

SONASPHERE

3次元インタフェースを用いた音楽プログラミング環境の開発
A KINETICALLY DRIVEN INTERACTIVE MUSIC ENVIRONMENT

徳井直生 (東京大学工学系研究科)

SONASPHERE

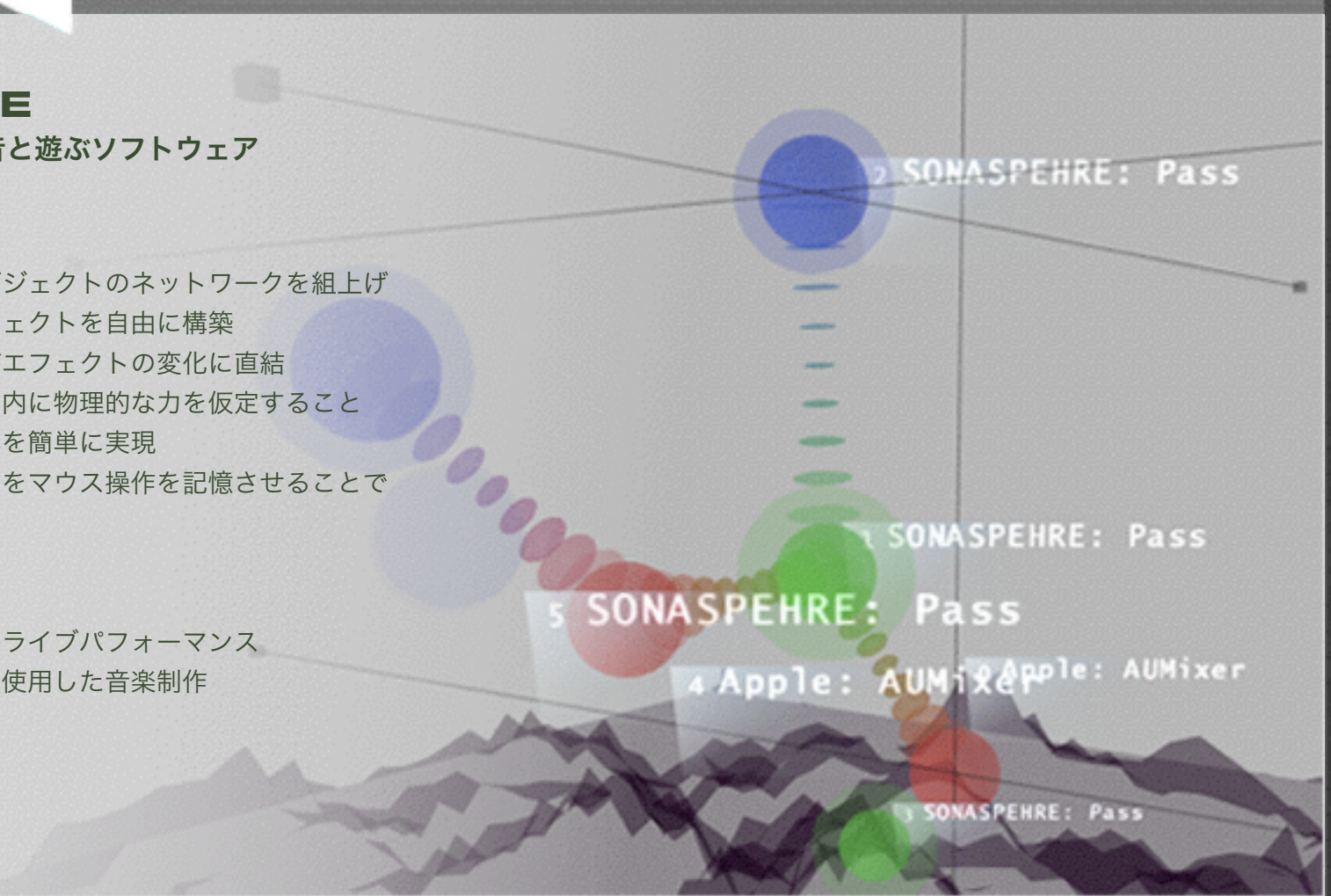
三次元空間で音を作る・音と遊ぶソフトウェア

▼ 特徴

- ・ 仮想三次元空間でオブジェクトのネットワークを組上げることで音響的なエフェクトを自由に構築
- ・ オブジェクトの動きがエフェクトの変化に直結
- ・ オブジェクト間や空間内に物理的な力を仮定することで、無限に多様な変化を簡単に実現
- ・ パラメータの時間変動をマウス操作を記憶させることでプログラム可能

▼ 用途

- ・ オーディオビジュアルライブパフォーマンス
- ・ オーディオファイルを使用した音楽制作



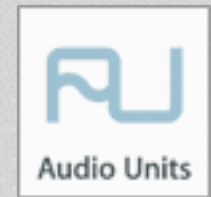
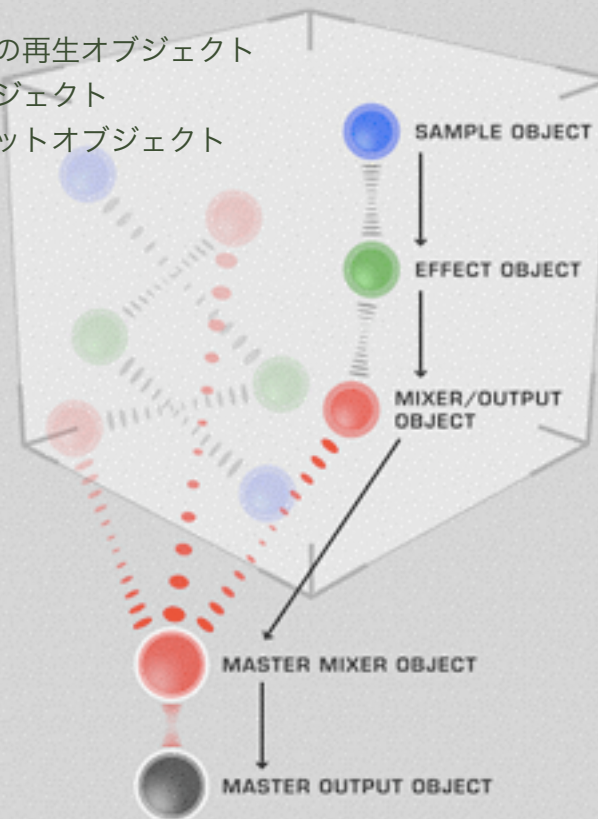
SONASPHERE

3次元インタフェースを用いた音楽プログラミング環境の開発
A KINETICALLY DRIVEN INTERACTIVE MUSIC ENVIRONMENT

徳井直生 (東京大学工学系研究科)

▼ 構成

- ・ オーディオファイルの再生オブジェクト
- ・ 各種エフェクトオブジェクト
- ・ ミキサー／アウトプットオブジェクト



▼ 仕様

- ・ CoreAudioに準拠し，AudioUnitプラグインに対応．
- ・ AIFF, WAVファイルのプレイバック
- ・ AIFFファイルへの書き出し
- ・ 各種オーディオ入出力機器に対応
- ・ OSCプロトコルで他のアプリケーション (Max/MSP, SuperCollider, Flashなど)と通信可能

▼ 環境

- ・ Apple Macintosh
- ・ OS X 10.2 以降
- ・ PowerPC G4 800MHz
- Quartz Extreme対応グラフィックカード推奨

▼ 詳細およびダウンロード

- ・ <http://www.sonasphere.com/>