マチキャラ コンテンツ作成ガイド for my daiz (マイディズ)

1.0.0 版

2018 年 6 月 21 日 株式会社NTTドコモ



Copyright © 2018 NTT DOCOMO, INC. All Rights Reserved.

掲載されている会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。 本書では、コピーライト及び商標・登録商標表記はしておりません。

改版履歴

版数	日付	内容・理由
1.0.0	2018/6/21	新規策定

目次

1	はじめに	-	5
	1.1 本資	それについて	5
	1.2 \(\sum_{\text{m}} \)	ny daiz」アプリ	5
	1.2.1	「my daiz (マイデイズ)」とは	5
	1.2.2	アプリの提供方法	5
	1.2.3	対応 OS	5
	•	<u> </u>	
	1.3.1 I	HOME 画面	
	1.3.2	「キャラの部屋」で動作するマチキャラ	
	1.3.3	「キャラの部屋」	9
	1.3.4 i	コンシェル	10
	1.4 マチ	⁻ キャラの要素	11
	1.4.1	マスコットのアニメーションの描画速度	11
	1.4.2	各種イベントによるアクション	11
	1.4.3	マスコットの入れ替え	11
	1.4.4	背景画像の設定	11
	1.4.5	サムネイル画像の設定	12
2	コンテン	/ツの準備から作成までの流れ	13
	2.1 素材	 打画像を用意する	13
	2.2 コン	/テンツ作成ツールをインストールする	13
	2.3 コン	/テンツデータを作成する	14
	2.4 コン	/テンツの確認	14
	2.5 ダウ	7ンロードサイトの用意	14
3	コンテン	/ツ作成ツールで作成する	15
	3.1 コン	/テンツ作成ツールの起動	15
	3.2 コン	/テンツを作成する	16
	3.2.1	プロジェクトを作成する	17
	3.2.2	基本項目設定	17
	3.2.3	マスコットデータ	18
	3.2.4	入れ替え条件	20
	3.2.5	マチキャライベントデータ	23
	3.3 工ミ	ュレータで確認する	27
	3.3.1	基本エミュレート実行	27
	3.3.2	イベント別エミュレート実行	29
	31 7	ノテンツトしてパッケージ化する	30

	3.5 コン	′テンツを端末に保存する	30
	3.5.1 W	Veb サイトからダウンロードする方法	31
	3.5.2 U	JSB 接続で PC から設定する方法	33
	3.5.3	コンテンツを端末に設定する	34
4	その他の	技術的な情報	35
	4.1 素材	・画像縦横サイズ	35
	4.2 デバ	、 、ッグのヒント	35
	4.2.1	コンテンツダウンロード時の挙動	35
	4.2.2	サーバ側設定に起因した不具合	37
	4.3 シェ	イク検知イベント	37
	4.3.1	ブラウザ連携機能	38
	4.3.2	アプリ連携機能	38
	4.4 しゃ	べってコンシェルとの機能差分	42

1 はじめに

1.1 本資料について

本資料では、AndroidOS端末1(以降「端末」)向けの「my daiz」サービスの機能概要やコンテンツ作成手順等について説明します。

各機能の詳細については、本資料と合わせて「マチキャラメーカ for スマートフォン(以降、コンテンツ作成ツール)」のヘルプ機能を参照してください。

1.2 「my daiz」アプリ

1.2.1 「my daiz (マイデイズ)」とは

これまで AndroidOS で配信されていた「しゃべってコンシェル」に代わるドコモのサービスです。既存の「しゃべってコンシェル」のアップデートや、今後発売される Android 端末にプリインされること等によって提供されます。

1.2.2 アプリの提供方法

「my daiz」アプリの提供方法は、以下の通りです。

- > AndroidOS
 - ▶ 「しゃべってコンシェル」アプリのアップデート
 - ▶ プリインストール

※対応端末に関しては、別途提供する各AndroidOS端末情報を参照してください。

1.2.3 対応 OS

- > AndroidOS
 - ▶ 5.1 以上

¹iOSにはウィジェット機能がないため、マチキャラサービスはご利用頂けません。

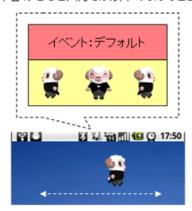
1.3 マチキャラとは

マチキャラとは、端末の画面上にウィジェットまたは全画面アプリを利用してキャラクター(マスコット)を表示する機能及びサービスの名称です。

マチキャラは以下の3つの要素で構成されます。

マスコットデータ
イベントデータ
入れ替え発行条件

各要素を組み合わせると、例えば以下のようなことができます。



透明なウィジェット上を左右に動きます。

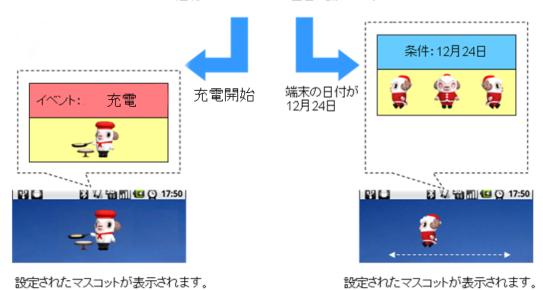


図 1-1 マチキャラの構成図

通常時は「イベント:デフォルト」に指定されたマスコットが表示されます。

特定のイベント(充電等)や条件(日付や季節など)を設定することで、イベントや条件に合わせたマスコットを表示させることができます。

なお、NTTドコモから提供する「my daiz」アプリでは、マチキャラメーカ for スマートフォンで作成したマチキャラを動作させることが可能です。

1.3.1 HOME 画面

HOME 画面では、ウィジェットまたは全画面でマスコットの表示が行われます。 HOME 画面では、キャラクタが左右に動くなど、さまざまなアクションを行いま す。

1.3.2 「キャラの部屋」で動作するマチキャラ

マチキャラは「キャラの部屋」内を移動します。

表 1-1 設定されている移動形態と移動方式

移動形態	使用画像	X 軸方向	Y 軸方向
①左右移動	左右移動画像	領域の左右両端の	ランダムに移動
		間を移動	
②定位置	正面画像	移動しない	
③ランダム	左右移動画像	ランダムに移動(画面	「の両端に依存しま
		せん)	



図 1-2 HOME 画面での移動パターンイメージ

HOME 画面での移動時は、水平方向を基準とし上下方向に最大 45 度回転しながら動きます。動きは「my daiz」アプリ側で制御するため、画面上での移動経路を指定することはできません。

1.3.3 「キャラの部屋」

「キャラの部屋」とは、主にキャラクタの管理を行うためのものです。



図 1-3「キャラの部屋」の画面イメージ

表示されているキャラクタをタップすると、キャラクタに設定されているアクションがランダムに切り替えられて表示されます。なお、「キャラの部屋」内の背景画像の設定が必要です。

画面上部には、インターネット上からキャラクタコンテンツを入手するため CP サイトに誘導する「キャラのサイトへ」、画面上に表示するキャラクタを選択する「キャラ選択」の各ボタンが表示されます。

1.3.4 i コンシェル

i コンシェルホームアプリで「my daiz」のキャラクターが表示されます。 ※i コンシェルアプリでは表示されません。



図 1-4 iコンシェルホームアプリの画面イメージ

1.4 マチキャラの要素

1.4.1 マスコットのアニメーションの描画速度

アニメーションの描画速度は 8 fps (1 秒間に 8 枚表示される速度) です。 1 つの アニメーションに用いられる画像は最大 80 枚です。

1 アニメーションは最大 10 秒となり、それが画面上で一定時間繰り返し描画されます。

※退避後操作イベントのみ2秒固定です。

※素材画像を用意する際の注意※

一度用意した画像は、コンテンツ作成開始後はその保存場所及びファイル名を変更しないでください。変更してしまうと、その画像が含まれるプロジェクトファイルをコンテンツ作成ツールが読み込めなくなってしまう場合があります。

1.4.2 各種イベントによるアクション

マチキャラには、それぞれ予め定められた契機によって発生するイベントという概念があり、そのイベントに応じてキャラクタはアクションを行います。デフォルトの状態では、ホーム画面および「キャラの部屋」内を定位置、左右移動(左右の端から端まで移動)及びランダム移動(ランダムに移動)し、音声エージェント画面内では定位置のみで動作します。イベントの詳細に関しては、「表 3-6 イベント一覧」「表 3-7 音声イベント一覧」を参照してください。

1.4.3 マスコットの入れ替え

年、月、日、季節、曜日、適用開始時間、適用終了時間使用時間、「my daiz」アプリの利用頻度(全てのイベントに共通)により使用するキャラクタを変更するように設定することができます。

1.4.4 背景画像の設定

「キャラの部屋」上で、マチキャラを表示する際の背景画像を設定して下さい。

背景画像を設定しないと代わりに黒い単色の背景が表示されてしまうので、必ず 設定するようにしてください。

1.4.5 サムネイル画像の設定

キャラ選択画面表示される画像を設定することができます。

2 コンテンツの準備から作成までの流れ

ここでは、コンテンツの準備から作成の流れを説明します。

2.1 素材画像を用意する

コンテンツ作成の際は、以下の素材を用意する必要があります。

 コンテンツ素材
 概要
 必須/オプション

 キャラクタ画像
 複数の PNG 画像か、またはアニメーション 必須

 GIF 画像を使用することで、様々なアニメーションを表示することができます。
 ションを表示することができます。

 背景画像
 「キャラの部屋」の背景画像として使用します。

 サムネイル画像
 端末に保存されているマチキャラの一覧を表示する画面にて使用されます。

表 2-1 マチキャラに使用するコンテンツの素材一覧

コンテンツで利用可能な画像フォーマットは「GIF」または「PNG」です。 コンテンツ作成時にどちらの画像フォーマットを利用するかを選択してください。 キャラ画像のフォーマットは選択した画像フォーマットの素材を用意する必要が あります。背景画像、サムネイル画像はどちらの画像フォーマットを選択したか によらず、どちらの画像フォーマットの画像も使用できます。

2.2 コンテンツ作成ツールをインストールする

マチキャラコンテンツを作成するために、コンテンツ作成ツールをインストール します。

ダウンロードしたファイルを展開し、含まれている「Setup.exe」を実行することでインストーラーが起動します。

基本的にはインストーラーの指示に従うだけでインストールは完了します。

2.3 コンテンツデータを作成する

コンテンツ作成ツールを使用して、コンテンツを作成します。 詳細は、「3.1 コンテンツ作成ツールの起動」、「3.2 コンテンツを作成する」を 参照してください。

2.4 コンテンツの確認

コンテンツ作成ツールからエミュレータを起動してコンテンツの動作確認を行います。該当エミュレータを利用することにより端末とほぼ同じ環境で動作確認を行うことができます。エミュレータ上での想定動作の確認が完了するとコンテンツを出力して開発は終了となります。

コンテンツデータの確認方法については、「3.1 コンテンツ作成ツールの起動」、「3.3 エミュレータで確認する」、「3.4 コンテンツとしてパッケージ化する」を参照してください。

2.5 ダウンロードサイトの用意

端末向けコンテンツを配信するためには、ダウンロードサイトを用意する必要があります。ダウンロードサイトの用意の仕方については、「3.5.1Web サイトからダウンロードする方法」を参照してください。

なお、ポータルサイトの URL は下記になります。

https://mdzd.voiceagent-files.jp/shabechara/top.php

3 コンテンツ作成ツールで作成する

3.1 コンテンツ作成ツールの起動

デスクトップ上の「マチキャラメーカ for スマートフォン」のショートカットを ダブルクリックするか、スタートボタンから「すべてのプログラム」 \rightarrow 「spmodetool」 \rightarrow 「マチキャラメーカ for スマートフォン」を選択することで、コンテンツ作成 ツールを起動することができます。

コンテンツ作成ツールを起動すると図 3-1 の画面が表示されます。

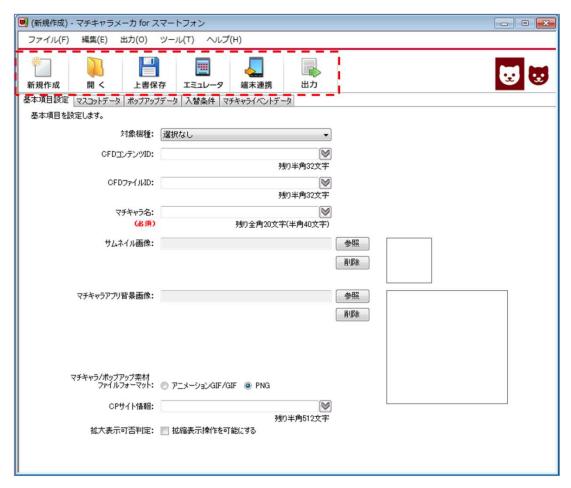


図 3-1 コンテンツ作成ツール起動時の画面

表 3-1 上図の赤点線で囲まれた箇所の説明

項目	内容
新規作成	プロジェクトを新規に作成します。
開く	既に作成されたプロジェクトを開きます。
上書保存	作成したプロジェクトを上書き保存します。
エミュレータ	プロジェクトの内容を元に、端末上でのコンテンツの動きを再現する
	エミュレータを起動します。
端末連携	プロジェクトの内容を元にコンテンツを生成し、PC に USB にて有線
	接続されている端末にコンテンツを出力します。一部の AndroidOS
	端末ではこの機能が利用できない場合があります。
出力	プロジェクトの内容を元にコンテンツを生成し、PC 内の任意の場所
	に出力します。

3.2 コンテンツを作成する

コンテンツの作成手順を以下に示します。

表 3-2 コンテンツ作成手順

	×0 /	~ > F/X 1 / K
項目	内容	参照先
1	コンテンツ作成の準備としてプロジ	3.1 マチキャラメーカ for スマー
	ェクトを作成します。	トフォンの起動
	プロジェクトに②から⑤までの操作	3.2.1 プロジェクトを作成する
	を行い、その内容を元にコンテンツ	
	を出力します。	
2	基本項目を設定します。	3.2.2 基本項目設定
3	「マスコット画像」を設定します。	3.2.3 マスコットデータ
	各素材は、さらにイベントに関連付	
	ける必要があります。	
4	特定の条件下(年、月、日、曜日、	3.2.5 入れ替え条件
	時間)で表示されるマスコットを入	
	れ替えたい場合、あらかじめ入れ替	
	え条件を作成しておきます。	
	(入れ替えを行わない場合は、設定	
	する必要はありません)	
(5)	③④で設定した内容をイベントに紐	3.2.6 マチキャライベントデータ
	付けます。	
	端末上に常時表示されるのは「デフ	
	ォルト」に設定したマスコットデー	
	タです。	
	それ以外は各イベント発生時、また	
	は特定の条件下時に表示されます。	

3.2.1 プロジェクトを作成する

画面上部の「新規作成」ボタンを押し、プロジェクトを作成します。 プロジェクトとは、コンテンツを作成するために必要な各種設定や素材となる画像ファイルの情報を含んだファイルで、これを元にコンテンツを出力することができます。

3.2.2 基本項目設定

ここではコンテンツに必要な基本項目を設定します。

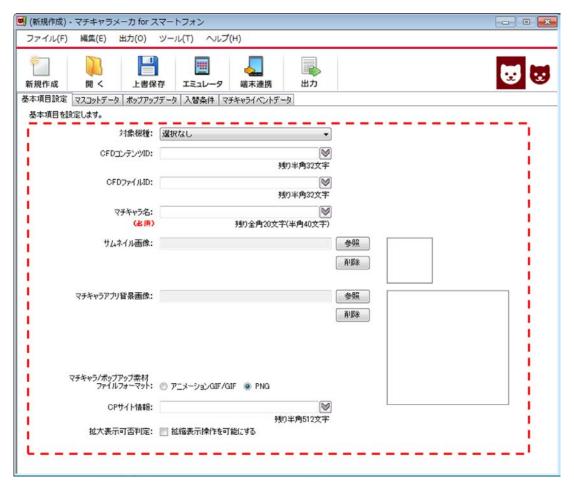


図 3-2 基本項目設定画面

表 3-3 上図の赤点線で囲まれた箇所の説明

項目	内容
対象機種	コンテンツの対象機種を選択します。対象機種を選択する
	と、エミュレータ起動時に対象機種の環境(画面サイズなど)
	をエミュレートします。
	この設定はコンテンツへ一切影響を与えません。
CFD コンテンツ ID	コンテンツの種類を判別することを目的とした 32 桁の ID で
	す。設定可能な文字は半角英数字(大文字含む)です。英字
	の大文字と小文字は区別されます。先頭を 01 に設定し、残
	り30桁を任意の文字列にして下さい。
CFD ファイル ID	ファイルの種類を判別することを目的とした 32 桁の ID で
	す。任意に設定することが可能です。設定可能な文字は半角
	英数字(大文字含む)です。英字の大文字と小文字は区別さ
	れます。
マチキャラ名	最大 40byte (全角 20 文字、半角 40 文字) の文字列を設定し
	ます。
	ここで設定した文字列は、端末上でコンテンツの一覧を表示
	する際に使用されます。
サムネイル画像	端末のコンテンツの一覧上で表示されるサムネイル画像を設
	定します。
マチキャラアプリ背景画像	「キャラの部屋」の背景画像を設定します。
画像データフラグ	コンテンツの素材として利用する画像ファイルの種類を「ア
	ニメーション GIF」と「PNG」のどちらかから選んでくださ
	V _o
CP サイト情報	マチキャラをダウンロードするサイトの URL 情報を設定で
	きます。
拡大表示可否判定	ホーム画面に表示されているキャラクタに対するピンチアウ
	ト操作を有効にすることができます。

3.2.3 マスコットデータ

ここではマスコットデータを作成します。

マスコットデータとは、アニメーション GIF または PNG 画像によって構成されるアニメーションデータです。

マスコットデータは「正面」「左移動」「右移動」の3つの状態を持っています。 それぞれにアニメーションを設定することで、マスコットの動きに合わせて各状態のアニメーションが表示されるようになります。

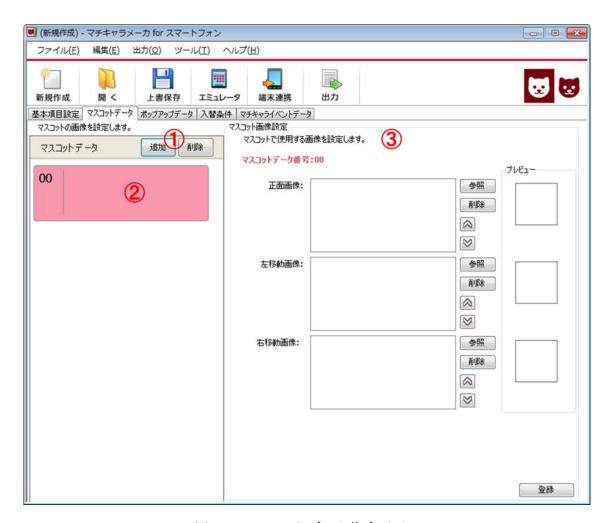


図 3-3 マスコットデータ作成画面

マスコットデータの作成手順

- 1. 画面左側で「追加」のボタン(図 3-3 内の①)を押すと、マスコットデータ(最初はなにも素材が設定されていない空の状態)が追加されます。
- 2. 画面左側のマスコットデータ一覧(図 3-3 内の②)から任意のマスコット データを選択します。
- 3. 画面右側(図 3-3 内の③)のマスコット画像設定画面に表示される正面画像・左移動画像・右移動画像に画像を設定します。 画像の設定は、「参照」ボタンから行うか、直接ドラッグ&ドロップにて設定することもできます。

マスコットデータは最大 1000 データ (ID が 00~99,100~999) 作成することができます。登録されたマスコットデータが 100 を超えた場合、①の「<」「>」を押すことで、登録されたマスコットデータの表示を 100 データずつ切り替えるこ

とができます。

「左移動」「正面」「右移動」の3つの状態のうち、最低1つ以上アニメーションを設定する必要があります。

ここで作成したマスコットデータは、各々のイベントデータと紐付けられることで表示されるようになります。 (3.2.5 マチキャライベントデータを参照)

画像を設定するには、「参照」ボタンを押して表示されるファイルエクスプローラから選択する方法のほかに、エクスプローラからドラッグ&ドロップにて直接画像を設定することもできます。

特に素材画像の画像形式が PNG の場合、大量の素材データを設定する必要があるため、ドラッグ&ドロップでの設定をお勧めします。

※ドラッグ&ドロップ操作時の注意※

ドラッグ&ドロップにて複数の画像を設定する際には、ドラッグ時にマウスを当てたファイルが先頭になるように設定されます。つまり、複数の画像の最初のファイル以外にマウスを当ててドラッグ&ドロップを行うと、ファイルの順番が入れ替わってしまうことがあります。必ず先頭のファイルにマウスを当てるようにしてください。

3.2.4 入れ替え条件

ここでは入れ替え発生条件を設定します。

入れ替え条件とは、特定の条件下でマチキャラを差し替えたい場合に用います。

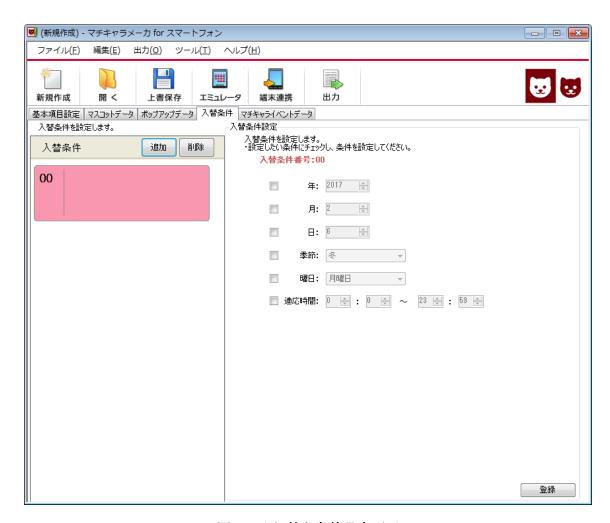


図 3-4 入れ替え条件設定画面

各種イベントには入れ替え発行条件を設定することができます。

表 3-4 入れ替え発行条件一覧

条件	概要
年、月、日	日付を設定します。
	年、月、日の一部だけを設定することもできます。
季節	季節を設定します。季節はそれぞれ以下のように定義されています。
	4~6月:春 7~9月:夏 10~12月:秋 1~3月:冬
曜日	曜日を設定します。
適応開始時間	入れ替えが発生する時間を設定します。
適応終了時間 入れ替えが終了する時間を設定します。	

例えば、入れ替え条件を「7月7日」と設定し、七夕のデザインのマスコットデータを用意することで、毎年7月7日に七夕限定マチキャラを表示させるといったことができます。

ここでは使用したい入れ替え条件の作成までを行います。入れ替え条件とマスコットデータの関連付けは、「3.2.5 マチキャライベントデータ」の中で行います。

入れ替え条件は最大 900 データ (ID が 00~99,100~899) 作成することができます。ID900~999 は特殊な入れ替え条件 (詳細は下記を参照) として扱われるため、入れ替え条件設定を行うことはできません。登録された入れ替え条件が 100 を超えた場合、①の「<」「>」を押すことで、登録された入れ替え条件の表示を 100 データずつ切り替えることができます。

入れ替え発行条件は、その設定内容に重複しているものがあった場合、先に設定 された内容から優先的に実行されます。

※矛盾した入れ替え条件を設定した際の動作に関する注意※

入れ替え条件の設定の仕方によっては、矛盾した設定を行うことができます。 (例:日付を「12月24日」、季節を「夏」)。矛盾していた場合、項目の右側に赤文字で矛盾している旨のメッセージが表示されます。

なお、メッセージを無視してそのままコンテンツとして出力することは可能です。その場合、「年月日」「季節」「曜日」「適応時間」の順番に矛盾のチェックが行われ、矛盾があった場合は後の項目の設定内容が無視されます。

(例: $\lceil 12$ 月 24日] 「夏」と設定した場合、「年月日」が優先されるので「夏」の設定は無視されます)

※特殊な入れ替え条件とは※

入れ替え条件の ID900~999 は特殊な入れ替え条件として扱われるため、コンテンツ作成者が任意の条件を設定することはできません。

この条件の発生はアプリによって管理され、ユーザが「my daiz」アプリに対して一定期間操作を行っていない場合にこの条件を満たしたとみなして指定されたマチキャラを表示します。

3.2.5 マチキャライベントデータ

ここではマチキャラのイベントデータを設定します。

イベントデータとは、作成した各マスコットデータが端末上で表示されるタイミングを設定するものです。

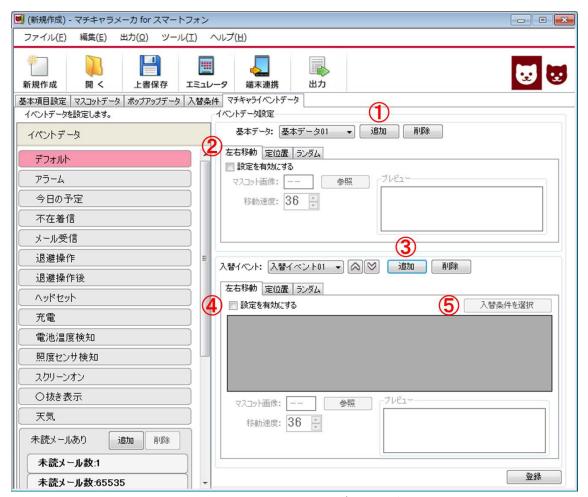


図 3-5-1 マチキャライベントデータ作成画面

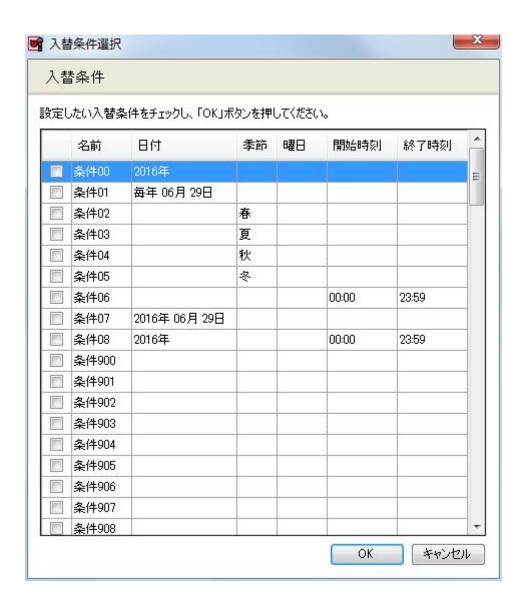


図 3-6-2 入替条件選択画面

3.2.5.1 イベント一覧

マチキャライベントデータとして設定可能なイベント一覧を以下に示します。

表 3-5 イベント一覧

イベント	概要	移動形態
デフォルト	イベントが発生していない状	定位置、左右移動、ランダム移動
	態であれば、通常このイベン	(設定されたアクションは15秒
	トに設定されたアクションが	ごとにランダムに切り替わりま
	表示されます。	す)
退避操作	ユーザがマチキャラをドラッ	定位置のみ
	グ操作している状態を表すイ	
	ベントです。	
退避後操作	ユーザがマチキャラをドラッ	定位置のみ
	グ操作した後に指を離した状	
	態を表すイベントです。	
	※アニメーション表示時間は	
	指が離れてから2秒固定です。	
ヘッドセット	端末にヘッドセットが接続さ	定位置、左右移動、ランダム移動
	れている状態を表すイベント	
	です。	
充電	端末が充電中であることを表	定位置、左右移動、ランダム移動
	すイベントです。	
電池温度検知	端末の電池の温度が低温状態	定位置、左右移動、ランダム移動
	であることを表すイベントで	
HTT -t- > -> I.A. /	j.	
照度センサ検知	端末の照度センサが高輝度、ま	定位置、左右移動、ランダム移動
	たは低輝度を検知している状	
	態であることを表すイベント	
1 · · · · · · · · · · · · · · · ·	です。	☆ ₩₩ ○ ∀
スクリーンオン	端末の画面がスクリーンオフ	定位置のみ
	の状態からオンの状態に変化した。	
天気	したことを表すイベントです。	ウムスのな
大风	端末のスリープ復帰直後、取得	定位置のみ
	した天気情報を基に発生する	
	イベントです。	
 シェイク検知	端末がシェイク(強く振られ	定位置、左右移動、ランダム移動
イエイク 快和	端木がシェイク (強く振られ る) されたことを表すイベント	佐世里、生生物制、ノンダム物則
	です。	
	C y ₀	

各イベントには、基本データ(入れ替えイベントが発生していない状態で表示されるデータ)を設定します。基本データの追加ボタン(図 3-5 内の①)を押して、基本データを追加してください。

基本データには、「左右移動」「定位置」「ランダム」のそれぞれに対してマスコット画像を設定します(イベントによって設定できる移動形態は異なります。 詳細は表 3-6 を参照してください)。

「左右移動」「ランダム」では、マチキャラの移動速度(画面上を左右に移動す

る速度)を設定することができます(図 3-5-1 内の②)。 大きい値を設定するほど、速く移動します。

各イベントに入れ替えイベントを設定する場合は、入れ替えイベントの追加を行います。入れ替えイベントの追加ボタン(図 3-5-1 内の③)を押すと、入れ替えイベントを追加できるようになります。

「入替条件を選択」ボタン (図 3-5-1 内の④) を押すと、その時点で選択が可能な 入れ替え条件の一覧が表示されます (図 3-7-2)。設定したい入れ替え条件のチェ ックボックスを ON にしてください (複数設定が可能です)。

また、入れ替えデータに、入れ替えたいマスコット画像を設定してください(図 3·5 内の⑤)。

3.2.5.1 天気

イベントの一つ「天気」は、取得した天気情報に基づき、端末がスリープから復帰した際に 6 種類のイベント (晴れ/曇り/雨/大雨/雪/雷) のうちのいずれかを発生させます。「スクリーンオンイベント」より「天気」イベントが優先して表示される点についてご注意下さい。

天気アクションの描画は1度だけ行われます。

3.2.5.2 シェイク検知

イベントの一つ「シェイク検知」は、端末がシェイク(端末を振る動作)された際の動作を設定するものです。他のイベントに比べ特殊なイベントとなっているため、詳細は「7.8 シェイク検知イベントについて」を参照してください。

3.2.5.3 退避イベントより優先

「デフォルト」「退避操作」「退避操作後」「シェイク検知」以外のイベントでは、「退避イベントより優先」のチェックボックスが表示されます。 これは、該当イベントが発生している状態でマチキャラに対しドラッグ操作を行った場合、退避操作イベントや退避操作後イベントを発生させるか否かを設定するためのものです。

デフォルトは OFF (チェックボックスが空の状態) です。これを ON (チェックボックスにチェックを入れた状態) にすることにより、該当イベントが 発生している状態でマチキャラに対しドラッグ操作を行っても、退避操作イ

ベント及び退避操作後イベントが発生しなくなります。

※「退避イベントより優先」を ON にするケースについて※

基本的には OFF のままで問題ありませんが、退避操作イベント及び退避操作後イベントが発生することによってその前後のマチキャラの表示内容と著しくデザインが異なることにより世界観の連続性が損なわれてしまう場合に ON にしてください。

3.3 エミュレータで確認する

コンテンツ作成ツールの「エミュレータ」ボタンを押すことで、作成中のコンテンツの動作を確認することができます。

エミュレータには「基本エミュレート実行」と「イベント別エミュレート実行」 の二つの機能が実装されています。

「基本エミュレート実行」では、端末時間や端末状態をエミュレートすることで、マチキャラが意図したとおりに動作することを確認することができます。また、エミュレータ上のマチキャラをドラッグ&ドロップすることにより、退避動作・退避後動作の確認をすることが出来ます。

「イベント別エミュレート実行」では、イベントごとに意図したとおりマチキャラが設定されていることを確認することができます。

3.3.1 基本エミュレート実行

ここでは基本エミュレート実行について説明します。

※「my daiz」では、一部のアクションが利用できません。事前に 3.2.5.1 イベントー覧で利用可能なイベントをご確認下さい。



図 3-7 基本エミュレート実行画面

基本エミュレート実行画面の機能一覧を以下に示します。

表 3-6 基本エミュレート実行画面の機能一覧

機能	説明
エミュレート対象機種	エミュレートを行う対象機種を設定します。
画面設定	HOME 画面での動作を確認したい場合は「HOME」、「キャラの
	部屋」の動作を確認したい場合は「アプリ」を選択してください。
	音声エージェントの動作を確認したい場合は「音声エージェント」
	を選択してください。
	また、表示サイズの値を変えることによって、表示される端末の
	画面サイズを拡大・縮小することができます。

日時条件	エミュレートしたい日付・時間を設定することで、マチキャラが
	意図したとおりに入れ替わることを確認することができます。
エミュレート実行	エミュレートしたいイベントを選択します。

3.3.2 イベント別エミュレート実行

ここでは、イベント別エミュレート実行について説明します。

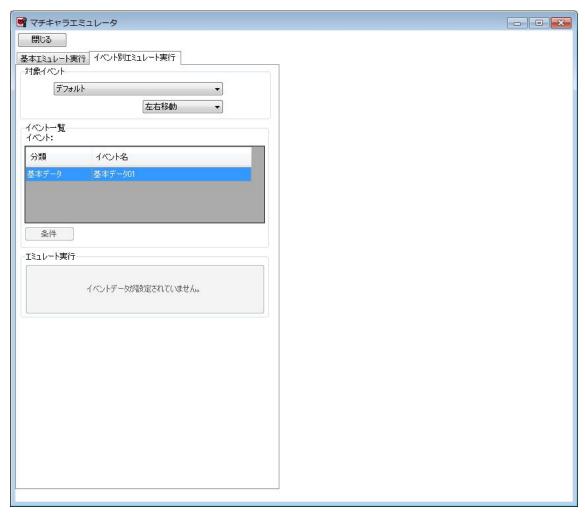


図 3-8 イベント別エミュレート実行画面

イベント別エミュレート実行画面の機能一覧を以下に示します。

機能	説明
対象イベント	エミュレートしたいイベントを選択します。
イベント一覧	「対象イベント」にて選択したイベントに設定されている入れ替え
	イベントの一覧が表示されます。
	一覧の中から、エミュレートしたい入れ替えイベントを選択します。
エミュレート実行	設定した内容を元にエミュレートを実行します。

表 3-7 イベント別エミュレート実行画面の機能一覧

設定されていない項目をエミュレート実行すると、デフォルトの画像と音声が再生されます。実際の端末でも、設定されていない項目についてはデフォルトの画像や音声が再生されます。

3.4 コンテンツとしてパッケージ化する

コンテンツ作成ツールの「出力」ボタンを押すことで、作成中のデータを元にコンテンツが生成されます。

「基本項目設定」の「マチキャラ/ポップアップ素材ファイルフォーマット:」において「PNG」を選択している場合に限り、すべての素材画像を WebP 形式に一括変換することが可能です。

WebP とは、従来の JPEG や PNG よりもファイルサイズを削減しつつ、画質を維持できる静止画フォーマットです。 2

素材画像を WebP に変換するには、作成ツールの「出力」ボタンを押した後に表示されるダイアログに従って下さい。

3.5 コンテンツを端末に保存する

作成したコンテンツを端末に保存する方法は「Web サイトからダウンロードする 方法」と「USB接続でPC から設定する方法」の2つがあります。

² WebP 画像は、非対応の環境では表示できませんのでご注意下さい。対応環境については「7.6 OS 毎の搭載機能について」を参照してください。

3.5.1 Web サイトからダウンロードする方法

サーバからコンテンツをダウンロードするためには、あらかじめ端末に「my daiz」 アプリがインストールされている必要があります。

サーバからダウンロードする方法には、コンテンツダウンロード用のリンクを用意する方法と、サーバからリダイレクトの応答を返す方法の2つがあります。

3.5.1.1 コンテンツダウンロード用のリンクを用意する方法

コンテンツダウンロード用のリンクを用意する方法で Web サイトからダウンロードするためには、以下のような独自スキームを含むリンクを Web サイト内に用意する必要があります。

端末のブラウザアプリケーションにて該当 Web サイトを開き、リンクを押すことでコンテンツのダウンロードが開始されます。

ダウンロード

スキーム ホスト コンテンツのバス オブションバラメータ

コンテンツのダウンロード URI には、独自スキームを利用する必要があります。 独自スキームを含めることにより、コンテンツ専用のダウンローダが起動し、ダウンロードが始まります。

スキームとして利用できる文字列は以下の2種類です。

- dcmmcspc (http 通信用)
- dcmmcspcs (https 通信用)

それぞれ異なる通信プロトコル種別を表していますので、目的に合わせて使い分けてください。

オプションパラメータを指定した場合は、ダウンローダからのリクエストにもオプションパラメータが含まれます。セッション管理を行う際などに利用することができます。

3.5.1.2 サーバからリダイレクトの応答を返す方法

サーバからリダイレクトの応答を返す方法でWeb サイトからダウンロードするためには、レスポンスとしてリダイレクト応答のLocationフィールドに独自スキームを含めたURIを指定する必要があります。この方法を利用することによりCGI等で任意の処理を行ってからダウンローダを起動させることができます。

以下は、レスポンスの HTTP ヘッダの例です。赤丸の部分がダウンローダを起動 するための URI です。

HTTP/1.1 302 Found

Date: Thu, 89 Jun 2011 11:52:11 GMT

Location: dcmmcspc://www.contentprovider.com/content/category/theme1.data?sessionid=cssdfsdf2132asda

Content-Length: 0

Connection: close

Content-Type: text/html; charset=UTF-8

※サーバからリダイレクトの応答を返す方法に関する注意※

サーバからリダイレクトの応答を返す方法ではレスポンスのLocationフィールドに独自スキームを含む URI を指定しますが、このリダイレクト応答を受信するリクエストに POST メソッドを用いた場合、一部のブラウザでコンテンツをダウンロードできない場合があります。

そのため、特別な理由がないかぎり GET メソッドを使用してください。

※ファイル名と Web サイトのエンコードに関する注意※

コンテンツのファイル名には、半角英数字及び「_」「.」「-」が使用できます。 これ以外の文字を使用したファイル名をつけた場合、コンテンツを正常にダ ウンロードできない場合があります。URI についても利用可能な文字につい て同様の制限があります。

また、ダウンロード用の Web サイトのエンコードが UTF-8 以外の場合、コンテンツが正常にダウンロードできない場合があります。

※同名ファイルのダウンロードに関する注意※

同じファイル名のコンテンツをダウンロードした場合、コンテンツは自動的 に別名のファイルとして保存されます。

このとき、コンテンツに設定されているコンテンツ名も同じだと、コンテンツ一覧画面でコンテンツの区別がつきません。

同名コンテンツを再度配布する際には、区別がつくよう工夫したコンテンツ 名を設定してください。

なお、同名ファイルか否かの判断は、ダウンロード後外部メモリに保存される際にファイル名そのものを用いて行われます。

3.5.2 USB 接続で PC から設定する方法

端末と PC を USB ケーブルで接続した状態でツールの「端末連携」ボタンを押す と、端末に挿入されている外部メモリにコンテンツが保存されます。

※USB接続された端末にコンテンツを出力する際の注意※

接続された AndroidOS 端末の「ストレージモード」が ON になっていないと、 コンテンツの出力に失敗する場合があります。

ストレージモードへの切り替え方法は、各 AndroidOS 端末の取扱説明書等を参照してください。

3.5.3 コンテンツを端末に設定する

表示されたコンテンツから選択したコンテンツが、ホーム画面、「キャラの部屋」 上に表示されるようになります。

4 その他の技術的な情報

4.1 素材画像縦横サイズ

コンテンツで使用する各画像の推奨サイズは以下の表の通りです。

表 6-1 コンテンツ素材画像サイズ一覧

	横×縦(pixel)		アスペクト比
	最少	推奨	
キャラクタ画像	192×192	352×352	1:1
サムネイル画像	192×192	352×352	1:1
「キャラの部屋」背景画像	480×450	480×450	16:15

※推奨サイズと異なるサイズの画像を利用する際の注意※

推奨サイズと異なるサイズの画像を利用する場合、画像はアプリケーション によって自動的に拡大・縮小処理されて表示されます。

このとき、画像のサイズが過度に小さい場合や大きい場合、表示された画像 に潰れなどが発生いたします。また、アスペクト比が上記と異なる場合、画 像の歪みの原因になります。

画像はなるべく推奨サイズのものを用意するか、またはアスペクト比を合わせた画像を用意してください。

4.2 デバッグのヒント

ここでは、コンテンツ配信時に起こるエラーについて、その詳細や解決方法をまとめます。

4.2.1 コンテンツダウンロード時の挙動

コンテンツのダウンロードが正常に行われなかった際の原因解析のために有用と 思われる情報をまとめます。 ブラウザ上でコンテンツのリンクを押下した際、「ページが見つかりませんでした」といった表示がされた場合、「my daiz」アプリが端末にインストールされていない可能性があります。

リンク押下時に「コンテンツをダウンロードしますか」と書かれたダイアログが 表示されます。

「OK」を押下後、何らかの理由により「不正なコンテンツです。エラーコード: X」(X は数字)と通知エリアに表示され、ダウンロードが失敗することがあります。

表示されるエラーコードとその原因として考えられる事象については以下の通りです。

	, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
エラーコード	原因と考えられる事象
0	・コンテンツファイルが壊れている。
1	・コンテンツ定義ファイルがコンテンツに含まれていない。
2	・コンテンツ定義ファイルの内容に誤りがある。
3	・コンテンツ種別に誤りがある。
	・サーバ側に MIME タイプが正しく設定されていない。
4	・コンテンツをダウンロードリストに記載された URL と合致し
	ないダウンロード元からダウンロードしようとした。
	・ダウンロード元サーバの証明書が不正な証明書、または自己署
	名証明書である。
6	・端末に外部メモリが挿入されていない。
	・外部メモリの容量が足りない。
	・外部メモリが ReadOnly になっている。
	・その他なんらかの要因により外部メモリへの保存に失敗した
	場合。
7	・何らかの原因により、一時保存処理に失敗している。

表 6-2 エラーコード一覧

「エラーコード:3」の発生原因の一つである「MIME タイプ」については、「3.5.1Web サイトからダウンロードする方法」を参照してください。

4.2.2 サーバ側設定に起因した不具合

サーバ側の設定に起因したダウンロードエラーが発生することがあります。 以下に、そのケースについてまとめます。

· Content-Length

Content-Length とファイルサイズが異なると、様々なエラー(「不正なコンテンツです」「SDカードの容量が不足しています」など)が発生します。

Content-Length の値は必ず正しい値を設定してください。

· Content-Disposition

Content-Disposition が設定されていると、ダウンロード時にエラーが発生することがあります。

Content-Disposition が設定されている状態で正常なダウンロードが行えなかった場合、一度設定から削除して再度ダウンロードを試すと、正常に行える場合があります。

4.3 シェイク検知イベント

シェイク検知イベントとは、端末がシェイクされたことを検知した際に実行されるイベントです。このイベントはホーム画面上にマスコットが表示されている状態でのみ発生します。

イベントは端末が数回シェイクされる毎に発生し、その都度シェイク検知イベントに設定されたマスコットが画面上に表示されます。このイベントによって画面上に表示されるマスコットは最大 5 体(もともと表示されているキャラクタを含めると 6 体)です。

通常のマスコットをタップすると「my daiz」アプリが起動しますが、シェイク検知イベントにより表示されたマスコットの場合は設定に従って様々な動作をします。

具体的には以下のような動作を設定することができます。

・特定の URL をブラウザで開く(ブラウザ連携機能)

・特定のアプリを連携起動する(アプリ連携機能)

なにも動作を設定しない場合、タップされると画面上から消えます。「非表示アクション」が設定されていた場合、消える前に非表示アクションが再生されます。

4.3.1 ブラウザ連携機能

この機能を使うためには、シェイク検知イベントに「ブラウザ URL」を設定する 必要があります。

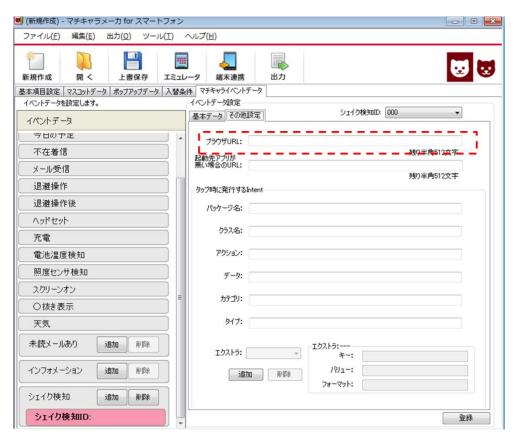


図 6-1 ブラウザ連携機能の設定画面

4.3.2 アプリ連携機能

この機能を使うためには、シェイク検知イベントに連携対象となるアプリのパッケージ名等を設定する必要があります。

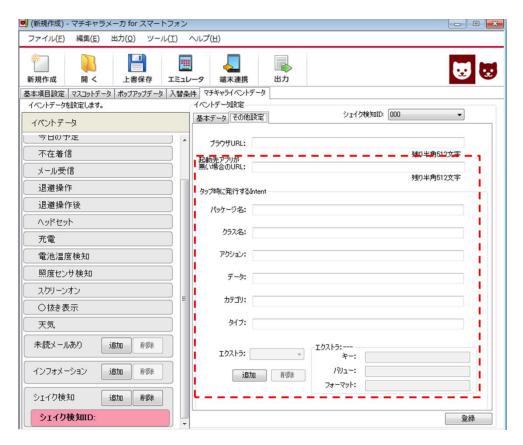


図 6-2 アプリ連携機能の設定画面

ツールから設定できる項目は、全て Android API の Intent クラスに実装されているメソッドの引数として用いられます。 (Intent クラスの詳細につきましては、Android Developer サイトを参照してください。)

以下の表は、ツール上の各項目と Intent クラスのどのメソッドが対応しているのか、また、設定した値がメソッドのどの引数として適用されるかを表したものです。

プール上の項目名 該当メソッド ツール上で設定した値が適用される引数
パッケージ名 setClassName(String packageName, packageName String className)
クラス名 setClassName(String packageName, className String className)
setAction(String action) Action

表 6-3 各項目と API との対応表

データ	setData(Uri data)	Data
カテゴリ	addCategory(String category)	Category
タイプ	setType(String type)	Type
エクストラ	putExtra(String name, T value)	-
+-	putExtra(String name, T value)	Name
バリュー	putExtra(String name, T value)	Value
フォーマット	putExtra(String name, T value)	T(ここは引数ではなく型を
		指定します)

次に、各項目の設定例を以下に示します。

表 6-4 各項目の設定例

ツール上の項目名	設定例
パッケージ名	com.package.android
クラス名	com.package.android.MainActivity
アクション	android.intent.action.VIEW
データ	(任意の文字列)
カテゴリ	android.intent.category.DEFAULT
タイプ	text/plain
エクストラ	(この項目は設定しません)
半一	android.intent.extra.alarm.HOUR
バリュー	(任意の文字列)
フォーマット	int (String や long などバリューの型を指定してください)

上記の項目は全て設定する必要はありません。目的に応じて必要な項目を設定してください。

ここで指定したパッケージ名のアプリケーションが端末にインストールされていなかった場合、「起動先が無い場合の URL」に設定された URL をブラウザで開きます。

シェイク検知イベントにより表示されたマスコットをタップした場合の動作が設 定内容によりどのように処理されるかについては以下のフローチャートを参照し てください。

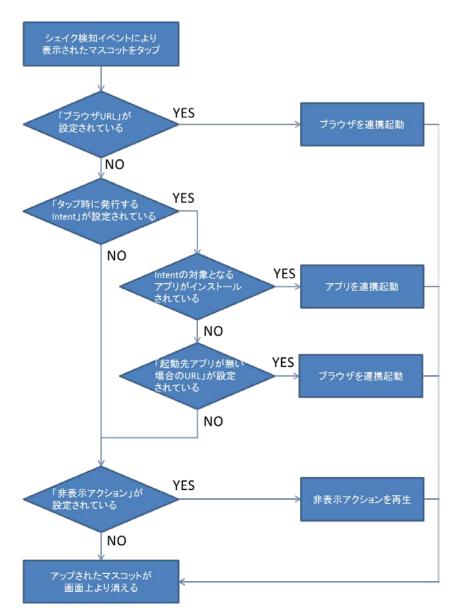


図 6-3 マスコットをタップした際の処理フロー

4.4 しゃべってコンシェルとの機能差分

「しゃべってコンシェル」との機能差分については下記の表をご確認下さい。

表 6-5 「my daiz」で使用できない機能一覧

概要	詳細	
iコンシェルとの連携	my daiz で設定されたキャラクターを i コンシェルアプリでは表示	
	できません。	
ポップアップ	イベントに合わせたポップアップ画像及び文言は表示できません。	
	※ツール上で最低1つのポップデータの設定が必要です。	
マチキャライベント	・アラーム	
データ	・ 今日の予定	
	・ 不在着信	
	・ メール受信	
	〇抜き表示	
	・ 未読メールあり	
	・ インフォメーション	
	※「インフォメーション:00」は引き続きツール上の設定が必要です。	