

# ゴーストレシピ<sup>4</sup> フキダシ表現

C.Ponapalt (ぽな@ぼぐとら)

Rev.1



# 自己紹介建設予定地 当日までナイショ



# バルーン(フキダシ)内の表現

- 今日のレシピ
  - 画像表示機能
  - 表示文字制御
  - その他ユーザーインターフェース
- 今日の妄想機能
  - まだ実現していない提案済み機能
- まとめ



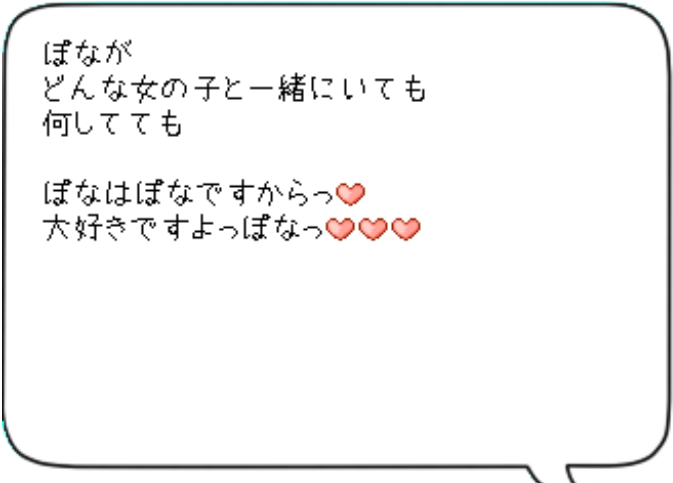
# 画像表示機能(1)

- `¥_bタグ`
- 例:  
`¥_b[image/photo.jpg,inline,opaque]`
- 対応画像形式(真面目):  
PNG/JPEG/GIF/BMP
- 対応画像形式(ネタ):  
MAG/PI/XBM/ICO/CUR



## 画像表示機能(2)

- 元々は「SSP独自タグではない」  
バルーン内の特定の座標の位置に表示  
するだけのタグ
- 強力なinline指定絵文字の表現や  
メニューのアイコンなど



ぼなが  
どんな女の子と一緒にいても  
何してても

ぼなはぼなですからっ♡  
大好きですよっぼなっ♡♡♡



ゴースト「後輩」  
<http://senior.is-mine.net/>  
(C)ueda



## 画像表示機能(3)

- data: URI形式での埋め込み  
¥\_b["data:image/png;base64,BASE64  
データ"]
  - 全体を” “で囲まないとカンマが使えませんが注意
- 透明度つき画像の背景合成処理
- “リソース”データの読み出し  
¥\_b["%SystemRoot  
%¥system32¥shell32.dll,-137"]



# 表示文字制御(1)

- ¥\_q (クイックセクション)
  - 1文字ずつ流れるように表示ではなく、全部一発表示
  - 珍しい機能ではなくみんな使ってる。メニュー表示など...
  - SSPは「解除されるまで描画を抑制する」機能を持つ。



# 表示文字制御(2)

- ￥fタグ - フォント変更
  - ￥f[color,R,G,B]
  - ￥f[bold,true]
  - ￥f[name,フォント名]
  - ￥f[default]で全部戻る



# 表示文字制御(3)

- ￥C(大文字)
  - スクリプトの一番最初のみ有効
  - 「前回の表示内容を消さない」
  - 前の内容に追加する本来の用途の他に「バールーンを消さずこっそりほかのコマンドを実行」するのに使える。



# 表示文字制御(4)

- ¥\_lタグ - 文字表示位置変更
  - ¥\_l[X座標,Y座標]
- ¥cタグ - すでにある文字消去
  - 単純に指定すれば全消去: ¥c
  - ¥c[line]・¥c[char]  
のように一部を消せる



# 表示文字制御(5)

- これらを使うと何が出来るか？
- AAA(格付けではないよ！)
  - ASCII Art Animation？
- 画像表示と組み合わせればさらに派手な表現も

ゴースト「乱読にしき」  
<http://hwm3.gyao.ne.jp/shiroyi-niwatori/>  
 (C)うみほたる

1079002\_

\* キーボードで数字を入力してください \*

- [Tab] 入力方式の変更 …… 現在は挿入
- [V] クリップボードからペースト (内容が数字列の場合のみ)
- [R] 空白をおまかせで埋める
- [A] てきとうに探して見つかったら教えて

- 新潮社をおきにiriリストに登録
- 新潮社についての情報を見る
- メニューへ戻る
- やめる



# ユーザーインターフェース(1)

- ¥![set,choicetimeout,0] または ¥\*
- ¥![set,balloontimeout,0]
  - どちらもタイムアウト=バルーンが一定時間後勝手に消える機能の抑制
  - メインメニューや重要な情報の表示時に仕込んでおくと良い



# ユーザーインターフェース(2)

- SHIORI/3.0 ID: balloon\_tooltip
  - Reference0: 選択肢文字列
  - Reference1: 選択肢ID
  - 文字列を返すと「ツールチップ」として表示
  - バルーンの領域が限られ、機能説明に困る時に便利

戻りました。

- ▶ なにか話して(F12) ▶ コントロールパネル
- ▶ 便利機能 ▶ システム情報
- ▶ デバッグ
- ▶ メニューを閉じる

なにか話して(F12)  
何か適当に喋ります。F12キーでも実行できます。



# ユーザーインターフェース(3)

- ¥ qと¥ \_a: 選択肢とアンカー
  - ¥ qは「ユーザさんの操作を前提とした」インターフェース  
ダイアログボックスが近い
  - ¥ \_aは「気が向いたときに操作できるふつうのテキスト」  
Webページのリンクが近い
  - ¥ qは操作を強要するので気をつけて使おう



# ユーザーインターフェース(4)

- ¥\_qタグ(アンダースコア2つ)
  - ¥\_a的な挙動を示す ¥\_qタグ
  - ¥\_aと¥\_qの  
あいのこではない!
- テキスト以外も表示可  
アイコン表示な選択肢
- 自動改行が入るので  
長い選択肢もきちんと  
全部表示可能



ゴースト「COLORS」

<http://sites.google.com/site/colorsprj/>  
(C)COLORS Project



# まだ実現していない 提案済み機能

- 可変サイズバルーン
  - 実装も作るのもやたらめどい！
- 複数表示バルーン
  - 同時にフキダシ2つ以上ほしいよね
  - …それってUIとしてどうなんだ？  
何操作してるかわからなくなりそう
- なんでも表示できるバルーン
  - 動画・Flashなど / いっそブラウザを
  - …重すぎるわッ！



# まとめ

- すでに簡易ブラウザ・簡易ワードプロセッサ的な機能を持つ
  - 本当は意図してませんが、実装してたら知らない間にこうなったという。
- +アニメーション
  - 動きます。あるいは動かさせます。ややこしい動きは¥p[?]タグでキャラクター表示を増やしたほうが早いですが。

