

2025 年 芸術工学実習(D)5 後半「音響映像インタラクション」

担当 | 渡邊裕美 (watanabehiromi@sda.nagoya-cu.ac.jp)

対象 | 情報環境デザイン学科 3 年生

場所 | A305

■ 実習の概要

本実習では、音響と映像の相互作用に焦点を当て、ノードベースのビジュアルプログラミング環境 (Max/MSP/Jitter および TouchDesigner) を用いたインタラクティブなオーディオ・ビジュアル作品を制作することを課題とします。音響と映像のリアルタイム処理、および両者の構造的・知覚的対応関係に注目しながら、約 1 分間のメディア作品の制作を通じて、創造的かつ批評的な視点を培うことを目標とします。

■ 機材の貸出、必要機材

・実習に必要な機材として、以下を貸与します：

1) Web カメラ (USB Type A)

2) iLok (Max 9 ライセンス認証用、USB Type A, C ドングル)

※変換アダプタ (USB A to C 等) が必要な場合は各自持参してください。

・初回授業 (6 月 13 日) までに、Max9 をインストールしてください。 <https://cyclimg74.com/downloads>

・ノートパソコンとイヤホンは各自持参してください。

※ 機材を紛失した場合、iLok およびライセンス、カメラ等を含め約 6 万円相当の弁償費用が発生します。取り扱いには十分注意してください。

■ 授業のスケジュール (予定)

第 1 回 6/13(金) 合同ガイダンス、Max による音響インタラクション体験

第 2 回 6/20(金) Jitter による音響・映像表現 (基礎編)

第 3 回 6/27(金) Jitter による音響・映像表現 (応用編 1)

第 4 回 7/4(金) Jitter による音響・映像表現 (応用編 2)

第 5 回 7/11(金) TouchDesigner による音響・映像表現 (基礎編)

第 6 回 7/18(金) TouchDesigner による音響・映像表現 (応用編)

第 7 回 7/25(金) 講評会

■ 履修にあたっての留意点

・使用機材の都合により、履修定員は最大 15 名です。

・授業は、音響信号処理、映像編集、音楽理論に関する基礎知識を前提として進行します。

・講評会では発表時間は 1 人 5 分間の発表時間を設け、制作物のデモンストレーションを行います。

■ 採点基準

・音響と映像とのインタラクションの設計と実装がなされているか

・テーマ設定や表現手段における独自性、および創造性

・表現の技術的完成度および構合力