



CTR

# 電子説明書制作マニュアル

## Part 1: 制作ワークフロー

2014-11-14

Ver. 3.4

任天堂株式会社発行

本ドキュメントの内容は、機密情報であるため、  
厳重な取り扱い、管理を行ってください。

## 目次

1	はじめに.....	4
2	制作環境.....	5
3	制作前の準備.....	6
3.1	Photoshop のインストール.....	6
3.2	CTR-ManualEditor のインストール.....	6
3.3	テンプレートの確認.....	6
4	制作ワークフロー.....	11
4.1	CTR-ManualEditor の起動.....	11
4.2	プロジェクトフォルダの作成.....	12
4.3	テンプレートを合成する.....	13
4.4	規定文の編集.....	18
	本文の作成.....	19
4.5	画像の作成.....	31
4.6	3D 表示の設定.....	35
4.7	作成データの出力.....	43
5	汎用テンプレート素材の活用.....	47
6	付録 A: 独自のテンプレート素材を使用する方法.....	60
7	付録 B: 画像サイズ.....	71
7.1	3DS の画面サイズと電子説明書の横幅サイズ.....	71
7.2	電子説明書で使用する画像の特性.....	72
7.3	画像の特性を考慮した画像のサイズ調整.....	73
8	付録 C: 複数の言語を選択可能な電子説明書の作成方法.....	75
9	改訂履歴.....	78

## 表

表 2-1	必要なアプリケーション.....	5
表 3-1	テンプレートの種類.....	6
表 4-1	プロジェクトフォルダ内のフォルダの説明.....	13
表 4-2	フォントサイズの使用ルール.....	21
表 4-3	ページレイアウトウィンドウ内の左右上下端の余白サイズ推奨値.....	29
表 4-4	CTR-ManualTools_TGA 画像フォーマットの特性と用途.....	31
表 4-5	3D 表示設定のルール.....	35
表 5-1	黒背景時の通信機能アイコンの使用について.....	59



図 3-1 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:1ページ目の場合).....	7
図 3-2 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:任意ページの場合).....	8
図 3-3 テンプレート素材を合成する場合の概略図.....	9
図 3-4 テンプレートの構成例 .....	10
図 4-1 ページレイアウトウィンドウ 左右上下端の余白サイズイメージ図.....	29
図 4-2 CTR-ManualTools_TGA 画像フォーマットの選び方 .....	32
図 7-1 3DS の画面サイズと電子説明書の横幅サイズ .....	71
図 7-2 画像の特性.....	72
図 7-3 画像サイズと2のべき乗について(1) .....	73
図 7-4 画像サイズと2のべき乗について(2) .....	74

# 1 はじめに

電子説明書制作マニュアルは、テンプレートを活用した電子説明書の制作方法について説明する「Part 1:制作ワークフロー」、各種テンプレートの編集について説明する「Part 2:テンプレート編集」の計 2 冊から構成されています。本書はその中の「Part 1:制作ワークフロー」にあたります。

## 本書の読み方

まず「2 制作環境」を参照し、制作に必要な環境を用意してください。次に「3 制作前の準備」を参照し、制作にあたっての準備を行います。その後、「4 制作ワークフロー」を参照しながら、電子説明書を制作してください。

電子説明書共通で使用する個々の規定文は、あらかじめテンプレート部品として用意しています。テンプレート部品の組み合わせ順序、および編集については、別冊「Part 2:テンプレート編集」を参照してください。

「5 汎用テンプレート素材の活用」では、あらかじめ用意しているデザイン素材の活用について説明しています。「6 付録 A:独自のテンプレート素材を使用する方法」では、テンプレート部品を作成してテンプレートマネージャに組み込む方法について説明しています。「7 付録 B:画像サイズ」では、電子説明書で使用する画像サイズについて説明します。必要に応じて参照してください。



## 2 制作環境

ここでは、電子説明書の制作に必要な環境について説明します。

**表 2-1 必要なアプリケーション**

アプリケーション	説明
CTR-ManualEditor	電子説明書を制作するアプリケーションです。
Adobe Photoshop CS6 (Windows版)	画像を編集する市販のアプリケーションです。 CTR-ManualEditor で使用する画像を作成するときに利用します。

**補足：** Photoshop CS2 ～ CS6 に対応しています。Mac 版 Photoshop には対応していません。

CTR の電子説明書に使用する画像は、任天堂独自の画像フォーマットとなります。CTR-ManualTools\_TGA フォーマットと呼びます。このフォーマットの特徴は、画像の容量が小さいことです。画像の数が多いほど、画像の容量を抑えることができるため、数多くの画像を使用する電子説明書には最適なフォーマットです。ただし、このフォーマットを使用するには、CTR-ManualTools\_PhotoshopPlugin を、PhotoshopCS(Windows 版)のプラグインに設定する必要があります。詳しくは「3.2 CTR-ManualEditor のインストール」を参照してください。

**注意：** CTR-ManualEditor で使用する画像は、CTR-ManualTools\_TGA フォーマットのみ対応しています。  
他の画像フォーマットには対応していません。

## 3 制作前の準備

ここでは、制作前の準備として、Photoshop、CTR-ManualEditor、Photoshopプラグインのインストール、テンプレートの確認について説明します。

### 3.1 Photoshop のインストール

Windows版のAdobe Photoshop CS2～CS6のいずれかをインストールしてください。

### 3.2 CTR-ManualEditor のインストール

CTR-ManualTools 内の CTR-ManualTools\_Setup.exe をダブルクリックし、画面の指示に従って、CTR-ManualEditor をインストールしてください。

Photoshopのプラグインは、CTR-ManualToolsをインストールする際に自動でインストールされます。以下の Photoshop が既にインストールされている場合、CTR-ManualTools\_PhotoshopPlugin フォルダが、以下の場所にインストールされます。

Photoshop CS2	(Photoshop をインストールしたフォルダ)¥プラグイン¥Adobe Photoshop Only¥
Photoshop CS3	(Photoshop をインストールしたフォルダ)¥プラグイン¥
Photoshop CS4	(Photoshop をインストールしたフォルダ)¥Plug-ins¥
Photoshop CS5	(Photoshop をインストールしたフォルダ)¥Plug-ins¥
Photoshop CS6	(Photoshop をインストールしたフォルダ)¥Plug-ins¥

**補足：** CTR-ManualTools は、DEA-SUP または NTSC-ONLINE からダウンロードしてください。これらのサイトが閲覧できていない場合は、担当者にお問い合わせください。

### 3.3 テンプレートの確認

まず各種テンプレートの種類や位置づけについて把握します。CTR の電子説明書のテンプレートは、次の 2 種類あります。

表 3-1 テンプレートの種類

種類	説明
テンプレート部品	電子説明書共通で使用する個々の規定文をテンプレートにしたものです。
テンプレート素材	見出し図形、引き出し線、表組みなどのデザイン素材集です。デザイン素材集は、電子説明書共通とバーチャルコンソール専用のものが 2 種類あります。

「テンプレート部品」と「テンプレート素材」は、本パッケージ「CTR-E\_Manual\_Templates」内の Templates フォルダ内にあり、ncpg というファイル形式で保存されています。

補足: ncpg データは、テンプレートだけでなく、CTR-ManualEditor で新規作成したファイル形式のことを指します。1 つの ncpg データが電子説明書の1ページに相当します。

以降、個々のテンプレート部品やテンプレート素材を合成する場合の概略図を示します。合成するときに使用するテンプレートマネージャについては、「4.3 テンプレートを合成する」を参照してください。

図 3-1 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:1ページ目の場合)

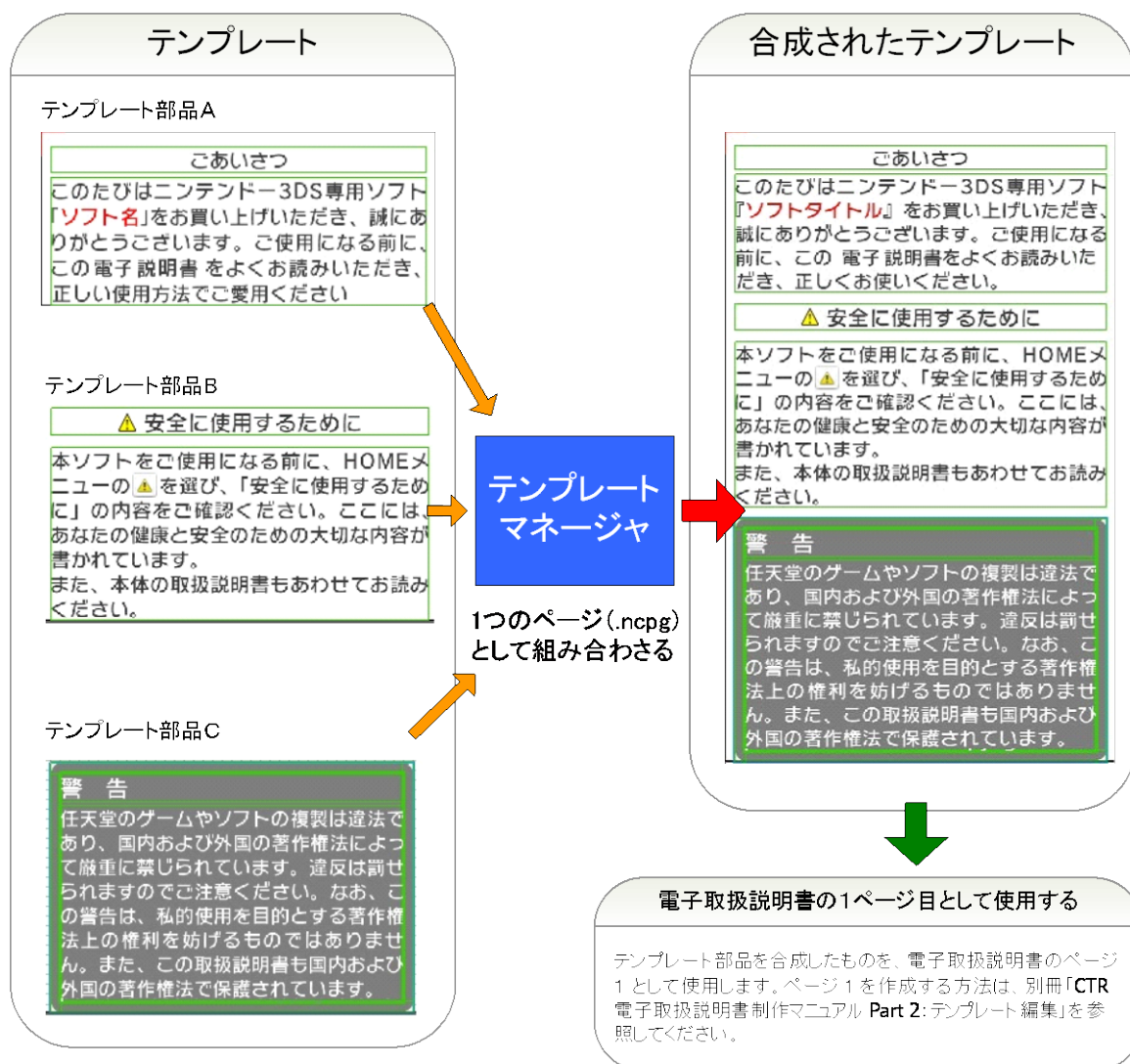


図 3-2 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:任意ページの場合)

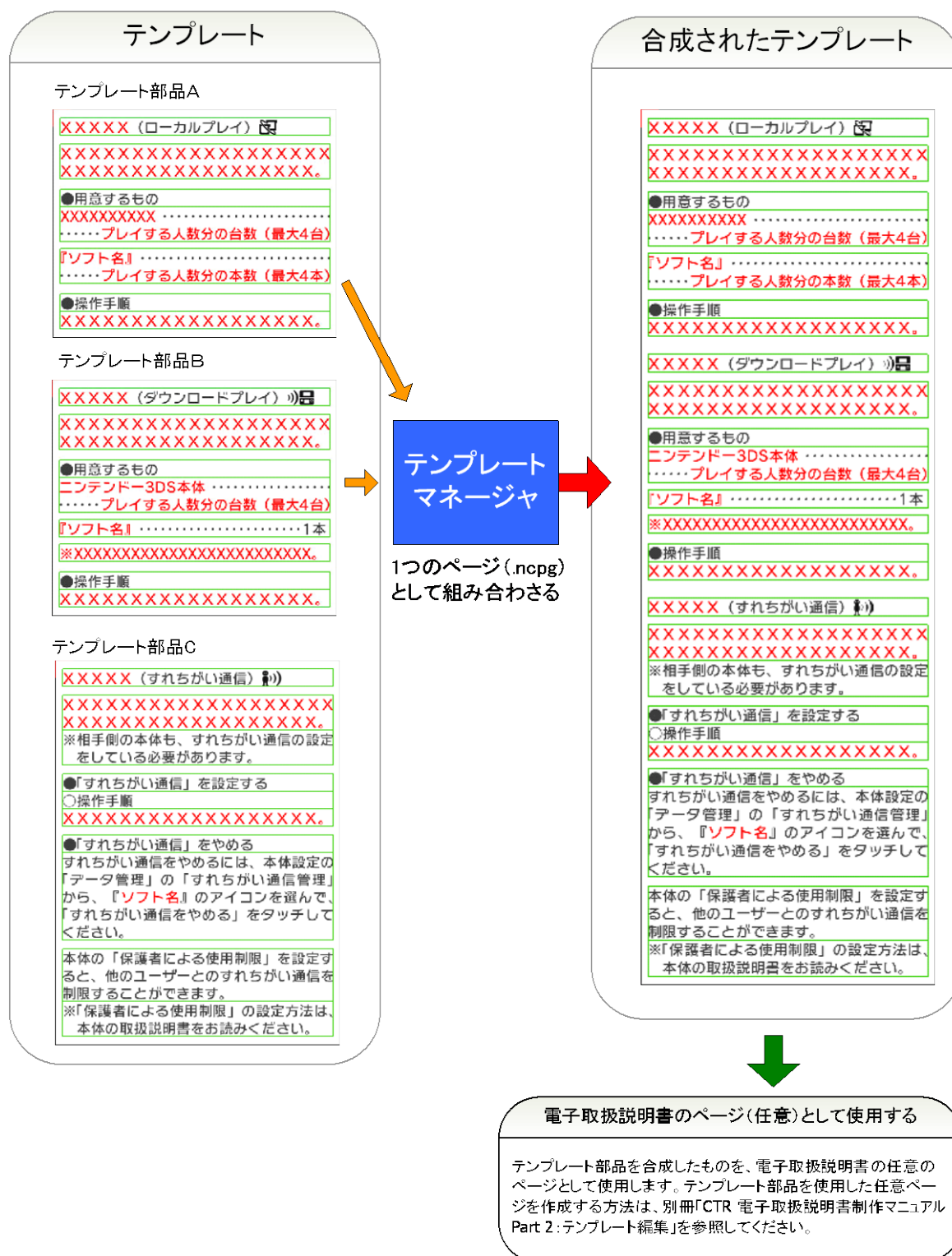


図 3-3 テンプレート素材を合成する場合の概略図

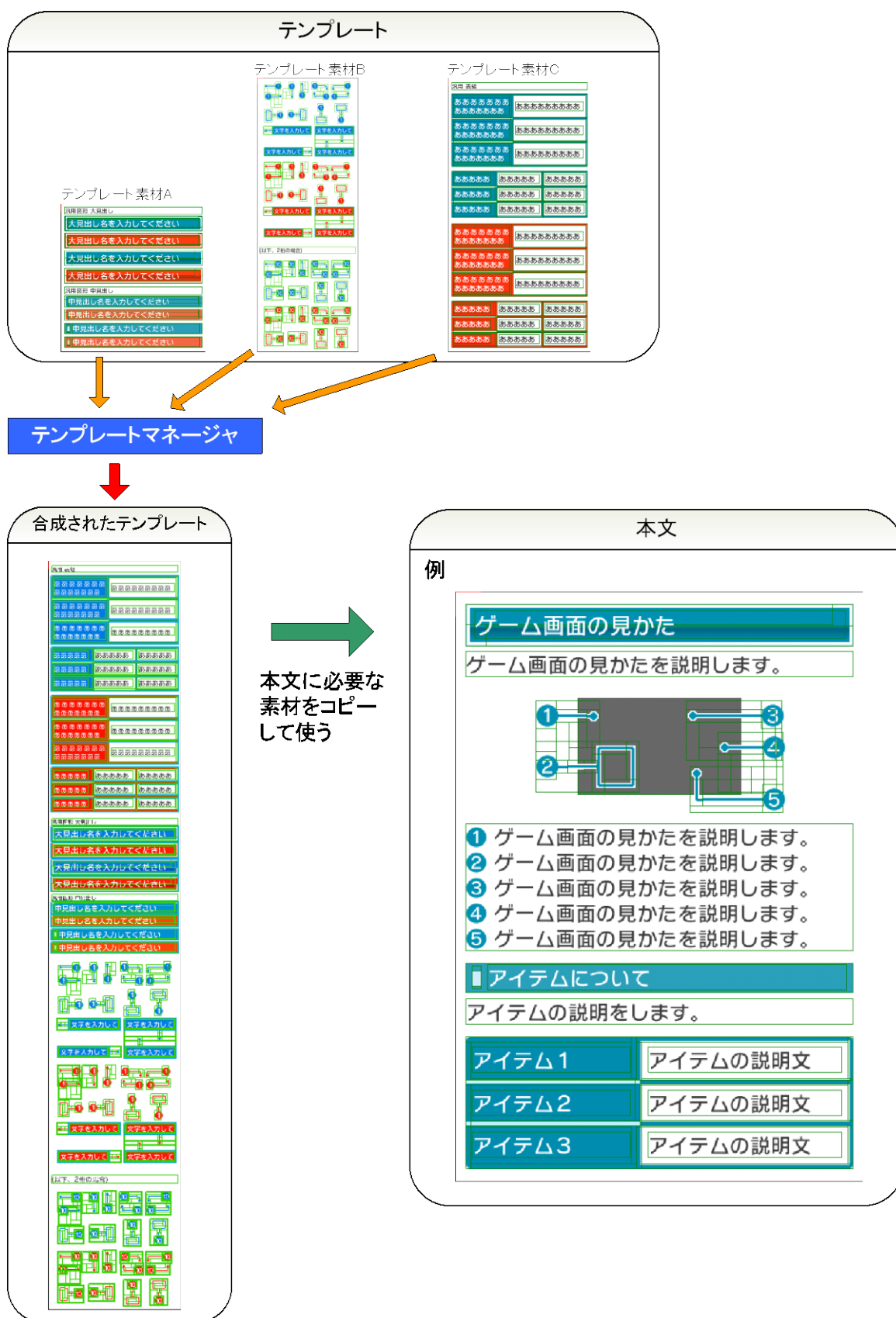


図 3-4 テンプレートの構成例

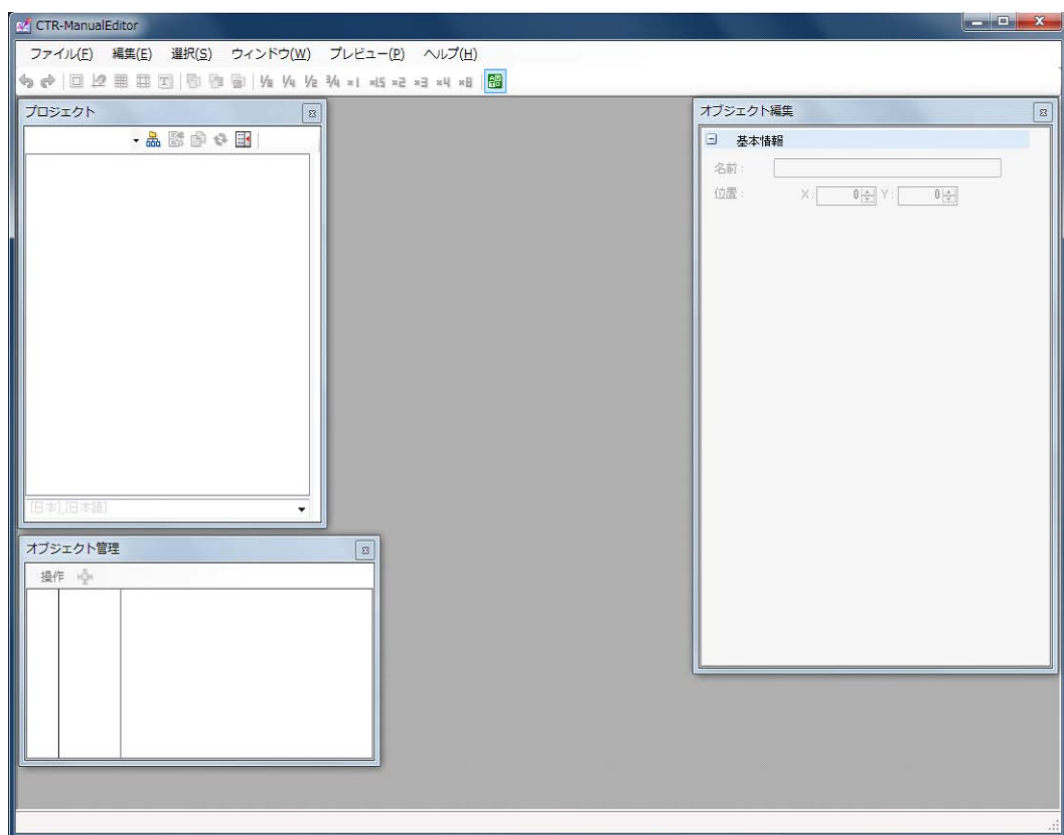


## 4 制作ワークフロー

ここでは、CTR-ManualEditor を使用し、電子説明書を作成する手順を説明します。

### 4.1 CTR-ManualEditor の起動

- (1) CTR-ManualEditor を起動します。
- (2) 「ウィンドウ」メニューから「プロジェクト」、「オブジェクト管理」、「オブジェクト編集」をそれぞれ選択し、電子説明書を作成する上で頻繁に使用するウィンドウをあらかじめ表示します。



## 4.2 プロジェクトフォルダの作成

プロジェクトフォルダという、CTR-ManualEditor で作成するデータを管理するフォルダを作成します。

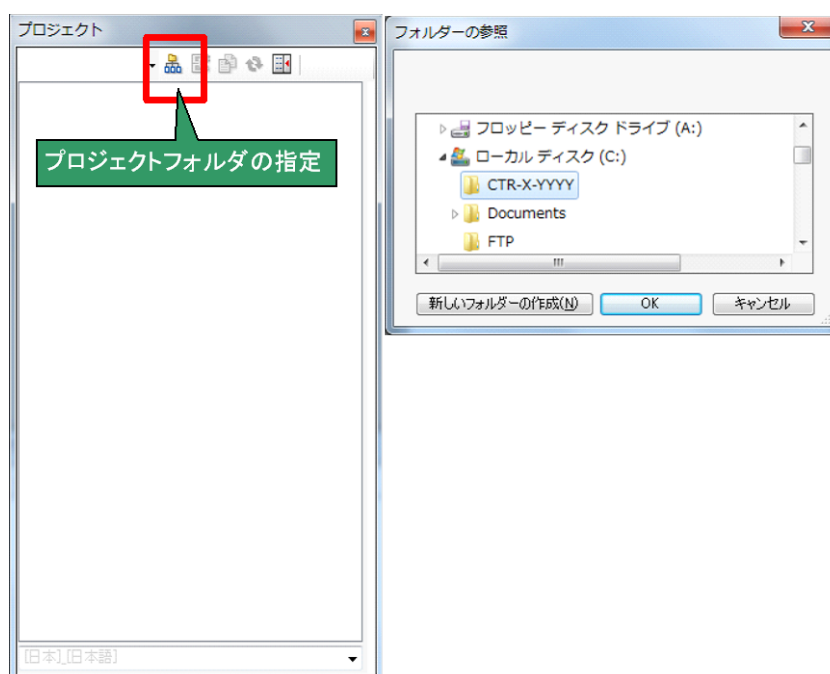
- (1) PC の任意の場所に、新規フォルダを作成します。フォルダ名称は「CTR-X-YYYY」(X は電子説明書の形態コード、YYYY はイニシャルコード) と入力してください。

**補足:** 電子説明書コードとは、電子説明書があるソフトタイトルごとに任天堂が発行しているものです。担当窓口から連絡された電子説明書コードを確認してください。

CTR-X-YYYY-□□

X は電子説明書の形態コード、YYYY はイニシャルコードになります。なお、フォルダ名称は暫定です。確定次第更新されます。

- (2) プロジェクトウィンドウの「プロジェクトフォルダの指定」アイコンをクリックし、作成したプロジェクトフォルダを選び「OK」をクリックします。



プロジェクトフォルダ内に「言語フォルダ」が生成されます。「言語フォルダ」内には「textures」フォルダと「layouts」フォルダが自動で生成されます。



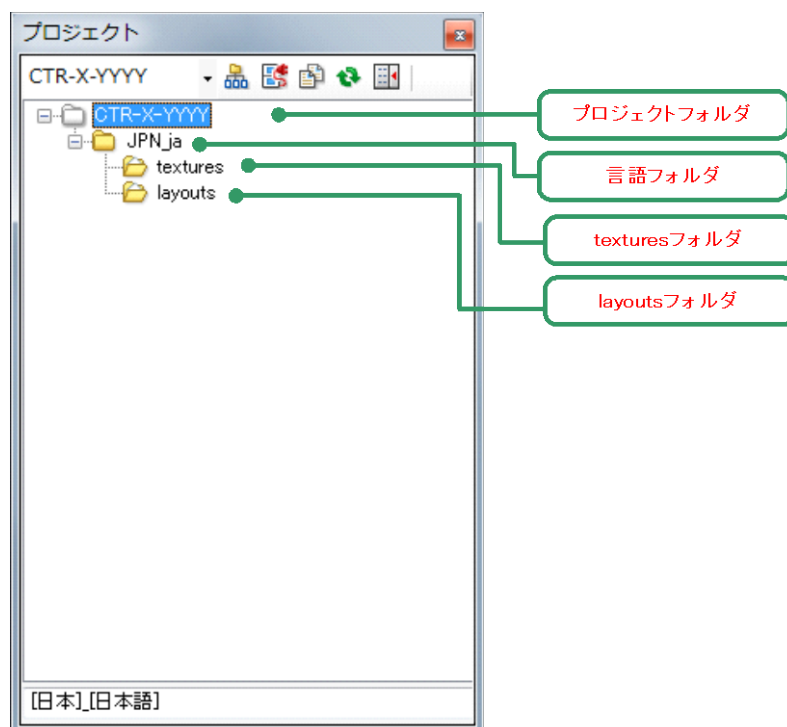


表 4-1 プロジェクトフォルダ内のフォルダの説明

フォルダ名	説明
言語フォルダ	大文字のアルファベット 3 文字と小文字のアルファベット 2 文字で表記され、言語によって表記が異なります。大文字のアルファベット 3 文字が仕向け地名、小文字のアルファベット 2 文字が言語名を表します。指定したプロジェクトフォルダに言語フォルダがない場合は、日本語 (JPN_ja) のフォルダが作成されます。
texturesフォルダ	画像ファイル(.tga)を格納するフォルダです。
layoutsフォルダ	ページファイル(.ncpg)を格納するフォルダです。電子説明書は、layouts フォルダ内のページファイルで構成されます。ページの順番は、layouts フォルダ内でのファイルの並び順(正順ソート)にされます。 <b>【例】</b> page01.ncpg page02.ncpg page03.ncpg 電子説明書の目次の順番は、page 01.ncpg (1 ページ目) → page 02.ncpg (2 ページ目) → page 03.ncpg (3 ページ目)となります。

## 4.3 テンプレートを合成する

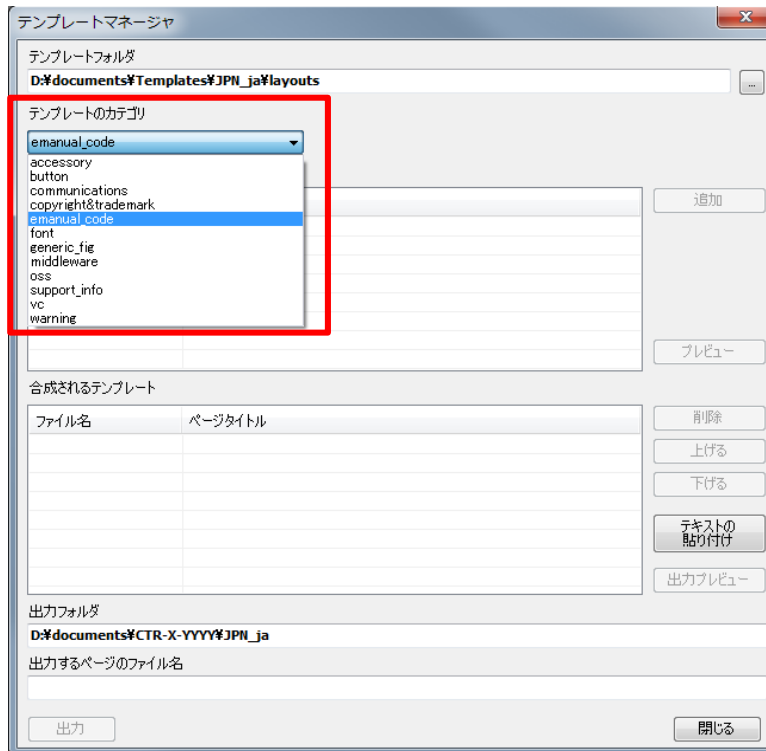
CTR-ManualEditor のテンプレートマネージャ機能を使って、テンプレートを合成します。ここでは、テンプレート部品を組み合わせて、規定文を合成する手順を説明します。

- (1) 上部メニューの「ファイル」→「テンプレートの合成」をクリックする。
- (2) 「テンプレートフォルダの指定」ダイアログボックスで、本パッケージ「CTR-E\_Manual\_Templates」内の Templates

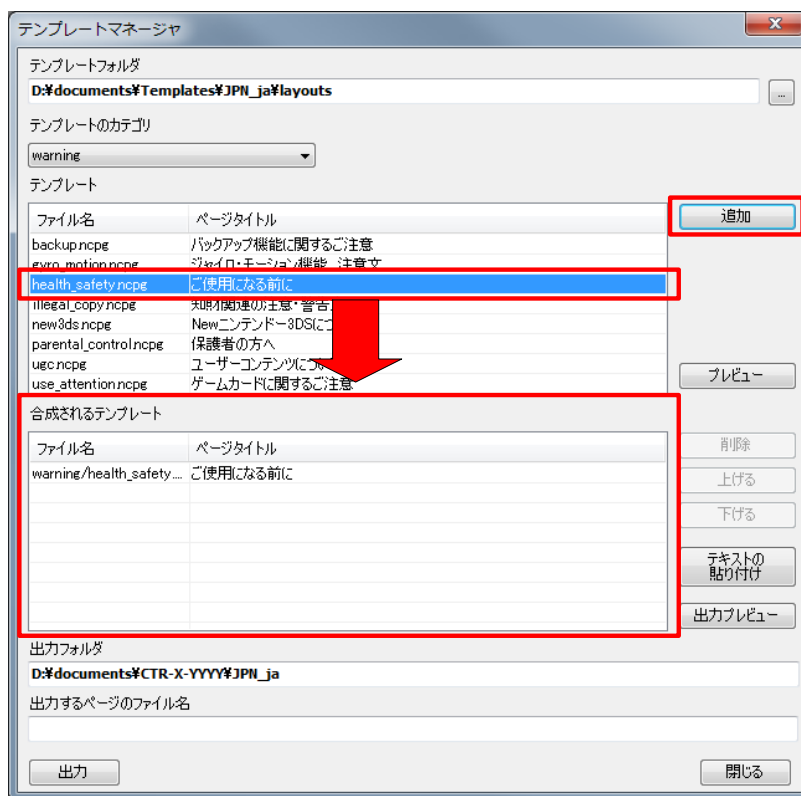
フォルダを選択します(このダイアログボックスは、はじめてテンプレートを合成するときのみ表示されます)。

補足: 「Templates」は、常に最新のものをご使用ください。

- (3) 「テンプレート」からテンプレートのカテゴリを選択します。

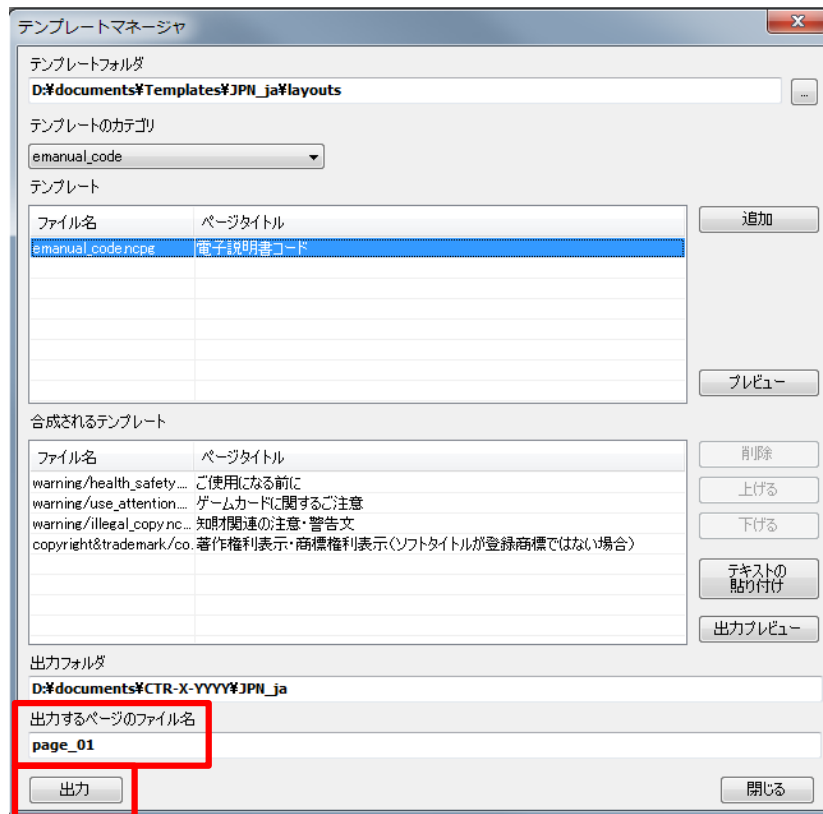


必要なテンプレート部品を選択し、「追加」をクリックすると、「合成されるテンプレート」の項目に追加されます。

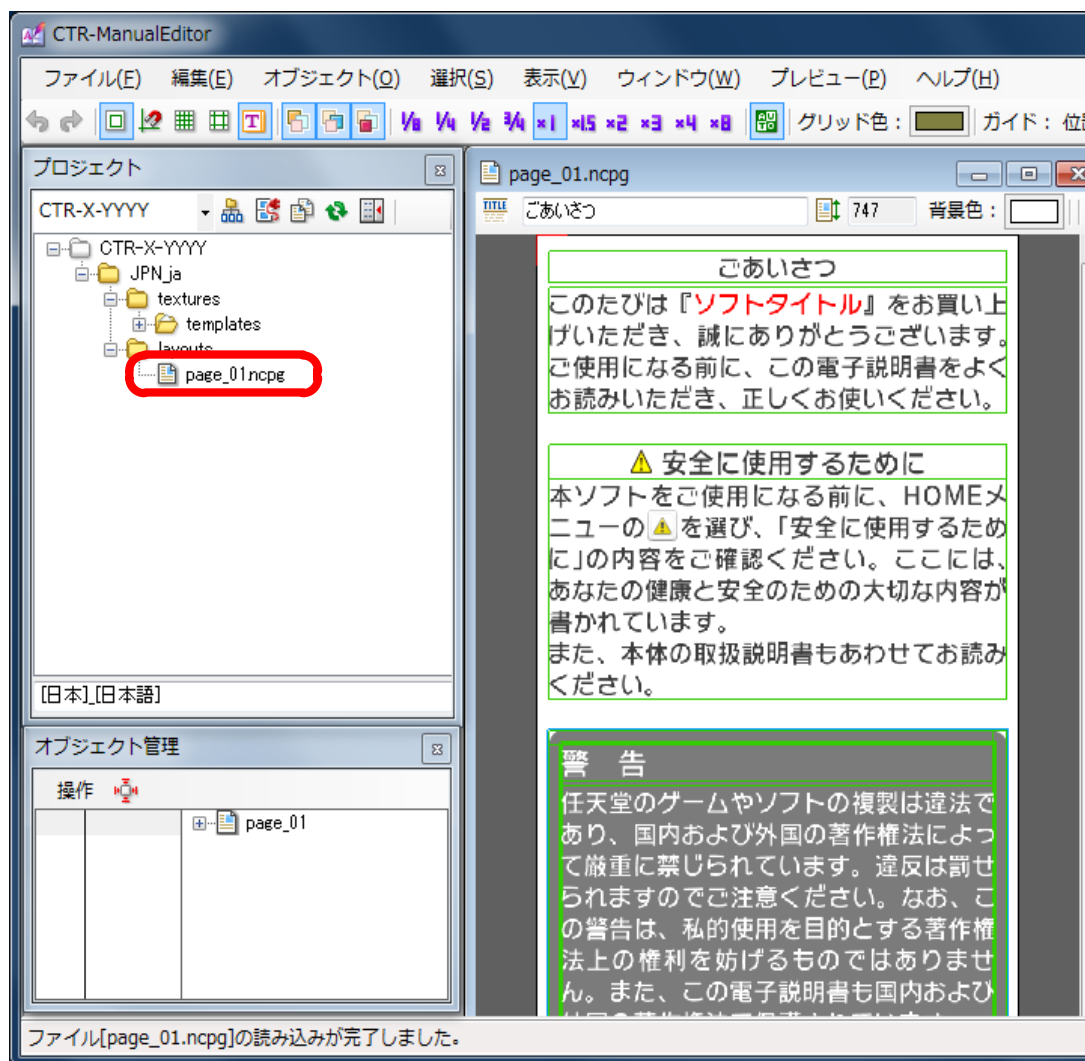


補足： 組み合わせる規定文は、ソフトタイトルによって異なります。どのテンプレート部品を選択し、組み合わせるかは、別冊「CTR 電子説明書制作マニュアル Part 2:テンプレート編集」を参照してください。

- (4) 合成するすべてのテンプレート部品追加後、「出力ファイル名」に「page\_XX」と入力し、「出力」をクリックします。



合成されたテンプレートが ncpg データとして出力されます。



## 4.4 規定文の編集

出力した規定文などの合成テンプレートは、仮テキストになっている箇所があります。編集が必要な箇所は赤字で示されていますので、ソフトタイトルの内容に合わせて編集します。詳しくは、別冊「CTR 電子説明書制作マニュアル Part 2: テンプレート編集」を参照してください。

編集が必要な箇所

CTR-X-XXXX-XX

## 本文の作成

CTR-ManualEditor を使って、電子説明書の本文を作成する手順を説明します。

### 新規ページの作成

- (1) 「ファイル」→「ページを新規作成」を選択すると、新規ページ(ncpg)が作成されます。以降、このページをページレイアウトウィンドウと呼びます。
- (2) 「編集」→「ページ設定」を選択してから、「ページタイトル」、「ページカテゴリ」、「ページ最下部の余白」の「余白サイズ」を設定します。「余白サイズ」には「10」を入力します。

**補足：** 入力したページタイトルは、3DS 本体で表示したときの目次画面でページタイトルボタン内に表示されます。「ページカテゴリ」は、複数の「ページタイトル」をまとめたものとなります。目次画面では文字で表示されます。

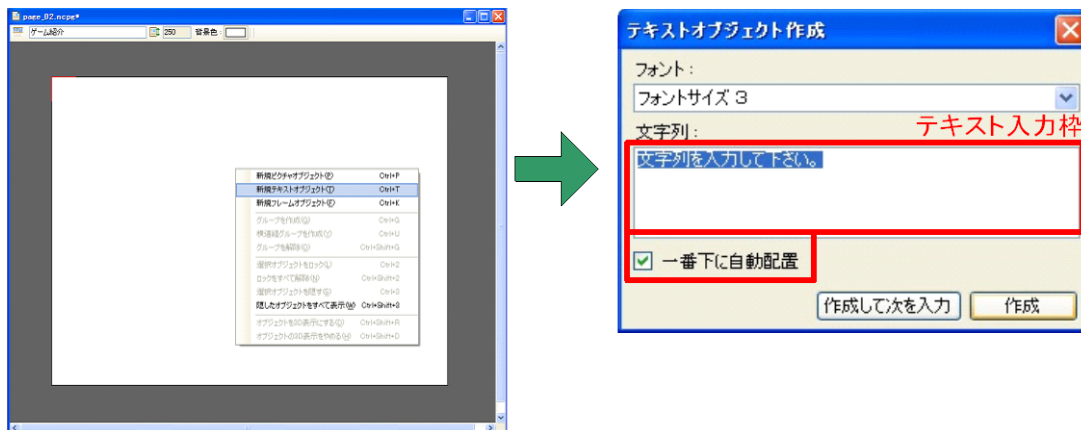


ページカテゴリが設定されたページから、次のページカテゴリが設定されるまでのページは、同じページカテゴリに含まれます。たとえば、ページ 2 で「はじめに」、ページ 6 で「ゲームの遊びかた」と入力すると、ページ 2 から 5 までは「はじめに」、ページ 6 以降が「ゲームの遊びかた」に含まれます。

**補足：** ページファイルの総数は、1言語あたり最多で 99 ファイルです。

## 文章を作成する

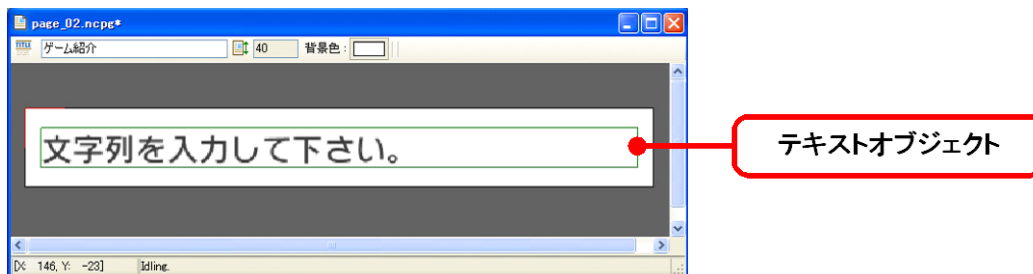
- (1) ページレイアウトウィンドウで右クリックし、メニューから「新規テキストオブジェクト」を選択します。
- (2) 表示された「テキストオブジェクト作成」ウィンドウのテキスト入力枠に文章を入力し、「作成」をクリックします。



ページレイアウトウィンドウ

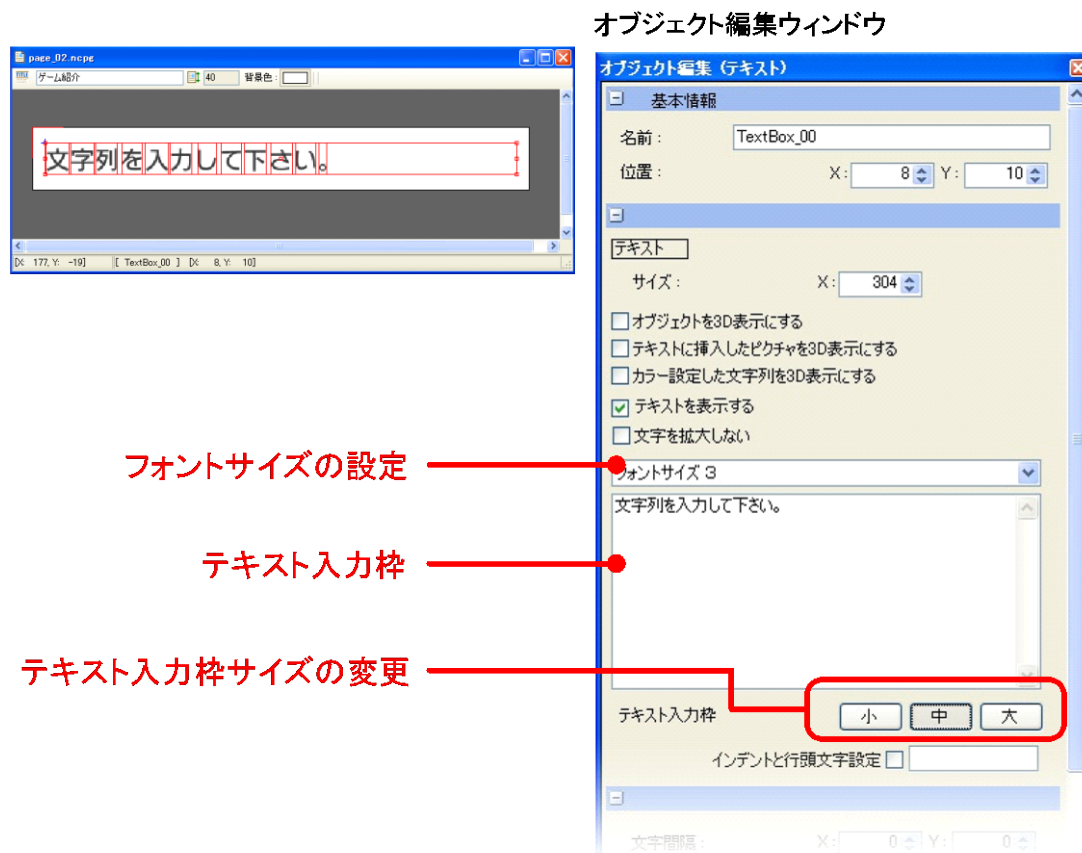
**補足:** 自動配置にチェックを入れた状態で「作成」すると、テキストオブジェクトは事前に配置されているオブジェクトの 10 ドット下に自動で配置されます。

ページレイアウトウィンドウに文章が表示されます。緑線で囲まれた文字のボックスを「テキストオブジェクト」と呼びます。





- (3) テキストオブジェクトを選択すると、「オブジェクト編集ウィンドウ」の「テキスト入力枠」にテキストが表示されます。必要に応じて、文章を編集します。



- (4) フォントサイズの設定でフォントの大きさを 5 段階から選びます。以下、フォントサイズのルールです。

表 4-2 フォントサイズの使用ルール

	フォントサイズ 1	フォントサイズ 2	フォントサイズ 3	フォントサイズ 4	フォントサイズ 5
本文、規定文の使用	×	△	◎	○	○
補足	可読性が劣るため、本文、規定文は使用禁止。補足情報などの、ユーザーが必ずしも必要としない情報の記載などに使用可	可読性が少々劣るため、本文、規定文は原則使用禁止。レイアウトの都合上、狭いスペースで記載が必要な場合のみ使用可。	本文、規定文、全般の文章に標準使用。	本文中の見出しなどや強調箇所使用推奨	本文中の大見出しなどに使用推奨

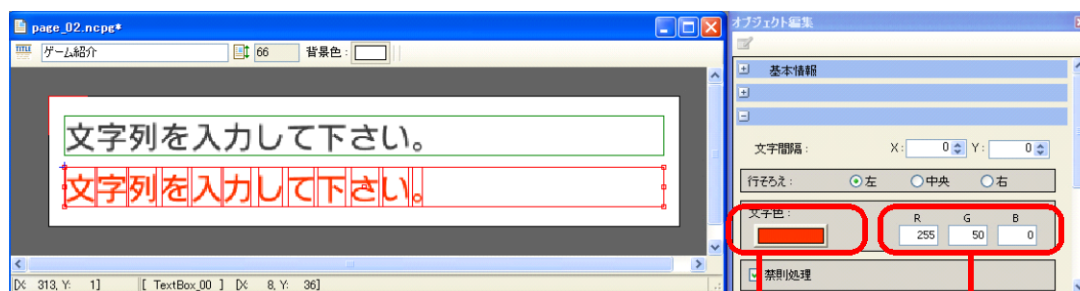
◎ = 本文、規定文に最適なフォントサイズ    ○ = 文字修飾として推奨

△ = 原則禁止（やむを得ない場合を除く）    × = 禁止（一部の特例を除く）

## 文章に色を設定する

- (1) テキストオブジェクトごとに色を設定する場合は、テキストオブジェクトを選択し、オブジェクト編集ウィンドウの文字のベースカラーの箇所で行います。

補足： 本文に使用する黒文字の色は、R:G:B = 60:60:60 を推奨値とします。



カラーピッカー表示ボタン RGB数値入力枠

- (2) カラーピッカー表示ボタンをクリックすると、カラーピッカーウィンドウが表示されます。



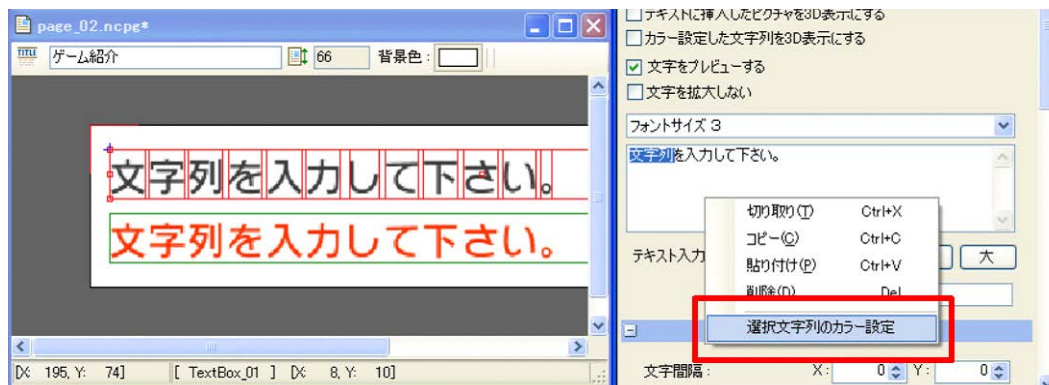
- (3) カラーパレットや色調・彩度明度調整を使用し、色を選択し、「OK」をクリックします。選択した色がテキストオブジェクトの色に設定されます。

補足： スポイトアイコンをクリックすると、マウスカーソルがスポイトカーソルに変わります。PC モニター画面内に表示されている色から設定したい色を選び、クリックするとその色を抽出することができます。カラーピッカーについての詳しい使い方は、上部メニューの「ヘルプ」を参照してください。

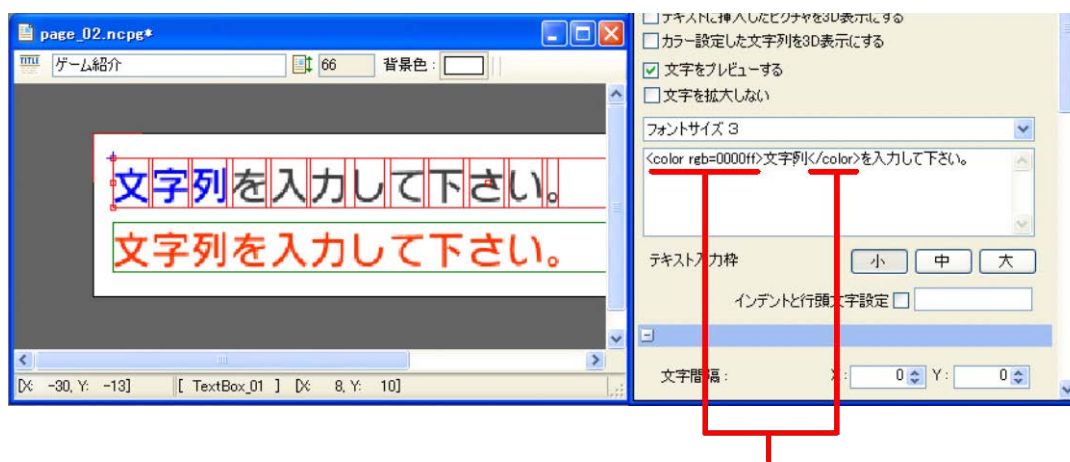
補足： オブジェクト編集ウィンドウの R:G:B の数値入力枠に数値を入力することでも色を設定できます。

## 文章内の任意の文字に色を設定する

- (1) テキストオブジェクト内の任意の文字のみ色を設定する場合は、テキストオブジェクトを選択します。次にオブジェクト編集ウィンドウのテキスト入力枠内で、色を設定したい文章を選択します。右クリックし、「選択文字列のカラー設定」をクリックします。



- (2) カラーピッカーウィンドウが表示されます。カラーピッカーで色を設定します。



カラータグ

テキストオブジェクト内の任意の文字の色が変更されます。

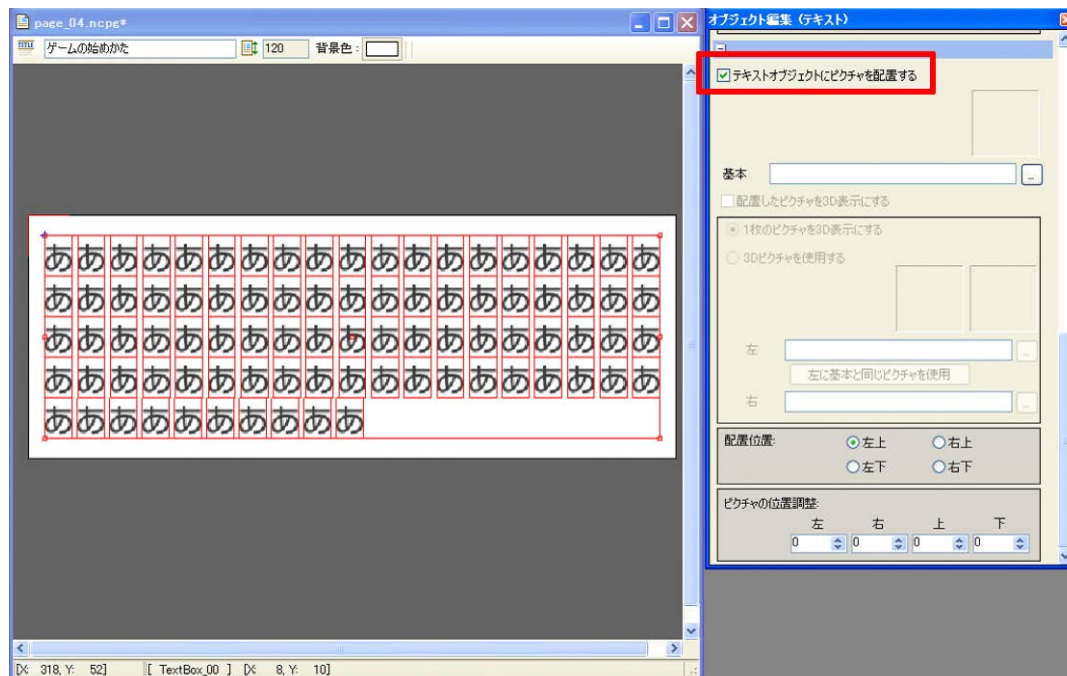
テキスト入力枠内の色を変更した文字の左右にカラータグが追加されます。カラータグによって、色変更した文字の情報を管理しています。カラータグを消去するとテキストオブジェクト自体で設定している色に戻ります。

注意： カラータグを削除する際は、左右の< >ごとすべて削除してください。

補足： 既定の黒以外の色で表現するために使用する、カラータグの総数は、1つのページファイル (\*.ncpg)あたり、最多で 200 箇所です。

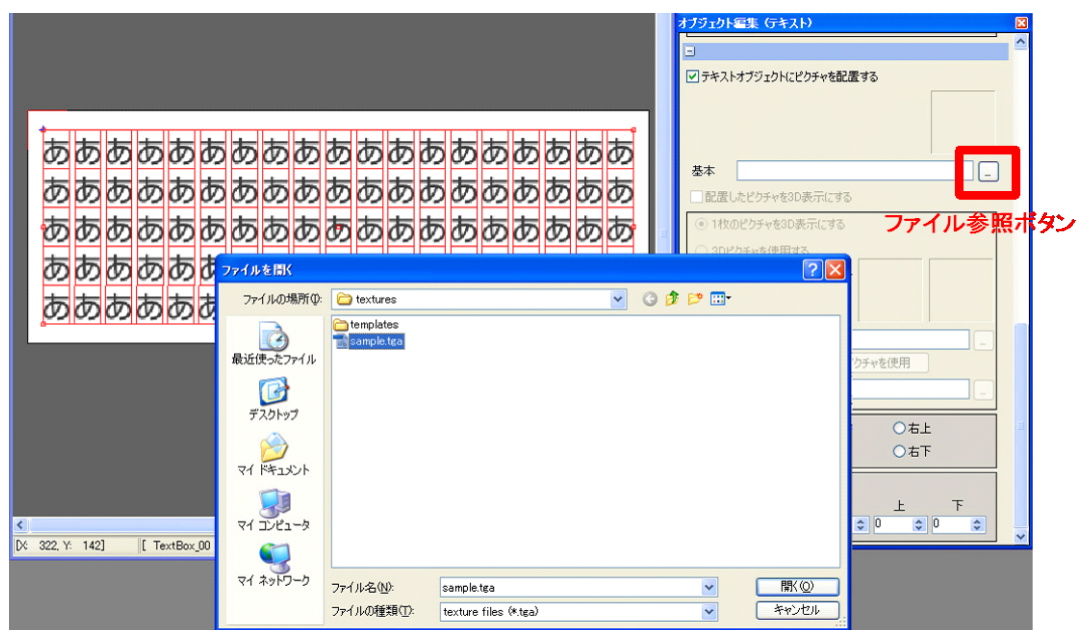
## 文章に画像を挿入する

- (1) テキストオブジェクトに画像を挿入します。テキストオブジェクトを選択し、オブジェクト編集ウィンドウの「テキストオブジェクトにピクチャを配置する」をチェックします。



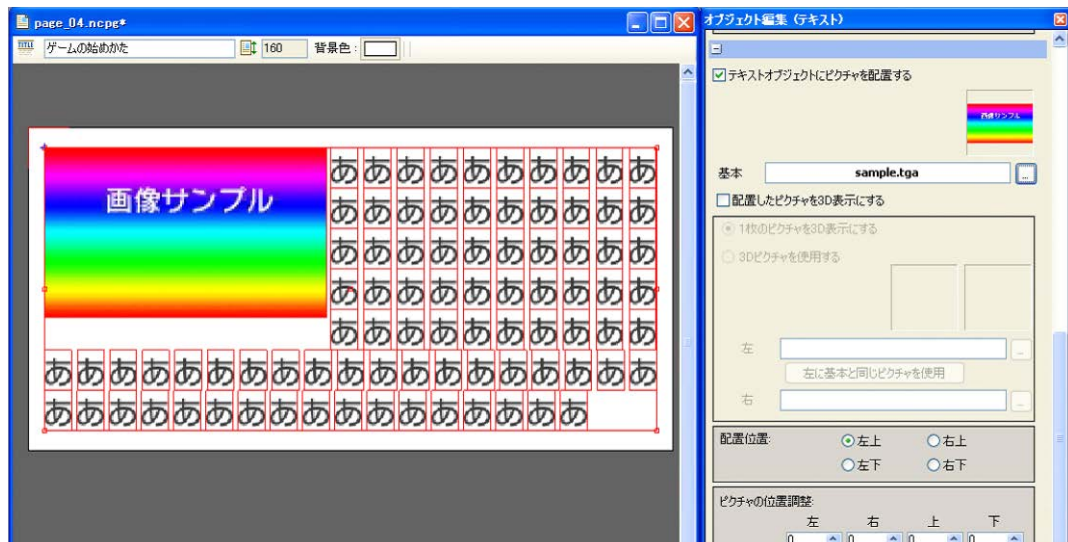
補足： 画像の作成方法は、「4.5 画像の作成」を参照してください。

- (2) オブジェクト編集ウィンドウのファイル参照ボタンをクリックし、挿入する画像を選択します。



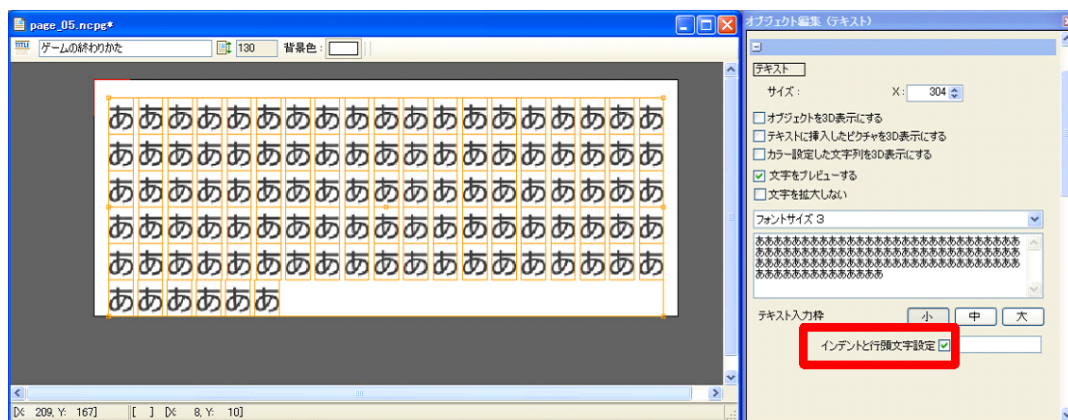
画像がテキストオブジェクトに挿入されます。



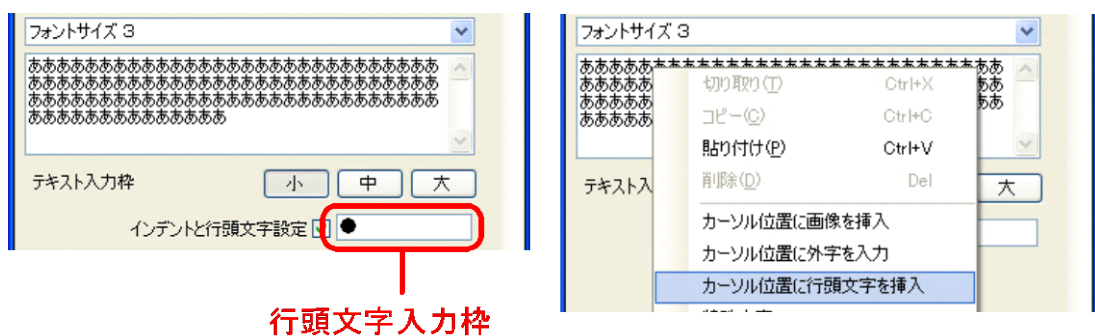


## 文章にインデントと行頭文字を設定する

- (1) インデント(字下げ)とその行頭文字を設定した文章を作る場合は、設定するテキストオブジェクトを選択し、オブジェクト編集ウィンドウの「インデントと行頭文字設定」をチェックします。

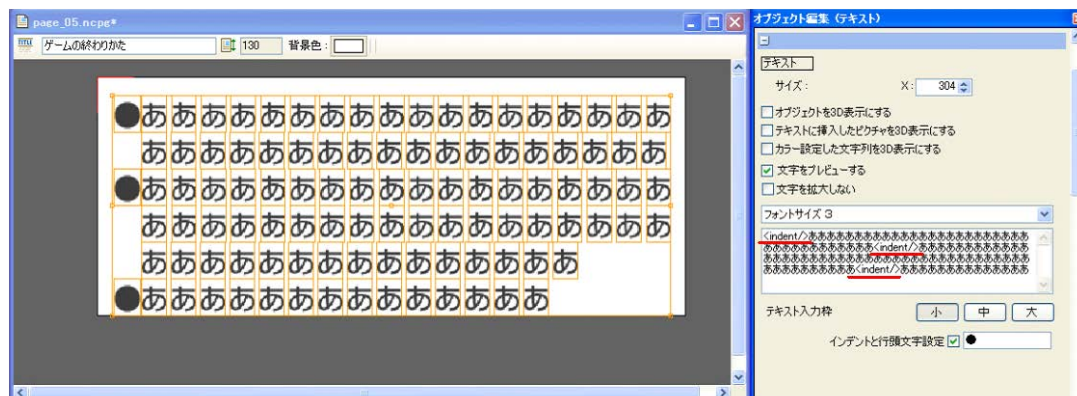


- (2) 行頭文字として使用する文字を行頭文字入力枠に入力します。テキスト入力枠内で行頭文字を設定する箇所  
で右クリックし、「カーソル位置に行頭文字を挿入」を選択します。



**補足：** 行頭文字入力枠にスペースを入れた場合、スペースは文字と認識されます。箇条書きでない行頭字下げの表現が可能です。

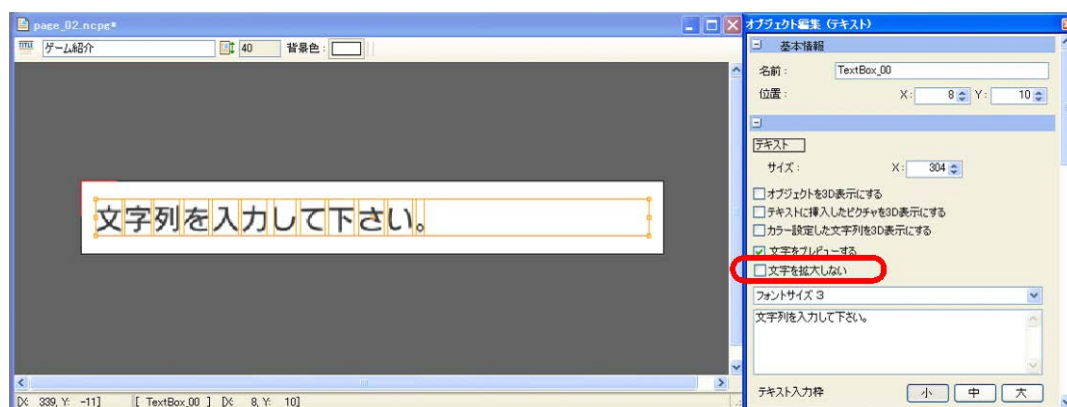
テキスト入力枠内にインデントタグ(<indent/>)が挿入されます。インデントを設定したテキストオブジェクトができます。



**補足：** インデントと行頭文字設定を行うと字下げと改行が同時に行われます。<indent/>タグのあとに改行を入れずに、そのまま文章を続けて記載してください。

## 文章に拡大(縮小)の設定をする

- (1) テキストオブジェクト単位で文字の拡大(縮小)の設定をします。
- テキストオブジェクトを選択します。オブジェクト編集ウィンドウの「文字を拡大しない」のチェックボックスをチェックすると、そのテキストオブジェクトは拡大(縮小)しません。



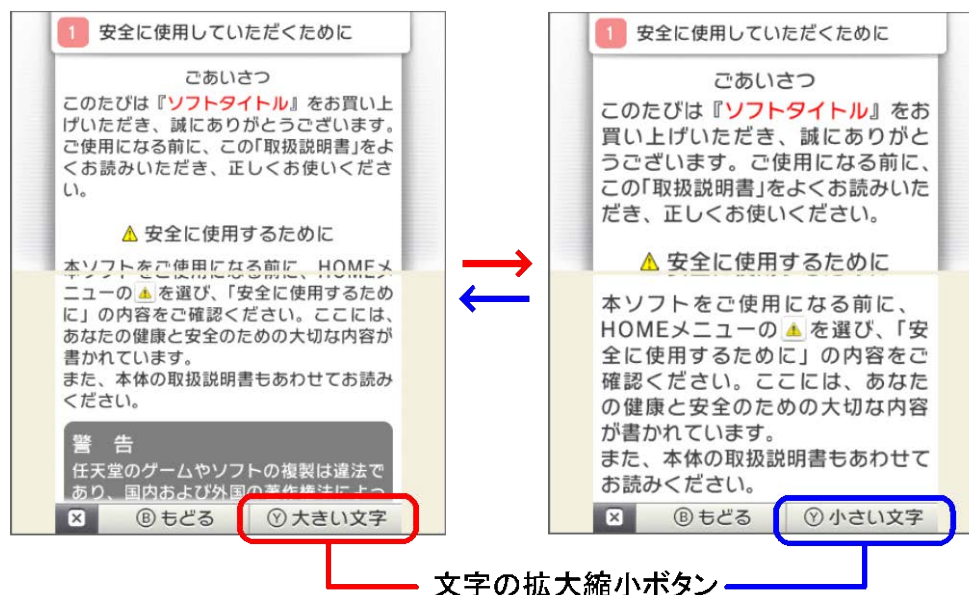
**補足：** 原則、電子説明書内のすべての文字は拡大(縮小)をすることを標準の仕様とします。

一部以下のような場合は例外とします。(「文字を拡大しない」のチェックボックスをチェックする)

- ・画面説明での引き出し線の先端の数字(❶❷❸ など)
- ・画面説明での引き出し線の項目名およびそれにぶら下がる説明文
- ・文字の拡大縮小に伴い、レイアウトが崩れる影響がある場合

**注意:** 文字サイズを大にしてもデザインが崩れないことを確認してください。「ウィンドウ」メニューから「フォント拡大プレビュー」を表示し、確認をしながらページを作成ください。

**補足:** 3DS 本体で表示される電子説明書には、文字のサイズを「大」と「小」とで切り替えることができます。文字の拡大(縮小)ボタンをタッチすることで、文字が拡大(縮小)します。初期状態は左図の小さい文字の状態です。

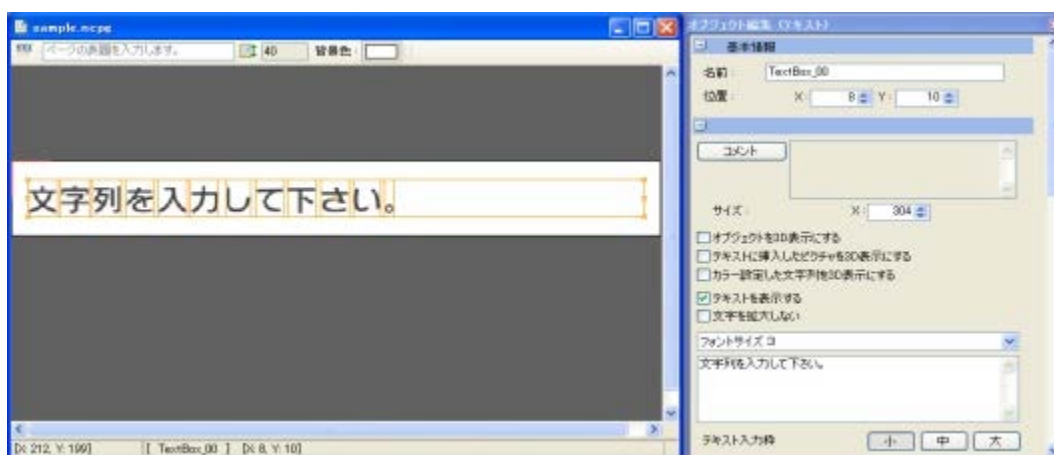


**補足:** 電子説明書では、内蔵ビットマップフォントを等倍ではなく、縮小して表示しているため、文字が実機に描画されたときに、わずかに端が切れたように見える場合があります。これは 3DS の文字描画処理の仕様上の制限であり、現段階では有効な対策はありません。

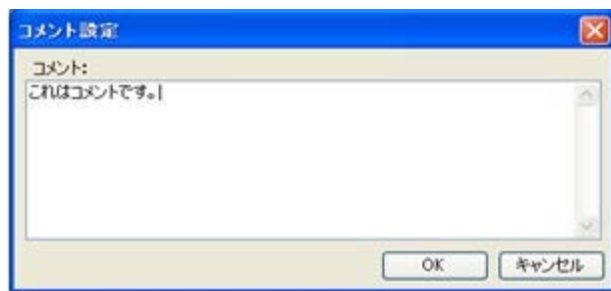
## 文章にコメントをつける

説明書の作者同士の連絡手段として、コメント機能を用意しました。査読結果の連絡、利用している規定文テンプレートのバージョン管理などにご活用ください。

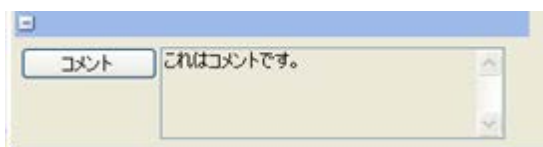
- (1) コメントをつけたテキストオブジェクトを選択し、オブジェクト編集ウィンドウの「コメント」をクリックします。



- (2) コメント設定ダイアログが開きます。コメントを入力します。



以降、そのテキストオブジェクトが選択される度に、オブジェクト編集ウィンドウの「コメント」に入力したコメントが表示されます。





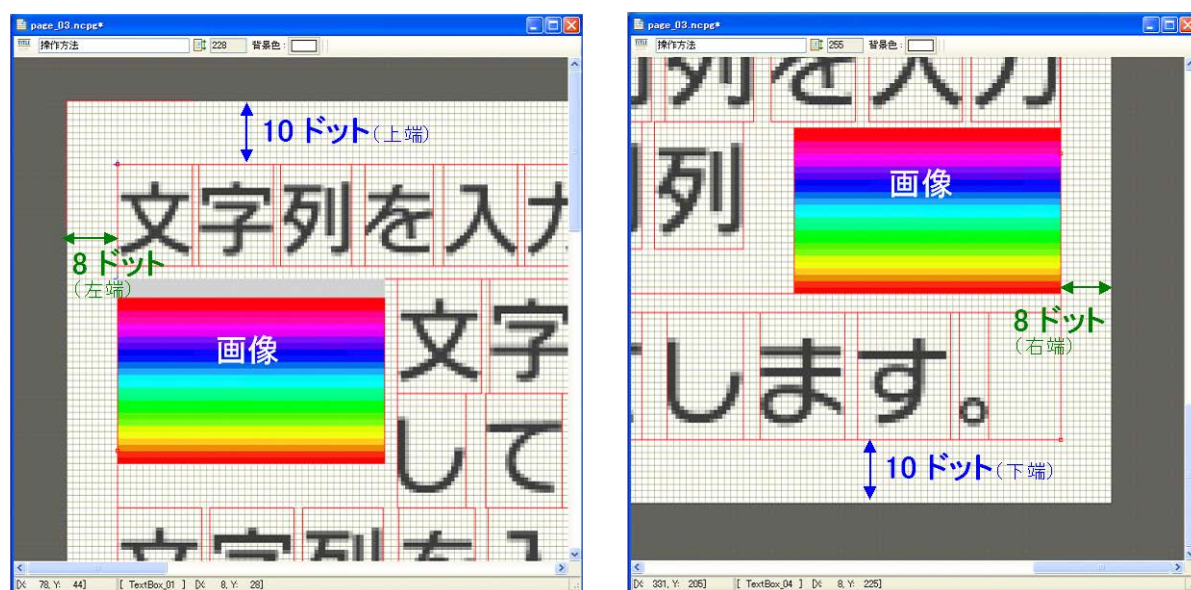
## レイアウトした領域を確認する

- (1) 文章や画像をレイアウトした領域を確認します。ページレイアウトウィンドウの下端の余白サイズは、「編集」→「ページ設定」→「ページ最下部の余白」で確認および設定できます。
- (2) 余白サイズの推奨値は以下になります。余白の値に問題がないか確認ください。

表 4-3 ページレイアウトウィンドウ内の左右上下端の余白サイズ推奨値

	左右端	上下端
空きドット数	8ドット	10ドット

図 4-1 ページレイアウトウィンドウ 左右上下端の余白サイズイメージ図



**注意：** 文字や画像を画面の左右上下端に隙間なく表示することは禁止とします。上端の 10 ドット内には何も配置しないでください。なお、例外として、画面の左右に画面枠、フレーム、そしてデザインとしての背景やイラスト等の画像は、表示してもかまいません。

**補足：** 3DS 本体で電子説明書を表示した際に、文字や画像などが画面の左右上下端に隙間なく表示されると、説明書全体が読みづらくなることが想定されます。そのために、CTR-ManualEditor のページレイアウトウィンドウ上で左右上下にある程度の余白を設けます。

**補足：** 新規テキストオブジェクトを作成した場合、初期状態のテキストオブジェクトの幅は 304 ドットです。この状態で左右端に 8 ドットの空きが、あらかじめ確保されています。

- (3) ページレイアウトウィンドウのページ外に、オブジェクトがはみだしていないか、オブジェクトが配置されていないか確認してください。

注意: オブジェクトがはみだしていると、以下のような状態で表示されてしまいます。



## 4.5 画像の作成

CTR-ManualEditor で使用する画像は、「CTR-ManualTools\_TGA」フォーマットという任天堂独自の画像フォーマットを使用します。

### CTR-ManualTools\_TGA 画像フォーマットの種類と選び方

「CTR-ManualTools\_TGA」フォーマットには、圧縮率の違いなどの特性によりいくつか種類があります。電子説明書での使用および用途は以下の表を参照ください。

表 4-4 CTR-ManualTools\_TGA 画像フォーマットの特性と用途

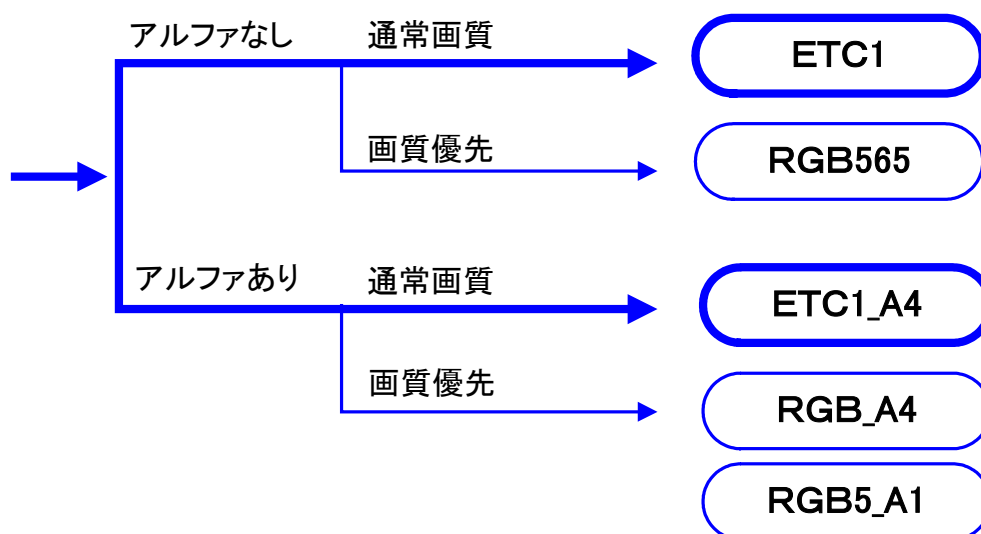
フォーマット名※	使用	特性	用途
A4	×	－	－
A8	×	－	－
HIL08	×	－	－
RGB565	○	ETC1 と比較すると画像の再現性は高いが、データサイズが大きい。	ETC1 では画像の劣化が激しい場合に使用。主に小さな画像(例:ゲーム画面内のアイコンの切り抜き画像など)。
RGB8	△	RGB565 と比較すると画像の再現性は高いが、データサイズが大きい。	データサイズが大きいため原則使用禁止。高解像度画像が必要などのみ使用可。
RGB5_A1	○	RGB565 のアルファ処理が付加されたフォーマット。	RGB565 の画像で、透明部分を保持したい場合に使用。(透明部分に幅がない)
RGB_A4	○	RGB565 のアルファ処理が付加されたフォーマット。	RGB565 の画像で、透明部分を保持したい場合に使用。(透明部分に幅がある)
RGB_A8	△	RGB565 のアルファ処理が高い精度で付加されたフォーマット。	データサイズが大きいため原則使用禁止。高解像度画像が必要などのみ使用可。
ETC1	◎	圧縮フォーマット。他のテクスチャフォーマットに比べデータサイズが小さい。	ゲーム画面、画像全般に使用。
ETC1_A4	○	ETC1 にアルファ処理が付加されたフォーマット。	ETC1 の画像で、透明部分を保持したい場合に使用。

※ フォーマット名の「A」はアルファ処理(透明)を意味します。

◎ = 全般に最適な画像フォーマット    ○ = 画質優先の画像、アルファつき画像用に推奨

△ = 原則禁止(やむを得ない場合を除く)    × = 禁止

図 4-2 CTR-ManualTools\_TGA 画像フォーマットの選び方



## 画像を作成する

- (1) Photoshop を起動します。
- (2) 「ファイル」→「開く」で電子説明書(CTR-ManualEditor)に使用する画像を選んで開きます。
- (3) 画像サイズを調整します。「イメージ」→「画像解像度」を開き、「縦横比を固定」にチェックし、「ピクセル数入力枠」に数値を入力します。



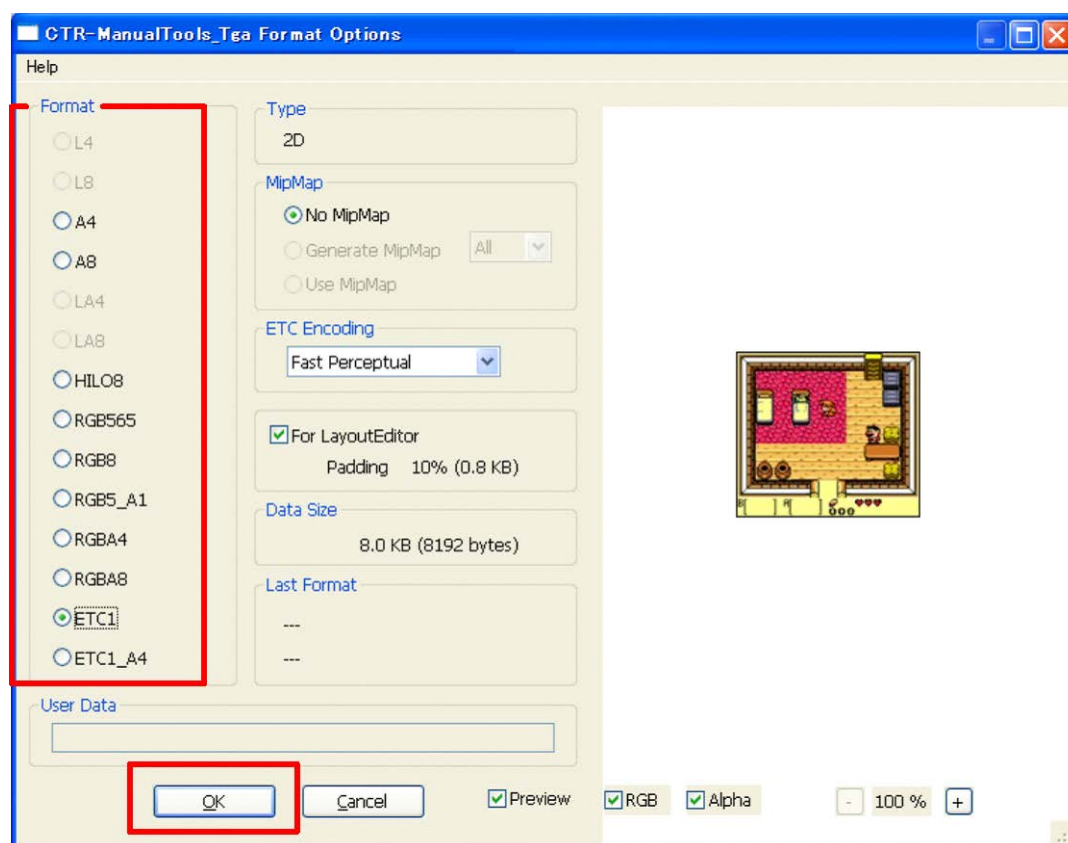
補足： 電子説明書の横幅は、320 ドットです。その範囲内に文章を配置することを考慮の上、画像サイズを調整します。画像サイズについての詳細な説明は、「7 付録 B:画像サイズ」を参照してください。

- (4) 「ファイル」→「別名で保存」を選び、画像を保存します。保存する場所は、プロジェクトフォルダの「textures」を指定します。

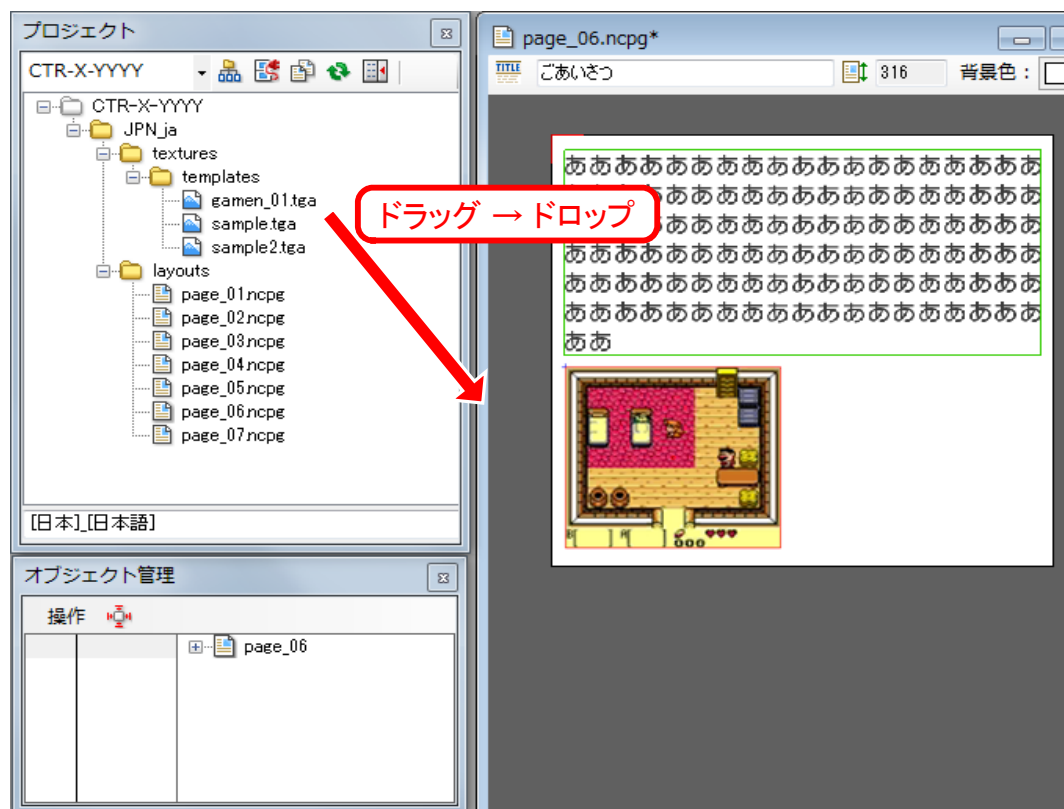
補足: 「ファイル」→「保存」を選択した場合、元データが上書きされます。一度保存した後、元のデータ(画像)サイズの調整などを行う可能性があります。「別名で保存」で保存しておき、元の画像は残しておくことを推奨します。

- (5) ファイル形式「CTR-ManualTools\_Tga」を選び、ファイル名を任意で入力します。
- (6) 表示された CTR-ManualTools\_Tga Format Options ウィンドウの「Format」の中から、画像フォーマットをチェックし、「OK」をクリックします。

補足: どのフォーマットを選択するかは、「4.5 画像の作成 CTR-ManualTools\_TGA 画像フォーマットの種類と選び方」を参照してください。



- (7) 作成した.tga 画像を CTR-ManualEditor で配置します。プロジェクトウィンドウの「textures」の中から、作成した .tga 画像を選び、ドラッグしてページレイアウトウィンドウ内へドロップします。



補足: ページレイアウトウィンドウで右クリック→「新規ピクチャ」からでも同様の操作が行えます。

補足: テキストオブジェクト内に画像を挿入するには、「0 本文の作成 文章に画像を挿入する」を参照してください。

## 4.6 3D 表示の設定

電子説明書はテキスト、ピクチャ、フレームなどのオブジェクトで構成されます。CTR-ManualEditor では、オブジェクトごとに 3D 表示の設定ができます。3D 表示の設定を行うと、3DS 本体上画面で立体的にオブジェクトが浮き出て見えます。ここでは、設定ルールと設定方法を説明します。

**注意：** 任天堂では、市場でのトラブルを極力なくすこと、およびユーザーに対してより良いゲーム体験を提供することを目的として、CTR のアプリケーションが遵守しなければならない各種ルールを定めており、これらを「CTR ガイドライン」にまとめています。

「CTR ガイドライン」には、立体視表現に関する内容があります。そのため、電子説明書で 3D 表示を設定する場合も各種ルールを遵守する必要があります。

CTR ガイドラインのパッケージは、DEA-SUP や NTSC-ONLINE からダウンロードしてください。これらのサイトが閲覧できていない場合は、担当者にお問い合わせください。


### 3D 表示設定のルール

3D 表示設定の基本ルールは以下です。3D 表示設定を推奨するものは ON推奨、設定を行わないものは OFF です。任意は電子説明書ごとに自由に設定ください。

表 4-5 3D 表示設定のルール

構成要素	3D 表示	イメージ	補足
画像 (ピクチャ)、画像枠 (フレーム)	任意		ゲーム画面の画像、画像の下に配置される枠 (フレーム) を指します。
画像の引き出し線	ON 推奨		画像説明に使用する引き出し線 (説明の文字や数字も含む) を指します。



構成要素	3D 表示	イメージ	補足
大見出し	ON 推奨	<p><b>タイトル画面</b></p> <p>ゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。「START」を押すと、ゲームが始まります。</p> <hr/> <p><b>敵の倒しかた</b></p> <p>敵を倒すには、以下の方法があります。</p> <p>※倒すには、敵を倒す必要があります。</p>	ページ内の一番大きな見出しを指します。
中・小見出し	任意	<p><b>敵の倒しかた</b></p> <p>敵を倒すには、以下の方法があります。</p> <p>■ 踏みつける</p> <p>地上の敵は、ジャンプして上から踏みつけます。</p>  <hr/> <p>ホールを投げ、敵に当てる。</p> <p>※2回当てないと倒せない敵もあります。</p> <p>■ 体当たりする</p> <p>無敵マリオのときに、敵に体当たりします。</p>	大見出しの次の優先度の見出しを指します。
テキスト挿入画像	任意	<p>地図上で📍→「編集」の順でタッチすると、写真の編集をすることができます。</p> <hr/> <p>武器の3すくみ、🔪剣は斧に有利です。</p>	テキスト内に挿入されるアイコン的な画像などを指します。
テキスト内カラー設定文字	任意	<p>※横や下から敵にぶつかると、ミスとなります。</p>	テキスト内の任意の文字に色を設定したものを指します。
本文	OFF	-	通常の文章を指します。



### 3D 表示を設定する

レイアウトウィンドウ内のオブジェクトを選択し、オブジェクト編集ウィンドウで設定します。

- 2D 画像

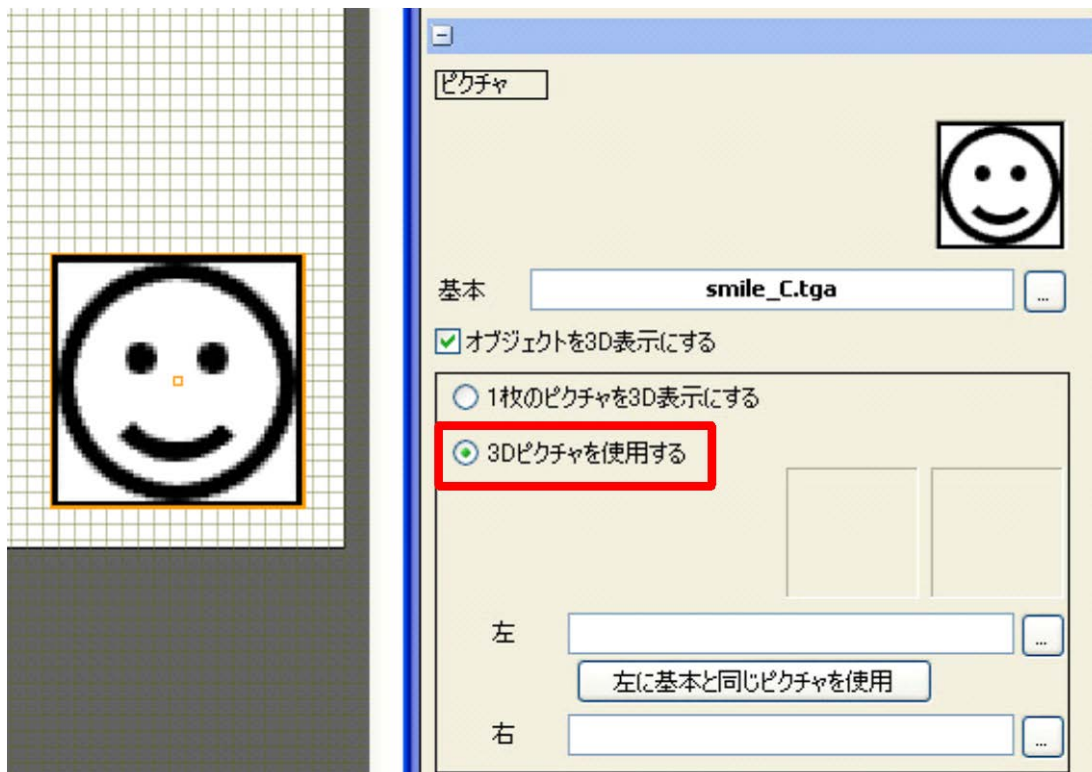
レイアウトウィンドウ内のピクチャオブジェクトを選択します。オブジェクト編集ウィンドウで「オブジェクトを 3D 表示にする」をチェックします。



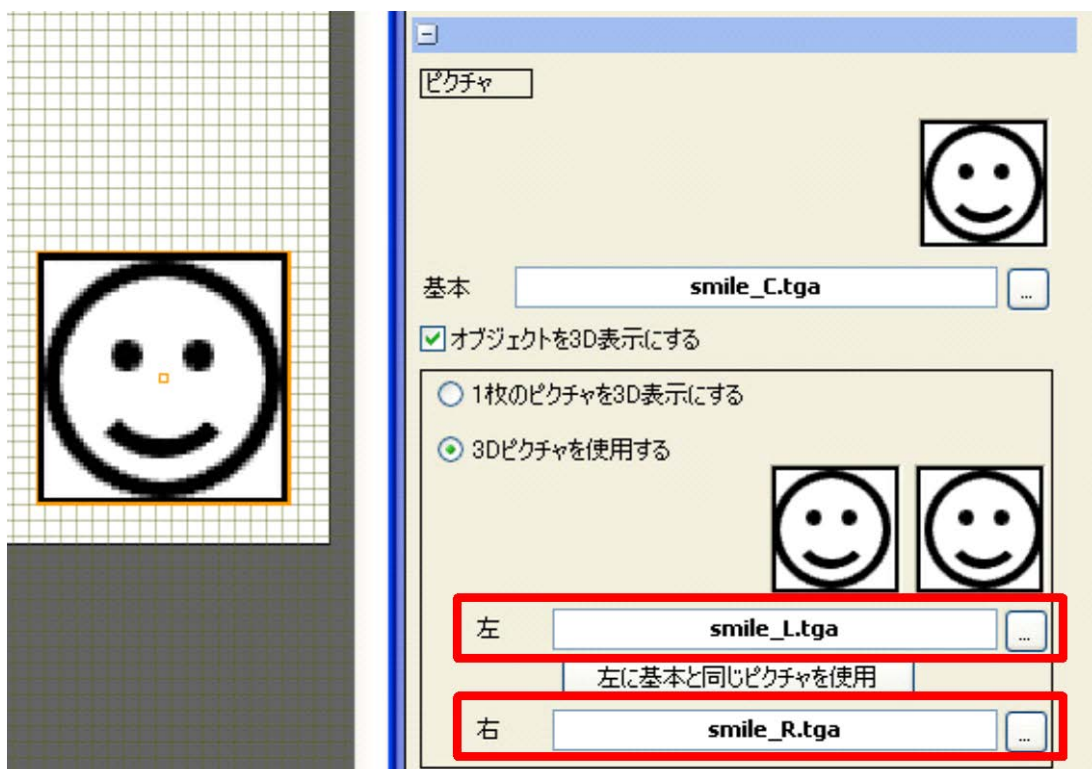
補足： 1 枚のピクチャを 3D 表示にする場合は、3DS 本体の画面では、平面の画像が立体的に浮いているように見えます。ピクチャ内に奥行きのある立体感はありません。

- 3D 画像

- (1) レイアウトウィンドウ内のピクチャオブジェクトを選択します。オブジェクト編集ウィンドウで「オブジェクトを 3D 表示にする」をチェックします。次に「3D ピクチャを使用する」をチェックします。



- (2) 左用画像と右用画像をそれぞれ設定します。



**補足:** 3D ピクチャを使用する場合は、3DS 本体の画面ではピクチャ内に奥行きのある立体感がある表現として見えます。この設定の場合は、左目用の画像と、右目用の画像が必要になります。また基本(中心)となる画像がない場合は、左目用の画像が基本の画像として代用されます。基本の画像は、3DS 本体の 3D ボリュームを OFF にしたときに表示される画像を指します。

- テキスト内回り込み画像

レイアウトウィンドウ内のテキストオブジェクト(テキスト内回り込み画像あり)を選択します。オブジェクト編集ウィンドウで「配置したピクチャを 3D 表示にする」をチェックします。

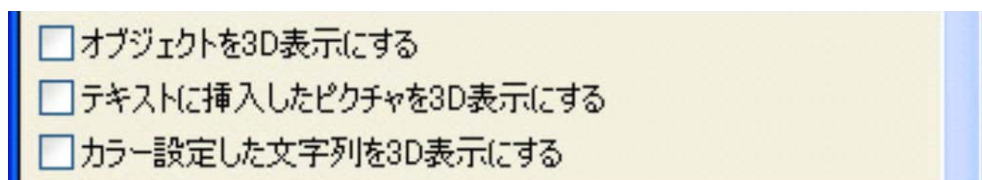
- テキスト関連

レイアウトウィンドウ内のテキストオブジェクトを選択します。オブジェクト編集ウィンドウで設定します。

テキストオブジェクト自体を 3D 表示にする場合は、「オブジェクトを 3D 表示にする」をチェックします。

テキスト内に挿入したピクチャを 3D 表示にする場合は、「テキストに挿入したピクチャを 3D 表示にする」をチェックします。

テキストの任意の文字に色を設定した文字を 3D 表示にする場合→「カラー設定した文字列を 3D 表示する」をチェックします。



- フレーム

レイアウトウィンドウ内のフレームオブジェクトを選択します。オブジェクト編集ウィンドウの「オブジェクトを 3D 表示にする」をチェックします。

- グループ関連

レイアウトウィンドウ内でグループ化されたオブジェクトを選択します。右クリックメニューで「オブジェクトを 3D 表示にする」を選びます。グループを構成しているオブジェクトすべてが 3D 表示設定されます。



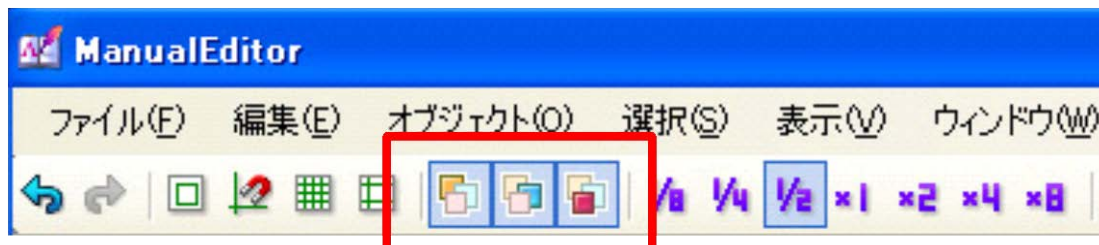
補足: グループ化されたオブジェクトは、個々のオブジェクトに 3D 表示設定すると効率が悪いので右クリックメニューからの設定をお勧めします。



### 3D 表示を確認する

3D 表示を設定したオブジェクトと設定していないオブジェクトを確認する方法を説明します。

- (1) 上部のアイコンメニューの 3D 表示非表示アイコンを確認します。左から「平面」「1 層目」「2 層目」となっています。初期の状態ではすべてが ON になっています。



- (2) 「平面」アイコンをクリックして OFF にすると、3D 表示設定していないオブジェクトは半透明になります。半透明になっていないオブジェクトが 3DS 本体の画面で見たときに立体的に表示されることになります。

#### 全て ON の状態



#### 「平面」OFF の状態



**マーカーで線を引く**

マーカーを操作して、ステージ上で線を引きます。この線がフィールドの外枠や境界線に達したときに、ウィックスがない方のステージを「エリア」として占有できます。

■ マーカーの選定と得点の関係  
線を引くマーカーの選定には、選定と筆速の2種類があります。筆速マーカーによって占有したエリアは、選定マーカーで占有したエリアの2倍の得点になります。

☆SPRIT QIXについて  
ステージ5以降に、ウィックスが2体出てくるステージがあります。2体のウィックスを分断してエリアを占有することを「SPRIT QIX」と呼びます。

**ステージクリア**

占有率がクリア条件に達すると、ステージクリアです。このとき、1000点×上回って占有したエリア分のボーナス得点を獲得できます。

**ミスとゲームオーバー**

以下の条件を満たすとミスになり、マーカーの残り数が減ります。

- ・ウィックスが、線を引いている途中のマーカーや線に触れる。
- ・スパーやヒュース、スーパースパーがマーカーに触れる。

■ スコアを登録する  
ゲームオーバーになったときに、獲得したスコアがトップ5以内に入っていると、アルファベット3文字とそのスコアを登録されます。

**マーカーで線を引く**

マーカーを操作して、ステージ上で線を引きます。この線がフィールドの外枠や境界線に達したときに、ウィックスがない方のステージを「エリア」として占有できます。

■ マーカーの選定と得点の関係  
線を引くマーカーの選定には、選定と筆速の2種類があります。筆速マーカーによって占有したエリアは、選定マーカーで占有したエリアの2倍の得点になります。

☆SPRIT QIXについて  
ステージ5以降に、ウィックスが2体出てくるステージがあります。2体のウィックスを分断してエリアを占有することを「SPRIT QIX」と呼びます。

**ステージクリア**

占有率がクリア条件に達すると、ステージクリアです。このとき、1000点×上回って占有したエリア分のボーナス得点を獲得できます。

**ミスとゲームオーバー**

以下の条件を満たすとミスになり、マーカーの残り数が減ります。

- ・ウィックスが、線を引いている途中のマーカーや線に触れる。
- ・スパーやヒュース、スーパースパーがマーカーに触れる。

■ スコアを登録する  
ゲームオーバーになったときに、獲得したスコアがトップ5以内に入っていると、アルファベット3文字とそのスコアを登録されます。

**立体強度について**

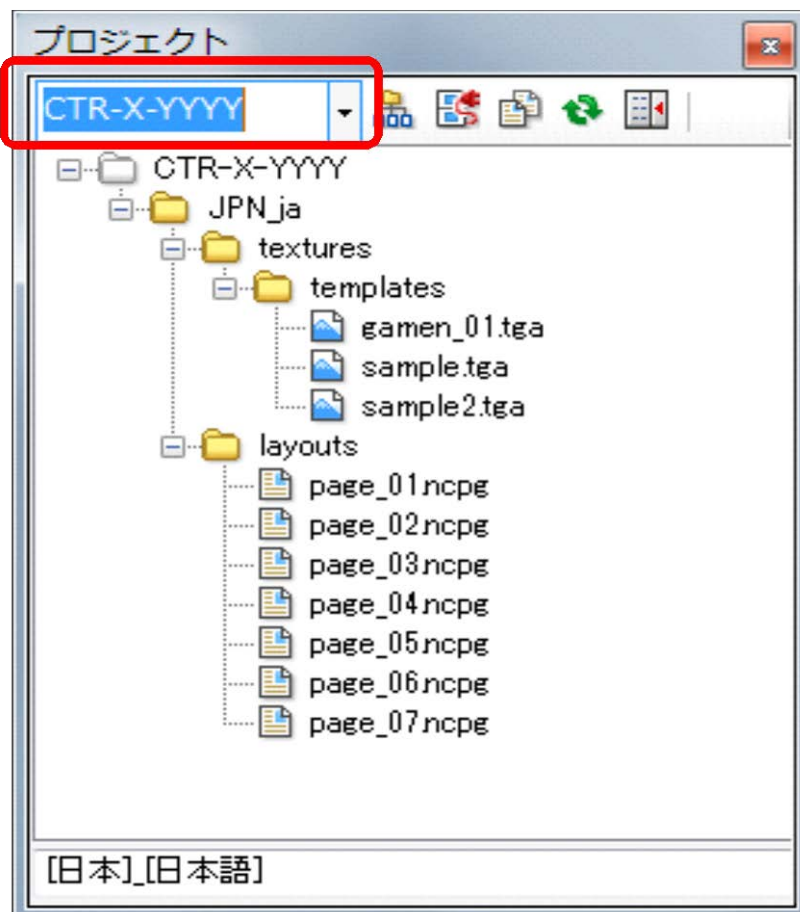
3D表示の強弱は、ページ毎に設定することができます。設定は任意です。「編集」→「ページ設定」→「3D表示 立体強度」を選んで、ソフトの仕様に合わせて変更してください。

- ・ 任天堂タイトルの場合、0.3～0.6 を推奨とし、ページごとに強度を揃えるようにしてください。

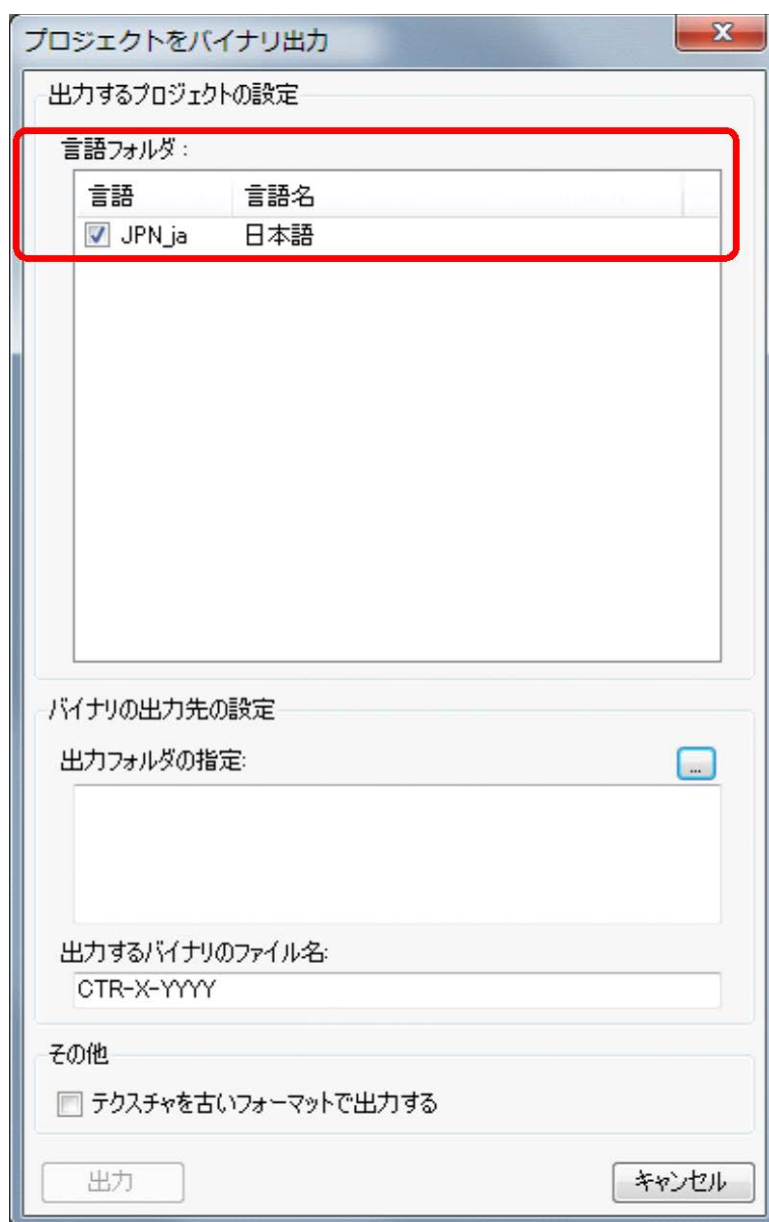
## 4.7 作成データの出力

CTR-ManualEditor で作成したデータを、バイナリファイルに出力する方法を説明します。ここでのバイナリファイルとは、プロジェクトフォルダ内のデータを、ROM と組み合わせるために圧縮変換したファイル(拡張子 .bcma)のことです。

- (1) CTR-ManualEditor で作成したプロジェクトフォルダをプロジェクトウィンドウに指定します。

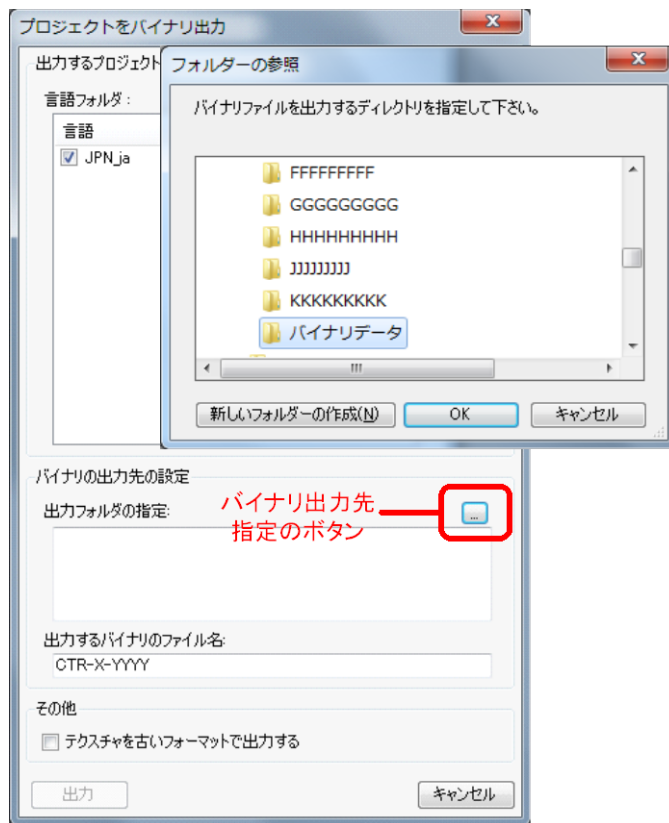


- (2) 上部メニューの「ファイル」→「プロジェクトをバイナリ出力」を選びます。
- (3) 出力する言語をチェックします。





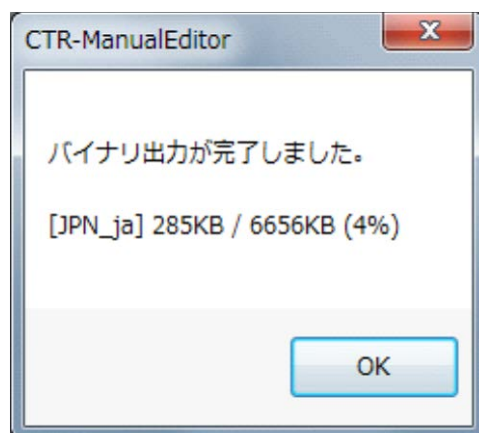
- (4) 出力フォルダ先の指定を行います。バイナリ出力先を指定するボタンをクリックします。バイナリファイルを保存する場所を指定し、「OK」をクリックします。



- (5) 出力するバイナリのファイル名を入力します。

**注意:** バイナリのファイル名は、半角英数字で入力してください。実際に、ゲーム ROM に、バイナリデータを組み込む際には、Manual.bcma でないと組み込むことができません。

- (6) 「出力」をクリックします。「バイナリ出力が完了しました。」と表示されたら、バイナリファイルが正常に出力されています。



この後、出力したバイナリファイルをアプリケーションに組み込むには、CTR-SDKを使用してください。詳細については、下記のドキュメントを参照してください。

- CTR MasterEditor パッケージ内の「CTR マスターエディタ解説書」の「3.1 CTR データファイルの構造」
- 「CTR プログラミングマニュアル - ダウンロードアプリ編」の「4 ダウンロードアプリの作成」
- CTR-SDK パッケージ内の「ビルドシステム構築ガイド」と「ctr\_makerom のリファレンス」

**補足:** カードアプリの電子説明書の対応に伴い、今後「CTR プログラミングマニュアル - ダウンロードアプリ編」を「CTR プログラミングマニュアル - アプリケーション作成フロー編」として改訂する予定です。

**補足:** 電子説明書のバイナリファイルのファイルサイズは、1言語あたり最大6656 KByte です。

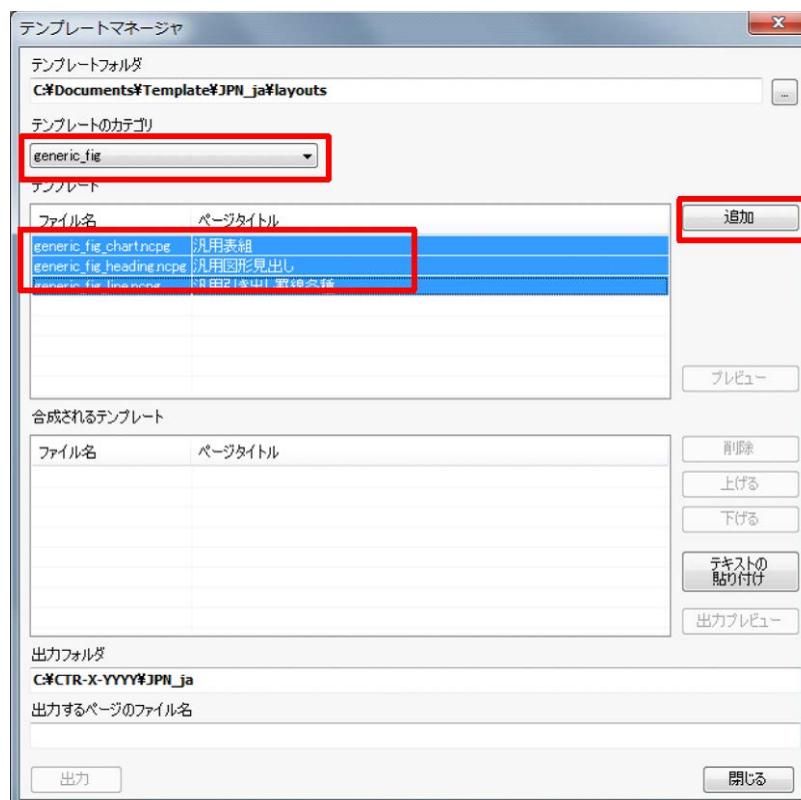
## 5 汎用テンプレート素材の活用

電子説明書の本文でよく使われる汎用テンプレート素材をあらかじめ用意しています。汎用テンプレート素材とは、見出し図形、引き出し線、表組みのデザイン素材です。これらは、ソフトの種類に限らず汎用的に活用頂けるものです。ここでは、そのテンプレート素材の活用の準備までを説明します。

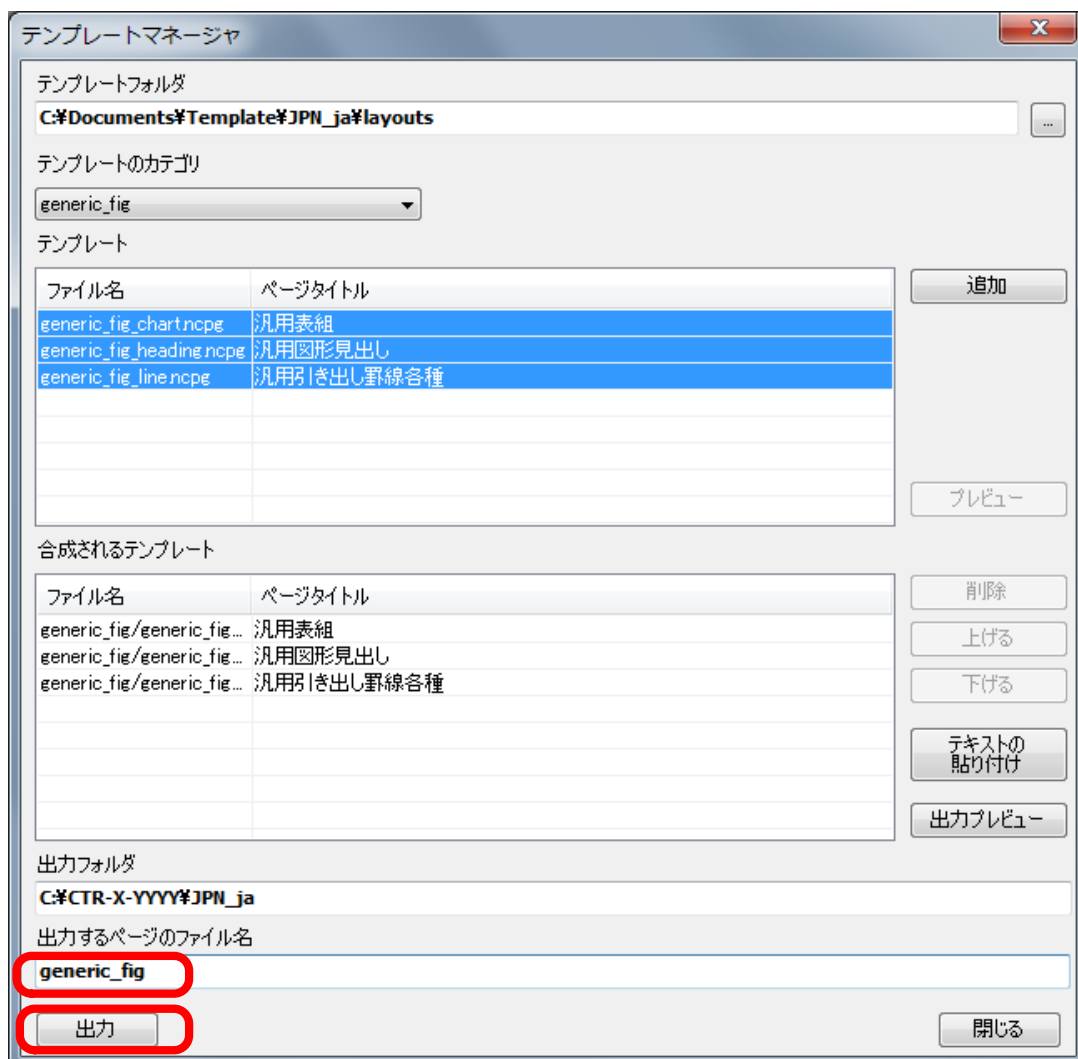
### テンプレート素材の活用の準備

テンプレートマネージャを使用し、汎用テンプレート素材を出力します。テンプレートマネージャを起動するには、「ファイル」メニューから「テンプレートの合成」を選択します。

- (1) テンプレートのカテゴリから「generic\_fig」を選択します。タイトルの「汎用表組」「汎用図形見出し」「汎用引き出し罫線各種」を選択します。追加をクリックします。

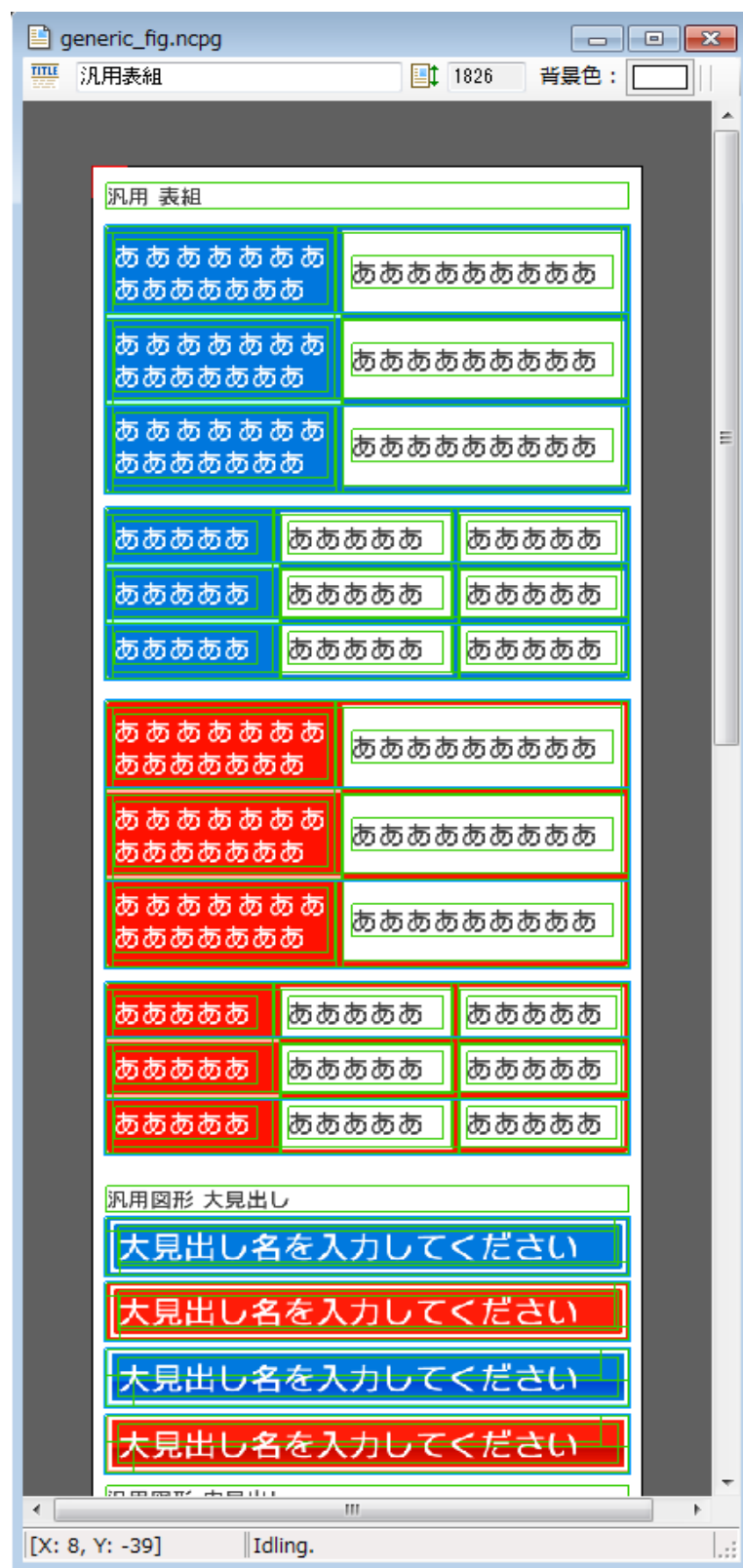


- (2) 出力するページのファイル名を任意で入力後、出力をクリックします。



補足： 出力したファイル(.ncpg)は、テンプレート素材を合成したページになります。最終的には破棄するページになりますので、ファイル名は適当でかまいません。

- (3) 出力したファイルをクリックし、ページを開きます。このページから必要な素材を編集しているページにコピーします。



## 見出しの作成

大見出しと中見出しを作成します。ここでは、(a)と(b)のテキストオブジェクトを大見出しに、(c)を中見出しにする場合を例にして説明します

- (1) 作成中の本文を開きます。

### 作成中の本文(サンプル)

マリオを操作して、敵を倒しながらエリアのゴールをめざします。

ワールドとエリア (a)

マリオが冒険をするサラサ・ランドには、4つのワールドがあり、各ワールドには3つのエリアがあります。

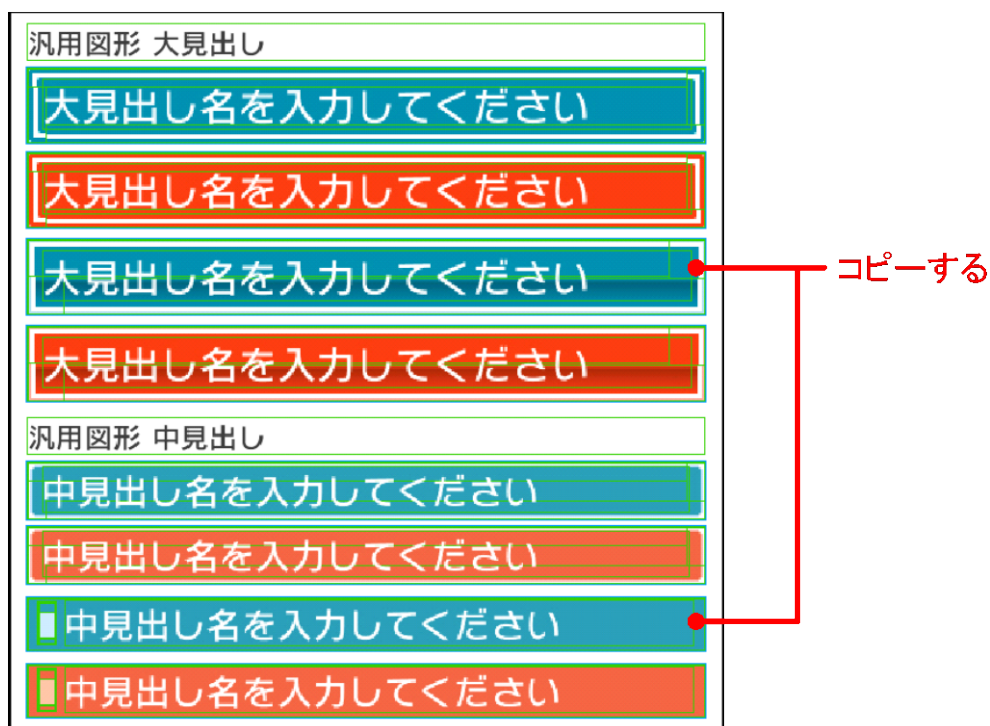
エリアのクリア (b)

各エリアの終わりにあるゴールまでマリオを進めると、クリアとなって次のエリアに進みます。

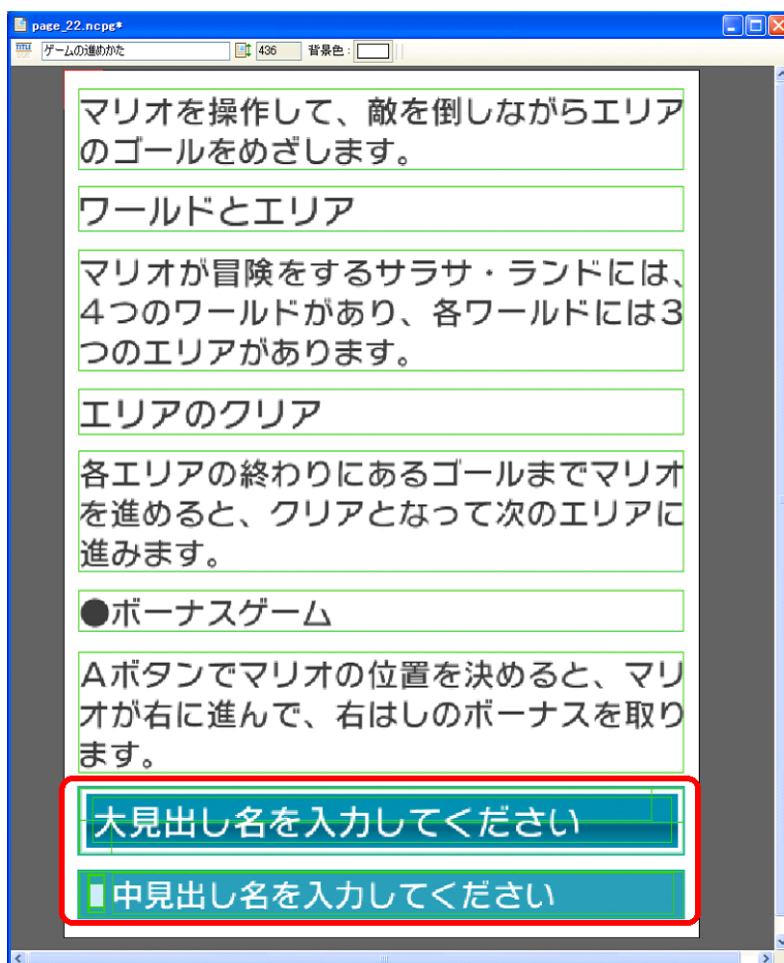
●ボーナスゲーム (c)

Aボタンでマリオの位置を決めると、マリオが右に進んで、右はしのボーナスを取ります。

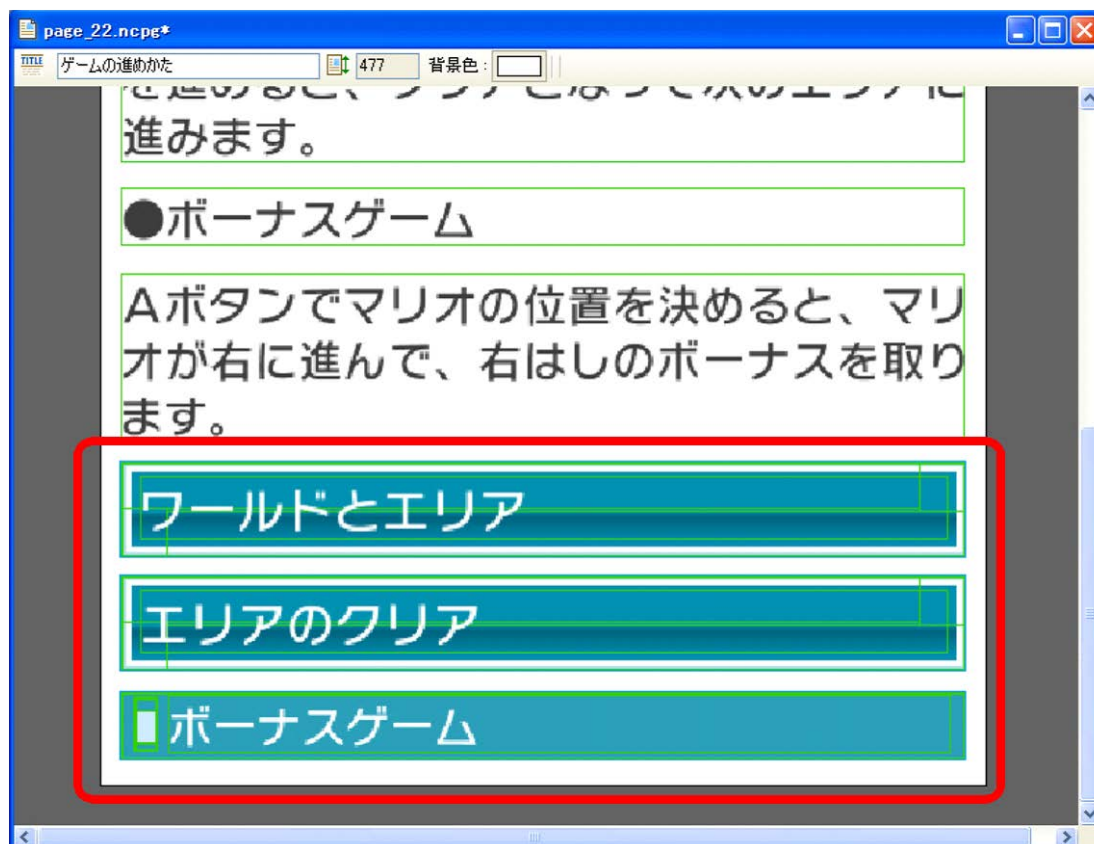
- (2) さきほど出力した合成テンプレートから、大見出しと中見出しの素材を選択しコピーします。



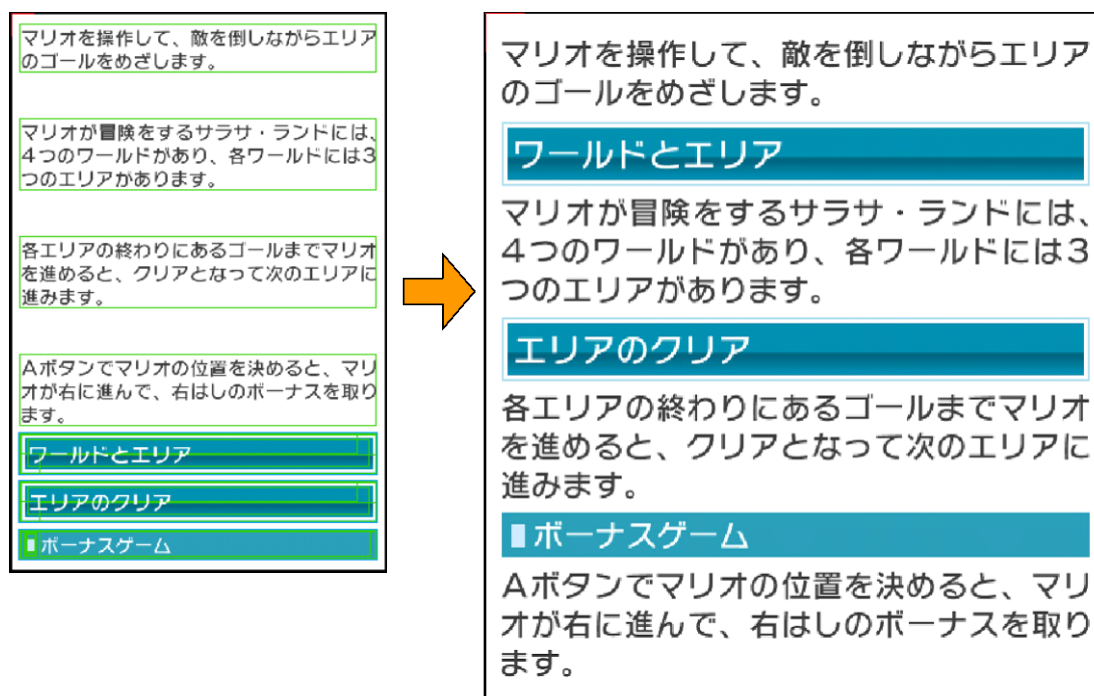
- (3) 編集しているページへペーストします。



- (4) 大見出しは 2 つあるため、大見出しのテキストオブジェクトをコピー & ペーストして 1 つ増やします。大見出し、中見出しのテキストを本文のテキストに変更します。グループ化されたテキストボックスは、Ctrlキーを押しながら左クリックすると、選択して編集することができます。



- (5) もともと本文中にあった見出しとなるテキストオブジェクトを削除します。作成した大見出し、中見出しを適切な位置へ移動します。





## 引き出し線の作成

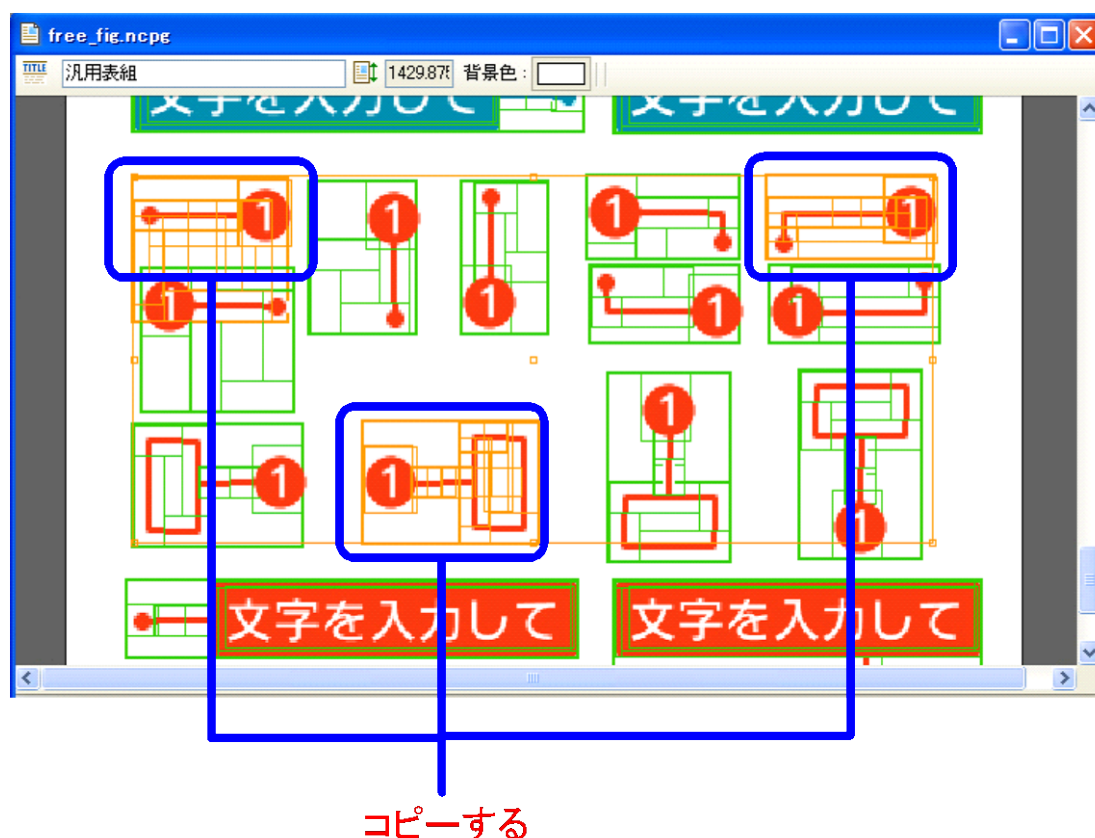
引き出し線を作成します。ここでは例として、ゲーム画面に引き出し線をつける場合について説明します。

- (1) 作成中の本文で引き出し線が必要なページを開きます。

### 作成中の本文(サンプル)



- (2) 合成テンプレートから、必要な引き出し線の素材を選択しコピーします。



- (3) 編集しているページへペーストします。



- (4) 引き出し線の配置場所、引き出し線の長さ、引き出し線先の番号を変更します。

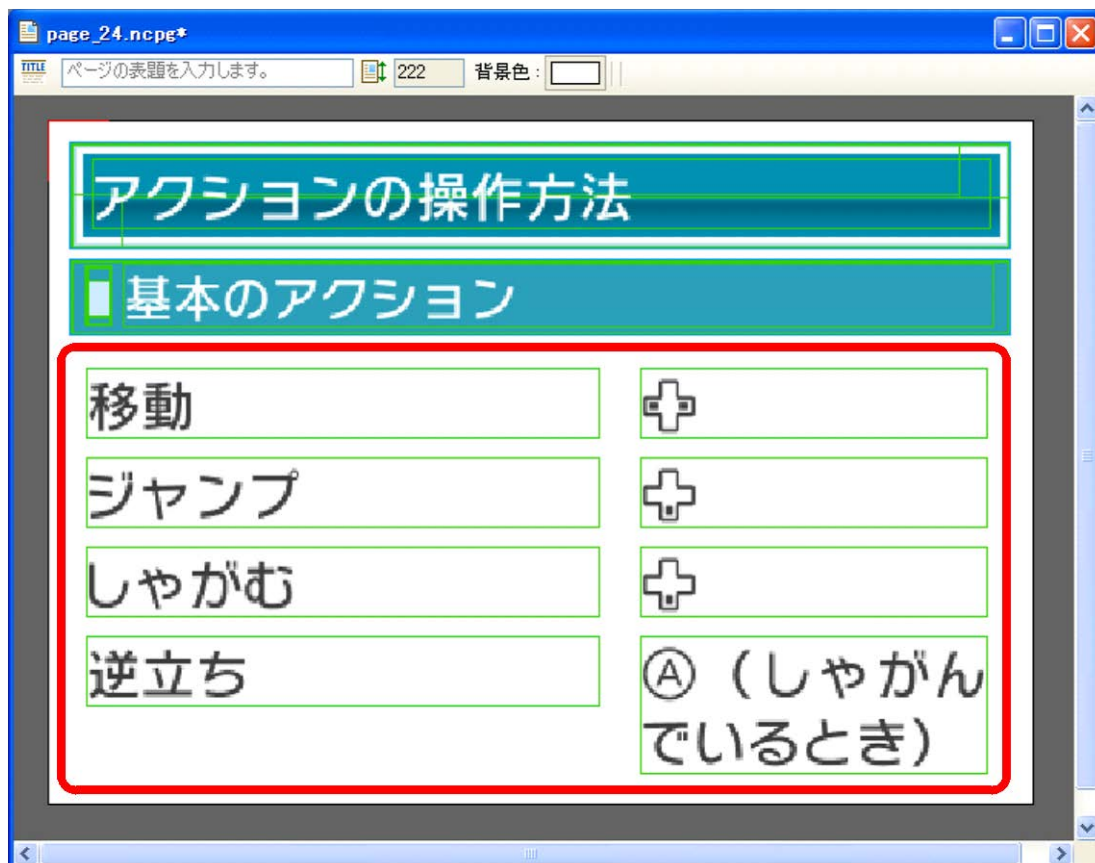


## 表組みの作成

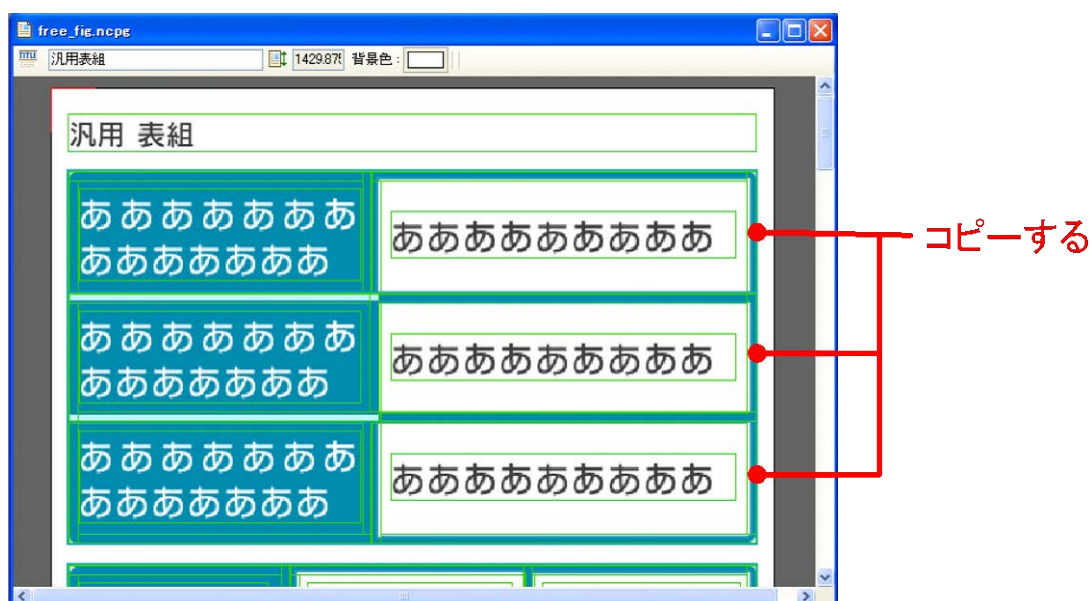
表組みを作成します。ここでは例として、赤枠の部分を表組みにする場合について説明します。

- (1) 作成中の本文で表組みが必要なページを開きます。

### 作成中の本文(サンプル)

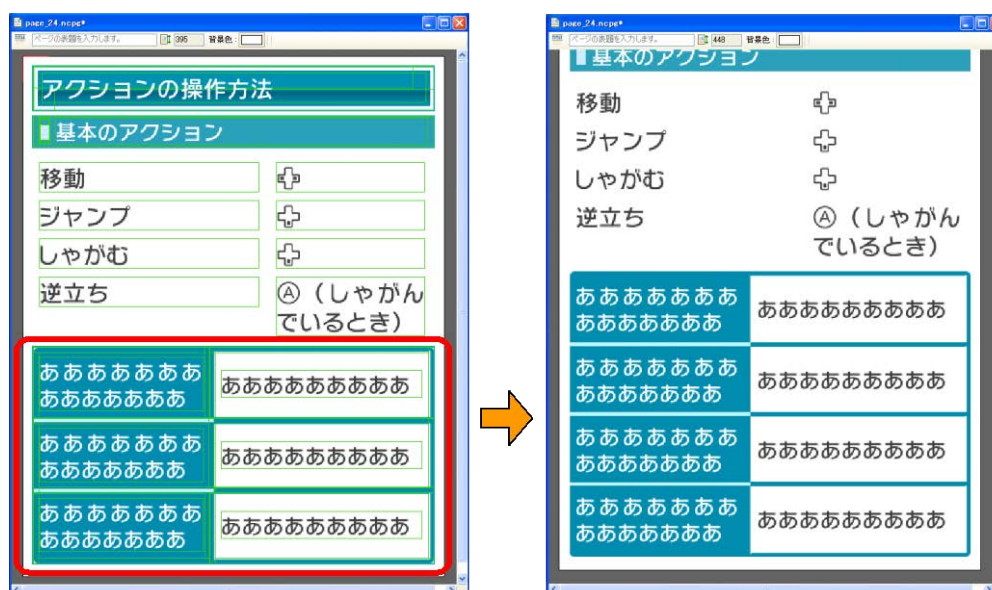


- (2) 合成テンプレートから、表組みの素材を選択しコピーします。

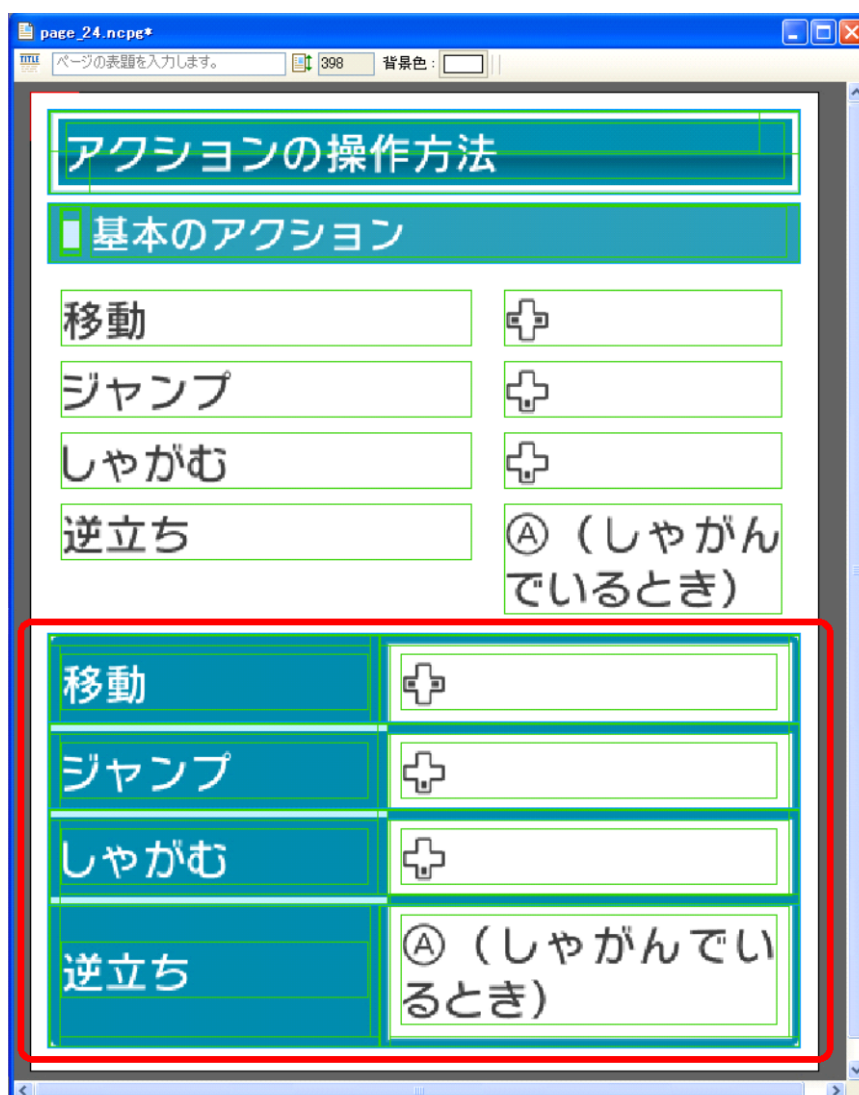




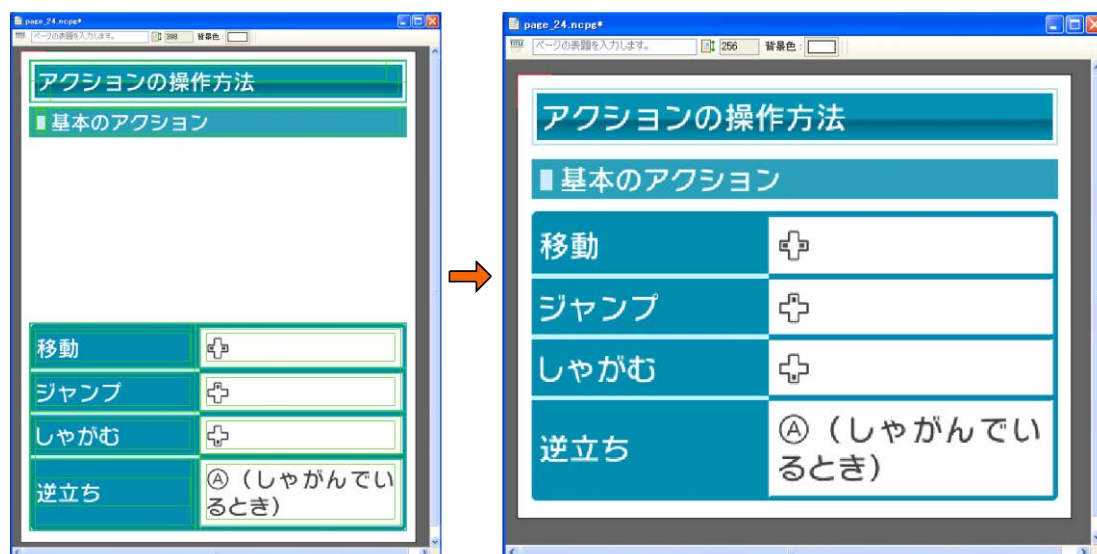
- (3) 本文へペーストします。必要な表組みが 4 行なので、表 1 行をコピー & ペーストで 1 つ追加します。



- (4) 表組み内のテキストに、本文のテキストを入力します。



- (5) もともとあったテキストオブジェクトを削除し、作成した表組みを適切な位置へ移動します。













### 黒背景時の通信機能アイコンの使用について

テンプレートは、主に背景色を白として作成しており、各通信機能アイコンも、白背景を想定したものになっています。もし、背景色が黒のページを作成する場合は、Templatesファイル内の黒背景時のアイコンに差し替えてください。

表 5-1 黒背景時の通信機能アイコンの使用について

(以下のアイコン・ファイルは、Templatesフォルダの「textures」、「mark」フォルダ内にあります)

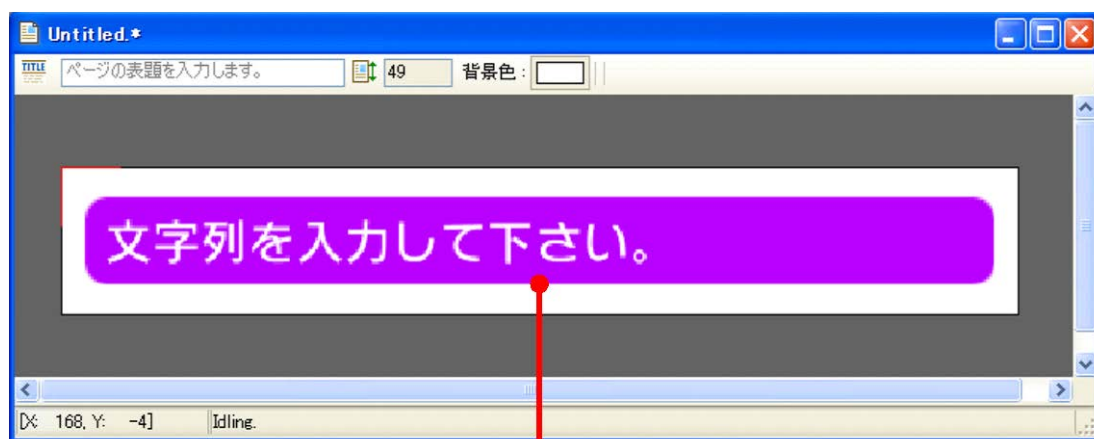
通信機能アイコンの種類	アイコン・ファイル名	
	白背景時	黒背景時
ローカルプレイ	 local_icon.tga	 local_icon_W.tga
ダウンロードプレイ	 download_icon.tga	 download_icon_W.tga
インターネット通信	 internet_icon.tga	 internet_icon_W.tga
すれちがい通信	 passing_icon.tga	 passing_icon_W.tga
いつの間通信	 spotpass_icon.tga	 spotpass_icon_W.tga

補足： 実際のアイコンデータには、周囲の枠や背景色はありません。

## 6 付録 A: 独自のテンプレート素材を使用する方法

独自にテンプレート素材を作成し、テンプレートマネージャで使えるようにするまでの手順を説明します。あらかじめ用意されている汎用テンプレート素材を使用せず、オリジナルの見出し図形などを作り、テンプレートマネージャを使用して電子説明書で使用できます。

ここでは例に、以下のような見出しのテンプレート素材を作成する手順を説明します。

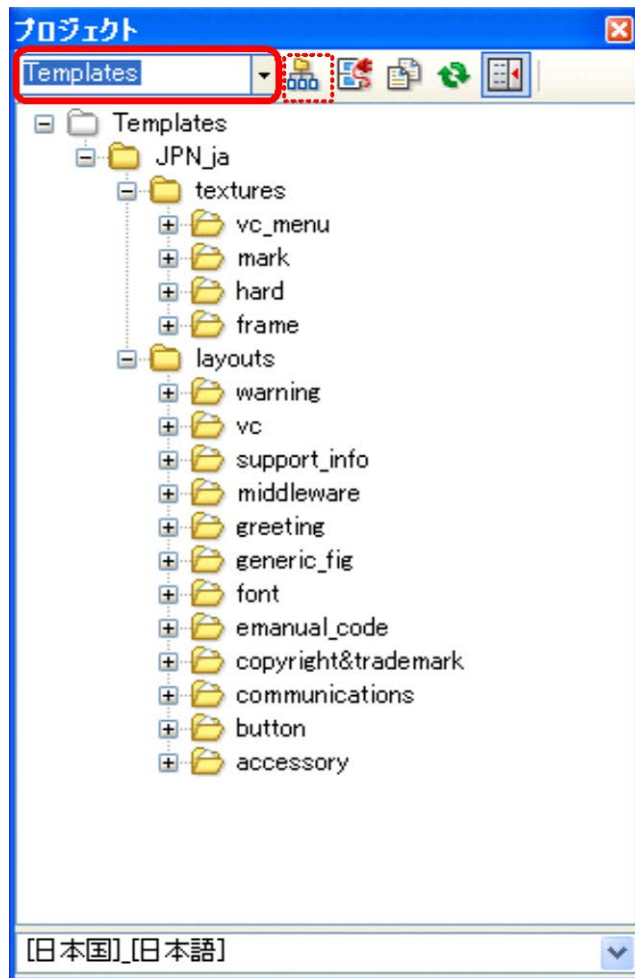


フレームオブジェクト(画像の一枚指定)

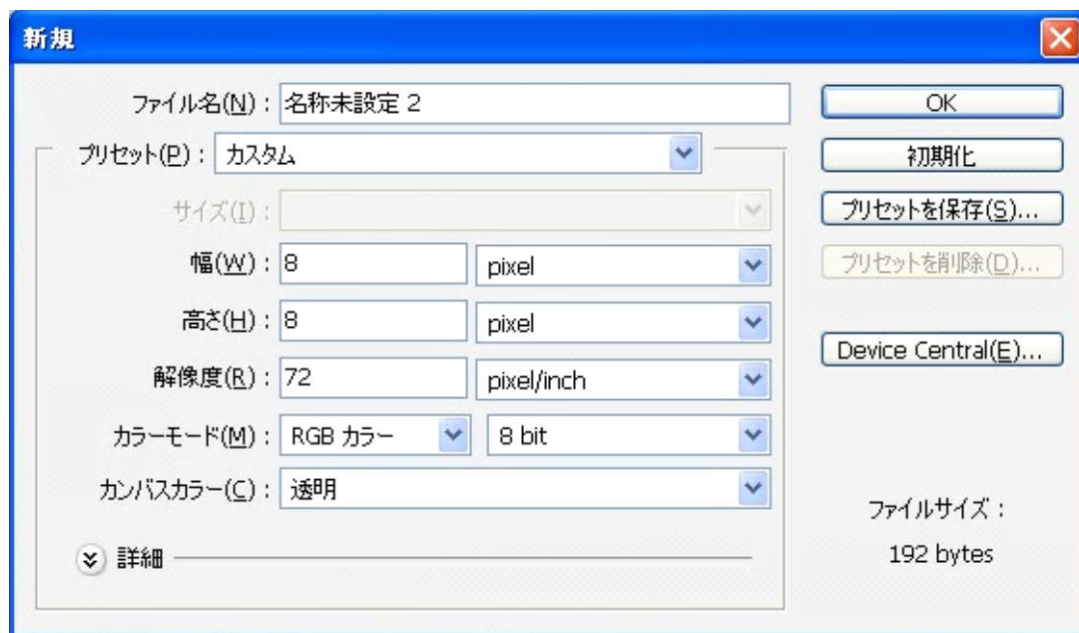
補足: 既に上図のように作成した素材がある場合は、手順(16)から作業してください。(1)～(15)までは、上図の素材の作成方法の流れを説明しています。



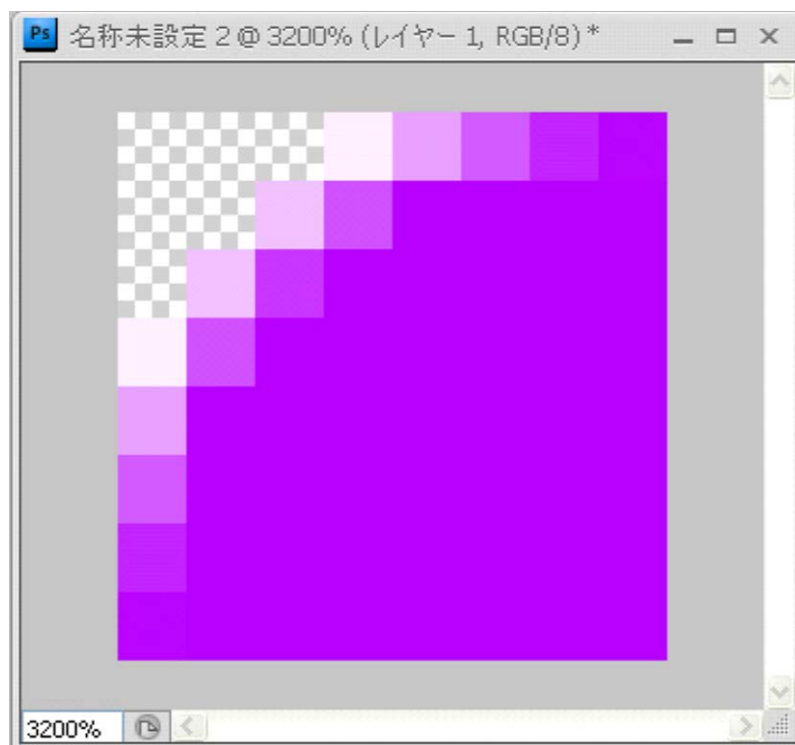
- (1) 「プロジェクトフォルダの指定」アイコンをクリックし、CTR電子説明書テンプレート集の Templates フォルダを選択してください。



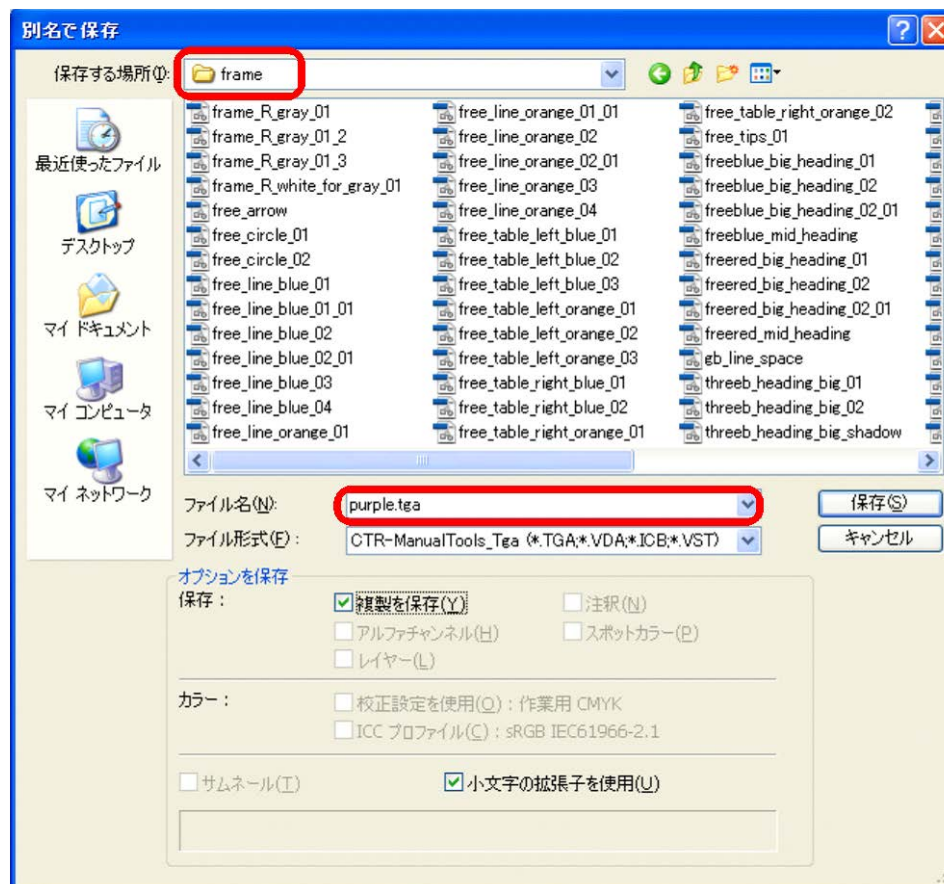
- (2) 見出しのフレームオブジェクトの四隅に設定する画像を作成するために、photoshop を起動します。
- (3) Photoshop の「ファイル」→「新規」で、幅 8 ピクセル 高さ 8 ピクセル 解像度 72 ピクセル/インチ と設定します。



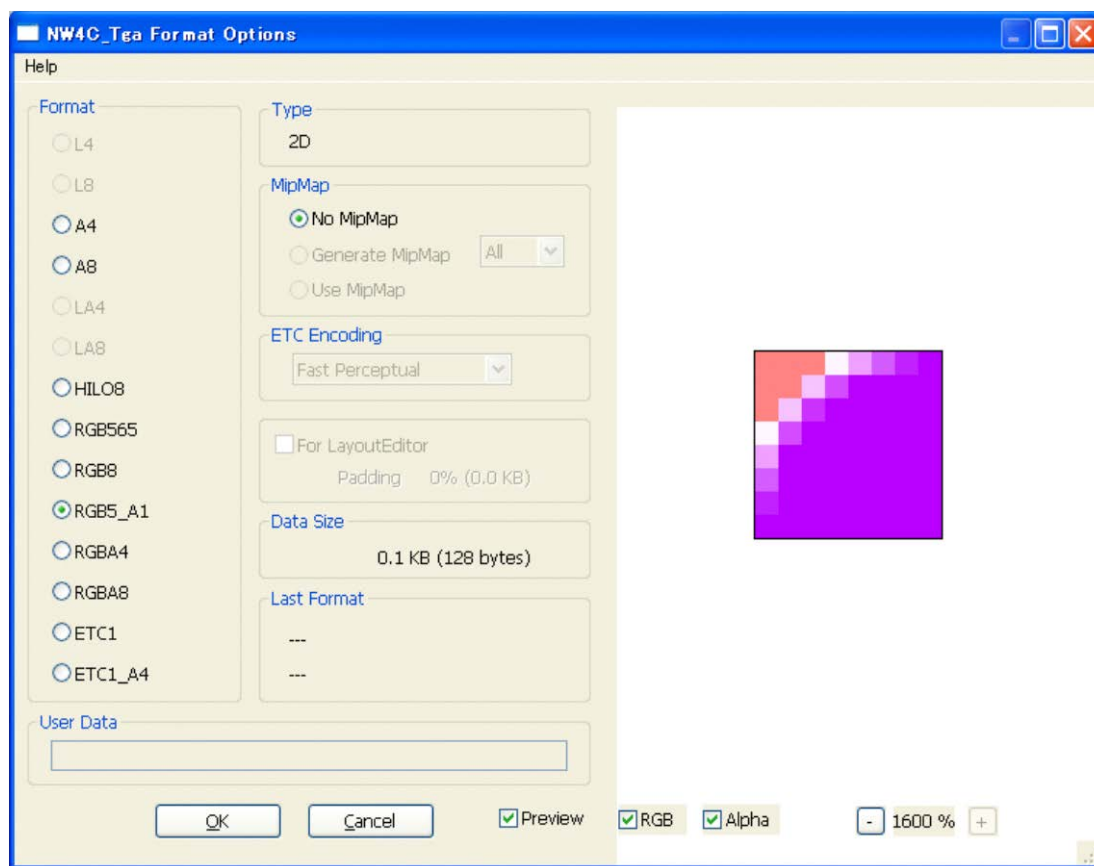
- (4) 以下のような画像を作成します。



- (5) 上部メニューの「ファイル」→「別名で保存」を選びます。  
保存する場所を「CTR-ManualEditor\_tools¥Templates¥JPN\_ja¥textures¥frame」、ファイル形式は「CTR-ManualTools\_Tga」を選びます。ファイル名を任意で入力し、保存します。



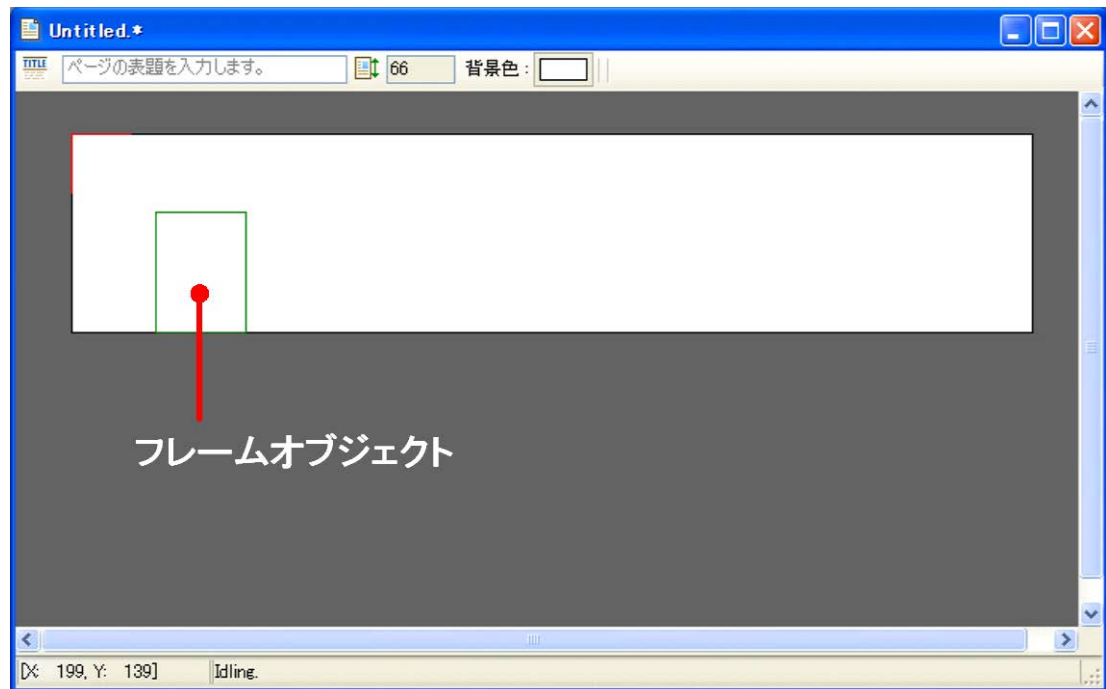
- (6) 「RGB5\_A1」をチェックし、「OK」をクリックします。



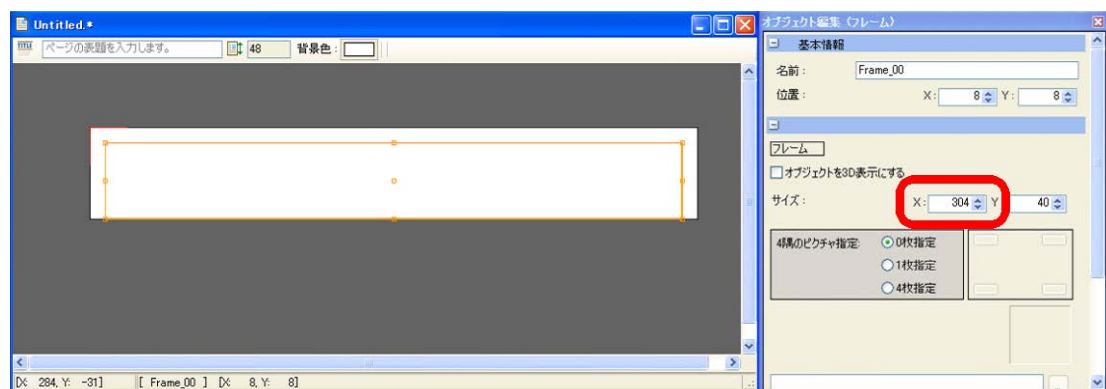
**補足：** この画像には透明部分があること、画像自体が小さいため、RGB5\_A1 を選択しています。画像フォーマットの選び方は、「4.5 画像の作成 CTR-ManualTools\_TGA 画像フォーマットの種類と選び方」を参照してください。

- (7) CTR-ManualEditor の上部メニューの「ファイル」→「ページを新規作成」で新規ページ(ncpg)を作成します。

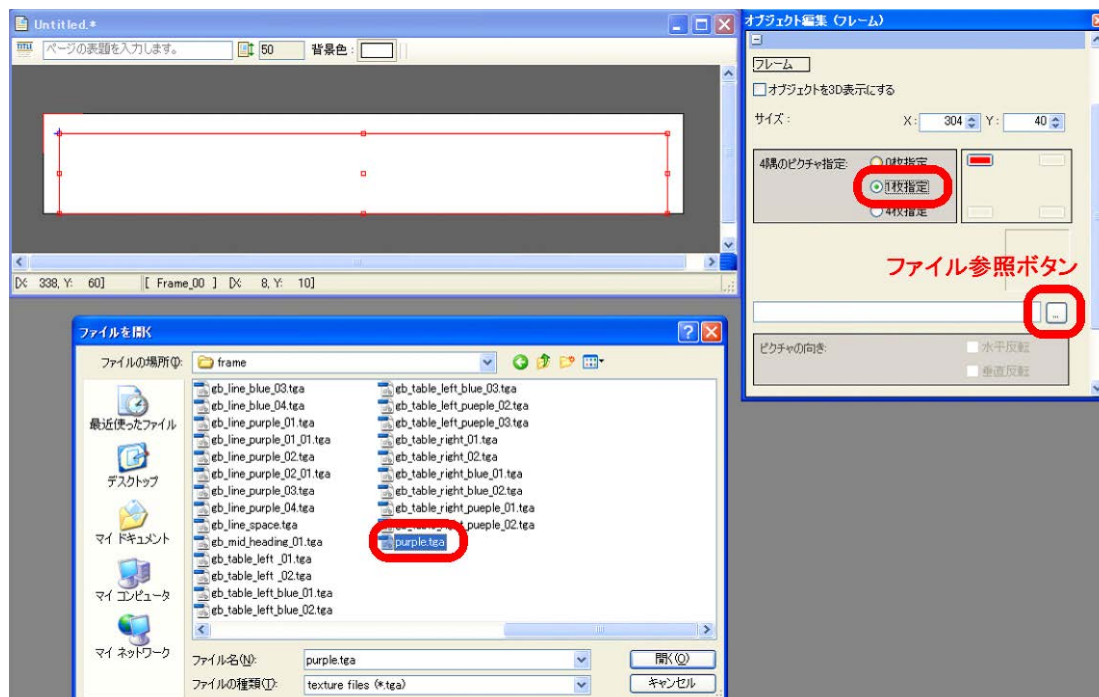
- (8) ページレイアウトウィンドウで、右クリックし「新規フレームオブジェクト」を選択します。フレームオブジェクトが作成されます。



- (9) フレームオブジェクトの横幅サイズを「304」に設定します。

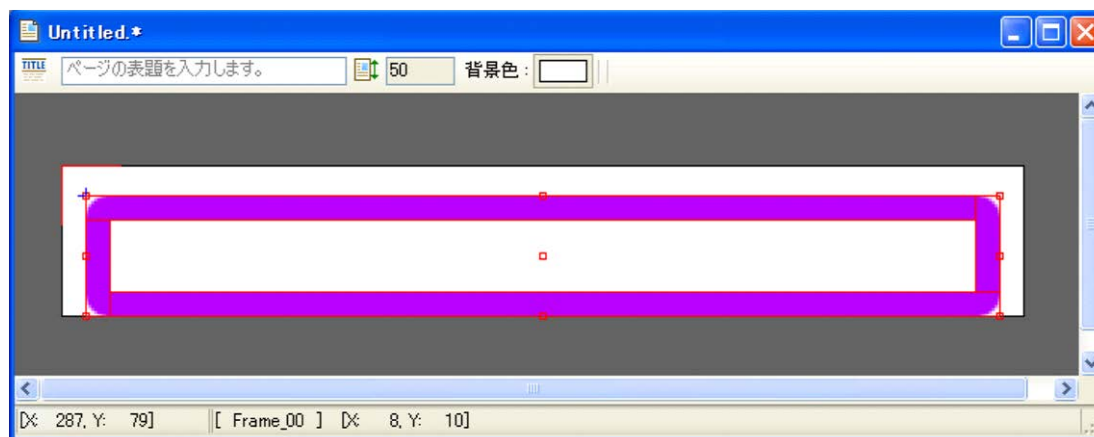


- (10) 「4隅のピクチャ指定」の「1 つ指定」をチェックします。「ファイル参照ボタン」をクリックします。さきほど作成した.tga ファイルを選んで「開く」をクリックします。



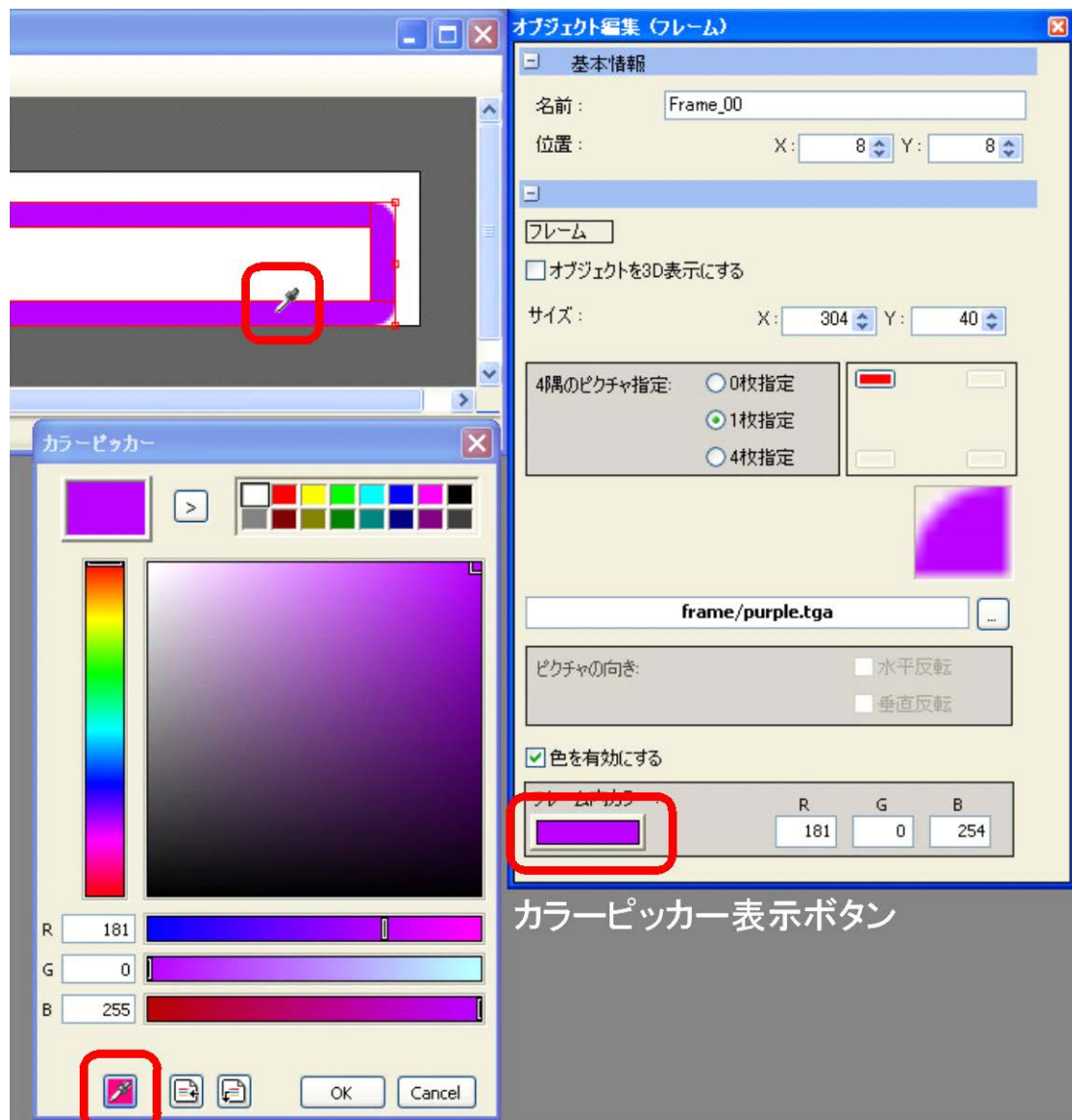
補足： フレームに画像を追加する「1 つ指定」「4 つ指定」についての詳しい説明は、上部メニューの「ヘルプ」を参照してください。

以下のようなフレームオブジェクトの状態になります。



- (11) フレームオブジェクトの中に色を付けます。

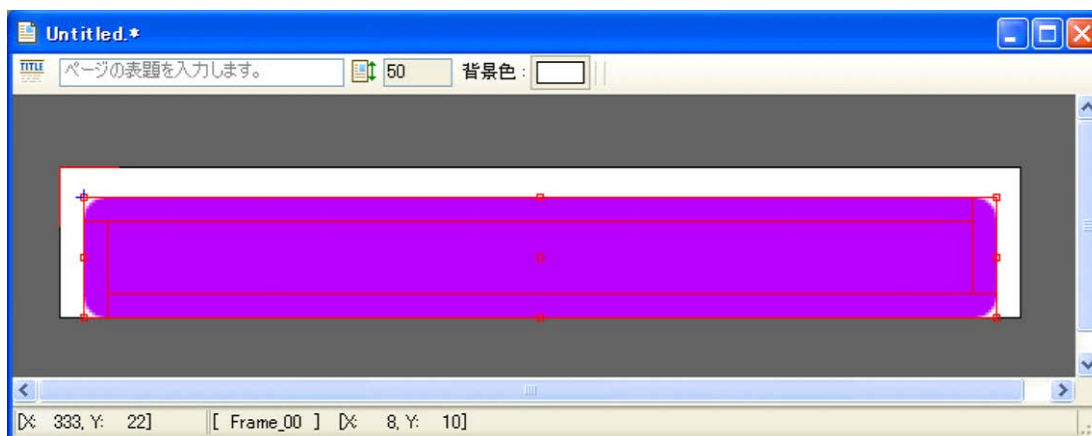
「色を有効にする」をチェックし、オブジェクト編集ウィンドウの色の箇所の「カラーピッカー表示ボタン」をクリックします。カラーピッカーウィンドウの「スポイトアイコン」をクリックします。スポイトカーソルを、レイアウトウィンドウのフレームオブジェクトの色部分に合わせクリックします。カラーピッカーウィンドウの「OK」をクリックします。



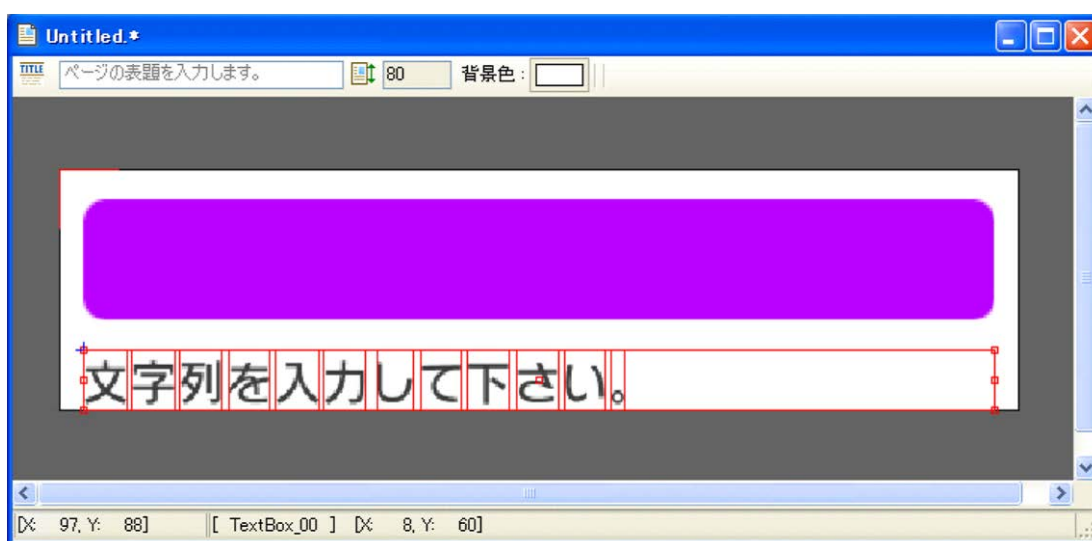
## スポイトアイコン

以下のようなフレームオブジェクトの状態になります。

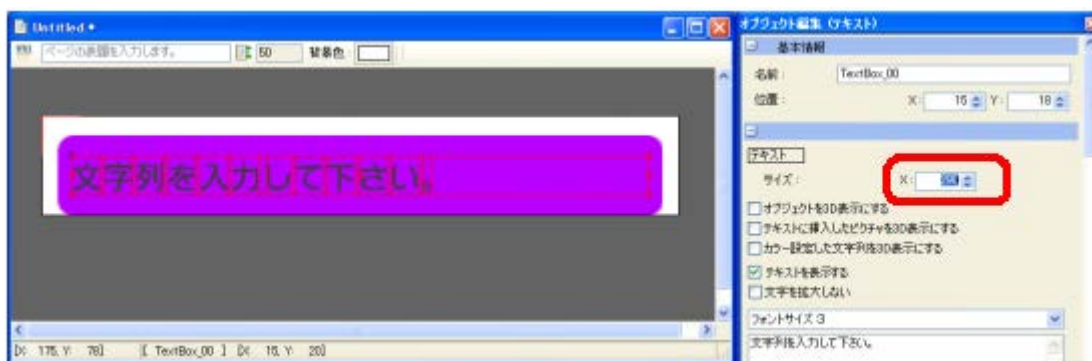




- (12) レイアウトウィンドウで、右クリックし「新規テキストオブジェクト」を選んでテキストオブジェクトを作成します。

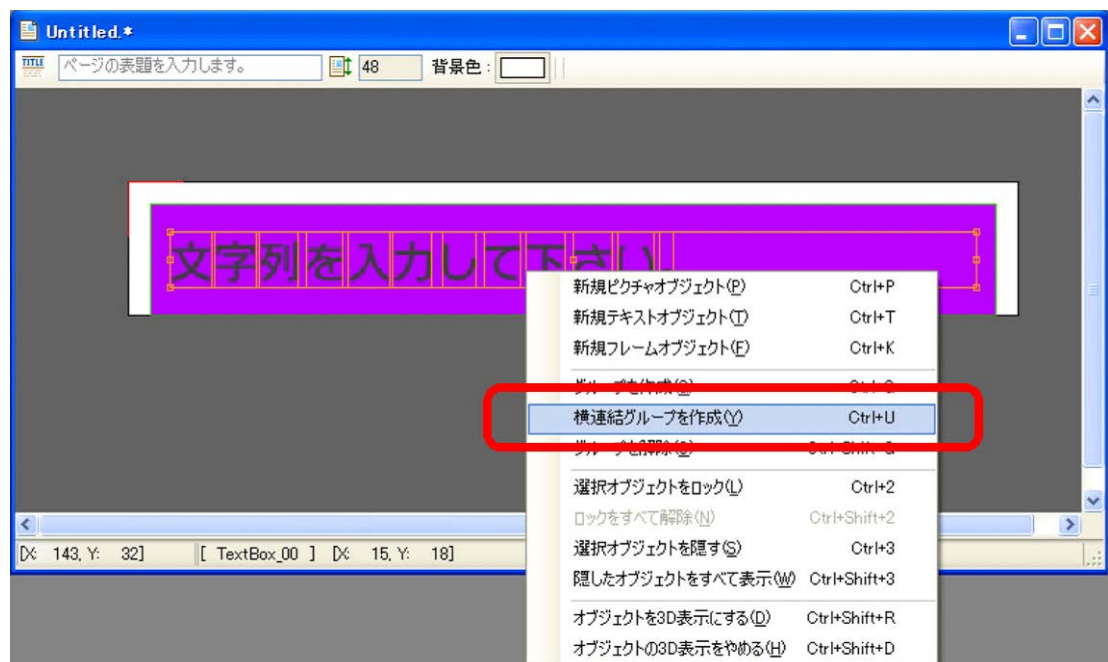


- (13) テキストオブジェクトのサイズ幅を「290」前後にします。フレームオブジェクトに重ねます。テキストオブジェクトとフレームオブジェクトがセンター合わせとなる位置に調整します。





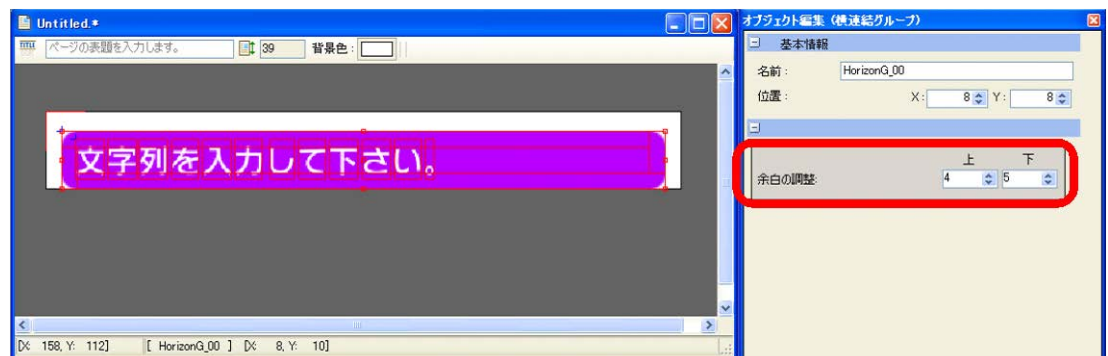
- (14) 2つのオブジェクトを選択した状態で、右クリックし「横連結グループを作成」を選びます。



補足：横連結グループについての詳しい説明は、上部メニューの「ヘルプ」を参照してください。

- (15) 余白の調整とテキストオブジェクトの色を白に設定します。

グループ化されたテキストボックスは、Ctrlキーを押しながら左クリックすると、選択して編集することができます。

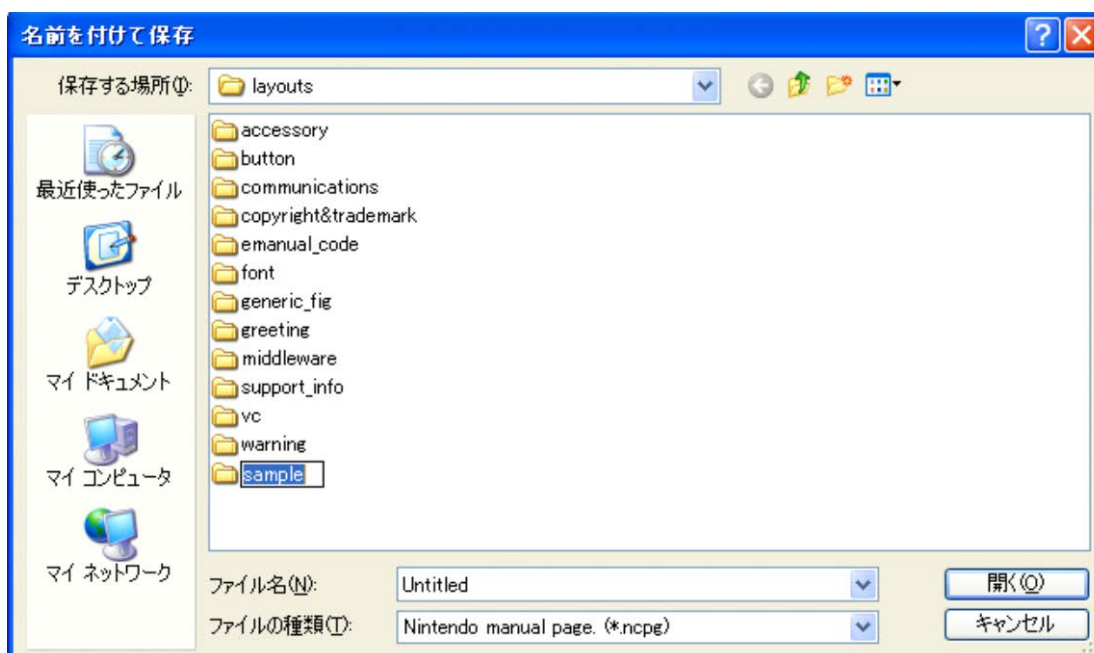


補足：余白の調整は、フレームオブジェクトとテキストオブジェクトの上下の幅を調整できます。

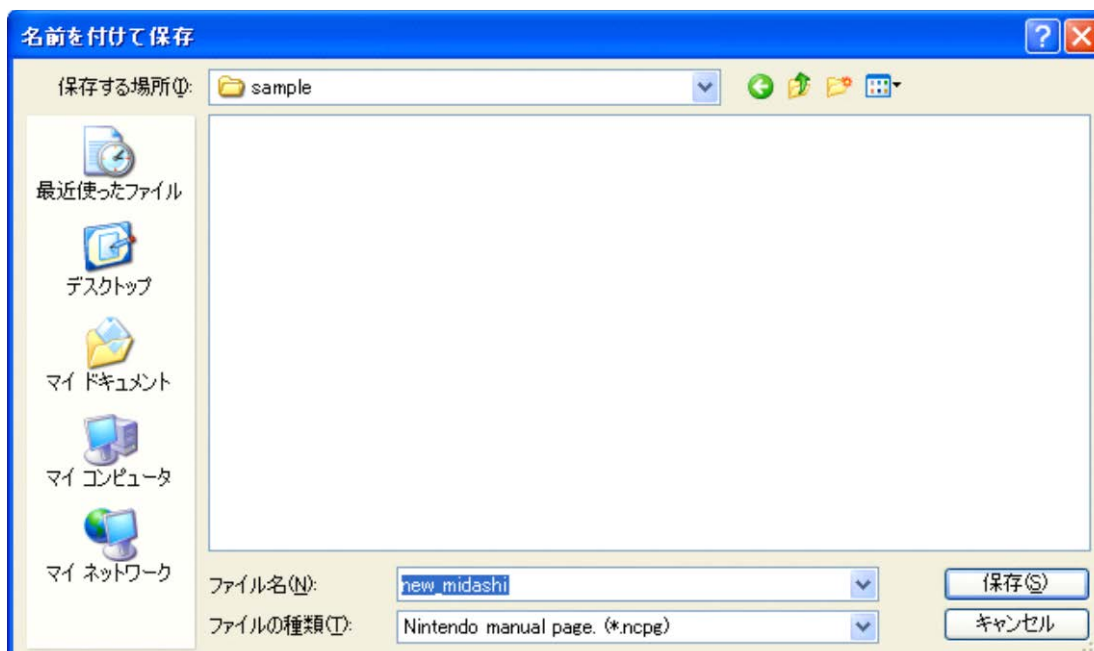
補足：作成したページ(ncpg)で、「ページ設定」で「ページタイトル」を入力しておきます。テンプレートマネージャで、「タイトル」名として表示されます。

- (16) 作成したテンプレート用の素材を、「ファイル」→「保存」を選びます。

- (17) 新しいフォルダを作成し、任意で名称をつけます。



- (18) ファイル名を任意で入力し、保存します。



以上で、作成した素材は、テンプレートマネージャで使うことができます。

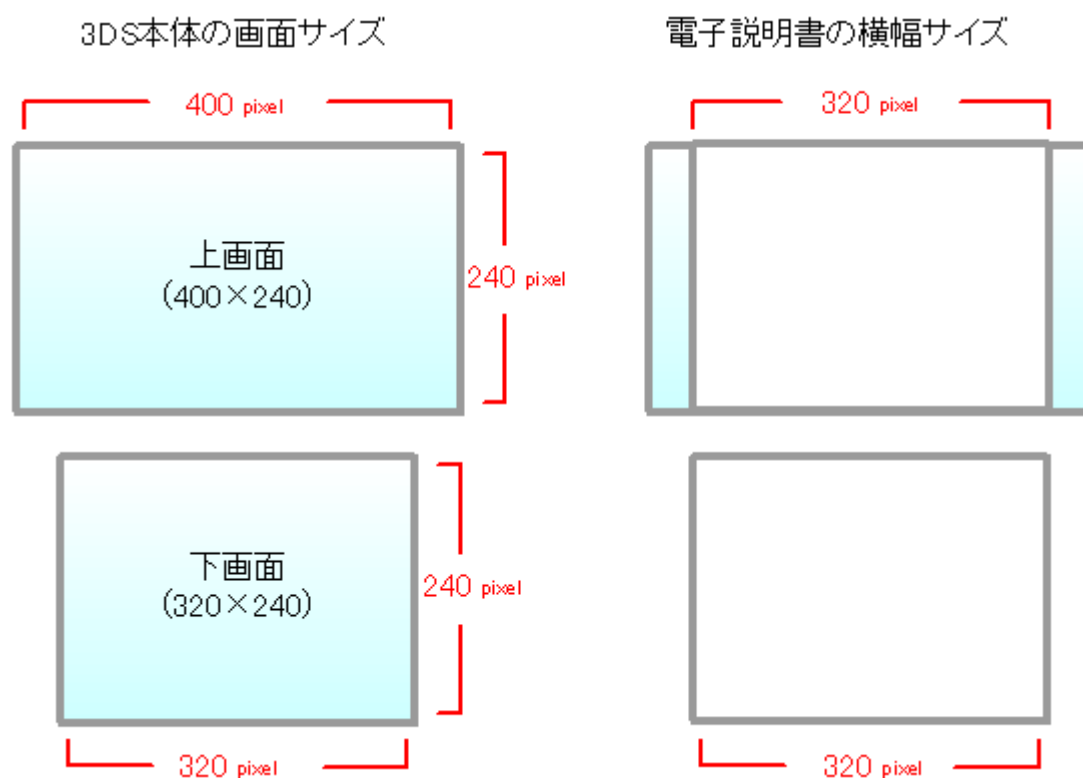
## 7 付録 B: 画像サイズ

電子説明書で使用する画像の画像サイズについて説明します。CTR-ManualTools\_TGA の画像には特性があります。特性を理解頂き、画像サイズを適正なサイズに調整することで、画像容量(電子説明書全体の容量)を減らすことができます。3DS 本体の内蔵メモリには限りがあります。電子説明書のデータサイズは出来るだけ小さくするように心掛けてください。

3DS の本体の画面サイズと電子説明書の横幅サイズ、電子説明書で使用する画像の特性、特性を考慮した画像のサイズ調整、と順を追って説明します。

### 7.1 3DS の画面サイズと電子説明書の横幅サイズ

図 7-1 3DS の画面サイズと電子説明書の横幅サイズ



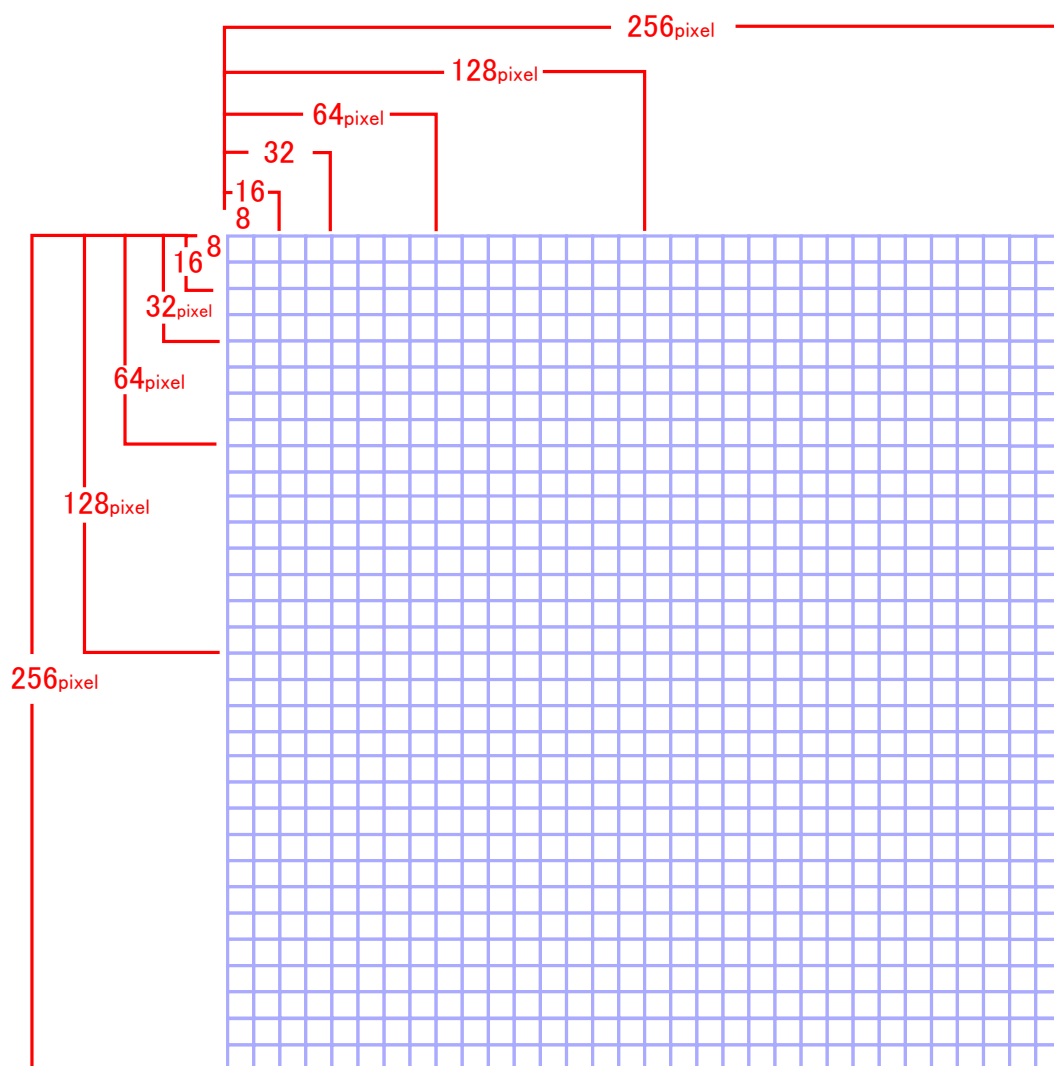
## 7.2 電子説明書で使用する画像の特性

電子説明書で使用する画像の特性として、画像サイズは、幅、高さともに 2 のべき乗で管理されています。幅と高さは同じサイズである必要はなく、長方形の画像にも対応しています。容量サイズの、無駄のない画像を作成するには幅、高さともに 2 のべき乗の値にうまく収めることが有効です。最小値は 8 ピクセル× 8 ピクセルです。

図 7-2 画像の特性

### 2 のべき乗とは

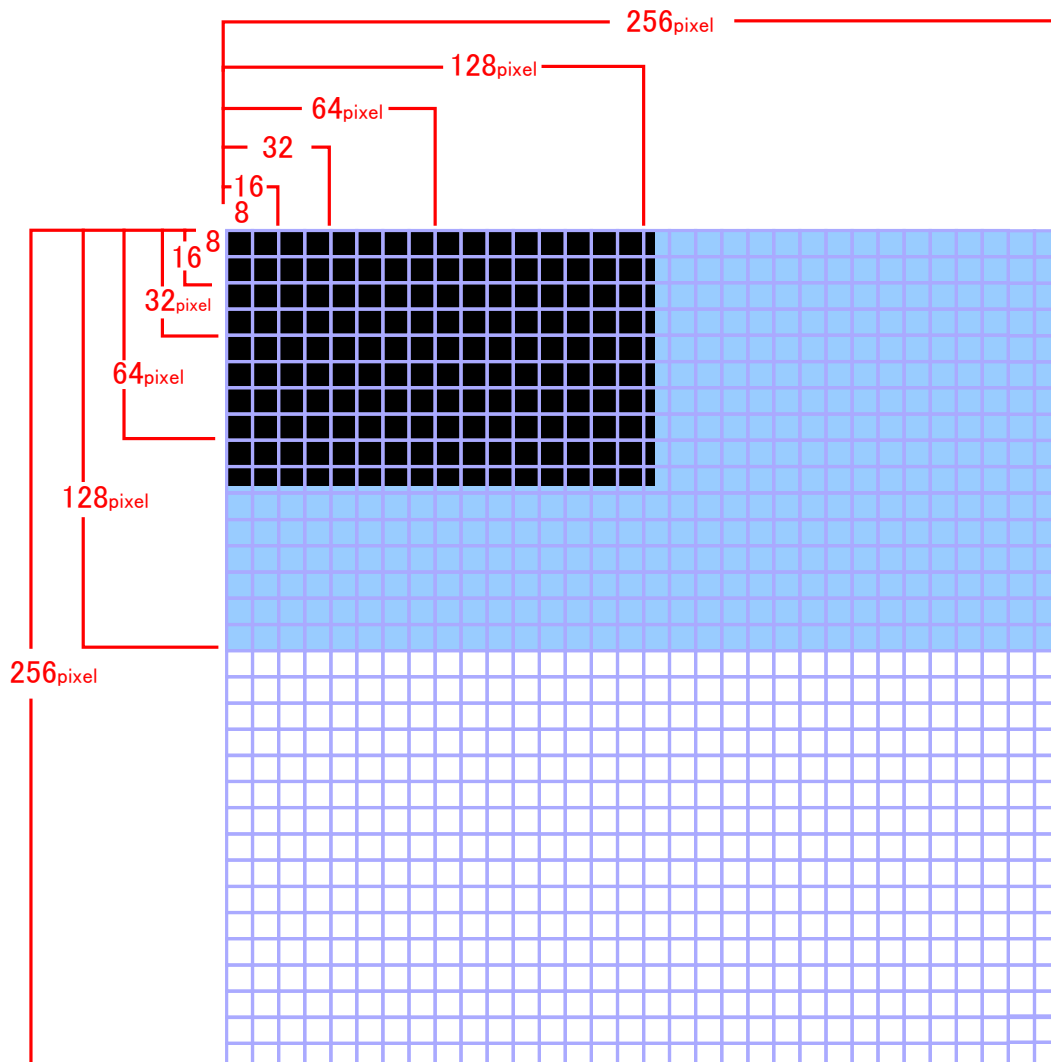
2 を 繰り返し 2 倍してできる数です ( 2 、 4 、 8 、 ... )。  
8 ~ 320 の範囲では、**8**、**16**、**32**、**64**、**128**、**256** の 6 種類です。



### 7.3 画像の特性を考慮した画像のサイズ調整

例として「130 ピクセル× 78 ピクセル」のサイズの画像の場合、以下の図のようになります。

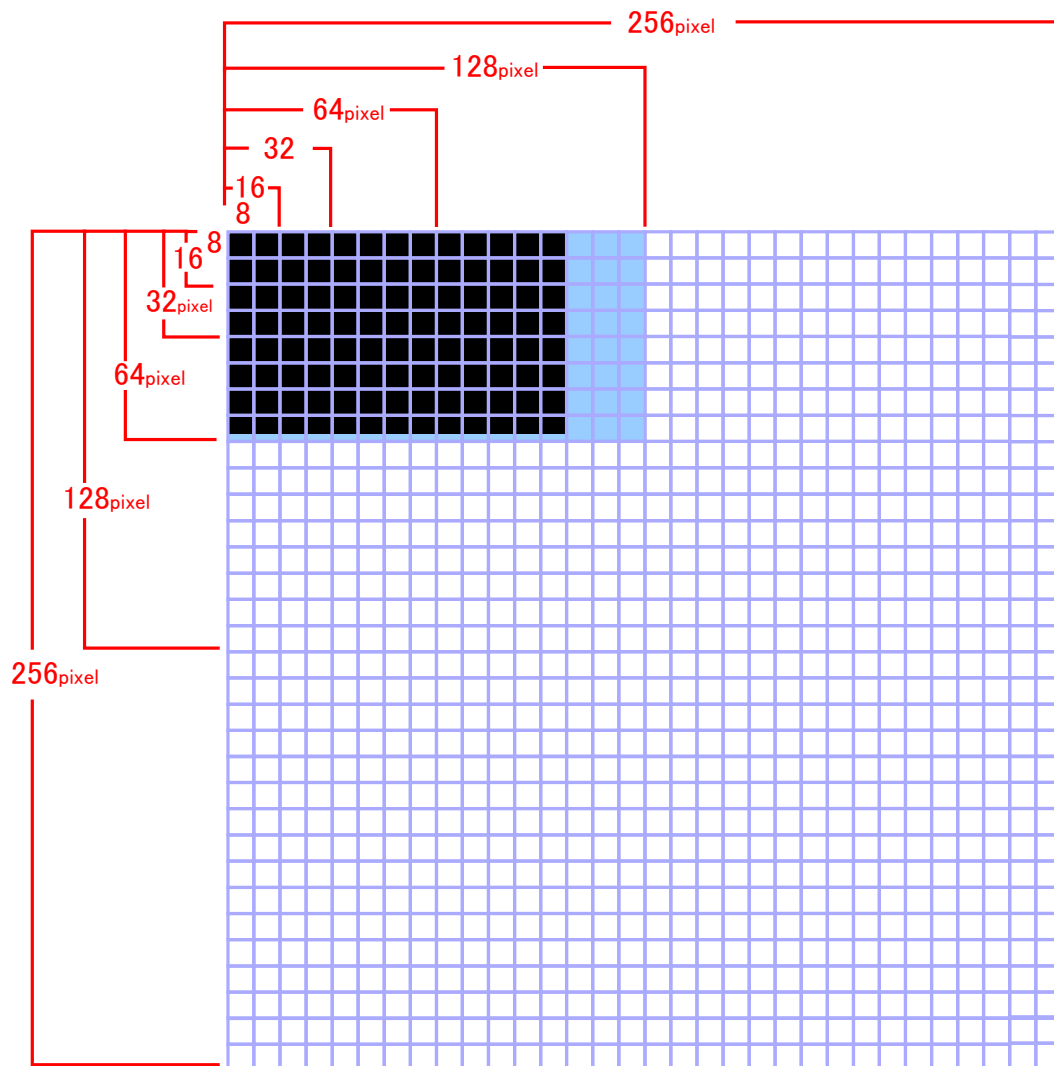
図 7-3 画像サイズと 2 のべき乗について(1)



黒の部分が「130 ピクセル× 78 ピクセル」画像にあたります。画像データは 2 のべき乗で管理されるため、「130 ピクセル× 78 ピクセル」画像は「128 ピクセル× 64 ピクセル」からはみ出すので、実際の画像サイズは「256 ピクセル× 128 ピクセル」となってしまいます。水色の部分は、実際に描画されない**無駄なデータ部分**といえます。無駄なデータ部分を削減するため、「130 ピクセル× 78 ピクセル」を「128 ピクセル× 64 ピクセル」内に収めるため画像を少し縮小します。

「130 ピクセル× 78 ピクセル」を 80 % 縮小すると「104 ピクセル× 62 ピクセル」になります。以下の図のようになります。

図 7-4 画像サイズと 2 のべき乗について(2)



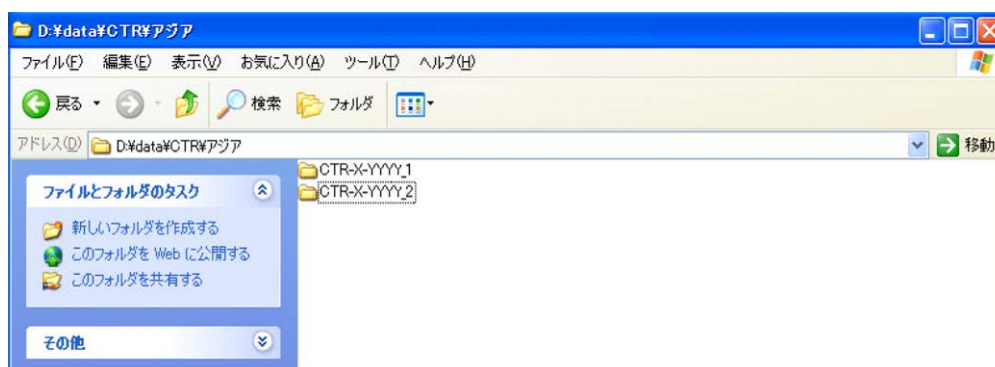
水色の部分が、かなり減り無駄なデータ部分を削減できたこととなります。このように 2 のべき乗で画像データが管理されていることを考慮し、容量削減のために画像サイズを調整してください。

## 8 付録C:複数の言語を選択可能な電子説明書の作成方法

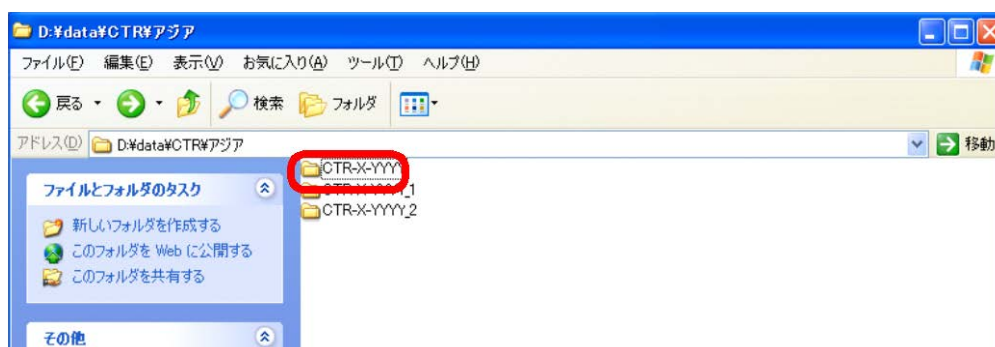
複数の言語を選択できるような電子説明書を作成する方法について説明します。

### バイナリファイルの作成

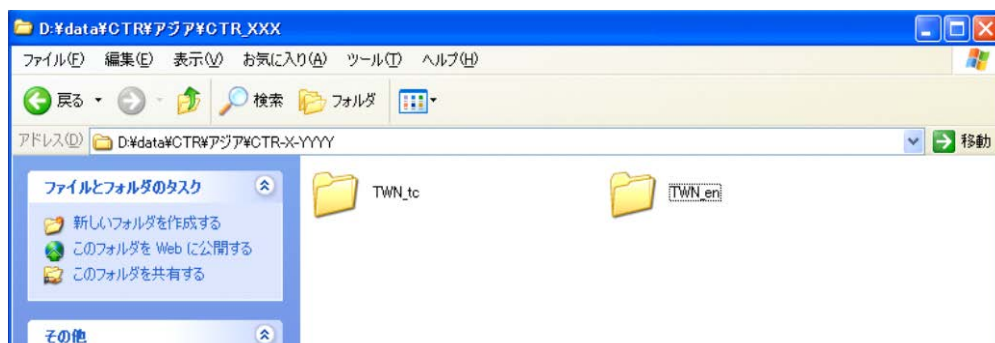
- (1) 電子説明書にしたい言語のプロジェクトデータを用意します。



- (2) 新規フォルダ「CTR-X-YYYY」を作成します。

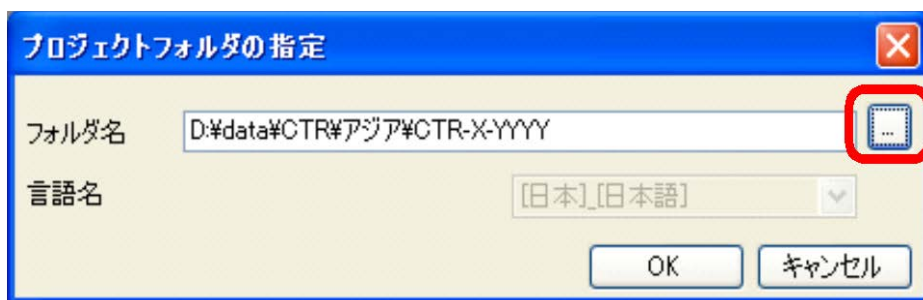


- (3) (1)の言語フォルダ以下のデータをコピーして、新規フォルダ「CTR-X-YYYY」の中にペーストします。

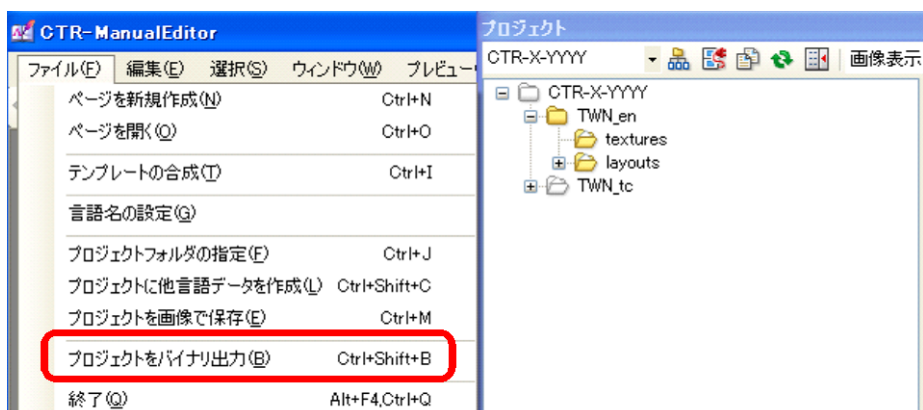




- (4) CTR-ManualEditorを起動して、「CTR-X-YYYY」を指定して開きます。



- (5) メインメニューの「ファイル」から「プロジェクトをバイナリ出力」を選びます。

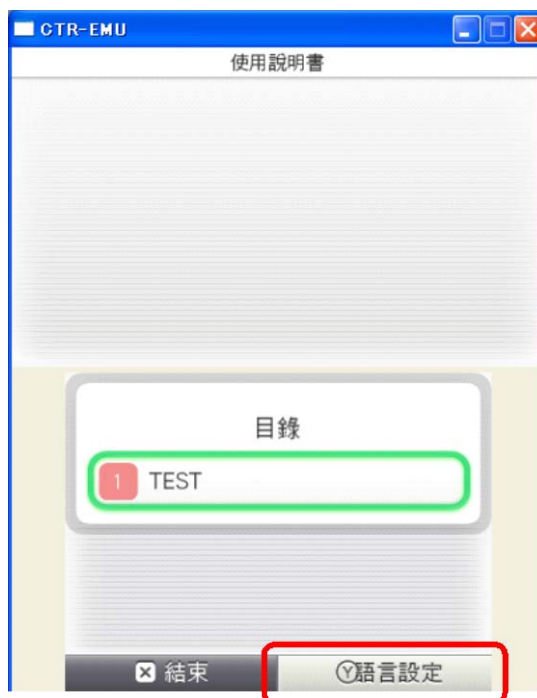


- (6) 電子説明書に入れたい言語のチェックボックスにチェックを入れて、「出力」を選びます。

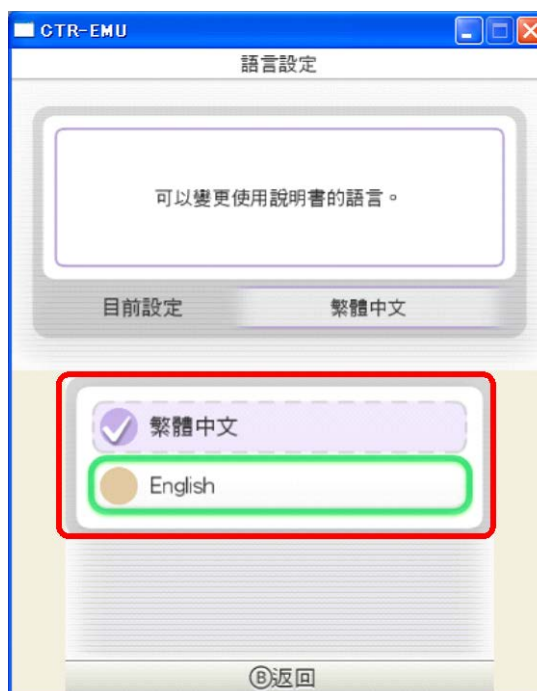


## 言語の選択

- (1) 電子説明書を開いて、右下のボタンをタッチするか、Yボタンを押します。



- (2) 言語を設定する画面で、表示したい言語を選びます。



## 9 改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
3.4	2014-11-14	削除	<ul style="list-style-type: none"> <li>表 4-2 テンプレートのカテゴリ CTR-E_Manual_CookBook_2に掲載されているため表を削除。</li> </ul>
3.3	2012-06-13	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>図 3-4 テンプレートの構成例 テンプレートの構成例に、「ユーザーコンテンツについて」のページを追加。</li> <li>4.4 規定文の編集 画像と説明を変更。注意部分を削除。</li> <li>全般 プロジェクトフォルダ名から仕向地コードを削除。画像を変更した節は Windows 7 の GUI にすべて変更。</li> </ul>
3.2	2012-12-18	追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>4.5 本文の作成 「文章にコメントをつける」の説明を追加。</li> <li>5 汎用テンプレート素材の活用 手順の前に、テンプレートマネージャーの起動方法を追加。 (4)に、グループ化されたテキストの編集方法を追加。 通信機能アイコン・ファイルのファイルの場所を追加。</li> <li>6 付録A: 独自のテンプレート素材を使用する方法 (1)に、「プロジェクトフォルダの指定」アイコンの説明を追加。 (11)に、「色を有効にする」をチェックする説明を追加。 (15)に、グループテキストの編集方法を追加。</li> </ul>
		変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 CTR-ManualEditor インストール 「3.1 Photoshop のインストール」に変更。</li> <li>3.2 Photoshop プラグインのインストール 「3.2 CTR-ManualEditorのインストール」に変更し、Photoshopプラグインのインストール説明を追加。</li> <li>4.2 プロジェクトフォルダの作成 電子説明書コードの末尾の数字を1桁から2桁に変更。</li> <li>4.3 テンプレートを合成する (1) と(2)の内容を、はじめてテンプレートを合成する場合の内容に変更。</li> <li>5 汎用テンプレート素材の活用 「Template」を「Templates」に変更。</li> <li>6 付録A: 独自のテンプレート素材を使用する方法 (3)の画像の「カンバスカラー」を「透明」に変更。</li> <li>全般 和文と英文を含むテンプレート画像を和文のみのテンプレート画像に変更。 本文と画像のメニュー名・ラベル名をCTR-ManualEditor Version 1.3.5のメニュー名・ラベル名に変更。 「電子取扱説明書」を「電子説明書」に変更。 「電子取説コード」を「電子説明書コード」に変更。 プロジェクト名の「CTR_XXXX」を「CTR-X-YYYY」に変更。</li> </ul>
3.1	2012-10-10	追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.3 テンプレートの確認 「テンプレートの構成例」の図を追加。</li> </ul>
		変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 制作環境 CTR-ManualTools Ver. 1.3.4のリリースに当たり、Photoshop CS6の情報を追加。</li> </ul>

2.5	2012-04-25	追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 8 付録C:複数の言語を選択可能な電子取扱説明書の作成方法 新規追加。</li> </ul>
2.4	2012-03-22	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3.3 テンプレートの確認 ローカルプレイ・ダウンロードプレイのテンプレート変更に伴い、図を差し替え。</li> </ul>
2.3.1	2012-03-09	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全般 画像のセーブ形式に関して、「NW4C_Tga」を「CTR-ManualTools_Tga」に修正。それに伴い、一部の図も差し替え。 「汎用引き出し罫線各種」のテンプレート(generic_fig_line.ncpg)変更により、一部の図を差し替え。</li> </ul>
2.3	2012-01-10	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4.5 本文の作成 「補足：ページファイルの総数は、1言語あたり最多で 99 ファイルです。」を追加。 「補足：既定の黒以外の色で表現するために使用する、カラータグの総数は、1つのページファイル(*.ncpg)あたり、最多で 200 箇所です。」を追加。 「補足：電子取扱説明書では、内蔵ビットマップフォントを等倍ではなく、縮小して表示しているため、文字が実機に描画されたときに、わずかに端が切れたように見える場合があります。これは 3DS の文字描画処理の仕様上の制限であり、現段階では有効な対策はありません。」を追加。</li> <li>・ 4.8 作成データの出力 「補足：電子取扱説明書のバイナリファイルのファイルサイズは、1言語あたり最大 6656 KByte です。」を追加。</li> <li>・ 「ごあいさつ」のテンプレート変更により、一部の図を差し替え。</li> </ul>
2.2	2011-10-31	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4.3 テンプレートを合成する カテゴリ名、およびファイル名の変更により、手順の画像を一部差し替え。</li> <li>・ 4.7 3D 表示の設定 「立体強度について」を追加</li> <li>・ 4.8 作成データの出力 バイナリ出力時に指定するファイル名の記載を、manual.bcmaからManual.bcmaに修正。また、末尾にバイナリファイル出力後の説明文を追加。</li> <li>・ 5 汎用テンプレート素材の活用 「黒背景時の通信機能アイコンの使用について」を追加。</li> <li>・ 6 付録 A:独自のテンプレート素材を使用する方法 ファイル名の変更により、手順の画像を一部差し替え。</li> </ul>
2.1	2011-08-10	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全般 レイアウトの調整。</li> <li>・ 3.3 テンプレートの確認 図3-1、3-2を差し替え。</li> <li>・ 4.3 テンプレートを合成する 手順の画像を一部差し替え。 Ncpgファイル名の変更により、表4-3を修正。</li> <li>・ 4.4 規定文の編集 図を差し替え。</li> <li>・ 4.5 本文の作成 「文章に拡大(縮小)の設定をする」の補足部分の図を差し替え。</li> <li>・ 付録 A:独自のテンプレート素材を使用する方法 Ncpgファイル名の変更により、手順の画像を一部差し替え。</li> </ul>
2.0	2011-06-22	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全般 本バージョンから「Part 1:制作ワークフロー」と「Part 2:テンプレート編集」に分冊化。1.3.1 版の「5 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目)」～「7 パーチャルコンソール独自の編集」を「Part 2:テンプレート編集」に移行し、残りを「Part 1:制作</li> </ul>

			<p>ワークフロー」としました。また分冊化に伴い、説明文を全般的に変更。 その他、電子取説コードの導入に対応して「製品コード」および「プリントコード」を「イニシャルコード」に変更しました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 制作環境 Photoshop の対応バージョンに CS5 を追加。CS は誤植であったため削除。</li> <li>3.2 Photoshop プラグインのインストール Photoshop CS5 の説明を追加。</li> <li>4.2プロジェクトフォルダの作成 手順(1)のフォルダ名についての説明を追加。</li> <li>4.3 テンプレートを合成する 手順の画像を全般的に差し替え。</li> <li>4.7 3D 表示の設定 「表 4-7 3D 表示設定のルール」の「画像(ピクチャ)、画像枠(フレーム)」の 3D 表示を「ON 推奨」から「任意」に変更。</li> <li>4.8 作成データの出力 手順(5)の注意文を変更。</li> </ul>
1.3	2011-04-22	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>4.3 テンプレートを合成する 表 4-3 テンプレートのカテゴリ instruction 追加</li> <li>5 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目) 表 5-1 テンプレート部品組み合わせ順(1 ページ目) 禁無断転載削除、ミドルウェア追加。</li> <li>5.12 「ミドルウェアに関する権利表記」 音声認識エンジン、画像認識エンジン、手書き文字認識エンジン、ジェスチャー認識エンジン、話速変換ライブラリを追加。</li> <li>6 テンプレート部品の説明と編集(任意ページ) 表 6-1 テンプレート部品一覧(任意ページ) 航空機内での無線通信の禁止について削除。ジャイロ・モーション機能 注意文、スリープモードについて追加。</li> <li>6.6 「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」 見出しと内容の追加。</li> <li>6.7 「スリープモードについて」 見出しと内容の追加。</li> <li>7.1 バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成(1 ページ目) 見出し名の変更。 表 7-1 バーチャルコンソール規定文合成テンプレート(1 ページ目) 表の名称の変更。 禁無断転載を削除。</li> </ul>
		削除	<ul style="list-style-type: none"> <li>5.13 「禁無断転載」 見出しと内容削除。</li> <li>6.6 「航空機内での無線通信の禁止について」 見出しと内容削除。</li> </ul>
1.2.2	2011-02-25	変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>6.5 「いつの間に通信」。 内容の変更。</li> </ul>
1.2	2011-02-09	追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>6.5 「いつの間に通信」を追加。</li> </ul>
		変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>5.12 「ミドルウェアに関する権利表記」 QR コード デコーダ、QR コードを追加。</li> <li>5 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目) 表 5-1 に QR コード デコーダ、QR コードを追加。</li> <li>6 テンプレート部品の説明と編集(任意ページ) 表 6-1 「いつの間に通信」を追加。</li> </ul>

1.1	2011-01-19	追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 図 3 2 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:任意ページの場合)図の新規追加。</li> <li>・ 5.9「VC 専用 著作権利表示・商標権利表示」見出しと内容の追加。</li> <li>・ 6 テンプレート部品の説明と編集(任意ページ)新規の章、新規見出し(6.1 6.2 6.3 6.4 6.6)の追加。各内容の追加。</li> <li>・ 7.2 バーチャルコンソール専用「ゲームの終わりがた」のテンプレート見出しと内容の追加。</li> </ul>
		変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1 はじめに 本書の読み方 概要の文章の変更。</li> <li>・ 図 3 1 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:1ページ目の場合)図の名称、画像と内容の更新。</li> <li>・ 表 4 3 テンプレートのカテゴリ communications の内容を追加。</li> <li>・ 4.4 規定文の編集 概要の文章を更新。</li> <li>・ 4.7 3D 表示の設定 3D 表示設定のルール 3D表示の設定のルール変更。3D表示設定 ON → 3D表示設定の推奨 ON推奨 に変更。</li> <li>・ 5 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目) 章の名称変更。</li> <li>・ 表 5 1 テンプレート部品組み合わせ順(1 ページ目) 表の名称変更。表内に、カテゴリ名とファイル名の列と内容を追加。表の内容を更新(VC 専用 著作権利表示・商標権利表示と mobiclip 追加)。</li> <li>・ 5.5「お問い合わせ先」(必須) 内容確定。画像の更新。</li> <li>・ 5.12「ミドルウェアに関する権利表記」 mobiclip の内容を追加。</li> <li>・ 7 バーチャルコンソール独自の編集 10 の章から 7の章へ移動。</li> <li>・ 7 バーチャルコンソール独自の編集 概要の文章を更新。</li> <li>・ 7.3 バーチャルコンソール専用「VC で使える機能」のテンプレート 内容の更新。</li> </ul>
1.0.5	2010-12-10	追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3.1 CTR-ManualEditor のインストール CTR-ManualEditor がインストーラ版になったことに伴い、新規に見出しを追加。</li> <li>・ 7.1.1 規定文合成テンプレートの出力 7.1.2 規定文合成テンプレートの編集 見出しの追加と内容の更新。</li> </ul>
		変更	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3.2 Photoshop プラグインのインストール CTR-ManualTools をインストールする際に自動でNW4C_Photoshop_Plugin フォルダが、インストールされる仕様変更に伴い、内容を更新。</li> <li>・ 図 3 1 テンプレート部品を合成する場合の概略図(例:1ページ目の場合) 規定文の簡略化に伴い、画像を更新。</li> <li>・ 表 4 3 テンプレートのカテゴリ VC で使える機能の規定文(テンプレート部品)を追加。</li> <li>・ 4.3 テンプレートを合成する(4) 規定文の簡略化に伴い、出力された画像を更新。</li> <li>・ 4.5 本文の作成 規定文の簡略化に伴い、文字の拡大縮小時の画像を更新。</li> <li>・ 4.8 作成データの出力(5) バイナリファイル名の入力についての注意を追加。</li> <li>・ 5 テンプレート部品の説明と編集 page_01.ncpg のページタイトルの変更。</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"><li>・ 表 5 1 テンプレート部品組み合わせ順(1 ページ目) 2「健康上のご注意」を「安全に使用するために」に変更。</li><li>・ 5.2「安全に使用するために」(必須) 「健康上のご注意」(必須)から「安全に使用するために」(必須)に変更。テンプレート画像の変更。</li><li>・ 5.4「VC 免責文」 規定文変更に伴い、テンプレート画像の変更。</li><li>・ 7.1 バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成 見出し名の変更。合成テンプレート変更に伴い、内容の更新。</li><li>・ 7.1.1 規定文合成テンプレートの出力    7.1.2 規定文合成テンプレートの編集 内容の更新。</li></ul>
1.0	2010-10-06	-	・ 初版



記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2014 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。