

# ゼミ用資料

6/8(水) 2限

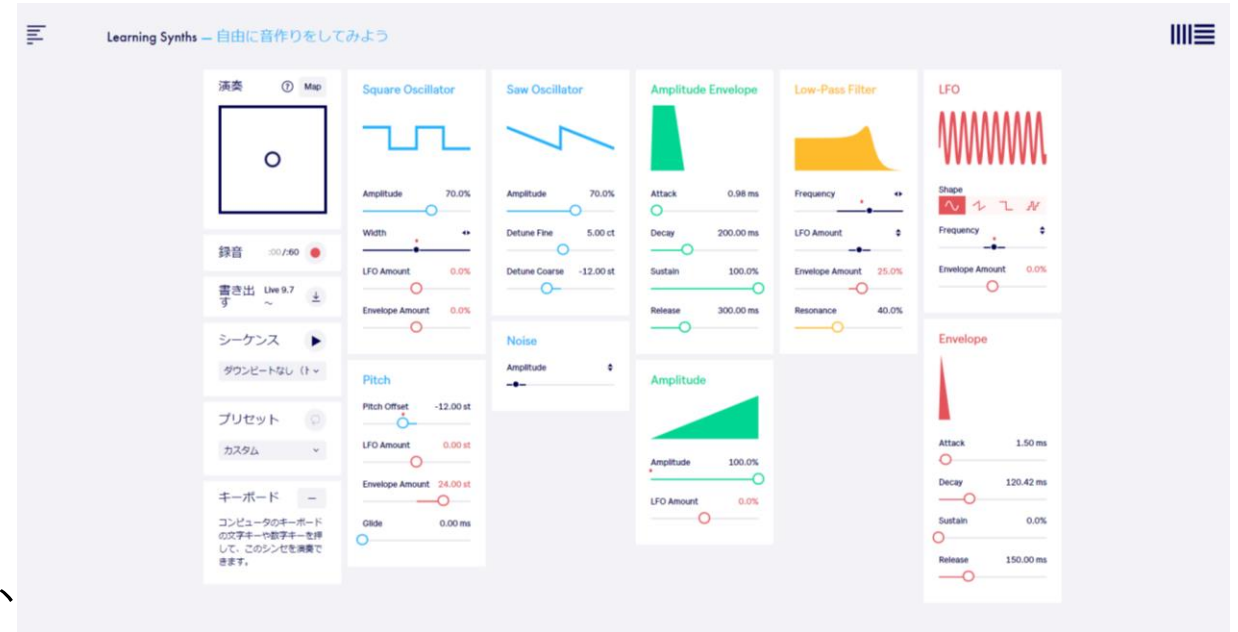
日崎 涼太

# 領域専門演習を通して

領域専門演習でシンセサイザーについて勉強中

6/7(火)の回で、王さんが右の画像のような、シンセサイザーの音を視覚化して理解できるようなユーザーインターフェースを紹介してくれた。

この時にちらっと最終成果物についての話になり、少しこのインターフェイスを参考にしながら、自分なりに最終成果物について考えてみた。



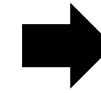
(『Learning Synths~自由に音作りをしてみよう~』より  
<<https://learningsynths.ableton.com/ja/playground>> )

# 全身を使って感覚的に音やリズムを操作できるインターフェイス

- リードとなる音、ベースとなる音、ドラムの音の三つで構成。それぞれの音色を、全身を使って変化させる。
- 手(両手)を大きなつまみを握るように構え、手首を捻るとそれに応じてフィルターの強弱が変わる(歪み具合など)。また、手を掲げる高さでピッチが変わる。手をグーにして拳を作ると音が止まる。
- 足踏みでBPMを調整する。そのBPMに合ったドラムリフが再生される。



基本の構え



手首を回転  
音色が変化



拳を作る  
音が停止

色んな人に全身でシンセの音を  
楽しんでほしいのはもちろん、  
見てる側も楽しそう

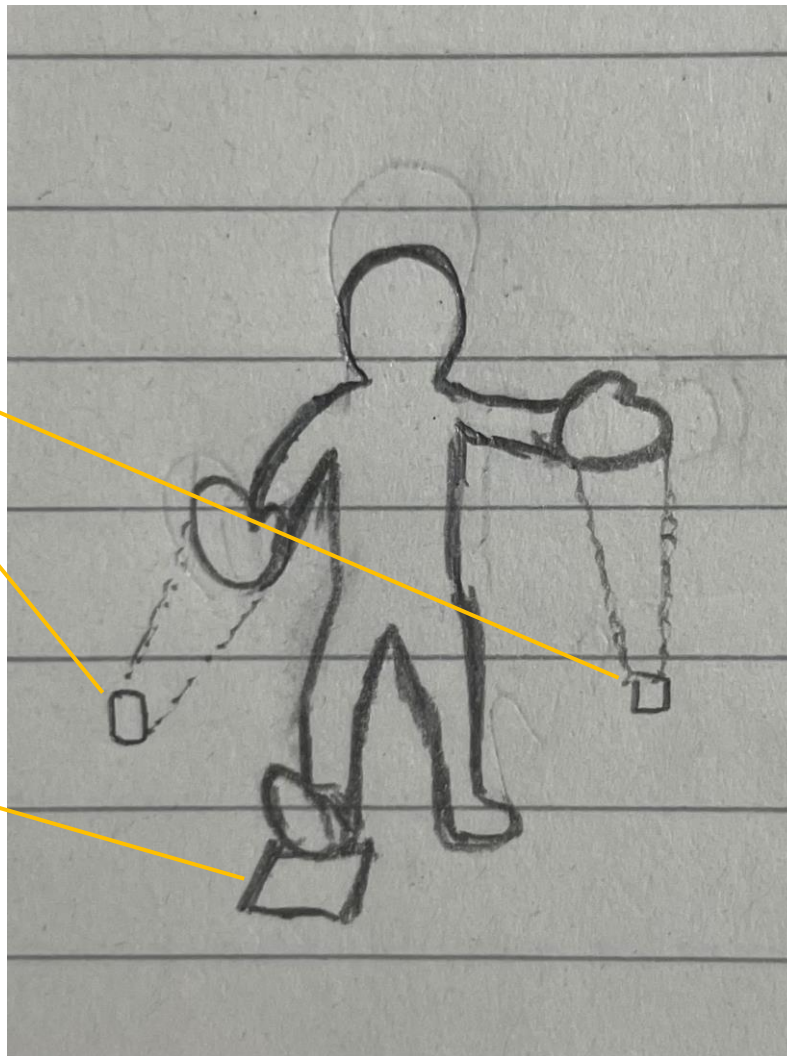


うまく使いこなせば  
パフォーマンスが  
できそう

# イメージ

両手の位置を認識  
するためのセンサー

BPMを測定するための  
フットスイッチ(?)



手首の回転や拳の形を  
正確に認識できるのか  
(指先の位置?)

どこまでの範囲の移動なら  
センサーで認識できるのか