这是语涵编译器原型的样例文本其三，演出说明，主要是关于角色和场景的内容。

在遇到发言的时候，语涵编译器会将“长得比较像发言者”的部分用作发言者。不过，如果想要调整发言者发言时的内容样式，或是给角色添加立绘，我们需要对角色进行声明：

【声明角色：苏语涵】

* 立绘：
  + 正常：
    - 平静：占位（描述=“正常平静”）
    - 微笑：占位（描述=“正常微笑”）
    - 尴尬：占位（描述=“正常尴尬”）
    - 无奈：占位（描述=“正常无奈”）
    - 严肃：占位（描述=“正常严肃”）
  + 解释：
    - 平静：语涵解释平静
    - 微笑：语涵解释微笑
    - 尴尬：语涵解释尴尬
* 发言：
  + 名字颜色：#00FFFF
  + 内容颜色：#00FFFF

先看声明的发言部分。这样声明之后，角色“苏语涵”在说话时，名字和颜色都会以 #00FFFF 的颜色（青色）显示。如果某一子项没有（比如没指定名字颜色），则发言会使用引擎所默认的设置。

苏语涵：这句话的名字和颜色都是青色的。

立绘部分是一个类似文件夹、目录的树状结构，每个层级代表一个互斥的状态。比如“正常”和“解释”代表两个不同的动作差分，只能选其一。最内层（如“平静”、“微笑”等）可以指定一个图片作为具体的立绘（比如“语涵解释平静”是同一目录下的一张图片的文件名）或是使用占位图。

立绘信息指定了发言者可以有的状态，这些状态在角色没上场时也会根据发言而更新。比如接下来这句也会改变角色状态：

苏语涵（微笑）：微笑中。

立绘的第一组完整的状态（例子中的“正常，平静”）将作为角色未指定状态时的默认状态。之后可以使用不完整的状态（比如这里的“微笑”而不是完整的“正常，微笑”）来改变状态。

要显示立绘，可以使用以下命令让角色上场：

【角色入场：苏语涵】

也可以在入场时指定状态：

【角色入场：苏语涵（解释，微笑）】

角色在场上时，在发言中改变角色状态时，角色的立绘也会随之改变。要使角色退场，可以使用：

【角色退场：苏语涵】

除了角色外，场景也是演出中重要的部分。目前背景图片是与场景相绑定的。场景可以用以下命令进行声明：

【声明场景：房间】

* 背景：room

之后可以使用以下命令来切换到该场景：

【切换场景：房间】

切换场景会使当前场上的角色、已显示的图片全部撤下。

除了角色和场景外，剩下的一个常见命令就是设置背景音乐：

【设置背景音乐：“Gymnopedie No 1”】

以上就是目前所支持的与演出有关的命令。下个样例见！