

エジクンフットスイッチFS2シリーズ クイックスタートガイド Mac用

A. はじめに

(1) 日本エルゴノミクス株式会社が開発、製造、販売しているエジクンフットスイッチ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。なお、「エジクン」は弊社の前の社名ですが、今後はフットスイッチなどのブランド名になります。

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に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、MacパソコンとWindows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が、Mac用のアプリ(アプリケーションソフトウェア)では標準設定まで行うことができます。

高度設定を行うにはWindows用のアプリを使って下さい。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。

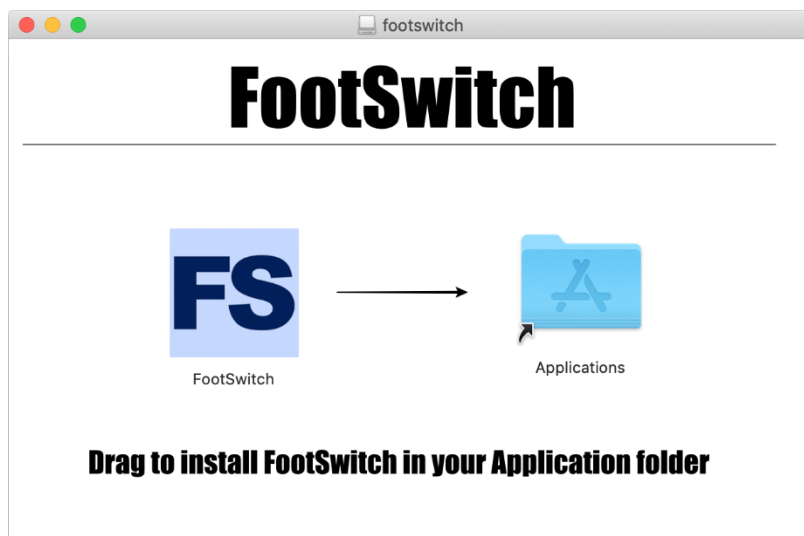
(4) このフットスイッチFS2シリーズはRoHS指令対応です。

B. アプリのダウンロードと実行

(1) Mac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、Mac用のアプリを使って行います。dmg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/footswitch.dmg>

(2) ダウンロードしたファイルを開いて下さい。右のウィンドウが表示されます。



このウィンドウの中で、FootSwitchのアイコン (FSと表示されているもの)をドラッグして、Applicationsフォルダの上に重ねて下さい。

(3) アプリケーションフォルダの中にFootSwitchアプリが入っているので、そのアプリをダブルクリックして下さい。FootSwitchアプリを開くことができた場合はそのまま進んで下さい。

(4) 下記のようなエラーメッセージが表示された場合、OKをクリックしてエラーメッセージを閉じて下さい。



続いて、「システム環境設定」→「セキュリティとプライバシー」で「このまま開く」をクリックして下さい(下記参照)。



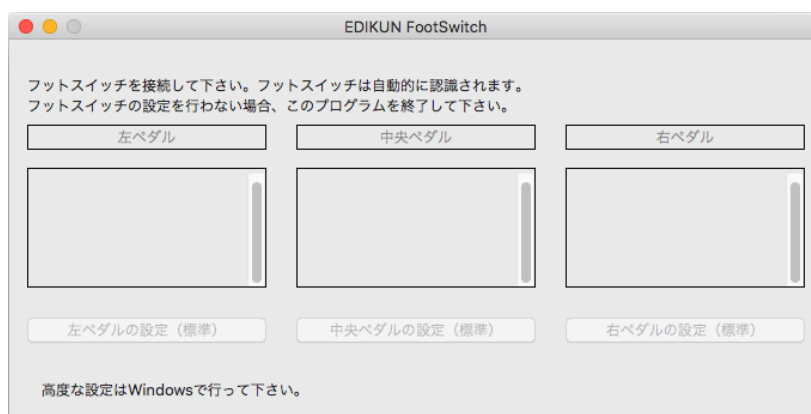
(5) 「このまま開く」をクリックしても開けない場合、下の図に示すように「ダウンロードしたアプリケーションの実行許可」を「すべてのアプリケーションを許可」に変更して下さい。変更するには、ウィンドウの下にあるカギをクリックする必要があります。



再び、アプリケーションフォルダの中のFootSwitchをダブルクリックして下さい。警告が出ますが、FootSwitchアプリが実行されます。

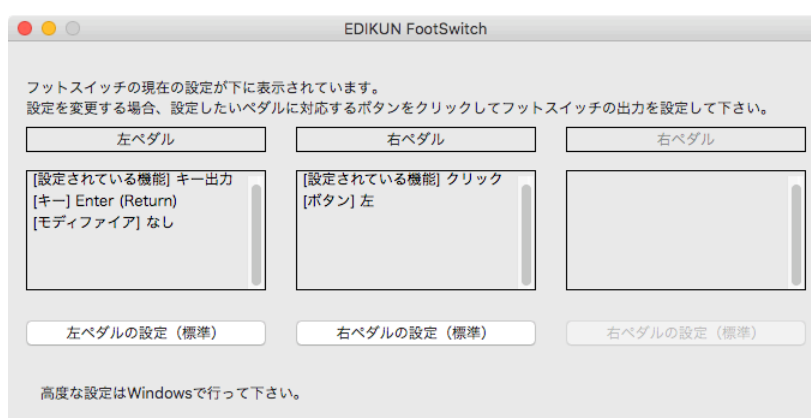
(6) FootSwitchアプリを実行すると、右に示すメインウィンドウが表示されます。

なお、以下の説明では、Mac OS のバージョンや環境の違いにより、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。



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。フットスイッチは自動的に認識され、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。



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。

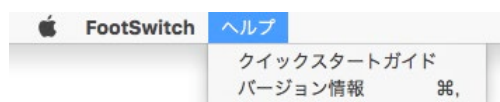
(2) 後述する方法でフットスイッチのペダルにいろいろな設定を行う(プログラミングする)ことができます。こうした設定を元に戻すには、「FootSwitch」メニューから「工場出荷状態に戻す」を選択して下さい。

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。



(3) 「ヘルプ」メニューをクリックすると、右に示すように、2つのメニューアイテム「クイックスタートガイド」、「バージョン情報」を選ぶ状態になります。これらを選ぶと、「クイックスタートガイド」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Macアプリのバージョンが表示されます。



(4) メインウィンドウを閉じてこのアプリを終了するには、「FootSwitch」メニューから「終了する」を選択するか、ウィンドウ左上の閉じる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、クリックの内容は左ボタン」という内容がメモリに記憶されています。

(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(Windows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。

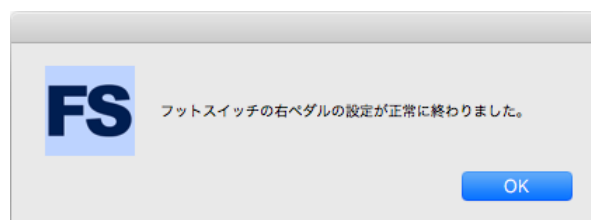
(4) 標準設定では、キーボードのキーと、マウスのクリックを設定することができます。これらは、[キーボード]タブと[マウス]タブをクリックすることにより、選択することができます。

キーボードでは、日本語Mac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(controlキー、shiftキー、optionキー、command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、Windows用アプリの高度設定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 Mac 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、Windows アプリの高度設定で「キー出力の設定」を行って下さい。

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

(2) ラジオボタン[control, shift, option, command 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[control]、[shift]、[option]、[command]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、command + c でコピー、command + 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[control, shift, option, command 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、control キーだけ押した状態、shift キーだけ押した状態、あるいは、control キーと option キーを押した状態などを作り出すことができます。

(4) ただし、Mac は2つの USB デバイスからの入力を組み合わせさせて認識することはしません。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]キーを押しても、Mac の出力は小文字の a になります。大文字の A にはなりません。



Macで大文字Aを出力するには、[control, shift, option, command あり]を選択し、shift + a を設定して下さい。

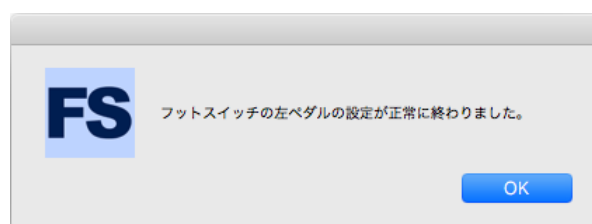
または、1つのペダルにshiftキーを設定し、同じフットスイッチの別のペダルにモディファイアなしのaキーを設定して下さい。この場合、2つのUSBデバイスではなく1つのUSBデバイスなので、shiftとaが組み合わせられて大文字のAが出力されます。

(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、command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、command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) また、Macで半角と全角を切り換えるには、Commandキー+Spaceキーを設定して下さい。



(7) [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Mac用アプリについて説明しています。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_mac_3-4.pdf

Mac用アプリでは標準設定まで行うことができます。高度設定はWindows用アプリで行うことができます。

Windows用アプリの取扱説明書は、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/manual_windows_3-4.pdf