



▷ 参加者一覧表示（第3拡張画面使用）

表示システムは、

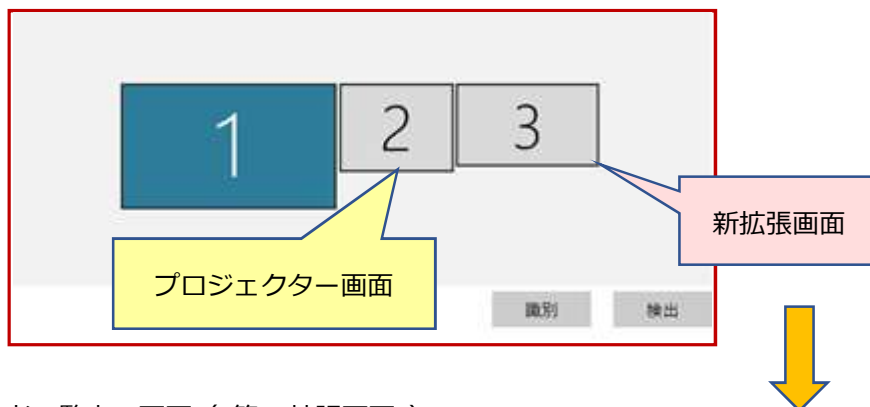
WindowsのOSが持っている拡張画面の機能を使って、外部ディスプレイでの描画を達成しています。

従来の描画では、その第2画面を使って、諸々の描写をしていました。

今回、更なる拡張として、各々の競技での参加者全組を表示する画面機能を、第3画面を使い実現しています。

※ Windowsの拡張画面設定

（第2画面は【1024 × 768】、第3画面は【1280 × 720】のサイズで構成されています。）



※ 参加者一覧表示画面（第3拡張画面）

Now	[No. 1]	D S C J	D 級戦	ラテン	1 次予選
total 3 H	1 H	152	153	154	155 156 157 158 173 174 213
ChaChaCha	2 H	214	215	216	217 218 219 220 221 222 223
Paso Doble	3 H	224	225	226	227 228 229 230 231 232 233

Next	[No. 2]	D S C J	C 級戦	ラテン	1 次予選
total 3 H	1 H	48	49	140	143 144 145 146 148
Samba	2 H	149	150	159	160 161 162 163 164
ChaChaCha	3 H	165	166	167	168 169 170 171 172
Rumba					

⇒ 「2nd 表示エリア」に表示されるデータは、通常、次競技番号の参加選手のヒート情報ですが、2面にて競技を実行中は、B面のヒート情報が表示されます。

A-Floor	[No. 101]	ねんりんピック個人戦チャチャチャ	1 次予選
total 7 H	1 H	1 18 26 37 47 56 66 80 97 108 117	
ChaChaCha	2 H	2 20 27 40 48 57 68 81 100 110 118	
	3 H	4 21 28 41 49 58 69 83 101 111 123	
	4 H	5 22 29 43 50 59 73 85 103 112 124	
	5 H	11 23 30 44 51 60 77 87 104 113	
	6 H	13 24 32 45 53 62 78 92 105 114	
B-Floor	[No. 201]	ねんりんピック個人戦チャチャチャ	1 次予選
total 7 H	1 H	126 134 143 151 163 170 179 187 195 202 212	
ChaChaCha	2 H	128 135 144 153 164 172 180 188 196 203 213	
	3 H	129 136 145 154 165 173 181 189 197 206 214	
	4 H	130 138 146 157 166 174 182 190 198 207	
	5 H	131 140 148 158 167 175 184 192 199 208	
	6 H	132 141 149 159 168 176 185 193 200 209	

▷ 《 第 3 画面表示 》 描画関連情報 （ メンテナンス画面下部 ）

メンテナンス画面を開くと、画面下部に「 《 表示 》 描画関連情報 」が表示されている。

先ず、表示位置 Offset 情報で有るが、従来は、第 2 拡張画面（ # 1 ）のみ表示されていた。

今回の改訂で、第 3 拡張画面（ # 2 ）に関する情報が追加された。

「 # 2 」のチェックボックスでは、第 3 画面の表示利用をコントロール出来、表示位置をドット数で移動出来る。

※ 第 3 画面のコントロール

第 3 画面（参加者一覧表示）の表示は、進行管理画面の下部にある「 Disp Heat 」枠内でコントロール出来る。

この画面は、上記の「 # 2 」のチェックボックスで表示の有無をコントロールしており、

その内容に関しては、進行管理で競技番号が変更された場合、自動的に表示される。

但し、進行内容がヒート表示では無い（ 開会宣言・インターバル等の表記 ）場合は、この第 3 画面の表示が更新されないため、任意に「 Clean 」を押すことで、画面をクリアする事が出来る。

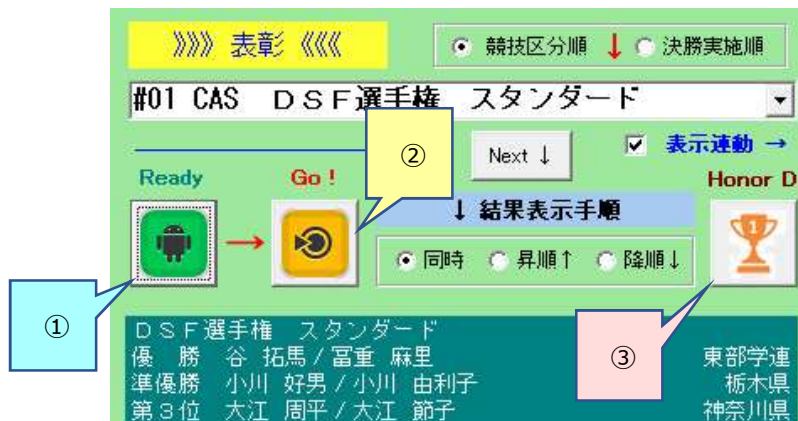
また、画面左にある「 + / - 」のボタンを押下して黄色の枠内の競技番号を変更すれば、任意にヒートデータを表示する事が出来る。

▷ 優勝者オナーダンス表示

各競技の優勝者には、オナーダンスを披露する栄誉が与えられます。

表彰式の一環として、このオナーダンスを披露する場合に、優勝者を紹介する機能を付け足しました。

通常、表彰する競技区分を選び、その結果が表示出来る場合は、下記のボタンが使用できます。



① Ready :

- ・ 競技結果を表示します。

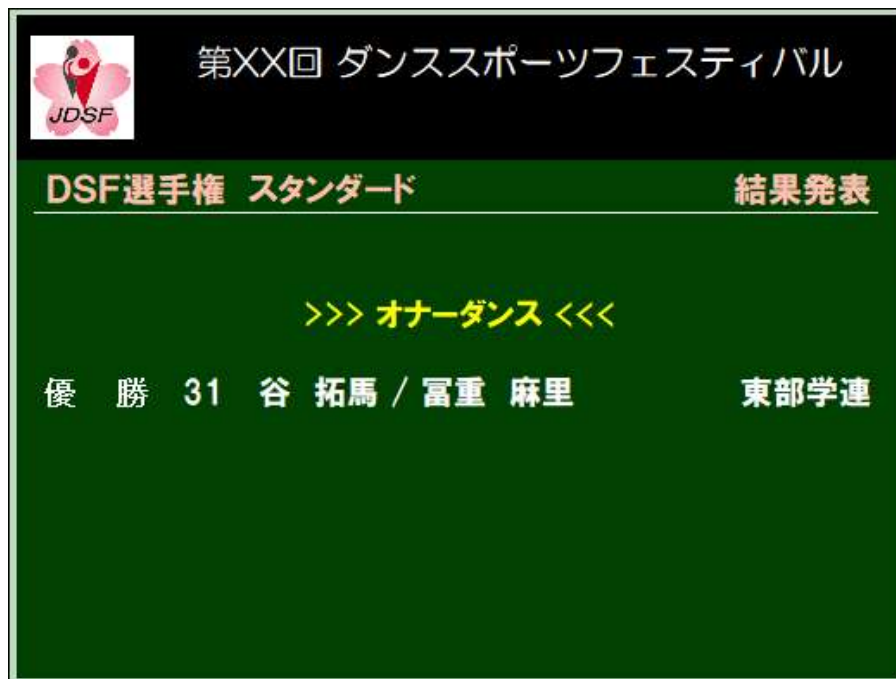
② Go :

- ・ 表示方法 (同時・昇順↑・降順↓) に従って競技結果を表示します。

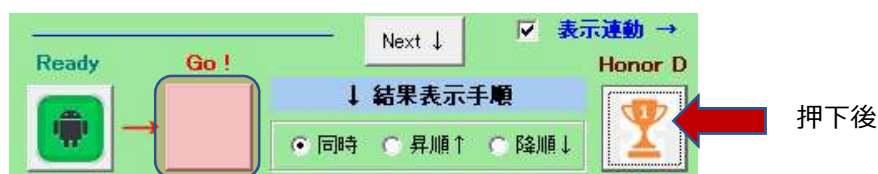
③ Honor D. :

- ・ 優勝者を表示します。

⇒ この内、「 Honor D. 」のボタンを押下すると、下記の様に優勝者が表示されます。



⇒ 注意) 優勝者を表示した場合には、PGM の仕様制限の為、続けて競技結果を表示する事が出来ないので、再度「 Ready 」ボタンを押す必要が有ります。



↑ 優勝者が表示されている場合は、結果表示のボタンが押せません。

▷ 《 表示 》 描画関連情報 （ メンテナンス画面下部 ）

メンテナンス画面を開くと、画面下部に「 《 表示 》 描画関連情報 」が表示されている。

先ず、表示位置 Offset 情報で有るが、従来は、第 2 拡張画面（ # 1 ）のみ表示されていた。

今回の改訂で、第 3 拡張画面（ # 2 ）に関する情報が追加された。

各々のチェックボックスでは、その画面の表示利用をコントロール出来、表示位置をドット数で移動出来る。

※ 標準の → 移動位置は、
1 では、基本画面に幅位置。
2 は、# 1 + 1024 が望ましい。

▷ 表示色変更処理

画面の表示色ですが従来は、背景色のみが変更可能で有った。

今回からは代表的な 3 色（ 白 W・黄色 Y・シアン AQ ）が、任意の色に変更出来るように成っている。

色を指定するには、16 進数表記で RGB の順に値を入力し、最後に Enter キーで設定すれば良い。

※ 標準色は、背景色（ Base Color ）が、0x 004000
白色（ W Text Col ）が、0x FFFFFFFF
黄色（ Y Text Col ）が、0x FFFF00
シアン（ AQ Text Col ）が、0x 00FFFF

▶ 因みに色の定義は
3 原色をそれぞれ 16 進数で定義
0x FF FF FF
Red Green Blue
↑ 3 原色

▷ 参考（色見本）

Original Coloe ↓

現在：DSCJ D級戦 ラテン					1次予選
No. 1					
Now	Heat-1	[ChaChaCha]			
152	153	154	155	156	
157	158	173	174	213	

Next	Heat-2	[ChaChaCha]			
214	215	216	217	218	
219	220	221	222	223	

次競技：DSCJ C級戦 ラテン					1次予選
No. 2					

現在：全日本シニア I ダンススポーツ選手権 St					
No. 1					1次予選
Now	Heat-1	[Waltz]			
5	13	35	50	66	76
84	87	90	93	96	

Next	Heat-2	[Waltz]			
6	16	38	52	72	81
85	88	91	94	97	

次競技：全日本ダンススポーツ選手権 ジュニア St					
No. 2					1次予選



BaseColor 0xA0D8EF W Text C 0x5F2710 Y Text C 0x008080 AQ Text C 0xE4007F
BaseColor 0x400000 W Text C 0xD0D0D0 Y Text C 0x00FF00 AQ Text C 0x40A080



現在：DSCJ D級戦 ラテン					
No. 1					1次予選
Now	Heat-1	[ChaChaCha]			
152	153	154	155	156	
157	158	173	174	213	

Next	Heat-2	[ChaChaCha]			
214	215	216	217	218	
219	220	221	222	223	

次競技：DSCJ C級戦 ラテン					
No. 2					1次予選

現在：DSCJ D級戦 ラテン					1次予選
No. 1					
Now	Heat-1	[ChaChaCha]			
152	153	154	155	156	
157	158	173	174	213	

Next	Heat-2	[ChaChaCha]			
214	215	216	217	218	
219	220	221	222	223	

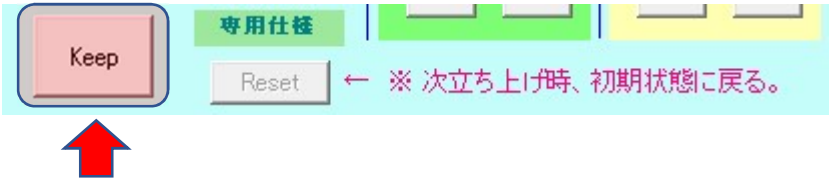
次競技：DSCJ C級戦 ラテン					1次予選
No. 2					



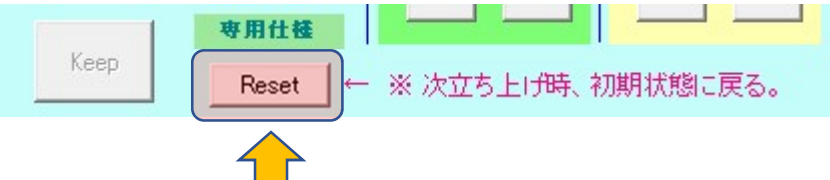
BaseColor 0xFFFFFF W Text C 0x000000 Y Text C 0xFF0000 AQ Text C 0x0000FF

▷ 表示内容保存処理

表示位置を変更した場合や、標準色では無い色に設定を変更した場合は、
「 Keep 」のボタン押下で、その《 表示 》描画関連情報を保存する事が出来る。



保存すると、「 Keep 」ボタンは使用不可と成り、「 Reset 」ボタンで、初期状態に戻す事が可能と成る。



▷ 従来の機能（復習）

■ 表示メイン画面

表示システムを起動すると、以下のメイン画面が表示されます。操作内容に応じて、5つのパートに別れています。

- 1) 情報コントロール データフォルダ位置、関連ファイルの取扱い等が行えます。
- 2) 表示モニター 第2画面（プロジェクター）と同じ内容が、モニターとして表示されます。
- 3) 簡易メッセージ表示 表示画面中央に、予め用意されたメッセージが表示できます。
- 4) PGM.txt 内容表示 競技進行テーブル（PGM.txt）の一覧表が表示されます。
- 5) 進行管理 画面に表示される内容をコントロールします。

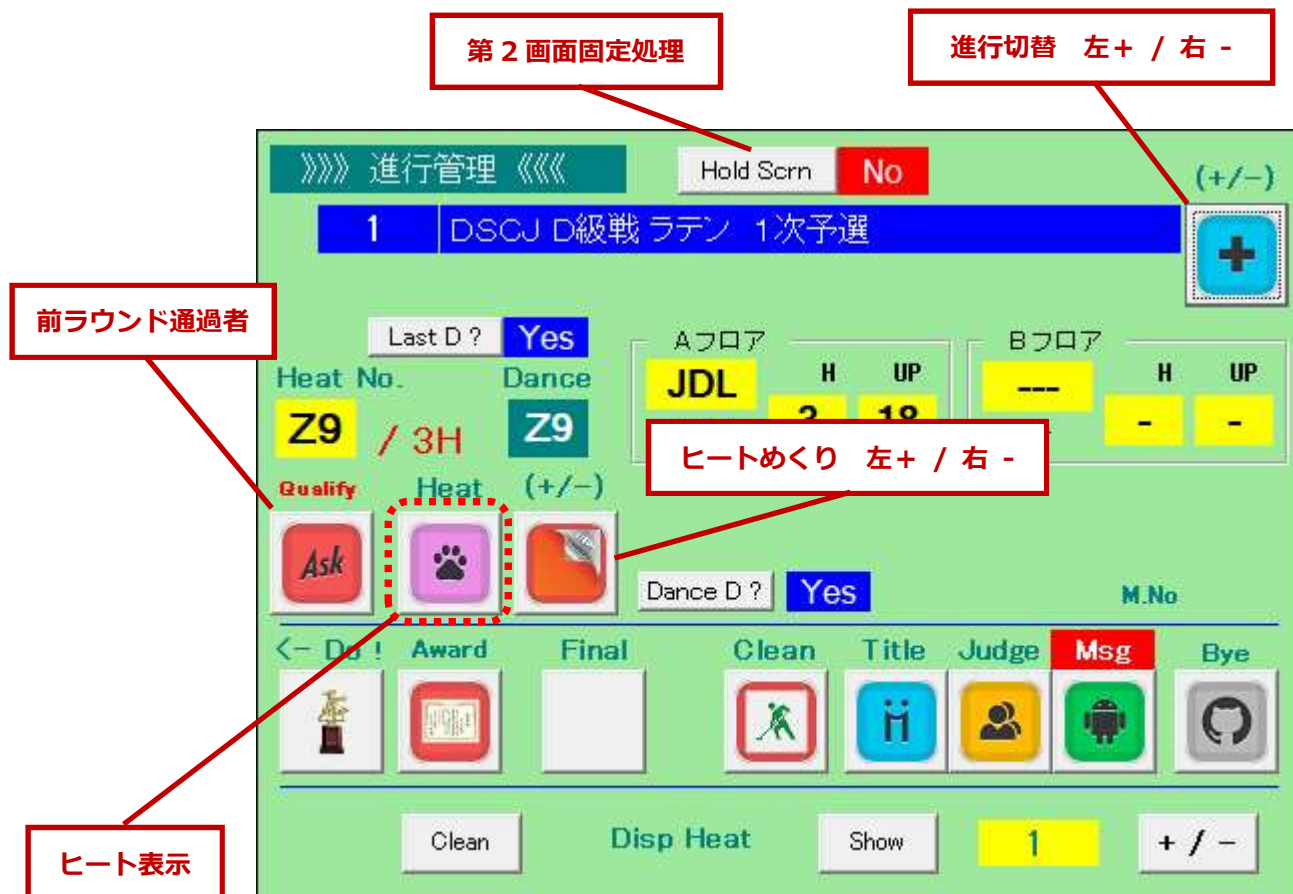


また、表彰式（Award）を実施する場合には、メイン画面の下層左部分が、表彰式用のデータ枠に変更されます。



■ シーケンス制御

競技会の進行管理を実施するメイン画面部分です。操作内容に応じて、幾つかの機能に別れています。



※ ヒート表示

『 Heat 』のボタンを押下すると、右のヒートレイアウト情報が表示されます

実施するH数に応じて、『ヒートめくり』ボタンをクリックすると、続く情報が表示されます。

尚、マウス押下の際、右クリックすると前の情報に戻ります。

現在 : DSCJ D級戦 ラテン				
No. 1				
1次予選				
Now Heat-1 [ChaChaCha]				
152	153	154	155	156
157	158	173	174	213
Next Heat-2 [ChaChaCha]				
214	215	216	217	218
219	220	221	222	223
次競技 : DSCJ C級戦 ラテン				
No. 2				
1次予選				

現在 : DSCJ D級戦 ラテン				
No. 1				
1次予選				
Now Heat-1 [ChaChaCha]				
152	153	154	155	156
157	158	173	174	213
Next Heat-2 [ChaChaCha]				
214	215	216	217	218
219	220	221	222	223
次競技 : DSCJ C級戦 ラテン				
No. 2				
1次予選				

表示するラウンドのヒート数が1ヒートの場合は、ダンス種目の表示は出ません。 ㊦

また、『ヒートめくり』ボタンの右側にある、ダンス種目表示『 Dance D? 』をクリックして【 No 】にするとダンス種目の表示がされなくなります。

※ 決勝 Final 決勝進出者表示 （※ 決勝のみ表示可）

決勝になったら、画面下部三つ目のボタンに、【F】の文字が表示されます。



そのボタンを押下すると、

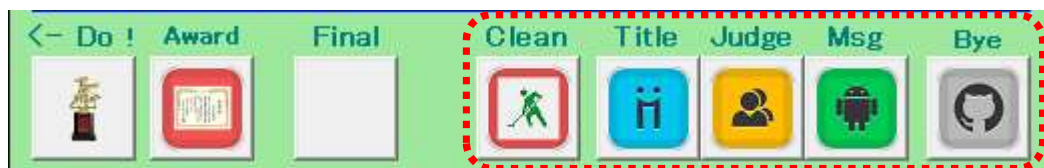
右図のような決勝進出者の名簿が表示されます。 →

第XX回 ダンススポーツフェスティバル		
JDSF		
25/10/29		
DSF選手権 ラテン	決勝	
57 斉藤 悟 / 篠崎 文江	茨城県	
59 上遠野 治 / 原 イツ子	東京都	
64 近藤 正美 / 平田 喜美代	神奈川県	
65 梅山 秀一 / 佐々木 賀子	東京都	
66 小川 好男 / 小川 由利子	栃木県	
67 松浦 剛 / 松浦 直美	茨城県	

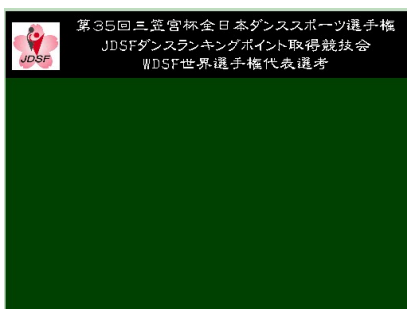
※ 情報表示

本制御部分の最下層には、競技会の情報を表示させるボタンを用意しています。

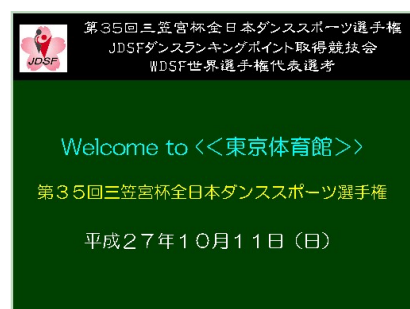
これらは、以下の内容が表示されるよう、設定されています。



① Clean 画面クリア



② Title 競技会タイトル画面

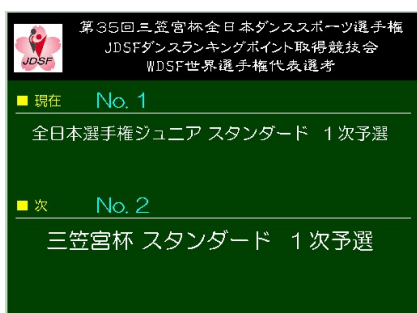


③ Judge 審判紹介

第35回三笠宮杯全日本ダンススポーツ選手権		
JDSFダンスランキングポイント取得競技会		
WDSF世界選手権代表選考		
[審判員]		
A 笹山 治一	※ 審判長	
B 伊東 たみ子	K 篠田 沙代子	
C 津村 洋子	L 佐藤 隆雄	
D 中西 彩莉奈	M 濱口 絵	
E 田口 順一	N 山口 紀美代	
F 参羽 治	O 所 裕子	
G 金松 輝樹	P 水本 慶子	
H 佐藤 よしゑ	Q 西谷 修	
I 藤井 雅明	R 高橋 和代	
J 奥田 正人		

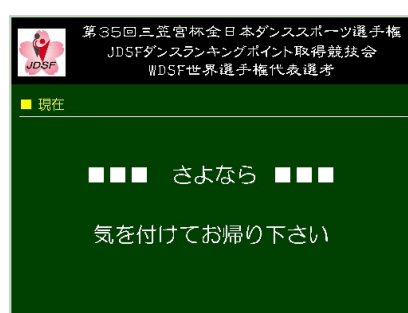
④ Msg 進行掲示

『 進行切替 左+ / 右- 』



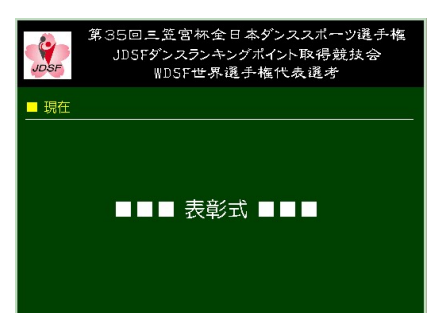
⑤ Bye

『 さよなら 』メッセージ表示



⑥ Award Title

『 表彰式 』メッセージ表示

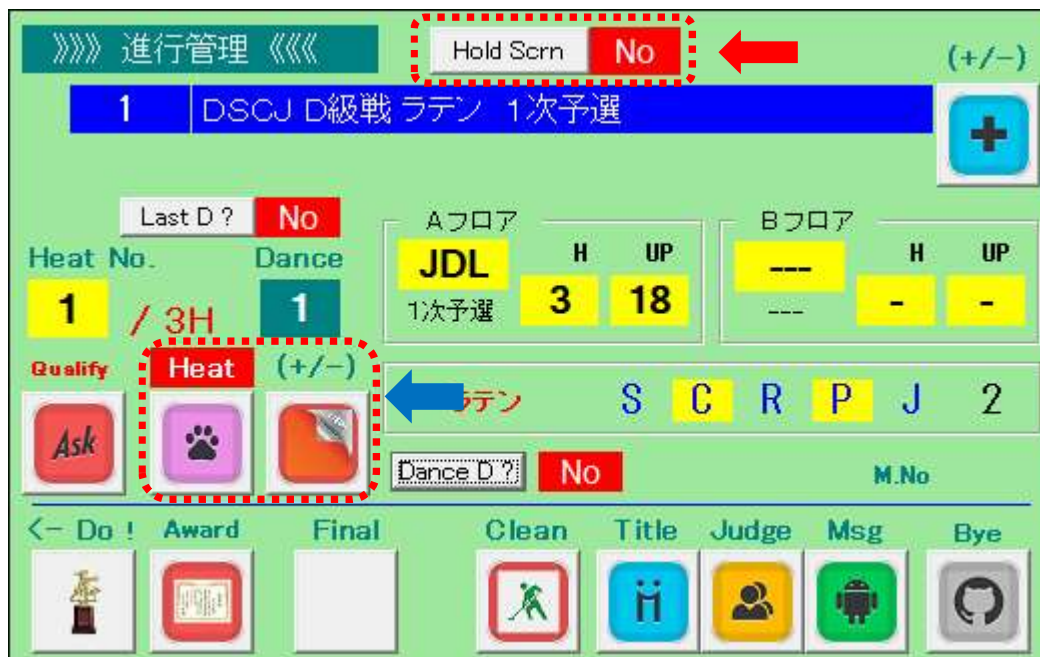


■ 進行管理

競技の進行管理は下記パートのボタンを使用します。 ↓

通常は、『+』ボタンを逐次、クリックしていきます。（『-』ボタンをクリックすると前へ！）

下部の【Msg】を選んだ場合は、競技区分の内容が表示されます。



また、【Heat】ボタンを押下すると、表示画面にヒートのレイアウトが表示されます。

この表示は、現在のヒートと次のヒートの2ヒート分が表示されます。

実施するH数に応じて、『ヒートめくり』ボタンをクリックすると、続く情報が表示されます。

尚、マウス押下の際、右クリックすると前のヒート情報に戻ります。

▶ 『Hold Scrn』ボタンを押下すると、第2画面は最後のメッセージを表示したままと成ります。

▶ ラウンドの全ヒートを表示するには、今回新たに設定した第3画面を使用すれば、可能に成ります。

以上