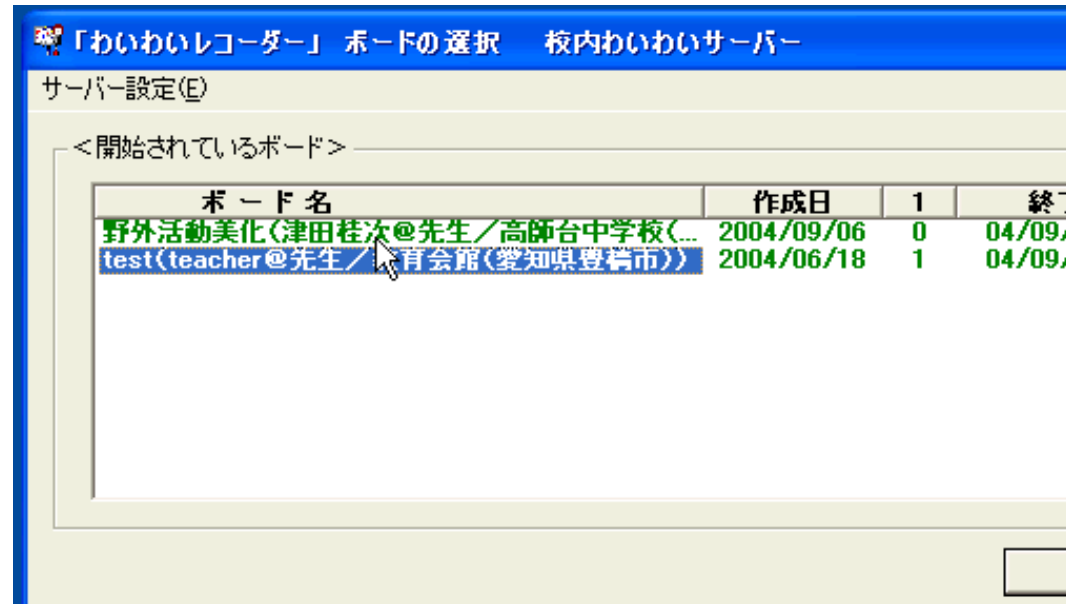
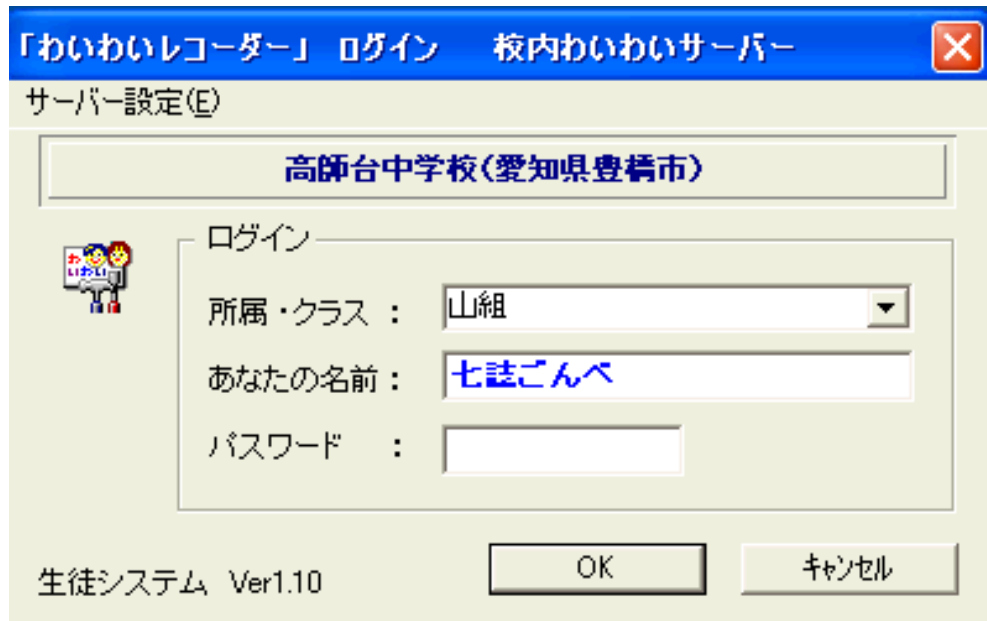


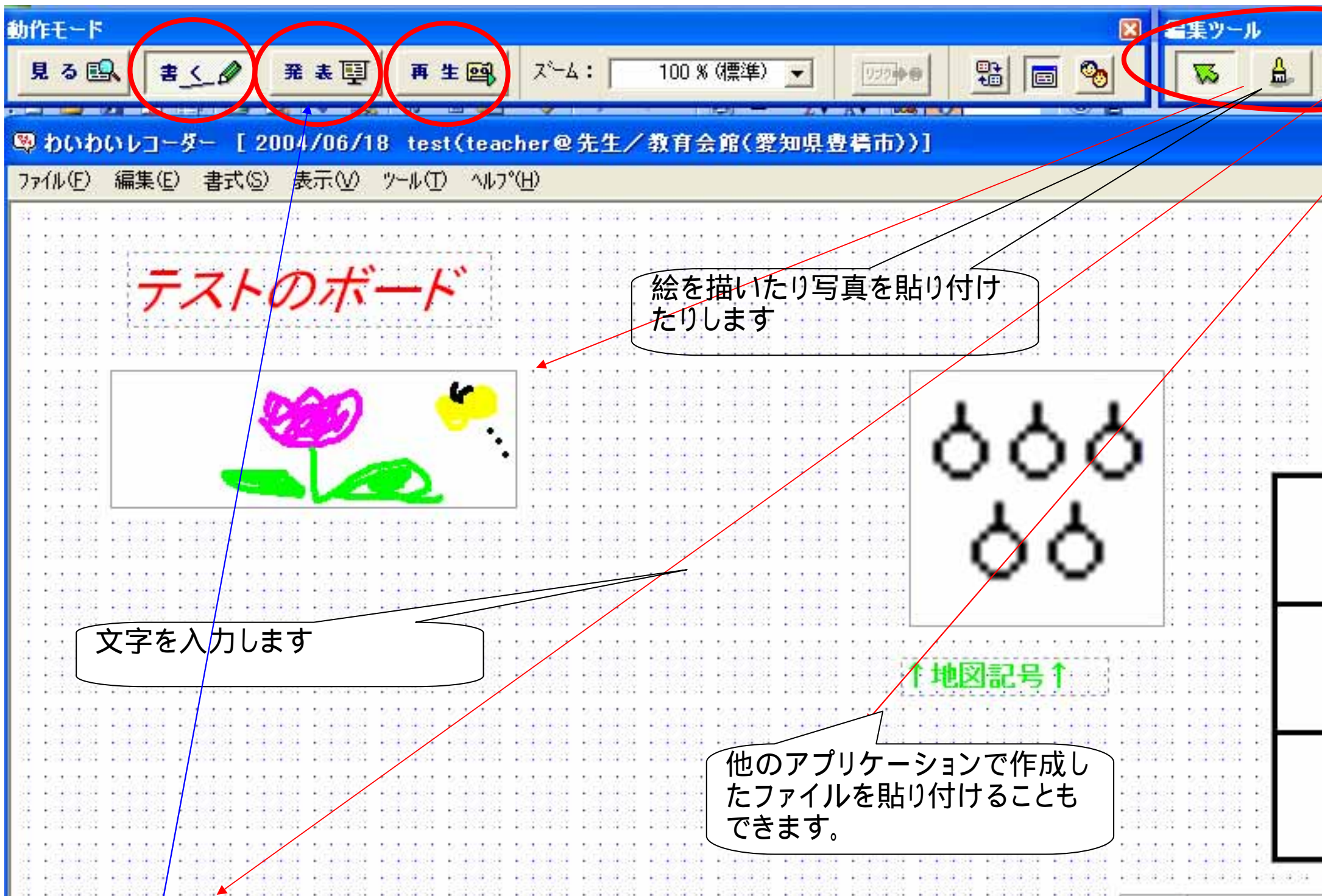
# わいわいレコー

スタート すべてのプログラム わいわいレコーダを選択し『わいわいレコーダー』ログインの画面が出てきます。クラ『わいわいレコーダー』ボードの選択画面に変わります。タ

ク。『ログインパスワードの設定』画面が出ます。パスワードをわいわいレコーダーの画面が出てきます。ボードの終了日時



## データを書き込

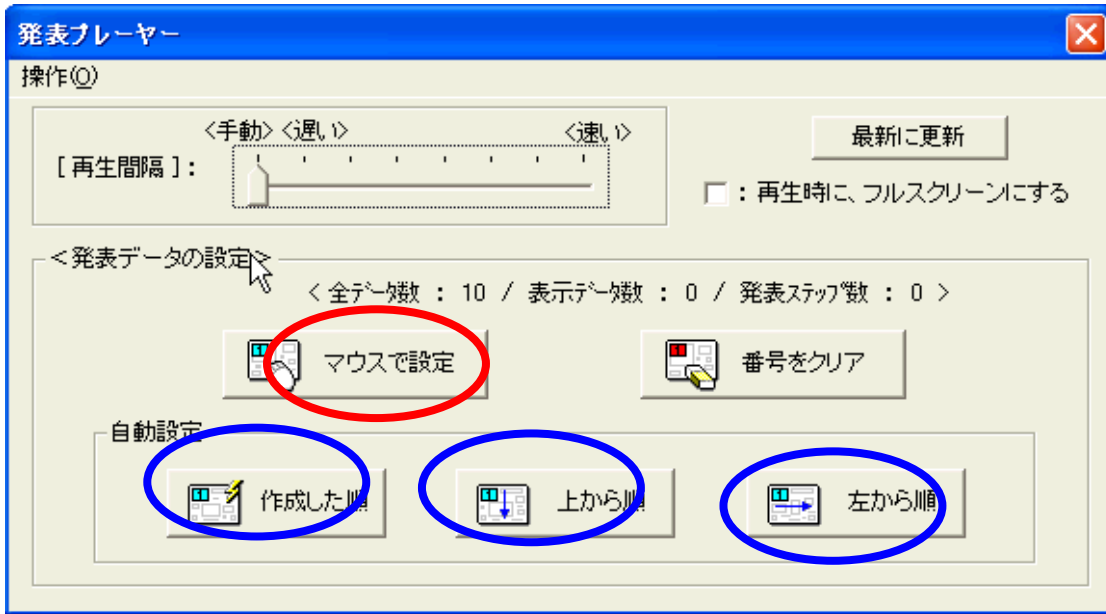


わいわいレコーダーの稼働時間を今回は1時間に設定しました。



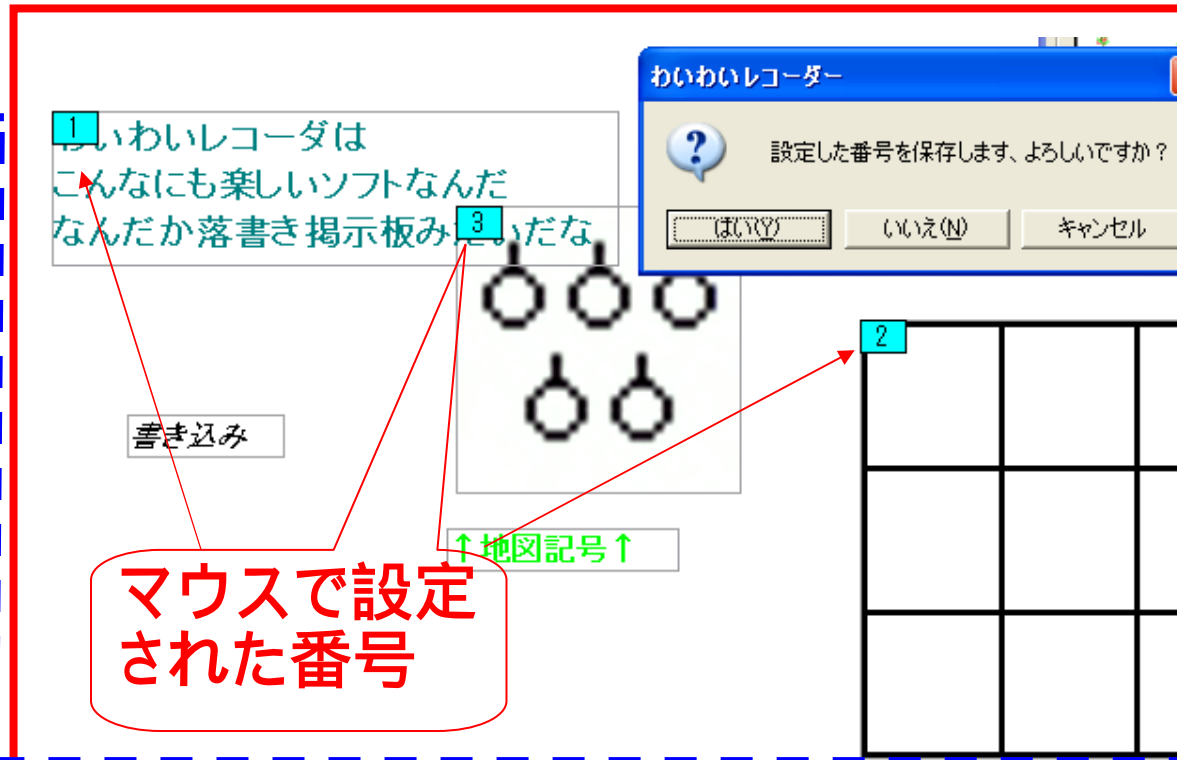
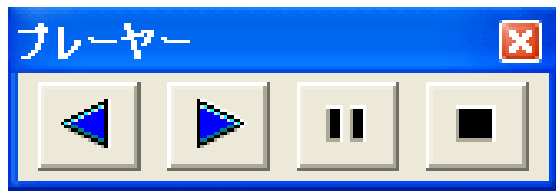
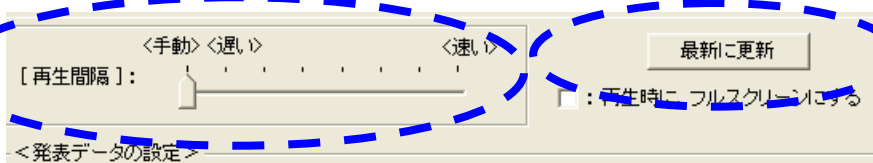
# データを発表しよう

発表したいデータだけを選んでいろいろやり方で発表してみます。まず、発表アイコンをクリックします。



**【自動的に番号を設定する場合】**  
作成順に番号を自動設定  
「作成した順」ボタンをクリックしますが作成された順に番号が設定され  
上から順に番号を自動設定  
「上から順」ボタンをクリックしますの上から順に番号が設定されます。  
左から順に番号を設定  
「左から順」ボタンをクリックしますの左から順に番号が設定されます。

**【マウスで番号を設定する場合】**  
「マウスで設定」ボタンをクリックします  
次に発表したい番号の設定ができたなら画面上のデータがない所をクリックし  
「設定した番号を保存します よろしいですか？」とメッセージが表示されま  
で「はい」ボタンをクリックします



**【設定した発表データを再生する場合】**  
発表データの設定ができたなら「発表プレイヤー」ダイアログで以下の設定をし  
再生時間 スライダーを左右に動かして設定します  
再生時、フルスクリーンにする フルスクリーンにする場合、チェックボック  
にチェックを入れます  
プレイヤーツールバーの再生ボタンをクリックし再生します



# -ダーの使い方

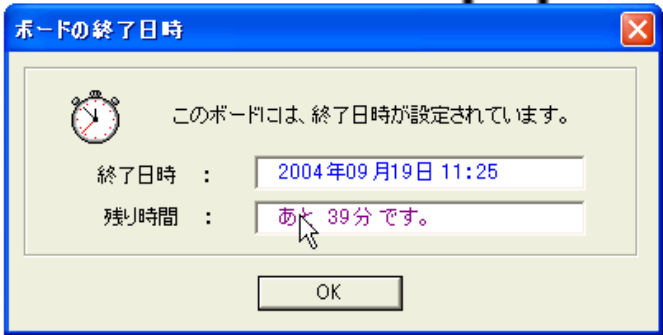
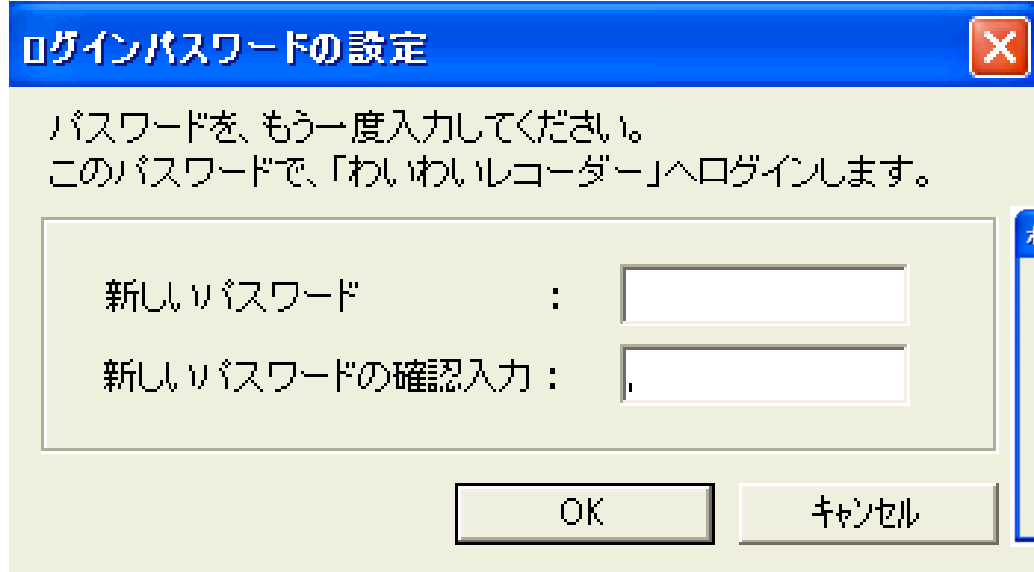
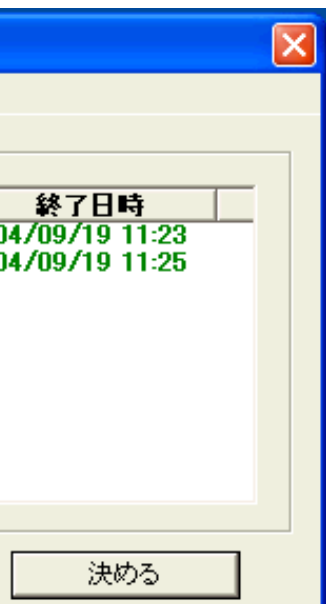
します。

ラスと名前を入力し、OKボタンをクリック。

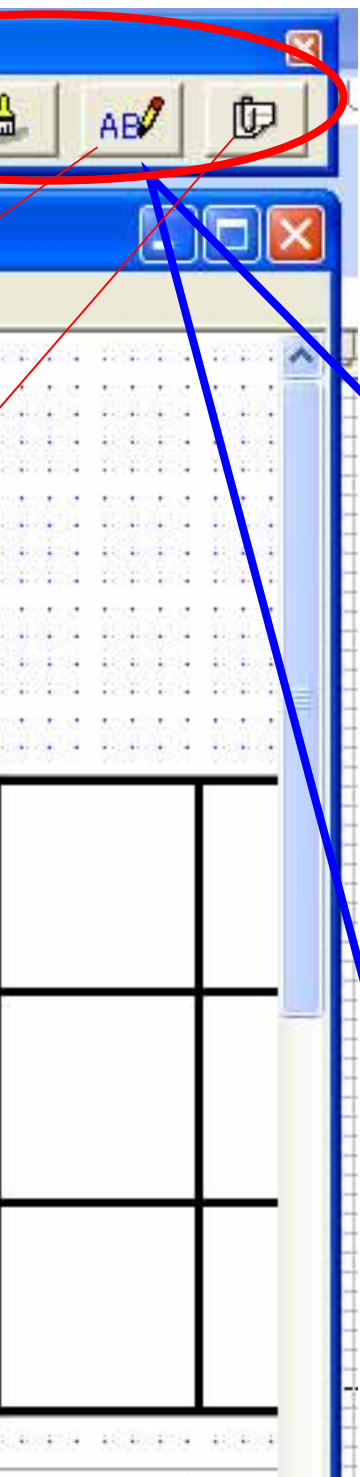
先生の指示に従ってボードを選択し、「決める」をクリック

を使用するときはここで設定しましょう OKをクリック。

日時のボックスにOKをクリックします。



## 込みましょう



動作モードの「書く」のアイコンをクリック 次に編集ツールで絵を描いたり文字を入力したりします ABの文字のアイコンをクリックしてみましょう

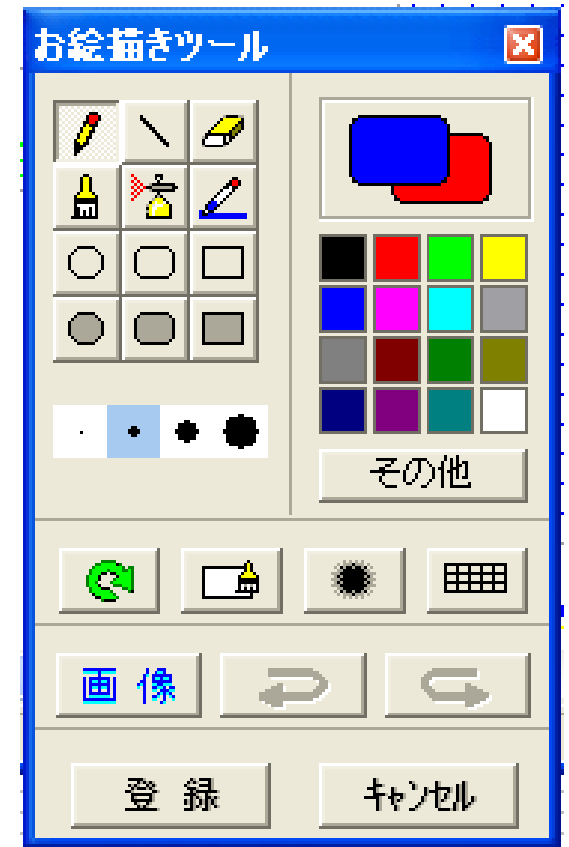


わいわ〜い、コリャ楽しいぞ  
いっぱい書いちゃえ、なーんてね

地図記号

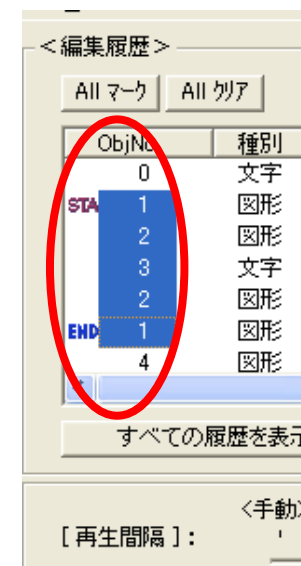
画面上にポインタで好きな大きさにドラッグします。すると上の図のように赤い枠と同時にテキストツールが出てきます。枠の中で文字を入力します。『登録』ボタンを押して入力完了

同じように編集ツールで刷毛の絵の付いたアイコンをクリックしてみましょう  
お絵かきツールの画面が出てきます。  
自分の好きな描き方や色を選んで枠の中を自由に描いていきます。  
描き終わったら登録ボタンを押してください。



## 履歴データを再生する

ボードに書き込まれたデータを再生してみましょう



「履歴再生プレーヤー」ダイアログの「All」マークボタンをクリックします  
開始したいデータをクリックし、終了したいデータを右クリックします  
最後に「再生時にこのウィンドウを開じる」にチェックを入れ  
再生プレーヤーで再生します。

