

■ シミュレーション演習

武蔵野美術大学 映像学科

木曜日・4限

授業担当

教授

非常勤講師 石井 拓洋

[授業の目的]

- ・ 美大生の立場から、より創造的なコンピュータ(情報技術)との付き合い方を考える
- ・ 主にサウンドや映像の側面から、プログラミングによる制作の可能性を考える
- ・ インタラクティブ表現の基本システムを学ぶ (サウンドと映像)
- ・ フィジカルコンピューティングについて学ぶ (Max + Gainer, Flash + Gainer)

[具体的にどのようなことを行うのか]

- ・ プログラミング環境MaxMSPJitterの初心者を対象として、初歩から中級までの内容を学ぶ

[日程と内容]

第 1回	4月17日(木)	オリエンテーション, Max基本操作の基本事項, オブジェクトについて など
第 2回	4月24日(木)	参考資料について, オブジェクトとメッセージ, 正弦波などの発音, 音量の制御 (line~), 入力(key) など
第 3回	5月 1日(木)	タイミングの制御 (metro+counter), データの流れを制御(select , gate, switch),
第 4回	5月 8日(木)	MaxとMSPのデータの違い, MIDIとAudio, 配列について (table), 音程の制御 など
第 5回	5月15日(木)	発音タイミングと音程の制御を行う音響プログラムの作成 エフェクト処理 (Delay効果) など
第 6回	5月22日(木)	オーディオファイルの扱い, ループ制御 (groove~) 現代音楽について (ミニマル音楽) など
第 7回	5月29日(木)	jitterでの映像について, マトリクスデータについて, 処理順序, QuickTimeムービーの再生 など
第 8回	6月 5日(木)	Jitterでの映像効果 (jit.op, jit.rota, jit.brcosa, jit.alphablend, …) など
第 9回	6月12日(木)	音と映像 (リサーチ図形のシミュレーション), 波形の可視化
第10回	6月19日(木)	フィジカルコンピューティングについて(Max+Gainer) RED(発光ダイオード)の制御
第11回	6月26日(木)	フィジカルコンピューティングについて センサー→Max→モーターの制御 等のシステムの基本
第12回	7月 3日(木)	音と映像を伴うインタラクティブ表現プログラムの作成, 現代音楽について(トーンクラスター など)
第13回	7月10日(木)	前期 まとめ

[提出課題について]

- ・ 授業内で作成したプログラム と 「レポート」 を予定

[受講にあたって各自用意するもの]

- ・ USBメモリースティック (目安として 記録容量が1GB 以上のもの , 2,000円程度)