

【Identifier】

オブジェクトの名前。(最大9文字) グループ名とかイベント名等を入力します。小文字大文字は区別されます。

将来開局しそうな局のコールサインを「Identifier」として「Object」を送信しているのを見かけますが、必ず本人の許可を得ましょう。局座標も個人情報です。

【Latitude and Longitude】

オブジェクトの座標。「Object Editor」を開く前に地図上で右クリックしてあれば、その座標が入力されています。もちろん変更は可能。

【Comment】

最大40文字の任意のコメント。

【Symbol】

オブジェクトとして地図上の表示に使用するシンボルの選択。

【O'ly】 <図46>

「overlay character(シンボルの付加文字)」の入力。シ



<図46:O'ly character>

ンボルのおよそ2分の1が「overl

ay character」に対応しています。「overlay character」とは、シンボルの中に任意の文字を表示させる機能です。通常「overlay character」はその「Object」の順番を示す数字等を入力します。<図46>は、「Diamondシンボル」の中にO'ly文字として「3」を指定したものです。

【Course】

オブジェクトが移動体の場合、移動方向を入力します。方位計が表示されていますが、その方位計の内部をクリックすることによっても移動方位を入力できます。

【Speed】

オブジェクトが移動体の場合、移動速度を入力します。UI-VIEW32作者の都合により、単位は「knots」になっています。

【Auto update Object posit】

オブジェクトが移動体の場合で移動方向や速度が入力されている場合に有効な設定で、設定した移動方向と速度でオブジェクトが自動的に移動し、地図上に表示(ビーコン送信)されます。「Main Screen」→[Setup]→[Miscellaneous Setup]の[Object auto update defaults to Enabled]をONにしておくと、デフォルトで[Auto update Object posit]の機能が働きます。

【Active Object】

設定したオブジェクトを有効にし、「オブジェクトビーコン」として送信します。

最後に「OK」を押下することにより、設定の全てが有効になります。

地図上に表示されている「オブジェクトシンボル」を右クリックするとメニューがポップアップします。そのメニューからもオブジェクトの消去、編集、Track(追跡)、などが出来ます。



<図45:Object Editor>