

報告

「スケッチング」研究について

長嶋洋一

ビジュアル・サウンド領域

- ・映像
- ・グラフィック
- ・インタラクティブ

「スケッチング」研究について

デザイン学部長特別研究

「スケッチング(物理コンピューティング)」

2012～2014年度

本報告のメニュー

- ・スケッチング(物理コンピューティング)とは
- ・インスタレーション作品の事例
- ・MDWワークショップの様子
- ・最新作のデモ

スケッチング(物理コンピューティング)とは

<http://nagasm.org/1106/MDF2013/nagasm.html>

<http://nagasm.org/1106/MDW2014/nagasm.html>

<http://nagasm.org/1106/MDW2015/nagasm.html>

インスタレーション作品の事例

<http://nagasm.org/1106/installation/>

<http://nagasm.org/1106/installation2/>

<http://nagasm.org/1106/installation3/>

<http://nagasm.org/1106/installation4/>

MDWワークショップの様子

<http://nagasm.org/1106/news3/20130202/>

<http://nagasm.org/1106/MDW2014/report.html>

<http://nagasm.org/1106/MDW2015/report.html>

最新作のデモ(学会発表準備中)

- ・筋電センサ
- ・多重触覚センサ