

# AIを用いた楽曲制作に関する検討

1532117 秋場 翼

1532151 松元 孝樹

指導教員：中村 直人 教授

平成31年度

# 目次

第1章 序論	1
1.1 研究の背景と目的 . . . . .	1
1.2 本論文の構成 . . . . .	1
第2章 理論	2
2.1 AIを用いた楽曲作成 . . . . .	2
2.1.1 MIDI . . . . .	2
2.1.2 Magenta . . . . .	2
2.2 開発環境の構築 . . . . .	2
第3章 実験内容	3
3.1 モデルによる違い . . . . .	3
3.2 学習回数による違い . . . . .	3
3.3 ノード数による違い . . . . .	3
第4章 楽曲制作	4
4.1 MelodyRNN . . . . .	4
4.1.1 BasicRNN . . . . .	4
4.1.2 LookbackRNN . . . . .	4
4.1.3 AttisionRNN . . . . .	4
4.2 PolyfonyRNN . . . . .	4
第5章 結論	5
5.1 今後の課題 . . . . .	6
謝辞	7
参考文献	8

# 图 目 次

# 表 目 次

# 第1章 序論

## 1.1 研究の背景と目的

近年，AI 分野は急速な発展を続けている．スマートスピーカなどの対話型の AI が Google や Amazon によって商品化され，現在ではスマートフォンにも搭載されるなどその存在は非常に身近になっており，その種類も非常に多岐にわたる．

また囲碁や将棋などの競技においても，プロに勝利するなどその精度は高くなっており，その成長は著しい．芸術の分野ではまだ発展途上ではあるが，絵画や音楽に関しても AI を用いて新しい作品を作るものが出回っている．

このように AI の発展は様々な分野においてその成果を上げており，今後は業務の効率化や補助だけにとどまらず，自動車の自動運転や医療の現場でも人間の手よりも高精度なものとして活躍することが期待されている．

本研究では AI による楽曲生成についての実証実験を行う．Googole brain によって公開されている Magenta を用いて学習データやノード数による楽曲の生成結果の違いを検証し，チューリングテスト方式を用いて AI による楽曲制作が有用なものか調査する．

## 1.2 本論文の構成

本論文の構成は以下の通りである．

第1章では本論文の背景と目的について述べている．

第2章では本論文で利用する理論について述べている．

第3章では実験内容について述べている．

第4章では楽曲制作について述べている．

第5章では AI を用いた楽曲制作についての本研究の結論について述べている．

## 第2章 理論

### 2.1 AIを用いた楽曲作成

#### 2.1.1 MIDI

AIによる曲制作では主にMIDIファイルの音楽データを使用する。MIDIファイルには実際の音ではなく音楽の演奏情報（音の高さや長さなど）である。本研究で用いるAIはこのMIDIファイルの情報を元に学習をする。また入出力の際もこの規格を用いる。

#### 2.1.2 Magenta

本研究ではMagenta[1]を使用する。これは音楽などをTensorFlowを使って機械学習するライブラリであり、Google BrainがGitHab上に公開している。Magentaではまず学習させたい音楽のMIDIデータをファイルに格納しNoteSequence（magentaが扱うファイル形式）に変更する。それを学習用データセットに変換したあと学習を行う。このとき、一度に学習させるデータの数、学習を行う回数、ノード数を設定する。これをパッケージ化し、MIDIファイルとして新たに楽曲を生成するという流れである。これを図2.1に示す。

### 2.2 開発環境の構築

開発環境の構築にはコンテナ型仮想環境を提供するオープンソフトウェアであるDockerを用いた。

Dockerには仮想環境を配布可能な形にする事ができるDockerImageがあり、そのImageを用いる事で同一の実行環境が作成できる。また、クラウド上でDockerImageを配布できるDockerHubというサービスがあり、そのサービス上にすでにMagentaの開発環境を構築済みの仮想環境があるため、その環境を今回は利用した。

## 第3章 実験内容

### 3.1 モデルによる違い

楽曲作成に利用したモデルは二つある。一つ目は MelodyRNN で、二つ目は PolyphonyRNN で、

### 3.2 学習回数による違い

Magenta の機能を用いて学習回数をそれぞれ

### 3.3 ノード数による違い

## 第4章 楽曲制作

### 4.1 MelodyRNN

#### 4.1.1 BasicRNN

#### 4.1.2 LookbackRNN

#### 4.1.3 AttisionRNN

### 4.2 PolyfonyRNN



## 第5章 結論

## 5.1 今後の課題

aaa

## 謝辭

## 参考文献

- [1] 東京メトロ, <https://developer.tokyometroapp.jp/info> .