
ヤマハ 仮想立体音響ソリューション『Sound xR』 サウンドミドルウェアへの実装に向けてCRI社へライブラリ提供を開始 ～ ゲームなどXRコンテンツへの立体音響技術の普及を目指すために協業 ～

ヤマハ株式会社は、当社のイヤホン・ヘッドホン向け仮想立体音響ソリューション『Sound xR™』のライブラリを株式会社CRI・ミドルウェア（以下、CRI社）へ提供することとなりました。今後は、CRI社の統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®」に標準搭載することを目指し評価・検証を重ね、CRI社におけるミドルウェア群の開発に協力してまいります。



当社では、高い臨場感を持つ立体音響技術を長年研究してきました。2017年9月発表の立体音響総合技術『ViReal™』（バイリアル）は、前後・上下・左右あらゆる方向から聴こえてくる音が没入感を演出することでVRコンテンツとも相性が高く、株式会社カプコンが発売した複数のゲームタイトルでも採用されています。

『Sound xR』は、通常のイヤホン・ヘッドホンで360°あらゆる方向の音を立体的に表現することができる仮想立体音響ソリューションです。『ViReal™』（バイリアル）の研究開発で培われた音響特性モデル(HRTF: 頭部音響伝達関数)を継承し、音声コンテンツを高精細に空間定位させることで、VR/AR/MR/SRの総称とされるXR(xReality)のアプリケーション領域におけるインタラクティブかつ高品位な音像定位と音空間のデザインを可能にします。当社では、これまでも『Sound xR』のUnity(ユニティー)版などを開発し、ゲームパブリッシャーやベンチャー企業、大学研究機関へ提供してきました。また、『Sound xR』をゲームやメタバース(仮想空間)を中心としたXRコンテンツ向けに提供すべく他社との協業も進めています。

さまざまなエンターテインメント領域で立体音響技術への期待が高まる中、このたび、家庭用ゲーム機などマルチプラットフォームに対応しサウンドミドルウェアで高い国内シェアを持つCRI社へ『Sound xR』のライブラリ提供を開始しました。今後は評価・検証を重ね、2023年中にCRI社の統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX」へ『Sound xR』を標準搭載およびサービスリリースし、「CRI ADX」を用いることで『Sound xR』もXRコンテンツ開発に活用できる環境整備を目指します。当社は、より多くの方が立体音響に対応した新たなXR体験に出会う機会を提供できるよう協力してまいります。

<イベントへの出展について>

ヤマハとCRI社は「GTMF 2023」に出展いたします。各社のブースにて仮想立体音響ソリューション『Sound xR』のヘッドホンによる視聴や統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX」を体験いただけます。また、ヤマハブースでは、現在進めているXRコンテンツのサウンド演出向けプラグインのマルチプラットフォーム対応現況についても詳細を情報提供しています。

■Game Tools & Middleware Forum 2023（大阪会場）

期間：2023年6月30日（金）

会場：コングレコンベンションセンター（グランフロント大阪内）、入場無料（要事前登録）

詳細：<https://gtmf.jp/2023/osaka/>

■Game Tools & Middleware Forum 2023（東京会場）

期間：2023年7月4日（火）

会場：秋葉原UDX GALLERY NEXT THEATER

詳細：<https://gtmf.jp/2023/tokyo/>

*UnityはUnity Technologies社の商標です。

*その他の商品名、社名等は当社や各社の商標または登録商標です。

*掲載情報はすべて発表日現在のものです。発表日以降に変更となる可能性もありますので予めご了承ください。

■ 報道関係の方のお問い合わせ先

ヤマハ株式会社 コーポレート・コミュニケーション部 担当：佐藤 圭 TEL. 03-5488-6605

■ 法人の方のお問い合わせ先

ヤマハ株式会社 仮想立体音響ソリューション Sound xR サイト

<https://cloud-solutions.yamaha.com/soundxr/>（Web フォームよりお問い合わせが可能です）
