

口形状生成プログラム(OculusLipSyncServer)を使用するための準備

口形状生成プログラム(**OculusLipSyncServer**)は、音声信号に基づいて口形状の計算を行います。そのため、合成音声をスピーカで再生するとともに、その信号をPCに入力して、それをOculusLipSyncServerに入力する必要があります。そのための方法について説明します。

1. Windowsのステレオミキサーを使う場合

Windowsのコントロールパネルの「サウンド」→「録音」タブのデバイス一覧にステレオミキサーがあれば、「規定のデバイス」をステレオミキサーに設定してからOculusLipSyncServerを実行してください。このようにすれば、再生された音声のループバックがOculusLipSyncServerに入力され、音声に合わせた口形状が計算されます。

「録音」タブのデバイス一覧にステレオミキサーがない場合、単に表示されていない可能性があります。デバイス一覧のところで、右クリックして「無効なデバイスの表示」「切断されているデバイスの表示」にチェックを入れてください。それでもステレオミキサーが表示されなければ、別の方法を試してください。

口形状生成プログラム(OculusLipSyncServer)を使用するための準備

2. Voicemeeter Bananaを使う場合

仮想ミキサーソフトウェア Voicemeeter Banana を使用すると、再生した音声のループバックデバイスが使えるようになります。

ソフトウェアをインストールして、Voicemeeter Bananaを起動します。例えば、A1に再生デバイスを指定し、コントロールパネルの「サウンド」→「再生」タブでVoicemeeter inputを「規定のデバイス」に、「録音」タブでVoicemeeter Outputを「規定のデバイス」に設定します。この状態でOculusLipSyncServerを起動すれば、再生された音声のループバックがOculusLipSyncServerに入力され、音声に合わせた口形状が計算されます。

3. USBオーディオデバイスを使う場合

Sound Blaster X-Fi Go! ProなどのUSBオーディオをPCに接続すると、サウンドミキサーデバイスが使えるようになりますので、1. と同様の手順で設定すれば、OculusLipSyncServerで再生音声に合わせて口形状計算が可能になります。

4. アナログでループバックさせる場合

マイク入力が音声認識で使われていない場合、スピーカーへの音声信号線を分岐して、一方をスピーカ、もう一方をマイクに入力すれば、再生された音声が入力され、音声に合わせた口形状が計算されます。