

## Android向け マルチストリーム音声再生システム

# adx<sup>TM</sup> 2

CRIWARE<sup>TM</sup>  
mobile

for Android<sup>TM</sup>



「CRI ADX<sup>TM</sup>2 for Android<sup>TM</sup>」は、Android OS に最適化された高音質・高圧縮な音声再生システムです。

独自の音声圧縮コーデックにより 48kHz のステレオ音楽を最大 1/16 まで圧縮します。  
Android 標準では実現不可能な同時発音数の増加やピッチ変更など、リッチなサウンド環境を実現します。

### 主な特長

#### 音声圧縮と高度なストリーム再生機構

各種ゲーム機やモバイル、組み込み機器等に特化した高音質、高圧縮、低負荷の独自コーデック「HCA」を搭載し、48kHz のステレオ音楽を最大 1/16 まで圧縮します。高度なマルチストリーミング機構を備えており、少ないメモリで長尺の音声を再生することが可能です。

#### 高音質・低負荷の新音声コーデック「HCA」

独自コーデック「HCA (High Compression Audio)」で高音質・高圧縮 (ステレオ BGM の場合、96 ~ 256kbps) でありながら、同等の圧縮率を持つコーデック (MP3、AAC など) と比べて極めて低い CPU 負荷を実現します。突発的な負荷変動が少なく、ゲームへの組み込みが容易です。

#### Android の CPU に最適化された「HCA-MX」

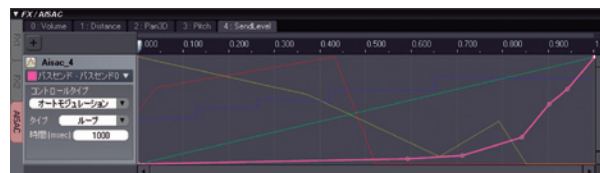
複数のサウンドを同時再生する際、まとめてデコードを行うことによって、処理負荷を激減します。  
(例：Nexus One では、16 音の同時再生を 10% 程度の CPU 負荷で実現)

#### 音のバリエーションを広げる「ランダムイズ機能」

ボリューム、ピッチ、パン、フィルターなどのパラメータを簡単な設定でランダムイズでき、音のバリエーションを広げます。また、再生をリクエストするたびに異なる音声を再生することもできます。

#### インタラクティブサウンドを手軽に実現する「AISAC」

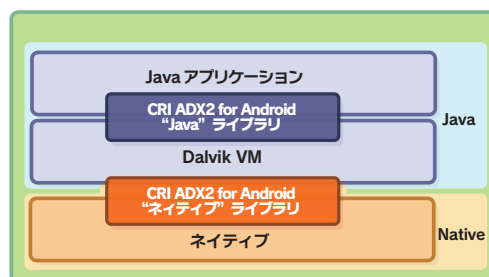
「回転数に応じたエンジン音」や「試合の盛り上がりに応じたスタジアムの歓声」、「音源からの距離に応じた音の変化」など、インタラクティブに変化するサウンドをデザインできます。



[AISAC]設定画面

#### シンプルな Java API

シンプルな API 設計で、高度な音声再生が可能です。コアモジュールは高速なネイティブライブラリを用いており、ネイティブ版ライブラリのご提供も可能です。



お問い合わせはこちら → <http://www.cri-mw.co.jp/contact/>

株式会社 CRI・ミドルウェア  
東京都渋谷区渋谷 1-7-7 住友不動産青山通ビル 9階  
TEL：03-6418-7081 FAX：03-6418-7082

Android は、Google Inc. の商標です。  
Java およびその他の Java を含む商標は、米国 Sun Microsystems, Inc. の商標であり、同社の Java ブランドの技術を使用した製品を指します。  
CRI・ミドルウェア、CRI・ミドルウェアロゴ、「CRIWARE」、「CRI ADX」は、日本およびその他の国における株式会社 CRI・ミドルウェアの登録商標または商標です。  
その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。