

「CRI ADX2」が大幅に機能強化、多人数開発にも対応 7月末リリース開始、GTMF2013(東京・大阪)にて先行デモを披露

株式会社CRI・ミドルウェア（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長 押見正雄、以下CRI）は、クロスプラットフォームで共通のサウンド開発を実現する、オール・イン・ワン型 オーディオソリューション「CRI ADX™2」（以下「ADX2」）の大幅な機能強化版を7月末にリリース致します。

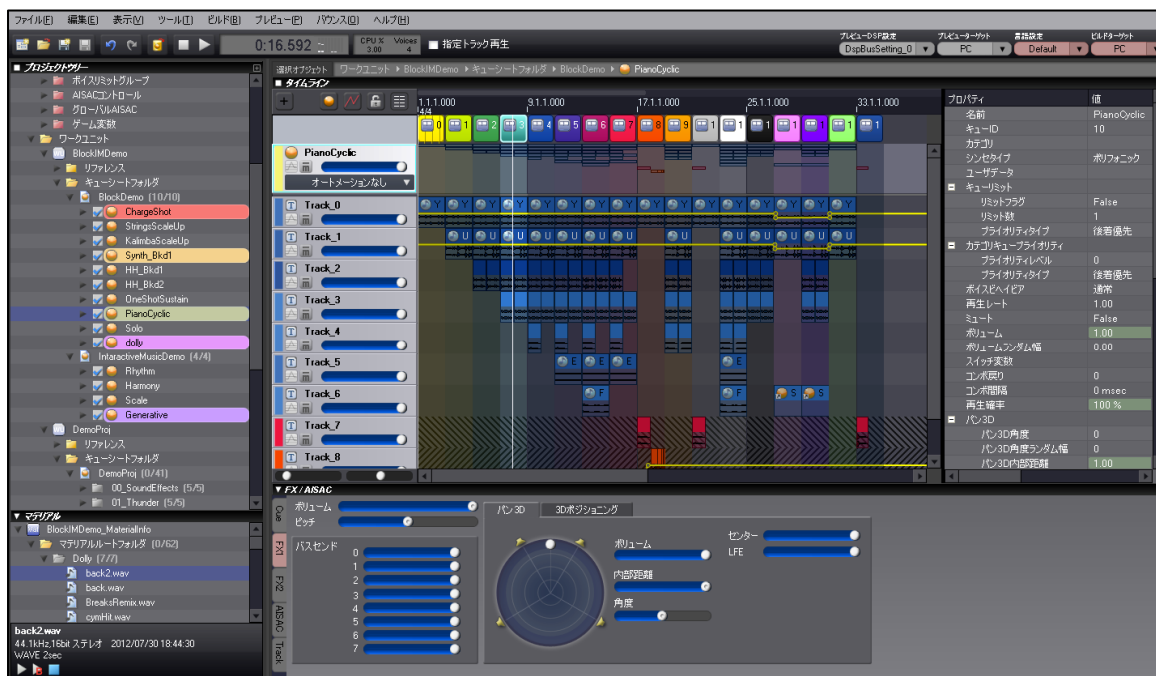
専用サウンドオーサリングツール「CRI Atom Craft」を2010年の「ADX2」提供開始以来の「CRI Atom Craft V2」にメジャーバージョンアップし、以下2点の大きな新機能に対応します。

1. 「イベント機能」と「スイッチ機能」の追加

サウンド開発を効率化し、プログラムの負担が少ないサウンドデザイナー主体の開発を実現します。

2. 多人数開発をサポート

プロジェクトを分割し開発できるワークユニットを導入、バージョン管理ツールとの連携も実現します。



「CRI Atom Craft V2」

(1)

1. 「イベント機能」と「スイッチ機能」によるサウンド開発の効率化

新たに搭載される2つの機能「イベント機能」と「スイッチ機能」は、より高いレベルの制御を可能にし、プログラムの負担を減らすとともに、サウンドデザイナーに多彩なサウンドの表現手段を提供します。

従来の手法では、キャラクターの Action（動作）にともなうサウンドの再生開始や停止、ステージやシーンなどの State（状況）切り替えにともなうサウンドのパラメータ変更は、プログラマ側（アプリケーション側）で直接的に制御していました。イベント機能とスイッチ機能は、これらのサウンド制御をサウンドデザイナー側（「CRI Atom Craft V2」）で可能にします。

イベント機能では、Action に対してのサウンド制御を行います。例えば「エレベーターに乗る」「エレベーターから降りる」という Action を2つのイベントとして、サウンドデザイナーは各イベントに効果音や再生制御を設定します。これにより、プログラマ側でイベントを呼び出すだけで、エレベーターの乗り降りに合わせたサウンドの再生/停止が実行されます。不安感を強めるために「ワイヤがきしむ音」を後から追加することも、プログラムを変更することなく、サウンドデザイナー側で実行可能です。

スイッチ機能は、State に対してのサウンド制御を行います。例えば「洞窟」のステージが「水辺」のステージに変わったときに、足音を変更後のステージに合ったものに置き換えることが可能になります。

このように、サウンドデザイナーがサウンドに必要な処理のほぼすべてを設定できるようになるため、プログラムの負担を大きく軽減できます。さらに単体のサウンドはもちろん関連した複数のサウンドに対してまとめて処理を実行したり変更を反映させたりすることが可能になり、サウンド開発が効率的に行えます。

また、これらイベント機能・スイッチ機能という「ADX2」の新機能は、ゲームエンジンへの融合度を高めます。

「ADX2」では従来のプログラマ側で調整する方法も可能なので、プロジェクトの開発スタイルによって、サウンドデザイナー側で全ての設定を行うか、プログラマ側と調整しながら開発を進めていくのかを選択することも可能です。

2. 多人数開発をサポート

「CRI Atom Craft V2」では、1つのプロジェクトを「ワークユニット」という単位で複数に分割し、各担当者が独立して作業を行えるようになります。

・ワークユニットの適用

従来、1プロジェクトに対して1つであったユーザーフォルダを、複数のワークユニットに分割して作業を行えるようにしました。これによって、担当者ごとの個別作業がやりやすくなります。マテリアル（サウンド素材）もワークユニットごとの管理が可能です。

・「プロジェクト設定」「全体設定」をファイル化

「プロジェクト設定」、「全体設定」を個別ファイルとして保存します。全体設定に変更があった場合でも、

各担当者はファイルを更新するだけで新しい全体設定が利用できるようになります。

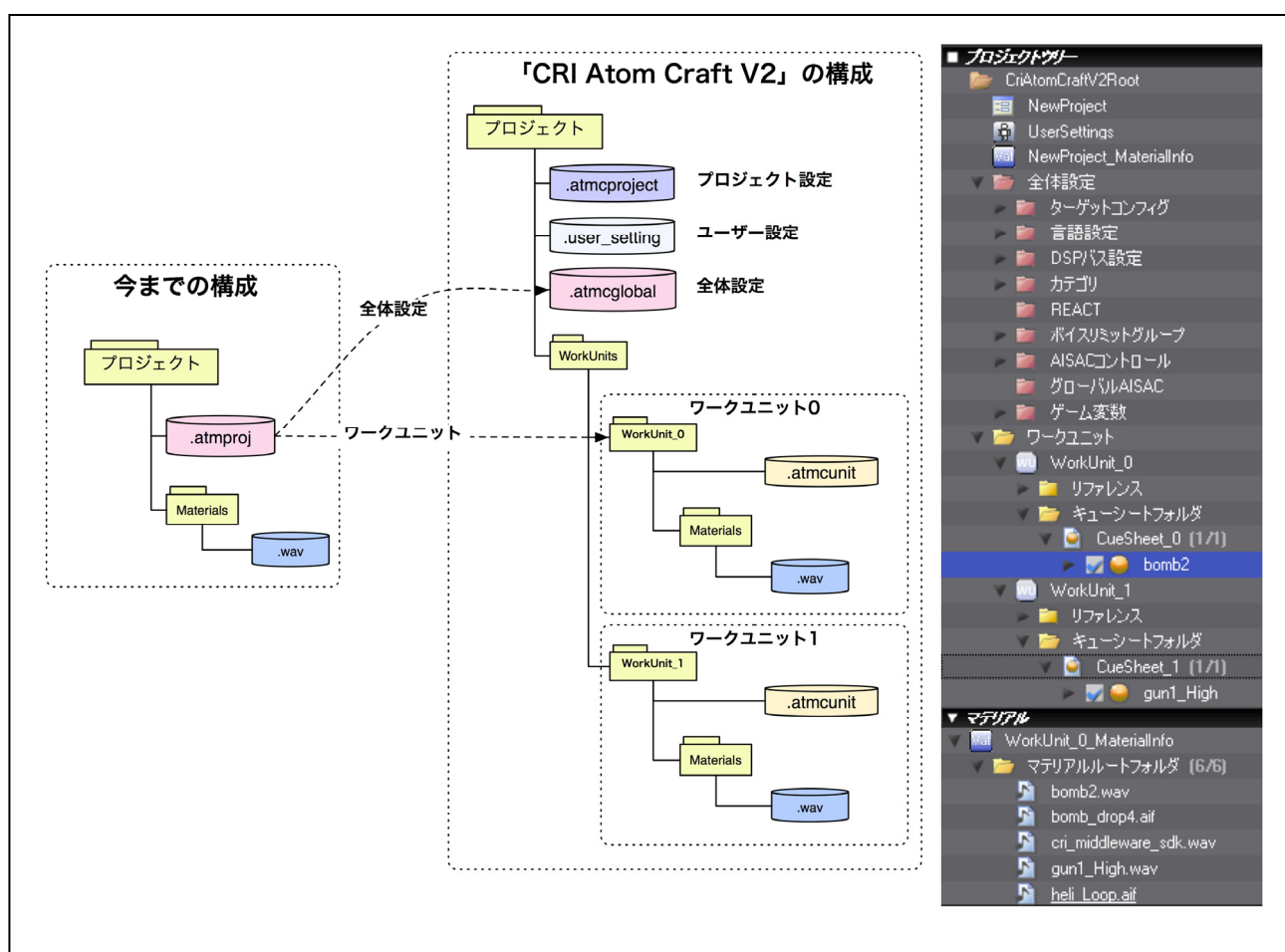
- プロジェクトの起動・保存が高速に

作業中のワークユニット以外を「プロジェクトに含まない」設定が可能です。ワークユニットごとの読込ができるため、プロジェクトの起動が早くなります。マテリアルの読み込みも同様です。

- バージョン管理ツールとの連携

バージョン管理ツールと連携し、誰がいつファイルを更新したのかを明確に把握できるようにします。

対応ツールは「Apache™ Subversion®」と「PERFORCE」です（これ以外にも順次対応して参ります）。



「CRI Atom Craft V2」のプロジェクト構成

「CRI Atom Craft」と「CRI Atom Craft V2」の互換性について

多人数開発への対応のためプロジェクトファイルのファイルフォーマットが変わります。「CRI Atom Craft」のデータを活用したい方向けに専用のコンバータをご用意致します。

■お問い合わせ

「CRI ADX2」の詳細や試用については、下記よりお問い合わせください。

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

■GTMF2013で「CRI Atom Craft V2」の先行デモを披露

CRIは、ゲーム開発者向けツール & ミドルウェア展示会「GTMF (Game Tools & Middleware Forum) 2013」にて、「CRI Atom Craft V2」の先行デモ展示を行います。

【GTMF2013 CRI出展概要】

名 称 : Game Tools & Middleware Forum 2013

大阪開催 : 2013年7月19日(金)

東京開催 : 2013年7月23日(火) 10:00-18:45 (受付開始 9:30)

ウェブ : <http://www.cri-mw.co.jp/event/>

CRI・ミドルウェアは、多彩なツール&ミドルウェア製品群『CRIWARE®』を通じて、クオリティ向上、ユーザビリティの向上、開発効率化やコスト削減のお手伝いを致します。開発者の皆さまがコンテンツの自身の創造・制作に専念して頂けるような環境の実現をお約束致します。



※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・ミドルウェアの商標または登録商標です。
※その他、文中に記載されている会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

以 上

<p>本リリースに関するお問い合わせ先</p> <p> 株式会社 CRI・ミドルウェア</p> <p>担当：尾沢、嶋森</p> <p>E-mail : press@cri-mw.co.jp</p> <p>URL : http://www.cri-mw.co.jp/</p>
