

## 音楽音響信号を対象とした指揮演奏システムの開発

橋本祐輔、橋田光代、片寄晴弘

ビデオゲームのジャンルの1つとして音楽ゲームがある。1996年以降「リズムアクションゲーム」が音楽ゲームの代表的存在であったが、ここ1、2年の間で、作曲機能を持ったものや演奏時のアドリブを許容するものの発売が相次いでいる。その中で、簡単な操作で、テンポや音量の制御によって演奏表現を楽しむことを目指した拍打型演奏インタフェースが注目を集めている。拍打型演奏インタフェースにおいて制御の対象となる音楽信号は、MIDIベースのものと音響信号に大別される。音響信号を用いるものには、好きな任意の音源を用いて演奏表現を楽しむことができるというメリットがある一方で、テヌート時の音質の確保とアラインメントの実施という特有の課題がある。本稿では、音楽ゲームのサーベイランスを実施した上で、テヌート時の音質の確保とスケジューラに工夫を施した指揮演奏システム AiiM について述べる。

## Development of a conducting system for audio signal

Yusuke Hashimoto, Mitsuyo Hashida, and Haruhiro Katayose

Music is one of the most significant targets of video games, and a genre called “Rhythm action” has been a mainstream for this last decade. But in this couple of years, music games that enable users to compose or play music have been successfully released, and beat-oriented music performance interfaces have been drawing consumers’ attention. Present beat-oriented music performance interfaces are divided into controllers of MIDI and acoustic signal. The latter has an advantage as it allows a user to play tunes that s/he often listens to. In this paper, we discuss “entertainability” of music video games and introduce our music conducting system for acoustic signal, called AiiM, to which we implemented an improvement regarding sound quality at the user’s *tenuto* directions and a scheduler for ensuring naturalness to the user’s tempo controls.