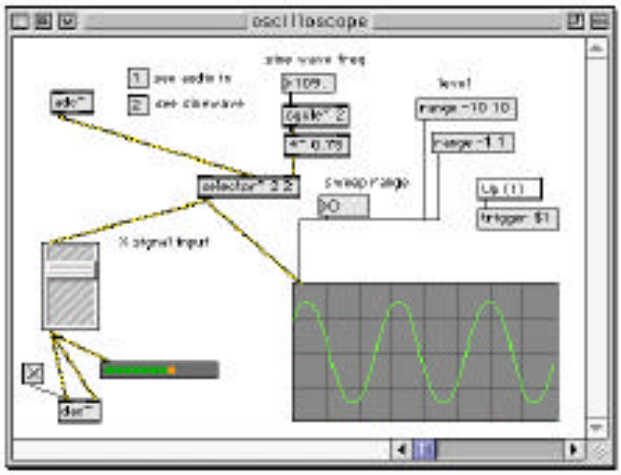
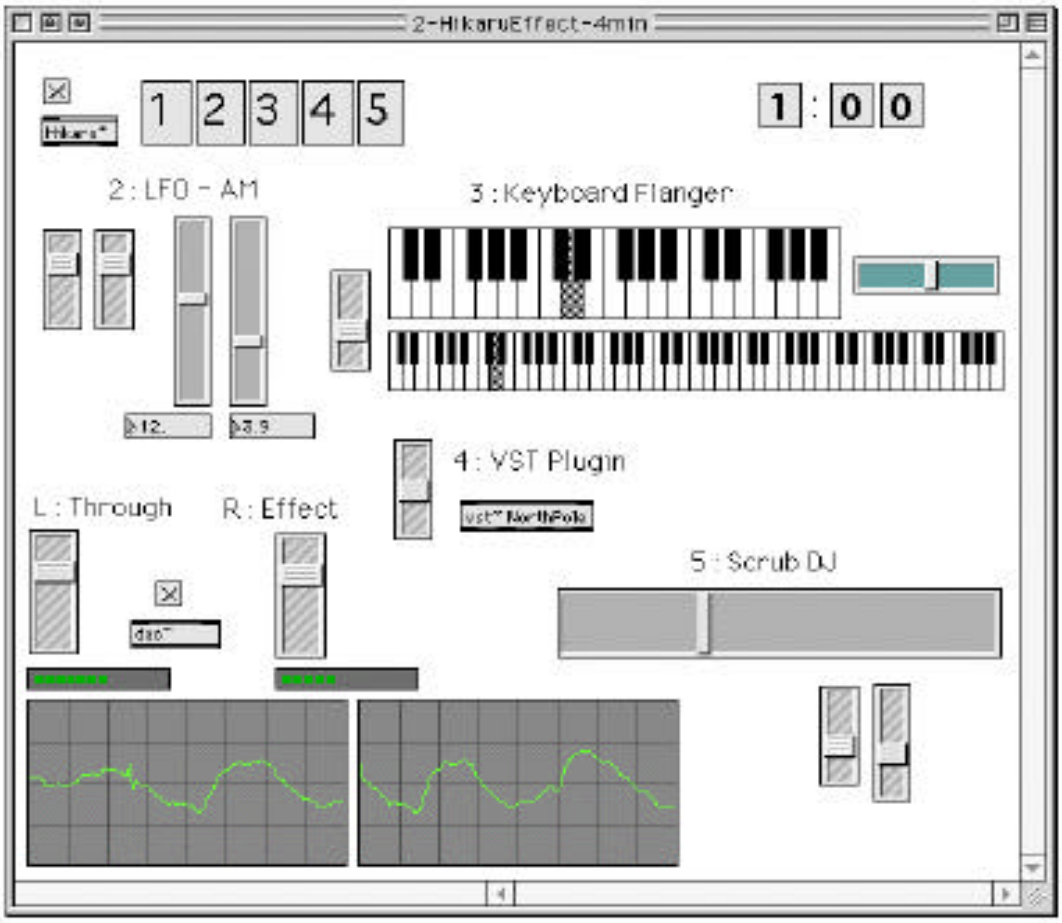
［レクチャー］

コンピュータによる音響生成のデモ(MSP)

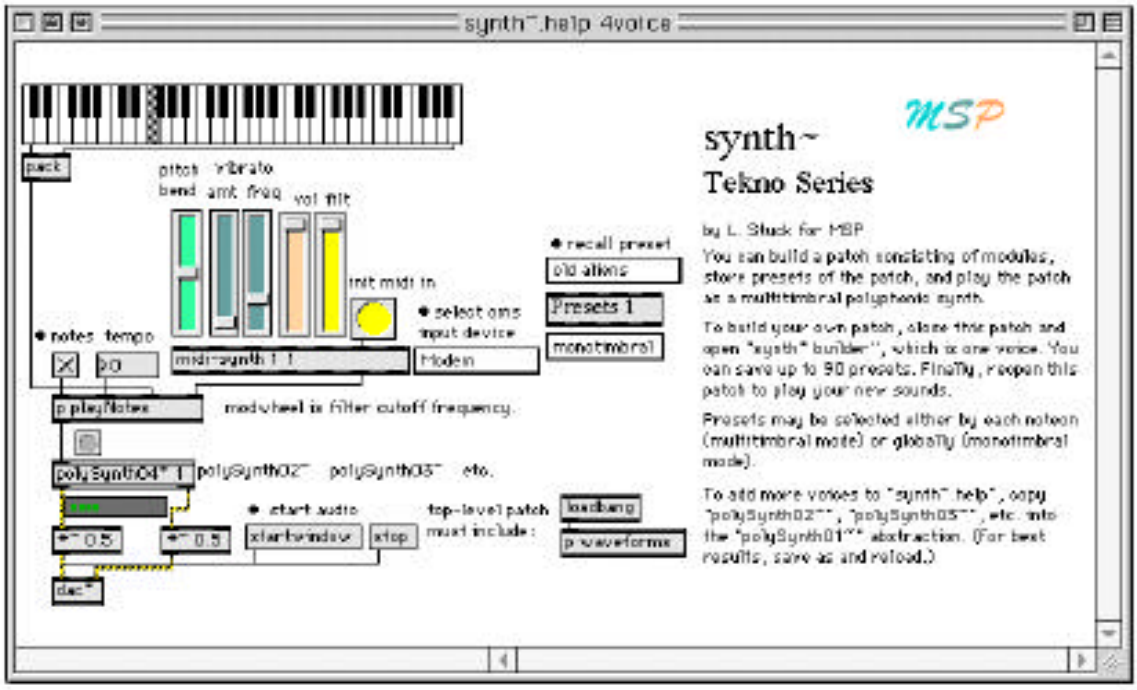
現在、Computer Musicの世界でリアルタイムに音響信号処理を実現する環境としては、MSP、SuperCollider、Kyma等が有名であるが、ここではMSPを実際に走らせて、その手軽な実現の状況と性能を体験的に紹介する。これは、1999年8月にIAMASで行われたMSPセミナー(MSPの作者、David Zicarelliが来日して直接に伝授・議論した)を受けたものである。



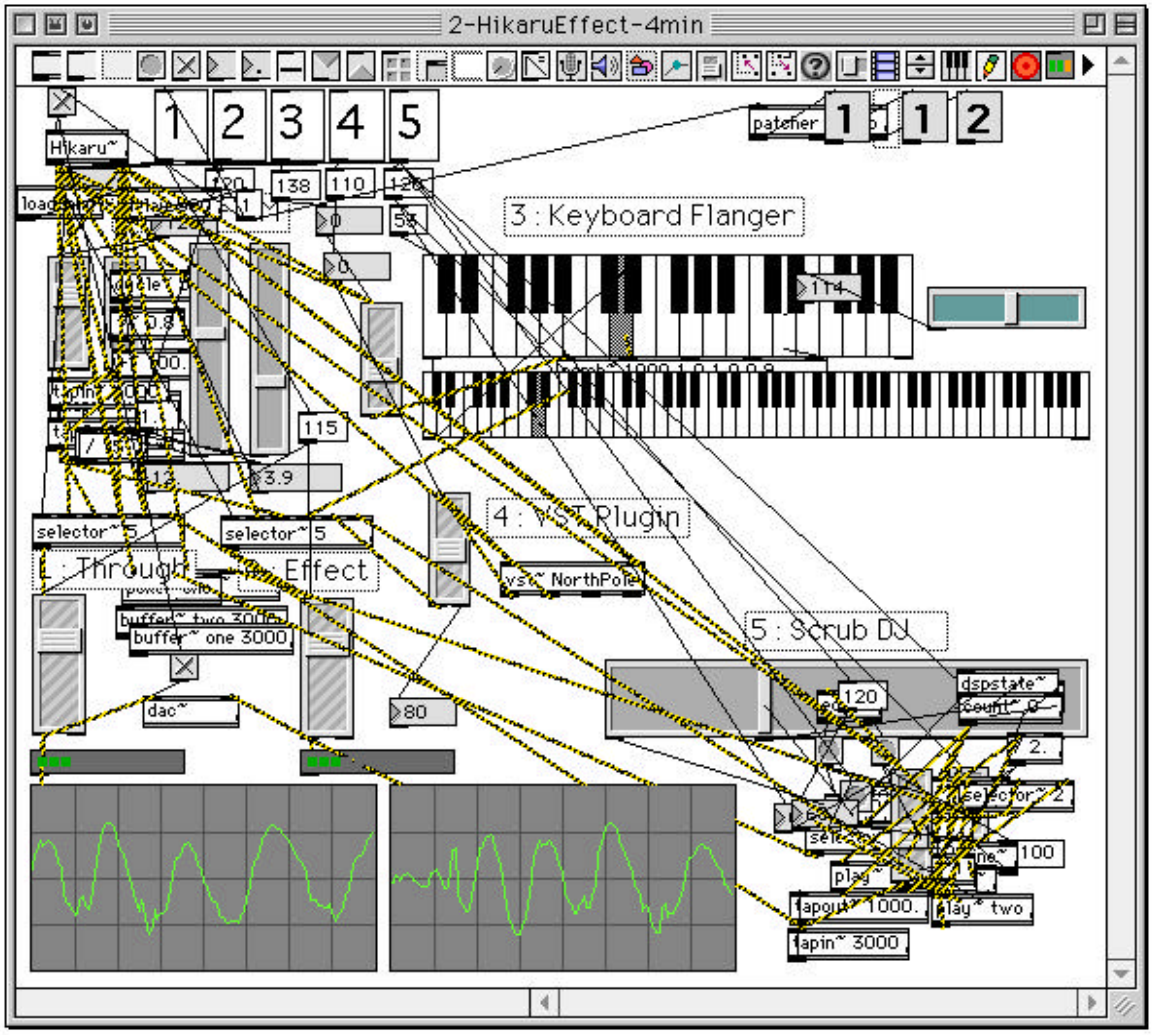
オシロスコープによってサウンドを聴きながらその音響波形を見る



リアルタイム音響信号処理デモのサンプルパッチ例



MSPでアナログシンセサイザを構成した例(レスリースタック制作のMSP付録デモ)



リアルタイム音響信号処理デモのサンプルパッチの中身(編集画面)