

表示システム

(1) 表示システムの構築

(a) 機器の接続と準備

- ① メイン用 PC (PC1) に USB・LAN 変換器を接続し、それとヒート表示用 PC (PC2) とをクロス LAN ケーブルで接続。
- ② PC2 に高輝度プロジェクターを VGA ケーブルで接続し、高輝度プロジェクターの出力とモニターと VGA ケーブルで接続する。
- ③ PC1、PC2 とも Windows を最新状態に更新し、Windows のファイアウォール (パブリックネットワーク) を停止し、Wi-Fi を OFF にする。

(b) ネットワークの構築

- ① IP アドレスを設定 (PC1 : 192.168.0.223、PC2 : 192.168.0.101)
 - ・設定→ネットワークとインターネット→イーサネット→アダプタのオプションを変更する→イーサネットを右クリックでプロパティを選択→インターネットプロトコルバージョン 4 (TCP/IPv4) をダブルクリック→「◎次の IP アドレスを使う」を選択し、IP アドレスは PC1 「192.168.0.223」PC2 「192.168.0.101」、サブネットマスク 「255.255.255.0」を入力して OK。
- ② 互いのコンピューターが見えていることを確認
 - ・エクスプローラを開き、ネットワークをクリックして、相手コンピューターが表示されることを確認する。
 - ※「ネットワーク探索が無効です。ネットワークコンピューターとデバイスは表示できません。『ネットワークと共有センター』でネットワーク探索を有効にしてください」が表示された場合、OK→「ネットワーク探索」を選択。「ネットワーク探索が無効になっています。ネットワークコンピューターとデバイスは表示されません。変更するにはクリックしてください」の表示が出たらそれをクリックし、「ネットワークファイルの探索とファイル共有の有効化」を選択→「いいえ」を選択する。
 - ※「このコンピューターはネットワークに接続していません。接続するにはクリックしてください」が表示された場合、それをクリックし、ネットワークに接続を選択する。それでも変化がない場合は、LAN 接続ケーブルが外れていないか確認する。
それでも接続できない場合は、LAN ケーブルをつないだまま、パソコンを再起動する。
 - ※それでも相手コンピューターが見えない場合
見えない相手先パソコンで、サービスを再起動する。
(スタート→Windows 管理ツール→サービスの
Function Discovery Provider Host
Function Discovery Resource Publication
SSDP Discovery
UPnP Device Host
夫々について→サービスの開始→サービスの再起動)
- ③ PC2 の Z ドライブ (PD パソコンの場合は Y ドライブ) の割当て
 - ・PC1 のデータフォルダー C:¥DCSdata を共有

- プロパティー→共有→詳細な共有→このフォルダーを共有するにチェック、アクセス許可→グループ名またはアクセス名：Everyone、アクセス許可：読み取りにチェック→OK
- ・ PC2 のネットワークを開き、表示される PCI の競技会データフォルダーを右クリックして、「ネットワークドライブの割り当て」を選択して z ドライブに割り当てる。(PCI が表示されない場合は、PC2 のアドレスバーに ¥192.168.0.223 を入力して検索すると、PCI の共有フォルダーが表示される。)
- ドライブの割当は、次の方法でもよい。PC2 のエクスプローラを開き、PC 上で右クリックして「ネットワークドライブの割り当て」を選択し、ドライブで「z」を選択し、フォルダーの参照で競技会データフォルダーを選択する。
- このときネットワークパスワードが要求される場合は、メイン用パソコン PCI のアカウント「JDSFNARA-PCI」とパスワード「jdsfnara」を入力する。

(c) 表示システムの動作確認

① PCI の設定

- ・ PCI で支援システムを開き、既存データで「リアル動作確認用 ¥000001」を設定する。
- ・ メンテナンスを開き、「表示システム用データ作成」をクリックし、表示システム用データを作成する。

② PC2 の設定

- ・ PC2 でブースターから表示システムを開き、該当データフォルダーに、PCI の「リアル動作確認用 ¥000001」を設定する。
- ・ PC2 のタスクバーを消す
タスクバーを右クリックし、「タスクバーの設定」を選択し、「タスクバーを全てのディスプレイに表示する」を OFF に設定する。
- ・ PC2 のディスプレイの設定
設定→システム→ディスプレイ→「複数のディスプレイ」で「表示画面を拡張する」を選択し、変更の維持をクリックし、ディスプレイ 1 を選択して「解像度」で「1366×768 (推奨)」を選択し、ディスプレイ 2 を選択して「1024×768 (推奨)」を選択し、「適用」をクリックし「変更の維持」をクリックする。
- ・ プロジェクターおよびモニターが正常に表示されることを確認

【トラブル対応】

※ 司会用モニターが動作しなくなった場合

PC2 のディスプレイ設定の「ディスプレイの詳細設定」でディスプレイ 2 を選択し、「リフレッシュレート」を 60.004Hz に変更する (60.000Hz と 84.997Hz ではモニターが動作しない)。

※ プロジェクター表示画面が小さくなり、司会モニターが消えた場合

ディスプレイの設定→ディスプレイ 2 を選択→アダプタのプロパティーの表示→モニター→画面のリフレッシュレートの 60 ヘルツを他のレートに変更し、再度 60 ヘルツに戻す。

※ プロジェクターの表示画面が欠ける場合、表示システムを再起動する。

※ プロジェクターに画面が表示されない (拡張モードになっていてマウスポインターは表示される) 場合、表示システムを再起動する。

(2) 競技会前の動作確認

- ・ PC2 の Windows を最新状態に更新し、Windows のファイアウォール（パブリックネットワーク）を停止し、Wi-Fi を OFF にする。
- ・ PC2 の表示システムを更新（支援システムのブースターで更新）
- ・ PC1 に接続した USB・LAN 変換器と PC2 とをクロス LAN ケーブルで接続
- ・ PC2 のエクスプローラを開き、PC の下の「DCSdata (¥¥JDSFNARA-PC1)(z)」に「×」印が付いていれば、それをダブルクリックする。このとき、ID と PW を求められたら、ID に「JDSFNARA-PC1」を、PW に「jdsfnara」を入れる。
- ・ PC2 で表示システムを起動させ、今回の競技会のデータフォルダー設定
- ・ 支援システムのメンテナンスで表示システム用データ作成
- ・ PC2 にプロジェクター、モニターを接続
- ・ PC2 のディスプレイの設定
設定→システム→ディスプレイ→「複数のディスプレイ」で「表示画面を拡張する」を選択し、変更の維持をクリックし、ディスプレイ1を選択して「解像度」で「1366×768（推奨）」を選択し、ディスプレイ2を選択して「1024×768（推奨）」を選択し、「適用」をクリックし「変更の維持」をクリックする。
- ・ PC2 のタスクバーを消す
タスクバーを右クリックし、「タスクバーの設定」を選択し、「タスクバーを全てのディスプレイに表示する」を OFF に設定する。
- ・ プロジェクター、モニターに正常に表示されることを確認

(3) 表示システムの運用

① 表示システムを起動

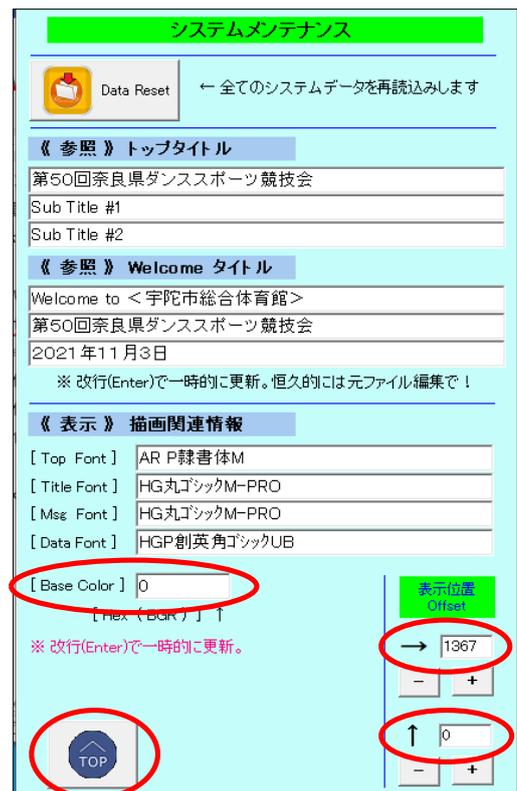


表示システム起動直後の画面（この画面の右上の部分、スクリーンに表示される）。

- ・ 該当データフォルダーに当該競技会のフォルダーが設定されていることを確認する。
- ・ 進行掲示板に何も表示されない場合は、支援システムで表示用データを作り直して、再読み込みする。

② プロジェクター表示の設定

- ・ Ment をクリックしてシステムメンテナンス画面を開く。
- ・ 水平位置を調整（→に「1367」を入れて Enter）。
- ・ 垂直位置を調整（↑に「0」を入れて Enter）。
- ・ 背景色を黒くする（Base Color に「0」を入れて Enter）。
- ・ TOP をクリックして、元の画面に戻す。



③ 競技開始前

- ・ Title ボタン  を押して、Welcome 画面を表示する。



■ 競技会情報(進行・結果)表示システム (Ver. 5.10 - '21.09.01) >>> リアル動作確認用

EXIT  競技会情報表示システム 《非売品》
Copyright (C) 2002-2021 JDSF (Ver. 5.10 - '21.09.01)

>>> ↓ 該当データフォルダ
C:\DCSdata\#211113

Ment. PGM.txt Clock No 単独 No
標準 分離

『PGM.txt』 ↑ 修正後クリック ※ラウトを分離、文字拡大 ↑

進行表示 補助タイトル
Say! Break Lunch Event D.Time Wait Check

※ 任意のメッセージが出力可能

》》》 表彰 《《《 競技区分順 ↓ 決勝実施順

6 FJL ジュブナイル ラテン

Ready Go! Next ↓ 表示連動 →
↓ 結果表示手順
同時 昇順 ↑ 降順 ↓

進行管理 《《《 Hold Scrm No (+/-)

進行掲示板

Last D? Yes
Heat No. Dance
2 / 2H 2
Qualify Heat (+/-)
Ask スタンダード W T V F Q 2
Dance D? Yes M.No

← Do Award Final Clean Title Judge Msg Bye

- ・ ←Do ボタン  を押して、左下部を》表彰《画面に切り替える。
- ・ 「◎決勝実施順」を選択して最初の決勝競技名が表示されることを確認し、「 表示連動→」にチェックを入れ、「↓結果表示手順」で「◎同時」を選択しておく。
- ・ 種目表示ボタン を「Yes」にしておく。

④ 予選～準決勝

- ・ 競技番号送りボタン  (左クリックで進む、右クリックで戻る) を押して、競技番号を選択する。
- ・ Heat ボタン  を押して、最初の種目の第1ヒートと第2ヒートを表示する。
- ・ 1ヒート目が終われば、ヒートめくりボタン  を押して、第2ヒートと、第3ヒート (または次の種目の第1ヒート) を表示する。

以下、ヒートが終わる毎に、ヒートめくりボタン  を押していく。

- ※ 1ヒートのみの競技の場合は、1種目目終了後にヒートめくりボタン  を押してもヒート表示は変化しないが、最終種目表示 Last D? No は Yes に変わる。

またこの場合は、種目名も表示されない。

- ・ 競技が終われば、競技送りボタン  を押して、Heat ボタン  を押して、次の競技のヒートを表示する。

- ※ 結果発表を行う場合は、競技が終わると、Qualify ボタン  を押して、結果発表画面を約 10 秒間表示した後、競技送りボタン  を押し、Heat ボタン  を押して、次の競技のヒートを表示する。

- ※ 次の競技が決勝の場合は、競技送りボタン  を押すと、決勝進出者名が表示される。

これをヒート表示に変更する場合は Heat ボタン  を押す。

また決勝進出者名の表示に戻す場合は、「Final」ボタン  を押す。

現在 : JDSF D級戦 スタンダード
No. 26 1次予選

Now Heat-1 [Waltz]

118 127 130 132 134 136

Next Heat-2 [Waltz]

119 129 131 133 135 137

次競技 : JDSF C級戦 スタンダード
No. 27 3次予選

進行管理 <<< Hold Scrm No (+/-)

26 JDSF D級戦 スタンダード 1次予選 

Last D? No Aフロア Bフロア

Heat No. Dance JDS H UP --- H UP

1 / 2H 1 1次予選 2 10 --- - -

Qualify Heat (+/-) スタンダード W T V F Q 2

Ask   Dance D? Yes M.No

<- Do! Award Final Clean Title Judge Msg Bye

JDSF D級戦 スタンダード
No. 26 1次予選

結果発表

119 127 129 130 131 132
133 134 135 136 137

JDSF 第50回奈良県ダンススポーツ競技会

JDSF D級戦 スタンダード 決勝

119	鳴戸 剛 / 前門 静子	奈良県
129	黒川 芳樹 / 黒川 良子	三重県
130	田澤 義輔 / 高橋 要子	大阪府
133	木村 隆信 / 木村 立子	京都府
134	杉本 満 / 杉本 敦子	兵庫県
137	和田 佳一 / 和田 豊子	奈良県

⑤ 決勝終了時



第43回奈良県ダンススポーツ競技会			
DSCJ D級戦 ラテン			結果発表
順位	背番号	カッブル	所属
優勝	117	辻永 満 / 辻永 美紀	三重県
準優勝	129	岸本 貞道 / 呉屋 洋子	沖縄県
第3位	130	征矢 佳之 / 猪狩 瞳	京都府
第4位	82	森永 巧 / 杉本 志和	京都府
第5位	81	大西 克典 / 大西 美千代	大阪府
第6位	119	鈴木 正彦 / 鈴木 睦子	滋賀県
第7位	142	岡元 孝一 / 下山 久子	大阪府
第8位	120	渋谷 恭映 / 赤井 典子	京都府

- ・ 支援システムで「→確認 OK」ボタンが押されたら、Ready ボタン  を押し、Go! ボタン  を押して、スクリーンに決勝結果を表示する。
- ・ 次の競技のアナウンスが始まれば、Final ボタン  を押し、競技送りボタン  を押す。
(次の競技が決勝でない場合は、この操作で、次の競技のヒートが表示される。)

⑥ 同点決定戦時

- ・ 「任意のメッセージが出力可能」の文字を「同点決定戦」に変更して、**Say!**をクリックする。

⑦ 表彰式

- ・ 予め、表彰する最初の競技を選択しておく。
- ・ Ready ボタン  を押すと、その下に順位が表示される。
- ・ Go! ボタン  を押す。
- ・ 「Next ↓」ボタンを押して次の競技を出し、②～④を繰り返す。