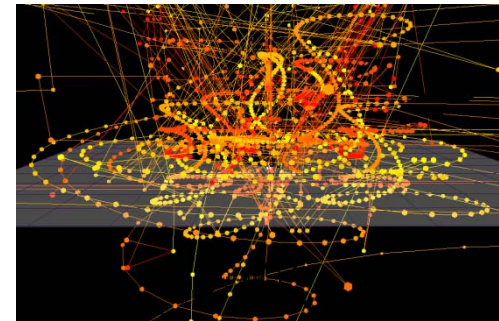
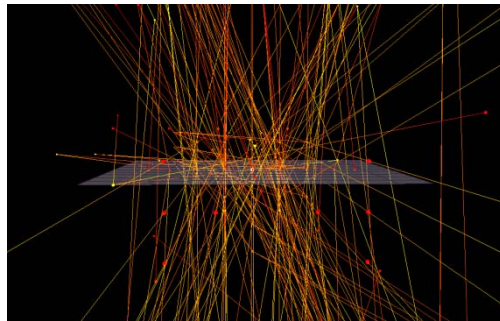


# 3次元音楽創出のための立体音響ソフトウェア群の開発

開発者: 飯田一博, 佐藤史明, 渋谷マリア

時空間GUIと聴空間知覚研究の融合により,  
3次元立体音楽創出のプラグインソフトを開発



## ■ 開発の背景・目的

作曲家の創作活動は、その音楽が演奏される空間配置および再生されるシステムに強い制約を受けるため、従来の音楽作品は、1次元(ステレオ)、もしくは2次元(サラウンド)空間の制約下で作曲され、演奏・再生されてきた。本開発の目的は、聴覚の空間知覚メカニズムに遡った研究成果をソフトウェアに落とし込むことによって、これまでの音楽の概念を根底から覆す3次元立体音楽の領域を拓くことである。このソフトウェアにより、ステレオスピーカやヘッドホンで前後・上下・左右の任意の立体感を表現する3次元音楽を創出できる。



## ■ 実現した主要な機能、特徴

### ➤ 時空間GUI機能の開発

音楽家が全世界的に一般的に使用している音楽編集ソフトであるNUENDO, Cubase上で動作し、音楽家が抱くイメージを、時間軸上(音符, 波形データ)および空間軸上(空間配置)にシンプルかつ直観的に記述できるグラフィックインタフェースを開発した。

### ➤ 3Dオーサリング機能の開発

時空間GUIで3次元空間に配置した音源の波形データを時間軸上で展開する機能を開発した。

### ➤ 3Dプロセッシング機能の開発

作曲家が意図した空間表現をヘッドホン, もしくは2つのスピーカでリアルタイムで実現できる機能を開発した。

## ■ 市場にもたらす効果, メッセージ, セールストーク

開発したソフトウェアは, VST(Virtual Studio Technology規格に準拠したプラグインであるので, 現在世界の作曲家, 音楽家使用しているほぼ全ての音楽編集システムで動作し, これまでの音楽の創作(作曲)の概念を根底から覆す3次元立体音楽の世界へいざなう。

