

## クリムゾンテクノロジー株式会社

|         |                        |
|---------|------------------------|
| 技術分野    | IoT・AI                 |
| 技術キーワード | 機械学習による音声変換<br>AI 自動作曲 |

|                 |   |      |                               |          |        |
|-----------------|---|------|-------------------------------|----------|--------|
| 所在地             | [本社] 〒154-0001 東京都世田谷区池尻 2-37-2                               |      |                               |          |        |
| 資本金             | 10,650 万円   | 従業員数 | 16 名                          | 設立年 (西暦) | 2002 年 |
| 主要事業            | 音楽コンテンツのアプリケーションおよび音に関する技術提供                                  |      |                               |          |        |
| Web サイト         | <a href="https://crimsontech.jp/">https://crimsontech.jp/</a> |      |                               |          |        |
| 連絡先 (部署・氏名)     | 企画営業部 松永 陸  |      |                               |          |        |
| TEL             | 050-3816-7190   | Eメール | matsunaga.riku@crimsontech.jp |          |        |
| 得意な技術・製品        | 音声変換技術・音声変換ソフト Voidol を販売中                                    |      |                               |          |        |
| 得意な顧客・市場分野      | エンターテインメント系企業、音楽事務所   |      |                               |          |        |
| 生産拠点・研究体制       | 大学との共同研究による技術開発を行う  |      |                               |          |        |
| 特記事項 (取得資格・認証等) |   |      |                               |          |        |

## PR 詳細

クリムゾンテクノロジー株式会社は、音楽電子事業協会(通称: AMEI)の委員長だった飛河和夫によって 2002 年に設立され、音に関する技術提供と音楽コンテンツのアプリケーションを中心に事業を展開しております。

現在弊社は「AI エンターテインメントの市場創出」という事業方針のもと、自社の高度な技術開発力や豊富なコンテンツ制作ノウハウをエンタメ分野に活かし、機械学習を用いた音声変換技術「リアチェン voice」や AI 自動作曲技術「brAIInMelody」の開発を進めております。

## 弊社技術概要

## 「リアチェン voice」について

「リアチェン voice」は話者の声を特定のキャラクターの声にリアルタイムで変換できる声質変換技術です。元の話者の声やキャラクターの声を分析するために機械学習が使われており、名古屋大学大学院情報処理研究科の戸田智基教授の協力のもと、クリムゾンテクノロジーによって開発されました。現在、リアチェン voice のソフトウェア版として「Voidol」という商品が、また iOS 版として「リアチェン voice ジュラ紀版」という名前で配信されています。

「リアチェン voice」はテーマパークのキャラクターショーや Vtuber 配信での使用を想定しています。今後さらなるターゲット拡大を目指し、ロボットやゲームの組み込みなども視野に開発を進めています。

## 「brAIInMelody」について

brAIInMelody はその時々気分に合わせて AI が音楽を自動で作曲するソリューションです。画面上であらかじめ選択した感情パターンと小型デバイスによる脳波測定をもとに、AI が自分のメンタルに合わせた音楽を自動生成し、その都度自分になりたい気分へと誘導します。毎日のように変動するメンタルコンディションに合わせて、その都度最適な音楽を生成することで、リラックス効果の増進やメンタル面でのパフォーマンスの向上を目指します。brAIInMelody は大阪大学産業化学研究所の沼尾正之教授の研究室と弊社との協働によって、現在開発が進められております。まだ実用化に向けて研究中という段階ですが、将来的には喫茶店などの BGM 作曲、もしくはヨガや瞑想などのリラクゼーション分野での活躍を想定しております。

今回の交流会では以上の技術のデモンストレーションなどを行いながら、AI を使ったエンターテインメントの可能性をともに切り開いていくパートナーの方を探していきたい所存です。