

## 車載向けソフトウェア開発プラットフォーム CGI Studio の最新バージョン 3.8 を公開

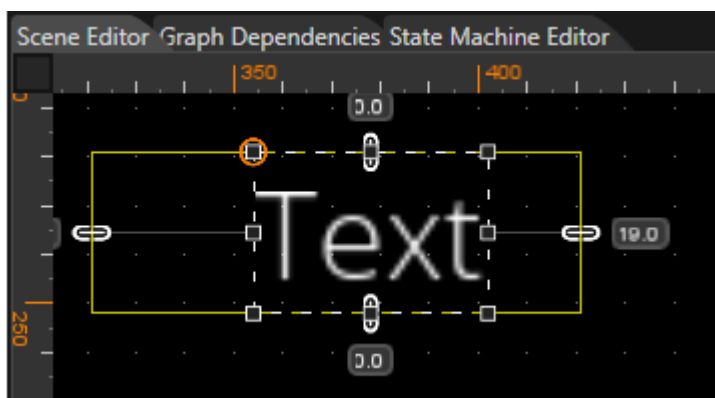
カンデラは、車載向けのハイブリッド 2D および 3D グラフィカルインターフェイスを開発するためのソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」の Ver. 3.8 を公開いたしました。

### ◆レイアウト機能の改善

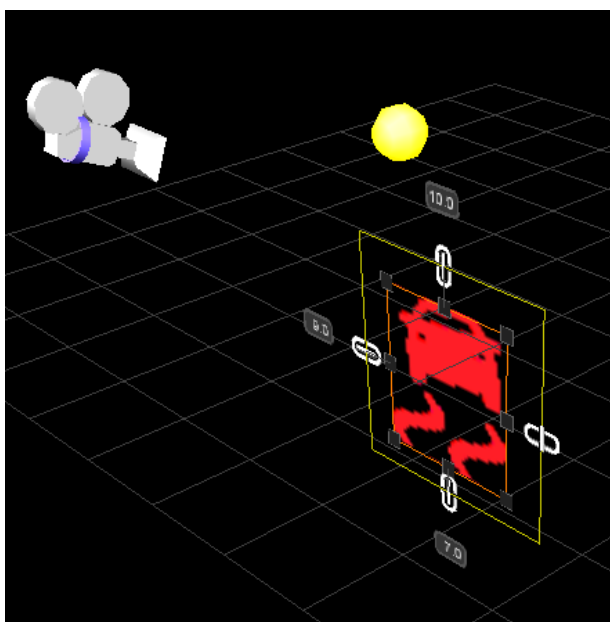
#### ・アドナー

CGI studio3.8 には、レイアウトターの中にノードを簡単に操作するためのアドナーを使用するオプションがあります。アドナーギズモは、レイアウトカテゴリの垂直方向の配置、水平方向の配置、サイズとマージン(左、上、右、下)及び変換カテゴリの位置を編集できます。

この編集は、ノードのプロパティ値を手動で変更することなく、マウスとキーボードを使用して実行できるようになりました。



アドナーギズモが作動している様子

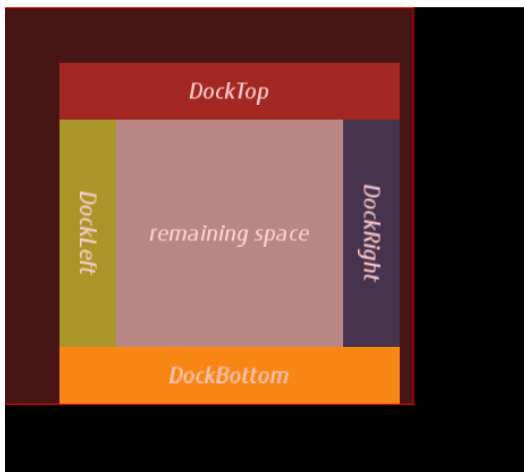


右のチェーンが開いており、上、下、左のチェーンは閉じている様子

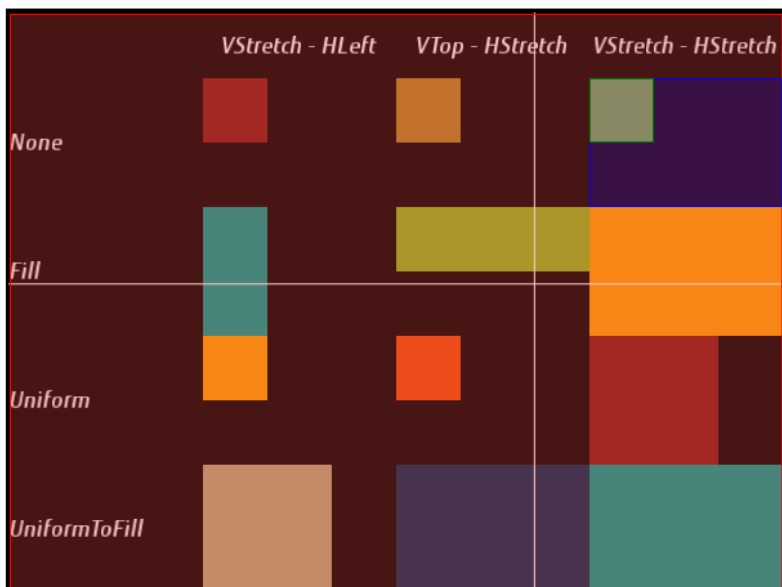
## ・レイアウトモニター

レイアウトモニターは、レイアウトターが計算した関連エリアを、アプリケーションのレンダリングの上にオーバーレイとして表示できる機能です。ユーザは Scene Tree でノードを選択することができ、レイアウトターの四角形は自動的に描画され、さまざまなレイアウトプロパティを取得することができます。

さらに、視覚化されることで、変更したレイアウトがどのように適用されるかを確認することができます。この機能は CGI Player で使用することができます。



トップノード レイアウトオーバーレイ



軸が有効なレイアウトオーバーレイ

## ◆新しいコントロール

### ・キーボード

キーボードのコントロールは、複雑なカスタマイズが可能で、ユーザが入力フィールドに文字を入力することができるソフトウェアキーボードです。コントロールを使用するには、[アクションを開く]の[キーボードアクション]を使用して入力フィールドをキーボードに接続する必要があります。入力フィールドがイベントを送信すると、キーボードが表示され、押された文字がそれをアクティブにする入力フィールドに送信されます。

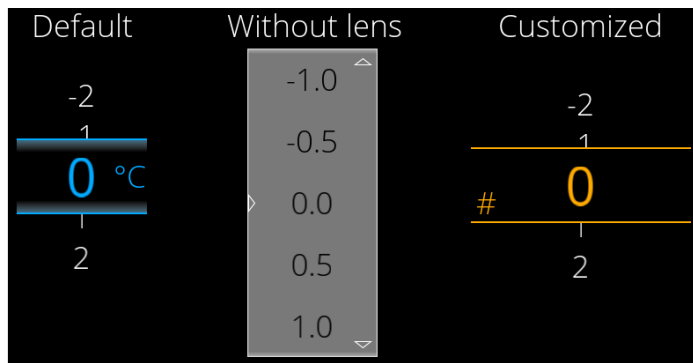


デフォルトのキーボードコントロールの例

## ・ロール

ロールコントロールは、指定された段階から指定された範囲の数値の垂直リストを表示します。ロールコントロールの値は中央に表示され、ズームすることができます。値の動きはアニメーション化することができ、タッチしたり又はキーを指定したりして実行することができます。ロールコントロールの値を編集するには、キーボードで入力します。

ロールコントロールを使用するには、シーンに配置し、望ましいプロパティを設定するのみです。ロールコントロールは、値を転送するだけでなく、イベントとして送信する値を受け取ることができます。

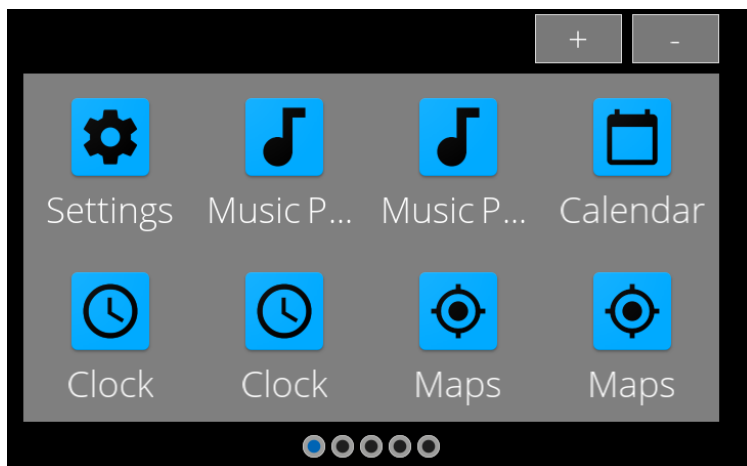


ロールの例

## ・メニュー画面

このコントロールは、グリッドのフォームによりアイコンのあるメニューも簡単に作成できます。(例:メニューアイテムのコントロール)

行数と列数を設定したり、隣接する画面間でスワイプしたりすることができます。また、このコントロールはユーザ入力を処理し、適切な情報を子のメニューアイテムノードに転送します。子のノードは実行時に削除され、並べ替えられます。



メニューコントロールの例

## ・FPS ディスプレイ

FPS ディスプレイコントロールは、現在レンダリングされている1秒あたりのフレームを表示するテキストノードを提供し、実行中のアプリケーションのベンチマークを可能にします。

CGI Studio 3.8にあるフレームカウンタディスプレイ、カバーフロー、Mesh2D など、その他の多くのコントロールと機能を

## ◆拡張現実(AR)サポート

- ・カメラは3Dシーン内で動的に更新されます
- ・ナビゲーションポイント(POI)のリストから作成されたナビゲーションパスも表示します
- ・POIは動的に作成されます
- ・デザイナーはPOIのテンプレートを簡単に作成できます
- ・Scene Composer 3.8の新しいサンプルソリューションも利用可能です

### ◆ナビゲーション及び地図リファレンスの実装

CGI Studio 3.8 Android 評価版は、ライブロケーションプラットフォームである Mapbox に基づいたナビゲーション及び地図アプリケーションのリファレンス実装を提供します。わずか数ステップで、コーディングをあまり必要とせずに、広く採用されているテクノロジーを GUI に実装することができます。

- ・目的の場所へのナビゲーション
- ・お気に入りの場所の登録
- ・地図のズーム、回転、傾斜
- ・3D の建物、ライブトラフィック、ライトテーマ、ダークテーマなど、さまざまなスタイルの使用

評価パッケージのリリースノートをご参照ください。(評価版パッケージご要望の方は別途ご連絡ください。)

Mapbox の詳細な説明は、[www.mapbox.com](http://www.mapbox.com) をご覧ください。

### ◆強化されたアニメーション機能

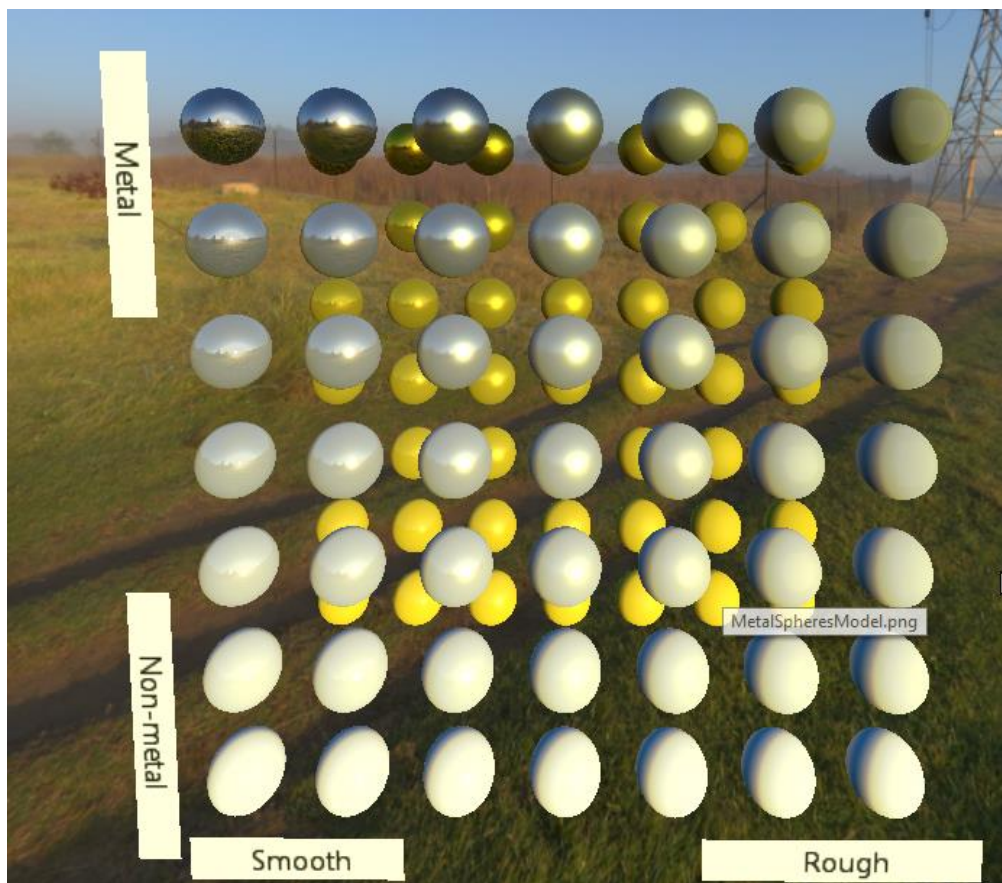
Scene Composer 3.8 においては、ユーザは更に異なるプロパティをアニメーション化することができます。更に、コントロールプロパティ、オプション、バリエーション及びスクリプトコンポーネントプロパティをアニメーション化できるようになりました。

#### ・gITF 2.0 物理ベースレンダリングをサポートするインポーター

モバイル版のゲームエンジンで実行するのと同様のレンダリング品質の 3D オブジェクトを使用した HMI を作成できるようにするため、CGI Studio のレンダリング技術は物理ベースレンダリング (PBR) の手法により改善されました。gITF 2.0 は PBR マテリアルを指定するのみならず、CGI Studio は、最先端のファイル形式をサポートしています。



こちらの Boom Box は、サンプルのソリューションプレビューでも確認できます



異なる金属の粗さの特性を持つ球体のセット

## その他

ポストプロセスエフェクト機能向け2D over 3D サポート(ブルーム、ブラーなど)

## カンデラについて

CANDERA GmbH は 2000 年にオーストリアのリンツで設立された、ArtSpark HD Inc.のグループ会社です。独自の技術で開発した製品を提供しており、HMI 開発および組み込みソフトウェアの分野におけるソフトウェアサービスの提供と CGI Studio ツール環境でお客様をサポートします。

カンデラホームページ : <https://cgistudio.at/ja/>

© CANDERA GmbH All Rights Reserved.

製品名および会社名はそれぞれの会社の商標または登録商標です。

(注)ニュースリリースに記載されている内容は報道発表時の情報です。ご覧になった時点で内容等が変更になっている場合がございますのであらかじめご了承ください。

## お問い合わせ先

株式会社カンデラ ジャパン 広報担当 大澤 由右子  
 〒160-0023 東京都新宿区西新宿 4-15-7 パシフィックマークス新宿パークサイド 2F  
 TEL: 03-6821-3630 / e-mail: [press@artspark.co.jp](mailto:press@artspark.co.jp)