

ご注意

本ソフトウェア、ソフトウェアの画像データならびに本マニュアルの内容の一部または全部を無断転載することは禁止されています。

本ソフトウェアの仕様に関しましては、改善のため将来予告無しに変更される場合があります。

本マニュアルの内容に関しては、改善のため将来予告無しに変更される場合があります。

本マニュアルの内容については万全を期しておりますが、ご不明な点がございましたら、お手数でもユーザーサポート (support@spicy-dog.com) までお問い合わせくださいますようお願いいたします。

本ソフトウェアを運用した結果の影響につきましては責任を負いかねます。ご了承ください。

本マニュアルはOSとして、Windows XPを基準に書かれております。ご使用になるOSの動作環境によっては画面などが異なりますので、あらかじめご了承ください。

※Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

本ソフトウェアご利用いただくためには、下記のソフトウェアのインストールが必要です。

1 . Java[TM]2環境

Java[TM]2 SDK ,Standard Edition Version 1.3(JDK 1.3)
J2ME[TM] Wireless Toolkit

※[サン・マイクロシステムズ株式会社](#)のHPよりダウンロードできます。

2 . エミュレータ

J-Sky Application Emulator

※下記のサイトからダウンロードが可能です (ユーザ登録が必要です (無償))。ご利用にあたってはサイトの説明をお読みください。

[J-PHONE developer Program](#)

※エミュレータと実際の端末での動作が異なる場合がありますので、最終動作確認は実機で行ってください

ユーザーサポートについて

本マニュアルを読んでも解決できないトラブルが発生した場合には、次に示すメールアドレスまで質問内容をお寄せください。

サポート専用メールアドレス
support@spicy-dog.com

はじめに

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの概要

JフォンのJava[TM]アプリ対応携帯端末発表から2年以上を経過した現在、端末の処理・グラフィックなどの様々な機能の充実から、Java[TM]アプリは着メロ、待受画像(写メール)に続く強力なコンテンツになりました。

着メロ・待受画像とは全く違うインタラクティブ性を持つJava[TM]アプリはゲーム、ツールなど幅広い分野に発展し、エンターテインメント系を中心としてユーザの指示を集めていますが、インタラクティブなコンテンツを制作できる反面、Javaの専門知識が必要という理由から、実際にJava[TM]アプリを制作できるクリエイターが少ないことも事実です。

Javaの知識がなくても一定レベル以上のJava[TM]アプリを作りたい

そんなクリエイター様のご希望にこたえ、制作環境をご提供するの
が、スパイシードッグ・ビルダー 3Jです。

はじめに

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの主な特徴

Javaの知識なくしてもインタラクティブなコンテンツが作成可能

着信イベント・時計の上書きなどの独自イベントを専門知識なく簡単に設定・変更できます。

もちろん、アプリファイル自体も自動生成されますので、クリエイター様はJavaを意識することなく制作を行えます。

テスト環境の充実

テストサーバへのアップロード、テスト用htmlの自動生成、テスト用メールの自動発行など、クリエイター様の立場にたった支援機能が充実、効率的にJava[TM]アプリを制作できます。

わかりやすいインターフェース

一般的なアニメーション作成ツールと共通するタイムラインとキーフレームを採用。一度その機能を利用したことがあるクリエイター様なら違和感なくスパイシードッグ・ビルダー 3Jをご利用いただけます。

スパイシードッグビルダー3 for Jフォン動作環境

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの動作環境は以下のとおりです。

対応OS	日本語版Windows (R) 2000 日本語版Windows (R) XP Professional /Home Edition
推奨CPU	Pentium 300Mhz以上
搭載メモリ	64MB以上
ハードディスク	インストール時に必要な空き容量 10MB以上
ディスプレイ	800×600、65,536色以上
読み込み可能な 画像フォーマット	BMP、JPG、GIF、PNG ※GIFはPNGに変換
読み込み可能な 音声フォーマット	SMAF

スパイシードッグ・プレーヤー（携帯電話用Javaプレーヤー）の対応機種は次のとおりです（2003年5月13日現在）。

JフォンのJava[TM]アプリ対応機

本ソフトウェアご利用いただくためには、
下記のソフトウェアのインストールが必要です。

1 . Java[TM]2環境

Java[TM]2 SDK ,Standard Edition Version 1.3(JDK 1.3)
J2ME[TM] Wireless Toolkit

※[サン・マイクロシステムズ株式会社](#)のHPよりダウンロードできます。

2 . エミュレータ

J-Sky Application Emulator

※下記のサイトからダウンロードが可能です（ユーザ登録が必要です（無償））。ご利用にあたってはサイトの説明をお読みください。

[J-PHONE developer Program](#)

※エミュレータと実際の端末での動作が異なる場合があ

りますので、最終動作確認は実機で行ってください

初期画面構成

アプリケーションの起動

新規作成ウィザードが起動するので、[次へ(N)>]をクリックしてください。

この新規作成ウィザードは、スパイシードッグビルダー3 for Jフォン起動時に毎回起動されます。作成途中のプログラムファイルを読み込むような場合には、[キャンセル]をクリックしてウィザードを終了させ、改めてファイルの読み込みを行ってください。

「アプリ名」ウィンドウが表示されるので、作成するJava[TM]アプリの名前（UTF8エンコードして16文字以内）と必要な関連情報を入力し、[次へ(N)>]をクリックしてください。

ここで指定された名前は、ダウンロードされた端末Java[TM]アプリのアプリリスト（ソフト一覧）に表示されます。

「アプリ種別」ウィンドウが表示されるので、種別を選択し、[次へ(N)>]をクリックしてください。

「再生設定」ウィンドウが表示されるので、再生時の設定を変更したい場合は値を変更し、[次へ(N)>]をクリックしてください。



フレームレート	1秒間に表示されるフレーム数を指定します。ただし、端末の性能に依存するため、厳密なものはありません。また、レートを上げすぎると、実行時にコマ落ちする場合があります。
ループ再生する	ONの場合、Java[TM]アプリを繰り返し再生します。
背景色	背景色を設定します。
枠色	枠色を設定します。枠色とは、作成するJava[TM]アプリの画面サイズより外側の色を指します。

「画面サイズ」ダイアログボックスが表示されるので、数値を入力して[次へ(N)>]をクリックしてください。



※今バージョンはMIDlet-Application-Rangeに対応しておりません。

「設定完了」ダイアログボックスが表示されるので、[完了]をクリックしてください。

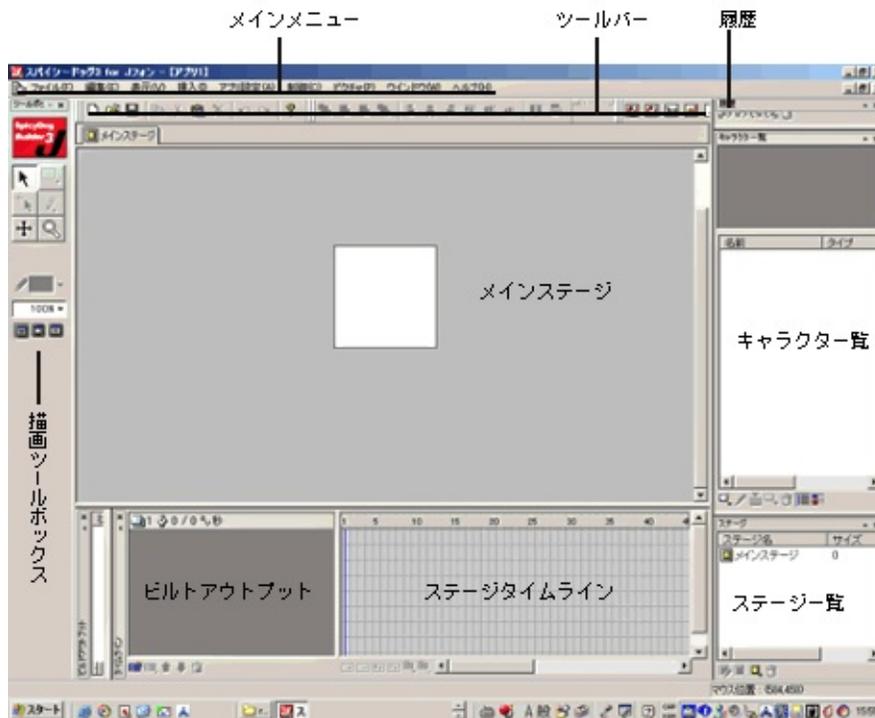
スパイシードッグビルダー3 for Jフォンが、指定した設定で起動します。

終了方法

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンを終了するには、タイトルバーの×をクリックするか、メニューバーから [ファイル(F)] → [アプリケーションの終了(X)] を選択してください。

画面構成と各機能

起動したスパイシードッグビルダー3 for Jフォンは、大きく9つのパートによって構成されています。各部分の名称と機能について説明します。



メインメニュー

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの基本操作コマンドを、プルダウンメニューから選択できます。

ツールバー

ツールバーにはアイコンメニューが並べられています。使いたい機能のアイコンボタンをクリックするだけで、スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの操作を実行することができます。

メインステージ

キャラクタや画像、テキストなどをここに配置します。配置後、アニメーション効果を設定することができます。設定された効果は、携帯電話の画面上でも同じように表示・動作します。

履歴

キャラクタや画像、あるいはタイムラインなどに実行された編集操作などの履歴を表示します。履歴を遡ることで、アンドゥを実行することも可能です。

キャラクター一覧

メインステージに配置するためのキャラクタが一覧表示されます。

ステージ一覧

メインステージとその下に作成されたサブステージが一覧表示されます。

ステージタイムライン

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンでアニメーションを作成する場合に使用します。レイヤに対する各種コントロールもここでを行います。

ビルトアウトプット

メニューバーから [アプリ設定(A)] → [ビルド(B)] を実行すると、作成中のJava[TM]アプリのエラーチェックが行われ、抽出されたエラーがここに表示されます。同時に発行メーターの更新が行われます。

描画ツールボックス

ステージ上のキャラクタの拡大・縮小、スクロールといった作業を行うツールが登録されています。

環境設定

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの環境設定

メニューバーから [表示(V)] → [環境設定...] を選択してください。

「環境設定」ダイアログボックスが表示されるので、タブをクリックし各パネルで設定を行ってください。

エミュレータパネル

使用するエミュレータを指定し、関連する設定を行います。J-Sky Application Emuratorのjarファイルを手動で設定する必要があります。
<例：J-Sky Application Emuratorインストールディレクトリ
>/bin/jbmidp.jar

アップロード画面

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンから、テストサーバにJava[TM]アプリをアップロードする際に必要な情報を入力します。

「ダウンロードURLを携帯電話にメール転送する」をチェック

転送メール設定

テストで使用するJフォン端末のメールアドレスを入力します。カンマで区切ることで複数設定が可能です。

自分の使っているプロバイダのメールアドレス

自分が通常利用しているメールアドレスを入力します。テスト用送信メールのfromアドレスにここで設定されたメールアドレスが入力されます。

自分の使っているプロバイダのSMTPサーバ

自分が通常利用しているプロバイダのSMTPサーバを設定します。

メールの件名

テスト用送信メールの件名を入力します。

メールの本文

テスト用送信メールの本文を入力します。

その他画面

履歴を保持する回数を設定します。

環境設定

アプリの設定

メニューバーから [アプリ設定(A)] → [アプリの設定(C)...] を選択してください。

「アプリ設定」ダイアログボックスが表示されるので、タブをクリックし各パネルで設定を行ってください。

なお、「アプリ種別」「アプリ名」「再生設定」の各パネルの設定内容は、新規作成ウィザードの各ダイアログボックスで設定する内容と同じです。各パネルとも、基本的に、新規作成ウィザードで指定した値が入力されています。

タイトルパネル

アプリ名をUTF8エンコードして16バイト以内で入力します。ここで入力された名前は、ダウンロードされた端末のJava[TM]アプリリスト（ソフト一覧）に表示されます。

アイコンで使用したい画像がある場合は、画像の取り込みを行います（PNGフォーマットに限る）。

ベンダー情報、コメントなどを同梱したい場合はここに入力します。

アプリ種別パネル

作成したいアプリの種別を選択します。

再生パネル

アプリの再生時の設定を行います。

フレームレート

1秒間に表示されるフレーム数を指定します。ただし、端末の性能に依存するため、厳密なものではありません。また、レートを上げすぎると、実行時にコマ落ちする場合があります。

ループ再生する

チェックされている場合、Java[TM]アプリを繰り返し再生します。

背景色

背景色を設定します。

枠色

枠色を設定します。枠色とは、作成するJava[TM]アプリの画面

サイズより外側の色を指します。

画面サイズパネル

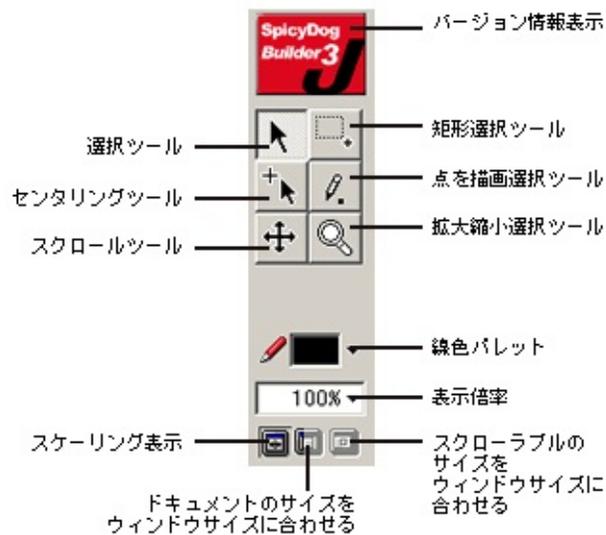
アプリ再生時の画面サイズを設定します。

待受設定パネル

待受時の時計表示の設定を行います。

描画ツールとカラーパレット

描画ツールの名称と機能



選択ツール キャラクタを選択するためのツールです。クリックでひとつのキャラクタを選択し、ドラッグで移動させることができます。他に、ピクチャのリサイズの操作をするときもこのツールを使います。

複数のキャラクタを選択する場合には、ステージ上をドラッグしながら、選択したいキャラクタをすべて矩形で囲みます。また、[Shift] キーを押しながらクリックすると、追加選択になります。逆に、[Shift] キーを押しながら、すでに選択されているキャラクタをクリック、またはステージ上をドラッグして矩形選択すると、選択解除になります。

矩形選択ツール

ピクチャキャラクタ上をドラッグすると、その部分が矩形選択されます。「選択矩形でトリム」コマンドを実行することで、選択部分がトリミングされます。

センタリングツール

ピクチャキャラクタの中心点 (+) を指定します。ピクチャのサイズを変えたときなどに中心点が移動するので、このツールで中心点を指定し直します。

また、中心点を任意に変更することで、位置決めなどの目安とすることが可能です。

一括して伸縮することもできます。

点を描画ツール

ピクチャキャラクタに1ピクセルごとの点（ドット）を描画するツールです。

スクロールツール

画面拡大時でスクロールバーが表示される場合に、マウスのドラッグでステージをスクロールさせます。マウスをドラッグした方向にスクロールします。

拡大縮小ツール

ステージを拡大 / 縮小します。左クリックで拡大、右クリックで縮小になります。

線色パレット

点を描画ツールを使用する際に色の設定を行います。キャラクタを選択状態にし、下三角（▼）をクリックして表示されるカラーパレットから色を選択すると、色が変わります。

表示倍率

メイン・サブステージや、各編集ウインドウの表示倍率を設定します。拡大・縮小率を直接数値入力するか、下三角（▼）をクリックして表示されるリストより選択します。

描画ツールとカラーパレット

カラーパレットの説明



色の変更 色の変更は、通常、カラーサンプルの中から希望の色を選択することで行います。

また、さまざまな環境に最適化されたカラーテーブルがあらかじめ用意されており、テーブルリストから選択することが可能です。選択されたカラーテーブルのカラーサンプルから、希望の色を指定してください。

用意されているテーブルは、デフォルトの「8ビットカラー」のほかに、「Web216色」「Windows」「Machintosh」「グレースケール」「モノクロ2階調」など7種類があります。

上記以外に、以下の方法で色を変更することができます。

テキストボックス

テキストボックスには、直接カラーの16進数値を入力することができます。

透明化

いわゆる「カラーなし」の状態を選択することができます。

※一部機種では対応されていないのでご注意ください。

スポイト

ポイントした場所のカラーをそのままコピーします。スパイシードッグビルダー3 for Jフォン上なら、基本的にどの部分でも有効です。

カラーピッカー

クリックすると「色の設定」ダイアログボックスが表示されます。ここから色の選択や色の作成を実行することができます。

ピクチャの編集

外部から取り込んだピクチャキャラクタは、ある程度の修正やエフェクトの追加が可能です。

画像のリサイズ (拡大・縮小) 取り込んだピクチャの大きさを変更することができます。

リサイズの対象となるピクチャを表示してください。

メニューバーから [ピクチャ(P)] → [数値指定サイズ...] を選択してください。

「ピクチャキャラクタのリサイズ」ダイアログボックスが開くので、変更後の大きさを数値で入力し、[OK] をクリックしてください。

基本的に拡大も可能ですが、数値欄には256以上の数値を入力することはできません。

[リセット] をクリックすると初期状態に戻ります。

また、ピクチャの周囲に表示されているハンドルを直接ドラッグして、対象ピクチャを拡大・縮小させることも可能です。

【注意】

JPEGやGIFなどのピクチャは、リサイズを繰り返すと画質が劣化してくるので注意してください。

ピクチャにエフェクトをかける

取り込んだピクチャに、簡単なエフェクトをかけることができます。

エフェクトをかけたいピクチャを表示させてください。

メニューバーから [ピクチャ(P)] → [エフェクト] を選択してください。

サブメニューが開くので、エフェクトの種類を選択してください。

用意されているエフェクトの種類は以下のとおりです。

- シャープネス
- モザイク
- 平均化
- メディアン効果
- ソラライズ
- オイルペイント効果
- ポスタライズ

「エフェクトパラメータ設定ダイアログ」ダイアログボックスが表示されるので、エフェクトの強さを設定して [OK] をクリックしてください。

「エフェクトパラメータ設定ダイアログ」ダイアログボックスの内容は、選択したエフェクトによって変わってきます。

トリミング

取り込んだピクチャをトリミングします。

トリミングには、数値指定による方法と、選択された矩形範囲を切り取る方法があります。

数値指定によるトリミング

トリミングをしたいピクチャを表示させます。

メニューバーから [ピクチャ(P)] → [数値指定トリム...] を選択してください。

「ピクチャキャラクタのトリミング」ダイアログボックスが表示されるので、トリミングするサイズと位置を設定し [OK] をクリックしてください。

[リセット] をクリックすると初期状態に戻ります。

選択された矩形範囲をトリミング

トリミングしたいピクチャを表示させます。

描画ツールの矩形選択ツールを使って、トリミングしたい範囲をピクチャ上で選択してください。

メニューバーから [ピクチャ(P)] → [選択矩形でトリム] を選択してください。

画像の書出最適化設定

読み込まれたピクチャの設定を変更し、最適化を図るのが「画像の書出最適化設定」です。

最適化対象のピクチャを表示させます。

メニューバーから [ピクチャ(P)] → [画像の書出最適化設定...] を選択してください。

「画像書出最適化」ダイアログボックスが表示されるので、適切な設定を施し [OK] をクリックしてください。

プレビュー画面を見ながら、情報の最適化を行います。

【参考】

パススルーピクチャキャラクタとして読み込んだJPEG画像について

は、劣化のないそのままの状態書き出すことが可能です。「書出形式」の「パススルー書出」が有効になるので、そのまま [OK] をクリックしてください。なお、パススルーピクチャキャラクタのJPEG画像は、画像の修正ができません。

ただし、「画像書出最適化」ダイアログボックスで、「パススルー書出」以外のオプションを選択し [OK] をクリックすると修正が可能になります。この場合、パススルー書出しはできなくなるので注意が必要です。

ステージおよびステージタイムラインでの操作

ステージでの基本操作

ステージでは、キャラクターの配置や確認以外に、一部キャラクターの編集を行うことができます。

編集モードへの移行 ステージに配置されたキャラクターをダブルクリックすると、直接、そのキャラクターの編集モードに移行することができます。特に、キャラクターがピクチャの場合は、ステージ部分にパネルウィンドウとして表示され、そのまま編集することが可能になっています。

キャラクターの編集ウィンドウへの移動は、キャラクター名が表示されたタブをクリックすることで行います。

編集ウィンドウを閉じる

キャラクターの編集ウィンドウを閉じるには、アクティブになっているタブ上で右クリックし、表示されるポップアップメニューから [閉じる(C)] を選択するか、右端になる×をクリックします。

[全て閉じる(A)] を選択すると、開いているキャラクター編集ウィンドウをすべて閉じることができます。

ステージおよびステージタイムラインでの操作

ステージタイムラインでの操作

レイヤの基本操作と、ジャンプアクションに関するタイムラインでの操作について説明します。

レイヤの基本操作

ステージに配置されたキャラクタを、個々に管理しているのが「レイヤ」です。基本的に、1つのレイヤに1つのキャラクタが管理されています。

レイヤは層を成しており、下層に配置されたキャラクタは上層に配置されたキャラクタによって隠されるときがあります。作業中この状況が不便を強いるのであれば、キャラクタの表示/非表示をクリックして、邪魔なキャラクタを非表示にすることができます。

上層のキャラクタを非表示にすると、下層レイヤのキャラクタの移動も容易になります。

ただ、上層レイヤのキャラクタとの位置関係を考えなければならないような場合、キャラクタを表示させておく必要があります。しかし、上層のキャラクタを表示したままだと下層のキャラクタは動かすことができません（上層のキャラクタが動いてしまう）。

そのようなときは、レイヤのロック機能を使います。キャラクタの位置をロックさせ、下層のキャラクタを動かすことができるようになります。

【注意】

複数のキャラクタを階層配置し、複雑な動きを実現するレイヤですが、あまり多層にわたってキャラクタを配置するのは避けたほうがいいでしょう。特にピクチャを使ってそのような設定を行うと、画像が表示された段階でメモリエラーとなり、アプリが異常終了してしまいます。

徐々に違う画像が出てくるといったような仕掛けには、登場する直前のフレームから配置するといった配慮が必要です。

フレームジャンプの設定

「フレームジャンプ」とは、そのアクションが設定してあるフレームに到達すると、あらかじめ指定してある別のフレームにジャンプし、アプリの流れが切り替わるというものです。

ジャンプ先のフレームにはキーフレームを設定し、ジャンプ先を示す「ラベル」を挿入しておきます。

ジャンプ先とするキーフレーム上で右クリックしてください。

ポップアップメニューが表示されたら、[ラベル挿入...]を選択してください。

「キーフレームラベル」ダイアログボックスが開くので、適当なラベル名を入力し [OK] をクリックしてください。

同一アプリでラベル名が重複してはいけません。

ラベルが挿入されたフレームには、黄色の(■)が表示されます。

ラベルが挿入されたら、フレームジャンプの設定をキーフレームのアクション設定で行います。「ジャンプ先」リストから挿入したラベルを選択してください。

なお、メインステージやサブステージの先頭へジャンプする場合は、ラベルの挿入は必要ありません。「ジャンプ先」リストから直接指定することができます。

【参考】

タイムラインのキーフレーム上だけではなく、ボタンキャラクタにフレームジャンプを設定することも可能です。複数のボタンキャラクタにフレームジャンプを設定し、ボタン毎にジャンプ先を変えれば、条件分岐を実現することができます。

【注意】

ボタンキャラクタを配置したレイヤがあるステージの場合、他のレイヤでフレームジャンプを設定するときには、ボタンキャラクタを配置したレイヤの、ジャンプ先フレームと同じ位置にキーフレームを設定する必要があります(ジャンプ先フレームがボタンキャラクタが配置されたレイヤのキーフレーム間にある場合)。

アニメーションのプロパティ

アニメーションのプロパティ

アニメーションの作成によって、キャラクタには動きが与えられましたが、このアニメーションのプロパティを変更することで、さらに、細かな効果を設定することが可能になります。

アニメーションのプロパティの内容

キーフレームで右クリックし、「アニメーションのプロパティ」を選択してください。「アニメーションの設定」ダイアログボックスが表示されます。

各項目の内容は以下のとおりです。

キーフレーム間をアニメーションする

アニメーションのON/OFFを切り替えます。ONにするとキーフレーム間にアニメーションが設定されます。

アニメーションの設定

次のようなオプションがあります。

アニメーションの加速/減速

アニメーション間の速度をだんだん加速したり、だんだん減速したりする効果を設定します。

インタラクティブ

ボタンキャラクタとイベント

ボタンキャラクタは、実機のキー操作や各種イベントとJava[TM]アプリの動作（アクション）を関連付けます。実際の関連付けを行う「ボタンキャラクタの設定」ダイアログボックスの詳細を見ていきます。

キーイベント

キーイベントは、端末のキー操作によって発生するイベントです。特定のキー操作によって、関連付けられたアクションが実行されます。

ここでは、ユーザーの操作対象となる実際のキーを指定します。複数のキーを選択することが可能です。

イベント

ここで言うイベントは、端末が特定の状態になったり、何らかの通知を受けたりすると発生するものです。このイベントの発生を受けて、関連付けられたアクションが実行されます。複数のイベントを選択することが可能です。

インタラクティブ

アクションの詳細

Java[™]アプリのインタラクティブ性を実現しているのがアクションです。発生するイベントに応じて、さまざまな動作をJava[™]アプリに実行させるのがアクションの役割といえます。

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンでは、アクションは大きく3つのカテゴリに分けられ、細分化されています。

基本アクション

最も基本的な動作を行うアクションです。

ジャンプ

ラベルを設定したフレームに移動します。ステージ間のジャンプについては、各ステージの先頭へはラベル設定なしで移動できます。

再生

指定されたフレームからアプリの再生を開始します。

停止

指定されたフレームに来ると、アプリの再生を一時停止します。

音声再生

指定されたフレームに来ると、設定されたサウンドが再生されます。

音声停止

指定されたフレームに来ると、その時に鳴っているサウンドが停止します。

終了

指定されたフレームで、アプリの再生を終了します。

表示制御

実機の画面環境などにかかわるアクションです。

バックライト設定

バックライトのON/OFFを制御します。ただし、動作は機種に依存します。

バイブレーション設定

バイブレーションのON/OFFを制御します。ただし、動作は機種に依存します。

ソフトキー設定

L、Rキーに割り当てられたソフトキーの文字を設定します。通常、ソフトキーラベルはタイムラインのキーフレームに

設定します

背景色設定

背景色を設定します

高度アクション

より複雑な動作を行うためのアクションです。

遅延ジャンプ

設定した時間が経過した後にフレームジャンプをさせるアクションです。

乱数ジャンプ

ジャンプ先フレームを複数設定し、プログラムでジャンプ先を切り替えることができます。また、それぞれのジャンプ先に確率を設定することができます。

メニューコマンド

ファイル (F)

新規作成(N) Java[TM]アプリを新規に作成します。新規作成ウィザードが自動的に起動します。

開く(O)
既存のSDBファイルを読み込みます。

閉じる(C)
作成中のJava[TM]アプリに関するウインドウを閉じます。変更を保存するかどうか聞いてくるので、通常は、(上書き)保存を実行します。

上書き保存(S)
作成中のJava[TM]アプリを上書き保存します。

名前を付けて保存(A)
作成中のJava[TM]アプリを、新たに名前を付けて保存します。

最近使ったファイル (ファイル名の表示)
最近編集したSDBファイルのリストが表示されます。選択すると、そのファイルを開くことができます。

アプリケーションの終了(X)
スパイシードッグビルダー3 for Jフォンを終了します。

編集 (E)

元に戻す(U)
作業を一つ前の状態に戻します。

やり直す(Y)
戻した作業をもう一度やり直します。

コピー(C)
選択されたキャラクタをクリップボードにコピーします。

カット(X)
選択されたキャラクタをクリップボードに移動します。

貼り付け(V)
クリップボードにコピーされているキャラクタを、キャラクター一覧に貼り付けます。

削除
選択されたキャラクタを削除します。

複製

選択されたキャラクタを複製します。

表示 (V)

タイムライン表示

ステージタイムラインの表示/非表示を切り替えます。

キャラクター一覧

キャラクター一覧の表示/非表示を切り替えます。

ビルドアウトプット

ビルドアウトプットの表示/非表示を切り替えます。

ステージ一覧

ステージ一覧の表示/非表示を切り替えます。

履歴

履歴の表示/非表示を切り替えます。

描画ツールボックス

描画ツールボックスの表示/非表示を切り替えます。

ステータスバー

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンのステータスバーの表示/非表示を切り替えます。

フローティング表示

フローティング状態のツールバーと描画ツールボックスの表示/非表示を切り替えます。

カスタマイズ

ツールバーの「カスタマイズ」ダイアログボックスを表示します。
各ツールバーの表示/非表示の切り替え、既存のツールバーのカスタマイズ、オリジナルツールバーの作成などを行えます。

編集集中のキャラクタ画面を閉じる(C)

アクティブになっているキャラクタ編集画面を閉じます。

全てのキャラクタ画面を閉じる(A)

開いているキャラクタ編集画面をすべて閉じます。

全てを表示

ステージ画面のすべてを表示状態にします。

キャンパスのみ表示

ステージ画面の携帯電話画面に相当する部分だけを表示状態にします。

グリッド表示

グリッドの表示/非表示を切り替えます。

センターグリッド表示

センターグリッド（水平・垂直方向の中心線）の表示/非表示を切り替えます。

ピクセルグリッド表示

ピクチャ編集時のピクセルグリッドの表示/非表示を切り替えます。

ただし、ピクセルグリッドは表示倍率が400%以下だと一切表示されません。

グリッド編集

「グリッド編集」ダイアログボックスを表示します。グリッドの設定を編集します。

環境設定

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンの環境を設定する「環境設定」ダイアログボックスを表示します。

挿入（I）

ピクチャキャラクタ

以下のサブメニューがあります。

インポート：

画像ファイルから新規のピクチャキャラクタを読み込みキャラクター一覧に追加、ピクチャ編集モードにします。

新規作成：

新規にプレーンなピクチャキャラクタを作成しキャラクター一覧に追加、ピクチャ編集モードにします。

テキストキャラクタ

新規テキストキャラクタをキャラクター一覧に追加し、「テキストキャラクタ編集」ダイアログボックスを開きます。

ボタンキャラクタ

新規ボタンキャラクタをキャラクター一覧に追加し、「ボタンキャラクタの設定」ダイアログボックスを開きます。

サウンドキャラクタ

「ファイルを開く」ダイアログボックスが開き、SMAFファイルを選択することで、新規サウンドキャラクタがキャラクター一覧に追加されます。

サブステージの挿入

新規のサブステージを挿入します。

レイヤを挿入

ステージタイムラインに新規レイヤを挿入します。任意のレイヤが選択されていた場合は、その上層に新規レイヤを挿入します。

フレームを挿入

選択されたフレーム位置に、新たにフレームを挿入します。

キーフレームを挿入

選択されたフレーム位置に、新たにキーフレームを挿入します。

空白キーフレームを挿入

選択されたフレーム位置に、新たに空白キーフレームを挿入します。

ラベル挿入

選択されたキーフレームにラベルを設定します。

アニメーションを作成

選択されたキーフレームから次のキーフレームまでの間にアニメーションを作成します。

アプリ設定 (A)

アプリの設定(C)

作成するJava[TM]アプリに関する設定を行う「アプリ設定」ダイアログボックスを表示します。

ビルド(B)

作成中のJava[TM]アプリのエラーを抽出してビルドアウトプットに表示し、発行メーターを更新します。

JADファイルを確認(J)

発行するJADファイルの内容を表示します。

エミュレータで実行(R)

エミュレータがインストールされている場合、作成中のJava[TM]アプリの動作をエミュレータで直接確認することができます。

アプリをローカルに発行(L)

Java[TM]アプリ (HTMLファイルを含めた関連ファイル群) をハードディスクの任意の場所に発行します。

アプリをアップロードし携帯に転送(U)

作成したアプリをテストサーバにアップすると同時に、テスト用URLを指定メールアドレスに転送します。

制御 (C)

プレビュー再生

作成しているJava[TM]アプリをステージ上で再生します。

ただし、アニメーションの動作は確認できますが、キーフレームやボタンに設定したアクションは確認できません。スパイシードッグビルダー3 for Jフォン上ですべての動作を確認したい場合は、エミュレータを利用してください。

プレビュー停止

Java[TM]アプリの再生を停止します。

先頭フレームへ移動

再生インジケータ（タイムライン上の垂直線）を最初のフレームに移動します。

最後尾フレームへ移動

再生インジケータを最後のフレームに移動します。

前のフレームへ移動

再生インジケータを一つ前のフレームに移動します。

次のフレームへ移動

再生インジケータを一つ後ろのフレームに移動します。

ピクチャ（P）

画像編集表示モード

ピクチャ編集モードで、編集前の元画像（ピクチャ）を表示します。

画像プレビュー表示モード

ピクチャ編集モードで、編集（「画像書出最適化」ダイアログボックスでの各種設定）後のピクチャを表示します。

画像の書出最適化設定

表示されているピクチャの編集を行うため、「画像書出最適化」ダイアログボックスを開きます。

数値指定リサイズ

ピクチャ編集モードで表示されているピクチャを、数値を指定してリサイズします。

数値指定トリム

ピクチャ編集モードで表示されているピクチャを、数値を指定してトリミングします。

選択矩形でトリム

ピクチャ編集モードで表示されているピクチャに対して、描画ツールの「矩形選択ツール」を使って矩形選択された部分を残してトリミングします。

選択矩形の解除

描画ツールの「矩形選択ツール」を使って矩形選択された部分を解除します。

画像の再ロード

「ファイルを開く」ダイアログボックスを開きます。ピクチャを読み込み直します。

外部ツールで編集

外部のツールを呼び出して表示されているピクチャを編集します。
通常は、BMPファイル形式(.bmp)に割り当てられたアプリケーションが起動し、画像を編集できます。ただし、OSの設定でBMPファイルへのアプリケーションの割り当てがされていない場合には起動できません。実行時にエラーメッセージが表示されます。

エフェクト

ピクチャに対するエフェクト(効果)がサブメニューとして用意されています。

- シャープネス
- モザイク
- 平均化
- メディアン効果
- ソラライズ
- オイルペイント効果
- ポスタライズ

ウインドウ(W)

新しいウインドウを開く(N)

現在開いている(アクティブになっている)ウインドウを複製して表示します。

重ねて表示(C)

開いているウインドウ全てを重ねて表示します。

左右に並べて表示

開いているウインドウ全てを左右に並べて表示します。

上下に並べて表示

開いているウインドウ全てを上下に並べて表示します。

アイコンの整列(A)

最小化したウインドウを整列します。

ファイル名の表示

指定のウインドウを表示します。

ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンのオンラインヘルプを表示します。

ホームページ

以下のサブメニューがあります。選択すると、ブラウザを起動し各サイトを表示します。

[スパイシードッグ3 for Jフォン](#)
[Jフォン株式会社](#)
[スパイシーソフト株式会社](#)

バージョン情報(A)

スパイシードッグビルダー3 for Jフォンのバージョン情報を表示します。

ヒント

SMTPサーバの便利な設定方法

Outlookをご利用の方の設定例 Outlook Expressのツールバー内メニューの「**アカウント**」を選択します。
利用されているアカウント名を選択し、「**プロパティ**」をクリックします。
プロパティウィンドウが表示されるので、上部のタブから「**サーバー**」を選択します。
サーバー情報内の「**送信メール (SMTP)**」に記入されているサーバ名をコピーします。
スパイシードッグ3 for JフォンのSMTPサーバ設定フィールドにペーストします。

本ソフトウェアご利用いただくためには、
下記のソフトウェアのインストールが必要です。

1 . Java[TM]2環境

Java[TM]2 SDK ,Standard Edition Version 1.3(JDK 1.3)
J2ME[TM] Wireless Toolkit

※[サン・マイクロシステムズ株式会社](#)のHPよりダウンロードできます。

2 . エミュレータ

J-Sky Application Emulator

※下記のサイトからダウンロードが可能です（ユーザ登録が必要です（無償））。ご利用にあたってはサイトの説明をお読みください。

[J-PHONE developer Program](#)

※エミュレータと実際の端末での動作が異なる場合がありますので、最終動作確認は実機で行ってください