

提出日：2022 年 11 月 16 日

サウンドプログラミング演習 自由課題作品企画書

学生番号：60266261

氏名：二神 暁翔

企画タイトル：

私は、サウンドプログラミング演習の講義を受けて、ゲーム感覚で誰でも面白く利用できるコンテンツを制作したいと考えたこととともに、誰でも簡単に作曲できるツールがあれば面白いのではないかと考えた。

これらを踏まえて私が今回企画するのは、童謡のリズムに合わせて誰でも作曲が可能となるコンテンツである。これは、あらかじめ用意された童謡のリズムをもとにユーザーが好きな音階を設定することによって、新たな曲を気軽に作ることができるものである。既存の DAW ソフトなどは、音階だけでなく、音の長さやテンポも自らが決定する必要がある。また、複雑な操作が必要であることも問題だろう。これは、初心者が作曲をはじめようとするには高いハードルになると考えた。

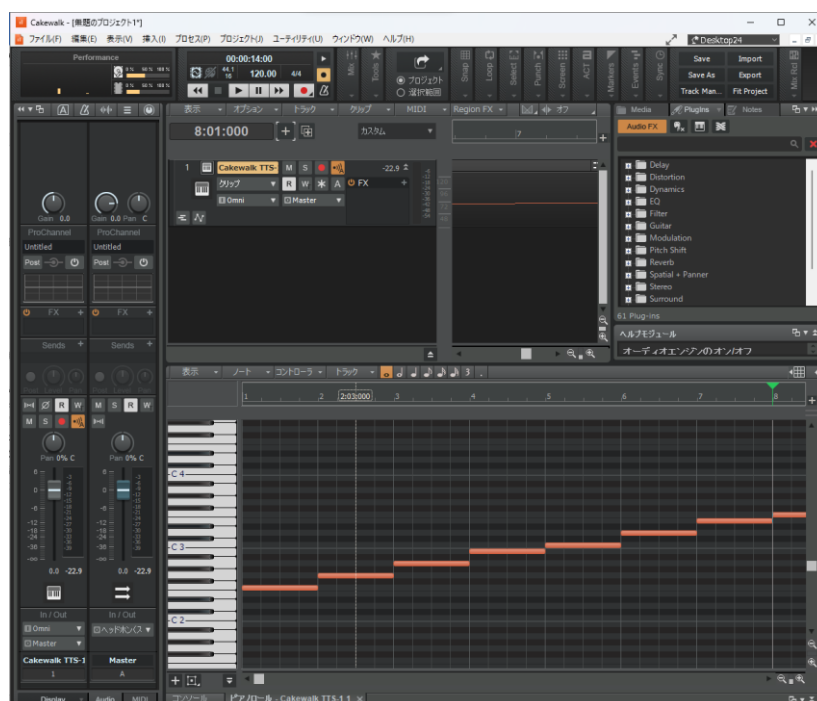


図 1 既存の DAW ソフトの画面

そこで、多くの人が知っている童謡の音の長さやテンポを、あらかじめ用意して、それに

沿って音階をつけていくようにすれば、音の長さやテンポをあらかじめユーザーが考える必要がないうえ、複雑な操作も不要となり、気軽に作曲が可能になると考えた。これにより、年齢等に関係なく作曲ができるだろう。

ユーザーの利用方法については、以下のとおりである。まず、ユーザーが作曲のもととなる童謡を選択し、それに沿って音階を入力していく。入力完了し、音源を生成するプログラムを実行して、プログラムが WAV ファイルを出力し、ユーザーの作曲が完了となる。操作画面については、以下のようなものを想定している。



図 3 GUI による操作画面

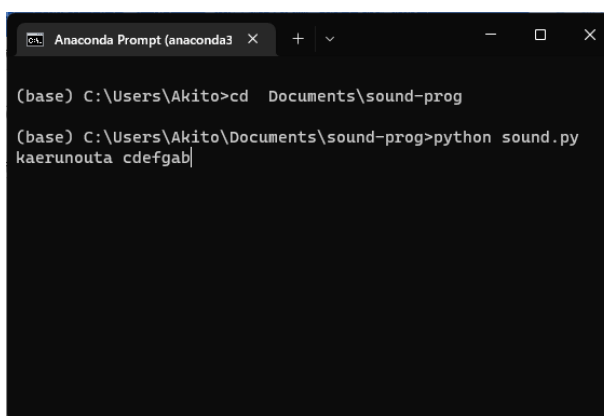


図 2 CUI による操作画面

CUI による操作の場合、音階をドレミで入力することは実用的ではないので、ド、レ、ミのような階名ではなく、c、d、e といった音名で入力することが望ましいと考えた。