



C++Builder XE3

会社名

株式会社ウェブテクノロジー

www.webtech.co.jp

アプリケーション

スプライトアニメーションデータ
作成ツール「OPTiX SpriteStudio」

OPTiX
SpriteStudio®

業種

ソフトウェア開発、ゲーム・ソーシャルアプリ・組み込み機器などに向けたツール開発、ソリューション提供等

ツール

C++Builder XE3

課題

- Windows / Mac のマルチプラットフォーム対応
- 既存の C++ 開発資産の再利用
- ユーザーの要求に迅速に対応できる開発の基盤作り

解決策

- 単一のソースコードから Windows / Mac の双方に対応したネイティブアプリケーションを開発
- 従来資産を有効活用しながら、最新のモダンインターフェイスに刷新
- FireMonkey フレームワークを用いることで、迅速に新しい機能を実装可能に

Windows/Mac 対応のアニメーションデータ作成ツールを C++Builder XE3 で開発



スプライトアニメーションデータ
作成ツール「OPTiX SpriteStudio」

「C++Builder を使うことで、既存の C++ のソースコード資産を利用しながら、RAD の高い生産性によって、本業に集中することができます。」

株式会社ウェブテクノロジー 代表取締役
小高 輝真 氏

ウェブテクノロジーでは、Mac プラットフォームの需要の高まるゲーム業界に対して、アニメーションデータ作成ツール「OPTiX SpriteStudio」の Mac 対応を行う必要に迫られていた。最終的に選択したのは、Windows と Mac の双方向の開発をサポートする C++Builder だった。

「一週間もかからないうちにこれで行けると思いました。」

OPTiX SpriteStudio の開発をリードする株式会社ウェブテクノロジー R&D グループの橋本孔明氏は、C++Builder を評価したときのことを振り返る。

同社では、「おさわり探偵 なめこ栽培キット」など、著名なゲーム製作でも広く使われているスプライトアニメーションデータ作成ツール「OPTiX SpriteStudio」の新バージョン開発を進めていた。ゲーム開発会社の多くは、スマートフォン向けの開発を行うようになって、Mac の利用率が拡大している。このような中、従来 Windows 向けのみだった SpriteStudio に対しても、Mac 版を望む声が多くなっていた。

「SpriteStudio は、2004 年に最初のバージョンをリリースして、バージョン 4 までを作成してきました。今回、Mac 対応を行うための調査を行ってきたのですが、最終的に作り直したほうがいいだろうという結論に達し、ツールの選定を開始したのです。」（橋本氏）

同社では、さまざまな開発環境を調査した。Qt、Mono、wxWidgets、Silverlight。いずれのソリューションも、彼らの要求する性能、パフォーマンス、効率性を満たすことはできなかった。そのような中、C++Builder が Windows と Mac のクロス開発をサポートしたという情報を得て、評価をはじめたのだ。

「外観を作るだけであれば、数日でできてしまいました。もちろん、機能を実装するのには、もっと時間がかかりますが、見えるものがすぐできたというのが大きかったと思います」（橋本氏）

「あっという間に望むものができて、それを目の前で見せられた時は、本当にびっくりしましたよ」同社の代表取締役 小高輝真氏は、こう振り返る。

C++Builder XE3 には、Windows と Mac の双方に対応したコンポーネントフレームワーク FireMonkey FM2 が搭載されている。FireMonkey を用いれば、CPU/GPU のパワーを 100%活用したネイティブアプリケーションを、複数プラットフォーム向けに単一コードから作成することができる。同社では、単一コードでの開発を実現することによって、複数プラットフォームサポートの手間を解消できた。

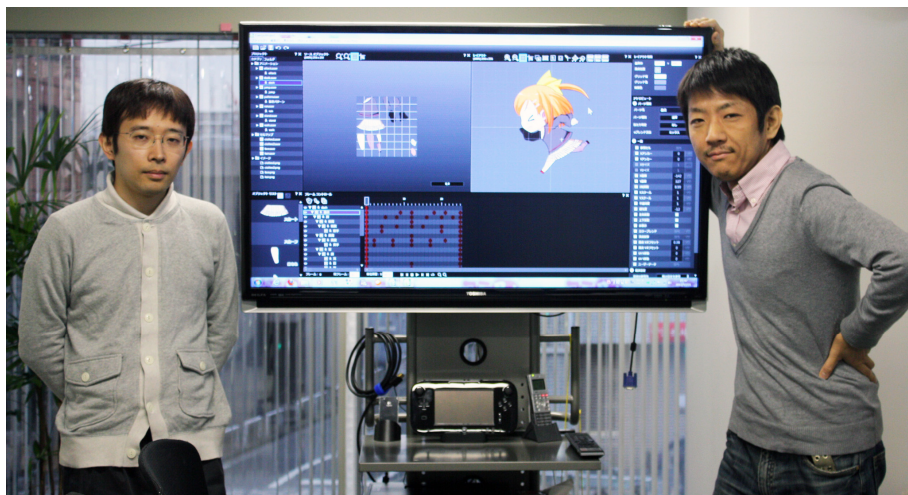
デバイスの多様化は、複数 OS のサポートだけでなく、さまざまな解像度のモニターに対応しなければならないなど、より細分化が進んでいる。FireMonkey を用いることで、これらすべてにいちいちコードで対応していく必要もなくなった。コンポーネントフレームワークが、解像度の違いなども吸収して、自在に拡大縮小可能にしてくれるのだ。

「Windows Vista 以降、ユーザーインターフェイスの進化が急激に進みました。FireMonkey では、スタイルというインターフェイスの外観を分離して管理できる機能があるので、こうした進化に追従していくのも容易ですね」（橋本氏）

橋本氏は以前から C++Builder を使用した経験があったが、今回の開発では、新たに C++Builder を使い始めた開発者が多かったという。今回初めて C++Builder を使うこととなった同社 R&D 部リーダーの遠藤義輝氏は振り返る。

「C++Builder は、コンポーネントベースの開発をサポートしているので、IDE を使ってちょっと試してみれば、すぐに習得できるところがいいですね。」

今回の開発にあたっては、従来からの機能強化で、つぎはぎになってきたソフトウェアの構造を見直し、容易に機能強化できるように再構築した。



ウェブテクノロジーの技術者は、ゲームそのもの以上に、そのためのツール開発に情熱を燃やす。「ツールを作ることに集中できるようになった今、幸せです。」と語る同社 R&D 部の遠藤義輝氏（右）と橋本孔明氏（左）

「当社の製品は直販主体のため、お客様の声を直接聞くことが多くあります。その中で上がってきた要望をすばやく製品に反映できることが重要です」（小高氏）

C++Builder XE3 を使った Windows / Mac 対応の SpriteStudio 新バージョンは、2013 年 4 月に発売となるという。このバージョンでは、日本語版に加え、英語版も発売し、世界市場に展開する計画だ。

ウェブテクノロジーでは、このほかにさまざまなツールを開発・販売している。例えば、画像最適化ソフトウェア「OPTiX imésta」シリーズは、その高画質を評価され、日本のほぼすべてのゲームパブリッシャーで使われている。またマンガ作成ソフト「コミ Po!」は日本語版・英語版に加え、韓国語版もリリースし好評を得ている。

これらの製品でも、Mac 対応版を望む声がある。同社では、今後、Mac 対応を進めていくソフトウェアについては、C++Builder を使っていききたいと考えているとのことだ。

「Mac 対応も重要な要素ですが、C++Builder の RAD としての生産性向上メリットも 3、4 割は、選択の基準になるでしょう。」（小高氏）

同社には、画像処理の資産が数多くあり、それが C++で記述されている。C++開発者を多く抱えているため、C++で開発できることが最も重要であるという。

C++Builder の場合、C++による開発、Windows と Mac のクロス開発に加え、RAD による生産性という 3 つのメリットが得られるのだ。

「私たちは、ゲーム業界にゲームソフトウェアを開発するツールを提供しています。彼らがゲーム製作に集中したいように、私たちもゲーム向けのツールを開発することに集中したいのであって、ユーザーインターフェイスの構築に時間を費やしたくはありません。C++Builder を使うことで、既存の C++のソースコード資産を利用しながら、RAD の高い生産性によって、本業に集中することができます。」（小高氏）