



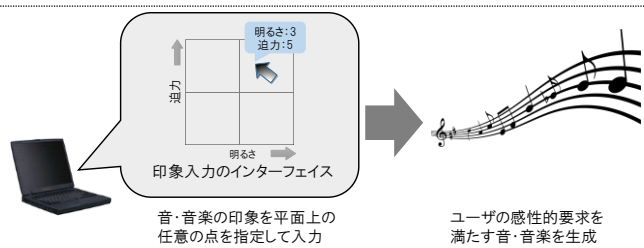
簡単！イメージを入力だけで音や音楽を自動生成

感性工学に基づく音・音楽の自動生成システム

技術分野分類 1207：感性情報学

技術キーワード H：感性情報処理

産業分類 G-41：映像・音声・文字情報制作業

内 容	概 要	音や音楽を聴取したときの印象は3次元（音楽の場合は快さ、明るさ、迫力）で構成される印象空間上にマッピングされることが知られている。このことを利用し、明るさや迫力といった印象の程度を入力するだけで、これにマッチした音や音楽を自動で生成するシステムを提案する。
	従来技術・ 競合技術 との比較 (優位性)	従来の音・音楽の自動生成システムは、音・音楽の断片的特徴が格納されたデータベースから取捨選択することによって生成するものが多く、出力結果がユーザの要求と整合しないという問題があった。そこで、ユーザが要求する音・音楽の印象を、例えば明るさを3・迫力を5といったように具体的に指定させ、これにマッチする音・音楽を生成するシステムを提案する（図1参照）。
	本技術の 有用性	音や音楽の自動生成システムは数多く存在するが、ユーザの感性的要求を満たすものではなく、専門知識を持ち合わせていないユーザでも感覚的に音や音楽を生成することが可能である。
関連情報 (図・表・写真等)		 <p>図1 提案する音・音楽生成システムの概念図</p>
適用可能製品		様々な電子デバイスに搭載されるサイン音や報知音の設計、アプリケーションソフトウェアやWebページ等に付与する簡単な音楽の生成
技術 シース 保有者	氏名 所属・役職	江村伯夫 金沢工業大学 情報フロンティア学部 メディア情報学科・講師
技術 シース 照会先	窓口 TEL/FAX e-mail	金沢工業大学 産学連携局 研究支援部 076-248-9504/076-248-9508 kitor@neptune.kanazaw-it.ac.jp

■知的財産 なし

■試作品状況 無 提示可 提供可

作成日 2016 年 11 月 22 日