

2017年11月6日
株式会社エイチアイ

UI Conductor の最新バージョン V1.8.0 をリリース

—アニメーション機能の強化とツールユーザビリティの改善で、より生産性の高いソフトウェアに—

株式会社エイチアイ(本社:東京都新宿区、代表取締役社長:青山智信、以下、エイチアイ)は、2013年より提供しておりますUIオーサリングツール、「exbeans® UI Conductor(エクスビーンズ UI コンダクター、以下 UI Conductor)」に、アニメーション機能の強化と画面遷移サポート、ツールユーザビリティの改善などの新機能を盛り込んだ最新バージョン「UI Conductor v1.8.0」をリリースいたします。

UI Conductor は、組み込み機器向けUIを開発するためのオーサリングツールです。ツール上で動作確認しながら開発が可能であるうえ、ドラッグ&ドロップ、コモンオブジェクト、画面遷移エディター、自動レイアウト機能などの豊富な機能により、高い生産性を可能にしています。また、オーサリングツールで作成したデータをそのままランタイム(ミドルウェア)上で動作できるため、デザイナーのイメージをそのまま実環境で再現することが可能です。

この度のバージョンアップでは、「生産性のさらなる向上」を念頭に、UI上の共通部品(コモンオブジェクト)をより使いやすくするために、一覧性・検索性が向上した「オブジェクトウィンドウ」や、お客様のプログラム開発、アップデートを容易にする「プログラムソース生成」の機能を付加しました。また、「オートフレーム」「キーフレームの改善」「アニメーションカーブ」などのアニメーションの機能も充実させるとともに、従来の2D、3Dの機能についても強化・改良を行い、よりリッチなデザインを、より効率的に開発いただける生産性の高いソフトウェアとしてバージョンアップいたしました。

エイチアイは、今後とも市場やお客様のニーズを常に取り入れ、よりデザイン性の高いUIを、より効率よく実現するためのツールを提供していきます。

- * exbeans®は、エイチアイの日本における登録商標です。
- * UI は「ユーザーインターフェース」の略で、コンピューターを操作するときの画面表示、ウィンドウ、メニューの言葉などの表現や操作感をさす用語です。
- * その他の会社名は、各社の商標または登録商標です。

<主な追加・改善された機能>

■ツールユーザビリティの改善

1) [プロジェクトの一覧性と検索性改善]

プロジェクトのスクリーンのサムネイルを表示できます。一覧してスクリーンを見つけやすくなります。また、スクリーンコメントの検索に対応しました。

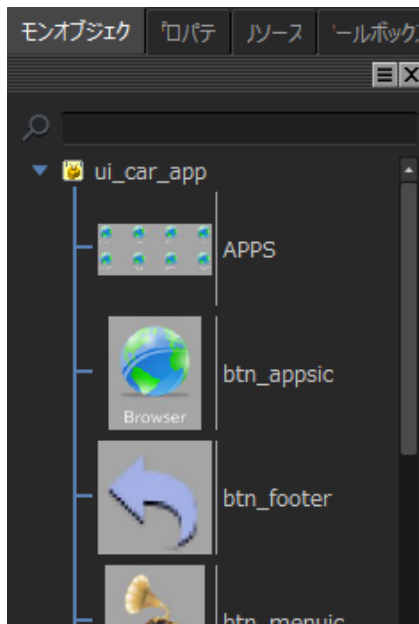
2) [コモンオブジェクトウィンドウ]

新たにコモンオブジェクトウィンドウを実装します。コモンオブジェクトのサムネイル表示や、検索ができます。

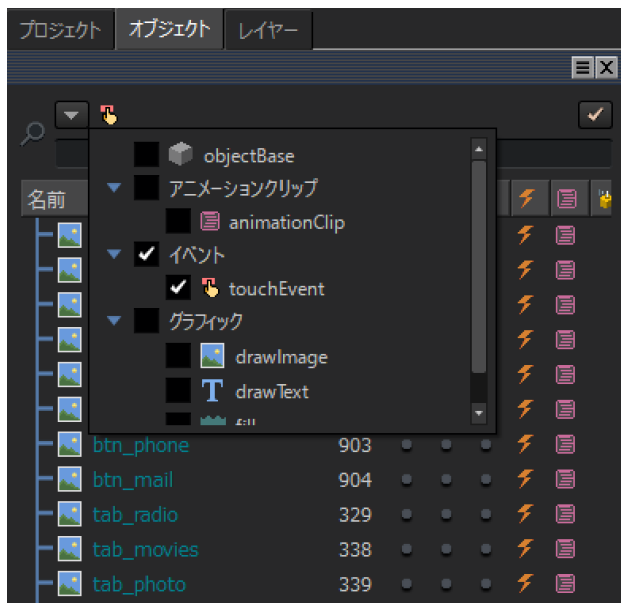
3) [オブジェクトウィンドウの一覧性と検索性改善]

オブジェクトに適切なアイコンを表示できるようになりました。アタッチされているコンポーネントの種類によって、適切なアイコン表示を行います。また、コンポーネントの種類などを指定した検索が行えるようになりました。

コモンオブジェクトウィンドウ



一覧性と検索性が向上したオブジェクトウィンドウ



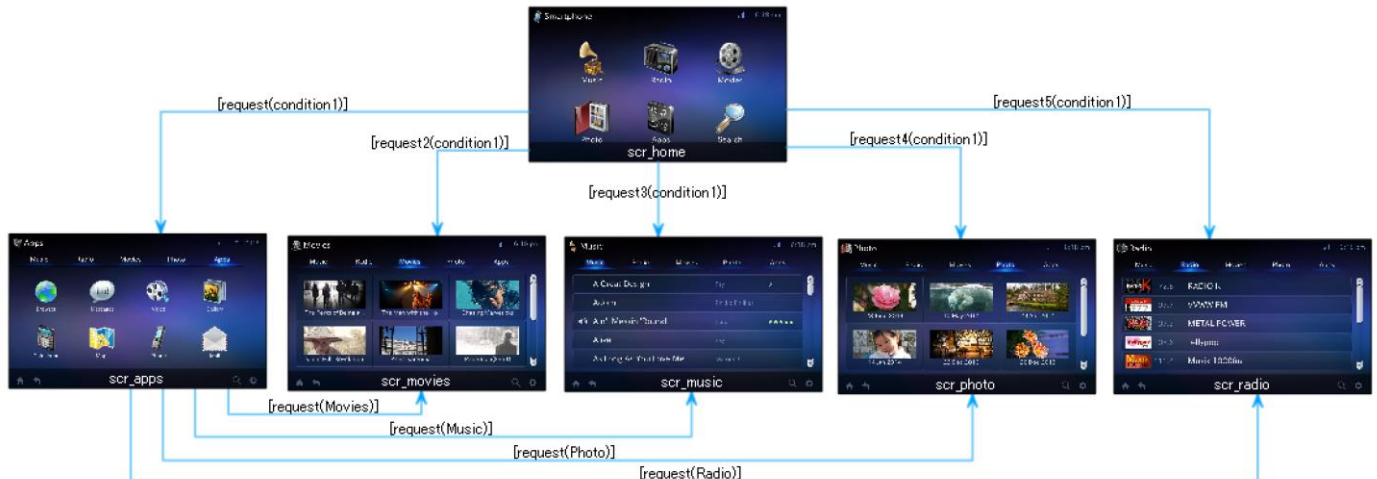
■画面遷移のサポート

1) [AppStateRequest のサポート]

画面遷移図を手で書くようにスクリーン間を AppStateRequest でつなぐことで画面遷移が設定されます。AppStateRequest でつないだ画面遷移はプレビューで確認できます。

2) [プレビュー時の画面分岐サポート]

プレビュー時に画面遷移をして状態分岐がある場合に、分岐を選択して確認できます。



■生産性の向上

1) [コントロールプラグイン]

コントロールプラグインの開発ができるようになりました。チェックボックスなど、値が必要なコントロールを開発しやすくなります。従来のイベント、アクション、アニメーションを複雑に組み合わせたコントロール部品を作成する必要はありません。

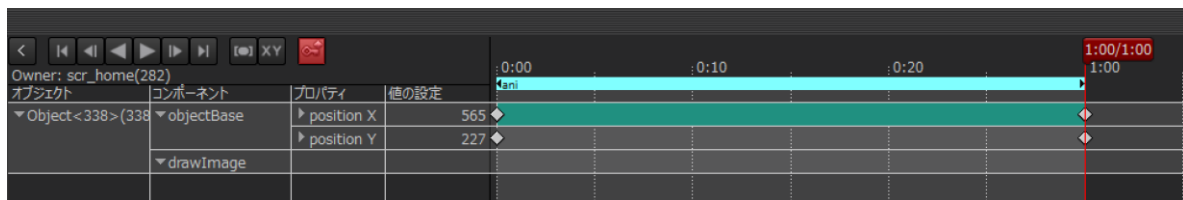
2) [プログラムソースの生成]

コンテンツに合わせたソースを書き出すことができます。API を使ったアプリケーションの開発を補助します。(プラグインの登録、アップステート、画面遷移など)

■アニメーション機能の強化

1) [オートキーフレーム、キーフレーム改善]

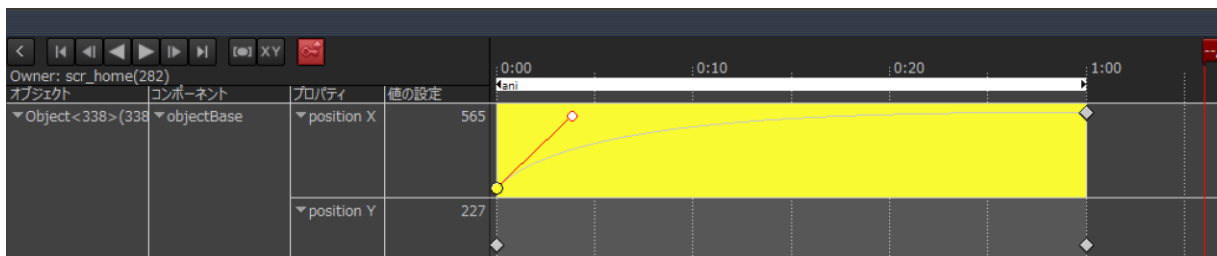
オートキーフレームモードは、スクリーン上で動かしたオブジェクトをカレントフレームに自動的に記録する機能です。アニメーションを感覚的に素早く付けることができます。また、キーフレーム追加時に、現在の値を反映するなどキーフレームの操作性を向上しました。



2) [アニメーションカーブ]

従来はイーザングの際のアニメーションの割り方を固定で指定していました。

アニメーションの割り方をベジェで操作ができるようになり、細かい調整ができます。



3) [パスに沿ったアニメーション]

パスなどの図形に沿ったアニメーションを作成できます。

■ 2D 機能の強化

1) [テクスチャアトラスのサポート]

OpenGL ES を使用した描画では、複数の画像を 1 つにまとめる(テクスチャアトラス)ことでドローコール数が減りパフォーマンスが向上します。

例えば複数の点灯アイコンを 1 つの画像にまとめオブジェクトの描画順を連続させると、より早い描画パフォーマンスを期待でき、コンテンツ側からの最適化を可能にします。

■ 3D 機能の強化

1) [FBX サポート]

3DSMax 以外の FBX をサポートする 3D モデリングツールから 3D オブジェクトをインポートできます。

2) [ビルトインシェーダー]

モデルやシーンからシェーダーを生成し、シェーダーの知識がなくても利用できるようになります。

従来通りキューブマップ(フレネル反射)も対応します。また新しい表現として、ライト、ライトの影響を受けない表現、法線マップ、ライトマップ、セカンド UV をサポートします。

3) [ポストエフェクト強化]

従来は現在のフレームのみでしたが、前のフレームを参照したポストエフェクトや、任意のテクスチャーを使ったポストエフェクトを行えるようになります。

■エイチアイについて <http://www.hicorp.co.jp/>

エイチアイは、『人にやさしいヒューマンインターフェースの実現』を目指し、UI/UX のデザイン・企画・コンサルティングとソフトウェア開発・ライセンス販売・サポートに重点を置き、質の高いデザイン表現を可能にする HMI/GUI 開発環境やさまざまな製品提供を行っています。意匠デザインや HMI アプリケーション開発までの開発プロセス全域への支援とソフトウェア品質向上支援により、他社との差別化を実現いたします。エイチアイは、今後もさまざまなデジタル機器への技術提供を進めるとともに、人の生活を豊かにする製品の創造を目指し、研究開発を進めてまいります。

動作環境や製品構成など、製品に関する詳細は
エイチアイの Web サイト(http://www.hicorp.co.jp/products_uic/)をご覧ください