

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（サウンド分野）2020 年度版

音響効果（音楽・効果音・音声・ミキシング等の技術・知識を用いた演出表現）

<最新>

- アニメーションに連動した自動化による効率的な発音制御
- ゲーム進行に合わせた動的なミキシング
- インタラクティブミュージックの定着と手法の細分化（複雑なイベント分岐、MIDI 併用、ゲーム仕様との連動）

<数年後>

- ゲーム AI によるリアルタイムの発音制御
- 周波数ドメイン制御が考慮されたリアルタイムミキシングの活用
- ゲームと連動したジェネレーティブな楽曲演出

信号処理技術（音響表現の向上と開発効率化を両立させるための DSP/シンセサイズ・波形生成・合成・解析など）

<最新>

- DSP を用いたリアルタイム処理のプロシージャル、グラニューラ、ノードベースなどを部分的に実装
- 音声合成エンジンによる発声利用や、サーバサイド音声解析による自然言語入力の実用化段階
- 音階抽出・テンポ同期・ラウドネスなどオーディオ解析情報のゲーム利用および制作ワークフローの短縮化

<数年後>

- より高次の DSP を用いたリアルタイム処理のゲームへの実装（ゲームならではのシンセサイズ、IR、物理ベース、音声再合成などの活用）
- 機械学習を応用した波形解析や自動生成や再合成など
- 音声認識時の感情や表現の検出、音声演技の幅を持つ表現技術の導入

空間音響処理技術（音の伝搬、3D オーディオなど）

<最新>

- 空間音響を活用した音の伝搬表現（音の回折を考慮した仮想音源の配置、ゲーム内の地形情報を残響に反映、レイトレーシングによるリアルタイムでの初期反射など）
- イマージブオーディオ技術の活用（ヘッドフォン及びスピーカーでの立体音響表現、ミドルウェアの機能充実化）

<数年後>

- 音響工学や建築音響などをベースとした、空間音響シミュレーションの活用（音源のリアルタイム再配置、遮蔽・残響情報のリアルタイム反映など）
- ユーザーの環境、嗜好への対応（HRTF のカスタマイズ・パーソナライズ、より高次の Ambisonics の活用、動的トランスオーラルなど）

開発ツール・オーサリング環境

<最新>

- オーサリングツールと DAW 連携強化によりサウンドデータ制作のプロセスが効率化
- ゲームエンジンとの連携強化による音源配置や残響設定の効率化・自動化

<数年後>

- 音情報の統計・ビジュアライズ化・学習などにより実装・デバッグがより効率化される
- グラフィックワークフローとの連動によって更なるサウンドパラメータ作成の効率化が図られる