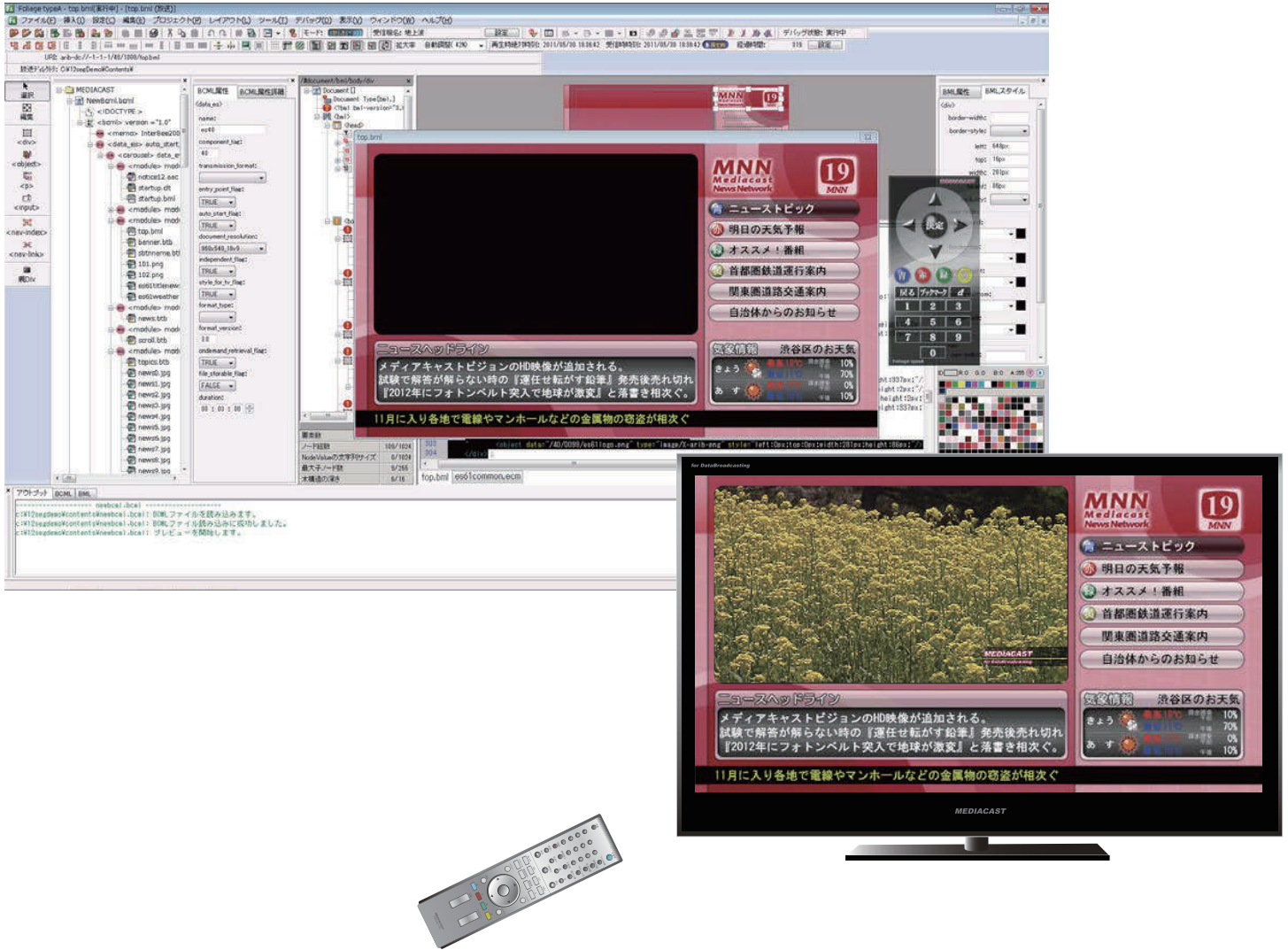


固定受信データ放送用 BMLオーサリングツール

# Foliage typeA



Foliage typeA(フォーリッジ タイプA)は、一般社団法人電波産業会(ARIB)が策定した地上デジタルデータ放送規格及び運用規定(ARIB STD B24、ARIB TR-B14A-Profile)、BS/広帯域CSデジタル放送運用規定(ARIB TR-B15)に準拠したBMLオーサリングツールで、高度な技術を必要とせず直観的なマウス操作により、インターネットのホームページ(HTMLコンテンツ)制作と同等の容易さでデータ放送コンテンツの制作を可能にします。

またECMAScript編集支援機能やデバッグ機能、画面プレビュー機能などを備え、BML初心者から上級者まで幅広いユーザーが利用可能な国内唯一の汎用BMLオーサリングツールです。

現在、多種多様な受信機が発売され、全ての固定受信機でのコンテンツ動作検証が非常に困難なものとなっており、コンテンツ制作時にARIB規格と運用規定への準拠、PC上での精度の高い検証が重要となります。

Foliage typeAは、BML編集機能や画面プレビュー機能の他に、BML(ECMAScriptを含む)デバッグ機能を搭載しており、BMLコンテンツ編集からコンテンツ検証をシームレスに行うことが可能となり、BMLコンテンツ制作者はPC上でBML編集と共に瞬時にデバッグとBML画面プレビューという精度の高いコンテンツ検証作業が行え、コンテンツ制作フローの効率化と共に、創造性のあるコンテンツの制作環境が実現できます。

また放送ならではのNVRAM、Ureg/Gregの表示などに加え、BCML対応により、ESからモジュール、リソースの構成を一覧でき、イベントメッセージやモジュールアップデートの検証も行えます。さらにARIB規格に準拠したJPEG/PNG画像を生成する機能も搭載しており、Foliage typeAだけでBMLコンテンツの制作が可能になります。

# Foliage typeA

## Foliage typeA の主な機能

### 編集機能



BML属性値入力

BCML属性値入力

#### 簡単なGUI操作

直感的なGUI操作により容易に画面レイアウトや、BMLおよびECMAScriptプログラミングが可能

#### ECMA Script入力支援

ECMAScript編集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、頻繁にARIB規格書を参照することなくECMAScript編集が可能

#### 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

#### BMLのAプロファイル準拠の属性値入力

地上デジタル/BS/広帯域CS放送の規格、規定に準拠したパラメータのみを入力可能とするなど、編集段階での規格外入力を防止

#### BML、リソースファイルの登録

BCMLのツリーにBMLファイルやモノメディアなどのリソースファイルをドラッグ&ドロップするだけで、BCMLの構造を作成可能

#### BCMLの属性値入力

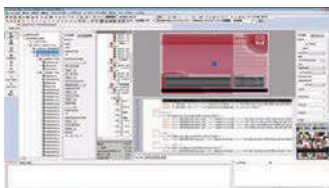
データ放送番組交換方式(STD-B35)に準拠したパラメータのみを入力可能にするなど、編集段階での規格外入力を防止

#### ARIB規格準拠の画像処理

ARIB規格に準拠した、高品質なPNG減色処理、CLUT生成、およびデータ容量指定が可能なJPEG圧縮処理が可能

#### grayscale-color-indexの設定機能

文字色と背景色の中間色を自動的に生成し、CLUTに追加する方法と、現在適用されているCLUTから近値色候補を自動的に算出して選ぶことが可能



BML編集

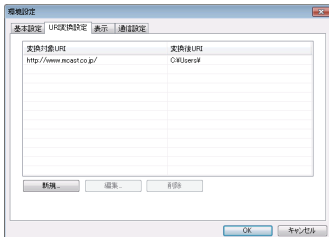


grayscale設定機能

### プレビュー機能



プレビュー画面



URI変換



BML情報



イベントメッセージ

#### BMLおよびBCMLのプレビュー

BML単体のプレビューだけでなく、BCMLの入力が可能で、番組レベルでのプレビュー確認が可能

#### キーボード操作エミュレーション

実機と同様に4色ボタンや十字キー操作によるプレビュー確認が可能

#### HTTP通信エミュレーション

データ放送コンテンツで重要な、通信コンテンツへの遷移などの確認が可能

#### イベント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

#### BML情報表示

報を表示

#### URI変換機能

実際の放送に使用されるドメイン名やシーン遷移先のURIを、ソースコードを変更することなく検証用ドメインやローカルディスク上のパスに変換しプレビューすることが可能

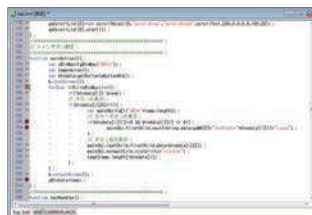
#### カルセル代替エミュレーション

BCMLに記述されたスケジューリング及びインタイムのイベントメッセージやモジュールアップデートの動作確認が可能

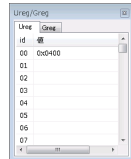
### デバッグ機能



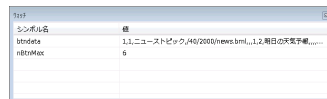
NVRAM情報



ブレークポイント設定



Ureg/Greg情報



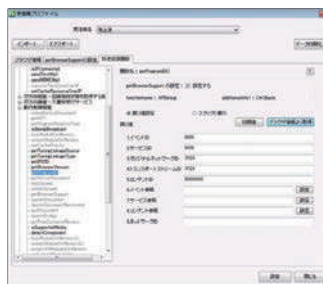
変数値情報



ブックマーク情報

### 受信機プロフィール

受信機のブラウザ名やUser-Agent、使用可能な放送用拡張関数の設定をプロフィールとして保存し、プロフィールを切り替える事で複数の受信機の検証をエミュレーションすることが可能です。



受信機プロフィール設定

#### ARIBチェック機能

BML、ECMAScriptの構文、CSS、モノメディア(画像など)の放送規格及び運用規定の各種チェック機能を搭載

#### 各種情報のリアルタイム表示

各変数値や、Ureg/Greg、NVRAM、ブックマークなどのメモリ情報をリアルタイムに表示することが可能。ソースコードにdebug文(変数等の出力)を記述することなく変数の中身の確認が可能。また変数の値はデバッグ実行中に編集することが可能

#### ブレークポイント設定

プレビューをしながらECMAScriptの任意の場所で実行を停止することが可能

#### デバッグ実行

プレビューを行いながらECMAScriptの停止した位置から1ステップ毎に実行することや、ユーザー定義の関数内への移動、上位の関数への移動など詳細な動作検証が可能

#### ECMAScriptヘルプ

ECMAScriptの組み込みオブジェクトや放送用拡張オブジェクト、放送用拡張関数(Browser擬似オブジェクト)の仕様説明を編集中のBML文書から直接検索が可能

#### ブラウザ情報設定

受信機のメーカーID、ブラウザ名、バージョン、User-Agentなど各種情報設定

#### 放送用拡張関数エミュレーション

放送用拡張関数の実装の有無や、関数の動作、戻り値などを設定しエミュレーションすることが可能

### 動作環境

OS	Microsoft® Windows® Vista SP2(32/64bit) Microsoft® Windows® 7(32/64bit) Microsoft® Windows® 10(32/64bit)
CPU	Pentium4以上(Core i5以上を推奨)
メモリ	512MB以上(XPの場合1G以上を推奨、Vista以降の場合2G以上を推奨)
HDD	40MB以上(別途コンテンツ保存領域等が必要となります。)
解像度	1600x900以上を推奨
その他	USBインターフェース

・Foliageは、株式会社メディアキャストの登録商標です。  
 ・その他社名及び商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。  
 ・このカタログの内容は、2016年5月現在のものです。記載内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。

### 開発・販売

株式会社メディアキャスト

〒141-0022 東京都品川区東五反田5-25-16 MLJ五反田ビル3階 TEL:03-5449-6701 FAX:03-5449-6702 <https://www.mcast.co.jp/>

