

## 2026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、ビジュアルプログラミング環境である Max (MSP/Jitter を含む) 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かつ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 版または USB Type C 版)

※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12日) までに、Max 9 をインストールしてください。

<https://cycling74.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

第 1 回 6/12(金) 合同ガイダンス、Max/Jitter による音響映像表現 (基礎編)

第 2 回 6/19(金) Max/Jitter による音響映像表現 (応用編 1)

第 3 回 6/26(金) Max/Jitter による音響映像表現 (応用編 2)

第 4 回 7/3(金) TouchDesigner による音響映像表現 (基礎編)

第 5 回 7/10(金) TouchDesigner による音響映像表現 (応用編 1)

第 6 回 7/17(金) TouchDesigner による音響映像表現 (応用編 2)

第 7 回 7/24(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 13 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 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

・音響と映像のインタラクションを適切に設計し、作品として実現できているか

・テーマ設定や表現手段における独自性と創造性

・表現の技術的完成度および構成力