


(株)メディアキャスト ARIB規格に準拠しながら 誰でも効率的に コンテンツ制作

特別提案

ワンセグ・データ放送用
BMLコンテンツ制作ソフトウェア
「Foliage type C」



ワンセグのデータ放送コンテンツはBML (Broadcast Markup Language) や ECMA Script で記述するため、ARIB((社)電波産業会)の放送規格に正確に準拠する必要があり、今までのHTMLベースの携帯サイトコンテンツ制作よりかなりハードルが高い。ワンセグ・データ放送サービスの活性化のためには、放送規格に準拠しながらも効率的なコンテンツ制作環境が必須である。今までより効率的に、誰でも容易に制作できるよう手助けする、業界唯一のBMLコンテンツ制作ソフトウェア「Foliage type C」を提案する。

提案：杉本孝浩 Sugimoto Takahiro
(株)メディアキャスト 代表取締役

メディアキャストの「Foliage type C」は、国際放送機器展05でも展示され、制作者らの注目を集めた

ワンセグ放送は データ放送が主役！

2006年4月から開始されるワンセグサービスは、今までにない全く新しいサービスであることに加え、受信機の普及速度や通信機能搭載など、固定受信機向け放送サービスでネックとなっていた要因が解決されることから、放送業界としては今までのビジネスモデルからの脱皮を図ることができる。また、通信業界は同報性と即時性を持ち得た放送メディアによって更なるビジネス市場の拡大を図るチャンスとなる

ことから、通信と放送の融合が更に加速していくと予測される。

また、災害時での放送波を使うことによる携帯端末への情報伝達手段としても大いに役立つことが期待されている。そのワンセグサービスの中で、これらの期待に応えることができるのが、言うまでもなくデータ放送である。

ワンセグ用BML制作ソフト に必要とされる機能

従来のBML制作ツールでは、BML編集とBMLプレビューは別々のソフトウェアであったため、各々の機能を使

うために2つのソフトウェアをまたいで操作する必要があった。何度も試行錯誤を繰り返す制作工程では、BML編集機能とプレビュー機能を統合した効率的な環境が求められていた。

また、ワンセグ・データ放送では、固定受信機と比較すると多種多様な受信機が発売される可能性が高く、実機による検証がかなり困難になることが予想されるため、制作時にPC上での精度の高い検証が必須である。各々の受信機の特徴(画面サイズ、レイアウト、GPS機能搭載の有無ほか)を意識したコンテンツ制作も必須である。



求められている環境、機能をまとめると、次のようになる。

編集、デバッグ、プレビューがシームレスに統合された制作環境。

制作段階(PC上)での精度の高い検証機能(デバッグ機能)

各々の受信機の特性を意識したコンテンツ制作機能。

Foliage type Cの概要

Foliage type Cは、データ放送制作に関する各種ソフトウェアやシステム開発を行っているメディアキャストが開発した、ワンセグ・データ放送用BMLコンテンツ制作ソフトウェアである。従来の固定受信機向けコンテンツ制作で定評のあるメディアキャスト製Foliageのアーキテクチャを継承し、編集機能とプレビュー機能、そしてデバッグ機能を搭載し、一つのソフトウェアに統合された環境で、シームレスな操作でワンセグ用BMLコンテンツ制作が可能なソフトウェアである。



3-1. Foliage type Cの編集機能

簡単なGUI操作

Foliage type Cは、BMLコンテンツ制作に必要なさまざまな機能が搭載されており、制作者はデータ放送規格(ARIB規格)をさほど意識せずに、レイアウトウィンドウ上に画材をドラッグするなどの操作で自動的にBMLプログラ

ムが生成されるなど、簡単なGUI操作で容易に画面レイアウトやBMLプログラミングが可能である。

ECMA Script入力支援



BMLコンテンツで一番の難関であるECMA Script編集では、プログラミング時に各スクリプト関数や引数を自動的に表示するオートコンプリート機能や、各関数の詳細情報(機能、属性、スタイル、引数、戻り値など)を表示するヘルプ機能を搭載しており、頻繁にARIB規格書を参照することなくECMA Script編集が可能である。

コンテンツ構造の各種情報表示

BMLの要素数、ノード数、ツリー構造の深さ、ECMA Scriptのステップ数などの表示が可能である。

C Profile準拠の属性値入力

属性値の入力では、ワンセグ放送規格(ARIB TR-B14 C-Profile)に準拠したパラメータのみを入力可能とするなど、編集入力段階での規格外入力を防いでいる。

画像制作ソフトとのシームレス連携

メディアキャスト製SceneCreatorDD

(ワンセグ対応版)とシームレスに連携しており、画材の圧縮や減色処理が効

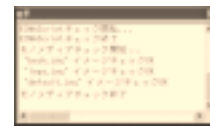


率的に行える。

3-2.

Foliage type Cのデバッグ機能

ARIBチェック機能



ワンセグ放送規格(ARIB TR-B14 C-Profile)に正確に準拠するために、BMLやECMA Scriptの構文/運用チェックや、モノメディア画像、使用文字などの各種ARIBチェック機能が搭載されている。

ブレイクポイント設定によるデバッグ
従来のデバッグ作業では、処理途中の動作を確認するためにBML文書内にdebug文(変数などの出力) および debug窓(出力先となるp要素等)を記述し、別のBMLブラウザソフトウェア上で確認を行っていたが、検証を行うべきソースに手を加えるという行為や、コンテンツ納品時にdebug文の削除漏れが出るなどの問題が多くあった。

ブレイクポイント設定によるデバッグ

Foliage type Cでは変数の中身の確認や値の書き換え、そして今まで不可能だったスクリプトの一時停止(ブレイクポイントを使用)や1ステップごとの実行などを、ソースに一切手を加えることなく行うことが可能である。つまり検証段階におけるスクリプトの編集





放送拡張関数エミュレーション
 放送拡張関数をエミュレートしているため、戻り値や動作などをユーザがPC上で指定し、実機を使用することなくシミュレートすることが可能である。



3-3.
 Foliage type C
 のプレビュー機能



というリスクを侵すことなく、より高度なデバッグ作業を実現している。
 この機能はFoliage type Cの最も大きな特徴と言える。

各種情報のリアルタイム表示
 各変数値や、Ureg/Greg、NVRAMなどのメモリ情報をリアルタイムに表示するため、プレビューを行いながら値編集が可能である。

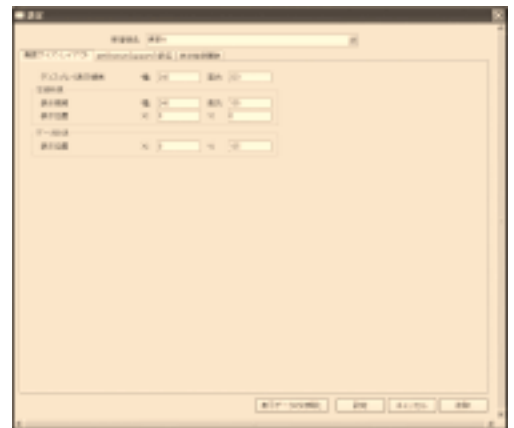
BMLおよびBCMLのプレビューが可能
 BMLと共にデータ放送番組交換方式であるBCML(Broadcast Contents Markup Language)も入力可能で、番組レベルでのプレビュー確認が可能である。

キーボタン操作エミュレーション
 実機と同様にキーボタンや十字キー操作によるプレビュー確認が可能である。

HTTP通信エミュレーション
 HTTP通信によるシミュレーションが可能で、ワンセグ・データ放送コンテンツでは重要な通信コンテンツへの遷移などの確認が可能である。

イベントメッセージ発火エミュレーション
 データ放送特有の機能である放送イベントの発火の確認が可能である。

受信機プロフィール設定機能
液晶画面サイズや縦横型、GPS機



能搭載の有無など、今後多種多様なワンセグ受信機が発売されると思われるが、それら受信機も想定した制作が必須となる。Foliage type Cでは、各受信機のプロファイルを外置ファイルとして取り込み、受信機ごとの検証が可能である。

画面キャプチャー機能
 プレビュー中の画面のスクリーンキャプチャー機能を搭載している。

今後の予定

Foliage type Cは2006年3月に正式リリース予定で、メディアキャストでは導入予定者には 版(デバッグ、プレビュー)の配布も予定。更に正式リリース後には、随時ユーザのニーズを取り入れて拡張を行っていく予定である。



「Foliage type C」に関する問い合わせ先
 (株)メディアキャスト
 TEL : 03-5728-4663
<http://www.mcast.co.jp>