

■2022前期「サウンドデザイン」履修について■（長嶋）

「サウンドデザイン」履修を考えている学生(この前期に「基礎演習E」を履修する学生を含む)はこの案内をよく読んで、受講の条件を満たしていることを確認して下さい。まずは以下の「SUACインストール」(part1～part5)をザッと眺めてみて下さい。先輩の膨大な作品記録です。

<http://nagasm.org/1106/installation/>

デザイン学科・新2回生向け前期専門科目「サウンドデザイン」は、もちろん題材として「サウンド」を扱いますが、このようなインストール作品を実現していくためのアルゴリズム(プログラミング)を学ぶ科目で、主として「インタラクション領域」に進む可能性のある学生を対象とします。そしてこの科目はマルチメディア活用やインタラクティブ性の追求を発展させた、2回生後期「メディア数理造形演習」に続きます。また2回生後期「インタラクティブプロダクト演習」(楽器を作る)において、色々なサウンドを生成するためにも有効です。なお、プログラミングを伴わない、映像[実写/アニメ/CG]など再生専用コンテンツの音響の録音/編集については、「基礎演習C」の一部や「映像撮影技法」・「映像技法演習」で扱いますのでこちらの履修は必要ありません。

この科目の内容は膨大で課題(大きく2回)もあり、「メディア数理造形演習」→3回生前期「音楽情報科学」まで積み上げて学んでいきますので、「音楽が好き」程度の軽い動機での、他領域/他学科/他学年の履修希望は推奨しません。

授業では長嶋のWebサイトに置いた教材ページを参照しつつ講義/演習を進めます。初日の4月15日(金)の1限からマルチメディア室で本編がスタートしますから、遅刻しないように集合して下さい。

以上