

2015年12月21日

ゲームエンジン「Unity」上で「VOCALOID™」の歌声を使ったコンテンツ制作が可能に

「Unity」向けソフトウェア開発キット

## 『VOCALOID SDK for Unity』本日公開

- 「ユニティちゃん」のオリジナルボイスも合わせて提供。いずれも特定条件下で無償利用可能 -

ヤマハ株式会社

ヤマハ株式会社は、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社（以下、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン）が提供する世界で極めて高いシェア<sup>[注1]</sup>を誇るゲームエンジン「Unity」上で、当社の歌声合成技術「VOCALOID」を利用したインタラクティブコンテンツを開発することができるソフトウェア開発キット『VOCALOID SDK for Unity』の提供を本日より開始します。当社の「Unity with VOCALOID」特設サイト(<http://business.vocaloid.com/unitysdk/>)よりダウンロードできます。

当社とユニティ・テクノロジーズ・ジャパンは、誰もが自由に「Unity」上で「VOCALOID」の歌声を利用した音楽ゲームやインタラクティブなコンテンツを開発できるようにするための合同プロジェクト「Unity with VOCALOID」<sup>[注2]</sup>に取り組んできました。

『VOCALOID SDK for Unity』は、このプロジェクトの成果の一つで、「Unity」の開発環境からシームレスに「VOCALOID」の歌声合成エンジンにアクセスして、その機能を利用することを可能にする「Unity」向けのソフトウェア開発キットです。『VOCALOID SDK for Unity』を使えば、ゲームのシチュエーションやユーザーの操作に連動してリアルタイムに歌声を合成し、キャラクターに歌を唄わせたり、その歌い方を変化させたりするようなインタラクティブなコンテンツを容易に開発することが可能となります。

また、『VOCALOID SDK for Unity』にインポートすることで、コンテンツ上の歌声音源として利用できる歌声ライブラリ『Unity ランタイム版 VOCALOID Library unity-chan!』を合わせて提供します。この歌声ライブラリは、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン公式キャラクターである「ユニティちゃん」のオリジナルボイスで、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパンと当社との共同開発によって生まれたものです。

なお、『VOCALOID SDK for Unity』および『Unity ランタイム版 VOCALOID Library unity-chan!』は、制作されるコンテンツが「ユニティちゃんライセンス条項」([http://unity-chan.com/contents/license\\_jp/](http://unity-chan.com/contents/license_jp/))に準拠する場合は無償で利用できます。

[注1] 参考: <http://unity3d.com/public-relations>

[注2] 2015年12月に、当初発表のプロジェクト名「VOCALOID for Unity」から「Unity with VOCALOID」に改名。



制作コンテンツ イメージ

詳細は以下のとおりです。

## <ソフトウェア開発キット『VOCALOID SDK for Unity』の特長>

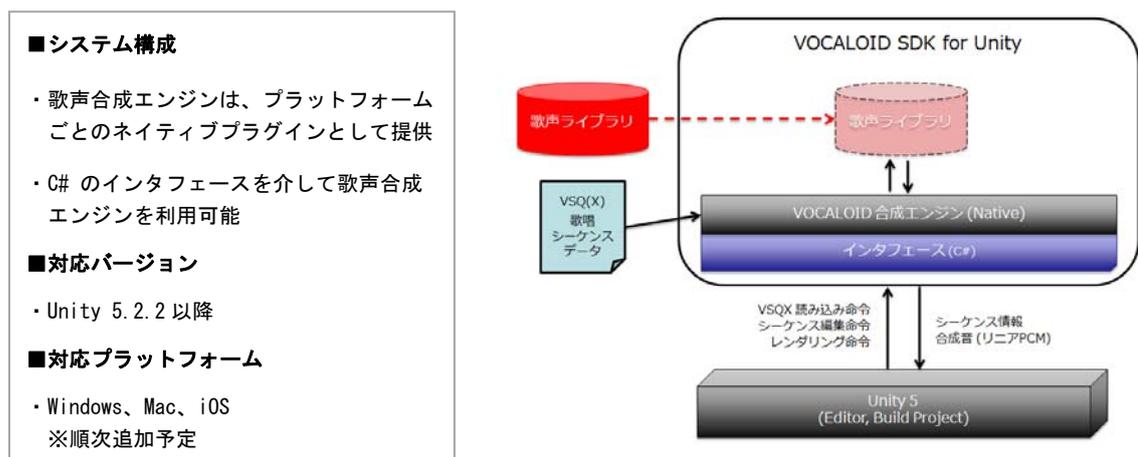
### 1. 使い慣れた開発環境からシームレスに「VOCALOID」の機能を利用可能

『VOCALOID SDK for Unity』を利用することで、コンテンツ開発者が使い慣れた「Unity」の開発環境からシームレスに「VOCALOID」の歌声合成エンジンの機能にアクセスできます。これにより、ゲーム操作やコンテンツのシーンの変化に合わせて歌声を合成し、その歌い方を変化させるといったインタラクティブなコンテンツが容易に開発できます。また、作成したコンテンツ自体に歌声合成エンジンが自動的に組み込まれるため、コンテンツの配布時に特別な対応を行う必要もありません。

### 2. マルチプラットフォーム対応の専用歌声合成エンジンを搭載

『VOCALOID SDK for Unity』には、Windows(7/8/10)、OS X(10.10/10.11)、iOS(8.4/9.1)上で動作するマルチプラットフォーム対応の歌声合成エンジンが組み込まれています\*。また、歌声合成エンジンは、様々なコンテンツで軽快に動作するよう最適化されており、コンテンツ内での機敏なレスポンスとコンテンツの軽量化の両立を実現しています。

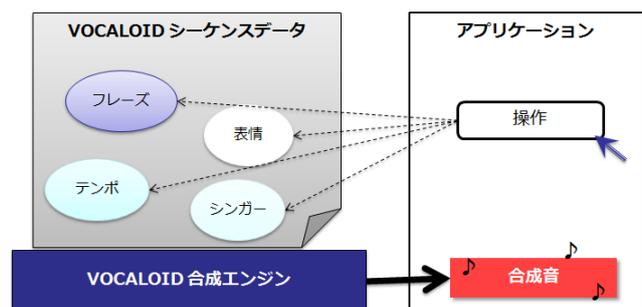
※ 将来バージョンでAndroidへの対応を予定しています。



『VOCALOID SDK for Unity』の概要図

### 3. シチュエーションやゲーム操作の変化にあわせた、様々な歌声表現が可能

『VOCALOID SDK for Unity』に搭載された歌声合成エンジンは、歌詞、メロディー、調声パラメータ、シンガー (歌声音源) などから構成されるシーケンス情報をもとに歌声を合成します。シーケンス情報は、アプリケーション内で直接生成するほか、別途パソコンや iOS デバイス用の「VOCALOID」で制作されたデータ (VSQ、VSQX) を読み込んで利用することが可能です。すべてのシーケンス情報はプログラム上で自由に操作・編集できるため、これによって、歌声を使った様々な演出や表現が可能となります。



#### 4. 「Playback モード」と「Realtime モード」の2つの合成モードを搭載

『VOCALOID SDK for Unity』では、ゲームやコンテンツ内の様々なシチュエーションや操作に対応するために「Playback モード」と「Realtime モード」の2つの合成モードを搭載しています。「Playback モード」は、一定の先行時間(500 ミリ秒+ $\alpha$ )を設けた上で歌声の明瞭度や音質を優先して合成を行うモードで、ボーカルフレーズに豊かな表情や変化を与えて歌わせたい場合に適しています。「Realtime モード」は、リアルタイム性を再優先に合成を行うモードで、歌声を利用したリズムゲームや楽器アプリケーションなどの用途に適しています。

#### <歌声ライブラリの提供について>

- ・ランタイム版(本日提供開始)

『VOCALOID SDK for Unity』の公開にあわせて、SDK にインポートすることで、コンテンツ上の歌声音源として使用できる歌声ライブラリ『Unity ランタイム版 VOCALOID Library unity-chan!』を提供します。この歌声ライブラリは、単なるサンプルボイスとしてではなく、「ユニティちゃん」のキャラクターが持つ世界観を表現するために開発されたもので、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパンと当社との共同開発によって生まれました。

- ・パソコン版(1月中旬発売予定)、「Mobile VOCALOID Editor」版(1月下旬発売予定)

「ユニティちゃん」の歌声を使った音楽制作を様々な環境で楽しめるように、パソコン版「VOCALOID」で利用できる「ユニティちゃん」の歌声ライブラリのダウンロード販売を「VOCALOID SHOP」(<https://net.vocaloid.com/>)にて1月中旬より開始する予定です。また、iPad や iPhone で「VOCALOID」による歌声制作が楽しめる「Mobile VOCALOID Editor」用の「ユニティちゃん」歌声ライブラリを「Mobile VOCALOID Editor アプリ内ストア」にて1月下旬に発売する予定です。

なお、2015年12月29日(火)から12月31日(木)にかけて東京国際展示場にて開催される「コミックマーケット89」の西4階企業ブースNo.131「unity-chan!」において、パソコン版歌声ライブラリのスペシャルパッケージ版の先行販売を行います。

#### <利用条件について>

『VOCALOID SDK for Unity』および『Unity ランタイム版 VOCALOID Library unity-chan!』は、これらを用いて制作されるコンテンツが「ユニティちゃんライセンス条項」([http://unity-chan.com/contents/license\\_jp/](http://unity-chan.com/contents/license_jp/))に準拠することを前提に無償で利用できます。その他、パソコン用として発売されているものなど、既存の歌声ライブラリを歌声音源として利用したい場合については、その用途にあわせて個別の許諾・契約が必要となります。また、アプリケーションで使用する歌声ライブラリの新規開発についてもご相談に応じます。詳細は、当社の「Unity with VOCALOID」特設サイト(<http://business.vocaloid.com/unitysdk/>)をご覧ください。

\*VOCALOID(ボーカロイド)は、ヤマハ株式会社の登録商標です。

\*Unity および関連の製品名は、Unity Technologies またはその子会社の商標です。

\*その他、文中の商品名、社名等は当社や各社の商標または登録商標です。

##### ■報道関係の方のお問い合わせ先

『VOCALOID SDK for Unity』、「VOCALOID」に関するお問い合わせ：

ヤマハ株式会社 広報部 広報グループ 新川 (あらかわ) TEL：03-5488-6601

## <補足資料>

### ・「Unity」

「Unity」は Unity Technologies（本社：米国、日本法人はユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社）が開発した統合ゲーム開発環境アプリケーションです。「Unity」のエンジンには最新テクノロジーと多彩なミドルウェアが統合されており、本格的ゲームからシンプルな 2D ゲーム、シリアスなコンテンツから実用アプリケーションまでリッチで幅広い表現が可能です。リアルタイムに動作を確認しながらの開発・デバッグや、高性能なエディタなど、高い生産性を誇ります。様々なクリエイティブツールと連動、また多彩なファイル形式をサポートしており、デザイナーやアーティストのワークフローと親和性が高いのも大きな特徴のひとつです。さらに、最小限のソースの変更で Windows やスマートフォン、コンソール器機まで幅広いマルチプラットフォームへの対応も実現します。コンテンツに対するロイヤリティは発生しません。

「Unity」公式ウェブサイト：<http://unity3d.com/jp>

### ・「ユニティちゃん」

「ユニティちゃん」はユニティ・テクノロジーズ・ジャパンが提供する元気いっぱいのオリジナルキャラクター。ハイエンドなゲームで使うことのできるクオリティと機能を備えつつも、ユーザーに愛される十分なキャラクター性をもったヒロイン、それがユニティちゃんです。ユニティちゃんの各種アセットはどなたでも無料でダウンロードが可能で、すぐにゲームやインタラクティブアプリケーションに組み込むことができます。2013 年 12 月のデビュー以来、様々な開発者やゲームファンの方々から愛されて、活躍の場がどんどん広がっています。詳しくは [unity-chan.com](http://unity-chan.com) をご覧下さい。



「ユニティちゃん」

「ユニティちゃん」公式ウェブサイト：<http://unity-chan.com>

### ・「VOCALOID（ボーカロイド）」

ヤマハが 2003 年に開発した、歌詞とメロディーを入力するだけで楽曲のボーカルパートを制作できる歌声合成技術およびその応用ソフトウェアです。専用の歌声編集ソフトウェアと「歌声ライブラリ」と呼ばれる歌手の声のデータベースをパソコンなどにインストールすることで自由に歌声の制作が楽しめます。

「VOCALOID」のユーザーが制作した楽曲は、ニコニコ動画や YouTube などの動画ポータルサイトに多数発表されており、大きな話題を呼んでいます。

「VOCALOID」公式ウェブサイト：<http://www.vocaloid.com/>

\*VOCALOID(ボーカロイド)は、ヤマハ株式会社の登録商標です。

\*Unity および関連の製品名は、Unity Technologies またはその子会社の商標です。

\*その他、文中の商品名、社名等は当社や各社の商標または登録商標です。

#### ■ 報道関係の方のお問い合わせ先

『VOCALOID SDK for Unity』、「VOCALOID」に関するお問い合わせ：

ヤマハ株式会社 広報部 広報グループ 新川（あらかわ）TEL：03-5488-6601