

MP Animator Kotlin サンプルプログラム

操作マニュアル

Ver. 1.0

2026年8月
アイリア株式会社

目次

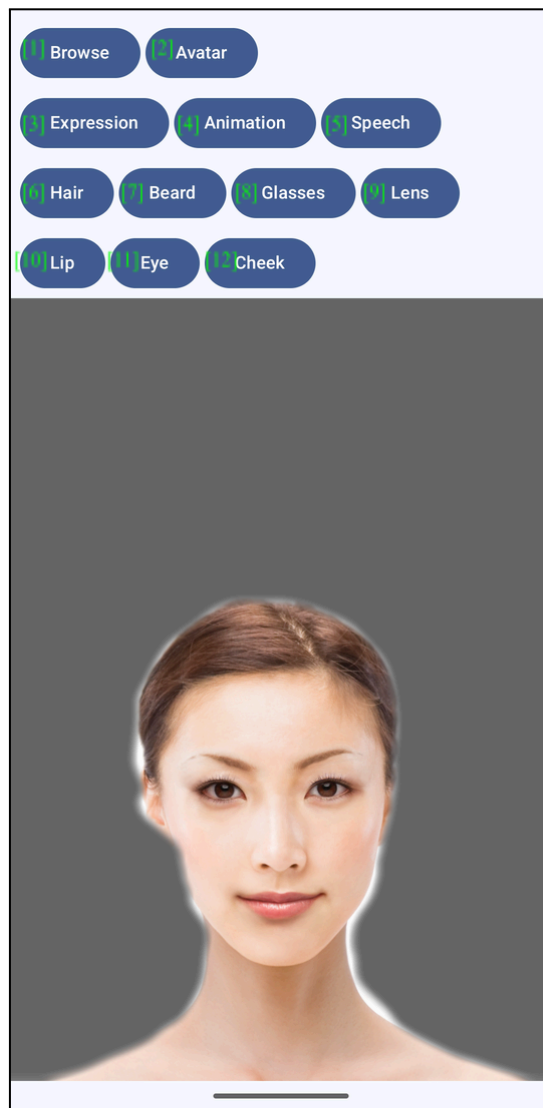
1. 目的	2
2. 操作方法	2

1. 目的

本文書では、MP AnimatorのKotlinサンプルプログラムの操作方法を説明します。

2. 操作方法

Android端末でサンプルプログラムを実行したときのスクリーンショットを掲載します。



各GUI部品[1]-[12]の機能について説明します。

[1] [Browse]ボタン

- 押下すると、[Camera]/[Gallery]の選択肢を表示します。
 - [Camera]を選択した場合、カメラが起動します。
 - [Gallery]を選択した場合、画像選択画面が起動します。
- 撮影または選択した画像をもとにアバターが生成されます。

[2] [Avatar]ボタン

- 押下するたびに、あらかじめ用意されているアバターに順番に切り替わります。

- [3] [Expression]ボタン
 - ボタンを押下するたびに表情の切り替えを行います。
- [4] [Animation] ボタン
 - 押下するたびにアニメーションを開始／停止します。
 - あらかじめ用意されているアバターに対してのみ利用可能です。
 - 開始を行うたびに、異なる種類のアニメーションに切り替わります。
- [5] [Speech]ボタン
 - 押下すると、音声に合わせてリップシンクを開始します。
 - 押下するたびに異なる音声に切り替わります。
- [6] [Hair]ボタン
 - 押下するたびに、異なる種類の髪の毛を付加します。
- [7] [Beard]ボタン
 - 押下するたびに、異なる種類のヒゲを付加します。
- [8] [Glasses]ボタン
 - 押下するたびに、異なる種類の眼鏡を付加します。
- [9] [Lens]ボタン
 - 押下するたびに、異なる種類のコンタクトレンズを付加します。
- [10] [Lip]ボタン
 - 押下するたびに、唇に異なる種類の化粧を施します。
- [11] [Eye]ボタン
 - 押下するたびに、目に異なる種類の化粧を施します。
- [12] [Cheek]ボタン
 - 押下するたびに、頬に異なる種類の化粧を施します。

上記の機能[3]-[12]は、アバターによって種類や利用の可否が異なります。
また、上記の機能[3]および[6]-[12]は、種類が一巡すると適用されていない元の状態に戻ります。

その他、下記の機能が実装されています。

- 画面上をタップした方向を向くように、アバターの顔向きが変化します。
- 画面上をダブルタップすると、アバターの拡大表示または拡大表示の解除を行います。