった場合、日本語 FP のキー割り付けは初期値のままで、変更されません。

1.3 キー操作一覧

※本機に同梱の日本語処理用ラベルは、日本語フロントプロセッサや日本語ワードプロセッサを使用するときに、キーボードの **XF** キーの下の溝に入れて使用してください。また、キー割り付けを変更した場合は、何も書いていないラベルをご使用ください。

次に、標準の環境ファイル(ENV1.ASK)で割り付けられるキー操作について説明します。

●変換操作

XF3	かな漢字変換をする。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	かな漢字変換後、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

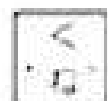
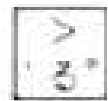
XF3 、スペースまたは →	表示選択モードで、次の語を反転表示する。
←	表示選択モードで、前の語を反転表示する。
↓	表示選択モードで、次の候補群を表示する。
↑	表示選択モードで、前の候補群を表示する。
XF5 またはリターンキー	表示選択モードで、いま反転表示している候補を持って変換操作に戻る。
数字キー	表示選択モードで、指定した番号の候補を持って変換操作に戻る。
ESC	表示選択モードを抜ける。

●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	変換モードを切り替える。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(、)		…………始めカギカッコ(「)
	…………句点(。)		…………終わりカギカッコ(」)
	…………中黒(・)		

1.4 ローマ字／かな対応表

あ A	い I, YI	う U, WU	え E	お O
か KA, CA	き KI	く KU, CU	け KE	こ KO, CO
さ SA	し SI, SHI, CI	す SU	せ SE, CE	そ SO
た TA	ち TI, CHI	つ TU, TSU	て TE	と TO
な NA	に NI	ぬ NU	ね NE	の NO
は HA	ひ HI	ふ HU, FU	へ HE	ほ HO
ま MA	み MI	む MU	め ME	も MO
や YA		ゆ YU		よ YO
ら RA, LA	り RI, LI	る RU, LU	れ RE, LE	ろ RO, LO
わ WA				を WO
あ shift+A	い shift+I	う shift+U	え shift+E	お shift+O
や shift+YA		ゆ shift+YU		よ shift+YO

1. 日本語を入力するー日本語フロントプロセッサー

っ
shift+Z, shift+TU, shift+TSU, 子音を重ねる (かった KATTA)

ん
X, N+', shift+N, NN, Nの次に子音 (おんがく ONGAKU)

ー (長音)
ー (マイナス)キー

が GA	ぎ GI	ぐ GU	げ GE	ご GO
ざ ZA	じ ZI, JI	ず ZU	ぜ ZE	ぞ ZO
だ DA	ぢ DI	づ DU	で DE	ど DO
ば BA	び BI	ぶ BU	べ BE	ぼ BO
ぱ PA	ぴ PI	ぷ PU	ぺ PE	ぽ PO
			いえ YE	
			うい WI	うえ WE
きゃ KYA	きい KYI	きゅ KYU	きえ KYE	きょ KYO
くあ KWA	くい KWI		くえ KWE	くお KWO
しゃ SYA, SHA	しい SYI	しゅ SYU, SHU	しえ SYE, SHE	しょ SYO, SHO
ちゃ TYA, CYA, CHA	ちい TYI, CYI	ちゅ TYU, CYU, CHU	ちえ TYE, CYE, CHE	ちょ TYO, CYO, CHO
つあ TSA	つい TSI		つえ TSE	つお TSO
てや THA	てい THI	てゅ THU	てえ THE	てょ THO
にや NYA	にい NYI	にゅ NYU	にえ NYE	にょ NYO
ひや HYA	ひい HYI	ひゅ HYU	ひえ HYE	ひょ HYO
ふあ FA	ふい FI, FYI		ふえ FE, FYE	ふお FO
ふや FYA		ふゅ FYU		ふょ FYO
みや MYA	みい MYI	みゅ MYU	みえ MYE	みょ MYO

りや RYA, LYA	りい RYI, LYI	りゅ RYU, LYU	りえ RYE, LYE	りょ RYO, LYO
ぎや GYA	ぎい GYI	ぎゅ GYU	ぎえ GYE	ぎょ GYO
ぐわ GWA	ぐい GWI		ぐえ GWE	ぐお GWO
じゃ ZYA, JYA, JA	じい ZYI, JYI	じゅ ZJU, JYU, JU	じえ ZYE, JYE, JE	じょ ZYO, JYO, JO
ぢや DYA	ぢい DYI	ぢゅ DYU	ぢえ DYE	ぢょ DYO
てや DHA	てい DHI	てゅ DHU	てえ DHE	てょ DHO
びや BYA	びい BYI	びゅ BYU	びえ BYE	びょ BYO
ぴや PYA	ぴい PYI	ぴゅ PYU	ぴえ PYE	ぴょ PYO
ヴァ VA	ヴィ VI	ヴ VU	ヴェ VE	ヴォ VO

2. テレビコントロール、 スーパーインポーズ

2.1 専用カラーディスプレイテレビコントロール

専用カラーディスプレイテレビ(CZ-605D、CZ-613Dなど)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ても、本体後面のメイン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)およびカーソル移動キーを、それぞれ[SHIFT]キー(本体前面の電源スイッチが“入”(ON)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] + [+]	テレビ画面やビデオ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、専用カラーディスプレイテレビをお使いでなければ使えません。
[SHIFT] + [=]	専用カラーディスプレイテレビのテレビ/外部入力(ビデオなど)を交互に切り換えます。
[SHIFT] + [.]	テレビ画面またはビデオ画面/コンピュータ画面を交互に切り替えます。
[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、専用カラーディスプレイテレビCZ-605D、CZ-613Dのテレビやビデオ画面にコンピュータ画面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には、コンピュータ画面の背景色を黒にしておいてください。また、コンピュータの表示画面サイズを、256×256ドットまたは512×512ドットにし、さらに標準解像度ディスプレイモードにしておく必要があります。なお、SX-WINDOWのように高解像度ディスプレイモードで 사용되는ような場合は、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せん)。

※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、それを組み合わせて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、SX-WINDOW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SX-WINDOW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。

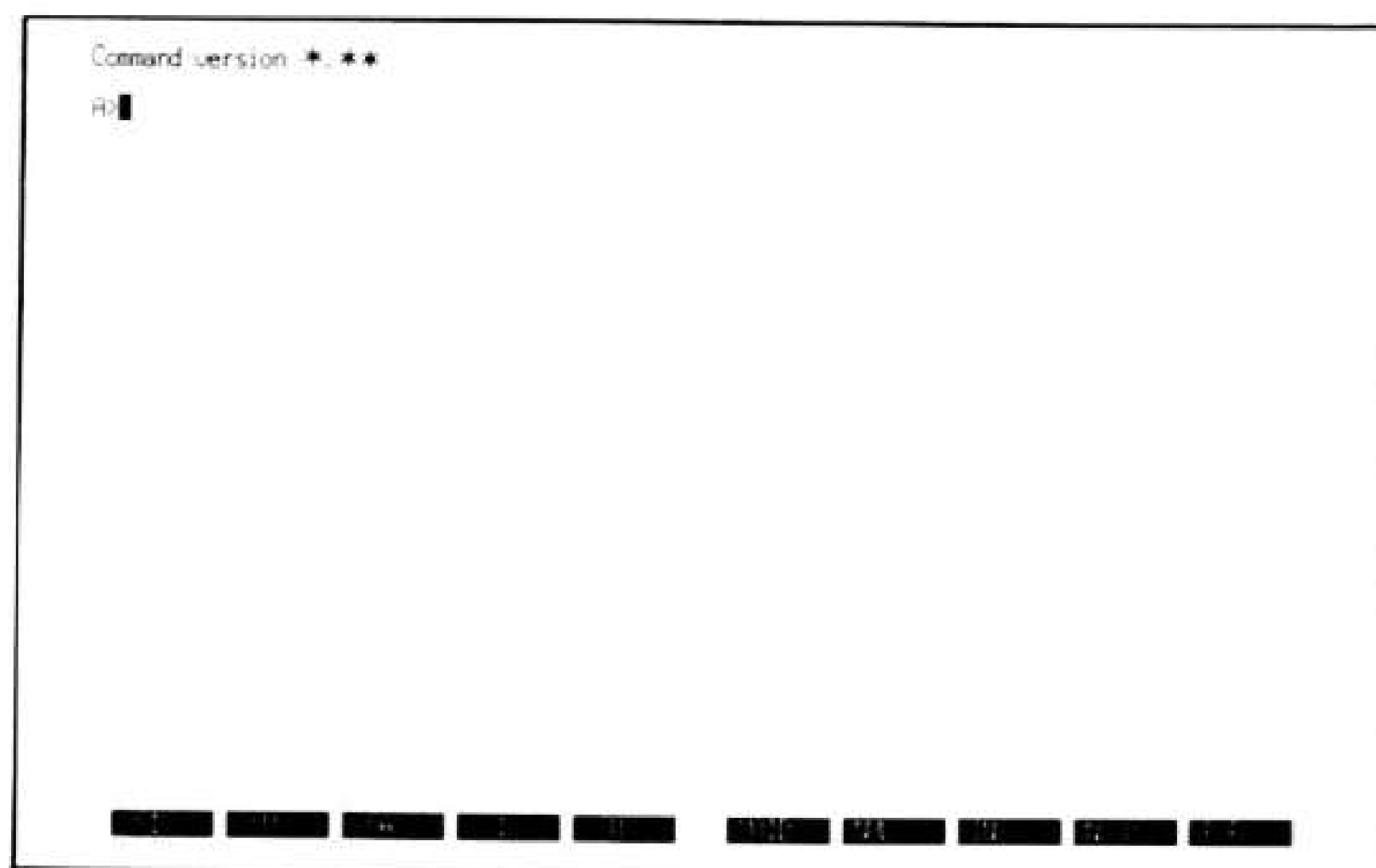
すなわち、コマンドモードとSX-WINDOWは、その使い方が異なるだけで、実際に行われている作業は同じです。どちらもHuman68kが行う作業であることに変わりありません。

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。

3.2 コマンドモードに入るには

SX-WINDOW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のコマンドプロセッサで、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。
(COMMAND.XはHuman68k ver 2.0システムディスクにはっています)



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」を参照してください。

3.3 SX-WINDOWに戻るには

コマンドモードから再びSX-WINDOW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、半角なら大文字でも小文字でもかまいません。

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

Human68k ver 2.0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してください。起動時よりコマンドモードになります。

3.5 X-BASIC を起動するには

SX-WINDOWシステムディスクをドライブ0に、Human68kシステムディスクをドライブ1に入れてコンピュータを起動してください。

SX-WINDOWからX-BASICを起動するには、ドライブBの“BASIC2”のディレクトリアイコンをマウス・トラックボールの左ボタンでダブルクリックします。すると、そのウィンドウが開きますから、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X-BASICの起動画面になります。

X-BASICモードから再びデスクトップモードに戻るには、X-BASICの“SYSTEM”コマンドを実行します。X-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」といいます。本機では、次の3つの方法でテキスト画面やデスクトップ画面のハードコピーをとることができます。ハードコピーをとる場合は、プリンタの接続状態や準備状態をあらかじめ確認してからとってください。

① **COPY** キー

COPY キーを押すと、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。②、③に比べて約 $\frac{1}{4}$ の大きさです。

② **SHIFT** + **COPY** キー

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

③ **CTRL** + **COPY** キー

CTRL キーを押しながら **COPY** キーを押すと、②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。

(※SX-WINDOW上では①、②、③とも同じ大きさ、同じトーンのハードコピーを印字します。)

付 録

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パフォーマンスをより向上させることができます。

●専用カラーディスプレイテレビ

形名	品名	マスクピッチ	備考
CZ-605D	15型カラー ディスプレイテレビ	0.39mm	水平走査周波数 15k/24k/31kHz 自動選択 (アナログ RGB 入力専用) テレビ機能・リモコン付 チルトスタンド付 ステレオアンプ内蔵 スピーカー 2 個付
CZ-613D	15型カラー ディスプレイテレビ	0.31mm	水平走査周波数 15k/24k/31kHz 自動選択 (アナログ RGB 入力専用) テレビ機能・リモコン付 チルトスタンド付 ステレオアンプ内蔵 スピーカー 2 個付

●カラーディスプレイ

形名	品名	マスクピッチ	備考
CZ-606D	14型カラー ディスプレイ	0.31mm	水平走査周波数 15k/31kHz 自動選択 (アナログ RGB 入力専用) チルトスタンド付
CZ-604D	14型カラー ディスプレイ	0.31mm	水平走査周波数 15k/31kHz 自動選択 (アナログ RGB 入力専用) チルトスタンド付 ステレオアンプ内蔵 スピーカー 2 個付
CU-21HD	21型カラー ディスプレイ	0.52mm	水平走査周波数 15k/24k/31kHz 自動選択 (アナログ RGB 入力専用) ステレオアンプ内蔵 スピーカー 2 個付

●プリンタ

形名	品名	備考
CZ-8PG1	24ピンカラー漢字プリンタ (80桁[パイカ文字])	印字速度：<()内は高速印字> 82(246)字/秒[パイカ文字] 53(105)字/秒[漢字] JIS 第1、第2水準漢字 ROM 内蔵 プッシュ方式の内蔵型トラクタユニット セミオートローディング機能 官製ハガキ印字可能
CZ-8PG2	24ピンカラー漢字プリンタ (136桁[パイカ文字])	印字速度：<()内は高速印字> 82(246)字/秒[パイカ文字] 53(105)字/秒[漢字] JIS 第1、第2水準漢字 ROM 内蔵 プッシュ方式の内蔵型トラクタユニット セミオートローディング機能 官製ハガキ印字可能
CZ-8PK10	24ピン漢字プリンタ (136桁[パイカ文字])	印字速度：<()内は高速印字> 50(150)字/秒[パイカ文字] 32(64)字/秒[漢字] JIS 第1、第2水準漢字 ROM 内蔵 プッシュ方式の内蔵型トラクタユニット セミオートローディング機能 官製ハガキ印字可能
CZ-8PC5-BK	48ドット熱転写 カラー漢字プリンタ (80桁[パイカ文字])	印字速度：<()内は高速印字> 70(130)字/秒[パイカ文字] 46(86)字/秒[漢字] JIS 第1、第2水準漢字 ROM 内蔵 明朝体に加えて、ゴシック体を標準装備
IO-735X	カラーイメージジェット	インクジェット方式の高品位カラープリンタ

●光磁気ディスクユニット

形名	品名	備考
CZ-6MO1	光磁気ディスクユニット	5.25インチ594MB ISO規格

●ハードディスクドライブ

形名	品名	備考
CZ-68H	増設用 ハードディスク	3.5インチ81Mバイト CZ-604C / 634C 内蔵用

●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プ機能 (コンピュータ本体と専用カラーディスプレイテレビが必要)
CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	カラーの画像取り込み(より高速の平行 データ転送を行う場合、別売の専用平行 ボード CZ-6BN1 が必要)

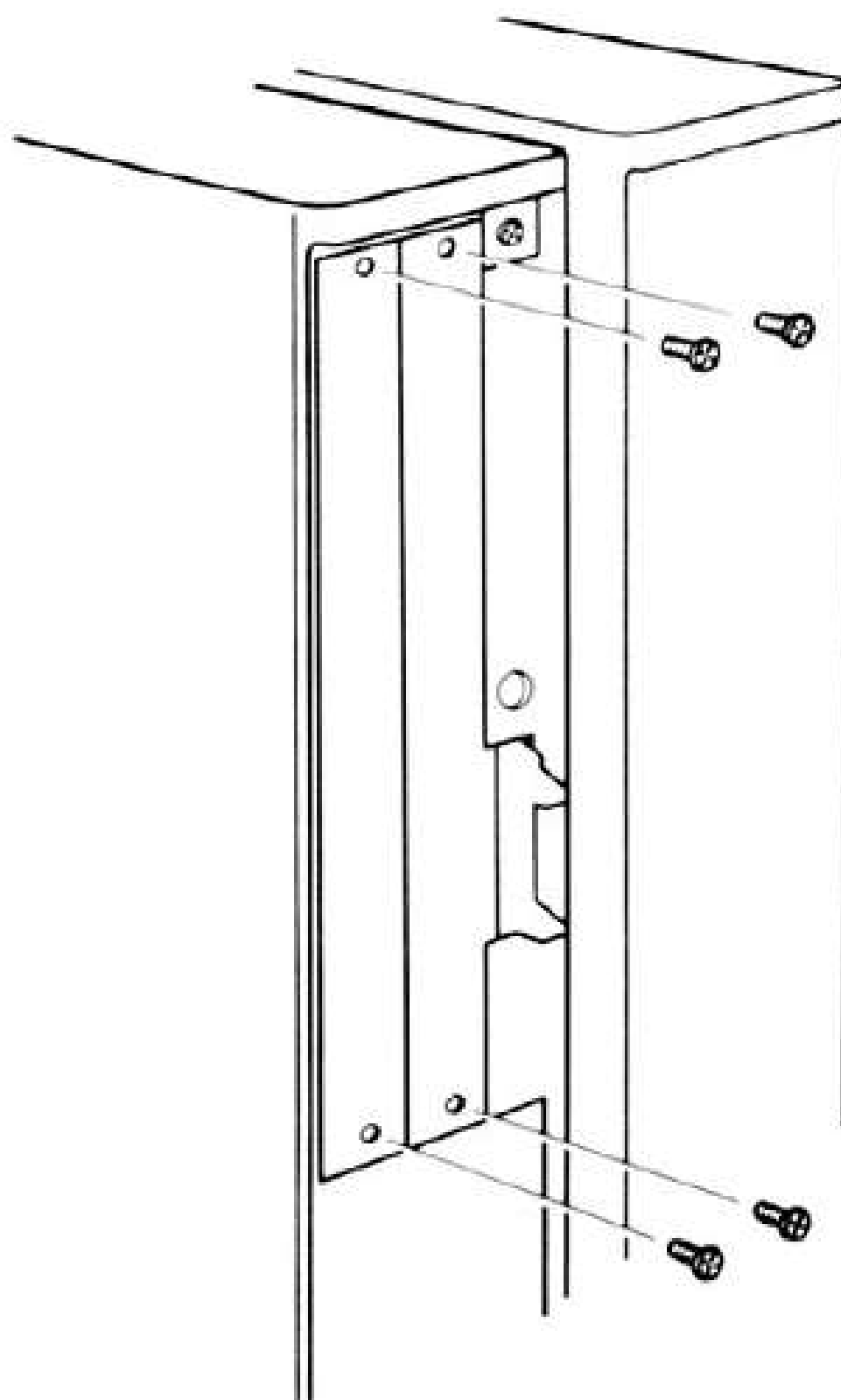
形名	品名	備考
CZ-8TM2	モデムユニット	電話回線を通じて通信を行う 全二重、300bps/1200bps
CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	各種拡張ボードを増設する拡張I/Oボックス(4スロット)
CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	2Mバイトの増設RAMボード
CZ-6BE2A	2MB増設RAMボード	CZ-634C/644C専用ソケット装着用2MB増設RAMボード(16MHz)
CZ-6BE2B	2MB増設RAM	CZ-6BE2A専用ソケット装着用2MB増設RAM(16MHz)
CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	4Mバイトの増設RAMボード
CZ-6BG1	GP-IB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-6BF1	増設用RS-232Cボード	2チャンネル分の拡張ができるRS-232Cインターフェイスボード
CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	数値演算プロセッサ68881(16MHz)搭載ボード
CZ-6BP2	数値演算プロセッサ	CZ-634C/644C専用ソケット装着用数値演算プロセッサ68881(16MHz)
CZ-6BC1	FAXボード	GⅢ対応のファクシミリアダプタボード
CZ-6BL1	LANボード	イーサネット対応LANボード
CZ-6BL2	LANボード	イーサネット/チーパネット対応LANボード
CZ-6BM1	MIDIボード	コンピュータとMIDI楽器との接続ボード
CZ-6BN1	スキャナ用パラレルボード	CZ-8NS1用
CZ-6BV1	ビデオボード	NTSC、S端子付ビデオボード
CZ-6BS1	SCSIボード	光磁気ディスク、大容量ハードディスクなどSCSIインターフェイスを持つ外部記憶装置を最大7台まで接続可能
CZ-8NT1	トラックボール	マウス対応のソフトウェアですべて使用できるポインティングデバイス
CZ-8NJ1	ジョイカード	2ボタンタイプのジョイカード
CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラ(CYBER STICK)	インテリジェントタイプの高機能・高性能なアナログタイプのコントローラ
CZ-6SD1	システムラック	システム設置用デスク
CZ-6TU	RGBシステムチューナー	リモコン付
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	CZ-605D、CZ-613D、CZ-606D、CZ-604D用
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
AN-S100	スピーカーボックス	アンプ付、2本1組

A.2 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、必ずコンピュータ本体前面と後面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。



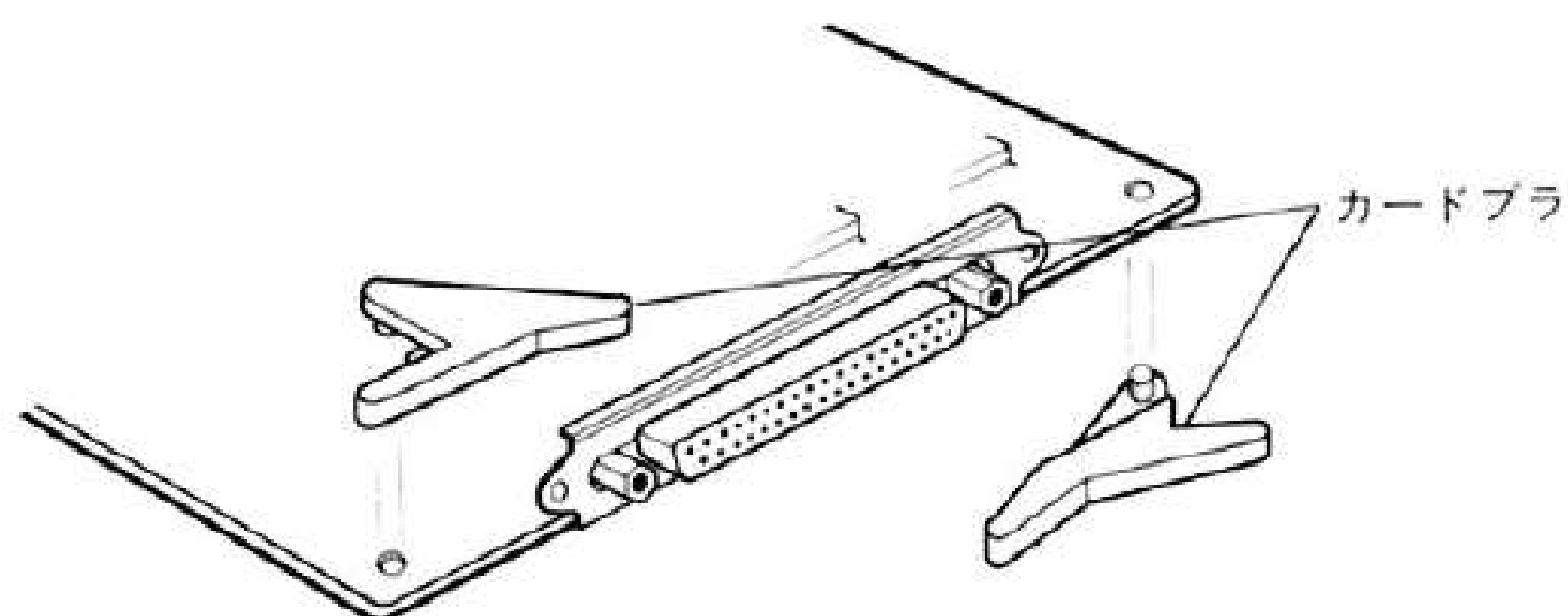
- ①スロットカバーをはずします。

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。

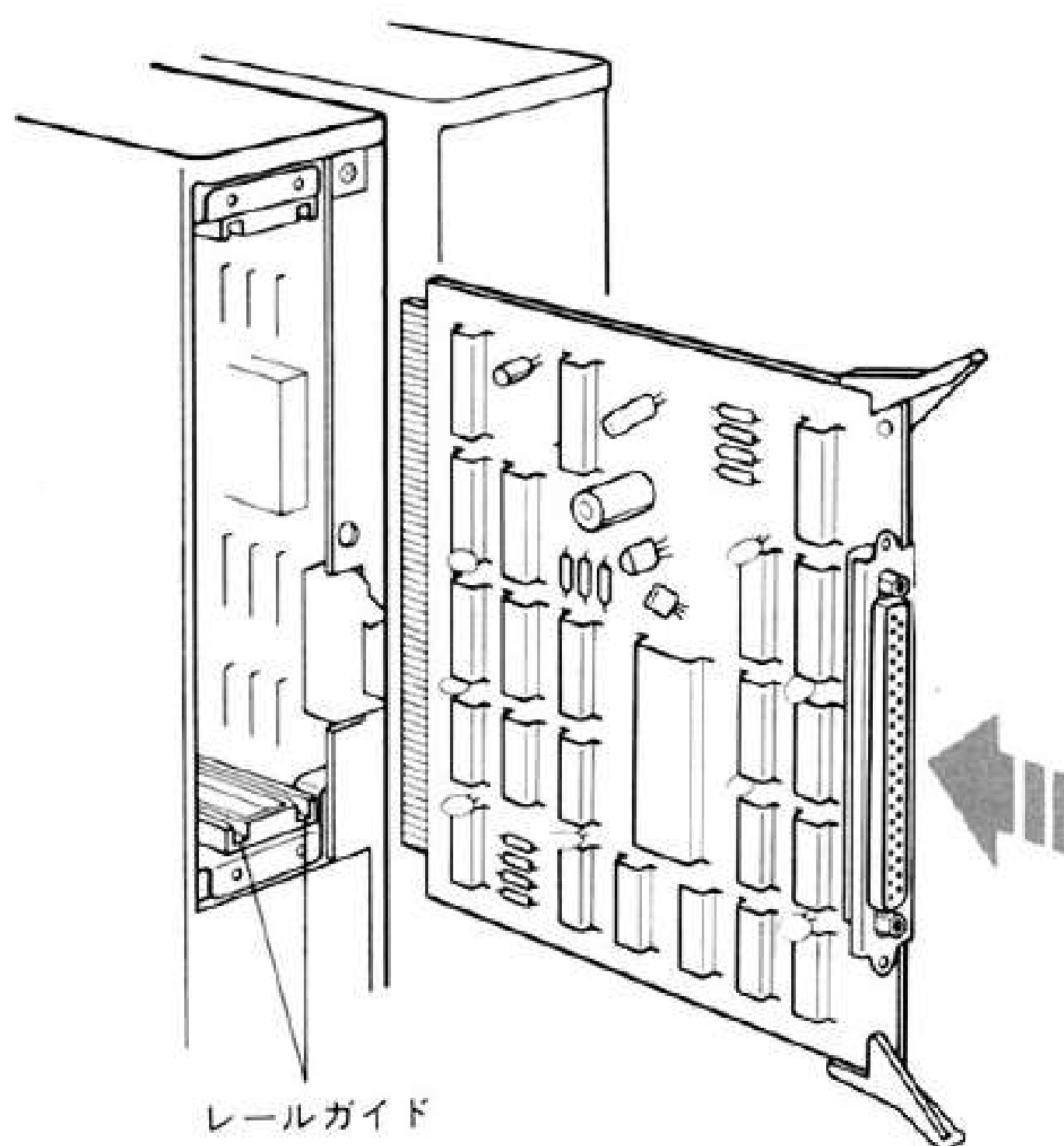
拡張ボードのコーナーに、図のように同梱のカードブラを取り付けます。

- ・ボードの穴にカードプラのポッチを差し込み、カードプラの溝をはめこみます。2つのカードプラの向きは、カードをはさんで互い違いになります。



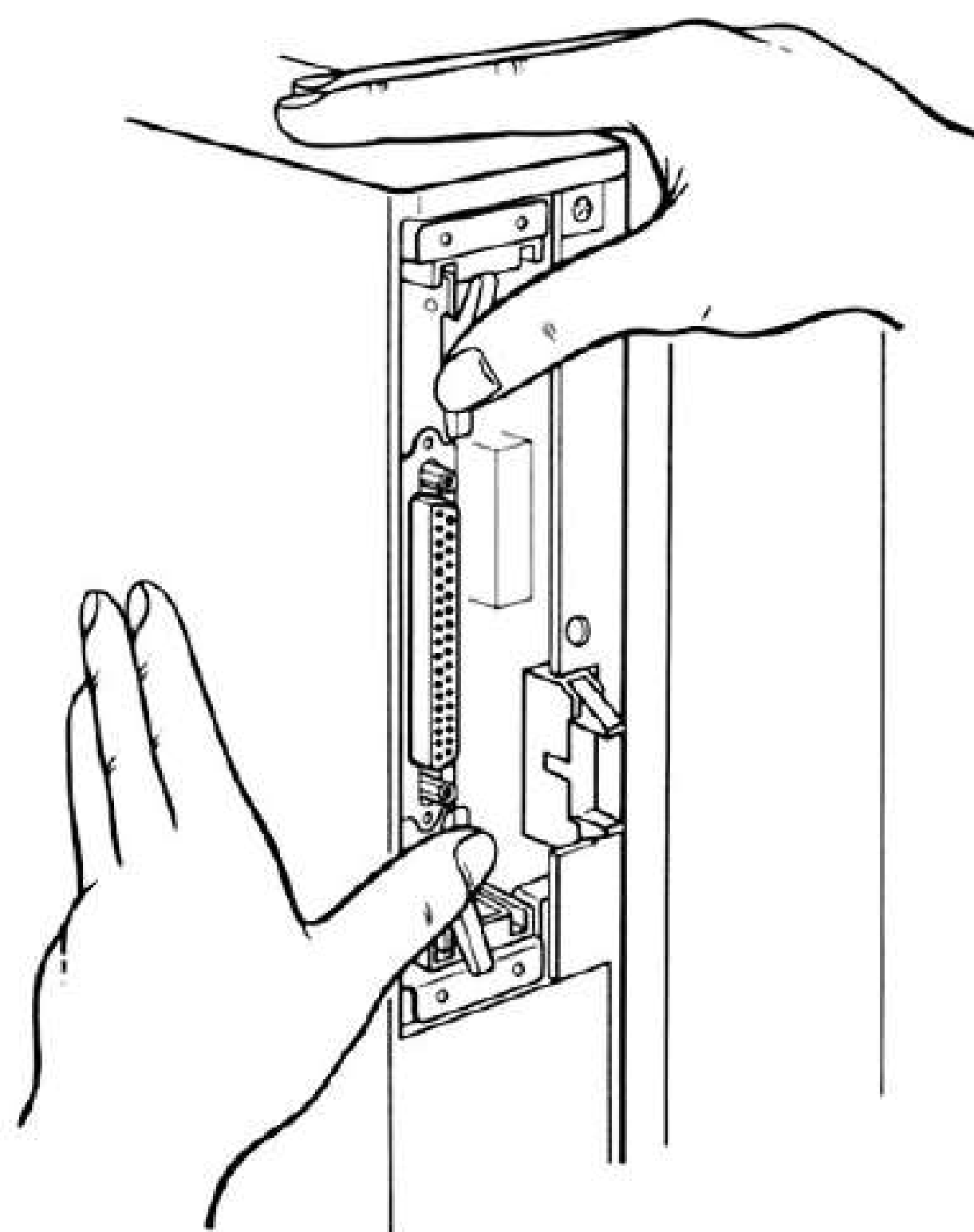
③ I/O スロットのレールガイドに添って拡張ボードを差し込みます。

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。



A. システム拡張

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。

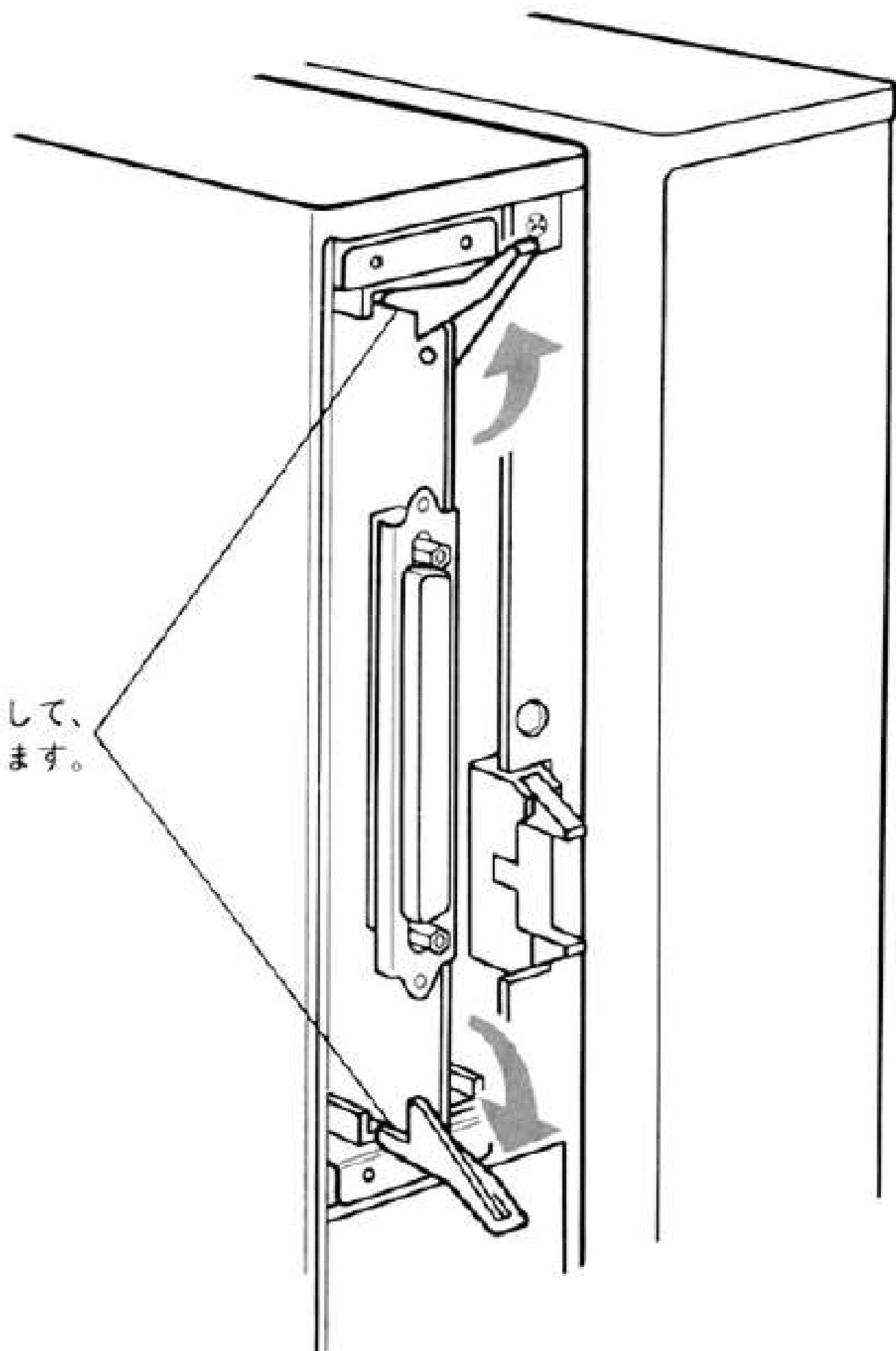
②差し込まれているボードに、カードプラを取り付けます。

ボードのコーナーに、カードプラをはめこみます。2つのカードプラの向きは、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。

ここの部分を支点にして、
ボードを取りはずします。



B. 資 料

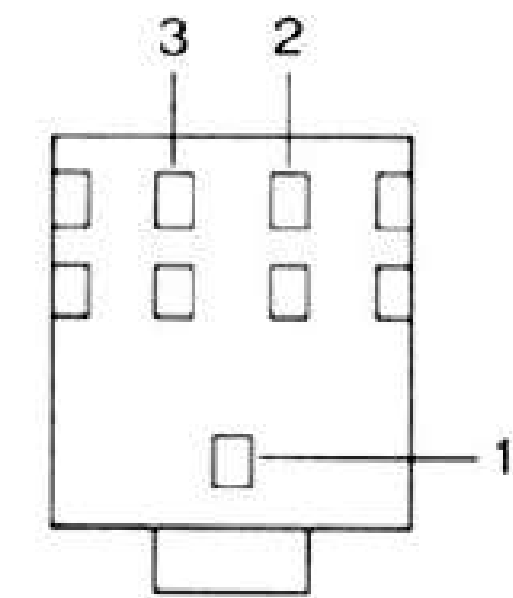
B.1 コネクタの入出力信号

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」を参照してください。

- 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(KEYBOARD)
- 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) SCSIコネクタ(SCSI)
- 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) 専用カラー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

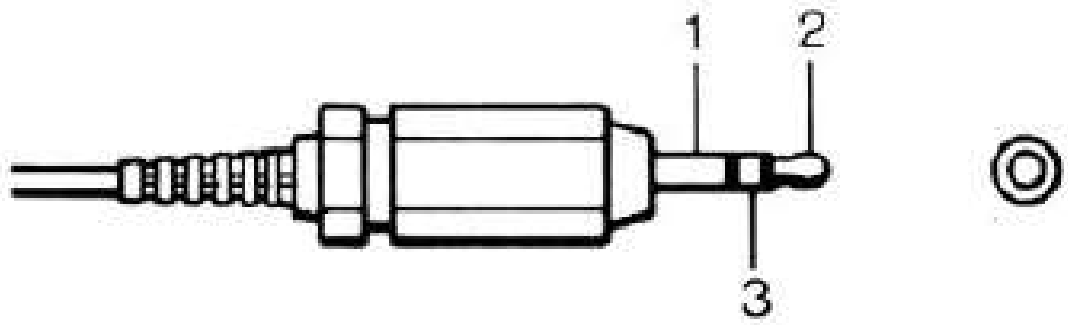
B. 資 料

1)ヘッドホン端子



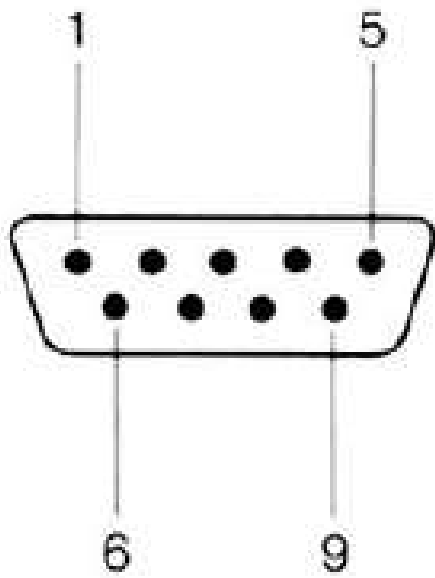
(部品面から見た図)

端子No.	信 号 名	I/O	備 考
1	GND	—	グラウンド
2	L	Out	音声信号(左)
3	R	Out	音声信号(右)



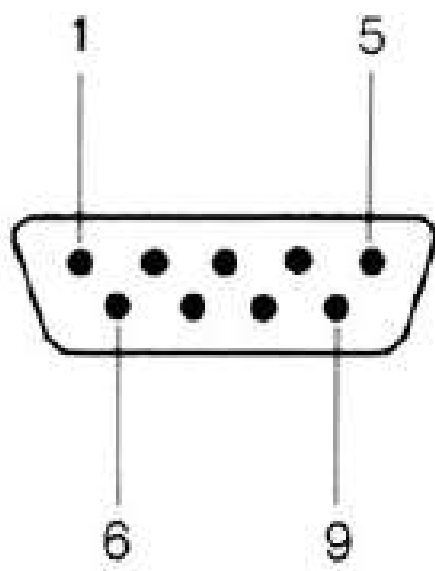
2)ジョイスティック用コネクタ(アタリ社規格準拠)

ジョイスティック 1



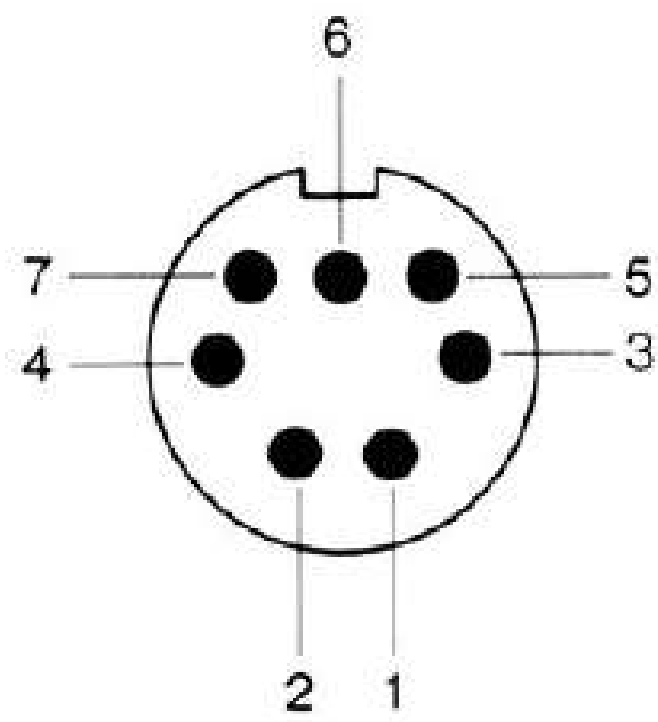
端子No.	信 号 名	I/O	備 考
1	IOA0	In	8255の PA0 端子
2	IOA1	"	" PA1 "
3	IOA2	"	" PA2 "
4	IOA3	"	" PA3 "
5	Vcc1	Out	+5V
6	IOA5	I/O	8255の PA5/PC6 端子
7	IOA6	I/O	" PA6/PC7 "
8	IOC4	Out	" PC4 "
9	GND	—	グラウンド

ジョイスティック 2



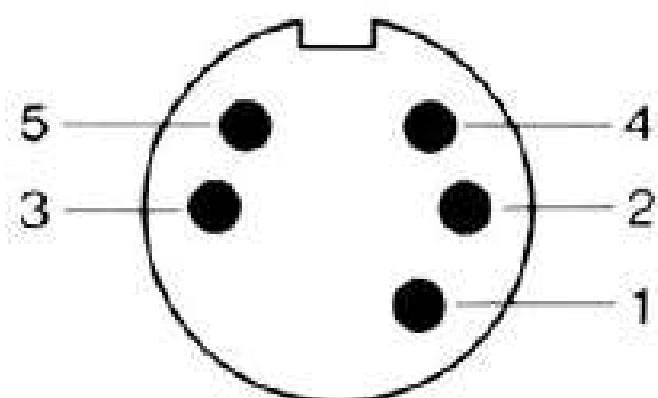
端子No.	信 号 名	I/O	備 考
1	IOB0	In	8255の PB0 端子
2	IOB1	"	" PB1 "
3	IOB2	"	" PB2 "
4	IOB3	"	" PB3 "
5	Vcc1	Out	+5V
6	IOB5	In	8255の PB5 端子
7	IOB6	In	" PB6 "
8	IOC5	Out	" PC5 "
9	GND	—	グラウンド

3) キーボードコネクタ



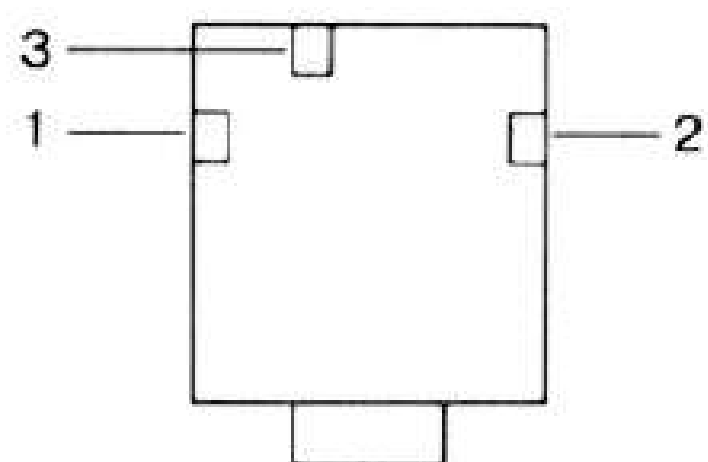
端子No.	信号名	I/O	備考
1	Vcc2	Out	+5V
2	MOUSE DATA	Out	マウスデータ
3	KEYRxD	In	キー受信データ
4	KEYTxD	Out	キー送信データ
5	READY	Out	キーデータ送出許可／禁止
6	REMOTE	In	リモート信号
7	GND	—	グランド

4) マウス用コネクタ



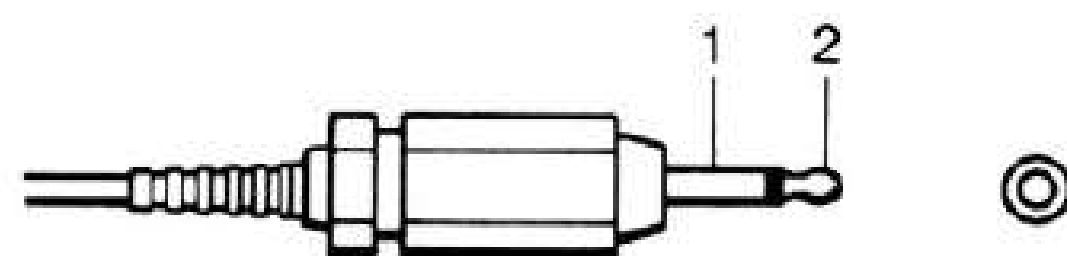
端子No.	信号名	I/O	備考
1	Vcc1	Out	+5V
2	MS CTRL	Out	コントロール信号
3	MS DATA	In	マウスデータ
4	GND	—	グランド
5	GND	—	グランド

5) オーディオ入力端子

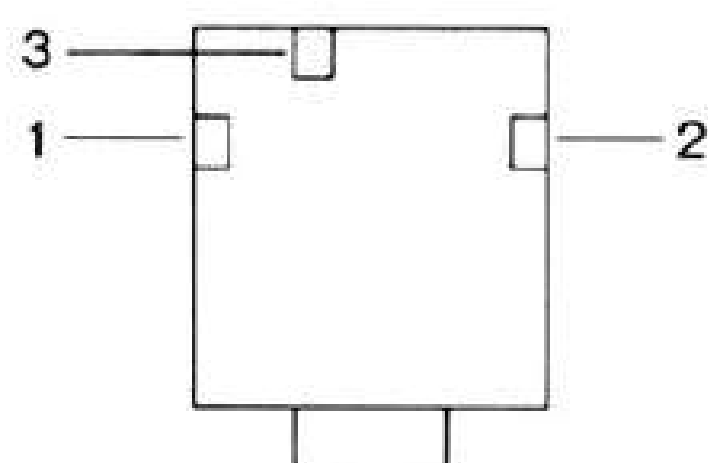


(部品面から見た図)

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

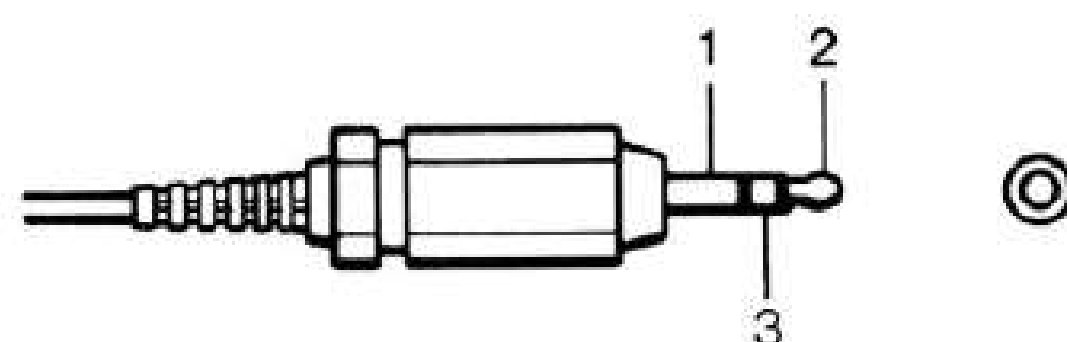


6) オーディオ出力端子



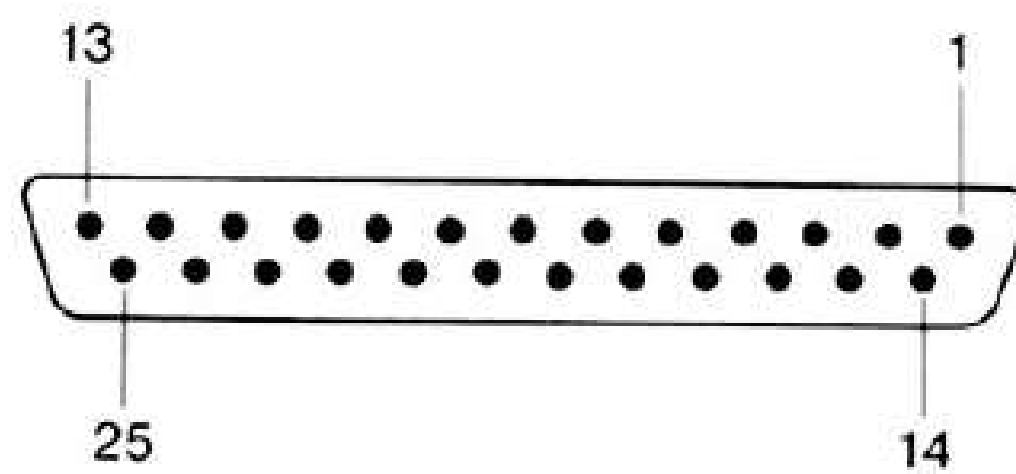
(部品面から見た図)

端子No.	信号名	I/O	備考
1	GND	—	グランド
2	L	Out	オーディオ(左)出力
3	R	Out	オーディオ(右)出力



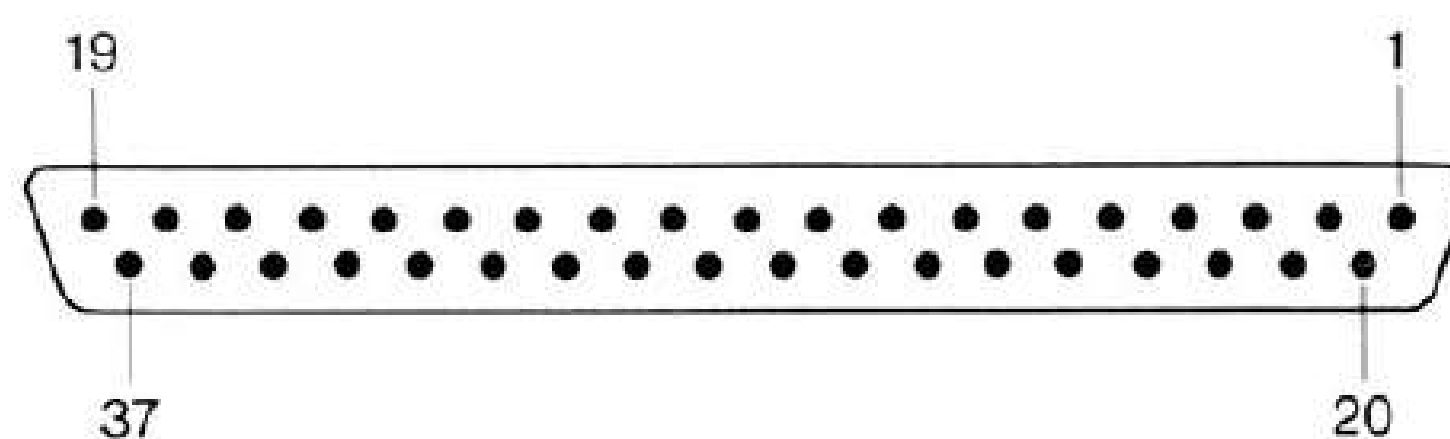
B. 資 料

7)RS-232C コネクタ



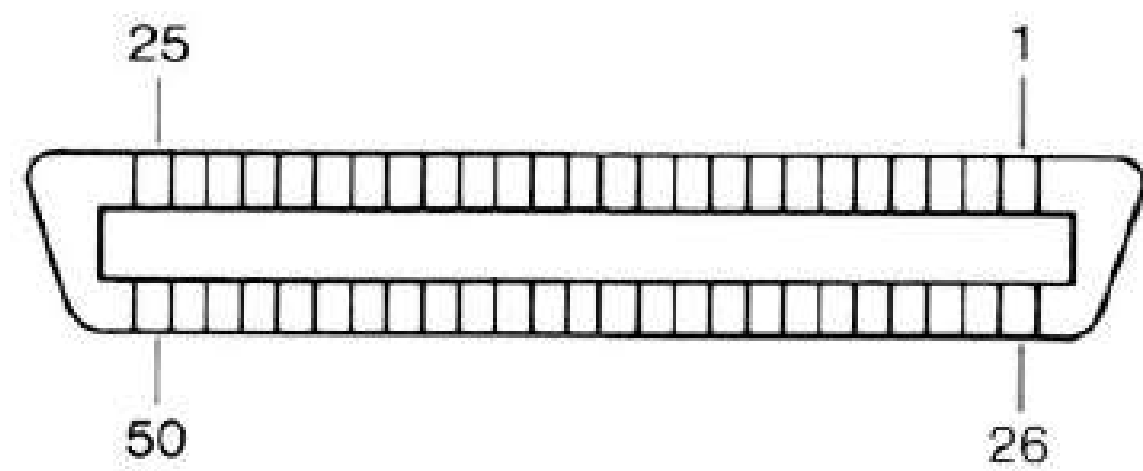
端子No.	信 号 名	I/O	備 考
1	FG	—	保安用アース
2	TxD	Out	送信データ
3	RxD	In	受信データ
4	RTS	Out	送信要求
5	CTS	In	送信可
6	DSR	In	データセットレディ
7	SG	—	信号用アース
8	CD	In	キャリア送出
9	N.C	—	非接続
10	N.C	—	〃
11	N.C	—	〃
12	N.C	—	〃
13	N.C	—	〃
14	N.C	—	〃
15	ST2	In	送信信号エレメントタイミング
16	N.C	—	非接続
17	RT	In	受信信号エレメントタイミング
18	N.C	—	非接続
19	N.C	—	非接続
20	DTR	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	<u>DISK TYPE SELECT</u>	Out	ディスクタイプ選択信号
2	N.C	—	非接続
3 6	<u>DRIVE SELECT 3</u>	Out	ドライブ選択信号 3
4	<u>INDEX</u>	In	ディスクインデックス信号
5 5	<u>DRIVE SELECT 0</u>	Out	ドライブ選択信号 0
6 12	<u>DRIVE SELECT 1</u>	Out	ドライブ選択信号 1
7 14	<u>DRIVE SELECT 2</u>	Out	ドライブ選択信号 2
8	<u>MOTOR ON</u>	Out	モーター起動信号
9	<u>DIRECTION</u>	Out	ヘッド移動方向信号
10	<u>STEP</u>	Out	ヘッド移動信号
11	<u>WRITE DATA</u>	Out	書き込みデータ信号
12	<u>WRITE GATE</u>	Out	書き込みゲート信号
13	<u>TRACK 00</u>	In	トラック 0
14	<u>WRITE PROTECT</u>	In	書き込み防止信号
15	<u>READ DATA</u>	In	読み出しデータ信号
16	<u>SIDE SELECT</u>	Out	ヘッド切り替え信号
17	<u>READY</u>	In	ドライブレディー信号
18	N.C	—	非接続
19	N.C	—	非接続
20	<u>OPTION SELECT 0</u>	Out	オプションセレクト 0
21	<u>OPTION SELECT 1</u>	Out	オプションセレクト 1
22	<u>OPTION SELECT 2</u>	Out	オプションセレクト 2
23	<u>OPTION SELECT 3</u>	Out	オプションセレクト 3
24	<u>EJECT</u>	Out	イジェクト信号
25	<u>EJECT MASK</u>	Out	イジェクトマスク信号
26	<u>LED BLINK</u>	Out	LED 点滅信号
27	<u>DISK IN</u>	In	ディスク挿入信号
28	<u>ERR DISK</u>	In	ディスク誤挿入信号
29	<u>FDD INT</u>	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) SCSIコネクタ



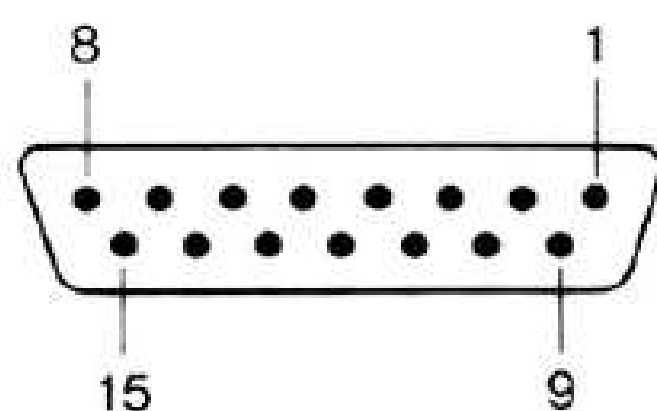
50ピンリボン型コネクタ

ピン番号	信号名	ピン番号	信号名	機 能
1	GND	26	$\overline{\text{DB0}}$	データバスビット0
2	GND	27	$\overline{\text{DB1}}$	" 1
3	GND	28	$\overline{\text{DB2}}$	" 2
4	GND	29	$\overline{\text{DB3}}$	" 3
5	GND	30	$\overline{\text{DB4}}$	" 4
6	GND	31	$\overline{\text{DB5}}$	" 5
7	GND	32	$\overline{\text{DB6}}$	" 6
8	GND	33	$\overline{\text{DB7}}$	" 7
9	GND	34	$\overline{\text{DBP}}$	データバスパリティビット
10	GND	35	GND	
11	GND	36	GND	
12	GND	37	GND	
13	OPEN	38	TERMPWR	終端回路用電源
14	GND	39	GND	
15	GND	40	GND	
16	GND	41	$\overline{\text{ATN}}$	アテンション条件を示す信号
17	GND	42	GND	
18	GND	43	$\overline{\text{BSY}}$	バス使用中を示す信号
19	GND	44	$\overline{\text{ACK}}$	データ転送肯定応答信号
20	GND	45	$\overline{\text{RST}}$	リセット信号
21	GND	46	$\overline{\text{MSG}}$	メッセージフェーズを示す信号
22	GND	47	$\overline{\text{SEL}}$	選択信号
23	GND	48	$\overline{\text{C/D}}$	コマンドかデータフェーズかを示す
24	GND	49	$\overline{\text{REQ}}$	データ転送要求信号
25	GND	50	$\overline{\text{I/O}}$	データの方向を示す信号

不平衡型 (シングルエンド型)

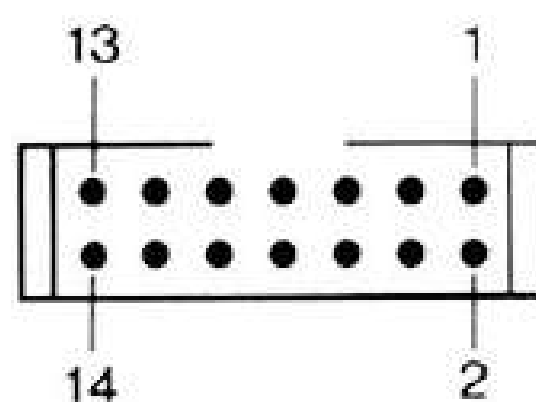
ANSI X3.131-1986準拠

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0.7V _{p-p} (75Ω 終端時)
2	GND	—	グランド
3	G OUT	Out	アナログ0.7V _{p-p} (75Ω 終端時)
4	GND	—	グランド
5	B OUT	Out	アナログ0.7V _{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	H-SYNC	Out	水平同期信号 TTL レベル
15	V-SYNC	Out	垂直同期信号 TTL レベル

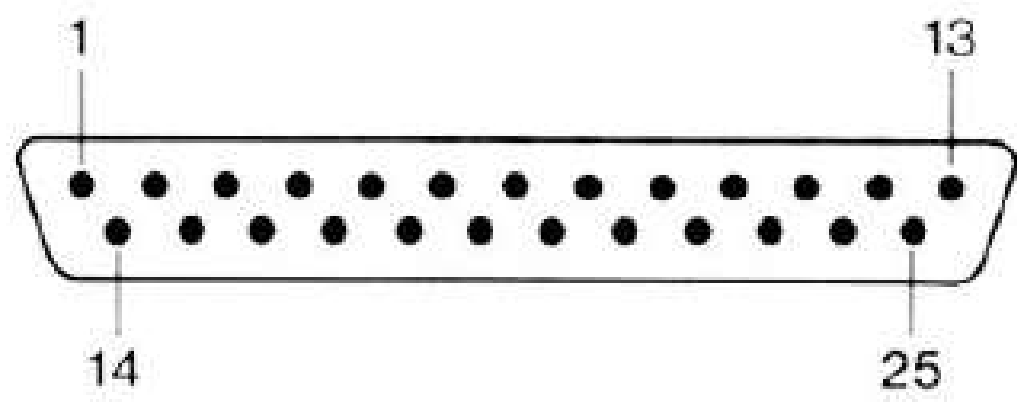
11) プリンタ用コネクタ



端子No.	信号名	I/O	備考
1	STROBE	Out	負極性のプリンタに出力するライトストロブ信号
2	PA0	Out	パラレルデータ
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

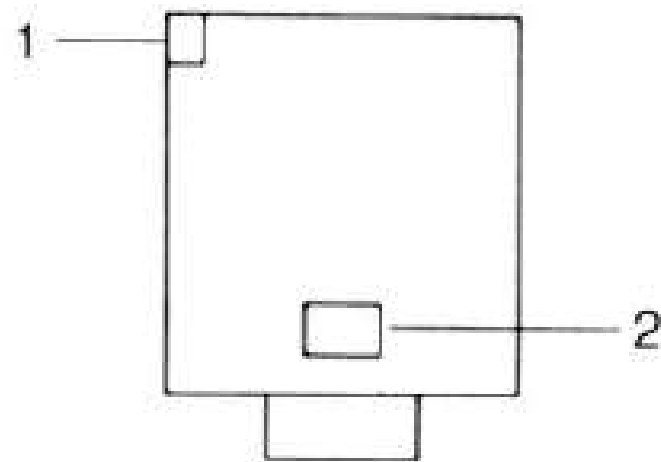
B. 資 料

12) イメージ入力用コネクタ



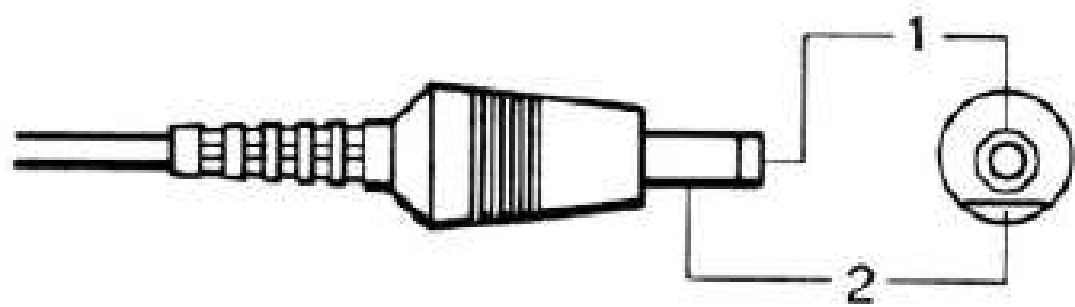
端子No.	信号名	I/O	備 考
1	ADD11	In	アナログ/デジタル変換データ
2	ADD10	"	"
3	ADD9	"	"
4	ADD8	"	"
5	ADD7	"	"
6	ADD6	"	"
7	ADD5	"	"
8	ADD4	"	"
9	ADD3	"	"
10	ADD2	"	"
11	ADD1	"	"
12	ADD0	"	"
13	QA	Out	ドットクロック
14	Vcc1	Out	+5V
15	GND	—	グラウンド
16	Vcc3	Out	+12V
17	CD4	Out	コンピュータ制御信号
18	CD3	"	"
19	CD2	"	"
20	CD1	"	"
21	CD0	"	"
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

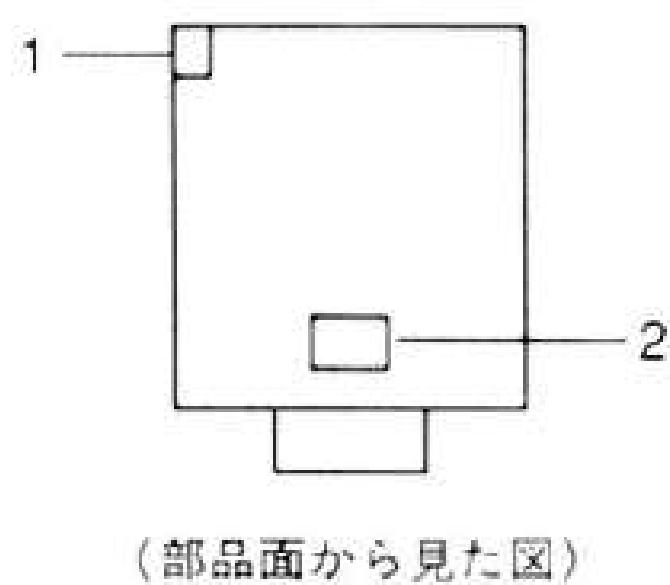


(部品面から見た図)

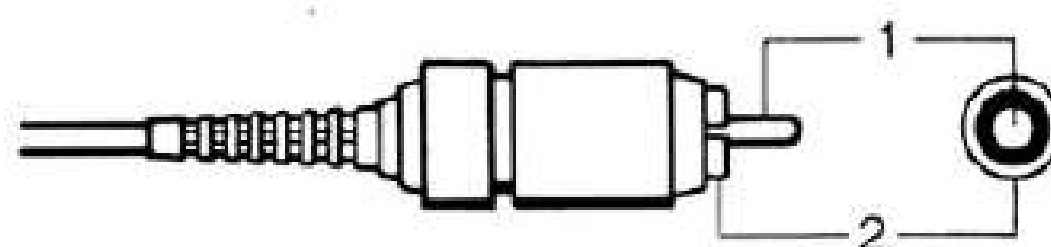
端子No.	信号名	I/O	備 考
1	EXPW.ON	In	外部パワーオン
2	GND	—	グラウンド



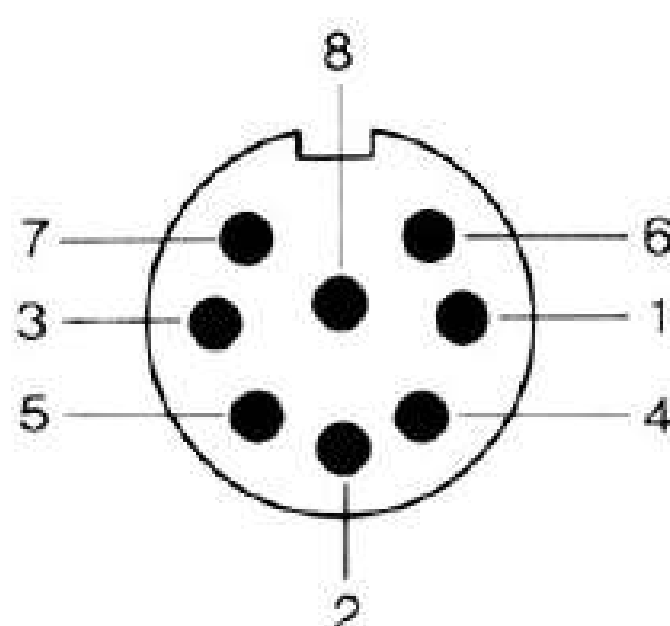
14) シースルーカラー端子



端子No.	信号名	I/O	備考
1	VHT	Out	シースルーカラー
2	GND	—	グラウンド

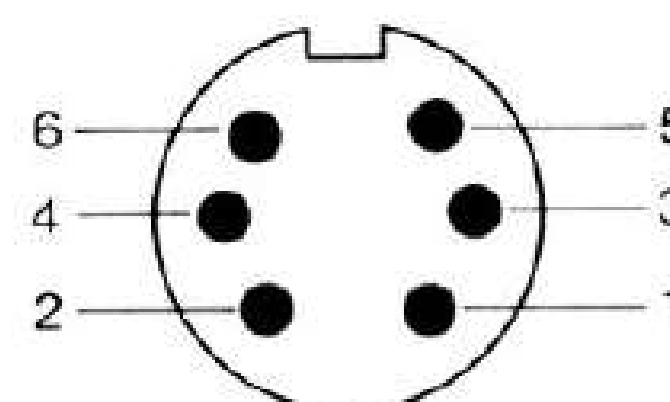


15) 専用カラーディスプレイテレビコントロール用コネクタ



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	—	グラウンド
7	GND	—	グラウンド
8	N.C	—	非接続

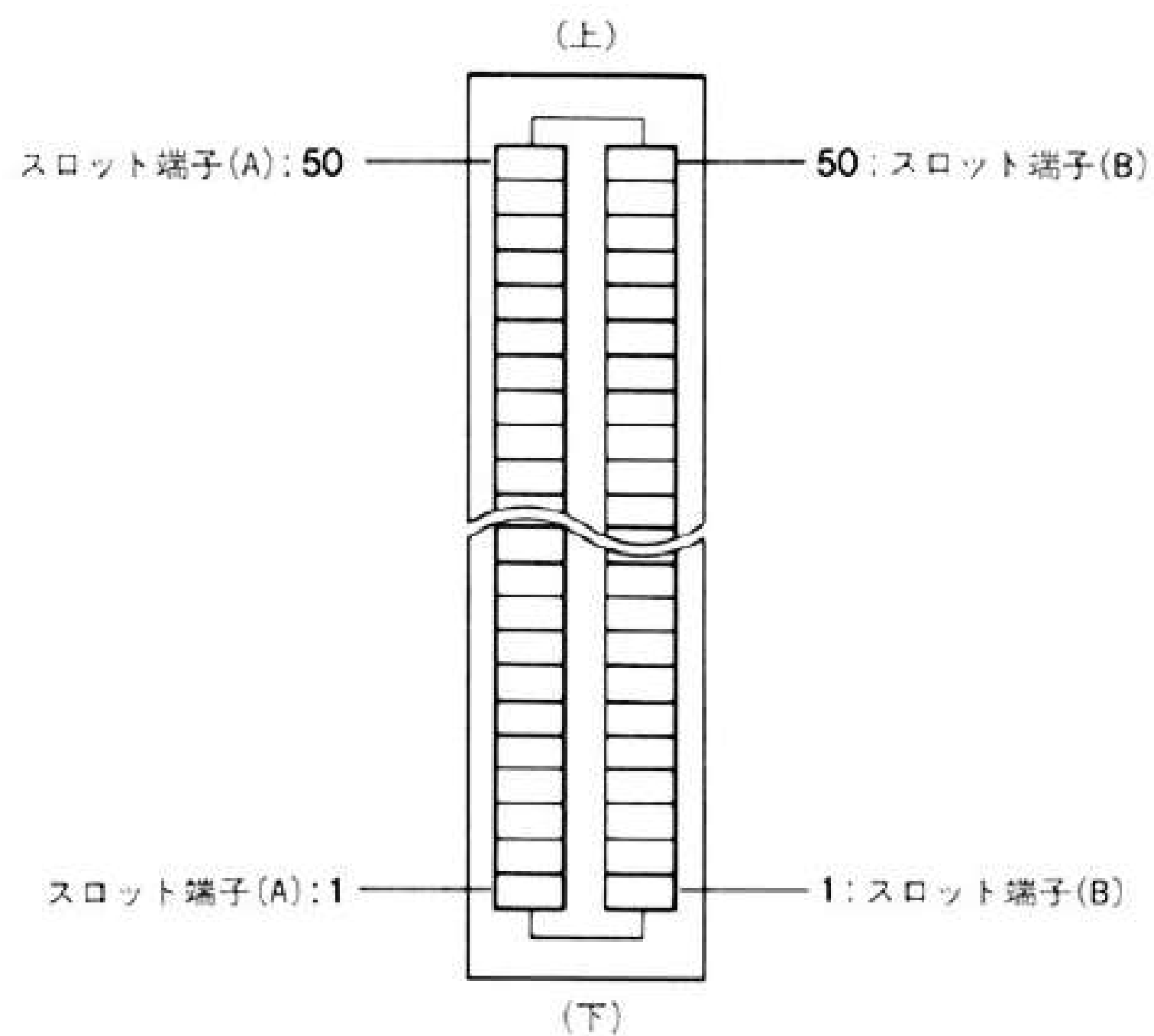
16) 立体視端子



端子No.	信号名	I/O	備考
1	3D V-SYNC	In	3D 垂直同期信号
2	3D-R	Out	3D 右
3	3D-L	Out	3D 左
4	Vcc1	Out	+5V
5	GND	—	グラウンド
6	GND	—	グラウンド

B. 資 料

17) 拡張 I/O スロット端子(A)



端子No.	信号名	I/O	備考
1	GND	—	グラウンド
2	20M	Out	20MHz クロック
3	GND	—	グラウンド
4	DB0	I/O	データバス
5	DB1	"	"
6	DB2	"	"
7	DB3	"	"
8	DB4	"	"
9	DB5	"	"
10	DB6	"	"
11	GND	—	グラウンド
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	—	グラウンド
22	+12V	Out	+12V
23	+12V	Out	+12V
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	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	$\text{R}/\overline{\text{W}}$	"	MPU を基準にデータ転送の方向を示す
31	N.C	—	非接続
32	-12V	Out	-12V
33	-12V	Out	-12V
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	—	グラウンド
42	Vcc2	Out	+5V
43	Vcc2	"	+5V
44	SELEN	"	メインメモリアドレス ロー/カラム切り替え信号
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	"	+5V
50	Vcc1	"	+5V

●拡張 I/O スロット端子(B)

端子No	信号名	I/O	備考
1	GND	—	グラウンド
2	10M	Out	10MHz クロック
3	$\overline{10M}$	"	"
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	—	グラウンド
12	AB7	I/O	アドレスバス
13	AB8	"	"
14	AB9	"	"
15	AB10	"	"
16	AB11	"	"

B. 資 料

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	—	非接続
32	HSyNC	Out	水平同期信号
33	VSyNC	Out	垂直同期信号
34	DONE	I/O	ブロック転送完了(DMA)
35	DTC	Out	デバイス転送完了(DMA)
36	EXREQ	In	外部要求(DMA)
37	EXACK	Out	外部許可(DMA)
38	EXPCL	I/O	外部周辺コントロール(DMA)
39	EXOWN	I/O	外部 OWN(DMA)
40	EXNMI	In	外部 NMI
41	GND	—	グランド
42	IRQ2-n	In	割り込み要求(n: スロット 1 or 2)
43	IRQ4-n	In	"
44	IACK2-n	Out	割り込み許可(n: スロット 1 or 2)
45	IACK4-n	Out	"
46	BRn	In	バスリクエスト
47	BGn	Out	バスグラント
48	BGACK	I/O	バスグラントアクノリッジ(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 (16/10MHz) 80C51 (キースキャン用・テレビコントロール用)
ROM			IPL、BIOS 等 128KB キャラクタゼネレータ 768KB 16×16ドット・24×24ドット 全角 (JIS 第1・第2水準漢字) 8×16ドット・12×24ドット 半角 8×8ドット・12×12ドット ¼角
RAM			メインメモリ 2MB (最大12MB まで拡張可能) テキスト用 VRAM 512KB (ビットマップ表示方式) グラフィック用 VRAM 512KB (ビットマップ表示方式) スプライト用 VRAM 32KB 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 グラフィック 1024×1024ドット 4プレーン (512×512ドット 16プレーン) ※各ビットマップ方式
	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 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 標準解像度モード…… 512×256ドット 〔オーバースキャン〕 256×256ドット 〔※実際の表示ドット 512×512ドット〕 〔数は右記より少なくな インターレース〕 くなります〕
		グラフィック表示	・実画面エリア 1024×1024ドット時 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 標準解像度モード…… 512×256ドット 〔オーバースキャン〕 256×256ドット 〔※実際の表示ドット 512×512ドット〕 〔数は右記より少なくな インターレース〕 くなります〕
			各モード共ドット 毎に65536色中任意 の16色指定可能

B. 資 料

項 目			仕 様
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 512×512ドット時 高解像度モード-----512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 標準解像度モード-----512×256ドット 256×256ドット 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 512×512ドット インターレース
	スプライト		各モード共 ①ドット毎に65536色中 任意の色指定可能 (1面) ②ドット毎に65536色中 任意の256色指定可 能(2面) ③ドット毎に65536色中 任意の16色指定可能 (4面)
	特殊機能		・パターン定義 サ イ ズ：16×16ドット／パターン 定 義 数：128パターン(バックグラウンド未使用時最大256パターン) 色 ：1パターンにつき16色／65536色(ドット単位) ・表 示 座 標 系：1024×1024ドット 表示画面：水平512ドット or 256ドット 垂直512ライン or 256ライン 表示制限：128スプライト／画面、32スプライト／ライン
サウンド機能			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など
ハードディスクドライブ			FM音源：2ch、8オクターブ 8重和音同時出力 音声合成：AD PCM (Adaptive Differencial PCMD)
ハードディスクドライブ			81Mバイト3.5インチハードディスクドライブ1基内蔵可能 (X68000XVI(CZ634C)) 81Mバイト3.5インチハードディスクドライブ1基内蔵(SCSI規格) (X68000XVI HD(CZ-644C))
フロッピーディスク ドライブ			1.2Mバイトタイプの5.25インチ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
入 力 装 置			マウス・トラックボール、ASCII準拠フルキーボード
インターフェイス			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／オーディオ入出力 ／RS-232C／外部フロッピーディスク／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／SCSI
ソ ケ ッ ト			増設RAM用ソケット／数値演算プロセッサ用ソケット
拡張I/Oスロット			2スロット内蔵(10MHz駆動)
OS・言語			Human68k、X-BASIC SX-WINDOW
消費電力			X68000 XVI(CZ-634C)：定格37W(最大99W 待機時6W以下) X68000 XVI HD(CZ-644C)：定格42W(最大99W 待機時6W以下)
電 源			AC 100V 50／60Hz
動作温度・湿度範囲			10℃～35℃、35～75%
外 形 寸 法 重 量	本体(X68000 XVI(CZ-634C))：		幅155×高さ364×奥行270mm 8.1kg
	本体(X68000 XVI HD(CZ-644C))：		幅155×高さ364×奥行270mm 8.8kg
	キーボード：		幅463×高さ33(キートップ含む)奥行196mm 1.5kg
	マウス・トラックボール：		幅73×高さ32×奥行105mm 0.14kg
マウス・トラックボール			同梱
付 属 ソ フ ト			SX-WINDOW、Human68k、X-BASIC、辞書、日本語ワードプロセッサ、その他

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バイトコード文字の1バイト目として使用されます。

		上位4ビット→															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
下位4ビット↓	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				ア	キ	ス	ラ		
	8		(	8	H	X	h	x				イ	ク	ネ	リ		
	9		)	9	I	Y	i	y				ウ	ケ	ノ	ル		
	A		*	:	J	Z	j	z				エ	コ	ハ	レ		
	B		+	;	K	[	k	{				オ	サ	ヒ	ロ		
	C		,	<	L	¥	l					ヤ	シ	フ	ワ		
	D		—	=	M	]	m	}				ユ	ス	ヘ	ン		
	E		.	>	N	^	n	—				ヨ	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ー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(キャラクター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。

	+0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00																
10																
A0																
B0																
C0																
D0																

〈表1〉

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角上付き文字のシフト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。

	+0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
20																
30																
40																
50																
60																
70																
A0																
B0																
C0																
D0																

〈表2〉

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

88CE:3050:1648: +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F
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JIS : JIS : 7テン :	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
813F:2120:0100:		—	、	。	、	、	、	、	、	、	!	〇	—	—	—	..
814F:2130:0116:	^	—	、	、	、	、	、	、	、	、	!	〇	—	—	—	/
815F:2140:0132:	\	~			...	...	、	、	、	、	(	)	(	)	[	]
816F:2150:0148:	{	}	<	>	《	》	「	」	『	』	【	】	+	-	±	×
8180:2160:0164:	÷	=	≠	<	>	≤	≥	∞	∴	♂	♀	°	′	″	℃	¥
8190:2170:0180:	\$	¢	£	%	#	&	*	@	§	☆	★	○	●	◎	◇	
819E:2220:0200:		◆	□	■	△	▲	▽	▼	※	〒	→	←	↑	↓	≡	
81AE:2230:0216:											€	≡	≡	≡	≡	≡
81BE:2240:0232:	U	∩									∧	∨	∩	∩	∩	∩
81CE:2250:0248:	∪												∩	∩	∩	∩
81DE:2260:0264:	∇	≡	≡	≡	≡	√	∞	∞	∴	∩	∩					
81EE:2270:0280:			∆	%	#	ℓ	♪	†	‡	¶						○
823F:2320:0300:																
824F:2330:0316:	O	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:		あ	い	う	え	お	か	け	こ	さ	せ	そ	た	て	と	な
82AE:2430:0416:	ぐ	あ	い	う	え	お	か	け	こ	さ	せ	そ	た	て	と	な
82BE:2440:0432:	だ	ち	ひ	び	ふ	ぶ	は	へ	へ	へ	へ	へ	へ	へ	へ	へ
82CE:2450:0448:	ば	め	も	や	ゆ	ゆ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ
82DE:2460:0464:	む	め	も	や	ゆ	ゆ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ
82EE:2470:0480:	る	ゑ	を	ん												
833F:2520:0500:		ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	セ	ソ	タ	チ
834F:2530:0516:	グ	ケ	コ	サ	セ	ソ	タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ネ	ノ	ハ	ミ
835F:2540:0532:	ダ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ネ	ノ	ハ	ミ	ワ					
836F:2550:0548:	バ	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ										
8380:2560:0564:	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ										
8390:2570:0580:	キ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	セ	ソ	タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ネ
839E:2620:0600:		A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M	N	Ξ	O
83AE:2630:0616:	Π	P	Σ	T	Υ	Φ	X	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:		A	B	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:		a	b	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

[illegible]

ク

ケ

コ

サ

シ

77J:JIS : 777 :	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
8BDE:3660:2264:	駒	具掘訓	愚窟群	虞沓軍	喰靴郡	九空響	俱偶窪	句寓熊	区遇隈	狗隅条	玖串栗	矩櫛繰	苦鉏桑	軀屑歟	驅屈勲	駟君
8BEE:3670:2280:	薰	契経訓	徑繫擊健権頭限	惠野激兼牽駿	慶茎隙券犬餒	卦慧荊桁劍献元	袈憩蚩傑喧研原	祁掲計欠圈硯蔽	係携詣決堅絹幻	傾敬警潔嫌梟弦	刑景輕穴建肩減	兄桂頸結憲見源	啓溪鷄血懸謙玄	圭畦芸訣拳賢現	珪稽迎月捲軒絃	型系鯨件遣駭
8C3F:3720:2300:		契経劇俟														
8C4F:3730:2316:	鍵言	湖伍乞	狐午鯉后恒港膏香国此艮	平袴吾佼坑抗甲荒鴻酷今	個股娛侯垢拘皇行剛鵠困	古胡後候好控硬衡劫黒坤	呼菰御倖孔攻稿講号獄壘	固虎悟光孝昂棟貢合渡婚	姑誇梧公宏晃紅購壕腰恨	孤跨橋功工更絃郊拷甌懇	己鉗瑚効巧杭絞酵濠忽昏	庫雇基勾巷校綱鉦豪惚昆	弧頼語厚幸梗耕硤轟骨根	戸鼓誤口広構考鋼麴狛梱	故五護向庚江肯閤克込混	枯互翻康洪肱降刻痕
8C4F:3730:2316:		弘浩腔項告紺														
8C5F:3740:2332:		袈	坐濟罪擇察傘餐	些挫采冴朔撮山暫	佐債犀坂柵擦慘殘	又催碎阪窄札撒	唆再砦堺策殺散	嵯最祭榊索薩棧	左哉斎肴錯雜燦	差塞細咲桜皐珊	查妻菜崎蛙鯖産	沙宰裁埼笹捌算	瑳彩載碕匙鏑纂	砂才際鷺冊鮫蚤	詐採劑作刷皿讃	鎖裁在削晒贊
8C6F:3750:2348:		三酸	姿氏資次識質煮釈趣宗襲汁術潤書勝庄樵	屍祉雖治竺蔀紗若首州蹴獸俊純諸升廠消	市私飼爾軸篠者寂儒修輯縦峻巡諸召彰涉	仕師糸齒璽穴憇謝弱受愁迴重春遵助哨承湘	仔志紙事痔雫柴車惹呪拾酋銃瞬醇叙商抄焼	伺思紫似磁七芝遮主寿洲酬叔竣順女唱招焦	使指肢侍示叱屢蛇取授秀集夙舜処序嘗掌照	刺支脂児而執蕊邪守樹秋醜宿駿初徐契捷症	司孜至字耳失縞借手綬終什淑淮所恕妾昇省	史斯視寺自嫉舍勺朱需繡佳祝循暑鋤娼昌硝	嗣施詞慈蒔室写尺殊囚習充縮旬曙除宵昭礁	四旨詩持辞悉射杓狩収臭十肅楯渚傷将晶祥	士枝試時汐湿捨灼珠周舟從塾殉庶償小松称	始止誌鹿漆赦爵種蒐戎熟淳緒少梢章
8C80:3760:2364:																
8C90:3770:2380:																
8C9E:3820:2400:																
8CAE:3830:2416:																
8CBE:3840:2432:																
8CBE:3840:2432:																
8CCE:3850:2448:																
8CDE:3860:2464:																
8CEE:3870:2480:																
8D3F:3920:2500:																
8D4F:3930:2516:																
8D5F:3940:2532:																
8D6F:3950:2548:																
8D80:3960:2564:																
8D90:3970:2580:																
8D9E:3A20:2600:																
8DAE:3A30:2616:																
8DAE:3A30:2616:																
8DBE:3A40:2632:																
8DCE:3A50:2648:																
8DDE:3A60:2664:																
8DEE:3A70:2680:																
8E3F:3B20:2700:																
8E4F:3B30:2716:																
8E5F:3B40:2732:																
8E5F:3B40:2732:																
8E6F:3B50:2748:																
8E80:3B60:2764:																
8E90:3B70:2780:																
8E9E:3C20:2800:																
8EAE:3C30:2816:																
8EBE:3C40:2832:																
8ECE:3C50:2848:																
8EDE:3C60:2864:																
8EEE:3C70:2880:																
8F3F:3D20:2900:																
8F4F:3D30:2916:																
8F5F:3D40:2932:																
8F6F:3D50:2948:																
8F80:3D60:2964:																
8F90:3D70:2980:																
8F9E:3E20:3000:																
8FAE:3E30:3016:																
8FBE:3E40:3032:																

ト

ナ

二

又

木

ノ

ハ

ヒ

フ

へ

ホ

マ

977J:JIS :757 :	+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	鳴	悼	投	搭	東	桃	栲	棟
9390:4570:3780:	盜	淘	湯	濤	灯	燈	宕	痘	袴	等	答	筒	糖	統	到	働
939E:4620:3800:	動	董	蕩	藤	討	贈	當	踏	逃	透	答	陶	頭	騰	閤	匿
93AE:4630:3816:	得	同	堂	導	憶	撞	洞	瞳	童	胴	筈	道	銅	峠	錫	屈
93BE:4640:3832:	薦	德	流	特	督	禿	篤	毒	独	読	荀	橡	凸	突	椒	鈍
93CE:4650:3848:	奈	苦	寅	酉	瀨	噸	屯	惇	敦	沌	豚	通	頓	吞	晏	楠
93DE:4660:3864:	軟	難	汝	乍	風	薙	謎	濯	捺	鍋	栢	馴	繩	噉	南	
93EE:4670:3880:																
93EE:4670:3880:		如	尿	二	尼	弑	迹	句	賑	肉	虹	廿	日	乳	入	
943F:4720:3900:				菲	任	妊	忍	認	滿			寧	葱	猫	熱	年
943F:4720:3900:										欄	祢		葱			臘
943F:4720:3900:	念	捻	燃	燃	粘						囊	惱	濃	能	腦	
944F:4730:3916:						乃	廼	之	埜				納			
944F:4730:3916:	農	覲	蚤								囊	惱	濃	能	腦	
945F:4740:3932:				巴	把	播	霸	杷	波	派	琶	破	婆	罵	芭	馬
946F:4750:3948:	俳	庖	拜	排	敗	杯	孟	牌	背	肺	輩	配	倍	培	媒	梅
9480:4760:3964:	柏	煤	狼	買	売	賠	陪	這	蠅	秤	矧	萩	伯	剝	博	拍
9490:4770:3980:		泊	白	箔	粕	舶	薄	迫	曝	漠	爆	縛	莫	駁	麦	発
949E:4820:4000:		函	箱	谿	箸	肇	菩	檀	幡	肌	焯	阜	八	鉢	澆	反
94AE:4830:4016:	醜	髮	伐	罰	拔	筏	閼	鳩	嘶	塙	蛤	隼	伴	判	半	範
94BE:4840:4032:	坂	帆	搬	斑	板	汜	汎	版	犯	班	蚌	繁	般	藩	販	
94CE:4850:4048:	采	煩	頒	飯	挽	晚	番	盤	磐	蕃	蛩			否	妃	庇
94CE:4850:4048:												匪	卑	罷	肥	被
94DE:4860:4064:	彼	悲	扉	批	披	斐	比	泌	疲	皮	碑	秘	卑	否	美	逼
94EE:4870:4080:	誹	費	避	非	飛	樋	簸	備	尾	微	毗	毘	排	眉	筆	豹
953F:4920:4100:		鼻	終	裨	匹	疋	髴	彦	膝	菱	吋	毘	琵	畢	評	貧
954F:4930:4116:	松	姬	媛	紐	苗	鑄	僂	彪	標	水	漂	瓢	斌	浜	瀕	
955F:4940:4132:	廟	描	病	紗		錯	鉅	蒜	蛭	鱈	品	彬	斌	浜		
956F:4950:4148:	資	類	敏	瓶	不	付	埠	夫	婦	富	富	布	府	佈	敷	
956F:4950:4148:					符	腐	膚	芙	譜	負	賦	赴	阜	附	撫	
9580:4960:4164:	斧	普	浮	父	部	封	楓	風	沸	落	伏	副	復	幅	墳	
9590:4970:4180:	武	舞	葡	蕪	覆	淵	弗	弘	文	聞	物	耐	分	吻	噴	
959E:4A20:4200:	憤	扮	焚	奮	粉	黃	紛	零	文	聞				吻	噴	
95AE:4A30:4216:											丙	併	兵	堀	幣	平
95AE:4A30:4216:											癸	碧	別	警	蔑	篋
95BE:4A40:4232:	弊	柄	並	蔽	閉	陛	米	頁	僻	壁	婉	弁	鞭			
95CE:4A50:4248:	偏	交	片	篇	編	辺	返	遍	便	勉	婉	弁	鞭			
95CE:4A50:4248:											戊	暮	母	保	鋪	鋪
95DE:4A60:4264:	圃	捕	步	甫	補	輔	穗	募	墓	慕	戍	暮	放	簿	善	做
95EE:4A70:4280:	倅	包	呆	報	奉	宝	峰	芳	萌	庖	抱	捧	訪	方	朋	鋒
963F:4B20:4300:		法	泡	烹	砲	縫	胞	坊	妨	蓬	蜂	褒	房	豐	邦	某
964F:4B30:4316:	飽	鳳	鵬	乏	亡	傍	剖	貿	絆	帽	忘	忙	北	暴	望	墨
965F:4B40:4332:	棒	冒	紡	肪	膨	謀	貌	貿	殆	防	吠	類	本	僕	卜	盆
966F:4B50:4348:	摸	朴	牧	睦	穆	釳	勃	沒	每	堀	幌	奔	膜	翻	凡	益
9680:4B60:4364:	摩	磨	魔	麻	埋	妹	昧	沫	迄	哩	模	幕	萬	枕	滿	枉
9690:4B70:4380:	鱒	漫	蔓													
969E:4C20:4400:																

	977J:JIS :777 :	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
ミ	969E:4C20:4400:				味	未	魅	巳	箕	岬	密	蜜	湊	蓑	稔	脈	妙
ム	96AE:4C30:4416:	耗	民	眠													
メ	96AE:4C30:4416:				務	夢	無	牟	矛	霧	鵠	棕	婿	娘			
モ	96AE:4C30:4416:														冥	名	命
	96BE:4C40:4432:	明	盟	迷	銘	鳴	姪	牝	滅	免	棉	綿	緬	面	麵		
	96BE:4C40:4432:															摸	模
	96CE:4C50:4448:	茂	妄	孟	毛	猛	盲	網	耗	蒙	儲	木	默	目	空	勿	餅
	96DE:4C60:4464:	尤	戾	初	貰	問	悶	紋	門	匆							
ヤ	96DE:4C60:4464:										也	冶	夜	爺	耶	野	弥
	96EE:4C70:4480:	矢	厄	役	約	葉	訳	躍	靖	柳	藪	鏈					
ユ	96EE:4C70:4480:												愉	愈	油	癒	
	973F:4D20:4500:		論	輸	唯	佑	優	勇	友	宥	幽	悠	憂	揖	有	柚	湧
	974F:4D30:4516:	涌	猶	猷	由	祐	裕	誘	遊	邑	郵	雄	融	夕			
ヨ	974F:4D30:4516:														予	余	与
	975F:4D40:4532:	營	輿	預	備	幼	妖	容	庸	揚	搖	擁	曜	楊	樣	洋	溶
	976F:4D50:4548:	熔	用	窯	羊	耀	葉	蓉	要	謠	踊	遙	陽	養	慾	抑	欲
	9780:4D60:4564:	沃	浴	翌	翼	淀											
ラ	9780:4D60:4564:						羅	螺	裸	來	萊	賴	雷	洛	絡	落	酪
	9790:4D70:4580:	乱	卵	嵐	欄	濫	藍	蘭	覽								
リ	9790:4D70:4580:									利	吏	履	李	梨	理	璃	溜
	979E:4E20:4600:		痢	裏	裡	里	離	陸	律	率	立	葎	掠	略	劉	流	凌
	97AE:4E30:4616:	琉	留	疏	粒	隆	竜	龍	侶	慮	旅	廣	了	亮	僚	兩	力
	97BE:4E40:4632:	寮	料	厘	涼	獵	療	瞭	稜	糧	良	諒	遼	量	陵	領	
	97CE:4E50:4648:	緑	倫		林	淋	燐	琳	臨	輪	隣	鱗					
ル	97CE:4E50:4648:												瑠	壘	淚	累	
	97DE:4E60:4664:	類															
レ	97DE:4E60:4664:		令	伶	例	冷	勵	嶺	伶	玲	礼	苓	鈴	隸	零	靈	麗
	97EE:4E70:4680:	齡	曆	歷	列	劣	烈	裂	廉	恋	憐	漣	煉	練	練	聯	
	983F:4F20:4700:		蓮	連	鍊												
ロ	983F:4F20:4700:					呂	魯	櫓	妒	賂	路	露	勞	婁	廊	弄	朗
	984F:4F30:4716:	樓	榔	浪	漏	牢	狼	籠	老	盤	蠟	郎	六	麓	祿	肋	録
	985F:4F40:4732:	論															
ワ	985F:4F40:4732:		倭	和	話	歪	賄	脇	惑	梓	驚	互	亘	鰐	詫	藁	葦
	986F:4F50:4748:	椀	湾	碗	腕												
	9880:4F60:4764:																
	9890:4F70:4780:																

●JIS第2水準漢字コード表

画数	シフトJIS	JIS	7テン	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
1画																			
一	989E	5020	4800		式	丐	丕												
丨	989E	5020	4800					个	巾										
丶	989E	5020	4800							、	井								
ノ	989E	5020	4800								ノ	乂	乖	乘					
乙	989E	5020	4800													亂			
丿	989E	5020	4800																
丿	98AE	5030	4816	舒													丿	豫	事
2画																			
二	98AE	5030	4816	式	于	亞	亟												
亅	98AE	5030	4816					上	亢	京	毫	亅							
人	98AE	5030	4816										从	仍	仄	仆	仿	仗	
人	98BE	5040	4832	仞	伋	仵	价	伉	侏	估	佛	佝	佗	从	仍	仄	仆	仿	仗
人	98CE	5050	4848	佩	佰	侑	佯	來	侏	侏	侏	佝	佗	从	仍	仄	仆	仿	仗
人	98DE	5060	4864	俚	倚	倨	偏	俛	侏	侏	侏	佝	佗	从	仍	仄	仆	仿	仗
人	98EE	5070	4880	偃	假	會	偕	僂	僂	僂	僂	僂	僂	从	仍	仄	仆	仿	仗
人	993F	5120	4900		僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	从	仍	仄	仆	仿	仗
人	994F	5130	4916	僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	僉	从	仍	仄	仆	仿	仗
儿	994F	5130	4916										儿	兀	兒	兌	免	兢	鏡
入	995F	5140	4932	兩	兪														
八	995F	5140	4932			兮	冀												
冂	995F	5140	4932					冂	回	册	冉	冂	冂	冂	冂	冂	冂	冂	冂
冂	995F	5140	4932																
冂	996F	5150	4948	寫	冂														
冂	996F	5150	4948					冂	決	冂	冲	冰	冂	冂	冂	冂	冂	冂	冂
几	996F	5150	4948																
几	9980	5160	4964	風													几	處	風
凵	9980	5160	4964		凵	函													
刀	9980	5160	4964					刃	利	刂	刂	刂	刂	刂	刂	刂	刂	刂	刂
刀	9990	5170	4980	剗	剔	剪	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗	剗
刀	999E	5220	5000		剗														

	シフトJIS	JIS	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	1499	1500	1501	1502	1503	1504	1505	1506	1507	1508	1509	1510	1511	1512	1513	1514	1515	1516	1517	1518	1519	1520	1521	1522	1523	1524	1525	1526	1527	1528	1529	1530	1531	1532	1533	1534	1535	1536	1537	1538	1539	1540	1541	1542	1543	1544	1
--	--------	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	---

C. コード表

	97J:JIS :7テ :	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
大 オホナヒ	9ADE:5460:5264:																夫
	9AEE:5470:5280:	夭	夆	夸	夾	竒	奕	奂	奎	奚	奘	奢	奩	奧	獎	奩	
女 メナヘン	9B3F:5520:5300:		奸	妁	妝	佞	倭	妣	姐	娼	姨	姜	妍	姘	姚	娥	娟
	9B4F:5530:5316:	娑	娜	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉
	9B5F:5540:5332:	媽	媽	媽	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉	娉
	9B6F:5550:5348:	嬢	嬢	嬢													
子 コヘン	9B6F:5550:5348:				子	孕	孚	孛	孛	孩	孰	孛	孛	孛	孛	孛	
宀 ウカシム	9B6F:5550:5348:																宀
	9B80:5560:5364:	它	宀	宸	寬	寇	崔	寔	寐	寤	寤	寤	寤	寤	寤	寤	寤
	9B90:5570:5380:	寶															寶
寸 スンゾフ	9B90:5570:5380:		尅	將	專	對											
小 シウゾフ	9B90:5570:5380:						尔	尠									
尢 オウノゾフ	9B90:5570:5380:							尢	尠								
尸 シカシゾフ	9B90:5570:5380:									尸	尹	屍	屈	屎	屮		
	9B9E:5620:5400:		屮	屮	屮	屮											
山 ヤマヘン	9B9E:5620:5400:							屮	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌
	9BAE:5630:5416:	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌
	9BBE:5640:5432:	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌
	9BCE:5650:5448:	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌	岌
𡿨 マダリカフ	9BCE:5650:5448:																𡿨
工 クワヘン	9BDE:5660:5464:	巫															
己 キノヘン	9BDE:5660:5464:		己	巳													
巾 ハヘン	9BDE:5660:5464:				帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛
	9BEE:5670:5480:	幟	幟	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛	帛
干 カンノヘン	9BEE:5670:5480:				干	井											
幺 イトカンウ	9BEE:5670:5480:						幺	麼									
广 マダレ	9BEE:5670:5480:								广	庠	庠	庠	庠	庠	庠	庠	庠
	9C3F:5720:5500:	廖	廣	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐	廐
廴 ユノニウ	9C3F:5720:5500:																廴
井 ニジュウアンノフ	9C4F:5730:5516:	井	井	井	井	井											
弋 シキガマエ	9C4F:5730:5516:						弋	弋									

	シフトJIS	JIS	クセ	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
弓	9C4F	5730	5516								弓	弩	弭	彌	弼	彈	彌	弩	穹
互	9C5F	5740	5532	互	彖	彗	彙												
彡	9C5F	5740	5532					彡	彭										
彳	9C5F	5740	5532							彳	徃	徃	徃	徃	徃	徃	徃	徃	徃
	9C6F	5750	5548	徒	徃	徃	徃	徃	徃	徃									
心	9C6F	5750	5548							忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9C80	5760	5564	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9C90	5770	5580	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9C9E	5820	5600	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9CAE	5830	5616	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9CBE	5840	5632	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9CCE	5850	5648	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9CDE	5860	5664	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
	9CEE	5870	5680	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖	忖
戈	9CEE	5870	5680								戈	戍	戍	戍	戍	戍	戍	戍	戍
	9D3F	5920	5700	戍	戍	戍	戍	戍	戍	戍									
戶	9D3F	5920	5700								扁								
手	9D3F	5920	5700									扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9D4F	5930	5716	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9D5F	5940	5732	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9D6F	5950	5748	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9D80	5960	5764	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9D90	5970	5780	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9D9E	5A20	5800	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
	9DAE	5A30	5816	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌	扌
支	9DAE	5A30	5816														攴	攴	攴
	9DBE	5A40	5832	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴	攴
斗	9DBE	5A40	5832															斛	斛
	9DCE	5A50	5848	斛															
斤	9DCE	5A50	5848	斤	斷														
方	9DCE	5A50	5848			旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃	旃
无	9DCE	5A50	5848											无	无				
日	9DCE	5A50	5848														晧	晧	晧
	9DDE	5A60	5864	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧
	9DEE	5A70	5880	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧
	9E3F	5B20	5900	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧	晧
日	9E3F	5B20	5900								日	曳	曷						

シフトJ:JIS :クテン : +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F
 9E3F:5B20:5900: 臍 腺 暮 朦
 9E4F:5B30:5916: 臍 霸

木

9E4F:5B30:5916:	杰粗桎杼	桤榔槁樟檣
9E5F:5B40:5932:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9E6F:5B50:5948:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9E80:5B60:5964:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9E90:5B70:5980:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9E9E:5C20:6000:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9EAE:5C30:6016:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9EBE:5C40:6032:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9ECE:5C50:6048:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9EDE:5C60:6064:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9EEE:5C70:6080:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9F3F:5D20:6100:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣
9F4F:5D30:6116:	桤榔槁樟檣	桤榔槁樟檣

欠

9F4F:5D30:6116: 欵 欵 盜 欵 飲 歇 歃 歃 歐
9F5F:5D40:6132: 欵 歇 飲 歃 歡

9F5F:5D40:6132: 歸

万

9F5F:5D40:6132: 歹 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳
9F6F:5D50:6148: 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳 殳

9F6F:5D50:6148: 凡 股 方 凡 區

母

9F6F:5D50:6148: 田 部

毛

9F6F:5D50:6148: 毫 毳 毫 毳 毳
9F80:5D60:6164: 摩 毳

氏

9F80:5D60:6164: 岷

气

9F80:5D60:6164: 气 氛 氩 氣

水

9F80:5D60:6164:	沛	泗	淇	渭	渤	塘	潘	葶	瀟
9F90:5D70:6180:	汾	汭	沔	涵	淮	涵	膝	滌	潼
9F9E:5E20:6200:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
9FAE:5E30:6216:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
9FBE:5E40:6232:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
9FCE:5E50:6248:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
9FDE:5E60:6264:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
9FEE:5E70:6280:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
E03F:5F20:6300:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
E04F:5F30:6316:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
E05F:5F40:6332:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔
E06F:5F50:6348:	汾	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔	沔

火

E06F:5F50:6348: 炙炒炯炯炬炸炳炮炯休丞

577J:JIS :777 : +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 熙 熙 煦 煢 煢 煢 煢 煢 煢
 E090:5F70:6380: 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢
 E09E:6020:6400: 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢 煢

爪

4777

E09E:6020:6400: 爭 爬 爰 爲

爰

3777

E09E:6020:6400: 爰 爰

爰

4777

E09E:6020:6400: 爰 爰 爰

片

4777

E0AE:6030:6416: 牋 牋

牛

4777

E0AE:6030:6416: 牋 牋 牋 牋 牋 牋 牋 牋 牋 牋

犬

4777

E0AE:6030:6416: 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎

E0BE:6040:6432: 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎

E0CE:6050:6448: 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎 狎

<5画>

王

4777

E0CE:6050:6448: 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢

E0DE:6060:6464: 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢

E0EE:6070:6480: 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢 玢

瓜

4777

E13F:6120:6500: 瓠 瓠

瓦

4777

E13F:6120:6500: 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠 瓠

E14F:6130:6516: 瓠 瓠 瓠

甘

4777

E14F:6130:6516: 甘

生

4777

E14F:6130:6516: 甦

用

4777

E14F:6130:6516: 甬

田

4777

E14F:6130:6516: 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀

E15F:6140:6532: 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀 畀

疒

4777

E15F:6140:6532: 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒

E16F:6150:6548: 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒

E180:6160:6564: 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒

E190:6170:6580: 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒 疒

E19E:6220:6600: 疒 疒 疒

𠂔

4777

E19E:6220:6600: 𠂔 𠂔 𠂔

白

4777

E19E:6220:6600: 𠂔 兒 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔

皮

4777

E19E:6220:6600: 𠂔 𠂔

E1AE:6230:6616: 𠂔 𠂔 𠂔

皿

4777

E1AE:6230:6616: 盂 盂 盂 盂 盂 盂 盂 盂

目

4777

E1AE:6230:6616: 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊

E1BE:6240:6632: 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊 眊

	シ卜J:JIS :クテシ :	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
	E1CE:6250:6648:	宰	睹	瞎	瞋	瞋	瞠	瞞	瞰	瞋	瞞	瞞	瞞	瞞	瞞	瞞	瞞
	E1DE:6260:6664:	瞞	瞞														
矛	E1DE:6260:6664:			矜													
矢	E1DE:6260:6664:				矢	矮											
石	E1DE:6260:6664:						砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒
	E1EE:6270:6680:	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒
	E23F:6320:6700:		砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒	砒
示	E23F:6320:6700:												祀	祠	祗	崇	祚
	E24F:6330:6716:	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗	祗
内	E24F:6330:6716:												禹	禹			
禾	E24F:6330:6716:														秉	批	秧
	E25F:6340:6732:	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬
	E26F:6350:6748:	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬	秬
穴	E26F:6350:6748:							穹	穹	穹	穹	穹	穹	穹	穹	穹	穹
	E280:6360:6764:	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠	窠
立	E280:6360:6764:								竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝
	E290:6370:6780:	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝	竝
<6画>																	
竹	E290:6370:6780:				笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄	笄
	E29E:6420:6800:		筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍
	E2AE:6430:6816:	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍
	E2BE:6440:6832:	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍
	E2CE:6450:6848:	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍
	E2DE:6460:6864:	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍	筍
米	E2DE:6460:6864:			朴	枇	杷	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇
	E2EE:6470:6880:	棕	枇	杷	杷	杷	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇	粇
糸	E2EE:6470:6880:														紉	紉	絲
	E33F:6520:6900:		紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉
	E34F:6530:6916:	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉
	E35F:6540:6932:	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉
	E36F:6550:6948:	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉
	E380:6560:6964:	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉
	E390:6570:6980:	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉	紉
缶	E390:6570:6980:														缸	缺	
	E39E:6620:7000:		罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍	罍
网	E39E:6620:7000:							网	罕	罔	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟
	E3AE:6630:7016:	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟	罟
羊	E3AE:6630:7016:						羌	羔	羴	羴	羴	羴	羴	羴	羴	羴	羴
	E3BE:6640:7032:	羴	羴														

	77卜J:JIS :77ン :	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
羽 ハネノリ	E3BE:6640:7032:			翅	翠	翊	翕	翔	翥	翦	翮	翳	翹	翫			
老 オシロイ	E3BE:6640:7032:														耆	耄	耋
耒 スサヘ	E3CE:6650:7048:	耒	耜	耜	耜	耜	耜										
耳 ミミ	E3CE:6650:7048:							耿	耻	聊	聆	聒	聘	聚	聒	聒	聒
	E3DE:6660:7064:	聒	聒	聒	聒	聒	聒										
聿 フデノリ	E3DE:6660:7064:							聿	聿	聿	聿						
肉 ニクノリ	E3DE:6660:7064:											肱	肱	肱	肱	肱	肱
	E3EE:6670:7080:	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛
	E43F:6720:7100:		胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛
	E44F:6730:7116:	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛
	E45F:6740:7132:	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛	胛
臣 シメノリ	E45F:6740:7132:										臧						
至 イデノリ	E45F:6740:7132:										臧	臧					
臼 ウスノリ	E45F:6740:7132:													臧	臧	臧	臧
	E46F:6750:7148:	臧	臧														
舌 シタヘ	E46F:6750:7148:			舍	舐	舖											
舟 フネヘ	E46F:6750:7148:							舩	舩	舩	舩	舩	舩	舩	舩	舩	舩
	E480:6760:7164:	舩	舩	舩	舩	舩											
艮 コノノリ	E480:6760:7164:							艮									
色 イロノリ	E480:6760:7164:							艮									
艸 ワサノムシ	E480:6760:7164:																
	E490:6770:7180:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E49E:6820:7200:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E4AE:6830:7216:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E4BE:6840:7232:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E4CE:6850:7248:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E4DE:6860:7264:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E4EE:6870:7280:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E53F:6920:7300:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E54F:6930:7316:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
	E55F:6940:7332:	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖	莖
虍 トラノムシ	E55F:6940:7332:							虍	虍	虍	虍	虍	虍	虍			
虫 ムシヘ	E55F:6940:7332:														虱	虱	虱
	E56F:6950:7348:	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	虱	虱	虱
	E580:6960:7364:	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	虱	虱	虱
	E590:6970:7380:	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	蚩	虱	虱	虱

	JIS	75	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
	E59E:6A20:7400:			蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪
	E5AE:6A30:7416:	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪
	E5BE:6A40:7432:	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪	蟪
血	E5BE:6A40:7432:										蛄	蛄						
行	E5BE:6A40:7432:												蛄	蛄	蛄	蛄		
衣	E5BE:6A40:7432:																衾	衾
	E5CE:6A50:7448:	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾
	E5DE:6A60:7464:	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾
	E5EE:6A70:7480:	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾	衾
	E63F:6B20:7500:																	
西	E63F:6B20:7500:										蛄	蛄	蛄	蛄				
見	E63F:6B20:7500:														蛄	蛄	蛄	蛄
	E64F:6B30:7516:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
角	E64F:6B30:7516:										蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄		
言	E64F:6B30:7516:																蛄	蛄
	E65F:6B40:7532:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E66F:6B50:7548:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E680:6B60:7564:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E690:6B70:7580:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E69E:6C20:7600:																	
谷	E69E:6C20:7600:																蛄	蛄
	E6AE:6C30:7616:	蛄																
豆	E6AE:6C30:7616:		蛄	蛄	蛄	蛄												
豕	E6AE:6C30:7616:							蛄	蛄	蛄								
豕	E6AE:6C30:7616:										蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E6BE:6C40:7632:	蛄	蛄	蛄														
貝	E6BE:6C40:7632:				蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E6CE:6C50:7648:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
赤	E6CE:6C50:7648:																	蛄
	E6DE:6C60:7664:	蛄																
走	E6DE:6C60:7664:		蛄	蛄	蛄	蛄												
足	E6DE:6C60:7664:							蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E6EE:6C70:7680:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄		蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E73F:6D20:7700:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄		蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄
	E74F:6D30:7716:	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄		蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄	蛄

	シフトJIS	JIS	クセシ	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
身 ミ	E74F:6D30:7716:	E75F:6D40:7732:	軀 軀												躬	躬	體	軀	軀
車 クルマ	E75F:6D40:7732:	E76F:6D50:7748:	E780:6D60:7764:	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟	輟 輟
辛 シラ	E780:6D60:7764:			辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜	辜 辜
走 シロ	E780:6D60:7764:	E790:6D70:7780:	E79E:6E20:7800:	E7AE:6E30:7816:	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺	迺 迺
邑 シロ	E7AE:6E30:7816:	E7BE:6E40:7832:			邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨	邨 邨
酉 シロ	E7BE:6E40:7832:	E7CE:6E50:7848:			醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜
采 シロ	E7CE:6E50:7848:																		
里 シロ	E7CE:6E50:7848:																		
金 シロ	E7CE:6E50:7848:	E7DE:6E60:7864:	E7EE:6E70:7880:	E83F:6F20:7900:	E84F:6F30:7916:	E85F:6F40:7932:	E86F:6F50:7948:	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵	釵 釵
門 シロ	E86F:6F50:7948:	E880:6F60:7964:	E890:6F70:7980:	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨	閨 閨
阜 シロ	E890:6F70:7980:	E89E:7020:8000:			陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟	陟 陟
東 シロ	E8AE:7030:8016:				隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸	隸 隸
隹 シロ	E8AE:7030:8016:				隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹	隹 隹
雨 シロ	E8AE:7030:8016:	E8BE:7040:8032:			霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽	霽 霽
青 シロ	E8CE:7050:8048:				靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜	靜 靜
非 シロ	E8CE:7050:8048:				靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠	靠 靠
面 シロ	E8CE:7050:8048:				醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜	醜 醜

C. コード表

	ソフトJ:JIS :クデソ :	+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	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞
	E8DE:7060:8064:	鞋	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞	鞞						
韋 ナメシガシ	E8DE:7060:8064:											韋	韋				
韭 キユウノヒゲ	E8DE:7060:8064:													韭	韭	韭	
音 オトヘン	E8DE:7060:8064:																竟
	E8EE:7070:8080:	韶	韶														
頁 オウガイ	E8EE:7070:8080:		頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤	頤
	E93F:7120:8100:	頤	頤	頤													
風 カゼノフ	E93F:7120:8100:					風	風	風	風	風	風	風	風	風	風	風	風
食 シユクヘン	E93F:7120:8100:													飩	飩	飩	飩
	E94F:7130:8116:	舗	餘	飩	飩	飩	飩	餅	餅	飩	飩	飩	飩	飩	飩	飩	飩
	E95F:7140:8132:	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅	饅
首 クビヘン	E95F:7140:8132:					旭	馘										
香 カオリ	E95F:7140:8132:							馥									
馬 ウマヘン	E95F:7140:8132:								馭	馭	馭	馭	馭	馭	馭	馭	馭
	E96F:7150:8148:	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁
	E980:7160:8164:	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁	駁
骨 オウヘン	E980:7160:8164:													胛	胛	胛	胛
	E990:7170:8180:	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體	體
高 タカサノフ	E990:7170:8180:					髡											
髟 カミカミムリ	E990:7170:8180:						髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟
	E99E:7220:8200:	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟	髟
門 カドカドマエ	E99E:7220:8200:								門	門	門	門	門	門	門	門	門
鬯 チユウノフ	E99E:7220:8200:																鬯
鬲 カクノフ	E99E:7220:8200:																鬲
鬼 キニョウ	E9AE:7230:8216:	魄	魃	魏	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃
魚 サカナヘン	E9AE:7230:8216:								魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃
	E9BE:7240:8232:	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃
	E9CE:7250:8248:	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃
	E9DE:7260:8264:	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃	魃
鳥 トリヘン	E9DE:7260:8264:											鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧
	E9EE:7270:8280:	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧
	EA3F:7320:8300:	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧	鳧

571J:JIS : 787 : +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F
 EA4F:7330:8316: 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒 鵒
 EA5F:7340:8332: 鵒 鵒 鵒

鹵

ロ / フ

EA5F:7340:8332: 鹵 鹹 鹽

鹿

シカ / フ

EA5F:7340:8332: 鹿 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋 麋

麥

バクニ / フ

EA5F:7340:8332: 麥 麴

EA6F:7350:8348: 麴 麴 麴

麻

アサキノミ / フ

<12画>

EA6F:7350:8348: 麻

黃

キ / フ

EA6F:7350:8348: 黃

黍

キヒ / フ

EA6F:7350:8348: 黍 黏 黏

黑

クロ / フ

EA6F:7350:8348: 黔 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢 黢

EA80:7360:8364: 微 黧 黧

褌

キ / フ

<13画>

EA80:7360:8364: 褌 褌 褌

鼈

カウ / フ

EA80:7360:8364: 鼈 鼈 鼈

鼓

カウ / フ

EA80:7360:8364: 鼓 擊

鼠

ネズミ / フ

<14画>

EA80:7360:8364: 鼠 鼯

鼻

ハナ / フ

EA80:7360:8364: 鼷

齊

サヘ / フ

EA80:7360:8364: 齊

齒

ハ / フ

EA80:7360:8364: 齒

EA90:7370:8380: 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯 鼯

龍

リュウ / フ

EA90:7370:8380: 龍

龜

カメ / フ

EA90:7370:8380: 龜

龠

カ / フ

EA90:7370:8380: 龠

EA9E:7420:8400: 堯 楨 遙 瑤

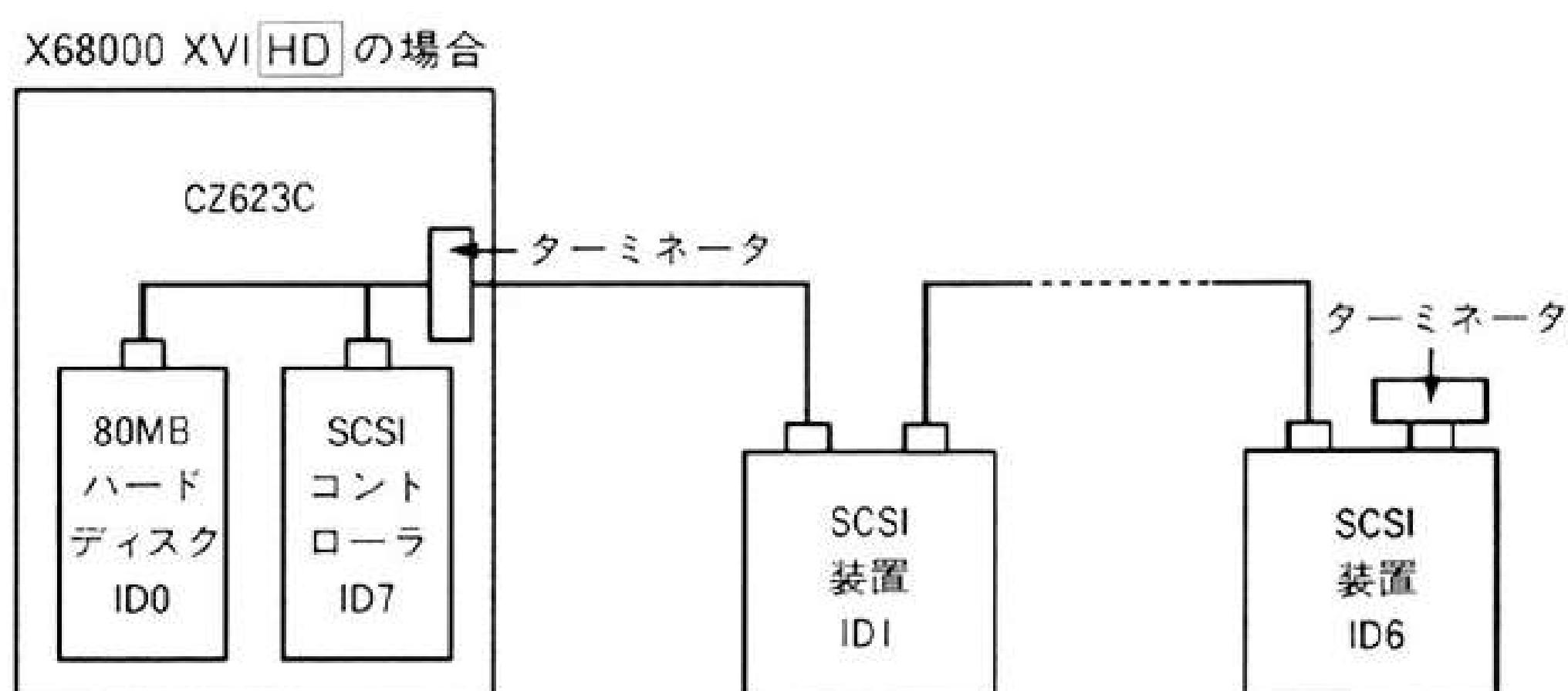
D. SCSIインターフェースの取り扱いについて

SCSI (Small Computer System Interfaceの略) とは、パソコンと周辺機器との間でデータを交換するための標準規格です。本機にはSCSIインターフェイスが内蔵されています。ここではSCSIインターフェイスの取り扱いについて説明します。

SCSIインターフェイスをもつハードディスク、光磁気ディスクなどは、デイジーチェーン方式で、8台まで(ID番号0番から7番まで) 接続することができます。

X68000 XVI **HD** では、内蔵ハードディスク(ID番号0番)とパソコン本体(ID番号7番)が、SCSIインターフェイスをもつ装置として扱われるので、外部には6台(ID番号1番から6番)までのSCSIインターフェイスをもつ装置を接続できます。

X68000 XVIでは、外部に7台までのSCSIインターフェイスをもつ装置を接続できます。



SCSIインターフェイスをもつ装置を接続するときは、両端の装置にターミネータを取り付ける必要があります。本機では、内部にターミネータが取り付けられています。外部の終端に接続される装置にのみターミネータを取り付け、その他の装置のターミネータは取りはずしてください。ターミネータの取り付け取りはずしについては、それぞれの装置の取扱説明書を参照してください。

SCSIインターフェイスをもつ装置のID番号は変更することができますが、異なる装置に同じID番号を使用しないでください。ID番号の変更については、それぞれの装置に付属の取扱説明書を参照してください。

※SCSIコネクタ及び信号配置については、付録のB資料を参照してください。

D.1 CPU本体のID番号の変更について

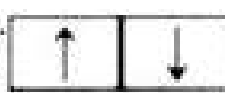
CPU (パソコン) 本体のID番号 (以降、本体のID番号) は、CPU本体のSRAMに登録されており、SX-WINDOW上では“スイッチ.X”、コマンドモード上では“SWITCH.X”で変更することができます。例えば、本体のID番号を0番に変更した場合には、SCSI装置のID番号は、1番から7番まで設定できます。

設定手順は次のとおりです。

1) SX-WINDOWシステムでのCPU本体のID番号変更

- ①SX-WINDOWシステムディスクをドライブ0に挿入し、**OPT.1** キーを押しながらシステムを起動します。(システムの起動については、本書第2部「基本的な使い方」を参照してください。)
- ②ドライブアイコンAをダブルクリックし、ドライブAのウィンドウをオープンします。
- ③ドライブAのウィンドウ内にある“アクセサリ”ディレクトリアイコンをダブルクリックして、“アクセサリ”ウィンドウをオープンします。
- ④“アクセサリ”ウィンドウ内にある“スイッチ.X”のアイコンをダブルクリックします。
- ⑤“CPU本体のID番号”の項目で、ID番号をクリックして選択します。
- ⑥“設定”をクリックし、メッセージを確認の上、“確認”をクリックして終了します。

2) コマンドモードでのCPU本体のID番号変更

- ①Human68kシステムディスクをドライブ0に挿入し、システムを起動してコマンドモードにします。
(コマンドモードについては、本書第3部3、「デスクトップを使わない操作」を参照してください。)
- ②以下のように入力します。
SWITCH  (リターンキー)
- ③メニュー画面が表示されますので  キーでSCSI IDを選択して  (リターンキー) を押します。
- ④  キーでID番号を選択して  (リターンキー) を押します。
(SWITCH.Xの使用方法については、Human68kユーザーズマニュアルを参照してください。)

ご注意

- ・ID番号は0番から7番まで設定可能ですが、SCSIインターフェイスに接続されているSCSI装置や内蔵用ハードディスクと同じID番号を設定しないようにしてください。
- ・設定された内容は、コンピュータ本体をリセットしたあとに有効となります。

D.2 SCSI装置からの起動

SCSI装置や内蔵ハードディスクからシステムを起動するには、SX-WINDOW上では“スイッチ.X”の“起動装置”、コマンドモード上では付属のフロッピーディスク内にある“SWITCH.X”の“BOOT”の項目で、起動するSCSI装置のID番号を選択します。設定手順は次のとおりです。

1) SX-WINDOWでの起動装置の設定

- ①SX-WINDOWシステムディスクをドライブ0に挿入し、**OPT.1** キーを押しながらシステムを起動します。
- ②ドライブアイコンAをダブルクリックし、ドライブAのウィンドウをオープンします。
- ③ドライブAのウィンドウ内にある“アクセサリ”ディレクトリアイコンをダブルクリックして、“アクセサリ”ウィンドウをオープンします。
- ④“アクセサリ”ウィンドウ内にある“スイッチ.X”のアイコンをダブルクリックします。
- ⑤“起動装置”の項目で、起動する装置名とID番号をクリックして選択します。
- ⑥“設定”をクリックし、メッセージを確認の上、“確認”をクリックして終了します。

2) コマンドモードでの起動装置の設定

- ①Human68kシステムディスクをドライブ0に挿入し、システムを起動してコマンドモードにします。
(コマンドモードについては、本書、「第3部より高度な使い方」の3、「ディストロップを使わない操作」を参照してください。)
- ②以下のように入力します。
SWITCH  (リターンキー)
- ③メニュー画面が表示されますので、 キーでBOOTを選択して (リターンキー) を押します。
- ④ キーでシステムを起動するSCSI装置を選択して (リターンキー) を押します。
(SWITCH.Xの使用方法については、Human68kユーザズマニュアルを参照してください。)

起動装置をSTDと設定した場合、次の順でシステムが起動できる装置を検索します。

フロッピーディスク→SCSI装置→RAM

またSTD以外で設定したときは、はじめに設定した装置が起動できるかどうかを調べます。もし、起動できなければその後はSTDと同じ順で起動できる装置を検索します。

割り当てられるドライブ名 (A:, B:, ...) については、大きくは起動装置を検索する順番に従いますが、複数のハードディスクやSCSI装置が接続されている場合や1台の装置内に複数の領域がある場合には、ID番号が小さい順、領域番号が小さい順でドライブ名がつけられます。

例えば、2つの領域を持つ内蔵用のハードディスク (SCSI0) ID0、3つの領域を持つ光磁気ディスク (SCSI1) ID1が接続されたシステムで起動装置をSCSI1と設定すると、下記のようにドライブ名がつけられます。

ハードディスク (SCSI0) 領域1→A:	光磁気ディスク (SCSI1) 領域3→E:
ハードディスク (SCSI0) 領域2→B:	フロッピーディスク 0→F:
光磁気ディスク (SCSI1) 領域1→C:	フロッピーディスク 1→G:
光磁気ディスク (SCSI1) 領域2→D:	

カレントドライブはC:、D:、E:のいずれかになります。
※ドライブ名はDRIVEコマンドで変更できます。

ご注意

- ・設定された内容は、コンピュータ本体をリセットしたあとに有効となります。
- ・システムが起動できる装置の検索をするとき、SCSI装置を検索するときは、接続されているSCSI装置の中の1つの装置しか検索を行いません。たとえば、ハードディスク内蔵タイプにID1の光磁気ディスクを接続し起動装置を“SCSI1”と設定したあと、光磁気ディスクを取りはずす場合、起動装置を“STD”と設定するだけでは、検索する順番が
 フロッピーディスク→SCSI1→RAM
となり、SCSI0の内蔵ハードディスクが検索されません。これは、“STD”とするだけではSCSI装置の中のどの装置を検索するかという情報の書き替えが行われないからです。この場合は、1度起動装置を“SCSI0”と設定したあとで、“STD”と設定してください。

D.3 SCSI IOCSコール

付属のSCSIデバイスドライバにより、以下のIOCSコールを使用することができます。

S_RESET

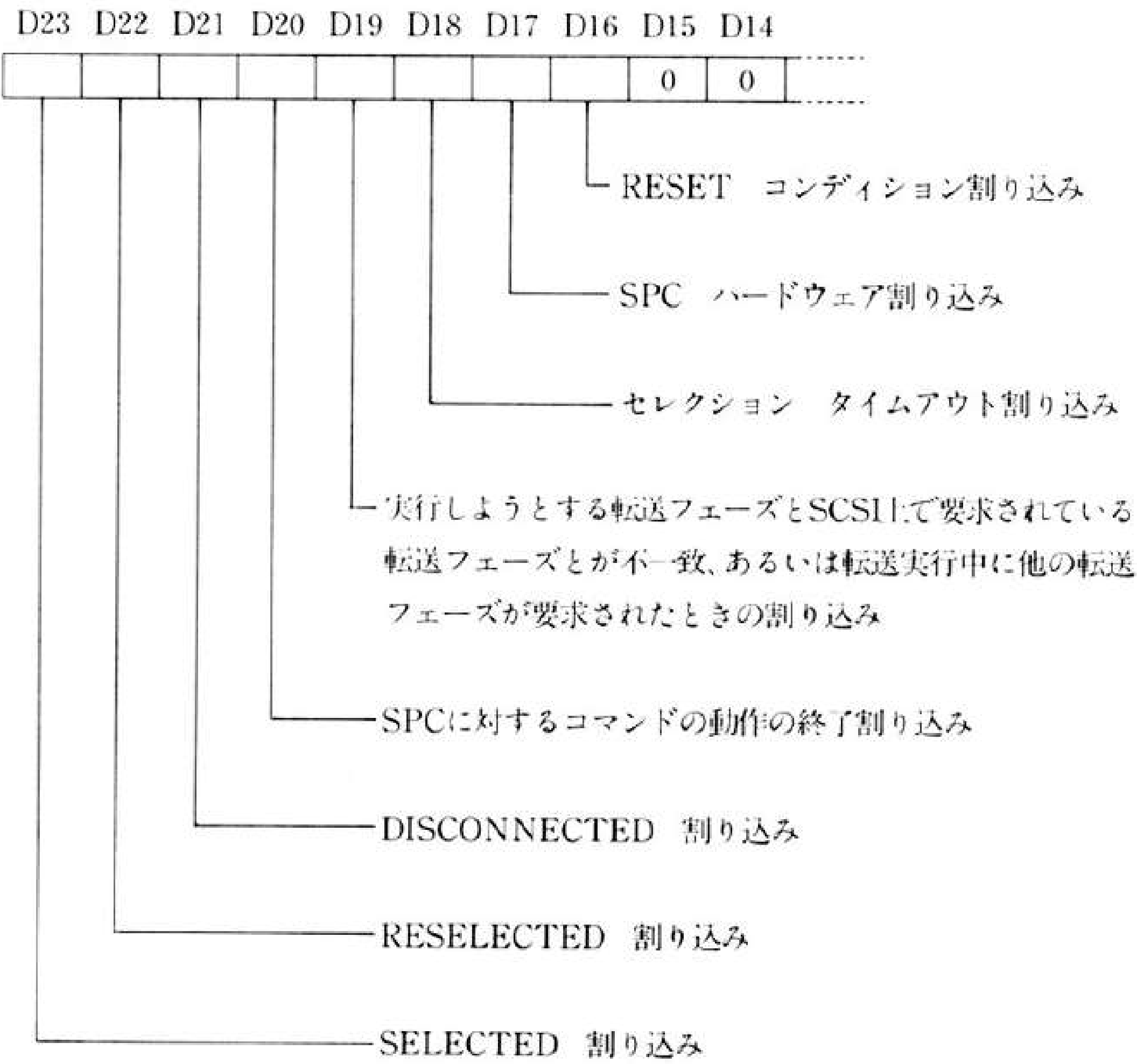
- ・S_RESET IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$00
- 機能……………SPC（SCSIプロトコルコントローラ）のリセットおよびSCSIバスのリセット
- 入力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号
 D1.L=\$00 SCSIコール番号
- リターン……………なし（D0.Lは内容が保証されません）
- 解説……………SPCの初期化、SCSIバスのリセットを行います。
 - ・SCSIバスリセット後に2秒間待機します。

S_SELECT

- ・S_SELECT IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$01
- 機能……………アービトレーションフェーズとセレクションフェーズの実行
- 入力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号
 D1.L=\$01 SCSIコール番号
 D4.L ターゲットのID
- リターン……………D0.L エラーコード（0以外なら異常終了）
 （152ページのエラーコード表を参照してください。）
- 解説……………・アービトレーションフェーズとセレクションフェーズを実行します。

エラーコード表

上位=INTS (SPCの割り込みの原因)



各ビットは 0……………割り込み無し
 1……………割り込み有り

下位=PSNS (SCSIバス上の制御信号の状態)

D9	D8	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
0	0	REQ	ACK	ATN	SEL	BSY	MSG	C/D	I/O

各ビットは 0……………信号ノンアクティブ
 1……………信号アクティブ

S_CMDOUT

・S_CMDOUT IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$03

機 能……………コマンドアウトフェーズの実行

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$03 SCSIコール番号

D3.L コマンドのバイト数（グループ0/1/5以外するとき）

A1.L CDB (COMMAND DESCRIPTOR BLOCK) の先頭アドレス

リターン……………D0.L エラーコード

解 説……………・コマンドフェーズを実行します。

- ・A1.Lのアドレスからそのコマンドのバイト数分のデータをSCSIバス上に出力します。
- ・グループ0/1/5以外のコマンドのときはD3.Lにバイト数を指定してください。
- ・リターンのD0.Lのエラーコードについては、152ページのエラーコード表を参照してください。

S_DATAIN

・S_DATAIN IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$04

機 能……………データインフェーズの実行

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$04 SCSIコール番号

D3.L 読み込みバイト数

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン……………D0.L エラーコード

解 説……………・データインフェーズを実行します。

- ・A1.LのアドレスへD3.Lバイト分のデータをSCSIバス上から読み込みます。
- ・リターンのD0.Lのエラーコードについては、152ページのエラーコード表を参照してください。

S_DATAOUT

・S_DATAOUT IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$05

機 能……………データアウトフェーズの実行

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$05 SCSIコール番号

D3.L 書き込みバイト数

A1.L 書き込み先頭アドレス

リターン……………D0.L エラーコード

解 説……………・データアウトフェーズを実行します。

- ・A1.LのアドレスからD3.LバイトのデータをSCSIバス上へ書き込みます。
- ・リターンのD0.Lのエラーコードについては、152ページのエラーコード表を参照してください。

S_STSIN

・S_STSIN IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$06

機能……………ステータスインフェーズの実行

入力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$06 SCSIコール番号

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン……………D0.L エラーコード

解説……………・ステータスインフェーズを実行します。

・A1.Lのアドレスへ1バイトのデータをSCSIバス上から読み込みます。

・リターンのD0.Lのエラーコードについては、152ページのエラーコード表を参照してください。

S_MSGIN

・S_MSGIN IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$07

機能……………メッセージインフェーズの実行

入力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$07 SCSIコール番号

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン……………D0.L エラーコード

解説……………・メッセージインフェーズを実行します。

・A1.Lのアドレスへ1バイトのデータをSCSIバス上から読み込みます。

・リターンのD0.Lのエラーコードについては、152ページのエラーコード表を参照してください。

S_MSGOUT

・S_MSGOUT IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$08

機能……………メッセージアウトフェーズの実行

入力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$08 SCSIコール番号

A1.L 書き込み先頭アドレス

リターン……………D0.L エラーコード

解説……………・メッセージアウトフェーズを実行します。

・A1.Lのアドレスから1バイトのデータをSCSIバス上から書き込みます。

・リターンのD0.Lのエラーコードについては、152ページのエラーコード表を参照してください。

S_PHASE

・ S_PHASE IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$09

機能…………フェーズセンス

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$09 SCSIコール番号

リターン.....D0.L 現在のフェーズ

解説……………SPCのPSNSレジスタ（152ページのエラーコード表を参照）を読みだします。

inquiry

・ inquiry IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$20

機能……………INQUIRYデータの要求

入 力……………D0.L=SF5 IOCSコール番号

D1.L=S20 SCSIコール番号

D3.L 読み込みバイト数

DML ターゲットのID

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン.....D0.L **ステータス**（上位=メッセージインフェーズで得た情報
下位=ステータスインフェーズで得た情報）

- 1 なら異常終了

解説……………・A1.LのアドレスへD3.LバイトのINQUIRYデータを読み込みます。

read

・read IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$21

機能…………SCSI装置よりデータの読み込み

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$21 SCSIコール番号

D2.L 目的読み込み位置 (論理ブロック番号)

D3.W 読み込みブロック数 (論理ブロック数)

D4.L ターゲットのID

D5.L 1ブロックの容量 ($0=256/1=512/2=1024$)

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン……………D0.L ステータス（上位＝メッセージインフェーズで得た情報／
下位＝ステータスインフェーズで得た情報）

-1、-2なら異常終了

解説……………D2.Lの論理ブロック番号からD3.Wブロック分のデータをA1.Lのアドレスへ読み込みます。

- ・ 1 ブロックの容量は 3 以上を指定できません。

write

• write IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$22

機能.....SCSI装置へのデータの書き込み

入 力.....D0.L=SF5 IOCSコール番号

D1.L=\$22 SCSIコール番号

D2.L 目的読み込み位置 (論理ブロック番号)

D3.W 書き込みブロック数 (論理ブロック数)

D4.L ターゲットのID

D5.L 1ブロックの容量 $(0=256/1=512/2=1024)$

A1.L 書き込み先頭アドレス

リターン.....D0.L ステータス (上位≡メッセージインフェーズで得た情報)

下位=ステータスインフェーズで得た情報)

- 1、- 2 なら異常終了

解 説……………・D2.Lの論理ブロック番号からD3.Wブロック分のデータをA1.Lのアドレスから書き込みます。

- ・ 1ブロックの容量は3以上を指定できません。

format

・format IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$23

機能……………SCSI装置のフォーマット

入力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=S23 SCS[コール番号]

D3.L インターリーブ

D4.L ターゲットのID

リターン.....D0.L ステータス（上位＝メッセージインフェーズで得た情報／

下位=ステータスインフェーズで得た情報)

-1なら異常終了

解説……………指定のインターリーブ値でSCSI装置をフォーマットします。

testunit

・testunit IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$24

機能…………SCSI装置が動作可能であるかどうかを調べる

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1,L=S24 SCSIコール番号

D4.L ターゲットのID

リターン.....D0.L ステータス (上位=メッセージインフェーズで得た情報)

下位=ステータスインフェーズで得た情報)

-1なら異常終了

解説……………SCSI装置が動作可能かどうかを調べる。リターンのD0.Lが0のときにのみ動作可能です。

readcap

・readcap IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$25

機 能……………SCSI装置の容量に関する情報を調べる

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$25 SCSIコール番号

D4.L ターゲットのID

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン……………D0.L ステータス（上位=メッセージインフェーズで得た情報／
下位=ステータスインフェーズで得た情報）

－1なら異常終了

解 説……………・A1.Lのアドレスへ4バイトのREAD CAPACITYデータを読み込みます。

readext

・readext IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$26

機 能……………拡張READコマンド

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$26 SCSIコール番号

D2.L 目的読み込み位置（論理ブロック番号）

D3.W 読み込みブロック数（論理ブロック数）

D4.L ターゲットのDI

D5.L 1ブロックの容量（0=256/1=512/2=1024）

A1.L 読み込み先頭アドレス

リターン……………D0.L ステータス（上位=メッセージインフェーズで得た情報／
下位=ステータスインフェーズで得た情報）

－1、－2なら異常終了

解 説……………・グループ1のコマンド。読み込みブロック長は65,535ブロックまで指定可能。D
2.Lの論理ブロック番号からD3.Wブロック分のデータをA1.Lのアドレスへ読み
込みます。

・1ブロックの容量は3以上を指定できません。

writeext

・writeext IOCSコール番号：\$F5 SCSIコール番号：\$27

機 能……………拡張WRITEコマンド

入 力……………D0.L=\$F5 IOCSコール番号

D1.L=\$27 SCSIコール番号

D2.L 目的読み込み位置（論理ブロック番号）

D3.W 書き込みブロック数（論理ブロック数）

D4.L ターゲットのID

D5.L 1ブロックの容量（0=256/1=512/2=1024）

A1.L 書き込み先頭アドレス

リターン……………D0.L ステータス（上位=メッセージインフェーズで得た情報／
下位=ステータスインフェーズで得た情報）

－1、－2なら異常終了

startstop

• startstop	IOCSコール番号：\$F5	SCSIコール番号：\$2F
機能	SCSI装置に対して以降の操作を可能、または操作を不可能にすることを要求します。	
入力	D0.L=\$F5	IOCSコール番号
	D1.L=\$2F	SCSIコール番号
	D3.L	操作可／不可 0 操作不可 1 操作可
	D0.L	ターゲットのID
リターン	D4.L	ステータス（上位＝メッセージインフェーズで得た情報／ 下位＝ステータスインフェーズで得た情報） －1 なら異常終了
解説	・ 入力のD3.Lが1の時はSCSI装置を操作できるように設定し、また0の時はSCSI装置を停止（操作不可）するように要求します。	

reassign

• reassign	IOCSコール番号：\$F5	SCSIコール番号：\$31
機能	REASSIGN BLOCKS	
入力	D0.L=\$F5	IOCSコール番号
	D1.L=\$31	SCSIコール番号
	D3.L	書き込みバイト数
	D4.L	ターゲットのID
	A1.L	書き込み先頭アドレス
リターン	D0.L	ステータス（上位＝メッセージインフェーズで得た情報／ 下位＝ステータスインフェーズで得た情報） －1 なら異常終了
解説	・ 欠陥ブロックの再割り当てを要求します。A1.LのアドレスからD3.Lのバイト数分のREASSIGN BLOCKSデータを書き込みます。	

pamedium

• pamedium	IOCSコール番号：\$F5	SCSIコール番号：\$32
機能	メディアのイジェクトの禁止・許可を設定	
入力	D0.L=\$F5	IOCSコール番号
	D1.L=\$32	SCSIコール番号
	D3.L	イジェクト許可／イジェクト禁止 0 イジェクト許可 1 イジェクト禁止
	D4.L	ターゲットのID
リターン	D4.L	ステータス（上位＝メッセージインフェーズで得た情報／ 下位＝ステータスインフェーズで得た情報） －1 なら異常終了
解説	・ メディアのイジェクト禁止／許可を設定します。入力のD3.Lが0の時イジェクト許可、1の時イジェクト禁止に設定します。	

D.4 SCSIデバイスドライバについて

付属のSCSIデバイスドライバは、本機内蔵用のハードディスクと、光磁気ディスクユニット（CZ-6MOI）を対象として、以下の条件で作成しています。その他のSCSI装置にも対応すべく柔軟なソフトウェアとなっておりますが、各装置の機能を十分に活用するためには、その装置専用のソフトウェアをご使用になることをおすすめします。

- ①1ブロックの容量が1024バイト、512バイト、または256バイトのいずれかであること。
- ②ANSI-SCSI規格（ANSI X3.131-1986）の中の、以下のコマンドを備えていること。

コマンドコード	コマンド名
00H	TEST UNIT READY
01H	REZERO UNIT
03H	REQUEST SENSE
04H	FORMAT UNIT
08H	READ
0AH	WRITE
12H	INQUIRY
1AH	MODE SENSE
25H	READ CAPACITY

- ③論理ユニット番号（LUN）を使用しないこと。（LUNが0であること。）
- ④モードセンスコマンドにおいて、ページコード3Fですべてのページ内容が送出されるか、または、モードセンスヘッダーの4バイトが送出されること。
- ⑤FORMAT UNITコマンド（04 00 00 00 00 00のコマンド列）での物理フォーマット時に自動的に不良ブロックの代替処理を行うこと。
- ⑥SCSI装置1台の容量1Mバイト以上16Gバイト未満であること。
- ⑦電源投入時に自動的にSCSI装置が使用可能状態になること（START/STOP UNITコマンドによる装置の起動が不要なこと）。

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(デジタルイズ)する方式の1つ。本機には、この方式の音声デジタル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(スタティック 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／読み出し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。

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。

エコーモード

日本語入力モードのうち、文字の入力、変換をカーソルの位置で行うもの。

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、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半角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**システムラインモード**

日本語入力モードのうち、文字の入力、変換を画面の最下行で行うもの。

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、コンピュータの画面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回続けてクリックする動作のこと。

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

SX-WINDOW 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たまま、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・トラックボール、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プログラム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。

ヒストリデバイスドライバ

『Human68k ユーザーズマニュアル』第6章「6.4 ヒストリデバイスドライバ」参照。

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、フォルダーを利用してファイルを整理することができる。

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、コンピュータと日本語ワードプロセッサプログラムの間におかれ、入力する日本語の変換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、Human68k 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フロッピーディスクは、情報を読むことはできるが、フロッピー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フロッピー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、フロッピーディスクの種類によって異なる(本機で使用している5インチフロッピーディスクの場合、フロッピー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。“?”は任意の半角1文字を、“*”はあらゆる文字列を表す。

索引

AC100V	20
ADPCM.....	5
CPU	8
FM 音源	5
JIS コード	131
Human68k	5
OS	5
RS-232C コネクタ	18, 118
SCSI	20, 120, 150
X-BASIC.....	105
VRAM	8

〈あ行〉

アイコンの移動	59
アイコンの選択	59
アナログ RGB 信号出力用コネクタ	18, 121
イジェクトボタン	13, 46
一括変換モード	84
イメージ入力用コネクタ	18, 122
インジケータ部	14
インタラプトスイッチ	15, 55
ウィンドウを開く	59
ウィンドウを閉じる	59
エコーモード	77
オーディオ出力端子.....	19, 117
オーディオ入力端子.....	19, 117
オートイジェクト機能	46
音量調整ボリューム	14

〈か行〉

外部フロッピーディスクドライブ用コネクタ	20, 119
階層ディレクトリ	70
ガイドライン	77
拡張子	69
拡張ボード	112
学習機能	91
環境設定	90
環境ファイル	93
起動	54
日本語 FP の起動	76
キー入力	
キーボードの使い方	31, 79
日本語 FP	78, 93
キーボード	31
キーボードコネクタ	14, 117
キャラクタキー	35
キャリングハンドル.....	15
クリック	57
クロック周波数.....	4, 6, 7, 15, 55
コネクタ	115
コピー	
ハードコピー	106
バックアップコピー	56
コマンドモード	104

〈さ行〉

作成

- バックアップコピーの作成 56, 60
- サービスコンセント 20
- 辞書学習機能 78
- 辞書ドライブ設定 90
- システム拡張 109
- システム・辞書ディスクのハードディスク
への転送 63
- システムラインモード 77
- シースルーカラー端子 18, 123
- シフト JIS コード 131
- 周辺機器 109
- ジョイスティック用コネクタ 13, 19, 116
- スーパーインポーズ 103
- スペック 127
- スロットカバー 17, 112
- 専用カラーディスプレイテレビ 28, 102
- 専用カラーディスプレイテレビコントロール
用コネクタ 17, 123
- 専用ソケット
 - 増設RAM専用ソケット 6, 7, 8
 - 数値演算プロセッサ専用ソケット 6, 7, 8

〈た行〉

- ダブルクリック 58
- ターミネータ 150
- 単語登録 91
- 逐次自動変換モード 83
- ディレクトリ 70
- テレビコントロール 102
- 電源 24
 - 電源を切る 54
 - 電源を入れる 53
- 電源スイッチ 14
- 電源ランプ 14
- 特殊キー 32
- ドラッグ 58

〈な行〉

- 日本語フロントプロセッサ(日本語 FP) 75
- 日本語文字の入力と変換 79
- 入力モード 77

〈は行〉

- バックアップ 56, 60
- バックグラウンド処理 5
- ハードコピー 106
- ハードディスク 47, 63
- ハードディスクからのシステム起動 63
- ハードディスクドライブアクセス表示用ラン
プ 15
- ヒストリデバイスドライバ 5
- 表示選択モード 86
- ファイル名 69
- フォルダー 70
- プリンタ用コネクタ 17, 121
- フレームアース 17
- フロッピーディスク 44
- フロッピーディスクドライブアクセス表示用
ランプ 13
- プロンプト 104
- 文節の操作 85, 98
- ヘッドホン端子 13, 116
- 変換エリア 77
- 変換操作 81
- 変換方式の切り換え 91
- 変換モード 78
- ポイント 56
- 保護シート 47

〈ま行〉

- マウス・トラックボール 38, 43
マウス用コネクタ 14, 117
メイン電源スイッチ 19
メインメモリの増設 7
モード
 コマンドモード 105
 入力モード 77
 変換モード 78

〈ら行〉

- ライトプロテクトノッチ 44
リセットスイッチ 15
立体視端子 17, 123
リモートコネクタ 17, 122

〈わ行〉

- ワイルドカード 71

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。
(お電話でお寄せいただく場合は、電話番号をよくお確かめの上おかけいただくようお願い申し上げます。まちがいの電話は相手の方に迷惑になるだけでなく、お客様にとっても不経済なものとなります。)

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	仙台市若林区卸町東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)3893-4649
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	石川県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 0287(43)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