iOS/Android 向けミドルウェアの構成

高機能ムービー再生ミドルウェア「CRI Sofdec2」

柔軟な動画再生を実現する高機能ムービー再生ミドルウェア。複数動画の同時再生や、αムービーといった演出を可能にする Sofdec2 のオリジナルコーデックに加え、機種固有のコーデックにも対応。低負荷でリッチな演出を実現します。

＋

オール･イン･ワン型オーディオソリューション「CRI ADX2」

スマートフォンにも対応した、オール・イン・ワン型オーディオソリューション。独自のネットワーク ファイルシステムによって、高度なストリーミング再生をサポート。DAW レベルのオーサリングツールと独自のコーデックにより、低負荷でリッチなサウンド演出を実現します。

CRIWARE™　CRIWARE™ mobile

製品版が試せます！

CRI のミドルウェアは、製品版をお試しいただけます。
ご希望の方は、下記問い合わせページの「試用の申し込み」からお申込みください。

http://www.cri-mw.co.jp/contact/

「CRI ADX2」チュートリアル動画 をみてみよう！

- 基本操作
- 複数音声の組み合わせ（例：リアルな銃声の作成）
- 状況に応じて変化する音の作成（例：歓声、複数 BGM の切り替えなど）
- ランダムに変化する音の作成

http://www.cri-mw.co.jp/adx2/

ここでは紹介しきれなかった機能や、今後追加予定の機能もたくさんあります。
「こういったことはできるのか?」といったご質問やご要望など、お気軽にお問い合わせください！

株式会社 CRI・ミドルウェア

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

※CRI･ミドルウェア、CRI･ミドルウェアロゴ、「CRIWARE」、「CRI ADX」、「CRI Sofdec」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。
※「Android」は、Google Inc.の商標または登録商標です。
※「iPhone」「iPad」は、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
※「iOS」は、米国およびその他の国におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
※「Unity」はUnity Technologies、その子会社及び関連会社の商標です。
※その他記載の会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

J1208MOT5000C

ミドルウェアでここまでできる！

CRI のスマートフォン向けミドルウェア

CRIWARE MOT -Mobile Online Technology-

スマートフォン向けミドルウェアでここまでできる！ 多様な演出を手軽に実現する各種手法

ムービーをゲーム画面に貼りこんだ演出 テクスチャムービー

ムービーをゲーム画面の好きな場所に好きな形で貼り込むことができます。
例：カットインムービーなど

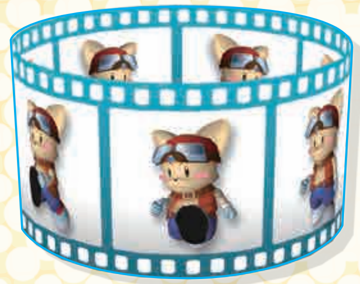
動画素材でコンテンツをリッチに演出！

ムービーにα値（透過値）を設定し、キャラクターやエフェクトだけ抜き出したムービーが作れます。α値付きのムービーを重ねて再生することで、データ容量を抑えた特殊効果が実現できます。新フォーマットによってα合成と加算合成を同時に実現できます！
例：効果発動時のキャラクターへのエフェクト追加など

透過ムービーを重ねたリッチな演出 アルファムービー

アプリをもっとリッチに！ もっと魅力的に！

短いムービーの連続再生で派手な演出 シームレス連結再生



短いムービーを継ぎ目なく連結することができます。それを繰り返し再生させることで、常に動きのある演出が低容量で実現できます。
例：キャラクターのモーションなど

プログラムなしでインタラクティブなサウンド演出

ゲームの動作に合わせて変化するインタラクティブな音の演出が、ツール上で手軽に作れます。

- 複数音声再生時の音量を優先順に自動調整
  例：セリフ再生時には BGM の音量が下がる
- 1 つの音のさまざまなバリエーション生成 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マイズすることで、タップするたびに変化する音を実現。

など

スマートフォンアプリで扱いやすい 高圧縮・低負荷 音声コーデック HCA / HCA-MX

「HCA（High Compression Audio）」はMP3・AACと同等の圧縮率で、CPU負荷が軽い、スマートフォンアプリで扱いやすい音声コーデックです。
「HCA-MX」は複数音声再生に最適化したデコードアルゴリズムです（iPhone 4Sで16音同時再生→負荷8%）。
音声ファイルサイズの軽減や、負荷を抑えた複数音再生を実現します。

サーバ上のゲームデータを快適にロード

アプリのサイズ制限も解決 ファイル圧縮&ダウンロード

ゲームコンテンツの追加や更新など、サーバ上のデータのダウンロードに対応します。ファイル圧縮機能で、リッチな演出のデータも素早くダウンロード、プレイヤーを待たせません。サーバーから読み込んだデータは自動的にローカルファイルに同期し、ローカルキャッシュ機能でオフラインでのプレイもケアします。 もうアプリサイズに悩まない！

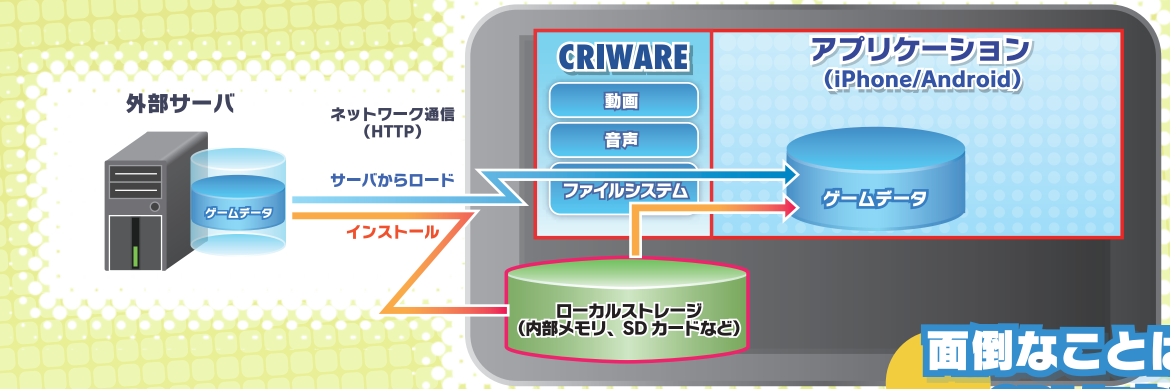
スムーズな再生を実現 ダウンロード&ストリーミング再生

ローカルからの読み込みと変わらないスムーズさで、ムービーやサウンドのダウンロード&ストリーミング再生を実現します。独自の技術によって、「途切れを感じさせない」高品質な再生が可能です。

ゲーム中に自然にダウンロード バックグラウンドダウンロード

追加コンテンツやセリフなど、サーバー上のデータゲーム中にバックグラウンドでローカルストレージにダウンロードします。「ダウンロード中」を感じさせないアプリが制作可能です。

対応中
- ステージ単位やキャラクター単位の差分ダウンロード。
- ローカルのゲームデータを消失した場合の自動補完ダウンロード。



面倒なことはCRIにおまかせ！

unity Unity 対応版もご用意しています。

Movie スマートフォンでの唯一のソリューション！
制作したムービー素材を Unity に組み込むことが可能です。
α値を設定したムービーなどを Unity に読み込むことで、手軽に Unity 上で**テクスチャ素材として**利用できます。

Sound 高度なオーサリングツールによるサウンドの分業化！
制作したサウンド素材を Unity に組み込むことができます。CRI 独自の音声を途切れさせないシステムにより、**滑らかなループ再生**や、**大量音声の同時再生**が可能です。
また、ピッチランダマイズなどのサウンドエフェクトや、シーケンス再生、インタラクティブミュージックなどの複雑な演出が専用サウンドツールによって**スクリプト作業なし**で実現できます。

File ネットワークからのキャラクターやシーンの動的なロードに対応！
複数アセットバンドルやゲームデータをパッキングし、**一元管理**ができます。

スマートフォン向けミドルウェアでここまでできる！ 多様な演出を手軽に実現する各種手法