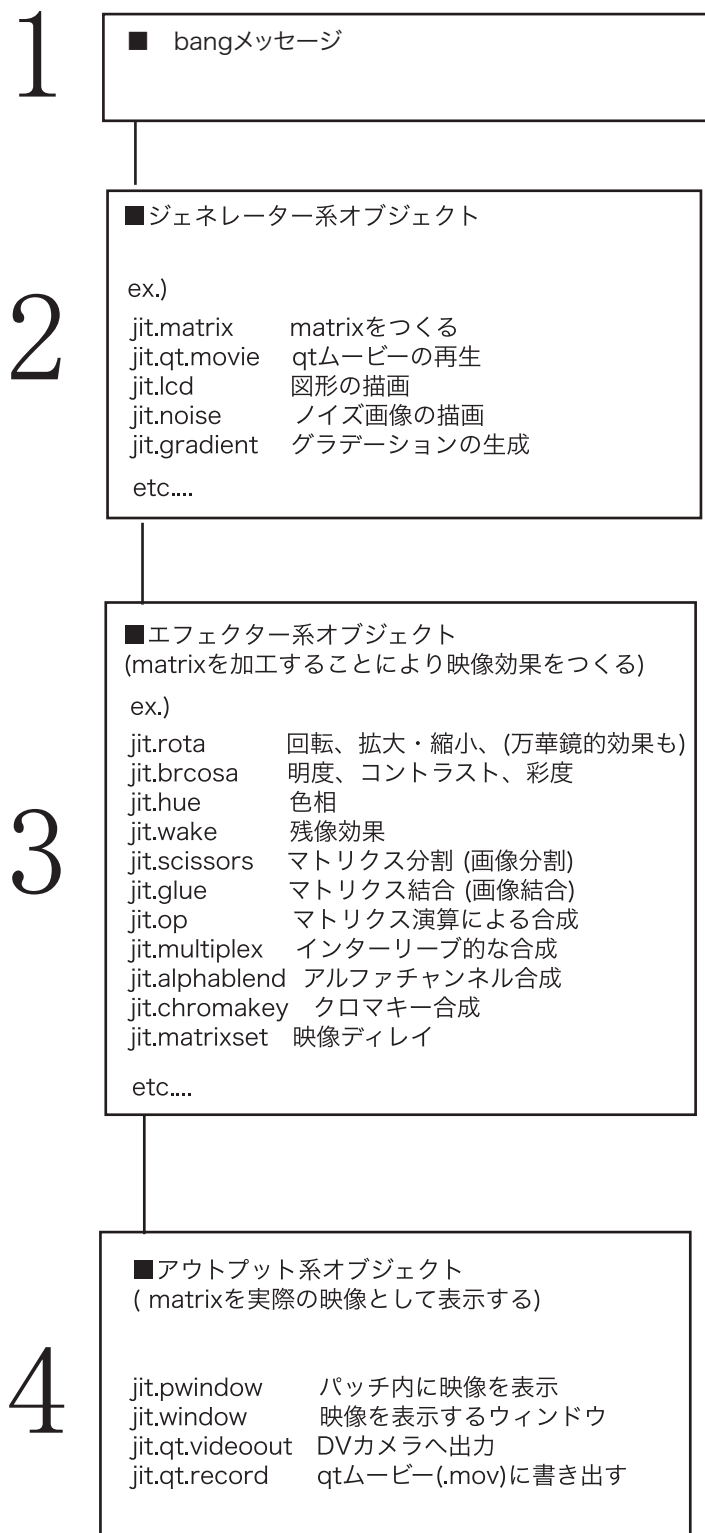


Jitter - 処理の基本概念



※ アトリビュート (属性) によるオブジェクトの設定について
 jitterオブジェクトは、「アトリビュート」によって動作方法をより詳細に設定することができる。

「アトリビュート」の記述方法は2通りある。(下図参照)

- ・外部からメッセージとして入力する方法
- ・オブジェクト内に「@」をつけて直接記述する方法



(記述方法は違うがどちらも同じもの)

使用可能な「アトリビュート」はオブジェクトによって異なる。使用可能な「アトリビュート」を知るには、「Jitter Object Reference」を参照する。

ヘルプ > “ Open jit. ○○ Reference “ を開くとよい。

▼ Jit.qt.movie Reference を開いた例

