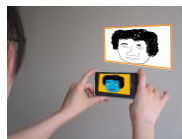


デジタルアート作品づくり ワークショップ

青森県では、本県文化芸術の一層の振興を図るため、県民がデジタル技術を活用した最先端のアートに触れる機会として「デジタルアート展」を開催することとしており、この度、アート展に展示する作品を制作するワークショップを実施することとしました。ワークショップでは、世界的に人気があるAR(拡張現実)アートを制作します。

👉 **AR(拡張現実)アートとは、スマホやタブレット端末で作品を読み込むと、画面内で絵が変化したり、出現したり、3Dで飛び出したりするアートです!**

ワークショップでは、高度な知識がなくても簡単にARアートを制作できるアプリ「ARTIVIVE(アーティバイブ)」を使用します。



詳しくは、YouTubeで

日時 <青森会場> <八戸会場>
1日目 令和5年11月5日(日) — 令和5年11月11日(土) **終了**
2日目 令和5年11月26日(日) 令和5年12月2日(土) **★今回**
※時間はいずれも13:00~17:00

会場 青森会場 アスパム 青森市安方1-1-40
八戸会場 ユートリー 八戸市一番町1-9-22
参加者 各会場とも9名(県内クリエイター含む)
主催 青森県 環境生活部 県民生活文化課

ワークショップ内容

1日目 終了
・講義「最先端のデジタルアートが生み出す世界」
・使用アプリ「ARTIVIVE」の紹介
・サンプル作品づくり 等

各自、持ち帰って作品
テーマ検討、
素材集め

2日目 ★今回
・作品づくり

講師 終了 金 相賢 -Kim Sanghyun-



博士(国際情報通信学)
2021年より相模女子大学 メディア情報学科 講師
韓国出身。1998年来日後、東京ビジュアルアーツにおいて放送技術を専攻し、バラエティーを中心としたテレビ番組制作に携わる。3Dディスプレイのプロモーションや2D・3D変換技術を用いた映画制作に携わった後、2014年早稲田大学基幹理工学部助手、2018年より同大学理工学術院総合研究所客員講師を勤めた経験を持つ。同年リ・インベンションに参加し、VR映像の撮影からポストプロ業務全般をディレクション。
両眼立体視を用いた3D撮影のノウハウをVR空間に適用し、ヒトの感覚に最適化されたコンテンツ提供に取り組んでいる。

県内クリエイターもワークショップに参加



グラフィック
デザイナー
佐藤タカズミ



映像
クリエイター
福士 吾郎



グラフィック
デザイナー
イラストレーター
古川 智穂



イラストレーター
豊川 芽



グラフィック
デザイナー
間山 マミ

デジタルアート展

令和6年 **2月3日(土)~2月11日(日)**
青森県立美術館 コミュニティホールA
青森県青森市安田近野185

<展示内容>
・ワークショップ参加者の作品展示
・県内クリエイターの作品展示
・大型AR作品展示
・「新宿東口の猫」風の大型錯視3D映像コンテンツ展示