

GlobalvoiceCALL2

マニュアル

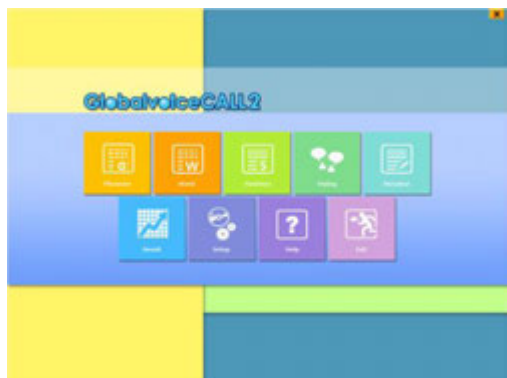
2017/6/1 第 1.3 版

HOYA 株式会社 MD 部門

音声ソリューション

GlobalvoiceCALL2 とは

- ☒ GlobalvoiceCALL2 はモデルとなるモデル音声と、学習者の音声がいかに類似した発音ができただかを比較判定するアプリケーションである GlobalvoiceCALL の後継となるソフトウェアです。学習者がその判定から、モデル音声との模倣をすることで発音矯正の支援をします。



▲左：HOME 画面、右：単語練習画面

動作環境

(1)GlobalvoiceCALL2 の動作環境

オペレーティングシステム	• Windows 10 • Windows 8.1 • Windows 7
プロセッサ	• Pentium4 2GHz 以上
メモリ	• 1GB 以上
ハードディスク	• 2GB またはそれ以上の空き容量
ディスプレイ	• XGA(1024 x 768) またはそれ以上の高解像度モニタ
その他	• サウンドボード • ヘッドセットマイクロフォン • インターネット環境（ライセンス発行手続きに必要です） • Adobe Acrobat reader（ヘルプ「マニュアル」表示に必要となります。）

※備考：評価データのファイルを確認するために Microsoft Excel などの表計算ソフトがあると便利です。



適正音量



小さすぎます



大きすぎます

☒ ワンポイント

マイク音量を大きくしても音声小さい場合には「6. [マイクブースト](#)」を使用してください。

(3)音声の設定

- ☒ GlobalvoiceCALL2 ではモデルとなる音声とユーザーの発音を比較して採点・評価します。モデルとなる音声には音声合成か外部音源(音声ファイル)を設定することができます。ここでは音声合成の設定を行います。
- ☒ Ashley(女性)または James(男性)を選択してください。必要に応じてスピードとボリュームを変更します。音声合成のスピードは 100%でおよそネイティブスピードの 140wpm(words per minute)のスピードになります。ややゆっくりの 120wpm の場合ではおよそ 93%程度をオススメします。ボリュームは基本的に変更する必要はありません。

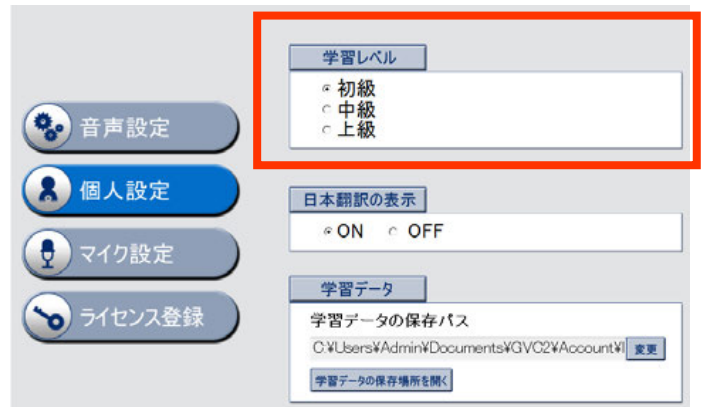


☒ ワンポイント

学習者が男性の場合は音声合成も男性(James)に、女性の場合は女性(Ashley)に設定するとスコアが高くなる傾向があります。また発話スピードもモデル音声に近づけるとより正しく評価されます。

(4)検出モードの設定

- ☒ 採点・評価のレベルを[上級]・[中級]・[初級]から選択できます。レベルを変更すると[BAD]と評価されるスコアのしきい値が変更されます。
※レベルを初級にすると多少スコアが悪くても評価総合結果で[NORMAL]が出やすくなります。
レベルの選択はログイン画面、もしくは設定画面から行ってください。



(5)日本語訳の表示切り替え

- ☑ GlobalvoiceCALL2 では単語練習(Word mode)、文章練習(Sentence mode)、聞き取り練習(Dictation mode)で表示される日本語訳をデフォルトで表示しているかを設定できます。



(6)学習データの保存先変更

- ☑ 学習データの保存先を変更することが出来ます。
- ☑ 詳しい説明は「10.データファイル」をご覧ください。



基本的な使い方

- ☑ GlobalvoiceCALL2 を実際に使ってみましょう。基本的な流れは以下のとおりです。ここではまず大きな流れを確認します。
- ☑ 各モードは、ホーム画面からの移動の他に、各画面の上部のメニュー部分、マウスの右クリックメニュー、ショートカットキーから移動することが出来ます。



F1	音素練習モード (Phoneme)
F2	単語モード (Word)
F3	文章モード (Sentence)
F4	対話モード (Dialog)
F5	聞き取りモード (Dictation)
F6	学習結果確認 (Result)
F7	設定 (Setup)

▲モード移動ショートカットキー

(1)音素練習モード(Phoneme)

☑ 音素練習モードには一覧/詳細の二つの画面があります。



▲左：一覧画面 右：詳細画面

- ① 一覧画面の中から練習したい音素を選び、クリックします。
- ② 詳細画面にはクリックすることで音声が出る箇所があります。画面に表示される解説と見本音声の真似をして、音素の発音力を磨くことができます。



▲クリックで音が再生される箇所

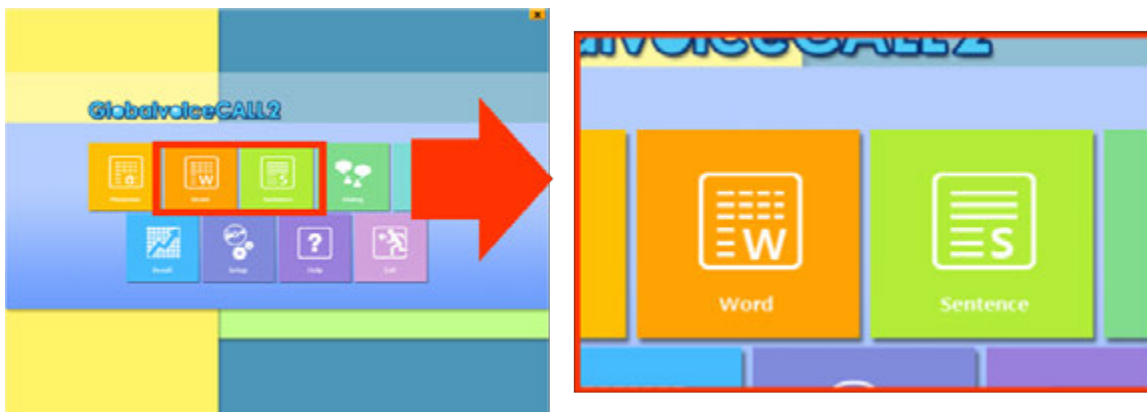
(2)単語(Word)/文章(Sentence)モード

☑ 単語/文章モードでは単語/文章の発音を比較判定します。単語モードでは音素単位での比較にも対応します。これら、二つのモードの操作は共通しています。

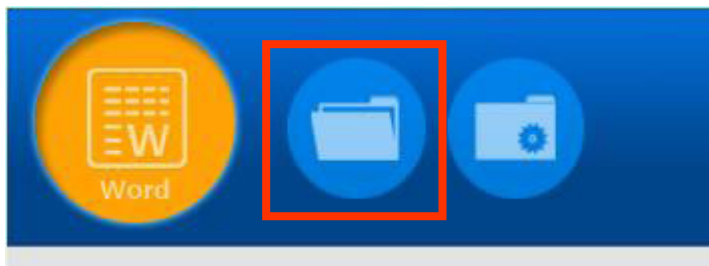


▲左：単語(単語)モード 右：文章(Sentence)モード

- ① ホーム画面の「Word」または「Sentence」ボタンをクリックします。



- ② 練習したい単語またはセンテンスが入っているリストを開きます。
画面左上の「開く」ボタンをクリックし、開きたいコンテンツファイル(CSV)を選択してください。現在開いているファイルは画面の右上に表示されます。

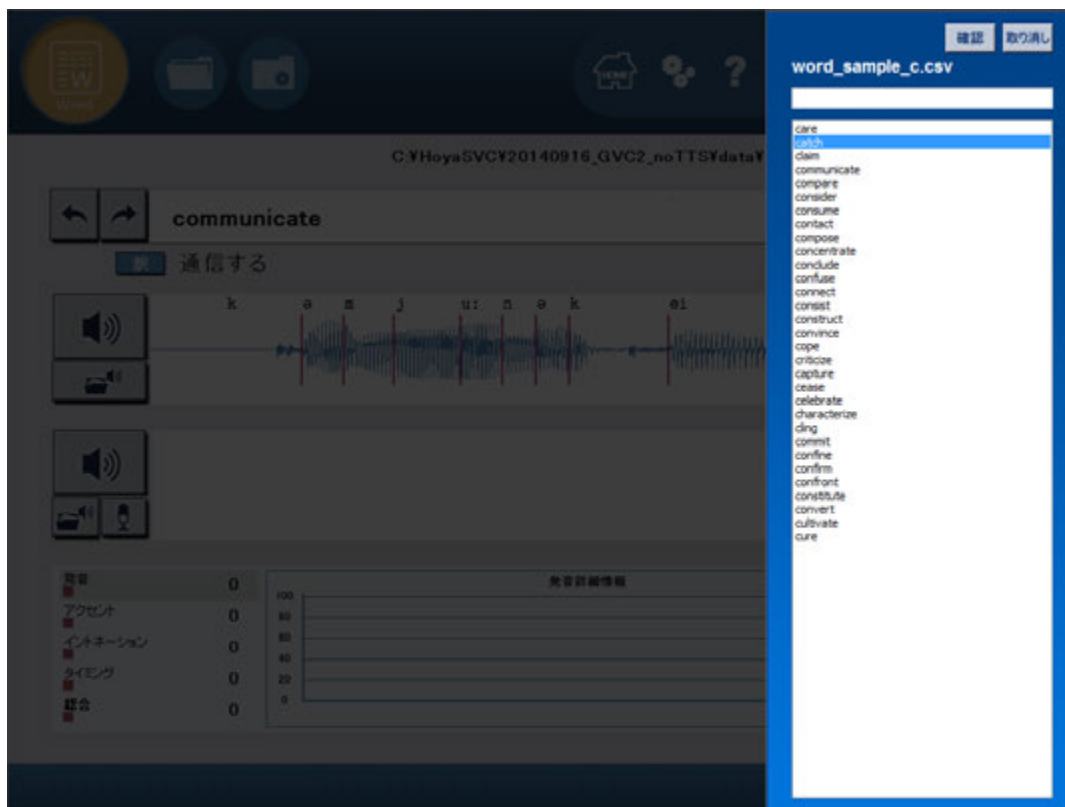


- ③ リストから、練習したい単語またはセンテンスを選択します。



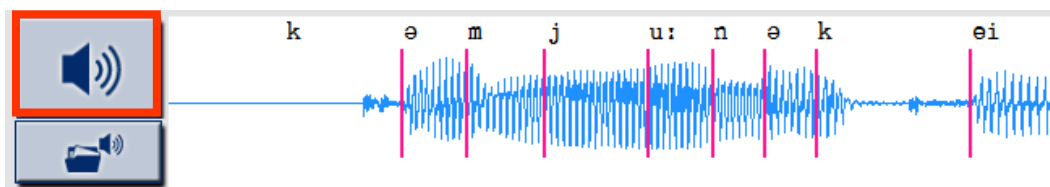
ボタンを使用することで1単語(文章)ずつ次へ送ることが出来ます。

一気に目的の単語(文章)まで移動したい場合は、コンテンツ領域右の  のボタンを押すことで、コンテンツファイル内のすべての単語(文章)の一覧を開くことが出来ます。

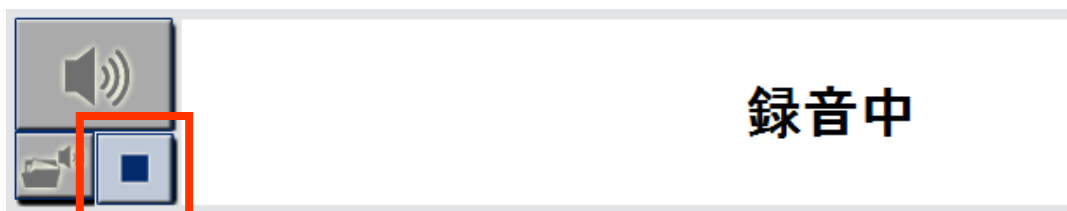


▲リストを開いた状態

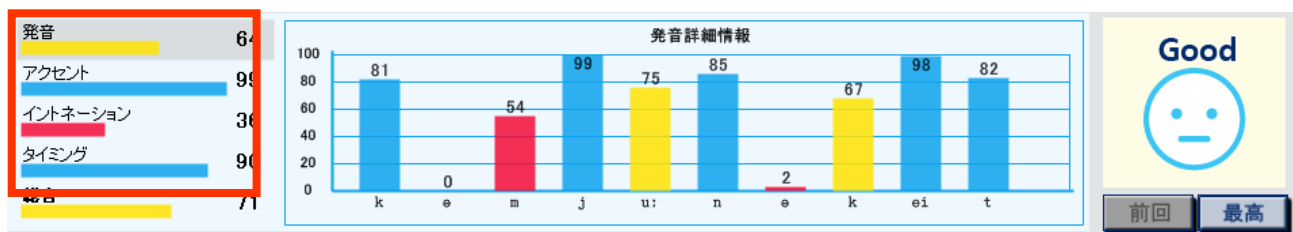
- ④ 「」をクリックして、モデルとなる音声を再生します。外部音源()について「12.[外部音源ファイル](#)」をご参照ください。



- ⑤ モデル音声の発音・イントネーションをよく確認した後、「」ボタンをクリックしてマイクから録音を行います。外部音源()について「[外部音源ファイル](#)」をご参照ください。

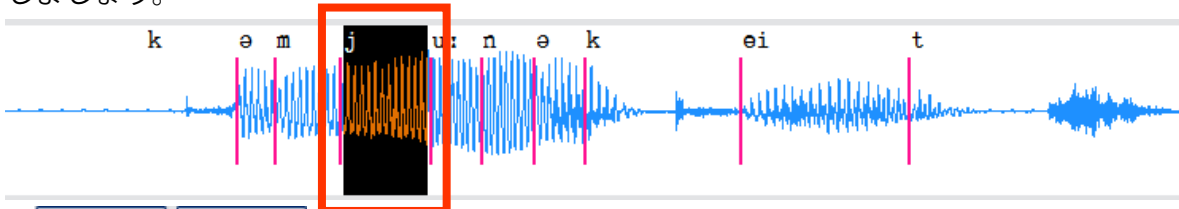


- ⑥ 正しく録音できると発話結果とスコアが表示されます。詳細の確認は「発音」「アクセント」「イントネーション」「タイミング」をクリックし、結果を確認してモデル音声との差異をチェックしましょう。また結果は[Perfect][Excellent][Good][Acceptable][Weak]の5段階で評価されます。

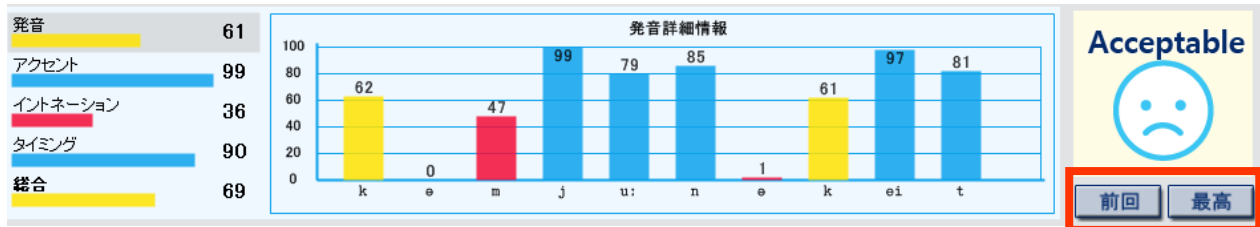


▲発話結果

- ⑦ モデル音声と録音した音声はマウスでチェックしたい部分を選んで「再生ボタン」をクリックすると選択した部分の音声のみ再生できます。スコアやグラフを確認して、発音の悪かった箇所を繰り返し練習しましょう。



- ⑧ 「**前回** **最高**」をクリックすることで、当日の練習の内の最高得点と一回前の結果を見ることが出来ます。今回の結果と見比べることにより、どこを改善すればよいか分かりやすくなります。



- ⑨ 単語練習の場合、「発音」の結果表示から、各音素の発声方法が確認できます。点数が悪かった音素の発声方法を確認しておきましょう。

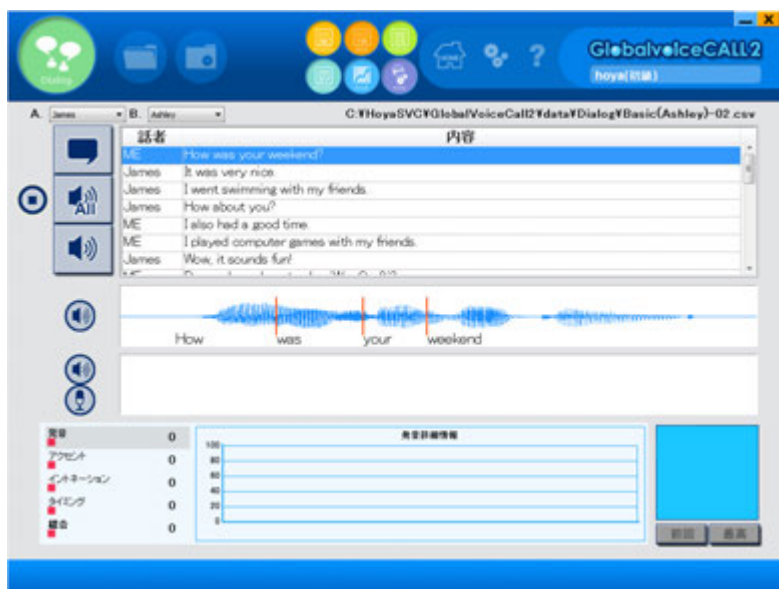
Click!

e

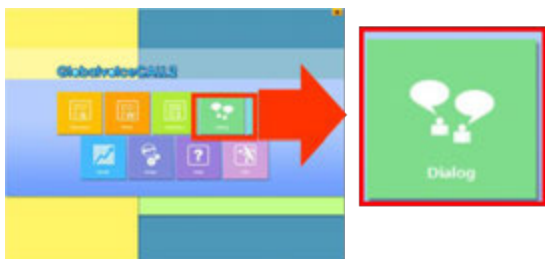
1. 口を半開きにして、曖昧な返事のように
2. 息と一緒に、アでもない、ウでもない曖昧な音を出します。アップパーというジャイアント馬場のような音です。
*日本語の「ア・ウ」は不可!

(3)対話(Dialog)モード

- ☑ 対話形式のコンテンツでロールプレイしながらセンテンスの発音を練習します。



- ① ホーム画面の「Dialog」ボタンをクリックします。



- ② 練習したい単語またはセンテンスが入っているリストを開きます。

画面左上の「開く」ボタンをクリックし、開きたいコンテンツファイル(CSV)を選択してください。現在開いているファイルは画面の右上に表示されます。



- ③ ファイルを開くと対話形式のセンテンスが表示されます。「話者」が「ME」のセンテンスに対して学習者は発話を行います。「James」「Ashly」は音声合成で再生されます。

話者	内容
James	Who do you think is the best singer in the world?
ME	I think Mariah Carey is the best.
James	Really, Why do you think so?
ME	Well, Her songs are always the biggest hits.
James	Who's your favorite singer?

☒ ワンポイント

コンテンツを作る際に、話者を「A」「B」としておくことで、簡単に「Ashely」「James」「Me」を入れ替えて練習することが出来ます。

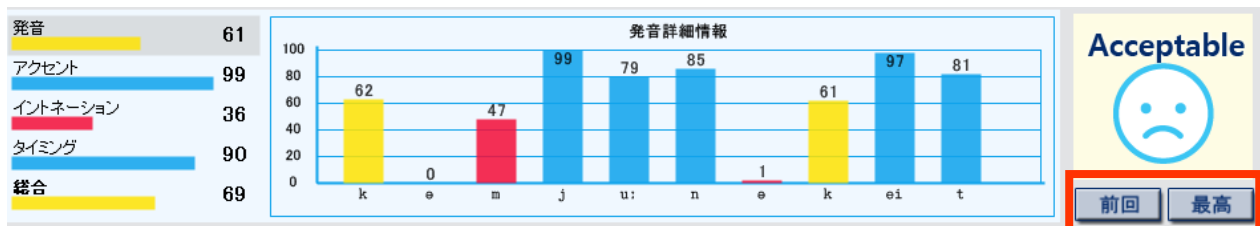
- ④ 一括再生ボタン()をクリックしてロールプレイ全体をモデルとなる音声で一括再生します。再生中にストップボタン()をクリックすると再生を中断します。



- ⑤ モデル音声の発音・イントネーションをよく確認した後、ロールプレイボタン()をクリックします。「話者」が「ME」のセンテンスで「ピッ」とジングル音が再生されますので、ジングル音に続いてマイクから録音を行います。ロールプレイ中にストップボタンをクリックするとロールプレイを中断します。

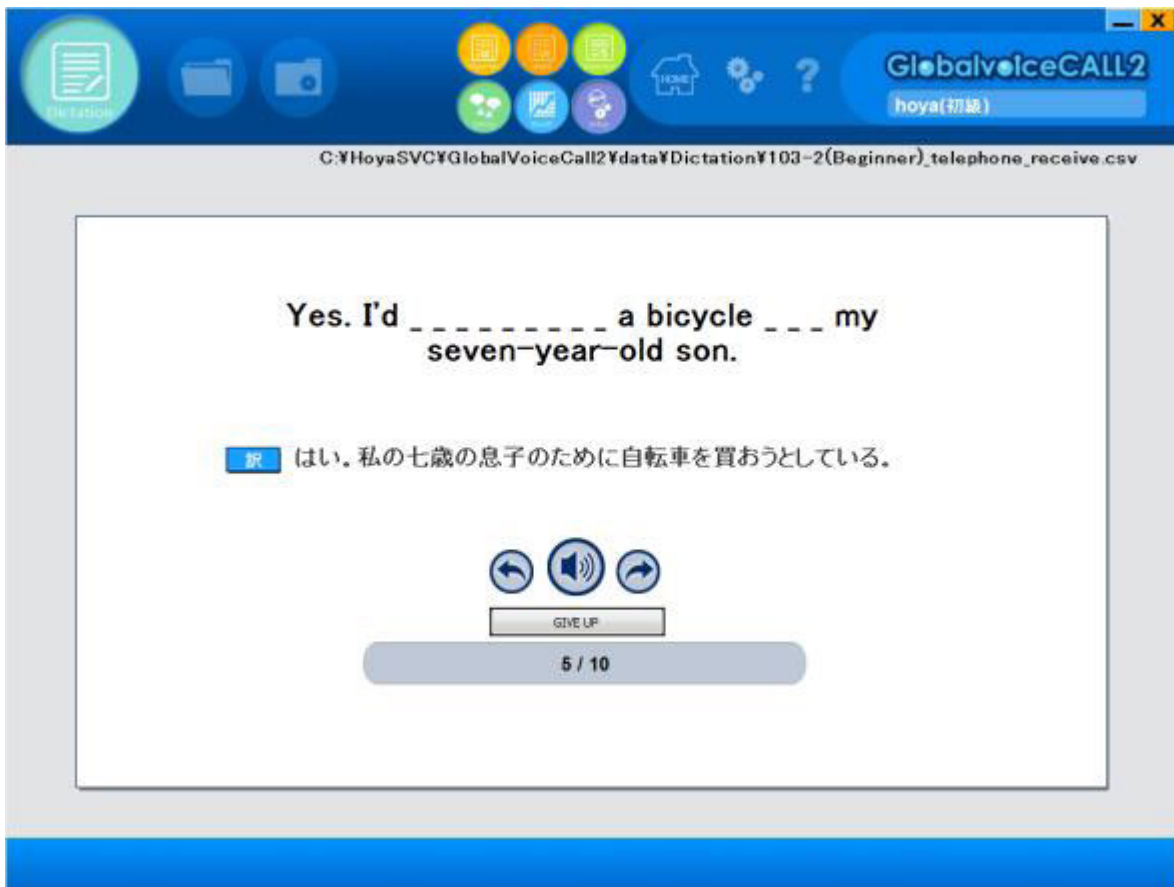


- ⑥ 正しく録音できると各センテンスの結果とスコアが表示されます。
※MEの各行をクリックすることで、結果の確認ができます。
- ⑦ センテンスを正しく発音または認識できなかった場合でもロールプレイは続行されます。
- ⑧ 特定の行のみを練習したい場合は、その行を選択し、録音ボタンを押すことで練習が出来ます。正しく録音されると、同様に結果とスコアが表示されます。
- ⑨ 「 前回  最高」をクリックすることで、当日の練習の内の最高得点と一回前の結果を見ることが出来ます。今回の結果と見比べることにより、どこを改善すればよいか分かりやすくなります。



(4)聞き取り(Dictation)モード

- ☑ 音声を聞きながら、文章の穴埋めをすることで、聞き取り力の練習をすることができます。



- ① 再生ボタン(🔊)を押して、音声を再生します。
- ② 聞き取れた音声をヒントに、英文の_(アンダーバー)部分を先頭から順にキーボードを打って埋めていきます。
- ③ 正解のキーを押すと、空欄部分に文字が入ります。



▲ キーボードで like の l(エル)を打った場合。

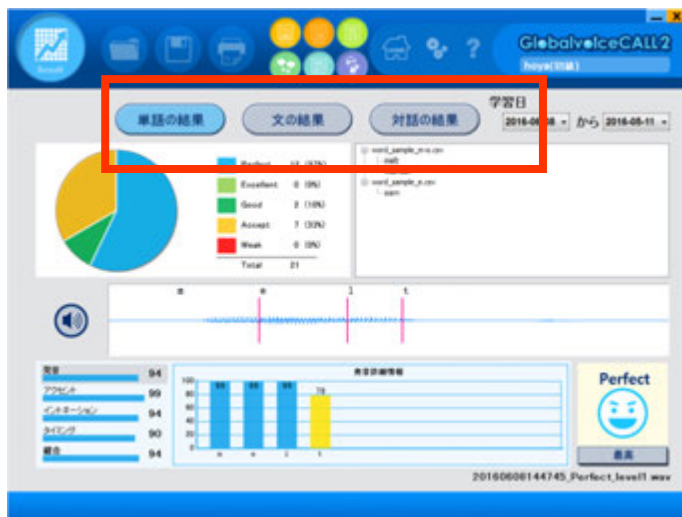
- ④ 全ての空欄を埋めると、「ピンポン」という音が流れ、丸が表示されるので、次の問題に進んでください。
- ⑤ 問題の移動は🔄🔄のボタンを押してください。
- ⑥ 正解が分からない場合は、 のボタンを押すことで正解が表示されます。

(5)学習結果確認(Result)

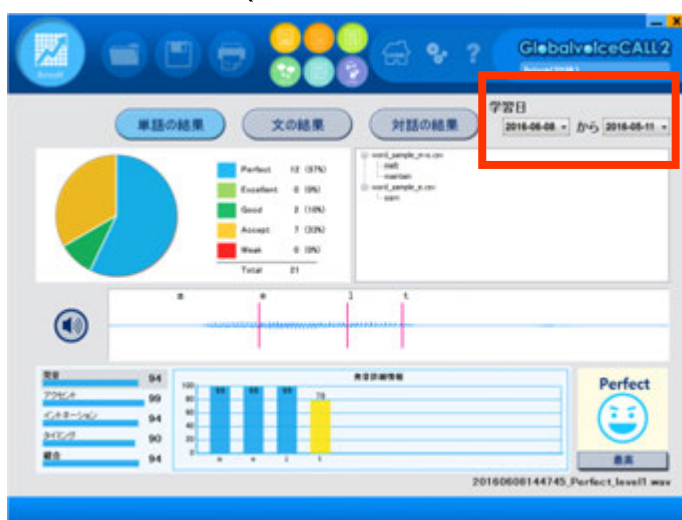
このモードでは、各学習の結果を確認・保存することが出来ます。

A.練習の結果を確認する

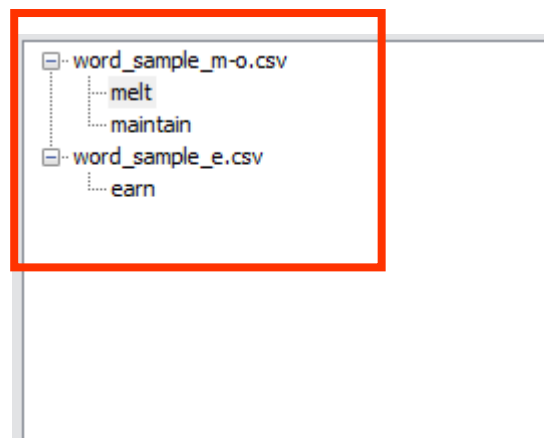
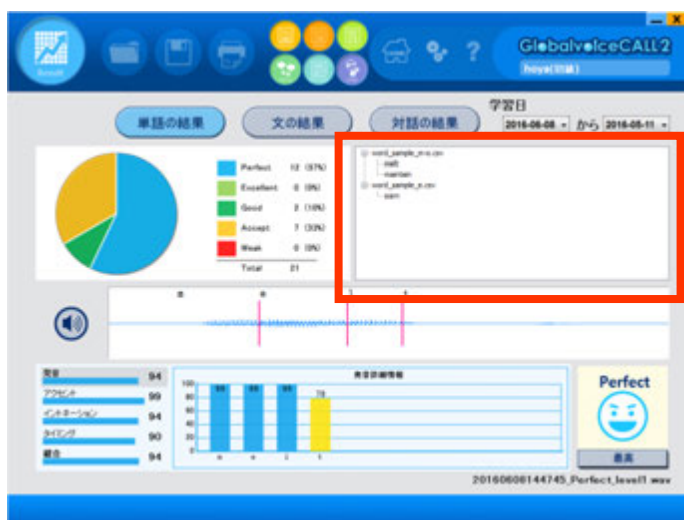
- ① 画面上部の「単語の結果」「文の結果」「対話の結果」のボタンをクリックすることで、どの練習の結果を閲覧するのかが選択できます。



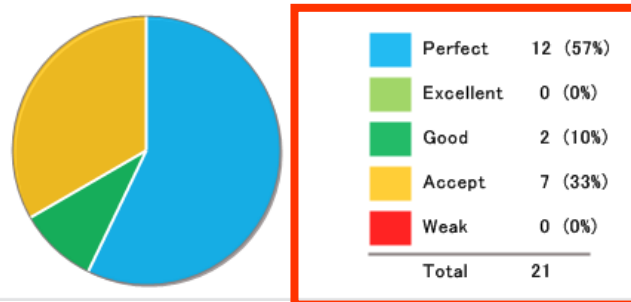
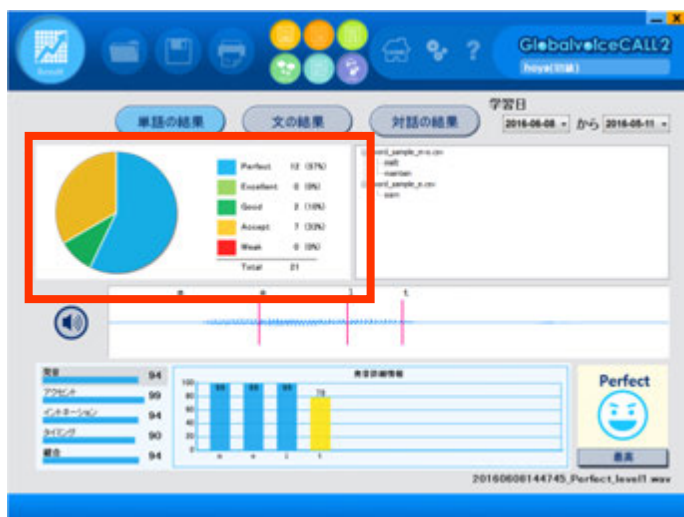
- ② 画面を開くと直近の練習結果が表示されていますが、日付を選択することで過去の練習結果を閲覧することが可能です。(期間を指定することで、その期間内の合計結果が表示できます)



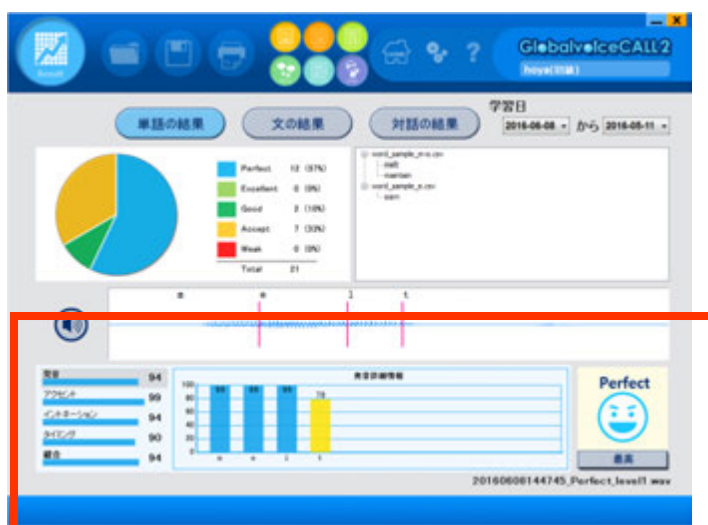
- ③ 画面右のリストから評価を閲覧したい単語・文章を選択します。



- ② 画面左の領域に、選択されている日の練習の[Perfect][Excellent][Good][Acceptable][Weak]の割合が表示されます。



- ③ 画面下にはその項目での最高点の波形と詳細が確認できます。最高点の発生を確認して、安定した発音ができるようにしましょう。



B.練習の結果を保存する

- ☑ 画面下部の最高ボタンを押すと、現在表示している最高得点の結果の評価(.csv)と音声(.wav)のみを zip ファイルとして保存することができます。



- ☑ 画面上部の保存ボタンを押すことで、その日に練習した結果をすべて zip ファイルとして保存することができます。



C.練習の結果を開く

- ☑ 画面上部の開くボタンを押すことで、B.で保存した zip ファイルを開くことができます。他のアカウントの評価、他の PC で行った特定日の練習結果などを確認することができます。

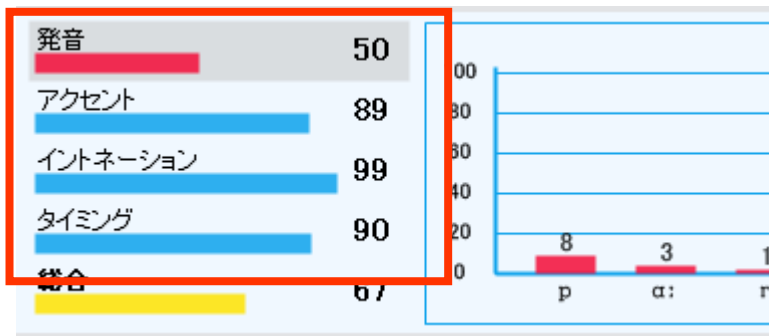


評価項目

- ☒ GlobalvoiceCALL2 のテスト後の各評価項目について詳細な説明をしていきます。

評価項目について

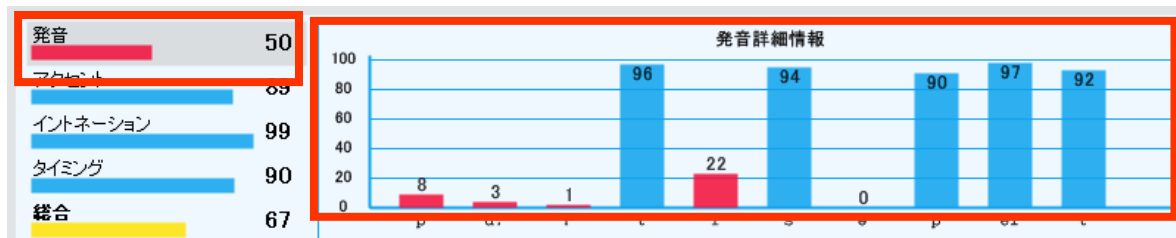
- ☒ 単語／センテンスモードで発音の評価を行うと画面下部の発話結果から「発音」「アクセント」「イントネーション」「タイミング」を選択して各評価項目について確認することができます。



A. 単語モード

(1) 単語モード：「発音」

- ① 単語モードで画面下部の発話結果の「発音」部分をクリックすると単語の発音記号ごとの発音のスコアを確認することができます。

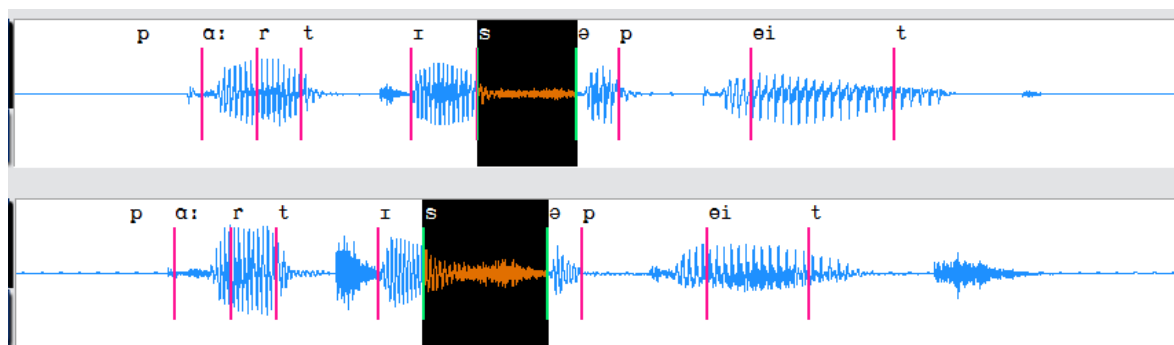


※ご利用のマイクの性能、特に子音の場合は音量や発音状態により実際の判定よりも低く判定してしまう場合がありますのであらかじめご留意ください。

- ② 発音記号ごとの得点バーをクリックすると発音サンプル動画が再生され発音や口の形などを確認することができます。

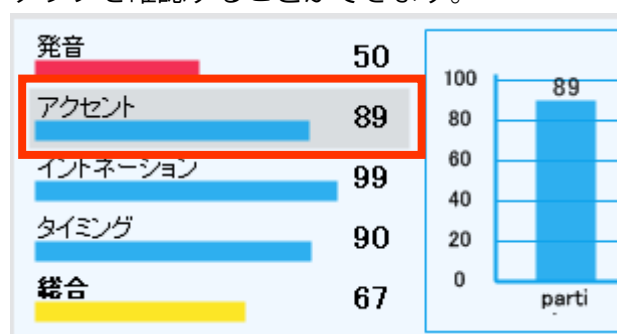


- ③ 結果が悪かった場合は「音声」ボタンをクリックしてモデル音声との差異をチェックしましょう。また、音声波形から選択した部分を再生し、悪かった発音部分のみチェックすることもできます。

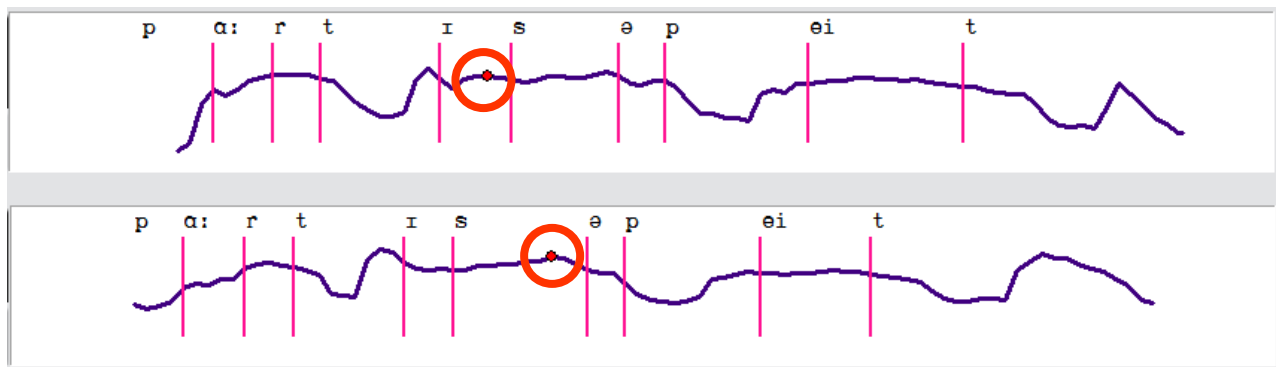


(2)単語モード：「アクセント」

- ① 単語モードで画面下部の発話結果の「アクセント」部分ををクリックすると単語のアクセントのスコアとグラフを確認することができます。

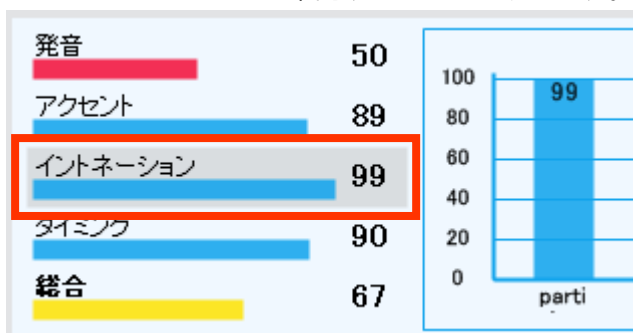


- ② モデル音声と録音した音声のアクセントの位置をグラフで確認できます。グラフは音の強弱を表し、縦のラインは音素の境界を表しています。下記の図では上段のモデル音声では/I/の音素にアクセントがあり、下段の学習者の音声では/S/の音素にアクセントがあります。アクセントのスコアはモデル音声と録音した音声のアクセント位置を比較して評価されます。



(3)単語モード：「イントネーション」

- ① 単語モードで画面下部の発話結果の「イントネーション」部分をクリックすると単語のイントネーションのスコアとグラフを確認することができます。

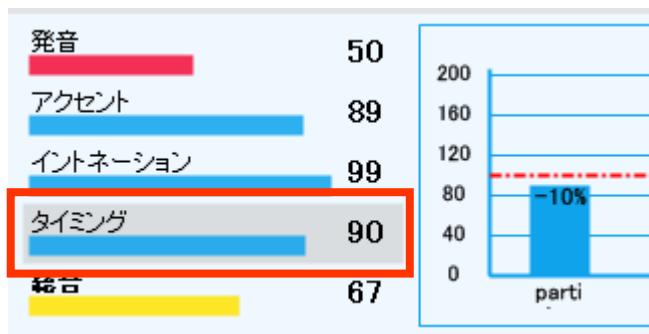


- ② モデル音声と録音した音声のイントネーションをグラフで確認できます。グラフは音の高低を表し、縦のラインは音素の境界を表しています。イントネーションのスコアはモデル音声と録音した音声のグラフから、イントネーションが上昇しているか、下降しているかなどを比較して評価します。



(4)単語モード：「タイミング」

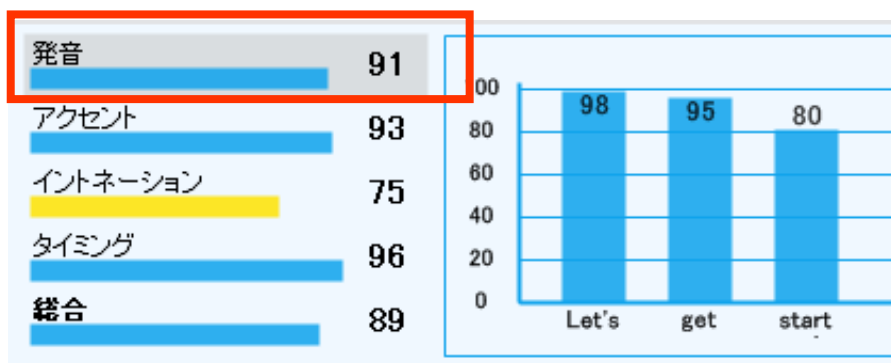
- ☒ 単語モードで画面下部の発話結果の「タイミング」部分をクリックすると単語のタイミング(音の長さ)を確認することができます。タイミングはモデル音声と入力音声を比較し、長い(+)短い(-)を-100～+100%で表示します。



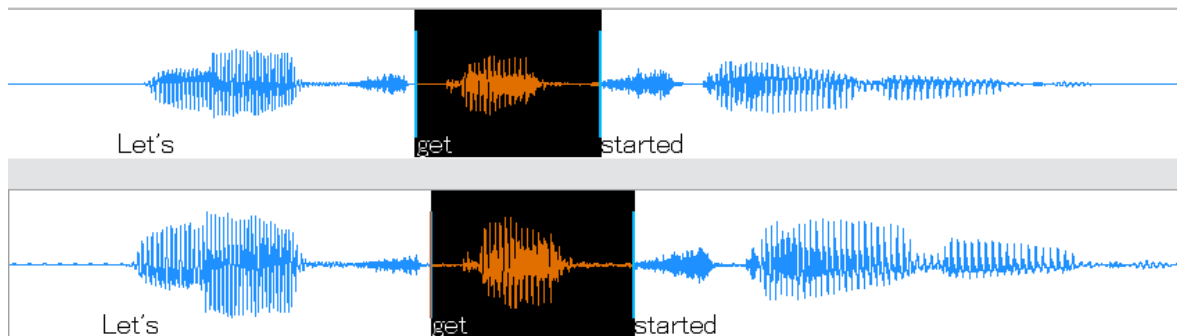
B. センテンスモード

(1) センテンスモード：「発音」

- ① センテンスモードで画面下部の発話結果の「発音」部分をクリックすると単語ごとの発音のスコアを確認することができます。

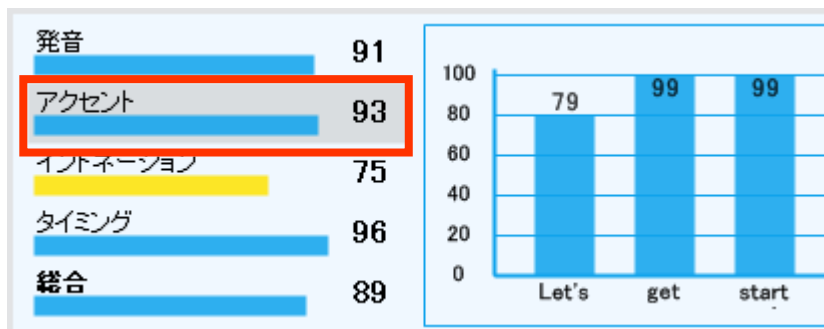


- ② 結果が悪かった場合は「音声」ボタンをクリックしてモデル音声との差異をチェックしましょう。また、音声波形から選択した部分のみ再生することができるので悪かった発音部分のみチェックすることもできます。

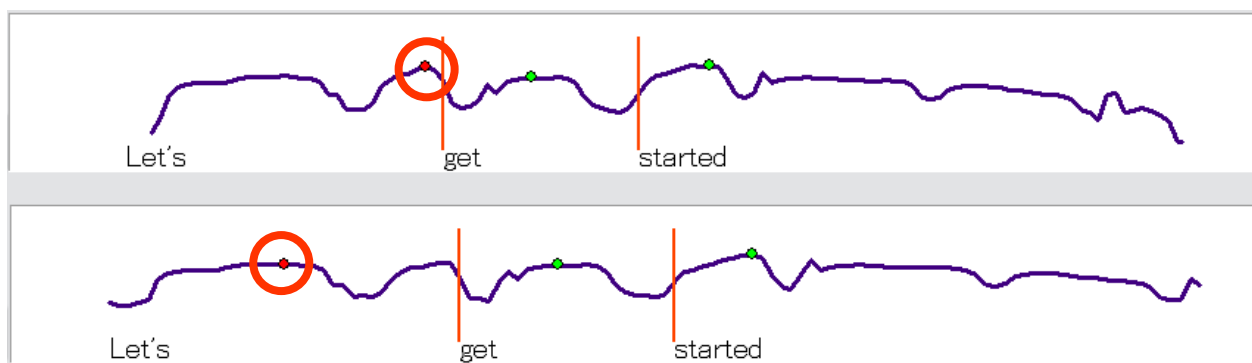


(2) センテンスモード：「アクセント」

- ① センテンスモードで画面下部の発話結果の「アクセント」部分をクリックすると単語ごとのアクセントのスコアとグラフを確認することができます。

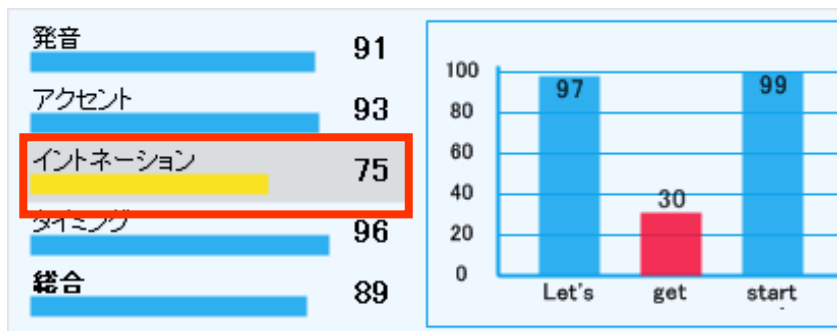


- ② モデル音声と録音した音声のアクセントの位置をグラフで確認できます。グラフは音の強弱を表し、縦のラインは単語の境界を表しています。下記の図では「Let's」の単語に一番強いアクセントがあります。アクセントのスコアはモデル音声と録音した音声のアクセント位置を比較して評価されます。

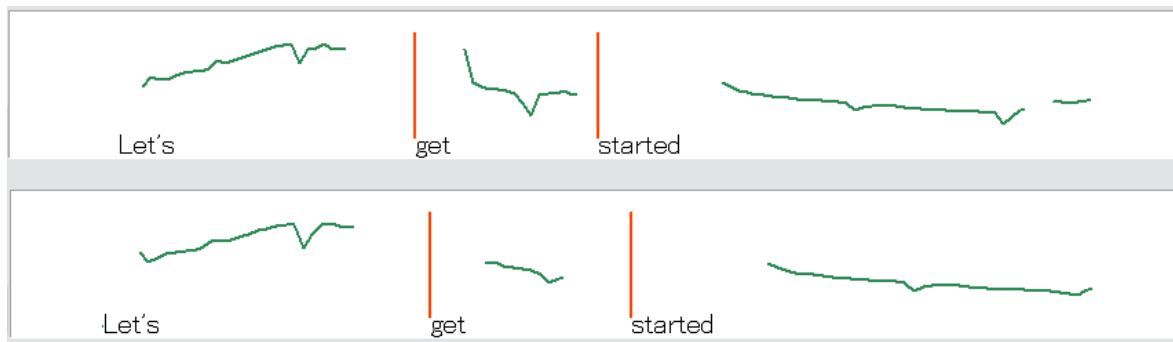


(3) センテンスモード：「イントネーション」

- ① センテンスモードで画面下部の発話結果の「イントネーション」部分をクリックすると単語ごとのイントネーションのスコアとグラフを確認することができます。

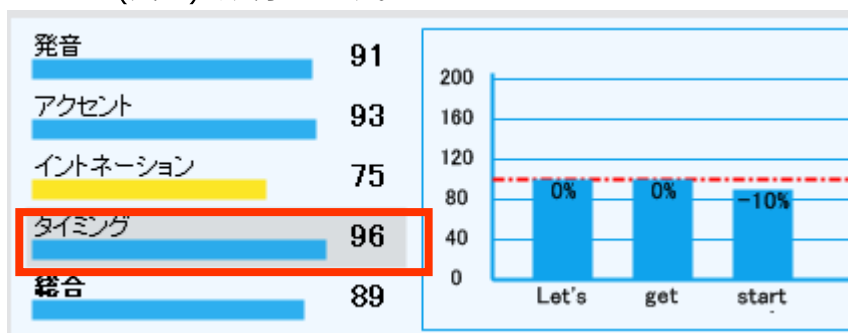


- ② モデル音声と学習者の音声のイントネーションをグラフで確認できます。グラフは音の高低を表し、縦のラインは単語の境界を表しています。イントネーションのスコアはモデル音声と録音した音声のグラフから、イントネーションが上昇しているか、下降しているかなどを比較して評価します。

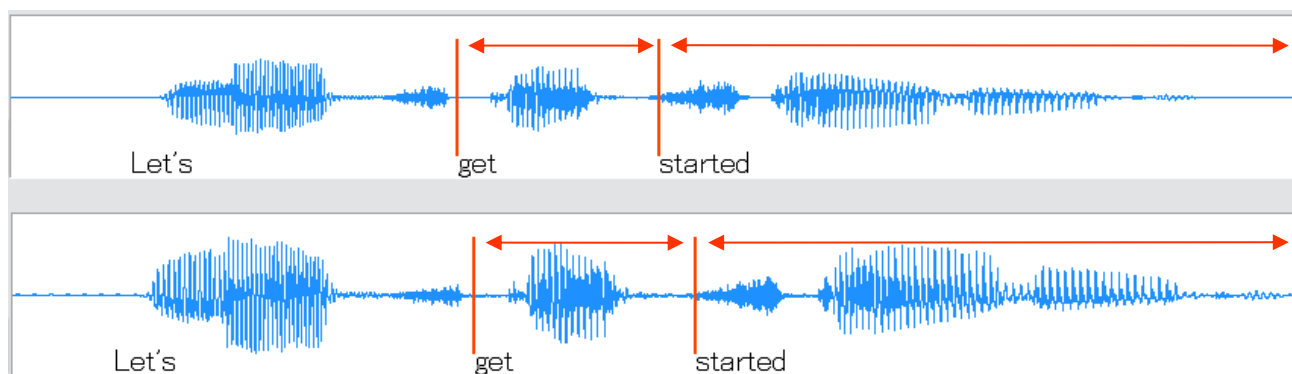


(4) センテンスモード：「タイミング」

- ① 単語モードで画面下部の発話結果の「タイミング」部分をクリックすると単語のタイミング(音の長さ)を確認することができます。タイミングはモデル音声と入力音声を比較し、早い(+)遅い(-)を-100～+100%で表示します。
- ② センテンスモードで画面下部の発話結果タブの「タイミング」タグをクリックすると単語ごとのタイミング(音の長さ)を確認することができます。タイミングはモデル音声を 0%(基準)とし-100%(短い)～+100%(長い)で表示します。



- ③ モデル音声と学習者の音声のタイミング(音の長さ)は音声波形から比較・確認できます。例えば「get」の単語の場合は学習者の音声の評価が 0%なので、下記の音声波形からもわかるようにモデル音声に対して学習者の音声が同じということを表しています。「started」の単語の場合は学習者の音声が-10%なので、モデル音声に対して、学習者の音声が短い(-10%)ということを表しています。



データファイル

- ☒ GlobalvoiceCALL2 の学習者の音声データと評価結果のデータは、ユーザーID ごとに作成されたアカウントフォルダにファイルが保存されます。データファイルをコピーしたり移動したりすることで別のパソコンで確認したり、後日音声を聞いたりすることができます。

(1)データファイルの保存場所

- ① アカウントフォルダを開くにはまず、設定画面に移動します。



- ② 個人設定をクリックして「学習データの保存先を開く」ボタンをクリックします。



- ③ 学習データの保存パスで設定したアカウントフォルダが開きます。
- ④ データファイルは/word/, /sentence/, /Dialog/の各フォルダに保存されます。単語モードで録音・評価した結果は/word/フォルダに保存され、センテンスモードの結果は/sentence /フォルダに保存されます。
- ⑤ 各フォルダを選択して必要なデータファイルをコピーしましょう。

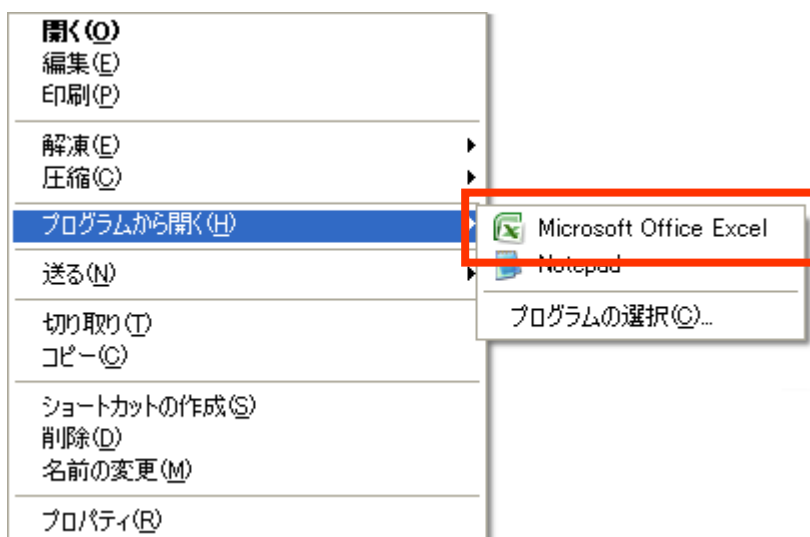
(2)データファイルの保存場所の変更

- ① 学習データの保存先を変更するには、「変更」ボタンをクリックして保存先を選択します。



(3)データファイルの内容

- ① データファイルには録音データ(WAV 形式)と、評価データ(CSV 形式)のファイルが保存されます。
- ② 学習者の録音データと評価データは各テストを行うごとに 1 種類ずつ作成され、ファイル名に保存時の日時(タイムスタンプ)が付いたファイルが保存されます。
- ③ 評価データは CSV 形式になっており、メモ帳などのテキストエディタや Excel などの表計算ソフトウェアで開くことができます。ファイルを右クリックして「プログラムから開く」を選択し、メモ帳や Excel を選択します。



- ④ 評価データは下記のように①に単語ごとに各評価項目のスコアとトータルスコアが記録されます。また、②では発音記号ごとの発音スコアが記録され詳細なスコアを確認することができます。

Reference File :
Test File :

①

	abandon
Pronunciation Score	85.63
Accent Score	99.65
Intonation Score	98.36
Duration Score	100
Total Score	91.14
Total Text Result	PERFECT

②

<Phoneme Pronunciation Score>			
abandon	CMU	IPA	SCORE
	AH0	@	98.36
	B	b	95.99
	AE1	{	81.06
	N	n	97.44
	D	d	49.09
	AH0	@	93.11
	N	n	84.36

(4)データファイルの削除

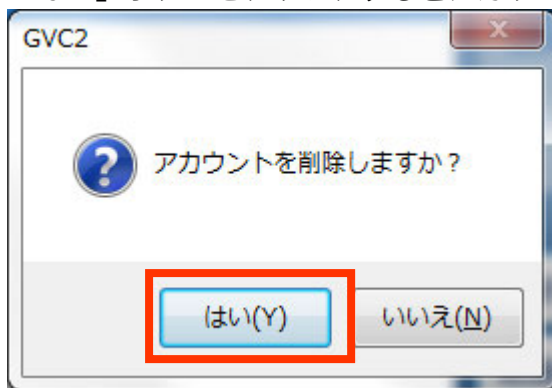
- ☑ 学習者のテストごとにデータファイルが増えていきますので録音データ(WAV 形式)と、評価データ(CSV 形式)のファイルを定期的に削除する必要があります。ユーザーID ごとの「[データファイルの保存場所](#)」を確認してデータファイルの保存されているフォルダを開きます。タイムスタンプの付いた名前から不要なファイルを選んで録音データ(WAV 形式)と、評価データ(CSV 形式)を削除します。

(5)アカウントの削除

- ☑ アカウントの削除を行うとアカウントフォルダに保存されているすべてのデータファイルが削除されます。アカウントの削除を実行する場合は十分注意してください。
- ① GlobalvoiceCALL2 を起動している場合は一度プログラムを終了させます。
 - ② GlobalvoiceCALL2 を起動して削除するユーザーID を選択し、「削除」ボタンをクリックします。



- ③ 「はい」 ボタンをクリックするとアカウントが削除されます。



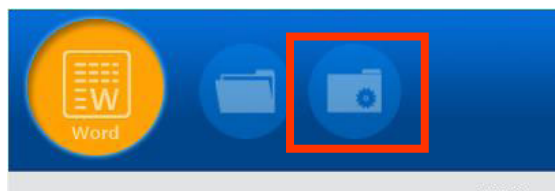
コンテンツの作成・編集

- ☒ GlobalvoiceCALL2 では、標準で入っているコンテンツデータの他に、ユーザーが作成したコンテンツを使用することが出来ます。

(1)GlobalvoiceCALL2 を使用してのコンテンツ作成(編集)

単語練習、文章練習、会話練習、聞き取り練習の各画面からコンテンツの編集をすることが出来ます。

各練習画面のメニュー上部の編集ボタン()を押すと編集ダイアログが開きます。



各画面の上部のメニューは共通です。



「新規作成」：コンテンツを新規に作成する



「保存」：コンテンツを上書き保存する



「別の名前で保存」：名前を付けてコンテンツファイルを保存する



「閉じる」：編集ウィンドウを閉じる。

単語	翻訳	外部パス
earn	〈金・生計を〉(働いて)稼ぐ...	
encourage	〈人を〉元気[勇気]づけ...	
enter	入る	
establish	確立する	
excite	〈人・動物を〉興奮させ...	
exist	存在する	
expect	期待する	
explain	〈事実・立場・意味など...	
express	〈思想などを〉(言葉で)...	
educate	教育する	

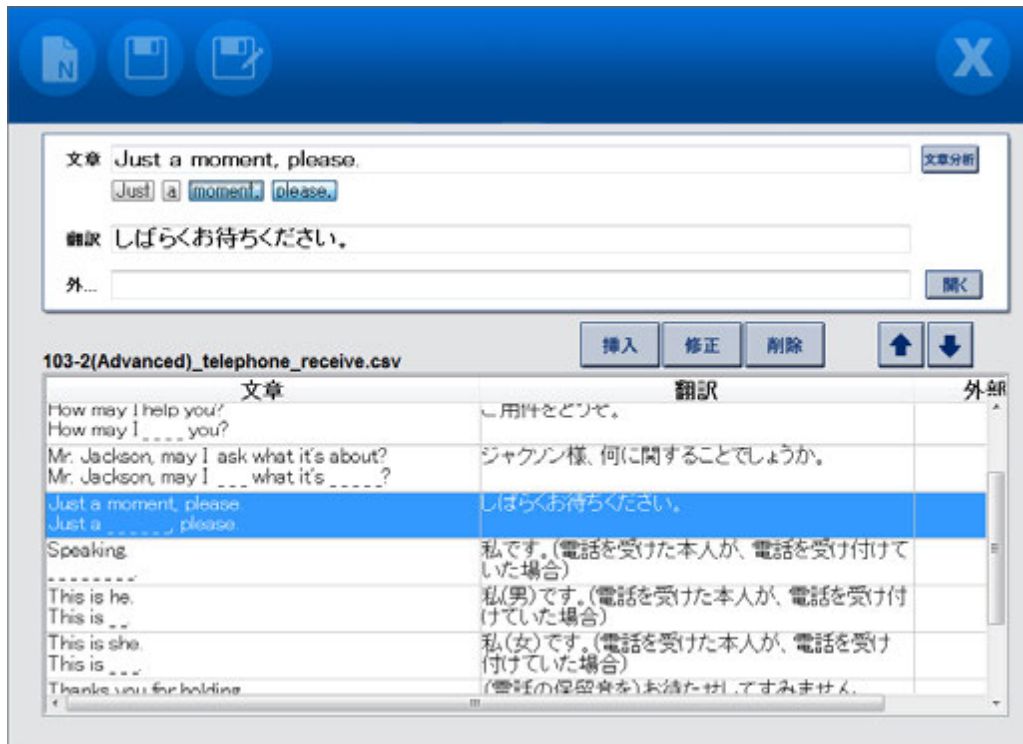
▲単語モード/文章モードのコンテンツ編集画面

- ①「新規作成」ボタンを押して、新規にコンテンツを作成します。
(編集ウィンドウを開いた時点では、先ほどまで練習していたコンテンツの内容が表示されるので、①の手順をスキップすることで、既存コンテンツの編集をすることが出来ます)
- ②「単語」/「文章」の欄に練習したい単語・文を入力します。(※必須)
- ③「翻訳」の欄に「単語」/「文章」で入力した単語・文の日本語訳を入力します。(※任意)
- ④モデル音声を音声合成ではなく、外部の Wave ファイルを使用する場合、「外部パス」の欄に Wave ファイルのパスを入力します。外部音声は絶対パスで指定してください。(「開く」ボタンを押すことで、ファイル選択のウィンドウが開きます)
- ⑤「挿入」ボタンを押すと一覧に追加されます。
- ⑥登録されている単語・文の修正をする場合は、一覧から選択し、内容を変更後「修正」ボタンを押すと修正内容が一覧に反映されます。
- ⑦一覧から特定の単語・文を削除する場合は、一覧から選択し、「削除」ボタンを押すことで一覧から削除されます。
- ⑧「保存」ボタンをしてコンテンツを保存して編集ウィンドウを閉じて下さい。

話者	内容	外部パス
ME	How was your weekend?	
James	It was very nice.	
James	I went swimming with my friends.	
James	How about you?	
ME	I also had a good time.	
ME	I played computer games with my friends.	
James	Wow, it sounds fun!	
ME	Do you know how to play 'War Craft'?	
James	I don't know how to play that game.	

▲Dialog モードのコンテンツ編集画面

- ①「新規作成」ボタンを押して、新規にコンテンツを作成します。
(編集ウィンドウを開いた時点では、先ほどまで練習していたコンテンツの内容が表示されるので、①の手順をスキップすることで、既存コンテンツの編集をすることが出来ます)
- ②「話者」の欄で、ロールプレイ時にどの話者で読み上げるかを選択します。
- ③「内容」の欄には読み上げる英文を入力します。
- ④「外部…」には TTS ではなく音声ファイルを使用する場合に音声ファイルへのパスを入れます。
- ⑤「保存」ボタンをしてコンテンツを保存して編集ウィンドウを閉じて下さい。



▲Dictation モードのコンテンツ編集画面

- ①「新規作成」ボタンを押して、新規にコンテンツを作成します。
(編集ウィンドウを開いた時点では、先ほどまで練習していたコンテンツの内容が表示されるので、①の手順をスキップすることで、既存コンテンツの編集をすることが出来ます)
- ②「文章」の欄に練習したい文章を入力します。
- ③「文章解析」のボタンを押すと、文章欄の下に単語ごとに区切られたボタンが表示されます。
- ④表示されたボタンを ON/OFF することで、単語の表示・非表示を切り替えることが出来ます。

文章 Hello. May I help you, ma'am?
 Hello. May I help you, ma'am?

↓ ボタンが押された単語が表示されるようになります。

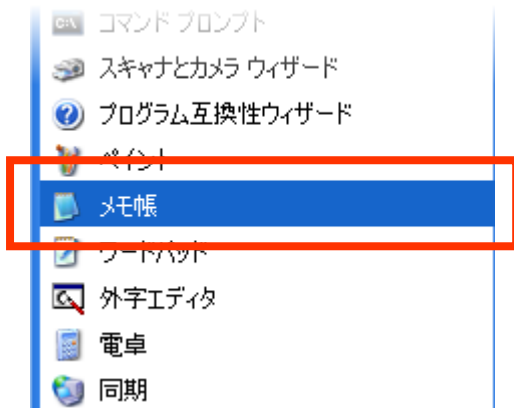
文章
Hello. May I help you, ma'am?
Hello. May I _ _ _ _ _ ma'am?

- ⑤「挿入」ボタンを押すと一覧に追加されます。
- ⑥登録されているコンテンツの修正をする場合は、一覧から選択し、内容を変更後「修正」ボタンを押すと修正内容が一覧に反映されます。
- ⑦一覧から特定のコンテンツを削除する場合は、一覧から選択し、「削除」ボタンを押すことで一覧から削除されます。
- ⑧「保存」ボタンをしてコンテンツを保存して編集ウィンドウを閉じて下さい。

(2)外部プログラムを使用してのコンテンツ作成(編集)

☒ 各コンテンツデータは CSV 形式のため「Excel」や「メモ帳」などのテキストエディタで編集することができます。

① 「メモ帳」などのテキストエディタを起動します。



② 各コンテンツのフォーマットは次の通りです。

(ア)単語練習用コンテンツ

[単語],[訳],[外部パス][改行]

※外部パスは絶対パスで記入してください

```
accept,受諾する,  
achieve,達成する, C:¥Hoya¥GVC2¥data¥Word¥word02.wav  
acquire,取得する,  
add,追加する, C:¥Hoya¥GVC2¥data¥Word¥word03.wav  
advance,前進する,  
.  
.  
.
```

(イ)文章練習用コンテンツ

"[文章]", "[訳]", "[外部パス]"[改行]

※ " (ダブルクォーテーション)で囲むようにしてください。

```
"Good Morning","お早うございます",""  
"Good afternoon","こんにちは"," C:¥Hoya¥GVC2¥data¥Sentence¥St01.wav "  
"How are you today?","今日の調子はどうですか？",""  
"I'm OK.", "私は大丈夫です。",""  
"I'm good.,"調子良いです。",""  
.  
.  
.
```

(ウ)会話練習用コンテンツ

[話者名],[文章],[外部パス][改行]

※話者名は James,Ashely,Me を記入してください。

```
James,"Do you have a reservation?","C:¥hoge¥a.wav"  
ME,"No, can we have a table?",  
James,"We don't have one now, but one should be available soon.",  
ME,"How long will we have to wait?",  
James,"Please wait here for five minutes","C:¥hoge¥b.wav"  
.  
.  
.
```

(エ)聞き取り練習用コンテンツ

"[文章],[日本語訳],[外部パス][改行]

※文章中の隠したい単語は[]で囲みます。

```
I'm h[ere] w[ith] Ms.Tomoko Kawai of our Sales Department.,営業部の河合知子さんと  
ここにいます。  
Let's g[et] s[tarted].,それでは、はじめましょう。,"c:¥HOYASVC¥Dictation¥wav¥a.wav"  
"First, I would like to r[ev]iew what h[appening] in Tokyo markets.",最初に東京市場の  
動向について、振り返ってみましょう。  
.  
.  
.  
.
```

- ③ コンテンツを作成したらファイルメニューから「名前を付けて保存」を選択します。
- ④ 保存したコンテンツは、GlobalvoiceCALL2 の各モードから開き、使用してください。

外部音源ファイル

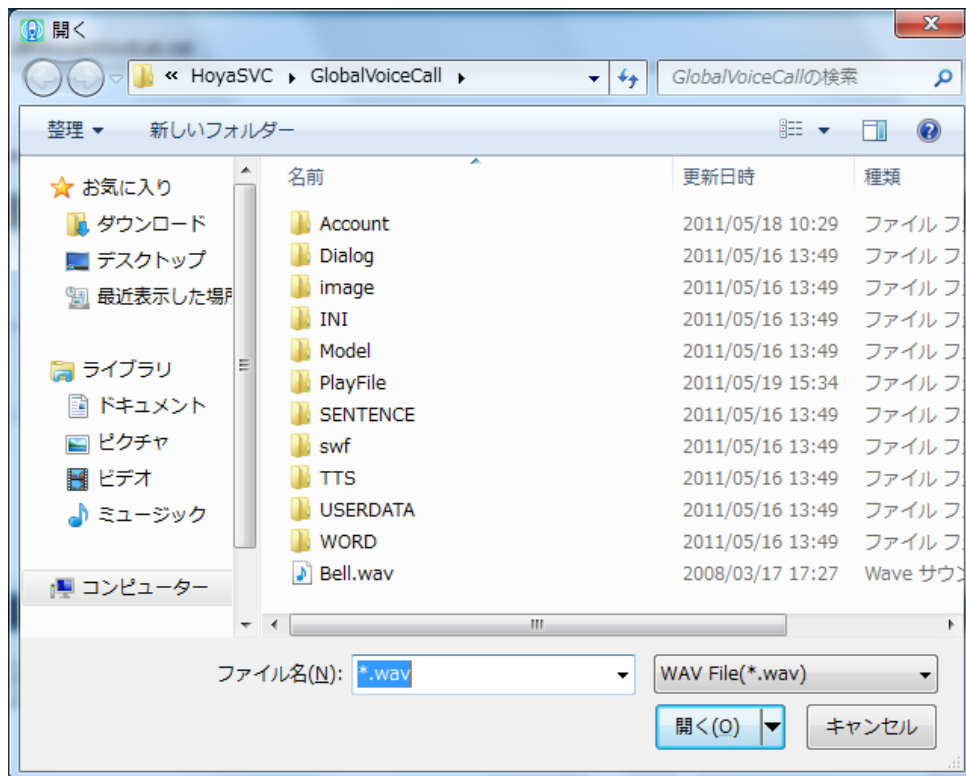
- ☒ GlobalvoiceCALL2 では単語／センテンスモードで外部音源をモデル音声として使用したり、録音音声として使用したりすることができます。
※ただし、外部音源として使用できる音声ファイルは 16kHz 16bit モノラルの WAV ファイルのみとなります。

(1)モデル音声に外部音源を使用する

- ☒ 録音した音声データをモデル音声として使用します。
- ① 単語／センテンスモードのモデル音声で「外部音源」ボタンをクリックします。



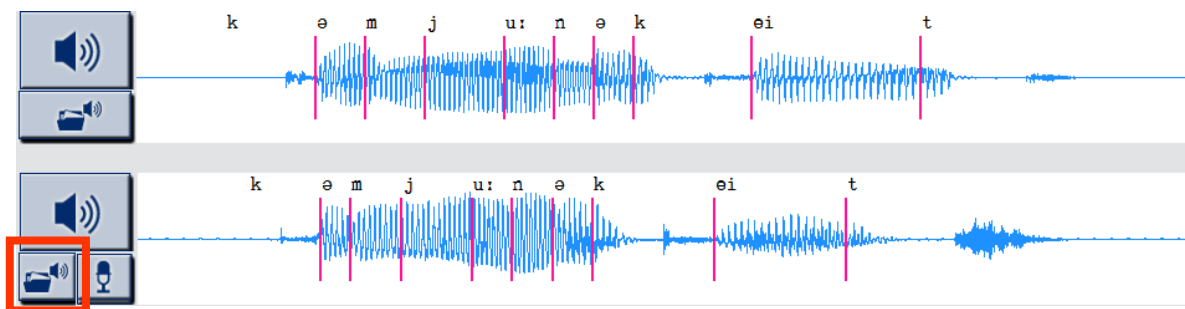
② 外部音源ファイルを選択します。



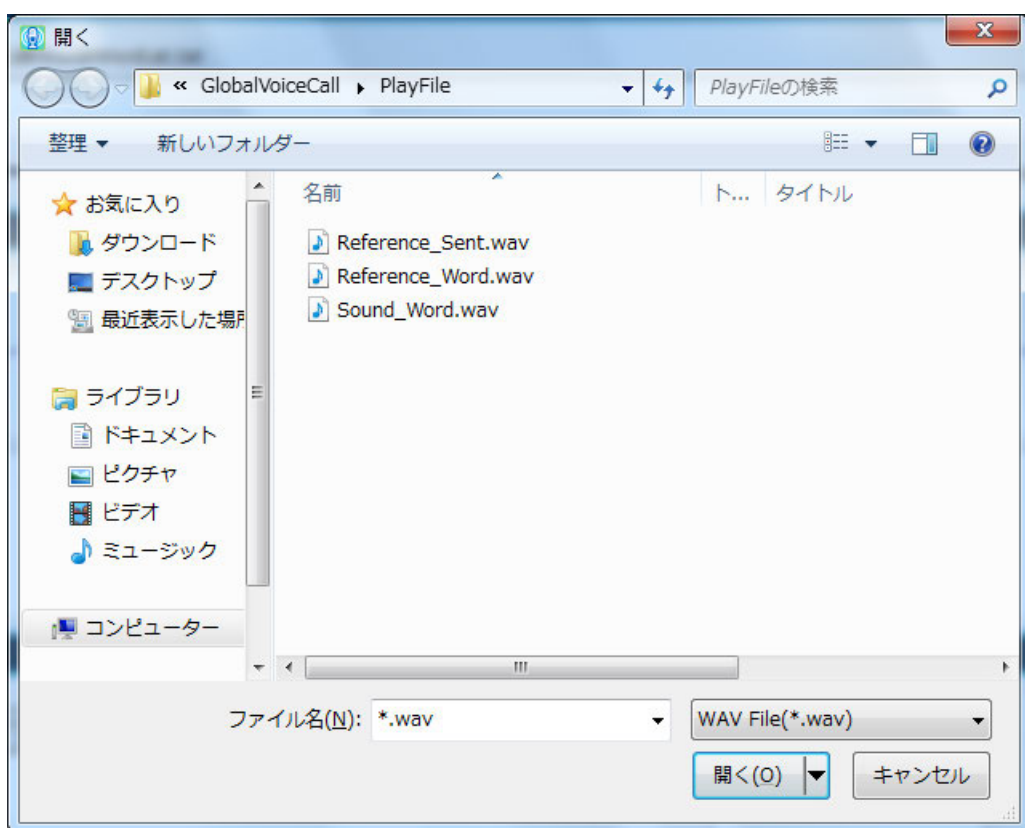
(2)学習者の音声に外部音源を使用する

☒ 録音した音声データを学習者用の音声として使用します。

- ① 単語／センテンスモードの録音音声で「外部音源」ボタンをクリックします。



- ② 外部音源ファイルを選択します。



(3)GlobalvoiceCALL2 で音声の録音

- ☑ GlobalvoiceCALL2 にて録音した音声データはデータファイルとして保存されます。データファイルについては「10.[データファイル](#)」を参照してください。