2021年度卒業研究概要

Progressive Houseを対象としたIGAによるメロディ生成システム

大谷 紀子 研究室

1872067　中尾 圭吾

1. はじめに

Progressive Houseは，Electronic Dance Music（以下EDM）のサブジャンルのひとつである．EDMとは，Digital Audio Workstation（以下DAW）やシンセサイザを用いて作曲し，人々を踊らせることを目的とした楽曲のジャンルである．EDMジャンルの中でもProgressive Houseは，Beats Per Minute（以下BPM）が128前後のテンポで，高音の電子音のリードを短いメロディパターンで繰り返し演奏する点が特徴である．メロディパターンは，音高パターンとリズムパターンの組み合わせで表現される．一般的なProgressive Houseのリードにおいて，音高パターンは4小節ごとに繰り返され，リズムパターンは1~2小節ごとに繰り返される．したがって，Progressive Houseのメロディを考案する場合，短いメロディパターンを考える必要がある．作曲家による一般的な作業手順では，はじめにサビのメロディを考案し，メロディに基づいたスケールからベースやパッドを考案する．メロディ考案時には有名な既存曲を参考にすることが多いため，作曲したメロディが有名な既存曲と類似する可能性がある．短いメロディパターンを繰り返す点が特徴であることから，一部が類似すると曲全体が類似し，独自性に欠けるという問題点が挙げられる．

本研究では，Progressive Houseの作曲におけるメロディの独自性向上，および作業時間の短縮を目的として，ユーザの感性に基づいたメロディ生成システムを構築する．

2. システム概要

本システムは，対話型遺伝的アルゴリズム（IGA; Interactive Genetic Algorithm）によりProgressive Houseのメロディを生成する．IGAは，遺伝的アルゴリズム（GA ;Genetic algorithm）の一種である．GAは，生物の進化過程を模倣した最適解探索アルゴリズムであり，IGAは，人間が持つ感性を評価関数とし，最適解を求める手法である．はじめに，有名なProgressive Houseの既存曲から獲得したメロディルールに基づいて，既存曲と類似しない8種類のメロディを生成し，初期世代の個体とする．生成したメロディをWebブラウザ上で再生し，ユーザに好みかどうかを5段階で評価させ，ユーザの評価を適応度とする．適応度に応じて親個体を選択し，交叉と突然変異によって次世代の個体を生成する．生成された個体が既存曲と類似したメロディである場合は，新たに作り直す．ユーザが終了を指示するまで世代交代を繰り返し，最終世代において最も評価の高いメロディをMIDIファイルとして出力する．

3. メロディルール獲得

メロディルールとは，メロディを生成においてProgressive Houseらしさを表現する際に使用するメロディの特徴データである．特徴データの構成は，各音高と曲のキーとの差分データ，リズムデータ，16小節内のメロディ繰り返し回数データ，繰り返しごとのメロディ変異データの4つの組み合わせで構成される．

4. 評価実験

5. 考察

参考文献

[1] aaaaaaaaaaaaaaa