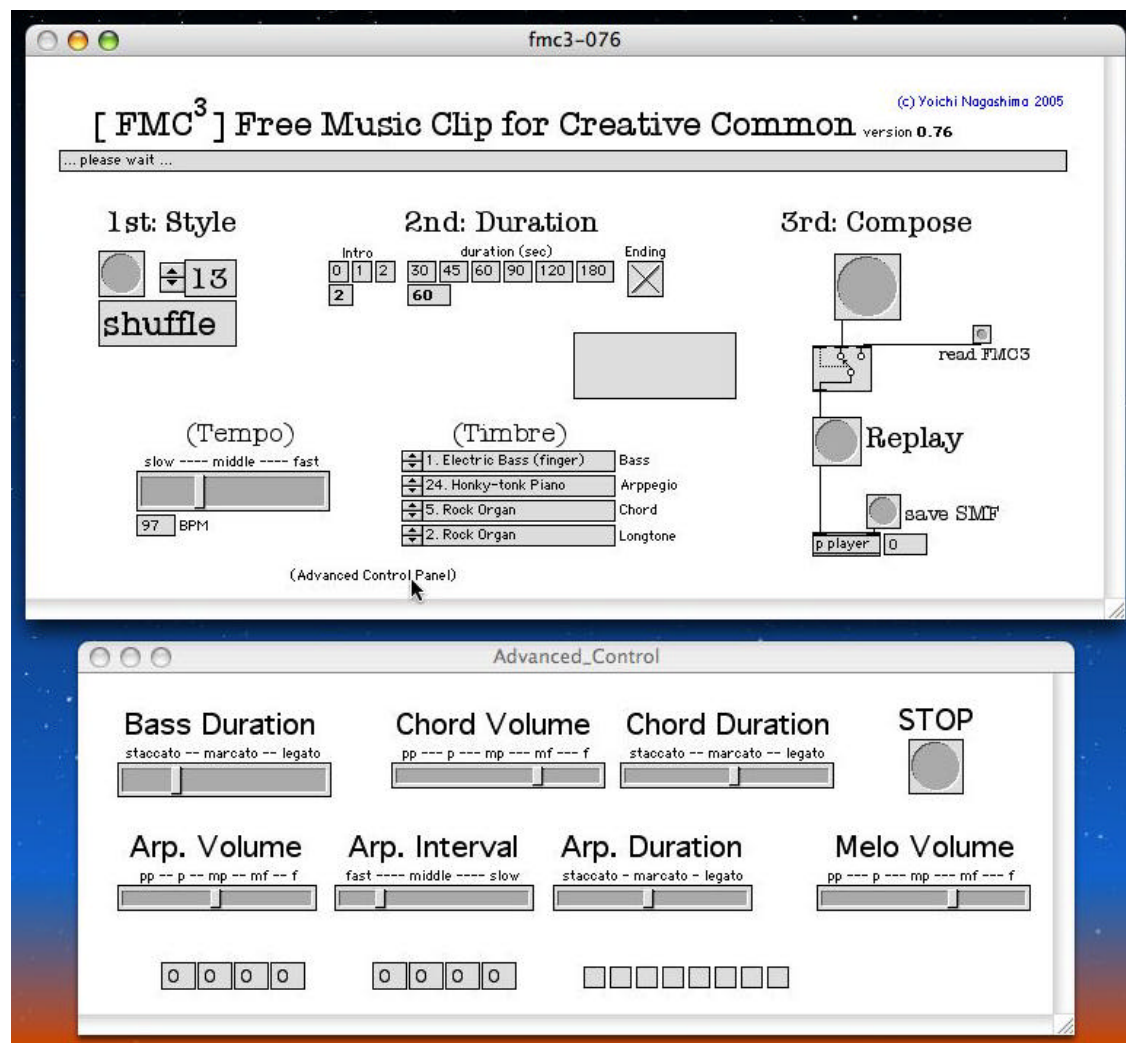


2005年度上期末踏ソフトウェア創造事業

コンテンツ制作用「使える音楽データ」自動生成システムの開発

開発者：長嶋洋一



IT時代の色々なコンテンツ：

ショートムービー作品

フラッシュ作品

等の背景音楽(BGM)部分を自動生成

著作権の問題をクリア
音楽的な専門知識は不要

FMC³

Free Music Clip for Creative Common

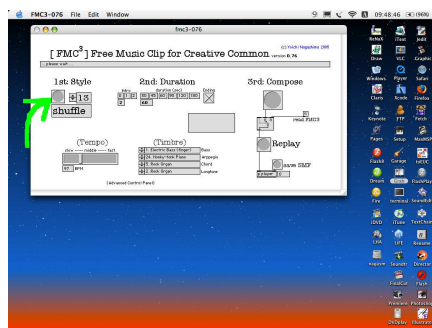
「えふ・えむ・しーきゅーぶ」

コンテンツに適した「使える音楽データ」を
いくらでも作ります

<http://suac.net/FMC3/>

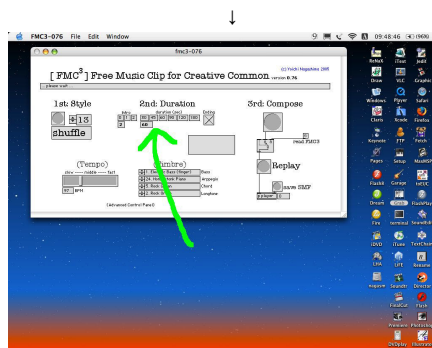
FMC³ Free Music Clip for Creative Common

<http://suac.net/FMC3/>



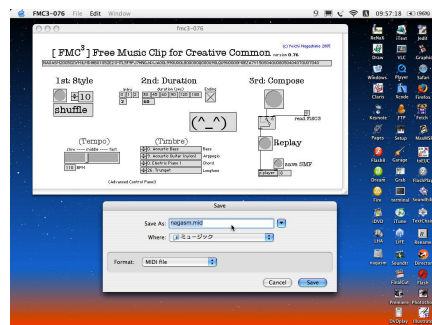
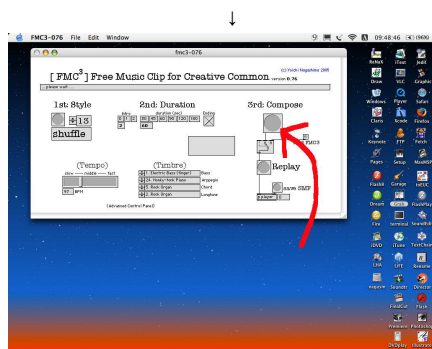
ステップ(1) - スタイルを指定

まず最初に、画面に「1st : Style」とあるボタンをクリックします。これで、36通りのいずれかのスタイルパラメータがランダムに選ばれます。表示される数字(0-35)は、大きいほどベースのフレーズが複雑な音から選ばれます。「8ビート」「シャッフル」「16ビート」のどのスタイルにしたいかが決まっている場合には、この数字の横のスイッチで指定することもできます。このスタイルを選択するたびに、「テンポ」「音色」その他の演奏パラメータも、システムが適当な値にランダム設定します。



ステップ(2) - 「尺」を指定

次に、画面に「2nd : Duration」とあるブロックを設定します。「Intro」は、ゼロだと無し、1か2だと、1小節ないし2小節のイントロが付きます。「duration」とは音楽クリップ本体部分の長さで、30秒・45秒・60秒・90秒・120秒・180秒の6種類のいずれかを指定します。なお、実際には音楽演奏の小節単位なので、これは「およその時間」です。「Ending」のボタンに「×」印があれば(クリックでON/OFF)、最後に「お任せ」のエンディングが付きます。



ステップ(3) - 自動作曲開始！

最後に、画面に「3rd : Compose」とあるボタンをクリックします。これで、システムは他のFMC3パラメータをランダムに生成して、さらにその結果をそのまま聞くことができます。画面には刻々とコードネームが表示されます。試しに生成してみたFMC3が気に入った場合には、メインスクリーンの右下にある「save SMF」というボタンをクリックします。