

音楽情報処理 (第1回)

ガイダンス

片寄晴弘

関西学院大学工学部情報科学科

キーワード

- デザイン
- アート
- 感性
- 情報処理
- 人工知能
- 信号処理
- 自己表現
- 認知・心理
- インタラクション

各回の授業内容

1. ガイダンス 4/11
2. 音楽情報処理の歴史的概観と基本用語解説 4/18
3. 聞いて学ぶ音楽用語 4/25
4. 楽音合成方式 5/2
5. 認知的音楽解析論概要 5/9
6. 自動・作編曲システム 5/16
7. 自動採譜システム（概要） 5/23
8. 自動採譜システム（信号処理, パターン認識） 5/30
9. 演奏における表情付け 6/6
10. インタラクティブ音楽システム（+EMアルゴリズム） 6/13
11. 音楽制作環境・ツール 6/20
12. 最新の研究事例紹介 6/27
13. 総復習 7/11 **(7/4休講)**

授業方法

- ◆ ビデオ，音素材，デモ等の電子教材を用いた座学形式の科目として実施.
- ◆ 適宜，簡単な演習を課す.
- ◆ 教科書：
 - 長尾，宇津呂，島津，匂坂，井口，片寄：マルチメディア情報学4巻，文字と音の情報処理，岩波書店（1999）
- ◆ 参考文献：
 - 安西，草原，片寄，笹田，中津，黒川：マルチメディア情報学10巻，自己の表現，岩波書店（2000）
 - 石桁他：楽典，音楽之友社
 - 渡邊健一：音楽の正体，ヤマハミュージックコーポレーション（1995）

成績評価

- ◆ 定期テストの点数にレポート点を加える。合格点60点以上。試験時、自筆ノート持ち込み有り。
- ◆ 授業中何回か課す演習レポート、宿題の提出数が2/3を下回ると60点以下に

諸注意

- ◆ 音楽に関する基本的な知識は不可欠。
「楽典」あるいは「音楽の正体」のどちらかを読むこと。
理解できるレベルに達していないとついて来れない可能性あり
- ◆ コンテンツ・テクノロジー演習の受講予定者のうち、音楽コンテンツ系の制作を希望する学生は必ずこの科目を受講しておくこと。
- ◆ 学生による授業評価の方法：**ネット利用**

これからやってもらうこと

初回レポート

この講義に対する要望

ビデオを観て音楽情報処理に対する期待をまとめる

1(15分) 2(25分)

http://www.crestmuse.jp/crestmuse_movie_cm2010_j.html

参考文献 CrestMuseプロジェクト概要

<http://www.crestmuse.jp/CrestMuseOutline.pdf>

※展望作文, 成績に関係あり