SHARP®

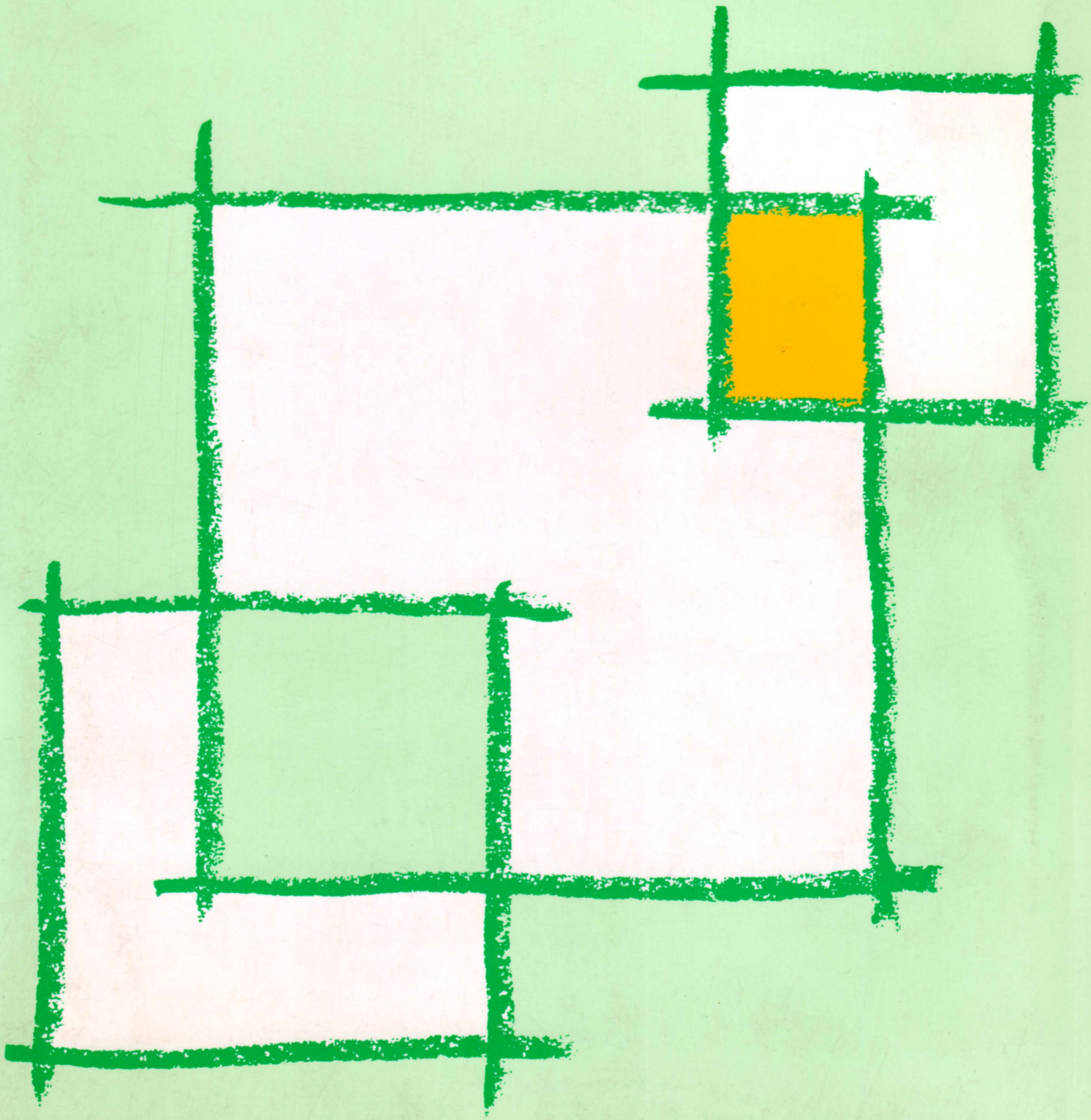
パーソナルコンピュータ

MZ-2800

形名

MZ-2861

オーナーズマニュアル



MZ-2800

オーナーズマニュアル

© 1987 SHARP CORPORATION

ご注意

(1) 本書の内容の全部、または一部を、当社に無断で転載、あるいは複製することは禁じられています。

(2) 本書の内容は改良などのため、将来、予告なく変更することがあります。

(3) 本書の内容については、万全を期して作成しておりますが、万一不可解な点や、誤り、記載もれなどお気付きの点がございましたら、もよりのお客様ご相談窓口までご連絡ください。

(4) 本機を使用したことによるお客様の損害、および逸失利益、または第三者からのいかなる請求につきましても、当社はその責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

(5) MS-DOS™は米国マイクロソフト社の登録商標です。

はじめに

このたびは、シャープパーソナルコンピュータ[MZ-2861]をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。

本機を正しくお使いいただくために、このオーナーズマニュアルをよくお読みください。

なお、このオーナーズマニュアルおよび他のマニュアルは、保証書、お客様ご相談窓口一覧表とともに、必ず保存しておいてください。万一、ご使用中にわからないことや具合の悪いことがおきたとき、きっとお役にたちます。

本書の中で「MZ-2800」と書かれているところは、すべてMZ-2861を意味しています。

もくじ

本書の読みかた …… Ⅳ
特に注意していただきたいこと …… Ⅴ

1.ようこそ! コンピュータの世界へ

1.1 コンピュータとは? …… 2
1.2 MZ-2800の特長 …… 4

2.各部の名称とその働き

2.1 付属品の確認 …… 8
2.2 各部の名称とその働き …… 9
2.3 フロッピーディスクについて …… 15

3.動かすための準備

3.1 ディスプレイをつなぐ前に …… 18
3.2 ディスプレイをつなぐ …… 19

4.MZ-2800を動かす

4.1 電源を入れる …… 24
4.2 電源を切る …… 26
4.3 ディスクのフォーマット …… 27
4.4 システムディスクのコピー …… 29

5.キーボードの使いかた

5.1 キーについて …… 32
5.2 モードの切り替え …… 33
5.3 特殊キーの使いかた …… 34
5.4 キーの特別機能 …… 44

6.付属のソフトウエアのご紹介

6.1 日本語ワードプロセッサ「書院28」 …… 46
6.2 BASIC-M28 …… 48
6.3 MS-DOS …… 56

7.かな漢字変換機能

7.1 かな漢字変換機能の特長 …… 58
7.2 入力してみましょう …… 59
7.3 スクリーンモードとメニューモード …… 66
7.4 日本語入力のしかた …… 68
7.5 学習機能 …… 82
7.6 確定結果記憶機能 …… 83
7.7 辞書を使う …… 84
7.8 外字について …… 87
7.9 付録 …… 88

8.システムの拡張

8.1 システム構成図 …… 96
8.2 拡張ボード・拡張ユニットの取り付け …… 97
8.3 周辺機器の接続 …… 105

9.2500モード …… 116

10.資料

10.1 ブロックダイアグラム …… 122
10.2 入出力コネクタ …… 123
10.3 文字コード表 …… 133
10.4 JISコード体系 …… 134
10.5 JIS第1水準漢字コード表 …… 135
10.6 JIS第2水準漢字コード表 …… 144
10.7 仕様 …… 157

11.“故障かな?”と思ったら …… 160

12.アフターサービスについて …… 166

索引 …… 168

本書の読みかた

本書は、次の各章で構成されています。

「第１章」 MZ－2800の特長について説明しています。

「第２章」 各部の名称とその働きについて説明しています。

「第３章」 ディスプレイの接続など、動かすための準備について説明しています。

「第４章」 電源のスイッチの入れかたや、ディスクのフォーマット、システムディスクのコピーについて説明しています。

「第５章」 キーボードの使いかたや機能について説明しています。

「第６章」 付属のソフトウェアについて説明しています。

「第７章」 かな漢字変換機能と、日本語入力するときの操作方法について説明しています。

「第８章」 拡張ボードや周辺機器の接続のしかた、使いかたについて説明しています。

「第９章」 2500モードについて説明しています。

「第10章」 資料としてコネクタ信号表・漢字コード表・仕様などを記載しています。

「第11章」 うまく動作しないときのために、チェック項目を記載しています。

「第12章」 アフターサービスについて説明しています。

「第13章」 用語の索引を記載しています。

特に注意していただきたいこと

設置上の注意

●次のような場所に本機を設置または保管しないでください。

・ほこりの多い場所

・湿度の高い場所

・直射日光の当たる場所や暖房器具の近く

・温度が非常に高い場所または低い場所

・振動、衝撃などを受ける場所

●キャビネットには、内部の温度上昇を防ぐために通風孔があります。風通しの悪い狭い場所に置いたり、布を掛けたりして通風孔をふさがないでください。

●しっかりと安定した水平な机(台)の上に設置してください。

電源に関する注意

●電源は一般家庭用電源(100V、50/60Hz)のコンセントを使用してください。その他のコンセントを使用すると、火災や、修理不可能な故障の原因になります。また、タコ足配線は絶対にしないでください。

●電源コードを机やイスの下に敷いたり、ものにはさんで傷を付けないようにご注意ください。電源コードに傷が付いたまま使用すると危険です。また、電源コードを抜くときは必ずプラグを持って抜いてください。

●本機をご使用にならないときは、電源スイッチを切ってください。また、電源スイッチを切ったときは5秒以上たってから、電源スイッチを入れてください。瞬時に電源スイッチを切ったり入れたりすると、本機が正常に動作しないことがあります。

使用上の注意

●本機の内部に水などの液体、クリップなどの金属物が入らないようにご注意ください。

●本機を強くたたいたり、落としたり、裏向けたりして衝撃を与えないでください。

●本機を長い間ご使用にならない場合は、必ず電源コードのプラグをコンセントから抜いてください。

操作上の注意

本機を長時間使用したり、周囲の環境や設置方法が適切でないと、目などの疲労につながることがあります。操作の際は、次の点に注意してください。

●操作する場所の明るさは、新聞を読むときの明るさ(500ルクス程度)が適切です。
明るい部分と暗い部分との差が大きいところでの使用はさけてください。

●戸外の光や照明の光がディスプレイに反射して見えるような場所へは設置しないでください。

●ディスプレイは、目の高さよりやや低くして、目から40～60cm離した位置で使用してください。

●長時間使用するときは、目の健康のため約1時間ごとに10～15分小休止して目を休ませてください。

お手入れの方法

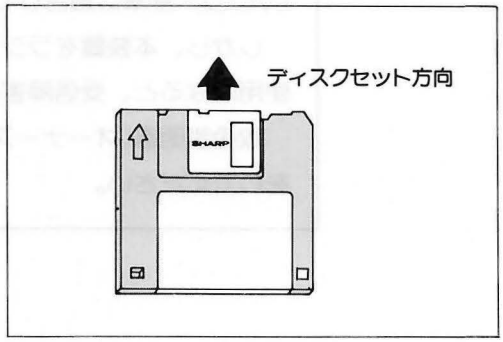
●本機のお手入れの際は、乾いたやわらかい布をご使用ください。アルコール・ベンジン・シンナーなどの揮発性の液体や、ぬれぞうきんなどを使用すると変形・変色などの原因になります。

●ディスプレイのキャビネットの表面には、プラスチック材料が多く使われています。化学ぞうきんでこすったり、長時間接触させたままにしておくと、プラスチック材料が変質したり、塗料がはげたりすることがありますのでご注意ください。

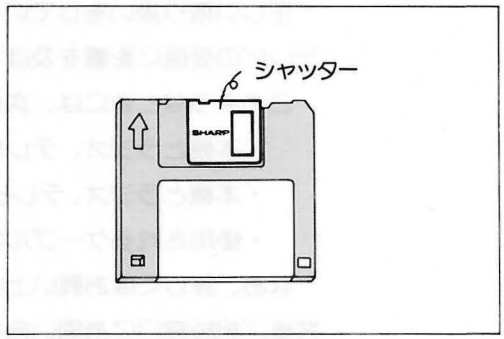
フロッピーディスク使用上の注意

本機では、「3.5インチマイクロフロッピーディスク」を使用します。
ご使用にあたって次の点に注意してください。

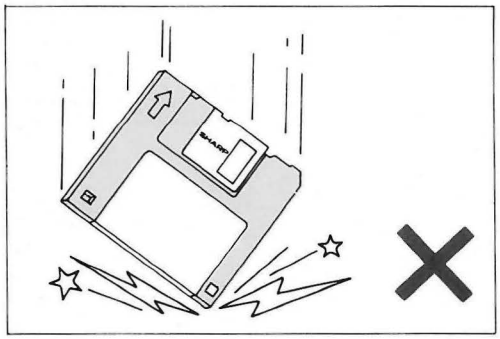
●フロッピーディスクは、必ずラベル面を上にして、決められた方向に "カチッ" と音がするまで入れてセットしてください。
ディスクが正しくセットされていないと、機器の故障あるいはディスクの破損につながる場合があります。



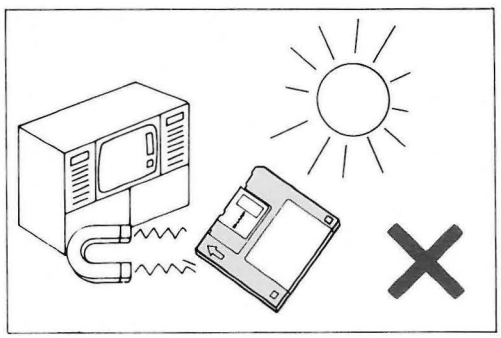
●シャッターでディスクの記録面は保護されています。
シャッターを開けて記録面に触れることは絶対にやめてください。
保存されているデータが壊れることがあります。



●落としたり、強い衝撃を与えないでください。
また、ディスクの上にものを載せたり、ディスクを曲げたりしないでください。
ディスクの破損につながります。



●磁気を発生するもの(磁石、スピーカなど)には絶対に近づけないでください。
また、直射日光の当たる場所、暖房器具の近くなどには置かないでください。
保存されているデータが壊れることがあります。



この装置は、第二種情報装置（住宅地域またはその隣接した地域において使用されるべき情報装置）で住宅地域での電波障害防止を目的とした情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）基準に適合しております。

しかし、本装置をラジオ、テレビジョン受信機に近接してご使用になると、受信障害の原因となることがあります。

取扱説明書（オーナーズマニュアル）に従って正しい取り扱いをしてください。

正しい取り扱いをしている場合でも、電波の状況によりラジオやテレビの受信に影響を及ぼすことがあります。

このようなときには、次の点にご注意ください。

・本機とラジオ、テレビを十分に離してご使用ください。

・本機とラジオ、テレビを別のコンセントに接続してください。

・使用されるケーブルは、指定のものをご使用ください。

なお、詳しくはお買い上げの販売店または、もよりのシャープお客様ご相談窓口にお問い合わせください。

第1章

ようこそ！コンピュータの世界へ

1.1 コンピュータとは？

1.2 MZ-2800の特長

1.1——コンピュータとは？

コンピュータとは何をする機械ですか？　こう聞かれたらあなたはどう答えるでしょうか。テレビや冷蔵庫であれば用途が決まっていますが、コンピュータの場合は用途が決まっていないのが特長です。

コンピュータは、そのままでは何もすることができません。使う人が、知識と情報や手順を与えてやる必要があります。

コンピュータの機械のことを**ハードウェア**、知識・情報・手順などのことを**ソフトウェア**と呼びます。ソフトウエアは、文字として書いたり、信号として扱うことはできますが、具体的な形としてはないものです。音楽カセットを例にすると、カセットテープがハードウエアであり、録音されている音楽がソフトウエアにあたります。

コンピュータは、このハードウエアとソフトウエアがそろって、初めて何かをすることができます。ハードウエアによって最大の能力が決まり、ソフトウエアによって用途が決まります。ハードウエアの性能がよくても、ソフトウエアの能力が低ければ、そのソフトウエアの能力の範囲でしか使用できません。ソフトウエアによって、すばらしい機械にもつまらない機械にもなります。コンピュータにとっては、ハードウエアとソフトウエアのどちらも同じように重要です。

ハードウエアについて

コンピュータは、機械として次のようなことができます。

- 計算や比較、判断などがはやく正確にできる
- 多量のデータを扱うことができる
- 文字や図形を表示または印字したり、音を出すことができる
- 他の機械をコントロールすることができる

ただし、コンピュータ本体だけでこれらのことがすべてできるわけではありません。たとえば、表示するにはディスプレイ、印字するにはプリンタを接続します。コンピュータに接続するものを**周辺機器**と呼びます。コンピュータをどのような用途に使うかによって、必要な周辺機器を接続します。

ソフトウエアについて

ソフトウエアは大きく2種類に分けることができます。1つはコンピュータに何かをさせるソフトウエアで、ゲームソフト、ワープロソフト、ミュージックソフト、ビジネスソフトなどいろいろあります。これを**アプリケーションソフト**と呼びます。

もう1つは、コンピュータが動作する基本となるようなソフトウエアで、これを**システムソフト**と呼びます。コンピュータや周辺機器を動かす**オペレーティングシステム（OS）**というソフトウエアや、アプリケーションソフトを作るためのソフトウエアなどがこれにあたります。

1.2——MZ-2800の特長

MZ-2800は次のような特長を持っています。

■16ビット CPU

CPUに16ビット CPU80286を採用しています。

また、数値演算プロセッサ（別売）を取り付けることにより、三角関数や指数関数などの数値演算の高速処理ができます。

■1Mバイトドライブ

両面高密度タイプ（容量約1Mバイト）のマイクロフロッピーディスクドライブを2基装備していますので、多量のデータ処理が可能です。

■大容量メモリ

標準で768Kバイトの RAMを実装しています。また、別売のボードを取り付けることにより、最大6Mバイトを増設することができます。増設したメモリは、RAMディスクとして使用可能です。

■ワープロ対応キーボード

標準装備の日本語ワードプロセッサソフトおよび、かな漢字変換機能に対応して 変 換 、 無変換 などの日本語入力用のキーを備えています。また、キー前面には日本語ワードプロセッサソフトでの機能が書かれています。

■MS－DOS™を搭載

MS－DOS™V3.1をOSとして標準装備しています。また、かな漢字変換機能（日本語入力フロントエンドプロセッサ）を持っていますので、BASIC－M28やアプリケーションソフト上で日本語ワードプロセッサと同等の入力方法・変換方法による日本語入力が可能です。

■BASIC－M28を搭載

MZ-2500シリーズのBASIC－M25の機能を拡張したBASIC－M28を標準装備しています。

■日本語ワードプロセッサを搭載

当社日本語ワードプロセッサ〝書院〟シリーズの機能を採用した日本語ワードプロセッサソフト「書院28」を標準装備しています。

また、〝書院〟シリーズ（3.5インチFD内蔵モデル）やMS－DOSアプリケーションソフトとの間でデータの利用が可能です。

■グラフィックの充実

512kバイトのビデオRAMを装備し、640×400ドットで65536色の同時表示が可能です。また、カラーパレットボード（別売）を取り付けることにより、16色モード時に4096色の中から表示している15色を瞬時に変えることができます。

■FM音源を内蔵

シンセサイザICとしてFM音源（8オクターブ3重和音）を内蔵していますので、多様な音色を作ることができます。また、SSG音源（8オクターブ3重和音）と合わせて6重和音の音楽演奏が可能です。

■2500モード装備

MZ-2500シリーズに対応した2500モードを装備しています。
2500モードに切り替えることにより、MZ-2500シリーズのソフトウェアを利用することが可能です。

第2章

各部の名称とその働き

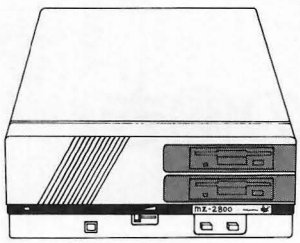
2.1 付属品の確認

2.2 各部の名称とその働き

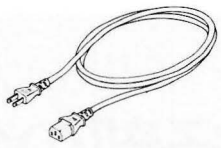
2.3 フロッピーディスクについて

2.1——付属品の確認

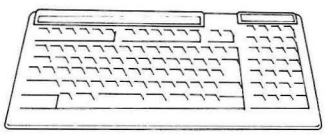
最初に、必要な付属品が入っているかどうかご確認ください。



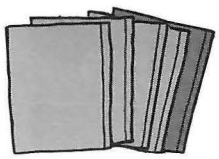
コンピュータ本体



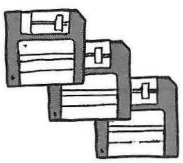
電源コード



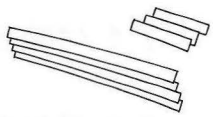
キーボード



マニュアル(5冊)
・オーナーズマニュアル（本書）
・MS－DOSマニュアル
・BASIC－M28マニュアル
・日本語ワードプロセッサマニュアル(入門編)
・日本語ワードプロセッサマニュアル(解説編)

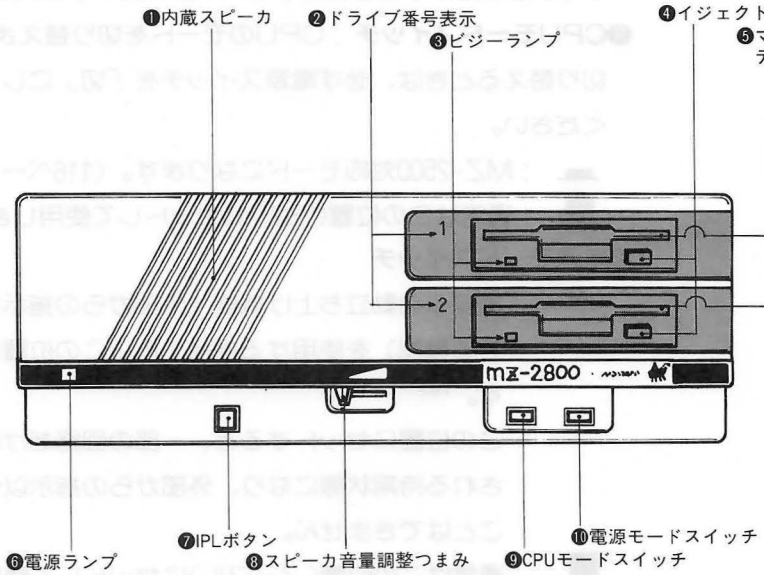


マイクロフロッピーディスク(3枚)
・MS－DOS／BASICシステムディスク
・日本語ワードプロセッサ システムディスク1
・日本語ワードプロセッサ システムディスク2



ファンクションキー用ラベル(7枚)

2.2 各部の名称とその働き



前面

❶内蔵スピーカ：この部分にスピーカが内蔵されています。

❷ドライブ番号表示：上のドライブが1番、下のドライブが2番に割り当てられています。通常は1番のドライブを基準にして使います。

❸ビジーランプ：マイクロフロッピーディスクドライブが働いているときに点灯します。このランプの点灯中は絶対にディスクを取り出さないでください。

❹イジェクトボタン：マイクロフロッピーディスクを取り出すときに押します。

❺マイクロフロッピーディスクドライブ：ここにマイクロフロッピーディスクを入れます。本機のマイクロフロッピーディスクドライブは2HD/2DD自動切り替えタイプです。

❻電源ランプ：電源スイッチが「入」のときに、通常は"緑色"に点灯します。

電源モードスイッチが「スタンバイ」にセットされているときは、待機中は"赤色"、外部から起動した後は"オレンジ色"に点灯します。

本文中の❶～⑳の番号は、この項目で使用している番号と対応しています。

❼**IPLボタン**：このボタンを押すと、電源スイッチを「入」にした直後の状態(初期状態)に戻ります。初期状態に戻ると、メモリにあるプログラムや計算結果などはすべて消えます。

❽**スピーカ音量調整つまみ**：内蔵スピーカから出る音の調整に使います。左に動かすと音量が小さく、右に動かすと大きくなります。

❾**CPUモードスイッチ**：CPUのモードを切り替えます。
切り替えるときは、必ず電源スイッチを「切」にしてから行ってください。

：MZ-2500対応モードになります。(116ページ参照)

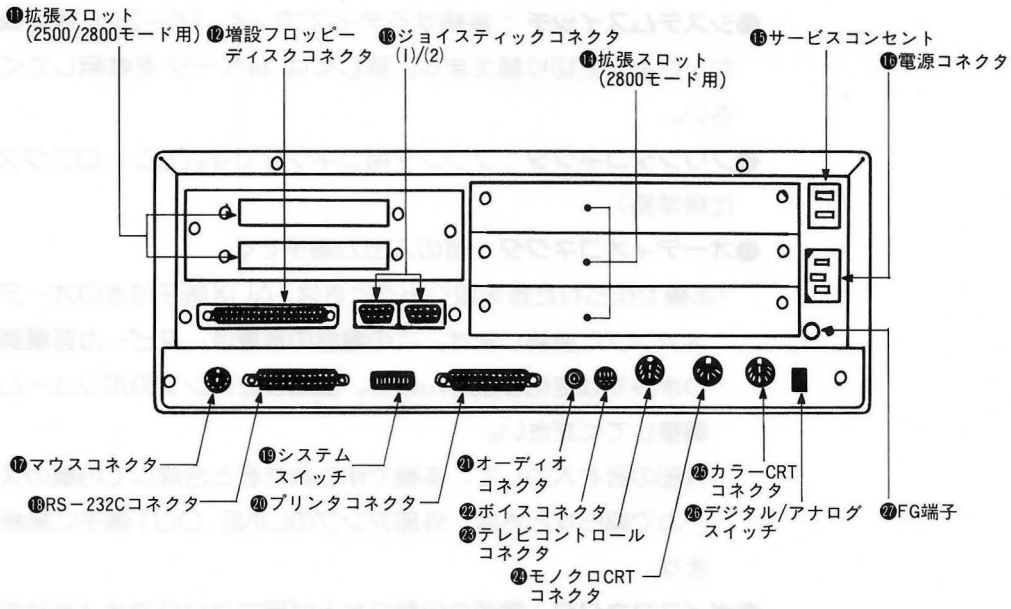
：通常はこの位置(2800)にセットして使用します。

❿**電源モードスイッチ**

：電源の自動立ち上げ機能（外部からの指示により起動させる機能）を使用する場合のみ、この位置にセットします。(注)
この位置にセットすると、一部の回路だけに電源が供給される待期状態になり、外部からの指示以外で起動することはできません。

：通常はこの位置(ノーマル)にセットして使用します。

(注) 本機能は、CPUモードスイッチの設定、ボイスコネクタの接続、および本機能対応のアプリケーションソフトのディスクを正しくセットして使用しなければ、正常動作しないだけでなく本体の電源が入ったままになることがあります。アプリケーションソフトの説明書をよく読み、正しくセットしてください。



後面

⓫拡張スロット(2500/2800モード用)：別売の拡張ユニット(MZ-1U09)を取り付け、拡張ボードを取り付けます。

⓬増設フロッピーディスクコネクタ：外部増設フロッピーディスクドライブ用コネクタです。

⓭ジョイスティックコネクタ(1)／(2)：ジョイスティック（アタリ社仕様)用コネクタです。(コネクタにはカバーが取り付けられています。)

⓮拡張スロット(2800モード用)：別売の拡張ボードを取り付けます。

⓯サービスコンセント：ディスプレイ、プリンタなどのAC100V電源(最大2A(200W)まで)をこのコンセントからとることができます。

このコンセントは電源スイッチと連動していますので、電源スイッチを「入」にすると、接続した装置の電源も「入」になり、「切」にすると「切」になります。

⓰電源コネクタ：付属の電源コードのコネクタを差し込みます。

⓱マウスコネクタ：マウス用コネクタです。

⓲RS-232Cコネクタ：RS-232Cインターフェイスを持つ周辺機器と接続するときに使います。(コネクタにはカバーが取り付けられています。)

⑲**システムスイッチ**：接続するディスプレイ、RS-232C周辺機器などによって切り替えます。詳しくは 14ページ を参照してください。

⑳**プリンタコネクタ**：プリンタ用コネクタです。(セントロニクス社仕様準拠)

㉑**オーディオコネクタ**：音の入出力端子です。

・本機で作られた音を取り出すときは、AUX端子付きのオーディオアンプに接続します。この場合の音量は、スピーカ音量調整つまみでは変化しませんので、接続したアンプのボリュームで調整してください。

・外部の音を入力して、本機で作られた音と合成して内蔵のスピーカで鳴らすときは、外部アンプのLINE OUT端子に接続します。

㉒**ボイスコネクタ**：電源の自動立ち上げ用コネクタです。(当社指定の機器以外は接続しないでください。)

㉓**テレビコントロールコネクタ**：ディスプレイテレビ(MZ-1D24)を接続したときに、テレビコントロールおよびスーパーインポーズ表示を行うためのコネクタです。

㉔**モノクロCRTコネクタ**：モノクロディスプレイ（コンポジット方式）用コネクタです。

㉕**カラーCRTコネクタ**：カラーディスプレイ(デジタルRGB(I)方式／アナログRGB方式)用コネクタです。

㉖**デジタル／アナログスイッチ**：カラーディスプレイの信号入力タイプに合わせて切り替えます。

：デジタル信号入力型ディスプレイのとき

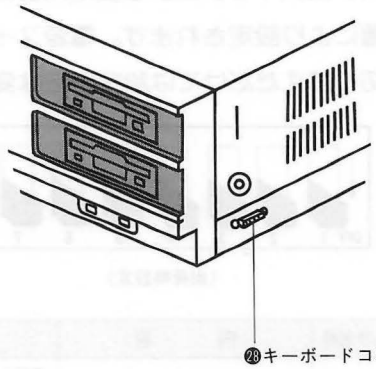
：アナログ信号入力型ディスプレイのとき

㉗**FG端子**：フレーム(キャビネット)に電気的に接続されたアース端子です。プリンタを接続するときなど、必要に応じて使用してください。

CRT

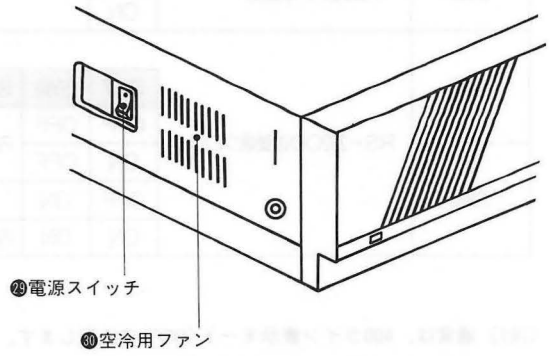
CRTとは、Cathode Ray Tube（陰極線管）を略したもので、テレビなどに使われるブラウン管のことです。これを使ったディスプレイはCRTディスプレイとも呼ばれます。

右側面



㉘キーボードコネクタ：キーボード用コネクタです。

左側面



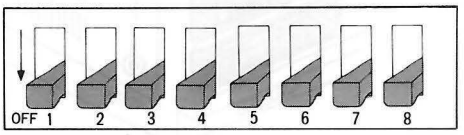
㉙電源スイッチ：このスイッチを「入」にすると電源が入ります。

㉚空冷用ファン：内部の熱を外部に出すためのファンです。この部分はふさがないようにしてください。

システムスイッチ

後面のシステムスイッチ⑲を切り替えることにより、次の内容を設定することができます。

システムスイッチによる設定内容は、起動時のシステムスイッチの位置により設定されます。電源スイッチが「入」の状態でスイッチを切り替えただけでは設定内容は変わりません。



（出荷時設定）

スイッチ名称	内　　容	設　　定		
SW1	表示モード（注1）	OFF	400ライン表示モード	◀
		ON	200ライン表示モード専用	
SW2	スーパーインポーズ表示（注2）	OFF	しない	◀
		ON	する	
SW3	〈常時OFFに設定〉	OFF	−	◀
		ON	−	
SW4	〈常時OFFに設定〉	OFF	−	◀
		ON	−	
SW5	外部増設フロッピーディスクドライブの種類（注3）	OFF	2HD(両面高密度)タイプ	◀
		ON	2D(両面倍密度)タイプ	
SW6	〈常時OFFに設定〉	OFF	−	
		ON	−	

SW7	SW8	送信クロック	受信クロック	
OFF	OFF	内部クロック	内部クロック	◀
ON	OFF			
OFF	ON	ST2	RT	
ON	ON	内部クロック		

RS−232Cの送受信クロック

◀：出荷時設定

（注1）通常は、400ライン表示モード(OFF)で使用します。
200ライン表示モード(ON)は、専用ディスプレイテレビ(MZ-1D24)でのみ使用可能です。

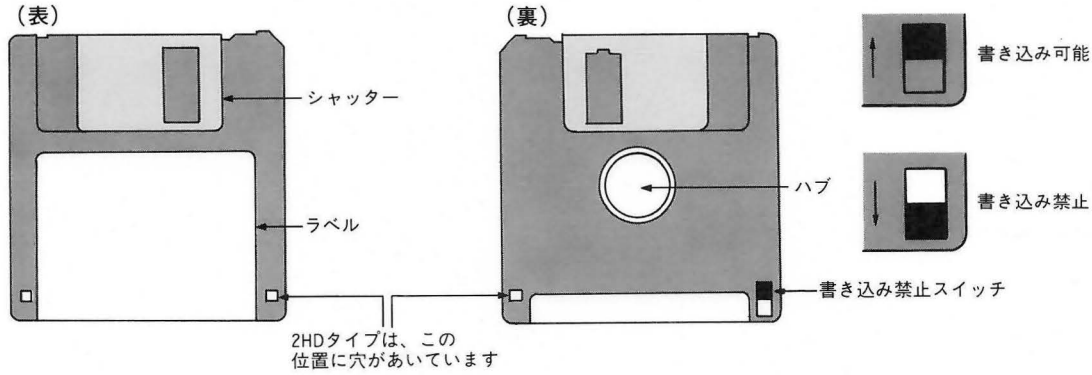
（注2）SW1がON(200ライン表示モード)のときのみ有効です。
また、スーパーインポーズ表示を行うときには専用ディスプレイテレビ(MZ-1D24)が必要です。

（注3）2HDタイプには、2HD/2DD切り替えタイプも含みます。

2.3——フロッピーディスクについて

本機で使うマイクロフロッピーディスクは、**両面高密度タイプ(2HD)**、または**両面倍密度倍トラックタイプ(2DD)**です。

容量は、2HDタイプが約1Mバイト、2DDタイプが約720Kバイト(9セクタでフォーマット時)です。



書き込み禁止スイッチ

ディスク裏面の下部には、ディスクに保存されているデータを保護するための「書き込み禁止スイッチ」が用意されています。これは、一般のカセットテープにある「ツメ」のような働きをするもので、「ツメ」により一切の録音を禁止しテープに保存されている内容が保護されるのと同じように、「書き込み禁止スイッチ」を所定の位置にセットすると、新たなデータの書き込み、あるいは保存されているデータを誤って消去してしまうことなどを防ぐことができます。

新しいディスクを使うとき

新しいディスクは、最初にフォーマットをしないと使うことができません。フォーマットのしかたについては第4章「4.3 ディスクのフォーマット」を参照してください。

第3章

動かすための準備

3.1 ディスプレイをつなぐ前に

3.2 ディスプレイをつなぐ

3.1 ディスプレイをつなぐ前に

ボードを取り付ける

下記の拡張ユニットおよび拡張用ボード(別売)を購入された場合は、あらかじめ本体に取り付けておきます。

・拡張ユニット(MZ-1U09)
・1Mバイト RAMボード(MZ-1R35)
(1Mバイト増設RAM(MZ-1R36))
・カラーパレットボード(MZ-1M10)
・数値演算プロセッサ(MZ-1M12)

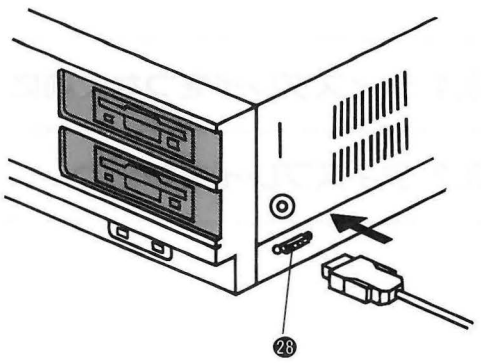
これらのボードなどの取り付けかたは、第8章「8.2 拡張ボード・拡張ユニットの取り付け」を参照してください。

接続ケーブルをつなぐ

次に、周辺機器を接続します。周辺機器にはプリンタ、マウス、ジョイスティックなどがありますが、どれから接続してもかまいません。これらの周辺機器の接続方法は、第8章「8.3 周辺機器の接続」を参照してください。

キーボードをつなぐ

キーボードから出ているケーブルのコネクタを、本体右側面の**キーボードコネクタ㉘**に差し込みます。



電源コードをつなぐ

本体の電源スイッチが「切」になっていることを確認し、付属の電源コードの一方を、本体の**電源コネクタ⑯**に差し込みます。
もう一方のコネクタ(ACプラグ)を、電源コンセントに差し込みます。(まだ電源スイッチは入れないでください。)

3. 2——ディスプレイをつなぐ

400ラインのカラーディスプレイのとき

ディスプレイが400ラインのカラーディスプレイ(MZ-1D22、MZ-1D24、MZ-1D26)の場合は、次の手順で接続します。

①本体後面の**システムスイッチ⓳**のSW1をオフにします。(次ページの表参照)

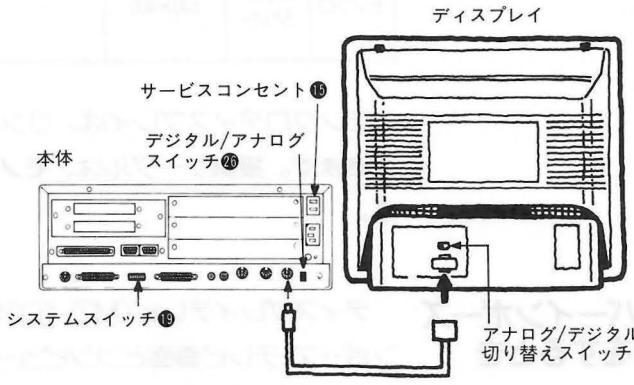
②接続ケーブルの丸型のコネクタを、本体後面の**カラーCRTコネクタ㉕**に差し込みます。溝のある方を上にして差し込みます。

③もう一方のコネクタを、ディスプレイ後面の信号入力端子に差し込みます。コネクタには方向がありますので注意してください。

④ディスプレイ後面のアナログ/デジタル切り替えスイッチを「ANALOG」にセットします。(MZ-1D26にはこのスイッチはありません。入力信号により自動的に切り替わります。)

⑤本体後面の**デジタル/アナログスイッチ㉖**を「アナログ」にセットします(ボタンが出た状態にします)。

⑥ディスプレイの電源コードのプラグを、本体後面の**サービスコンセント⓯**に差し込みます。



ディスプレイテレビ(MZ-1D24)の場合

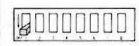
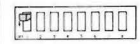
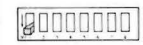
ディスプレイテレビ(MZ-1D24)を使用する場合は、2本目のケーブル(8D-8DP)を、ディスプレイおよび本体のテレビコントロールコネクタに接続することにより、ディスプレイテレビのリモートコントロール(BASICの命令による制御)やスーパーインポーズ表示ができます。

その他のディスプレイのとき

専用ディスプレイ以外のディスプレイを接続するときは、ディスプレイのタイプを確認してください。

・カラーかモノクロか
・信号の入力形式はアナログ入力型かデジタル入力型か
・640×400ドットの表示ができるか

ディスプレイのタイプに合わせて本体のスイッチを下表のように設定してください。

表示色	信号の入力形式	表示モード	デジタル/アナログスイッチ	システムスイッチ SW1	MZシリーズ ディスプレイの機種名
カラー	アナログ RGB	640×400	■		MZ-1D22, MZ-1D24, MZ-1D26
		640×200	■		MZ-1D24 (スーパーインポース表示時)
	デジタル RGB(I)	640×400	▬		MZ-1D17
モノクロ	コンポジット	640×400	–		MZ-1D10

モノクロディスプレイは、コンポジット信号入力型のものが接続できます。接続ケーブルは、**モノクロCRTコネクタ㉔**に接続します。

スーパーインポーズ表示をするとき

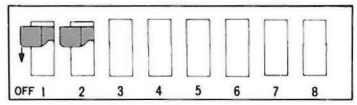
ディスプレイテレビ(MZ-1D24)を接続した場合は、スーパーインポーズ(テレビ画面とコンピュータ画面の重ね合わせ)表示をすることができます。スーパーインポーズ表示をするときは、2本目のケーブルの接続やシステムスイッチの設定が必要です。400ライン表示モードではスーパーインポーズ表示はできませんので注意してください。

・MZ-1D24に付属の接続ケーブル(8D-8DP)を、ディスプレイおよび本体のテレビコントロールコネクタに接続します。

・本体後面のシステムスイッチの設定

SW1 ：オン(200ライン表示モード)

SW2 ：オン(スーパーインポーズ表示をする)



第4章

MZ－2800を動かす

4.1 電源を入れる

4.2 電源を切る

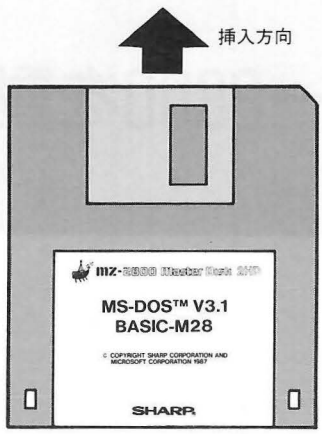
4.3 ディスクのフォーマット

4.4 システムディスクのコピー

4.1——電源を入れる

付属のMS－DOS／BASIC－M28のシステムディスクを使ってMZ－2800を動かしてみましょう。

日本語ワードプロセッサのシステムディスクを使う場合も、操作の手順は同じです。



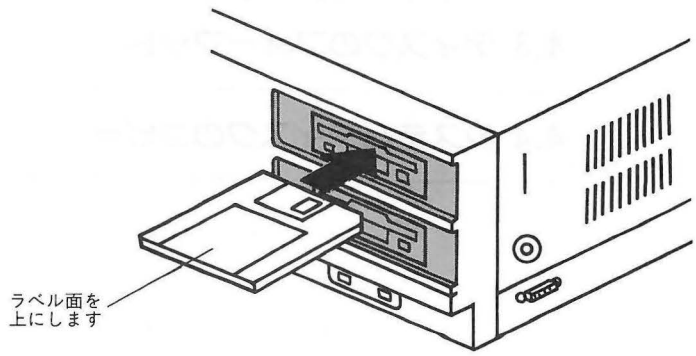
MS－DOS／BASIC－M28のシステムディスク

①ドライブにディスクが入っていないことを確認して、MZ－2800の電源スイッチを「入」にします。“システムディスクを挿入してください。”と表示されて、1番(上側)のドライブの緑色の**ビジーランプ❸**が点灯します。

②MS－DOS／BASIC－M28のシステムディスクを1番(上側)のドライブに差し込みます。“カチャン”と音がして、ディスクが出てこなくなるまで押し込みます。

通常は、1番のドライブにシステムディスクをセットして起動します。

(注)
ハードディスクドライブを使用する場合は、先にハードディスクドライブの電源を「入」にしてから、コンピュータ本体の電源を「入」にしてください。逆にすると、ハードディスクドライブが動作しないことがあります。



(注)
前面のCPUモードスイッチが「2500」にセットされているとき、および電源モードスイッチが「スタンバイ」にセットされているときは起動されません。

③ドライブの緑色のビジーランプが点滅します。
しばらくすると、画面に図のようなメッセージが表示されます。

```
SHARP MZ-2800 Personal Computer
6Z015 System Software  Version X.XX

MS-DOS version 3.10
Copyright (C) Microsoft Corp 1981-1986.  All rights reserved.

日本語入力フロントエンドプロセッサ  Version X.XX
Copyright (C) SHARP Corp. 1987

Command ﾊﾞｰｼﾞｮﾝ 3.10
現在の日付は 1987-05-01 (金) です.
日付を入力してください:
```

カーソルは、キーボードのキーを押したとき、文字が表示される位置を示しています。

④現在の日付と時刻を入力します。
例：1987年5月10日なら　87−05−10 ↵
午後2時45分なら　14：45 ↵
表示された日付・時刻でよければ、そのまま ↵ キーを押します。
⑤次のように表示されます。

```
A>
```

これでMS−DOSが動きました。
このように、MS−DOSやBASICなどを動かすことを、〝システムを起動する〟とか〝システムを立ち上げる〟といいます。

電源がオンの状態でIPLボタンを押すと、電源をオンにしたときと同じ状態になり、システムが起動されます。

2番のドライブより起動するとき

システムディスクを2番のドライブにセットして起動する場合は、次のようにします。

●電源が入った状態で、システムディスクを2番のドライブにセットし、IPLボタンを押します。

その他の起動方法、およびハードディスクドライブより起動する場合については、MS−DOSマニュアルの第10章「周辺装置のインターフェイス」の項目をお読みください。

4.2——電源を切る

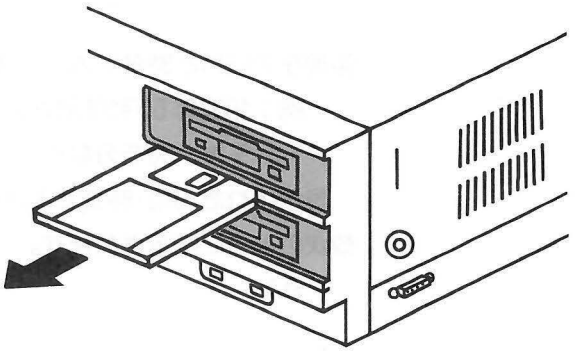
使い終わったら、次の手順で電源を「切」にしてください。

①ドライブの**ビジーランプ❸**が点灯していないのを確認します。

②ドライブの**イジェクトボタン❺**を押します。ディスクが出てきたら、ゆっくり引っ張って取り出します。

③ディスプレイおよび周辺機器の電源を「切」にします。

④MZ-2800の電源を「切」にします。



(注)ビジーランプが点灯しているときは、絶対にディスクを取り出したり、電源を切ったりしないでください。ディスクの内容が破壊されることがあります。

ハードディスクを接続しているときの注意

ハードディスクドライブの電源を「切」にする前には、ディスクヘッドを保護領域へ移動させるために、必ず次の操作をしてください。これを行わないと、ディスクヘッドによりディスク面が傷つけられる場合があります。

●MS-DOSを使用しているとき

・ドライブにMS-DOSのシステムディスクがセットされた状態で、"HDTRNS"と入力して[↵]キーを押します。

または、

・[停止]キーを押しながら、[H]キーを押します。

これらの操作を行うと、ハードディスクドライブのセレクトランプが点灯します。(すでにヘッドが保護領域にある場合は、セレクトランプは瞬時点灯します。)

(注)HDTRNS [↵] と入力する場合は、"HDTRNS.EXE"のファイルがないと実行されません。

4.3 ディスクのフォーマット

新しいディスクは必ずフォーマット(初期化)を行ってから使用します。フォーマットを行っていないディスクは使用することができません。

- **「2HDタイプ」と「2DDタイプ」のディスクでは、フォーマットを行うときの操作が異なります。必ずディスクのタイプに合わせたフォーマットを行ってください。**
- **システムディスクをコピーするためのコピー用ディスクは、「2HDタイプ」をフォーマットして使用してください。**

マイクロフロッピーディスクのフォーマット

マイクロフロッピーディスクのフォーマットは、MS-DOSのFORMATコマンドで行います。フォーマットを行うと、ディスクのデータはすべて消去されますのでご注意ください。

■2HDタイプのディスクをフォーマットする場合

①操作をまちがえるとシステムディスクの内容を破壊してしまう場合があるので、システムディスクの書き込み禁止スイッチは「書き込み禁止」にしておきます。

②MS-DOSを起動します。(24ページ「4.1 電源を入れる」参照)

③FORMAT B：[↵]と入力します。

次のように表示されます。

新しいディスクをドライブB:に差し込み,
準備できれば<CR>キーを押してください.

④フォーマットするディスクの書き込み禁止スイッチを書き込み可能にし、2番のドライブに入れて、[↵]キーを押します。

⑤次のように表示され、フォーマットが行われます。

フォーマット中です.(XX:XX)

⑥フォーマットが終了すると次のように表示されます。

ディスクのボリュームラベルを入力してください.
漢字<全角>は5文字, 英数字<半角>は11文字まで入力できます.
必要なければ<CR>キーを押してください.

ボリュームラベル:

・ボリュームラベルとはディスク１枚ずつに付ける名前のことで、ディスクの識別に用います。（詳しくはMS−DOSマニュアルを参照してください。）

⑦ ↵ キーを押すと次のように表示されます。

別のディスクをフォーマットしますか<Y／N>?

他のディスクを続いてフォーマットするときは Y ↵ と入力し、FORMAT コマンドを終了する場合は N ↵ を入力します。

■2DDタイプのディスクをフォーマットする場合

2DDタイプのディスクをフォーマットする場合は、③のところで

FORMAT　B：　／9 ↵

と入力してください。

④以降の操作は、2HDタイプの場合と同じです。

ハードディスクのフォーマット

ハードディスクのフォーマットをするときは、MS－DOSのHDFORMATコマンドで行います。詳しくは、MS－DOSマニュアルのHDFORMATの項を参照してください。

4.4——システムディスクのコピー

付属のシステムディスクは1枚ずつしかありません。データが壊れたりすると使えなくなりますので、内容を別のディスクにコピーします。通常はコピーした方のディスクを使用し、付属していたシステムディスクは大切に保管しておきます。システムディスクのほかにも、大切なプログラムやデータのディスクはコピーしておくようにしましょう。

ディスクのコピーは、MS−DOSの**DISKCOPY**コマンドで行います。

(注)システムディスクをコピーするためのディスクは必ず2HDタイプを使用してください。2DDタイプは使用できません。

システムディスクのコピー用にディスク(2HDタイプ)を3枚用意して、あらかじめフォーマットしておいてください。

①操作をまちがえるとディスクの内容を破壊してしまう場合があるので、3枚のシステムディスクの書き込み禁止スイッチは「書き込み禁止」にしておきます。

②MS−DOSを起動します。(24ページ「4.1 電源を入れる」参照)

③**DISKCOPY A: B:** [↵] と入力します。

次のように表示されます。

送り側のディスクをドライブA:に挿入してください.
受け側のディスクをドライブB:に挿入してください.
準備ができたらどれかキーを押してください.

④1番のドライブにMS−DOS／BASIC−M28のシステムディスク、2番のドライブにフォーマット済みのディスクを入れます

⑤任意のキーを押すと次のように表示され、コピーが始まります。

コピー中...

⑥コピーが終了すると、次のように表示されます。

コピー中... コピーは完了しました.
別のディスクをコピーしますか<Y／N>?

これで、MS−DOS／BASIC−M28のシステムディスクの内容が、2番のドライブに入っているディスクにコピーされました。

ディスク用ラベルに「MS−DOS／BASIC−M28 システムディスク」と記入し、いまコピーしたディスクに貼っておきます

付属のシステムディスクは3枚ありますから、他のシステムディスクもコピーしておきます。

コピーが終わったとき(⑥のとき)に Y キーを押すと③と同じメッセージが表示されます。同じ手順でコピーを行いますが、④のところで別のシステムディスクとコピー用のディスクに入れ替える必要があります。

3枚のシステムディスクのコピーが終わったら N キーを押してDISKCOPYコマンドを終了します。

第5章

キーボードの使いかた

5.1 キーについて

5.2 モードの切り替え

5.3 特殊キーの使いかた

5.4 キーの特別機能

5.1—キーについて

この章ではBASIC－M28を起動したときのキーの使いかたについて説明します。

・漢字入力モードでのキーの使いかたについては、第7章「かな漢字変換機能」をお読みください。

・MS－DOSや日本語ワードプロセッサのソフトを使う場合のキーの使いかたは、そのソフトウェアのマニュアルをお読みください。

・市販のソフトウェアを使用する場合には、そのソフトウェアの説明書をお読みください。

キーの種類

キーの働きにより大きく分けると、次の2種類になります。

●キャラクタを入力するキー

文字や記号(キャラクタ)を入力するキーです。

キーの色は白色です。

●特殊な働きをするキー

キーのモードを切り替えたり、特殊な命令を出したりするキーです。キーの色はグレーです。

スペースキーを押すと、カーソルの位置に1文字分の空白(スペース)が入力されます。もしカーソルの位置にすでにキャラクタがあると、そのキャラクタは消えます。

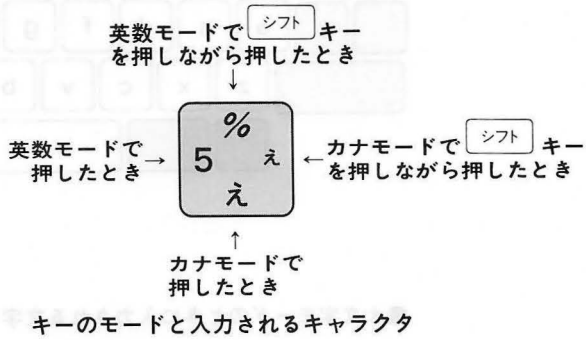
キーの前面に黒色と緑色で書かれている言葉や記号(例：分野別、4倍角、☆など)は、日本語ワードプロセッサのソフトを使うときの働きです。

MS－DOSやBASIC－M28を使用中は関係ありません。

5.2——モードの切り替え

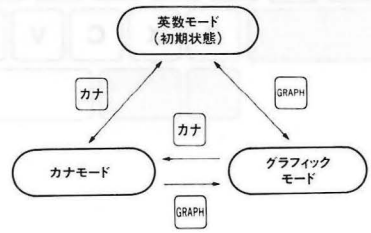
キャラクタを入力するキーは、モードを切り替えることで入力できるキャラクタが変わります。

たとえば、[5 % え]のキーでは「5」、「%」、「エ」、「え」が入力できます。また、キーの表面には書かれていないグラフィックキャラクタを入力することもできます。(37ページ参照)



キーのモードと入力されるキャラクタ

BASICを起動したときの初期状態は、英数モード(小文字モード)です。それぞれのモードに切り替えるには、次のキーを押します。



現在、どのモードになっているかは画面のカーソルの形で知ることができます。

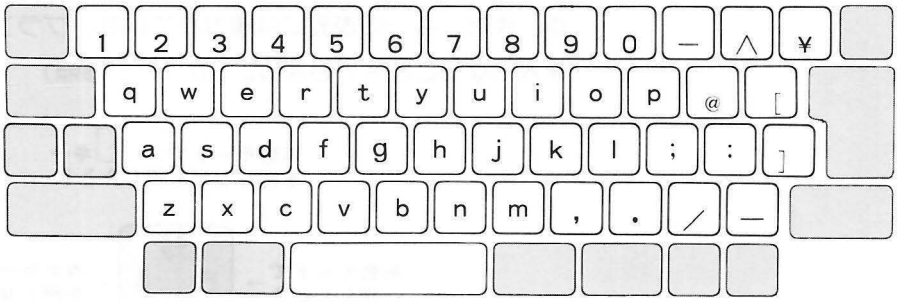
カーソルの形	モード
▒	英数モード(小文字モード)
■	英数モード(大文字モード)
●	カナモード
◆	グラフィックモード

英数モード

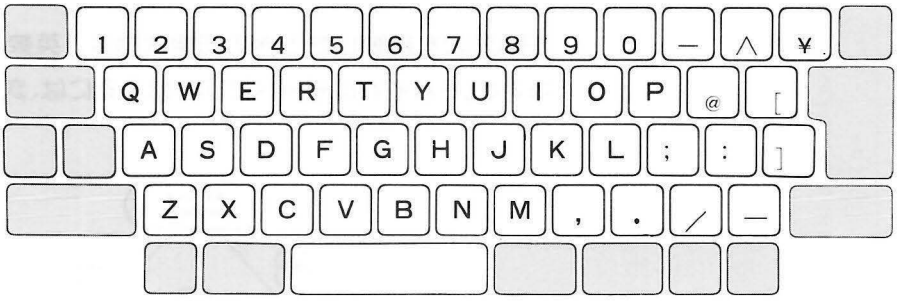
英数モードで入力できるキャラクタは図のようになっています。

ロック キーを押すと大文字モードになり、もういちど ロック キーを押すと小文字モードに戻ります。また、 シフト キーを押している間は大文字・小文字モードが反転します。

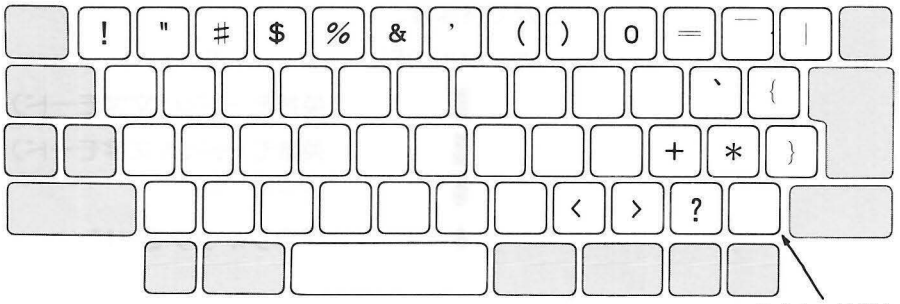
●小文字モードのときに入力される文字



●大文字モードのときに入力される文字



● シフト キーを押しながら押したときに入力される文字



⇨文字の書いていないキーは、大文字・小文字モードが反転された文字が入力されます。

カナモード

英数モード、またはグラフィックモードのとき、[カナ]キーを押すとカナモードになります(もういちど[カナ]キーを押すと英数モードに戻ります)。

このモードで気をつけることは、濁点(゛)と半濁点(゜)です。カタカナの「バ」や「パ」は1文字ですが、カナモードでは1文字の「バ」や「パ」のキャラクタはありません。したがって「ハ」に続いて「゛」、「ハ」に続いて「゜」というように入力します。

また、長音(例：ロード)の「ー」は[ー]キーで入力します。

JIS配列と50音順配列

カナキーはJIS配列になっていて、キーの表面にはJIS配列のときのカナが書かれています。

BASICの場合は、命令によって50音順配列に切り替えることもできます。

50音順配列にするとき：init "KB:1" [↵]と入力します

JIS配列にするとき　：init "KB:0" [↵]と入力します

それぞれのキーを押したときに入力されるキャラクタは、次ページの図を見てください。

JIS配列

●JIS配列で シフト キーを押しながら押したときに入力される文字

⇨文字の書いていないキーは、シフト キーが押されていないときと同じ文字が入力されます。

50音順配列

●50音順配列で シフト キーを押しながら押したときに入力される文字

⇨文字の書いていないキーは、シフト キーが押されていないときと同じ文字が入力されます。

グラフィックモード

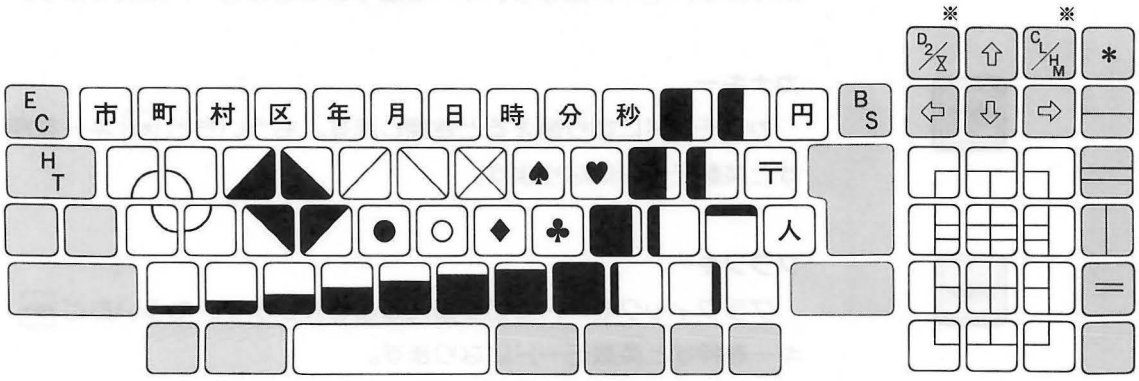
英数モード、またはカナモードのとき GRAPH キーを押すとグラフィックモードになります(もういちど GRAPH キーを押すと英数モードに戻ります)。

文字コードを発生する特殊キーを押したときは、そのコードに対応するキャラクタが表示されます。(例: ESC キーを押すとEが表示されます)

なお、グラフィックモードで入力する「市」などは半角文字のため、全角文字として扱うことはできません。

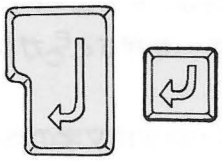
(注)文字画面の行数が20行に設定されているときは罫線の上下はつながりません。

●グラフィックモードのときに入力される文字・記号



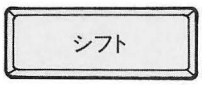
※そのまま押したときは、が、シフトキーを押しながら押したときは、がそれぞれ表示されます。

5.3——特殊キーの使いかた



リターンキー

キャリッジリターンキー、CRキーなどとも呼ばれます。キー入力した内容をコンピュータに伝えるためのキーです。このキーを押すと、カーソルは次の行の先頭に移動します。テンキー部にある[↵]キーも同じ働きをします。



シフトキー

シフトモードにするとき押します。

英数大文字モードを一時的に英数小文字モードにする、また逆に英数小文字モードを一時的に英数大文字モードにするときや、カナキーを使い分けるときなどに使います。[シフト]キーを押している間だけシフトモードになり、キーを離すともとのモードに戻ります。

カナキー

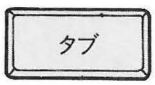
カナモードに切り替えるとき押します。もういちど[カナ]キーを押すと英数モードになります。

グラフキー

グラフィックモードに切り替えるとき押します。もういちど[GRAPH]キーを押すと英数モードになります。

ロックキー

英数モードの小文字入力モードを大文字入力モードに切り替えるとき押します。もういちど[ロック]キーを押すと小文字入力モードに戻ります。



タブキー

カーソルを水平方向に次のタブ位置まで移動させるキーです。BASICでは8文字ごとにタブ位置が設定されています。

エスケープキー

漢字入力モードで、変換を取り消すときなどに押します。

コントロールキー

他のキーと組み合わせて使うことによって、特別な処理を行うことができます。たとえばBASICでは コント ロール ＋ A （ コント ロール キーを押しながら A キーを押す）ならインサートモードになります。

バックスペースキー

このキーを押すとカーソルの左側の文字が削除され、カーソルおよびカーソルの右側の文字は左に移動します。キーを押しまちがえたときに、入力をとり消すのに便利です。

挿入／抹消キー

●挿入

シフト キーを押しながらこのキーを押すと、カーソルの位置に空白を挿入します。カーソルの右側の文字は右に移動します。

●抹消

このキーを押すとカーソルの位置の文字が削除され、カーソルの右側の文字は左に移動します。

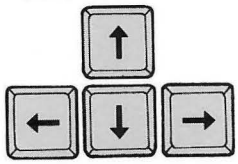
クリア／ホームキー

●クリア

シフト キーを押しながらこのキーを押すと、画面が消されるとともに、カーソルはホーム位置（画面の左上）に移動します。

●ホーム

このキーを押すとカーソルはホーム位置に移動します。



カーソルキー

これらのキーを押すと矢印の方向にカーソルが移動します。

停止キー

このキーを押すとプログラムの実行やリスト表示が中断されます。再開は、いずれかのキーを押します。

シフト キーを押しながらこのキーを押すと、実行停止になります。

ヘルプキー

BASICでは、割り込み処理をするキーとして使うことができます。

ソフトウェアによっては、このキーを押すと、ソフトウェアの説明が表示されるものもあります。

コピーキー

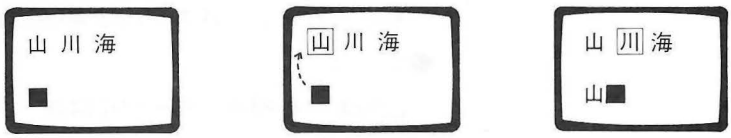
BASICでは、画面に表示されている文字を別の位置にコピーするのに使います。

①コピー先(コピーした文字を表示したい位置)にカーソルを移動し コピー キーを押します。カーソルの位置が青色になります。

②コピー元(コピーしたい文字の位置)に点滅しているカーソルを移動します。

③ キーを押すとカーソルが点滅している位置の文字が、青色のカーソルの位置にコピーされます。コピー機能を解除するときは、 キー、カーソルキー以外の任意のキーを押します。

2行以上を連続してコピーすると、コピー先の行は1つの連続した行として扱われます。



① コピー キーを押す　②カーソルを動かす　③ キーを押すとコピーされる

●ハードコピー

次のキー操作によりプリンタに対するハードコピー(画面コピー)ができます。

[コントロール] + [コピー]

ハードコピーをするときは、あらかじめプリンタの準備をしてからキーを操作してください。

画面にはテキスト画面とグラフィック画面がありますが、ハードコピーされる画面はMS−DOSの**SETUP**コマンドで設定されている画面です。SETUPコマンドについてはMS−DOSマニュアルを参照してください。

(注)
MS−DOSのINITIAL.TXTファイルの中でハードコピーを禁止している場合は、ハードコピーはできません。また、BASICでグラフィック画面を65536色モードに設定している場合、または文字画面を40桁モード2画面重ね合せに設定しているときもハードコピーはできません。

アルゴキー

BASICでは、このキーは使用しません。使用するソフトウェアの説明書をお読みください。

アルゴは、パーソナルコンピュータMZシリーズのシンボルマークで、ギリシャ神話に出てくる勇者が乗った船の名前からとられています。

変換キー

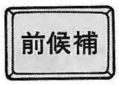
[コントロール] キーを押しながらこのキーを押すと、漢字入力モード(メニューモード)になります。漢字入力モードを解除するときも、もういちど同じ操作をします。(第7章の「かな漢字変換機能」参照)

また、漢字入力モードや日本語ワードプロセッサソフトで、入力したひらがなを漢字に変換する、または次候補を呼び出すときに押します。

無変換キー

[コントロール] キーを押しながらこのキーを押すと、漢字入力モード(スクリーンモード)になります。漢字入力モードを解除するときも、もういちど同じ操作をします。(第7章の「かな漢字変換機能」参照)

また、漢字入力モードや日本語ワードプロセッサソフトで、入力した文字を変換せずに入力するときに押します。



前候補キー

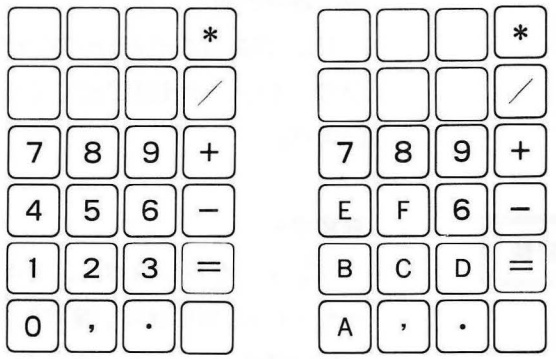
漢字入力モードや日本語ワードプロセッサソフトで、前候補を呼び出すときに押します。

取消キー

漢字入力モードや日本語ワードプロセッサソフトで、変換を取り消すときに押します。

テンキー

テンキー(ten key)はその名の通り、0から9までの10個の数字のキーを中心にまとめられています。これらのキーは英数モード・カナモードのどちらにも関係なく、独立してキャラクタを入力することができます。また、[シフト]キーを押しながら[0]～[5]のキーを押すことによりA～Fのキャラクタを入力することができます。



[シフト]キーを押しながら押したときに入力される文字

デファイナブルファンクションキー

ユーザーが自由に定義できるキーで、[F1]～[F10]の10個あります。[シフト]キーと同時に押すことにより20通りに使い分けられます。BASICで定義をするにはkey命令を使います。BASICの起動時には、自動的に定義されます。(BASIC－M28マニュアル参照)

[F1] [F2] [F3] [F4] [F5]　[F6] [F7] [F8] [F9] [F10]

BASICの初期設定の内容や日本語ワードプロセッサでの機能を書いたラベル(下図)が同梱されていますので、キーの上にセットしておくと便利です。透明のカバーをはずして、ラベルをセットしてください。

BASIC－M28用ラベル

シフト	save "	auto＊	init "	list	goto		init"CRT:,,,0"	troff	key	chdir "	step	M28
	load	auto	console	list	run		init"CRT:,,,2"	tron	klist	files	cont	

日本語ワードプロセッサ「書院$_{28}$」用ラベル

シフト	JIS	シフトJIS	外字	部首	音訓	手続き	区点	記号	欧文			書院28
機能	登録	呼出	停止	再開	一時呼出		開始/終了	判断				

このほか、何も書かれていないラベルが2枚同梱されています。

スペシャルファンクションキー

漢字入力モードや日本語ワードプロセッサソフトで、モードを切り替えたり、入力した文字をひらがなやカタカナに変換したりするときに押します。

SF1 SF2 SF3 SF4

漢字入力モードおよび日本語ワードプロセッサでの機能を書いたラベル(下図)が同梱されていますので、キーの上にセットしておくと便利です。透明のカバーをはずして、ラベルをセットしてください。

漢字入力モード／日本語ワードプロセッサ「書院$_{28}$」用ラベル

ひらがな変換	カタカナ変換	機能	
ひらがな	カタカナ	英数	全角/半角

このほか、何も書かれていなラベルが 2 枚同梱されています。

5.4——キーの特別機能

オートリピート

キャラクタを入力するキーと特殊キーの一部には、オートリピート機能がついています。これは、キーを押したままにしているとそのキーが連続して入力される機能です。ためしに、いずれかのキーを押したままにしてみてください。

BASICではrepeat文の設定でリピート速度を変更する、またはリピートしなくすることもできます。

ロールオーバー

あるキーを押した状態で次のキーを押しても、新しいキーの入力を受け付けることができます。これをロールオーバー機能といい、速いキー入力も可能です。

特殊キーのコード

特殊キーに対応する文字コードは次のようになっています。なお、表にない特殊キーには対応する文字コードはありません。

キー	文字コード	キー	文字コード
後退	&H08	ESC	&H1B
タブ	&H09	→	&H1C
クリア ホーム	&H0B	←	&H1D
シフト + クリア ホーム	&H0C	↑	&H1E
,	&H0D	↓	&H1F
挿入 抹消	&H7F	（スペースキー）	&H20
シフト + 挿入 抹消	&H12		

第6章

付属のソフトウェアのご紹介

6.1 日本語ワードプロセッサ「書院28」

6.2 BASIC−M28

6.3 MS−DOS

6.1 日本語ワードプロセッサ「書院28」

ここでは、日本語ワードプロセッサ「書院28」についてご紹介します。
詳しくは、日本語ワードプロセッサマニュアルをお読みください。

1. 日本語ワードプロセッサとは

日本語ワードプロセッサ(ワープロ)とは、文書を作成するための機械です。ワープロは、文書を作成するのに便利ないろいろな機能を持っています。

ワープロの一般的な機能としては次のものがあります。

・入力した文書を画面に表示する。
・画面上で文書の編集(訂正、削除、追加など)ができる。
・簡単に必要な枚数だけ印刷(プリント)ができる。
・作成した文書をディスクに保存しておくことができる。

2. 日本語ワードプロセッサ「書院28」の特長

付属の日本語ワードプロセッサ「書院28」により、本機をワープロ専用機として使うことができます。

「書院28」はワープロ専用機並みの機能を持っており、その主な特長は次のとおりです。

■まとめて変換できる連文節変換

一度に複数の文節(最大4文節)を入力して、まとめて変換できるので、効率よく入力ができます。

■豊富な文字種

全角、半角、倍角、4倍角、上つき文字、下つき文字、ルビと使える文字の種類が豊富です。

■縦書きの文書作成可能

横書きの文書だけでなく、縦書きの文書も作成することができます。

■日本語ワードプロセッサ“書院”シリーズの文書利用可能

日本語ワードプロセッサ“書院”のWD−600シリーズ、WD−5000シリーズで作成した文書を、「書院28」で利用することができます。また、逆に「書院28」で作成した文書を“書院”シリーズで利用することもできます。（ただし、図形、カルク、グラフを含む文書は利用できません。）

■他のソフトウェアとのデータ共有化

「書院28」で作成した文書ファイルをアスキーファイルに変換することにより、他のアプリケーションソフトで活用することができます。また、文書の中に、BASIC−M28で作ったファイルなどを付け加えることも可能です。

6.2 BASIC−M28

ここでは、BASIC−M28についてご紹介します。
詳しくは、BASIC−M28マニュアルをお読みください。

1. BASICとは

コンピュータに何かをさせようとするとき、あらかじめ与えておく一定の手順をプログラムといいます。そしてこのプログラムを作成することをプログラミングといいます。
プログラムはいろいろな言葉(プログラミング言語)で書きますが、最終的にはコンピュータが理解できる言葉(機械語)に変換されてコンピュータに伝えられます。

コンピュータは電気的な情報の有 / 無で動きます。これを“1”と“0”に置き換えてプログラムを与えるのが最も原始的な方法で、これを機械語といいます。機械語によって作成されたプログラムはオブジェクトプログラムと呼ばれます。

また、この機械語による命令を人間が連想しやすい記号(ニモニック：mnemonic)にしたのがアセンブリ言語です。アセンブリ言語によるプログラムはアセンブラによって機械語に変換されます。なお、アセンブリ言語のようなコンピュータ寄りのものを低水準言語といいます。

これに対して、コンピュータに与える命令が人間にとってわかりやすい形のプログラミング言語を高水準言語といい、BASIC(ベーシック)のほかにPASCAL、FORTRAN、COBOL、LOGOなど、いろいろなものが普及しています。

BASICはインタープリタ(interpreter：翻訳)型の言語で、与えられたプログラムをステップごとに解釈してCPUに伝えます。もしまちがったところがあればそのステップで誤りを指摘するため、初心者にもプログラムのまちがいがわかりやすく、訂正(デバッグ)もしやすい、使いやすい言語といわれています。

また、BASICの命令はprint、goto、if〜thenなどのやさしい英語が使われているので親しみやすく、多くのパーソナルコンピュータでBASICを採用しています。

2. BASIC－M28の特長

BASIC－M28は、BASIC－M25(MZ－2500シリーズ用)を拡張したもので、本機のハードウェアおよびMS－DOSの機能が生かされています。BASIC－M25との互換性については、BASIC－M28マニュアルを参照してください。

■日本語処理

BASIC上で、日本語を扱うことができます。また、漢字の入力には、MS－DOSでサポートされているかな漢字変換機能を利用することができ、簡単に入力することができます。

■階層ディレクトリ

MS－DOSでサポートされるディレクトリの階層構造(木構造)をBASICでも利用できます。そのため、ファイルの管理を効率よく行うことができます。

■強力なグラフィック命令

ワールド座標とスクリーン座標を扱うwindow、viewなどの命令、グラフィック画面に文字を描くsymbol命令、グラフィック画面の内容を配列変数に読み込んだり再現するget@、put@命令、グラフィック画面の内容をファイルに記録したり再現するgsave、gload命令など、便利で強力なグラフィック命令を持っています。

■多彩なカラー表現

65,536色の中から自由に色を選んで、1ドット単位で色を付けることができます。また、16色モードでは、画面に表示した16色の色をcolor＝命令で瞬時に変えることもできます。

さらに、別売のカラーパレットボード(MZ－1M10)の使用により、4096色の中から15色を選んで表示し、瞬時に色を変えられます。(16色モード時)

■豊富な音楽演奏機能

SSG音源(3チャンネル)とFM音源(3チャンネル)の合計6パートでの音楽演奏が可能です。特に、FM音源をコントロールすることにより、多様な音色を作り出すことが可能です。

■PCG機能

漢字コード表にない漢字や記号のパターンをPCGと呼ばれるメモリに設定する機能があり、設定したパターンは通常の文字と同じように使うことが可能です。

■ディスプレイテレビ制御とスーパーインポーズ表示

ディスプレイテレビ(MZ−1D24)を接続した場合に、音量、チャンネルなどの制御ができます。また、テレビ映像とコンピュータ画面の重ね表示(スーパーインポーズ)が可能です。

■MS−DOSへの移行

child命令により、現在のBASICの状態を離れることなく、MS−DOSのコマンドを実行することができます。

MS−DOSのコマンド実行後、制御をBASICに戻し、処理を続けることができます。

3. BASIC−M28を動かす

それでは、簡単にBASIC−M28を使ってみましょう。

MS−DOSを起動し(第4章「4.1 電源を入れる」参照)、続いて basic ↵ と入力してBASIC−M28を起動してください。(↵ は ↵ キーを押すことを表します。)

まず最初に、次のように入力してみてください。

```
print  2 + 3 ↵
```

(注)
コンピュータの四則演算の記号
+ (加算)
− (減算)
* (乗算)
／ (除算)

5が表示されましたね。これは2+3を計算して、その結果を表示する(print)ように命令したからです。最後に押した ↵ キーは「命令を実行しなさい」とコンピュータに指示しています。ですから、最後の ↵ キーを押さなければコンピュータは何も実行しません。このように ↵ キーを押して命令を直接実行するモードをダイレクトモードといいます。

ダイレクトモードで入力した内容は、画面から消えると呼び戻すことができず、またフロッピーディスクに記録することもできません。何回も使うためには、次のように行番号をつけて入力します。(これがプログラムです。)

```
10  cls ↵
20  print  2 +3 ↵
30  end ↵
```

最初に数字が入力されると、これは行番号だと判断され、すぐには実行せずにメモリに記憶していきます。このプログラムを実行するには

```
run ↵
```

と入力してください。画面が消去され5が表示されます(clsは画面の文字を消す、endはプログラムを終える命令です)。

行番号のついたプログラムはメモリに記憶されているので、何回でも実行することができます。ためしに、もう1度run ↵ と入力してみてください(run ↵ と入力してプログラムを実行させることを、プログラムを走らせるともいいます)。

メモリに記憶されているプログラムを見たいときは

```
list ↵
```

と入力します。プログラムが行番号の順に並べられて表示されます。

変数を使う

このプログラムを少し変えてみましょう。次のように入力してください。

```
15  input X ↵
20  print X/3 ↵
```

続いてlist ↵ と入力してください。プログラムは次のようになりました。

```
10  cls
15  input X
20  print X/3
30  end
```

行番号20のように、すでにプログラムの中で使用しているのと同じ行番号で入力すると、後から入力した内容に書き換わります。

ここでrun ↵ と入力してください。

?が表示されてカーソルが点滅します。10 ↵ と入力してください。10÷3の結果3.3333333が表示されます。

このプログラムで使っているXが変数と呼ばれるものです。

行番号15のinputはキーボードからの数値の入力を受け付ける命令です。プログラムを実行すると、この命令のところでキーボードからの入力があるまで待ち続け、数値を入力して↵キーを押すとXという変数(メモリ)に入力された数値を入れます。行番号20ではXという変数に入っている数値を3で割った結果を表示します。

変数の名前は、好きな名前を付けることができます。(詳しくはBASIC-M28マニュアルを参照してください。)

プログラムを消す

いま入力したプログラムはメモリに記憶されています。新しいプログラムを入力するときは、前のプログラムと混ざってしまわないように

```
new ↵
```

と入力してください。こうすると、メモリに記憶されていたプログラムはすべて消えます。list ↵ と入力して確認してみてください。("Ok"だけが表示されます。)

次のプログラムを入力してください。

```
10  KEI= 0 ↵
20  for I= 1  to 100 ↵
30  KEI=KEI+I ↵
40  print KEI ↵
50  next I ↵
60  end ↵
```

このプログラムは1～100までの合計を計算して表示するプログラムです。

行番号20、50のfor～nextはくり返しを制御する命令です。最初はIが1の状態で行番号50まで実行し、また行番号20に戻り、Iが2になって再び行番号50まで実行します。これをIが100になるまでくり返します。

合計を求める変数としてKEIが使われています。KEIの内容は、最初に行番号10で0に設定され、Iが1のときKEI=KEI+Iで1になります。次にIが2になるとKEI=KEI+Iで3というように合計されていきます。合計した結果は、行番号40で表示されます。

(注)BASICでは代入の記号として"="を使います。たとえば、変数Aに3を入れるときはA=3と書きます。

run ↵ と入力するとプログラムが実行されます。プログラムを途中で止めたい場合は、シフト キーを押しながら 停止 キーを押します。

エラーについて

プログラムを実行したときに、どこかがまちがっていればプログラムが止まり、どの行にどのようなエラー(誤り)があるのかも表示されます。

たとえば、いまの合計を求めるプログラムで行番号40をまちがって40 priny KEIと入力したとすると「syntax error in 40」と表示されます。これは、行番号40に文法上の誤りがあることを表しています。これをエラーメッセージといいます。エラーメッセージには、他にもいろいろありますのでBASIC-M28マニュアルを参照してください。

誤りがあるときでも、行番号40をprint KEOと入力したような場合はエラーは発生せず、0ばかり表示されます。このように、まちがっていてもエラーが発生しない場合もあります。

プログラムを記録する

入力したプログラムはメモリに記憶されますが、コンピュータの電源を切ると消えてしまいます。1〜100までの合計を計算するプログラムをフロッピーディスクに記録してみましょう。記録するディスクはあらかじめフォーマットしておいてください。

プログラムをフロッピーディスクに記録するときには名前を付けます。これをファイル名といいます。ファイル名は「A」のように1文字でもかまいませんが、なるべく内容がわかるような名前にしておくと後で便利です。(詳しくはBASIC-M28マニュアルを参照してください。)

ここでは、ファイル名としてgoukeiを使うことにします。

次のように入力すると、コンピュータ本体のメモリ上にあるプログラムが1番のドライブ(上側)に入っているフロッピーディスクに記録されます。(装置名“A:”は省略しています。)

```
save "goukei" ↵
```

2番のドライブ(下側)に入っているフロッピーディスクに記録する場合は、save "B：goukei" ↵ と入力します。

次に

```
files ↵
```

と入力してください。(2番のドライブの場合はfiles "B：" ↵)

1番のドライブのディスクに記録されているファイルの一覧が表示されますので、"goukei"というファイルが記録されているか確認してください。

こうして記録しておけば、ディスクからプログラムを読み込んで再び実行することができます。

ディスクに記録したプログラムを読み込むときは

```
load "goukei" ↵
```

と入力してください。(2番のドライブの場合はload "B：goukei" ↵)

これでディスクに記録されているプログラムが、コンピュータ本体のメモリ上に読み込まれます。このとき、コンピュータ本体のメモリ上に何かプログラムがあれば、そのプログラムは消えてしまいます。プログラムを実行させるときはrun ↵ と入力します。

短い説明でしたが、プログラムとはどのようなものか少しはおわかりいただけたと思います。

最後に2つのプログラムを書いておきますので、入力して実行してみてください。それぞれの行の入力が終わったら ↵ キーを押し、実行させるときはrun ↵ と入力します。

・円を描くプログラム

```
10 init "CRT2:640,200,16"
20 cls 3
30 *GRA
40 cls 2
50 pause 10
60 for C=1 to 15
70   circle (200+C*8,100),C*13,C
80 next C
90 pause 10
100 goto *GRA
```

プログラムを停止するときは シフト キーを押しながら 停止 キーを押します。

また、画面の表示を消すときはcls 3 ↵ と入力します。

・音を出すプログラム

```
10 play "Q8L4@0":"Q8L4@13"
20 K1$="O3FGAB-":K2$="AGL2F"
30 K3$="L4AB-O4CD":K4$="CO3B-L2AR32"
40 K5$="L4FR4FR4"
50 K6$="L8Q4FFGGAAB-B-Q8L4AGL4F"
60 play K1$:play K2$
70 play K3$;K1$:play K4$;K2$
80 play K5$:play K5$:play K6$
90 end
```

6.3 MS-DOS

本機のオペレーティングシステム（OS）はMS-DOSです。
ここでは、MS-DOSについてご紹介します。
詳しくは、MS-DOSマニュアルをお読みください。

1. MS-DOSとは

パーソナルコンピュータのシステムは、ディスクドライブやディスプレイ、キーボードを中心にマウス、プリンタなどによって構成されます。これら周辺機器やコンピュータ本体の機能を制御し、処理が効率的に行われるように管理するプログラムをオペレーティングシステム（OS）といいます。MS-DOSは、このOSの一種です。

MS-DOSは、周辺機器を管理するとともに、BASICや他の高級言語やアプリケーションプログラムも管理します。つまり、MS-DOSはソフトウェアとハードウェアの仲介役としての役割りを果たしています。したがって、MS-DOS上で動く各種のアプリケーションプログラムやFORTRAN、PASCAL、COBOLなどの言語を使うことができます。

2. MS-DOSのコマンド

MS-DOSにはコマンドがあり、メモリに常駐していて実行されるもの(内部コマンド)と、通常はディスク上にあって、必要に応じてメモリに読み込まれて実行されるもの(外部コマンド)とがあります。コマンドは、次のような機能を実行するために使用します。

- ●ファイルのコピー、比較、表示(リスト)、削除、名前の変更
- ●ディスクのフォーマット(初期化)とコピー
- ●システムプログラムやユーザーの作成したプログラムの実行
- ●ディレクトリの解析や表示
- ●日付、時刻の入力、コメントの入力
- ●周辺装置の機能のセット(設定)
- ●MS-DOSシステムファイルのコピー
- ●MS-DOSのバッチファイルの実行と停止

第7章

かな漢字変換機能

7.1 かな漢字変換機能の特長

7.2 入力してみましょう

7.3 スクリーンモードとメニューモード

7.4 日本語入力のしかた

7.5 学習機能

7.6 確定結果記憶機能

7.7 辞書を使う

7.8 外字について

7.9 付　録

7.1——かな漢字変換機能の特長

MZ－2800のMS－DOSは、漢字などの日本語の入力を行うためのかな漢字変換機能（日本語入力フロントエンドプロセッサ）を持っています。

この機能は、BASICやアプリケーションソフトで漢字を入力する際に、キーボードから入力したかなを漢字などに変換する処理を行うもので、日本語の入力操作を容易にします。

かな漢字変換機能の特長は次のとおりです。

●入力方法

入力方法は、次の8種類が用意されています。入力する文字や好みに合わせて選んでください。

半角英数字モード	入力した文字を半角英数字で表示
半角カナモード	かな入力・半角カタカナで表示
半角ローマ字カナモード	ローマ字入力・半角カタカナで表示
英数字モード	入力した文字を全角英数字で表示
ひらがなモード	かな入力・全角ひらがなで表示
カタカナモード	かな入力・全角カタカナで表示
ローマ字ひらがなモード	ローマ字入力・全角ひらがなで表示
ローマ字カタカナモード	ローマ字入力・全角カタカナで表示

また、JIS第2水準漢字などの入力に便利な、JISコード・シフトJISコード・JIS区点コードによる入力もできます。

●変換機能

入力した文字は、目的に応じてひらがな・カタカナ・全角／半角・漢字かなまじり文へ変換することができます。

漢字かなまじり文への変換は、連文節変換を採用していますので、一度に最大4文節からなる文章を入力し、一括変換することができます。

また、漢字の音読みや訓読みを入力して1文字の漢字に変換(音訓変換)することもできます。

●辞書

漢字への変換の際に参照される辞書ROMには、約9万語（複合語、人名・地名含む）が登録されています。この辞書ROMに登録されていない単語は、ユーザー辞書、または分野別辞書に登録することができます。

●学習機能

漢字かなまじり文への変換で同音異義語がある場合には、学習機能によって、どの単語が選択されたかが記憶されます。次に同じ読みで変換すると、記憶された単語が優先して表示されます。

7.2 入力してみましょう

1. 漢字入力モードに入る

コントロール ＋ 無変換 キーを押すと漢字入力モードに入ります。MS－DOSを起動した直後は、半角の英数字・記号がキー入力できる状態（半角英数字モード）です。画面の最下行にはメニューが表示されます。(カーソルが最下行にあるときは、最上行に表示されます。)

```
ひら変 カタ変 全角変 半角変 シフト  ^F7:記号          [半英数]入力
```

2. 入力操作

メニューの右端には、初期状態では“[半英数]”が表示されています。

これは、入力方法として半角英数字モードが設定されていることを表しています。

最初に、かな文字を入力してみます。SF1 キーと カナ キーを押して、半角カナモードにします。メニューの右端の表示は“[全ひら]”に変わり、メニューの左端に“K”が表示されます。

ローマ字入力もできますが、それについては「7.4 日本語入力のしかた」で説明します。

```
K ひら変 カタ変 全角変 半角変 シフト  ^F7:記号          [全ひら]入力
```

“あかるい” と入力してください。

```
あかるい
```

入力した文字は黄色で表示されます。このままの文字を入力するかどうかが「確定していない」状態なので未確定といいます。この部分はそのまま入力するだけではなく、変換をすることができます。

漢字かなまじり文にするために 変換 キーを押します。

```
明るい
```

入力した文字は変換され、青色の反転で“明るい”と表示されました。これは「変換したが、確定されていない」状態を表しています。青色の変換結果が希望どおりなので、[↵] キーを押します。

青色の部分は白い文字に変わります。

これを確定したといい、これで入力作業が完了したことになります。

入力した文字を確定させるまでの操作は「7.4 日本語入力のしかた」で説明します。

※本章では、入力した文字の画面表示を次のように表記します。

あかるい 黄色表示の文字

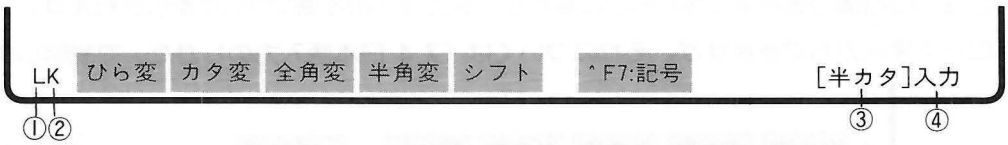
あかるい 青色表示の文字

あかるい 青色反転表示の文字

また、かな入力方式のときにカーソルの形が“▮”になる場合がありますが、本章ではすべて“▮”で表記します。

入力表示モードの表示

画面下の入力表示モードの表示は、次のモードを表しています。



① [ロック] キー状態

[ロック] キーの状態を表示します。

L： [ロック] キーオン（“L”が表示されていないときは [ロック] キーオフ）

②かな文字入力方式

かな文字入力方式の状態を表示します。

K：かな入力方式

R：ローマ字入力方式

③入力表示モード

入力表示モードの状態を表示します。

かな入力方式がローマ字入力方式のときは、[　　]の中が反転表示になります。

- **半**：半角表示
- **全**：全角表示

- **英数**：英数字表示
- **ひら**：ひらがな表示
- **カタ**：カタカナ表示

④現在の状態

現在の状態を表示します。

- **入力**：入力が可能
- **変更**：入力表示モード変更中（ コントロール ＋ F1 ）
- **環境**：動作環境を変更中（ コントロール ＋ F2 ）
- **記号**：記号入力操作中
- **コード**：コード入力操作中
- **登録**：辞書登録操作中
- **連文**：かな漢字変換（連文節変換）操作中
- **分野**：分野別辞書で変換操作中
- **音訓**：音訓変換操作中

3. 入力をまちがえたとき

入力を誤った場合は、←、→、後退、挿入 抹消 キーなどを使って次のように修正します。変換した後の確定した状態でも、これらのキーの使いかたは同じです。

1．違う文字を入力したとき（訂正）

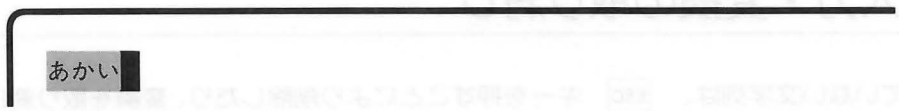
“あかるい”と入力するつもりで“あかるく”と入力してしまったとします。

① 後退 キーを押して、誤って入力した文字を削除します。

②“い”を入力します。

2．文字を挿入するとき

“あかるい”と入力するつもりで“あかい”と入力してしまったとします。



① ← キーを押して、“い”のところ（文字を挿入したいところの次の文字）にカーソルを移動します。

②“る”を入力します。

3．文字を削除するとき

“あかるい”と入力するつもりで“ああかるい”と入力してしまったとします。

① ← キーを押して、“あ”のところ（削除したい文字のところ）にカーソルを移動します。

② 挿入 抹消 キーを押します。

また、 後退 キーを使っても削除することができます。

① ← キーを押して、“か”のところ（削除したい文字の１つ右）にカーソルを移動します。

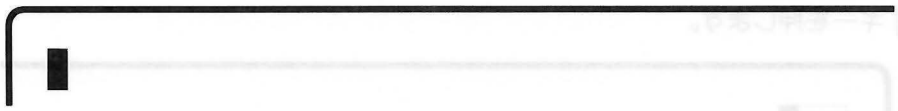
② 後退 キーを押します。

4. 入力・変換の取り消し

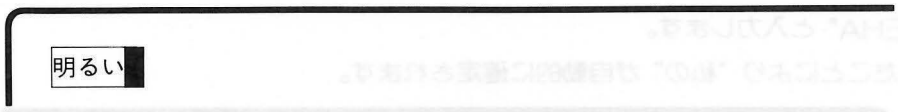
確定していない文字列は、 ESC キーを押すことにより削除したり、変換を取り消したりすることができます。

■入力直後の取り消し

ESC キーを押すと、入力文字が削除されます。



■変換後の取り消し

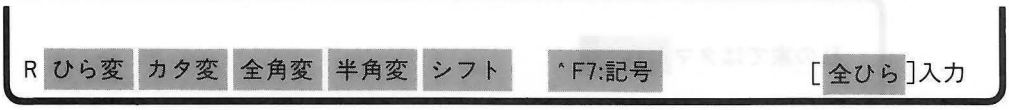


ESC キーを押すと、入力直後の状態に戻ります。

5. 文章を入力してみよう

ここで、文章を入力してみましょう。学習機能によって説明どおりの変換結果にならないことがありますが、そのときは、さらに 変換 キーを押すことにより説明どおりの変換結果になります。

次は、ローマ字入力で例文を入力してみます。カナ キーを押して、メニューの左端の表示を“R”にします。



〈例文〉私の家ではタマという大きな猫を飼っています。

①１文節ずつに区切って入力してみます。“WATASINO”と入力します。

② 変換 キーを押します。

希望する漢字が表示されないときは、さらに 変換 キーを押します。

③ 変換 キーを押します。

④ “IEDEHA” と入力します。

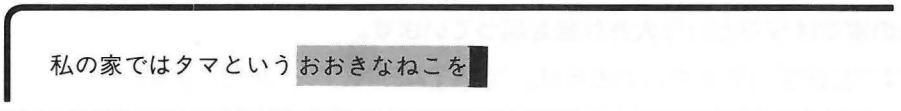
入力したことにより “私の” が自動的に確定されます。

⑤ 変換 キーを押します。(目的の漢字に変換されるまで、続けて押します。)

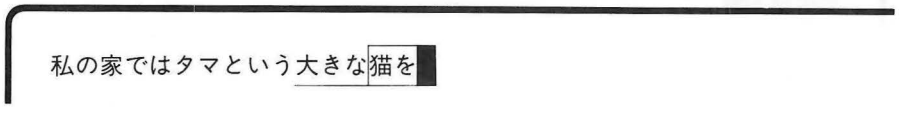
⑥ “TAMA” と入力します。続けて F2 キー（カタカナ変換）を押してカタカナに変換します。

⑦ “TOIU” と入力します。

⑧次は複数の文節を入力してみましょう。“OOKINANEKOWO” と入力します。



⑨ 変換 キーを押します。



⑩ “KATTEIMASU. ” と入力し、変換 キーを押します。
（目的の漢字に変換されるまで、続けて押します。）

私の家ではタマという大きな猫を飼っています。

⑪ ↵ キーを押します。

私の家ではタマという大きな猫を飼っています。

これで、例文が入力できました。

7.3 スクリーンモードとメニューモード

入力した文字が画面のどの位置に表示されるかによって、スクリーンモードとメニューモードの2つがあります。最初にスクリーンモードについて説明します。

1. スクリーンモード

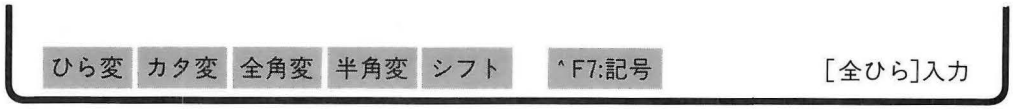
スクリーンモードは、画面上のカーソルの位置に入力した文字が表示され、その位置で変換ができます。通常はこのモードを使用するとよいでしょう。一度に入力できる最大入力文字数は、半角、全角ともに31文字です。

■操作

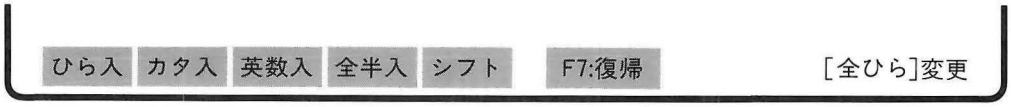
スクリーンモードに入るには、[コントロール] ＋ [無変換] を押します。

スクリーンモードを解除するときも [コントロール] ＋ [無変換] キーを押します。

画面の最下行（メニュー行）には、操作に必要なキーについての説明が表示されます。

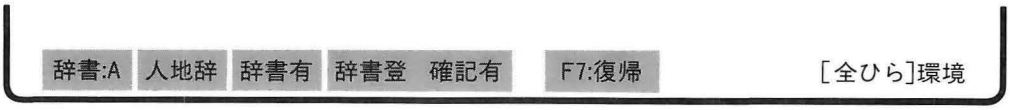


[コントロール] ＋ [F1] を押すとメニュー行は次のようになります。



メニュー行の表示をもとに戻すには [F7] キーを押します。

また、[コントロール] ＋ [F2] を押すとメニュー行は次のようになります。



2. メニューモード

入力した文字や変換した文字はメニュー行に表示され、確定すると同時に画面上のカーソル位置に表示されます。一度に入力できる最大入力文字数はスクリーンモードと同じで、半角、全角ともに31文字です。アプリケーションソフトによっては、スクリーンモードが使えないものがありますが、この場合はメニューモードを使用します。

■操作

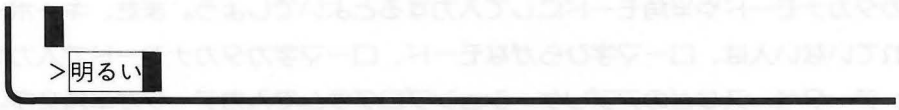
メニューモードへ入るには、[コントロール] ＋ [変換] を押します。画面は図のようになります。
メニューモードを解除するときも [コントロール] ＋ [変換] を押します。
また、スクリーンモードへ切り替える場合には [コントロール] ＋ [無変換] を押します。

[コントロール] ＋ [F1] または [コントロール] ＋ [F2] を押すと、スクリーンモードの場合と同じようにメニュー行の表示が変わります。

操作例

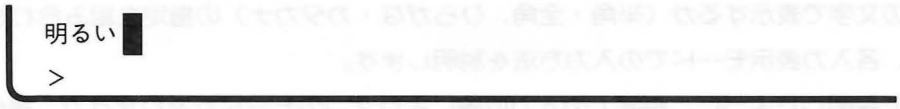
メニュー行に入力した文字が表示されます。

[変換] キーを押します。



変換されましたが、まだ確定していないのでメニュー行に表示されます。

[↵] キーを押します。



確定されたので、画面上のカーソル位置に表示されます。

7.4――日本語入力のしかた

1. 入力表示モードの操作

かな漢字変換機能には、入力・表示方法によって次の8種類の入力表示モードがあります。

半角英数字モード	入力した文字を半角英数字で表示	（A→A）
半角カナモード	かな入力・半角カタカナで表示	（あ→ｱ）
半角ローマ字カナモード	ローマ字入力・半角カタカナで表示	（A→ｱ）
英数字モード	入力した文字を全角英数字で表示	（A→A）
ひらがなモード	かな入力・全角ひらがなで表示	（あ→あ）
カタカナモード	かな入力・全角カタカナで表示	（あ→ア）
ローマ字ひらがなモード	ローマ字入力・全角ひらがなで表示	（A→あ）
ローマ字カタカナモード	ローマ字入力・全角カタカナで表示	（A→ア）

文章の入力には、ひらがなモードが適しています。カタカナや半角文字を入力するときは、一時的にカタカナモードや半角モードにして入力するとよいでしょう。また、キーボードのカナキーに慣れていない人は、ローマ字ひらがなモード、ローマ字カタカナモードで入力するとよいでしょう。データベースなどのアプリケーションプログラムで入力データが半角文字に決められているときは、半角モードで入力します。

これらのモードへの切り替えは、入力をローマ字にするかどうかと、入力した文字をどのようなタイプの文字で表示するか（半角・全角、ひらがな・カタカナ）の指定を組み合わせて行います。次に、各入力表示モードでの入力方法を説明します。

（前の項で説明したように、画面上の入力位置により2つのモードがありますが、操作はほとんど同じなのでスクリーンモードで説明します。）

(1)半角英数字モード

英数字で入力すると、半角の英数字で画面に表示されます。

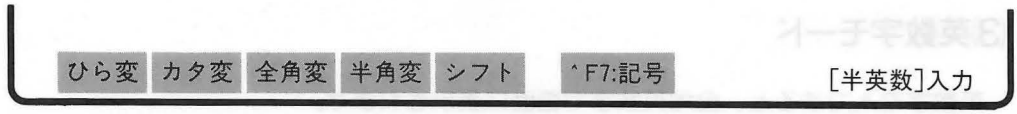
■操作

① [コントロール] ＋ [無変換] キーを押してスクリーンモードにします。

② [コントロール] ＋ [F1] を押した後、[F3] 、[F4] キーを押して半角英数字モードにします。[F7] キーを押してメニュー表示をもとに戻します。（または、直接 [SF3] 、[SF4] キーを押します。）

※ [F4] または [SF4] キーを押すごとに、半角モードと全角モードが切り替わります。

※確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が入力されている状態では、入力表示モードの切り替えはできません。画面の最下行は次のようになります。



③英数字を入力します。

たとえば“HENKANSURU”と入力すると、次のように表示されます。(大文字モード時)

④変換が不要なときは、無変換(または ↵)キーを押して“HENKANSURU”を確定し、次の入力を続けます。

⑵半角カナモード/半角ローマ字カナモード

かな、またはローマ字で入力すると、半角カタカナ文字で画面に表示されます。

■操作

① コントロール ＋ 無変換 を押してスクリーンモードにします。

② コントロール ＋ F1 を押した後、F2 、F4 キーを押して半角カナモードにします。F7 キーを押してメニュー表示をもとに戻します。(または、直接 SF2 、SF4 キーを押します。)

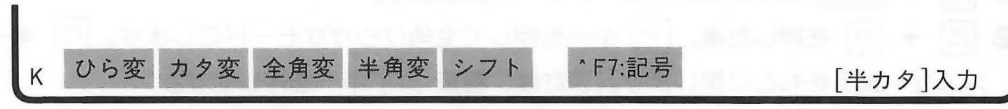
※確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が入力されている状態では、入力表示モードの切り替えはできません。

③ カナ キーを押して、かな入力方式かローマ字入力方式かを選びます。

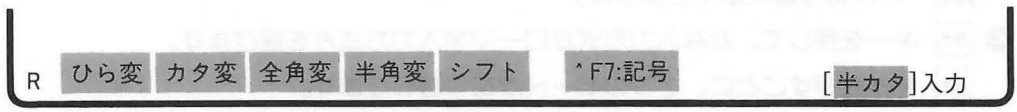
カナ キーを押すごとに、２つの入力方式が切り替わります。

画面の最下行は、次のようになります。

半角カナモード時



半角ローマ字カナモード時



④かな（ローマ字入力方式時はローマ字）を入力します。たとえば“へんかんする”（ローマ字入力方式時は“HENKANSURU”）と入力すると、次のように表示されます。

⑤変換が不要なときは、無変換 （または ↵ ）キーを押して確定し、次の入力を続けます。

⑶英数字モード

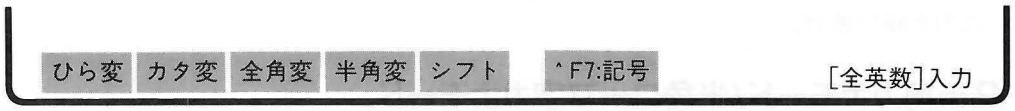
英数字で入力すると、全角英数字で画面に表示されます。

■操作

① [コントロール] ＋ [無変換] を押してスクリーンモードにします。

② [コントロール] ＋ [F1] を押した後、[F3] 、[F4] キーを押して英数字モードにします。[F7] キーを押してメニュー表示をもとに戻します。(または、直接 [SF3] 、[SF4] キーを押します。)

※確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が表示されている状態では、入力表示モードの切り替えはできません。画面の最下行は次のようになります。



③英数字を入力します。

たとえば“HENKANSURU”と入力すると、次のように表示されます。(大文字モード時)

④変換が不要なときは、[無変換] (または [↵]) キーを押して確定し、次の入力を続けます。

⑷ひらがなモード/ローマ字ひらがなモード

かな、またはローマ字で入力すると、全角ひらがな文字で画面に表示されます。

■操作

① [コントロール] ＋ [無変換] を押してスクリーンモードにします。

② [コントロール] ＋ [F1] を押した後、[F1] キーを押して全角ひらがなモードにします。[F7] キーを押してメニュー表示をもとに戻します。(または、直接 [SF1] キーを押します。)

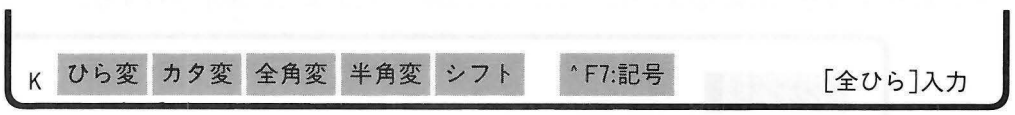
※確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が入力されている状態では、入力表示モードの切り替えはできません。

③ [カナ] キーを押して、かな入力方式かローマ字入力方式かを選びます。

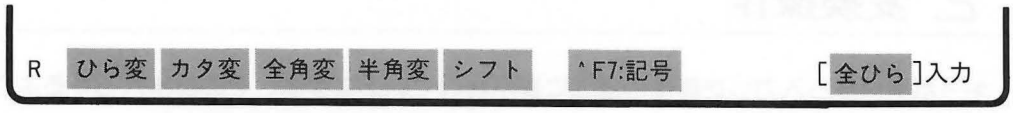
[カナ] キーを押すごとに、２つのモードが切り替わります。

画面の最下行は、次のようになります。

ひらがなモード時



ローマ字ひらがなモード時



④かな（ローマ字入力方式時はローマ字）を入力します。たとえば“へんかんする”（ローマ字入力方式時は“HENKANSURU”）と入力すると、次のように表示されます。

⑤変換が不要なときは、無変換（または ）キーを押して確定し、次の入力を続けます。

⑸カタカナモード/ローマ字カタカナモード

かな、またはローマ字で入力すると、全角カタカナ文字で画面に表示されます。

■操作

① コントロール ＋ 無変換 を押してスクリーンモードにします。

② コントロール ＋ F1 を押した後、F2 、F4 キーを押して全角カタカナモードにします。F7 キーを押してメニュー表示をもとに戻します。（または、直接 SF2 、SF4 キーを押します。）

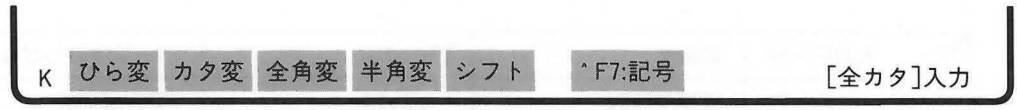
※確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が入力されている状態では、入力表示モードの切り替えはできません。

③ カナ キーを押して、かな入力方式かローマ字入力方式かを選びます。

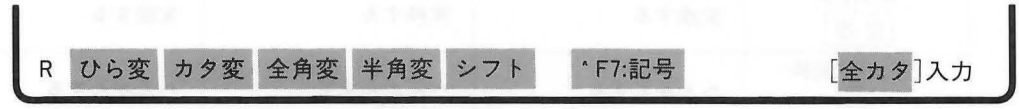
カナ キーを押すごとに、2つのモードが切り替わります。

画面の最下行は、次のようになります。

カタカナモード時



ローマ字カタカナモード時



④かな（ローマ字入力方式時はローマ字）を入力します。たとえば“へんかんする”（ローマ字入力方式時は“HENKANSURU”）と入力すると、次のように表示されます。

⑤変換が不要なときは、無変換（または ）キーを押して確定し、次の入力を続けます。

2. 変換操作

キーボードから入力した直後の画面に表示されている文字は、そのまま入力するように確定することもできますが、次のような変換をしてから入力することもできます。

変換方法	変換キー
日本語変換（漢字かなまじり）	変換
ひらがな変換	F1
カタカナ変換	F2
全角変換	F3
半角変換	F4

入力モード / 入力 / 変換 / 表示	半角英数字	半角カナ	半角ローマ字カナ
入力	HENKANSURU	へんかんする	HENKANSURU
変換 / 表示	HENKANSURU	ﾍﾝｶﾝｽﾙ	ﾍﾝｶﾝｽﾙ
漢字変換 [変換]	変換する	変換する	変換する
ひらがな変換 [F1]	へんかんする	へんかんする	へんかんする
カタカナ変換 [F2]	ヘンカンスル	ヘンカンスル	ヘンカンスル
全角変換 [F3]	HENKANSURU	ヘンカンスル	HENKANSURU
半角変換 [F4]	ﾍﾝｶﾝｽﾙ *) HENKANSURU	ﾍﾝｶﾝｽﾙ	ﾍﾝｶﾝｽﾙ *) HENKANSURU

入力モード / 入力 / 変換 / 表示	英数字	ひらがな	ローマ字ひらがな
入力	HENKANSURU	へんかんする	HENKANSURU
変換 / 表示	HENKANSURU	へんかんする	へんかんする
漢字変換 [変換]	変換する	変換する	変換する
ひらがな変換 [F1]	へんかんする	へんかんする	へんかんする
カタカナ変換 [F2]	ヘンカンスル	ヘンカンスル	ヘンカンスル
全角変換 [F3]	HENKANSURU	へんかんする	HENKANSURU
半角変換 [F4]	ﾍﾝｶﾝｽﾙ *) HENKANSURU	ﾍﾝｶﾝｽﾙ	ﾍﾝｶﾝｽﾙ *) HENKANSURU

*）全角ひらがな、全角カタカナは半角カタカナ、全角英数字は半角英数字に変換されます。

入力モード / 入力 / 変換 / 表示	カタカナ	ローマ字カタカナ
	へんかんする	HENKANSURU
	ヘンカンスル	ヘンカンスル
漢字変換 [変換]	変換する	変換する
ひらがな変換 [F1]	へんかんする	へんかんする
カタカナ変換 [F2]	ヘンカンスル	ヘンカンスル
全角変換 [F3]	ヘンカンスル	HENKANSURU
半角変換 [F4]	ﾍﾝｶﾝｽﾙ	ヘンカンスル HENKANSURU

＊）全角ひらがな、全角カタカナは半角カタカナ、全角英数字は半角英数字に変換されます。

(1)ひらがな変換

現在表示されている未確定文字列を全角ひらがな文字に変換します。

未確定文字列には、ローマ字、カナ文字、記号が混在していてもかまいません。記号は全角の記号に変換されます。

たとえば、半角英数字モードで“NANDESUKA?”と入力します。

続いて、[F1]キー（ひらがな変換）を押すと、次のように変換されます。

※漢字変換操作中の文字列に対しては、[ESC]キーにより入力時の状態(黄色表示)に戻してから、ひらがな変換を行ってください。

(2)カタカナ変換

現在表示されている未確定文字列を全角カタカナ文字に変換します。

たとえば、半角英数字モードで“NANDESUKA?”と入力します。

続いて、F2 キー（カタカナ変換）を押すと、次のように変換されます。

※漢字変換操作中の文字列に対しては、 ESC キーにより入力時の状態に戻してからカタカナ変換を行ってください。

⑶全角変換

現在表示されている未確定文字列を全角文字に変換します。

ただし、表示されている文字列をそのまま全角文字に変換するのではなく、キー入力したときの文字列で全角文字に変換します。

たとえば、半角ローマ字カナモードで“NANDESUKA?”と入力します。

続いて、F3 キー（全角変換）を押すと、次のように変換されます。

※漢字変換操作中の文字列に対しては、 ESC キーにより入力時の状態(黄色表示)に戻してから全角変換を行ってください。

⑷半角変換

現在表示されている未確定文字列を半角文字に変換します。

(全角ひらがなの場合は、半角カタカナに変換します。)

また、未確定文字列の中に漢字のような半角にない文字があれば、キーボードから入力した文字（入力がローマ字であればローマ字に、カタカナであればカタカナ）に変換されます。

たとえば、ローマ字ひらがなモードで“NANDESUKA?”と入力します。

続いて、F4 キー（半角変換）を押すと、次のように変換されます。

※漢字変換操作中の文字列に対しては、 ESC キーにより入力時の状態に戻してから全角変換を行ってください。

変換キーの組み合わせ

これらの F1 ～ F4 の変換キーは組み合わせて使用することもできます。たとえば、半角英数字モードで“NANDESUKA?”と入力します。

F1 (ひらがな変換)キーを押します。

F4 (半角変換)キーを押します。

⑸かな漢字変換

現在表示されている未確定文字列（ひらがな・カタカナ・ローマ字表記のアルファベット）を漢字かなまじり文に変換します。全角・半角のどちらでも変換可能です。

“わたしは”と入力して“私は”に変換してみましょう。

ひらがなモードで“わたしは”と入力します。(“ワタシハ”や“WATASIHA”なども変換可能です。)

変 換 キーを押します。

このように、目的の漢字が一度で表示されなかったときは、さらに 変 換 （または → ）キーを押します。

また、前の候補に戻したいときは[前候補](または [←]) キーを押します。

表示された文字列を確定したいときは、[↵] キーを押すか、新たに文字を入力します。確定すると青色表示から通常表示（白）に変わります。

変換した文字列（青色表示）を入力時の状態（黄色表示）に戻すときは [ESC] キーを押します。

さらに [ESC] キーを押すと、未確定文字列は消去されます。

人名・地名の優先変換

次のように設定することにより、かな漢字変換において人名や地名を優先して表示します。

① [コントロール] ＋ [F2] を押してメニュー表示を切り替えます。

② [F2] キーを押して、人名・地名を優先に切り替えます。

メニュー表示

人名・地名を優先 → 人地辞

通常の変換 → 文節辞

[F7] キーを押してメニューをもとに戻します。

⑹連文節変換

かな漢字変換は、未確定文字列が複数の文節（最大 4 文節）からなる場合でも一度に変換できます。これを、連文節変換といいます。かな漢字変換と操作はほぼ同じですが、とくに違う操作について説明します。

“きょうははれです”と入力して“今日は晴れです”に変換してみましょう。

ひらがなモードで“きょうははれです”と入力します。

[変 換] キーを押します。

すべての文字列が変換されます。このうち、青色反転表示の部分は [変 換] キーを押すことによりさらに変換できる文節です。

目的の漢字が表示されなかったので、もう一度 [変 換] キーを押します。

キーを押すか、新たに文字を入力すると文字列が確定し、通常表示(白)に変わります。

連文節変換の訂正のしかた

連文節変換をして一度で目的の語句に変換されない場合は、大きく分けて3通りあります。

⑴ 目的の漢字に変換されない（文節の区切りは正しい）

⑵ 目的の漢字に変換されない（文節の区切りが違う）

⑶ 全部ひらがなに変換される

⑴目的の漢字に変換されない（文節の区切りは正しい）場合の修正

シフト ＋ キーで修正したい文節の青色反転表示を動かし、変 換 キーで目的の漢字に変換します。

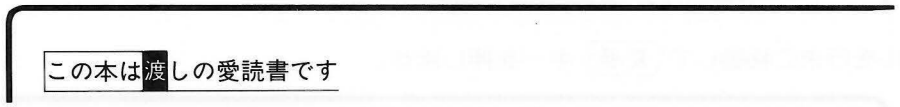
〈例〉この本は私の愛読書です。

①このほんはわたしのあいどくしょです 変 換

「私の」と変換したいのに「渡しの」変換されました。

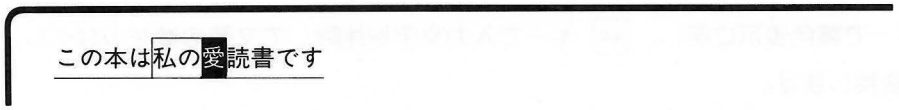
② シフト ＋ キーを押します。

青色反転表示とカーソルが移動します。



③ シフト ＋ キーを押します。

④ 変 換 キーを押します。

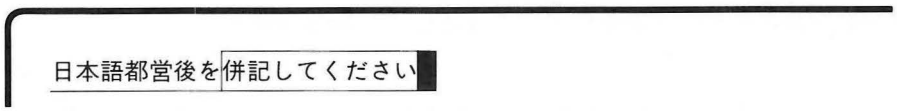


⑵目的の漢字に変換されない（文節の区切りが違う）場合の修正

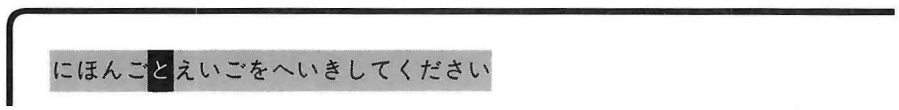
文節の区切りの違う部分を 取消 キーで黄色表示に戻し、 ← 、 → キーで正しい文節の次の文字にカーソルを動かし、 変 換 キーで目的の漢字に変換します。

〈例〉日本語と英語を併記してください

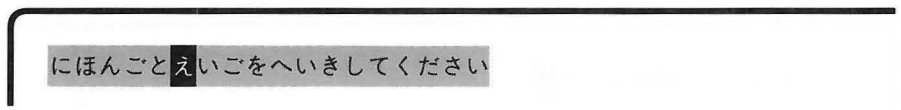
①にほんごとえいごをへいきしてください 変 換



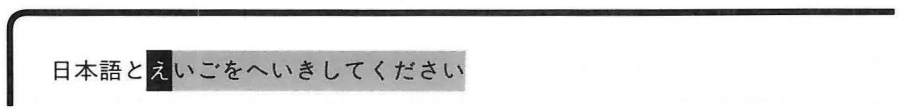
② 取消 キーを３回押します。



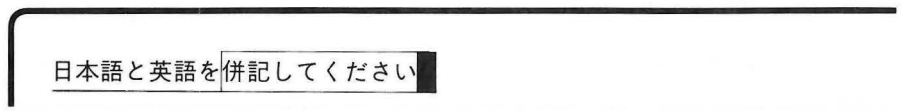
③カーソルを「え」（正しい文節の区切りの次の文字）に移動します。



④ 変 換 キーを押します。



⑤カーソルを行末に移動して 変 換 キーを押します。



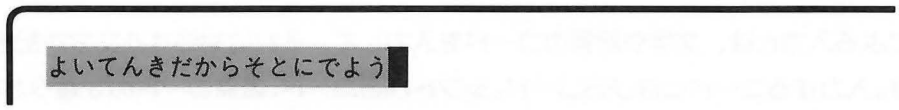
⑶全部ひらがなに変換される場合の修正

取消 キーで黄色表示に戻し、 後退 キーで入力文字を削除して文節の数を少なくし、 変 換 キーで変換します。

〈例〉良い天気だから外に出よう

①よいてんきだからそとにでよう 変換

② ESC キーを押します。



③文節の数が少なくなるように、後退 キーを押して入力文字を削除します。

④ 変換 キーを押します。

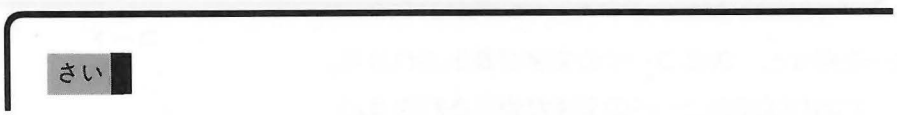
※ 取消 キーを押すと青色反転表示のところが黄色表示になります。続けて押すと、青色反転表示のあった場所の左側の文節も黄色表示に戻ります。
※ シフト ＋ ↵ キーを押すと青色反転表示が移動します。

(7)音訓変換

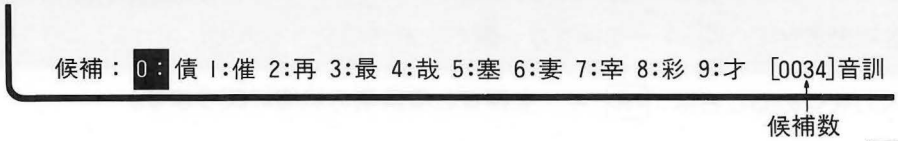
漢字の「音読み」または「訓読み」を入力して、その読みに対応する漢字に変換します。

“さい”と入力して“彩”に変換してみましょう。

①ローマ字ひらがなモードで“さい”と入力します。



② F6 キーを押します。



“さい”の候補群がメニュー行に表示されます。目的の漢字がないときは、さらに 変換 （または ↓ ）キーを押すと、次の候補群を表示します。

また、前候補（または ↑ ）キーを押すと、前の候補群を表示します。

③ここで“彩”を確定するためには、テンキーで数字“8”を入力するか、[←]、[→]キーで候補番号の反転表示を“8”に移動させて [↵] キーを押すか、新たに続きの文字を入力します。
※音訓変換による入力をやめるときは、[ESC] キーを押すと変換前の状態に戻ります。

3. コードによる入力

コードによる入力とは、文字や記号のコードを入力して、それに対応する文字や記号に変換する方法です。入力するコードにはJISコード、シフトJISコード、区点コードの3通りがあります。

① [コントロール] ＋ [F1] を押して、メニュー行にメニューを表示します。

② [F5] キーを押して、どのコードで入力するかを切り替えます。

メニュー表示

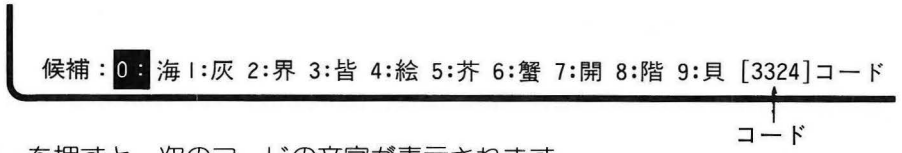
JISコード	→	JIS
シフトJISコード	→	シフト
区点コード	→	区点

[F7] キーを押してメニュー表示をもとに戻します。

③入力したい文字のコードを漢字コード表から探し、そのコードを入力します。たとえば“海”を入力したいときは、次のコードを入力します。

JISコードで入力するとき	→	“3324”
シフトJISコードで入力するとき	→	“8A43”
区点コードで入力するとき	→	“1904”

④ [F5] キーを押すと、入力したコードの文字を含む10個の文字がメニュー行に表示されます。



[↓] キーを押すと、次のコードの文字が表示されます。
（[↑] キーであれば前のコードの文字が表示されます。）

⑤目的の文字を確定するには、テンキーで番号を入力するか、[←]、[→]キーで目的の文字の候補番号に反転表示を移動させて [↵] キーを押すか、新たに続きの文字を入力します。

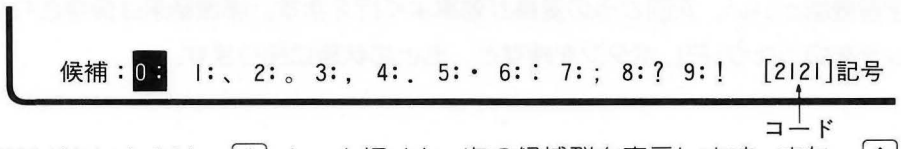
※コード入力をやめるときは、[ESC] キーを押すと変換前の状態に戻ります。

4. 記号の入力

記号を入力するときは、メニュー行に候補群を表示させてその中から選択して入力することができます。

① [コントロール] ＋ [F7] を押します。

メニュー行に10個の記号の候補が表示されます。



目的の記号がないときは、[↓] キーを押すと、次の候補群を表示します。また、[↑] キーを押すと、前の候補群を表示します。

②目的の記号を確定するには、テンキーで番号を入力するか、[←] 、[→] キーで目的の記号の候補番号に反転表示を移動させて [↵] キーを押すか、新たに続きの文字を入力します。

※記号の入力をやめるときは、[ESC] キーを押すともとの画面に戻ります。

7.5——学習機能

かな漢字変換を行ったときに、いくつかの同音異議語のうちどの語句が選択されたかを記憶する機能があり、２回目からの変換ではその語句を優先的に表示します。また、音訓変換を行ったときにも、選択された漢字を記憶します。

これを学習機能といい、次回からの変換が効率よく行えます。学習結果は保存されないので、電源スイッチを切ったりIPLボタンを押すと、もとの状態に戻ります。

7.6――確定結果記憶機能

かな漢字変換やコード入力、記号入力などにより確定した文字列を記憶し、いつでも呼び出すことができる機能です。

① [コントロール] ＋ [F2] を押して、メニュー行にメニューを表示します。

② [F5] キーを押して、確定結果記憶を行うかどうかを切り替えます。

メニュー表示

確定結果記憶を行う　→　確記有

確定結果記憶を行わない　→　確記無

[F7] キーを押してメニュー表示をもとに戻します。

③変換操作を行い [↵] （または [無変換]）で確定した内容を、[前候補] キーを押すと記憶します。

④以後、[シフト] ＋ [↵] キーを押すと、記憶した確定文字列が表示されます。

※確定対象となる文字列が入力されている状態では、記憶、呼び出しはされません。

文字列が記憶されている状態で、もう一度③の操作をした場合は、以前の文字列は消されて、新しい文字列を記憶します。

7.7――辞書を使う

通常のかな漢字変換では変換されない固有名詞や専門用語などを自分専用の辞書に登録しておき、簡単な見出しを入力するだけで必要な語句に変換することができます。

登録できる辞書は次の2種類があります。

「ユーザー辞書」……システムディスクに登録します。

「分野別辞書」……辞書ディスクに登録します。

ユーザー辞書の内容は、MS－DOSの起動時に本体のメモリ上に読み出されるので、変換操作を行うとすぐに登録語に変換されます。分野別辞書の場合は、変換操作を行うごとにディスクに登録されている内容を読み出すので、ユーザー辞書による変換にくらべて少し時間がかかります。

1. ユーザー辞書

(1)ユーザー辞書の登録

登録可能件数は、見出し3文字、登録語5文字として、約2500語です。

■表示中の単語の登録

画面に表示されている語句を登録することができます。

（全角最大31文字、半角文字は不可能）

1番のドライブ(A)にシステムディスクをセットしてから操作を行ってください。

① [コントロール] ＋ [F2] を押し、[F4] キーを押します。

②ユーザー辞書へ登録するので [F6] キーを押します。

メニュー行に次のように表示されます。

登録開始点：

③カーソルキーで登録する語の先頭にカーソルを移動して、[↵] キーを押します。

メニュー行に次のように表示されます。

登録終了点：

④登録したい語の最後にカーソルを移動して、[↵] キーを押します。

（半角文字が含まれているときは、エラー音が鳴ります。）

指定された範囲が反転点滅表示になります。

メニュー行に次のように表示されます。

読み入力：

⑤読みを入力します。

読みは、全角ひらがな20文字以内です。

読みには、登録語の略語や頭文字など、わかりやすく簡単なものを入力すると便利です。

⑥ [↵] キーを押します。

ユーザー辞書に登録され、[コントロール] ＋ [F2] を押したときの画面に戻ります。

⑦ [F7] キーを押してメニュー表示をもとに戻します。

■日本語ワードプロセッサソフトを使う

ユーザー辞書への単語登録は、日本語ワードプロセッサ「書院28」を使って行うこともできます。操作方法は、日本語ワードプロセッサマニュアル（解説編）の第10章「辞書を使いこなす」の項目をお読みください。

⑵ユーザー辞書での変換

ユーザー辞書での変換は、システムを起動したときのシステムディスクに登録されているユーザー辞書で行われます。

①登録したときの読みを入力します。

② [変換] キーを押します。

入力した読みで登録されている登録語に変換されます。

※１つの読みにいくつかの登録語を登録しているときは、続いて [変換] キーを押します。

⑶ユーザー辞書の消去・リスト印字・コピー

ユーザー辞書の一部消去・ユーザー辞書の内容（リスト）の印字・別のシステムディスクへのコピーは、日本語ワードプロセッサ「書院28」を使って行います。操作方法は、日本語ワードプロセッサマニュアル（解説編）の第10章「辞書を使いこなす」の項目をお読みください。

2. 分野別辞書

⑴分野別辞書の登録

登録可能件数は、見出し３文字、登録語５文字として、約10,000語です。

■表示中の単語の登録

画面に表示されている語句を登録することができます。

（全角最大31文字、半角文字は不可能）

分野別辞書を登録するディスク（辞書ディスク）は、あらかじめフォーマットを行ったディスクを使用します。フォーマットのしかたについては、第4章「4.3ディスクのフォーマット」を参照してください。

１番のドライブ(A)に辞書ディスクをセットしてから操作を行ってください。

① [コントロール] ＋ [F2] を押し、[F4] キーを押します。

②分野別辞書へ登録するので F7 キーを押します。

このあとの操作はユーザー辞書の場合と同じですので、「(1) ユーザー辞書の登録」(84ページ)を参照してください。

■日本語ワードプロセッサソフトを使う

分野別辞書への単語登録は日本語ワードプロセッサ「書院28」を使って行うこともできます。

操作方法は、日本語ワードプロセッサマニュアル（解説編）の第10章「辞書を使いこなす」の項目をお読みください。

⑵分野別辞書での変換

分野別辞書での変換は、通常の使用では辞書ディスクを１番のドライブ(A)にセットして行います。

①１番のドライブ(A)に、辞書ディスクをセットします。

②登録したときの読みを入力します。

③ F7 キーを押します。

入力した読みで入力されている登録語に変換されます。

※１つの読みにいくつかの登録語を登録しているときは、続いて 変換 キーを押します。

⑶分野別辞書ディスクドライブの変更

通常の使用では、１番のドライブ(A)にある分野別辞書のファイルを読んで変換をしますが、このドライブを変更することができます。

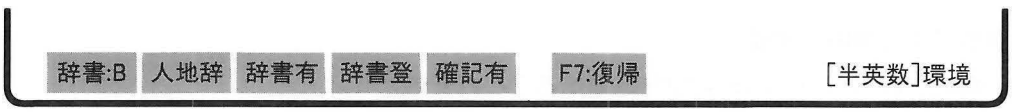
① コントロール ＋ F2 を押し、 F1 キーを押します。

メニュー行に次のように表示されます。

ファイル辞書ドライブ：A

②変更したいドライブの番号を入力し、↵ キーを押します。

たとえば、２番(B)のドライブにする場合はB ↵ と入力します。メニュー行は次のようになります。



以後は、変更したドライブにある分野別辞書のファイルを読んで変換します。

⑷分野別辞書の消去・リスト・コピー

分野別辞書の一部消去・分野別辞書の内容（リスト）の印字・別の辞書ディスクへのコピーは日本語ワードプロセッサ「書院28」を使って行います。

操作方法は、日本語ワードプロセッサマニュアル（解説編）の第10章「辞書を使いこなす」の項目をお読みください。

7.8——外字について

(1)外字の登録

コンピュータ本体やプリンタに持っていない文字や記号は、新たに作成し、登録することができます。このように作成した文字や記号を外字といいます。外字を登録するには、MS-DOSのGAIJIユーティリティを使います。GAIJIユーティリティについては、MS-DOSマニュアルの第11章「外字」の項目をお読みください。

(2)外字の入力

登録した外字を入力するためには、コード入力を用います。

7.9 付　録

1. キー機能表

●スクリーンモード／メニューモードの設定

キー操作	機能	説明
コントロール ＋ 無変換	スクリーンモード	画面上のカーソル位置で文字の入力／変換をする。もう一度押すと、このモードより抜ける。
コントロール ＋ 変換	メニューモード	メニュー行で文字の入力／変換をし、確定時に画面上のカーソル位置へ入力する。もう一度押すと、このモードを抜ける。

●入力表示モードの設定

コントロール ＋ F1 を押してメニュー表示を切り替える。

キー操作	機能	説明
F1	ひらがなモード	入力した文字を全角のひらがなで表示する。
F2	カタカナモード	入力した文字をカタカナで表示する。
F3	英数字モード	入力した文字を英数字で表示する。
F4	全角／半角モード切り替え	入力した文字を半角／全角のどちらで表示するかを切り替える。
F5	コード入力モード切り替え	コード入力でJIS／シフトJIS／区点のどのコードで入力するかを切り替える。
F7	基本メニュー表示への移行	もとのメニュー表示に戻す。

各種入力表示モードの設定（ コントロール ＋ F1 を押した後、F1 ～ F4 を押す）は、直接 SF1 ～ SF4 を押すことによっても可能。また、各種入力表示モードの設定は、確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が入力されている状態では設定できない。

SF1	ひらがなモード
SF2	カタカナモード
SF3	英数字モード
SF4	全角／半角モード切り替え

カナ	かな文字入力方式	かな文字を、かな入力方式／ローマ字入力方式のどちらで入力するかを設定する。

●入力行の修正

キー操作	機能	説明
←	左カーソル	カーソルを左に移動する。
→	右カーソル	カーソルを右に移動する。
後退	後退	カーソルの左の文字を消去する。
挿入 抹消	抹消	カーソル位置の文字を消去する。
ESC	取り消し	入力文字を取り消す。

●変換操作

キー操作	機能	説明
変換	漢字変換	未確定文字列を漢字かなまじり文に変換する。さらに押すと、次の候補が表示される。
前候補	前候補表示	前の候補を表示する。
↵	確定	未確定文字列、または変換結果を確定する。
無変換	確定	変換操作を受けていない未確定文字列を確定する。
ESC	変換取り消し	確定前の変換結果を入力時の状態に戻す。
取消	対象文節取り消し	連文節変換後の対象文節を入力時の状態に戻す。さらに押すと、左の文節も同様に入力時の状態に戻す。
シフト ＋ ↵	対象文節移動	連文節変換後の対象文節を移動する。
F1	ひらがな変換	未確定文字列を全角ひらがなに変換する。
F2	カタカナ変換	未確定文字列を全角カタカナに変換する。
F3	全角変換	半角文字を全角文字に変換する。
F4	半角変換	全角文字を半角文字に変換する。
F5	コード変換	JIS／シフトJIS／区点コードを全角文字に変換する。
F6	音訓変換	音訓変換を行う。
F7	分野別辞書変換	分野別辞書による変換を行う。
コントロール ＋ F7	記号入力	記号を表示する。

キー操作	機能	説明
↓	次候補群表示	次の変換候補群を表示する。
↑	前候補群表示	前の変換候補群を表示する。
→	次候補表示	次の候補を表示する。
←	前候補表示	前の候補を表示する。

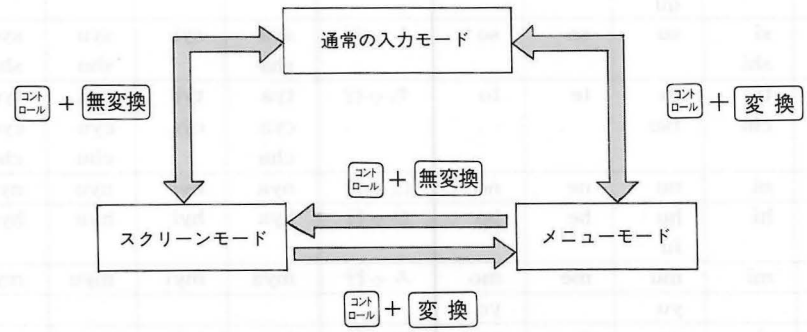
●その他の設定

コントロール ＋ F2 を押してメニュー表示を切り替える。

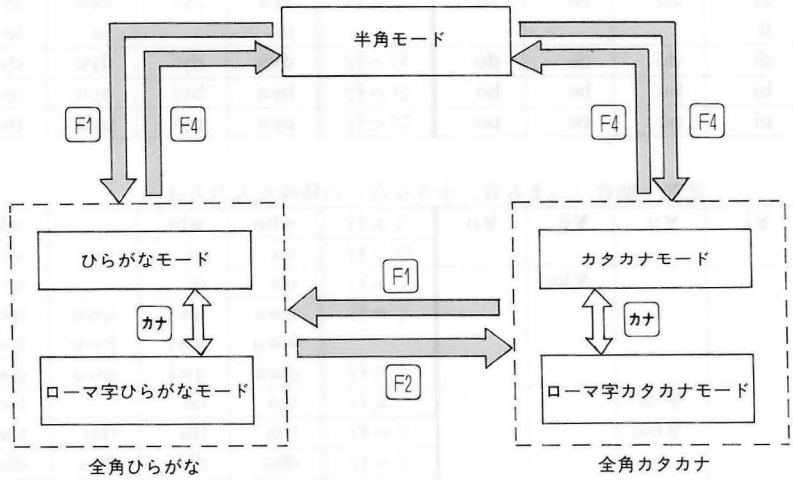
キー操作	機能	説明
F1	辞書ドライブ変更	分野別辞書の辞書ディスクがあるドライブを変更する。
F2	人名・地名変換優先	変換において人名・地名を優先するかどうかを設定する。
F3	分野別辞書使用	分野別辞書を使用するかどうかを設定する。
F4	辞書登録	表示されている文字を、読みとともにユーザー辞書／分野別辞書に登録する。
F5	確定結果記憶	確定結果記憶を行うかどうかを設定する。
F7	基本メニュー表示への移行	もとのメニュー表示に戻す。

2. モードの切り替え

●スクリーンモードとメニューモードの切り替え



●入力表示モードの切り替え



各種入力モード表示の切り替えは コントロール + F1 を押した後、 F1 ～ F4 を押すことにより切り替える。または、直接 SF1 ～ SF4 を押すことにより切り替えることもできる。

ただし、確定対象となる文字列（黄色や青色、青色反転の文字列）が入力されている状態では入力表示モードの切り替えはできない。

3. ローマ字/かな対応表

あ 行	a	i	u	e	o	いぇ行				ye	
か 行	ka ca	ki	ku cu qu	ke	ko co	きゃ行	kya	kyi	kyu	kye	kyo
さ 行	sa	si shi	su	se	so	しゃ行	sya sha	syi	syu shu	sye she	syo sho
た 行	ta	ti chi	tu tsu	te	to	ちゃ行	tya cya cha	tyi cyi	tyu cyu chu	tye cye che	tyo cyo cho
な 行	na	ni	nu	ne	no	にゃ行	nya	nyi	nyu	nye	nyo
は 行	ha	hi	hu fu	he	ho	ひゃ行	hya	hyi	hyu	hye	hyo
ま 行	ma	mi	mu	me	mo	みゃ行	mya	myi	myu	mye	myo
や 行	ya		yu		yo						
ら 行	ra la	ri li	ru lu	re le	ro lo	りゃ行	rya lya	ryi lyi	ryu lyu	rye lye	ryo lyo
わ 行	wa	wi		we	wo						
ん 行	n	nn	m	nx	n'						

が 行	ga	gi	gu	ge	go	ぎゃ行	gya	gyi	gyu	gye	gyo
ざ 行	za	zi ji	zu	ze	zo	じゃ行	zya ja	zyi	zyu ju	zye je	zyo jo
だ 行	da	di	du	de	do	ぢゃ行	dya	dyi	dyu	dye	dyo
ば 行	ba	bi	bu	be	bo	びゃ行	bya	byi	byu	bye	byo
ぱ 行	pa	pi	pu	pe	po	ぴゃ行	pya	pyi	pyu	pye	pyo

促音・拗音（つまる音、小さな音）の特殊な入力方法

あ 行	¥a	¥i	¥u	¥e	¥o	うぁ行	wha	whi		whe	who
						ヴァ行	va	vi	vu	ve	vo
カ 行	¥ka			¥ke		くぁ行	qa	qi		qe	qo
						くわ行	qwa kwa	qwi kwi	qwu kwu	qwe kwe	qwo kwo
						ぐわ行	gwa	gwi	gwu	gwe	gwo
た 行			¥tu ¥tsu			つぁ行	tsa	tsi		tse	tso
						てゃ行	tha	thi	thu	the	tho
						でゃ行	dha	dhi	dhu	dhe	dho
						ふぁ行	fa	fi		fe	fo
						ふゃ行	fya		fyu		fyo
						ぷわ行	pwa	pwi	pwu	pwe	pwo
や 行	¥ya		¥yu		¥yo						
わ 行	¥wa										

※va（ヴァ）、vi（ヴィ）、vu（ヴ）、ve（ヴェ）、vo（ヴォ）、¥ka（ヵ）、¥ke（ヶ）は、カタカナのみ入力できます。

ローマ字における特殊な入力

●“ん”（“ン”）の入力

“ん”は“n”（または“m”）により入力します。

例）ringo → “りんご”

ただし、“n”の後にa，i，u，e，o，yが続くとき、“ん”が最後にくるとき、“ん”を単独入力するときは、“n”の後に“x”または“’”（アポストロフィー）を入力します。

例）hanxi → “はんい”

（han'i）

mikanx → “みかん”

nx → “ん”

●“っ”（“ッ”）の入力

子音を重ねて入力します。

例）bikkuri → “びっくり”

asatte → “あさって”

●のばす音（長音）の入力

“ー”（ハイフンまたはマイナス記号）を入力します。

例）wa−puro → “ワープロ”

“ー”（ハイフンまたはマイナス記号）はひらがな変換、カタカナ変換のときは長音記号になり、全角変換のときは全角マイナスになります。

●句読点の入力

読点（、）および句点（。）は、カンマ（,）およびピリオド（.）を入力します。

第8章

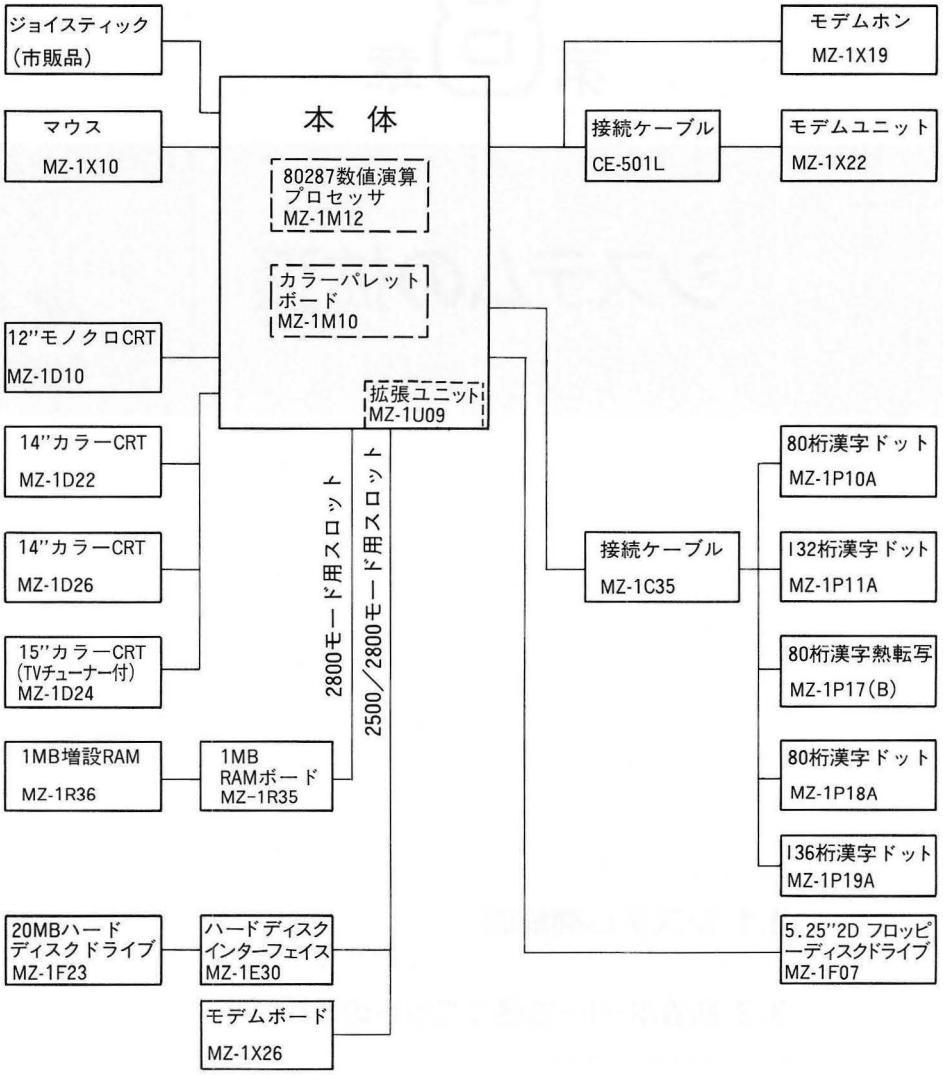
システムの拡張

8.1 システム構成図

8.2 拡張ボード・拡張ユニットの取り付け

8.3 周辺機器の接続

8.1—システム構成図



本体内に取り付ける
別売品

2500モードのときのシステム構成については第9章「2500モード」を参照してください。

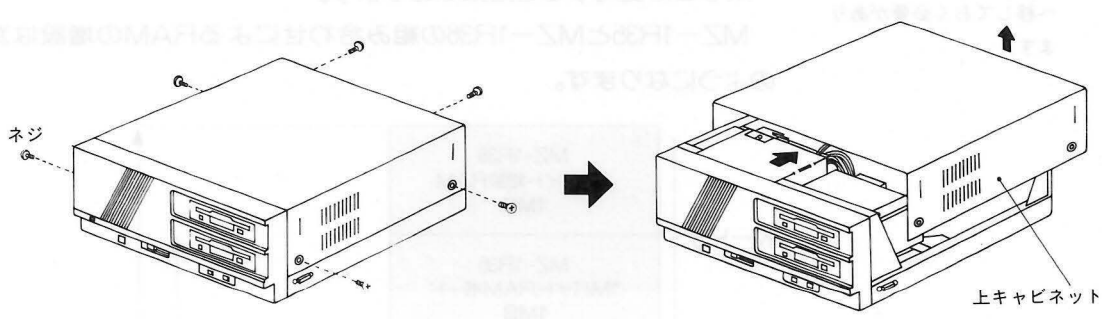
8.2——拡張ボード・拡張ユニットの取り付け

カラーパレットボード、数値演算プロセッサ、拡張ユニットなどを取り付ける場合には、最初に上キャビネットをはずします。

取り付けの際には、安全のためコンピュータ本体の電源を切り、必ず電源コードのＡＣプラグを、電源コンセントから抜いてください。

上キャビネットのはずし方

上キャビネットは左右(各２本)、後(２本)の６本のネジで止められています。この６本のネジをはずして、キャビネットの後を上に持ち上げるようにして、少し後に引いてからはずします。



1. 1MバイトRAMボード

RAMボードとは、本体に内蔵しているシステムRAMよりも多くのメモリ容量を必要とするアプリケーションプログラムを実行する場合などに、メモリを増設するためのボードです。

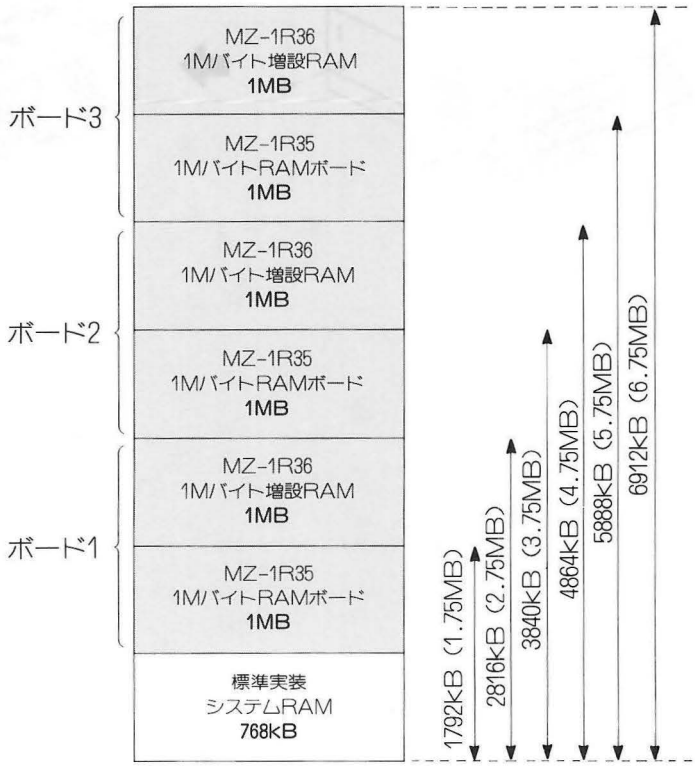
本機には、1MバイトRAMボード(MZ－1R35)と1Mバイト増設RAM(MZ－1R36)が用意されており、MZ－1R36はMZ－1R35に装着して使用します(MZ－1R35にMZ－1R36は1個装着可能)。特長は次のとおりです。

●それぞれ、1MバイトのRAMを実装し、組み合わせて最大6Mバイト(3組を使用)までメモリの増設が可能です。

●RAMディスク(メモリディスク)として使用すると、フロッピーディスクなどと同様にプログラムやデータファイルの入出力を行うことができます。(注)フロッピーディスクやハードディスクよりも高速でアクセスができ、プログラムやデータの一時的な記録や検索などに使用すると効果があります。

(注)コンピュータ本体の電源を切る、またはIPLボタンを押して初期状態に戻すと内容が消えてしまうので、必要なファイルはフロッピーディスクなどへ移しておく必要があります。

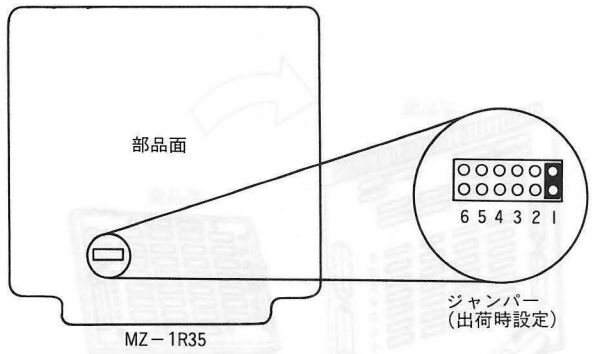
MZ－1R35とMZ－1R36の組み合わせによるRAMの増設は次のようになります。



MZ−1R35のジャンパー設定

MZ−1R35には、下図の位置にジャンパーがあります。

MZ−1R35を2枚以上使用する場合には、ジャンパーチップの位置を変えてください。もし、ジャンパーの設定を同じにして使用すると、正常な動作を行わないだけでなくICが破壊される場合があります。



MZ−1R35	ジャンパーチップの位置	
1枚目	6 5 4 3 2 1	◀出荷時設定
2枚目	6 5 4 3 2 1	
3枚目	6 5 4 3 2 1	

ジャンパーチップの位置とRAMの物理アドレス領域の関係は、次のようになります。

アドレス領域は2Mバイト単位に設定可能で、MZ−1R35とMZ−1R36でそれぞれ1Mバイトずつが割り当てられます。

ジャンパーチップの位置						アドレス領域		
6	5	4	3	2	1	MZ−1R35	MZ−1R36	
					○	200000H番地〜2FFFFFH番地	300000H番地〜3FFFFFH番地	◀
				○		400000H番地〜4FFFFFH番地	500000H番地〜5FFFFFH番地	
			○			600000H番地〜6FFFFFH番地	700000H番地〜7FFFFFH番地	
		○				800000H番地〜8FFFFFH番地	900000H番地〜9FFFFFH番地	
	○					A00000H番地〜AFFFFFH番地	B00000H番地〜BFFFFFH番地	
○						C00000H番地〜CFFFFFH番地	D00000H番地〜DFFFFFH番地	

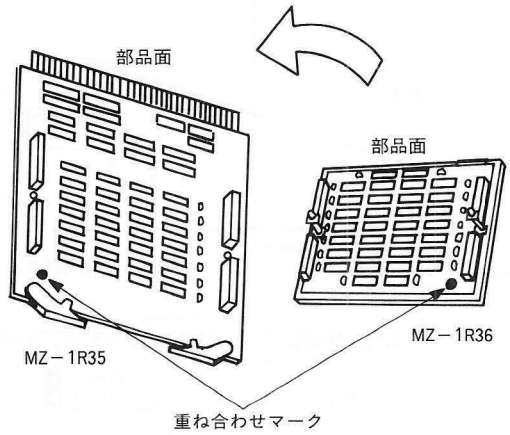
◀：出荷時設定

取り付け

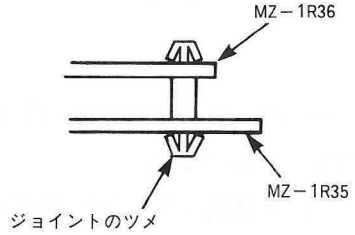
MZ−1R36のMZ−1R35への取り付け

①MZ−1R35とMZ−1R36の部品面には、下図のようなマークが印刷してありますのでマークとマークの向きを合わせます。

②基板には4つのコネクタがありますので、それぞれかみ合うようにゆっくりと差し込みます。



このとき、MZ−1R36の白いジョイントのツメが図の位置にくるまで差し込んでください。



MZ−1R35のスロットへの取り付け

MZ−1R35は、2800モード用スロットへ取り付けます。

①コンピュータ本体の電源を「切」にします。

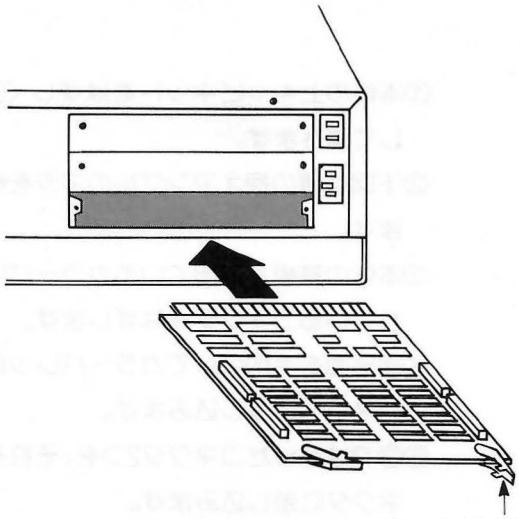
②スロットカバーを取りはずします。(取り付けスロットの指定はありません。)

③MZ−1R35の部品面を上にし、スロットの左右のガイドの溝にそって矢印の方向へ挿入します。(次ページ図参照)

スロットの奥にあるコネクタへ、確実に差し込んでください。

④はずしたスロットカバーを、元どおりネジで取り付けます。

(注)取りはずす場合は、イジェクタを引き出し(右図参照)、これを持ってまっすぐに引っ張ってください。



RAMディスクとして使うには

MZ−1R35、MZ−1R36をRAMディスク(メモリディスク)として使うには、MS−DOSでデバイスドライバーの設定が必要です。

詳しくは、MS−DOSマニュアルの第10章「周辺装置のインターフェイス」の項目をお読みください。

RAMディスクは、通常次の装置名で指定します。

MS−DOSの場合	M：
BASIC−M28の場合	MEM： または M：

2. カラーパレットボード

グラフィック画面に表示する図形に色を付けるときは、16色(16色モード時)または65536色(65536色モード時)の中から指定します。カラーパレットボード(MZ−1M10)を取り付けると、16色モード時に4096色中の15色が指定可能になります。16色モードのときは、パレットコードとカラーコードの組み合わせを変えることにより表示されている図形の色を瞬時に変えることができます。(パレット機能)

取り付け

①本体の上キャビネットをはずし（97ページ参照）、前面を右側にして置きます。

②下図位置の押えアングルのネジをゆるめ、押えアングルをはずします。

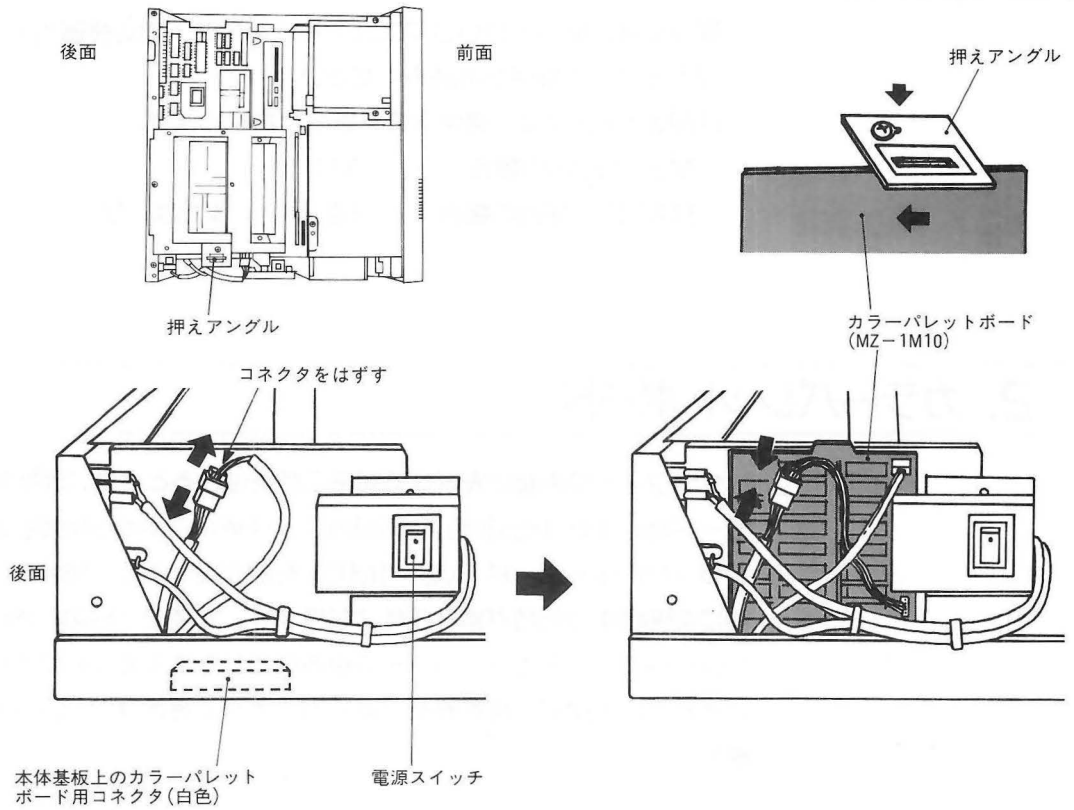
③本体の基板から出ているカラーパレットボード用コードが中継されているコネクタをはずします。

④部品面を手前にしてカラーパレットボードを持ち、本体基板上のコネクタに差し込みます。

⑤③ではずしたコネクタ2つを、それぞれカラーパレットボードのコネクタに差し込みます。

⑥カラーパレットボードの上の突き出た部分を押えアングルの溝に入れて、押えアングルを元どおり取り付け、ネジを締めて固定します。

⑦上キャビネットを取り付けます。

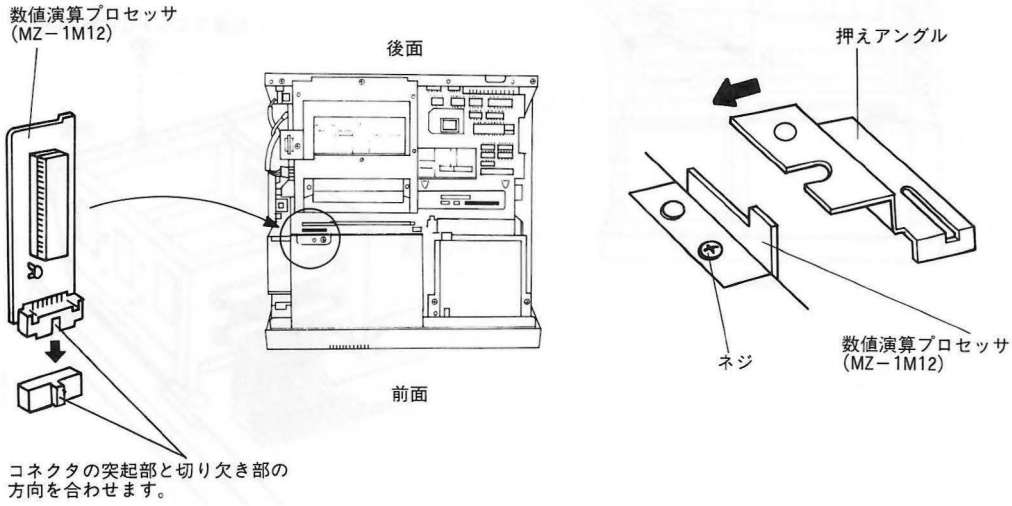


3. 数値演算プロセッサ

数値演算処理の高速化を図るため、数値演算プロセッサ(MZ－1M12)が用意されています。数値演算プロセッサを取り付けることにより、三角関数計算や指数関数計算などの数値演算が高速処理できます。詳しくは数値演算プロセッサの取扱説明書をお読みください。

取り付け

①本体の上キャビネットをはずします。(97ページ参照)
②数値演算プロセッサのコネクタを下に、部品面が前面側になるように持ちます。本体基板上の下図位置のコネクタに差し込みます。
③下図位置のネジをゆるめ、数値演算プロセッサに付属の押えアングルを取り付けます。このとき、数値演算プロセッサの上の突き出た部分を押えアングルの溝に入れます。
④ネジを締めて、押えアングルを固定します。
⑤上キャビネットを取り付けます。



BASICでの設定

BASIC－M28の演算で数値演算プロセッサを使うようにするには、option float on ↵ と入力します。詳しくはBASIC－M28マニュアルを参照してください。

4. 拡張ユニット

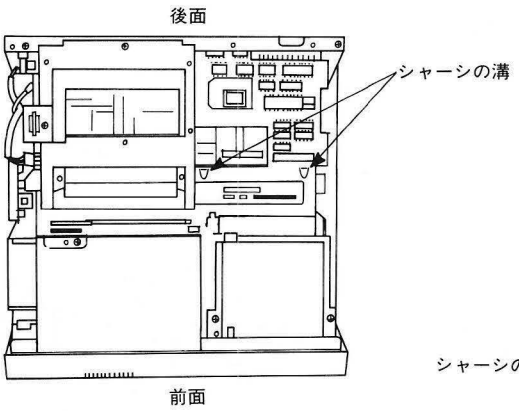
拡張ユニット(MZ－1U09)は、2500／2800モード用拡張スロット部のユニットです。

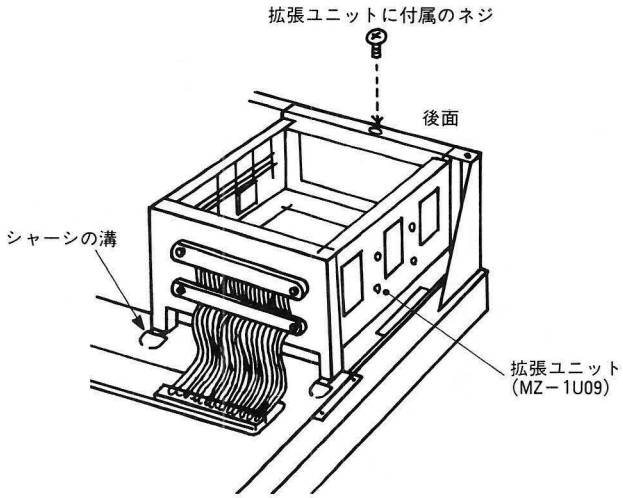
取り付け

①上キャビネットをはずします。(97ページ参照)

②拡張ユニットから出ているコネクタをシャーシの下の基板上の端子に差し込みます。

③拡張ユニットの、コネクタが付いている方の足の部分が手前に折りまげられています。これをシャーシの溝に差し込みます。いまの足と反対側の、ケースの上のL型に折りまげられている部分を後面パネルの上に乗せます。後面パネルの2ヵ所の穴にケースの突起を入れ、拡張ユニットに付属のネジで止めます。





8.3——周辺機器の接続

周辺機器を接続する際に、接続ケーブルのコネクタ両端にネジのある場合は、ネジを締めてコネクタを固定してください。(また、コネクタ両端に金具のある場合は、金具でコネクタを固定してください。)

1. プリンタ

プリンタは代表的な周辺装置です。たとえば、日本語ワードプロセッサとして使う場合には必ず必要になりますし、プログラムを作るときの検討や記録するときにもとても便利です。

プリンタの種類と設定

接続できるプリンタは、次のものがあります。

印字方式	形　名	印字ヘッド	漢字ROM		印字文字数	備　考
			JIS第1水準	JIS第2水準		
ドット インパクト	MZ-1P19A	24ドット	○	○	136文字/行 90文字/行(漢字)	
	MZ-1P18A	24ドット	○	△	80文字/行 53文字/行(漢字)	
	MZ-1P11A	24ドット	○	△	132文字/行 88文字/行(漢字)	
	MZ-1P10A	24ドット	○	△	80文字/行 53文字/行(漢字)	
	MZ-1P06	18ドット	○	×	80文字/行 53文字/行(漢字)	ANKキャラクター部相違 半角漢字一部相違
	MZ-1P03	24ドット	○	×	132文字/行 88文字/行(漢字)	ANKキャラクター部相違 半角漢字一部相違
	PC-PR101	24ドット	○	△	80文字/行 53文字/行(漢字)	ANKキャラクター部相違 半角漢字一部相違 NEC製
	PC-PR201	24ドット	○	△	136文字/行 90文字/行(漢字)	ANKキャラクター部相違 半角漢字一部相違 NEC製
	UP-130K	24ドット	○	△	136文字/行 90文字/行(漢字)	ESC/P24-J81レベルでサポート ANKキャラクター部相違 半角漢字80_H以上印字不可 エプソン製
熱転写/感熱	MZ-1P17(B)	24ドット	○	△	80文字/行 53文字/行(漢字)	
	PC-PR406	24ドット	○	△	80文字/行 53文字/行(漢字)	ANKキャラクター部相違 半角漢字一部相違 NEC製

○：標準実装　△：別売　×：実装不可能　(説明のないプリンタはシャープ製)

ANKキャラクタ

Alphabet(アルファベット)、Numeric(数字)、Kana(カナ)の総称で、半角文字とも呼ばれます。ANK 1文字は1バイトです。

各プリンタを使う場合には、プリンタのスイッチやモードを次のように設定します。指定しているもの以外は、出荷時設定のままお使いください。

形　　名	設　　定
MZ－1P19A MZ－1P18A	CPUモードをモード４に設定
MZ－1P11A MZ－1P10A	ディップスイッチを設定 SW1：OFF SW2：ON SW3：OFF
MZ－1P06	ディップスイッチを設定 SW1－8：OFF
MZ－1P03	（設定なし）
PC－PR101 PC－PR201	（工場出荷時設定）
UP－130K	（工場出荷時設定）
MZ－1P17(B)	ディップスイッチを"MZシリーズ"、モード４に設定 SW1－1：OFF SW1－2：ON SW1－6：OFF SW1－7：ON SW1－8：ON
PC－PR406	（工場出荷時設定）

プリンタの接続

接続ケーブルMZ－1C35(別売)を用いて接続します。

使用するプリンタの設定

プリンタを使う前に、使用するプリンタをシステムディスクに登録しておく必要があります。

MS－DOS／BASIC－M28のシステムディスクへの登録方法は、MS－DOSマニュアルをお読みください。日本語ワードプロセッサのシステムディスクへの登録方法は、日本語ワードプロセッサマニュアルをお読みください。

2. ハードディスクドライブ

ハードディスクは、フロッピーディスクにくらべて容量が大きく、データの読み書きの速い記憶装置です。

本機に接続できるハードディスクドライブ（MZ－1F23）では、約20Mバイトの記憶容量があります。

ハードディスクドライブを使用する際には、必ずハードディスクドライブの電源を「入」にした後、コンピュータ本体の電源を「入」にしてください。逆にした場合、ハードディスクドライブが動作しない場合があります。

ハードディスクドライブの接続

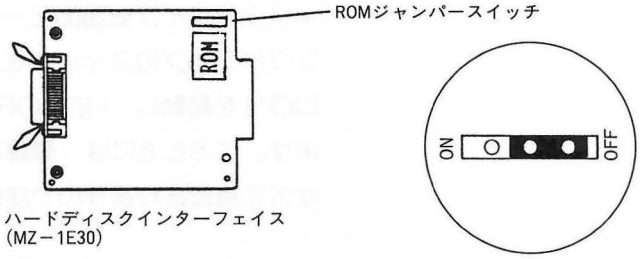
ハードディスクドライブを接続するには、別売のハードディスクインターフェイス(MZ－1E30)が必要です。

ハードディスクインターフェイスは、2500／2800モード用スロットに取り付けます。

接続方法はハードディスクドライブの取扱説明書を参照してください。(MZ－2500シリーズと同じです。)

ハードディスクインターフェイスのスイッチ設定

ハードディスクインターフェイス上のROMのジャンパースイッチをOFF側に設定します。



ハードディスクインターフェイス
(MZ－1E30)

ハードディスクドライブのスイッチ設定

ハードディスクドライブの後面のシステムスイッチを次のように設定します。

(注)
2500モードで使用する場合はスイッチ設定が異なります。
(第9章「2500モード」参照)

スイッチ		設定
SW1	D1	ON
	D2	OFF
	W1	ON
	W2	ON
SW2		A
SW3		A
SW4		A

ハードディスクのフォーマット

ハードディスクドライブを使うときは、最初に必ずフォーマットをしなければなりません。

ハードディスクのフォーマットについては、MS−DOSマニュアルのHDFORMATの項を参照してください。

(注) 2500モード(MZ−2500シリーズも含む)のBASICで使用する場合と、2800モードで使用する場合とでは物理フォーマット、論理フォーマット共に異なるため、1台のハードディスクドライブを両方のモードで共用することはできません。
2500モード(MZ−2500シリーズも含む)で使用中のハードディスクドライブを2800モードで使用する際には、ハードディスクドライブのスイッチを上記のように設定した後、MS−DOSを起動し、HDFORMATによりフォーマットを行います。このときには、登録されていたプログラムやデータはすべて消去されますので注意してください。

3. フロッピーディスクドライブ

本機には、2HD(両面高密度)、2D(両面倍密度)タイプのフロッピーディスクドライブを接続することができます。

システムスイッチの設定

接続するフロッピーディスクドライブのタイプに合わせて、本機後面のシステムスイッチのSW5を次のように設定します。

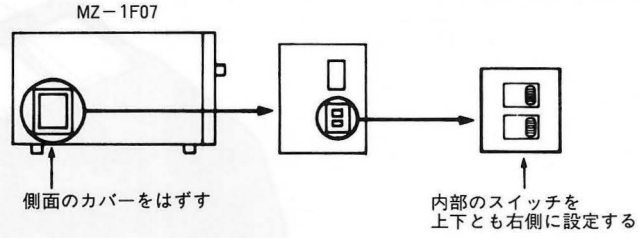
SW5	OFF	2HD(両面高密度)タイプ(2HD/2DD切り替えタイプを含む)
	ON	2D(両面倍密度)タイプ

←ミニフロッピーディスクドライブ(MZ−1F07)の場合

ドライブの設定と接続

ミニフロッピーディスクドライブ

ミニフロッピーディスクドライブ(MZ−1F07)を接続する場合は、MZ−1F07に付属の接続ケーブルを使用して本機の増設フロッピーディスクコネクタに接続してください。また、MZ−1F07のスイッチを下図のように設定してください。



4. マウス

マウスはポインティングデバイス(指標装置)の一種です。形がネズミに似ているのでマウスとよばれています。

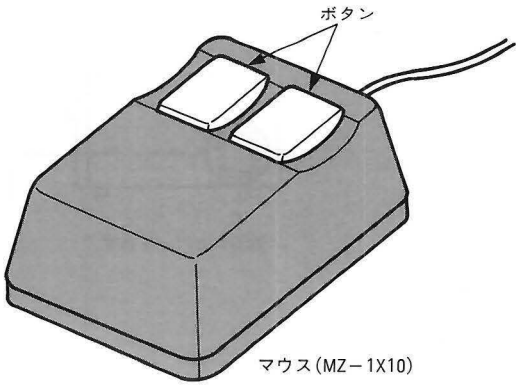
内部にボールが入っていて、このころがり具合で動きを検知するしくみになっています。具体的には、マウスを動かして画面上のマウスカーソルを希望するアイコンやコマンドの位置へ移動させ、ボタンを押してコマンドなどを選択する、というような使いかたをします。

MS−DOSでの設定

マウスを使う前に、システムディスクにデバイスドライバーを設定しておく必要があります。詳しくは、MS−DOSマニュアルの第10章「周辺装置のインターフェイス」の項目をお読みください。

(注) マウスを使う場合には、必ずマウスを接続した状態で起動を行ってください。起動後にマウスを接続しても動作しません。また、使用中にマウスのコネクタを抜かないでください。もう一度接続しても動作しません。

マウスの使いかた



マウス(MZ−1X10)

マウスを動かすと、画面に表示されているマウスカーソルも同じ方向に動きます。マウスは斜めに持たないでください。斜めに持って動かすと、マウスとマウスカーソルは同じ方向に動きません。

マウスカーソルの形とボタン

マウスカーソルの形および2つのボタンの働きは、使用するソフトウェアによって異なります。お使いになるソフトウェアの説明書をお読みください。

マウスに関する注意

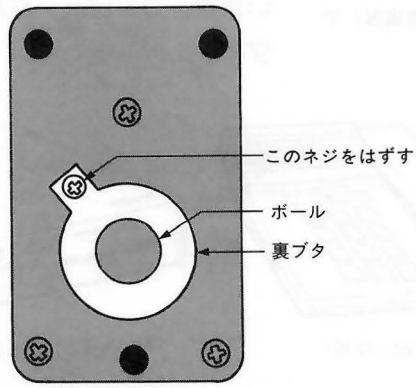
●きれいな場所で使用してください。
●ほこり、水、油などがボール表面に付着すると、誤動作または故障の原因になります。
●水平な場所で使用してください。
●マウスを動かす面がすべりやすい場合には、ボールがすべって正常に動作しない場合があります。
●ボールには手を触れないでください。
●落としたり、ぶつけたり、強い衝撃を与えないでください。
●持ち運ぶときは、ケーブル部分を持たないでください。

ボールの手入れ

マウスを動かしていると内部のボールが汚れてきます。

ボールが汚れた場合は、底面のネジおよび裏ブタを取りはずし、ボールを中性洗剤で洗った後、乾いた布で拭いてください。

(注)右図のネジ以外は、はずさないでください。



(底面)

5. ジョイスティック

ジョイスティックはポインティングデバイス(指標装置)の一種で、おもにゲームソフトで使います。たとえば、画面に表示されたロケットをレバーを使って動かしたり、敵をたおすビーム砲をボタンを押して発射する、というような使いかたをします。

ジョイスティックは同時に2つまで接続できるので、2人でゲームを楽しめるソフトウエアでは、それぞれを単独に操作することができます。

本機には、アタリ社仕様のジョイスティックが接続可能です。また、ジョイスティックのかわりに、ジョイスティックと同じインターフェイスを持つ他の機器を接続することもできます。

6. モデムホン/モデムユニット/モデムボード

モデム

コンピュータが扱う信号は1と0のデジタル信号で、電話回線ではアナログ信号が用いられています。コンピュータの信号を電話回線を通して送るには、デジタル信号をアナログ信号に変換(変調)してから送ります。受ける方は、受けたアナログ信号をもとのデジタル信号に戻し(復調)ます。

この信号を変換するのがモデム(MODEM：変復調器)です。

モデムホン、モデムユニット、モデムボードは、電話回線を使ってデータの送受信を行うための周辺機器です。

モデムホン（MZ-1X19の場合）

モデムホンは、モデムと電話機が一体になっていて、1台でモデムとしても電話機としても使えます。コンピュータからダイヤルのデータを送ることにより自動ダイヤルが可能です。

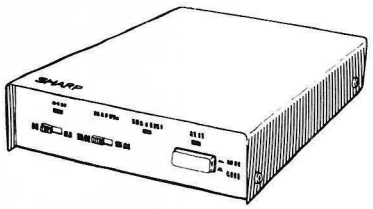
モデムユニット（MZ-1X22の場合）

モデムユニットは電話機と接続して使います。

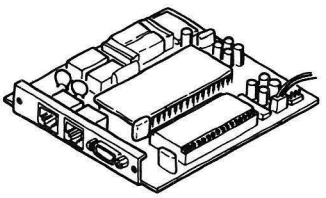
モデムボード（MZ-1X26の場合）

モデムボードはコンピュータ本体の拡張スロットに取り付けて使います。コンピュータからダイヤルのデータを送ることにより自動ダイヤルが可能です。

モデムホン(MZ－1X19)



モデムユニット(MZ－1X22)



モデムボード(MZ－1X26)

システムスイッチの設定

モデムホン(MZ-1X19)、モデムユニット(MZ-1X22)、モデムボード(MZ-1X26)を接続するときは、本機後面のシステムスイッチのSW7、SW8を次のように設定します。

SW7：OFF

SW8：OFF

接続

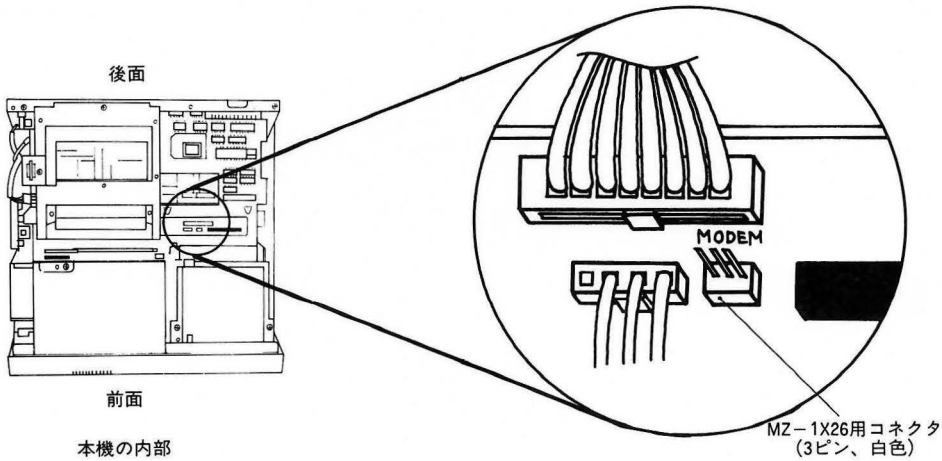
ケーブルの接続

モデムホン、モデムユニット、モデムボードは、RS−232Cコネクタに接続します。接続ケーブルは次のものを使用してください。

モデムホン(MZ−1X19)　　：MZ-1X19に付属のケーブル
モデムユニット(MZ−1X22)：CE-501L(別売)
モデムボード(MZ−1X26)　：MZ-1X26に付属のケーブル

モデムボードの取り付けと接続

モデムボード(MZ−1X26)は、2500/2800モード用スロットに取り付けます。取り付けかたについては、MZ−1X26の取扱説明書を参照してください。(MZ−2500シリーズと同じです。)
ただし、MZ−1X26の電源コネクタは、本機の基板上の下図のコネクタに接続してください。赤色のコードが前面から見て左側にくるようにして接続します。



第9章

2500モード

2500モード

本体前面のCPUモードスイッチ❾を「2500」にセットすると、MZ−2500シリーズに対応した2500モードになります。

本機の2500モードは、MZ−2500シリーズの各機種と一部仕様が異なりますので、MZ−2500シリーズ用のアプリケーションソフトや周辺機器を使用する場合は次のことをご確認ください。

●次のようなアプリケーションソフトは動作しません。
- ・ボイスレコーダ(カセットレコーダ)を使用するもの
- ・RS−232Cのチャンネルβを使用するもの
- ・ボイスボード(音声合成ボード、MZ−1M08)を使用するもの
- ・ボイスコミュニケーションインターフェイス(MZ-1E26)を使用するもの

●MZインターフェイスを持つプリンタ(MZ−80P4B、MZ−80BP5、MZ−80P6)は使用できません。

●本機は、2HD／2DD自動切り替えタイプのマイクロフロッピーディスクドライブを装備していますが、2500モードでは2HDタイプはサポートしていません。2500モードでは必ず2DDタイプのフロッピーディスクを使用してください。

●2000モード、80Bモードはありませんので、MZ−2200、MZ−2000およびMZ−80B用のアプリケーションソフトは動作しません。

MZ−2500シリーズのシステムソフトウェアを使用する場合

MZ−2500シリーズの本体に付属、またはシャープから発売されているMZ−2500シリーズ用のシステムソフトウェアには次のものがあります。

- ・PERSONAL CP/M　(MZ−6Z001)
- ・BASIC−M25　(MZ−6Z002)
- ・BASIC−S25　(MZ−6Z003)
- ・テレホンソフト　(MZ−6Z004、MZ−6Z006)

これらのソフトウェアは、いずれも動作させることができますが、一部使用することができない機能があります。

(1)PERSONAL CP/M

使用できない機能は次のとおりです。
- ・RS−232Cのチャンネルβを使用した入出力
- ・MZインターフェイスを持つプリンタへの出力
  (MZ−80P4B、MZ−80BP5、MZ−80P6)

(2)BASIC−M25/BASIC−S25

使用できない機能は次のとおりです。

・データレコーダ関係の命令・関数、およびフォーマット&コピーユーティリティでのカセット入出力

・RS−232Cのチャンネル B関係の命令
(対象命令："COM2:"の装置名)

・ボイスボード(音声合成ボード、MZ−1M08)関係の命令
(対象命令：voice、voice@)

・MZインターフェイスを持つプリンタへの出力

(3)テレホンソフト

使用できない機能は次のとおりです。

・ボイスメール、留守番電話、録音再生機能

・MZインターフェイスを持つプリンタへの出力

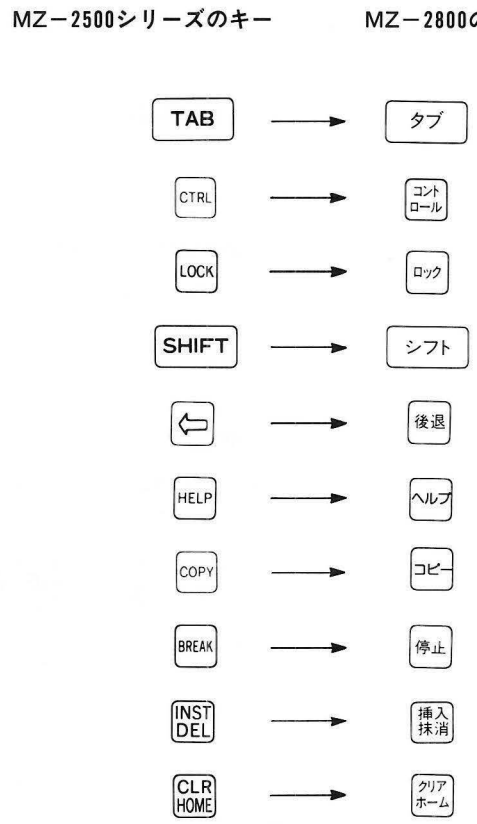
本機の2500モードとMZ−2500シリーズの各機種とは、おもに次のような仕様の違いがあります。

項　目	MZ−2511 MZ−2521	MZ−2531	MZ−2520	MZ−2800 (2500モード)
ボイスレコーダ	○		−	−
マイクロフロッピーディスクドライブ	2DD		2DD	2HD/2DD自動切り替え
システムRAM	128KB	256KB	128KB	256KB
グラフィックRAM	64KB	128KB	64KB	128KB
辞書ROM	別売	○	○	○
RS−232C	2チャンネル		1チャンネル	1チャンネル
モノクロCRTコネクタ出力信号	デジタル/アナログ切り替え		−	アナログ
オーディオコネクタ信号	入出力		出力	入出力
テレビコントロールコネクタ	−	○	○	○
プリンタインターフェイス	MZ/セントロニクス切り替え		MZ/セントロニクス切り替え	セントロニクス
カラーパレットボード(MZ−1M10)	○		−	○
ボイスボード(MZ−1M08)	○		−	−
2000・80Bモード	○		−	−

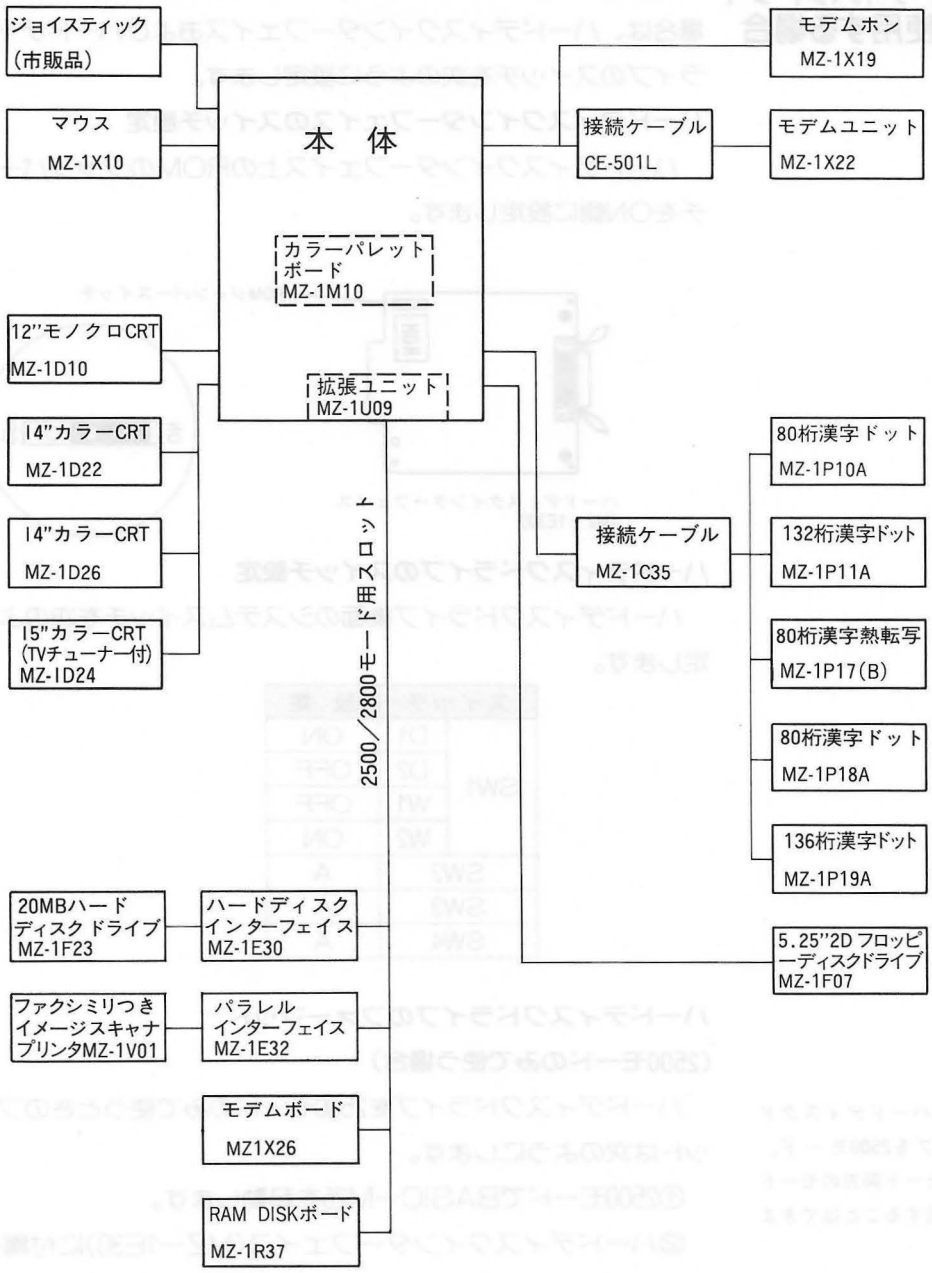
○：装備、または使用可能

−：装備していない、または使用不可能

MZ−2500シリーズのキーとMZ−2800のキーは、キー上面に書かれている文字が異なります。それぞれのキーは次のように対応します。



また、2500モードでは 前候補 、 取消 、 SF1 ～ SF4 、 = (テンキー部)のキーは機能を持ちません。



2500モードのときのシステム構成図

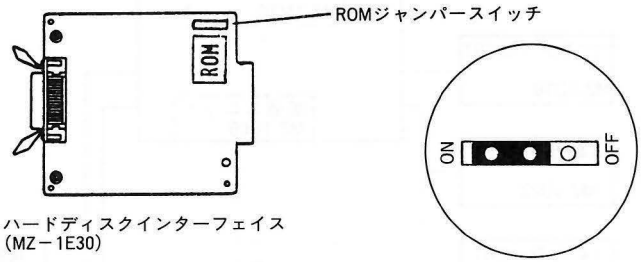
★本機は、システムRAM768KB、グラフィックRAM512KBを装備していますが、2500モードではシステムRAM256KB、グラフィックRAM128KBが使用できます。

ハードディスクドライブを使用する場合

2500モードでハードディスクドライブ(MZ−1F23)を使用する場合は、ハードディスクインターフェイスおよびハードディスクドライブのスイッチを次のように設定します。

ハードディスクインターフェイスのスイッチ設定

ハードディスクインターフェイス上のROMのジャンパースイッチをON側に設定します。



ハードディスクインターフェイス
(MZ−1E30)

ハードディスクドライブのスイッチ設定

ハードディスクドライブ後面のシステムスイッチを次のように設定します。

スイッチ		設　定
SW1	D1	ON
	D2	OFF
	W1	OFF
	W2	ON
SW2		A
SW3		A
SW4		A

ハードディスクドライブのフォーマット
(2500モードのみで使う場合)

(注)1台のハードディスクドライブを2500モード、2800モード両方のモードで共用することはできません。

ハードディスクドライブを2500モードのみで使うときのフォーマットは次のようにします。

①2500モードでBASIC−M25を起動します。

②ハードディスクインターフェイス(MZ−1E30)に付属のユーティリティソフトを使ってフォーマットします。(フォーマットのしかたについてはMZ−1E30の取扱説明書を参照してください。)

第10章

資　料

10.1 ブロックダイアグラム

10.2 入出力コネクタ

10.3 文字コード表

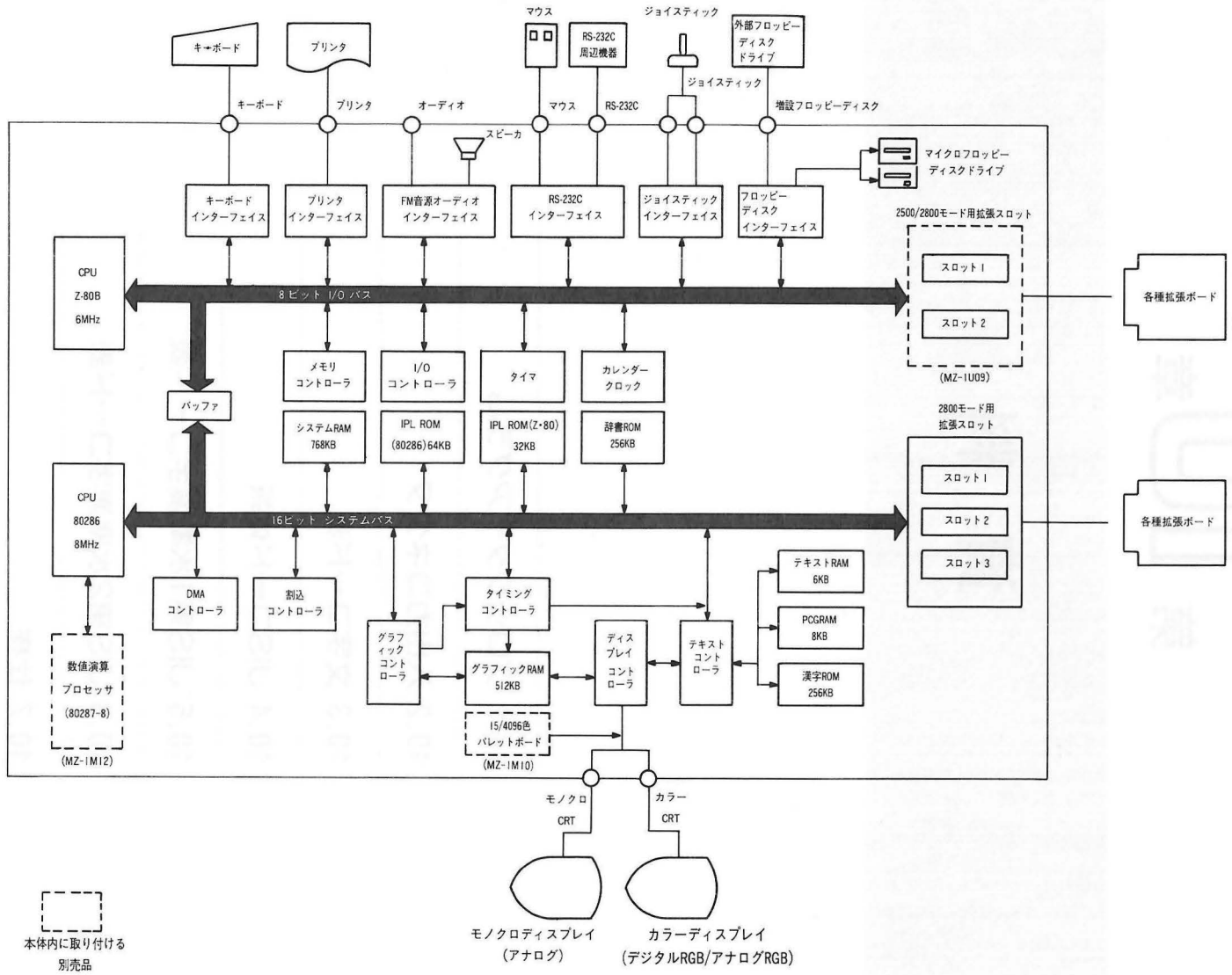
10.4 JISコード体系

10.5 JIS第1水準漢字コード表

10.6 JIS第2水準漢字コード表

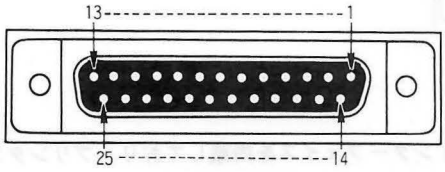
10.7 仕様

10.1 ブロックダイアグラム



10. 2——入出力コネクタ

1.RS-232Cコネクタ



RS-232コネクタ

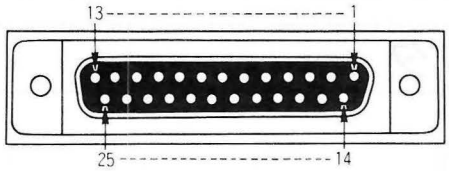
端子番号	信　号　名	信　号　の　意　味	方向
1	FG	保安用グランド	—
2	SD　(TXD)	送信データ，負論理	出力
3	RD　(RXD)	受信データ，負論理	入力
4	RS　(RTS)	送信要求，正論理	出力
5	CS　(CTS)	送信可，正論理，外部機器が本機からの送信を許可する信号	入力
6	DR　(DSR)	データセットレディ，正論理，外部機器が送受信可能かを本機に示す信号	入力
7	SG	信号グランド	—
8	CD　(DCD)	キャリア検出信号，受信信号が所定の範囲にあるか否かを示す	入力
9	NC	未使用	
10	NC	未使用	
11	RR	(注1)	出力
12	NC	未使用	
13	NC	未使用	
14	NC	未使用	
15	ST2	送信クロック入力，同期方式の場合の送信クロック(注2)	入力
16	NC	未使用	
17	RT	受信クロック入力，同期方式の場合の受信クロック(注3)	入力
18	NC	未使用	
19	NC	未使用	
20	ER　(DTR)	データ端末レディ，本機が送受信が可能かどうかを外部機器に示す	出力
21	NC	未使用	
22	CI	被呼表示信号，モデム等が呼出し信号を受けているか否かを示す	入力
23	NC	未使用	
24	ST1	送信クロック出力	出力
25	NC	未使用	

(注1) ソフトウェアによっては使用される場合があります。

(注2) システムスイッチのSW7、SW8により送信クロックを外部クロック（ST2）または内部クロックに切り替えることができます。

(注3) システムスイッチのSW8により受信クロックを外部クロック（RT）または内部クロックに切り替えることができます。

2.プリンタコネクタ



プリンタコネクタ

●本機は、セントロニクス社準拠のプリンタ用パラレルインターフェイスを内蔵しており、プリンタコネクタによりプリンタと接続します。

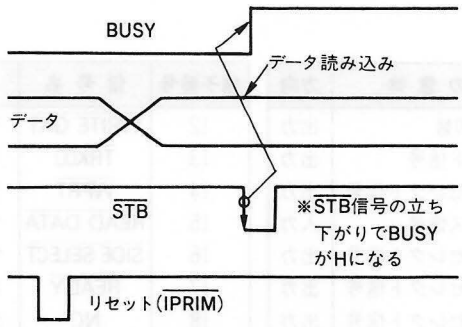
(注)市販のプリンタには、セントロニクス社準拠のインターフェイスのものでも、動作しないものがあります。また、動作してもキャラクタや、制御コードが異なり、正しく印字をしないことがありますので、購入時には確認ください。

端子番号	信号名	信号の意味	方向
1	$\overline{\text{STB}}$	データの書込用ストローブ信号	出力
2	RD0	プリントデータ出力，TTL 8ビットパラレルデータ	出力
3	RD1		
4	RD2		
5	RD3		
6	RD4		
7	RD5		
8	RD6		
9	RD7		
10	$\overline{\text{IPRIM}}$	イニシャルリセット信号でプリンタを初期状態にする	出力
11	BUSY	LOWレベルでプリンタがデータ受信可能であることを示す	入力
12	$\overline{\text{STA}}$	印字用紙がなかったり，メカのトラブル時にLOWとなる	入力
13	GND	信号グランド	——
14	GND		
15	GND		
16	GND		
17	GND		
18	GND		
19	GND		
20	GND		
21	GND		
22	GND		
23	GND		
24	GND		
25	GND		

＊$\overline{\text{STB}}$信号：データ読み込み指示のストローブ信号。通常はハイレベルで、ローレベルになるときの立ち下がりエッジをプリンタが検出して動作を開始（ビジー状態になる）します。

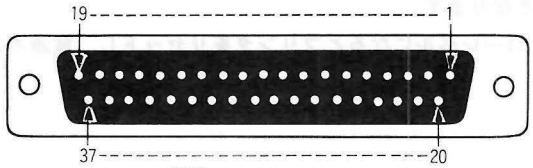
＊BUSY信号：通常はローレベルで、ストローブ信号を受けるとハイになります。この状態では、プリンタはデータ受信不可能状態となります。

＊$\overline{\text{IPRIM}}$(リセット)信号：ローレベルになるとプリンタをリセットし、電源オン後の状態と同じにします。



タイミングチャート(概念図)

3.増設フロッピーディスクコネクタ



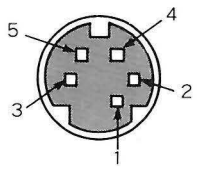
増設フロッピーコネクタ

端子番号	信号名	信号の意味	方向
1	$\overline{\text{HI DEN}}$	2HD/2DD切替	出力
2	$\overline{\text{HLD}}$	ヘッドロード信号	出力
3	$\overline{\text{DS3}}$	ドライブ4セレクト信号	出力
4	$\overline{\text{INDEX}}$	インデックス信号	入力
5	$\overline{\text{DS0}}$	ドライブ1セレクト信号	出力
6	$\overline{\text{DS1}}$	ドライブ2セレクト信号	出力
7	$\overline{\text{DS2}}$	ドライブ3セレクト信号	出力
8	$\overline{\text{MOTOR ON}}$	モーターON信号	出力
9	$\overline{\text{DIR IN}}$	ヘッド移動方向信号	出力
10	$\overline{\text{STEP}}$	ステップ信号	出力
11	$\overline{\text{WRITE D}}$	ライトデータ	出力

端子番号	信号名	信号の意味	方向
12	$\overline{\text{WRITE GAT}}$	ライトゲート	出力
13	$\overline{\text{TRK00}}$	トラック00信号	入力
14	$\overline{\text{WPRT}}$	ライトプロテクト信号	入力
15	$\overline{\text{READ DATA}}$	リードデータ	入力
16	$\overline{\text{SIDE SELECT}}$	サイドセレクト信号	出力
17	$\overline{\text{READY}}$	レディ信号	入力
18	NC	未使用	
19	NC	未使用	
20	GND	信号グランド	——
⌇	⌇	⌇	⌇
36	GND	信号グランド	——
37	GND	信号グランド	——

(注) NC:No Connection

4.マウスコネクタ

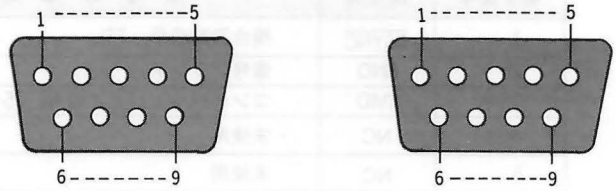


マウスコネクタ

端子番号	信号名	信号の意味	方向
1	+5V	電源	出力
2	CTRL	データ要求信号	出力
3	TXD	シリアルデータ	入力
4	GND	グランド	——
5	GND	グランド	——

5.ジョイスティックコネクタ

●このコネクタには、MSX仕様のジョイスティックが接続できます。



ジョイスティックコネクタ

端子番号	信号名	信号の意味
1	FWD 1 FWD 2	前方向を示す。“L” TRUE
2	BACK 1 BACK 2	後方向を示す。“L” TRUE
3	LEFT 1 LEFT 2	左方向を示す。“L” TRUE
4	RIGHT 1 RIGHT 2	右方向を示す。“L” TRUE
5	＋5V	
6	TRGA 1 TRGA 2	スイッチ1のステータス。“L” TRUE
7	TRGB 1 TRGB 2	スイッチ2のステータス。“L” TRUE
8	COM 1 COM 2	ジョイスティックのイネーブル信号。“L” TRUE
9	GND	

※FWD1, FWD2などはそれぞれ2つのコネクタの信号を表わします。

コマンド出力(I/Oアドレス$EF)

7	6	5	4	3	2	1	0
×				1	1	1	1

×：dont care

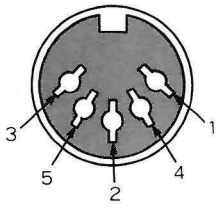
常に“H”にする。
“L”でJOYSTICK 1 イネーブル
“L”でJOYSTICK 2 イネーブル
JOYSTICK 1 , JOYSTICK 2 の入力切り替え。“L”でJOYSTICK 1

データ入力(I/Oアドレス$EF)

7	6	5	4	3	2	1	0
0	0						

FWD “L”True
BACK “L”True
LEFT “L”True
RIGHT “L”True
SW1 リード
SW2 リード

6.モノクロCRTコネクタ



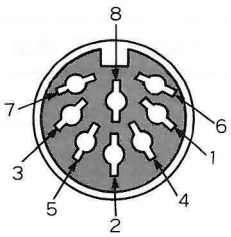
モノクロCRTコネクタ

端子番号	信号名	信　号　の　意　味	方向
1	$\overline{\text{CSYNC}}$	複合同期信号，TTL	出力
2	GND	信号グランド	—
3 (注)	CVID	コンポジットビデオ信号，75Ω，$1V_{P-P}$	出力
4	NC	未使用	
5	NC	未使用	

(注)CVID：カラーディスプレイに表示される色に対応して輝度変調をかけたビデオ信号で、表示に濃淡を付けることができます。

●出力されるビデオ信号は、コンポジットビデオ信号です。
色情報に対応して濃淡のある表示ができる一般的なモノクロディスプレイ（コンポジット方式）を接続することができます。

7.カラーCRTコネクタ



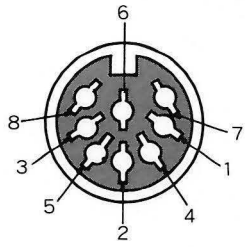
カラーCRTコネクタ

端子番号	スイッチ	信　号　名	信　号　の　意　味	方向
1		YS	カラーテレビ用ビデオ切替信号，出力インピーダンス75Ω	出力
2		GND	信号グランド	——
3	ANALOG	CSYNC	複合同期信号，出力インピーダンス75Ω	出力
	DIGITAL	I	ビデオ信号(インテンシティ)，TTL，正極性	
4		$\overline{\text{HSYNC}}$	水平同期信号，TTL，負極性	出力
5		$\overline{\text{VSYNC}}$	垂直同期信号，TTL，負極性	出力
6	ANALOG	R(LINEAR)	ビデオ信号(赤)，出力インピーダンス75Ω	出力
	DIGITAL	R(TTL)	ビデオ信号(赤)，TTL，正極性	
7	ANALOG	G(LINEAR)	ビデオ信号(緑)，出力インピーダンス75Ω	出力
	DIGITAL	G(TTL)	ビデオ信号(緑)，TTL，正極性	
8	ANALOG	B(LINEAR)	ビデオ信号(青)，出力インピーダンス75Ω	出力
	DIGITAL	B(TTL)	ビデオ信号(青)，TTL，正極性	

スイッチ状態	接続するディスプレイ
アナログ	アナログRGB方式
デジタル	デジタルRGB(I)方式

●使用するディスプレイがデジタル方式かアナログ方式かによりコネクタ右側のプッシュスイッチを切り替えます。
●デジタルRGBカラーディスプレイでは8色、デジタルRGB I カラーディスプレイでは16色、また、アナログRGBカラーディスプレイでは16色の他、65536色を同時表示することができます。

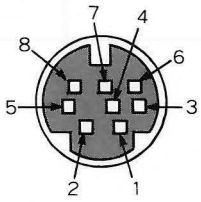
8.テレビコントロールコネクタ



テレビコントロール
コネクタ

端子番号	信号名	信　号　の　意　味	方向
1	EX-H	スーパーインポーズ用水平同期信号	入力
2	$\overline{\text{EX-V}}$	スーパーインポーズ用垂直同期信号	入力
3	TVST	テレビコンディション“H”OFF “L”ON	入力
4	REMOTE	テレビコントロール	出力
5	+5V	電源	出力
6	GND	グランド	——
7	GND(SOUND)	アナロググランド	——
8	SOUND	ライン出力	出力

9.ボイスコネクタ

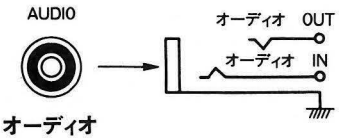


ボイスコネクタ

端子番号	信　号　名	信　号　の　意　味	方向
1	GND	グランド	——
2	$\overline{\text{PON}}$	電源制御信号，TTL	入力
3	$\overline{\text{CMD0}}$	電話よりのデータ入力，TTL	入力
4	$\overline{\text{CMD1}}$		入力
5	$\overline{\text{CMD2}}$		入力
6	$\overline{\text{CMD3}}$		入力
7	$\overline{\text{CMSTB}}$	データストローブ，$\overline{\text{LO}}$の時$\overline{\text{CMD}}$0～3が有効，TTL	入力
8	$\overline{\text{CEND}}$	電話よりのステータス，TTL	入力

（注）　このコネクタは当社指定の専用機器以外とは接続しないでください。

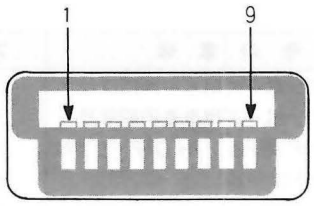
10.オーディオコネクタ



オーディオ
コネクタ

- オーディオ機器と接続することにより、オーディオ信号の入出力を行うことができます。
- この端子には図のように2本の入出力信号が接続されています。

11.キーボードコネクタ

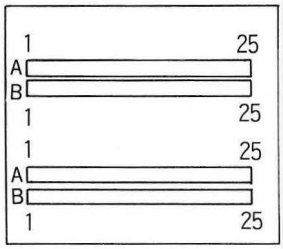


キーボードコネクタ

端子番号	信号名	信　号　の　意　味	方向
1	＋5V	電源	出力
2	RTSN	KEYデータの入出力切替信号	出力
3	KD0	KEYストローブ/KEYデータ	入出力
4	KD1		入出力
5	KD2		入出力
6	KD3		入出力
7	KD4	KEYストローブ	出力
8	MPX	KEYデータのH/L切替	出力
9	GND	グランド	――

12.拡張スロットコネクタ

■2500/2800モード用拡張スロット



(本体後面より見た図)

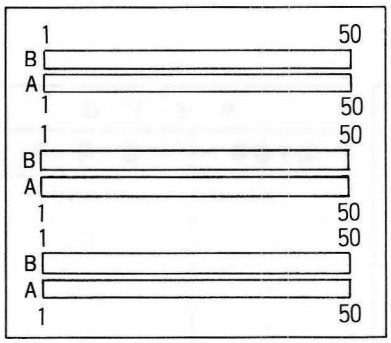
別売の拡張ユニット
(MZ-1U09)取り付け時

サイドA	
端子番号	信号名
1	+5V
2	D_2
3	D_1
4	D_0
5	GND
6	A_{15}
7	A_{14}
8	A_{13}
9	A_{12}
10	A_{11}
11	A_{10}
12	A_9
13	A_8
14	A_7
15	A_6
16	A_5
17	A_4
18	A_3
19	A_2
20	A_1
21	A_0
22	GND
23	$\overline{DRQ0}$ (注)
24	$\overline{ITC}$ (注)
25	IR11 (注)

サイドB	
端子番号	信号名
1	+5V
2	D_3
3	D_4
4	D_5
5	D_6
6	D_7
7	ϕ
8	$\overline{M1}$
9	$\overline{WR}$
10	$\overline{RD}$
11	$\overline{IOREQ}$
12	$\overline{MREQ}$
13	GND
14	$\overline{HALT}$
15	EXIEI
16	NC
17	RESET
18	$\overline{EXRESET}$
19	$\overline{EXINT}$
20	$\overline{EXWAIT}$
21	$\overline{NMI}$
22	GND
23	$\overline{DACK0}$ (注)
24	IRHD (注)
25	GND

(注)この信号は2800モードで使用します。
※拡張ユニットには2個のスロットがありますが、どちらも同じ規格です。

■2800モード用拡張スロット



（本体後面より見た図）

サイドA		サイドB	
GND	1	GND	
V_1	2	V_1	(注)
V_2	3	V_2	(注)
A_0	4	D_0	
A_1	5	D_1	
A_2	6	D_2	
A_3	7	D_3	
A_4	8	D_4	
A_5	9	D_5	
A_6	10	D_6	
GND	11	GND	
A_7	12	D_7	
A_8	13	D_8	
A_9	14	D_9	
A_{10}	15	D_{10}	
A_{11}	16	D_{11}	
A_{12}	17	D_{12}	
A_{13}	18	D_{13}	
A_{14}	19	D_{14}	
A_{15}	20	D_{15}	
GND	21	GND	
A_{16}	22	+12V	
A_{17}	23	+12V	
A_{18}	24	NC	
A_{19}	25	NC	
A_{20}	26	IR_{11}	
A_{21}	27	N1	(注)
A_{22}	28	IR_{12}	
A_{23}	29	IR_{13}	
$\overline{INT}$	30	IR_{14}	
GND	31	GND	
$\overline{EXNMI}$	32	−12V	
$\overline{IOR}$	33	−12V	
$\overline{IOW}$	34	$\overline{SYSRES}$	
$\overline{MRD}$	35	N2	(注)
$\overline{MWR}$	36	$\overline{DACK3}$	
$\overline{INTA}$	37	N3	(注)
$\overline{EXRDY}$	38	$\overline{DRQ3}$	
ALE	39	NC	
NC	40	$\overline{EXHRQ}$	
GND	41	GND	
DMAE	42	$\overline{EXHAK}$	
$\overline{DACK2}$	43	$\overline{ITC}$	
$\overline{BHE}$	44	$\overline{NMIO}$	
$\overline{EXWAIT}$	45	$\overline{MWE}$	
CLK8M	46	NC	
NC	47	NC	
$\overline{POWER}$	48	SBRQ	
+5V	49	+5V	
+5V	50	+5V	

(注)これらの信号はスロット間のみで接続されており、本体とは接続されていません。
※拡張スロットには3個のスロットがありますが、いずれも同じ規格です。

10. 3──文字コード表

下位＼上位	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NL	DE		0	@	P	`	p	▁	┴		ー	タ	ミ	═	╳
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q	▂	┬	。	ア	チ	ム	├	円
2	SX	D2	"	2	B	R	b	r	▃	┤	「	イ	ツ	メ	╪	年
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s	▄	├	」	ウ	テ	モ	╡	月
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t	▅	─	、	エ	ト	ヤ	◢	日
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u	▆	─	・	オ	ナ	ユ	◣	時
6	AK	SN	&	6	F	V	f	v	▇	│	ヲ	カ	ニ	ヨ	◥	分
7	BL	EB	'	7	G	W	g	w	█	│	ァ	キ	ヌ	ラ	◤	秒
8	BS	CN	(	8	H	X	h	x	▏	┌	ィ	ク	ネ	リ	♠	〒
9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y	▎	┐	ゥ	ケ	ノ	ル	♥	市
A	LF	SB	*	:	J	Z	j	z	▍	└	ェ	コ	ハ	レ	♦	区
B	HM	EC	+	;	K	[	k	{	▌	┘	ォ	サ	ヒ	ロ	♣	町
C	CL	⇨	,	<	L	¥	l	|	▋	╭	ャ	シ	フ	ワ	●	村
D	CR	⇦	-	=	M	]	m	}	▊	╮	ュ	ス	ヘ	ン	○	人
E	SO	⇧	.	>	N	^	n	￣	▉	╰	ョ	セ	ホ	゛	╱	▒
F	SI	⇩	/	?	O	_	o	⌛	┼	╯	ッ	ソ	マ	゜	╲	

10.4 ―― JISコード体系

2バイトコードはJIS、シフトJIS、区点コードの3つの体系があります。下はそれらの対応を表したものです。

○シフトJISは第1バイトが81～9F、E0～FC、第2バイトは40～7E、80～FCにあります。

○区点コードは1～94の区、ひとつの区も1～94に分けて扱います。なお、1～9区は01というように2桁で表します。

シフトJISコードとJISコードの関係

mm＼nn	00 3F	40 7E	7F	80 9E	9F FC	FF
00						
81 9F		2121 215F 2321 235F 5D21 5D5F		2160 217E 2360 237E 5D60 5D7E	2221 227E 5E21 5E7E	
E0 EF		5F21 5F5F 7D21 7D5F		5F60 5F7E 7D60 7D7E	6021 607E 7E21 7E7E	
FC						
FF						

シフトJISコードと区点コードの関係

mm＼nn	00 3F	40 7E	7F	80 9E	9F FC	FF
00						
81 9F		0101 0163 0301 0363 6101 6163		0164 0194 0364 0394 6164 6194	0201 0294 0401 0494 6201 6294	
E0 EF		6301 6363 9301 9363		6364 6394 9364 9394	6401 6494 9401 9494	
FC						
FF						

mm，nnはそれぞれシフトJISコードの第1，第2バイトを示します。

▨は未使用領域です。

10.5——JIS第1水準漢字コード表

コード表の見かた

この表は区点コード、シフトJISコード、JISコードから漢字を引けるようにまとめたものです。表中、左の行はそれぞれの開始コードを、上の列は開始コードの下1桁に加算されるコードを表します（区点コードは10進数、他は16進数）。

例：ひらがなの「な」は

区点コード：行は0432、列は10なので0432＋10＝0442になります。

シフトJISコード：行は82BE、列はAなので82BE＋A＝82C8になります。

JISコード：行は2440、列はAなので2440＋A＝244Aになります。

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
記号	0100	813F	2120			゛	゜	´	｀	¨	：	；	？	！	￣	＿	ヽ	ヾ	ゝ
	0116	814F	2130	＾	￣	＿	ヽ	ヾ	ゝ	ゞ	〃	仝	々	〆	〇	―	‐	／	＼
	0132	815F	2140	～	∥	｜	…	‥	‘	’	“	”	（	）	〔	〕	［	］	｛
	0148	816F	2150	｝	〈	〉	《	》	「	」	『	』	【	】	＋	－	±	×	÷
	0164	8180	2160	＝	≠	＜	＞	≦	≧	∞	∴	♂	♀	°	′	″	℃	￥	$
	0180	8190	2170	¢	£	％	＃	＆	＊	＠	§	☆	★	○	●	◎	◇		
	0200	819E	2220	◆	□	■	△	▲	▽	▼	※	〒	→	←	↑	↓	＝	―	
	0216	81AE	2230	｜	┌	┐	┘	└	├	┬	┤	┴	┼	∈	∋	⊆	⊇	⊂	⊃
	0232	81BE	2240	∪	∩									∧	∨	￢	⇒	⇔	∀
	0248	81CE	2250	∃												∠	⊥	⌒	∂
	0264	81DE	2260	∇	≡	≒	≪	≫	√	∽	∝	∵	∫	∬					
	0280	81EE	2270			Å	‰	♯	♭	♪	†	‡	¶					○	
英・数字	0316	824F	2330	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
	0332	825F	2340		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
	0348	826F	2350	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z					
	0364	8280	2360		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
	0380	8290	2370	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z					
ひらがな	0400	829E	2420		ぁ	あ	ぃ	い	ぅ	う	ぇ	え	ぉ	お	か	が	き	ぎ	く
	0416	82AE	2430	ぐ	け	げ	こ	ご	さ	ざ	し	じ	す	ず	せ	ぜ	そ	ぞ	た
	0432	82BE	2440	だ	ち	ぢ	っ	つ	づ	て	で	と	ど	な	に	ぬ	ね	の	は
	0448	82CE	2450	ば	ぱ	ひ	び	ぴ	ふ	ぶ	ぷ	へ	べ	ぺ	ほ	ぼ	ぽ	ま	み
	0464	82DE	2460	む	め	も	ゃ	や	ゅ	ゆ	ょ	よ	ら	り	る	れ	ろ	ゎ	わ
	0480	82EE	2470	ゐ	ゑ	を	ん												

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
カタカナ	0500	833F	2520		ァ	ア	ィ	イ	ゥ	ウ	ェ	エ	ォ	オ	カ	ガ	キ	ギ	ク
	0516	834F	2530	グ	ケ	ゲ	コ	ゴ	サ	ザ	シ	ジ	ス	ズ	セ	ゼ	ソ	ゾ	タ
	0532	835F	2540	ダ	チ	ヂ	ッ	ツ	ヅ	テ	デ	ト	ド	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ
	0548	836F	2550	バ	パ	ヒ	ビ	ピ	フ	ブ	プ	ヘ	ベ	ペ	ホ	ボ	ポ	マ	ミ
	0564	8380	2560	ム	メ	モ	ャ	ヤ	ュ	ユ	ョ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ヮ	ワ
	0580	8390	2570	ヰ	ヱ	ヲ	ン	ヴ	ヵ	ヶ									
ギリシア文字	0600	839E	2620		Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ζ	Η	Θ	Ι	Κ	Λ	Μ	Ν	Ξ	Ο
	0616	83AE	2630	Π	Ρ	Σ	Τ	ϒ	Φ	Χ	Ψ	Ω							
	0632	83BE	2640		α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ο
	0648	83CE	2650	π	ρ	σ	τ	υ	φ	χ	ψ	ω							
ロシア文字	0700	843F	2720		А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н
	0716	844F	2730	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э
	0732	845F	2740	Ю	Я														
	0748	846F	2750		а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н
	0764	8480	2760	о	п	р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э
	0780	8490	2770	ю	я														
記号	0800	849E	2820		─	│	┌	┐	┘	└	├	┬	┤	┴	┼	━	┃	┏	┓
	0816	84AE	2830	┛	┗	┣	┳	┫	┻	╋	┠	┯	┨	┷	┿	┝	┰	┥	┸
	0832	84BE	2840	╂															
ア	1600	889E	3020		亜	唖	娃	阿	哀	愛	挨	姶	逢	葵	茜	穐	悪	握	渥
	1616	88AE	3030	旭	葦	芦	鯵	梓	圧	斡	扱	宛	姐	虻	飴	絢	綾	鮎	或
	1632	88BE	3040	粟	袷	安	庵	按	暗	案	闇	鞍	杏						
イ	1632	88BE	3040											以	伊	位	依	偉	囲
	1648	88CE	3050	夷	委	威	尉	惟	意	慰	易	椅	為	畏	異	移	維	緯	胃
	1664	88DE	3060	萎	衣	謂	違	遺	医	井	亥	域	育	郁	磯	一	壱	溢	逸
	1680	88EE	3070	稲	茨	芋	鰯	允	印	咽	員	因	姻	引	飲	淫	胤	蔭	
	1700	893F	3120		院	陰	隠	韻	吋										
ウ	1700	893F	3120							右	宇	烏	羽	迂	雨	卯	鵜	窺	丑
	1716	894F	3130	碓	臼	渦	嘘	唄	欝	蔚	鰻	姥	厩	浦	瓜	閏	噂	云	運
	1732	895F	3140	雲															
エ	1732	895F	3140		荏	餌	叡	営	嬰	影	映	曳	栄	永	泳	洩	瑛	盈	穎
	1748	896F	3150	頴	英	衛	詠	鋭	液	疫	益	駅	悦	謁	越	閲	榎	厭	円

例：『亜』の区点コードは1621，シフトJISコードは88B3，JISコードは3035になります。

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
エ	1764	8980	3160	園	堰	奄	宴	延	怨	掩	援	沿	演	炎	焔	煙	燕	猿	縁
	1780	8990	3170	艶	苑	薗	遠	鉛	鴛	塩									
オ	1780	8990	3170								於	汚	甥	凹	央	奥	往	応	
	1800	899E	3220		押	旺	横	欧	殴	王	翁	襖	鴬	鴎	黄	岡	沖	荻	億
	1816	89AE	3230	屋	憶	臆	桶	牡	乙	俺	卸	恩	温	穏	音				
カ	1816	89AE	3230													下	化	仮	何
	1832	89BE	3240	伽	価	佳	加	可	嘉	夏	嫁	家	寡	科	暇	果	架	歌	河
	1848	89CE	3250	火	珂	禍	禾	稼	箇	花	苛	茄	荷	華	菓	蝦	課	嘩	貨
	1864	89DE	3260	迦	過	霞	蚊	俄	峨	我	牙	画	臥	芽	蛾	賀	雅	餓	駕
	1880	89EE	3270	介	会	解	回	塊	壊	廻	快	怪	悔	恢	懐	戒	拐	改	
	1900	8A3F	3320		魁	晦	械	海	灰	界	皆	絵	芥	蟹	開	階	貝	凱	劾
	1916	8A4F	3330	外	咳	害	崖	慨	概	涯	碍	蓋	街	該	鎧	骸	浬	馨	蛙
	1932	8A5F	3340	垣	柿	蛎	鈎	劃	嚇	各	廓	拡	撹	格	核	殻	獲	確	穫
	1948	8A6F	3350	覚	角	赫	較	郭	閣	隔	革	学	岳	楽	額	顎	掛	笠	樫
	1964	8A80	3360	橿	梶	鰍	潟	割	喝	恰	括	活	渇	滑	葛	褐	轄	且	鰹
	1980	8A90	3370	叶	椛	樺	鞄	株	兜	竈	蒲	釜	鎌	噛	鴨	栢	茅	萱	
	2000	8A9E	3420		粥	刈	苅	瓦	乾	侃	冠	寒	刊	勘	勧	巻	喚	堪	姦
	2016	8AAE	3430	完	官	寛	干	幹	患	感	慣	憾	換	敢	柑	桓	棺	款	歓
	2032	8ABE	3440	汗	漢	澗	潅	環	甘	監	看	竿	管	簡	緩	缶	翰	肝	艦
	2048	8ACE	3450	莞	観	諌	貫	還	鑑	間	閑	関	陥	韓	館	舘	丸	含	岸
	2064	8ADE	3460	巌	玩	癌	眼	岩	翫	贋	雁	頑	顔	願					
キ	2064	8ADE	3460												企	伎	危	喜	器
	2080	8AEE	3470	基	奇	嬉	寄	岐	希	幾	忌	揮	机	旗	既	期	棋	棄	
	2100	8B3F	3520		機	帰	毅	気	汽	畿	祈	季	稀	紀	徽	規	記	貴	起
	2116	8B4F	3530	軌	輝	飢	騎	鬼	亀	偽	儀	妓	宜	戯	技	擬	欺	犠	疑
	2132	8B5F	3540	祇	義	蟻	誼	議	掬	菊	鞠	吉	吃	喫	桔	橘	詰	砧	杵
	2148	8B6F	3550	黍	却	客	脚	虐	逆	丘	久	仇	休	及	吸	宮	弓	急	救
	2164	8B80	3560	朽	求	汲	泣	灸	球	究	窮	笈	級	糾	給	旧	牛	去	居
	2180	8B90	3570	巨	拒	拠	挙	渠	虚	許	距	鋸	漁	禦	魚	亨	享	京	
	2200	8B9E	3620		供	侠	僑	兇	競	共	凶	協	匡	卿	叫	喬	境	峡	強
	2216	8BAE	3630	彊	怯	恐	恭	挟	教	橋	況	狂	狭	矯	胸	脅	興	蕎	郷
	2232	8BBE	3640	鏡	響	饗	驚	仰	凝	尭	暁	業	局	曲	極	玉	桐	粁	僅

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
キ	2248	8BCE	3650	勤	均	巾	錦	斤	欣	欽	琴	禁	禽	筋	緊	芹	菌	衿	襟
	2264	8BDE	3660	謹	近	金	吟	銀											
ク	2264	8BDE	3660						九	倶	句	区	狗	玖	矩	苦	躯	駆	駈
	2280	8BEE	3670	駒	具	愚	虞	喰	空	偶	寓	遇	隅	串	櫛	釧	屑	屈	
	2300	8C3F	3720		掘	窟	沓	靴	轡	窪	熊	隈	粂	栗	繰	桑	鍬	勲	君
	2316	8C4F	3730	薫	訓	群	軍	郡											
ケ	2316	8C4F	3730						卦	袈	祁	係	傾	刑	兄	啓	圭	珪	型
	2332	8C5F	3740	契	形	径	恵	慶	慧	憩	掲	携	敬	景	桂	渓	畦	稽	系
	2348	8C6F	3750	経	継	繋	罫	茎	荊	蛍	計	詣	警	軽	頚	鶏	芸	迎	鯨
	2364	8C80	3760	劇	戟	撃	激	隙	桁	傑	欠	決	潔	穴	結	血	訣	月	件
	2380	8C90	3770	倹	倦	健	兼	券	剣	喧	圏	堅	嫌	建	憲	懸	拳	捲	
	2400	8C9E	3820		検	権	牽	犬	献	研	硯	絹	県	肩	見	謙	賢	軒	遣
	2416	8CAE	3830	鍵	険	顕	験	鹸	元	原	厳	幻	弦	減	源	玄	現	絃	舷
	2432	8CBE	3840	言	諺	限													
コ	2432	8CBE	3840				乎	個	古	呼	固	姑	孤	己	庫	弧	戸	故	枯
	2448	8CCE	3850	湖	狐	糊	袴	股	胡	菰	虎	誇	跨	鈷	雇	顧	鼓	五	互
	2464	8CDE	3860	伍	午	呉	吾	娯	後	御	悟	梧	檎	瑚	碁	語	誤	護	醐
	2480	8CEE	3870	乞	鯉	交	佼	侯	候	倖	光	公	功	効	勾	厚	口	向	
	2500	8D3F	3920		后	喉	坑	垢	好	孔	孝	宏	工	巧	巷	幸	広	庚	康
	2516	8D4F	3930	弘	恒	慌	抗	拘	控	攻	昂	晃	更	杭	校	梗	構	江	洪
	2532	8D5F	3940	浩	港	溝	甲	皇	硬	稿	糠	紅	紘	絞	綱	耕	考	肯	肱
	2548	8D6F	3950	腔	膏	航	荒	行	衡	講	貢	購	郊	酵	鉱	砿	鋼	閤	降
	2564	8D80	3960	項	香	高	鴻	剛	劫	号	合	壕	拷	濠	豪	轟	麹	克	刻
	2580	8D90	3970	告	国	穀	酷	鵠	黒	獄	漉	腰	甑	忽	惚	骨	狛	込	
	2600	8D9E	3A20		此	頃	今	困	坤	墾	婚	恨	懇	昏	昆	根	梱	混	痕
	2616	8DAE	3A30	紺	艮	魂													
サ	2616	8DAE	3A30				些	佐	叉	唆	嵯	左	差	査	沙	瑳	砂	詐	鎖
	2632	8DBE	3A40	裟	坐	座	挫	債	催	再	最	哉	塞	妻	宰	彩	才	採	栽
	2648	8DCE	3A50	歳	済	災	采	犀	砕	砦	祭	斎	細	菜	裁	載	際	剤	在
	2664	8DDE	3A60	材	罪	財	冴	坂	阪	堺	榊	肴	咲	崎	埼	碕	鷺	作	削
	2680	8DEE	3A70	咋	搾	昨	朔	柵	窄	策	索	錯	桜	鮭	笹	匙	冊	刷	
	2700	8E3F	3B20		察	拶	撮	擦	札	殺	薩	雑	皐	鯖	捌	錆	鮫	皿	晒

例：『古』の区点コードは2437，シフトJISコードは8CC3，JISコードは3845になります。

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
サ	2716	8E4F	3B30	三	傘	参	山	惨	撒	散	桟	燦	珊	産	算	纂	蚕	讃	賛
	2732	8E5F	3B40	酸	餐	斬	暫	残											
シ	2732	8E5F	3B40						仕	仔	伺	使	刺	司	史	嗣	四	士	始
	2748	8E6F	3B50	姉	姿	子	屍	市	師	志	思	指	支	孜	斯	施	旨	枝	止
	2764	8E80	3B60	死	氏	獅	祉	私	糸	紙	紫	肢	脂	至	視	詞	詩	試	誌
	2780	8E90	3B70	諮	資	賜	雌	飼	歯	事	似	侍	児	字	寺	慈	持	時	
	2800	8E9E	3C20		次	滋	治	爾	璽	痔	磁	示	而	耳	自	蒔	辞	汐	鹿
	2816	8EAE	3C30	式	識	鴫	竺	軸	宍	雫	七	叱	執	失	嫉	室	悉	湿	漆
	2832	8EBE	3C40	疾	質	実	蔀	篠	偲	柴	芝	屡	蕊	縞	舎	写	射	捨	赦
	2848	8ECE	3C50	斜	煮	社	紗	者	謝	車	遮	蛇	邪	借	勺	尺	杓	灼	爵
	2864	8EDE	3C60	酌	釈	錫	若	寂	弱	惹	主	取	守	手	朱	殊	狩	珠	種
	2880	8EEE	3C70	腫	趣	酒	首	儒	受	呪	寿	授	樹	綬	需	囚	収	周	
	2900	8F3F	3D20		宗	就	州	修	愁	拾	洲	秀	秋	終	繍	習	臭	舟	蒐
	2916	8F4F	3D30	衆	襲	讐	蹴	輯	週	酋	酬	集	醜	什	住	充	十	従	戎
	2932	8F5F	3D40	柔	汁	渋	獣	縦	重	銃	叔	夙	宿	淑	祝	縮	粛	塾	熟
	2948	8F6F	3D50	出	術	述	俊	峻	春	瞬	竣	舜	駿	准	循	旬	楯	殉	淳
	2964	8F80	3D60	準	潤	盾	純	巡	遵	醇	順	処	初	所	暑	曙	渚	庶	緒
	2980	8F90	3D70	署	書	薯	藷	諸	助	叙	女	序	徐	恕	鋤	除	傷	償	
	3000	8F9E	3E20		勝	匠	升	召	哨	商	唱	嘗	奨	妾	娼	宵	将	小	少
	3016	8FAE	3E30	尚	庄	床	廠	彰	承	抄	招	掌	捷	昇	昌	昭	晶	松	梢
	3032	8FBE	3E40	樟	樵	沼	消	渉	湘	焼	焦	照	症	省	硝	礁	祥	称	章
	3048	8FCE	3E50	笑	粧	紹	肖	菖	蒋	蕉	衝	裳	訟	証	詔	詳	象	賞	醤
	3064	8FDE	3E60	鉦	鍾	鐘	障	鞘	上	丈	丞	乗	冗	剰	城	場	壌	嬢	常
	3080	8FEE	3E70	情	擾	条	杖	浄	状	畳	穣	蒸	譲	醸	錠	嘱	埴	飾	
	3100	903F	3F20		拭	植	殖	燭	織	職	色	触	食	蝕	辱	尻	伸	信	侵
	3116	904F	3F30	唇	娠	寝	審	心	慎	振	新	晋	森	榛	浸	深	申	疹	真
	3132	905F	3F40	神	秦	紳	臣	芯	薪	親	診	身	辛	進	針	震	人	仁	刃
	3148	906F	3F50	塵	壬	尋	甚	尽	腎	訊	迅	陣	靭						
ス	3148	906F	3F50											笥	諏	須	酢	図	厨
	3164	9080	3F60	逗	吹	垂	帥	推	水	炊	睡	粋	翠	衰	遂	酔	錐	錘	随
	3180	9090	3F70	瑞	髄	崇	嵩	数	枢	趨	雛	据	杉	椙	菅	頗	雀	裾	
	3200	909E	4020		澄	摺	寸												

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
セ	3200	909E	4020					世	瀬	畝	是	凄	制	勢	姓	征	性	成	政
	3216	90AE	4030	整	星	晴	棲	栖	正	清	牲	生	盛	精	聖	声	製	西	誠
	3232	90BE	4040	誓	請	逝	醒	青	静	斉	税	脆	隻	席	惜	戚	斥	昔	析
	3248	90CE	4050	石	積	籍	績	脊	責	赤	跡	蹟	碩	切	拙	接	摂	折	設
	3264	90DE	4060	窃	節	説	雪	絶	舌	蝉	仙	先	千	占	宣	専	尖	川	戦
	3280	90EE	4070	扇	撰	栓	栴	泉	浅	洗	染	潜	煎	煽	旋	穿	箭	線	
	3300	913F	4120		繊	羨	腺	舛	船	薦	詮	賤	践	選	遷	銭	銑	閃	鮮
	3316	914F	4130	前	善	漸	然	全	禅	繕	膳	糎							
ソ	3316	914F	4130										噌	塑	岨	措	曾	曽	楚
	3332	915F	4140	狙	疏	疎	礎	祖	租	粗	素	組	蘇	訴	阻	遡	鼠	僧	創
	3348	916F	4150	双	叢	倉	喪	壮	奏	爽	宋	層	匝	惣	想	捜	掃	挿	掻
	3364	9180	4160	操	早	曹	巣	槍	槽	漕	燥	争	痩	相	窓	糟	総	綜	聡
	3380	9190	4170	草	荘	葬	蒼	藻	装	走	送	遭	鎗	霜	騒	像	増	憎	
	3400	919E	4220		臓	蔵	贈	造	促	側	則	即	息	捉	束	測	足	速	俗
	3416	91AE	4230	属	賊	族	続	卒	袖	其	揃	存	孫	尊	損	村	遜		
タ	3416	91AE	4230															他	多
	3432	91BE	4240	太	汰	詑	唾	堕	妥	惰	打	柁	舵	楕	陀	駄	騨	体	堆
	3448	91CE	4250	対	耐	岱	帯	待	怠	態	戴	替	泰	滞	胎	腿	苔	袋	貸
	3464	91DE	4260	退	逮	隊	黛	鯛	代	台	大	第	醍	題	鷹	滝	瀧	卓	啄
	3480	91EE	4270	宅	托	択	拓	沢	濯	琢	託	鐸	濁	諾	茸	凧	蛸	只	
	3500	923F	4320		叩	但	達	辰	奪	脱	巽	竪	辿	棚	谷	狸	鱈	樽	誰
	3516	924F	4330	丹	単	嘆	坦	担	探	旦	歎	淡	湛	炭	短	端	箪	綻	耽
	3532	925F	4340	胆	蛋	誕	鍛	団	壇	弾	断	暖	檀	段	男	談			
チ	3532	925F	4340														値	知	地
	3548	926F	4350	弛	恥	智	池	痴	稚	置	致	蜘	遅	馳	築	畜	竹	筑	蓄
	3564	9280	4360	逐	秩	窒	茶	嫡	着	中	仲	宙	忠	抽	昼	柱	注	虫	衷
	3580	9290	4370	註	酎	鋳	駐	樗	瀦	猪	苧	著	貯	丁	兆	凋	喋	寵	
	3600	929E	4420		帖	帳	庁	弔	張	彫	徴	懲	挑	暢	朝	潮	牒	町	眺
	3616	92AE	4430	聴	脹	腸	蝶	調	諜	超	跳	銚	長	頂	鳥	勅	捗	直	朕
	3632	92BE	4440	沈	珍	賃	鎮	陳											
ツ	3632	92BE	4440						津	墜	椎	槌	追	鎚	痛	通	塚	栂	掴
	3648	92CE	4450	槻	佃	漬	柘	辻	蔦	綴	鍔	椿	潰	坪	壺	嬬	紬	爪	吊
	3664	92DE	4460	釣	鶴														

例：『他』の区点コードは3430，シフトJISコードは91BC，JISコードは423Eになります。

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
テ	3664	92DE	4460			亭	低	停	偵	剃	貞	呈	堤	定	帝	底	庭	廷	弟
	3680	92EE	4470	悌	抵	挺	提	梯	汀	碇	禎	程	締	艇	訂	諦	蹄	逓	
	3700	933F	4520		邸	鄭	釘	鼎	泥	摘	擢	敵	滴	的	笛	適	鏑	溺	哲
	3716	934F	4530	徹	撤	轍	迭	鉄	典	填	天	展	店	添	纏	甜	貼	転	顛
	3732	935F	4540	点	伝	殿	澱	田	電										
ト	3732	935F	4540							兎	吐	堵	塗	妬	屠	徒	斗	杜	渡
	3748	936F	4550	登	菟	賭	途	都	鍍	砥	砺	努	度	土	奴	怒	倒	党	冬
	3764	9380	4560	凍	刀	唐	塔	塘	套	宕	島	嶋	悼	投	搭	東	桃	梼	棟
	3780	9390	4570	盗	淘	湯	涛	灯	燈	当	痘	祷	等	答	筒	糖	統	到	
	3800	939E	4620		董	蕩	藤	討	謄	豆	踏	逃	透	鐙	陶	頭	騰	闘	働
	3816	93AE	4630	動	同	堂	導	憧	撞	洞	瞳	童	胴	萄	道	銅	峠	鴇	匿
	3832	93BE	4640	得	徳	涜	特	督	禿	篤	毒	独	読	栃	橡	凸	突	椴	届
	3848	93CE	4650	鳶	苫	寅	酉	瀞	噸	屯	惇	敦	沌	豚	遁	頓	呑	曇	鈍
ナ	3864	93DE	4660	奈	那	内	乍	凪	薙	謎	灘	捺	鍋	楢	馴	縄	畷	南	楠
	3880	93EE	4670	軟	難	汝													
ニ	3880	93EE	4670				二	尼	弐	迩	匂	賑	肉	虹	廿	日	乳	入	
	3900	943F	4720		如	尿	韮	任	妊	忍	認								
ヌ	3900	943F	4720									濡							
ネ	3900	943F	4720										禰	祢	寧	葱	猫	熱	年
	3916	944F	4730	念	捻	撚	燃	粘											
ノ	3916	944F	4730						乃	廼	之	埜	嚢	悩	濃	納	能	脳	膿
	3932	945F	4740	農	覗	蚤													
ハ	3932	945F	4740				巴	把	播	覇	杷	波	派	琶	破	婆	罵	芭	馬
	3948	946F	4750	俳	廃	拝	排	敗	杯	盃	牌	背	肺	輩	配	倍	培	媒	梅
	3964	9480	4760	楳	煤	狽	買	売	賠	陪	這	蝿	秤	矧	萩	伯	剝	博	拍
	3980	9490	4770	柏	泊	白	箔	粕	舶	薄	迫	曝	漠	爆	縛	莫	駁	麦	
	4000	949E	4820		函	箱	硲	箸	肇	筈	櫨	幡	肌	畑	畠	八	鉢	溌	発
	4016	94AE	4830	醗	髪	伐	罰	抜	筏	閥	鳩	噺	塙	蛤	隼	伴	判	半	反
	4032	94BE	4840	叛	帆	搬	斑	板	氾	汎	版	犯	班	畔	繁	般	藩	販	範
	4048	94CE	4850	釆	煩	頒	飯	挽	晩	番	盤	磐	蕃	蛮					
ヒ	4048	94CE	4850												匪	卑	否	妃	庇
	4064	94DE	4860	彼	悲	扉	批	披	斐	比	泌	疲	皮	碑	秘	緋	罷	肥	被

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
	4080	94EE	4870	誹	費	避	非	飛	樋	簸	備	尾	微	枇	毘	琵	眉	美	
	4100	953F	4920		鼻	柊	稗	匹	疋	髭	彦	膝	菱	肘	弼	必	畢	筆	逼
ヒ	4116	954F	4930	桧	姫	媛	紐	百	謬	俵	彪	標	氷	漂	瓢	票	表	評	豹
	4132	955F	4940	廟	描	病	秒	苗	錨	鋲	蒜	蛭	鰭	品	彬	斌	浜	瀕	貧
	4148	956F	4950	賓	頻	敏	瓶												
	4148	956F	4950					不	付	埠	夫	婦	富	冨	布	府	怖	扶	敷
	4164	9580	4960	斧	普	浮	父	符	腐	膚	芙	譜	負	賦	赴	阜	附	侮	撫
フ	4180	9590	4970	武	舞	葡	蕪	部	封	楓	風	葺	蕗	伏	副	復	幅	服	
	4200	959E	4A20		福	腹	複	覆	淵	弗	払	沸	仏	物	鮒	分	吻	噴	墳
	4216	95AE	4A30	憤	扮	焚	奮	粉	糞	紛	雰	文	聞						
	4216	95AE	4A30											丙	併	兵	塀	幣	平
ヘ	4232	95BE	4A40	弊	柄	並	蔽	閉	陛	米	頁	僻	壁	癖	碧	別	瞥	蔑	箆
	4248	95CE	4A50	偏	変	片	篇	編	辺	返	遍	便	勉	娩	弁	鞭			
	4248	95CE	4A50														保	舗	鋪
	4264	95DE	4A60	圃	捕	歩	甫	補	輔	穂	募	墓	慕	戊	暮	母	簿	菩	倣
	4280	95EE	4A70	俸	包	呆	報	奉	宝	峰	峯	崩	庖	抱	捧	放	方	朋	
ホ	4300	963F	4B20		法	泡	烹	砲	縫	胞	芳	萌	蓬	蜂	褒	訪	豊	邦	鋒
	4316	964F	4B30	飽	鳳	鵬	乏	亡	傍	剖	坊	妨	帽	忘	忙	房	暴	望	某
	4332	965F	4B40	棒	冒	紡	肪	膨	謀	貌	貿	鉾	防	吠	頬	北	僕	卜	墨
	4348	966F	4B50	撲	朴	牧	睦	穆	釦	勃	没	殆	堀	幌	奔	本	翻	凡	盆
	4364	9680	4B60	摩	磨	魔	麻	埋	妹	昧	枚	毎	哩	槙	幕	膜	枕	鮪	柾
マ	4380	9690	4B70	鱒	桝	亦	俣	又	抹	末	沫	迄	侭	繭	麿	万	慢	満	
	4400	969E	4C20		漫	蔓													
ミ	4400	969E	4C20				味	未	魅	巳	箕	岬	密	蜜	湊	蓑	稔	脈	妙
	4416	96AE	4C30	粍	民	眠													
ム	4416	96AE	4C30				務	夢	無	牟	矛	霧	鵡	椋	婿	娘			
メ	4416	96AE	4C30														冥	名	命
	4432	96BE	4C40	明	盟	迷	銘	鳴	姪	牝	滅	免	棉	綿	緬	面	麺		
モ	4432	96BE	4C40															摸	模
	4448	96CE	4C50	茂	妄	孟	毛	猛	盲	網	耗	蒙	儲	木	黙	目	杢	勿	餅
	4464	96DE	4C60	尤	戻	籾	貰	問	悶	紋	門	匁							
ヤ	4464	96DE	4C60										也	冶	夜	爺	耶	野	弥
	4480	96EE	4C70	矢	厄	役	約	薬	訳	躍	靖	柳	薮	鑓					

例：『保』の区点コードは4261，シフトJISコードは95DB，JISコードは4A5Dになります。

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
ユ	4480	96EE	4C70												愉	愈	油	癒	
	4500	973F	4D20		諭	輸	唯	佑	優	勇	友	宥	幽	悠	憂	揖	有	柚	湧
	4516	974F	4D30	涌	猶	猷	由	祐	裕	誘	遊	邑	郵	雄	融	夕			
ヨ	4516	974F	4D30														予	余	与
	4532	975F	4D40	誉	輿	預	傭	幼	妖	容	庸	揚	揺	擁	曜	楊	様	洋	溶
	4548	976F	4D50	熔	用	窯	羊	耀	葉	蓉	要	謡	踊	遥	陽	養	慾	抑	欲
	4564	9780	4D60	沃	浴	翌	翼	淀											
ラ	4564	9780	4D60						羅	螺	裸	来	莱	頼	雷	洛	絡	落	酪
	4580	9790	4D70	乱	卵	嵐	欄	濫	藍	蘭	覧								
リ	4580	9790	4D70									利	吏	履	李	梨	理	璃	
	4600	979E	4E20		痢	裏	裡	里	離	陸	律	率	立	葎	掠	略	劉	流	溜
	4616	97AE	4E30	琉	留	硫	粒	隆	竜	龍	侶	慮	旅	虜	了	亮	僚	両	凌
	4632	97BE	4E40	寮	料	梁	涼	猟	療	瞭	稜	糧	良	諒	遼	量	陵	領	力
	4648	97CE	4E50	緑	倫	厘	林	淋	燐	琳	臨	輪	隣	鱗	麟				
ル	4648	97CE	4E50													瑠	塁	涙	累
	4664	97DE	4E60	類															
レ	4664	97DE	4E60		令	伶	例	冷	励	嶺	怜	玲	礼	苓	鈴	隷	零	霊	麗
	4680	97EE	4E70	齢	暦	歴	列	劣	烈	裂	廉	恋	憐	漣	煉	簾	練	聯	
	4700	983F	4F20		蓮	連	錬												
ロ	4700	983F	4F20					呂	魯	櫓	炉	賂	路	露	労	婁	廊	弄	朗
	4716	984F	4F30	楼	榔	浪	漏	牢	狼	篭	老	聾	蝋	郎	六	麓	禄	肋	録
	4732	985F	4F40	論															
ワ	4732	985F	4F40		倭	和	話	歪	賄	脇	惑	枠	鷲	亙	亘	鰐	詫	藁	蕨
	4748	986F	4F50	椀	湾	碗	腕												

10.6——JIS第2水準漢字コード表

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
一	4800	989E	5020		弍	丐	丕												
丨	4800	989E	5020					个	丱										
丶	4800	989E	5020							丶	丼								
丿	4800	989E	5020									丿	乂	乖	乘				
乙	4800	989E	5020													亂			
亅	4800	989E	5020														亅	豫	事
	4816	98AE	5030	舒															
二	4816	98AE	5030		弍	于	亞	亟											
亠	4816	98AE	5030						亠	亢	亰	亳	亶						
人	4816	98AE	5030											从	仍	仄	仆	仂	仗
	4832	98BE	5040	仞	仭	仟	价	伉	佚	估	佛	佝	佗	佇	佶	侈	侏	侘	佻
	4848	98CE	5050	佩	佰	侑	佯	來	侖	儘	俔	俟	俎	俘	俛	俑	俚	俐	俤
	4864	98DE	5060	俥	倚	倨	倔	倪	倥	倅	伜	俶	倡	倩	倬	俾	俯	們	倆
	4880	98EE	5070	偃	假	會	偕	偐	偈	做	俵	偬	偸	傀	傚	傳	傴	傲	
	4900	993F	5120		僉	僊	傳	僂	僖	僞	僥	僭	僣	僮	價	僵	儉	儁	儂
	4916	994F	5130	儖	儕	儔	儚	儡	儺	儷	儼	儻							
儿	4916	994F	5130										儿	兀	兒	兌	兔	兢	競
入	4932	995F	5140	兩	兪														
八	4932	995F	5140			兮	冀												
冂	4932	995F	5140					冂	冏	冊	冉	冏	冑	冓	冕				
冖	4932	995F	5140													冖	冤	冠	冢
	4948	996F	5150	冩	冪														

例：『佗』の区点コードは4841，シフトJISコードは98C7，JISコードは5049になります。

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
冫	4948	996F	5150			冫	決	冱	冲	冰	况	冽	凅	凉	凛				
几	4948	996F	5150													几	處	凩	凭
	4964	9980	5160	凰															
凵	4964	9980	5160		凵	函													
刀	4964	9980	5160				刄	刋	刔	刎	刧	刪	刮	刳	刹	剏	剄	剋	剌
	4980	9990	5170	剞	剔	剪	剴	剩	剳	剿	剽	劍	劔	劒	剱	劈	劑	辨	
	5000	999E	5220		辧														
力	5000	999E	5220			劬	劭	劼	劵	勁	勍	勗	勞	勣	勦	飭	勠	勳	勵
	5016	99AE	5230	勸															
勹	5016	99AE	5230		勹	匆	匈	甸	匍	匐	匏								
匕	5016	99AE	5230									匕							
匚	5016	99AE	5230										匚	匣	匯	匱	匳		
匸	5016	99AE	5230															匸	區
十	5032	99BE	5240	卆	卅	丗	卉	卍	凖										
卜	5032	99BE	5240							卞									
卩	5032	99BE	5240								卩	卮	夘	卻	卷				
厂	5032	99BE	5240													厂	厖	厠	厦
	5048	99CE	5250	厥	厮	厰													
厶	5048	99CE	5250				厶	參	簒										
又	5048	99CE	5250							雙	叟	曼	燮						
口	5048	99CE	5250											叮	叨	叭	叺	吁	吽
	5064	99DE	5260	呀	听	吭	吼	吮	吶	吩	吝	呎	咏	呵	咎	呟	呱	呷	呰
	5080	99EE	5270	咒	呻	咀	呶	咄	咐	咆	哇	咢	咸	咥	咬	哄	哈	咨	
	5100	9A3F	5320		咫	哂	咤	咾	咼	哘	哥	哦	唏	唔	哽	哮	哭	哺	哢
	5116	9A4F	5330	唹	啀	啣	啌	售	啜	啅	啖	啗	唸	唳	啝	喙	喀	咯	喊
	5132	9A5F	5340	喟	啻	啾	喘	喞	單	啼	喃	喩	喇	喨	嗚	嗅	嗟	嗄	嗜
	5148	9A6F	5350	嗤	嗔	嘔	嗷	嘖	嗾	嗽	嘛	嗹	噎	噐	營	嘴	嘶	嘲	嘸
	5164	9A80	5360	噫	噤	嘯	噬	噪	嚆	嚀	嚊	嚠	嚔	嚏	嚥	嚮	嚶	嚴	囂
	5180	9A90	5370	嚼	囁	囃	囀	囈	囎	囑	囓								
囗	5180	9A90	5370									囗	囮	囹	圀	囿	圄	圉	
	5200	9A9E	5420		圈	國	圍	圓	團	圖	嗇	圜							
土	5200	9A9E	5420										圦	圷	圸	坎	圻	址	坏
	5216	9AAE	5430	坩	埀	垈	坡	坿	垉	垓	垠	垳	垤	垪	垰	埃	埆	埔	埒

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
土	5232	9ABE	5440	埒	埀	埖	埣	堋	堙	堝	塲	堡	塢	塋	塰	毀	塒	堽	塹
	5248	9ACE	5450	墅	墹	墟	墫	墺	壞	墻	墸	墮	壅	壓	壑	壗	壙	壘	壥
	5264	9ADE	5460	壜	壤	壟													
士	5264	9ADE	5460				壯	壺	壹	壻	壼	壽							
夂	5264	9ADE	5460										夂						
夊	5264	9ADE	5460											夊	夐				
夕	5264	9ADE	5460													夛	梦	夥	
大	5264	9ADE	5460																夬
	5280	9AEE	5470	夭	夲	夸	夾	竒	奕	奐	奎	奚	奘	奢	奠	奧	奬	奩	
女	5300	9B3F	5520		奸	妁	妝	佞	侫	妣	妲	姆	姨	姜	妍	姙	姚	娥	娟
	5316	9B4F	5530	娑	娜	娉	娚	婀	婬	婉	娵	娶	婢	婪	媚	媼	媾	嫋	嫂
	5332	9B5F	5540	媽	嫣	嫗	嫦	嫩	嫖	嫺	嫻	嬌	嬋	嬖	嬲	嫐	嬪	嬶	嬾
	5348	9B6F	5550	孃	孅	孀													
子	5348	9B6F	5550				孑	孕	孚	孛	孥	孩	孰	孳	孵	學	斈	孺	
宀	5348	9B6F	5550																宀
	5364	9B80	5560	它	宦	宸	寃	寇	寉	寔	寐	寤	實	寢	寞	寥	寫	寰	寶
	5380	9B90	5570	寳															
寸	5380	9B90	5570		尅	將	專	對											
小	5380	9B90	5570						尓	尠									
尢	5380	9B90	5570								尢	尨							
尸	5380	9B90	5570										尸	尹	屁	屆	屎	屓	
	5400	9B9E	5620		屐	屏	孱	屬											
屮	5400	9B9E	5620						屮										
山	5400	9B9E	5620							乢	屶	屹	岌	岑	岔	妛	岫	岻	岶
	5416	9BAE	5630	岼	岷	峅	岾	峇	峙	峩	峽	峺	峭	嶌	峪	崋	崕	崗	嵜
	5432	9BBE	5640	崟	崛	崑	崔	崢	崚	崙	崘	嵌	嵒	嵎	嵋	嵬	嵳	嵶	嶇
	5448	9BCE	5650	嶄	嶂	嶢	嶝	嶬	嶮	嶽	嶐	嶷	嶼	巉	巍	巓	巒	巖	
巛	5448	9BCE	5650																巛
工	5464	9BDE	5660	巫															
己	5464	9BDE	5660		已	巵													
巾	5464	9BDE	5660				帋	帚	帙	帑	帛	帶	帷	幄	幃	幀	幎	幗	幔
	5480	9BEE	5670	幟	幢	幤	幇												

例：『屹』の区点コードは5408，シフトJISコードは9BA6，JISコードは5628になります。

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
干	5480	9BEE	5670					幵	并										
幺	5480	9BEE	5670							幺	麼								
广	5480	9BEE	5670									广	庠	廁	廂	廈	廐	廏	
	5500	9C3F	5720		廖	廣	廝	廚	廛	廢	廡	廨	廩	廬	廱	廳	廰		
廴	5500	9C3F	5720															廴	廸
廾	5516	9C4F	5730	廾	弃	弉	彝	彜											
弋	5516	9C4F	5730						弋	弑									
弓	5516	9C4F	5730								弖	弩	弭	弸	彁	彈	彌	彎	弯
彑	5532	9C5F	5740	彑	彖	彗	彙												
彡	5532	9C5F	5740					彡	彭										
彳	5532	9C5F	5740							彳	彷	徃	徂	彿	徊	很	徑	徇	從
	5548	9C6F	5750	徙	徘	徠	徨	徭	徼										
心	5548	9C6F	5750							忖	忻	忤	忸	忱	忝	悳	忿	怡	恠
	5564	9C80	5760	怙	怐	怩	怎	怱	怛	怕	怫	怦	怏	怺	恚	恁	恪	恷	恟
	5580	9C90	5770	恊	恆	恍	恣	恃	恤	恂	恬	恫	恙	悁	悍	惧	悃	悚	
	5600	9C9E	5820		悄	悛	悖	悗	悒	悧	悋	惡	悸	惠	惓	悴	忰	悽	惆
	5616	9CAE	5830	悵	惘	慍	愕	愆	惶	惷	愀	惴	惺	愃	愡	惻	惱	愍	愎
	5632	9CBE	5840	慇	愾	愨	愧	慊	愿	愼	愬	愴	愽	慂	慄	慳	慷	慘	慙
	5648	9CCE	5850	慚	慫	慴	慯	慥	慱	慟	慝	慓	慵	憙	憖	憇	憬	憔	憚
	5664	9CDE	5860	憊	憑	憫	憮	懌	懊	應	懷	懈	懃	懆	憺	懋	罹	懍	懦
	5680	9CEE	5870	懣	懶	懺	懴	懿	懽	懼	懾	戀							
戈	5680	9CEE	5870										戈	戉	戍	戌	戔	戛	
	5700	9D3F	5920		戞	戡	截	戮	戰	戲	戳								
戸	5700	9D3F	5920									扁							
手	5700	9D3F	5920										扎	扞	扣	扛	扠	扨	扼
	5716	9D4F	5930	抂	抉	找	抒	抓	抖	拔	抃	抔	拗	拑	抻	拏	拿	拆	擔
	5732	9D5F	5940	拈	拜	拌	拊	拂	拇	抛	拉	挌	拮	拱	挧	挂	挈	拯	拵
	5748	9D6F	5950	捐	挾	捍	搜	捏	掖	掎	掀	掫	捶	掣	掏	掉	掟	掵	捫
	5764	9D80	5960	捩	掾	揩	揀	揆	揣	揉	插	揶	揄	搖	搴	搆	搓	搦	搶
	5780	9D90	5970	攝	搗	搨	搏	摧	摯	摶	摎	攪	撕	撓	撥	撩	撈	撼	
	5800	9D9E	5A20		據	擒	擅	擇	撻	擘	擂	擱	擧	舉	擠	擡	抬	擣	擯
	5816	9DAE	5A30	攬	擶	擴	擲	擺	攀	擽	攘	攜	攅	攤	攣	攫			

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
支	5816	9DAE	5A30														攴	攵	攷
	5832	9DBE	5A40	收	攸	畋	效	敖	敕	敍	敘	敞	敝	敲	數	斂	斃	變	
斗	5832	9DBE	5A40																斛
	5848	9DCE	5A50	斟															
斤	5848	9DCE	5A50		斫	斷													
方	5848	9DCE	5A50				旃	旆	旁	旄	旌	旒	旛	旙					
无	5848	9DCE	5A50												无	旡			
日	5848	9DCE	5A50														旱	杲	昊
	5864	9DDE	5A60	昃	旻	杳	昵	昶	昴	昜	晏	晄	晉	晁	晞	晝	晤	晧	晨
	5880	9DEE	5A70	晟	晢	晰	暃	暈	暎	暉	暄	暘	暝	曁	暹	曉	暾	暼	
	5900	9E3F	5B20		曄	暸	曖	曚	曠	昿	曦	曩							
曰	5900	9E3F	5B20										曰	曳	曷				
月	5900	9E3F	5B20													朏	朖	朞	朦
	5916	9E4F	5B30	朧	霸														
木	5916	9E4F	5B30			朮	朿	朶	杁	朸	朷	杆	杞	杠	杙	杣	杤	枉	杰
	5932	9E5F	5B40	枩	杼	杪	枌	枋	枦	枡	枅	枷	柯	枴	柬	枳	柩	枸	柤
	5948	9E6F	5B50	柞	柝	柢	柮	枹	柎	柆	柧	檜	栞	框	栩	桀	桍	栲	桎
	5964	9E80	5B60	梳	栫	桙	档	桷	桿	梟	梏	梭	梔	條	梛	梃	檮	梹	桴
	5980	9E90	5B70	梵	梠	梺	椏	梍	桾	椁	棊	椈	棘	椢	椦	棡	椌	棍	
	6000	9E9E	5C20		棔	棧	棕	椶	椒	椄	棗	棣	椥	棹	棠	棯	椨	椪	椚
	6016	9EAE	5C30	椣	椡	棆	楹	楷	楜	楸	楫	楔	楾	楮	椹	楴	椽	楙	椰
	6032	9EBE	5C40	楡	楞	楝	榁	楪	榲	榮	槐	榿	槁	槓	榾	槎	寨	槊	槝
	6048	9ECE	5C50	榻	槃	榧	樮	榑	榠	榜	榕	榴	槞	槨	樂	樛	槿	權	槹
	6064	9EDE	5C60	槲	槧	樅	榱	樞	槭	樔	槫	樊	樒	櫁	樣	樓	橄	樌	橲
	6080	9EEE	5C70	樶	橸	橇	橢	橙	橦	橈	樸	樢	檐	檍	檠	檄	檢	檣	
	6100	9F3F	5D20		檗	蘗	檻	櫃	櫂	檸	檳	檬	櫞	櫑	櫟	檪	櫚	櫪	櫻
	6116	9F4F	5D30	欅	蘖	櫺	欒	欖	鬱	欟									
欠	6116	9F4F	5D30								欸	欷	盜	欹	飮	歇	歃	歉	歐
	6132	9F5F	5D40	歙	歔	歛	歟	歡											
止	6132	9F5F	5D40						歸										
歹	6132	9F5F	5D40							歹	歿	殀	殄	殃	殍	殘	殕	殞	殤
	6148	9F6F	5D50	殪	殫	殯	殲	殱											

例：『櫻』の区点コードは6115，シフトJISコードは9F4E，JISコードは5D2Fになります。

10進	区　点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
殳	6148	9F6F	5D50						殳	殷	殻	毆							
毋	6148	9F6F	5D50										毋	毓					
毛	6148	9F6F	5D50												毫	毬	毫	毳	毯
	6164	9F80	5D60	麾	氈														
氏	6164	9F80	5D60			氓													
气	6164	9F80	5D60				气	氛	氤	氣									
水	6164	9F80	5D60								汞	汕	汢	汪	沂	沍	沚	沁	沛
	6180	9F90	5D70	汾	汨	汳	没	沐	泄	泱	泓	沽	泗	泅	泝	沮	沱	沾	
	6200	9F9E	5E20		泗	泛	泯	泙	泪	洩	衍	洶	洫	洽	洸	洙	洵	洳	洒
	6216	9FAE	5E30	洌	浣	涓	浤	浚	浹	浙	涎	涕	濤	涅	淹	渕	渊	涵	淇
	6232	9FBE	5E40	淦	涸	淆	淬	淞	淌	淨	淒	淅	淺	淙	淤	淦	淪	淮	渭
	6248	9FCE	5E50	湮	渢	渙	湲	湟	渾	渣	湫	渫	湶	湍	渟	湃	渺	湎	渤
	6264	9FDE	5E60	滿	滷	滓	渕	溪	溘	滉	溷	滓	溽	溯	滄	溲	滔	滕	溏
	6280	9FEE	5E70	溥	滂	溟	潁	漑	灌	滬	滔	滾	漿	滲	漱	滯	漲	滌	
	6300	E03F	5F20		漾	漓	滷	澆	潺	潸	澁	澀	潯	潛	濳	潭	澂	潼	潘
	6316	E04F	5F30	澎	澑	濂	潦	澳	澣	澡	澤	澹	濱	濤	濟	濕	濟	濔	濘
	6332	E05F	5F40	濱	濮	濛	瀉	瀋	濺	瀑	瀁	瀏	濾	瀛	瀚	瀦	瀝	瀘	瀟
	6348	E06F	5F50	瀰	瀾	瀲	灑	灣											
火	6348	E06F	5F50						炙	炒	炯	烱	炬	炸	炳	炮	烟	烋	烝
	6364	E080	5F60	烙	焉	烽	焜	焙	煥	煕	熙	煦	煢	煌	煖	煬	熏	燻	燼
	6380	E090	5F70	燄	熨	熬	燗	熹	熾	燒	燉	燔	燎	燠	燬	燧	燵	燼	
	6400	E09E	6020		燹	燿	爍	爐	爛	爨									
爪	6400	E09E	6020								爭	爬	爰	爲					
爻	6400	E09E	6020												爻	爼			
爿	6400	E09E	6020														爿	牀	牆
片	6416	E0AE	6030	牋	牘														
牛	6416	E0AE	6030			牴	牾	犂	犁	犇	犒	犖	犢	犠					
犬	6416	E0AE	6030												犹	犲	狃	狆	狄
	6432	E0BE	6040	狎	狒	狢	狠	狡	狹	狷	倏	猗	猊	猜	猖	猝	猴	猯	猩
	6448	E0CE	6050	猥	猾	獎	獏	默	獗	獪	獨	獰	獣	獵	獻	獺			
玉	6448	E0CE	6050														珈	玳	珎
	6464	E0DE	6060	玻	珀	珥	珮	珞	璢	琅	瑯	琥	琣	琲	琺	瑕	瑾	瑟	瑙
	6480	E0EE	6070	瑁	瑜	瑩	瑰	瑣	瑪	瑶	瑾	璋	璞	璧	瓊	瓏	瓔	珱	

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
瓜	6500	E13F	6120		瓠	瓣													
瓦	6500	E13F	6120				瓧	瓩	瓮	瓲	瓰	瓱	瓸	瓷	甄	甃	甅	甌	甎
	6516	E14F	6130	甍	甕	甓													
甘	6516	E14F	6130				甞												
生	6516	E14F	6130					甦											
用	6516	E14F	6130						甬										
田	6516	E14F	6130							甼	畄	畍	畊	畉	畛	畆	畚	畩	畤
	6532	E15F	6140	畧	畫	畭	畸	當	疆	疇	畴	疊	疉	疂					
疒	6532	E15F	6140												疔	疚	疝	疥	疣
	6548	E16F	6150	痂	疳	痃	疵	疽	疸	疼	疱	痍	痊	痒	痙	痣	痞	痾	痿
	6564	E180	6160	痼	瘁	痰	痺	痲	痳	瘋	瘍	瘉	瘟	瘧	瘠	瘡	瘢	瘤	瘴
	6580	E190	6170	瘰	瘻	癇	癈	癆	癜	癘	癡	癢	癨	癩	癪	癧	癬	癰	
	6600	E19E	6220		癲														
癶	6600	E19E	6220			癶	癸	發											
白	6600	E19E	6220						皀	皃	皈	皋	皎	皖	皓	皙	皚		
皮	6600	E19E	6220															皰	皴
	6616	E1AE	6230	皸	皹	皺													
皿	6616	E1AE	6230				盂	盍	盖	盒	盞	盡	盥	盧	盪	蘯			
目	6616	E1AE	6230														盻	眈	眇
	6632	E1BE	6240	眄	眩	眤	眞	眥	眦	眛	眷	眸	睇	睚	睨	睫	睛	睥	睿
	6648	E1CE	6250	睾	睹	瞎	瞋	瞑	瞠	瞞	瞰	瞶	瞹	瞿	瞼	瞽	瞻	矇	矍
	6664	E1DE	6260	矗	矚														
矛	6664	E1DE	6260			矜													
矢	6664	E1DE	6260				矣	矮											
石	6664	E1DE	6260						矼	砌	砒	礦	砠	礪	硅	碎	硴	碆	硼
	6680	E1EE	6270	碚	碌	碣	碵	碪	碯	磑	磆	磋	磔	碾	碼	磅	磊	磬	
	6700	E23F	6320		磧	磚	磽	磴	礇	礒	礑	礙	礬	礫					
示	6700	E23F	6320												祀	祠	祇	祟	祚
	6716	E24F	6330	祕	祓	祺	祿	禊	禝	禧	齋	禪	禮	禳					
禸	6716	E24F	6330												禹	禺			
禾	6716	E24F	6330														秉	秕	秧
	6732	E25F	6340	秬	秡	秣	稈	稍	稘	稙	稠	稟	禀	稱	稻	稾	稷	穃	穗
	6748	E26F	6350	穉	穡	穢	穩	龝	穰										

例：『砒』の区点コードは6671，シフトJISコードはE1E5，JISコードは6267になります。

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
穴	6748	E26F	6350							穹	穽	窈	窗	窕	窘	窖	窩	竈	窰
	6764	E280	6360	窶	竅	竄	窿	邃	竇	竊									
立	6764	E280	6360								竍	竏	竕	竓	站	竚	竝	竡	竢
	6780	E290	6370	竦	竭	竰													
竹	6780	E290	6370				笂	笏	笊	笆	笳	笘	笙	笞	笵	笨	笶	筐	
	6800	E29E	6420		筺	笄	筍	笋	筌	筅	筵	筥	筴	筧	筰	筱	筬	筮	箝
	6816	E2AE	6430	箘	箟	箍	箜	箚	箋	箒	箏	箏	箙	篋	篁	篌	篏	箴	篆
	6832	E2BE	6440	篝	篩	簑	簔	篦	篥	籠	簀	簇	簓	篳	篷	簗	簍	篶	簣
	6848	E2CE	6450	簧	簪	簟	簷	簫	簽	籌	籃	籔	籏	籀	籐	籘	籟	籤	籖
	6864	E2DE	6460	籥	籬														
米	6864	E2DE	6460			籵	粃	粐	粤	粭	粢	粫	粡	粨	粳	粲	粱	粮	粹
	6880	E2EE	6470	粽	糀	糅	糂	糘	糒	糜	糢	鬻	糯	糲	糴	糶			
糸	6880	E2EE	6470														糺	紆	
	6900	E33F	6520		紂	紜	紕	紊	絅	絋	紮	紲	紿	紵	絆	絳	絖	絎	絲
	6916	E34F	6530	絨	絮	絏	絣	經	綉	絛	綏	絽	綛	綺	綮	綣	綵	緇	綽
	6932	E35F	6540	綫	總	綢	綯	緜	綸	綟	綰	緘	緝	緤	緞	緻	緲	緡	縅
	6948	E36F	6550	縊	縣	縡	縒	縱	縟	縉	縋	縢	繆	繦	縻	縵	縹	繃	縷
	6964	E380	6560	縲	縺	繧	繝	繖	繞	繙	繚	繹	繪	繩	繼	繻	纃	緕	繽
	6980	E390	6570	辮	繿	纈	纉	續	纏	纐	纓	纔	纖	纎	纛	纜			
缶	6980	E390	6570														缸	缺	
	7000	E39E	6620		罅	罌	罍	罎	罐										
网	7000	E39E	6620							网	罕	罔	罘	罟	罠	罨	罩	罧	罸
	7016	E3AE	6630	羂	羆	羃	羈	羇											
羊	7016	E3AE	6630						羌	羔	羞	羝	羚	羣	羯	羲	羹	羮	羶
	7032	E3BE	6640	羸	譱														
羽	7032	E3BE	6640			翅	翆	翊	翕	翔	翡	翦	翩	翳	翹	飜			
老	7032	E3BE	6640														耆	耄	耋
耒	7048	E3CE	6650	耒	耘	耙	耜	耡	耨										
耳	7048	E3CE	6650							耿	耻	聊	聆	聒	聘	聚	聟	聢	聯
	7064	E3DE	6660	聳	聲	聰	聶	聹	聽										
聿	7064	E3DE	6660							聿	肄	肆	肅						

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
肉	7064	E3DE	6660											肛	肓	肚	肭	冐	肬
	7080	E3EE	6670	胛	胥	胙	胝	胄	胚	胖	脉	胯	胱	脛	脩	脣	脯	腋	
	7100	E43F	6720		隋	腆	脾	腓	腑	胼	腱	腮	腥	腦	腴	膃	膈	膊	膀
	7116	E44F	6730	膂	膠	膕	膤	膣	腟	膓	膩	膰	膵	膾	膸	膽	臀	臂	膺
	7132	E45F	6740	臉	臍	臑	臙	臘	臘	臈	臚	臟	臠						
臣	7132	E45F	6740										臧						
至	7132	E45F	6740											臺	臻				
臼	7132	E45F	6740													臾	舁	舂	舅
	7148	E46F	6750	與	舊														
舌	7148	E46F	6750			舍	舐	舖											
舟	7148	E46F	6750						舩	舫	舸	舳	艀	艙	艘	艝	艚	艟	艤
	7164	E480	6760	艢	艨	艪	艫	舮											
艮	7164	E480	6760						艱										
色	7164	E480	6760							艷									
艸	7164	E480	6760								艸	艾	芍	芒	芫	芟	芻	芬	苡
	7180	E490	6770	苣	苟	苒	苴	苳	苺	莓	范	苻	苹	苞	茆	苜	茉	苙	
	7200	E49E	6820		茵	茴	茖	茲	茱	荀	茹	荐	荅	茯	茫	茗	茘	莅	莚
	7216	E4AE	6830	莪	莟	莢	莖	茣	莎	莇	莊	荼	莵	荳	荵	莠	莉	莨	菴
	7232	E4BE	6840	萓	菫	菎	菽	萃	菘	萋	菁	菷	萇	菠	菲	萍	萢	萠	莽
	7248	E4CE	6850	萸	蔆	菻	葭	萪	萼	蕚	蒄	葷	葫	蒭	葮	蒂	葩	葆	萬
	7264	E4DE	6860	葯	葹	萵	蓊	葢	蒹	蒿	蒟	蓙	蓍	蒻	蓚	蓐	蓁	蓆	蓖
	7280	E4EE	6870	蒡	蔡	蓿	蓴	蔗	蔘	蔬	蔟	蔕	蔔	蓼	蕀	蕣	蕘	蕈	
	7300	E53F	6920		蕁	蘂	蕋	蕕	薀	薤	薈	薑	薊	薨	蕭	薔	薛	藪	薇
	7316	E54F	6930	薜	蕷	蕾	薐	藉	薺	藏	薹	藐	藕	藝	藥	藜	藹	蘊	蘓
	7332	E55F	6940	蘋	藾	藺	蘆	蘢	蘚	蘰	蘿								
虍	7332	E55F	6940									虍	乕	虔	號	虧			
虫	7332	E55F	6940														虱	蚓	蚣
	7348	E56F	6950	蚩	蚪	蚋	蚌	蚶	蚯	蛄	蛆	蚰	蛉	蠣	蚫	蛔	蛞	蛩	蛬
	7364	E580	6960	蛟	蛛	蛯	蜒	蜆	蜈	蜀	蜃	蛻	蜑	蜉	蜍	蛹	蜊	蜴	蜿
	7380	E590	6970	蜷	蜻	蜥	蜩	蜚	蝠	蝟	蝸	蝌	蝎	蝴	蝗	蝨	蝮	蝙	
	7400	E59E	6A20		蝓	蝣	蝪	蠅	螢	螟	螂	螯	蟋	螽	蟀	蟐	雖	螫	蟄
	7416	E5AE	6A30	螳	蟇	蟆	螻	蟯	蟲	蟠	蠏	蠍	蟾	蟶	蟷	蠎	蟒	蠑	蠖
	7432	E5BE	6A40	蠕	蠢	蠡	蠱	蠶	蠹	蠧	蠻								

例：『蝙』の区点コードは7394，シフトJISコードはE59E，JISコードは697Eになります。

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
血	7432	E5BE	6A40									衂	衄						
行	7432	E5BE	6A40											衒	衙	衞	衢		
衣	7432	E5BE	6A40															衫	袁
	7448	E5CE	6A50	衾	袞	衵	衽	袵	衲	袂	袗	袒	袮	袙	袢	袍	袤	袰	袿
	7464	E5DE	6A60	袱	裃	裄	裔	裘	裙	裝	裹	褂	裼	裴	裨	裲	褄	褌	褊
	7480	E5EE	6A70	褓	襃	褞	褥	褪	褫	襁	襄	褻	褶	褸	襌	褝	襠	襞	
	7500	E63F	6B20		襦	襤	襭	襪	襯	襴	襷								
襾	7500	E63F	6B20									襾	覃	覈	覊				
見	7500	E63F	6B20													覓	覘	覡	覩
	7516	E64F	6B30	覦	覬	覯	覲	覺	覽	覿	觀								
角	7516	E64F	6B30									觚	觜	觝	觧	觴	觸		
言	7516	E64F	6B30															訃	訖
	7532	E65F	6B40	訐	訌	訛	訝	訥	訶	詁	詛	詒	詆	詈	詼	詭	詬	詢	誅
	7548	E66F	6B50	誂	誄	誨	誡	誑	誥	誦	誚	誣	諄	諍	諂	諚	諫	諳	諧
	7564	E680	6B60	諤	諱	謔	諠	諢	諷	諞	諛	謌	謇	謚	諡	謖	謐	謗	謠
	7580	E690	6B70	謳	鞫	謦	謫	謾	謨	譁	譌	譏	譎	證	譖	譛	譚	譫	
	7600	E69E	6C20		譟	譬	譯	譴	譽	讀	讌	讎	讒	讓	讖	讙	讚		
谷	7600	E69E	6C20															谺	豁
	7616	E6AE	6C30	谿															
豆	7616	E6AE	6C30		豈	豌	豎	豐											
豕	7616	E6AE	6C30						豕	豢	豬								
豸	7616	E6AE	6C30									豸	豺	貂	貉	貅	貊	貍	貎
	7632	E6BE	6C40	貔	豼	貘													
貝	7632	E6BE	6C40				戝	貭	貪	貽	貲	貳	貮	貶	賈	賁	賤	賣	賚
	7648	E6CE	6C50	賽	賺	賻	贄	贅	贊	贇	贏	贍	贐	齎	贓	賍	贔	贖	
赤	7648	E6CE	6C50																赧
	7664	E6DE	6C60	赭															
走	7664	E6DE	6C60		赱	赳	趁	趙											
足	7664	E6DE	6C60						跂	趾	趺	跏	跚	跖	跌	跛	跋	跪	跫
	7680	E6EE	6C70	跟	跣	跼	踈	踉	跿	踝	踞	踐	踟	蹂	踵	踰	踴	蹊	
	7700	E73F	6D20		蹇	蹉	蹌	蹐	蹈	蹙	蹤	蹠	踪	蹣	蹕	蹶	蹲	蹼	躁
	7716	E74F	6D30	躇	躅	躄	躋	躊	躓	躑	躔	躙	躪	躡					

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
身	7716	E74F	6D30												躬	躰	軆	躱	躾
	7732	E75F	6D40	軅	軈														
車	7732	E75F	6D40			軋	軛	軣	軼	軻	軫	軾	輊	輅	輕	輒	輙	輓	輜
	7748	E76F	6D50	輟	輛	輌	輦	輳	輻	輹	轅	轂	輾	轌	轉	轆	轎	轗	轜
	7764	E780	6D60	轢	轣	轤													
辛	7764	E780	6D60				辜	辟	辣	辭	辯								
辵	7764	E780	6D60									辷	迚	迥	迢	迪	迯	邇	迴
	7780	E790	6D70	逅	迹	迺	逑	逕	逡	逍	逞	逖	逋	逧	逶	逵	逹	迸	
	7800	E79E	6E20		遏	遐	遑	遒	逎	遉	逾	遖	遘	遞	遨	遯	遶	隨	遲
	7816	E7AE	6E30	邂	遽	邁	邀	邊	邉	邏									
邑	7816	E7AE	6E30								邨	邯	邱	邵	郢	郤	扈	郛	鄂
	7832	B7BE	6E40	鄒	鄙	鄲	鄰												
酉	7832	E7BE	6E40					酊	酖	酘	酣	酥	酩	酳	酲	醋	醉	醂	醢
	7848	E7CE	6E50	醫	醯	醪	醵	醴	醺	釀	釁								
釆	7848	E7CE	6E50									釉	釋						
里	7848	E7CE	6E50											釐					
金	7848	E7CE	6E50												釖	釟	釡	釛	釼
	7864	E7DE	6E60	釵	釶	鈞	釿	鈔	鈬	鈕	鈑	鉞	鉗	鉅	鉉	鉤	鉈	銕	鈿
	7880	E7EE	6E70	鉋	鉐	銜	銖	銓	銛	鉚	鋏	銹	銷	鋩	錏	鋺	鍄	錮	
	7900	E83F	6F20		錙	錢	錚	錣	錺	錵	錻	鍜	鍠	鍼	鍮	鍖	鎰	鎬	鎭
	7916	E84F	6F30	鎔	鎹	鏖	鏗	鏨	鏥	鏘	鏃	鏝	鏐	鏈	鏤	鐚	鐔	鐓	鐃
	7932	E85F	6F40	鐇	鐐	鐶	鐫	鐵	鐡	鐺	鑁	鑒	鑄	鑛	鑠	鑢	鑞	鑪	鈩
	7948	E86F	6F50	鑰	鑵	鑷	鑽	鑚	鑼	鑾	钁	鑿							
門	7948	E86F	6F50										閂	閇	閊	閔	閖	閘	閙
	7964	E880	6F60	閠	閨	閧	閭	閼	閻	閹	閾	闊	濶	闃	闍	闌	闕	闔	闖
	7980	E890	6F70	關	闡	闥	闢												
阜	7980	E890	6F70					阡	阨	阮	阯	陂	陌	陏	陋	陷	陜	陞	
	8000	E89E	7020		陝	陟	陦	陲	陬	隍	隘	隕	隗	險	隧	隱	隲	隰	隴
隶	8016	E8AE	7030	隶	隸														
隹	8016	E8AE	7030			隹	雎	雋	雉	雍	襍	雜	霍	雕					
雨	8016	E8AE	7030												雹	霄	霆	霈	霓
	8032	E8BE	7040	霎	霑	霏	霖	霙	霤	霪	霰	霹	霽	霾	靄	靆	靈	靂	靉

例：『躰』の区点コードは7728，シフトJISコードはE75B，JISコードは6D3Cになります。

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
青	8048	E8CE	7050	静															
非	8048	E8CE	7050		靠														
面	8048	E8CE	7050			靤	靦	靨											
革	8048	E8CE	7050						勒	靫	靱	靹	鞅	靼	鞁	靺	鞆	鞋	鞏
	8064	E8DE	7060	鞐	鞜	鞨	鞦	鞣	鞳	鞴	韃	韆	韈						
韋	8064	E8DE	7060											韋	韜				
韭	8064	E8DE	7060												韭	齏	韲		
音	8064	E8DE	7060																竟
	8080	E8EE	7070	韶	韵														
頁	8080	E8EE	7070			頏	頌	頸	頤	頡	頷	頽	顆	顏	顋	顫	顯	顰	
	8100	E93F	7120		顱	顴	顳												
風	8100	E93F	7120					颪	颯	颱	颶	飄	飃	飆					
食	8100	E93F	7120												飩	飫	餃	餉	餒
	8116	E94F	7130	餔	餘	餡	餝	餞	餤	餠	餬	餮	餽	餾	饂	饉	饅	饐	饋
	8132	E95F	7140	饑	饒	饌	饕												
首	8132	E95F	7140					馗	馘										
香	8132	E95F	7140							馥									
馬	8132	E95F	7140								馭	馮	馼	駟	駛	駝	駘	駑	駭
	8148	E96F	7150	駮	駱	駲	駻	駸	騁	騏	騅	駢	騙	騫	騷	驅	驂	驀	驃
	8164	E980	7160	騾	驕	驍	驛	驗	驟	驢	驥	驤	驩	驫	驪				
骨	8164	E980	7160													骭	骰	骼	髀
	8180	E990	7170	髏	髑	髓	體												
高	8180	E990	7170					髞											
髟	8180	E990	7170						髟	髢	髣	髦	髯	髫	髮	髴	髱	髷	
	8200	E99E	7220		髻	鬆	鬘	鬚	鬟	鬢	鬣								
鬥	8200	E99E	7220									鬥	鬧	鬨	鬩	鬪	鬮		
鬯	8200	E99E	7220														鬯		
鬲	8200	E99E	7220																鬲
鬼	8216	E9AE	7230	魄	魃	魏	魍	魎	魑	魘									
魚	8216	E9AE	7230								魴	鮓	鮃	鮑	鮖	鮗	鮟	鮠	鮨
	8232	E9BE	7240	鮴	鯀	鯊	鮹	鯆	鯏	鯑	鯒	鯣	鯢	鯤	鯔	鯡	鰺	鯲	鯱
	8248	E9CE	7250	鯰	鰕	鰔	鰉	鰓	鰌	鰆	鰈	鰒	鰊	鰄	鰮	鰛	鰥	鰤	鰡
	8264	E9DE	7260	鰰	鱇	鰲	鱆	鰾	鱚	鱠	鱧	鱶	鱸						

10進	区点			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16進		シフトJIS	JIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
鳥	8264	E9DE	7260											鳧	鳬	鳰	鴉	鴈	鴈
	8280	E9EE	7270	鴃	鴆	鴪	鴦	鶯	鴣	鴟	鵄	鴕	鴒	鵁	鴿	鴾	鵆	鵈	
	8300	EA3F	7320		鵝	鵞	鵤	鵑	鵐	鵙	鵲	鶉	鶇	鶫	鵯	鵺	鶚	鶤	鶩
	8316	EA4F	7330	鶲	鷄	鷁	鶻	鶸	鶺	鷆	鷏	鷂	鷙	鷓	鷸	鷦	鷭	鷯	鷽
	8332	EA5F	7340	鸚	鸛	鸞													
鹵	8332	EA5F	7340				鹵	鹹	鹽										
鹿	8332	EA5F	7340							麁	塵	麋	麌	麒	麕	麑	麝		
麥	8332	EA5F	7340															麥	麩
	8348	EA6F	7350	麸	麪	麭													
麻	8348	EA6F	7350				靡												
黄	8348	EA6F	7350					黌											
黍	8348	EA6F	7350						黎	黏	黐								
黒	8348	EA6F	7350									黔	黜	點	黝	黠	黥	黨	黯
	8364	EA80	7360	黴	黶	黷													
黹	8364	EA80	7360				黹	黻	黼										
黽	8364	EA80	7360							黽	鼇	鼈							
皷	8364	EA80	7360										皷	鼕					
鼠	8364	EA80	7360												鼡	鼬			
鼻	8364	EA80	7360														鼾		
齊	8364	EA80	7360															齊	
齒	8364	EA80	7360																齒
	8380	EA90	7370	齔	齣	齟	齠	齡	齦	齧	齬	齪	齷	齲	齶				
龍	8380	EA90	7370													龕			
龜	8380	EA90	7370														龜		
龠	8380	EA90	7370															龠	
	8400	EA9E	7420		堯	槇	遙	瑤											

例：『點』の区点コードは8358，シフトJISコードはEA79，JISコードは735Aになります。

10.7——仕様（2800モード時）

CPU		2800モード：80286（8MHz）、80287（別売）　2500モード：Z80B（6MHz）
ROM		IPL：64KB 漢字：256KB（JIS第1水準漢字2,965字・非漢字535字/JIS第2水準漢字3,388字） 辞書：256KB（約9万語）
RAM		メ　イ　ン：768KB（別売品により最大6MBのRAMディスク利用可能） グラフィック：512KB P C G 他：14KB
表示能力 ※専用カラーディスプレイMZ-1D26使用時	普通文字	80桁×25/20/12行（8色1面） 40桁×25/20/12行（8色2面）
	漢字	40桁×25/20/12行（8色1面） 20桁×25/20/12行（8色2面）
	グラフィック	640×400ドット（16色4面）　640×200ドット（16色8面） 640×400ドット（65,536色1面）　640×200ドット（65,536色2面）
	テキストスクロール	縦1ライン（200ライン表示モード時）/2ライン（400ライン表示モード時）、横1キャラクタ
	グラフィックスクロール	縦1ライン、横16ドット
	テキスト/グラフィック合成、切替	16色モード時　：合成、切替可能 65,536色モード時：合成可能、切替不可（テキスト前面）
	グラフィック画面分割	画面水平2分割可能
	可変表示窓	テキスト、グラフィック共可能
	スーパーインポーズ	MZ-1D24（別売）接続時可能
	4096色パレット	16色モード時：4096色中15色（MZ-1M10（別売）装着時）
オーディオ	サウンド	FM音源、SSG、各8オクターブ3重和音
	入出力	外部オーディオ入力、出力
カレンダ・クロック機能		内蔵（バッテリーバックアップ）
キーボード		JIS配列、シリンドリカルステップスカルプチャータイプ、105キー、 14ファンクションキー、テンキー、同梱日本語ワードプロセッサ「書院28」に対応
FDD		3.5"FD（1MB、640KB/720KB　読み書き可能）2基内蔵
インターフェイス	FD外設	5.25"FD　2Dタイプ、5.25"FD　2HDタイプ用
	RS-232C	1チャンネル（内部/外部同期切替え可能）
	マウス	1チャンネル
	プリンタ	セントロニクス社仕様準拠
	ジョイスティック	2チャンネル（アタリ社仕様準拠）
	CRT	カラー（アナログ/デジタルRGB）、B/W（コンポジットビデオ）
	TVコントロール	MZ-1D24（別売）使用時可能
I/Oポート		2800モード用3スロット、2500/2800モード用2スロット（MZ-1U09別売）
電源		AC100V 50/60Hz　消費電力50W
使用環境		使用温度10℃～35℃　使用湿度20%～80%（非結露）
寸法（本体/キーボード）		幅350×奥行345×高さ130mm/幅410×奥行196×高さ38mm
重量（本体/キーボード）		8.1kg/1.5kg

第11章

“故障かな？”と思ったら

本機の調子がよくないときは、次のことをお調べください。

ディスプレイの画面に何も表示されない。

1．ディスプレイ、コンピュータ本体の電源コードは電源コンセントに接続されていますか？

↓

電源スイッチを「切」にしてから、電源コードをコンセントに接続します。

2．コンピュータ本体とディスプレイが正しく接続されていますか？

↓

電源スイッチを「切」にしてから、接続ケーブルを正しく接続します。

3．MZ－2800本体前面の電源モードスイッチは「ノーマル」にセットされていますか？
（「スタンバイ」にセットされているときは、電源ランプが赤色に点灯します。）

↓

電源スイッチを「切」にしてから、電源モードスイッチを「ノーマル」にセットします。

4．ディスプレイ、コンピュータ本体の電源スイッチは「入」になっていますか？

↓

電源スイッチを「入」にします。

5．ディスプレイの輝度、コントラストは正しく調整されていますか？

↓

輝度調整つまみ（BRIGHTNESS）、コントラスト調整つまみ（CONTRAST）をまわして、正しく調整します。

システム（ MS－DOS、日本語ワードプロセッサ）の起動ができない。

1．ディスクは正しくセットされていますか？

↓

シャッターのある方を先に、ラベル面を上にして正しくセットします。

2．システムディスクがセットされていますか？

↓

起動したいシステムのシステムディスク（コピーしたもの）をセットします。

3．MZ －2800本体前面のIPLボタンを押し忘れていませんか？

↓

IPLボタンを押します。

4．MZ－2800本体前面のCPUモードスイッチは「2800」にセットされていますか？
（「2500」にセットされている場合は、次のように表示されます。）

loading error
Press "F"
F-Floppy disk

↓

電源スイッチを「切」にしてから、CPUモードスイッチを「2800」にセットします。

5．MZ－2800本体前面の電源モードスイッチは「ノーマル」にセットされていますか？
（「スタンバイ」にセットされている場合は、電源ランプが赤色に点灯します。）

↓

電源スイッチを「切」にしてから、電源モードスイッチを「ノーマル」にセットします。

ディスプレイの画面に横じまが流れて、文字が表示されない。

640×400ドット表示のできないディスプレイが接続されていませんか？　また、MZ－2800本体後面のシステムスイッチのSW１がONになっていませんか？

↓

640×400ドット表示のできるディスプレイを接続します。
（640×400ドット表示と640×200ドット表示切り替え可能なディスプレイを含みます。）
また、システムスイッチのSW1をOFFに設定します。

ディスクから目的のプログラムファイルやデータファイルを読み出すことができない。

1．指定したドライブにディスクが正しくセットされていますか？
また、ドライブの指定をまちがえていませんか？

↓

ディスクを正しくセットし、ドライブを正しく指定して、もう一度読み出しの操作を行います。

2．目的のファイルが、ドライブにセットしたディスクに記録されていますか?

↓

指定したドライブ中のディスクに目的のファイルが記録されているか調べます。目的のファイルが記録されているディスクをセットしたドライブを正しく指定して、もう一度読み出しの操作を行います。

3．ファイル名は正しく指定しましたか?

↓

ファイル名を正しく指定して、もう一度読み出しの操作を行います。

ディスクにプログラムやデータを書き込むことができない。

1．指定したドライブにディスクが正しくセットされていますか?
また、ドライブの指定をまちがえてませんか?

↓

ディスクを正しくセットし、ドライブを正しく指定して、もう一度書き込みの操作を行います。

2．ファイル名は正しく指定しましたか?

↓

ファイル名を正しく指定して、もう一度書き込みの操作を行います。

3．書き込みをしようとするディスクはフォーマットされていますか?

↓

フォーマットされたディスクに入れ替えて、もう一度書き込みの操作を行います。(フォーマットについては、第4章「4.3 ディスクのフォーマット」を参照してください。)

4．書き込みをしようとするディスクの書き込み禁止スイッチは書き込み可能な状態になっていますか?

↓

書き込み禁止スイッチを書き込み可能な状態にセットしてから、ドライブにセットし、もう一度書き込みの操作を行います。(書き込み禁止スイッチについては 15ページを参照してください。)

5．ディスクの空き容量は足りていますか?

↓

空き容量の大きなディスクに入れ替えて、もう一度書き込みの操作を行います。

漢字を入力しようとして シフト ＋ 変換 または シフト ＋ 無変換 キーを押しても漢字入力モードにならない。
（MS－DOS、BASIC－M28、アプリケーションソフトを使用時）

1．MS－DOSのCONFIG.SYSファイルの中で、日本語入力フロントプロセッサのデバイスドライバーが記述されていますか？

↓

CONFIG.SYSファイルの中に日本語入力フロントプロセッサのデバイスドライバを書き込みます。
（書き込みの方法についてはMS－DOSマニュアルの第9章「システムの構築」を参照してください。）

2．BASIC-M28を使用時に、文字画面が40桁に設定されていませんか？　また、半角文字のフォントが8×8ドットに設定されていませんか？

↓

init "CRT：" ↵ （または シフト ＋ F6 ）と入力して80桁、8×16ドットの状態に設定してから、もう一度 シフト ＋ 変換 または シフト ＋ 無変換 キーを押します。

第12章

アフターサービスについて

■修理を依頼されるときは

1．故障または異常が生じたときは、使用をやめて、差し込みプラグをコンセントから抜き、お買い上げの販売店に、本機の品名（パーソナルコンピュータ）、形名（MZ-2861）および故障状態を詳しくご連絡ください。
本機は精密機器ですので、ご自分での修理は避けてください。
故障のままお使いになったり、ご自分での修理は危険です。

2．ご転居、ご贈答品などでお買い上げの販売店に修理を依頼することができない場合は、もよりのシャープお客様ご相談窓口にお問い合わせください。

■製品の保証について

1．本機には保証書が付いています。保証書は販売店にて所定事項を記入いたしますので、内容をよくお読みのうえ大切に保存してください。

2．保証期間はお買い上げの日から１年間です。
保証書の記載内容によりお買い上げの販売店またはシャープのサービス会社が修理いたします。修理のときは、販売店へ持ち込みをお願いします。
詳しくは保証書をごらんください。

3．保証期間中の修理などアフターサービスについておわかりにならない場合は、お買い上げの販売店、またはもよりのシャープお客様ご相談窓口にお問い合わせください。

4．保証期間経過後の修理については販売店にご相談ください。修理によって機能が維持できる場合は、お客様のご要望により有料修理いたします。

■お問い合わせは

この製品についてのご意見、ご質問はもよりのお客様ご相談窓口へお申し付けください。付属の『お客様ご相談窓口一覧表』のとおり、全国にお客様ご相談窓口を設けております。

用語索引

50音順，ABC順

ア

アセンブリ言語 48
アプリケーションソフト 3

イ

イジェクトボタン 9
インタープリタ 48

エ

英数モード 34

オ

オーディオコネクタ 12,129
オペレーティングシステム 2,56

カ

カーソル 25,33
書き込み禁止スイッチ 15
拡張スロット 11
拡張スロットコネクタ 131
拡張ユニット 104
かな漢字変換 75
かな漢字変換機能 58
カナモード 35
画面コピー 41
カラーCRTコネクタ 12,128
カラーパレットボード 101
漢字入力モード 59

キ

キーボードコネクタ 13,130
機械語 48

ク

グラフィックモード 37

コ

コピー 29

サ

サービスコンセント 11

シ

システムスイッチ 14
システムソフト 3
ジョイスティック 111
ジョイスティックコネクタ 11,127

ス

数値演算プロセッサ 103
スーパーインポーズ 20
スクリーンモード 66
スピーカ音量調整つまみ 10
スペシャルファンクションキー 43

ソ

増設フロッピーディスクコネクタ 11,126
ソフトウェア 2

タ

ダイレクトモード 50

テ

デジタル/アナログスイッチ 12,128
デファイナブルファンクションキー 42
テレビコントロールコネクタ 12,129
テンキー 42
電源コネクタ 11
電源スイッチ 13
電源モードスイッチ 10
電源ランプ 9

ト

ドライブ番号表示 9

ナ

内蔵スピーカ 9

ニ

日本語ワードプロセッサ「書院28」 46

ハ

ハードウェア 2
ハードコピー 41
ハードディスクドライブ 107

ヒ

ビジーランプ 9

フ

フォーマット 27
プリンタ 105
プリンタコネクタ 12,124
プログラミング 48
プログラミング言語 48
ブロックダイアグラム 122
フロッピーディスク 15

ヘ

変換モード 128

ホ

ボイスコネクタ 12,129

マ

マイクロフロッピーディスク 15
マイクロフロッピーディスクドライブ 9
マウス 110
マウスコネクタ 11,126

メ

メニューモード 66

モ

文字コード表 133
モデムホン 112
モデムボード 112
モデムユニット 112
モノクロCRTコネクタ 12,128

レ

連文節変換 76

ロ

ローマ字/かな対応表 92

B

BASIC-M28 48

C

CE-501L 113
CPUモードスイッチ 10
CRT 12

F

FG端子 12

I

IPLボタン 10

J

JISコード体系 134
JIS配列 36
JIS第1水準漢字コード表 135
JIS第2水準漢字コード表 144

M

MS-DOS 56
MZ-1F23 107
MZ-1M10 101
MZ-1M12 103
MZ-1R35 98
MZ-1R36 98
MZ-1U09 104
MZ-1X10 110
MZ-1X19 112
MZ-1X22 112
MZ-1X26 112

O

OS 2,56

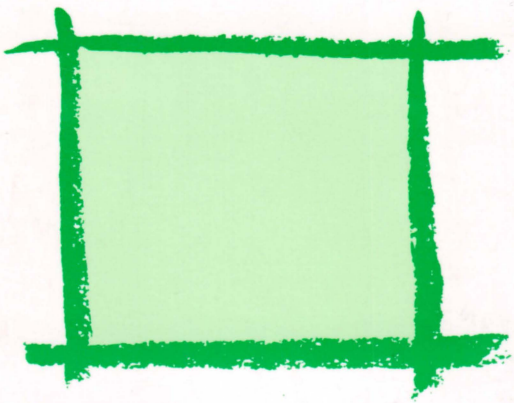
R

RS-232Cコネクタ 11,123

1Mバイト増設RAM 98
1MバイトRAMボード 98
50音順配列 36
2500モード 116

メ　モ

メ　モ



シャープ株式会社

本　　社　〒５４５　大阪市阿倍野区長池町22番22号
　　電話　06 (621) 1221(大代表)
情報システム　〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492
事業本部　　電話　07435(3)5521(大代表)

© 1987 SHARP CORPORATION
7E 1.18-K (TINSJ1406ACZZ) ①