

NYS ・ 12CH REALTIME SPATIAL AUDIO

Lissajous Sampler

6つのステムを、音量に反応する3Dオブジェクトとして可視化し、12チャンネルの空間音響へリアルタイム出力するための操作・システムガイド。

SHOWCASE EDITION ・ 2026.08.05 ・ JA

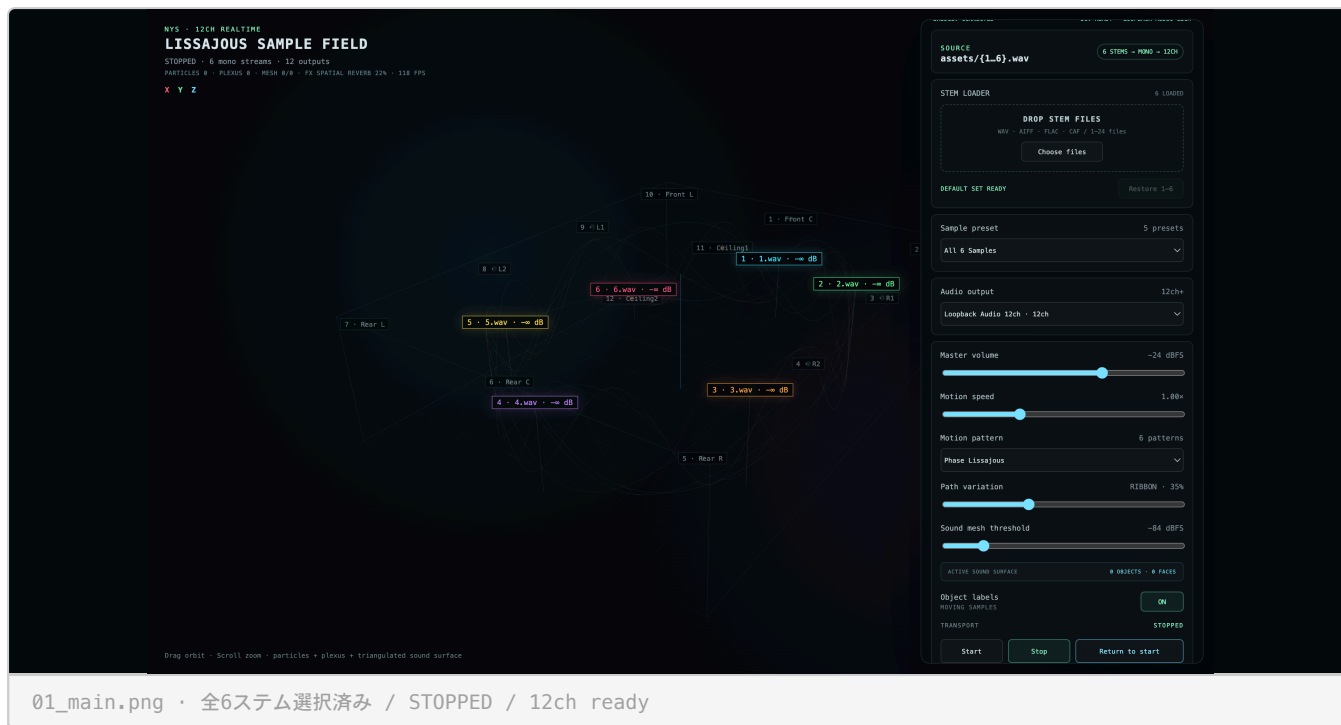
CONTENTS

- 01・システム概要
- 02・画面と基本操作
- 03・モーションとグラフィック
- 04・空間エフェクト
- 05・ステムと12ch出力
- 06・音量とサウンド面
- 07・アーキテクチャ
- 08・起動・終了・トラブル対応

01 / OVERVIEW

システム概要

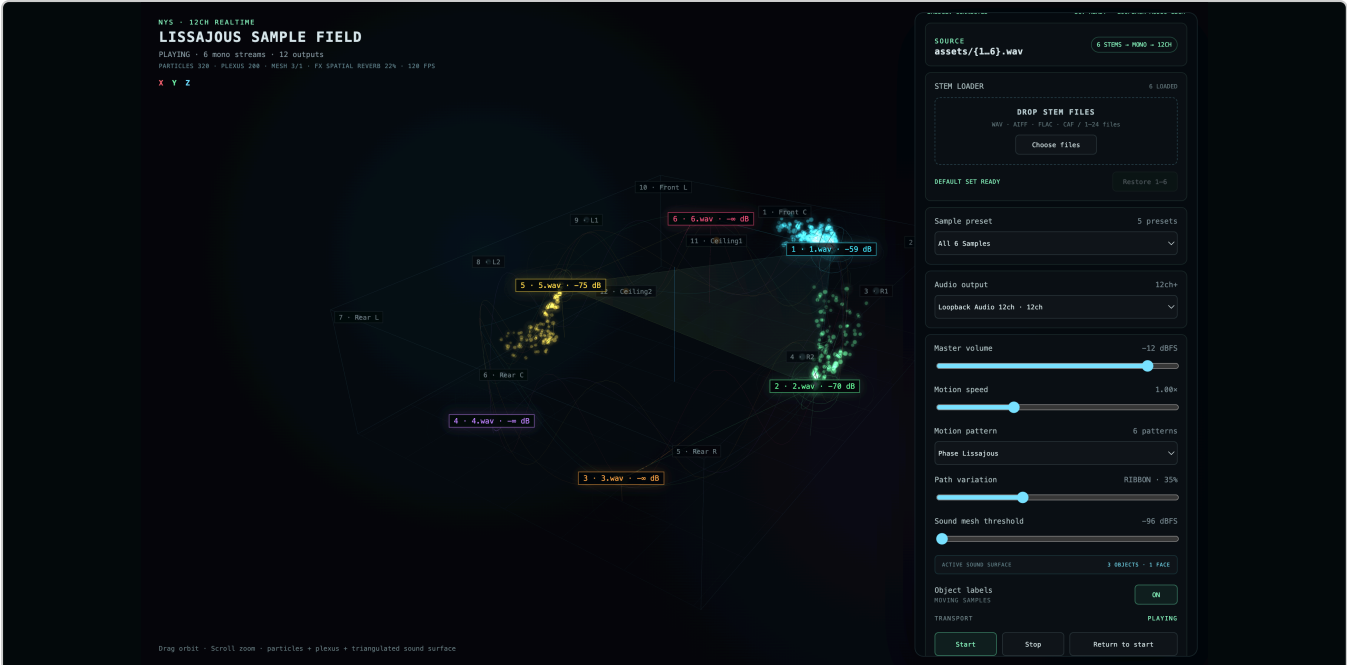
SAFE START



最短の操作

02 / INTERFACE

画面と基本操作



02_audio_reactive.png · PLAYING / object dBFS / particles / plexus / sound surface

-
-

The screenshot displays the Lissajous Sample Field software interface. The main window shows a 3D visualization of a sound field, with a central cluster of blue and green particles. The field is defined by a series of points labeled with numbers and names, such as "10 - Front L", "11 - Ceiling1", "12 - Ceiling2", "13 - Rear L", "14 - Rear C", "15 - Rear R", "16 - Front C", "17 - Ceiling3", "18 - Ceiling4", "19 - Ceiling5", "20 - Ceiling6", "21 - Ceiling7", "22 - Ceiling8", "23 - Ceiling9", "24 - Ceiling10", "25 - Ceiling11", "26 - Ceiling12", "27 - Ceiling13", "28 - Ceiling14", "29 - Ceiling15", "30 - Ceiling16", "31 - Ceiling17", "32 - Ceiling18", "33 - Ceiling19", "34 - Ceiling20", "35 - Ceiling21", "36 - Ceiling22", "37 - Ceiling23", "38 - Ceiling24", "39 - Ceiling25", "40 - Ceiling26", "41 - Ceiling27", "42 - Ceiling28", "43 - Ceiling29", "44 - Ceiling30", "45 - Ceiling31", "46 - Ceiling32", "47 - Ceiling33", "48 - Ceiling34", "49 - Ceiling35", "50 - Ceiling36", "51 - Ceiling37", "52 - Ceiling38", "53 - Ceiling39", "54 - Ceiling40", "55 - Ceiling41", "56 - Ceiling42", "57 - Ceiling43", "58 - Ceiling44", "59 - Ceiling45", "60 - Ceiling46", "61 - Ceiling47", "62 - Ceiling48", "63 - Ceiling49", "64 - Ceiling50", "65 - Ceiling51", "66 - Ceiling52", "67 - Ceiling53", "68 - Ceiling54", "69 - Ceiling55", "70 - Ceiling56", "71 - Ceiling57", "72 - Ceiling58", "73 - Ceiling59", "74 - Ceiling60", "75 - Ceiling61", "76 - Ceiling62", "77 - Ceiling63", "78 - Ceiling64", "79 - Ceiling65", "80 - Ceiling66", "81 - Ceiling67", "82 - Ceiling68", "83 - Ceiling69", "84 - Ceiling70", "85 - Ceiling71", "86 - Ceiling72", "87 - Ceiling73", "88 - Ceiling74", "89 - Ceiling75", "90 - Ceiling76", "91 - Ceiling77", "92 - Ceiling78", "93 - Ceiling79", "94 - Ceiling80", "95 - Ceiling81", "96 - Ceiling82", "97 - Ceiling83", "98 - Ceiling84", "99 - Ceiling85", "100 - Ceiling86", "101 - Ceiling87", "102 - Ceiling88", "103 - Ceiling89", "104 - Ceiling90", "105 - Ceiling91", "106 - Ceiling92", "107 - Ceiling93", "108 - Ceiling94", "109 - Ceiling95", "110 - Ceiling96", "111 - Ceiling97", "112 - Ceiling98", "113 - Ceiling99", "114 - Ceiling100".

The right panel contains the following controls:

- SOURCE:** assets/1-63.wav (6 STMS - MONO - 12CH)
- STEM LOADER:** 6 LOADED
- DROP STEM FILES:** WAV - A565 - FLAC - OGG / S-04 files (Choose files)
- DEFAULT SET READY:** Restore 1-6
- Sample preset:** 5 presets (All 6 Samples)
- Audio output:** 12ch (Loopback Audio 12ch - 12ch)
- Master volume:** -12 dBFS
- Motion speed:** 1.35x
- Motion pattern:** 6 patterns (Vortex Coil)
- Path variation:** VORTEX COIL - 78%
- Sound mesh threshold:** -96 dBFS
- ACTIVE SOUND SURFACE:** 4 OBJECTS - 3 PHASES
- Object labels:** MOVING SAMPLES (ON)
- TRANSPORT:** Start, Stop, Return to start

At the bottom left, a legend indicates: Drag orbit - Scroll zoom - particles + plexus + triangulated sound surface.

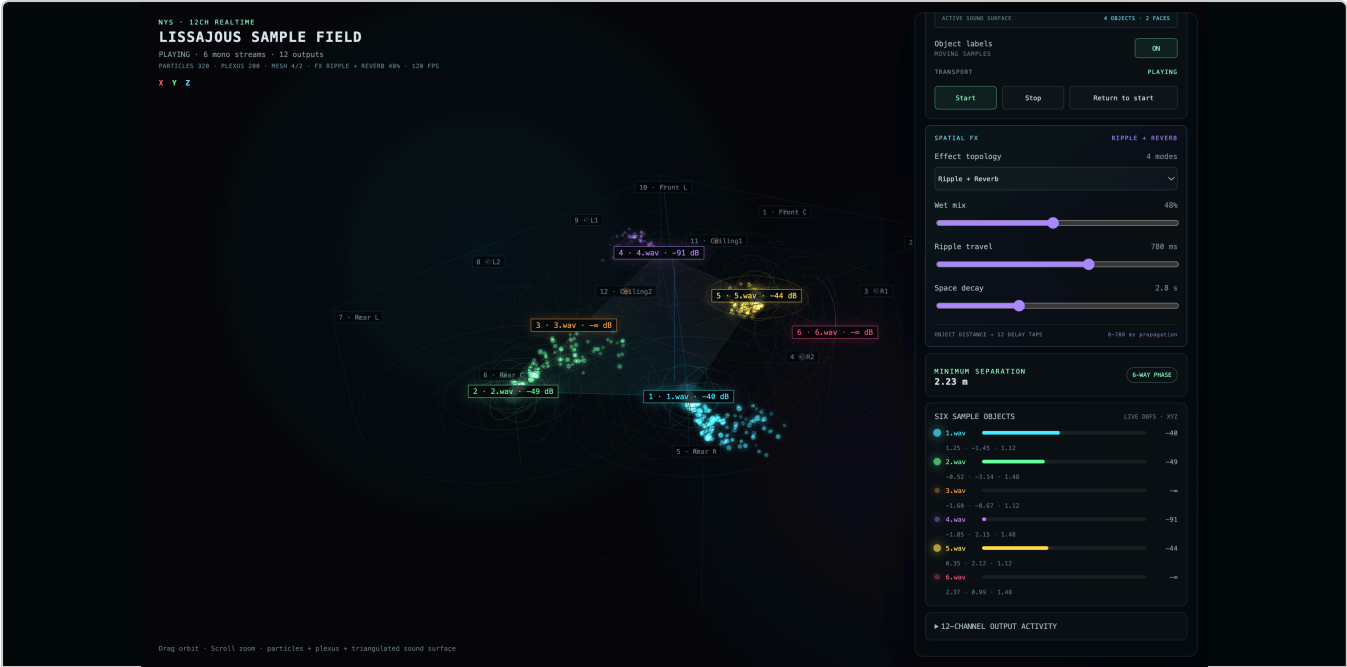
パターン 動き Variationの効果

Vortex Coil

空間エフェクト

8 ms

Ripple travel



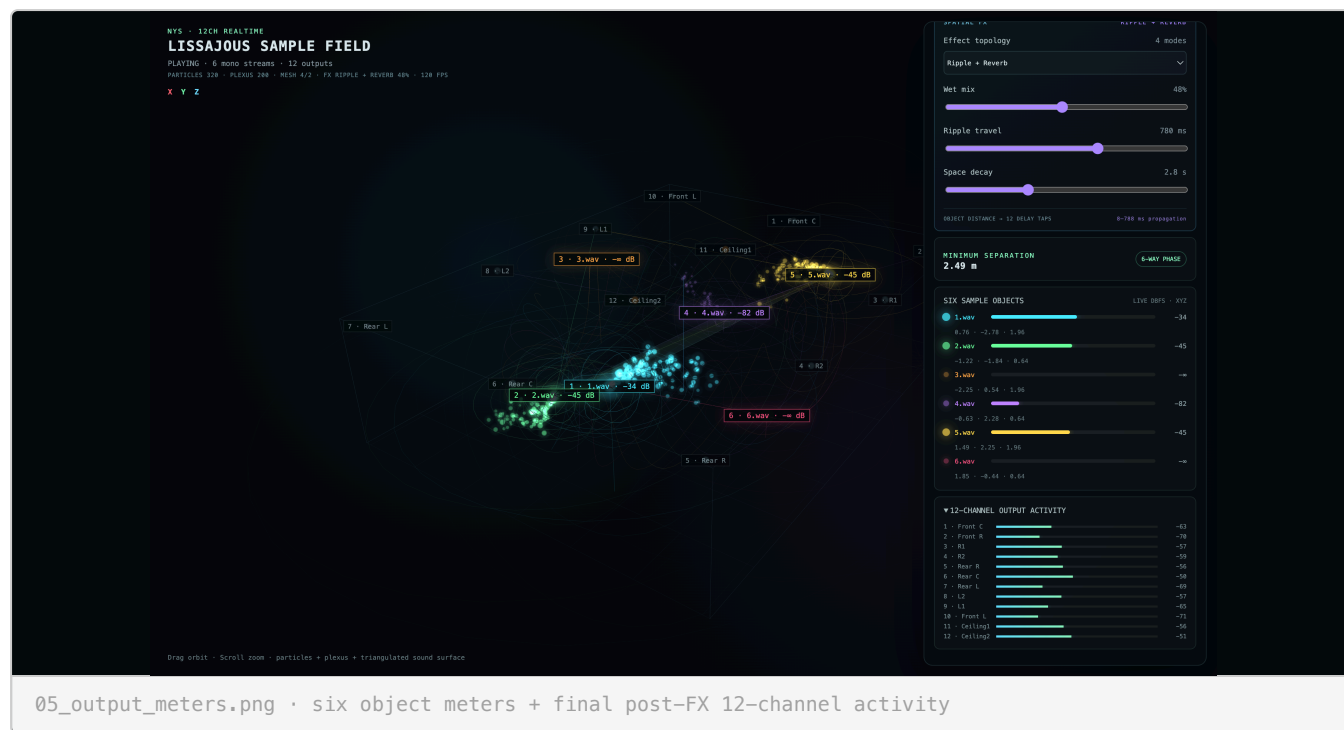
04_spatial_fx.png · Ripple + Reverb / distance → 12 delay taps

モード	音響	可視化
Dry		
Ripple Delay		
Spatial Reverb		
Ripple + Reverb		

GAIN PRACTICE

Wet mix は標準22%です。残響を長くする場合は、まずMasterを下げ、次にWet mixを少しずつ上げて12chメーターの合計レベルを確認してください。

ステムと12ch出力



チャンネル順

音量とサウンド面

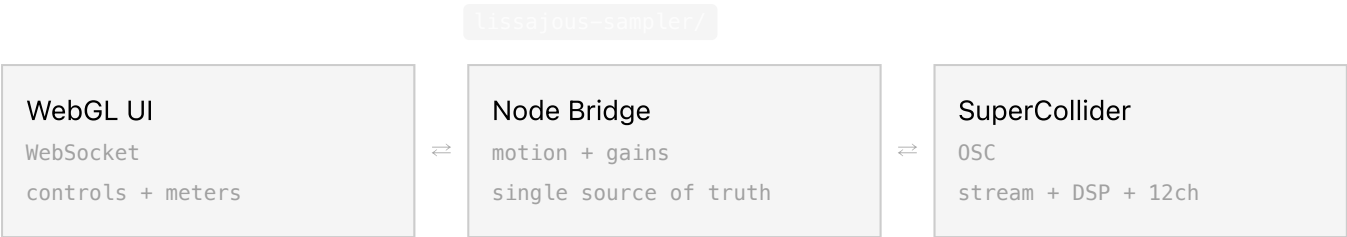
sound mesh threshold

しきい値以上の数	描画	意図
0-1		
2		
3		
4以上		

READING LEVELS

面が出ない場合は、まず各オブジェクト行のdBFSを確認します。音が鳴っている値より少し低い位置までしきい値を下げると、線→三角形→ポリゴンの変化を観察できます。

アーキテクチャ



要素	役割
bridge/server.js	
bridge/params.json	
webgl/app.js	
supercollider/	
start.sh	
.runtime/	

起動・終了・トラブル対応

管理コマンド

```
./lissajous-sampler/start.sh
./lissajous-sampler/restart.sh
./lissajous-sampler/stop.sh

# 12ch以上のデバイスを確認
./lissajous-sampler/start.sh --list-devices

# 出力先を指定
./lissajous-sampler/start.sh --device "<12-channel-output-device>"
```

restart.sh

stop.sh

sclang

scsynth

確認ポイント

症状	確認
Startできない	Bridge! connected SC! ready READY
音が出ない	
面が出ない	
再起動できない	restart.sh
素材を戻したい	Restore 1-6 assets/(1_6).wav

SHUTDOWN

作業終了時はブラウザを閉じるだけでなく、`./lissajous-sampler/stop.sh` を実行してください。
SuperColliderの子プロセスとオーディオデバイスを確実に解放します。