

ファブラ・ノヴァ・ノムリッシュ けものフレンズⅡ 制作秘話

アスタルテ アドベントカレンダー Day.13(26)



はじめまして そうでなければお久しぶりです
エア声優の古山キリヲです
最近トシのせいか 背景白いと字が読めません眩しすぎて

思いっきり×切過ぎてますがアドベントカレンダーに便乗して
ファブラ(中略)Ⅱの制作秘話(?)について書かせていただきます
一般会員なのでブロマガが使えないため GoogleDocsで代用しています

エア声優

この作品のテーマは、シリーズの説明文にも記してあるように
「合成音声に芝居はできるか」です

ご存じの通りノムけも(無印、"異説")では
伝統的に合成音声がかastingされています

「芝居」という意味では あの無秩序な喋りが 偶然シーンにぴたりとハマリ
胸を打つ演技を見せてくれることもあります
1話の夕暮れ、11話の木登り、12話の別れのシーンは
今でも涙なしには見れません

ですが私は「たまにそれっぽい声が出るやつ」ではなく
合成音声に 常に「役者」でいてほしいのです
一人の役者として 役を生きてほしいのです

中には喜び・怒り・悲しみ・恐れなどの
感情パラメータの調整ができる音声合成システムも存在します
しかし自動で文意や感情を読み取って芝居をする機能は
今の技術では 実現されていません

そこで本作では 出力された音声を手動で加工して
「演技」させています

この「合成音声を調整して、演技させる」人のことを
私は「**エア声優**」と呼んでいます
まだ見渡す限り 私しかいませんけどね

調声のコツ

エア声優の仕事は 合成音声に喋らせて録音して
ボーカル修正用のソフトでイントネーションを修正することです

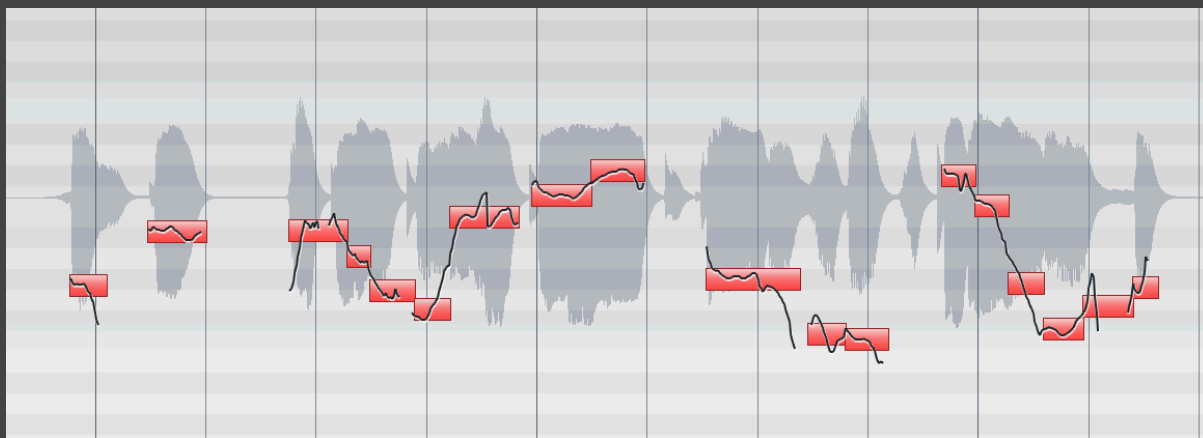
人の感情は「正しい喋り方」からのズレに現れます
口ごもったり、早口になったり
上ずったり、裏返ったり

ピッチ曲線を曲げたり切ったりしながら
音の立ち上がりから終わりまで
それを一音一音 丁寧に再現していきます

それっぽくしゃべらせるために一番大事なことは
「**キーワードを立たせる**」ことです

大事な単語のところの抑揚を大きく
それ以外の箇所では小さくします
これだけでも大分「合成音声」っぽさは無くなります

その後の調整は 自分の感性に頼るのみ



この人物が この状況で この言葉を使うなら
どんな感情で どこに力が入るのか
どこに間を空けるのか

自分の喉を使うわけではありませんが
考えるべきことは まさに「声優」と同じです

こればかりは理屈ではなく
ひたすらインプット・アウトプットを繰り返して
体に覚えこませていくしかありません

音声合成オールスター

今作では多くの合成音声を起用しています
初代ノムケにも登場したReadSpeaker (VoiceText) はもちろん
VOICEROIDにCeVIO そして
名前も聞いたことないような音声合成システムまで

みなさんに「こんな喋り方の音声合成システムがあるんだよ」
と広めたい一心でキャスティングしています

今まで出てきた中で個人的にお気に入りなのは
4章のワイアードマーナガルム役
RECAIUSのサクラさん

加工しやすい声質と振れ幅の大きい感情パラメータのおかげで
思い通りに演出に応じてくれました

気弱で健気で でもちょっと尊大で
重い過去を抱えたマーナガルムを 完璧に演じてくれました

翻訳のまとめ方

私が書いたことのあるシナリオといえば
中学生のころに弟と作ったゲーム「PAST」(PAST CHANGERS)
くらいのもんです
とてもじゃないですがFFのような重厚な物語は書けません

ゆえにシナリオの翻訳においては
内藤先生の書いた台詞とノムリッシュ翻訳に
おんぶにだっこ状態です

翻訳の流れとしては 以下の通りです
(1)台詞全文をシーンごとに分る
(2)シーン別に以下(3),(4)の操作を行う
(3)Lv.4の翻訳器に突っ込んで5パターンの翻訳を生成
(4)(3)で出力した中から良さげな文を抜き出して1つにまとめる

(4)の時点で良い翻訳が出ない文や単語があった場合は
その単語を抜き出して個別に翻訳パターンを集めます
それでもうまくいかない場合は
似た意味をもつ単語の訳を用います

初代ノムけもでは、文法の誤りなどはあえて修正せず
そのまま台本に採用していましたが
今作では喋りの自然さを優先するために 全て直しています

また接頭辞やランダム挿入句、「...」「！」などの翻訳結果は
面白いものが出来たときには 例えそのシーンには合わなくても
後で必要な時に使えるようにメモしています

VOMIC

今回投稿した6-4では、3章から続けてきたVOMICを
さらに上に押し上げることに挑戦しています

コマの中の擬音と前景、背景を切り分けで別々に動かしたり
フキダシに隠れて見えなかった部分を描き足したり
Live2Dを使ってファルシを動かしたり

参考にしたのは 最近プレイ動画を見てハマった
「メタルギアソリッド ピースウォーカー」(MGSPW)のムービーシーンです



ハードボイルドな絵柄で描かれた漫画(バンドデシネ)が
Live2Dでグリグリ動く姿には 本当に衝撃を受けました

ホントはそのムービーと同じく全編に渡って
Live2Dを使いたかたのデスが(カタコト)
切り抜きとパーツ分けの労力が半端なさ過ぎたので
ファルシが画面奥から歩いてくるシーンのみでの採用となりました

ですがこれからは 見えそうなシーンがあれば
積極的に使っていこうと覆います

ロゴについて

ANIMAL FANTASY II

ノムリッシュけものフレンズII

ANIMAL FANTASYと読めますが
よく見るとA・N・Iの間に妙な横線が入っています
これ実は「HUMAN」と「ANIMAL」をズラして重ねているんです

言わずもがな 人間と動物の間の存在である
魔導生物(フレンズ)を表しています

2020年はFF年

実を言いますと私は 今年の春まで
FINAL FANTASYシリーズをプレイしたことは
一度もありませんでした

あれは4月 ちょうどFF7Rが発売されたごろでした
4章の途中まで制作を進めているうちに
FF7に関する訳語が多く現れました

このまま何も知らないままでは
ストーリーが破綻してしまうと思い
FF7(PC版)を買ってクリアしたのが 私の初FFです

バレットの
「オレたちの乗っちゃった列車はよ！ 途中下車はできねえぜ！」
って台詞がホント好きです

その後はFF10のSteam版をプレイしたり
FF6の実況動画を観たり
同じくFF4のSteam版を購入して序盤で放置してたりしています()

おわりに

先人たちのやり方をガン無視して作っていますが
私は決してafr氏や三代目もっけい氏を貶したいわけではありません
むしろ ものすごくリスペクトしています
ただ「私にはあのような作り方はできない」というだけなのです

いつの日か"異説"2がまた見られる日を楽しみにしております

最後になりますが
この作品に付き合ってくれている皆さまに感謝の言葉を

いつも見てくださって 本当にありがとうございます

ここまで来たからには たとえ何ヶ月かかろうとも
最終話 完結まで突っ走っていきますので
来年もどうかよろしくお願いいたします！！