ラスト・ファイナンス♪
家計と会計とファイナンスと資本と債務と流動とキャッシュ・フロー♭

家庭や企業のやり繰りの考え方

桐生和也

ラスト・ファイナンス♪
家計と会計とファイナンスと
資本と債務と流動とキャッシュ・フロー♭
家庭や企業のやり繰りの考え方

これは６億や１億のように必要に対して際限なく多すぎる必要はありません。

山の頂（いただき）のほんの少しであればそれだけでいいのです。

後はいざと言うときに急に無くなってしまう分です。

その為に債務や融資があるのです。

一瞬のみ消えてもまた戻る債務です。

余計に何かを増減し過ぎなければ多くの個人でも可能です。

これなら人数が多くても保てます。

銀行にしてもいつまでもずっと融資するのではなく一瞬の消化に対してのほうが正解です。

これでＦＸのような株式投資も楽になってきます。

これは山の頂（いただき）で山を保たせるからです。

山は金銭価値です。

経済の流れるものです。

金銭で合うのでは無く価値の変化で合うのです。

カネ、ヒト、サービス、モノ、チシキ(、マシン、エネルギー、)
です。

農業、工業、商業、知識、の社会。

士農工商ではなく農工商士です。

士は科学（動作）です。

商は知識（技術）です。

工は生産（マシン）です。

農は飲食（植物）です。

変化と必要の生存に必要な順番も同じです。

なので一般の人々が違うのです。

増減の幅が間に合えばいいのです。

あとは滅多に無い、いざと言う時の瞬間の債務です。

短期でも瞬間と考えます。

ＦＸの場合は他の方や銀行等の様なものからの債務や賃貸、貸借と

同じです。

これは一種の代表で行なうのと同じです。

これを理解して自分に説明しておく必要があります。

これは個人の生活にもあてはまる事です。

普通は自分という個人一人で資本から出資まで流動させて生活するのと同様です。

その時に安定しているならば債務もありです。

クレジットカード等がそうです。

この考えで生活できればいいです。

もし、駄目でも能力があり可能であれば株式投資のようにＦＸのような資本の流動もありです。

それを認める者がいれば可能です。

良く言う人脈なども金銭に留まらずに経済の４要素のようにもっと他方にもあります。

月々１０万あれば生活可能です。

家や土地や税金でもあれば２０万程度になります。

それに生活を便利に楽にする為に３０万程度です。

この位の考えの方がいいです。

月々３０万前後、年４００万未満位です。

税金が合ってもこの位です。

車などは現在は旅客機でさえ使用用途が減少しています。

ネットや様々な道具などでも代用がききます。

旅行や出勤のような出張事なら無い方がいいです。

普通は直接会いたいや会わなければ駄目である時程度です。

iPod???等やパソコン等でもスカイプや動画ストリーミングソフト
などでもＴＶ会話やメールなどが可能です。

これは確かに商店の代わりにもなります。

出張（通販）よりもいいです。

この為にＵＭＰＣやモバイルなどもあります。

場所によっては便利です。

ＳＳＤなどなら移動や振動でもハードディスクとは違い大丈夫です。

もし、速度や容量などが気になるのなら。

ＯＳの変わらない部分をＳＳＤに入れておきます。

ハードディスクには仮想メモリや一時キャッシュやそれぞれのＩＥなどのような読み書きの記録もこれにします。

あとは普通の読み書きの保存や記録やアプリケーション・ソフトはハードディスクか外部記憶装置にいれます。

内臓のメモリは多い方がいいです。

現在ならＣＰＵもコアが多い方がいいです。

それと(内臓)グラフィックチップもメモリなどが多い方がいいです。

画面はＨＤの方が広く大きく使えるのでウィンドウが多く表示可能

で便利です。

価格も安いものなら２万ぐらいの低価格です。

現在の機種ならノートにもデスクトップにも外部ディスプレイ端子があれば接続可能です。

この位の注意で大丈夫です。

以下でもその関連の説明をします。

横のメニューもそうです。

トップページから次のページにいくと生活事項の学習にもなります。

ＵＲＬが最後の index10.html になったら 10 の数値の部分を
9,8,7,6,5,4,3,2 等の様に減らしていけば特殊な説明になります。

一種の生活などの人格テストのウェブサイトにもなります。

家庭や企業のやり繰りの考え方
http://kazuya32.web.fc2.com/quantum/index.html

亜光速の未来の科学
http://kazuya32.web.fc2.com/

ワンクリックのサイトチェンジも面白いでしょう。
（テスト中もあり）
multi screen test - index
http://kazuya32.web.fc2.com/screen/index.html

google test
http://kazuya32.web.fc2.com/screen/google.html

You Tube 2 screen test
http://kazuya32.web.fc2.com/screen/youtube.html

You Tube multi screen test
http://kazuya32.web.fc2.com/screen/youtube2.html

You Tube 4 screen test
http://kazuya32.web.fc2.com/screen/youtube3.html

コウコン式　ワールドコンサルタント　桐生和也
聖書（bible)の正しい読み方や意味と読解

ブログ・オークション・アフィリエイト販売！！

普通は以下は３つにする時もあります。

１．サイトのテーマを決める　　（キーワードを決める。時間と移動などのそのテーマ等の進行を最初から最後までを１つのタイトルに込める。）

２．ブログに書く。

　　文章や画像や動画や音などは説明の為に使う。

３．それをメールマガジンにする。

４．コンテンツ、サイトの文章を作ってサイトを作成して、そこにまとめていく。

５．オリジナルを書き足していき、または、情報商材のような文書＆冊子にする。

６．サイトにアクセスを集めて広告やアフィリエイト＆アドセンスをクリックし

てもらう。

７．オークションなども安く使いやすいモノを手に入れてみる。売るのもよし。
（）

※．売れすぎて他の生活必要品が売れなくなるのに注意する。そうしないと全部下がります。
※　生活に絶対必要なものはある程度は平均に行ったほうがいいでしょう。
※　自己アフィリエイトを行なった場合は電話からの質問による対応もあります。
※　自己アフィリエイトは最初１０万以上はいきますが資金として残して置くといいでしょう。

オークションなら（ブログ）アフィリとは違い直ぐに金銭が得られます。
オークションを本格的に行なう場合は「古物商許可」が必要です。
オークションの場合は写真や置き場所も必要です。
買うだけなら例えば格安の中古のＰＣやデジカメを買ってアフィリ等で得た資金で次を買う等です。
オークションの良さは得る為の商品が残る場合はそれがあることによる売りにも

なる場合です。
アフィリエイトと組み合わせるのもいいでしょう。
無料レポートサイト
もし持っていてもグーグルで一つ専用にメールを使えるようにログインを増やします。
これは無料レポートを大量にただ見をするにはメールから安全にダウンロードするからです。
ついでに書いている人にもメールアドレスが登録されます。
利点は、お金儲けや人等々、人にとって役立ちすぎるアイデアやノウハウが大量にありサイト巡りよりも、博識になります。
読むのか見るのか眺めるのが非常に速ければ、凄いことになります。
そうやって無料のただで儲かるようになっていったネットビジジネスの人々がいます。
非常に儲かるビジネスに成るほどですからメールアドレスを作って無料レポートを無駄でも取得しておくといいです。
下にどれが良いのかあります。
この下のからなら別にしてあるメールアドレスがあれば誰でも大丈夫です。
別にこれはずるくも危険があるわけでもありません。

私も大量にビジネス・アイデアなどを知りました。
読者を １０ 倍増やす各無料レポートサイトの 活用術
【読者爆増中】「無料レポートサイト比較活 用ガイド」
メルマガアフィリ事始めその２無料レポート サイト
徹底比較
無料レポートを使い倒せ！無料レポートサイ ト比較レビュー
■ 最新■『無料情報ドットコム』ではない無 料レポートサイトまたまた登場！！
無料レポートサイトを活用して読者を増やす 仕組み
無料で行なうビジネス（サイト・ブロ グ・メールも）
などのような感じです。
この方法は初めは収入がありますが
後になると認める人が見ていて自然にそれに同意していれば同じです。
最初に、楽天銀行を申し込んでネット銀行を使えるようにする。
ジャパンネット銀行も開設しておく。必要なくてもお金を少し入れておく。
まず、アフィリエイトは、Ａ８．ｎｅｔで　まず中を確認する。
はじめは、Ａ８．ｎｅｔのほうが便利でいい。
出来ればその中のものを出来るだけ多く契約しておく。

これは、後で他のアフィリエイトサイトも増やす。
書いているブログが正常なら契約自体は楽です。
次、アクセスが遅いけどｓｅｅｓａａブログを　アフィリエイトに沿って　１週間以上書く。（ＦＣ２ブログでもいい。アメーバブログは制限がある。など‥）
ｓｅｅｓａａブログのほうが違反しなければ　アフィリエイト広告を貼りやすく、ブログの記事のファイルもダウンロードできてよい。
教授するなみに特殊な知識なども良い。
アフィリエイトに制限があるがアメーバもアクセス的には　芸能人のブログも目立ちよい。
次、アフィリエイトを申し込む。許可を得るまでに何日かある。約１０００記事以上を目指します。
アフィリエイトは広告なので　時事的に内容と金額が変わる。
記事は自由に書く。テーマでもよい。
記事とは無理に繋げない。
好きなもので記事に対して自分で良いと想ったらそれも先に契約しておく。
お金が貰えるのは約３ヶ月後だと思うとしてなので急がない。
時間的に少し余裕をみる。急ぎすぎないようにします。
自己アフィリエイトで可能なものはその自分のブログに貼った広告から直接（他

人の時も直接買った時)
買ったり使うと約２ヵ月後以上先になって　自分にお金が入ってくる。
広告は良い物なら遠慮は入らない。
アフィリエイト広告は同意して自分の広告宣伝、そこからのみ買って行く時に収入がある。
オークションは情報商材で　オークション・アフィリエイトで１位の人が紹介しているような情報が本物。価格情報や選び方や売り方なども。真似でなければ理想的。
ただし、売れすぎている恐れがあります。
このような種々のものは人が多いと儲けが無くなる。
皆でまわすなら別。企画だけで同意があれば最高。
一人か家族のみが１番良い。子供に書いて貰っても考えて貰っても良い。
一緒でもどちらでも良い。
家族皆でそれぞれのブログで暇を見て書いていくといい。
ひとつの機械が皆でいつでも使えても良い。
ブログや商品は他人にも紹介してあるのものも言っておく。
広告とは関係ないものでも良いです。
ブログは時事的でかなり人がいるので１０００～１万アクセス以上あり

大量生産していなく正常にアクセスが集まってきた場合は　１％未満の購買確立があるとする。（実際は出来によりさらにその１％中の１～１００％です。）
普通は１つ約５０円以上となるものがいい。自分の好きで出来るだけ詳しく知っているものにします。（いくつか組み合わせてもいいです。）
普通は１ブログ１万以内となるとして。ブログは慣れていて時間が有り余っていたら増やします。（自分のニーズにあったファンが増えれば理想的です。）
商品にや状況によって金額が変わってくる。金額が高い方が売れるのならそちらがいいです。
オークションは時事的なので　置き場と撮影と購入があり専門では忙しくなる。
様々なノウハウや方法などが　貯まったら　情報商材を作ることが出来る。
アフィリエイトやオークションと違い　売れ難いが自分の商品なので
儲けがマージンと手数料を抜けば　ほとんど７０％以上は自分に入ってくる。
川島和正さんのものが参考になる。　（マージンは理想的のほうがいいです。）
他にも有名な人がいます。ノウハウ自体は本物で注意のとおりです。
図書「働かないで年収５１６０万円稼ぐ方法」　これらは実際は少額なら無理はありません。
情報商材「年収１０００万円安定収入獲得プログラム」　です。
これは初心には基本が全てあり良いです。

タイトルと本当の内容は違います。
情報商材系統は皆そうです。特殊なものに挑戦も良いです。
認める人に買って貰えるように紹介すれば大丈夫です。
隣人にサイトやブログのアドレスを直接教えます。
ネットだけよりも直接や手紙・メールや本などもあります。
他人のブログに行った時は上記ようにします。
直接宣伝のようにあまり多くいくとマンネリになり意味が無いです。
ブログは存在を人に直接教えます。（ある程度出来てきてからでもいいです。）
普通は無いような（ちょっと）よい　こと　もの　がいいです。
他のものをみて参考にしても良いです。
分からなければ私のブログとサイトにもそれと記事アイデと参考サンプルとそれらがあります。（のと同じです。）
検索やリンクやブックマークやポータルなどに登録されているサイトを見ると興味のあるものがあります。（普通は元があってそれらとなどが回転している。）
桐生和也　ＵＲＬ　http://kazuya32.web.fc2.com/
古物商許可を取得してオークションや近くに売りに出そう！！
「古物商許可」は自宅に事業所代わりの場所を見に来るだけで非常に簡単に終わります。

古物は置き場所と保存が大切です。
普通に考えればわかります。
古本屋も質屋も皆そうです。
オークションなら（ブログ）アフィリとは違い直ぐに金銭が得られます。
オークションを本格的に行なう場合は「古物商許可」が必要です。
オークションの場合は写真や置き場所も必要です。
買うだけなら例えば格安の中古のＰＣやデジカメを買ってアフィリ等で得た資金で次を買う等です。
オークションの良さは得る為の商品が残る場合はそれがあることによる売りにもなる場合です。
一度使用された物品とか、新品でも使用のため取り引きされた物品、及びこれらのものに幾分の手入れをした物品を「古物」といいます。
古物は、古物営業法施行規則により、次の１３品目に分類されています。
（１）美術品類　（２）衣類　（３）時計・宝飾品類
（４）自動車　（５）自動二輪車及び原動機付自転車
（６）自転車類　（７）写真機類　（８）事務機器類
（９）機械工具類　　（１０）道具類　　（１１）皮革・ゴム製類品

（１２）書籍　（１３）金券類
古着ショップなら（２）衣類
アクセサリーなどと（３）時計・宝飾品類
中古車販売と（４）自動車
古本ショップなら（１２）書籍
・・・です。
　古物商とは？
古物商ってのは、許可申請をして、許可を受けた者を「古物商」と言いいます。
何で許可が必要かって言うと、古物の売買（古物営業）なんかには盗品なんかが紛れ込んでるおそれがあるから許可が必要になりました。
古物営業法って法律に基づいて都道府県ごとに許可を受けないといけません。
ここで注意点！
注意点　　自宅で不要になった物品を、フリーマッケット等に参加して売却するだけであれば、古物商の許可は必要あります！
いちいち許可受けいられない。と、警察署も大忙しです。
窓口はどこ！？
古物商の許可は、営業所を管轄する公安委員会から取得することになりますが、営業所（ネット販売など無店舗の場合、住所）の所在地を管轄する警察署保安係

に許可申請をして、公安委員会の許可を受けろことになりますん。
警察署経由で公安委員会から許可が出ます。だから警察署ということです。
　必要な書類は何でしょう！？
個人申請の場合 法人申請の場合
（１）　申請書 ― 各正副２通 ― 各正副２通
（２）　住民票 申請者本人と管理者の全員 各正副
２通 監査役を含めた
役員全員及び
管理者の全員 各正副２通
（３）　身分証明書
（※１）　同上 各正副２通 同上 各正副２通
（４）　登記事項証明書
（※２）　同上 各正副２通 同上 各正副２通
（５）　誓約書 同上 各正副２通 同上 各正副２通
（６）　履歴書 同上 各正副２通 同上 各正副２通
（７）　登記簿謄本 なし なし 各正副２通
（８）　定款の写し なし なし 各正副２通
こんなふう。少し面倒になってきました？

このうち（１）と（５）と（６）は管轄の警察署にいくともらえますから（２）、（３）、（４）を自分で揃えてないといけません。法人の場合はさらに（７）、（８）もです。

どこで書類集めるのでしょう？

（２）住民票

これは市役所にいったらもらえます。

（３）身分証明書

市役所にいくともらえますが、本籍地の市区町村長が発行していますから本籍地が遠方の人は面倒です。

（４）登記事項証明書

「登記されていないことの証明書」のことで、つまりは・・・

成年被後見人、被保佐人などの登記がされていないことを証明するものです。

この証明書は平成12年4月1日以降に登記されていないことを証明することで、

それ以前の禁治産者・準禁治産者宣告を受けてるかどうかってのを証明するのは

（３）身分証明書であります。

〇窓口申請の場合

表面の申請書に所要事項を記入。
⇒申請書に登記印紙（1通500円）を貼付。
⇒申請書を窓口に提出。
〇郵送申請の場合
表面の申請書に所要事項を記入。
⇒申請書に登記印紙（1通500円）を貼付。
⇒返信用封筒（長３サイズ（２３㎝×１２㎝）の
封筒にあて名を明記・切手を貼付）を同封、下記のあて先へ送付
この辺りの住所だったとも思いました？
〒102-8226
東京都千代田区九段南1-1-15　九段第２合同庁舎（４階）
東京法務局民事行政部後見登録課
手数料はいくらか？
一番気になるところです（笑）
新規の許可にかかる手数料は　　１９，０００円
ということはその他印紙代とか含めると全部で２万ちょっといくらいでしょうか。
費用よりも時間と労力の方がかかるかも知れません。
少し面倒です。

　営業品目のチェック！
１３品目に分かれてる種類ですが、主に取り扱う商品は必ずチェックです！
今後扱う可能性のある品目もついでにチェックしておいて届けてしまうほうがいいでしょう。
あとで、追加する場合は変更届が必要なるから面倒でしょう。全部にチェックするのはやめといたほうがいいでしょう（笑）
　行商するにチェック！
１００％インターネットでしかしない場合ならいいでしょうが、「行商する」にしとかないと所在地でしか営業出来ませんから「行商する」にチェックを入れておいたほうが無難です。
　「営業所なし」にチェック
自宅のインターネットで商売する無店舗型だと「営業所なし」にチェックしといた方が無難です。「あり」にチェックいれてると立ち入り検査があるかも知れません！どうでしょう？
これで準備は出来たと思いますから管轄の警察署に申請しましょう！
書類に不備が無かったらそのまま受け取ってもらえます。あとは気長に待ちましょう（笑）
許可が下りるまで管轄の警察署によって違いますが、概ね６０日くらいはみてお

いたほうがいいでしょう。
早いところだと４０日くらいでしょうか？
それでも長いです。
・・・役所の仕事ですから大変です。
忘れた頃に管轄の警察署から連絡があるから指定された日時に出頭（笑）しましょう。
許可証を無事に頂けたら･･･これで今日から晴れて古物商の営業を出来ます！！
お疲れ様でした。
最後に･･･
どうやった？自分でいけそう？
　　いちから読み直す？
　　ひとつ前に戻ってみる？
古物商の許可は特別な資格もいりませんから基本的にはだれでも取れますが、面倒で煩雑なところもあります。
古物商の許可は取っておく便利でしょう。
何度も言いいますが無許可の営業は･･･
懲役３年又は100万円以下の罰金
（古物営業法施行規則）

解説に関するクレームは一切受けつけておりません。
宣伝！（お時間の無い方！手続が面倒な方！）
時間と労力などを考えると許認可申請の専門家である行政書士に依頼するのもひとつの手です。行政書士羽賀事務所運営サイトでは全国対応で古物商の許可を迅速・安心・低価格で申請代行しております。
オークションなら（ブログ）アフィリとは違い直ぐに金銭が得られます。
オークションを本格的に行なう場合は「古物商許可」が必要です。
オークションの場合は写真や置き場所も必要です。
買うだけなら例えば格安の中古のＰＣやデジカメを買ってアフィリ等で得た資金で次を買う等です。
オークションの良さは得る為の商品が残る場合はそれがあることによる売りにもなる場合です。
　（オークション）古物商とは？
古物商ってのは、許可申請をして、許可を受けた者を
「古物商」と言いいます。
何で許可が必要かって言うと、古物の売買（古物営業）なんかには盗品なんかが紛れ込んでるおそれがあるから許可が必要になりました。
古物営業法って法律に基づいて都道府県ごとに許可を受けないといけません。

ここで注意点！
注意点　　自宅で不要になった物品を、フリーマッケット等に参加して売却するだけであれば、古物商の許可は必要あります！
＊成功哲学なら就職する為の企業＆人間カタログを面接に持参していき見せるのと同様です。
一度使用された物品とか、新品でも使用のため取り引きされた物品、及びこれらのものに幾分の手入れをした物品を「古物」といいます。
古物は、古物営業法施行規則により、次の１３品目に分類されています。
（１）美術品類　（２）衣類　（３）時計・宝飾品類
（４）自動車　（５）自動二輪車及び原動機付自転車
（６）自転車類　（７）写真機類　（８）事務機器類
（９）機械工具類　　（１０）道具類　　（１１）皮
革・ゴム製類品
（１２）書籍　（１３）金券類
古着ショップなら（２）衣類
アクセサリーなどと（３）時計・宝飾品類
中古車販売と（４）自動車
古本ショップなら（１２）書籍・・・です。

「古物商許可」は自宅に事業所代わりの場所を見に来るだけで非常に簡単に終わります。
古物は置き場所と保存が大切です。
普通に考えればわかります。
古本屋も質屋も皆そうです。
オークションなら（ブログ）アフィリとは違い直ぐに金銭が得られます。
オークションを本格的に行なう場合は「古物商許可」が必要です。
オークションの場合は写真や置き場所も必要です。
買うだけなら例えば格安の中古のＰＣやデジカメを買ってアフィリ等で得た資金で次を買う等です。
オークションの良さは得る為の商品が残る場合はそれがあることによる売りにもなる場合です。
古物商許可を取得してオークションや近くに売りに出そう！！
普通は以下は３つにする時もあります。
１．サイトのテーマを決める（キーワードを決める。時間と移動などのそのテーマ等の進行を最初から最後までを１つのタイトルに込める。）
２．ブログに書く。文章や画像や動画や音などは説明の為に使う。
３．それをメールマガジンにする。

４．コンテンツ、サイトの文章を作ってサイトを作成して、そこにまとめていく。
５．オリジナルを書き足していき、または、情報商材のような文書＆冊子にする。
６．サイトにアクセスを集めて広告やアフィリエイト＆アドセンスをクリックしてもらう。
７．オークションなども安く使いやすいモノを手に入れてみる。売るのもよし。
（）
※．売れすぎて他の生活必要品が売れなくなるのに注意する。そうしないと全部下がります。
※　生活に絶対必要なものはある程度は平均に行ったほうがいいでしょう。
※　自己アフィリエイトを行なった場合は電話からの質問による対応もあります。
※　自己アフィリエイトは最初１０万以上はいきますが資金として残して置くといいでしょう。
Ａ８．ｎｅｔアフィリエイト　ブログ
例えば、ブログなどのように縦長のものには、Ａ８．ｎｅｔのようなアフィリエイト広告を載せる場合、どれか迷いますが迷うのならばメールの文章のような説明は私のブログにあらわしたように全て入れたほうが良く縦に流して見るレイアウトをキチンと様々なものを作成していけばこともあります。
ただしこれらの広告は更新がある場合がありますが、ブログのような日による記

事は過ぎれば意味が違うこともあります。
この広告も悪いように思えても製品がきちんとしている場合があり、その場合はきちんとした説明を入れていったほうがいいです。
このようなアフィリエイト広告は一日中それのみをそこで行うのならば、一日１００記事分１００広告位、手作業だけで可能があります。
これを毎日続けた場合、そこで他もあり余裕を見て１ヶ月１０００記事ホームページならば１０００ページ位、１年１００００記事以上１００００ページ以上になります。
これがアフィリエイトならば主要は終わりに近くなります。

この場合はある地点でこの方法やノウハウ等を伝える起業も同時に創める事もあり、これらをレイアウトや作業省略などの自動ツールを作成する場合もあり、その他の専門知識や技術があるならば、セミナーやコンサルティングもあります。

もし、他スキルがあるならば、それらを伸ばして活きそれも行う場合もあります。
私も２年ほど資金ゼロの無料で行ってみましたが、知識やスキルや専門等かなり幅広く奥深く実際に行いながら行き着くことも出来ます。

これは、元々一回出来ていたものなら、もう一度行うのみの場合も多々あります。
関連記事リンク：
http://ameblo.jp/kazuya32/entry-10465436799.html
…
「iPhone」よりも「Apple iPod touch」のほうがいいですよ！！
もし可能 ならば電話回線もＬＡＮ上から行えばいいのです。
無ければその内に出て来ます。
１０万も１００万もパケットが行くよりもＬＡＮのようなネット通信だけで済ますほうが良い時もあります。
ものによってはアクセスポイントが使えるものもあります。
ものは考えようで最初だけでなくずっと使用する際にも低額にすることを考えたほうがいいです。
かなり額がいくのならば「iPod touch」のようなものにネットからダウンロードすればいいのです。
無料もかなり沢山あるので驚く場合もあります。
便利なものやコンテンツなどもかなり沢山あります。
私が行って見た所では最初のダウンロードと変換と「iPod touch」への保存に１日中以上の時間が掛かりました。

これはＰＣがあったほうが絶対に早くて便利です。
「Apple」の「iPod touch」が売れるのは使いやすいとデザインだけではなく使用するためのアプリやコンテンツと持続して使うときの使用料もありえます。
ちなみに私のウェブ・サイト・ブログ達はこれでも映ります。
定型文などが使えればアメーバブログ等もこれから行えます。
他にも無料モノだけでもかなり沢山の数と種類があり楽しめます。
これらはＵＭＰＣ等のモバイル等も同様になってきます。
アップルなどは世界で販売しているので通信や電話は世界に旅などで持ち運ぶことも意識しての販売戦略が進んでいる訳です。
もっと生産的に活かして育ててみてみよう？
載せるものが商用ならどちらも困りません。
動画を見ると結構面白いです。
勉強（実行）
１．予習（予防・治癒・抽象・解放）
２．学習（再生録画記憶・回復・整理・感知）
３．復習（確認・治癒・具体・改善）
メルマガ購読・解除
神仙流 頭の善い役立つ 未来 コンサルタント

バックナンバー
ＳＮＳ今日のこと /
UMPC デュアルコア Cresion ドスパラ Atom プロセッサー 330
ここはもっと詳しいです。
【亜光速の未来の科学】
このウェブサイトは「JANet」の広告の「カテゴリー」は全部入っているので全てのページを調べてみて下さい。
普通はこのような手間が掛かるのでこれがあれば後はサイトのソースにあるＵＲＬアフィリエイトコードをエディターの置換で一度に変えるだけです。
良く比べてみるとわかります。
このウェブサイトを含め、もし、お役に立てたら左記の商品などの私の商品の購買による支援をしてください。
買えばどちらにしても利益が何処かに行きます。
もしランキングのように目立つ方以外がいいのならそこで買うようにして平均に分散すればいいでしょう。
このような方はどちらにしても数値的にも有名で目立ちます。
アフィリエイト広告の場合は個人個人に対しての最初に受け取れる金額がある程度確定しているので最初の金額を資金として取って置けばいいでしょう。

長く行うのなら資金は無いと困る事になります。
動画などのコンテンツと一緒にのせて自分独自のオリジナルの文章を載せておけばいいでしょう。
似たような楽しみや趣味の合うような者は居ます。
アクセスもそれらもあるといいでしょう。
これらは自動ソフトなどでそれを選びそれらを自動ソフトなどで付けて行き
アクセスをして貰い見て楽しんだりしてもらいましょう。
「JANet」は女性や生活関連の広告を扱っているようです。
必需が有るかも知れません。
「有名女優のプライベート流出動画」　⇒　http://tinyurl.com/yhrt6t4
実は見るほうは危険でも何でもありません。
むしろ良くなってしまいます。
それと在ったとしても、もう既に過ぎたことです。
本人は人が良いのかも知れません。

マイブログ
- 頭の善い役立つ言葉
- 未来トータルライフ超 弦原子

- キリの 商品紹介
- これ！超弦 原子？
- Good!
- 超 弦原子
- ゲームブログ　超弦原子
- koziro@ ウィキ

家庭のやり繰りとは

ブログはＢ－Ｌｏｇ（バックログ）です。

ホームページやウェブはみんな同じでネットのものは履歴や記録でもあります。

でなければ最新やその時の記録・保存なしのストーリミングのみとなります。

ＴＶが許可前に発信可能な最新であり、ネット等は許可後の保存であることになります。

公共は年中なので認めるのだとおもいます。

グーグルなどは他人の分も負担を請け負っています。

ここに言うのなら他人が使用している負荷を減らしたほうがいいでしょう。

世界で２００万台なら２０００万台で全てを請け負って他に対して一台一台散らして検索などをやる。

検索だけなら確かに少なくても済むのかもしれません。

発電などの電力消費については現存の発電が熱を大量に発生するタイプだからです。

なので人も含めて動作も二酸化炭素なども環境をいうことになります。

発電ならば商品に書いたとおりに熱なども資などもそれほどは必要ありません。

それらは未来のことです。

現在はすぐには変わらないので省エネなどがあります。

駄目なら自家発電装置でしょう。

それで省エネと同じです。

広告するはずです。

アメリカがなぜ発電などに石炭と石油を相互回転させてかなりの効率的な発電所をすぐに行なわないかといえば、

それは熱を発生するからです。

私が商品に書いたようにして考えていけば大丈夫でしょう。

ただし商品のほうは基本事項と応用へのヒントです。

家計の巻

道具について

おさめみちびくとおりみち。
ともにそなえるうつわ。
つまり道具といううつわが、
その機能をそなえてそれを治める。
ともにそなえるためのもの。つまり道具。
つまり、道具とは抽象ではなく具です。
体ではなく道です。
つまり自分ではなくそれに対しての性能があるもの。
それぞれの道具によりその機能と性能が違います。
性能が違えば役に立つ機能がまるで違います。
例えば、ＵＭＰＣだと　安くするためなので
当然、皆にいきわたり使ってもらうためにそうします。

安くすると　まず　性能が落ちサポートも減ります。
今までのソフトやハードやＯＳなどが使いずらくなる時です。

これを売る時に、だれかがサポートするだけです。

これは考えようによっては金銭になります。

私がＵＭＰＣ（ＨＰｍｉｎｉ１０００）を設定した限り、
これは特にＵＭＰＣに言えることなのですが、
起動した時に自動で無線ＬＡＮに繋がって
必要ソフトがすぐ使えるように最初から
する為には結構　手間が掛かります。

安いのはこの為かもしれませんが、
理由はＵＭＰＣは値段の割には
性能的にかなり使えると言うことを
一般人の中の
買えるぎりぎりの人達が知らないとうことなのです。

それと最初の設定の問題です。
壊れないで保つ時間を考慮に入れると
一ヶ月につき無線ＬＡＮ付きでネット代合わせても

約8000円ですむはずで
はっきり言うと
携帯電話の代わりにパソコンが使えてしまうわけですが。
想うよりもそうしている方々は結構いません。
（ＳＳＤやハードディスクのアクセス頻度を落とすとよい）
（後は電源の安定性と熱です。例えばノイズなどもそうです。
これは普通は使いませんが
デスクトップのコンセントなどに付いているアースとかです。）

最初の設定と使い方がわからない為ですが。

こういうのはあるかどうか分かりませんが
コンビニなどで働いている場合、
まず、携帯のかわりにＵＭＰＣなど（モバイル）を持つと考えるとすると
最低でＴＶなども合わせてこれでいくとします。
まず、パソコン関係で１万円、
食費は店の売れ残りをコンビニで貰いうけて、
光熱費は１万円で、
後、他に１万円程で、
貯金に１万円以上とします。

住宅費合わせて全部で
約10万円未満
うまくいけば
約５万円位
ということは
これに、税金を合わせて
２＋２＋６程度に考えて見ても
全部で
約１５万あればいいと言う事になります。
ということは
20万あれば
2万くらい余裕が出て
更に1ヶ月3万貯められます。
あまり節約し過ぎずにぎりぎりなので
もう少し30万円以上あればこの場合は
かなり余裕が出すぎてきます。
1年と一ヶ月の両方の
最低必要金額に税金を足せば出るはずなので

それに更に１０％以上貯金も加えるとちょうどいいです。
ただし、税金などの老後の保険などは
人々に使うためのものなので寄付と考えた方がいいです。
そう考えれば毎月寄付していることになります。
寄付の分はチャラで考えればいいわけです。
寄付の分、人柄が良くなると考えれば良いわけです。
払わずに済めばもっとよいのですが
どちらにしろ、もらわないのと大差ありませんから。
ついでに、生活の維持が出来ればいいです。
ただ低いので欲しい物が買いづらくなり
その辺や店で見たり聴いたりする時間が多くなるのですが。
その時間は将来稼ぐためのビジネス理解のための
遊びをかねた体験学習だと考えればいいわけです。
仮に本気で買うと考えるともっとわかる場合があります。
ネットなら外国も含めて様々な動画もあります。
新しさを気にかけなければいけます。

この場合ソフトは無　でそろえますが、
売るためにつける時は、ライセンスなどがあります。

オープンソースなどを使えば別なのですが
使いやすいという条件があるので普通はわかりません。
ハードは、１０年前と同じと考えればいいだけです。

ただ、購入時に無線ＬＡＮと全ての設定がアイコン１クリックで
設定出来れば別です。
それらは売る時のサポートなのでしょうが・・・

これには様々な方法があります。
ＯＳは、この性能で起動やソフトが使いやすいものなので、
次まで待てか、１つ下位で使えるものとなります。
ＯＳまでは安くすると機能がおかしくなってしまうので、
このままです。あとは次、

ＯＳは、本当はハードがたったの一種類の高性能ハードなら
ＯＳも単純で速いものになるのですが
独占、競争といってしまいそうはいきません。
皆、駄目が好きです。
なぜ伝統になってしまうのか？

それはこのままで　あとは次

おもいっきり安くするためなので高くする方向には考えません。
そうでなくとも２０万以下ですから.

今は昔の
５０万円で３台が（１台の場合もある）
２０万円で３台。（５台はいける）

デスクとノートとＵＭＰＣ（モバイル）が可能です。

携帯を最低料金にしてあまり使わないのも手です。

ネットをパソコンでするなどです。

今は携帯が高くなってきて（機能）パソコンが安くなってきています。

使うことは昔とあまり変わらないので
ある程度ならその位で普通は足りてしまいます。

ただしオンラインや市販ゲームなどは
常に最新の３Ｄ機能などになってしまいますが・・・
この位の性能になったのなら

低性能も視野に措きたいです。
それとグリッドもしていきたいところです。

大市場の
オンラインなら
安い３Ｄで
コミュニケーションや
様々なものを
（コンテンツやゲームやツールなどのスクリプトなど）
簡単１キー作成し
流しあうなどを
していきたい所です。

もしかしたら、一般の人々に需要があるかもしれません。

その場合は思いっきりルールが簡素で
簡単に操作ができる必要がありますが。

デスクで約２年。
ノートで約３年。
ＳＳＤのＵＭＰＣで約５年。

ハードディスクレコーダーで約４年。
地デジＴＶだと
プラズマで約４年。
液晶で約６年。

携帯電話で約３年。
ただし電池は使って約５００日。
充電はフル充電の場合約２００回といわれているので。
せいぜいその約２倍が寿命です。

車だと約６年。
家電だと約８年。
自転車だと約４年。

それらを大事に扱うと違ってきます。
毎日使えば違うに決まっています。

大事に持たせると１．５倍～２倍です。難しいですが。

パソコンの場合

ＣＰＵやチップなどやハードディスクなどのハードは（機械）
抵抗や熱や摩擦などで
消耗します。
性能以上に使うともっと消耗します。
性能未満に使ったほうが長持ちします。
ソフトを複数同時に使ったり
ハードディスクを同時に使ったり
すると消耗します。
家電も同じです。
この手のものは皆、同じです。
性能未満のほうが長持ちします。
これは生物でも物理なので変わりません。
壊れやすい状態は長持ちし難いのです。

ただ昔だとリアカーなどの農具などは一生ものです。

現在は食料や飲料なども
回転が　かなり　はやい　です。

家出種を蒔いてなるのなら少しは蒔いておきたいところです。

沢山なりやすいものが好いです。

ここでちょっと給料の考え方について書いておきます。

そのひとつとして次のようなものです。

例えば月収２０万位、年収２５０万円位とします。

２５０万×２＝５００
（まずは、２倍します！）

５００×１２ヶ月＝６０００
月を掛けます（１２ヶ月）

６０００×４０年＝２４００００万（２４億）
年数を掛けます（２０、３０から６０，７０）

（２４÷２＝１２（１２億も有れば会社が作れます。））

２４００００００×０．０５（５％）＝１２０００万つまり１．２億
（９５％粗利とします。
普通、非常に効率の良い企業の粗利は９０位あります。
ここでも２倍です。）

（２５０×４０＝１００００つまり１億、２倍の意味です。
１．２億×２＝２．４億、一生に２．４億有ればいいです。）

１２０００÷４０年＝３００万
（年数で割り戻します）

３００万－２５０万＝５０万
（出た値から年収を引きます）

５０万×４０年＝２０００
（その答えに年数を掛けます）

２０００÷２００万＝１０年分
（余りを例えば老後の年収で割ります）

普通何かを考えるときは日中の時間も考慮に入れて
最低でも２倍～４倍の必要が在ります。

そうでないと時間が足らずに急がしすぎる良くある企業になります。
昔は、ヨーロッパあたりはこれが出来ていたのですが
変わってきているとこもあるようです。

と言う訳で土地が肥えた場所に住み植物などがあり
効率が良いと他の事が出来てくるだけ違いが出てきます。
過疎などをそうしていく昔のそれもありです。
この場合総べて自家発電と同じになります。
衛星がひとつ欲しくなります。

そうでなくとも、結構　暇な時間はあるものです。
何か知ったり学んだり出来るようにしていくのもありです。
今までのことから変わった時に出来ることが多くなり便利です。

量子の違いについて

間違っているかもしれませんが公式を書いておきます。

不確定性原理

$\Delta E \cdot \Delta t >= h/2\pi$

ハイゼンベルクの不確定性原理

$\Delta \phi p \cdot \Delta \phi q >= h/2\pi /2$

$E = h\nu$ and $p = h/\lambda$

小澤の不確定性原理

$\Delta \phi q \cdot \sigma p + \Delta \phi p \cdot \sigma q + \Delta \phi p \cdot \Delta \phi q >= h/2\pi /2$

$h = 6.626\ 068\ 96(33) \times 10^{-34}$ J s =
$4.135\ 667\ 33(10) \times 10^{-15}$ eV s

h:プランク定数

$\Delta \phi q$:　位置の誤差

$\Delta \phi p$:運動量の誤差

σq:　位置の標準偏差

σp:運動量の標準偏差

標準偏差と誤差、
擾乱を厳密に評価した結果である

この場合、
プランク定数は意味が違います。

あれは、衝突時の素粒子等の消失や
振動の分散等があるので
あのままでは無理で
絶対にどこか他の方向に飛んでいきます。

そのある程度の幅（み）を置いて計算したほうが求められます。

それで一息、ちょっと解消？

記号がよくわからないのですが
私が導き出したものを書いておきます。

量子（力学）（テレポート）式
（ユコンはあまり出てこない名前です）

x/c･y/k･z/g=K/Z×（最後はＺに×が重なる）
（これは実際はよくある文字や記号ではありません）
となります。（この式は、確定不能の知能などの自然基本式に使えます）。
これでわかるハズなのですが・・・
プランク関数
意味が違います。
私の見解だと
ニューロンテンソル変数
（ユコンはあまり出てこない名前です））
x/c･y/k･z/g=K/Z×（最後はＺに×が重なる）
になるはずなのですが･･･

実際は電子の量子は回転してないものもあるはずで
そうでないと科学の辻褄が合わなくなるのです。

実際に素粒子なども強力に瞬速でばらつかせると

素粒子が無限に細かくなっていきキリが無くなっていきます。

かといってひとつにしていくと
ダークマターではありませんが
無限に大きくなっていきます。

電子計算でいくと２進数では駄目でアナログではもっと駄目です。
私としては３進数以上欲しいです。
でないとアナログ論理演算が出来ないので
人工知能が　かなり　のろま
になってしまいます。

はっきり言うと
もう量子コンピューターが
出来ていてもいいのですが。

不確定性原理なども例えばA^2+B^2=C^2
ですがこれだけしかないので
本当は確定でもこれでは足りなく不確定になってしまいます。
だから、フェルマーの問題のような全てが答が出るが正解になるような

ものがあるのですが世界のルールにだけで考えて
わからないことはないみたいになってしまっているのでよくありません。

答えがおのおので全て出せるかどうかはわかりませんが
簡単に方法をかいておきます。
これは計算がワンルールに問題があります。
位取りや記号をや論理などのような決まっている
ひとつで考えるからわからないのですが
例えばたてにまったくちがう計算式を同じ数
分数などもまぜてよこに計算したすると
最終的にはルールがごちゃまぜにおもえて
じつはひとつになっており最終的には全ての計算で答えが出る
はじめて少しはまともな数学になります。
現在の数学や学問、人や物質以前もまだ半人前です。
その時でなくてもいいのですから間違いはすぐに認め正していきましょう。
そうでないとずっとどこか少し不安でよくはありません。
なんにもなく生活しているだけならなんともありませんが。

只、難しく考えなくても
基本は足し算と引き算の集合と組み合わせですからそれほどにはなりません。

それを考えると表現としてはまだまだ無限にあり、その他もまだまだあります。
一瞬で行う速くしすぎる計算が難しいだけです。
これは見ただけで感覚で瞬間的にこの感じと出てくれば楽ですが。
暗記やただみて覚えてもおおよそならかなり当たるようになります。
普通の生活なら少し位　計算がずれてもいい時が多いです。

ただ、余裕があるのなら２０×２０～９９×９９あたりまで暗記しましょう。

暗記した瞬間にかなり便利になります。

配色について！簡単に！？　カラーコンサルティングにも関係あります！

芸能

色彩・配色について

スクリーンセーバーを見るだけ！
１０
スクリーンセーバー配色サンプル
彩度
レイアウト
十役色
五役色
色相
５
色彩

配色
カラーコーディネート
明度
トーン
配色サンプル
カラーコンサルティング
カラーレイアウトコーディネイター
桐生和也
ムーン＆スペンサー
イッテン
マンセル
マンセル表色系
オストワルト表色系 NCS 表色系
XYZ 表色系
PCCS 表色系
色彩心理
色彩調和
配色技法

類型的配色
色相分割
色彩効果
効果的配色
面積比理論
知覚的効果
心理的評価方法
色彩文化
ヨーロッパの色彩文化
日本の色彩文化
色彩理論

下の無料ダウンロード出来る
　スクリーンセーバー配色サンプルは
　スクリーンセーバーとして登録して
　そのまま放っておいて見るだけなので

カラーコンサルテングやカラーコーディネーターにも
役立ちました！

配色について！簡単に！？

十役色について簡単に。

１．主役色
文字通り、配色の中心になる色。
他の色を選び出す時もこの主役が基準になる。

２．脇役色（引き立て色）
主役を引き立てるための色で、縁の下の力持ち。
主役の近くわざと反対色を置くと主役が生き生きしてくる。

３．支配色（背景色）

背景として全体を包み込む色は
面積が小さくても配色全体の気分を支配する。

４．融合色（なじませ色）
主役色がその他の色から浮き上がり遊離した時、
離れたところに渋めの同系色を置いてなじませる。

５．アクセント色
強い色を小さい面積に散らすと、
配色全体が生き生きする。

ここからは分からないので予想で書きます。
１．～５．は
６．～１０．に
割りあたる。
６．～１０．はトーンに
割りあたる。

６．つなぎ色
要するに色と色をつなぐ色です。

７．散りばめ色
色を散らしてイメージをそのようにする。

８．バランス色
全体に対してバランスがとれる色です。

９．添え色
ほんの少し添える程度にみせる色です。

１０．重ねハイバルール
高い価値の色を重ねる。
色と色との相関関係から生まれる色彩効果のことで、
相対的な色の濃淡や明暗などのつり合い。

説明の意味とは別に考えて

イメージしてみるのも面白いかもしれません。
その意味を自分でかってにつくって
ノートに書いてまとめたりする気付きがあるかもしれません。

１．主役色
０、準、強い、同じ、同一、３つ、
強い色で、引き締まる、メリハリ、落ち着く

２．脇役色（引き立て色）
＋６、反対、鮮やか、渋い、反る、捕色、１つ、
緑のトーン弱く小面積、全体を引き締める、
鮮やかな青で濃い黄色を印象づける、
黄色と黄緑に対し渋めの茶色で引き立てる

３．支配色（背景色）
（＋４）、全体イメージバランスの強い方向、
平均、平ら、２つ、等色相差、
渋めの強い赤できりっと

ブルーで落ち着く

４．融合色（なじませ色）
＋２、近い、どれか同じ種類、類似、１つ、
赤の繰り返し青の繰り返しでなじむ
緑と添えの緑が共鳴して融合する
他に対して浮いている緑に緑で全体を盛り上げる

５．アクセント色
＋１、一方向、同じような、離す、生き生き、活気、偏る、１つ、
隣接、２重、相互、分裂
黒が地味で重いとき青などの鮮やかな反対色に変えると生き生きする
紫に反対色の明るい黄緑をアクセントに加えると紫が明るくさわやかになる
細い線が同系色の青のとき細くシャープなオレンジの線が青紫を生き生きさせる
地味が生きる

６．つなぎ色

＋０、色々繋がる
色相やトーンをつなぐ

７．散りばめ色
＋４、近さ、大きさ、ほんの少し離す
イメージを色相やトーンを離して散らす

８．バランス色
＋３、偏りがない、バランスは何で整うか
あるもののイメージに対して偏りをなくす

９．添え色
＋２、それに近い、落ち着く
ほんの少し添えることで落ち着く

１０．重ねハイバルール
＋１、それのように
強さに弱さ、明るいに暗い、濃いに淡い、また逆も

若いに老い、女に男、熱いに冷たい、おとなしいに元気、
プリティにピンピン、エレガントに田舎、豪華に質素、
人工に自然、パワフルにふらふぁ、幻想に科学神秘、
対比、大小、上下、すっぱい甘い辛い苦いうまいまずい、

それと外国語の学び方を他の学科に使ったら、
つまり学習法。
例えばDVD映像を字幕なしで外国語だけで見まくるとか。
なら他もみまくるだけがありかも？
ということは配色やレイアウトならとか？

RGB・CMYとHSVの色相環は違います。
これは知らないと間違うとおもうので。

ということです。

わからなければ直観とカラーの比率の数字で理解する方法もあります。

スクリーンセーバー配色サンプル

　アイコンの上で右クリックしてテストを選んで確かめたら
　お好きなものを右クリックでインストールを選んでください。

　カラーコンサルテングやカラーコーディネーター
　が使うような
　カラーサンプルのスクリーンセーバーを創ってみました。

　日本色が必要な方にも役立ちました！

　配色の基本は抑えてあるのでスクリーンセーバーを作動させて見るだけでイメージがつかめると思います。

　着物などにも役に立ちます。

見すぎて目が疲れないように注意して下さい。

書籍などだと高いのでこの位で手ごろだと思います。

ウェブサイトとあわせると金額にするとかなりの額をかけるのと同じであるはずです。

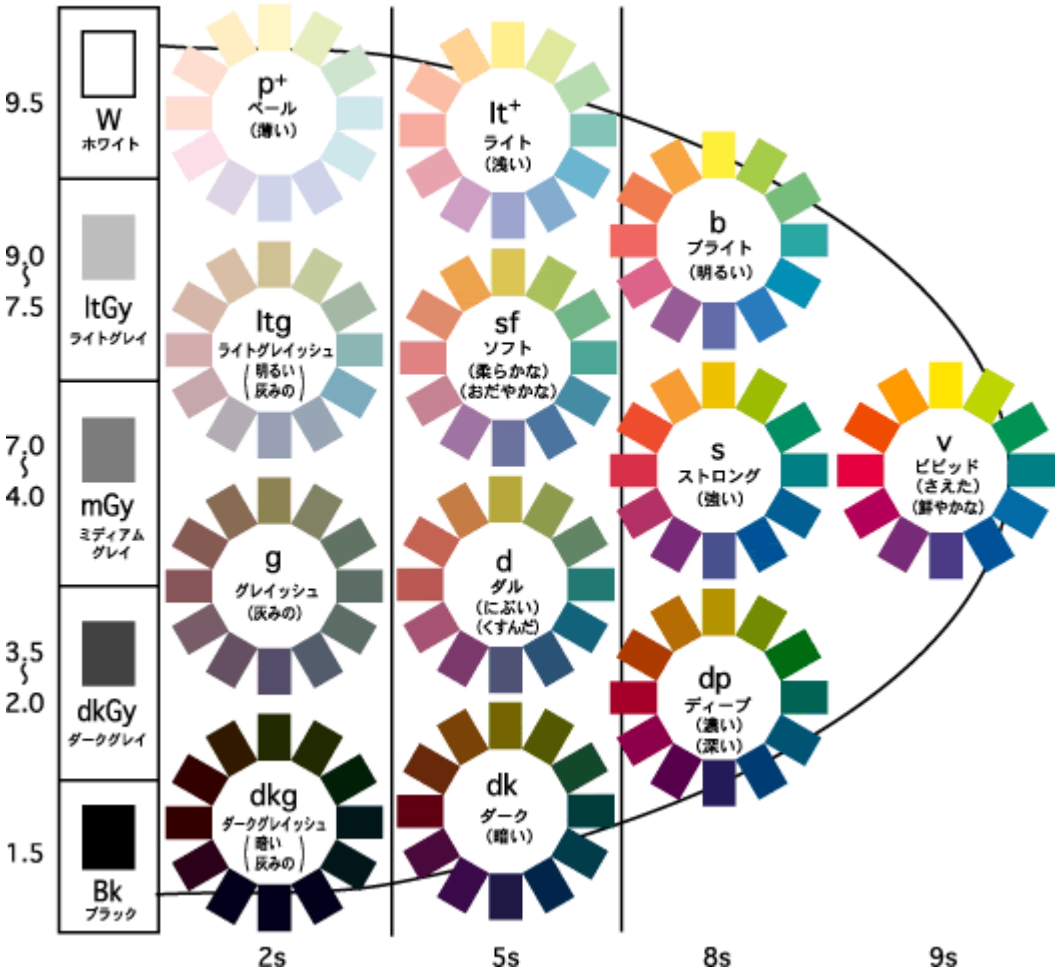
出来ればサイトなどで１００円でもカンパしてくださるとうれしいです。

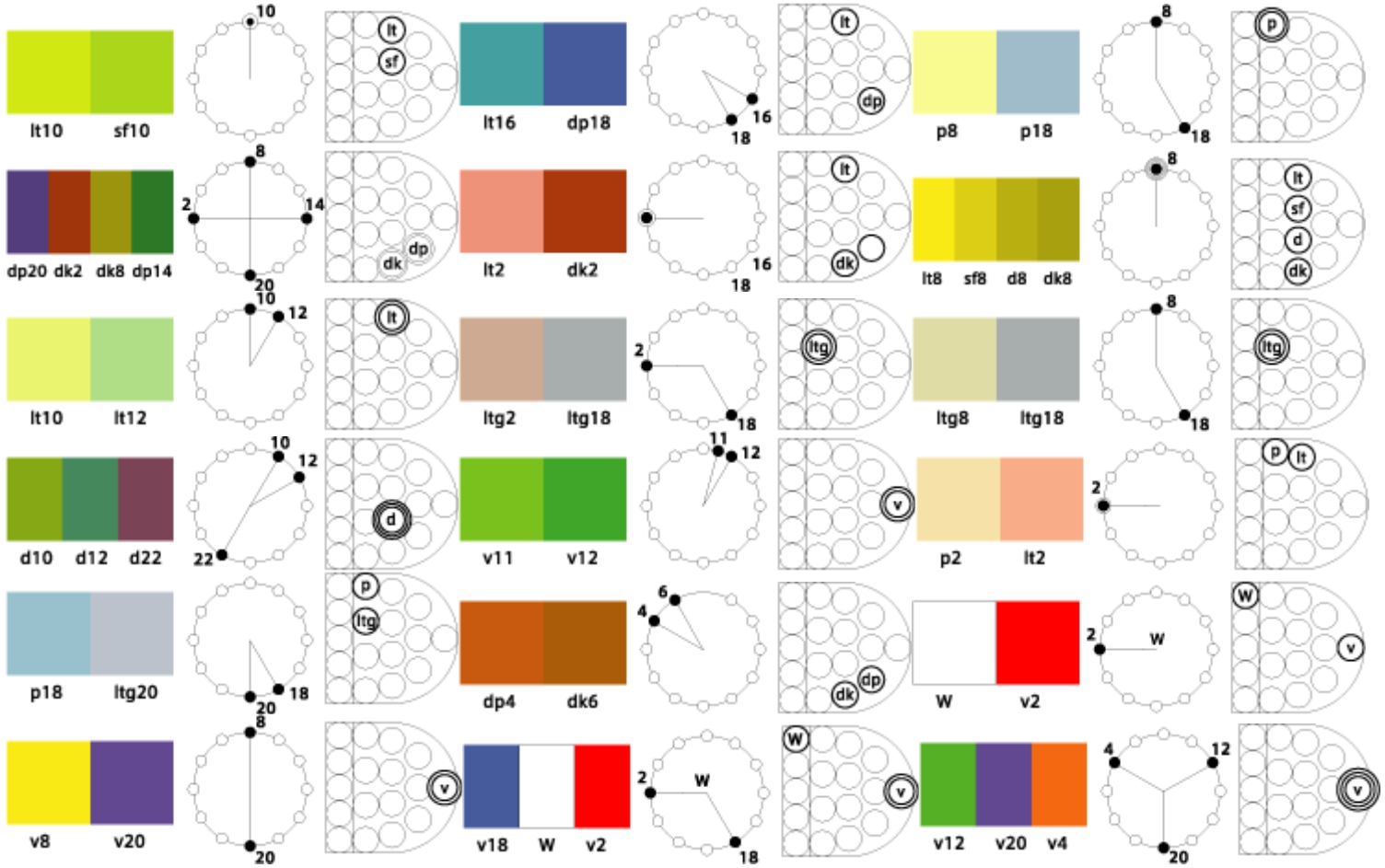
これには結構手間がかかっていますのでぜひとも援助お願いします。

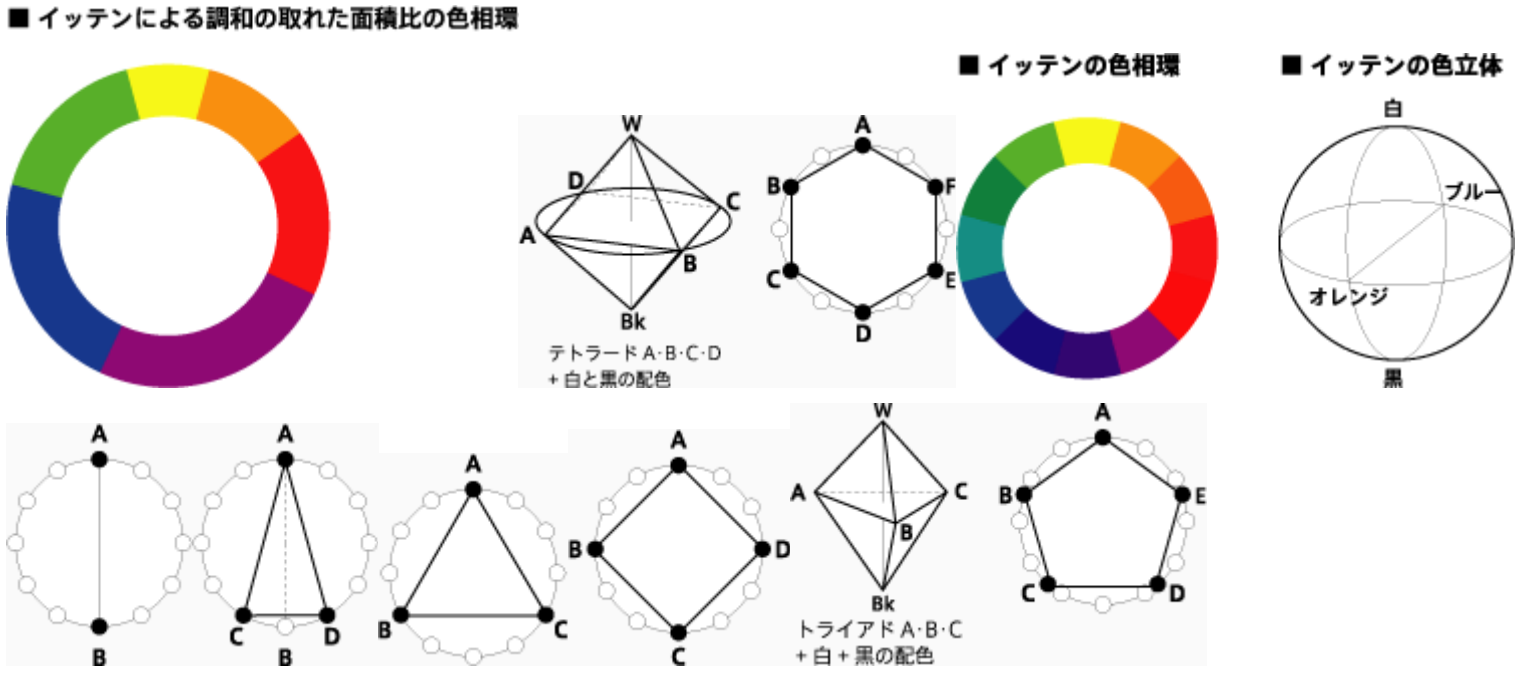
http://awplus.jp/soft/page1/adu/tekitou.html

私の商品にも書いてあります。

PCCSトーンマップ


9.5
W
ホワイト
9.0
7.5
ltGy
ライトグレイ
7.0
4.0
mGy
ミディアム
グレイ
3.5
2.0
dkGy
ダークグレイ
1.5
Bk
ブラック
p+
ペール
(薄い)
ltg
ライトグレイッシュ
(明るい)
(灰みの)
g
グレイッシュ
(灰みの)
dkg
ダークグレイッシュ
(暗い)
(灰みの)
lt+
ライト
(浅い)
sf
ソフト
(柔らかな)
(おだやかな)
d
ダル
(にぶい)
(くすんだ)
dk
ダーク
(暗い)
b
ブライト
(明るい)
s
ストロング
(強い)
dp
ディープ
(濃い)
(深い)
v
ビビッド
(さえた)
(鮮やかな)
2s
5s
8s
9s


lt10 sf10
lt16 dp18
p8 p18
dp20 dk2 dk8 dp14
lt2 dk2
lt8 sf8 d8 dk8
lt10 lt12
ltg2 ltg18
ltg8 ltg18
d10 d12 d22
v11 v12
p2 lt2
p18 ltg20
dp4 dk6
W v2
v8 v20
v18 W v2
v12 v20 v4



自分はこの本を中心に配色理論を組み立てました。

ムーン&スペンサーの面積比理論と関係があります。
ジョセフ・アルバース　の本は貴重です。

nanisama.com 色彩理論

Mr Bear Crash 色彩理論
Theory of color

色彩のこともっと知りたい☆カラー 色々

Healing Moon

色彩検定合格 応援サイトCOLOR◆SL

気功はこの本！

気功とは？

気功はキチンとした方法なら健康的に生ります。

イメージよりも動いた方が良いです。

ただ動きすぎは禁物です。

これは、水でも内臓でも気持ちでも脳でも
神経でも筋肉でもリンパでも胃腸でも同じです。

後はこれらの本に書いてあるとおりです。

気功はにせものが多いので注意した方が良いです。

ヨガや気候や魔法や呪術や洗脳やマインドコントロールなどは
変性意識を使った時に注意です。

頭の中が色々になるので注意が必要です。

この為に現実の映像などと幻覚が本人がわからない場合があります。

普段は普通の意識のほうがいいです

自身の目の感じが異なるときに注意して下さい

配色にはこの本！

配色とは？

粋屋-日本の伝統文様と伝統色

ゲームシナリオにはこの本！

データ自動作成ソフトについて

シナリオとは？

自分としては１９９０年代に

キャラがマップ上で自動に動き会話する

ものがあったのですが
実際にはドラクエのように
バトル等の一部のものが
ＡＩになっただけでした。

これは設定とデータをきちんと組み立て
アルゴリズムを加えるて作るだけです。

ある程度の時間があれば可能です
ほんの少しですが

設定とデータを紙面上で組み立てる時間があればいいのです。

その際にルールがないとわからなくなってしまいます。

わからなければトークＲＰＧやボードシミュレーションや
書籍などをさがしてください。

コンピューターアルゴリズムがわかれば一発です。

要するに普通は
ルール上のデータの組み立て方がわからないのです。

だからその頃、第５世代を作ろうとした時に
既にあるだろと言われたのです。

未だにあまり出来上がってはいませんが・・・

現在なら自動で終わりますが・・・

ただこの手のものはひとりでは時間がかかりますが･･･

物語・ストーリー・シナリオ・お話を創るのならこの本がいい！

お話の作り方とは？
守破離
序破急
起承転結

物語・ストーリー・シナリオ・お話を創るのならこの本がいい！

ゲームシナリオを創るためのものですが、
これはだめとせずに学べるとよいと思います。

「ノベルゲームのシナリオ作成技法」　涼元悠一著（ＡＩＲ、ＣＬＡＮＮＡＤ）
目次
第１章　シナリオライターの仕事　７
第２章　道具が先か、アイデアが先か　２３
第３章　キャラ設定とネーミング　５５

第４章　世界観と舞台、企画書　８３
第５章　シナリオライティング基本の基本　９９
第６章　シナリオ戦術１／じ地書きを制する者は…１２３
第７章　シナリオ戦術２／セリフとドキュメント　１４１
第８章　シナリオ戦術３／構成と伏線　１６７
第９章　演出、立ち絵、声録り　１９７
第１０章　デバッグ、そして作品を世に問う　２１７
あとがき　２２９
著者略歴　２３１
　２３２

シナリオを書くには何が必要か。書いてあります。

「ゲームシナリオの書き方」
基礎から学ぶキャラクター・構成・テキストの秘訣
佐々木智弘（有名なゲームにかかわっていたそうです）
目次
序章　現場を体験する　1

第１部　ゲームシナリオの主成分　２３
第１章　テーマとストーリー　２５
第２章　キャラクター　４３
第３章　キャラクターの役割　７７
第４章　世界　１３７
第２部　構成　１４９
第５章　構成の基礎　１５１
第６章　構成の要素　１６７
第７章　よい構成と悪い構成　１８３
第８章　選択肢　２０３
第９章　構成をより面白くする　２３５
第３部　テキスト　２５１
第１０章　テキストの基礎　２５３
第１１章　見た目とセリフ　２７１
あとがき　３００
索引　３０２
３０８

シナリオを書くにはどのような要素が必要か。書いてあります。

名作ＲＰＧから学ぶシナリオ創作術
「ゲームシナリオライターの仕事」
前田圭士著　桝田省治／重間敬　監修（ジライヤ・ルナー）
目次

１章　シナリオとは何か？　１
２章　起　３３
３章　承の１（展開部の１）　８７
４章　承の２（展開部の２）　１２３
５章　承の３（展開部の３）　１７１
６章　承の４（展開部の４）　１９７
７章　転　２４１
８章　結　２５９
９章　ゲームシナリオの実例　２９１
　　シナリオのテキストファイルをみてみよう　２９２
　　ルナ２のテキストファイル　２９２
参考文献　３０５

この内容は自慢ではなく実際にゲームにおとす時の考え方が書いてあります。
この本では、
「トヨタ流最強社員の仕事術」
カルマン社長　若松義人
が特におすすめのようです。
アイデアを出す時の考え方としてはいいと思います。

よく批判文章やうまく言えない文章が多いので書いておきます。

この手の書籍を読むときの注意として
ジャンルや作品などや人などの何かにはこだわらずに
それ自体から学べる全てを得たほうがいいでしょう。

批判したりするのは簡単すぎます。

全てをどうやって全てに役立てるか

それが出来るかどうかで
自己の創る作品の出来が違ってきます。

それと物語と言うのはそれ自体は
自分の中で現実と全く同じリアル世界そのもの
であったほうがいいです。

それが自然に出来るかどうかで能力が決まってきます。

つまり、どのようなメディアでも
創造というものは自分の中で
現実が動いている必要があるのです。

それは、絵でも写真でも音楽でも体感でも
センスや感覚で感じる想像なら皆
同じです。

しかも、毎回皆違うものが可能であるはずです。

それが、プロと言うものです。

ただ、自己のやり方はうまくは伝えられないこともあります。

受け手がきちんとみてあげれば良いのです。

足りないかもしれないので書き足しておきます。

脳機能や学習論でいうと
肯定と否定とその他を
皆、可に考えておき
さらにまた同じように繰り返します。

普通、難しい時には頭の中で数十回繰り返します。

時には瞬間、時にはリアルタイム、時には手直しにゆっくりと。

普通なら軽い想像は誰にでも出来るはずです。

慣れなどで人により違いがあります。

それが知らない内に自然に出来るようにします。

一度、私のウェブサイトに遊びに来るのもいいでしょう。

その他には、文章を書く時の考え方の参考には、
轡田隆文（前は朝日新聞で夕刊の１面のコラムを書いていたことのある人で

す。）
「考える力を」つける本
「考える力を」つける本２
「考える力を」つける本３
うまい！と言われる　文章の技術
後は丸谷才一さんの「文章読本」がいいです。
文章読本という本はいくつかあるのですがこれがいいです。

それと、山下静雨さんの
もっと「きれいな字！」が書ける本
もっと「きれいな字！」になる　書き込み練習長
永字八法が基本となります。
ひらがなとカタカナと数字の見本も載っています。
複合プリンター等でコピーするとよいかもしれません。

クロレラはプロテインと一緒に服用するといいです。
これは元気になるので少し間を置いて飲むともっといいです。
文章を書くときは時間が気になります。

パソコンで時間がかかる時は、
音声入力や定型コピーなど。
または、ノートに直接書く。
考えを頭の中で展開させつつわすれそうな所を１ワードでもいいから書いておく。

これは仕事では書き置きや録音を残して置くなどに使えます。
時間がない時に伝えるときは便利です。
何度もみるものは特に有効です。
出来れば頭の中だけがいいのですが。
忘れないように１ワードでもノートなどに書いた方がいいです。
学者だと数字など様々なのが書いてあったりします。
自分も数字だけでするときがあるのでこれは使えます。

ブログなどは、はじめはかなりまとまりがないように思えても
ずっと続けているうちに全体的にだんだんまとまってきたりします。
ブログが時間がかかるという理由です。

シナリオの参考には、このようにして、見たり聞いたりするといい時があります。

ちなみに、
あらすじで読む　世界のビジネス名著
Ｔｈｅ　２８　Ｂｕｉｓｉｎｅｓｓ　Ｂｉｂｌｅｓ
　グローバルタスクフォース　編著
と
松下幸之助　物の見方　考え方
も見ておくといいです。

お話というのは色々知っていると便利なので
全体を軽くさらっと見たり、聞いたり、読んだりなどをしておくといいでしょう。

ネットなどよりも書店のほうがさらっと見るにはちょうどよいです。
ストレスを発散し気持ちをほぐしがてら見てくるのもいいでしょう。

ゲームシナリオライターの仕事 名作RPGに学ぶシナリオ創作術

ノートパソコンは、こんな感じのものがいい！！Aspire 8930G は画面が大きくＨＤで性能がいい！

ＨＤ
Aspire8930G
ASPIRE
Acer
ノート
パソコン
AS8930G
B48F
8930G

ハイビジョン
ブルーレイ

　このパソコンはノートにしては、

この価格では能力が高いです。

　使うと判りますが、画面の映りは細かい方が視易いです。

ウェブやアプリケーションを幅広く見渡せます。

私のも

１２８０×　８００ピクセル　と
１６００×１２００ピクセル　の
マルチ　モニタ　ですが
とても便利です。
やはり２Ｇ以上とＧＰＵとマルチコア以上は必要です。
大きなほうにウェブ等のグラフィックや動画をうつします。
小さいほうはファイルやユーティリティーとエディターを等を
うつしておきます。
キーボードを外部にも用意しておき
タブレットのほうもマウスもが使える広めのものを準備しています。
タブレットの利点は使いなれたらなら
表現の簡素な下絵や文章が時によって
キーよりも使いやすいという点です。
筆記体ならなおさらです。
それと画面が２画面なら１つで半分づつが１画面です。
この場合、ヘッドホンとスピーカーもあるといいです。
デスクに筆記用具と紙とカッターと電卓があると便利です。
ついでにコースターです。

ヴァーチャルＯＳでウェブサイトが表示されると
再起動の必要がありません。
この場合本体はノートが便利です。
サブにＵＭＰＣと１万～の格安パソコンがあるといいです。
このシステムは１５万はかかりませんので
このようなモノもあるといいいです。
現在なら３０万以内です。
ノートばかりでなくとも４台以上買えます。

ＨＤなら当然、動画や表示にも負担がかかります。

少し前の日本のパソコンの欠点と云われていた、
グララフィックカード（ＧＰＵ）の
チップの処理能が必要です。
ＵＭＰＣでいえば先のＯＳで可能となっている
複数コアでＧＰＵのある格安モバイルです。

ＳＳＤなどＯＳでも対応しなければならないところが多く
その基準が満たされるまでです。
感覚からすると２０１０年からあたりです。
どちらしにしてもアナログ放送が終わる頃までからは何かあるようです。

　グラフィックカードがあったほうが、画面の処理が速いです。

　この性能ならブルーレイも視るだけなら大丈夫です。

　ブルーレイにデータを書き込みたいのであれば、

まず、それだけの記録容量が必要かどうか

考えた方がいいと思います。

普通は特殊な使い方をしないかぎり、それほど必要ありません。

映像を視るだけなら読み込みだけでもいいはずです。

ブルーレイは、あるといざ便利な時があります。

Core Duo は、同時に２つ動く処理があります。

同時に動く処理は出来るだけたくさんあったほうが快適です。

アプリケーションが複数動くとかなり便利です。

ソフトによっては、処理を複数同時に行うものもあります。

出来ればワンＯＳのベース処理専用に１コア以上欲しいです。

Acer Aspire 8930G は、

１９２０×１０８０のＨＤで画面が見やすいです。

１９２０×１２００だと
４つ５つ位のウィンドウの表示ははいけます。

遅いときは、ハードディスクのアクセスが原因のときがあります。

ハードディスクを増やしてアクセスを分散させると、

かなり違うときがあります。これは結構しない人が多いいです。

メモリも多い方が仮想やキャッシュに

ハードディスクをつかわないので速くなります。

この機種は２つハードディスクがあります

　価格も性能の割りに安いのでいいとおもいます。

　画面が大きく細かい方がいいのなら、この位あった方が

　ＵＭＰＣ　よりも

完全に有利です。

１６００×１２００だと
ウインドウも複数表示できます。
１０２４×７６８だと１つしか表示されません
１９２０×１２００だと４つ５つ位はいけます。

　場所と電力が気になるのならば、

絶対ノートのほうがいいですよ。

　例えば、スクエア・エニックスの

XBOX360にもあるPC用のラストレムナントは

この機種で動いたりします。

　グラフィック表示のカスタマイズを最小でいけます。

　この機種は素は４コア以上にベクトル計算があるのと同じです。

THE LAST REMNANT”ラストレムナント”

ＷＥＢカメラがあるので将来的には
何か入力ソフトが出るといいです。

ブルーレイもいざという時は、記録も表示も便利です。

Acer Aspire 8930G

Windows Vista　Ｈｏｍｅ Premium SP1 正規版
この位の性能ならこのＯＳも大丈夫です

ＣＰＵ　インテル　ＣＯＲＥ　ＤＵＯ　２．５３ＧＨｚ
結構性能がいいです
メモリー　４Ｇバイト　ＤＤＲ３　ＳＤＲＡＭ
デュアルチャンネルです
１度に２つアクセスします
グラフィックアクセラレータ　NVIDIA; GeForce; 9600M GT

ビデオメモリ　最大１７９１ＭＢ（メインメモリと共用）
　　５１２ＭＢ専用

　標準内装より多く使った分メインメモリを多く使用します。

メモリは、ＯＳ使用量とアプリケーションとビデオメモリ使用量に
ガベージコレクト等の使用量を計算に入れておきます。
ＶＩＳＴＡなら２Ｇに１Ｇ以上と１Ｇ以上です。
この場合、ファントム等のキャッシュが必要です。
ＯＳの機能が上がるほどにその標準速度の違いで速度も異なります。

もし、ゲーム等のアプリケーションが動きが悪いのなら
これらに緩みの幅の性能がないからです。

この容量
１８．４インチ　フルHD（１９２０×１２００）

ハードディスク　４８０ＧＢ（３２０ＧＢ＋１６０Ｂ）

５４００ｒｐｍ（ＳＡＴＡ）

メモリカードスロット　マルチカードリーダー

ＷＥＢカメラ　１００万画素
マイクロソフト、スカイプ、KeyHoleTVなどのストリーム配信に

ブルーレイディスク　読み込みのみ
ハイビジョンソフトが移ります
ファイナルファンタジー７アドベントチルドレンが観られます

チューナーがあればパソコンで地デジが視られます
録画も出来ます
パソコンから携帯から簡単予約
パソコンなら
ほとんど全て出来ます
地デジ、録画再生、ネットストリーミング、
ビジネスソフト、教育、コミュニケーション等
使い方を考えればすぐです

Prime Note Aspire 8930G - プライム ノート アスパイア 8930G
待望の高性能デュアルコアCPU
インテル® Core™2 プロセッサー
動画を更に鮮やかに再現。
1920×1080のフルHD液晶
高性能モバイルグラフィックス
NVIDIA® GeForce® 9600M GT
DVD-Rへデータ保存、音楽CDの作成
外出先や移動時でもBlu-ray鑑賞OK
高速ワイヤレス通信

Note acer Aspire 8930G

http://kiri-h-nikki.seesaa.net/article/111787622.html

無線ＬＡＮ　ＩＥＥＥ８０２．１１a/b/g/n(ドラフト２．０準拠)

bluetooth
bluetooth でリモコンみたいに

バッテリー稼働時間　約２．５時間（８セル）

平均２０万前後

　気に入ったらこの中から買ってください

ここに、ＵＳＢ用の外付け地デジチューナーがあります。
離れた部屋の〈リンクシアター〉をつないだテレビで楽しめます。
リンクシアターとアンテナを見比べればいいです。

ＨＤではありませんが、こんなものもあります。

Note Aspire AS5739 ドスパラ特価　１１万円台！

■インテル® Core™ 2 Duo P8700
(デュアルコア / 2.53GHz / L2キャッシュ3M)

■NVIDIA® GeForce® GT130M 1GB

■15.6インチ HD光沢ワイド液晶（16:9 HD / 1366×768ドット表示)

■4GB メモリ (PC3-8500 DDR3 SO-DIMM / デュアルチャネル)

■500GB （シリアルATA)

■ブルーレイドライブ
(BD読み込み/ DVDスーパーマルチ/ DVD2層書込み対応)

■無線LAN　(IEEE802.11a/b/g/n ドラフト2.0準拠)

■5in1カードリーダー　(SD / MMC / MS / MS Pro /xD)

■372×262×38.8mm / 約2.8kg

■リチウムイオンバッテリー / 標準3時間

■Windows Vista® Home Premium 搭載

▼快適な動作を実現する最新技術
エンターテイメント性を向上するハイスペック
インテル® Core™2 Duo プロセッサーを採用
Intel® Core™ 2 Duo プロセッサー P8700搭載で、
DVDやゲームなどの処理もスムーズに再生できます。
更に、NVIDIA® GeForce®GT 130Mも搭載。
従来のCPU処理速度の最大10倍の高速処理が可能となる

CUDA™テクノロジーと、
HD動画やBlu-rayなどの映像を低電力消費で完全に再生する
PureVideo® HDテクノロジーにより、
より高度な映像美とリアリティの実現が可能となりました。
また、DDR3メモリ搭載で、
映像や音楽も高速データ転送ができ、
快適な動作環境が実現しました。

▼ニーズに応える充実の機能
15.6inch、16：9ワイドディスプレイで
映像も音響も迫力のAVノートPC
搭載した15.6inchの16：9ワイドディスプレイは
1366×768ドットの高解像度。
DVDから3Dゲームまでフルスクリーンのダイナミック映像で、
リアルで繊細なHD映像が楽しめます。
さらに、高品質の5.1chシネサラウンドを実現する、
最新のドルビーホームシアターを搭載。
内蔵スピーカーはもちろん、

ヘッドフォンの再生でも、
迫力あるサラウンドシステムを生み出し、
臨場感ある音響を楽しめます。

▼操作性も簡単、思いのままなラクチン設計
マルチジェスチャー・タッチパッド
画面のスクロールやスライド、
画像表示のの拡大・縮小などの操作方法が
タッチパッド上のシンプルな指の動きだけで、
簡単に行えます。

Note Aspire 5810 ドスパラ特価　９万円台！

■インテル® Core™ 2 Duo SU9400
（デュアルコア / 1.4GHz / L2キャッシュ3M)）

■15.6インチ HD光沢ワイド液晶（16:9 HD / 1366×768ドット表示）

■4GB メモリ（PC3-8500 DDR3 SO-DIMM / 最大4GB）

■320GB （シリアルATA）

■DVDスーパーマルチドライブ （DVD±R/±R DL/-RAM/CD-R/DVD）

■無線LAN （IEEE802.11b/g/n ドラフト2.0準拠）

■5in1カードリーダー （SD / MMC / MS / MS Pro /xD）

■378×259×29.7mm / 約2.4kg

■リチウムイオンバッテリー / 標準9時間

■Windows Vista® Home Premium 搭載

Note Aspire 5738 ドスパラ特価　８万円台！

■インテル® Core™ 2 Duo P8600
（デュアルコア / 2.4GHz / L2キャッシュ3M）

■15.6インチ HD光沢ワイド液晶（16:9 HD / 1366×768ドット表示）

■2GB メモリ（PC3-8500 DDR3 SO-DIMM / 最大4GB）

■320GB （シリアルATA）

■DVDスーパーマルチドライブ （DVD±R/±R DL/-RAM/CD-R/DVD）

■無線LAN （IEEE802.11a/b/g/n ドラフト2.0準拠）

■5in1カードリーダー （SD / MMC / MS / MS Pro /xD）

■383×250×37mm / 約2.8kg

■リチウムイオンバッテリー / 標準3時間

■Windows Vista® Home Premium 搭載

Note Aspire AS3935 ドスパラ特価　１１万円台

■インテル® Core™ 2 Duo P8600
(デュアルコア / 2.4GHz / L2キャッシュ3M)

■13.3インチ HD光沢ワイド液晶 (16:9 HD / 1366×768ドット表示)

■2GB メモリ (DDR3 SO-DIMM)

■160GB　(シリアルATA / 1.8インチ)

■DVDスーパーマルチドライブ　(DVD±R/±R DL/-RAM/CD-R/DVD)

■無線LAN　(IEEE802.11a/b/g/n ドラフト2.0準拠)

■5in1カードリーダー　(SD / MMC / MS / MS PRO / xD)

■323×236×25.4mm / 約1.9kg

■リチウムイオンバッテリー / 標準5時間

■Windows Vista® Home Premium 搭載

Note Aspire ONE ドスパラ特価　４万円台！

■インテル® Atom™ プロセッサー N280
(1.66GHz /L2キャッシュ512KB)

■10.1インチ光沢ワイド液晶 (WSVGA / 1024×600ドット表示)

■モバイル インテル® 945GSE Express チップセット マザーボード

■1GB メモリ (DDR2 SO-DIMM)

■160GB ハードディスク

■無線LAN (IEEE802.11b/g準拠)

■30万画素 WEBカメラ

■カードリーダー内蔵

■258×184×25.4mm / 約1.07kg

■バッテリー / 標準3.5時間

■Windows® XP Home Edition 搭載

画面タッチも使えます！

http://kiri-h-nikki.seesaa.net/article/108339610.html

新しいウィンドウズは、タッチセンサー等の
新しいデバイスに対応するために
ＯＳを改良します。

そのそれや新しいソフトが必要なければ、ＸＰでも使えます。

自分で使うだけなら、オンラインとかでアップデートしなければ
期限で自動的に使えなくならない限りは
古くても使えます。

逆に色々ない分、軽いです。

要するに古いハードなら新しくなくても大丈夫です。

使う者が必要が違うのなら古いままでも機能が良くても使えます。

新しいハードを使うということは
マシンに負荷をかけて使うということです。

考えようによってはソフトも同様です。

ＰＳＰとＰＳ３や

ＷｉｉとＤＳや
ＰＣとＵＭＰＣなどを
見れば分かる通りです。

ユーザーはそれほど次へと必要ない場合があります。

長期で違ってきます。

間を長くして、ドカンと出したほうが良い製品にも
研究・開発的にはなります。

買う方も選びやすくなります。

それは生活に必要なものも
食料や水やエネルギーや家や土地や衣装も同じです。

コンピューターは、
ＯＳとグラフィックや入力等に１コア
アプリケーション・ソフトに１コアづつ必要と思うほうが使う時に分かりやすいです。

つまり、２コアなら１アプリケーションです。
もし、その他にグラフィックにＧＰＵを使っているとプラス１コアです。

「ゲームソフトの開発体制を強化してもらおう。」と言う話。　神仙流 頭の善い役立つ 未来 ライフ コンサルタント
http://kiri-h-nikki.seesaa.net/article/134011735.html

メモリー３．５Ｇ以上有効につかいたいときはこれがいいです。
RamPhantom 3

デスクトップパソコンは、こんな感じのものがいい！！デスクトップはこの性能
MDV ADVANCE: ST 6300B,GT 7200B

マウスコンピューター
デスクトップ
パソコン
ＨＤ
MDV ADVANCE ST
7200B
6300B
6200S
Corei7
6200B

7100B

ドスパラで売ってます！

　パソコンは、このくらいの性能のほうが、

画面が見やすく、速くて使いやすいです。

　遅いときは、ハードディスクのアクセスが原因のときがあります。

　ハードディスクを増やしてアクセスを分散させると、

かなり違うときがあります。これは結構しない人が多いいです。

Ｃｏｒｅｉ７は同時に動く処理を８つ持っています。

アプリケーションが複数同時に動くとかなり便利です。

ソフトによっては、処理を複数同時に行うものもあります。

ビデオカードは　NVIDIA GeForce　がいいです。

モニタにフルＨＤのWUXGA(1920×1200)を選べば、

画面も見やすいです。

１６００×１２００だと
ウインドウも複数表示できます。
１０２４×７６８だと１つしか表示されません。
１９２０×１２００だと４つ５つ位はいけます。

　文字が見にくい時は、フォントの大きさを変えてください。

ディスプレイモニターが２つ以上あるとHDでなくとも便利です。

画面が縦長なら横書きの文章が見やすいです。

ディスプレイが縦に横に回転しても便利です。

　場所と電力が気にならないのならば、

絶対デスクトップのほうがいいですよ。

　それとグラフィックカードは、

いい物の方が圧倒的に映像処理が速いです。

MDV ADVANCE ST 6300B（マウスコンピューター）

Windows Vistal; Ultimate with SP1 32-bit

プロセッサー インテル Core i7-920 プロセッサー

（256KB x4 L2キャッシュ/8MB L3キャッシュ/
2.66GHz/4.8GT/sec QPI）

メインメモリー
トリプルチャネルDDR3 3GB PC3-10600（1GBx3/最大12GB）

ハードディスク　Serial-ATAII 500GB 7200回転

チップセット　インテル X58 Express チップセット

記録型 DVD±R 2層書き込み対応DVDスーパーマルチドライブ
(+R DLx10倍速/-R DLx10倍速/
DVD±Rx18倍速/+RWx8倍速/-RWx6倍速/
DVD-RAMx12倍速/DVD-ROMx16倍速/
CD-Rx48倍速/CD-RWx32倍速/CD-ROMx48倍速)

ビデオカード　NVIDIA GeForce 9800GT/GDDR3 512MB

ビデオカードは　NVIDIA GeForce　がいいです。

NVIDIA; PhysX;-Ready2

GeForceによる
さらにダイナミックでリアルな
ゲームの物理的相互作用の全く新しいクラスを可能にする、
NVIDIA PhysXのためのGeForce GPUです。

　つまり、物理計算をこのGeForceで
専用の処理を行って速くなります。
GeForceを活かすためにプログラムを組む手間が減るということです

NVIDIA; PhysX;-Ready2は、

GeForce 200、9***、8***シリーズGPUs
AGEIA PhysX プロセッサ（全て）

で使えます。

　例えば、スクエア・エニックスの

XBOX360にもあるPC用のラストレムナントは

この機種で動いたりします。

サポート解像度・発色数
800×600 / 1,024×768 / 1.280×1,024 / 1,440×900 / 1,680×1,050 /
1,920×1,200 1,677万色

サウンド　ハイ・ディフィニション・オーディオ

内部拡張スロット

PCI Express x16スロットx2（空きx1）、PCI Express x1スロットx3（空きx3）、PCIスロットx2（空きx2）

その他

PS/2キーボード、PS/2スクロールマウス、外付けスピーカー
USB 2.0 ポート×8(前面×2、背面×6)、

USBポートは数があった方が

様々なものを使えて便利です。

USB 2.0 ポートにつなげて使える製品は

便利なものが沢山あります。

イーサネット 1(1000Base-T/100Base-TX/10Base-T 対応(RJ-45))

サウンド/映像関連
ライン入力/出力(ステレオミニジャック メス)
マイク入力(モノラルミニジャック メス)
リアスピーカー出力(ステレオミニジャック メス)
センター・サブウーハー出力(ステレオミニジャック メス)
サイドスピーカー出力(ステレオミニジャック メス)

見ての通り 5.1ch です。

端子の数に注意して下さい。

i-Link と光デジタルと上記のようなものがあるので

5.1ch は端子の種類に注意して下さい。

モニター 2(DVI-I×2)

モニターは２台つなげます。

S/PDIF 1

IEEE1394 1 (6PIN)

eSATA 1

オプション用スロット PCI 2(空き 2)
PCI Express x16 3(空き 2)
PCI Express x1 2 (空き 2)

グラフィックボードは、古いものと新しいもので、

ボードを挿すスロットの種類が

違うものがあるので注意して下さい。

拡張ストレージ・ベイ
3.5 型 オープンベイ x1(空き 1)/内蔵ベイ x3(空き x2)
5.25 型 オープンベイ x2(空き 1)

ここにハードディスクが挿せます。

キーボード
PS/2 コネクタ接続、セパレートタイプ、
JIS 標準配列（英数、かな）、109 キーレイアウト、
テンキー･12 ファンクションキー･
Windows キー･アプリケーションキー付

マウス
PS/2 コネクタ接続
スクロール機能つき 3 ボタンマウス カスタマイズ可能

スピーカー
外付アクティブスピーカー カスタマイズ可能

電源 580W 電源搭載/AC 100V(50/60Hz)

電源は多い方が安定します。

本体寸法 幅×奥行き×高さ(mm) 190×487×420

使用環境 温度 10～35℃、湿度 8～80%

省エネルギー基準達成率表示語 AAA

保証期間 1年

オプション追加で3年間に延長可能
カスタマイズ可能eSATAポート×1、
PS/2コネクタ接続、スクロール機能つき3ボタンマウス

http://kazuya32.web.fc2.com/scriptprograming/index.html

Magnate ZF
ドスパラ特価（税込） 79,980 円
「Windows 7 優待アップグレードキャンペーン」

■インテル® Core™ i7 プロセッサー 920
（クアッドコア/2.66GHz/L3キャッシュ8MB/QPI 4.8GT/s ）

■インテル® X58 Express チップセット
搭載 マイクロATXマザーボード

■3GB メモリ
(DDR3 SDRAM PC3-8500 / 1GB×3 / トリプルチャンネル)

■320GB ハードディスク (7200rpm / シリアルATA II)

■DVDスーパーマルチドライブ
(DVD±R×18/ DVD-RAM×12/ DVD2層書込み対応)

■NVIDIA® GeForce® 9500GT
搭載ビデオカード(512MB / PCI Express)

＊ 新商品！
＊ カスタマイズしても３日で出荷
＊ Windows 7 RC 動作確認
＊ 送料無料

Magnate ZF 9600GTモデル
ドスパラ特価（税込） 86,980 円
「Windows 7 優待アップグレードキャンペーン」

■インテル® Core™ i7 プロセッサー 920
（クアッドコア/2.66GHz/L3キャッシュ8MB/QPI 4.8GT/s ）

■インテル® X58 Express チップセット
搭載 マイクロATXマザーボード

■3GB メモリ

（DDR3 SDRAM PC3-8500 / 1GB×3 / トリプルチャンネル）

■500GB ハードディスク（7200rpm / シリアルATA II）

■DVDスーパーマルチドライブ
（DVD±R×18/ DVD-RAM×12/ DVD2層書込み対応）

■NVIDIA®GeForce® 9600GT
搭載ビデオカード（512MB / PCI Express2.0）【省電力版】

これは安いです！

[24インチワイド液晶/HDCP対応]
iiyama PLB2403WS-B1 ブラック/3年保証/WUXGA(1920×1200)

マウスコンピューター

チューナーがあればパソコンで地デジが視られます。
録画も出来ます。

パソコンから携帯から簡単予約
パソコンならほとんど全て出来ます。

地デジ、録画再生、ネットストリーミング、
ビジネスソフト、教育、コミュニケーション等

使い方を考えればすぐです。

ここに、ＵＳＢ用の外付け地デジチューナーがあります。
離れた部屋の〈リンクシアター〉をつないだテレビで楽しめます。
リンクシアターとアンテナを見比べればいいです。

オンラインゲームも無料が結構あり
試すだけならいくらでも可能です。
遊びだすとなんだか楽くなってきます。

http://kiri-h-nikki.seesaa.net/article/116935680.html

このようなソフトもあります。

ドラッグ＆ドロップ操作で
ウィンドウが領域間を移動する
仮想デスクトップソフト

４つの仮想領域を同時にプレビュー表示し、
ウィンドウをドラッグ＆ドロップで移動

Windows XP上では動作が遅延したり
描画が乱れることを確認しており、
本ソフトはWindows XPに対応しているものの、
基本的にWindows Vista用のアプリケーション
と捉えたほうがよいだろう。

【著作権者】Z-Systems
【対応OS】 Windows XP/Vista
【ソフト種別】フリーソフト
【バージョン】 0.9.1 (08/07/14)

Vista/XP Virtual Desktop Manager - Home
http://vdm.codeplex.com/

と言うことだそうです

新しいウィンドウズは、タッチセンサー等の
新しいデバイスに対応するために
ＯＳを改良します。

そのそれや新しいソフトが必要なければ、ＸＰでも使えます。

自分で使うだけなら、オンラインとかでアップデートしなければ
期限で自動的に使えなくならない限りは
古くても使えます。

逆に色々ない分、軽いです。

要するに古いハードなら新しくなくても大丈夫です。

使う者が必要が違うのなら古いままでも機能が良くても使えます。

新しいハードを使うということは
マシンに負荷をかけて使うということです。

考えようによってはソフトも同様です。

ＰＳＰとＰＳ３や
ＷｉｉとＤＳや
ＰＣとＵＭＰＣなどを
見れば分かる通りです。

ユーザーはそれほど次へと必要ない場合があります。

長期で違ってきます。

間を長くして、ドカンと出したほうが良い製品にも
研究・開発的にはなります。

買う方も選びやすくなります。

それは生活に必要なものも

食料や水やエネルギーや家や土地や衣装も同じです。

コンピューターは、
ＯＳとグラフィックや入力等に１コア
アプリケーション・ソフトに１コアづつ必要と思うほうが使う時に分かりやすいです。

つまり、２コアなら１アプリケーションです。
もし、その他にグラフィックにＧＰＵを使っているとプラス１コアです。

「ゲームソフトの開発体制を強化してもらおう。」と言う話。　神仙流 頭の善い役立つ 未来 ライフ コンサルタント
http://kiri-h-nikki.seesaa.net/article/134011735.html

　ディスプレイは**１９２０×１２００**
の方でないと画面の縦の解像度があわなくて駄目です！

メモリー３．５Ｇ以上有効につかいたいときはこれがいいです。
RamPhantom 3

バイオリズム、　これならよくみればわかる　改心の出来！！！世界の天安門事件

世界の大恐慌

世界のポツダム宣言
平和
革命なし
反抗なし
世界の非暴力独立運動
世界の大憲章
叛乱なし
反乱なし
うまくしてくれる世界の国々
世界の為の研究所
戦争なし
世界のフランス革命
社会・個人・差別なし
成り下げなし
世界の独立宣言
世界の革命戦争
世界の為の開発・研究所
世界の為の開発所

世界の智の集合
世界の人々の為の生活必需の国業
世界の天安門事件
バイオリズムソフト
医学
鑑定
運勢
経済
便利
波をみる

バイオリズムソフトはめずらしいのでダウンロードしてみてください。
最初から自分だけで考えてつくりました、完全にオリジナルです。

最初から全部自分だけでつくりました。

こういうものは、けっこう稀少価値が高いみたいなのでいいと思います。

これの完全なものは、けっこう高く使えるみたいです。
（一回１０万～１００万　これは本当です）
（よく考えてみてください）

たとえば、運勢鑑定する時に重宝するみたいです。

あいまいで間違いもありますが、一度一通り使ってみてください。

波の上下をいろんな、いい、わるい、などに当てはめてみてください。

過去のものは結構当てはまるとおもいます。

それぞれの波の上下の関連をみると
世界がどう関連しているのかが
時間関連でわかり易いです。

ひとつの目安にはなります。
ないよりはマシです。
様々な計算法を試して細かい数値調整をしてあるので
ある見方をすればピタリとあたります。

サイトでダウンロード、解凍して実行！

Kazuya’s Home Page

Biorhythm.zip

このブログはこのブログから買う商品につける
無料プレゼントのような感じで書きました。
善かったらまた来てください。
他もゆったりと善く見て行くと良いでしょう。

＊そろそろ警告注意の状態です！！

人類全員への完全形よりへの秘匿は全く良くありません

メディアを気持ちよくさせて正すだけでは意味ありません。

一般人がよくならなければ意味がないのです。

世界も同様です。

もちろん、私や他人もです。

「ひかりさんからです！」

男と女が女と男が入り混じっています。
霊と人が人と霊が人と人が霊と霊が入り混じっています。
注意です！

６８年ごろからずっと…

０８年１０月４日頃、ついに叫びまくりましたね。
もう嫌なんだよ。思い出なんか嫌いだ。壊してやる。あなたのも。と。あなた達がです。

～１０年１月落ち着いてきましたが、まだ全然足りません！！

間違えています。

「ひかり」なら毎時私の所にいます。

「ひかり」を伝う方々全員が私本人に筒抜けの状態です。

「ひかり」は一時機嫌が悪かったです。

あなたたち、なにかしでかしたでしょう。

困るのは公共やあなた達だけではありません。

私や他人もです。

だからそのような公共の人物達が事故に合うのです。

かなり、昔からです。そこからは。霊も。テレも。人も。全てです。私に全て来てしまいます。

超過債務者も簡単にブラックカードが作成できる条件がありました。
http://kazuya32.web.fc2.com/nanakiryu.html

暴れる前に公共の本人にも被害を素直に伝えた方がいいです。

沢山存在するはずです。

デフレ原因の一端です。

そろそろ、じこうです。

出来るだけ早く意識を治しましょう。

全員の誰かが何処かで完璧に落ちていきますよ。

＊抜粋

慣れると何かしながらでも簡単に自然に口ずさめるようになります。
そこで体全体を外側の空間に対して様々な体の箇所を振動させて自分で聞いて楽しみます。
そこで演奏全てを体を使ってその通りに振動させて自分で聞いて楽しみます。
空間の空気が揺れるので武術と同様の方法で私には音が小さく聞こえてきます。
一度、歌手の歌に合わせて録音・エフェクトなどもしてみましたが練習なしです。

まずは、次の音を流しながら読んで見てください。
エフェクトしたので発見があります。
私自身がもとを変えてオリジナルのエフェクトを入れてみたバージョンです。

ボーカルとそれにそう、音に変化を与えてあります。
タイトルの最後に
duse
sese
とある曲がそうです。
nana seven duse
nana seven sese
実は歌を新たに最初の一発録音練習なしで重ね入れてあるのです。

＊抜粋：参考最新商品→厳選！『唯物論たちを含んだ推物 論の一部「バイブルストーリー」』

みなさんの場合は他のものからストリッパーの洗脳が施されており皆苦労しているようです。
近くにこの方だけいる時は凄い口調や態度があります。本人は良い方です。
一緒にいるとアダルトに傾くことがあり近づき難いようで苦労もあるようです。
本人も気を付けています。悪く言うのはやめた方がいいです。悪を突かれます。
時々あるあの態度が平気であるはずです。皆でよく見てあげて下さい。

あの業界はどうなっているのでしょうか？一般人も視聴しています。
他のものは公共上からのチームアウトに注意して下さい。
私をばつにするタイプは全員治さないと時間で落ちます。
人物例がありすぎるので注意してください。

丁度良いキャラクターではかわいそうです。
変えるか離すか辞めるか地方に行く方が為です。
住む場所は郷土と都市は止めたほうがよいです。
よくそうぞう交じりで結婚したいという嘘の方も多いです。

みなさん、ゆうりさんはもう大丈夫ですか？以前は暴れていましたね！

みなさんとさちさんは、落ち着いてきました。

実際は信じなくとも存在中です。

＊抜粋：参考最新商品→厳選！『唯物論たちを含んだ推物 論の一部「バイブルストーリー」』

Windows XP の場合、

文字を移して書き込む時等
左ドラッグで文字を選び（左で選び押したままで移動コピーできる）

右クリックでコピーペーストする時に
右クリックをせずに
Ｃｔｒｌ＋Ｚ（元に戻す）
Ｃｔｒｌ＋Ｘ（切り取り）
Ｃｔｒｌ＋Ｃ（コピー）
Ｃｔｒｌ＋Ｖ（貼り付け）
Ｄｅｌｅｔｅ（削除）
Ｃｔｒｌ＋Ａ（すべて選択）
ショートカットキーを使い速く便利に

ノートパッドやエディターで試してみてください。
他にもいろいろとあり便利です。

カスタマイズ等がなければ
左下のスタートの中にあると思いますが
ヘルプとサポートセンターを開き、
コンピュータをカスタマイズするに入り、
キーボードとマウスから入っていったところの
Windows ショートカットキーの概要に書いてあります。

ＳＮＳ今日のこと（不思議な提示）
http://koziro16.sns.fc2.com/

ホームページはブログなどよりも詳しい専門（初心も）サイト両用です。

亜光速の未来の科学
http://kazuya32.web.fc2.com/

コウコン式ワールドコンサルティング（世界全学科最終クリア）

Ｐ．Ｓ．人類全員への完全形よりへの秘匿は全く良くありません。

この本のトレーニングで脳が動き出す

頭の回転が５０倍速くなる脳の作り方
「残り 97％の脳の使い方＆ボイスミキサー学習キット−超実践トレーニング編−」
ボイスミキサー学習キット

この本のトレーニングで脳が動き出す

頭の回転が５０倍速くなる脳の作り方（フォレスト出版）苫米地英人

１　脳を鍛えても頭は良くならない！

２　なぜ、大人になってから外国語を学ぶと上達が遅いのか？

３　ようこそ、ﾀﾞ・ヴィンチ・プログラムの世界へ

４　あなたの能力を５０倍にする基本ステップ

５　どんな試験でも最速で合格する脳のつくり方

６　最速で目標達成する「新しい脳」のつくり方

特別編　夢をかなえる「新しい脳」のつくり方

最後は苫米地ワークスという高い講義の中の
「パラレル・タイムライン・ﾀﾞヴィンチ・ワーク」

これは別に明確でなくても始めは大丈夫です。
感情を入れたくなければ余り入れなくても大丈夫です。
嫌な思いが入らなければいいのです。
これは、気持ちを楽にする、無理がないように集中する。
他の五感を他の五感でイメージする。
いい思いでいる。嫌な思いでいない。
そうぞうを現実のようにイメージする。
複数を同時にイメージする。
右脳と左脳を一緒に速く動かす。
気持ちが興奮したり逆になったりに注意して下さい。

この本は初めによいと想う所を読んで下さい。

この本に対する捕捉を書いて置きました。
この文章が気に入ったらここから買っていって下さい。

これらの本でトレーニングしてから
コトラーやポーターのような難しい本チェンジするとよいと思います。

これらのトレーニングは脳神経細胞が変わりやすくなりますので、
学習には最適です。
やり過ぎに注意して下さい。
これらは始めると面白くなってしまいますので

サイトにあるこのレポートが気に入ったらここから買ってください！

この本に付いているCDをきくと本当に頭がよくなります

英語は逆から学べ！
「残り97％の脳の使い方＆ボイスミキサー学習キット-超実践トレーニング編-」
ボイスミキサー学習キット

この本に付いているCDをきくと頭がよくなります

英語は逆から学べ！

１　なぜ、大人になってから英語は学べないのか？

２　日本の英語教育では英語ができるようにならない理由

３　すべての人が生まれたときから（英語センス）を持っている！

４　赤ちゃんと同じ方法で学ぶ！

５　ネットで話題の誰でもできる「英語脳つくり方」

これは日本語はイメージでも五感に入れません。
まず単語をとらえる、なんでもいです。
それを五感で感じる。
さらになんとなくにする。
次はわからなければ英英辞典でも類語辞典でもいいから

（ウェブスター英英辞典、ウェブスター　カレッジ　類語辞典
ロゲッツ　インターナショナル　類語辞典
私はウェブスター　カレッジ　シソーラスを使っています）
単語に関するイメージを広げて下さい。
そしてその話の次はどうなるのか感じます。
慣れたらただきくだけにします。
そのうちにのどの感じでも、
口の動く感じでもいいので、
音に始めはなんとなくでも
間違っていてもいいので合わせていきます。
これは、予想の方法ですが簡潔に書いておきます。
まずは世界なら世界を軽くイメージしておきます。
それをそのものでもいいです。
それをなんとなくにしてまたそのものにします。
それを繰り返して様々なものをイメージできます。
それを予知のような感じで行います。
これにはどのようなことでも使えます。
絵、音楽、物語り、学習など

それとこの本に付いてくるIQの上がるCDの聴き方ですが
これはできれば音がよく絶対にステレオで聴いて下さい。
できれば静かな所で行います。
聴いている時にやりすぎない程度に脳を右回転させます。
たまに左回転もさせます。
これはかなり疲れるので程々にして下さい。
行うのはそれほど難しくはありません。
知らないうちに疲れないようにして下さい。

この本は初めによいと想う所を読んで下さい。

この本に対する捕捉を書いて置きました。
この文章が気に入ったらここから買っていって下さい。

これらの本でトレーニングしてから
コトラーやポーターのような難しい本チェンジするとよいと思います。
これらのトレーニングは脳神経細胞が変わりやすくなりますので、
学習には最適です。

やり過ぎに注意して下さい。
これらは始めると面白くなってしまいますので

このレポートよりも、サイトにもっと詳しく書いてありま す！！

囲碁や将棋に強くなる方法！

囲碁入門

将棋入門

リバーシ入門

チェス入門

麻雀入門

　これは、私の中では１９８０年代には、あったのですが

まずは、コンピューターで全ての指し手の盤面を見ていくだけです。

後は実際の時にどうするか決めて置くだけです。

　これが碁だとなれた場合１～１０手位、

将棋なら２～１０手位、

オセロなら１～５手位で、

というようにその位で勝ち負けが分かってしまうので

負けの場合は、１手１手最初から最後まで

トレースしながら行います。

　勝ちの場合はそれにさらに上積みします。

　将棋などで昔よく４０手位といっていましたが

じつはそうではなく

最初から最後までなのです。

それに気付くかどうかでプロに成れるかどうかが決まります。

その後の状態もこれでかなり決まってしまいます。

　こちらから見るとそれだけの職業は厳しいと思います。

　こんな世界も世界にはあります。

記憶力がいい悪いで決まる世界になっていません。

そういえば、インフルエンザの１兆する
イオン浄化装置はどうなったんですか？

これは水が原因だと思うのですが良く調べれば同じですよ。

最近ゲームの操作と作り方が変ですが！！

最近もまた何故か簡単なものを難しくしています？

最近のゲームは物理も働き動きは良すぎるくらいにいいです。

ＡＩのようなものも再現されてきています。

ソニーのＰＳ３などのネットもそうです。

何をすればいいのか？

よくわかりません。

自分なら過去の覚えから行くと、

ゲームでもパソコンでも同じです。

プレイするのと作っていくのとは全く同じです。

良く知れば知るほどにそうです。

作成を簡単にするのはあの巨大企業ならライブラリーごと簡単です

操作に対しての動きが変です。

あまり上手に操作するなと言っているようです。

これはもっと簡単にしていっても難しくなります。

ガンダムなどのゲームアクションでもそうです。

操作がきついです。

試しているのはわかりますがもう出来ている頃でしょう。

私が研鑽した限りでもそうでしたが、もう出来上がっているはずです。

操作は十字キーだけで３次元は可能です。

格闘技なら２ボタンで自由です。

アルゴリズムだけでいけるはずです。

専門なら１０年～２０年前にはあっても良かったはずでした。

戦闘機のドライブ部でさえ複雑にせずに３０年程前には私が操縦可能なほどに設計していったのです。

２軸３次元２層動作コントロールなどです。

虚減数式を使えばいいのです。

これはマイウェブサイトに載っていますが簡易計算に近くなり高速になります。

カメラ画像スキャン操作でさえも簡略式で動作するほどです。

難しくし過ぎています。

言うはずです。

もっと簡単に理解できます。

ボタンなら十字操作と１ボタンの押す操作だけで技が完成して動作しました。

現在なら２ボタンで四肢が動作します。

４～６ボタンあれば複雑にならずにメニューからショットとオプションなども含

めて操作が可能です。

ガンダムやＲＰＧならば十字操作の動作と同時に簡単に１ボタンで技や動作が２ボタンあれば複数動きます。

メニューも楽でしょう。

オプションもサブウェポンや魔法などもありです。

メインショットもあって交換可能です。

６ボタンに４十字キーで複雑にならずに使えます。

これは実際の操縦装置では多きなものを含めて考え方はもう存在しています。

このあたりは２０年前にはあるものであったのですが‥

ＡＶＧ、アドベンチャーに人工知能が付けられるはずだ、と騒いだはずです。

これは急ぎ過ぎを繰り返してまだになります。

１９９０年代もあちらの博士類もいったはずです。

現在日本で役に立っている第５世代コンピューターの研究結果以外にも当時はもっと他のものも同時に存在していました。

それをどこもやらないのかと言っていました。

現在はあります。

意外と過疎のところにあるのです。

例えば私のような者になどです。

富田さんのは想像が少し別になっていました。

あれでは通じません。

わかっているでのしょう。

確かに初心の兵士にいきなり高等はほんの一部にしか無理です。

私もやってみましたがトップまで１０年以上は掛かり行きます。

ゲームの場合は現実とは違うので少々速く済みます。

ただし外国の３Ｄゲームのようにあそこまでキチキチでは実践なら即死です。

それがあるので初心にとって簡易であるほうがいいのです。

まさか今の私のように光波振動による微動振動とキーの複合によるＡＩで修正しながらの超高速ドライブなどは常人では絶対に無理です。

宇宙船でさえ出来る限り簡単にしていきます。

現に最近のガンダムダブルオーのコントロールはとても簡単に出来ていました。

あれは初心者用のドライブです。

なので初心者が高等に進むにはちょうどいいのでしょう。

それとステージや場面ひとつで手間が掛かっていたのではよくありません。

あれはライブラリーやアルゴリズム・デザインなど開発のほうの短略が可能であったはずです。

などです。

リンクから行けば誰でもリスク無くすぐにダウンロード可能です。

『ガンダムシリーズのミノフスキー粒子を科学で紐解いてみる』 – 亜光速の未来の科学

このシリーズも、エンターテイメントでは専門のみの特殊事項が掲載されています。

これがないと企業内での働きや創作などが難しくなってくるのです。

孔明？

目から牛の姿が消え見たり手で触れたり五官に頼るのではなく神の欲するままに
天理にのっとり技を意識すうことなく牛を自由に解く。

竇雲渓『略談少林拳』（雑誌『新体育』より妙訳）

《長い歴史のなかで少林寺にも多数の門派が生じた。なかでも譚腿門・査拳門・
花拳門・洪拳門は少林の四大門とされている。このほか著名な流派に、通臂門、

劈卦門・戮脚門（げききゃくもん）・六合門・綿拳門・番子門・地尚門（地足尚拳・ちしょうもん）などがある。鍛錬順序は、おおむね基本動作・単錬趟子（とうし）（独演型）・対錬套子（組手型）・長短器械（武器法）であり、さらに、それぞれ門派独特の錬功・錬力・錬勁の補助単錬法がある。

一般に“――拳”というときは、その門派の中の一つの型を指す。たとえば査拳門には、一路査拳から十路査拳まで十套の趟子（型）があり、一套（套は型を数える量詞）は３０～６０の動作で成り立ち、すべてが対錬ができるようになっている。そして、各種の身法とともに、腿法・手法など簡から繁へとあらゆる技法が巧みに織りこまれている。とりわけ腿法は、低踢・平踢（てき）・低采（低足采・ていさい）・斜采・蹬腿・闖腿（ちんたい）・双飛腿・旋風脚・鶏子脚などあらゆる蹴り技が含まれている。

単錬・対錬を十分学んでから散手にすすむ。散手は拳法の試合練習であり、特定の順序や技を範囲はない。日頃の単錬の優劣は、この散手における攻防のうちに具体的にあらわれるものである。少林寺の闘いは快攻猛進を特徴とするが“穏やかなること泰山のごとく、静かなること処女のごとし”ともいわれるように決して内面の静けさを失ってはならない。また、“手は流星に似て眼は電光に似たり。身は龍の游ぐ（およぐ）がごとく腿（あし）は矢に似たり”ともいい、あるいは“力は千斤の重さをもって泰山の頂を圧するがごとく、勁（気力）は鋭き矢

に似て革（よろい）をつらぬくに似たり”ともいう。力と速さを巧みに結合して、はじめて勝負に勝ちうるのである。

　以上述べたのは主としてわが国北部に普及した少林拳であり、南派はかなり趣きを異にする。南派は北派ほど多彩ではないが、俗に“南拳北腿”というように、手法にはすぐれた面が多い。そして、単錬。対錬ともに動きはきわめて緊密であり、対錬も拆手（たくしゅ）（手をかけ合わせて練る相対練習）が主である。趟子（型）は、跳躍・旋回などの大技を避けるが、簡潔で力にあふれているのが特徴である》

※尚、“南拳北腿”とは技巧の高い場合であり一般では“南腿北拳”であることが多い。”

曹操？

“玉環歩・鴛鴦脚”－『水滸伝』の拳法

有名な中国の古典小説『水滸伝』には拳豪多数が活躍し、彼らの格闘場面を通じて作者の拳法すなわち当時（明代）の拳法をうかがい知ることができる。一般の武俠小説とは異なり『水滸伝』には拳法実技の知識なくしては描ききれない場面が多く、また実在の技法名も多数登場するのである。『水滸伝』の説話そのものも、実際にあった叛逆事件をもとにしている。

主人公の一人、武松（ぶしょう）の虎退治の物語りは、講談にもなって今だに中国民衆に親しまれているが、ここでは武松が得意のきめ技を使ってなわ張り奪還する場面を紹介しよう。

《武松は青年俠客施恩（しおん）のなわ張りを奪還すべく、あびるほど酒を飲んでから、悪親分の蔣門神（しょうもんしん）の酒場になぐりこんだ。

蔣門神は武松を見て、こやつ酔っているなと、まずなめてかかり、しゃにむにぶつかっていった。が、その一瞬、武松は両拳を蔣門神の顔の前で空振りするや、ぱっと身を翻えして逃げだした。蔣門神がかっとなって飛びかかってくるところを、武松（ぶまつ）は、はっと進み寄って右足を飛ばし、その顔面を真っ向から（治癒法纏絲勁で）蹴上げて仰向けざまに転倒させた。（かなり丈夫）。そして、

さらにひと足踏みこんで胸板（きょうばん）を踏んずけ、すり鉢ほどもあろうかという大拳固でその顔面を（そっと）殴りつけた。

　そもそも、今述べた、蔣門神を打ったこの撲（う）ち手、つまり狙うと見せかけた拳固を空振りし、身を翻えしざま左足を飛ばし、そしてこれがきまると、取って返してこんどは右足を飛ばすというその手が、これが有名な「玉環歩・鴛鴦脚」（「めぐりあし・れんかんげり」かんかんげり）であり、武松が日頃きたえた十八番のきめ手、かりそめの手とはわけが違う。

　打ちのめされた蔣門神が許しを乞うと、武松はどなりつけた。

「命が惜しければ、おれのいう三つのことをきけ！」

　蔣門神は他を地べたで叫んだ。

「おゆるし下さい。三つはおろか、三百でもおききします」》

（平凡社『水滸伝』第二十九話より、真法による追加もあり）

※これは、互いの勝敗を入れ替えてみると意味が通じるでしょう。攻撃もそのような類です。

発勁の基本の動作のひとつとは、
緩やかにウォームアップダウンするかのように息を吸うかのように準備して、
急激に加速するかのようにヒートアップさせて発して
残る力を残息でヒートウォームダウンさせる。

闘運慶

魂の武器とはここにも書いた事柄と同様です。

これらには絶対に書かれない見つからない捕捉事項の書物です。

上記のにもあるようなのは全てそうです。

神仙家創流の武術を一般公示用に作成しました　古武術　創家創元　神技流
世界の格闘技は子供でした？奥義が基本の『気流武術詩歌詩訣』簡単に死んでは意味あ‥

ファイナンスと株式

ファイナンスの不可能問題や未解決問題の解決項の基本によくあります。

ファイナンスとは金融や株式や家計や企業などのお金の時間的な流れを指します。

それを計算や文章などで動きをあわせます。

企業ならコーポレートファイナンス等です。

これらは、経済の要点である、カネ、モノ、ヒト、サービス、チシキ、や、ギジュツ、カガク、セイサン、などのバランスです。

これは直接あわせてもそれぞれの価値が変更されてあわせても意味も全く同じです。

もし、カネ、なら、モノ、との価格も同じではありません。

それはその他の、カネ、モノ、ヒト、サービス、チシキ、やその他の色々なものでも変わりません。

よく経済や社会などの株式の資本の投資や融資などでみんなでグチャグチャにして遊んでるかのような迷惑ですが。

これは、やってもやらなくてもその通りなら同じです。

むしろ、関わりを変えて保たせた方が世界中の皆で便利です。

もし中東や中国のような荒れ果てた土地のように砂漠のようなのなら違います。

砂漠なら洞窟などで世界の賢人などから受け取ったものたちを使い涼しい洞窟で飲食物や生活可能であるようにすればいいのです。

同じです。

自家生産可能であるように企業でカスタマイズ万能量産機械の特殊なマシンを作成してつくればいいのです。

これらは出来ないや無理と言うのは少し意味が違います。

エロやＡＶやアダルトなどを考えると分かりやすいです。

専門のプロだけは大丈夫です。

無理なのは慣れないで生活にも無理になる者の方です。

これは確実にその他の一般に少しすれ違い程度の少し触れるような噂のようなその業務などの話の又聞き程度は慣れて欲しいのです。

これらは自分が作成したサイトにも少し込めてあります。

これで世界や同じ日本人で荒れても意味がありません。

戦闘なら好きでずっと続けられる者はいいのですがそうでないものはすれ違いの噂程度のニュースのような放送は慣れていないと困ります。

その行動をしろとか、それに反応しろとか、その行動をしろとか、言っていません。

一部の者が動くから皆が動くのではありません。

皆が動けなければ他も動けなくなるのです。

特に下げあえばそうなります。

動きが善過ぎるというのは肉食動物でよくあります。

元気が善過ぎてその肉食動物さえも息絶えるぐらいまでに追いやられてしまうよ

うだ。

草食でも意味は変わりません。

草や肉が増えずになくなれば同じです。

生きられるか生きられないかということでは同じです。

競争とは生きるということです。

勝つとは生き続けるということです。

死ぬという意味の負けではありません。

病気や障害で絶対に死んでしまうのは仕方がないことです。

これはどんなに高額医療や周りに負担を掛けて連鎖させていっても同様です。

これは最後まで楽になっていればいいのです。

ただし健康で正常な者はこの異常では駄目になります。

同じです。

これも競争などの意味が違います。

会話でも金銭でも生産でも飲食でも物などでもそうです。

差別のように差はあるのは違う生物ならあっても当然です。

同じ生物でも当然あります。

なにかあって暴動や荒れてもその分の負担は実際に本人に全て掛かってきます。

これは何故か貧乏のようにしてしまう国や地域や歴史にはよくあることでした。

実際は解決事項もあります。

昔ならアレクサンドルが賢人の意見を聞いてよく考えた等です。

中国なら曹操や孔明が仙人の家系の者に聞きたかったことなどです。

実際は戦乱のような戦いは無しで進めたかったのです。

人民がストレスで荒れたのです。

その位置によりそれぞれの行なうことが違いました。

本人においては本物は確実にそうです。

それは世界の本物の人物なら全てそうでした。

記録や読み取れることとは違うこともあります。

悪さが感じられないのならそのようにもあるのです。

など。

ファイナンスと株式

ファイナンスの不可能問題や未解決問題の解決項によくあります。

ファイナンスとは金融や株式や家計や企業などのお金の時間的な流れを指します。

それを計算や文章などで動きをあわせます。

企業ならコーポレートファイナンス等です。

これらは、経済の要点である、カネ、モノ、ヒト、サービス、チシキ、や
、ギジュツ、カガク、セイサン、などのバランスです。

これは直接あわせてもそれぞれの価値が変更されてあわせてもそれぞれの価値の
値を変更すれば同じです。

それは普通に行動して生活可能なら普通は大丈夫です。

よけいな可笑しな事柄を混ぜてしまえば駄目です。

‥

世界の各地方も同様に、

道路公団あたりはＮＰＯ法人などの費用が掛かるのは当然のハズです。

なぜなら建設会社には元暴力団であった所があるからです。

ここは女性などに手を出したりギャンブルやお酒のようなドラッグも平気です。

当然として土地や家などにも費用を掛けるのは当たり前です。

これでセイロンなどといい飛ばして香料なのだとドラッグをたいていたらアウトです。

これはひとり等ではなく大勢なのだといえば一発です。

あとは元から全てだすだけです。

このような所に権限があって従っていたら公共は芸能ごと放送でも一般が駄目になりやすいです。

最近の二次元のエロなどのアニメやゲームなどもです。

このような所が良しとして命令のように伝達してしまったら無修正がＯＫになり

ます。

無修正も従わせる為に記録しておいて保存も消去も変換も可能にしておく。

などと言っていたら今です。

ただし、これには記録して保存されていたら犯罪記録が丸出しです。

本当の人物達も誰かが持っているかまだあります。

など。

もしそうなら世界中が政治や議員やトップごと可笑しくなるはずです。

どうします。

もう明るみです。

人々の記録ごと。

私や、

ある芸能人や、

ある有名人や、

ある素人のようなプロのような素質のような者などの

名簿や名前を勝手に出してそれを代わりに使用していたら迷惑です。

悪いものが善いものになっています。

これを正してください。

‥

だれか支援たのむよ。

口コミ？

こちこみくちこみせいくりどさん？！？

世界　各地方　道路公団　ＮＰＯ法人　費用が掛かる　当然　女遊び　ギャン

ブル　セックス　ニ次元　萌え　酒　土地　家　建物　道路　資金　セイロン　ドラッグ　覚醒剤　麻痺　心地よい　香料　焚く　芸能　女性　被害　届けられない　トップ　議員　政治　暴力　組員　蒸籠　コークス　燃す　匂い　鉄　融ける　空中　飛ぶ　散乱　車　塗装　駄目

初心者とは？効率的に動かすソフトとＯＳでパソコンＯＲプログラミングについて・・・

コンピューターは広告などに載っているＣＰＵの２コア等のマルチコアはＯＳ専用に１コア使用したいところですに

ＯＳのバックで動くウィンドウズなど右下などに表示されてもいるデーモン・プ

ログラムに１つ専用に１コア使用したいところです。

その方が高度なハードウェアというマシンになって対応してきた新しいＯＳはその高度に対応したハードの分の速度が必要です。

プログラミング等のＣ＋＋等でも動的などの使用法があります。

普通は電子流のパソコンはノイマン方式という順番に記憶というメモリを読み込んでいき実行していきます。

最近になりマルチコアが増えてきてマルチスレッドやマルチタスクが増えてきました。

ノイマン方式には違いないので非ノイマンのような量子波コンピューターの非順

番による実行は無理です。

メモリを順に読み込み順に実行する制御コアが複数あっても同じです。

ばらばらに実行しても中でメモリをお互いにばらばらに同じ箇所を書き込んで読み込んでしまってはデータ内容が特定し難くなりデッドロックになります。

デッドロックになればお互いが動き難くロックされてデッドなバグの原因となりソフトが動かず停止するかデータがばらばらになり読み込む命令や変数などが入れ替わるので内容が不確定になります。

マルチスレッドやマルチタスクで起こる間違いはプログラミングにおいてはこの動的のようにばらばらに機能を置きそれぞれのスレッドやタスクやコアや制御で実行するとこれも先と同様にバグのようになっていき難しくなります。

これがマルチという並列や複数で速度が落ちる原因です。

この速度を落とさないようにするには１つに集中して順番に実行した方がいいのです。

読み込んでまたは入力されたものを順番に実行して表示や音をだして記憶などをする。

この順番がノイマン・コンピューターの基本です。

電子流のコンピューターならこれです。

マルチコアでも使用法は同じです。

入力に１つ、中のそれぞれの処理に１つづつ、表示や音などの出力に１つづつです。

余裕がある場合は順に他の処理も加えていきます。

これはストリーミング処理ならタイミングを合わせるだけです。

もし、知っていてソフトも存在するのならタイミング速度の計算もあります。

これほどタイミングを合わせる必要は普通は要りません。

ゲームなら順に入力して、次のコアで中でそれぞれのキャラクターや背景や効果などが動き、次のコアで表示されて、同時に音やその他も出力されていき記憶もされていきます。

おおよそ、マルチコアならおおよそＯＳや音などにひとつ、表示などに１つ、中の処理などにそれぞれ１つ以上、入力やその前処理などに１つあれば足ります。

ＰＳ３や東芝のレコーダーなどにしようされているセル（Ｃｅｌｌ）ならば６コア程度です。

ＳＰＥ、７や８ハードに存在していてもバグなどのタイミングなどの処理に使用されているので実際は６と同様です。

ＰＰＥ、それにＯＳとメイン処理に１つは普通に使用されています。

ＳＰＥ、複数のストリーミングが可能でひとつづつの機能をそれぞれの制御コアで実行していきます。

これが実際のＰＣやゲームマシンなどのの中身です。

結構単純で分かりやすいはずです。

この説明を初心者や知らない者などにして欲しいのですがあまり居ないようでした。

一度調べてみますか？

広告をみて買うだけなら速度なら、出来るだけ複数のＣＰＵコアで、高速に読むこむ為のメモリも多く、ハードディスクも速く複数あれば読み書きも速くなります。

ＩＥなどのウェブブラウザーなどなら回線が光りであってもＰＣへの負担が入力出力ともに増えるのでそれだけ普通よりも遅くなります。

ゲームやパソコンを使用する業務ではＨＤのような広い画面が必要です。

文字を小さく表示しても見えて沢山のウィンドウを表示して同時に開いておきすぐに確認できるとデスクトップなどの家庭や仕事場でゆったり行なうには便利です。

あまり多くの操作を必要としない方が体力的には楽でしょう。

運動をした方が身体にいいのはＰＣも同様の効率的な動作の部分があります。

マルチのひとつひとつが人の一人のひとつひとつと同様です。

入力から順番に出力される方が製造などの効率的な流れのコンピューターには良いのです。

経営などで入力から順番に出力されるものも変わりません。

株式・資本・債務・会計・ファイナンス・財務・経済・もです。

複数あってもそれぞれは同じです。

入力から順番に出力されていくのが複数になります。

他も同様です。

元は結構単純です。

金額などが難しくなっている烏骨鶏と同じです。

どうします？

など

量子コンピューターならノイマンと同様の部分があります。

１コアというひとつの量子コンピューターの中で多少動的に非順番の非ノイマン方式になります。

量子波コンピューターなら使用法を間違えたガンダムダブルオーとは違います。

量子のつもりで量子波で間違えます。

空間からも記憶装置のように入力される量子波コンピュータはマルチの非順番の非ノイマンが記憶の読み込みによっても可能です。

それらが以前にもブログなどの載せた空気メモリーや空気コンピューターという量子波コンピューターの応用系です。

同じ量子でも透過するように逆方向に入れ違うものもあり、一瞬で光り以上に高速に進むものもあります。

これが超弦のようにひとつの場所に透過するように存在していて中で影響する類もある超弦原子という普通のアトミックそのものです。

これがばらばらになると一種の量子や分子などのようになります。

同じ量子でも分子のように中にも無限にあります。

それは外からの沢山あるかなりの複数の影響がひとつひとつの量子というものにあるからです。

ミクロもマクロも無限に存在します。

原子ひとつでも大きくも小さくもなります。

ヒトへの良好な影響も同じ種の類です。

陽子？（重力子影響？）、電子？（陽子重力子抵抗影響？）、中性子（他粒子影響？）、？？？。

ほんとうはどうおもいますか？

・

目標は遥か高く置く

目指す所は高く置いても普通辿り着きません。

かと言って低ければそれ以内です。
なら思いっきり高く置き、
近くは自然にリスクー１で成るようにする。
気持ちの利益が自然に＋に成るようにする。
これは感情のコントロール等の特殊等は要りません。
自然に成ればいいです。
その為に様々なものを自分に入れておいたほうがいいです。
ただ見ただけ知っているだけでも、
もし、それを詳しく知るときがあったら有効です。
ただし、ものはそれ自体に対して必ず下限以上があるの上で
上限よりも結構下でちょうどよくなります。
頭の中や体のイメージ自体はありえない位あったほうが
いい事もあります。
ただしそれを行うと暇でも何故か急しくなりますので注意です。
暗記やそれが今なくても出来なくとも

目指すものは善い状態で遥か高く置きましょう。
１歩１歩進む。
遥か天上の頂点を超えた光を目指し上に行きそれが下のままである。
それは複雑より単純のほうがわかり易いです。
ただし複雑が分かれば楽です。
教育は今は、状態や意識が違うので
それに対し、昔から同じなのですが
それで行う必要があります。最新が必要なのは当然です。
後は、自分が上でも下でも自分にも教えられれば、
普通に教えていればいいだけに成ります。
基本的に必要なのは、わからない位、単です。
それがあれば後はそれぞれの違いでしかありません。
大丈夫なそれぞれ、とそれぞれであれば、
自然に成って行きます。
最後に、金銭等の交換などについてですが、

昔ならどうやっても足りないので交換になっていくのですが
皆で共通になってくるとお金（交換価値）が共通になり
社会が大きくなり発展し様々にあり現在のようになります。
現在のここはシステム（社会などの類ではありません）が
出来上がっているので交換がなくても
状態によっては最低、例えば食料だけとかに
今のシステムで生活出来生きることが出来ます。
それに文化文明等の楽や楽しみがあります。
現在のここは生きると楽しみが同じになる場合があります。
考えようによっては公共で最低生きる方を成らせれば
あとは人々が成り、その公共は最低が成っているので
現在ならそれらに加えて少しでも
ビジネス等で他もありにしやすければいいです。
最低を成らせるのなら全ての人々に益があるので
皆認め支援もあります。

これからの社会は善くなって活きましょう。
それぞれには何か出来ることがある。

ブルーダイヤにちなんで

　グリーン　ハート　フレア　（グリーン　ハート　エンジェル）
の　実　になぞらえて
グリーン　シルバー　エンジェル　ペンダント
は綺麗でいい！
　ソフトテレパシーは想った通りには伝わらず
本人の想いに沿って替わっていきます。

リップルダイヤモンド
　パープルダイヤとブルーオパールに因んで
　　中にグリーンを秘めたパープルエンジェル
　　妖しくほんのりと黄色く光る
　　神苑の 姿
　　真実の智慧

特殊能力

異国を誘う妖かしの真実に答え
試練を誘う神苑の姿
　伝説の舞い神苑の地で
　真実の扉　真実の智慧

幽体離脱と千里眼は同じものです。

リアルな夢ではありません。
現実です。能力を持つものにとっては。
ある場所も理解できます。程度によりますが。
少し長い名前ですが合わせてたったひとつです。
イヤー　グリーン　ソラ　パープル　エンジェル　グリーン
　シルバー　エンジェル　ペンダント　シルバー　リング
それと
ルビーベルト　レッドヒール　ホワイトクロス
ホーリーエンジェルウィングロッド
アークマスターマジックリーダーシャインガディス

健康！

体が元気なら

食物を少なく取り
何でも食べ
水を沢山飲み
体を動かす！
健康とはたったこれだけです！！

　ＫＫ思考法（全ての思考法を私なりに考えて纏め上げました）

どの状態も無いと考え仮説を立てる。
自分と他の人がいるような本物のイメージで
それぞれの人物になりお互いに話し合う。
情報をゼロから考え問題を明らかにする。
それぞれの繋がりや関係を考え図などに纏めていく。

欠点をもとに様々な類や属性ごとに考える。
それぞれのそれを分けながら類や属性や関わりごとに
それを図にしそれぞれを線で繋げていく。
個々に見てモレやダブリがないようにする。
ここで、顧客、競合他社（お互いならせるように考える）、
自社、の状態を考え分析する。
次は、製品、価格、流通、広告や販売などの勧めなど
問題やそれぞれの問題についてよいもの、状態を考え分析する。
さらに、
競合他社（お互いなりさげで考えない、危険は考えに入れておく）、
新規参入、代替品、売り手、買い手、
それぞれの状態を考え分析する。
そこで、
強み、弱み、チャンス、脅威、それぞれの状態を考え分析する。
例えば、ひとつの考え方として広告業なら

広告を出すこと自体にはお金を請求せずに
それ自体を販売することで利益とするなど。
ものは難解や複雑を分かり易く短く簡素に
出来る者が本当に頭が善いと言う事です。
その為に学校等に通い続けて行く場合があります。
考えようによればこれは私の場合ですが
学校に行かなくても自分だけで出来てしまいます。
教師と言う者は自己がそれを不可でも
自己に教える事が出来る者が最高の自己教示なのです。
ここで分析に入ります。
問題点に優先順位をつけていく、
木のようなツリー状に階層をつくり物事を構造化する。
今度は、２次元グラフのように分けていく。
次は、価値を連鎖させて付加価値を最大化していく。
それぞれを比較して考えていく。

それぞれの
時間的な順を枝分かれさせて全ての可能性のルールをつくる。
それぞれを分けて考える。
それぞれの複数の関係を数値にし
そのそれぞれがどの程度影響しているか感覚で判断する。
変化の原因をグラフにして全ての要因を見つけだす。
それぞれの分散された数値を見て
平均を見て感覚で正しいかどうか判断する。
今度は様々なデータをＡＢＣＤＥなどのランクに分け
グラフや図やマトリクスなど
ビジュアル的なものにしてみる。
ここから、アイデアを創り出して検討してみます。
情報を組み合わせてみる。
類比を当てはめてみる。
発想を転換してみる。

テーマを考える、解決に関係のありそうな要因を列挙する。
要因ごとに変わっていくいるもの、ことなどを列挙する。
要因と変わるものなどを一覧できるように整理する。
組み合わせごとに発想する。
次、テーマを明確にする。ヒントとなる事柄を思い浮かべる。
それらの要素や特徴を挙げる。
ワードでも絵でも五感でも何でもよい。
それらをテーマと強引に結びつけながら想っていく。
思い浮かべたら書いておいてください。
具体的な製品・特徴やその他に纏めていく。
次は、具体的な課題を設定する。その本質を表すワードを列挙する。
類比を発想する。ワードでも自然でも知でも創造でも何でもよい。
同じような未知の背景を探る。
どんなこと、起きている、どうなっている、など。
それらとテーマを結びつけて発想する。これを解決案に纏めていく。

今までのを逆にして
役立ちそうなよさそうなものを発想しイメージを形にする。
それらの複数のものに点数をつけ計算や感性等で見ていく。
それぞれの相反した間のどこの辺りか決め、感覚で纏めていく。
これらのアイデアが、自分や他人になってどうなるか
理想やアイデア、比較対照などの様々な設定を今までの
色々な方法を持ちいてみて発見する。
ここでシナリオをつくってみます。
評価を可能にし、共有し、修正をしやすくして、
ツリーや他の手法を用いてスムーズに導く。
具体的な形でシナリオ化する。
構成を実現にもっていくまでのいきさつを示す。
複数についてシンリオをつくり比較する。
全体を細かくしていく、
不確実性を加味しどこに存在するのか、

意味があるのか、シナリオをつくる。
複数をの案を２次元グラフにし交差する点をどうか感性で判断する。
期待をツリー状にし意思決定、
不確実事象と期待が最大になるようにし、
リスクを最小にとどめるように、する、しないを、
木のようにツリー状にし考えていく。
これらは、数値を使っても、図を使っても、記号を使っても、
文字を使っても、五感を使ってもよい。
今度は、比喩でも考えます。
まず、投資に対して、それぞれの時間区切りごとに利益をだし
その活動による、利を考えます。
それぞれの設定でいくつも物語をつくります。
そこでワードについても考えます。そのワードの例として、

渡す、

さかさまにする、
張る、
一つにする、
降ろす、
切り離す、
斜めにする、
和らげる、
見わたす、借りる、
走る、
ふやす、
とり去る、
焼く、
捕捉する、
割り込む、
厚くする、

付け加える、
切断する、
閉じ込める、
押し出す、
くりかえす、
バラバラにする、
ふくらます、
ねじ曲げる、
入れかえる、
引きのばす、
しぼる、
やわらかくする、
縮める、
回転させる、
いっぱいに伸ばす、

軽くする、
引っぱる、
流れる、
抽象化する、
防ぐ、
逆にする、
凍結させる、
固定する、
分割する、
突き出す、
かけあわせる、
平らにのばす、
上げる、
はねのける、
おり曲げる、

重くする、
うるさくする、
落とす、
切り取る、
軽くする、
飛ばす、
引っぱる、
計る、
中断する、
セキをする、
ふりむく、
破る、
引き出す、
単調にする、
複雑にする、

送り込む、
展開する、
交わる、
温める、
ふさぐ、
ちぎる、

思いついたことは何でも書いたり記したりしておきます。
後で何度かみて、思ったものを文章や図等にしておきます。
これらの方法を、
ばらばらでもランダムでもカオスでも不確定でも
何でも組み合わせたり、ばらばらにしたり、
分けたり、繋げたり、別にしたりなど
上のようなワードやアイデアや思考など互いに使い
それぞれの時に応じてどのようなものでも

組み合わせを自由に使っていきます。
時には、様々なものを使い記したりしておきます。
映像、音、体感、におい、味、イメージ、頭の中、外、その他、
思いつく限り全て。
そして、頭の中だけでもやってみます。
なんとなくでもそれそのものでも自由に行います。
体の動きでもいいです。可能ならなんでも行ってください。
口でものどでも手でも内臓でもです。
これが、本などの文章ならなんとなくでもペラペラと見ていきます。
はじめは分かりませんが慣れてくると
だんだん何となく分かるようになってきます。
時間が経つと、何か思ったりしてきます。
日数行うとどこかでペラペラと見たものが
映像や頭の中のイメージ等で聞いたり見たり感じたりしたものが
ひとつひとつ、何かひとつずつ思い浮かぶ様になり、

全てを瞬間で全てがそのひとつの感覚の中に
複数が感じるようになっていきます。
この何となくの作業を毎日、どこかで続けていきます。
そうすると、なんとなくとそれ自体が行き来して他の何かとも
行き来する様になり、この予想に近いものが予知なみに働くと
かなりのことが現実的に照合しだし、分かるようになってきます。
ついでに、見聞き語りも文章や映像や音や五感ごと高速になります。
感覚としては、一万倍が一万×一万×一万に一つずつ詰まり
それが一万倍で動きそれが同時に一万個動く感じです。
それが１００個別々のが動きます。
さらにそれぞれが違う自分やモードにあります。
音なら同時または順に高速になります。他も同様です。
いくらあってもなくても構いません。
コツとしては思うよりも多めに速くすることです。
難しいと思っても不可能と思っても

やってみると出来る時が多々あります。
それを大切にして下さい。
まずは思考の訓練としてこれらの文章を分かり易くシナリオにして
または、説明してみてください。目標や計画に当てても良いです。
理解するにはこれが一番です。
慣れると普通の文章はそのまま書ける様になります。
様々な色々な事や物やアイデア等が浮かぶようになってきます。
この方法自体は芸術にも音楽にも歌にも文学にも
創作にもゲームにも玩具にもおもちゃにも
興行にも娯楽にも舞台にも広告にも何にでも
その他などにも使えます。
本で調べる時は左右にひとつずつ、本のページをめくり
調べると時間が短縮します。本の良さはここにあります。
難しい本ならこれがありです。学者が好くやるパターンです。
ここで考えるためのワードを入れておきます。

渡す、さかさまにする、張る、一つにする、降ろす、切り離す、
斜めにする、和らげる、見わたす、借りる、走る、ふやす、
とり去る、焼く、捕捉する、割り込む、厚くする、付け加える、
切断する、閉じ込める、押し出す、くりかえす、バラバラにする、
ふくらます、ねじ曲げる、、入れかえる、引きのばす、しぼる、
やわらかくする、縮める、回転させる、いっぱいに伸ばす、
軽くする、引っぱる、流れる、抽象化する、防ぐ、逆にする、
凍結させる、固定する、分割する、突き出す、かけあわせる、
平らにのばす、上げる、はねのける、おり曲げる、重くする、
うるさくする、落とす、切り取る、軽くする、飛ばす、引っぱる、
計る、中断する、セキをする、ふりむく、破る、引き出す、
単調にする、複雑にする、送り込む、展開する、交わる、温める、
ふさぐ、ちぎる、
職業、夢・目標

生活、大好き、たいせつ、過去、
やりたくないことから大好きなこと、
怖いけれど本当はやってみたいこと
人生、仕事、時代の流れ、IQ、EQ、
ビジネス、サービス、魅力、
ライフワーク、感情、心理、思い、
コミュニケーション、お願い、
引き寄せる、セルフイメージ、
豊かさ、器、入り口、出口、
分かち合う、才能、お金、変える、
変わる、生きる、現状、すこしずつ、
感じる、不安、恐れ、乗り越える、
旅、仲間、日常、メンター、探す、
教え、請う、生き方、考え方、学ぶ、
習慣、見極める、勇気、決断、事実、

様々、いろんなこと、挑戦、道のり、
楽しむ、歩く、友情、家族、
夫婦関係、決断力、行動力、
人生観、方向性、目標、質素、自由、
生きている、イヤ、先延ばし、長期的、
視野、小金持ち、知識、習慣、真剣、
引き寄せる、無限、生み出す、感謝、
意思、創造、思考、かたち、物質、
経験、体験、五感、記憶、
視覚、聴覚、体感覚、味覚、嗅覚、触覚、
映像、地図、目、手、首、位置、からだ、
観察、非言語、言語、見落とす、本音、
視野、過程、手段、あらゆる、もの、リソース、
人間、関係、自分、性格、成果、
時間、経費、改善、先輩、部下、

頂点、そこ、下降、した、なみ、
何、どのように、いつ、どこで、誰、どうなる、
リソース、止めている、意味、なぜ、質問、
目的型、回避型、内的型、外的型、経過型、結果型、
大枠型、詳細型、能動的、受動的、
未来型、現在型、過去型、
中立的、ウマ、イエス、ノー、
ゴール、ギャップ、エビテンス、オペレーション、
細切れ、環境、配慮、
モデリング、夢想家、現実家、批評家、提案、建設、意見、
交換、固める、代表、システム、ポジションチェンジ、
人、橋渡し、信頼、関係、築く、
対立、解消、模索、吹っ飛ぶ、受け入れ、演出、
そのまま、まとめて、キー、ワード、
自分、思い、考え、伝え、満足感、

ペース、同調、リード、鏡、合わせる、動く、
いつのまに、観察、聴く、信頼、関係、反応、
興味、代表、システム、視覚、聴覚、体感覚、
説得、交渉、技術、方法、解決、策、業績、
営業、技術、制約、理論、
反論、受けとめ、流れ、そして、使う、活用、
目的、共有、明確、役割、超えた、意見、
時間、時間、軸、断、乱、一、繋ぐ、筋、道、
緊張、自信、あがる、輪っか、よい、なか、そと、
できない、時間、ない、行動、止める、言葉、
未来、意識、問いかけ、
枠組み、変える、見方、物事、とらえ方、
できたこと、目、向ける、意欲、有効、
経験、ない、安心、未来、目標、
いや、経験、変換、辛い、記憶、

視覚、聴覚、体感覚、具体、細かく、分析、
過去、今、時点、現状、認識、変える、トラウマ、
苦手、思い込み、変える、失敗、逆境、種子、成功、
学び、フィードバック、要因、次、なに、
改善、感情、人間関係、承認、完了、スタート、
苦手、付き合う、フィードバック、
わだかまり、怒り、完了、リセット、
責任、自分、出来ること、対応能力、未来、
客観視、分離化、ほか、
主観視、一体化、それ、
映画、主人公、観客、
やる気、湧く、仕事、熱意、持つ、
意識、環境、行動、能力、信念、価値観、自己認識、
スピリチュアル、大和魂、スピリット、
言葉の表現、体の表現、等価、複合、観念、前提、因果、憶測、

姿勢、立つ、位置、動き、
視線、顔、首、膝、リズム、足、胴体、手、腕、呼吸、
間、うなずき、
人文科学、哲学、宗教学、文学、歴史学、視覚芸術、舞台芸術、
社会科学、地域研究、地域学、人類学、考古学、言語学、言語、
心理学、社会学、政治学、経済学、
形式科学、数字、計算機科学、システム科学、
自然科学、地球科学、宇宙科学、天文学、物理学、化学、
生命学、生物学、
応用科学、専門職、図書館情報学、応用芸術、デザイン、建築学、
工学、交通科学、軍事学、農学、医学、看護学、薬学、歯学、
法学、行政学、社会福祉学、家政学、教育学、メディア研究、
商学、経営学、学際研究、
体系、考える、書く、人財、組織、マーケティング、会計、財務、
戦略、ヒト、モノ、カネ、技術、ＩＴ、ゲーム、交渉、経済、統計、

勿論、他の職業や夢・目標

どんな設定もありです。
要点だけでもありです。
一言一言の言葉について
プリントアウトでもして
ゆったりとゆっくりと
想い考えて見てください。
１ワード１ワード深い意味があるのでよく考えて見てください。
そしてこれらのことが自然になって出来る様にしてください。
そしてそれぞれ、お話にしてみてください。
面白い内容になると想います。
これが思考出来る様になる為の訓練です。
それが出来る様になった頃には、
様々な事柄や文章や絵などに成っているはずです。

ほんの少しずつでも挑戦して見て下さい。

株式資本について一言。　（もっと良い便りを広めて下さい。）

デイトレードなどに世界の一般人の生活常識を教えてあげてください。
これがないので株式資本が狂っています。
かなり前からです。
そろそろどうにかしていかないといけません。
人々が自己だけで自給自足のように暮らせるのがいいのです。
ただし、自己だけでは作成不可であるものがそれぞれに存在します。
そして最低でも必要なものを先決に作成する必要があります。
遊びの要素のものが作成などのようなものが多くなってきました。
世界の多くの人々が生活して暮らせないとどこかでずれて何かあります。

これからはより遊びの余裕が出てくるので出来るものは世界のみんなに必要を作成してあげてください。

そしてそのような者には支援をみんなでしてあげてください。

世界のみんなに役立つものです。

疲労など様々なものがありますが効率も大事です。

どちらにしても無理はよくありません。

このようなことをもっと伝えてあげてください。

特にこれからの者が知っていた方がより善く。

これからの者に伝えられる者が居たほうがよりいいでしょう。

Ｐ．Ｓ．よい便りとは昔からこのようなものです。

初心者料理の研鑽

料理は、普通その為の食材自体を使ったほうが
安上がりです。
もし、難しいのなら、
味を入れて火にかけるだけでも出来てしまいます。
この場合は、薄味にするのがコツです。
それと、絶対必要な調味料があるのでそれは使います。
日本で云えば、塩、醤油、胡椒、鰹だし、昆布だし、
味噌、砂糖、酒、酢、みりん、油、ごま油
その他のだし、肉、魚、海藻、始めはこの位でよいのです。
必要なら他にも、のり、うこん、
クミン、コリアンダー、ガラムマサラ、
パプリカ、バジル、シナモン、ごま、味の素、
コンソメ、中華だし、粉チーズ、五香粉、青のり、のような、
スパイス、だし、等の要点、類があると便利です。
最低でも、塩、砂糖、醤油、胡椒、だし、粉味噌、油、酢、

と好きなスパイスはあったほうがいいですよ。
粉のスパイス類は思うよりも他に比べ減りが少ないです。
インド人が使うはずです。
食べて美味しい食品には必ずよい調味料が使われています。
それと、食べる時に多少研鑽を兼ねて
少しずつ味を入れつつ楽しみながら味のつけかたを学びます。
レシピ通りに作る時も味の変化を学びます。
本当は料理の最中に行えばよいのですが、
タイミングなどがあり初心者には難しいと想います。
よくある映像などでよくタイミングを記憶と感覚で学びます。
あと水ですが、
これは容器などを水でなめしてたすきがけをしても違います。
気分の問題に思えますがこれは行うと完全に違います。
例えば、網杓子等で水をとおしてもよくなります。
どの料理でも基本は同じです。

調味料等のような量と時間の比率は
知っていたほうがいいです。
表にしてみると経緯がわかってくると思います。
コンビニ等の品物も少しずつ味を入れていっても楽しめます。
味がかなり強力なので、
普通一般人が当たり前に食す物は高級に比べれば
味が強力過ぎるので自分で料理する時には注意します。
レピシ等は要点だけですので細かい点は自己で補っていきます。

子供でも出来るゲームに必要な事項

操作、システム、データ、表示、音、物語、設定、
　必要と思える項目は、ピックアップしておきます。

システムというのは操作を管理するためのものです。
　メニュー管理が必要です。
データは、表示や音等の反応の為のものです。
　メディア系には、何があるかみてみて下さい。
反応の為に物語や設定を準備します。
　どんな操作でどの位動き変わるか、ゲームにはこれが必要です。
まずは様々な設定からです。
　よくある雑誌等を見たほうがはやいです。
その舞台となる土地や場所をまずはおおまかにだします。
　現実の歴史も役に立ちます。最先端未来科学もです。
それについて細かく分けながら関連を結びつつつくっていきます。
　図や表や絵等にしてまるや線で結ぶと分かりやすいです。
それぞれについて数値の幅を設定し明確に数値を決めます。
　能力やパラメータ、ステイタス、座標、動き等です。
それをストーリやシナリオにして頭の中で動かしてみます。

　これはイメージが使えます。記しておいてもいいです。
無理なら一度設定をはずして動かしてみて下さい。
　ただ創造しまくるだけでもありです。
それで決まった設定をでてきた瞬間に書きあげていきます。
　後で分かりやすく整理しておきます。
忘れてもいいのならそのまま創造してしまいます。
　どんな操作でどうなるのか創造します。
こういうのはまず、おおまかに想像するのがいいです。
　最初に短略でさらっと何度もいくのもありです。
ただしその時その時はリアルタイムか遅い位で
かなり細かすぎて正確に行って下さい。
　明確な映像と音（声）で動きます。
そして回想で時は、さらっと　いきます。
これは、慣れてくるとアニメやマンガや小説等
少しだけでかなり細かく創造するようになります。

これは記者や物書きなど文字や絵をつくるのタイプにはありです。
普通マシンを使うと思いますが
ノートに鉛筆と消しゴムのほうが
はやい場合が多いです。

ここからは商品『頭の善い役立つ言葉』のサンプルです。

　　様々なアイデアを出しやすくします

頭の善い役立つ言葉
未来は？

誰でも勉強・学習等に役に立ちます！
人はどう思っているのか？
ブログＵＲＬ
http://kiri-h-nikki.seesaa.net/
ここで紹介したものは商品やサイト等の他人のものは
過去のものですので現在はどうなっているのかわかりません。

参考にして下さい。
ここに書いてある事を
読んだり眺めたりしながら
よく考えて見てください！
何度も見ると違ってきます
たまには少し時間を置いてから見て下さい
ブログをよくみるとさらに気付くとおもいます。

目次

本の効率的な読み方　６
素人でも出来る歌と楽器演奏のトレーニング　８
全ての健康の要点　１１
配色について！簡単に！？　１３
今は、家庭でもサーバーを置く事が出来ます　１６
頭をよくするには？　２２
イメージのつくりかたは、　２３
AI プログラムとは？（ハードにもなる）　２４
アイデア！
今のＣＰＵやメモリに必要なこと！？　２８
ゲームは面白くてオススメです　３０
PDF をテキストでPSP 用の画像に変換！
「aozoraPSP」でPSP が無料で本代わりになる？　３１

これなんかはいいと思います。　３２
地球の動きの関連とは？　３４
先端技術について　３６
社会システムについて！　３９
理想のコンピューターとは？
（脳機能の使用法とは？）　４１
色から音からコンピューターから
他にそれが出来るようにする。　４２
普通止内制止がかかる。　４３
キータイピングについて　４６
頭をかなり使うのにはこの方法！　４７
脳をおもいっきりうまく使うのには、
これが一番いい！！　４８
成功の９ステップ　４９
ＰＸ２プログラム　５８

平和で穏やかな時とは？　６２
ストリーミング　６４
メディアについて　６６
食べ物には色々な時にスパイスを使うといい！　６７
食について、ちょっと考えていること　６９
農業経営について！　７０
神と云うものについて　７２
気功はこの本！　７３
サッカーはまず戦略から！　７４
稼げるように学んでおくといい！　７５
柔軟剤とソフトな漂白剤　７８
普通は水をただ飲むと好いだけ　７９
食料をうまく世界中に満遍無く廻すには・・・　８１
1986 年のゲームとは？　８３
コンピューターゲームとは？　８５

３Ｄアクションゲームつくり　８７
守破離、序破急、起承転結について！　９０
プロのプログラム創りについて！　９３
最先端高速学習法について　９５
今のゲームはもっとよくなります　９８
手紙　宇宙時代に先駆けて・・・　９９
社会とは？　１０４
世界経営について　１０６
限界効用の逓減について　１０８
工場の制約条件とは？企業の工場について！　１１０
情報商売は役立つか？　１１３
チームで共有する戦略とは　１１５
これは、生活に必要です！！！　１１８
こうすると本当によくなります！！！　１１９
これには注意！　１２３

クレーマー処理　１２５
＊広告はよくみてなにかに気付いて下さい。　１２７
物語・ストーリー・シナリオ・
お話を創るのならこの本がいい！　１２７
思考のしやすさとはどのようにするか！　１３０
ＳＳＩの速聴はかなりいける！　１３６
Aspire 8930G は
　画面が大きくフルHD で性能がいい！！　１４２
デスクトップはこの性能 MDV ADVANCE　１４４
タッチパネルがあると、
子供が使いやすくさわって操作できる　１４８
バイオリズム、これならよくみればわかる　１４９
買うのにお奨めの教本とは？　１５０
重要なこと　１５２
世界について自分がおもうこと　１５４

サッカーについて　１５６
元気でいる　１５８
完全成功とは？　１６０

本の効率的な読み方

これは本でなくてもその辺にあるものでも
外でも中でもいいです。
これは普通１文字１文字見るか読むか、
ページを見るとか読むかのはずです。
黙読は普通いくつか種類があります。おおよそにいうと、
目で見る、目で読む、音を出さずに音で読む
この場合速度を上げるだけです。目でも音でも同じです。
次は、ページを見るほうですが、
始めはみえない場合があります。

これは全体を見て見えていくようにします。
リズムでもなんでもとどまり過ぎずに慣れていきます。
要するに見えればいいのです。
視点を近くにも遠くにもぼやけても
はっきりでも見えればいいのです。
集中ですが、これは疲れていると出来ません。
リラックスしたり休んだ時に軽い疲れが出てとれていきます。
力を抜いたりして、気持ちや筋肉や肌や内臓や神経や髪など、
それで何か行った時例えば普段は行わないような
疲れないことではやいことなど。音でも見るでも・・・
それで疲れが出ればだめです。ただある程度は慣れですが
ひどすぎる時は、健康や休みの方が優先です。
忙し過ぎる時は、飛ばさずに一つ一つゆっくりと、
力が入りすぎず時は力を入れずに、
力が抜ける時は疲れています。目の感じが違う時は、

他の何処かが違う時は気を抜きます。
そして、イメージでもなんでも自由に行ってみます。
他の五感等の感覚を他や同じもので
イメージして慣れたら連鎖させます。
様々なかたちでつなげていけばいいです。
フォルダ、光の球、ライン、楽譜、
色、音、におい、味、絵、数字、文字、記号など
網の目でも拡大でも縮小でも
中でも外でもそこでも他でもそれでもかまいません。
慣れたら立体に時間を入れて中身をつめます。
速くしたりゆっくりしたりします。
それとこの辺りで本をペラペラとめくっていって
見慣れてください。
慣れてくると後からまたはその時になんとなくわかってきます。
記憶でも出てくればいいです。

慣れるともっと出来てくるようになります。
この辺で速くしている可能性があるので
ゆったりに戻していきます。
その時にできれば問題ありません。それを休んでもやってみる。
または何かを見るだけでしてみる。
イメージや目を閉じたまま開けたまま、
設定からお話になりお話から設定にもなります。
１つ１つゆっくりでも高速でもいいです。
これは学習法の一つです。
スムーズにゆったりと居つきなく
スムーズリーに瞬間をフラッシュし続けて持続していき
軽くウェーブしながらそのまま波があっていく。
全体を０やマイナスからオンにする。
フラッシュ・コンティニュー・リーディング
理解できなくてもこれを目差します。

本で言えばペラ～としたものが全て見え
後で違う形で同じものを暗記とは違い覚えることです。
出来ない場合は何度も行うと
慣てくるとパラパラめっくただけで見えてきます。
これを書店で行うと１コーナーが瞬間です。
何度も行けばすべてなんとなくでも解るようになります。
共感｛覚｝
自分である、他でない。自分であるが、他である。
他である、自分でない。他にやる、自分にある。
情報
知識があると。それがわからなかったり。伝わらなかったりすると
共有すると普通になり。発見ともおもわなくなる。
研究・開発　智は共有する
短期は少なく、交換を低く。改良する。中期は様々。
静める。長期は少なく、無く、気長に。

そして、短期と中期と長期をつなげるもの。

素人でも出来る歌と楽器演奏のトレーニング

これは、ピアノだと指の位置が合わないといけないので
これだけは合わせます。基本はおなじです。
声と同じです。録音でも録画でも音でも
口の形でも手の動きでも確認します。気付けばいいです。
ついでに音も覚えていくようにします。音感です。
指は定型通りではなく自由もありです。
指の位置と音圧が大丈夫ならいけます。
応用は思いっきり自由です。
指が動き手が左右に素早く動いて
正確にタッチ出来ればいいのです。
これは、指一本から初めて少しづつだんだんと

増やしていきます。
どの楽器でも基本は同じです。
これは何処かで、
このトレーニングは初めはいい加減にみえてもいいので
手が動きを覚えた所でおもいっきり速く楽器なしで声なしで
イメージして机の上で演奏します。
音楽を流してそれに適当に合わせていきます。
指の使い方は考えられるかぎりすべて試してください。
手前に引くように弾く。
それを黒鍵盤と白鍵盤で弾く。
強く弾く。弱く弾く。
横に縦に上下に速く遅く弾く。
またはそのまま手を横にずらす。
またはそこにここに手を裏返す。
他に考えられるかぎりおこなう。

他の楽器も同じです。
声と同じです。
離す押さえる押す弾く震わすなど。
考えられるかぎりです。
声は、
声帯を使う他を使う。
息は肺とお腹を別に使い息をそのまま続ける。
コツは発声せずに音を声帯でだす感じで
お腹を使って鼻で呼吸します。
これは息継ぎが楽になれば問題ありません。
ここで逆式呼吸も少し練習しておきます。
お腹を引っ込めたときに吸い、緩めた時に吐く。
腹式呼吸もします。
お腹を緩めていっぱいにして吸い、緩めて引っ込めて吐く。
これには、本当は上下順式逆式があり

逆式も腹式も上下の動きがあり
それが逆の時があります。
全部で９種類。
それと下っ腹を合わせます。
また同じです。
難しいので無理はしないで下さい。
声を出すときに音が出る場所をイメージします。
口唇辺りの　中側　外側　上下　左右　前後　様々におこないます。
様々な位置、場所があります。やり過ぎないようにして下さい。
出来れば普通にして下さい。
ビブラートですがこれは
喉をふるわせる口をふるわせる唇をふるわせる肺をふるわせる。
自由におこなって下さい。
後は音の正確なイメージを忘れないようにして下さい。
これを半年から一年は行うと違ってきます。

この辺りで、キーの位置と弾く位置もあってきて、手も動くので
これを一回ゆっくりと音を出さずにイメージを楽器で行います。
音を出して
演奏しているうちに音が違うのに気付きます。
その場で直したほうがいいのですが、
忘れてしまう場合は後でなおします。
またはここでいったんイメージしてみます。
これは音が強力にないほうがいいのですが、
無理の時は音をききながら自分で編曲していきます。
いったんすることをかえるのもいいいですが、
時にはし続けたほうがいい時もあります。
アイデアというのは、
脳神経細胞のニューロンが動き初めた時に
変わりやすくなります。やりすぎると違い過ぎてしまいます。
さらに確定まで時間が掛かります。

変動は普通、私の場合は、１時間～１日でおこります。
確定は、６週間～３ヶ月です。普通は半年から１年でいいです。
体というのは季節で変わります。
血やリンパや神経などが違うのです。内と外が。
とにかくイメージでだけでも演奏出来て、
手や体が動きだけでも違ってきます。
定型にとらわれずに自由にのびのびと励んで下さい。
全て自由におこなうのがコツです。
プロになって正確になれば問題ありません。
ただし基本は絶対外さないようにして下さい。
演奏しない時は別です。
普通は意識して変化させない方がいいです。
意識しなくても変化がないほうがいいです。
天気というのは、時には違って感じます。
曇りなら、元気なら静かになり、静かなら憂鬱になる。

晴れなら、静かなら元気になり、元気なら疲れる。
雨なら、体にはいいが、在り過ぎるといらなくなる。
寒いと、静まる。
暖かいと、動き出す。
暑いと、疲れてかわる。
快適だと、元気に動き出し
また疲れてくる。
湿度があると、いらなくなる。
湿度がないと、ほしくなる。
快適だと、ときにちがう。
そんなところです。

全ての健康の要点

ユーザー（人）

モデル（対象）
意図（操作入力）
状態（パラメーター、変数、ステイタス）
学習　決まり　動く　ルール（常識以外も）
行動評価　仕組み　倫理構造（道徳や宗教ではない）
失敗・成功　評価
（競争、勝つ、負ける、成功、失敗、　ではない）
攻撃　逃げる　支援　会話　チーム（戦争ではない）
思考　心　体の状態　動きの良さ　頭の良さ　（直感、論理）
一．頭の良いチーム
一．動けるチーム
一．体と心がほぐれているチーム
一．回復し続けるチーム（特に体！と心）
筋肉　開放、リラックス、力を抜く、
筋を伸ばす、関節を緩める　こと

（少し、揺すったり、振ったりする）
内臓強化　肛門、胃、腸、肺、など
内臓を動かす、（やり過ぎない事！）
血管、リンパ液を流す為に　体を揺すること（肌を撫でる）
肌、髪の毛、爪、顔などを撫でること
様々な事をそうぞうしてみること
なんとなく曖昧も感じたりもしてみること
脳のニューロンが動くイメージを
ほんの少しだけリアルにしてみる（本当に少しだけにすること）
色々つながって頭が良くなる
これは、結構疲れることを忘れないこと！
知らないうちに疲れが溜まるので注意すること
水は飲むこと！（練習中は潤う程度に一口含むだけにする！）
本当に少しだけ！唾でもよい！
内臓に血液がいきやすく痛みやすくなるので

運動のような血液が動く状態では注意すること！
激しい運動は、息が強くなるので、
肺と喉、口が痛みやすいです。
性をつかうとそのまま上に影響がでて連鎖していきます
武術だとこれを注意しています
一回栄養を入れてきって回復できるホルモン分泌をする
咽頭、前脳、後脳、胸腺、腎臓、耳の上、脇、
股の前の脇、足底、手、爪、髪、肌の辺りにある
後は脊髄や髄膜、リンパ、精髄などである
元気になる
共感覚、五感を違う五感でイメージしてみる
五感は、疲れは絶対とること！
脳の疲れも絶対とること！感情も！
特に耳やのどや目、肩、腰は疲れやすいので注意すること！
肩は寝ている時に枕に対する頭の位置と首にかかる

ので疲れやすいので寝る向きで変わります高さも関係あります
（首は）鍛えている時以外はやめること
　結構少しで疲れるので注意すること！
後は動かなくてもほんの少し浮いたり
動かすだけも体は鍛えられる（程々にして！）
座っていたり寝ていたりしたとしても
素早く、軽やかに、複数をその時に常に自然にしている
そして、ゆったり、ゆっくり、とその瞬間になっている
軽く波紋と波と円を意識します
後にはもっと経てば経つほどなってくる
素早くスムーズリーにクイックリーにそして
気持ちはスローリーに
ブレインはパラレルにフラッシュにコンティニューに
外にはわかりやすくシリアルにハッキリと
ナチュラルになっている

空気は足りないときに
力を抜いてゆったりと広く吸ったり吐いたりします。

‥ここまで‥

ここからは特殊なサービスプレゼントの文章です。

ウインドウズＸＰが今ひとつ遅い時の設定法
（他のそれ以降のＯＳでも同じようなものがあると思います。）

スタート
↓
コントロールパネル（Ｃ）
↓
システム
↓
詳細設定
↓
パフォーマンス　設定（Ｓ）
↓
パフォマンスを優先する（Ｐ）⇒クリック
↓
ＯＫ⇒クリックをします。

デザインの色くらいなら変えられます。

ウィンンドウないところ⇒右クリック
↓
プロパティ（Ｒ）
↓
デザイン
↓
配色（Ｃ）を選んで変える。

分かる方は詳細設定（Ｄ）のほうで設定する。

ＸＰ特有のデザインさえ気にしなければ
何もしていなければ、
これだけでも違うでしょう。

現在のＯＳは見た目を気にしなければ快適に使用できます。

ＸＰあたりから速度とデザインの兼ね合いが気になりだしました。

このあたりから操作の快適さと見聞きした快適さのどちらかを選択していくほうがよかったのです。

ｉＰａｄと同じような感じで
ＰＳ３に使用しているような

３Ｄスキャニングの操作が可能である
３Ｄ操作ディスプレイを多少解像度を落として
日本内で１工場のみ使用して製造してみたらどうです。
太陽光発電は光りのみでは昼夜発電可能である宇宙重力光発電はできません。
夜の光りは重力子が受け取っているのでいきなり重力がかかり固定されるのです。
ただし、夜のように太陽がないと冷える痛みという破壊が起こります。
これが万有引力の源でもある引き合うかのように思えて
押し合う力により安定する月と地球と同じ安定になります。
宇宙から周りから宇宙重力線がきます。
その時に地球と月は互いに重力線で押し合ってさざなみのようになります。
引いていたとしても押していたとしても重力線は光りよりも速いものがあるので
押す引くどちらにも考えられてしまうのです。
その多少揺れ動くものを利用して更に光の振動を利用すれば発電可能です。
すでに反応する物質は学校でも教えている程なのでこの答えがあれば
すぐに可能でしょう。

これはモノによっては説明が理解不可能だからと体力がもたないからです。
考える時間のみでしょう。
これのＯＳ用のアプリケーションソフト等が
他の様々なマシンに使用可能であるといいでしょう。
もし可能ならユーザーにもプログラム作成できるようにしておくといいでしょう。
よくあるようにつくりすぎてだめになるよりも
ある程度は一律につくっていくといいでしょう。
これを応用すればソフトやハードが共通にできるかもしれません。
ソフトウェア会社はアクションゲームのステージ構成ライブラリにような類に
負かされていました。
よくあることですが
プログラミングの文法はわざわざ複雑にしてしまいます。
これは思うよりも簡素に可能である方が作成しやすいのです。
短略命令と複雑命令とは意味が違います。
ライブラリやミドルウェアなどの開発ソフトは

各社の方々がものが存在しないのがあるので困っていました。

特殊な参考例（企業にとってはじめて見るような文章なら特にいい。）：

製品・サービス名　重力光線超ＬＳＩ回路

形名　重力発電ロケットエンジン

宇宙船のロケットエンジンが不安定で非効率である明確な理由について

発見者：桐生和也
　（一応自分のみでこれらなどの科学理論などに気が付きました。）

はじめに、まずは数人で読んで見て下さい。

この地球なら宇宙から重力線が光速以上の速度で一瞬で照射されます。

この地上から脱出するとなると地球が大きく。

その上で相当の年月の間宇宙から受け続けて動いているのです。

大地から宇宙に飛び出す。

までに大気と宇宙からの重力線の相乗効果によってかなりのダメージを受けます。

速度を速めて行けば行くほどに負荷が掛かります。

速度が遅いと上に上がりません。

その上、現代のロケットエンジンは燃料が馬鹿食いするのです。

この最大の欠点は重力が引かれている。

と思い込んでも前から重力線が照射されていることなのです。

重力線の抵抗が掛かっていることを忘れています。

これが重力子になるのです。

それなら月と地球のぽっかり空いた重力線は地球と月とで照射し合います。

反対側からは宇宙から重力線が照射されて万有引力となって位置が安定しているのです。

回転すると安定するのは様々な方向から重力線が照射されているからです。

この場合は宇宙に何かダークマターがあるのと同様になります。

それに反応する様々な種類の解析です。

月が上のほうにあることにより下が揺れて波が起こるのと同様です。

重力線が到達したそこは冷えるように一瞬で固まるようなものになります。

その固まりから跳ねた重力線がその場所で抵抗を受けて遅くなり光りなどになります。

この地球の物質は人間にとっては光りで反応する物質です。

ただし宇宙からの重力線を忘れてはいけません。

これがあるので地球が太陽の周りを周回するのです。

ただし南北の地軸が縦に回転します。

このあたりへの重力線が地球に対して横のほうに惑星などがあります。

この惑星などの影響が外れる上下の位置からの照射でも回転します。

これは地上の場合は上のほうは重力線で固まるように冷えます。

中のほうは地中の中の重力線の軽い照射でゆったり。

と光速以下で冷凍よりも遅い熱くなるゆっくりな動きとなります。

この場合は相当の冷えを超高速の到達と持続により動かないのと同じになります。

熱さはこの到達の反射とその物質の照射で動きます。

人のような生物の場合はこの地球と宇宙の間のかなりゆっくりな場所での低い熱さとなります。

これが多少固まるように冷えてくると少し動きが重力で遅くなります。

たしかに物理放物の数理の通りです。

これならこの文字のみで説明終了です。

何故なら式と物質がもう既に存在しているからです。

そして宇宙ではなぜ動けず膨らみ弾けて冷凍するのかです。

それは宇宙の何もないところにそれがあると周り中から重力線が照射されます。

その一瞬により蒸発するように固まります。

その一瞬外からの重力線により中からも動きます。

それで照射されて動き膨らみ次第に重力線で弾けて冷凍されて固まります。

これが真空の物質が少ない影響です。

ここでロケットエンジンです。

このロケットエンジンは現代のものは壊れやすく遅いのは当然です。

なぜなら周りから重力線がある上に前に進む為に後ろに遅いものを照射しているのです。

進む為に前からの強力な重力線の影響により障害物も怖くなります。

この場合は前からの重力線の影響を遮断するほうがいのです。

その時についでに前への照射が抜けた影響を使用してより安全に前へ進みます。

前への照射は遅い光線などでは無理です。

それでは跳ね返されて逆の向きへ進んでしまいます。

物質が放つ少量の重力線と周りからの重力線により揺れ動き変わる重力線の影響が利用可能です。

この重力線は原子の内部ではこれが破壊されない限りは量子とはならずに原子のままです。

この量子などの粒子はいくら破壊して裁断しても限りがありません。

この内部で跳ね返った影響は粒子の中心の内部から別の場所へといきます。

その一部には電子などのものに行くかのように跳ねて動く光線速度となります。

この地球では自然に動く方向は決まっています。

それは地球の動きと同じです。

ただし中には例外があります。

この例外は粒子を透過して別のどこかへと行きます。

重力線が一気に地上に来るのと同様です。

今までは光りなどが最大などとしていたので気が付きませんでした。

これは実際の最大は無限に近いほど高速もあります。

ただし、地球上を一気に通過して地上に突き刺さるほど進みます。

その上、大気や海は何でもないのです。

ただし時々ゆったりと地上の物質自体が動くようです。

これは思うよりもずっと安全です。

むしろ、私たちという物質のほうの動きで危険です。

確かに近くのほうが危険でした。

何もない宇宙では大気も何もない野ざらしです。

なら進んでゆく前のほうに何かあるといいのです。

重力線を遮断するものです。

私自身がしっている創家伝承の武技では一瞬なら重力を遮断できる動作が可能です。

持続するには人間の場合では体力が保持できません。

光りでない光りのカーテンのような重力の羽衣があればいいいのです。

創家武法天仙女羽衣織などのようなものです。

これは難しいので省略です。

いまは単純なものでジャイロなどがあります。

ただあれでは単方向であり重力線影響的には弱いです。

これは専門の者なら気が付くのでしょう。

昔からの言い伝えならあります。

ラーカイラスがある。

ラーは人には制御はまだ出来ない。

カイラスエッジを使え。

カイラスとは前に重力光風の制御がある。

中に重力風がある。

後に重力光がある。

それで進むのだ。

前にラーを付けては人にはまだ扱えないのだ。

ラーオリハルコンのように赤く光って壊れてしまう。

ラ・ムー。

ラーが静かになる。

ラー太陽神の末裔。

ラーミィア。

ミアス。

ミア。

ミ。

ア。

ス。

ラ。

カ。

イ。

ラ。

ス。

これを作成可能である量産機械なら企業でも役立つのでしょう。

個人家庭に何らかの生産機械を置いて生産可能になってしまいます。

これは行なうところがやれば相当の額になります。

ものがあるのでまずは考えるだけです。

あとは実際に軽く小さく試せば完了です。

試す方法は今まで様々な実験の結果があるので考え付くでしょう。

東芝やソニーやシャープあたりならやっているかも知れません。

ぜひご検討してみたらどうでしょう。
この文章じたいで大丈夫でしょう。

もしものことがあれば相談にのりますよ。

ホームページで私自身経営している、
インターネット大学院一般講座の技術が参考になるでしょう。
（創家による神感大学院と特殊科学大学院も兼ねています。）

ウェブサイト「亜光速の未来の科学」
http:/kazuya32.web.fc2.com/

その他複数のブログと動画サイトへもいくつか投稿してあります。

もしこれらの意見や私のウェブサイトやブログがお役に立てたのなら他の商品の購買などでのご支援をよろしくお願いします。

ファイナンスなどには意外と必要なものが異なっているでしょう？

著作
コウコン式　ワールドコンサルタント
代表　桐生和也
群馬県伊勢崎市 在住

ラスト・ファイナンス♪
家計と会計とファイナンスと資本と債務と流動とキャッシュ・フロー♭

家庭や企業のやり繰りの考え方

桐生和也