

DropTalk

マニュアルブック



DropTalk マニュアル

DropTalk for iOS

Version 3.0.2

2016.08 現在

はじめに

—

本書は、VOCAアプリケーション「Drop-Talk」iOS版のマニュアルです。DropTalkを使用している方を対象とし、DropTalkの操作方法や機能の説明を目的としています。

「一般」「キャンパス」「ライブラリ」「共有」「印刷」「MFi コントローラ」「設定」の各章から構成されています。説明本文は、説明文と説明文に対応する DropTalk 画面の画像を配置しています。本文中の関連ページ参照の箇所へは、該当の本文横に、該当のページ数を記載しています。

DropTalk のマニュアルは、アプリケーションの開発が始まって以来、初めて書籍スタイルで刊行します。マニュアルの整備は、2016 年 4 月より Web ベースで進めてきました。その後さらに、書籍スタイルに編集されたマニュアルへの要望が多くの DropTalk ユーザーから寄せられ、発刊に至りました。

このマニュアルで、より多くの方に Drop-Talk を活用していただけることを願っています。

DropTalk とは

—

DropTalk とは、話し言葉でのコミュニケーションを苦手とする、自閉症や言語障害を持つ方のコミュニケーションを助ける AAC ソフトウェアです。身近に手元に置い

ておけるタブレットやスマートフォンなどにインストールして使います。DropTalk には、Droplet Project が開発した絵記号ライブラリ「Drops」と、それに対応した日本語音声があらかじめインストールされています。

AAC とは、Augmentative and Alternative Communication の略で、補助代替コミュニケーションという意味です。障害を持った方が、補助的な機器や動作を用いて主体的にコミュニケーションを図ることを言い、対応する様々な AAC ツールがあります。DropTalk は、VOCA と呼ばれるタイプの AAC ソフトウェアです。VOCA とは、Voice Output Communication Aid の略で、「音声を出力するコミュニケーションのための機器」という意味です。

バージョンについて

—

本書の説明に対応する DropTalk のバージョンは 3.0.2 であり、2016 年 8 月現在のアプリケーションの状態に即したものとなっております。最新のバージョンとは異なる点があることをあらかじめご了承ください。

最新バージョンに対応した操作方法や機能の説明については、随時更新される Web マニュアルを参照いただくか、Web ページの「コンタクト」に記載のアドレス宛にメールにてお問い合わせください。

関連 Web ページ

DropTalk: リリース情報や web マニュアルを掲載

<http://droptalk.hmdt.jp>



目次

1. 一般 07

1.1 用語の説明 08

1.1.1 基本的な用語について 08

- タブバー
- ナビゲーションバー
- ボタン
- キャンパス
 - コミュニケーションキャンパス
 - スケジュールキャンパス
- ページ
- ライブラリ
- シンボル

1.2 画面全般 12

1.2.1 タブバーの表示/非表示 12

2. キャンパス 15

2.1 キャンパス全般 16

2.1.1 新規キャンパスの作成 16

- コミュニケーションキャンパスの作成
- スケジュールキャンパスの作成

2.1.2 縦と横のキャンパス 18

2.2 コミュニケーションキャンパス 20

2.2.1 コミュニケーションキャンパスとは 20

2.2.2 シンボルの編集 20

- シンボルの配置
- シンボルの削除
- シンボル位置の変更
- シンボル行と列の移動
- シンボル行と列の追加および削除

2.2.3 ページの編集 26

- ページの追加
- ページの削除
- ページ順番の変更

- ページ間の移動

2.2.4 文章モード 28

- 文章モードへの切り替え
- 文章の編集
- 編集モードでの文章の編集
- 文章の長さの変更

2.3 スケジュールキャンパス 35

2.3.1 スケジュールキャンパスとは 35

2.3.2 スケジュールとは 35

2.3.3 スケジュールの編集 36

- シンボルの編集
- 予定の追加
- 予定の削除
- 予定の順番の変更

2.3.4 時計の編集 40

- 時計の編集
- 時計表示のオン/オフ

2.3.5 予定のチェック 43

- 予定の復帰
- 1つ前に戻る

2.4 タイマー 46

2.4.1 タイマーの操作 46

2.4.2 タイマーの編集 49

- タイマー終了画面の編集

2.4.3 連続タイマー 52

2.5 キャンパスの管理 53

2.5.1 フォルダ 53

- 新規フォルダの作成
- フォルダに入れる
- フォルダから出す

2.5.2 キャンパスの情報 55

- 名称
- タイプ
- 言語

2.5.3 フォルダの情報 56

- 名称

2.5.4 カット/コピー/ペースト/削除 57

- キャンパスとフォルダの選択
- メニューボタン
- 削除ボタン

3. ライブラリ 59

3.1 シンボル 60

3.1.1 シンボルの作成 60

3.1.2 名前の設定 61

3.1.3 画像の設定 61

- カメラを使った設定
- フォトライブラリを使った設定

3.1.4 音声の設定 64

- 録音
- ミュージック
- スピーチ

3.2 カテゴリ 67

3.2.1 カテゴリの作成 67

3.2.2 名前の設定 68

3.2.3 画像の設定 68

3.3 シンボルとカテゴリの管理 69

3.3.1 カテゴリによる整理 69

- カテゴリに入れる
- カテゴリから出す

3.3.2 情報の表示 70

3.3.3 カット/コピー/ペースト/削除 71

- シンボルとカテゴリの選択
- メニューボタン
- 削除ボタン

4. 共有 73

4.1 キャンバスやシンボルの共有 74

4.1.1 共有の注意点 74

4.1.2 AirDrop による共有 75

4.1.3 クラウドストレージを使った共有 77

4.1.3.1 iCloud Drive を使った共有

- 注意点：カスタムシンボルの共有
- ドラッグ移動による共有
- メニューボタン (…) からの複製による共有

- iCloud Drive アプリを使った確認

4.1.4 メッセージによる共有 82

- ・送信
- ・受信

4.1.5 メールによる共有 85

- ・送信
- ・受信

4.1.6 Web を使った共有 86

- キャンバスファイルの公開
- キャンバスファイルのダウンロード

5. 印刷 87

5.1 AirPrint 対応プリンタ 88

5.2 キャンバスの印刷 88

6. MFi コントローラ 91

6.1 MFi コントローラを使う 92

6.1.1 MFi コントローラについて 92

6.1.2 MFi コントローラの設定 93

- iOS デバイスとの接続設定
- DropTalk での設定

6.1.3 各ボタンの役割 94

6.1.4 スキャン時の操作 95

- スキャン方法
- スキャンモード
- フォーカスタイプ

7. 設定 99

7.1 設定：一般 100

7.1.1 一般 100

7.1.1.1 バウンスを有効にする

7.1.1.2 タッチダウンでシンボルを読み上げる

- タッチダウンとは
- タッチダウン操作での制限

7.1.2 言語 103

7.1.2.1 シンボル名の言語

7.1.3 バージョン 2 からの変換 105

- アップデート直後の起動時の移行
- 「バージョン 2 からの変換」によるデータ変換
- 「問題を報告する」による情報の送信

7.2 設定：キャンパス	107
7.2.1 コミュニケーション	107
7.2.1.1 ボタンにシンボル名を表示	
7.2.1.2 シンボル名の大きさ	
7.2.1.3 読み上げ中にボタンを拡大する	
7.2.2 スケジュール	112
7.2.2.1 チェックされた項目を隠す	
7.2.2.2 スケジュールの高さ	
7.3 設定：文章	116
7.3.1 読み上げ間隔	116
7.3.2 文章の方向	117
7.3.2.1 横画面のとき	
7.4【重要】設定：ライブラリ	118
7.5 設定：クラウド	119
7.5.1 iCloud Drive	119
7.5.1.1 iOS での iCloud の設定	
7.5.1.2 DropTalk での設定	
7.6 設定：スイッチインターフェース	123
7.6.1 iOS デバイスと スイッチ機器の接続設定	124
7.6.2 スイッチインターフェース	125
7.6.2.1 スイッチを使う	
7.6.3 スキャン方法	125
- オートスキャン	
- ステップスキャン	
7.6.4 スキャンモード	128
- クロス	
- シングル	
7.6.5 キーの設定	130
7.6.5.1 スイッチ 1、2、3、4	
- キー設定の方法 (1)	
- キー設定の方法 (2)	
- 外付けキーボードをスイッチ として利用する際のキー設定	
7.6.6 フォーカスタイプ	134
- ズーム	
- 枠	
7.6.7 スキャン間隔	135
7.6.8 MFi	136
7.7 設定：ログ	137
7.7.1 ログ	137

7.7.1.1 ログを記録する	
7.7.2 ログの表示	138
- ログデータの共有	
- カレンダー	
- グラフ	
- テキスト	
7.7.3 デバイス名	141
7.7.4 すべてのログを削除	142
7.8 設定：このアプリについて	143

インデックス	144



1. 一般

1.1. 用語の説明	08
1.2. 画面全般	12

1.1 用語の説明

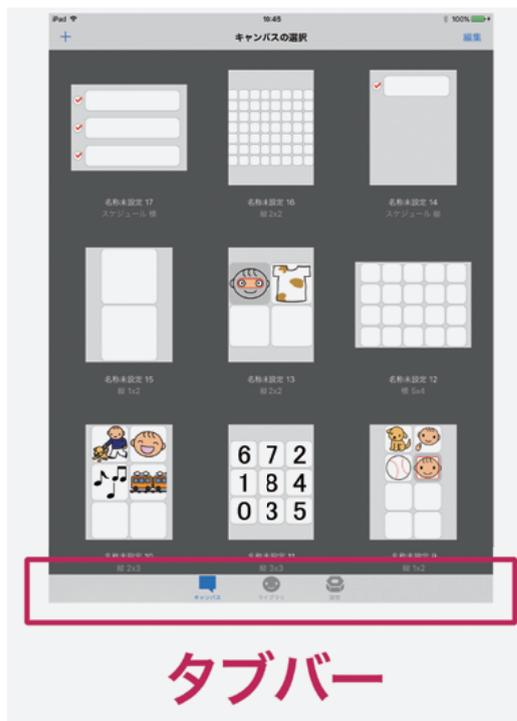
1.1.1 基本的な用語

DropTalk で使う基本的な用語には以下のものがあります。

- タブバー
- ナビゲーションバー
- ボタン
- キャンパス
 - コミュニケーションキャンパス
 - スケジュールキャンパス
- ページ
- ライブラリ
- シンボル

タブバー

DropTalk の画面は、上下のバーと、中央の領域の、3つの要素で構成されています。一番下のバーを「タブバー」と呼びます。タブバーには、「キャンパス」「ライブラリ」「設定」の3つのボタンが表示されています。(001)



001

ナビゲーションバー

画面の一番上のバーを「ナビゲーションバー」と呼びます。ナビゲーションバーには、選択されている画面の名称が中央に表示されます。左右の両端には、ボタンが表示されます。表示されるボタンは、画面によって異なります。(002)



002

ボタン

タブバーやナビゲーションバーなどに表示される、タップ可能な記号や文字列を「ボタン」と呼びます。ボタンには、タブバーに含まれるキャンパスボタン、ライブラリボタン、設定ボタンや、ナビゲーションバーに含まれる新規ボタン、編集ボタンなどがあります。(003)



003

キャンパス

「キャンパス」は、DropTalk の中心となるものです。キャンパスは、シンボルを配置して、コミュニケーションの手助けをしたり、スケジュールの管理を行うことができます。キャンパスは複数作成することができます。キャンパスの種類は2種類あり、それぞれ「コミュニケーションキャンパス」、「スケジュールキャンパス」と呼ばれます。

コミュニケーションキャンパス

「コミュニケーションキャンパス」は、シンボルをタイル状に配置し、コミュニケーションの手助けをします。シンボルの配置は、1列×2行や2列×3行といった、複数のテンプレートから選択することができます。シンボルの行や列は、追加および削除を行って、好みの配置にすることができます。

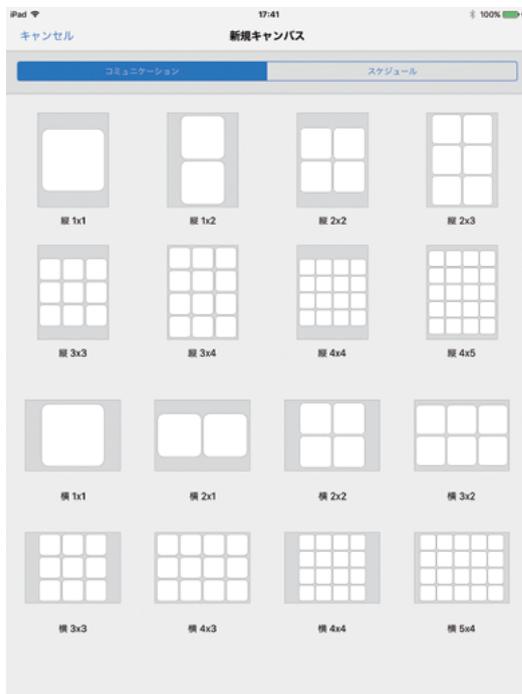
複数のシンボルを連続して再生する、「文章モード」と呼ばれる機能があります。『公園に犬の散歩に行くのは嬉しい』といった文章を表現することができます。(004)

スケジュールキャンパス

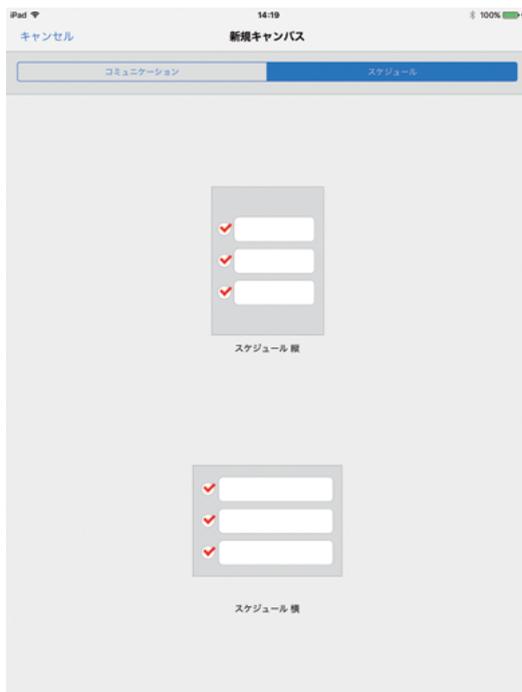
「スケジュールキャンパス」は、シンボルを時系列に並べて、一連の行動のスケジュールを構成します。シンボルとテキストでスケジュールの内容を表し、「時計」によってスケジュールの時間を管理します。それぞれのスケジュールにはチェックボックスがあり、チェックすることで進捗を確認することができます。

スケジュールの時計には、「時刻」と「タイマー」を設定することができます。それぞれの行動を何分で終わらせるのか、といった時間管理を行うことができます。

(005)



004



005

ページ

コミュニケーションキャンバスでは、1つのキャンバス内に、複数の「ページ」を作成することができます。ページは、追加および削除を自由に行うことができます。キャンバス画面をスワイプすることで、ページ間を移動します。

スケジュールキャンバスでは、複数ページの作成はできません。常に1ページのキャンバスになります。

ライブラリ

「ライブラリ」には、たくさんのシンボルが収められています。ライブラリを確認するには、タブバーのライブラリボタンをタップして、ライブラリ画面を表示します。

(006)

シンボル

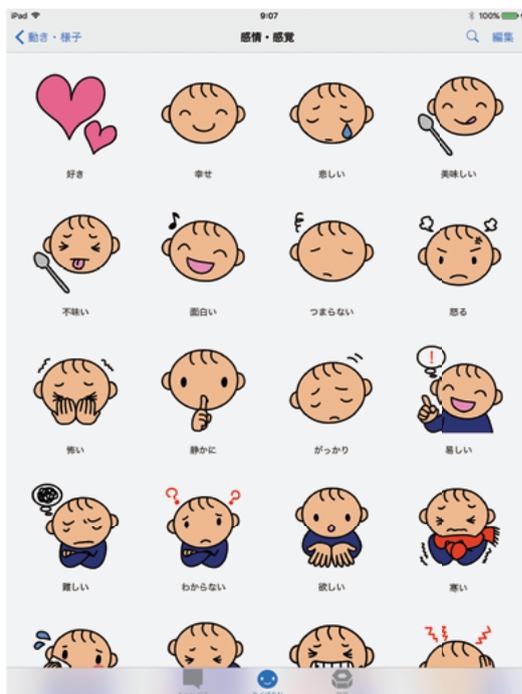
「シンボル」は、人物、動物、建物、乗り物、植物、風景といった「名称」、座る、立つ、歩くといった「行動」、嬉しい、悲しいといった「気持ち」などを、イラストによってシンボリックに表したものです。単一または組み合わせることで、様々な状態を表現するための素材となります。

DropTalk では、あらかじめ多数のシンボルがデフォルトとして組み込まれています。これらのシンボルは、その持つ意味を音声で読み上げることができます。また、自分で用意した画像や音声を取り込んで、新しいシンボルを追加することもできます。

シンボルの一例として、「感情・感覚」を示します。この他にも、さまざまなシンボルがあります。(007)



006



007

1.2 画面全般

1.2.1 タブバーの表示／非表示

DropTalk では、タブバーの表示 / 非表示を切り替えることができます。ナビゲーションバーを長押しすることで、この操作を行います。

タブバーは、複数の画面を切り替える機能を提供するものです。これを一時的に非表示にすることにより、意図しない画面の切り替えを防ぐことができます。たとえば、肢体に不自由のある児童がキャンパスを操作しているときに、誤ってタブバーに触れてしまい、画面が切り替わってしまうことがあります。このような問題を回避するには、タブバーの非表示が有効です。

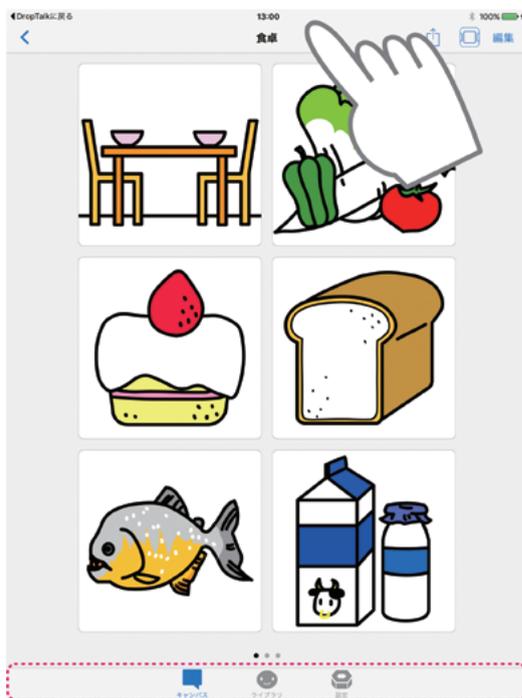
また、コミュニケーションキャンパス画面では、タブバーのすぐ上に現在のページ位置を表すページコントロールが表示されています。このコントロールを使ってページ遷移を行うことができますのですが、タブバーを非表示にすることにより、この操作を容易にすることができます。

これは特に、設定で「タッチダウンでシンボルを読み上げる」をオンにしているときに有効です。この設定をオンにしているとき、スワイプによるページ遷移はボタン以外のキャンパスの余白で行う必要があるため、操作が難しくなっています。そのためページコントロールを使ったページ遷移が便利なのですが、タブバーを非表示にしてその周辺を広く表示することで、より容易となります。

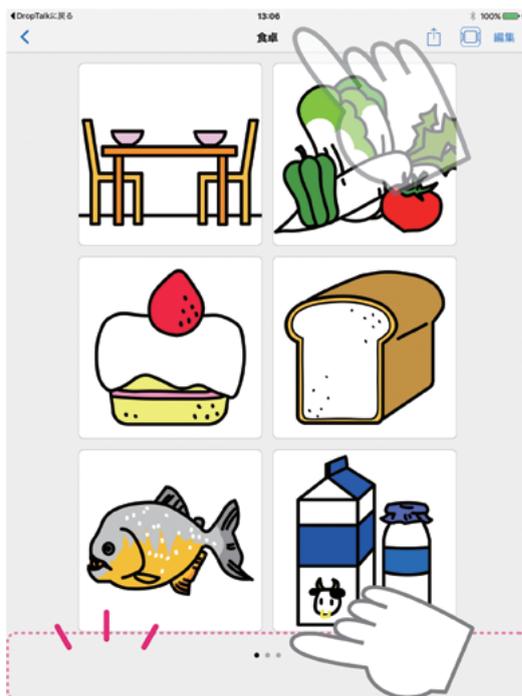
タブバーの非表示機能は、「キャンパス画面」「ライブラリ画面」「タイマー画面」で有効です。その他の画面では使用することはできません。

(008) (009) (010) (011)

(012) (013) (014) (015)



008



009





014



015



2. キャンパス

2.1 キャンパス全般	16
2.2 コミュニケーションキャンパス	20
2.3 スケジュールキャンパス	35
2.4 タイマー	46
2.5 キャンパスの管理	53

2.1 キャンパス全般

2.1.1 新規キャンパスの作成

新規キャンパスの作成手順について説明します。

新規キャンパスの作成は、「キャンパスの選択」画面から行います。タブバーの「キャンパスボタン」から表示することができます。(016)

ナビゲーションバーの新規ボタン (+) をタップします。表示されるポップアップメニューから、「新規キャンパス」を選択します。(017)

新規キャンパス画面が開きます。ここに表示されるテンプレートから、作成するキャンパスを選択します。キャンパスの種類を「コミュニケーション」または「スケジュール」から指定するには、セグメンテッドコントロールを使います。



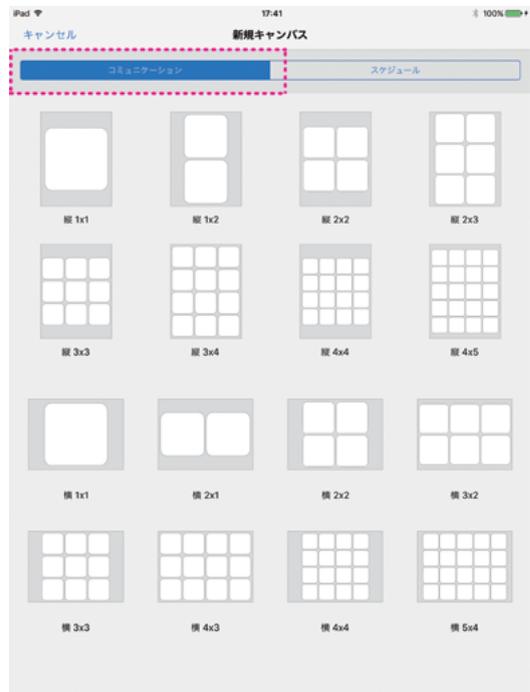
016



017

コミュニケーションキャンパスの作成

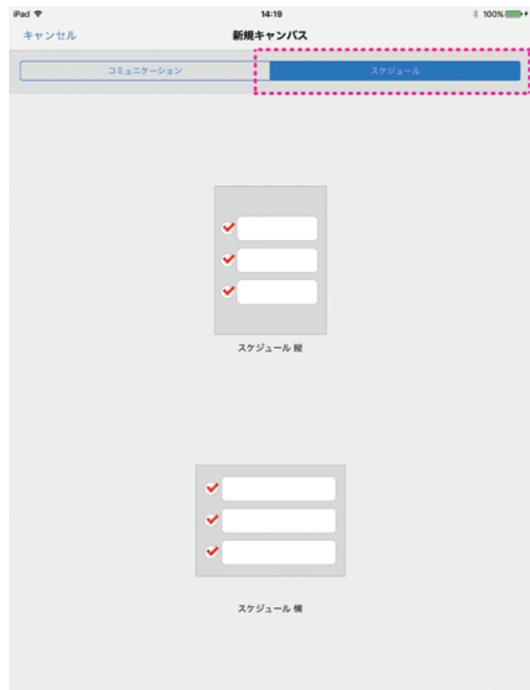
コミュニケーションキャンパスを作成する場合は、画面上部のセグメンテッドコントロールより「コミュニケーション」を選択します。コミュニケーションキャンパスのテンプレートが表示されるので、希望のキャンパスタイプを選択します。(018)



018

スケジュールキャンパスの作成

スケジュールキャンパスを作成する場合は、セグメンテッドコントロールより「スケジュール」を選択します。スケジュールキャンパスのテンプレートが表示されるので、希望のキャンパスタイプを選択します。(019)



019

キャンパスの選択画面に、作成した新規キャンパスが表示されます。このキャンパスを選択すると、キャンパス画面へと遷移します。(020)

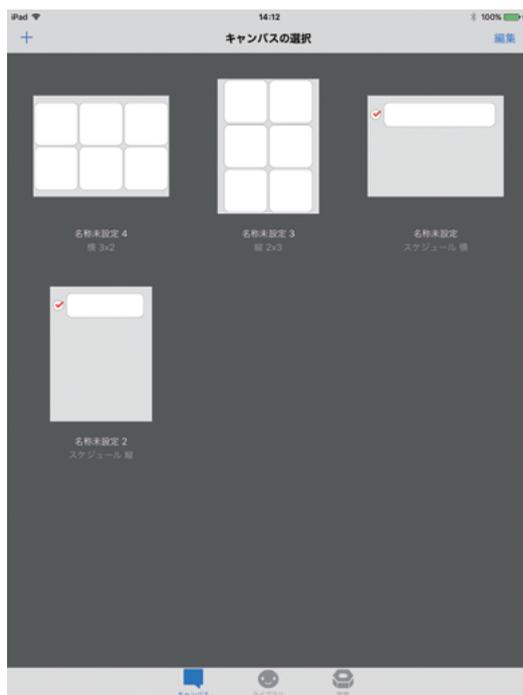


020

2.1.2 縦と横のキャンパス

キャンパスには、「縦」と「横」の向きがあります。使い方に応じて、希望の向きのキャンパスを選択できます。コミュニケーションキャンパスおよびスケジュールキャンパスで、それぞれ向きがあります。

DropTalk では、キャンパスの向きに合わせて iOS デバイスの画面が固定されます。通常 iOS デバイスでは、デバイスを回転させるとそれに追従して画面の向きが変わりますが、これは肢体不自由の児童などが操作するときに誤操作の原因となることがあります。これを防ぐために、キャンパスの向きに合わせて画面を固定するようになっています。(021)



021

キャンバスを選択してそれを表示するとき、そのキャンバスの向きに合わせて iOS デバイスを回転する必要があります。たとえば、iOS デバイスの向きを縦にしたまま横向きのキャンバスを選択すると、「デバイスを横向きにしてください」というメッセージが表示され、キャンバスを操作することができません。(022)

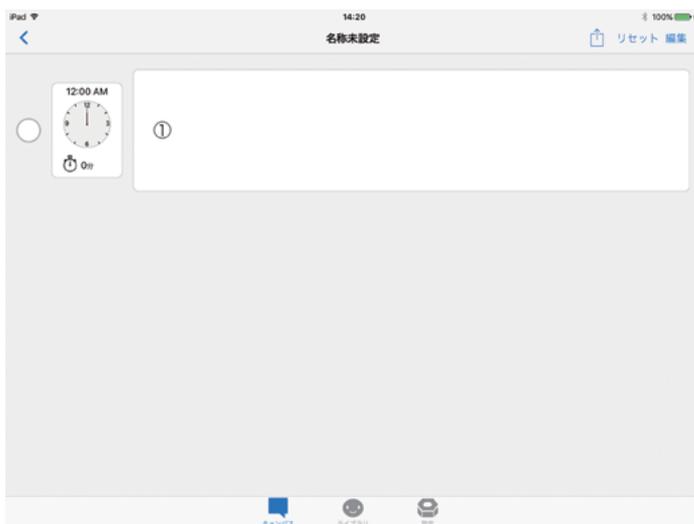
iOS デバイスの向きとキャンバスの向きを合わせると、キャンバスを操作できるようになります。正常な向きで表示されたキャンバスは、その後の編集途中で意図せず iOS デバイスの向きが変わっても、正しい向きのまま固定されます。(* iOS デバイスの画面の向きのロックが掛かっている場合は、ロックを解除して操作してください。) (023)

一度作成したキャンバスの向きは、後から変更することができます。『[キャンバスの管理](#)』 > 『[キャンバスの情報](#)』を参照してください。 ※1



022

※1 :
P.55 へ



023

2.2 コミュニケーションキャンパス

2.2.1 コミュニケーションキャンパスとは

「コミュニケーションキャンパス」は、タイル状にシンボルを配置することのできるキャンパスです。シンボルの音声再生により、コミュニケーションする際の補助を行います。

シンボルをタップすることで、シンボルが持つ音声を再生します。同時に、枠を表示してハイライトしたり、拡大表示を行うことができます。これにより、聴覚と視覚の両面から伝えたいことを表します。シンボルには、画像に加えてシンボルの名前を表示することもできます。

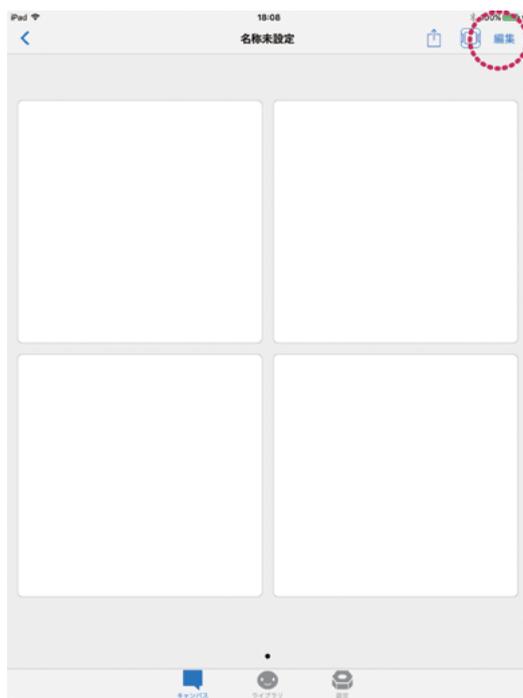
シンボルの配置は、2行x2列や4行x5列といった、あらかじめ用意されたテンプレートから選択します。この行や列をカスタマイズして、好みの配置にすることができます。キャンパスには、複数のページを持たせることができます。

「文章モード」と呼ばれる機能を使うと、複数のシンボルを連続して再生することができます。「お母さん」「犬の散歩をする」「嬉しい」とシンボルを並べて、文章を作ることも可能です。

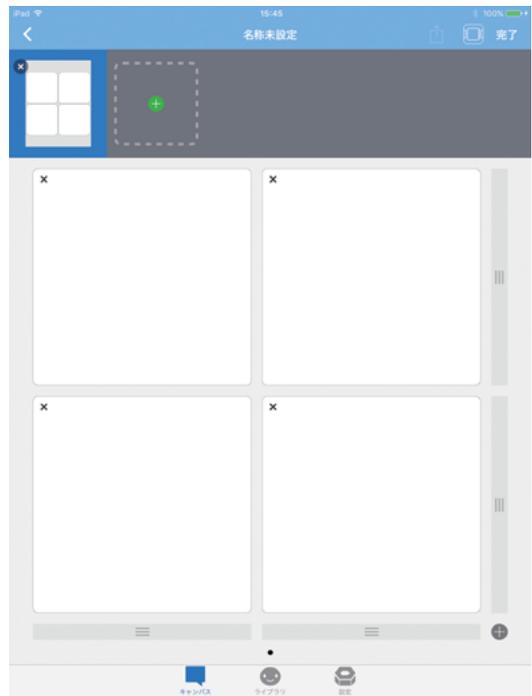
2.2.2 シンボルの編集

キャンパスにシンボルを配置したりページを追加するといった編集を行うときは、「編集モード」に切り替える必要があります。ナビゲーションバーにある「編集ボタン」をタップすることで、編集モードに切り替えることができます。編集モードでは、ナビゲーションバーの色が青色となります。

(024) (025)



024

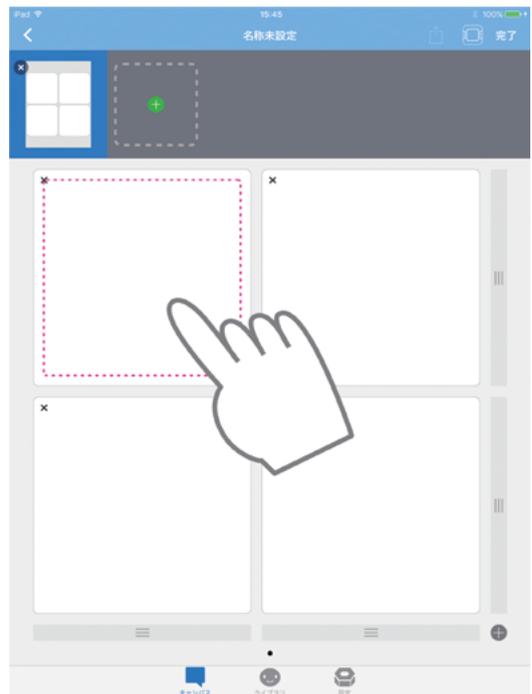


025

シンボルの配置

—

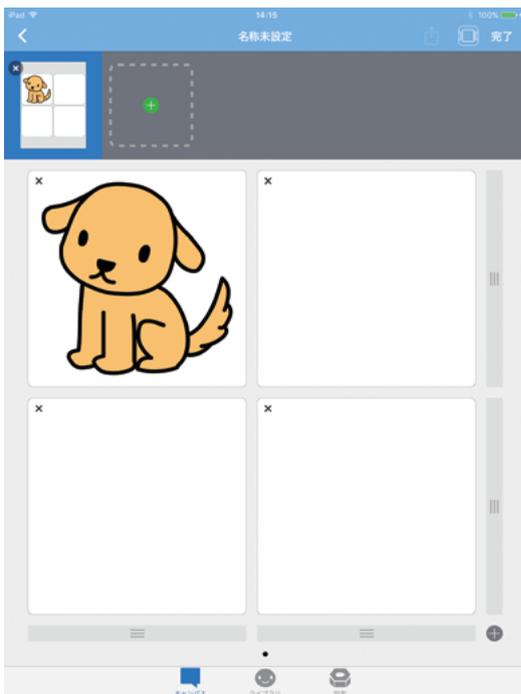
編集モード時にシンボルボタンをタップすると、ライブラリ画面が表示されます。ここから、配置したいシンボルを選択します。(026) (027) (028)



026



027



028

シンボルの削除

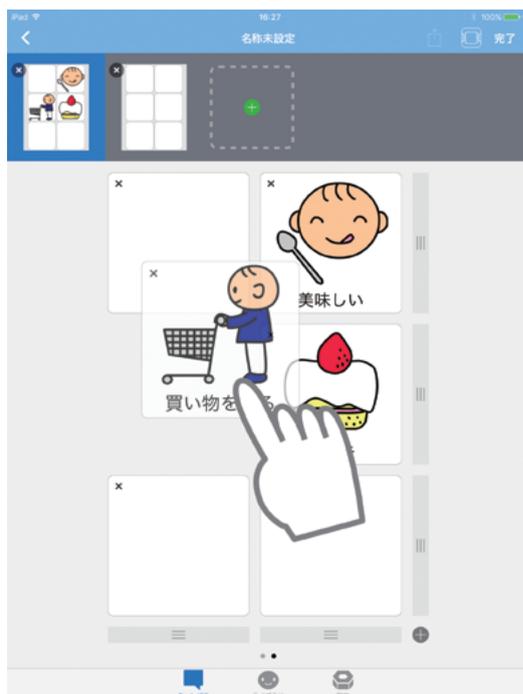
すでに配置したシンボルを削除するには、シンボルボタンの左上に表示される削除ボタン(×)を使います。削除ボタンをタップすると、シンボルが削除されて空のシンボルボタンに戻ります。(029)



029

シンボル位置の変更

一度配置したシンボルの位置を、ドラッグして変更することができます。配置済みのシンボルボタンを長押しすると、ドラッグが可能になります。好きな位置に移動させてください。(030)

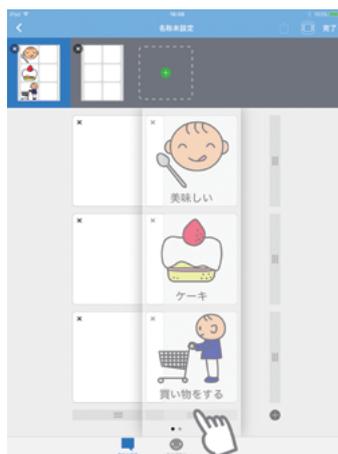
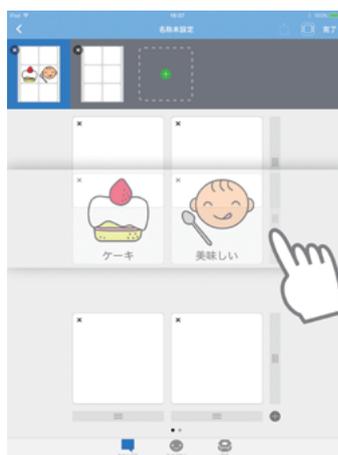
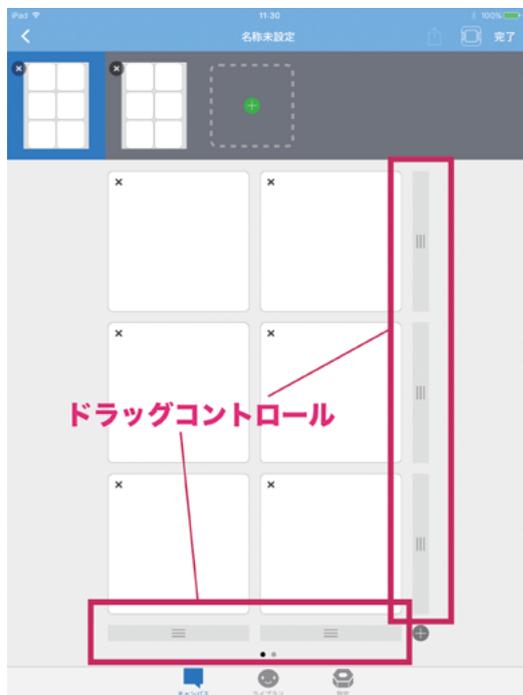


030

シンボル行と列の移動

シンボル位置を変更するときに、行または列ごとにまとめて移動することができます。シンボルボタンの右端または下端にあるドラッグコントロールを使います。(ドラッグコントロールが表示されていないときは、右下にあるモード変更ボタンをタップしてください。)(031)

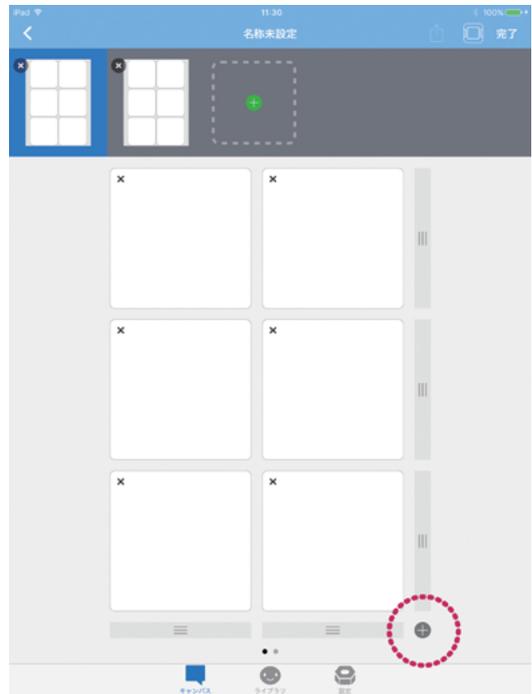
ドラッグコントロールを長押しすると、ドラッグが可能になります。シンボルの行または列をまとめて好きな位置に移動させてください。(032) (033)



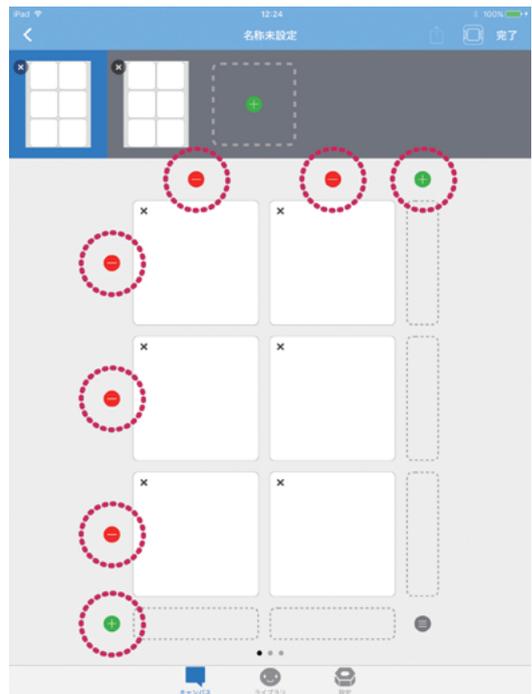
シンボル行と列の追加および削除

シンボルの行または列は、自由に追加および削除することができます。この編集を行うには、シンボルボタン右下にあるモード変更ボタンをタップしてください。行および列の追加 / 削除ボタンが表示されます。(034)

緑色の「追加ボタン(+)」、または赤色の「削除ボタン(-)」で、シンボルの行や列ごとの追加や削除を行います。(035)



034



035

2.2.3 ページの編集

コミュニケーションキャンパスでは、1つのキャンパス内に、複数のページを作成することができます。ページ間の移動はスワイプもしくはページコントロールのタップにより行います。編集モードで、ページの追加や削除、順番の変更を行います。ページに関する操作は、キャンパス画面上部のページ一覧で行います。

ページの追加

新規のページを追加するには、ページ一覧の右端にある「ページ追加ボタン(+)」をタップします。追加したページのシンボルの配置は、キャンパス作成時に選択したテンプレートが適用されます。後から加えた行および列の追加や削除は、追加ページへは反映されません。**(036)**

ページの削除

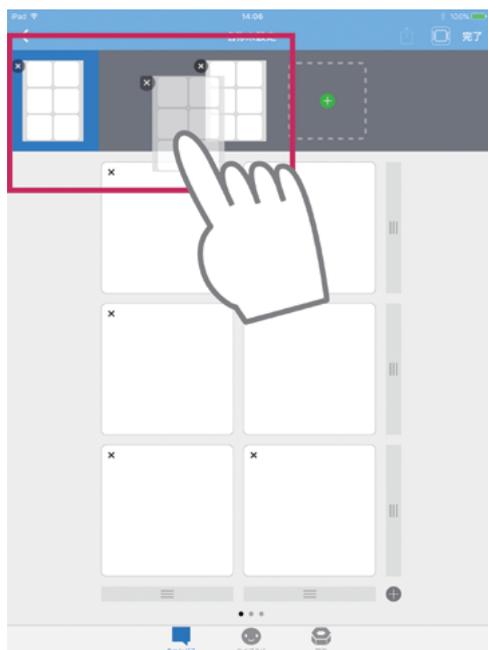
ページを削除するには、それぞれのページの右上にある「ページ削除ボタン(x)」をタップします。

ページ順番の変更

ページの順番は、入れ替えることが可能です。ページのサムネイルを長押しして、ドラッグします。好きな位置に移動させてください。**(037)**



036



037

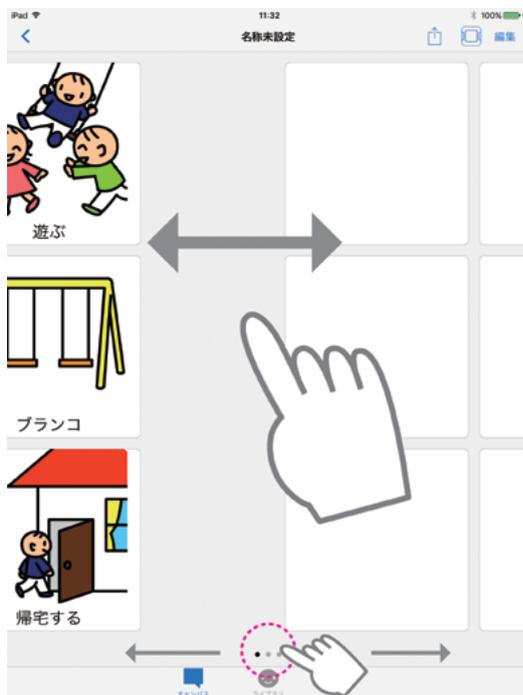
ページ間の移動

ページ間の移動は、ページ全体の水平方向スワイプ、もしくはキャンバス下部のページコントロール(・・・)をタップして行います。(038)

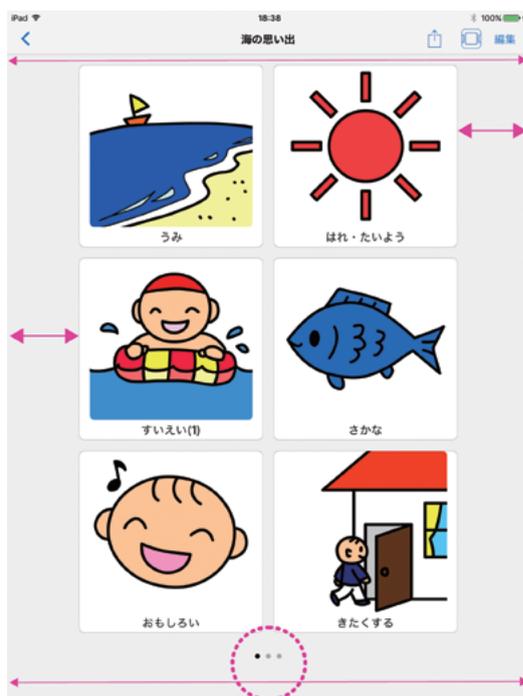
「タッチダウンでシンボルを読み上げる」が有効になっている場合は、スワイプによるページ移動の際、シンボル以外の余白部分に触れるようスワイプする必要があります。シンボル部分では、画面に触れた瞬間にタップ動作として反応してしまうためです。シンボル数が多くて余白が小さくスワイプしづらい場合は、ページコントロールによるページ移動の方が容易に操作可能です。ナビゲーションバーのタイトル部分を長押ししてタブバー表示を隠すことで、さらに操作しやすくなります。(039)

「[タッチダウンでシンボルを読み上げる](#)」の設定については、『[設定：一般](#)』>『[タッチダウンでシンボルを読み上げる](#)』を参照してください。*2

*2 :
P.101 へ



038



039

2.2.4 文章モード

コミュニケーションキャンパスでは、配置したシンボルをタップすると、単体で音声を再生します。これに加えて、複数のシンボルを並べて連続で再生することもできます。複数のシンボルが並んだものを、「文章」と呼びます。シンボル音声を連続再生させることで、文章としての複雑な表現が可能です。文章の作成と再生は、「文章モード」で行います。

文章モードの切り替え

文章モードに切り替えるには、ナビゲーションバーの「文章モードボタン」をタップします。

キャンパスの向きが縦の場合、文章は画面下に表示されます。音声は、左から右に向かって連続して再生します。再生するには、文章の右端にある「再生ボタン」をタップします。**(040)**



040

※3:
P.117へ

キャンパスの向きが横の場合は、文章の表示方向を「横」または「縦」から選ぶことができます。この設定は、文章設定画面から行います。『設定:文章』>『文章の方向』を参照してください。※3

横に設定すると、画面下端に文章が表示されます。音声は、左から右に向かって連続して再生します。(041)

縦に設定すると、画面右端に文章が表示されます。音声は、上から下に向かって連続して再生します。(042)



041



042

文章の編集

キャンパス画面では、通常はシンボルをタップすると音声を再生します。これが文章モードになると、シンボルのタップは文章へのシンボルの追加という操作に変わります。文章モードでキャンパス内のシンボルを順番にタップすると、その順番で文章に割り当てることができます。文章に割り当てられたシンボルは、キャンパス内部で赤丸の番号が振られています。(043)

追加したシンボルを削除するには、文章の右端に表示されている「削除ボタン」を使います。削除ボタンをタップすると、文章に割り当てたシンボルが、最後尾から前に向かって順番に削除されます。(044)



043



044

同じシンボルを重複して割り当てることも可能です。(045)



045

編集モードでの文章の編集

文章モードの編集画面では、より柔軟な文章の編集が可能です。これを行うには、文章モードのままナビゲーションバーの編集ボタンをタップして、編集モードに切り替えます。

編集モードでは、文章モードがオンであったとしても、キャンパス内部のシンボルをタップすると、シンボルの編集操作となり、ライブラリ画面が表示されます。

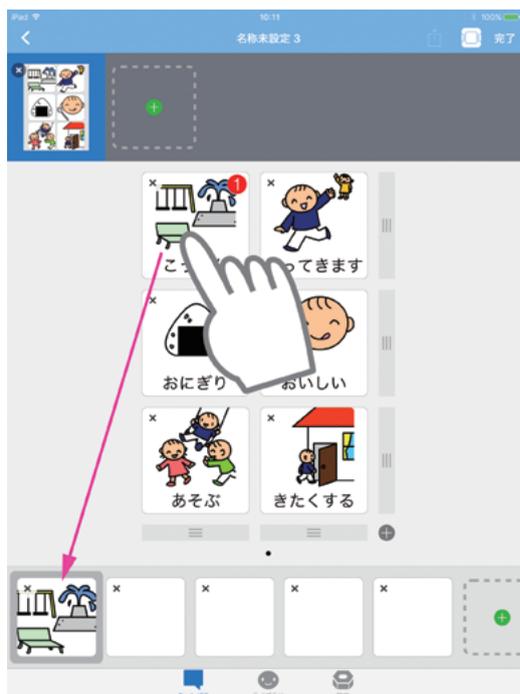
この状態で文章の編集をするには、文章の領域にあるシンボルをタップします。すると、シンボルの背景色が濃いグレーに変わります。これは、文章に含まれるシンボルを「選択状態」にしていることを表します。**(046)**

文章内部のシンボルを選択した状態で、キャンパス内のシンボルをタップすると、キャンパス内のシンボルが割り当てられます。**(047)**

この方法では、任意の順番で文章にシンボルを割り当てることができます。例えば、文章の3番目、2番目、1番目... という順番で文章を作成できます。通常時の文章モードでの編集では、常に最後尾に追加されるので、ここが違いになります。



046



047

文章内のシンボル左上の削除ボタンでシンボルを削除することも可能です。任意のシンボルを一つだけ削除する、といった細かな操作も可能です。(048) (049)

文章内のシンボルも、キャンバス内のシンボル同様、長押ししてドラッグすることで、配置の順番を変更することが可能です。(050)



048



049



050

文章の長さの変更

文章を構成するシンボルの数は、標準で5つですが、これを変更することができます。編集モードでは、文章シンボルの最後尾に緑色の「追加ボタン」が表示されます。これをタップして、文章を長くします。**(051) (052)**

文章のシンボルを削除するとき、文章が標準の長さである5よりも長いときは、文章が削除した数だけ短くなります。文章の長さが5のときは、シンボルを削除しても文章は短くなりません。



051



052

2.3 スケジュールキャンバス

2.3.1 スケジュールキャンバスとは

「スケジュールキャンバス」とは、シンボルを時系列に並べて、一連の行動のスケジュールを構成できるキャンバスです。

スケジュールの内容は、シンボルとテキストで表すことができます。スケジュールは、必要な数だけ追加することができます。それぞれのスケジュールの進捗を確認するために、チェックをつける機能があります。スケジュールに配置されたシンボルは、タップするとシンボルの持つ音声を再生します。

スケジュールには、「時刻」と「タイマー」を表す時計の機能があります。何時に必要な行動なのか、何分で終わらせれば良いのか、といった2つの側面から時間管理を行うことができます。

2.3.2 スケジュールとは

予定

スケジュールキャンバスのスケジュールとは、一連の動作を行うための「予定」のことです。

予定には、内容を表す「シンボル」と、時間を表す「時計」が含まれます。予定の完了ごとに「チェック」することで達成状況を確認することができます。また、必要な数だけ追加することも可能です。(053)

シンボル

予定の内容は、シンボルを配置して表します。必要に応じて、テキストで詳細を補うことができます。

時計

予定は、「時計」によって時間を管理することができます。

「時計」には、何時から開始であるといった「時刻」によるものと、何分間で行う必要があるといった「タイマー」によるものの、2通りの表現があります。

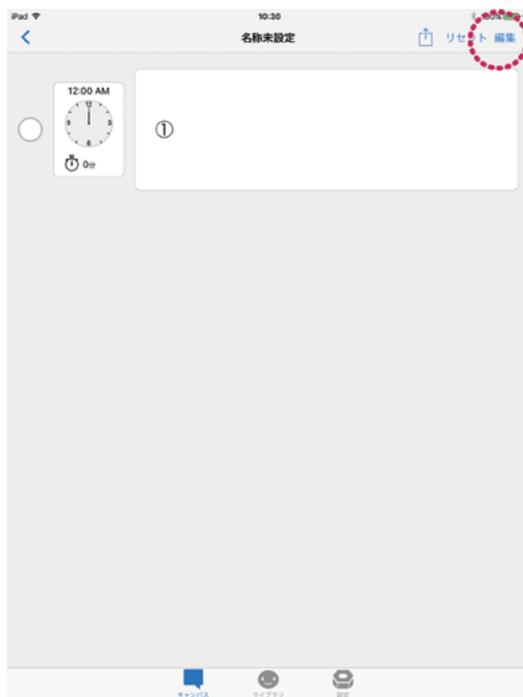
時刻とタイマーは、その両方を設定して表示させることも、いずれかを設定して1つだけ表示することもできます。また、両方を表示しないこともできます。



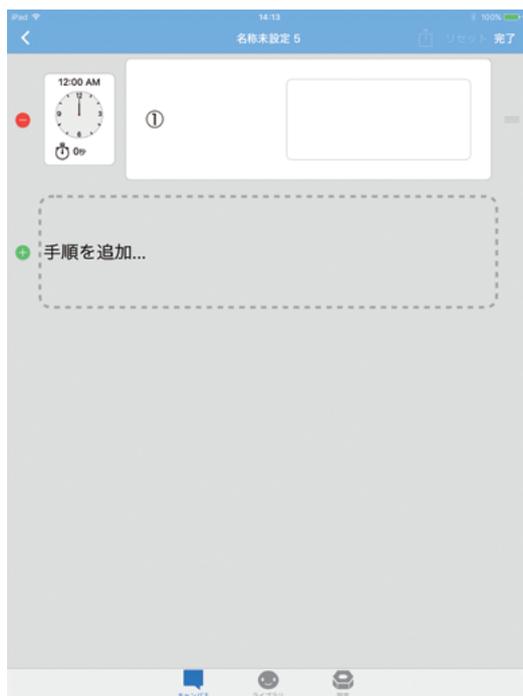
053

2.3.3 スケジュールの編集

キャンパスにスケジュールを追加したり時刻を設定するといった編集を行うときは、「編集モード」に切り替える必要があります。ナビゲーションバーにある「編集ボタン」をタップすることで、編集モードに切り替えることができます。編集モードでは、ナビゲーションバーの色が青色となります。(054) (055)



054



055

シンボルの編集

編集モードで、シンボルが表示される領域をタップします。ライブラリ画面が表示されるので、予定の内容に見合うシンボルを選択します。(056)

テキストは、シンボルを選択すると自動で設定されます。これを編集して、任意のテキストに変更することも可能です。テキストフィールドをタップしてキーボードを表示し、編集します。(テキストを修正しても、シンボル音声は変更されません。)(057)



056



057

予定の追加

スケジュールキャンパスには、必要な数だけ予定を追加することができます。予定の最後尾にある「手順を追加ボタン」をタップして追加します。(058)



058

予定の削除

既存の予定を削除するには、それぞれの予定の左端に表示されている、赤色の削除ボタンをタップします。(059)



059

予定の順番の変更

追加した予定は、順番の変更が可能です。画面右端のドラッグコントロールを長押しして、ドラッグします。好きな順番に再配置することができます。(060)



2.3.4 時計の編集

スケジュールキャンパスを編集モードにしているとき、「時計ボタン」をタップすると、時計の編集画面を表示することができます。時計の編集画面では、時刻およびタイマーの編集が可能です。(061)

時計の編集

スケジュールの「時計」をタップし、「時間の編集画面」を表示します。時間の編集画面では、時刻及びタイマーの編集が可能です。

時刻を設定するには、セグメンテッドコントロールから「時刻」を選択します。24時間表記で時刻を設定できます。

タイマーを設定するには、セグメンテッドコントロールから「タイマー」を選択します。時分秒でタイマーの時間を設定できます。(062)

時計表示のオン / オフ

時計の表示では、時刻とタイマーそれぞれ表示のオン / オフを切り替えることができます。時刻とタイマー両方を表示することもできますし、そもそも時計を表示しないようにすることも可能です。時計を表示しないようにすると、時間管理の不要なタスクの to do リストや、持ち物のチェックリストといった活用ができます。

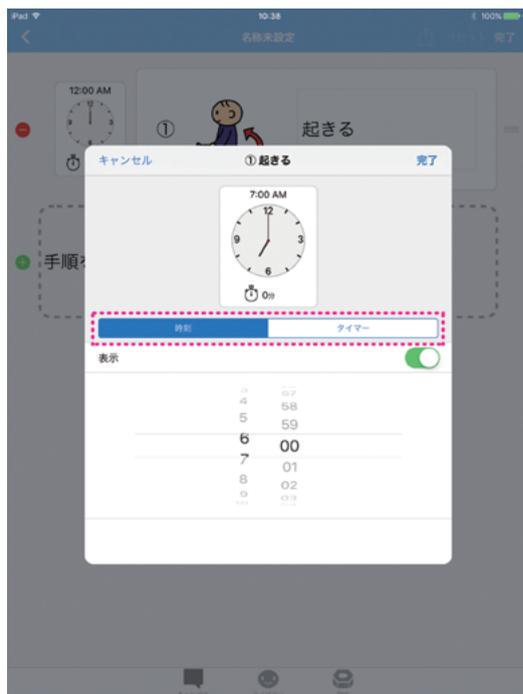
表示のオン / オフの切り替えには、時計の編集画面にある「表示ボタン」を使います。時刻とタイマーそれぞれの画面で、オンとオフを設定します。

(063) (064) (065) (066)

(067) (068) (069) (070)



061

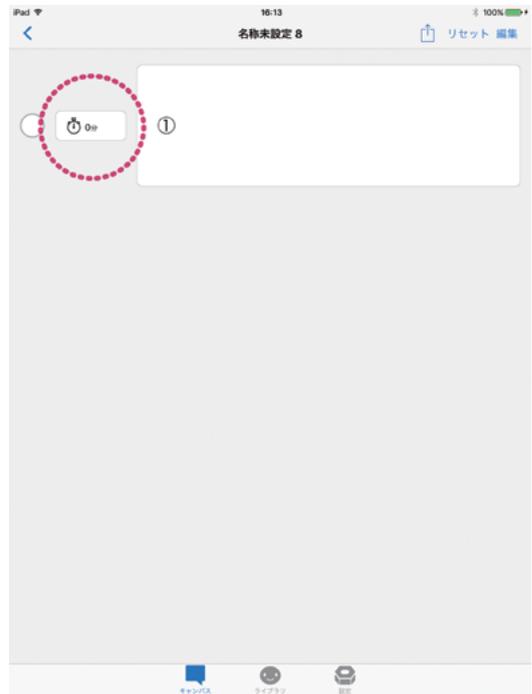


062



063

時計の編集画面の「表示ボタン」



065

スケジュールキャンバスにはタイマー表示のみ



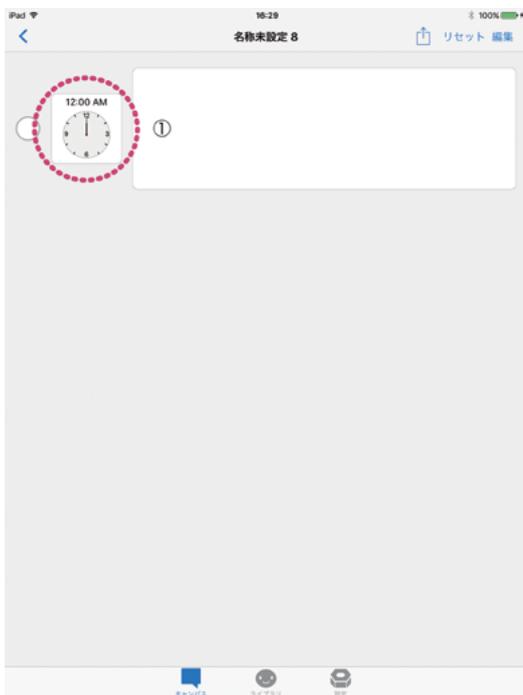
064

「時刻」をオフ



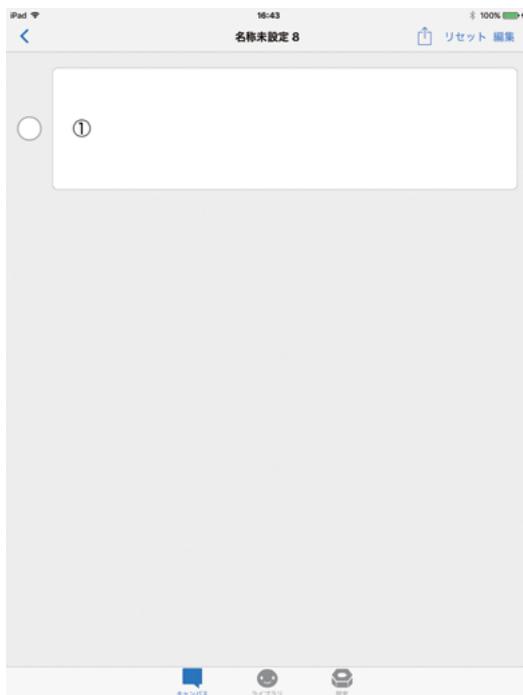
066

「タイマー」をオフ



067

スケジュールキャンパスには「時刻」のみ表示



069

スケジュールキャンパスの「時計」表示なし



068

「時刻」も「タイマー」もオフ



070

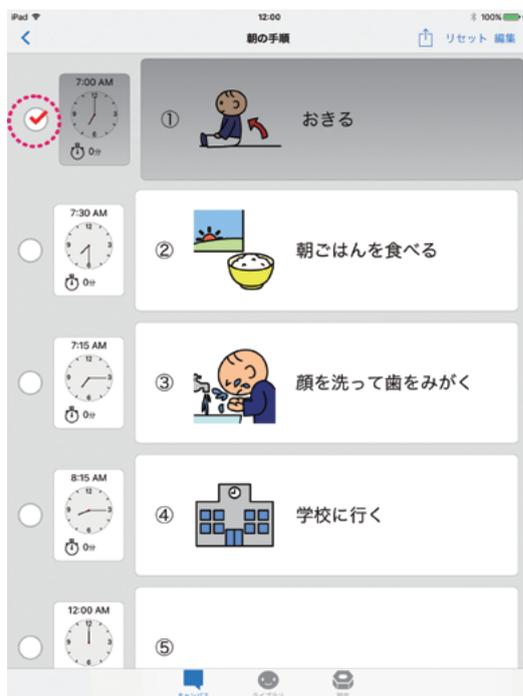
時計表示のないスケジュールキャンパスで、持ち物チェックリストを作成した例

2.3.5 予定のチェック

スケジュールキャンバスでは、予定の進行具合を、チェックすることで確認することができます。チェックは、それぞれの予定の左端にあるチェックボックスをタップすることで行います。(071)

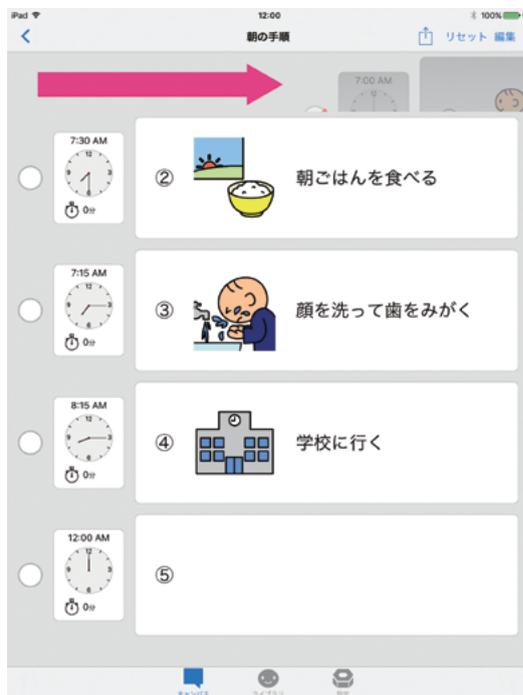
チェックされた予定は、そのまま表示させておくこともできますし、順次隠すこともできます。これは、『設定:キャンバス』>『チェックされた項目を隠す』※4で設定することができます。この設定をオンにした場合、チェックした予定は右にシュッと移動して、見えなくなります。これにより、次に行う予定が常に画面の最上部に表示されることになります。(072) (073)

※4:
P112へ



予定の復帰

チェック済みの予定を復帰させるには、チェックボックスのチェックを外します。または、ナビゲーションバーの「リセットボタン」をタップすると、すべての予定が復帰します。(074)



073



074

1つ前に戻る

「チェックされた項目を隠す」が有効の場合、意図せずチェックして必要な予定が見えなくなってしまうことがあります。このとき、予定をチェックする1つ前の状態に戻すことができます。

チェックすると同時に、キャンバス画面上部に「1つ前に戻るボタン」が表示されます。このボタンをタップすると、チェックの状態が1つ前に戻ります。**(075)**

「チェックされた項目を隠す」については、『設定：キャンバス』>『チェックされた項目を隠す』を参照してください。※5

※5：
P.112へ



075

2.4 タイマー

2.4.1 タイマーの操作

スケジュールキャンパスの時計では、タイマーを設定できます。タイマーでは、予定に割り当てられた時間を管理します。

タイマーは、タイマー画面で再生することができます。「再生ボタン」でカウントダウンを開始し、時間がきたら、画面とアラート音で予定の終了を知らせます。

タイマー画面を表示するには、スケジュールキャンパス画面で、予定に含まれる時計をタップします。これで選択した予定のタイマー画面が表示されます。**(076)**

タイマー画面では、シンボルとテキストが画面中央に表示されます。タイマーの進捗状況は、シンボル周囲の円とその下の時間表示で示されます。

タイマーを操作するために、「再生」「戻る」「進む」ボタンがあります。再生ボタンをタップするとカウントダウンが開始され、「一時停止ボタン」が現れます。**(077)**



076



077

戻るボタンをタップすると、カウントダウンをリセットします。進むボタンをタップすると、カウントダウンを0まで進めてタイマーが終了します。(078)

タイマーが終了すると、アラート音とシンボル画像で終了を知らせます。タイマーの終了画面には、「キャンセル」「タイマーを終了」「次のタイマー」ボタンがあります。キャンセルボタンをタップすると、元のタイマーに戻ります。タイマーを終了ボタンをタップすると、スケジュールキャンバス画面まで戻ります。次のタイマーボタンをタップすると、次に設定しているタイマー画面に切り替わります。(079)



078

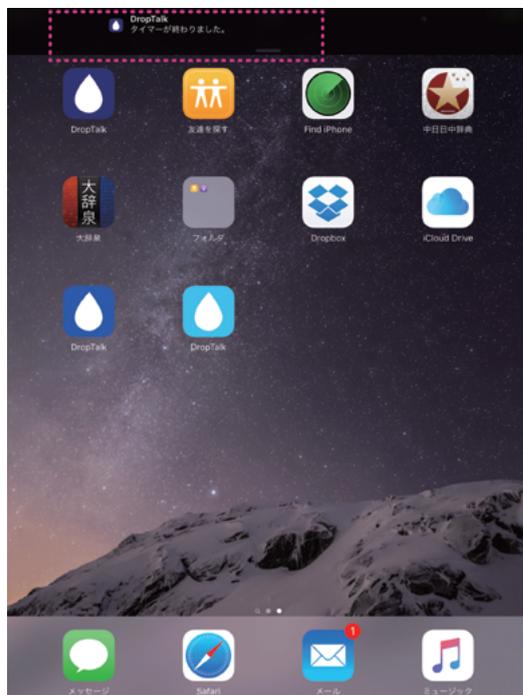


079

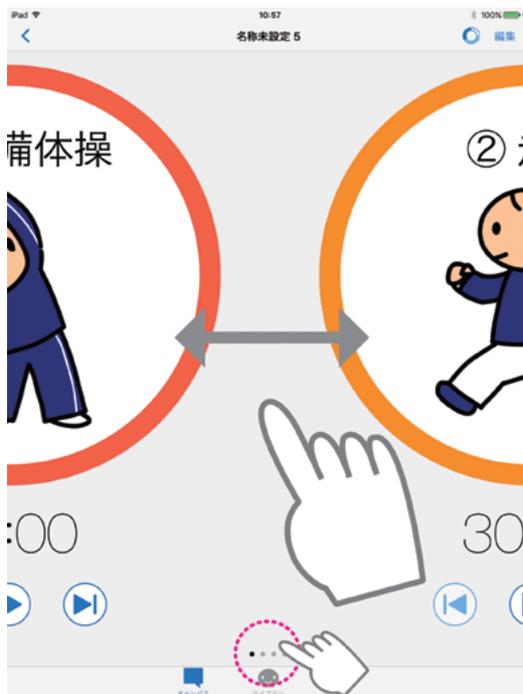
タイマーをスタートさせた後に、他のアプリを起動するなどして DropTalk が画面に表示されていない場合、タイマー終了時にはその旨を知らせる通知が届きます。

(080)

1つのスケジュールに複数のタイマーを設定している場合、タイマー画面をスワイプもしくはページコントロールをタップすることで、次のタイマー画面を表示することができます。(081)



080



081

2.4.2 タイマーの編集

タイマー画面にも編集モードがあります。編集モードに移行することで、タイマーを編集することができます。編集モード時に、タイマーの時間を表示しているラベルをタップすることで、時間編集画面を表示します。ここからタイマーを時分秒で設定できます。(082) (083)



082



083

タイマー終了画面の編集

タイマー終了を知らせる、アラート音と終了画面を編集することもできます。終了画面に表示されるシンボル画像を変更する、オリジナルメッセージをつける、アラート音を変更する、といった編集が可能です。

終了画面を編集するには、タイマーの編集画面で「タイマー終了時」をタップします。**(084)**

シンボル画像を変更するには、シンボル部分をタップします。ライブラリ画面が表示されるので、変更したいシンボルを選択します。**(085) (086)**



084



085



086

オリジナルメッセージを、2つ付けることができます。シンボル画像の上下にテキストフィールドがあるので、それぞれタップして編集します。(087)

アラート音を編集するには、画面下部にあるメニューをタップします。ポップアップメニューが表示されるので、ここから選択します。システム組み込みのサウンド1~5と、シンボルに紐づけられた音声を選択することができます。(088)



087



088

2.4.3 連続タイマー

タイマーの再生には、単体のタイマーを再生する他に、同一キャンパス内の複数の予定のタイマーを連続して再生する「連続タイマー」という再生モードがあります。

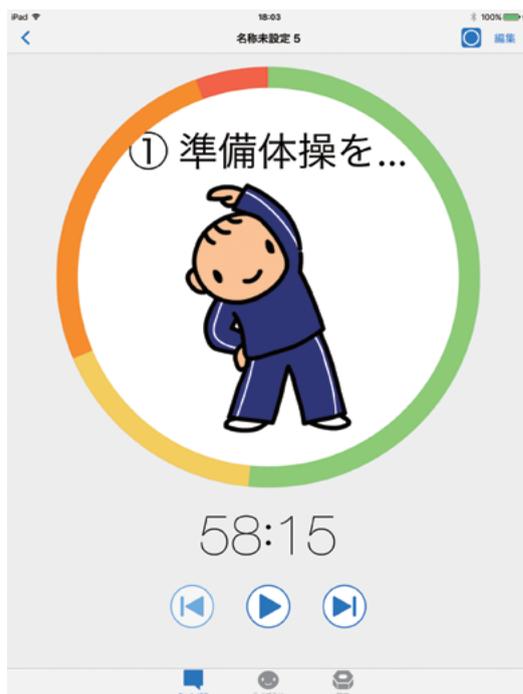
タイマーの連続再生をするには、タイマー画面のナビゲーションバーにある「連続タイマーボタン」をタップします。**(089)**

これで連続タイマー画面に切り替わります。この画面では、複数設定したすべてのタイマーを連続して再生します。それぞれに設定したタイマーの時間配分が色分けされ表示されます。**(090)**

すべてのタイマーの再生が終了したら、アラート音とシンボルで終了を知らせます。



089



090

2.5 キャンパスの管理

キャンパスの選択画面では、種々の管理を行うことができます。ほとんどの操作は、編集モードで行います。編集モードにするには、ナビゲーションバーにある編集ボタンをタップします。

2.5.1 フォルダ

キャンパスの選択画面では、「フォルダ」を使ってキャンパスを階層的に管理することができます。用途に応じて分類するため、フォルダに収めることができます。キャンパスの選択画面で、キャンパスとフォルダを混在した状態で配置できます。フォルダの中にフォルダを作ることで、複数階層を構成できます。

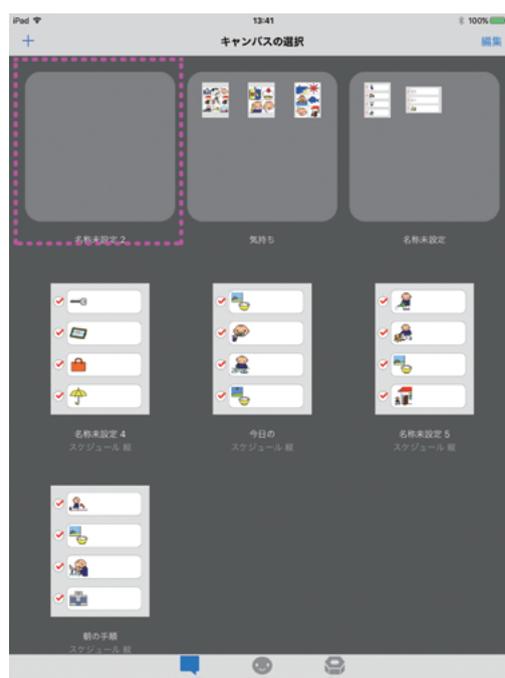
新規フォルダの作成

フォルダは、キャンパスと同様、キャンパスの選択画面から作成できます。ナビゲーションバーの「新規ボタン (+)」をタップして、ポップアップメニューから「新規フォルダ」を選択します。(091)

キャンパスの選択画面に、空の新規フォルダが作成されます。(092)



091



092

フォルダに入れる

キャンパスを作成したフォルダに入れるには、キャンパスを長押しして、ドラッグします。そのまま好きなフォルダまでドラッグしてドロップすることで、フォルダに入れることができます。

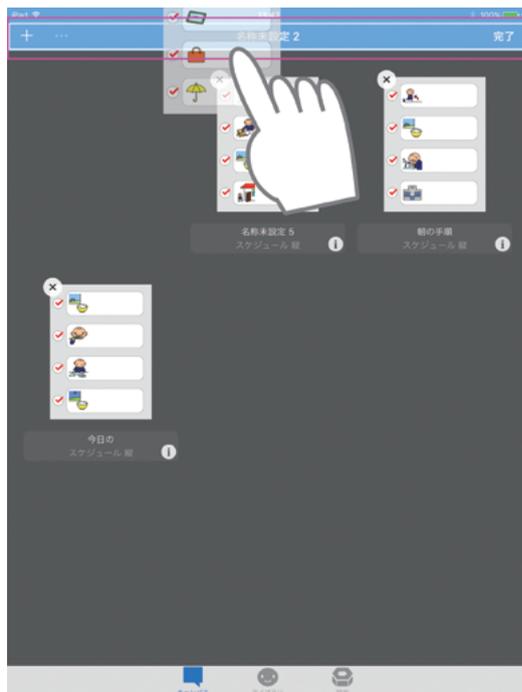
フォルダに対しても同様の操作で、フォルダの中に入れることができます。(093)



093

フォルダから出す

フォルダの中にあるキャンパスまたはフォルダを、出して上の階層に戻すには、入れるときと同様に長押ししてドラッグし、ナビゲーションバーにドラッグします。するとナビゲーションバーには、移動可能であることを示す白い枠線が表示されます。ここでドロップすると、吸い込まれるようなアニメーションとともに、上の階層へと移動します。(094)



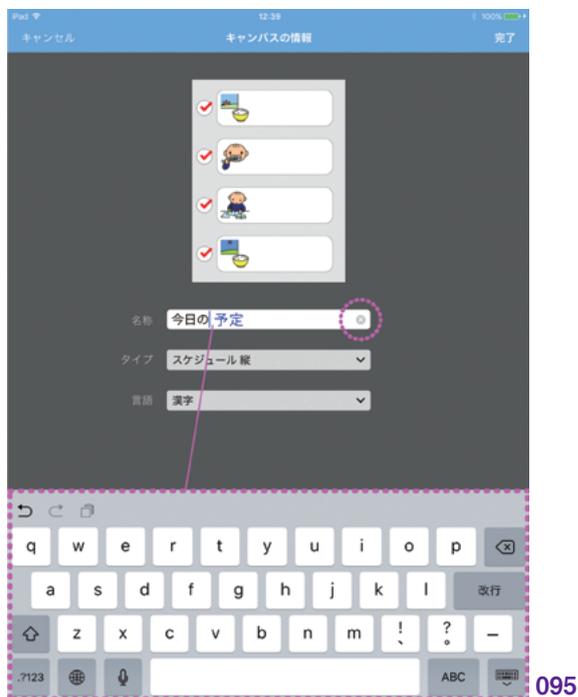
094

2.5.2 キャンパスの情報

キャンパスの選択画面で、キャンパスの下に表示される「情報ボタン (i)」またはタイトルラベルをタップすると、「情報の編集画面」を表示します。情報の編集画面では、名称、キャンパスのタイプ、使用言語の編集を行うことができます。

名称

「名称」のテキストフィールドを選択して、テキストを入力します。(095)



タイプ

「タイプ」では、キャンパスのタイプを変更することができます。

コミュニケーションキャンパスでは、シンボルの配置およびキャンパスの向きを変更することができます。シンボル配置は、縦1×1から縦4×5、横1×1から横5×4のテンプレートから選択します。すでに配置されているシンボルは、新しく選択したテンプレート上で再配置されます。(096)



スケジュールキャンパスでは、キャンパスの向きを変更することができます。(097)



言語

「言語」では、キャンパスの使用言語を変更することができます。使用言語を変更すると、キャンパスを表示した際のシンボル名のテキスト表示が、選択した言語での表示となります。

使用言語は、「漢字」「かな」「英語」「アプリ設定」の4つから選択します。アプリ設定を選択すると、タブバーの「設定」>「一般」>「シンボル名の言語」での設定に準じた表示になります。『設定：一般』>『シンボル名の言語』を参照してください。^{※6}新規キャンパスを作成すると、デフォルトでアプリ設定になります。(098)

※6：
P112へ



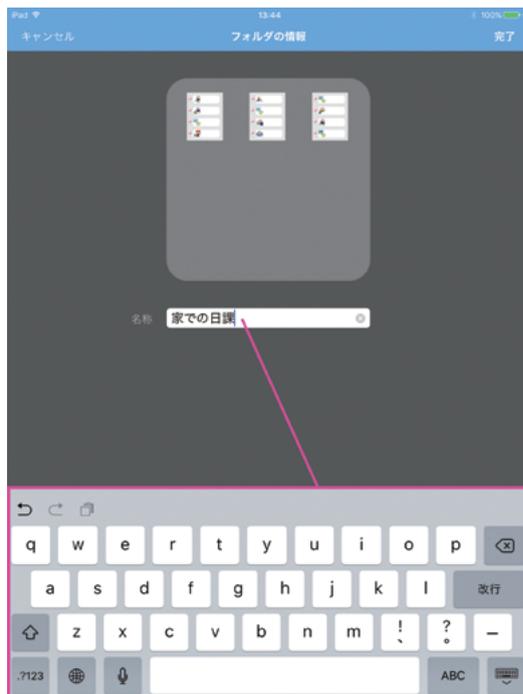
098

2.5.3 フォルダの情報

キャンパスの選択画面で、フォルダの下に表示される「情報ボタン (i)」またはタイトルラベルをタップすると、「情報の編集画面」を表示します。情報の編集画面では、名称の編集を行うことができます。

名称

「名称」のテキストフィールドを選択して、テキストを入力します。(099)



099

2.5.4 カット / コピー / ペースト / 削除

キャンバスとフォルダに対して、Mac や PC でファイル操作を行うように、カット / コピー / ペースト / 削除といった編集操作を行うことができます。

キャンバスとフォルダの選択

編集操作を行うには、まず該当のキャンバスもしくはフォルダを選択します。編集モード時にタップをすると、選択することができます。選択中のキャンバスやフォルダは、選択していることを示す「青い表示」となります。同時に複数選択することも可能です。

選択を解除するには、もう一度タップします。(100)

メニューボタン

カット / コピー / ペースト / 削除といった編集操作は、メニューボタン (...) から行います。選択状態によってメニューの内容は変化します。(101) (102)



100



101



102

削除ボタン

キャンパスおよびフォルダの削除は、「削除ボタン(×)」からも行うことができます。削除ボタンは、キャンパスの選択画面を編集モードに切り替えると同時に表示されます。タップして、不要なキャンパスやフォルダを削除します。削除ボタンでは、1つずつ削除します。(103) (104)



103



104



3. ライブラリ

3.1 シンボル	60
3.2 カテゴリ	67
3.3 シンボルとカテゴリの管理	69

3.1 シンボル

3.1.1 シンボルの作成

DropTalk では、自身で用意した画像と音声を使って、ライブラリに新規のシンボルを追加することができます。ここでは、新規シンボルの作成の仕方を説明します。新規のシンボルを作成するには、ライブラリ画面で「新規ボタン (+)」をタップし、ポップアップメニューから「新規シンボル」を選択します。(105)

ライブラリ画面の新規ボタンは、最初の階層では常に左上に表示されますが、カテゴリの中の階層では通常時は表示されません。編集ボタンをタップして編集モードにすることで、左上に表示されるようになります。

シンボルの編集画面が表示されます。

(106)

この画面から、シンボルの名前、画像、音声を設定できます。



105



106

3.1.2 名前の設定

シンボルの名前は、言語毎に個別に設定することができます。「漢字」「かな」「英語」の3種類の言語でテキスト入力します。

漢字、かな、英語のうち、どれか1つが入力されていれば、シンボルとして利用可能です。3種類すべての入力が必要ではありません。また、入力する順番にも特に決まりはありません。

入力する言語は、名前のテキストフィールドの下にある、ポップアップメニューから選択します。(107)

言語を選択した後、名前のテキストフィールドをタップし、キーボードで入力します。



107

3.1.3 画像の設定

シンボルに独自の画像を設定することができます。設定方法は、カメラを使って撮影する方法と、iOS デバイスの「フォトライブラリ」から読み込む方法とがあります。好みの描画アプリなどで作成した画像は、フォトライブラリを経由することで使用ができます。

画像を設定するには、シンボル編集画面でシンボルの画像、またはその下にある編集ボタンをタップします。ポップアップメニューが表示されるので、「カメラ」または「フォトライブラリ」を選択します。

(108)



108

カメラを使った設定

カメラを選択すると、カメラ機能が立ち上がります。シャッターボタンをタップして対象物を撮影します。(109)

撮影後は、ピンチアウト/インで拡大縮小したり、フリックで位置を合わせるなどして画像を調整します。「写真を使用ボタン」で画像を確定し、配置します。必要に応じて「再撮影ボタン」で何度でも撮り直しが可能です。(110)



109



110

フォトライブラリを使った設定

フォトライブラリを選択すると、iOS デバイス内のフォトライブラリが、ポップアップメニューで表示されます。(111)

タップしてシンボルの対象画像を選択し、「写真を選択」画面で編集します。ピンチアウト / インで拡大または縮小したり、フリックして位置をずらすなどして調整します。完了したら「使用ボタン」をタップします。(112)

シンボル画像として配置されます。(113)



111



112



113

3.1.4 音声の設定

シンボルをタップしたときに再生する音声を、独自に設定することができます。シンボルの音声を設定するには、3通りの方法があります。「録音」「ミュージック」「スピーチ」です。

録音は、iOS デバイスのマイクを使って音声を録音します。ミュージックは、iOS デバイスに含まれる iTunes ライブラリから、ミュージックを選択して使用します。スピーチは、入力したテキストを読み上げて再生するものです。

音声の設定は、シンボルの編集画面で「音声の入力」をタップすると表示される、音声の入力画面で行います。(114)

録音

録音画面では、iOS デバイスのマイクを使って音声を録音できます。

録音画面下部の、青丸の録音開始ボタンをタップし、デバイスのマイクに向かって直接発声、もしくは音声を流して録音します。録音停止ボタンをタップすると、録音は終了します。録音後、再生ボタンで録音した音声を確認できます。必要なら録り直しをします。(115)



114



115

ミュージック

ミュージック画面では、iTunes ライブラリに含まれるミュージックを選択できます。使用するミュージックは、あらかじめ iTunes ライブラリに含めておく必要があります。含まれているミュージックは、iOS 標準の「ミュージック」アプリから確認できます。

「Apple Music」の楽曲を使用するときは、あらかじめ自分のライブラリに追加しておいてください。

ミュージックを選択するには、「ミュージックを選択」ボタンをタップします。

(116)

iOS デバイスの iTunes ライブラリにアクセスし、ポップアップが表示されます。希望の音楽を選択します。検索したいときは、「ミュージックを検索」を使用します。

(117)

ミュージックを選択すると、その音楽ファイルが持つアートワーク画像とともに配置されます。アートワーク画像は、シンボルまたはカテゴリの画像としてそのまま使用することもできます。使用しない場合は、「アートワーク画像を使用」ボタンをオフにしてください。画面下の再生ボタンで音楽を再生し、確認することができます。

(118)

「ミュージック」を利用したシンボルは、異なる iOS デバイスと共有した際、音声の情報は共有されません。これは、iTunes から購入した楽曲であっても、自分で作成した楽曲であっても同様です。共有の際はお気をつけください。

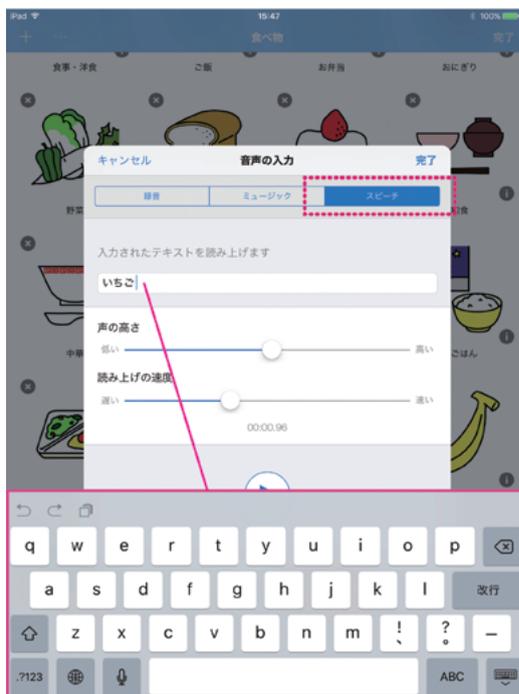


スピーチ

スピーチは、入力したテキストを読み上げます。iOS の持つ読み上げ機能を利用します。

スピーチ画面で、テキストフィールドにテキストを入力します。(119)

音声化されたテキストは再生ボタンで確認できます。読み上げる声の高さや速度は、スライダーで調節できます。(120)



119



120

3.2 カテゴリ

カテゴリは、ライブラリ内でシンボルを分類するためのグループです。キャンバス管理におけるフォルダと同じ役割を果たします。カテゴリはフォルダと違い、画像を設定することができます。

3.2.1 カテゴリの作成

DropTalk では、独自のカテゴリを作成して、自由にライブラリ内部のシンボルを管理することができます。

新規のカテゴリを作成するには、ライブラリ画面で「新規ボタン (+)」をタップし、ポップアップメニューから「新規カテゴリ」を選択します。(121)

ライブラリ画面の新規ボタンは、最初の階層では常に左上に表示されますが、カテゴリの中の階層では通常時は表示されません。編集ボタンをタップして編集モードにすることで、左上に表示されるようになります。

カテゴリ編集画面が表示されます。(122)

この画面から、カテゴリの名前、画像を設定できます。



121



122

3.2.2 名前の設定

カテゴリの名前は、シンボルと同様、言語毎に個別に設定することができます。「漢字」「かな」「英語」の3種類の言語でテキスト入力します。

漢字、かな、英語のうち、どれか1つが入力されていれば、カテゴリとして利用可能です。3種類すべての入力が必須ではありません。また、入力する順番にも特に決まりはありません。

入力する言語は、名前のテキストフィールドの下にある、ポップアップメニューから選択します。(123)

言語を選択した後、名前のテキストフィールドをタップし、キーボードで入力します。



123

3.2.3 画像の設定

カテゴリに独自の画像を設定することができます。設定方法は、カメラを使って撮影する方法と、iOS デバイスの「フォトライブラリ」から読み込む方法とがあります。好みの描画アプリなどで作成した画像は、フォトライブラリを経由することで使用することができます。

画像を設定するには、カテゴリ編集画面でカテゴリの画像、またはその下にある編集ボタンをタップします。ポップアップメニューが表示されるので、「カメラ」または「フォトライブラリ」を選択します。(124)

それぞれの設定方法は、シンボルの画像設定と同様です。『ライブラリ』>『シンボル』>『画像の設定』を参照してください。



124

※6 :
P.61 へ

3.3 シンボルとカテゴリの管理

ライブラリ画面では、種々の管理を行うことができます。ほとんどの操作は、編集モードで行います。編集モードにするには、ナビゲーションバーにある編集ボタンをタップします。

3.3.1 カテゴリによる整理

ライブラリ内のシンボルは、カテゴリによって自在に分類し、整理することができます。

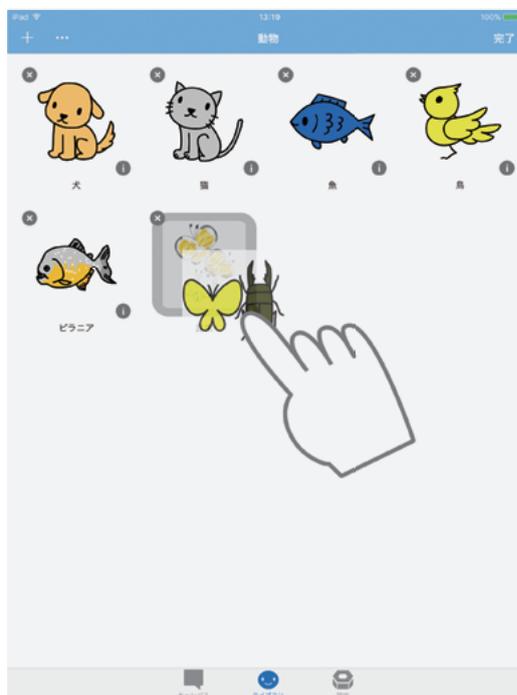
カテゴリに入れる

シンボルをカテゴリに入れるには、シンボルを長押しして、ドラッグします。そのまま好きなカテゴリまでドラッグしてドロップすることで、カテゴリに入れることができます。

カテゴリに対しても同様の操作で、別のカテゴリの中に入れることができます。**(125)**

カテゴリから出す

カテゴリの中にあるシンボルまたはカテゴリを出して、上の階層に戻すには、入れるときと同様に長押ししてドラッグし、ナビゲーションバーにドラッグします。するとナビゲーションバーには、移動可能であることを示す白い枠線が表示されます。ここでドロップすると、吸い込まれるようなアニメーションとともに、上の階層へと移動します。**(126)**



125



126

3.3.2 情報の表示

既存のシンボルやカテゴリの編集を行うには、情報画面を表示させます。情報画面は、編集モードで、「情報ボタン (i)」またはタイトルラベルをタップすることで表示できます。(127)

シンボルおよびカテゴリの情報画面は、それぞれの編集画面と同じです。

詳細は、『シンボル』『カテゴリ』を参照してください。*7

*7 :
P60 と
P67 へ



127

3.3.3 カット / コピー / ペースト / 削除

シンボルとカテゴリに対して、Mac や PC でファイル操作を行うように、カット / コピー / ペースト / 削除といった編集操作を行うことができます。

シンボルとカテゴリの選択

編集操作を行うには、まず該当のシンボルもしくはカテゴリを選択します。編集モード時にタップをすると、選択することができます。選択中のシンボルやカテゴリは、選択していることを示す「青い表示」となります。同時に複数選択することも可能です。

選択を解除するには、もう一度タップします。(128)

メニューボタン

カット / コピー / ペースト / 削除といった編集操作は、メニューボタン (...) から行います。選択状態によってメニューの内容は変化します。(129) (130)



128



129



130

削除ボタン

シンボルおよびカテゴリの削除は、「削除ボタン(×)」からも行うことができます。削除ボタンは、ライブラリ画面を編集モードに切り替えると同時に表示されます。タップして、不要なシンボルやカテゴリを削除します。削除ボタンでは、1つずつ削除します。(131) (132)



131



132

4. 共有



4.1 キャンパスやシンボルの共有 — 74

4.1 キャンバスやシンボルの共有

DropTalk では、キャンバスとシンボルを複数デバイス間で共有できます。ここでは、共有の各方法を説明します。共有の方法としては、以下のものがあります。

- AirDrop による共有
- クラウドストレージを使った共有
- メッセージによる共有
- メールによる共有
- Web を使った共有

4.1.1 共有の注意点

ミュージックの共有

シンボルに音声を設定した際、「ミュージック」から iTunes ライブラリに含まれる音楽を付与した場合、その音声は共有されません。iTunes ライブラリの音楽ファイルは、現状ではサードパーティのアプリからアクセスできないためです。

クラウドストレージによるカスタムシンボルの共有

クラウドストレージによる共有の際、対象にカスタムシンボルが含まれる場合、クラウドストレージに保存するカスタムシンボルは、オリジナルのシンボルである必要があります。メニューボタン (...) のカットまたはコピー、ペーストによる複製されたカスタムシンボルでは、それを含むキャンバスで参照することができず、非表示となってしまいます。見た目は同じでも、複製したシンボルは、オリジナルとは別個のシンボルとして存在するためです。

異なる iOS デバイスの複数のキャンバス間で、同一のカスタムシンボルを参照したい場合は、ライブラリ内のクラウドストレージへは、オリジナルのカスタムシンボルを移動、保存してください。

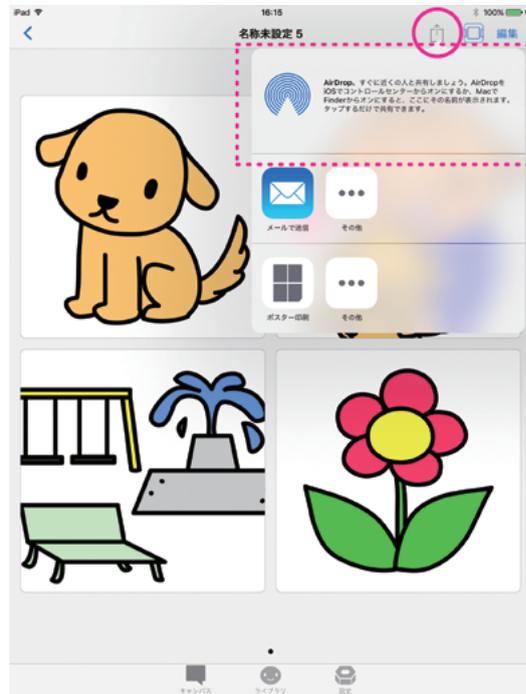
この場合、移動の操作は、必ずドラッグにより行います。

4.1.2 AirDrop による共有

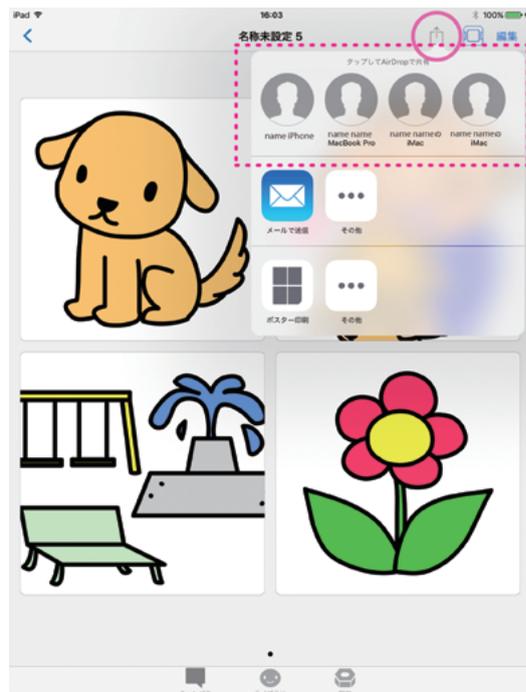
AirDrop は、iOS デバイスおよび macOS デバイス間で、データを共有する仕組みです。AirDrop による共有では、単体のキャンバスを送信することができます。シンボルはキャンバスに配置したもののみ共有できます。シンボル単体ではできません。

キャンバスの選択画面から、共有したいキャンバスを開きます。ナビゲーションバーの「共有」ボタンをタップし、ポップアップメニューを表示します。(133)

ポップアップメニューの AirDrop から、送りたい相手デバイスをタップして選択します。(134)



133



134

相手デバイスで共有の受け入れが承認されると、共有は完了します。(135)

受け取りデバイス側で DropTalk を起動して、キャンパスの選択画面を確認すると、共有したキャンパスの追加を確認できます。

(136)

キャンパスを受け取る側のデバイスに DropTalk アプリがインストールされていない場合は、拡張子が「.ecvzip」のファイルとして見るすることができます。



135



136

4.1.3 クラウドストレージを使った共有

クラウドストレージを使った共有では、キャンバスとシンボルの両方を共有することができます。この共有を行うには、クラウドストレージサービスを提供する会社との契約やiOSの設定が必要です。DropTalkは、iCloud Driveを使った共有に対応しています。

[クラウドサービスの設定については、『設定：クラウド』を参照してください。](#)^{※8}

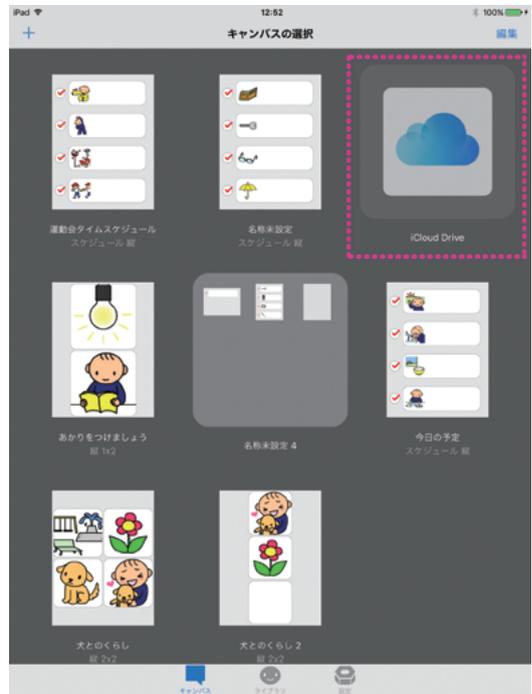
※8：
P119へ

4.1.3.1 iCloud Drive を使った共有

iCloud Driveを使うための設定を行うと、キャンバスの選択画面およびライブラリ画面に、iCloud Driveのフォルダが表示されているのを確認できます。

(137) (138)

iCloud Driveフォルダへの移動やコピーは、DropTalkの通常のフォルダ移動の操作と同様に行うことができます。ドラッグまたはメニューボタン (...) により操作します。



137



138

注意点：カスタムシンボルの共有

クラウドストレージによる共有の際、対象にカスタムシンボルが含まれる場合、クラウドストレージに保存するカスタムシンボルは、オリジナルのシンボルである必要があります。メニューボタン (...) からカットまたはコピー、ペーストした複製されたカスタムシンボルでは、それを含むキャンパスで参照することができず、非表示となります。見た目は同じでも、複製したシンボルは、オリジナルとは別個のシンボルとして存在するためです。

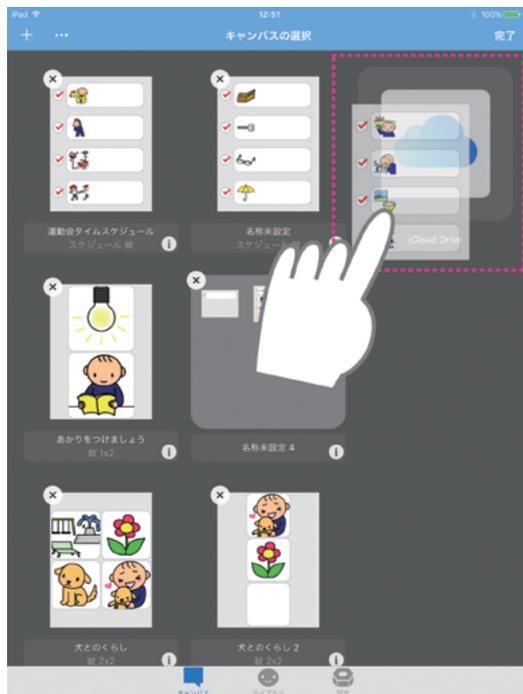
異なる iOS デバイスの複数のキャンパス間で、同一のカスタムシンボルを参照したい場合は、ライブラリ内のクラウドストレージへは、オリジナルのカスタムシンボルを移動、保存してください。

この場合、移動の操作は、必ずドラッグにより行います。

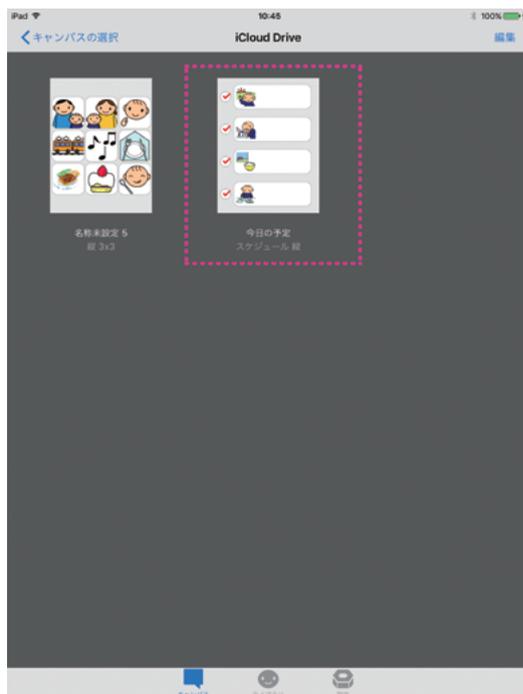
ドラッグ移動による共有

ドラッグによる iCloud Drive への移動では、移動対象のキャンパスやシンボルを、まず、iCloud Drive フォルダと同階層に揃える必要があります。キャンパスの選択画面（シンボルなら、ライブラリ画面）を編集モードに切り替えます。共有対象ファイルを同じ階層までドラッグにより移動させてから、iCloud Drive のフォルダ上へドラッグします。(139)

iCloud Drive フォルダ内で、移動したキャンパスが確認できます。(140)



139



140

メニューボタン (...) からの複製による共有

メニューボタン (...) からのキャンバスまたはシンボルの複製による共有は、フォルダやファイルの存在する階層を問わず、行うことができます。編集モード画面に切り替えます。共有したいキャンバスやシンボルをタップして選択した状態で、「メニューボタン (...)」をタップし、ポップアップメニューからコピーもしくはカットを選択します。(141)

iCloud Drive フォルダを開いて編集モード画面に切り替えます。メニューボタンをタップして、ポップアップメニューからペーストを選択し、フォルダ内に保存します。(142)

通常のフォルダと同様、iCloud Drive フォルダ内で直接、新規キャンバスの作成 / 編集も可能です。該当フォルダを開き、編集モード画面に切り替えて行います。



141



142

共有を受け入れるデバイスでも、同様に iCloud Drive の設定を行っておきます。この時、共有するデバイス同士で、同じ Apple ID を使うようにしてください。DropTalk を起動して、iCloud Drive フォルダ内で、共有したキャンパスが確認できます。(143)

iCloud Drive アプリを使った確認

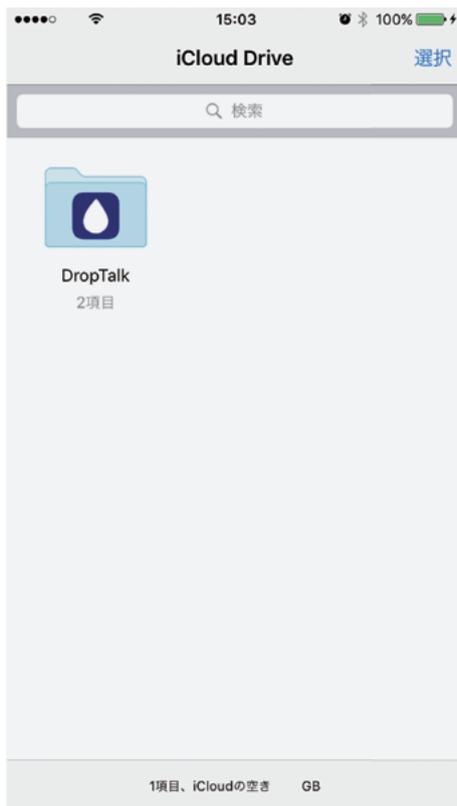
iCloud Drive で共有しているファイルは、標準の「iCloud Drive アプリ」でも確認することができます。iCloud Drive アプリは、iOS デバイスの iCloud Drive 設定画面で、「ホーム画面に表示」スイッチをオンにすると、ホーム画面に表示されます。

iCloud Drive アプリを開くと、「DropTalk フォルダ」を確認することができます。

(144)



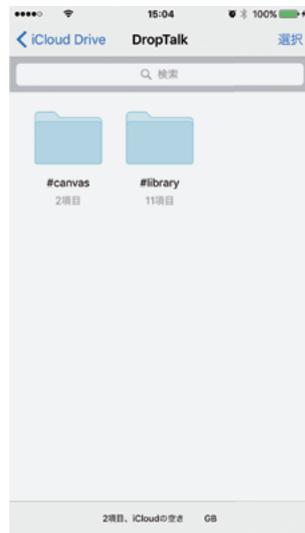
143



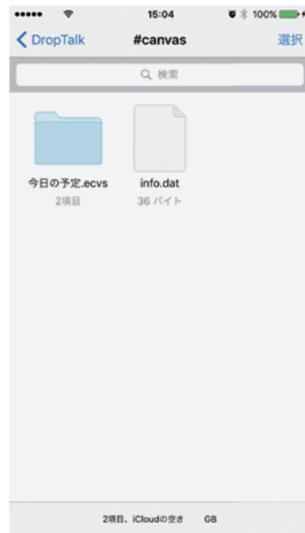
144

DropTalk フォルダを開くと、「#canvas」および「#library」というフォルダが作成されています。これらのフォルダにファイルが保存されます。これらのフォルダは、DropTalk での共有を正常に動作させるために必要です。(145)

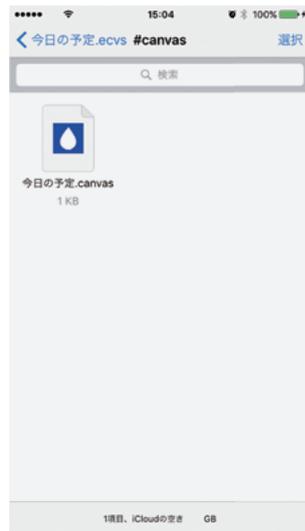
さらに「#canvas」フォルダを開くと、キャンバスファイルを確認できます。キャンバスファイルには、拡張子が「.canvas」のファイルと、「.ecvs」のフォルダとがあります。(146) (147)



145



146



147

4.1.4 メッセージによる共有

「メッセージ」アプリでキャンバスファイルを送受して共有します。送信できるのは、一度に1つのキャンバスファイルです。シンボルは、キャンバスに配置したもののみ共有可能です。シンボル単体の送信はできません。

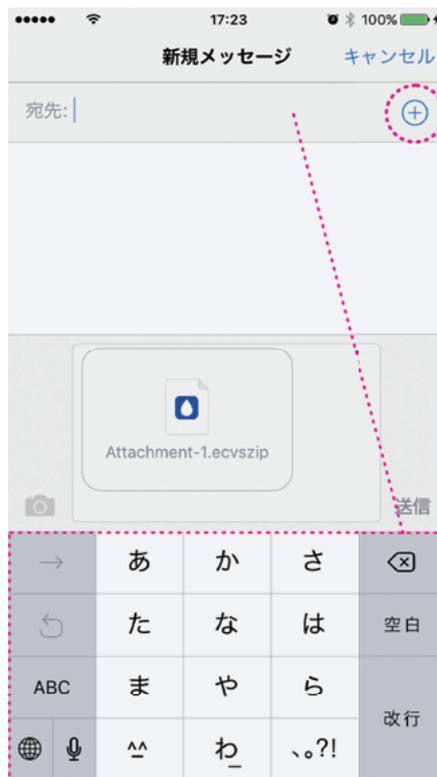
送信

キャンバスの選択画面から、共有したいキャンバスを選択して開きます。ナビゲーションバーの「共有」ボタンをタップし、表示されるポップアップメニューから「メッセージ」を選択します。(148)

「ecvszip」ファイルの添付を確認し、送信先を入力して送信します。(149)



148

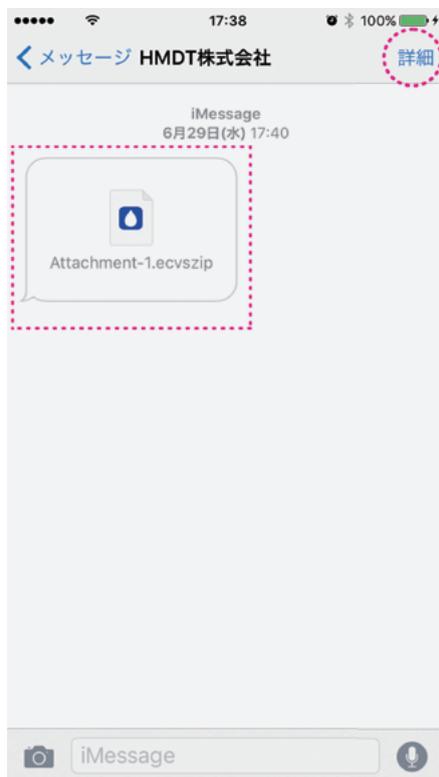


149

受信

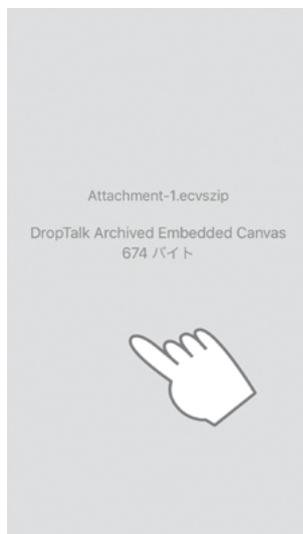
受け取りデバイス側でメッセージを起動します。「.ecvszip」ファイルの受信を確認したら、ナビゲーションバーの「詳細ボタン」をタップします。(150)

「詳細」画面の添付ファイル部分をタップして、添付ファイルを開きます。(151)

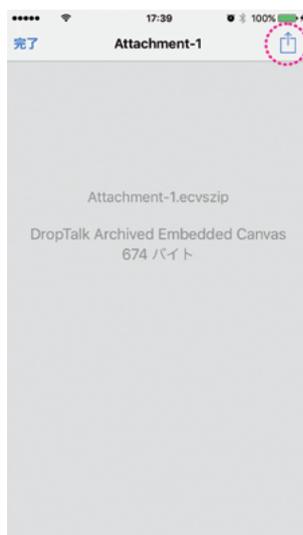


画像 (152) のような状態で添付ファイルが開いたら、さらに画面をタップし、表示されるナビゲーションバーの共有ボタンをタップします。(152) (153)

ポップアップメニューから、「DropTalk にコピー」を選択します。選択と同時に DropTalk が起動し、「キャンバスの選択」画面に、共有されたキャンバスを確認できます。(154)



152



153



154

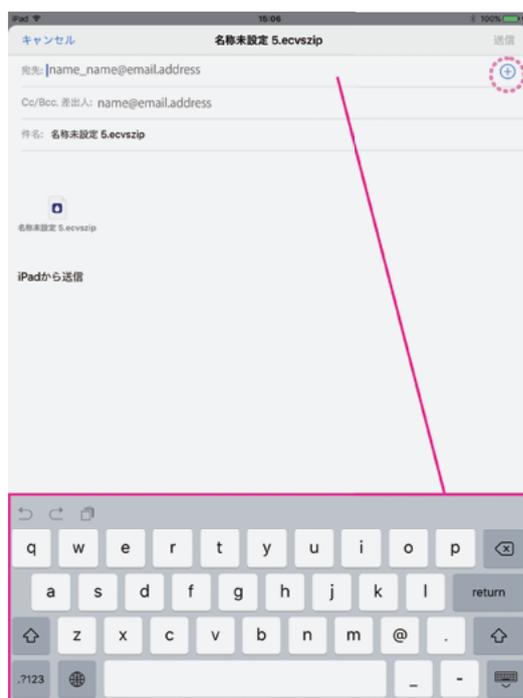
4.1.5 メールによる共有

「メール」アプリでキャンバスファイルを送受して共有します。メッセージ同様、送信できるファイルは、一度に1つのキャンバスファイルです。シンボル単体では送信できません。

送信

キャンバスの選択画面から、共有したいキャンバスを選択して開きます。ナビゲーションバーの「共有ボタン」をタップし、表示されるポップアップメニューから「メールで送信」を選択します。(155)

添付ファイルの「.ecvszip」ファイルを確認し、宛先を入力して送信します。(156)



受信

受け取りデバイス側でメールを起動します。受信したメール本文中の「○○○.ecvszip」ファイルを直接タップします。表示されるポップアップメニューから「DropTalkにコピー」を選択します。するとすぐにDropTalkが起動し、キャンパスの選択画面に、受信しコピーされたキャンパスを確認できます。(157) (158)

4.1.6 Webによる共有

インターネット上のストレージスペースや、オンラインファイル送信サービスといったWebサービスを介して、キャンパスを共有することができます。

キャンパスファイルの公開

希望のサービススペースへアップロードするためには、AirDrop、メール、メッセージ等により、キャンパスを一旦DropTalkアプリの外に出し、ファイル化する必要があります。「.ecvszip」という拡張子のついたファイルとして取り出します。

「.ecvszip」のキャンパスファイルを、希望のWebサービスにアップロードして公開します。アップロードの仕方は、サービスごとに異なります。

キャンパスファイルのダウンロード

受け取り側デバイスで、SafariなどのWebブラウザを起動します。公開されたキャンパスファイルへのリンクを含むページを開き、リンクをタップします。

ダウンロードしたキャンパスファイルは、DropTalkにインストールされます。



157



158

5. 印刷



- 5.1 AirPrint 対応プリンタ ————— 88
- 5.2 キャンバスの印刷 ————— 88

5.1 AirPrint 対応プリンタ

キャンパスは印刷することができます。

iOS がサポートする『AirPrint』を使って印刷します。

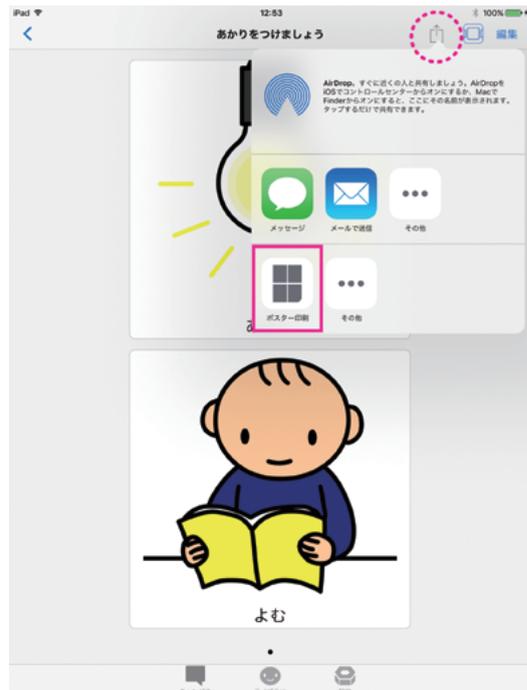
キャンパスを印刷するには、まず下記の点を確認してください。

- お使いのプリンタが AirPrint に対応している。
- 使用するプリンタの電源が ON になっている。
- iOS デバイスの Wi-Fi が ON になっている。
- iOS デバイスとプリンタが同じ Wi-Fi ネットワークに接続されていて、その通信範囲内からプリント指示が可能である。

AirPrint に対応するプリンタは、プリンタメーカーの紹介ページ、または Apple の『AirPrint 対応プリンター一覧』のページ (<https://support.apple.com/ja-jp/HT201311>) を参照してください。

5.2 キャンパスの印刷

キャンパスの選択画面から、プリントしたいキャンパスを選択して開きます。ナビゲーションバーの「共有ボタン」から、「ポスター印刷」をタップします。(159)



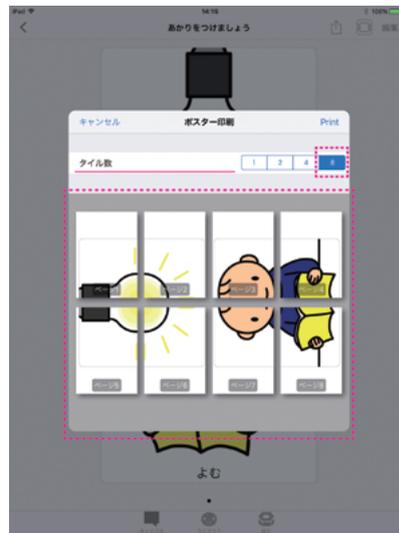
表示されたポスター印刷画面の「タイル数」では、印刷したいキャンバスをページ分割する指定ができます。キャンバス1ページにつき、1ページ、2ページ、4ページ、8ページ分割から選択可能です。

(160) (161)

タイル数の指定を完了したら、ナビゲーションバーの「Print ボタン」をタップします。オプション画面に移行します。**(162)**



160



161



162

オプション画面の「プリンタ」ボタンに「プリンタを選択」と表示されていたら、タップしてプリンタを選択します。AirPrintに対応する通信範囲内のプリンタを検出し、表示します。最初からプリンタを表示している場合もあります。「AirPrint プリンタが見つかりません」と表示されてしまう場合は、最初の確認事項を確認してください。

プリンタが選択できたら、オプション設定を行います。表示されたポスター印刷画面の「オプションボタン」をタップすると、使用するプリンタの機能に応じてオプションメニューが表示され、印刷カラーや用紙サイズなどを指定できます。

使用するプリンタの機能によって、表示されるメニューは異なります。(163)

Print_option2 印刷枚数は、「+」「-」ボタンで指定できます。(164)

すべての設定が完了したら、ナビゲーションバーの「プリントボタン」から印刷します。

(165)



163



164



165

6. MFi コントローラ

6.1 MFi コントローラを使う 92



6.1 MFi コントローラを使う

DropTalk は、MFi コントローラに対応しています。MFi とは、Made for iOS の略で、Apple の認証プログラムの基準を満たした Apple 公認の機器全般を指します。ここでは、MFi コントローラを利用する際の設定や操作について説明します。

6.1.1 MFi コントローラについて

MFi コントローラとして発売されている製品は、多くはゲームコントローラとして利用されています。iOS における安定した動作が保障されており、手に入れやすいという利点があります。

形状は、両手で持つタイプが主流です。その他に、コントローラにデバイスを挟みこむタイプなど、様々な違いが見られます。また、iPhone にのみ使えるものや、iPad にも iPhone にも対応しているものなど、対応する iOS デバイスが異なる場合もあります。充電タイプも、iOS デバイスと直結してのパスパワー式や AC アダプタによる充電、乾電池式など、各種あります。

MFi コントローラの基本的な操作ボタンの配列は、すべてのコントローラで同じです。左に D パッド (十字キー)、右に A/B/X/Y の 4 ボタン、両側に 1 本ずつ計 2 本のアナログスティックを配置し、奥側の両側面にバンパーボタンとトリガーを 1 つずつ有するデザインとなっています。その他、例示画像の MFi コントローラでは、Bluetooth 接続の際に使用する Bluetooth ボタンや、電源ボタンなどがあります。(166)



6.1.2 MFi コントローラの設定

iOS デバイスとの接続設定

MFi コントローラを使用する際は、まず iOS デバイスと接続します。『設定：スイッチインタフェース』の『iOS デバイスとスイッチ機器の接続設定』と『MFi』の項も参照してください。※9

※9：
P.124 と
P.136 へ

使用する MFi コントローラが Bluetooth 機器であれば、iOS「設定」の Bluetooth の項目を選択し、「Bluetooth」スイッチをオンにします。その後、ペアリングと接続を行います。(167)

iOS デバイスと MFi コントローラと接続方法は、Bluetooth 接続のほか、Lightning コネクタによる直結など、機器により仕様が異なりますので、それぞれのマニュアルに従って接続設定を行ってください。

接続完了後、DropTalk アプリを起動すると、キャンバスやライブラリのナビゲーションバーに、MFi コントローラのアイコンが表示されます。この表示からも接続状況を確認できます。(168)



167



168

DropTalk での設定

—
MFi コントローラとデバイスとの接続が完了したら、DropTalk の設定画面から「スイッチインタフェース」を選び、「スイッチを使う」と「MFi コントローラを使う」スイッチをオンにします。(169) (170)

6.1.3 各ボタンの役割

DropTalk では、MFi コントローラの各操作ボタンの指示動作を、あらかじめ定義しています。このため、特別にキー設定する必要はありません。次のように割り当てられています。

タップ (選択)

—
A ボタン、または B ボタン

フォーカス移動

—
D パッド (十字キー)、またはスティック



169



170

6.1.4 スキャン時の操作

MFi コントローラにおいても他のスイッチ機器同様、スキャン操作が可能です。

スキャン方法

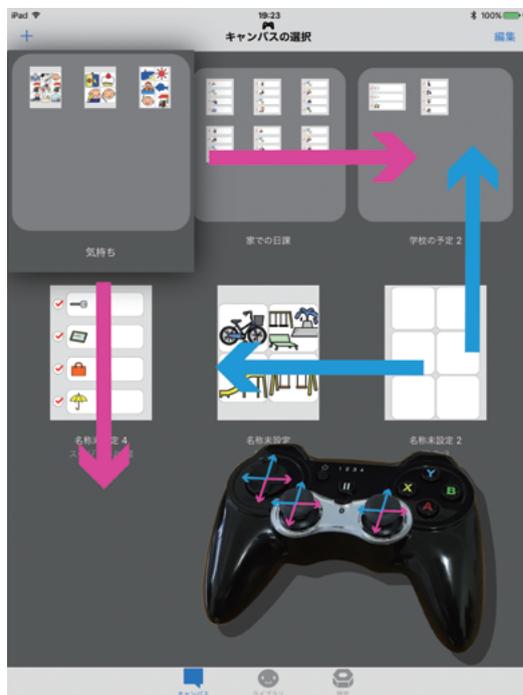
設定画面の「スイッチインタフェース」から、「オートスキャン」もしくは「ステップスキャン」いずれかのスキャン方法をチェックして選択します。(171)

オートスキャンでは、フォーカス移動が自動で行われます。選択したい項目にフォーカスが到達したら、A または B ボタンを押して、選択します。(172)



ステップスキャンでは、自身でスイッチを操作してフォーカス移動を行います。Dパッド(十字キー)またはスティックどちらでも操作できます。Dパッド(十字キー)を使ったフォーカス移動では、「右」方向キーと「下」方向キーが前に進む動作を、「左」方向キーと「上」方向キーでは戻る動作を担っています。スティック操作の向きも、それぞれ同様の動作を担います。スティックを下や右、上や左に操作して、フォーカス移動を行います。

選択したい項目までフォーカスを移動し、A または B ボタンを押して選択します。
(173)



173

スキャンモード

設定画面の「スイッチインタフェース」から、スキャンモードの「クロス」または「シングル」を選択します。(174)



174

クロスでは、いくつかの選択可能な項目が内包されたグループごとにスキャンします。例えば、ナビゲーションバーごと、タブバーごと、キャンバスの選択画面やライブラリ画面では、フォルダやキャンバスを含む横並びの列ごと、といった具合に、まとまったグループごとにフォーカスされます。(175)

シングルでは、一つ一つの細分化された項目ごとにスキャンします。例えば、ナビゲーションバーなら、ナビゲーションバー内の新規ボタン (+) や編集ボタンだけを個別にフォーカスします。階層のスキャンは、まず同じ階層をスキャンします。キャンバスの選択画面にフォルダが存在する場合は、まず同じ階層に属するフォルダやキャンバスの一つずつをフォーカスしていきます。そこからスイッチ操作で1つのフォルダを選び、フォルダ内の階層に進むと、フォルダ内の更なるフォルダやキャンバスをフォーカスできます。ライブラリ画面のカテゴリも同様です。

タブバーの設定ボタンは、スイッチ機器による操作ができないため、フォーカスされません。(176)



175



176

フォーカスタイプ

スキャン実行時のフォーカスの視覚的な動きを、「ズーム」と「枠」の2つから選択できます。

ズームでは、フォーカス項目がアニメーションで盛り上がるように表示されます。大きくポンと飛び出すように盛り上がる特徴的な動きで、フォーカス項目であることを視覚的に訴えながら移動します。(177)

枠では、フォーカス項目が、くっきりとした赤い線で縁取りされます。赤の囲い線でフォーカス項目を示しながら次々と移動します。(178)

ゲームコントローラとして馴染み深い MFi コントローラですが、DropTalk ではユーザインタフェースの一種として使用できます。状況に応じた新しい選択肢としてご利用ください。



177



178

7. 設定

7.1 設定：一般	100
7.2 設定：キャンパス	107
7.3 設定：文章	116
7.4 設定：ライブラリ	118
7.5 設定：クラウド	119
7.6 設定：スイッチインタフェース	123
7.7 設定：ログ	137
7.8 設定：このアプリについて	143



7.1 設定：一般

[設定]>[一般]の項目

- 一般
 - バウンスを有効にする
 - タッチダウンでシンボルを読み上げる
- 言語
 - シンボル名の言語
- バージョン 2 からの変換
- 問題を報告する

タブバーの「設定」ボタンをタップして設定画面を表示し、「一般」を選択します。(179)

7.1.1 一般

7.1.1.1 バウンスを有効にする

「バウンスを有効にする」の項目では、スクロールビューのバウンスを有効にするかどうかの設定を行います。オン / オフを選択します。

バウンスとは、画面の操作時に、表示ページの上下左右の最端までスクロールして到達した際、それ以上画面が進まないことを示すために、画面がバウンドするような動きをした後、元の画面に復帰する状態を指します。ページの最端であることがわかりやすく良い場合もありますが、画面の揺れ（バウンス）のため、うまくタップできない、など操作に影響を及ぼすこともあります。

その場合、「バウンスを有効にする」をオフにします。DropTalk のすべての画面でバウンスしなくなり、ページの終端で固定されるため、操作しやすくなります。(180)



179



180

7.1.1.2 タッチダウンでシンボルを読み上げる

「タッチダウンでシンボルを読み上げる」をオンにすると、シンボルに対して選択動作の「タップ」を行った際、画面に指が触れた瞬間にシンボル音声再生されます。(181)

タッチダウンとは

タップ動作の際、画面に指が触れることを「タッチダウン」、触れたのち画面から指が離れることを「タッチアップ」と呼びます。一般的な iOS アプリでは、タッチアップ時に所定の操作が行われます。DropTalk では、シンボル音声を再生するという操作を行います。

タッチアップ時に反応させるには、ダウンからアップするまでの間、指が動いてはいけなくなります。アップ前に指が動くと、スワイプとして認識されるためです。これは、指の微細な動作が苦手な場合、タッチ後に意図せず指が動いたり、長い時間画面に触れてしまうと、期待通りの操作が行えないことになります。

「タッチダウンでシンボルを読み上げる」をオンにすることで、シンボルに対する操作をタッチダウン時に行うように設定できます。この場合、指が触れた瞬間(タッチダウン時)にタップとして認識し、シンボル音声の再生を行います。その後の指の動作は影響を及ぼさないため、操作が容易になることがあります。

ただし、次の「タッチダウン操作での制限」で述べるような制限があります。



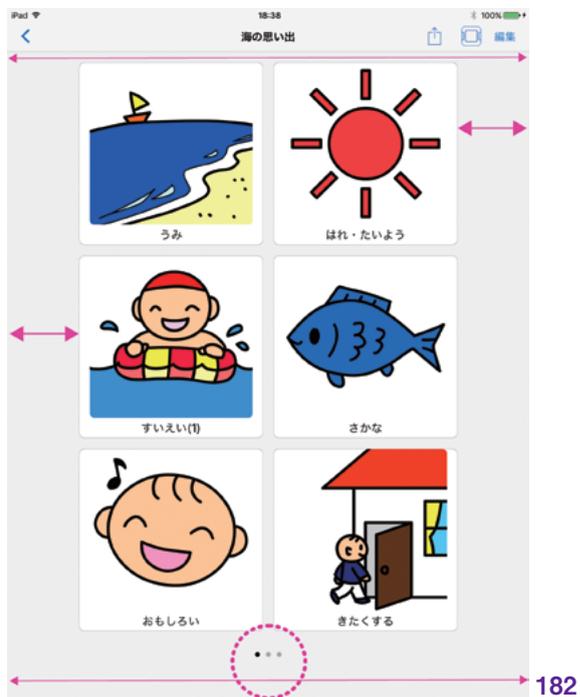
181

タッチダウン操作での制限

タッチダウン時にタップ操作として認識するということは、その後に続くはずであるスワイプ操作を無視することになります。したがって、タッチダウンの設定を有効にした場合、シンボル上でのスワイプ操作が無効化されることになります。

そのため、キャンパスのページ間移動に対して、通常キャンパス全体のスワイプで行えるのですが、制限が発生します。スワイプ操作によるページ間移動は、「シンボル以外の場所」をスワイプすることで行ってください。キャンパスの「地」の領域ということになります。もしくは、キャンパス下部のページコントロール(⋯)をタップして行ってください。

ページコントロールによるページ移動は、シンボルの配置によってはページコントロール領域が狭いため、難しい場合があります。その時は、ナビゲーションバーを長押しすることでタブバーを隠すと、操作が易くなります。**(182)**



182

7.1.2 言語

7.1.2.1 シンボル名の言語

「シンボル名の言語」では、シンボル名を表記する時の言語設定を行います。

「シンボル名の言語」項目をタップすると、「シンボル名の言語」画面を表示します。(183)

「漢字」「かな」「英語」の、いずれかを選択します。選択項目にはチェックマークが付きます。(184)

この設定では、DropTalk アプリ内のシンボル表示時に、標準として使う言語を設定します。標準の言語は、以下の画面で使われます。

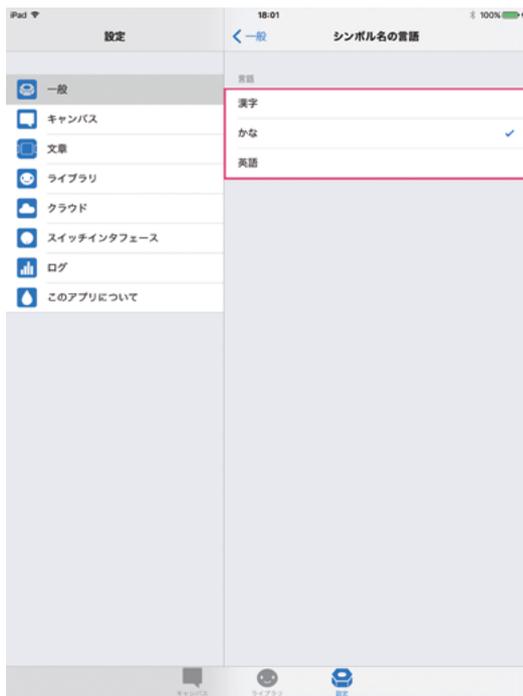
- ライブラリ画面
- 言語が「アプリ設定」として設定されているキャンバスを開いた画面

それぞれのキャンバスには、言語を個別に指定することができます。ここに「アプリ設定」を指定した場合、シンボル名の言語で選択した言語が使われます。それ以外に言語が指定されていた場合は、そちらの設定が優先されます。

新規キャンバスを作成した際は、デフォルトで「アプリ設定」が指定されています。

読み上げ音声は、シンボル作成の際に付与された音声で読み上げられます。例えば、「かな」を「英語」に変更しても、音声は変わりません。

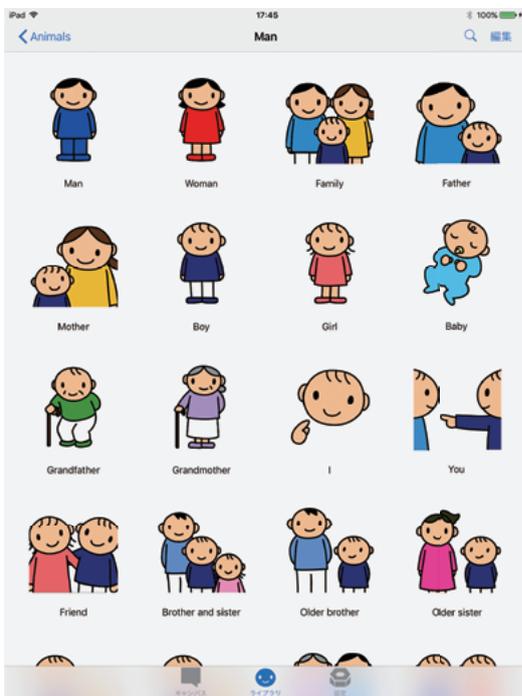
漢字、かな、英語、それぞれの言語に設定したライブラリ画面は、次のように表示されます。(185) (186) (187)





185

シンボル名の表記言語を「漢字」に設定した場合



187

シンボル名の表記言語を「英語」に設定した場合



186

シンボル名の表記言語を「かな」に設定した場合

7.1.3 バージョン 2 からの変換

「バージョン 2 からの変換」は、DropTalk 2 から DropTalk 3 へ移行する際のサポート項目です。シンボルやキャンバスを正常に引き継ぐためのサポートを行います。

バージョン 2 から、バージョン 3 へアップデートする際の操作手順については、『DropTalk 2 からアップデートする際のサポート情報』ページ (<http://droptalk.hmdt.jp/?p=2582>) も参照してください。

(188)

アップデート直後の起動時の移行

DropTalk 2 から DropTalk 3 へとアップデートを行う際、画像 (189) のようなキャンバスとシンボルに関するアラートが表示されます。「はい」「いいえ」のどちらを選択してもアップデートに問題はありません。

(189)

「いいえ」を選択してアップデートを行った場合、もしくは、「はい」を選択してアップデートしたにもかかわらず、キャンバスやシンボルが DropTalk 3 にうまく受け継がれない場合、「バージョン 2 からの変換ボタン」から変換を行います。



188



189

「バージョン 2 からの変換」によるデータ変換

タブバーの「設定」をタップし、設定画面を開きます。メニューから「一般」をタップすると「バージョン 2 からの変換」が表示されます。

バージョン 2 からの変換をタップすると、次の画像のようなアラートが表示されます。OK をタップすると、DropTalk 2 のシンボルやキャンパスのデータが DropTalk 3 へと変換されます。変換作業を行っても、DropTalk 2 のデータが消えることはありません。また、すでに変換されたキャンパスやシンボルが存在する場合でも、それらが消えることはありません。重複して変換データが作成されます。

(190)

「問題を報告する」による情報の送信

「問題を報告する」では、正常に行われなかった変換作業を報告するメールを、ユーザサポートに送信します。

DropTalk 2 のキャンパスやシンボルデータを正常に引き継ぐことができなかった場合は、「問題を報告するボタン」をタップしてください。メールアプリが起動し、サポートアドレス宛に報告メールを送信します。

このメールには、問題のあるシンボルやキャンパスのデータが添付ファイルとして含まれます。ただし、シンボル画像は含まれません。この時、問題の詳細について可能な限り記述いただくと、より詳細な状況の把握につながりますので、ご協力ください。ユーザサポートより折り返しご連絡いたします。



190

7.2 設定：キャンバス

「設定」>「キャンバス」の項目

- コミュニケーション
 - ボタンにシンボル名を表示
 - シンボル名の大きさ
 - 読み上げ中にボタンを拡大する
- スケジュール
 - チェックされた項目を隠す
 - スケジュールの高さ

タブバーの「設定」から「キャンバス」をタップして選択します。(191)



191

7.2.1 コミュニケーション

7.2.1.1 ボタンにシンボル名を表示

この項目では、コミュニケーションキャンバス内のシンボル名の表示または非表示の設定を行います。オン/オフを選択します。(192)

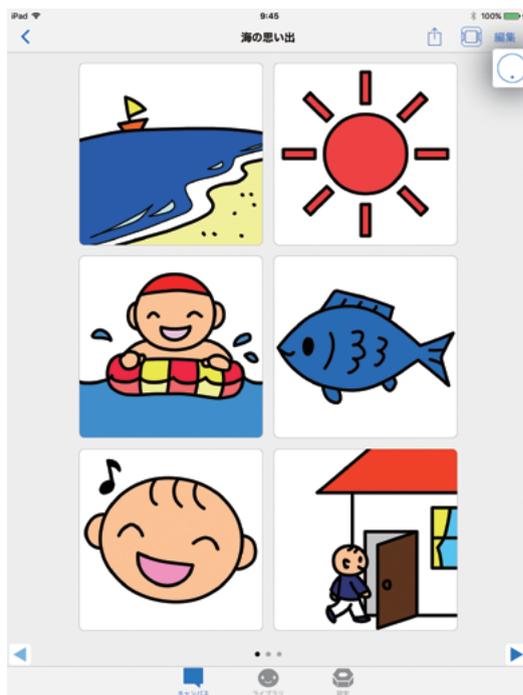


192

オンにすると、キャンパス画面のシンボル名をテキスト表示します。オフにすると、キャンパス内のシンボル名はすべて非表示となり、シンボルイラストのみが表示されます。(193) (194)



シンボル名の表示をオンにした場合の
コミュニケーションキャンパス



シンボル名の表示をオフにした場合の
コミュニケーションキャンパス

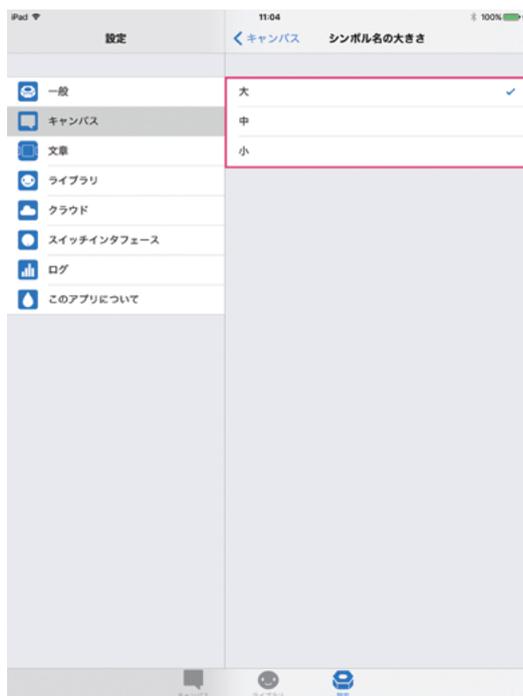
7.2.1.2 シンボル名の大きさ

「シンボル名の大きさ」では、コミュニケーションキャンバス内でシンボル名を表示するテキストの大きさを設定します。「シンボル名の大きさ」をタップして大きさの設定画面に進みます。(195)

大、中、小から選択します。キャンバス画面でシンボル名を表示するテキストの大きさが、選択したサイズに変更されます。

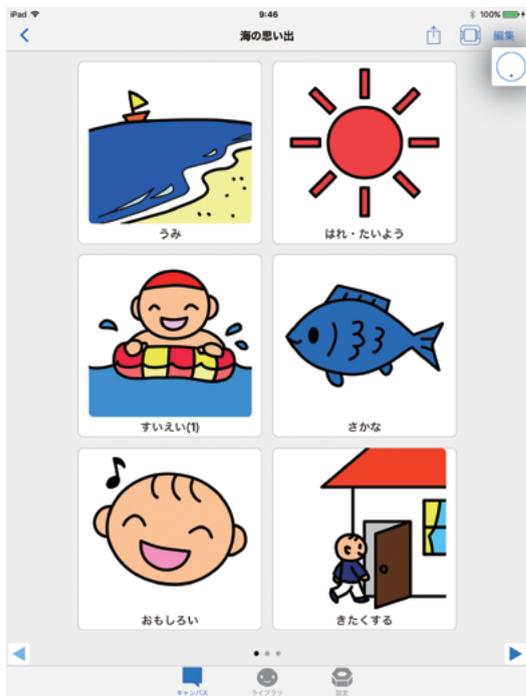
(196)

(197) (198) (199)

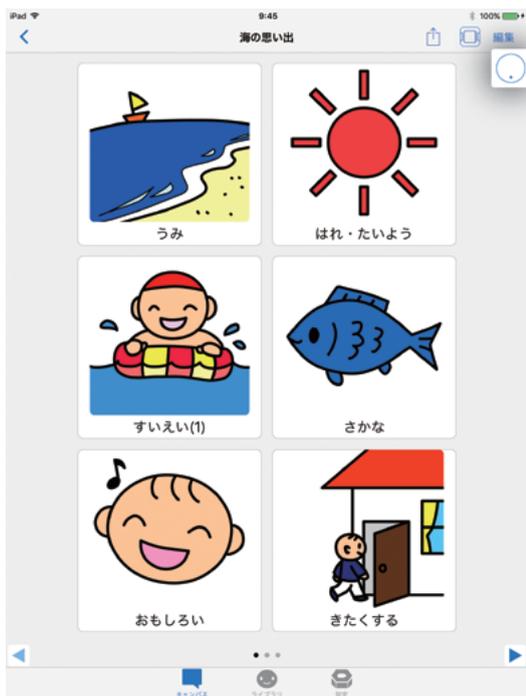




大の場合



小の場合



中の場合

7.2.1.3 読み上げ中にボタンを拡大する

この項目では、コミュニケーションキャンバス内のシンボルをタップした際の表示状態についての設定を行います。オン / オフを選択します。オンにすると、キャンバスに配置したシンボルをタップして読み上げる際、シンボルがアニメーションでズームインしながら拡大表示されます。

(200)



200

7.2.2 スケジュール

7.2.2.1 チェックされた項目を隠す

「チェックされた項目を隠す」では、達成済みスケジュールをチェックした際の表示についての設定を行います。

初期設定ではオフになっています。オンにすると、スケジュールを達成してチェックボックスにチェックした際、チェック済みのスケジュールを隠して見えなくすることができます。チェック済みスケジュールが見えなくなることにより、次にやるべきスケジュールが常に先頭に配置されるため、次のスケジュールの把握や次の行動への移行がスムーズになります。『[スケジュールキャンパス](#)』>『[予定のチェック](#)』も参照してください。※10 (201)

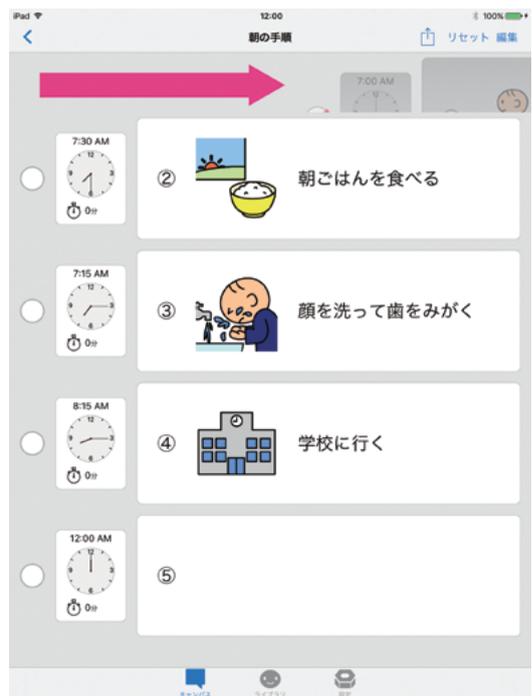
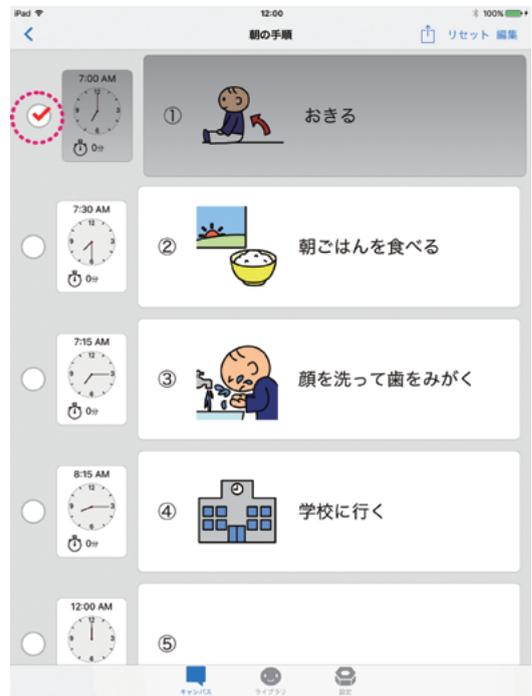
※10：
P.43 へ



201

チェックした項目を隠すをオンにして、達成した予定をチェックすると、画像(202) (203) のようにスケジュールが右にシュッと流れて、完全に見えなくなります。

(202) (203)



7.2.2.2 スケジュールの高さ

「スケジュールの高さ」では、スケジュールキャンパスの時計およびスケジュールシボルの表示の高さ設定を行います。

「スケジュールの高さ」をタップすると、高さ選択画面が表示されます。大、中、小の選択肢があります。1画面により多くのスケジュールを表示させたい場合、小を選択するとたくさん並べることが可能です。希望の高さを、3段階からチェックして選択します。(204) (205)

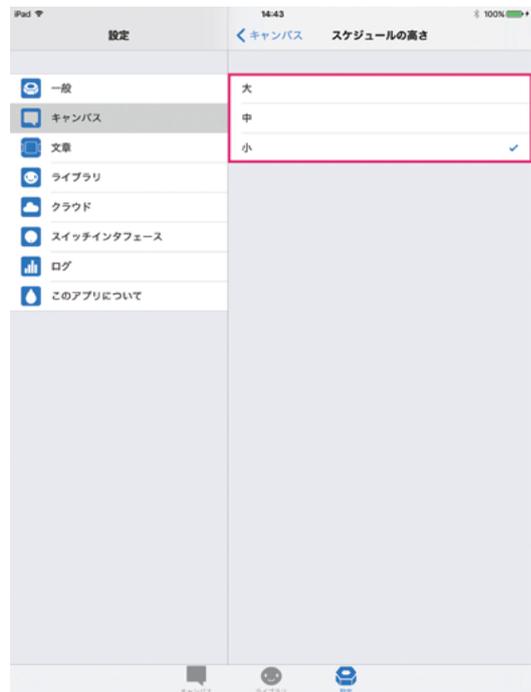
(206) (207) (208)

小のスケジュールでは、スケジュールの高さが変わるだけでなく、時計の表示も変更となります。時計表示は、iPad と iPhone でも違いがあります。iPad では、画像 (208) のようにアナログ時計の表示のみとなりますが、iPhone では、画像 (209) のようにデジタル表示のみとなります。

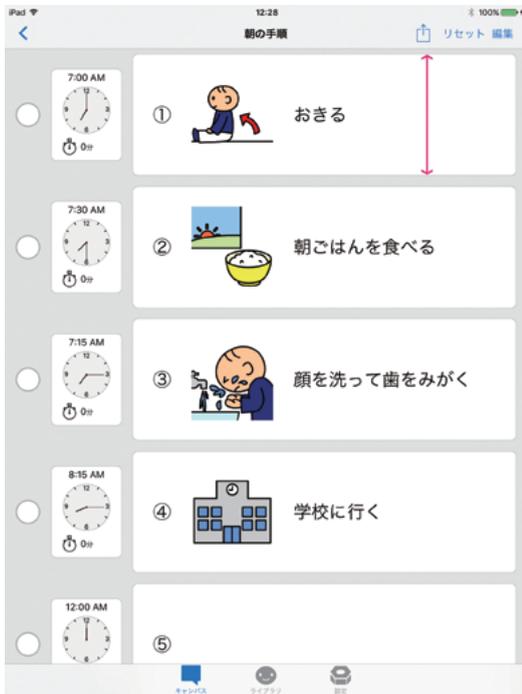
(209)



204



205



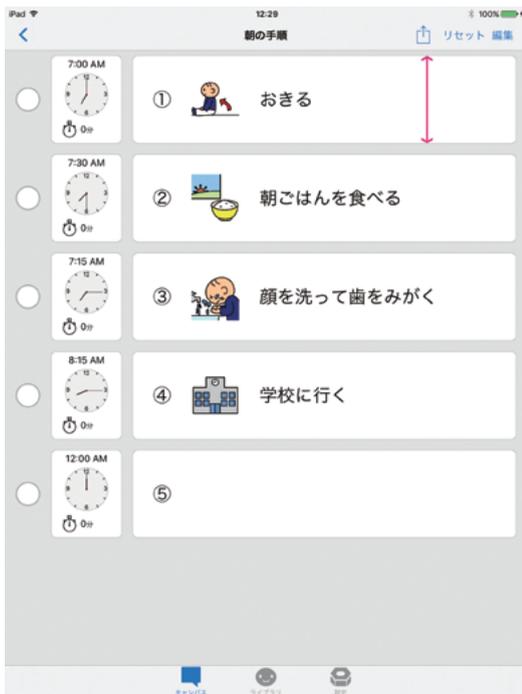
206

大の場合



208

小の場合



207

中の場合



209

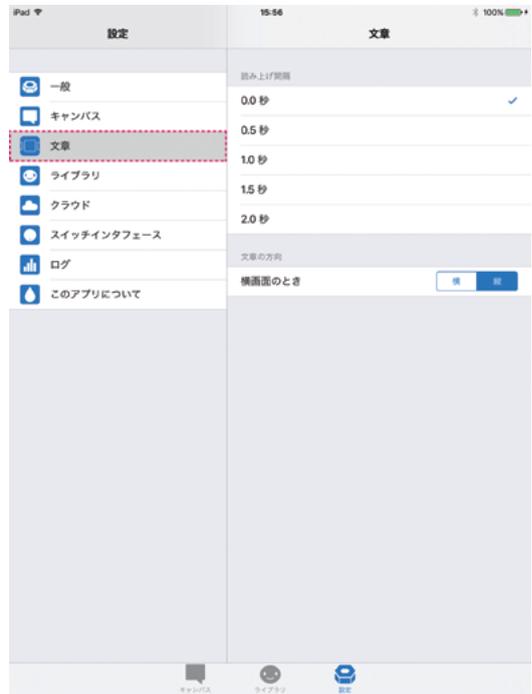
iPhone でスケジュールの高さを
小に設定した場合

7.3 設定：文章

[設定]>[文章]の項目

- 読み上げ間隔
- 文章の方向
 - 横画面のとき

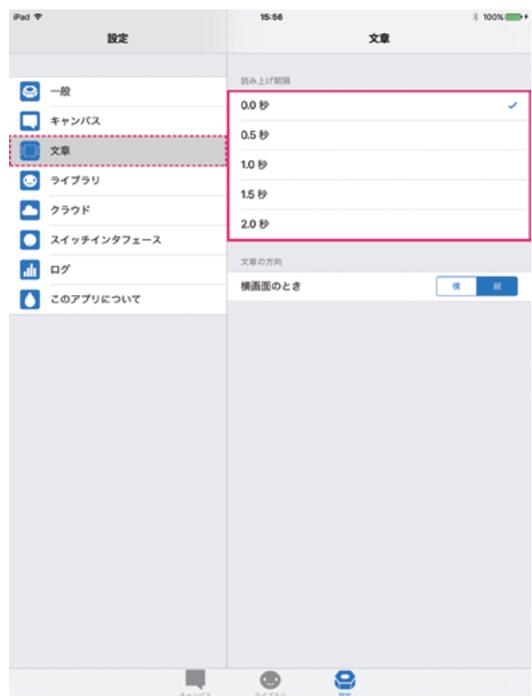
タブバーの「設定」から「文章」をタップして選択します。(210)



210

7.3.1 読み上げ間隔

「読み上げ間隔」の項目では、コミュニケーションキャンパスの文章モード時の読み上げるスピードを設定します。0.0 秒から 2.0 秒までの間で指定できます。長いほど、ゆっくりと読み上げられます。(211)



211

7.3.2 文章の方向

7.3.2.1 横画面のとき

コミュニケーションキャンバスが横向きの画面の場合に、文章モードに切り替えた際の文章の表示方向を、「横」または「縦」に指定することができます。(212)

この設定で横を選択すると、文章は画面下に横向きに表示され、左から右の順に再生されます。(213)

縦を選択すると、文章は画面右に縦向きに表示され、上から下の順に再生されます。(214)



212



213



214

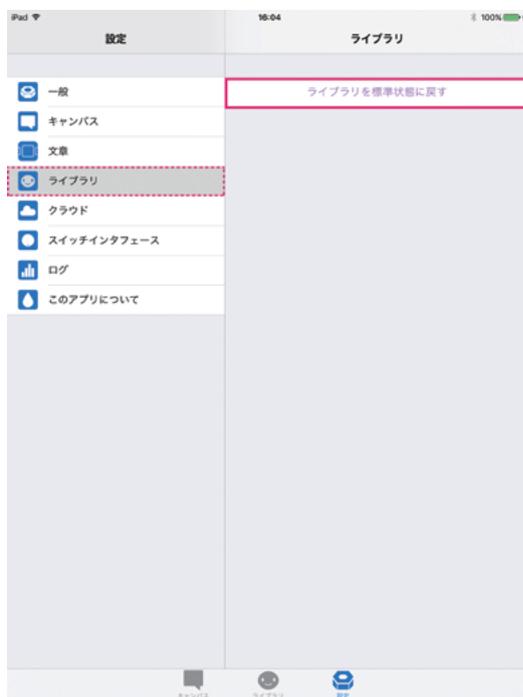
7.4 設定：ライブラリ

「ライブラリ」では、ライブラリのリセットに関する重要な設定を行います。

「ライブラリを標準状態に戻す」ボタンをタップすると、新規に作成したシンボルを全て削除し、初期状態に戻すことができます。**カスタマイズした新規シンボルは全て削除されますので、注意が必要です。**

タブバーの設定から「ライブラリ」をタップします。「ライブラリを標準状態に戻す」ボタンが表示されます。**(215)**

「ライブラリを標準状態に戻す」をタップすると、次のような確認画面が表示されます。「OK」をタップすると、ライブラリは初期の状態に戻ります。このとき、カスタマイズした新規シンボルは全て削除されますので、注意してください。**(216)**



215



216

7.5 設定：クラウド

「クラウド」は、ネットワークを介して複数のデバイスでデータを同期する機能です。DropTalk ではキャンバス及びシンボルを同期することができます。DropTalk では、外部のクラウドサービスを利用することでクラウド機能を実現しています。DropTalk 3.0 では、iCloud Drive に対応しています。

タブバーの「設定」から「クラウド」をタップして選択します。(217)

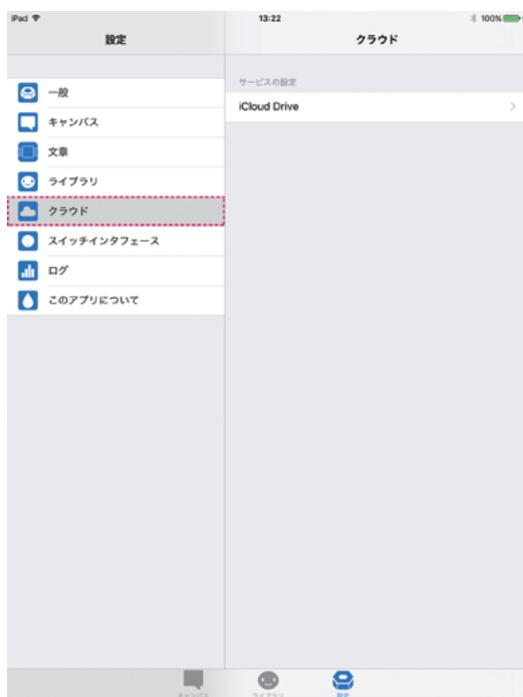
7.5.1 iCloud Drive

iCloud Drive は、Apple が提供する iCloud に含まれるクラウドストレージサービスです。iOS および macOS デバイス間で同期を行うことができます。

iCloud Drive を使用するには、あらかじめ Apple と契約し、iCloud を有効化しておく必要があります。ただし、iPhone や iPad を利用中で Apple ID を取得済みであれば、どなたでもすぐに利用を開始することができます。Apple の『iCloud』のページ (<http://www.apple.com/jp/icloud/>) を参照してください。

また、クラウドの同期機能を使用するには、ネットワークへの接続環境も必要となりますので、ご注意ください。一度同期を行ってしまえば、オフラインでも同期済みのキャンバスやシンボルを利用することができます。

[クラウドについての詳細は、『共有』>『キャンバスやシンボルの共有』>『クラウドストレージを使った共有』の項も参照してください。*](#)¹¹



217

※11 :
P.77 へ

7.5.1.1 iOS での設定

iCloud Drive では、DropTalk アプリ内での設定のほか、iOS の「設定」アイコンからの設定も必要になります。以下 1～5 の手順の通りに設定してください。

1. iOS のホーム画面から、「設定」アイコンをタップします。
2. 「iCloud」を選択します。
Apple ID とパスワードを入力して、iCloud にサインインします。
3. iCloud にサインインすると、iCloud 設定画面の中ほどに、「iCloud Drive」の表示が現れます。「iCloud Drive」をタップして、iCloud Drive の設定画面を開きます。**(218)**
4. iCloud Drive のオン / オフスイッチを「オン」にします。
iCloud Drive を初めてオンにするデバイスでは、次のような iCloud Drive 設定のファーストページが表示されます。
「iCloud Drive にアップグレード」をタップ後、案内に沿って iOS の設定を完了してください。**(219)**



218



219

5. iCloud Drive 設定画面の中にある「DropTalk」のオン/オフスイッチを「オン」にします。(220)



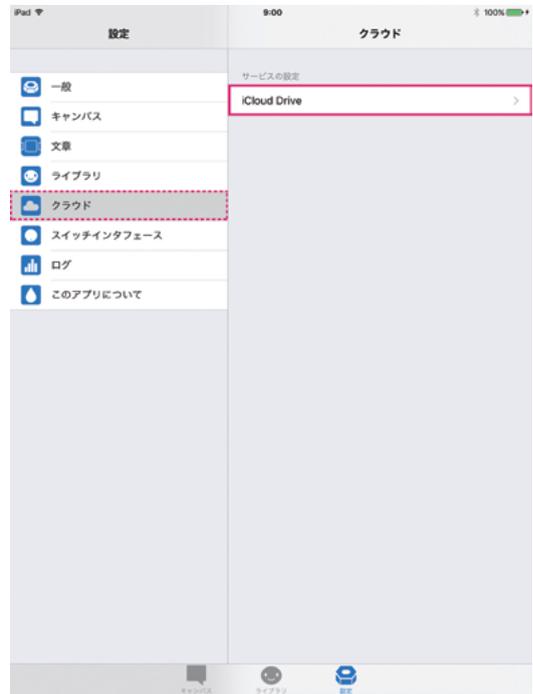
220

7.5.1.2 DropTalk での設定

ここでは、DropTalk での iCloud Drive の設定を説明します。タブバーの「設定」ボタンをタップして設定画面を表示し、設定の項目より「クラウド」を選択します。クラウドサービスの選択画面から、「iCloud Drive」を選択します。(221)

iCloud Drive の設定画面では、iCloud Drive が現在使用可能かどうかが表示されます。「iCloud Drive は利用可能です。」と表記されていれば、利用可能です。利用可能でない場合は、iOS の iCloud の設定を確認してください。

「iCloud Drive を使用する」をオンにします。これで、iCloud Drive が利用可能となります。(222)



221



222

7.6 設定：スイッチインタフェース

スイッチインタフェースを使用する際、DropTalk では 2 つの方法があります。iOS に標準で搭載されているスイッチコントロール機能を使う方法と、DropTalk が独自に実装しているスイッチインタフェース対応機能を使う方法です。ここでは、DropTalk 独自のスイッチインタフェース対応に関する設定について説明します。

DropTalk 独自のスイッチインタフェース機能を使用する場合は、iOS のスイッチコントロールはオフにしてください。iOS のスイッチコントロールがオンになっていると、競合して、動作が不安定になる場合があります。

設定画面の各種項目の設定は、DropTalk 独自のスイッチインタフェースに対応していません。画面タッチで操作してください。

iOS のスイッチコントロール機能についての詳細は Apple の『iOS: スwitchコントロールを使って iOS デバイスを操作する』ページ (<https://support.apple.com/ja-jp/HT201370>) を参照してください。

「設定」>「スイッチインタフェース」の項目

- スイッチインタフェース
 - スイッチを使う
- スキャン方法
- スキャンモード
- キーの設定：
 - スイッチ 1、2、3、4
- フォーカスタイプ
- スキャン間隔
- MFi
 - MFi コントローラを使う

タブバーの「設定」から「スイッチインタフェース」を選択します。(223)



223

7.6.1 iOS デバイスとスイッチ機器の接続設定

スイッチインタフェース（以降、スイッチ機器）を使用するには、まず、使用する機器の初期設定や、スイッチ機器と iOS デバイスとの接続が必要になります。個別の機器のマニュアルに沿って、初期設定や iOS デバイスとの接続を行います。

Bluetooth 接続のスイッチ機器であれば、iOS デバイスとのペアリングを行います。iOS の「設定」を開いて、「Bluetooth」を選択します。Bluetooth のオン/オフスイッチをオンにします。ペアリングの方法はスイッチ機器によって異なりますので、それぞれのスイッチ機器のマニュアルに沿って行ってください。(224)

ペアリングと接続が完了すると、Bluetooth 設定画面に、「接続済み」と表示されます。(225)



224

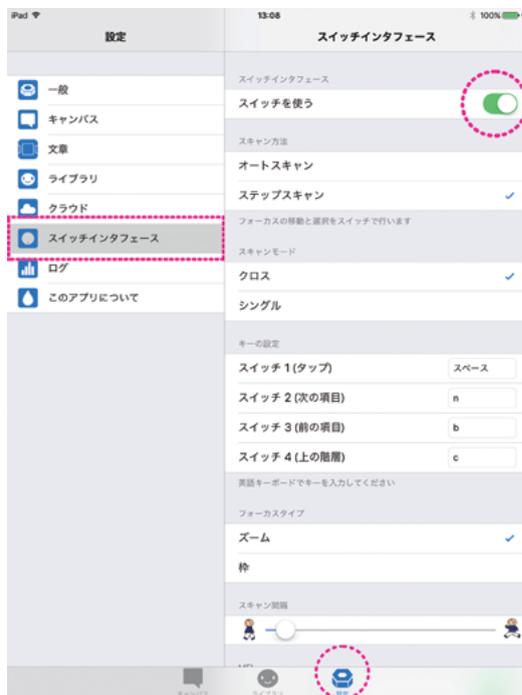


225

7.6.2 スイッチインタフェース

7.6.2.1 スイッチを使う

DropTalk 独自のスイッチインタフェース機能を使うようにします。「スイッチを使う」をオンにします。(226)



226

7.6.3 スキャン方法

「スキャン」とは、スイッチで選択可能な項目を、フォーカスしながら移動していく動きのことです。「オートスキャン」または「ステップスキャン」を選択します。(227)



227

オートスキャン

オートスキャンを選択した場合、キャンパス画面やライブラリ画面には、「スキャン開始ボタン」が表示されます。(228)

スキャン開始ボタンをタップすると、スキャンが開始されます。次々と項目がフォーカスされながら、自動で移動していきます。希望の項目がフォーカスされた時に、スイッチ操作で選択します。(229)



228



229

ステップスキャン

ステップスキャンを選択すると、自身の機器の操作によりフォーカス移動を行うことができます。操作しなければ、フォーカス位置は止まったままです。希望の項目に到達するまで、スイッチ機器を操作します。

ステップスキャンでは、少なくとも2つのスイッチによる操作が必要です。フォーカス項目の「移動操作」をするためのスイッチと、項目の「選択操作」するためのスイッチです。(230)



230

7.6.4 スキャンモード

スキャンのモードを、「クロス」と「シングル」から選択できます。(231)

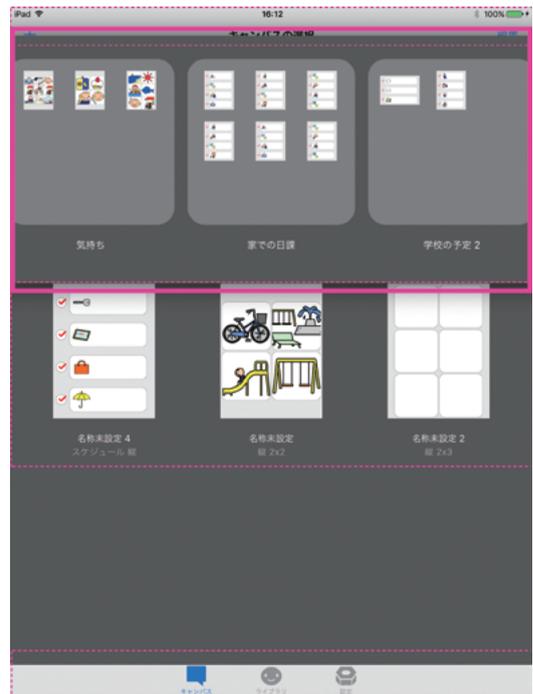
クロス

クロスを選択すると、いくつかの選択可能な項目が内包されたグループごとにスキャンします。例えば、ナビゲーションバーごと、タブバーごと、フォルダやキャンバスを含む横並びの列ごと、といった具合に、まとまったグループごとにフォーカスされます。

クロスモードでは、スイッチ操作でフォーカスグループを選択すると、フォーカスグループに内包された各項目が選択可能になります。(232)



231



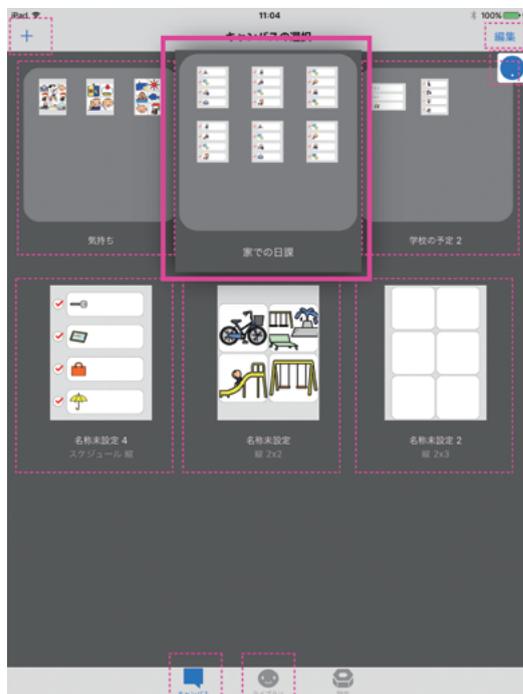
232

シングル

シングルを選択すると、一つ一つの細分化された項目ごとにスキャンします。例えば、ナビゲーションバーなら、ナビゲーションバー内の「新規ボタン (+)」や「編集ボタン」だけを個別にフォーカスしていきます。

また、階層がある場合のシングルスキャンでは、まず同じ階層からフォーカスします。例えば、キャンパスの選択画面に複数のフォルダが存在する場合は、まずフォルダの一つずつをフォーカスしていきます。スイッチ操作でフォルダの1つを選択すると、選択したフォルダの次の階層を開いて、フォーカスを進めることができます。浅い階層から選択しながら順に深い階層に進み、フォルダ内の更なるフォルダやキャンパスをフォーカスします。ライブラリ画面のカテゴリも同様に、まずカテゴリの一つずつをフォーカスし、そこからスイッチ操作で深い階層に進むと、カテゴリ内カテゴリやシンボルをフォーカスします。

タブバーの設定ボタンは、スイッチ機器による操作ができないため、フォーカスされません。(233)



233

7.6.5 キーの設定

スイッチ機器は、キーコードを使ってアプリケーションを操作しています。スイッチを押すとキーコードが発信され、アプリケーションが反応します。キーボードが文字入力できるのと同じ仕組みです。新しいスイッチ機器を接続した時は、スイッチ機器の発するキーコードが、アプリケーション上で何の動作を代替するのか、ということ定義する必要があります。

7.6.5.1 スイッチ 1,2,3,4

DropTalk の「キーの設定」では、「スイッチ 1」「スイッチ 2」「スイッチ 3」「スイッチ 4」の 4 つのスイッチ機器のキー設定が可能です。4 つのスイッチは、DropTalk アプリ上で次の動作を行うよう定義されています。

- スイッチ 1: 「タップ (選択)」動作
- スイッチ 2: 「次の項目」へと移動する動作
- スイッチ 3: 「前の項目」へ戻る動作
- スイッチ 4: 「上の階層」へと移動する動作

これらの動作を、個々のスイッチへ割り当てていきます。

スイッチ 4 までのすべてのスイッチの設定を行う場合は、スキャン方法を「ステップスキャン」、スキャンモードを「クロス」にチェックしてください。「ステップスキャン」と「クロス」にチェックした状態で、最大数である 4 つのスイッチの設定が有効になります。

「スキャン方法」がオートかステップか、「スキャンモード」がクロスかシングルかによって、操作に必要なスイッチ数が異なるためです。操作の不要なスイッチはグレーアウト表示となり設定できません。

例えば、スキャン方法が『オートスキャン』



の場合、フォーカス移動は、操作せずとも自動で行われるため、「スイッチ 2(次の項目)」以降の、移動のための3つのスイッチは不要となります。このため、オートスキャンに設定している場合は「スイッチ 1(タップ)」のみがキー設定可能です。同様にスキャンモードが「シングル」の場合、「スイッチ 4(上の階層)」は不要のためグレイアウト表示となり設定できません。

キー設定後に、スキャン方法やスキャンモードを変更しても、設定済みのキー設定は保存されます。スイッチは、割り当てた設定に沿って動作します。**(234)**

キー設定の方法 (1)

スイッチ機器のボタン操作（それにより発するキーコード）を、DropTalk の動作として割り当てる方法は、2 通りあります。キー設定の方法として1つ目に、スイッチ機器側であらかじめ、スイッチ機器が発するキーコードの定義は済んでいる場合の方法を説明します。

4 つのスイッチ機器を使用する場合、DropTalk アプリ内では、『タップ』『次の項目』『前の項目』『上の階層』の動作を行うよう定められていますので、各スイッチ機器が発するキーコードを、その動作に対応して、次のように定義済みであると仮定します。

- 1 つ目のスイッチ機器のキーコードは「スペース」と設定済み
- 2 つ目のスイッチ機器のキーコードは next の「n」と設定済み
- 3 つ目のスイッチ機器のキーコードは back の「b」と設定済み
- 4 つ目のスイッチ機器のキーコードは class の「c」と設定済み

「スイッチ 1(タップ)」の入力フィールドにカーソルを置きます。画面に現われるキーボードで「スペース」キーをキータッチします。1 つ目のスイッチ機器が「タップ」として設定されます。

以下同様に、「スイッチ 2(次の項目)」の入力フィールドにカーソルを置き、キーボードで「n」キーをキータッチします。2 つ目のスイッチ機器が「次の項目」として設定されます。

「スイッチ 3(前の項目)」の入力フィールドにカーソルを置き、「b」キーをキータッチします。3 つ目のスイッチ機器が「前の項目」として設定されます。

「スイッチ 4(上の階層)」の入力フィールドにカーソルを置き、「c」キーをキータッチします。4 つ目のスイッチ機器が「上の階層」として設定されます。(235)



235

キー設定の方法 (2)

2つ目の方法は、スイッチ機器を、DropTalk アプリに直接反応させる方法です。

「スイッチ 1(タップ)」の入力フィールドにカーソルを置いて、1つ目のスイッチ機器のボタンを、直接押します。1つ目のスイッチボタンが「タップ」として割り当てられます。

「スイッチ 2(次の項目)」以降も同様の手順で設定します。「スイッチ 2(次の項目)」の入力フィールドにカーソルを置き、2つ目のスイッチ機器のボタンを押します。2つ目のスイッチボタンが「次の項目」として割り当てられます。

「スイッチ 3(前の項目)」の入力フィールドにカーソルを置いて、3つ目のスイッチ機器のボタンを押します。3つ目のスイッチボタンが『前の項目』として割り当てられます。

「スイッチ 4(上の階層)」の入力フィールドにカーソルを置いて、4つ目のスイッチ機器のボタンを押します。4つ目のスイッチボタンが「上の階層」として割り当てられます。(236)

外付けキーボードをスイッチとして利用する際のキー設定

キーコードにより DropTalk は動作するため、外付けの物理的キーボードをスイッチ機器として使用することも可能です。

物理的キーボードを iOS デバイスと接続後、スイッチ 1、2、3、4 の入力フィールドにカーソルを置いてキータッチすることでキー設定できます。

設定の際、キーボードの入力モードを「英数」に切り替えてください。スイッチ操作の際も必ず、入力モードが「英数」であることを確認してください。(237)



7.6.6 フォーカスタイプ

スキャン実行時のフォーカスの視覚的な動きを、「ズーム」と「枠」の2つから選択できます。「ズーム」「枠」いずれも非常に視認性が良いように工夫がなされています。

ズーム

ズームでは、フォーカス項目がアニメーションで盛り上がるように表示されます。大きくポンと飛び出すように盛り上がる特徴的な動きで、フォーカス項目であることを視覚的に訴えながら移動します。(238)

枠

枠では、フォーカス項目が、くっきりとした赤い線で縁取りされます。赤の囲い線が、フォーカス項目を示しながら次々と移動していきます。(239)



238



239

7.6.7 スキャン間隔

スキャンする速度は、個人のペースに合わせて調整できます。スライダー左と右のイラストは、向かって、左側が歩く＝「ゆっくり」、右側が走る＝「速い」を示しています。スライダーを右や左にスライドして、スキャンの速さを調節します。(240)



7.6.8 MFi

MFi コントローラをスイッチ機器として使用する場合は、iOS デバイスと Bluetooth 接続し、設定の「MFi コントローラを使う」をオンにします。(241)

MFi コントローラと iOS デバイスが Bluetooth 接続されると、DropTalk のキャンパス画面やライブラリ画面のナビゲーションバー中央に MFi コントローラのアイコンが表示されます。(242)

[MFi については、『MFi コントローラ』も参照してください。※12](#)

※12 :
P.91 へ



241



242

7.7 設定 : ログ

「設定」 > 「ログ」 の各項目

- ログ
 - ログを記録する
- ログの表示
 - ログデータの抽出 : 共有や複製
 - カレンダー
 - グラフ
 - テキスト
- デバイス名
- すべてのログを削除

タブバーの「設定」 から「ログ」 をタップして選択します。

7.7.1 ログ

7.7.1.1 ログを記録する

「ログを記録する」 をオンにすることで、ログの記録が開始され、DropTalk の使用状況を知ることができます。シンボルとキャンパスについての使用状況が記録されます。(243)



243

7.7.2 ログの表示

「ログの表示」をタップすると、ログ画面が表示されます。(244)

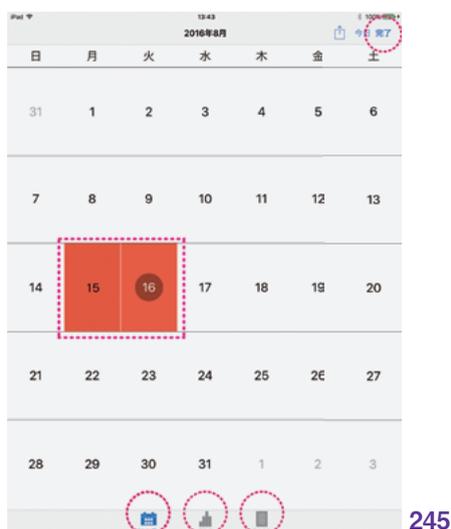
ログデータは、「カレンダー」「グラフ」「テキスト」の3種類の表示形式で見ることができます。タブバーのボタンからそれぞれ選択して表示します。データ表示画面での操作が終了したら、ナビゲーションバーの「完了ボタン」をタップして設定画面に戻ります。(245)

ログデータの共有

ログは、ナビゲーションバーの共有ボタンから共有が可能です。共有ボタンをタップすると、ポップアップメニューが表示されます。AirDropによる共有、メールやメッセージによる送信、メモへの追加、コピーなど、必要な操作を行います。抽出されるログデータは、カレンダーやグラフといった表示に関係なく、CSV形式のテキストデータです。(246)



244



245

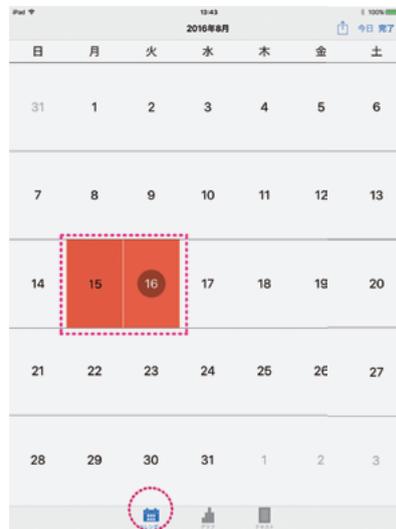


246

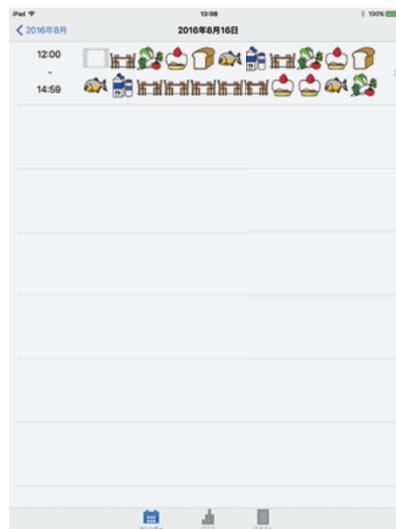
カレンダー

「カレンダー」では、キャンバスとシンボルの時間ごとの使用履歴を見ることができます。彩色された日付がログの記録が存在する日です。(247)

タップすると、キャンバスやシンボルの使用回数について、時間ごとにイラストでわかりやすく表示された、詳細なログを見ることができます。(248) (249)



247



248

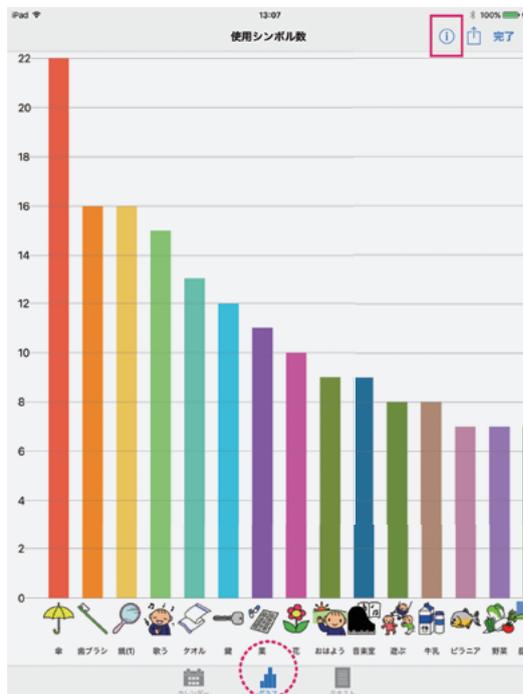


249

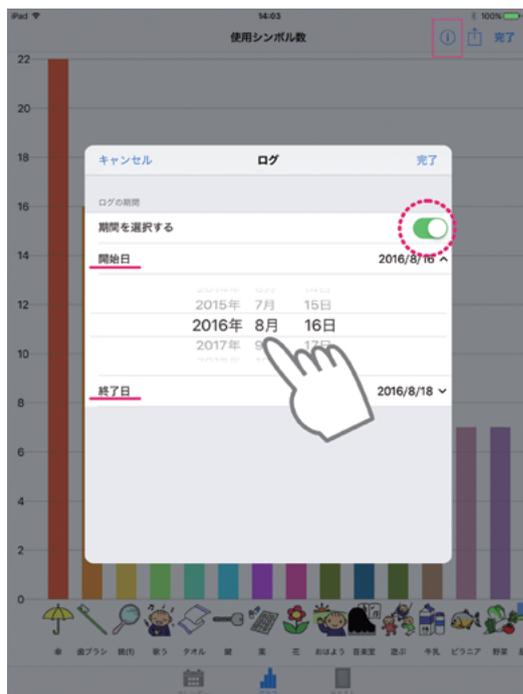
グラフ

「グラフ」では、シンボルの使用回数がグラフで表されています。ナビゲーションバーの情報ボタン (i) をタップして、指定した期間のみをグラフに表示することも可能です。(250)

情報ボタン (i) をタップすると、次の画像のようなログの期間の設定画面が表示されます。「期間を選択する」をオンにして、開始日と終了日を指定し、期間を設定します。(251)



250



251

テキスト

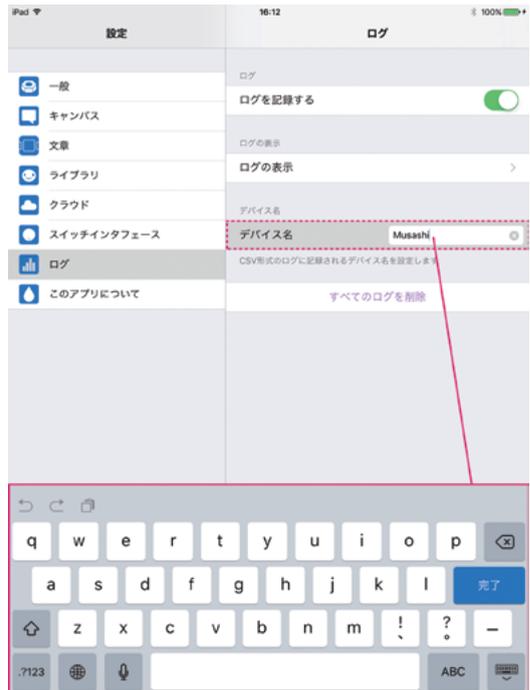
「テキスト」では、どの画面から、どのキャンバスにおいて、どのような操作が行われたか、といった操作のすべての記録を、テキスト表示で見ることができます。ナビゲーションバーの CSV ボタンをタップすると、データの表示形式が CSV データに変更されます。(252)



252

7.7.3 デバイス名

デバイスに名前をつけることができます。名前をつけることで、デバイスごとのログの管理が容易になります。テキストフィールドにカーソルを置いて、キーボードで入力します。(253)



253

7.7.4 すべてのログを削除

「すべてのログを削除」で、ログの記録を全て削除することができます。(254)

タップすると、確認画面が表示されます。OKをタップすると、記録したログは全て削除されます。(255)



254



255

7.8 設定：このアプリについて

「設定」>「このアプリについて」には、使用中の DropTalk アプリのバージョン情報やユーザーサポート URL 等を記載しています。バージョン情報は、問い合わせの際に必要な場合がありますので、必要に応じて参照してください。(256)



256

インデックス

あ行

—	
iCloud	120
iCloud Drive	77,78,79,80,119,120,122
iTunes	65
アップデート	105
Apple ID	80,119,120
アプリ設定	56,103
アラート音	47,50
—	
一時停止	46
一般	100
印刷	88
—	
Web	86
—	
Air Drop	75
Air Print	88
MFi コントローラ	92,93,136
- を使う	94,136
—	
オートスキャン	95,126
音声	64

か行

—	
カウントダウン	46
カスタムシンボル	74,78
画像	61,67,68
カット / コピー / ペースト / 削除	57,71
カテゴリ	67,69
- の作成	67
カメラ	62
カレンダー	139
—	

キーコード	130
キー設定	133
キーの設定	130,132,133
キャンパス	10,16,18,53,107
- の作成	16
- の情報	55
- の向き	19
- ボタン	9,16

行	24,25
共有	74
- ボタン	84,85,88,138
—	

クラウド	119,122
- ストレージ	74,77,119

グラフ	140
クロス	97,128
—	

言語	56,103
—	

このアプリについて	143
コミュニケーション	107
- キャンパス	10,17,20,116

さ行

—	
再生	46
- ボタン	28
サインイン	120
削除ボタン	25,30,58,72
サポート	105,106,143
—	

時刻	40
受信	83,86
情報	70
- ボタン	55,56,70,140
新規ボタン	9,16,53,60,67
シングル	97,129
シンボル	11,20,21,23,24,25,35,37,60,69
- 音声	28,37
- の作成	60
- 名	103

- 名の大きさ	109
—	
スイッチ	130
スイッチインタフェース	94,95,96,123,124
スイッチ機器	124
スイッチを使う	94,125
ズーム	98,134
スキャン	95
- 間隔	135
- 方法	95,125
- モード	96,128
スケジュール	35,36,112
- キャンバス	10,17,35
- 高さ	114
進む	46,47
ステップスキャン	95,96,127
スピーチ	66
すべてのログを削除	142
—	
セグメントコントロール	16,17,40
設定ボタン	9
—	
送信	82,85
外付けキーボード	133

た行

—	
タイトルラベル	55,56,70
タイプ	55
タイマー	40,46,49
- 画面	46
- 終了	50
タッチアップ	101
タッチダウン	101,102
- でシンボルを読み上げる	12
タップ	94
縦	18,28,117
タブバー	8,12
—	
チェック	43
- された項目を隠す	45,112

—	
追加ボタン	25,34
—	
テキスト	141
デバイス名	141
—	
同期	119
時計	35,40
ドラッグ	23,26,33,39,54,69,78
- コントロール	24,39

な行

—	
ナビゲーションバー	9,12
名前	61,67,68

は行

—	
バージョン	143
バージョン2	105,106
バウンス	100
—	
1つ前にもどる	45
非表示	12
表示	107
- ボタン	40
—	
フォーカス	94
- タイプ	98,134
フォトライブラリ	63
フォルダ	53,54
- の作成	53
- の情報	56
—	
プリンタ	88
プリント	88
Bluetooth	93,124
文章	30,32,34,116,117
- モード	28,116
- モードボタン	28
—	

ページ	11,26
- コントロール	12,27,48,102
編集ボタン	9,20,32,69
編集モード	20,32,49

ポスター印刷	88
ボタン	9
- にシンボル名を表示	107

ま行

ミュージック	65,74
名称	55,56
メール	85
メッセージ	82
メニューボタン	57,71,79
戻る	46,47
問題を報告する	106

や行

横	18,28,117
横画面	117
横向き	19
予定	35,38,39,43,44
読み上げ間隔	116
読み上げ中にボタンを拡大する	111

ら行

ライブラリ	11,59,118
- ボタン	9,11
- を標準状態に戻す	118
列	24,25
連続タイマー	52
ログ	137

録音	64
ログの表示	138
ログを記憶する	137

わ行

枠	98,134
---	--------

初版 2016 年 10 月発行

島田ひとみ 著

木下誠 編著

[発行責任者]

HMDT 株式会社

代表取締役 木下誠

[所在地]

113-0033

東京都文京区本郷 2-40-13 本郷コーポレイション 703

[電話番号]

03-3868-2274
