

キャラクターエディタ コマンド一覧説明書索引

(1) メニューバー.....	3
(1-1) ファイル.....	3
(1-1-1) 保存.....	3
(1-2) 登録.....	3
(1-2-1) 2Dパネル登録.....	3
(1-2-2) 3Dパネル登録.....	3
(1-2-3) WAVファイル登録.....	3
(1-2-4) 吹き出し登録.....	3
(1-3) 特殊機能.....	4
(1-3-1) シリアルNo.の確認.....	4
(1-4) ムービー作成.....	4
(1-4-1) ムービー作成.....	4
(1-4-2) 総フレーム数を指定してムービーを作成.....	4
(1-4-3) 総フレーム数確認.....	4
(1-5) 音声作成.....	4
(1-5-1) アフレコ.....	4
(1-5-2) アフレコデータの作成.....	4
(2) 編集ウィンド.....	4
(2-1) コマンド.....	4
(2-1-1) プルダウン.....	4
(2-1-2) ボタン.....	5
(2-2) ボイス選択.....	5
(2-2-1) ピッチ (-10 ~ 10).....	5
(2-2-2) 速度 (-10 ~ 10).....	5
(2-3) ふきだし.....	5
(2-3-1) プルダウン.....	5
(2-3-2) ボタン.....	5
(2-4) 3Dパネル.....	5
(2-4-1) プルダウン.....	5
(2-4-2) ボタン.....	6
(2-5) 2Dパネル.....	6
(2-5-1) プルダウン.....	6
(2-5-2) ボタン.....	6
(2-6) キャラクター(1, 2).....	6
(2-6-1) アクション.....	6
(2-6-2) 移動.....	6
(2-7) スタジオ.....	7
(2-7-1) プルダウン.....	7
(2-7-2) ボタン.....	7
(2-8) カメラ.....	7
(2-8-1) プルダウン.....	7
(2-8-2) ボタン.....	7
(2-9) 切り替え.....	8
(2-9-1) プルダウン.....	8
(2-9-2) ボタン.....	8
(2-10) 文字色.....	8
(2-10-1) プルダウン.....	8
(2-10-2) ボタン.....	8
(2-11) サウンド.....	8

キャラクターションエディタ コマンド一覧説明書索引

(2-11-1) プルダウン.....	8
(2-11-2) ボタン.....	8
(2-12) シンボル.....	8
(2-12-1) プルダウン.....	8
(2-12-2) ボタン.....	9
(2-13) 開始ボタン.....	9
(2-13-1) 開始.....	9
(2-13-2) (1~3)倍.....	9
(2-14) 音声編集テキストボックス.....	9
(2-14-1) extra tone.....	9
(2-14-2) extra volume.....	9
(3) 設定変更ボタン.....	9
(3-1) 座標・名証編集.....	9
(3-1-1) カメラ.....	9
(3-1-2) 3Dパネル.....	9
(3-1-3) シンボル.....	9
(3-1-4) 吹き出し.....	9
(3-1-5) キャラ1.....	10
(3-1-6) ライト1.....	10
(3-1-7) ライト2.....	10
(3-1-8) ライト3.....	10
(3-1-9) スタジオ.....	10
(3-1-10) ライト1.....	10
(3-1-11) ライト2.....	10
(3-1-12) ライト3.....	10
(3-1-13) 編集確定.....	10
(4) 編集ボックス.....	10
(5) Viewウィンド.....	10
(5-1) 画像エリア.....	10
(5-2) コマンドエリア.....	10
(5-2-1) キャラ(1, 2).....	10
(5-2-2) カメラ.....	10
(5-2-3) 3Dパネル.....	10
(5-2-4) シンボル.....	11

コマンド	説明
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1) メニューバー <ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-1) ファイル <ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-1-1) 保存 	<p>作成したキャラメーションエディタオブジェクトC30ファイルを保存します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-2) 登録 <ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-2-1) 2Dパネル登録 	<p>2Dパネルで表示するデータの登録。 2Dパネルで表示するデータは、以下の手順で入れ替えます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-2-1) 2Dパネル登録 	<p>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。 a.2Dパネル登録を選択 b.プルダウンから変更するパネルを選択します。 ※選択ボタンを押す画像を見ながら選択する事が出来ます。 c.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。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-2-2) 3Dパネル登録 	<p>3Dパネルで表示するデータの登録。 3Dパネルで表示するデータは、以下の手順で入れ替えます。</p> <p>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物。 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。 a.3Dパネル登録を選択 b.プルダウンから変更するパネルを選択します。 ※選択ボタンを押す画像を見ながら選択する事が出来ます。 c.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。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-2-3) WAVファイル登録 	<p>サウンドで使用するデータの登録。 サウンドで使用するデータは、以下の手順で入れ替えます。</p> <p>①入れ替える素材を用意する。 サウンドの入れ替えには、次のデータが使用可能です。 1.WAVファイル。 16bit mono or stereo 44k or 22k 1.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 b.プルダウンから変更するパネルを選択します。 ※選択ボタンを押す画像を見ながら選択する事が出来ます。 c.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。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-2-4) 吹き出し登録 	<p>ふきだしを登録します。 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。 自由な大きさ・デザインのふきだしを作成して使用する事が出来ます。 ①1024*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。 a.吹き出し登録を選択 b.プルダウンから変更する吹き出しを選択します。 ※選択ボタンを押す画像を見ながら選択する事が出来ます。 c.データ入れ替えボタンを押して用意した吹き出しBMPを選択します。 名称変更について コマンドを他の呼び出し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下さい。 ※名称は、基本全角文字で10文字以内が使いやすいです。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-3) 特殊機能 <ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-3-1) シリアルNo.の確認 -----+ (1-4) ムービー作成 	<p>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。 ※ビデオの圧縮形式について ビデオの圧縮形式は[Microsoft Windows Video 9]を選択して下さい。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (1-4-1) ムービー作成 	<p>ムービーを作成します。 ①保存するムービーの名前を決めます。 ②圧縮形式[Microsoft Windows Video 9]を指定します。 ③ムービーが作成されます。</p>

コマンド	説明
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ ふきだし魚屋2 ├──+ ふきだし八百屋1 ├──+ ふきだし八百屋2 ├──+ ふきだし6 ├──+ ふきだし7 ├──+ ふきだし8 ├──+ ふきだし9 ├──+ 見出し吹き出し ├──+ ふきだし11 ├──+ ふきだし12 ├──+ ふきだし13 ├──+ (2-3-2) ボタン └──+ 確認 	<p>選択した吹き出しをViewウインドで確認することができます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ セット 	<p>編集ボックスのカーソル位置に選択したコマンドを挿入します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 選択 	<p>吹き出しの種類を画像一覧から選択することができます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-4) 3Dパネル 	<p>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。 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。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ (2-4-1) プルダウン 	<p>3Dパネルを選択します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 3Dパネル消す ├──+ 3Dパネル0 ├──+ 3Dパネル1 ├──+ 3Dパネル2 ├──+ 3Dパネル3 ├──+ (2-4-2) ボタン └──+ 確認 	<p>Viewウインドにテスト表示できます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ セット 	<p>編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 選択 	<p>絵を見ながら選択も可能です。</p>
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-5) 2Dパネル 	<p>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。 2Dパネルでは、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。 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。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ (2-5-1) プルダウン 	<p>2Dパネルを選択します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 2Dパネル消す ├──+ 2Dパネル前 ├──+ 2Dパネル後 	<p>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ろになります。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 2Dパネル0 ├──+ 2Dパネル1 ├──+ 2Dパネル2 ├──+ 2Dパネル3 ├──+ (2-5-2) ボタン └──+ 確認 	<p>Viewウインドにテスト表示できます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ セット 	<p>編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 選択 	<p>絵を見ながら選択も可能です。</p>
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-6) キャラクター(1,2) 	<p>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。 ※キャラクターのデータをユーザーが新規で作成・登録する事は出来ません。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ (2-6-1) アクション 	<p>プルダウンでアクションを選択します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ プルダウン <ul style="list-style-type: none"> ├──+ 退場 ├──+ 待機 ├──+ おじぎ ├──+ 話す1 ├──+ 話す2 ├──+ 話す3 ├──+ 話す4 ├──+ 話す5 ├──+ 話す6 ├──+ 話す7 └──+ 説明中1 	

コマンド	説明
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ 説明中2 ├──+ 説明中3 ├──+ 説明中4 ├──+ ボタン └──+ 確認 	Viewウインドにテスト表示できます。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ セット 	編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-6-2) 移動 	プルダウンで表示する位置やキャラクターの向きを選択します。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。
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ プルダウン └──+ 中央位置 	画面の中央位置に正面向きで立つ。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ 左位置 	画面の中央よりやや左位置に正面向きで立つ。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ 右位置 └──+ 右向き 	キャラクターをその場で右に向ける。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ 左向き └──+ 正面向き └──+ 少し前 └──+ 少し後ろ └──+ 少し右 └──+ 少し左 └──+ 少し大きく └──+ 少し小さく └──+ 中央位置へ └──+ 左位置へ 	キャラクターを中央位置よりやや左位置にそのまま1秒かけて移動する。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ 右位置へ └──+ 右向きへ └──+ 左向きへ 	キャラクターをそのままの位置で左に1秒かけて向かせる。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ 正面向きへ └──+ 少し前へ └──+ 少し後ろへ └──+ 少し右へ └──+ 少し左へ └──+ 少し大きくへ └──+ 少し小さくへ └──+ やや左を向く └──+ やや右を向く └──+ ボタン └──+ 確認 	Viewウインドにテスト表示できます。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ セット 	編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-7) スタジオ 	スタジオコマンド。 Viewスクリーンに3Dで作成されたスタジオを表示します。 ※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。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-7-1) プルダウン 	スタジオを選択します。
<ul style="list-style-type: none"> ├──+ スタジオ消す ├──+ オフィス ├──+ 公園 ├──+ ホロスコープ ├──+ (2-7-2) ボタン └──+ 確認 └──+ セット 	編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-8) カメラ 	カメラの使い方。 カメラの位置や向きが設定出来ます。また、カメラを移動させることも出来ます。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ (2-8-1) プルダウン 	カメラを選択します。 カメラの種類。 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のがあります。
<ul style="list-style-type: none"> └──+ カメラ説明位置①へ └──+ カメラパネルへ └──+ カメラキャラ左下 └──+ カメラキャラ右上 └──+ カメラ右からバスト └──+ カメラ玉乗り用ロング └──+ 左カメラTV用 	

コマンド	説明
<ul style="list-style-type: none"> -----+ 右カメラTV用 -----+ 3Dパネル用 -----+ 3Dパネルアップ -----+ ムービーアップ -----+ カメラバストアップへ -----+ カメラバストアップ -----+ カメラロングへ -----+ カメラズームへ -----+ カメラ左からバストアップへ -----+ カメラ左からロングへ -----+ カメラ右からバストアップへ -----+ カメラ右からロングへ -----+ 左カメラTV用へ -----+ 右カメラTV用へ -----+ 3Dパネル用へ -----+ 3Dパネルアップへ -----+ ムービーアップへ -----+ カメラ25 -----+ カメラ26 -----+ (2-8-2) ボタン -----+ 確認 	<p>Viewウインドにテスト表示できます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ セット 	<p>編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-9) 切り替え 	<p>切り替えコマンドの使い方。 画面を切り替える演出をたくさん用意しています。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-9-1) プルダウン 	<p>切り替えを選択します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ クロスフェード -----+ ワイプ右 -----+ ワイプ左 -----+ ワイプ上 -----+ ワイプ下 -----+ ワイプ上下から -----+ ワイプ上下へ -----+ ワイプ左右から -----+ ワイプ左右へ -----+ スライド右 -----+ スライド左 -----+ スライド上 -----+ スライド下 -----+ 回転ワイプ1 -----+ 回転ワイプ16 -----+ 分割ワイプ4 -----+ 分割ワイプ16 -----+ 落下ワイプ -----+ 飛散ワイプ -----+ 帯ワイプ -----+ クロスワイプ横 -----+ クロスワイプ横太 -----+ クロスワイプ縦 -----+ クロスワイプ縦太 -----+ (2-9-2) ボタン -----+ 確認 	<p>Viewウインドにテスト表示できます。 ※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。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ セット 	<p>編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-10) 文字色 	<p>文字色変更コマンド。 メッセージの文字色を変更することが出来ます。 ※文字単位での変更は出来ません。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-10-1) プルダウン -----+ 黒 -----+ 青 -----+ 赤 -----+ マゼンダ -----+ 緑 -----+ 水色 -----+ 黄色 -----+ 白 -----+ 速度(-10~10) 	<p>文字色コマンドの中にある[速度]コマンドは、音声合成の速度を変更することが可能です。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-10-2) ボタン -----+ 確認 -----+ セット 	

コマンド	説明
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-11) サウンド <ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-11-1) プルダウン <ul style="list-style-type: none"> -----+ 音停止 -----+ BGM00 -----+ BGM01 -----+ BGM02 -----+ BGM03 -----+ SE00 -----+ SE01 -----+ SE02 -----+ SE03 -----+ (2-11-2) ボタン <ul style="list-style-type: none"> -----+ 確認 -----+ セット 	<p>サウンドコマンドの使い方。 BGMやSE(効果音)を使用する事が出来ます。</p> <p>Viewウインドにテスト表示できます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ セット -----+ (2-12) シンボル -----+ (2-12-1) プルダウン <ul style="list-style-type: none"> -----+ シンボル0を消す -----+ シンボル0 -----+ シンボル1を消す -----+ シンボル1 -----+ シンボル2を消す -----+ シンボル2 -----+ シンボル3を消す -----+ シンボル3 -----+ (2-12-2) ボタン <ul style="list-style-type: none"> -----+ 確認 -----+ セット 	<p>編集ボックスのカーソル位置にコマンドを挿入します。</p> <p>シンボルの表示。 ※シンボルは一度に複数個表示する事が可能です。</p> <p>シンボルを選択します。</p> <p>Viewウインドにテスト表示できます。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ セット -----+ (2-13) 開始ボタン -----+ (2-13-1) 開始 	<p>再生制御コマンド。</p> <p>開始ボタンを押すと、打ち込んだ文章が再生されます。 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。 画像もカーソル位置の位置から再生します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-13-2) (1~3)倍 	<p>開始の横に再生速度変更ボタンがあります。 キャラメーションエディタ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。 映像全体を確認する場合等に使用します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (2-14) 音声編集テキストボックス -----+ (2-14-1) extra tone -----+ (2-14-2) extra volume 	<p>合成エンジンへの支持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温室を少し変えることが出来ます。</p> <p>音声トーンの変更</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (3) 設定変更ボタン -----+ (3-1) 座標・名証編集 	<p>下記ボタンを押すと、Viewウインド下コマンドエリアにコマンド入力画面が現れます。 下記編集はViewウインドコマンドエリアで行います。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (3-1-1) カメラ 	<p>カメラの位置・移動のコマンドの編集。 カメラの位置や移動のコマンドの編集が可能です。 ①編集ウインドのプルダウンでカメラを選択し、確認ボタンでViewウインドに表示させます。 ②座標・名称編集の「カメラ」ボタンを押します。 ③キーボード・マウスで座標や名前を編集します。 編集内容を放棄する場合は、再度「カメラ」ボタンを押して、編集を終了します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> -----+ (3-1-2) 3Dパネル 	<p>3Dパネル位置・移動のコマンドの編集。 3Dパネルの位置や移動のコマンドの編集が可能です。 ①編集ウインドのプルダウンで3Dパネルを選択し、確認ボタンでViewウインドに表示させます。 ②座標・名称編集の「3Dパネル」ボタンを押します。 ③キーボード・マウスで座標や名前を編集します。 編集内容を放棄する場合は、再度「3Dパネル」ボタンを押して、編集を終了します。</p>

コマンド	説明
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (3-1-3) シンボル 	<p>シンボル位置・移動のコマンドの編集。 シンボルの位置や移動のコマンドの編集が可能です。 ①編集ウインドのプルダウンでシンボルを選択し、確認ボタンでViewウインドに表示させます。 ②座標・名称編集の「シンボル」ボタンを押します。 ③キーボード・マウスで座標や名前を編集します。 編集内容を放棄する場合は、再度「シンボル」ボタンを押して、編集を終了します。 システムに登録された26種類の中から選択が可能です。 新しいシンボルの追加が可能です。 追加方法については、キャラメーションエディタ説明書「新しいシンボルの追加方法」参照願います。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (3-1-4) 吹き出し 	<p>編集ウインドでふきだしを選択し、[確認]ボタンでViewウインドに表示しておきます。 座標・名称編集の中から「吹き出し」ボタンを押します。 Viewウインドの下に現れる編集画面で、直接数値を変更して、文字の大きさ・位置等を変更することが出来ます。 編集確定ボタンを押して編集内容を確定します。 編集内容を放棄する場合は、再度「吹き出し」ボタンを押して、編集を終了します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (3-1-5) キャラ1 	<p>キャラクターの位置・移動コマンドの編集。 キャラクターの位置・移動・回転のコマンド編集が可能です。 ①編集ウインドのプルダウンでアクションを指定し、確認ボタンでViewウイ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ウインドに反映させます。 ②座標・名称編集の「キャラ(1,2)」ボタンを押します。 ③キーボード・マウスで座標や名前を編集します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (3-1-6) ライト1 ----+ (3-1-7) ライト2 ----+ (3-1-8) ライト3 ----+ (3-1-9) スタジオ 	<p>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ことが可能です。 ①編集ウインドのプルダウンで変更したい事を置選択します。 ②座標・名称編集「スタジオ」ボタンを押します。 ③キーボード・マウスで座標や名前を編集します。 編集内容を放棄する場合は、再度「吹き出し」ボタンを押して、編集を終了します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (3-1-10) ライト1 ----+ (3-1-11) ライト2 ----+ (3-1-12) ライト3 ----+ (3-1-13) 編集確定 	<p>上記コマンドに対応する、Viewウインド下コマンドエリアの編集を終えると、編集確定ボタンを押すことにより、編集が反映されます。 編集内容を破棄する場合は、再度上記同コマンドボタンを押して、編集を終了します。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (4) 編集ボックス 	<p>合成音声の読み違いについて、読み仮名を指定する事が出来ます。 ※下記の例の場合、 ・「そんな方には、こんな方法が最適です。」 ・音声合成は以下の様に読み違えをします。 ・「そんなほうには、こんなほうほうがさいてきです。」 ・このような場合、下記の様に指定できます。 ・「そんな[方:かた]には、こんな方法が最適です。」 ・読み仮名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。 TIMEがゼロ</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (5) Viewウインド <ul style="list-style-type: none"> ----+ (5-1) 画像エリア ----+ (5-2) コマンドエリア <ul style="list-style-type: none"> ----+ (5-2-1) キャラ(1,2) 	<p>キャラクターの位置や向き、大きさを指定します。 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。 TIME以外のパラメータに999999を指定するとそのパラメータに関する指定が無効となります。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ----+ (5-2-2) カメラ 	<p>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。 ※カメラ移動を指定するコマンドには、他のコマンドと区別するために「****へ」等わかりやすいコマンドにすると使いやすいです。</p>

