

日本語 HV-Script フォーマット仕様書

第 2.0.3 版
2003 年 12 月 24 日

ヤマハ株式会社
半導体事業部 ソフトウェア開発部

[注意事項]

本書は HV-Script に関するドキュメントであり、再生システムの動作を保証するものではありません。

本書の内容は予告なく変更される場合があります。

本書の著作権は、ヤマハ株式会社に帰属しています。

本書の内容の転載・一部複製には、ヤマハ株式会社半導体事業部の許諾が必要です。



Copyright (C) 2002-2004 YAMAHA CORPORATION

All rights reserved

CONFIDENTIAL

目次

1	はじめに	5
2	基本構成	5
3	フォーマット	6
3.1	Header.....	6
3.2	Body.....	6
3.2.1	音声文字列.....	7
3.2.2	韻律記号	9
3.2.3	制御文字列.....	12
3.2.4	イベント	14
3.2.5	コメントアウト.....	15
4	HV-Script 例.....	16
5	文字・記号コード対応表	17
6	デフォルト音色マップ	22

更新履歴

版	日付	内容
0.7.0	2002 年 10 月 17 日	初版
0.8.0	2002 年 11 月 27 日	更新 0.7.0 版を基に以下修正を行い、0.8.0 版とする。 ・「濁音」を「読み記号」の一部に取り込む [仕様変更] ・全般的に入力規則に関する記述を修正、追記 [記述修正] ・ピッチについての記述を修正 [記述修正]
1.0.0.0	2003 年 2 月 28 日	2 HV-Script のヘッダーサイズを 2 バイトから 4 バイトに変更 [仕様変更] 3.1 HV-Script のヘッダー文字列変更 [仕様変更] 3.2.4 ポーズイベントに関する記述を削除 [仕様変更] 3.2.4.1 声質変更をデフォルト音色と拡張音色に分割 [仕様変更] 3.2.4.2 ユーザイベントの数値設定範囲に関して記述変更 [仕様変更] 4 仕様変更に伴い HV-Script の例を変更 [記述修正] 表 14 アルファベット一覧から P (ポーズ) 削除 [仕様変更] アルファベット一覧に X (声質変更) 追加 [仕様変更]
2.0.0.0	2003 年 5 月 16 日	3.2.4.1 声質変更のイベント説明に、「デフォルト音色マップ参照」の記述追加 [記述追加] 6 「デフォルト音色マップ」の記述追加 [記述追加]
2.0.0.1	2003 年 5 月 30 日	表 12 「ひゃ」の S-JIS 表記を修正 [誤記修正]
2.0.1.2	2003 年 6 月 27 日	3.2 文節、音節、韻律についての記述修正・追加 [記述追加] 3.2.1 文節区切記号に疑問記号を含めるように変更 [仕様変更] 3.2.1.2 数値を用いた長音の連続入力の記述削除 [仕様変更] 3.2.1.3 数値を用いた無音の連続入力の記述削除 [仕様変更] 3.2.1.4 文節区切記号に疑問記号を含めるように変更 [仕様変更] 文節区切記号に"*"記号に関する記述追加 [仕様変更] “,”記号、“.”記号についての記述追加 [記述追加] 3.2.2.1 アクセント記号の記述から"*"記号の記述削除 [仕様変更] アクセント記号の記述から" "記号の記述削除 [仕様変更] アクセント記号と"?","*"の優先順位の記述修正 [仕様変更] 表 3~4、図 3 のピッチ・音量に関する記述修正 [記述修正] 3.2.2.2 文節の韻律記号"% "に関して記述を削除 [記述修正] 3.2.3.3 疑問記号に関する記述削除 [仕様変更] 3.2.4.3 高低アクセント・文節の韻律変化パラメータ表の記述を修正 [記述修正] 表 14 “*”記号の記述修正 [仕様変更] “%”記号の記述削除 [仕様変更] 6 音色パラメータの暫定についての記述削除 [記述削除]
2.0.2.3	2003 年 7 月 18 日	3.2.3.3 速度記号の入力位置についての記述修正・追加 [記述修正] 3.2.3.4 発話長統一希望の入力位置についての記述修正・追加 [記述修正] 3.2.4.3 高低アクセント・文節の韻律変化度についての記述修正・追加 [記述修正]
2.0.2.4	2003 年 10 月 6 日	3.2.1.4 "!"記号、“*”記号の変化量についての記述を追加 [記述追加] 図 2 横軸"1"の意味についての記述を追加 [記述追加] 図 3 横軸"1"の意味についての記述を追加 [記述追加]

		図 5	横軸"1"の意味についての記述を追加	[記述追加]
2.0.2.5	2003 年 11 月 21 日	6.	表 13 Martian 誤記修正	[記述修正]
2.0.3.0	2003 年 12 月 24 日	3.1.	ヘッダが HV-Script の先頭に記述される旨、追加	[記述追加]

1 はじめに

HV-Script は、韻律記号を含んだ合成文字列、発音する音の設定、再生アプリケーション等へのメッセージから成る音声合成を行うためのフォーマットであり、ユーザによる入力を容易にするためテキスト入力となっている。

2 基本構成

HV-Script は Header と Body から構成される。

Header は HV-Script 開始と言語及び Body で使われる文字コードを表す 4Byte の ASCII 文字で構成される。

Body は Header で指定される文字コードで書かれた文字列で、発声情報や再生情報で構成される。

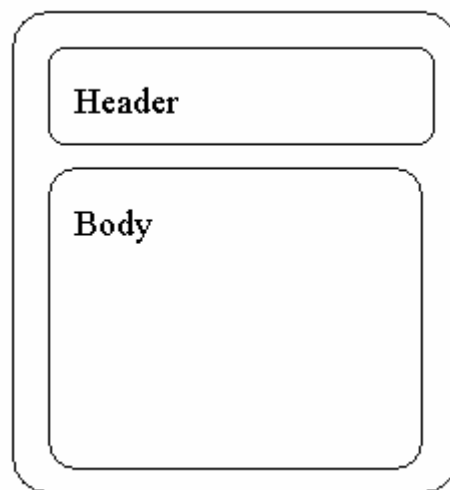


図 1 HV-Script 基本構成

3 フォーマット

3.1 Header

Header は **HV-Script** の先頭に記述される。4Byte のアルファベット大文字(ASCII)で表される。

HV#J

HV# (0x48,0x56,0x23) HV-Script 開始

J (0x4A) 国・言語・文字コードを表す。この場合、日本語 Shift-JIS を意味する。

3.2 Body

Body は Header で指定された文字コード (Shift-JIS) を使って記述され、以下で構成される。

- ・音声文字列 : 発声する文字を表す。
- ・韻律記号 : 音声文字列に対し、文節(*1)単位または音節(*2)単位で韻律(*3)を与える記号
- ・制御文字列 : 音量や音の高さ、話速などを設定する。
- ・イベント : 再生アプリケーション等へのメッセージ送信。
- ・コメントアウト : HV-Script 中にコメントを書き込むことができる。コメントは再生処理に影響しない。

Body で使われるアルファベットは大文字小文字を同値に、またすべて全角・半角を同値として扱う。
記号・文字の Shift-JIS コード表を表 10～表 15 に示す。

*1 文節：文章の先頭から「文節の区切り記号」までで区切られる文章の単位のこと。
(「文節の区切り記号」については後述を参照。)

(例) HV#J こんにちわ。 げんき？ きょーは、 ひえるね。
文節 文節 文節 文節

*2 音節：1つの「読み記号」が1音節に当たる。

*3 韻律：音の強弱、長短、高低などによって作り出される言葉のリズム。

3.2.1 音声文字列

発声する文字及び無音、文節の区切りなどを示した文字列で、以下で構成される。

- ・読み記号
- ・長音
- ・無音
- ・文節の区切り記号

3.2.1.1 読み記号 [全角ひらがな(Shift-JIS)]

発声する文字。「読み記号」とその Shift-JIS コードを表 11～表 13 に示す。

発声する"音"の文字で入力すること。

例：「わたしは」→「わたしわ」

濁音は1文字で入力すること。

例：「しゝ」→「じ」

但し、「う」は、濁点記号を用いて濁音化できる。濁点記号には「ゝ」(0x814A)を使用すること。

表 1 濁点の変換

入力	変換される読み記号
うゝ あ	ば
うゝ い	び
うゝ え	べ
うゝ お	ぼ
うゝ (上記以外の場合)	ぶ

3.2.1.2 長音 ["ー","～"]

直前の「読み記号」をのばして発声する。連続して入力した数だけ長くなる。

「ー」はピッチが一定の長音であるのに対し、「～」はピッチの揺れをもった長音になる。

例：「おはよーーーーー」

3.2.1.3 無音 [" ""]

一定の無音を挿入する。連続して入力した数だけ無音時間が長くなる。

3.2.1.4 文節の区切り記号 [",", " ", "。", ".", " ", "?", "*"]

文節の終わりを示す。

",", " ", "。", "." では 2 つ分の長さの「無音」が強制的に挿入される。

"?" は直前の「読み記号」または「長音」に対してピッチと音量を上げ、疑問の韻律を表現する。「? 9 9」のように後ろに 1 から 99 の数値を付けることでピッチ及び音量変化量が大きくなる。また 2 つ分の長さの「無音」が強制的に挿入される。「?????」のように"?"を連続して入力した場合、それぞれが文節の終わりを示しているとみなす。この場合、ピッチ及び音量変化量は"? 1"と変わらないが、無音は"? "の数だけ増加する。

"*" は直前の「読み記号」または「長音」に対してピッチと音量を下げて韻律を表現する。「* 9 9」のように後ろに 1 から 99 の数値を付けることでピッチ及び音量変化量が大きくなる。また 2 つ分の長さの「無音」が強制的に挿入される。「*****」のように"*"を連続して入力した場合、それぞれが文節の終わりを示しているとみなす。この場合、ピッチ及び音量変化量は"* 1"と変わらないが、無音は"* "の数だけ増加する。

3.2.2 韻律記号

音声文字列に対し、文節単位または音節単位で韻律を与える。

3.2.2.1 アクセント記号 [" ' " , " ^ " , " / " , " _ " , " \$ " , " < " , " > " , " & " , " = "]

「読み記号」または「長音」の直前に記述し、ピッチを変化させる高低アクセント(表 2, 図 2)、音量を変化させる強弱アクセント(表 3, 図 3)で韻律の設定を行う。「文節の区切り記号」または表 4 に示す変化を戻す記号までは変化量を累積していく。

1つの「読み記号」または「長音」に対し、「高低アクセント記号」と「強弱アクセント記号」を同時に記述することを許すが、複数の異なる「高低アクセント記号」または「強弱アクセント記号」を記述した場合は後着優先となる。ただし、「/」「=」「&」の変化を戻す記号との併用は可能であり、「/」のように入力された場合は、変化量を0に戻してから変化を行う。

また、連続して同じ記号を入力すると変化量が大きくなり(図 4)、「99」のように後ろに1から99の数値をつけることにより連続入力と同じ意味を持つ。

「アクセント記号」の直後の「読み記号」または「長音」に対して"?"または"*"が有効な場合、「アクセント記号」は読み飛ばしされる。

表 2 高低アクセント記号

記号	内容
'	語頭でピッチを上げる
^	発音中ピッチを上げる
_	語頭でピッチを下げる
\$	発音中ピッチを下げる

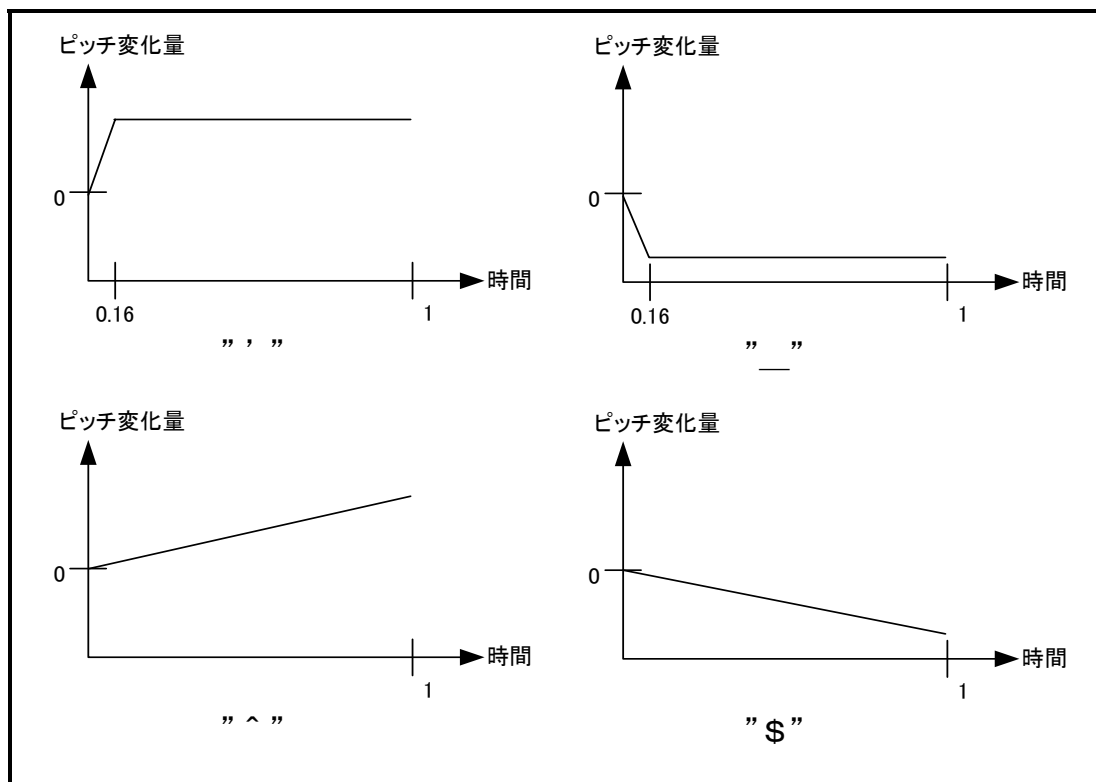


図 2 高低アクセント記号

横軸の"1"は文字ごとの発話長を表す。発話長は文字ごとに異なる。

表 3 強弱アクセント記号

記号	内容
<	発音中に音量を上げる
>	発音中に音量を下げる

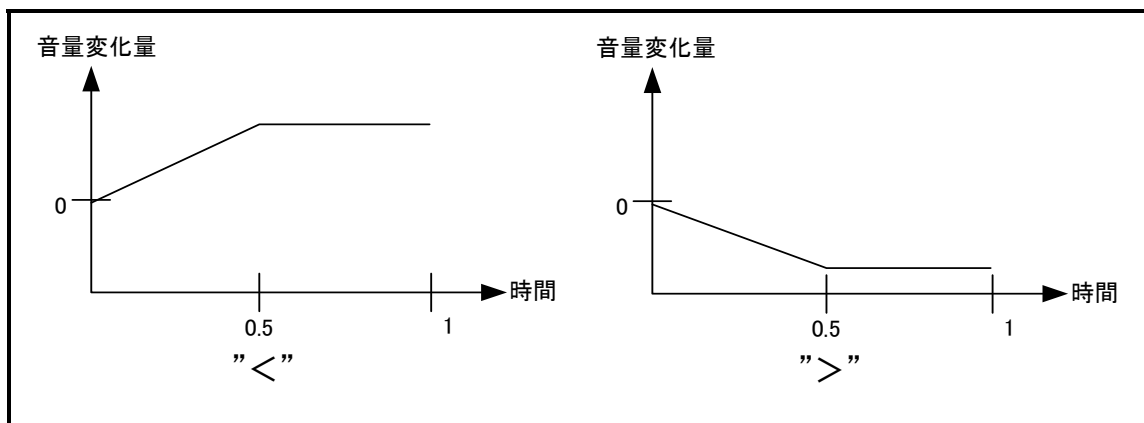


図 3 強弱アクセント記号

横軸の"1"は文字ごとの発話長を表す。発話長は文字ごとに異なる。

表 4 アクセントシフトクリア

記号	内容
/	アクセント記号で変化させたピッチをクリアする。
=	アクセント記号で変化させた音量をクリアする
&	アクセント記号で変化させたピッチと音量をクリアする。

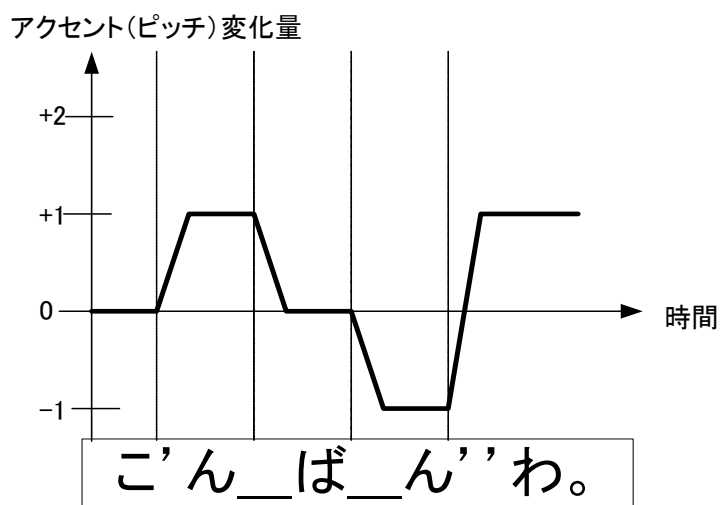


図 4 アクセント記号 (例)

3.2.2.2 文節の韻律 ["@", ":", ";", "!", "+"]

文節の先頭に記述し、文節区間に一様にかかる韻律(調子)を与える。「文節の韻律記号」と作用を表 5, 図 5 に示す。

設定した文節にのみ有効であり、記述しない場合は変化なし。

“+” は文節の各「読み記号」、「長音」に対してランダムに「高低アクセント記号」を設定するため、文節に書かれた「高低アクセント記号」は無視される。

表 5 文節の韻律記号

記号	内容
@	2 つ目の読み記号で高くなり最後で下がる
!	2 つ目の読み記号で低くなり最後で上がる
;	2 つ目の読み記号で高くなる
:	2 つ目の読み記号で低くなる
+	ランダムピッチ

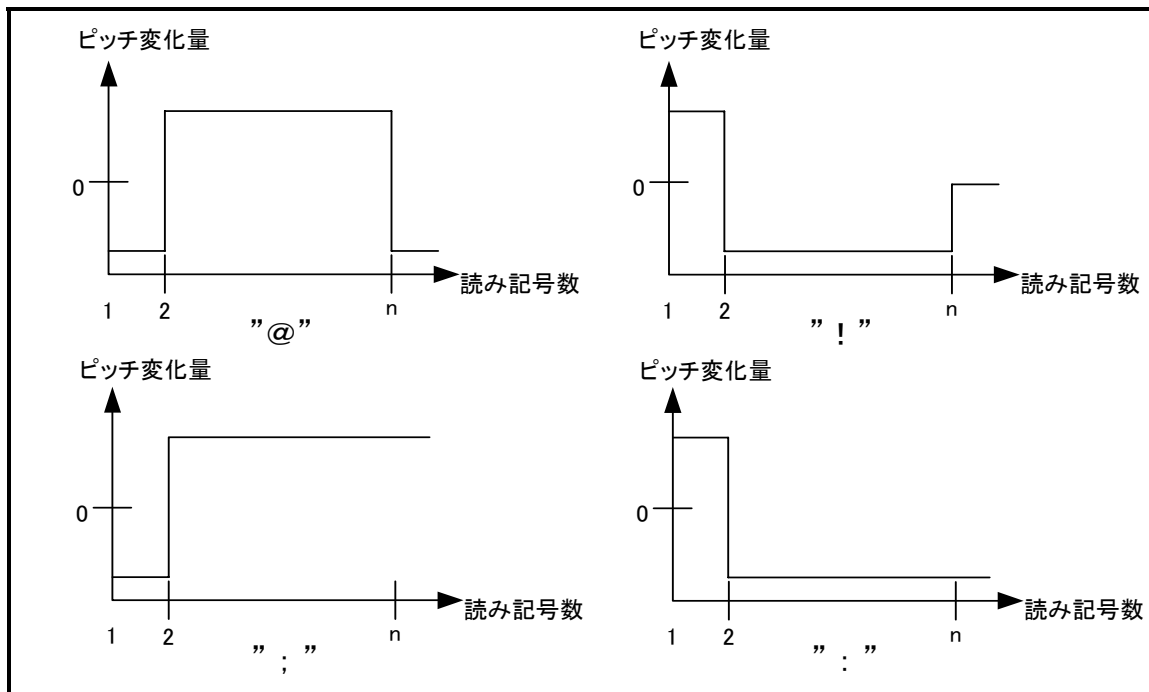


図 5 文節の韻律(読み記号数 n の場合)

横軸の"1"は文字ごとの発話長を表す。発話長は文字ごとに異なる。

3.2.3 制御文字列

以下の記号を用いて、音量やピッチなどの変化を与える。変化させた変化量は次に変更するまで同じ値が維持される。

なお、以下の設定値の定義で"[]"で囲まれている部分は必須入力、"()"で囲まれている部分は任意入力であることを示す。

3.2.3.1 音量

V[数値]

- 数値設定範囲 : 1-5 (初期値 : 4)
- 説明 : 音量を変えるメッセージ。
各設定数値に対する音量変化量は表 6 のとおり。
入力位置の次の「読み記号」から、次に「音量」が指定されるか再生が終了するまで有効。
「読み記号」と「長音」、「長音」と「長音」の間の「音量」は、「長音」以降の次の「読み記号」から反映される。

表 6 音量変化パラメータ表

メッセージ	変化量 (dB)
V1	-24
V2	-18
V3	-12
V4	-6
V5	0

3.2.3.2 ピッチ

[音階] (オクターブ数値)

- 音階設定範囲 : C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
- オクターブ指定範囲 : 1-3 (初期値 : 2)
- 説明 : 発音する声の高さを設定するメッセージ。
音階とオクターブ (表 7) の指定。オクターブの高さは、音色に合った高さに自動的に設定される。
オクターブ数値を省略した場合はそれまでの値で設定される。
ピッチの指定がない場合は、音色のデフォルト値で再生される。
入力位置の次の「読み記号」から、次に「ピッチ」が指定されるか再生が終了するまで有効。
「読み記号」と「長音」、「長音」と「長音」の間の「ピッチ」は、「長音」以降の次の「読み記号」から反映される。

表 7 オクターブ指定範囲変化量

オクターブ指定範囲	変化量
1	デフォルト-1 オクターブ
2	デフォルト
3	デフォルト+1 オクターブ

3.2.3.3 速度

S [数値]

-
- 数値指定範囲 : 0-99 (初期値 : 50)
- 説明 : 発話速度を変えるメッセージ。
指定数値が 1 増えるごとに発話長が一定量短くなり、減るごとに長くなる。
入力位置の次の「読み記号」、「無音」、「区切り記号」から、次に「速度」が指定されるか再生が終了するまで有効。
以下の例のような、長音中に記述した速度についての動作は保証しない。
(例) HV#J あ S40ーーーS50ー。

3.2.3.4 発話長統一

L [数値]

-
- 数値指定範囲 : 0-1 (初期値 : 0)
- 説明 : 記述された位置以降全ての発話長を同じにするか、それぞれ固有の長さにするかのスイッチ。スイッチの ON/OFF は表 8 の通り。
入力位置の次の「読み記号」、「無音」から、次に「発話長統一」が指定されるか再生が終了するまで有効。
以下の例のような、長音中に記述した発話長統一についての動作は保証しない。
(例) HV#J あ L1ーーーL0ー。

表 8 発話長統一設定値

数値指定	読み記号の発話長
0	固有の長さ
1	同じ長さ

3.2.4 イベント

HV-Script の再生時に再生アプリケーション等へ送るメッセージ。

3.2.4.1 声質変更

K[数値]、X[数値]

数値設定範囲	: 0-15（初期値：K0）
説明	: 合成音声の声質を数値設定の声質に変える。 K0-K15 はデフォルト音色。X0-X15 は拡張音色であり、あらかじめ拡張音色が設定されていないといけない。 入力位置の次の「読み記号」、「長音」から、次に「声質変更」が指定されるか再生が終了するまで有効。 デフォルト音色の内容については、6 章「デフォルト音色マップ」を参照。

3.2.4.2 ユーザイベント

U[数値]

数値設定範囲	: 0-9
説明	: HV-Script 再生時に、ユーザ指定のイベントを実行させるためのメッセージ。

3.2.4.3 高低アクセント・文節の韻律変化度

W[数値]

数値設定範囲	: 1-5（初期値：3）
説明	: 「高低アクセント記号」、「文節の韻律記号」の韻律変化度を変えるメッセージ。 指定数値が大きいほど大きく変化する。各設定数値における変化量は表 9 のとおり。 入力位置の次の「読み記号」、から、次に値が指定されるか再生が終了するまで有効。 以下の例のような、長音中に記述した高低アクセント・文節の韻律変過度についての動作は保証しない。 (例) HV#J あ'W5ーーーW3ー。

表 9 高低アクセント・文節の韻律変化パラメータ表

メッセージ	変化量(倍)
W1	1/6
W2	1/2
W3	1
W4	2
W5	5

3.2.5 コメントアウト

HV-Script 中にコメントを書き込むことを可能にする

[(文字列)]

説明	:	"[]" で囲まれた領域はコメントとして扱う。 入れ子や各命令の間に記述する(例: V[音量]5)ことは不可。
----	---	--

4 HV-Script 例

HV-Script の入力例を以下に示す。

HV#J@S54 おはよ^~く、ございます U1。 お'<げ_ん=きですか? S56 きよ_おわ[「きょうは」は「きよおわ」と入力する。]V5s51 とっつつつ'ても,S 54'いいて\$ん_き、です_ね。 L1W5K4 そーですな—。

5 文字・記号コード対応表

表 10 読み記号(1)

かな	S-JIS	かな	S-JIS	かな	S-JIS	かな	S-JIS	かな	S-JIS
あ	0x82A0	い	0x82A2	う	0x82A4	え	0x82A6	お	0x82A8
ぁ	0x829F	ぃ	0x82A1	ぅ	0x82A3	ぇ	0x82A5	ぉ	0x82A7
か	0x82A9	き	0x82AB	く	0x82AD	け	0x82AF	こ	0x82B1
さ	0x82B3	し	0x82B5	す	0x82B7	せ	0x82B9	そ	0x82BB
た	0x82BD	ち	0x82BF	つ	0x82C2	て	0x82C4	と	0x82C6
				っ	0x82C1				
な	0x82C8	に	0x82C9	ぬ	0x82CA	ね	0x82CB	の	0x82CC
は	0x82CD	ひ	0x82D0	ふ	0x82D3	へ	0x82D6	ほ	0x82D9
ま	0x82DC	み	0x82DD	む	0x82DE	め	0x82DF	も	0x82E0
や	0x82E2			ゆ	0x82E4			よ	0x82E6
ゃ	0x82E1			ゅ	0x82E3			ょ	0x82E5
ら	0x82E7	り	0x82E8	る	0x82E9	れ	0x82EA	ろ	0x82EB
わ	0x82ED	ゐ	0x82EE			ゑ	0x82EF	を	0x82F0
わ	0x82EC								
ん	0x82F1								
が	0x82AA	ぎ	0x82AC	ぐ	0x82AE	げ	0x82B0	ご	0x82B2
ざ	0x82B4	じ	0x82B6	ず	0x82B8	ぜ	0x82BA	ぞ	0x82BC
だ	0x82BE	ぢ	0x82C0	づ	0x82C3	で	0x82C5	ど	0x82C7
ば	0x82CE	び	0x82D1	ぶ	0x82D4	べ	0x82D7	ぼ	0x82DA
ぱ	0x82CF	ぴ	0x82D2	ぷ	0x82D5	ぺ	0x82D8	ぽ	0x82DB

表 11 読み記号(2)

かな	S-JIS	かな	S-JIS	かな	S-JIS	かな	S-JIS
				いえ	0x82A2 0x82A5		
		うい	0x82A4 0x82A1	うえ	0x82A4 0x82A5	うお	0x82A4 0x82A7
きや	0x82AB 0x82E1	きゅ	0x82AB 0x82E3	きえ	0x82AB 0x82A5	きよ	0x82AB 0x82E5
しや	0x82B5 0x82E1	しゅ	0x82B5 0x82E3	しえ	0x82B5 0x82A5	しよ	0x82B5 0x82E5
		すい	0x82B7 0x82A1				
ちや	0x82BF 0x82E1	ちゅ	0x82BF 0x82E3	ちえ	0x82BF 0x82A5	ちよ	0x82BF 0x82E5
つあ	0x82C2 0x829F	つい	0x82C2 0x82A1	つえ	0x82C2 0x82A5	つお	0x82C2 0x82A7
てや	0x82C4 0x82E1	てゅ	0x82C4 0x82E3	てえ	0x82C4 0x82A5	てよ	0x82C4 0x82E5
		てい	0x82C4 0x82A1	とう	0x82C6 0x82A3		
にや	0x82C9 0x82E1	にゅ	0x82C9 0x82E3	にえ	0x82C9 0x82A5	によ	0x82C9 0x82E5
ひや	0x82D0 0x82E1	ひゅ	0x82D0 0x82E3	ひえ	0x82D0 0x82A5	ひよ	0x82D0 0x82E5
みや	0x82DD 0x82E1	みゅ	0x82DD 0x82E3	みえ	0x82DD 0x82A5	みよ	0x82DD 0x82E5
りや	0x82E8 0x82E1	りゅ	0x82E8 0x82E3	りえ	0x82E8 0x82A5	りよ	0x82E8 0x82E5
ぎや	0x82AC 0x82E1	ぎゅ	0x82AC 0x82E3	ぎえ	0x82AC 0x82A5	ぎよ	0x82AC 0x82E5
じゃ	0x82B6 0x82E1	じゅ	0x82B6 0x82E3	じえ	0x82B6 0x82A5	じよ	0x82B6 0x82E5
		ずい	0x82B8 0x82A1				
ぢや	0x82C0 0x82E1	ぢゅ	0x82C0 0x82E3	ぢえ	0x82C0 0x82A5	ぢよ	0x82C0 0x82E5
		づい	0x82C3 0x82A1				
でや	0x82C5 0x82E1	でゅ	0x82C5 0x82E3	でえ	0x82C5 0x82A5	でよ	0x82C5 0x82E5
		でい	0x82C5 0x82A1	どう	0x82C7 0x82A3		
びや	0x82D1 0x82E1	びゅ	0x82D1 0x82E3	びえ	0x82D1 0x82A5	びよ	0x82D1 0x82E5
ぴや	0x82D2 0x82E1	ぴゅ	0x82D2 0x82E3	ぴえ	0x82D2 0x82A5	ぴよ	0x82D2 0x82E5
ふあ	0x82D3 0x829F	ふい	0x82D3 0x82A1	ふえ	0x82D3 0x82A5	ふお	0x82D3 0x82A7
ふや	0x82D3 0x82E1	ふゅ	0x82D3 0x82E3				

表 12 読み記号(3)

かな	S-JIS	かな	S-JIS	かな	S-JIS
う゛ あ	0x82A4 0x814A 0x829F	う゛ い	0x82A4 0x814A 0x82A1	う゛	0x82A4 0x814A
う゛ え	0x82A4 0x814A 0x82A5	う゛ お	0x82A4 0x814A 0x82A7		

表 13 アルファベット

記号	S-JIS	記号	S-JIS	記号	S-JIS	記号	S-JIS	メッセージ
A	0x41	a	0x61	A	0x8260	a	0x8281	ピッチ
B	0x42	b	0x62	B	0x8261	b	0x8282	ピッチ
C	0x43	c	0x63	C	0x8262	c	0x8283	ピッチ
D	0x44	d	0x64	D	0x8263	d	0x8284	ピッチ
E	0x45	e	0x65	E	0x8264	e	0x8285	ピッチ
F	0x46	f	0x66	F	0x8265	f	0x8286	ピッチ
G	0x47	g	0x67	G	0x8266	g	0x8287	ピッチ
K	0x4B	k	0x6B	K	0x826A	k	0x828B	声質変更 (デフォルト音色)
L	0x4C	l	0x6C	L	0x826B	l	0x828C	発話長統一
S	0x53	s	0x73	S	0x8272	s	0x8293	速度
U	0x55	u	0x75	U	0x8274	u	0x8295	ユーザイベント
V	0x56	v	0x76	V	0x8275	v	0x8296	音量
W	0x57	w	0x77	W	0x8276	w	0x8297	高低アクセント・文節の韻律変化度
X	0x58	x	0x78	X	0x8277	x	0x8298	声質変更 (拡張音色)

表 14 記号

記号(半角)	S-JIS	記号(全角)	S-JIS	メッセージ
" "(space)	0x20	" "(space)	0x8140	無音の挿入
!	0x21	!	0x8149	文節の韻律
		*	0x814A	濁点
#	0x23	#	0x8194	ピッチ
\$	0x24	\$	0x8190	高低アクセント
&	0x26	&	0x8195	高低アクセント強弱アクセントシフトクリア
'	0x27	'	0x8166	高低アクセント
*	0x2A	*	0x8196	文節区切り
、	0xA4	、	0x8141	文節区切り
+	0x2B	+	0x817B	文節の韻律
,	0x2C	,	0x8143	文節区切り
ー	0xB0	ー	0x815B	長音
-	0x2D	ー	0x815C	長音
		ー	0x817C	長音
		-	0x815D	長音
。	0xA1	。	0x8142	文節区切り
.	0x2E	.	0x8144	文節区切り
/	0x2F	/	0x815E	高低アクセントシフトクリア
:	0x3A	:	0x8146	文節の韻律
;	0x3B	;	0x8147	文節の韻律
<	0x3C	<	0x8183	強弱アクセント
=	0x3D	=	0x8181	強弱アクセントシフトクリア
>	0x3E	>	0x8184	強弱アクセント
?	0x3F	?	0x8148	疑問の韻律
@	0x40	@	0x8197	文節の韻律
[0x5B	[0x816D	コメントアウト開始
]	0x5D]	0x816E	コメントアウト終了
^	0x5E	^	0x814F	高低アクセント
_	0x5F	—	0x8151	高低アクセント
~	0x7E	〜	0x8160	長音(ピッチ揺れ)

表 15 数値

記号(半角)	S-JIS	記号(全角)	S-JIS	メッセージ
0	0x30	0	0x824F	数値入力
1	0x31	1	0x8250	数値入力
2	0x32	2	0x8251	数値入力
3	0x33	3	0x8252	数値入力
4	0x34	4	0x8253	数値入力
5	0x35	5	0x8254	数値入力
6	0x36	6	0x8255	数値入力
7	0x37	7	0x8256	数値入力
8	0x38	8	0x8257	数値入力
9	0x39	9	0x8258	数値入力

6 デフォルト音色マップ

以下に、デフォルト音色の特徴について記載する。

表 16 デフォルト音色マップ

No.	Name	Dict	Pitch Shift	Fixed Pitch	Prosodic Volume	特徴
0	Normal Man	m	0	—	E	標準男性の声
1	Normal Woman	w	0	—	E	標準女性の声
2	Onih-san	m	0	—	E	元気な男性の声
3	Oneh-san	w	300	—	E	やさしい女性の声
4	Boy	w	700	—	E	男の子の声
5	Girl	w	1200	—	E	女の子の声
6	Radio Voice Man	m	100	—	E	AM ラジオ風男性の声
7	Radio Voice Woman	w	300	—	E	AM ラジオ風女性の声
8	Hard-boiled	m	-1200	—	E	低く渋い男性の声
9	Witch	m	0	—	E	魔法使いの老婆のような声
10	Hanazumari	m	0	—	E	鼻づまりな男性の声
11	Shitatarazu	m	200	—	E	舌足らずな男性の声
12	Water	m	0	—	E	水中にいるような声
13	Martian	m	0	—	E	宇宙人のような震えた声
14	Robot	m	0	80	E	抑揚のないロボットボイス
15	Synth	m	1200	—	E	シンセ音

※No の 0～15 は、声質変更（HV-Script のイベント記号の 1 つ）の K0～K15 に対応する。

※Dict は、音色の基本となる性別で、m：男性 w：女性 を意味する。

※Pitch Shift は、男女それぞれ、標準の声に対するピッチの変化量を表す。単位は cent。

※Fixed Pitch は、再生するピッチを固定する場合に使用する。単位は Hz。

ピッチを固定した音色の場合、HV-Script 中のピッチ変化は無視され、指定されたピッチで再生される。

※Prosodic Volume は、HV-Script 中の音量変化指定の有効／無効に使用し、

E：Enable（有効） U：Unable（無効）を意味する。

音量変化指定が無効の音色の場合、HV-Script 中の強弱アクセントや音量指定は無視される。