歌声合成の過去・現在・未来

2010年3月10日 ヤマハ株式会社 サウンドテクノロジー開発センター 剣持秀紀

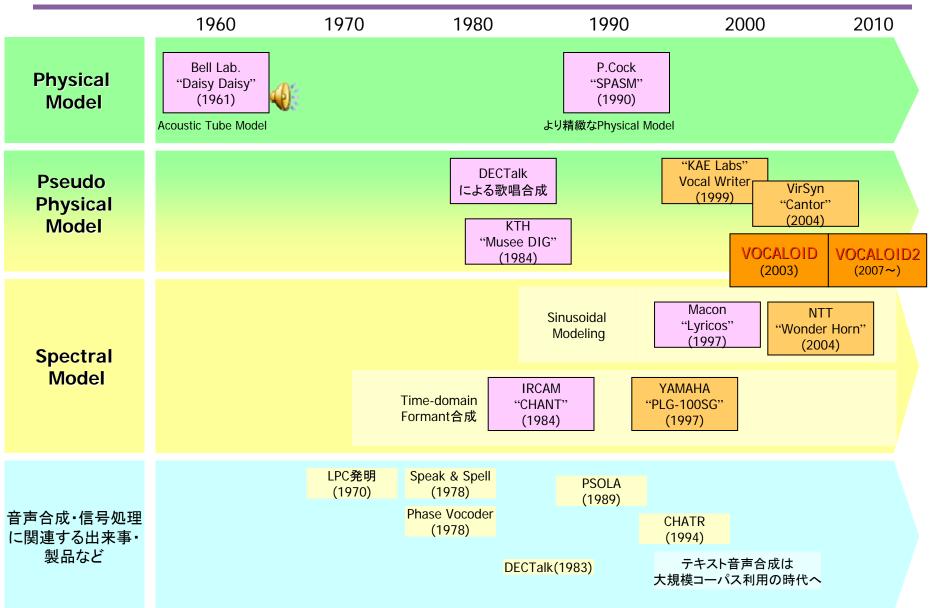




過去

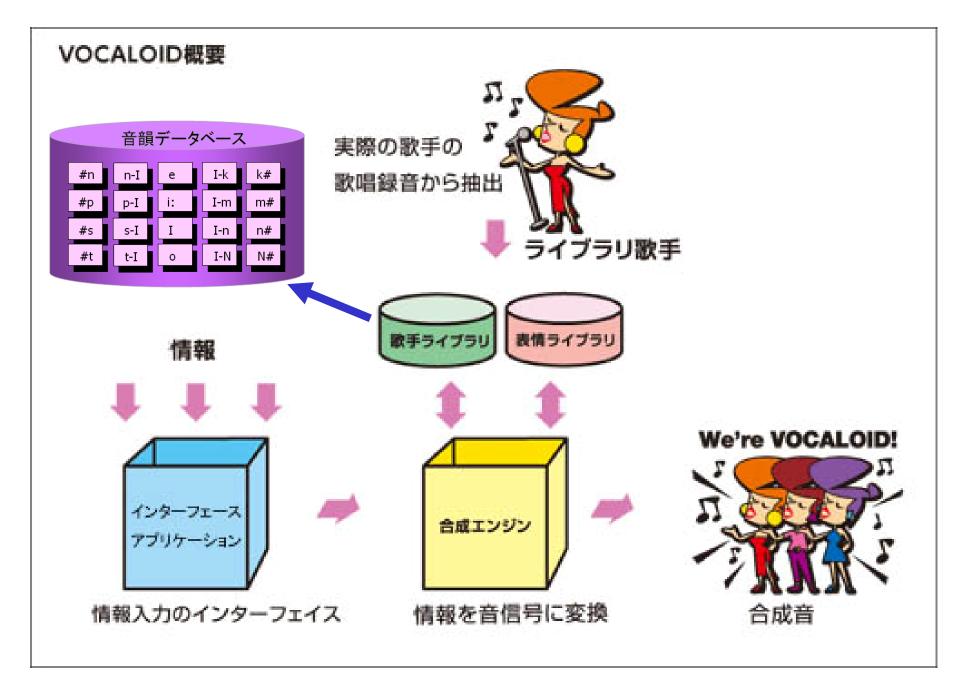
歌声合成の歴史







現在



VOCALOID Package Products Lineup

VOCALOID























VOCALOID 2















CRIPTON







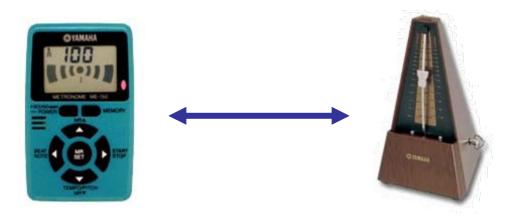






なぜ歌声合成を利用するか?



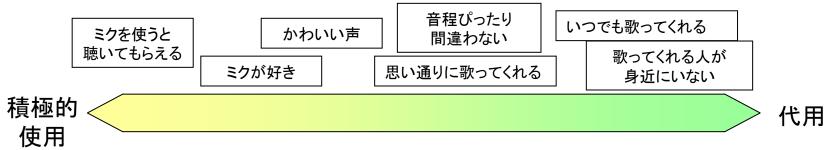


持ち運びやすい 正確 3連符や変拍子も チューナー機能もある etc.

視認性が悪い 聞こえにくい 味がない 視認性が良いよく聞こえる 味がある

持ち運びにくい よたる カツカツとチーンだけ

人間の歌手の単なる代用以上のものでなければならない





未来

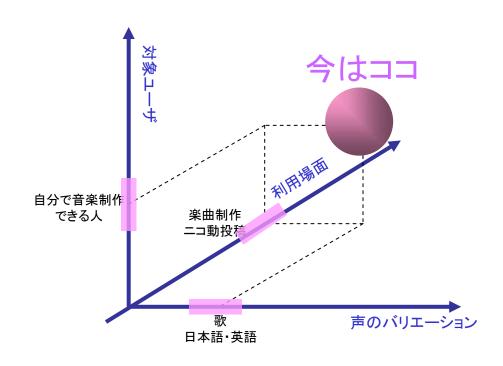
歌声合成の未来



■ 声のバリエーション拡大

■ 利用場面拡大

ユーザ層拡大→歌声合成の普遍化



声のバリエーション拡大



- 歌声のバリエーション
 - 音楽ジャンル、歌声のスタイル
 - 言語バリエーション
- 歌声から歌声以外へ

"VOCALOID-Flex"

- •韻律を直接操作可能な合成エンジン
- •歌声とそれ以外を区別しない
- •「テキスト」から離れた発話

歌声

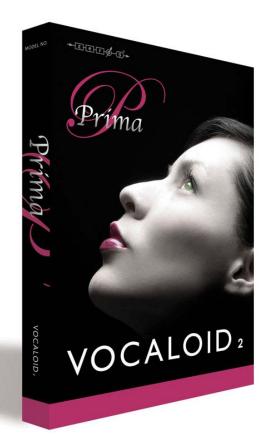
話し声 (朗読)

利用場面の拡大



- 現状:音楽制作→二コ動に投稿 今後はそれ以外の用途にも広く 使われるように
- ライブ、コンサートでの活用

家電、ロボットへの組み込み



ユーザ層拡大→歌声合成の普遍化



- 「私作る人」「私聴く人」???
- 「私も作ってみよう」





- 「みんなで作ろう」
 - 「歌のパートを作りたい、変えてみたい」



- 15年後には…
 - 「とりあえず、まずはVOCALOIDの録音しておこうか」
 - 「あの歌手は合成じゃなくて生だって。イマドキ珍しいねぇ。」