

インターネットライブ放送における 放送・視聴・コミュニケーション統合システムの開発

開発者：星野 厚



ライブ放送に特化した編集ソフト

既存のタイムラインを用いた編集ではなく、その場で直感的に編集できるようなソフトウェアを目指しました。



放送画面を次々と切り替えてディレクション

複数のカメラデバイスに対応しているため、業務用のビデオミキサーのように2カメラ間映像をフェードさせることができます。またピクチャインピクチャ、4画面表示などのカメラ効果を使うことができます。



演出をサポートする様々な機能

その場の雰囲気に合わせてプリクラ風フレームと合成したり、テロップを打ち込んだり、BGMや効果音を鳴らしたりと編集機能が放送を盛り上げます。



豊富なアニメーション素材の資産を活用

Webアニメーションの標準とよべるほど普及しているSWFファイルに対応。カメラ映像とアニメーションを合成しながらライブ放送することができます。



アクションスクリプトにも対応

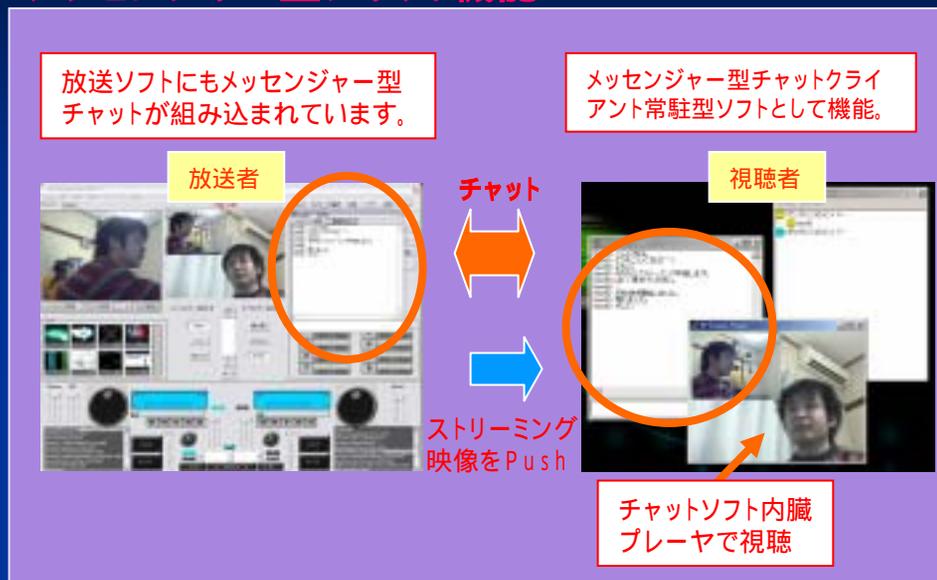
FLASHアニメーションの動きを制御できるスクリプト言語「Action Script」に対応。例えば、スポーツ中継のスコアボードをAction Scriptで作成すれば、試合状況に応じてスコアをアニメーションできます。

ブロードキャスターと視聴者を繋ぐコミュニケーション機能

シンクロブラウザ機能



メッセージ型チャット機能



中継機能



動画と同期したリッチコンテンツ

ブラウザの機能を最大限に活かし、ライブストリーミングと同期したリッチコンテンツを提供します。

インタラクティブな放送

チャット機能によってブロードキャスターと視聴者間のコミュニケーションを実現します。専用チャットプレーヤによってライブ映像のPush配信もできます。

他放送局とのコラボレーションが可能に

衛星中継のような同時多元中継がインターネット放送でも実現できます。他インターネット放送局の映像を受信しながらの編集、放送ができます。