

フットスイッチFS2シリーズ クイックスタートガイド Windows用

A. はじめに

(1) 株式会社エジクン技研が開発、製造、販売しているフットスイッチFS2シリーズは、日本国内において開発され、日本語入力に完全対応しています。

このフットスイッチは、キーボードのキー出力、マウスクリックやポインタ移動などの出力、キーボードとマウスを様々な組み合わせた出力を行うことができます。各ペダルを踏んだときに何を出力するかは、パソコン上で実行されるアプリ(アプリケーションソフトウェア)を介して設定することができ、設定した内容はフットスイッチ本体内のメモリに記憶されます。

FS2シリーズには、ペダル1つのタイプFS2P1からペダル5つのタイプFS2P5まで、5タイプがあります。

(2) 各ペダルには、工場出荷時に次に示す出力が設定されています。FS2P1ではマウスの左クリックです。FS2P2では、左ペダルにキーボードのEnterキー、右ペダルにマウスの左クリックです。FS2P3では、左ペダルにキーボードのEnterキー、中央ペダルにマウスの左クリック、右ペダルにマウスの右クリックです。FS2P4では、左から順に、キーボードの左向き矢印キー、キーボードのEnterキー、マウスの左クリック、マウスの右クリックです。FS2P5では、左から順に、キーボードの左向き矢印キー、キーボードのEnterキー、マウスの左クリック、マウスの右クリック、キーボードの右向き矢印キーです。

この出力内容を変更する必要がない場合、以下の手順は必要ありません。フットスイッチをお客様のパソコンの適当なUSBポートに接続して下さい。しばらくするとパソコンに認識され、使用を開始することができます。

なお、パソコンにある標準的なドライバ(HID)を使用しますので、新たにドライバをインストールする必要はありません。

(3) 各ペダルの設定(プログラミング)は、WindowsパソコンとMacパソコンで行うことができます。設定方法には標準設定と高度設定があります。Windows用のアプリ(アプリケーションソフトウェア)では標準設定と高度設定の両方を行うことができます。

なお、Mac用のアプリでは標準設定まで行うことができます。Windows用のアプリで設定したフットスイッチをMacで使うことができます。また、Mac用のアプリで設定したフットスイッチをWindowsで使うこともできます。

(4) 本ガイドは標準設定まで説明しています。高度設定を行う場合、下記にある取扱説明書をご覧ください。

https://www.edikun.co.jp/edikun-footswitch/manual_windows_3-3.pdf

(5) このフットスイッチFS2シリーズはRoHS指令対応です。

B. アプリのダウンロードと実行

(1) Windowsパソコンで設定を工場出荷時のものから変更する作業は、Windows用のアプリを使って行います。アプリを圧縮したzipファイルを下記からダウンロードして下さい。

<https://www.edikun.co.jp/edikun-footswitch/footswitch2.zip>

zipファイルに圧縮されていますので、解凍して、Windows用アプリFootSwitch2.exeを得て下さい。パソコンの保護機能が働くかもしれませんが、「詳細情報」をクリックするなどして進めて下さい。

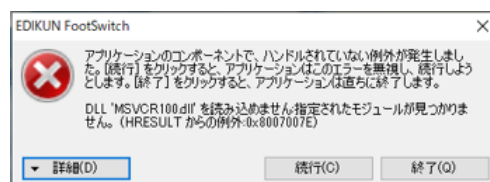
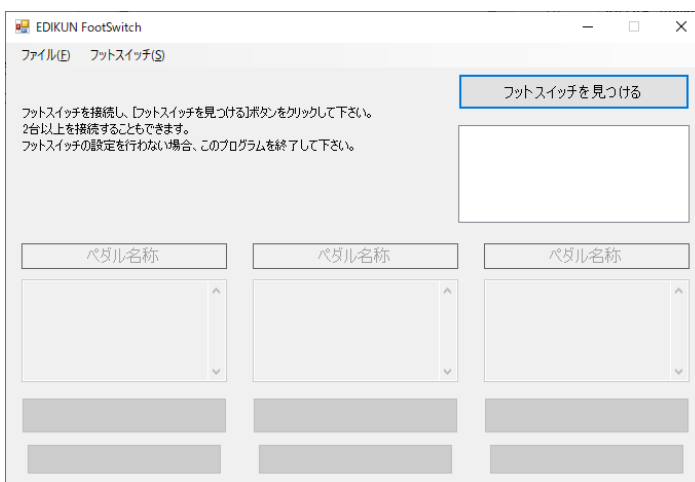
FootSwitch2.exeをパソコンのデスクトップの上や適当なフォルダの中にコピーして下さい。

(2) アイコンをダブルクリックするか、「ファイル名を指定して実行」などにより、FootSwitch2.exeを実行すると、右に示すメインウィンドウが表示されます。

なお、この文書では Windows 10 の画面を使って説明しています。他のバージョンのWindowsや、適用したサービスパック番号や環境により、異なる画面が出たり設定の順番が異なったりする場合があります。

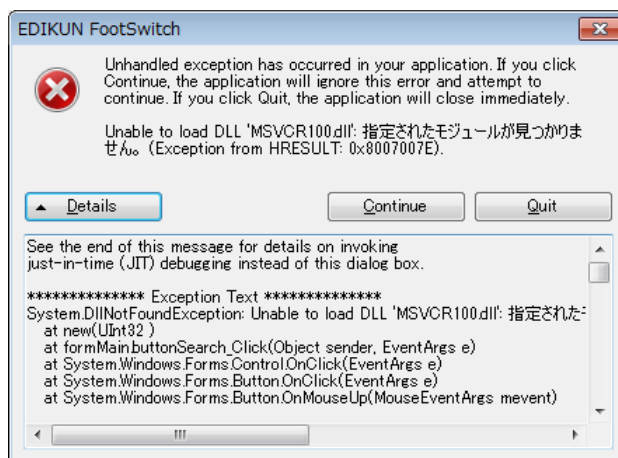
また、このアプリをインストールする必要はありません。

(3) ここで、右あるいは右下のようなメッセージが表示された場合 .NET Framework をパソコンに入れる必要があります。ここでは2つの例を示します。



.NET Framework は、通常は Windows Update から入れることができます。Windows Update は、Windows 10 の場合、スタートボタン→設定→更新とセキュリティ→Windows Update と進んで下さい。

.NET Framework を Windows Update から入れることができなかった場合、例えば次のウェブページを参照して、お客様のWindowsに適する .NET Framework をインストールして下さい。



<https://docs.microsoft.com/ja-jp/dotnet/framework/install/on-windows-10>

C. メインウィンドウ

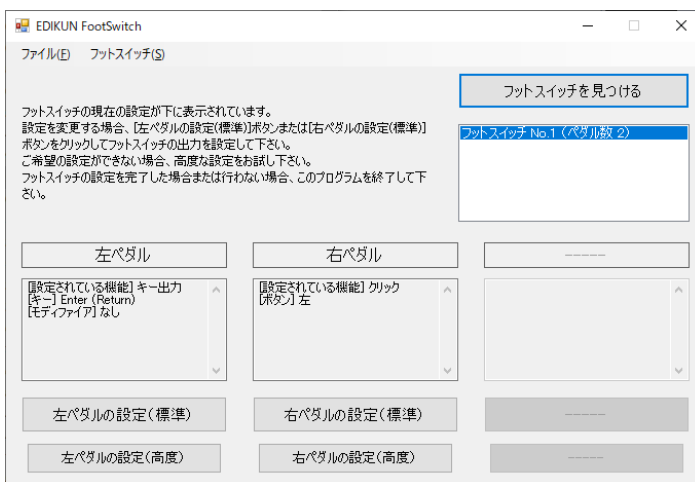
(1) フットスイッチをまだ接続していない場合、ここで接続して下さい。パソコンに認識されるまで、しばらくお待ち下さい。

(2) 上に示したウィンドウで、[フットスイッチを見つける]ボタンをクリックして下さい。ウィンドウは、右に示

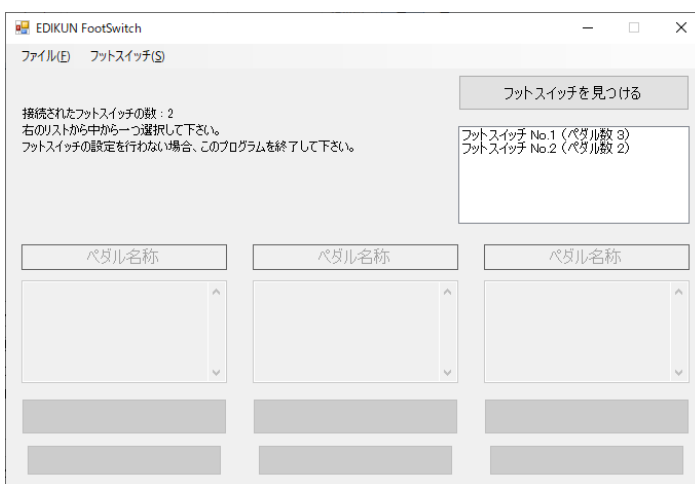
すように変わります。これはペダルが2つのタイプFS2P2の例です。ウィンドウの中ほどには、フットスイッチの各ペダルに設定されている内容が表示されます。

なお、FS2シリーズを設定するためには、**FootSwitch2.exe**をお使い下さい。旧製品FS1シリーズの設定アプリケーションソフトウェアは使えません。

また、4ペダル以上のフットスイッチを接続すると、ウィンドウが横に広がります。

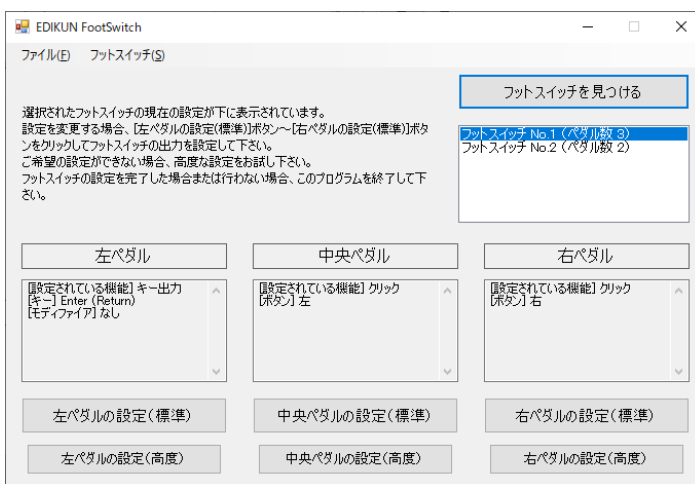


(3) 2台以上のフットスイッチを接続した場合、右に示すウィンドウになります。ウィンドウの右上にあるリストボックスに、お客様のパソコンに接続されているフットスイッチが並んでいますので、どれか1つを選択して下さい。



リストボックスに並んでいるフットスイッチのどれか1つを選択すると、右に示すウィンドウになります。

選択したフットスイッチのあるペダルを押すと、次のページに示すように、そのペダルに対応する部分が赤くなります。選択されていないフットスイッチのペダルを押しても赤くなりません。この機能により、どのフットスイッチのどのペダルを設定しようとしているのか明確になります。特に、たくさんフットスイッチを接続している場合に便利だと思います。



接続したフットスイッチが1台の場合も、あるペダルを押すと、そのペダルに対応する部分が赤くなります。後述する標準設定ウィンドウや高度設定ウィンドウ(取扱説明書ご参照)を開いても、メインウィンドウ上の対応する部分が赤くなります。

なお、ペダルを押すと、そのペダルに設定されているキーボードやマウスの信号がパソコンに向けて出力されますのでご注意ください。ペダルを押してメインウィンドウ上の対応する部分を赤くさせる場合、メモ帳アプリなどで新しいテキストファイルを開き、フットスイッチからの信号がメモ帳アプリに行くようにしておけば安全です。

標準的でない信号を設定された場合、対応する部分が赤くならないこともあります。

また、フットスイッチは127台まで接続することができます(他のUSB機器が存在しない場合)。

(4) 後述する方法でフットスイッチのペダルにいろいろな設定を行う(プログラミングする)ことができます。こうした設定を元に戻すには、「フットスイッチ」メニューから「工場出荷状態に戻す」を選択して下さい。

右のメッセージが表示されますので、[OK]をクリックすると、フットスイッチの設定が工場出荷時の初期状態に戻されます。

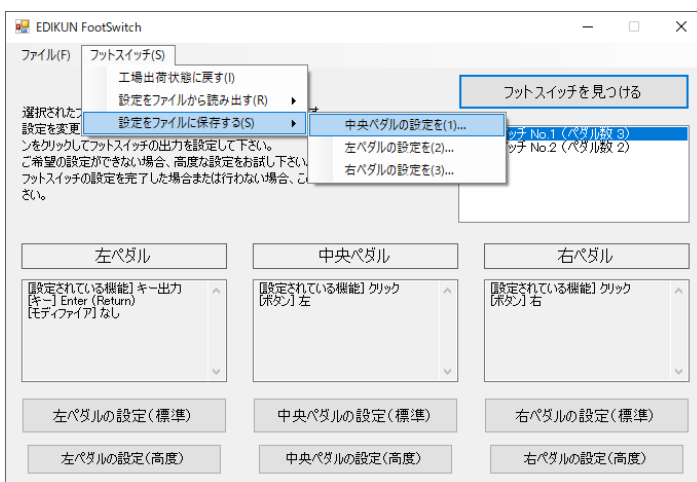
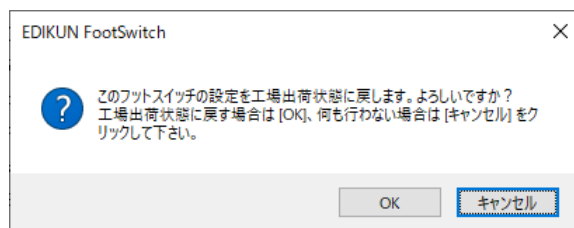
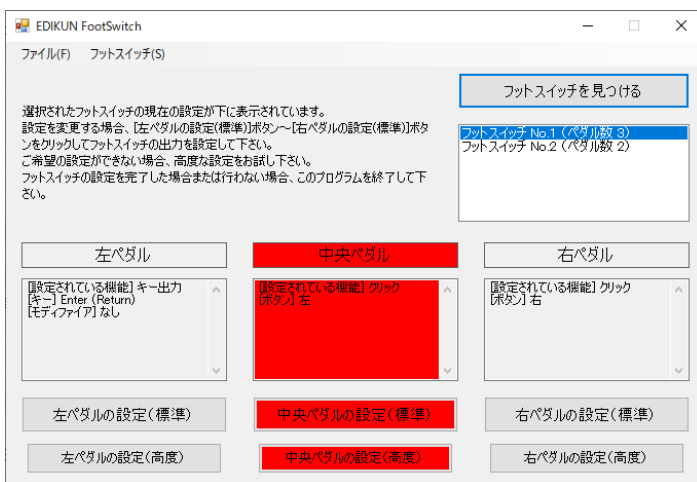
なお、工場出荷状態は、「A. はじめに (2)」に書いた通りです。

(5) ペダルに設定した機能をテキストファイルに保存することができます。

右に示すように、「フットスイッチ」メニューから「設定をファイルに保存する」を選択した後、どのペダルの設定を保存するか選択します。ファイル保存ダイアログが開くので、ご希望のフォルダに設定ファイルを保存して下さい。ファイル名は、あらかじめペダルの名前になっています。

ファイル名は変更してもかまいません。ファイル拡張子「edk」とファイルの中身は変更しないで下さい。

(6) また、設定をテキストファイルから読み出すこともできます。



右に示すように、「フットスイッチ」メニューから「設定をファイルから読み出す」を選択した後、その設定をどのペダルに書き込むのか選択します。開くダイアログが表示されるので、設定ファイルを選んで下さい。設定ファイルは御自分で事前に保存しておくか、他のユーザーから入手する必要があります。

(7) フットスイッチFS2シリーズの購入を検討されている方向けの機能として、機能体験モードがあります。

右に示すように、「フットスイッチ」メニューから「接続せずに機能を体験してみる」を選択して下さい。

ウィンドウの上半分の左側に、赤い文字で機能体験モードに入っていることが表示されます。もう一度、「フットスイッチ」メニューをクリックすると、右に示すように、「接続せずに機能を体験してみる」にチェックが入り、機能体験モードに入っていることがわかります。

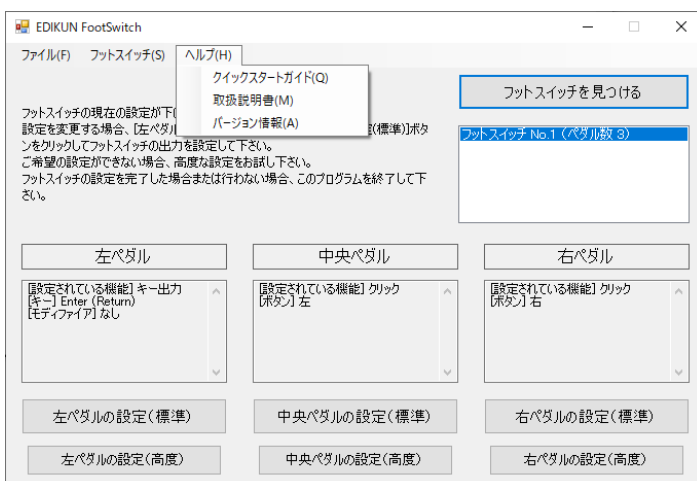
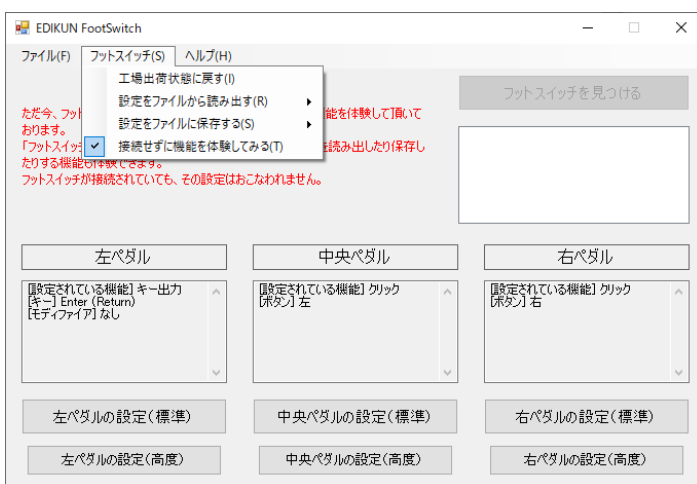
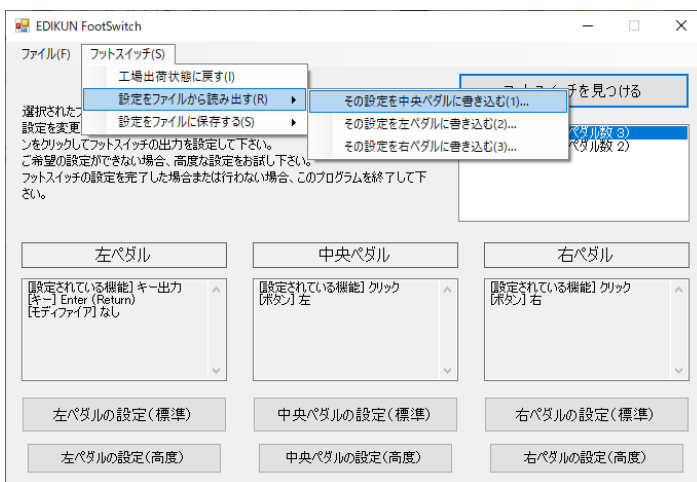
機能体験モードでは、フットスイッチを接続していない状態で、標準設定や高度設定のボタンをクリックすることができるようになり、標準設定や高度設定を体験することができます。工場出荷状態に戻す機能、設定をテキストファイルに保存する機能、設定をテキストファイルから読み出す機能も使うことができます。

なお、フットスイッチが接続されている状態で体験モードに入った場合、そのフットスイッチへ設定を書き込むことはしません。

機能体験モードから抜けるには、チェックが入っている「接続せずに機能を体験してみる」をクリックします。すると、機能体験モードから抜け、「接続せずに機能を体験してみる」のチェックは消えます。

(8) 「ヘルプ」メニューをクリックすると、右に示すように、3つのメニューアイテム「クイックスタートガイド」、「取扱説明書」、「バージョン情報」を選ぶ状態になります。これらを選ぶと、前者2つではダウンロード元のURL(インターネットのアドレス)が表示され、「バージョン情報」ではWindowsアプリのバージョンが表示されます。

(9) メインウィンドウを閉じてこのアプリを終了するには、「ファイル」メニューから「終



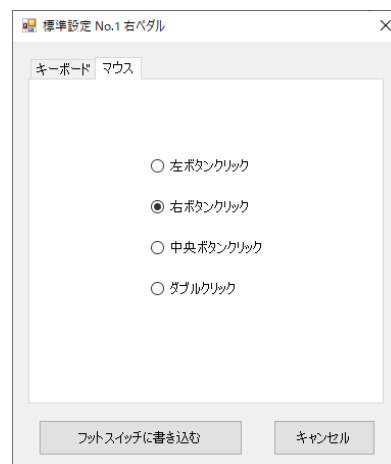
了」を選択するか、ウィンドウ右上の閉じるボタン([X]ボタン)をクリックして下さい。

D. 標準設定

(1) メインウィンドウで、例えば[右ペダルの設定(標準)]ボタンをクリックすると、右に示す標準設定ウィンドウが表示されます。

このウィンドウ内に最初に表示される内容は、フットスイッチのメモリに記憶されているものです。例えば、右のように表示された場合、「マウスのクリックを出力、クリックの内容は右ボタン」という内容がメモリに記憶されています。

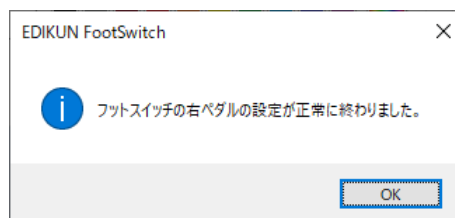
なお、ウィンドウのタイトル(一番上の部分)に表示されている「No.1」は、2台以上のフットスイッチが接続されている場合に、それらを区別するための番号です。フットスイッチが1台だけ接続されている場合、この番号は表示されません。



(2) 標準設定ウィンドウで選択を行った後、[フットスイッチに書き込む]ボタンをクリックすると、選択した内容がフットスイッチのメモリに書き込まれます。パソコン側ではなく、フットスイッチ側に書き込まれるため、別のパソコン(Macを含む)でも設定した機能が使えます。

メモリへの書き込みが正常に完了すると、右に示すメッセージが表示され、設定が正常に終わったことが伝えられます。ペダルが複数ある機種FS2P2～FS2P5の場合、どのペダルの設定なのかも表示されます。

メッセージを確認したら、[OK]ボタンをクリックして下さい。メインウィンドウに戻ります。他のペダルを設定する必要がなければ、メインウィンドウを閉じてこのアプリを終了して下さい。



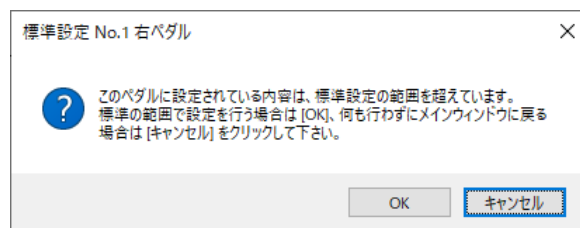
(3) 標準設定ウィンドウで[キャンセル]ボタンをクリックすると、標準設定ウィンドウが閉じられ、メインウィンドウに戻ります。この場合、フットスイッチへの設定は行われず、フットスイッチのメモリの内容は変わりません。標準設定ウィンドウの右上の閉じるボタン([X]ボタン)をクリックした場合は、[キャンセル]ボタンの場合と同じです。

(4) 標準設定では、キーボードのキーと、マウスのクリックを設定することができます。これらは、[キーボード]タブと[マウス]タブをクリックすることにより、選択することができます。

キーボードでは、日本語Windowsで使う標準的なキーを設定することができます。モディファイア(Ctrlキー、Shiftキー、Altキー、Windowsキー)を付加することもできます。

マウスでは、左ボタン、右ボタン、中央ボタン(中ボタン)のクリックと、左ボタンのダブルクリックを設定することができます。

(5) なお、高度設定(取扱説明書ご参照)でしか設定できない内容が対応するペダルに設定されているときに、標準設定ボタンをクリックすると、右に示すメッセージが表示されます。対応するペダルのメモリを標準の範囲のものに書き換える場合は[OK]ボタンをクリックして下さい。何も行わずにメインウィンドウに戻るには[キャンセル]ボタンをクリックして下さい。



ここで[OK]ボタンをクリックしても、[フットスイッチに書き込む]ボタンをクリックするまでは、フットスイッチ内のメモリは変更されません。

D-1. キーボードのキーの設定

(1) [キーボード]タブをクリックすると、標準設定ウィンドウは例えば右に示すようになります。ウィンドウ上部のリストボックスでキーを選択すると、その説明が「説明」欄に表示されます。説明が表示されないキーもあります。

標準設定における「キーボード」のキーの設定では、日本語 Windows で通常使うほとんどのものをカバーしていると思いますが、これ以外のものを使いたい場合、高度設定で「キー出力の設定」を行って下さい(取扱説明書「E-1 キー出力の設定」ご参照)。

右の例では、ラジオボタン[Ctrl, Shift, Alt, WindowsKey なし]が選択されているので、4つのチェックボックス[Ctrl]、[Shift]、[Alt]、[Windows Key]は、色が薄くなって選択できません。

(2) ラジオボタン[Ctrl, Shift, Alt, WindowsKey あり]を選択すると、標準設定ウィンドウは右に示すようになります。この例では、4つのチェックボックス[Ctrl]、[Shift]、[Alt]、[Windows Key]が1つもチェックされていないので、[フットスイッチに書き込む]ボタンは色が薄くなっています。

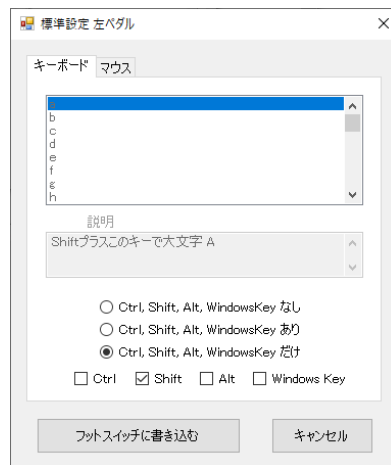
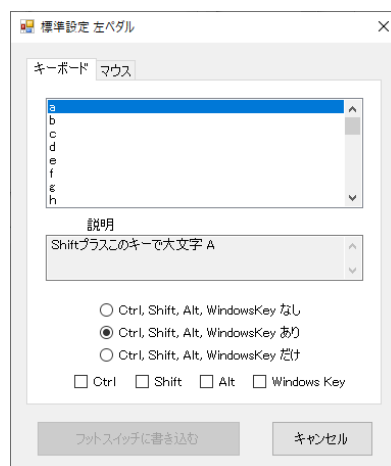
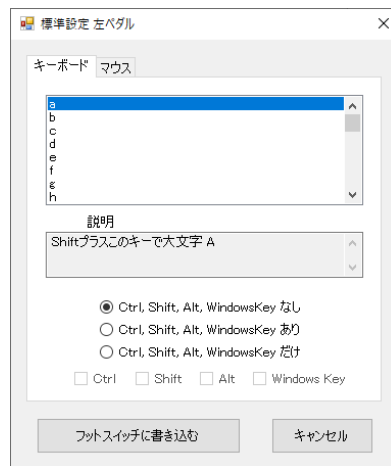
この例のように、必要な選択がすべてなされていない場合、[フットスイッチに書き込む]ボタンは色が薄くなっており、クリックすることはできません。

例えば、Shift + a で大文字A、Ctrl + c でコピー、Ctrl + v で貼り付けを設定することができます。

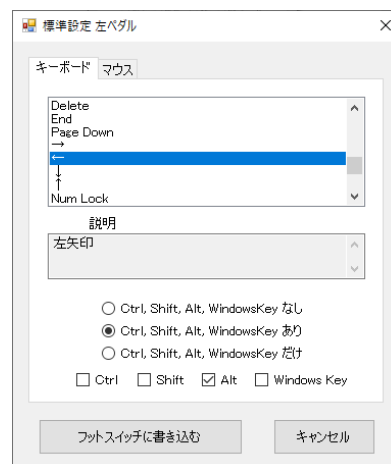
(3) ラジオボタン[Ctrl, Shift, Alt, WindowsKey だけ]を選択すると、標準設定ウィンドウは右に示すようになります。この図の場合、さらにチェックボックス[Shift]が選択されています。フットスイッチからキー出力はされないため、ウィンドウ上部のキーのリストボックスは、色が薄くなって選択できない状態です。

この場合は、Ctrlキーだけ押した状態、Shiftキーだけ押した状態、あるいは、CtrlキーとAltキーを押した状態などを作り出すことができます。例えば、フットスイッチからShiftキーを出力し、キーボードで[A]キーを押せば、大文字のAになります。

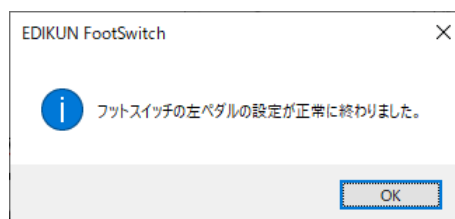
(4) なお、Macは2つのUSBデバイスからの入力を組み合わせて認識することはしません。上記の例ではMacの出力は小文字のaになります。Macで大文字Aを出力するには、[Ctrl, Shift, Alt, WindowsKey あり]を選択し、Shift + a を選んで下さい。



(5) マウスにしばしば設けられている「ブラウザの戻るボタン」は、Alt キー+左向き矢印なので、右に示すように設定すれば出力することができます。また、「ブラウザの進むボタン」は、Alt キー+右向き矢印であり、同様に出力することが可能です。



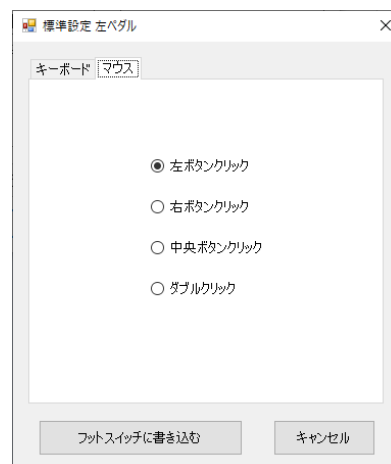
(6) [フットスイッチに書き込む]ボタンをクリックすると右のメッセージが表示され、設定が正常に終わったことが伝えられます。ペダルが複数ある機種FS2P2～FS2P5の場合、どのペダルの設定なのかも表示されます。



D-2. マウスのクリックの設定

(1) [マウス]タブをクリックすると、標準設定ウィンドウは右に示すようになります。選択されたラジオボタンに応じて、左ボタンクリック、右ボタンクリック、中央ボタン(中ボタン)クリック、または、左ボタンのダブルクリックが出力されます。

(2) [フットスイッチに書き込む]ボタンをクリックすると、「D-1 キーボードのキーの設定 (6)」と同様、右上のメッセージが表示され、設定が正常に終わったことが伝えられます。



以上

本ガイドはWindows用アプリの標準設定までを説明しています。本ガイドのデータは下記からダウンロードすることができます。

https://www.edikun.co.jp/edikun-footswitch/qsg_windows_3-3.pdf

高度設定を行う場合、下記の取扱説明書をご覧ください。

https://www.edikun.co.jp/edikun-footswitch/manual_windows_3-3.pdf