

## メディア芸術の表現におけるAR技術の活用の可能性-ワークショップを中心に

映像学科・デザイン学科 (代表)内山雄介 UCHIYAMA Yusuke

(共同制作)田邊順子 TANABE Junko 李容旭 LEE Yonguk 名手久貴 NATE Hisaki

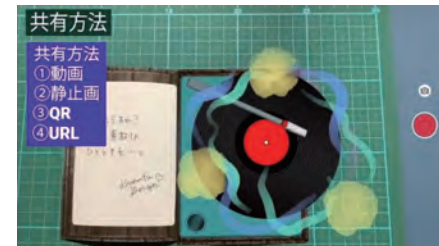
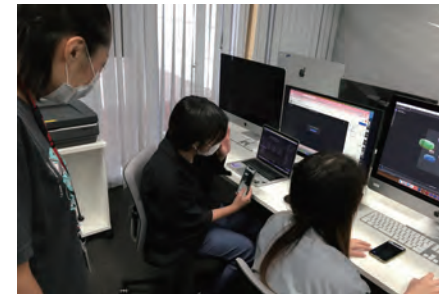
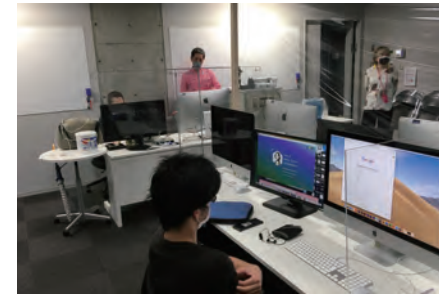


本プロジェクトは、メディア芸術の表現活動教育において新たな表現技法であるAR\*の活用とその可能性をワークショップ形式で試みた活動である。

本学デザイン学科と映像学科と協同で学部3年生を対象としたワークショップを計3回開催し、Adobe社のアプリケーションAeroを使用してAR作品の制作を行った。

プロジェクトの意義として、今後、領域横断的な技術やテーマを扱う場合のアプローチとして、今回のように数回程度のワークショップを開催し、様々な知見を収集するためのプロトタイプとして意識している。

\*AR:Augmented Reality(拡張現実) 人が知覚する現実環境をコンピュータにより拡張する技術、およびコンピュータにより拡張された現実環境そのもの



参加教員:



内山 雄介(デザイン学科)

田邊 順子(デザイン学科)



李 容旭(映像学科)

名手 久貴(映像学科)



## The potential of utilizing AR technology in media art expression – workshop

Department of Imaging Art・Department of Design (Producer) UCHIYAMA Yusuke  
(Collaborator) TANABE Junko LEE Yonguk NATE Hisaki



This project was an activity that attempted to utilize AR\*, a new technique in media art expression education, and examine its possibilities in the form of a workshop.

The Department of Design and Department of Imaging Art of Tokyo Polytechnic University collaborated to hold three workshops aimed at third year students, creating AR works with Aero, an Adobe application.

The significance of this project is that it is a prototype for future workshops, to be held a few times as in this project, in order to disseminate a variety of knowledge as an approach to dealing with cross-disciplinary technologies and themes.

\*AR (Augmented Reality): the computer technology to broaden the real environment that humans perceive, and the computer-adjusted environment itself.

Participating faculty members:



UCHIYAMA Yusuke  
(Department of Design)



TANABE Junko  
(Department of Design)



LEE Yonguk  
(Department of Imaging Art)



NATE Hisaki  
(Department of Imaging Art)

