



## SpinPlus – OpenGL/ES 1.1対応の軽量なポータブルエフェクトライブラリ

### 製品概要

SpinPlus はOpenGL/ES 1.1対応の非常に軽量なグラフィックエフェクトエンジンです。開発者は各エフェクトに必要なAPIを呼び出すだけで、多種にわたる魅力的なエフェクトをユーザーインターフェースやアプリケーションに追加する事が可能です。さらに、「Box」や「FileCabinet」をはじめとした複雑な2D/3Dグラフィックエフェクトの実装を容易に実現可能にします。SpinPlusは、携帯電話をはじめとする幅広い組み込みプラットフォーム（デジタルカメラ、デジタルフォトフレーム、セットトップボックス、カーナビゲーション等）に適時対応したグラフィック・ソリューションです。

### 機能と特長

- OpenGL/ES 1.1 Common Profileを利用した非常に軽量なエフェクトライブラリ
- 7種類のアニメーションに対応した多彩なエフェクト
- 容易に実装可能なAPI
- ユーザーインターフェースやアプリケーション向けのプラグイン・ソリューション
- デザインと開発プロセスの合理化
- 豊富なパラメータによるエフェクトのカスタマイズ
- マルチプラットフォーム対応 (Symbian OS™, Windows Mobile OS®, Linux®, Brew®, 等)
- 開発言語: C, C++

ご希望のユーザーインターフェース実現のため、見た目や使用感によりエフェクトを組み合わせさせてご利用いただけます。

### SpinPlus エフェクトパッケージ

SpinPlusは現在、下記のパッケージでご提供しております。

基本パッケージ	パッケージ A	パッケージ B	カスタマイズパッケージ
Zoomer Scroller ZoomPanner Rotater Box	Waterdrop Genie Flipper Swipe CardFlipper 3DFader	FileCabinet Lens Droplet Dimple Elastic PhotoBrowser 4PtBillboard	カスタマイズ エフェクト (ご希望により開発)
+			
SpinPlus基本機能			

### 製品構成

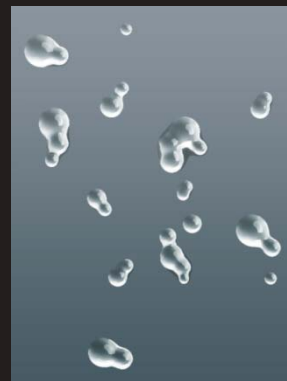
SpinPlusは、基本パッケージ(「基本機能」+「基本エフェクト」)と追加パッケージ(「パッケージ A」、「パッケージ B」等)で構成されています。使用したいエフェクトに応じて、必要なパッケージを選択し、追加購入することができます。基本パッケージには、SpinPlusの動作に必要な「基本機能」が含まれていますので、追加パッケージ内のエフェクトを使用するには、基本パッケージが必須となります。また、使用するエフェクトの種類に関わらず、基本パッケージと対象となるアプリケーションの関連付け(リンク)が必要となります。追加パッケージでは、キャリアやメーカー向けにカスタマイズエフェクトも開発しております。

### SpinPlusの使用事例

- 画面等の遷移エフェクト
- アイコンのアニメーション
- フォトブラウザ
- その他ユーザーインターフェースやグラフィック等

### アニメーションの種類

- Linear / Linear Reverse
- Accelerate / Decelerate
- Accelerate & Decelerate
- Sinus
- Bounce



## 実装(API呼び出し)方法

SpinPlusをアプリケーションやユーザーインターフェースに使用するためには、まず該当するエフェクトAPIを呼び出します。例えば、「Flipper」エフェクトを追加する場合、「Flipper」のレンダリングAPIを呼び出し、ソース画像と対象画像を指定するだけで実装が完了します。

## API呼び出しの流れ



<b>エンジンの初期化・破棄</b>	アプリケーションのスタート時にエンジン自体の初期化、終了時に破棄をそれぞれ行います。
<b>エフェクトの初期化・破棄</b>	個々のエフェクトを初期化・破棄します。同じ種類のエフェクトを複数使用している場合は、その全てを破棄する必要があります。エフェクトの種類によっては、この初期化・破棄が不要なものもあります。
<b>アニメーションの初期化・破棄</b>	アニメーションは継続時間や種類によって、時間の経過と共にどの様にエフェクト進行させるかを定義します。アニメーションは各エフェクトのレンダリングが開始される直前に初期化し、レンダリングされる必要があります。また、1つのアニメーションを複数のエフェクトに適用可能です。これを行う事で、複数のエフェクトを同時に実行(レンダリング)することができます。
<b>エフェクトレンダリング</b>	エフェクトの実行(レンダリング)に必要な初期化が終了したら、エフェクトが実行可能です。各エフェクトは与えられたパラメータとアニメーションの設定に従ってターゲットとなる領域にエフェクトの描画を行います。エフェクトのレンダリング部分は通常、クライアント・アプリケーションの描画処理のループに組み込まれて使用します。

エフェクトの構成は、よりいっそう加速させたエフェクトレンダリングに向けて随時アップグレードされ、ご満足いただけるユーザーエクスペリエンスをご提供できる様、お客様と密接に仕事をしております。

SpinPlusについて詳しくお知りになりたい方は、[sales@yappa.co.jp](mailto:sales@yappa.co.jp)までお問い合わせ下さい。

### 株式会社ヤッパについて

株式会社ヤッパはユーザーインターフェース技術とデザインにおけるリーディングカンパニーです。グラフィックテクノロジー業界での長年の経験から、魅力あるユーザーエクスペリエンス実現に向け、操作性の高いインターフェースを組み込み業界に提供しております。また、コンテンツプロバイダーと連携して、携帯電話等の家庭用電気製品へのデジタルコンテンツ配信事業も行っております。東京に本社を置き、米国、フランス、イスラエルに海外事業所を構えています。

詳細につきましては、当社ホームページをご覧ください。<http://www.yappa.co.jp/>