

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

## 目次

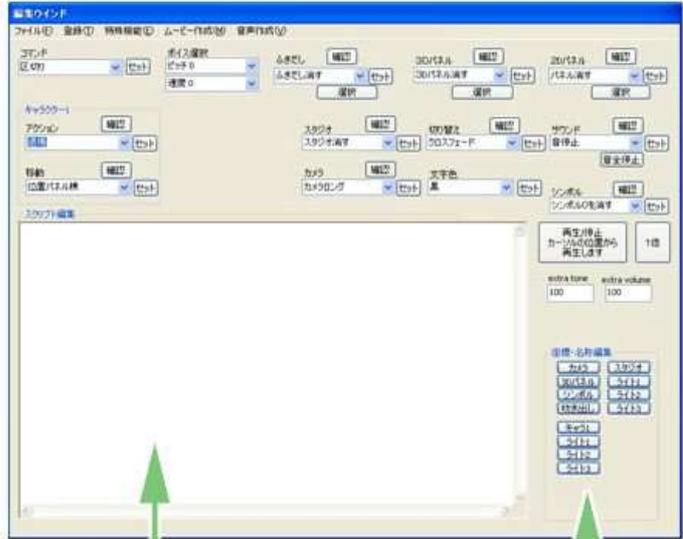
1. キャラメーションウインドーの名称	1
2. 編集ボックスと音声合成について	1
3. 音声合成の設定	3
4. キャラメーションエディタのコマンドについて	3
5. ふきだしコマンドについて	4
吹き出しの使い方	5
オリジナルのふきだしを作る	8
6. キャラメーションエディタの画面構成と表示レイヤー	11
7. スタジオの表示	11
スタジオの入れ替え方	14
8. キャラクターの表示	15
キャラクターの入れ替え方	17
9. カメラコマンドの使い方	18
10. 3Dパネルの表示	20
3Dパネルの動かし方の具体例	23
11. 2Dパネルの表示	25
12. ムービー再生の一時停止	26
13. シンボルの表示	27
14. 切り替えコマンドの使い方	29
15. サウンドコマンドの使い方	31
16. extra tone、extra volumeの使い方	32
17. ムービーの作成について	33
18. アフレコ機能について	35

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

キャラメーションエディターの名称

viewウインドー

編集ウインドー

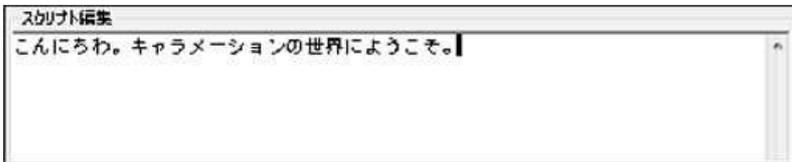


編集ボックス

設定変更ボタン

## 編集ボックスと音声合成について

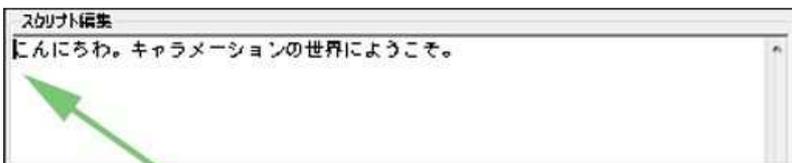
キャラメーションエディターは、編集ボックス内に文章を書くとその文章を音声合成が読み上げます。まずは、編集ボックス内に次の文章を打ち込んでみましょう。



編集ウインドー中段の開始ボタンを押すと、打ち込んだ文章が再生されます。しかし、このままでは再生されません。

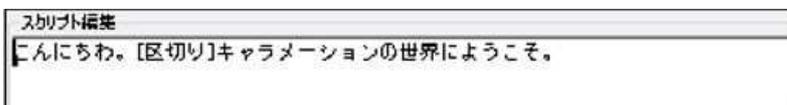


キャラメーションエディターは、編集ボックス内のカーソルの位置から再生を開始します。従って、文章入力後、カーソルを文頭に移動してから、開始ボタンを押してください。



カーソルをこの位置に移動。  
この状態で再生ボタンを押すと音声再生されます。

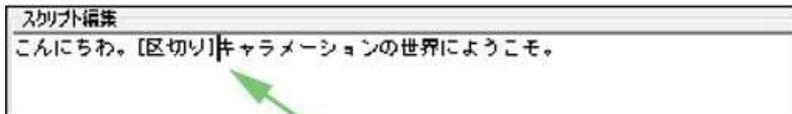
キャラメーションは、音声合成エンジンの都合で文節単位で音声を合成していきます。音声の区切りとなるコマンドは、決まっております。例えば、下図のように文章の間に、[区切り]コマンドを入れてテストしてみましょう。



先ほどと同じように再生されたと思いますが、[区切り]コマンドは、0.5秒の間を置きますので「こんにちは」と「キャラメ

ーションの世界によろこそ」との間に、少し間が出来たのが分かります。

次に、下図のように[区切り]コマンドの後ろにカーソルを移動した後、開始ボタンを押してください。カーソルの位置から音声は再生されたと思います。このように、キャラクターエディターでは、音声だけでなく画像もカーソルの位置まで早送りした後、カーソルの位置から再生して確認することが可能です。



カーソルをこの位置に移動。

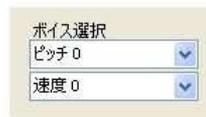
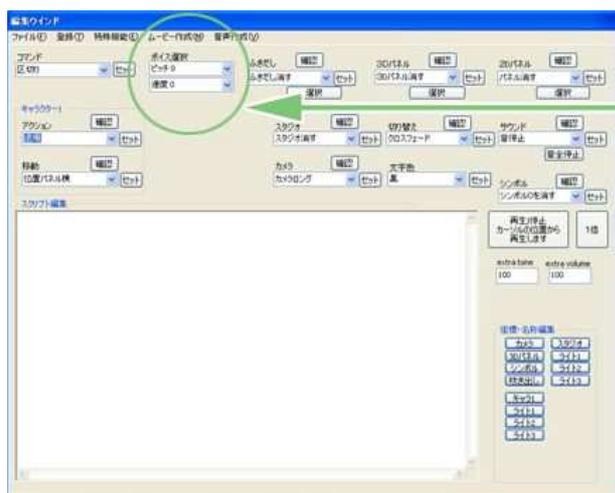
#### 再生速度の変更



再生ボタンの右にあるのが再生速度変更ボタンです。再生速度変更ボタンは、再生中にのみ変更が可能です。ボタンを押すたびに1倍から4倍に変化します。映像全体を確認したい場合等に使用します。

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

## 音声合成の設定

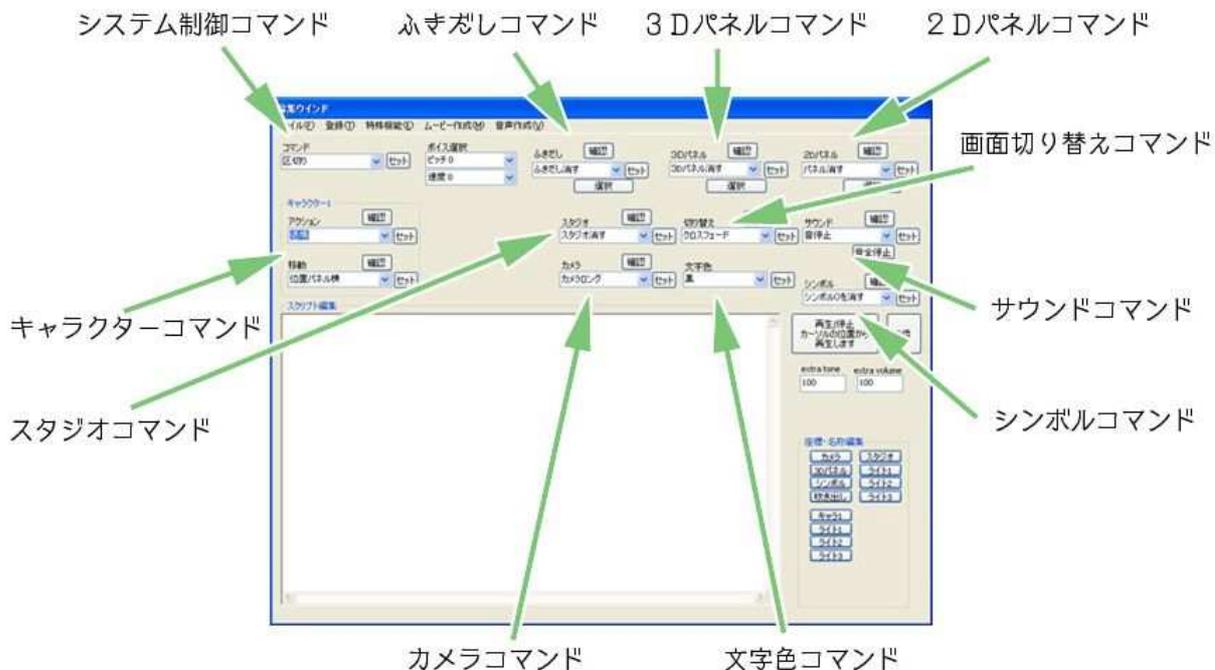


音声合成の設定を変更します。  
**ピッチ**は、声の高さを変更出来ます。  
**速度**は、しゃべる速さを変更出来ます。  
 どちらも0を中心の±で、それぞれ10段階変更が可能です。

### キャラメーションエディターのコマンドについて

左記ほど文章に[区切り]を入れることで音声と映像を制御します。この[ ]で区切られた文字列をコマンドと呼びます。

キャラメーションのコマンドは、文字・映像・サウンド制御等いくつかの系統に分けられます。



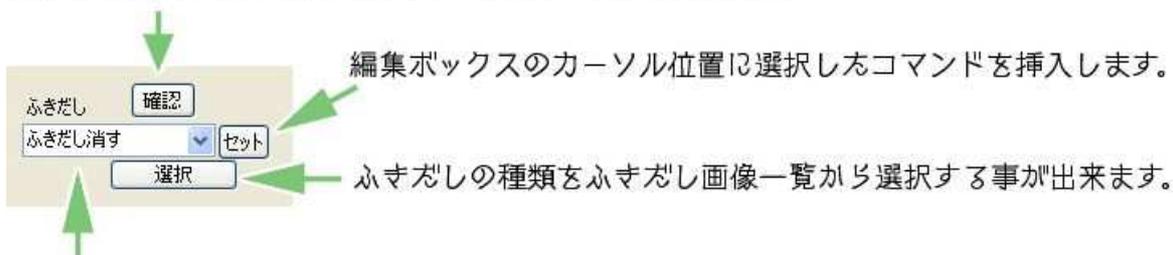
## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### ふきだしコマンド

キャラメーションでは音声合成と同時に文字を表示する為のふきだしを表示する事が出来ます。



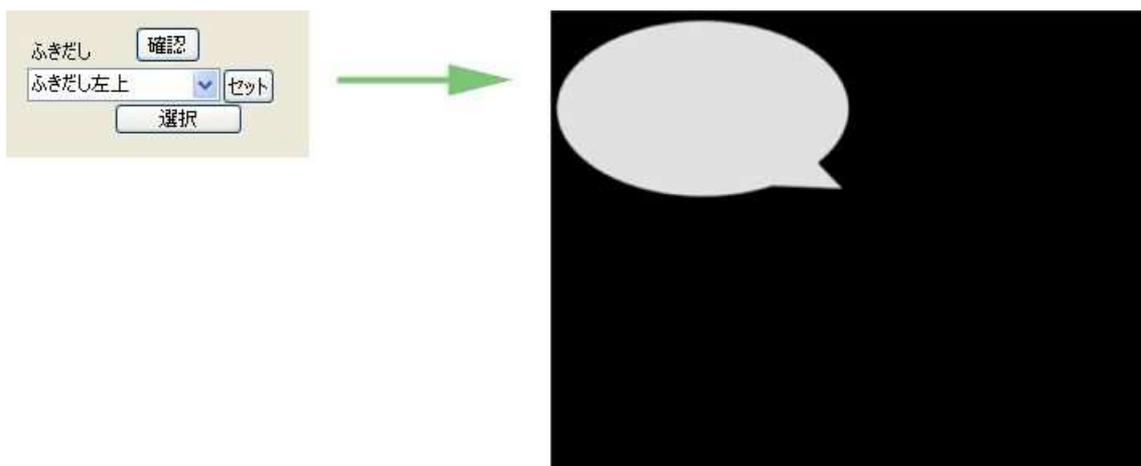
選択したふきだしをViewウインドで確認する事が出来ます。



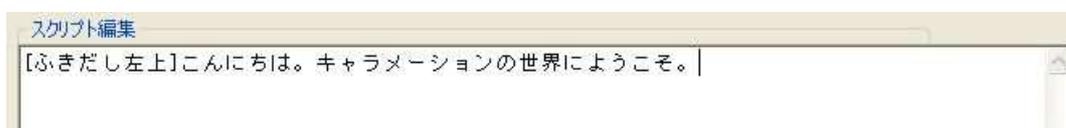
吹き出しの種類をプルダウンウインドから選択します

※ヒント キャラメーションのコマンドは、編集ボックスから選択後、セットボタンで挿入する事が出来ますが、直接編集ボックスに書き込む事も可能です。

プルダウンメニューから[ふきだし左上]を選択して確認ボタンを押してみましょう。下図の様に画面に[ふきだし左上]が表示されます。

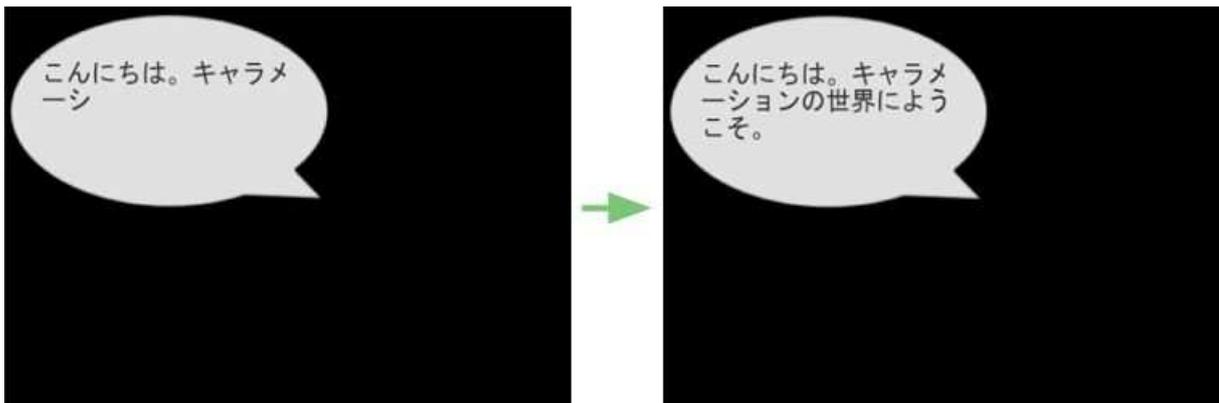


それでは、ふきだしコマンドを使ったサンプルを作成してみましょう。編集ボックスに次のように入力します。

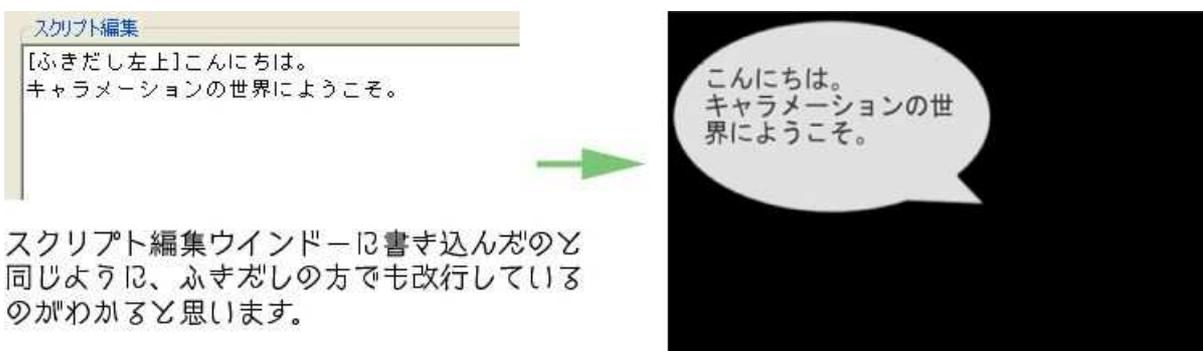


カーソルを先頭に移動して、開始ボタンを押すと音声合成のしゃべりとリンクしながらふきだし内に文字が表示され

ます。



※ヒント 初期の状態では[ふきだし左上]コマンドで表示されるふきだしには、12文字×9文字を表示する事が出来ます。編集ボックス内で文章を改行すると表示される文章を改行する事が出来ます。  
(画像では見やすくするため、フォントのサイズを大きくしてあります)

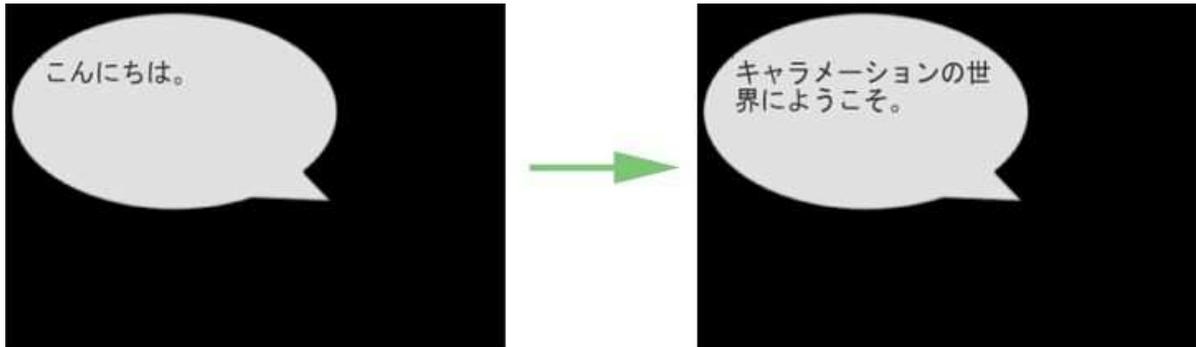


スクリプト編集ウィンドーに書き込んだのと同じように、ふきだしの方でも改行しているのがわかると思います。

## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### ふきだしの使い方 - [区切りコマンド]を組み込む -

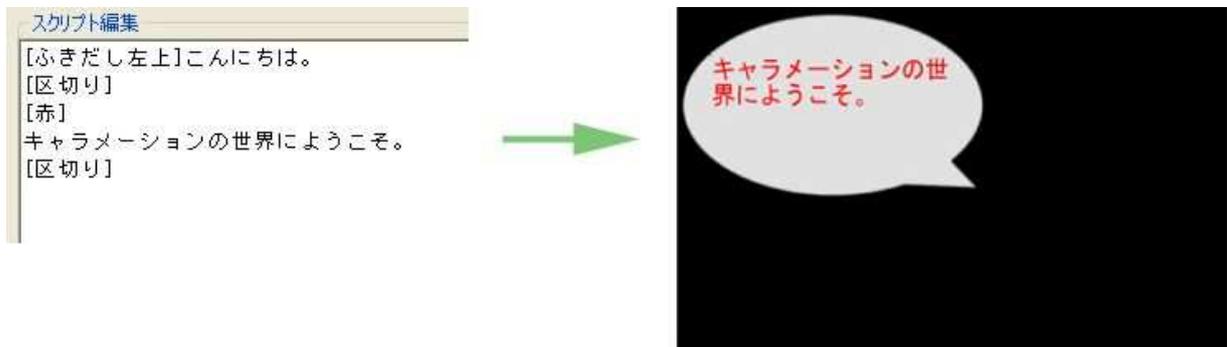
区切りコマンドは、0.5秒待った後、ふきだし内の文章を消します。



※ヒント ※0.5秒のウエイトが必要ない時は[マーク]コマンドを使用することによって間を開けずにしゃべらせたり文章を消すことができます。

### ふきだしの使い方 - 文字色の変更 -

文字色変更コマンドは、メッセージの文字色を変更する事が出来ます。



※ヒント 文字色は、文字単位での変更は出来ません。文字色変更コマンドが実行された時点で画面上の全ての文字が指定された色に変更されます。

### 音声合成の速度変更

文字色コマンドの中にある[声の速さ]コマンドを使って、音声合成の速度を変更するコマンドを、スクリプト編集画面に入力する事が可能です。また同様に、[声の高さ]コマンドは合成音声の高さを変更したい時に用います。



### メッセージの一斉表示

今までは、音声に合わせてメッセージが徐々に表示されました。しかし演出によっては、メッセージが一斉に表示された方が都合がいい場合があります。システム制御コマンドの[吹き出し表示一斉]を使用するとそれ以降のシーンでメッセージが一斉に表示されます。

再び元に戻すときは、[吹き出し表示順次]コマンドを使用します。

### ふきだしコマンドの注意点

1. [1フレーム待つ]コマンドと音声合成について  
システムコマンドの[\*\*\*待つ]コマンドは、指定時間何もありません。しかし、一度に表示する文章の間にこのコマンドを使用すると指定時間待った後音声が無くなってしまいます(文字は表示されます)。これは、音声合成の仕様により制限されています。
2. 音声合成の読み違いについて  
音声合成は、時に読み違いをすることがあります。下の文章を入力して開始ボタンを押してみましょう。



音声合成は、「そんなほうには、こんなほうほうがさいてきです。」と読んでしまいます。このような場合は、読み仮名を指定する事が出来ます。読み仮名を指定する方法は[漢字:読み]のように[ : ]の中に漢字と読み仮名を入力して下さい。



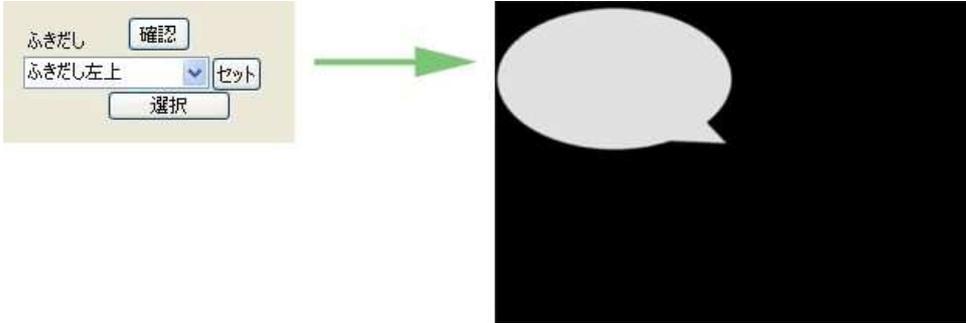
※注 漢字と読み仮名の間で使用するコロンは、必ず全角文字のコロンを使用して下さい。

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

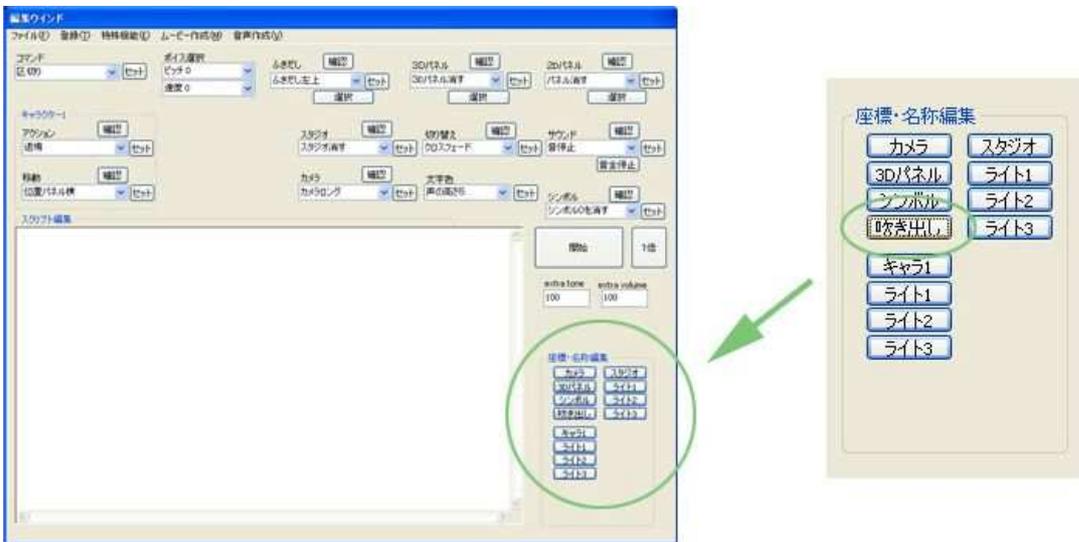
オリジナルのふきだしを作る - 文字の位置・サイズ・種類を変更 -

キャラメーションエディターでは、ふきだし内の文字数や文字の大きさ・種類を変更する事が出来ます。

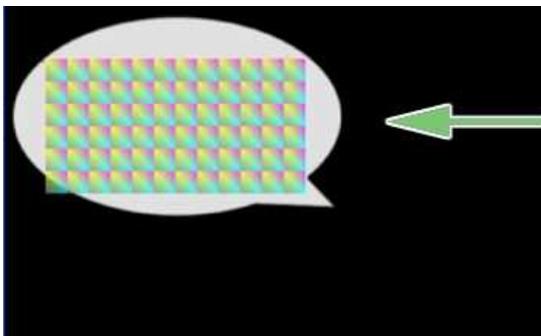
1. 編集ウィンドーで[ふきだし左上]を選択し、確認ボタンでViewウィンドーに表示しておきます。



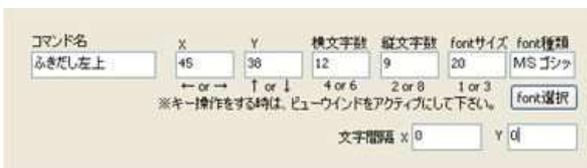
2. 座標・名称変更の中から「吹き出し」ボタンを押します。



3. 編集する  
Viewウィンドーをアクティブにした状態では、キーボードとマウスで変更が可能です。



マウス操作で、ふきだしの中にどのような文字を表示させるかを定めることが出来ます。



キーボードを使って直接数値を入力したり、矢印やテンキーで値を変更することが出来ます。

#### 4. 編集の終了



編集が終了したら、編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。  
編集内容を破棄する場合は、再度「吹き出し」ボタンを押すと、編集内容を保存せずに終了します。

#### ふきだしの画像を変更する

キャラメーションエディターでは、自由な大きさ・デザインのオリジナルふきだしを作成して使用する事が出来ます。

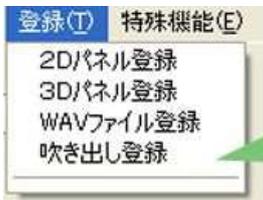
1. 1024×768dotの32bitRGBAフォーマットのBMPファイルを用意します。



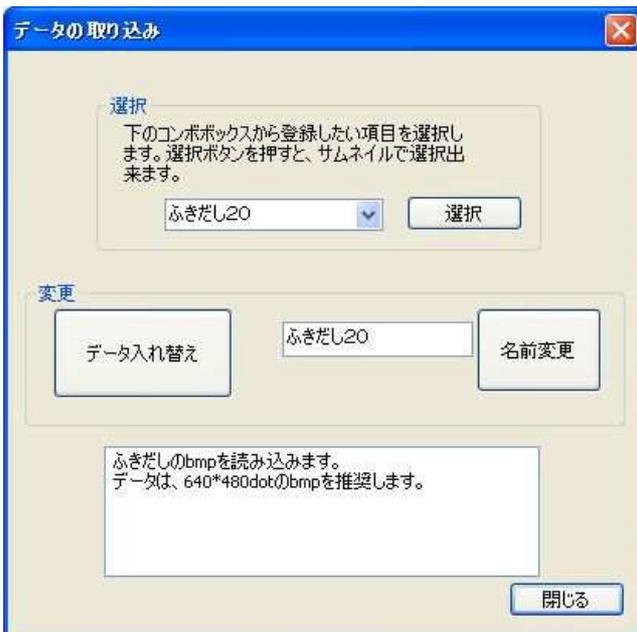
※アルファチャンネルが無い場合画像が画面全体に表示されます。

※システム上の特性上、アルファチャンネルすべてが透明のデータは、透明になりません。

2. 編集ウインドの登録メニューから吹き出し登録を選択します。



吹き出し登録を選択します。



プルダウンから任意のふきだしを選択します。  
ここでは「ふきだし20」を選択しました。

※ヒント 選択ボタンを押すと画像を見ながら選択する事が出来ます。

データ入れ替えボタンを押して先ほど用意したbmpファイルを選択します。

#### 名称変更について

キャラメーションエディターでは、画像や音に関するコマンドの大半を他の呼び方に変更する事が可能です。変更したいコマンドを入力後、「名前変更ボタン」で変更してください。

例) ふきだし20 → 青いふきだし

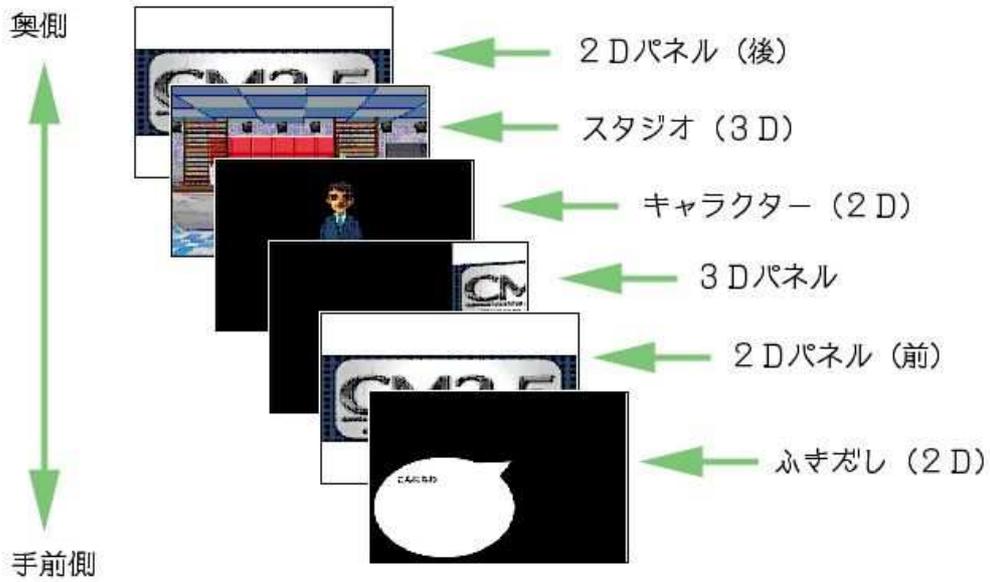
※ヒント 名称は、基本的に全角文字10文字以内が使いやすいです。

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

## キャラメーションエディターの画面構成と表示レイヤー



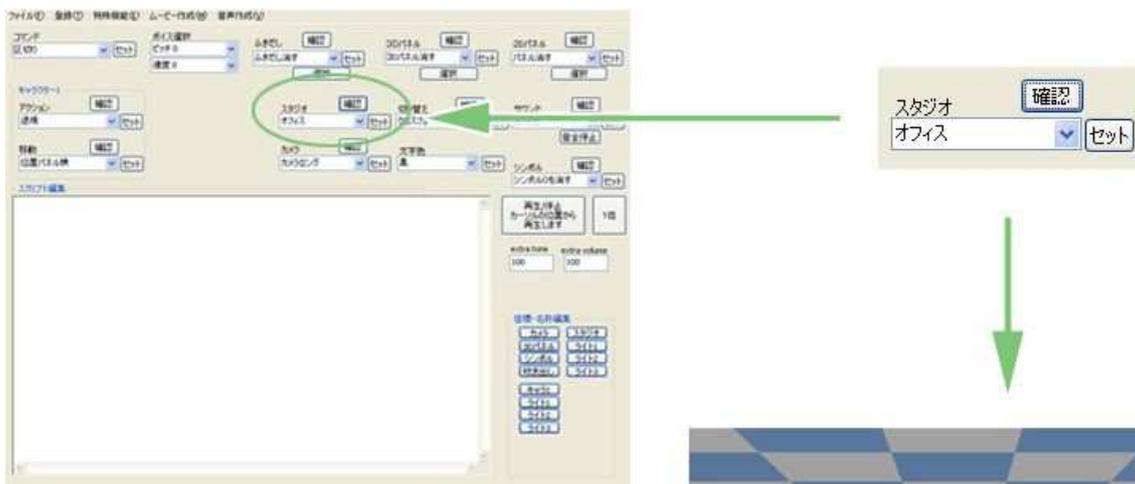
このシーンでの使用コマンドは  
[待機][オフィス][3Dパネル0][ふきだし左下]こんにちは  
これをレイヤー毎に分解すると以下の図のようになります。



※2Dパネルの表示位置は、2Dパネル内のコマンド[パネル前][パネル後]で指定可能です。  
3DのオブジェクトはZ座標(奥行き)で前後関係が決まります。

### スタジオの表示

Viewスクリーンに3Dで作成されたスタジオを表示します。



プルダウンメニューでスタジオを選択します。  
**確認**ボタンでViewウィンドにテスト表示出来ます。  
**セット**ボタンで編集ボックスのカーソルの位置に  
 コマンドを挿入します。

※注 スタジオのデータをユーザーが新規で  
 作成・登録する事は出来ません。



### スタジオの位置の設定変更

スタジオの位置や大きさ・コマンド名等を変更する事が可能です。

1. プルダウンメニューから変更したいスタジオを選択します。  
 この時、確認ボタンでViewウィンドにスタジオを表示させておきます。



2. 座標・名称変更の中から「スタジオ」ボタンを押します。



3. キーボードまたはマウスで座標や名前を編集します。

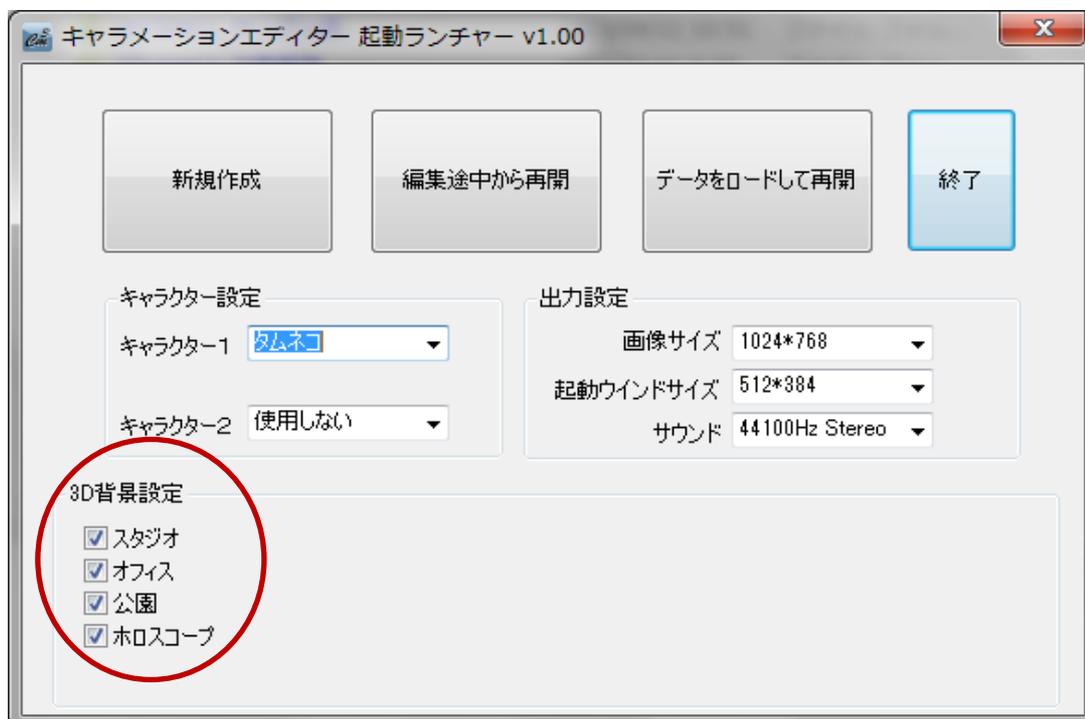
4. 編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。編集内容を破棄する場合は、再度「スタジオ」ボタンを押すことで、編集内容を保存せずに終了できます。

## スタジオ入れ替え手順

キャラメーションを起動すると以下のランチャーが表示されます。

スタジオの指定は以下の3D背景設定で行います。

※新規作成、編集途中から再開、データをロードして再開の全てのモードで有効で



上記以外の背景はオプションです。

## キャラメーション3ユーザーマニュアル

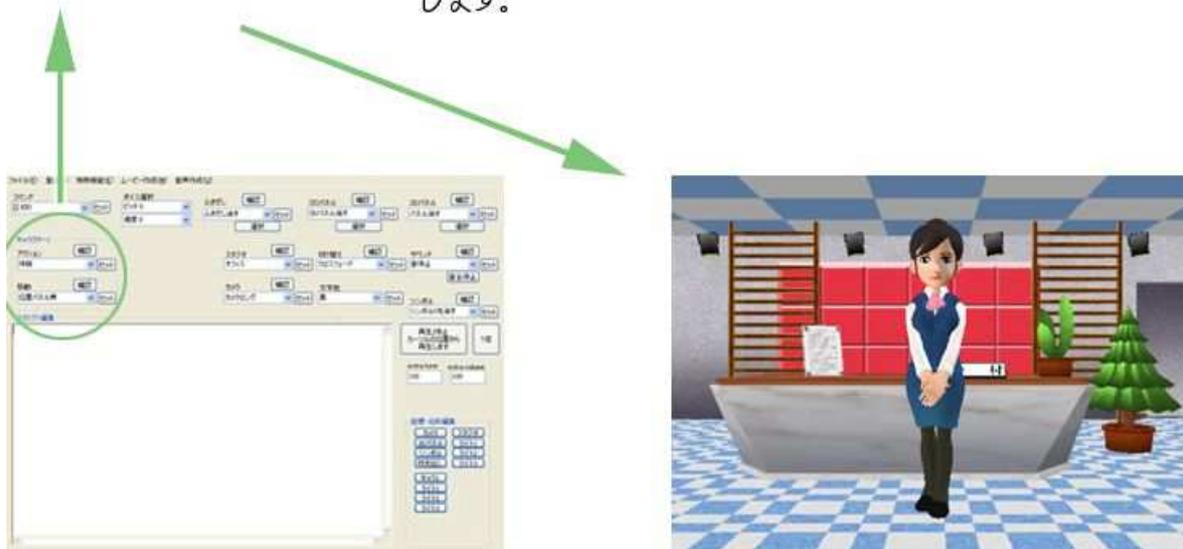
### キャラクターコマンド -キャラクターの表示-

Viewスクリーンに3Dで作成されたキャラクターを表示します。



アクションのプルダウンメニューでキャラクターのアクションパターンを選択します。  
移動のプルダウンメニューで表示する位置やキャラクターの向きを選択します。

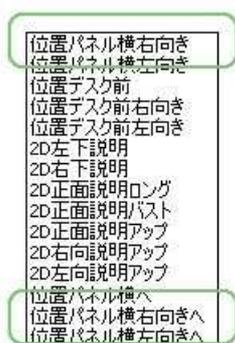
確認ボタンでViewウィンドにテスト表示出来ます。  
セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置にコマンドをします。



※注 キャラクターのデータをユーザーが新規で作成・登録することは出来ません。

### キャラクターの表示位置と移動について

「移動」のプルダウンメニューで選択できるコマンドは、キャラクターの位置を指定するだけでなく、向きを変えたり場所を移動させたりすることが出来ます。



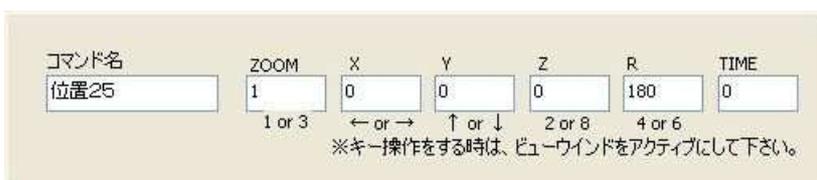
例えば「位置パネル横右向き」のコマンドは、キャラクターが位置パネルの横で右を向きますが、「位置パネル横右向きへ」コマンドは、キャラクターが他の場所にいる場合、パネル横へゆっくり移動し右を向きます。

### キャラクターの位置・移動コマンドの編集



1. まず、アクションコマンドからキャラクターのアクションを指定し、確認ボタンでViewウィンドに表示させます。同時に編集したい移動コマンドをプルダウンから選択して確認ボタンでViewウィンドに反映させます。ここでは「位置25」のコマンドを選択しました。

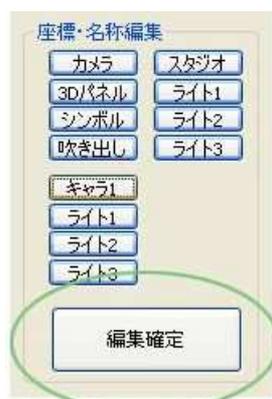
2. 座標・名称変更の中から「キャラ1」ボタンを押します。



3. キーボードまたはマウスで座標や名前を編集します。

- ZOOM キャラクターの大きさを変更できます。
- X キャラクターの左右の位置を変更できます。
- Y キャラクターの上下の位置を変更できます。
- Z キャラクターの奥行き位置を変更できます。
- R キャラクターの向く方向を変更できます。

TIMEが0の時は、コマンド発行時に指定された位置に表示が移ります。  
TIMEが0でない時は、指定された秒数(小数点可)でキャラクターが現在いる位置から指定された位置に移動します。

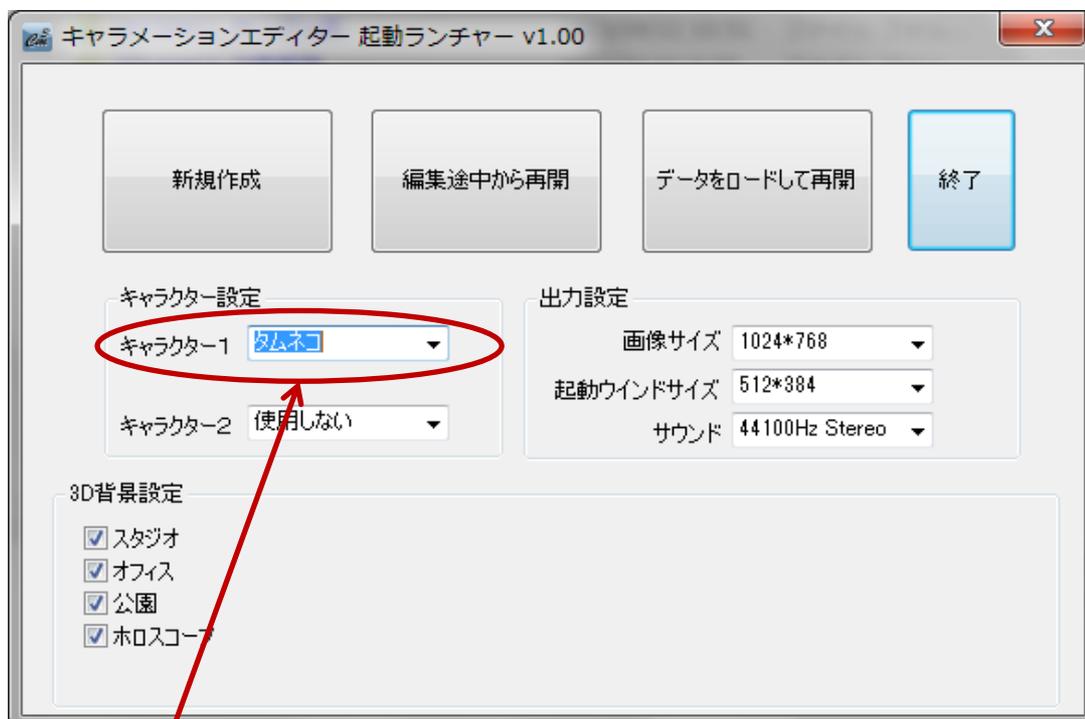


4. キャラクターの編集が終了したら、編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。編集内容を破棄する場合は、再度「キャラ1」ボタンを押すことで、編集内容を保存せずに終了できます。

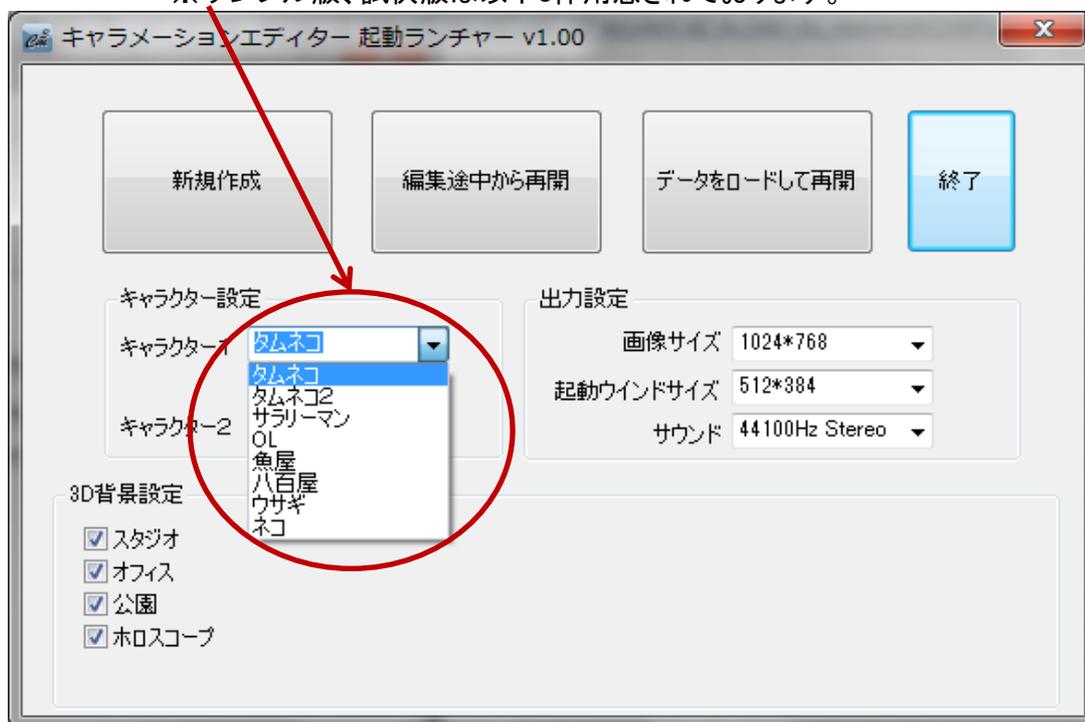
## キャラクター入れ替え手順

キャラメーションを起動すると以下のランチャーが表示されます。

キャラクターの指定は以下のキャラクター設定で行います。  
※新規作成、編集途中から再開の場合有効です。



プルダウンで予め準備されたキャラクターが表示されます。  
※キャラクターは製品毎に基本指定された1体が準備されております。  
※サンプル版、試供版は以下8体用意されております。



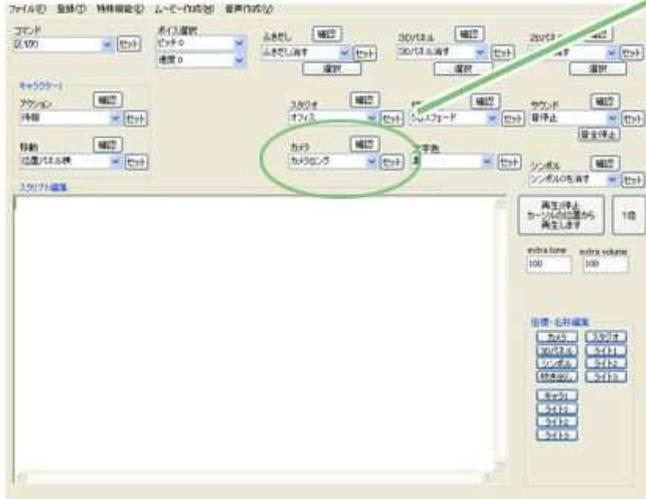
キャラクターは2体まで指定可能です。

## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### カメラコマンドの使い方

カメラの位置や向きの設定が出来ます。また、カメラを移動させることも出来ます。

プルダウンメニューでカメラを選択します。  
確認ボタンでViewウインドにテスト表示出来ます。  
セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置に  
コマンドを挿入します。



### カメラコマンドの種類

カメラのコマンドには、カメラの位置を指定するものと、カメラの位置を移動するものがあります。  
シーンによって使い分けることが出来ます。

- ① カメラをプルダウンメニューから選択し確認ボタンでViewウインドに反映させます。



- ② 座標・名称変更の中から「カメラ」ボタンを押します。



- ③ キーボードまたはマウスで座標や名前を編集します。

コマンド名	X	Y	Z	XR	YR	ZR	TIME
カメラ30	0	80	-160	0	-0	0	0

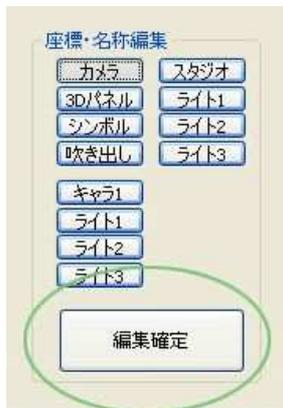
↑ or ↓ 前進後退 ← or → 左右移動 2 or 8 上下移動 4 or 6 上下回転 1 or 3 左右回転

※キー操作をする時は、ビューウインドをアクティブにしてください。

カメラの位置や向きを指定します。  
TIMEが0の時は、コマンド発行時に指定された位置にカメラが移ります。  
TIMEが0でない時は、指定された秒数(小数点可)でカメラが現在いる位置から指定された位置に移動します。

※ヒント カメラの位置を移動するコマンドには、他のコマンドと区別するために[\* \* \* \*へ]など、わかりやすいコマンド名にすると使いやすいです。

④ 編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。  
編集内容を破棄する場合は、再度「カメラ」ボタンを押すと、編集内容を保存せずに編集を終了します。

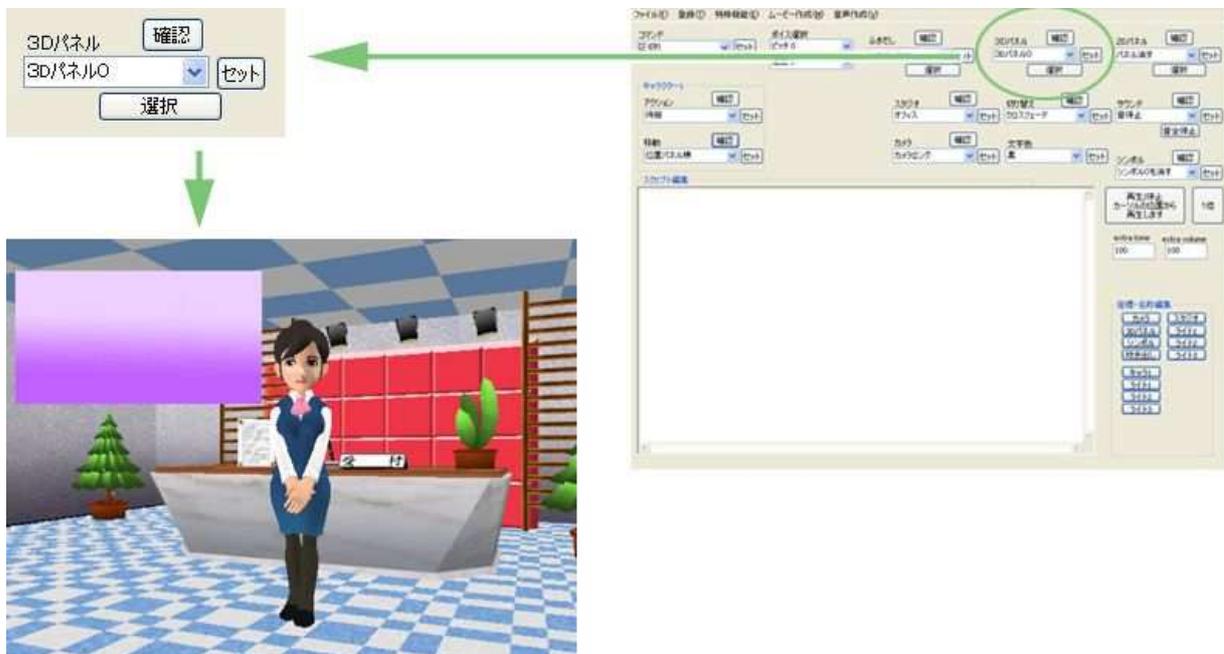


## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### 3Dパネルの表示

Viewスクリーンの3D空間に画像又は映像を表示する事が出来ます。

プルダウンメニューで3Dパネルを選択します。確認ボタンでViewウィンドにテスト表示出来ます。  
セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置にコマンドを挿入します。(選択ボタンで絵を見ながら選択も可能です)



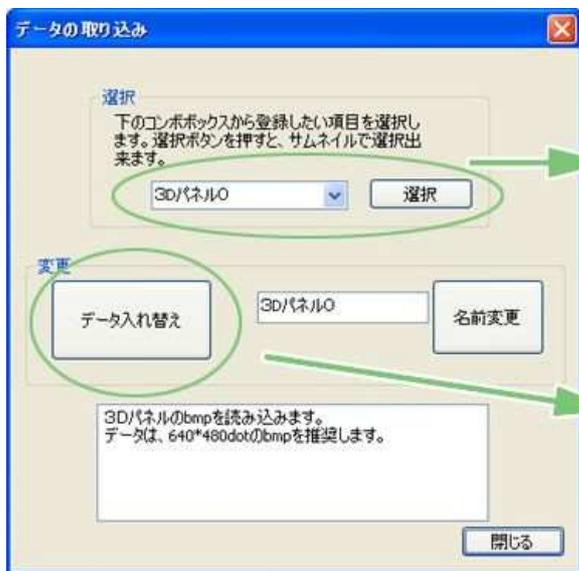
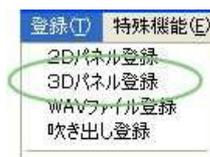
### 3Dパネルで表示するデータの登録

#### ① 入れ替える素材を用意する

3Dパネルには、次のデータが表示可能です。

1. BMP、PNG、JPEGのグラフィックデータ。  
BMP(32bit)の場合は、アルファチャンネルの使用も可能です。  
※ システムの都合上、アルファチャンネルすべてが透明のデータは、透明になりません。
2. AVIファイル  
AVI1.0でVFWでエンコード可能なフォーマットのデータ。

② 編集ウインドの登録メニューから3Dパネル登録を選択します。



プルダウンメニューから、変更するパネルを選択します。  
※ 選択ボタンを押すと画像を見ながら選択する事が出来ます。

データ入れ替えボタンを押して、①の手順で用意したデータファイルを選択します。

### 3Dパネル位置・移動コマンドの編集

3Dパネルの位置や移動のコマンドの編集が可能です。

① 3Dパネルをプルダウンメニューから選択し確認ボタンでViewウインドに反映させます。



② 座標・名称変更の中から「3Dパネル」ボタンを押します。



③ キーボードまたはマウスで座標や名前を編集します。  
3Dパネルの位置や向きを指定します。



TIMEが0の時は、コマンド発行時に指定された位置にパネルが移ります。  
TIMEが0でない時は、指定された秒数(小数点可)で指定された位置に移動します。

TIMEが0以外に指定された3Dパネル独特の挙動  
TIMEが0以外に指定されたコマンドは、直前の状況により次の2つの動作をします。

- a. 現在3Dパネルが表示されていない時  
そのまま、指定された位置に指定された画像を表示します。
- b. 既に3Dパネルが表示されている時  
すでに表示されている3Dパネルの表示内容を変えずに、新しく指定した位置にTIME秒かけて移動します。

④ 編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。



編集内容を破棄する場合は、再度「3Dパネル」ボタンを押すと、編集内容を保存せずに終了します。

## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### 3Dパネルの動かし方の具体例

始める前の準備

ここでは予め左下の画像を[3Dパネル1]、そして右下のように同じ画像を違う位置で[3Dパネル2]に登録してあります。また分かりやすくするために[3Dパネル2]の方には、TIMEを「2」秒入れてあります。



#### 3Dパネル1の詳細設定

コマンド名	X	Y	Z	YR	ZOOM X	ZOOM Y	TIME
3Dパネル1	-291	-40	200	-20	2.5	2	0
	← or →	↑ or ↓	2 or 8	4 or 6	1 or 3	7 or 9	

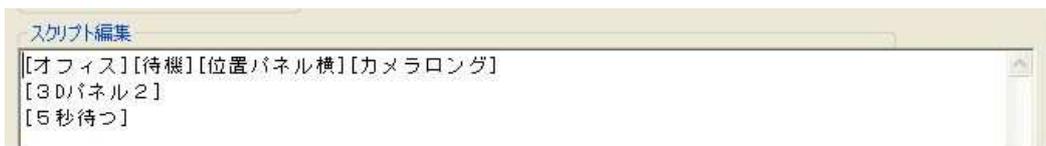
※キー操作をする時は、ビューウィンドをアクティブにして下さい。

#### 3Dパネル2の詳細設定

コマンド名	X	Y	Z	YR	ZOOM X	ZOOM Y	TIME
3Dパネル2	-26	-39	208	0	2.7	1.95	2
	← or →	↑ or ↓	2 or 8	4 or 6	1 or 3	7 or 9	

※キー操作をする時は、ビューウィンドをアクティブにして下さい。

1. それでは実際に3Dパネルを表示してみましょう。  
最初に、「コマンド実行前に3Dパネルが何も表示されていない時」のテストです。  
編集ボックスに下図の様に打ち込んで、カーソルを先頭に移動し開始ボタンを押してみましょう。

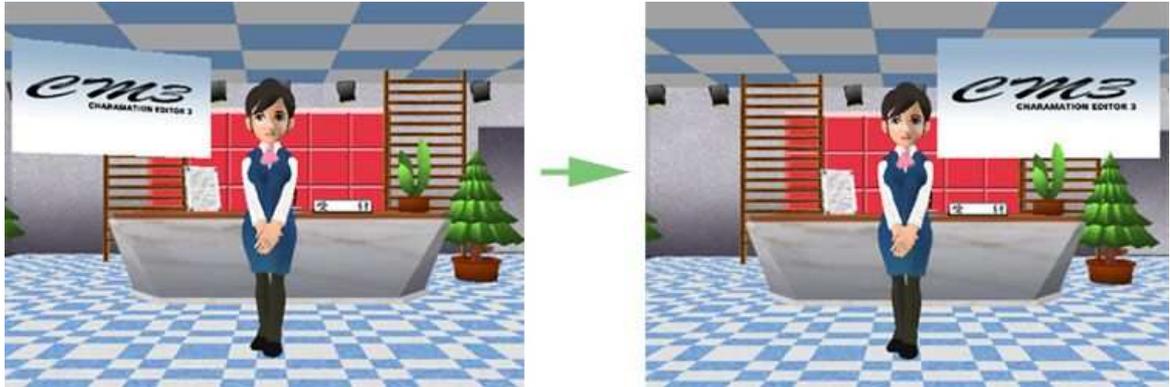


[3Dパネル2]はTIMEが「2」秒に設定されていますが、このコマンドを実行する前には、3Dパネルが何も表示されていません。そのため上記のコマンド実行時にTIMEが無視され、すぐに左の画面のように3Dパネルが表示されます。

2. 次に「3Dパネルが表示されている時に別の3Dパネルコマンドを実行」のテストをしてみましょう。編集ボックスに下の様に打ち込みます。

```
スクリプト編集
[オフィス][待機][位置パネル横][カメラロング]
[3Dパネル1]
[1秒待つ]
[3Dパネル2]
[5秒待つ]
```

カーソルを先頭へ移動し、開始ボタンを押すと、左下の図のように[3Dパネル1]が表示され、1秒後に右下の図のように3Dパネルが、[3Dパネル2]で設定した位置へそのままゆっくり移動します。



※注意 表示された3Dパネルについて  
下記のように編集ボックスに打ち込んで、実際に動作させてみましょう。

```
スクリプト編集
[オフィス][待機][位置パネル横][カメラロング]
[3Dパネル1]
[3Dパネル2]
[5秒待つ]
```

このようなコマンドを打ち込んで実行しても、説明②の時のように3Dパネルが移動せず、いきなり「3Dパネル2」の位置に「3Dパネル1で指定した画像」が表示されます。「3Dパネルの動かし方②」の時のように3Dパネルを動かしたい時は、必ず下図の様に2つの3Dパネルコマンドの間に、[1フレーム待つ]などのコマンドを入れるようにして下さい。

```
スクリプト編集
[オフィス][待機][位置パネル横][カメラロング]
[3Dパネル1]
[1フレーム待つ]
[3Dパネル2]
[5秒待つ]
```

## キャラメーション3ユーザーマニュアル

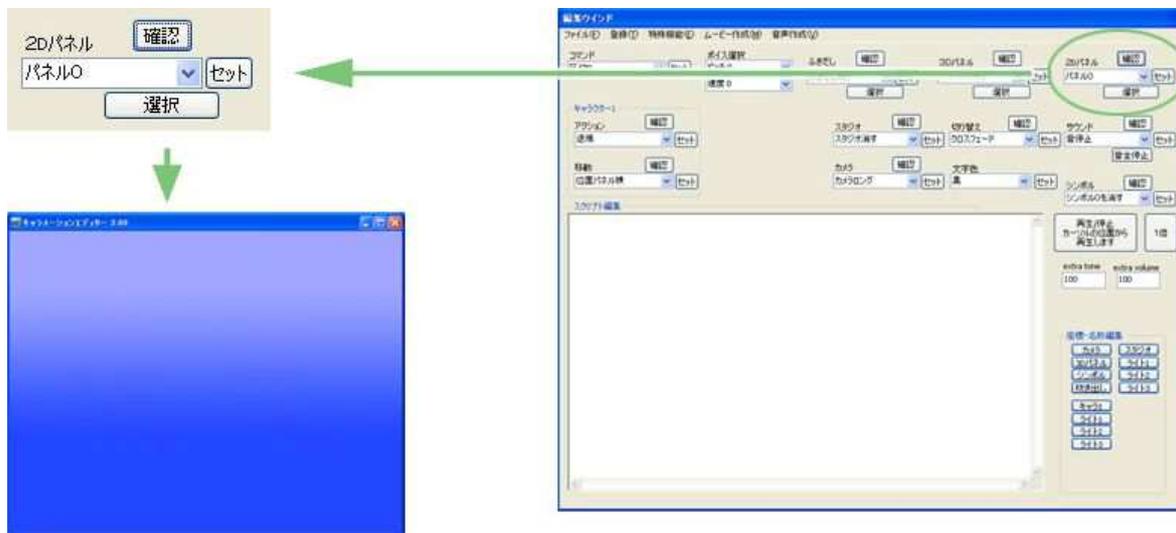
### 2Dパネルの表示

Viewスクリーン全体に画像又は映像を表示する事が出来ます。

プルダウンメニューで2Dパネルを選択します。

確認ボタンでViewウインドにテスト表示出来ます。

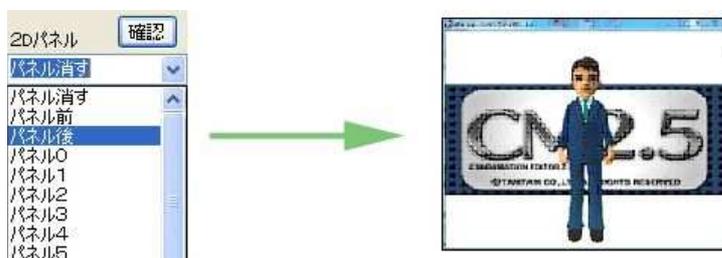
セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置にコマンドを挿入します。(選択ボタンで絵を見ながら選択も可能です)



### 2Dパネルの表示優先(順序)の変更

キャラメーションエディターでは、通常2Dパネルは、3Dで表示されるデータ(スタジオ・キャラクター・3Dパネル)よりも手前に表示されますが、[パネル後]コマンドを使うことにより2Dパネルを、キャラクターや3Dパネルなどの後に表示することが出来ます。

[パネル後]コマンド実行後は、2Dパネルが3Dで表示されるデータの後に表示されます。



### 2Dパネルで表示するデータの登録

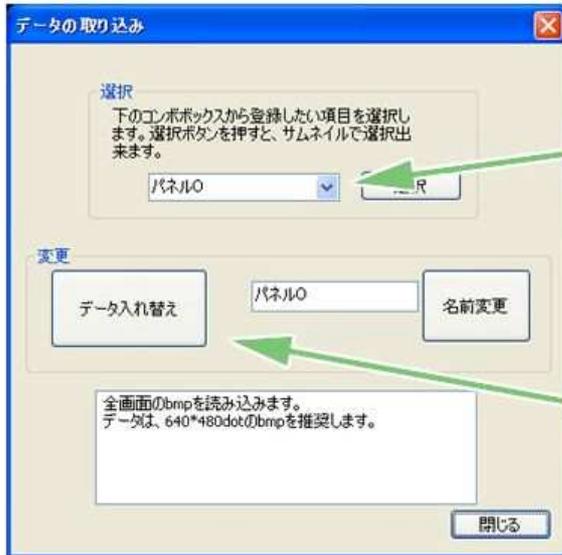
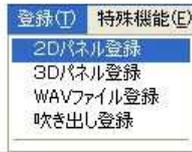
2Dパネルに表示するデータは、以下の手順で入れ替えます。

#### ① 入れ替える素材を用意する

2Dパネルには、次のデータが表示可能です。

1. BMP、PNG、JPEGのグラフィックデータ。(1024×768dotの物が望ましい)  
BMP(32bit)の場合は、アルファチャンネルの使用も可能です。  
※システムの都合上、アルファチャンネルすべてが透明のデータは、透明になりません。
2. AVIファイル  
AVI1.0でVFWでエンコード可能なフォーマットの物。

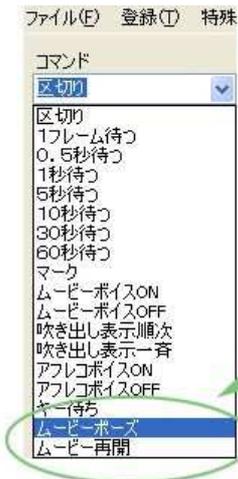
② 編集ウインドの登録メニューから2Dパネル登録を選択します。



アルタダウンメニューから、新しくパネルを登録したい番号を選択します。  
※ 選択ボタンを押すと画像を見ながら選択する事が出来ます。

データ入れ替えボタンを押して、用意したデータファイルを選択します。

### ムービー再生の一時停止



2Dパネル・3Dパネルでムービーを再生している場合、再生が終了すると最後のフレームを表示し続けます。また、ムービー再生を途中で一時停止する事が可能です。

ムービーポーズコマンド：ムービーを一時停止します。

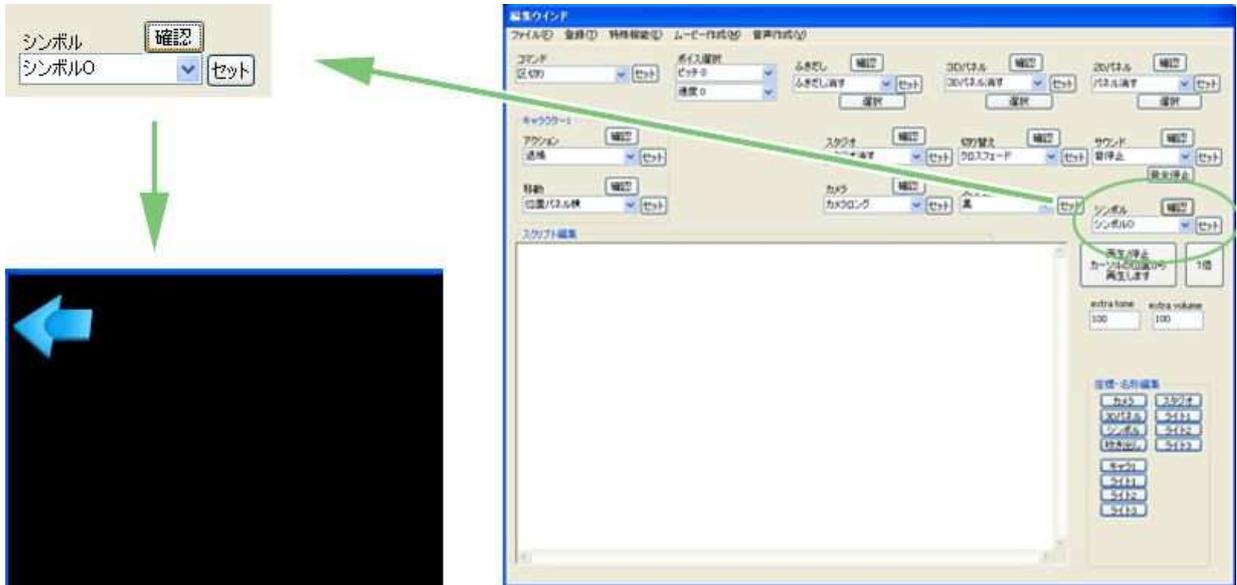
ムービー再開コマンド：一時停止したムービーを再開します。

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

## シンボルの表示

Viewスクリーンに矢印等のシンボルを表示する事が出来ます。

シンボルのプルダウンメニューで[シンボル0]を選択します。  
確認ボタンでViewウィンドにテスト表示出来ます。  
セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置にコマンドを挿入します。

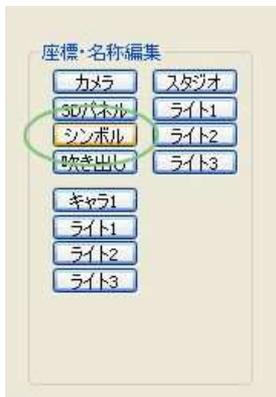


※ヒント シンボルは、一度に複数個表示する事が可能です。

## シンボル位置コマンドの編集

シンボルの位置や大きさ、シンボルコマンドの編集が可能です。

① 座標・名称変更の中から「シンボル」ボタンを押します。



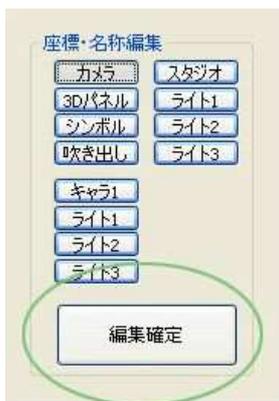
② キーボード又はマウスで座標や名前を編集します。



シンボルは、システムに登録された26種類の中から選択が可能です。



③ 編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。



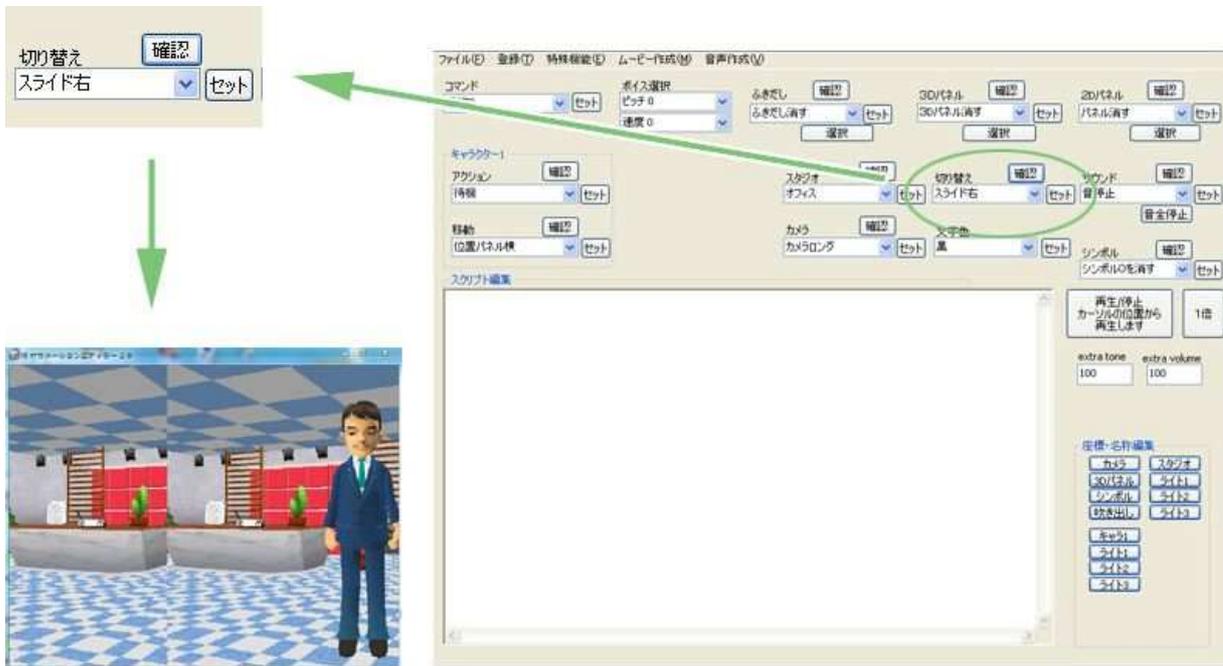
編集内容を破棄する場合は、再度「シンボル」ボタンを押すと、編集内容を保存せずに編集を終了します。

# キャラメーション3ユーザーマニュアル

## 切り替えコマンドの使い方

キャラメーションエディターでは、画面を切り替える演出をたくさん用意しています。

プルダウンメニューで効果を選択します。  
確認ボタンでViewウィンドにテスト表示出来ます。  
セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置にコマンドを挿入します。



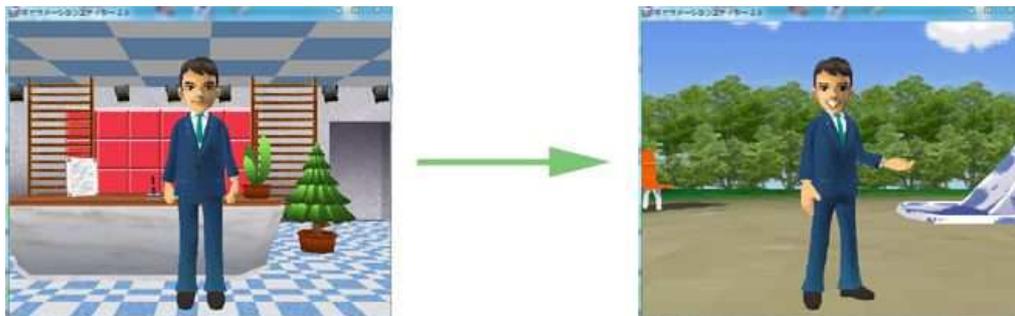
※切り替えの種類によっては、確認ボタンで確認出来ないものもあります。

## 切り替えコマンドの使用例

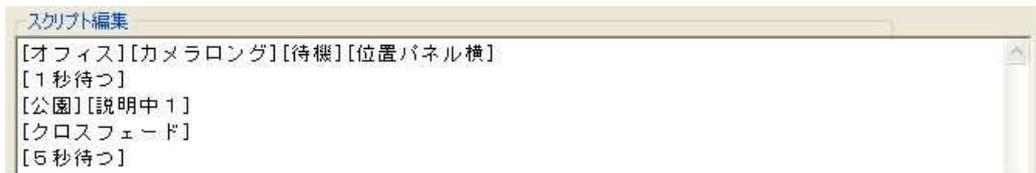
まず、下の様に編集ボックスに入力してみましょう。



下图の様に、オフィスから1秒後に公園にシーンが切り替わります。



次に、新しいシーンコマンド(例では公園)の直後に[クロスフェード]の切り替えコマンドを入れてみましょう。



オフィスから公園にシーンが切り替わる時に、クロスフェードの効果が入りました。



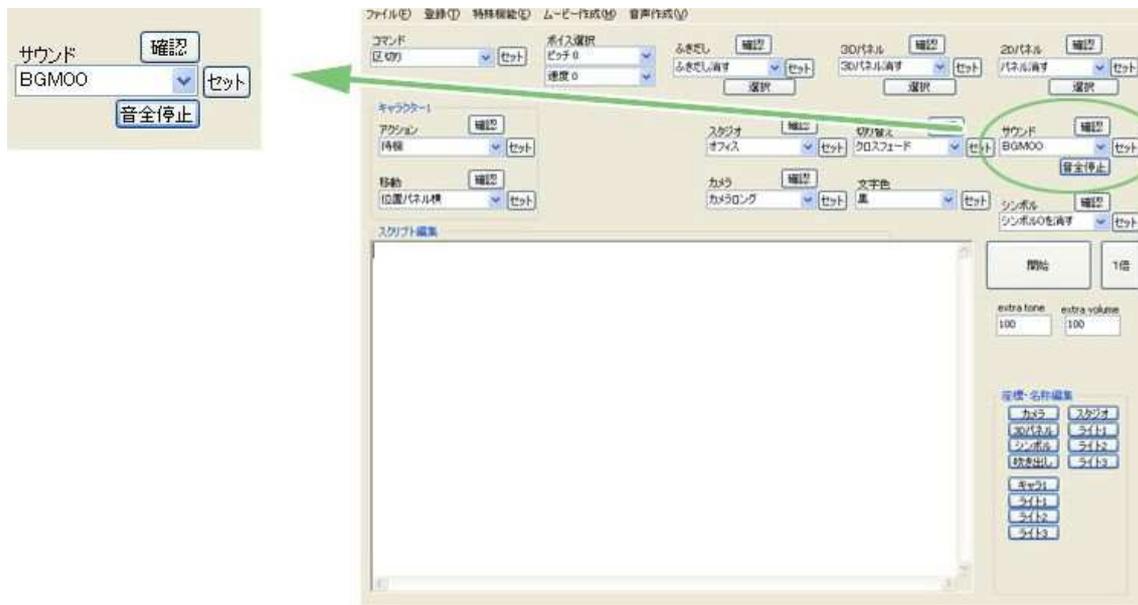
キャラメーション3では、簡単に使える効果が最初からたくさん用意されています。  
用途によっていろいろと使い分けてみてください。

## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### サウンドコマンドの使い方

キャラメーション3エディターでは、BGMやSEを使用する事が出来ます。

サウンドのプルダウンメニューでサウンドを選択します。サウンドにはBGMとSEがあります。確認ボタンで再生することが出来ます。音全停止ボタンで全てのサウンドを停止出来ます。また、セットボタンで編集ボックスのカーソルの位置にコマンドを挿入します。



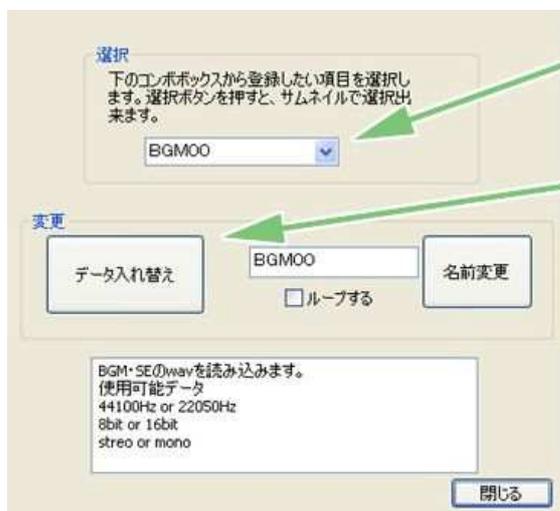
### サウンドで使用するデータの登録

キャラメーション3では、ユーザーが用意したサウンドデータを登録して使うことが出来ます。サウンドコマンドで使用するデータは、以下の手順で入れ替えます。

- ① 入れ替える素材を用意する  
サウンドの入れ替えには、次のデータが登録可能です。
  1. WAVファイル  
16bit mono or stereo 44k or 22k
  2. MP3ファイル  
16bit mono or stereo 44k or 22k
- ② 編集ウインドの登録メニューからWAVファイル登録を選択します。



WAVファイル登録を選択



プルダウンから変更するサウンドを選択します。

データ入れ替えボタンを押して、用意したサウンドファイルを選択します。

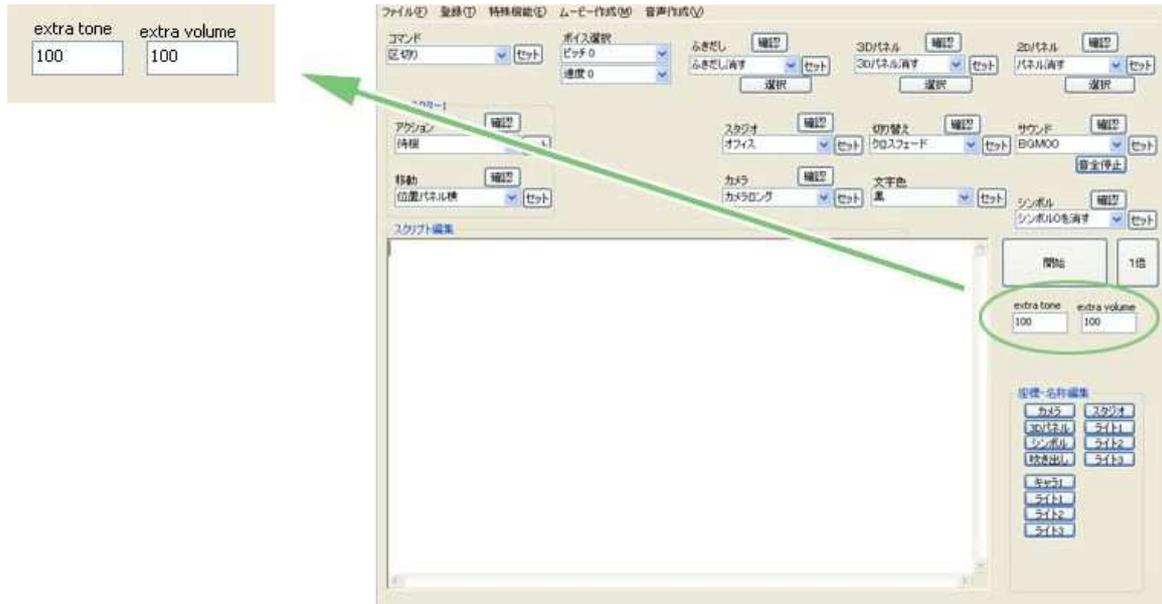
※ BGMなど、ずっと鳴らしたいサウンドデータの場合、ループチェックボックスにチェックを入れて下さい。【音停止】コマンドが発行されるまで、ループし続けが鳴り続けさせることが出来ます。

### extra\_tone extra\_volumeの機能

キャラメーションエディターでは、BGMやSEを使用する事が出来ます。

キャラメーションエディターでは、音声合成エンジンへの指示とは別に、音声のトーンとボリュームをリアルタイムに変更する事が出来ます。

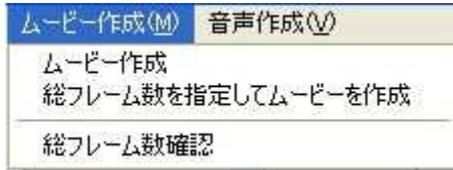
この機能は、音声合成ではなく、アフレコのボイスを使ったときに声質を少し変える事が出来ます。



# キャラメーション3ユーザーマニュアル

## ムービーの作成

編集ウインドのムービー作成メニューからムービー作成を選択します。



### ムービーを作成

編集ウインドで作成したムービーをすぐにムービーファイルへ書き出します。

### 総フレーム数を指定してムービーを作成

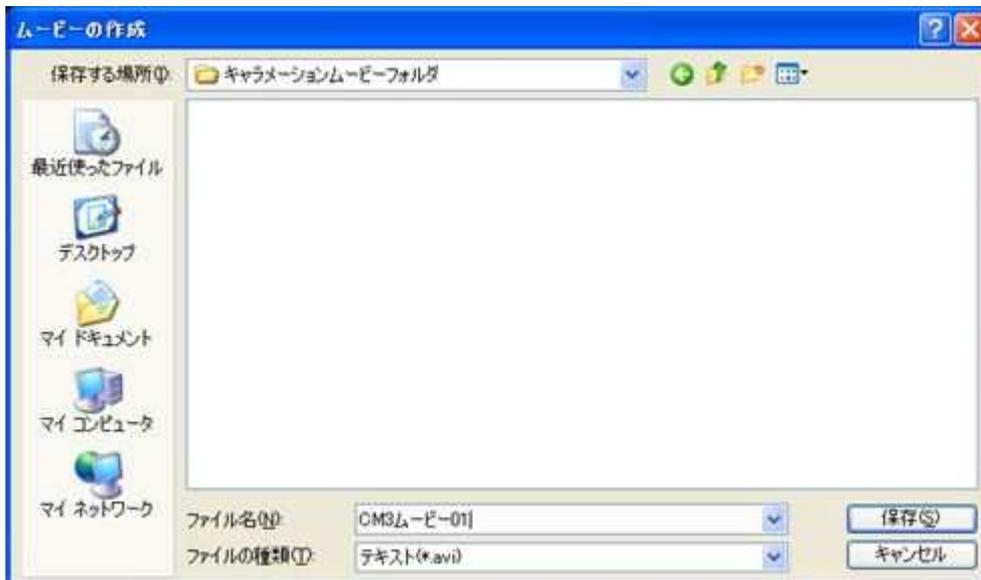
ムービーの長さを指定してムービーを書き出すことができます。

### 総フレーム数を確認

作成したムービーの総フレーム数と、再生時間を確認することができます。

## ムービーの書き出し手順

「ムービーを作成」、もしくは「総フレーム数を指定してムービーを作成」を選択した場合、以下のようなウインドが開きますので、書き出すムービーファイルの名前を決めて下さい。



「総フレーム数を指定してムービーを作成」を選択した場合のみ、フレーム数を入力するウインドが開きますので、書き出すムービーファイルの総フレーム数を入力します。(1秒=30フレームです。)



OKボタンを押すとムービーの書き出しが始まります。終了メッセージが出ましたらムービーの書き出しは終了です。

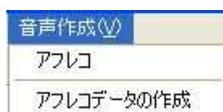
## キャラメーション3ユーザーマニュアル

### アフレコ機能

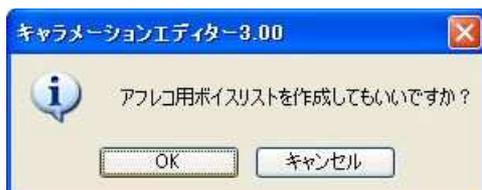
映像が完成した後、音声合成の部分を「アフレコ」を使って、人の声に入れ替えることが可能です。

手順① アフレコ台本と仮音声データを作成する

編集ウインドの音声作成メニューからアフレコデータの作成を選択します。

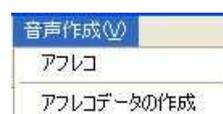


確認ダイアログでOKを選択すると、アフレコ用データが作成されます。



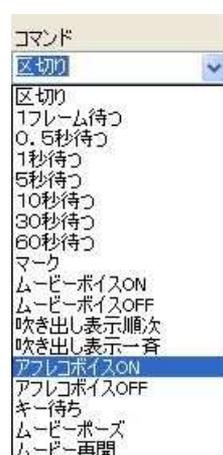
手順② アフレコを開始する

編集ウインドの音声作成メニューからアフレコを選択します。



※ アフレコの仕方については後述の「アフレコの仕方」を参考にして下さい。

手順③ 編集ボックスにアフレコボイスを使用する宣言を挿入する



システムコマンドの[アフレコボイスON]を編集ボックスの一番先頭に挿入します。

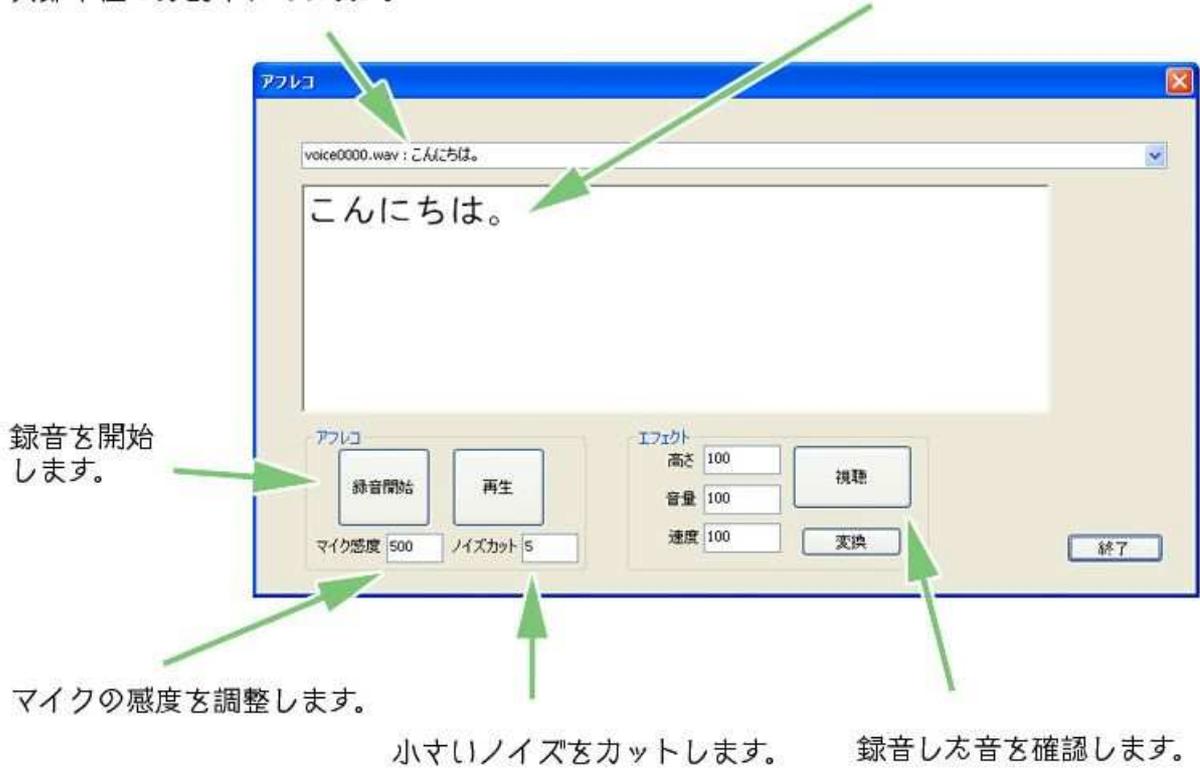
以後、開始ボタンで再生するとアフレコ用のボイスで音声流れます。

### アフレコの仕方

※注 アフレコ用ウインドを開く前に、マイクが接続されていることを確認して下さい。

アフレコするボイスを選択します。  
ボイスは、音声合成エンジンに送られる  
文節単位に分割されています。

アフレコしやすいように大きな文字で  
文章が表示されます。



#### 録音した音声の調整

キャラメーションエディターでは、録音した音声をその場で調整する事が出来ます。



上のパネルから音の高さや速度、ボリューム等を調節出来ます。

視聴ボタンで調節したボイスを確認出来ます。

変換ボタンで調整したボイスを登録します。

※ 変換ボタンは連打しないでください。変換されたボイスを再度変換してしまいます。