

情報文化演習

ーPure Dataで音楽、CG、デジタル・アートを作ろうー

大嶋ゼミでは、「マルチメディアとネットワーク」をテーマにコンピュータを用いたアートなモノ作りを行っています。

■授業の目標

オープンソースのソフトウェアであるPure Dataというプログラミング環境による楽器、音響器機、メディアアートの制作を目指しています。昨年度はリズムマシンやシンセサイザー等の電子楽器や音響エフェクトの制作を行ってきました。



■授業の流れ

春学期はテキストを参考にPure Dataについて基礎から学びます。秋学期は4年生は各自(あるいは連名)、3年生は全員でひとつのテーマで国際文化情報学会及び学外での成果発表に向けて取り組みます。また、Pure Dataのパッチングサークル等学外の活動にも参加しモノ作りへの幅広い視野を養います。

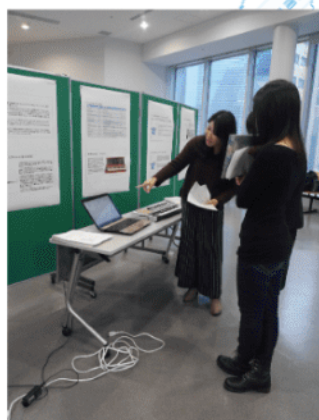


<https://epf.hosei.ac.jp/mahara/view/view.php?id=10554>

■ゼミ生の声

昨年大嶋ゼミに入り、初めてプログラミングの勉強を始めました。右も左も分からない状態から大嶋先生と一緒に一つずつ理解を進めていき、秋学期の国際文化情報学会ではそれまでの学びの集大成としてシンセサイザーを制作しました。

自分の学んできたことが一つの作品として完成した時は大きな達成感を得られました。(3年 小俣柚里)



国際文化情報学会での研究発表の様子

■info

教授 : 大嶋 良明
ゼミ生 : 1 名
昨年度開講日 : 月曜4・5限

テキスト : 『Pd Recipe Book -Pure Dataではじめるサウンドプログラミング』(松村誠一郎, ビー・エヌ・エヌ新社, 2012)
関連文献
<https://epf.hosei.ac.jp/mahara/view/view.php?id=10296>