

# HAPTIC DESIGN VISUAL IDENTITY

UPDATED : 2016.10.31

# Introduction

## HAPTIC とは：

HAPTIC は、元々ギリシャ語の" haptikos"（「触れる感覚に関するもの」）を語源とし、Dessoir（1867-1964）による、視覚「光学（optic）」、聴覚の音響学（acoustic）に対応する、触覚における物理・生理・心理をまたがる「触れることの学問」のこと。  
HAPTIC は皮膚感覚の物理現象だけでなく、力感覚や、腕の能動的な探索運動、さらにはそこから得られる様々な身体感覚まで含んだ、より抽象的で広い意味を持って使用される。

触感を想起させる方法は身体に直接触れるものだけでなく、例えば小説での巧みな描写によって、まっさらな新雪を踏みしめる感じ、黒板をツメでひっかく感じという印象を想起させる /CM などの映像表現で、冷たさや温かさなどを想起する、というような非接触なものも含まれる。

## HAPTIC DESIGN とは：

HAPTIC DESIGN とは、手に生じる触感の設計だけでなく、ある目的のために、「質感、実感、共感が増すように、触覚提示や、そこから生じる体験、経験、記憶のありかた」を設計すること。

質感：サラサラ、デコボコなど環境にある物体のテクスチャの感覚

実感：対象や自分自身がある（いる）存在の感覚

情感：触覚によるコミュニケーションや感情移入する感覚

## HAPTIC DESIGN PROJECT が生まれた背景：

触覚に関するデザインは、製品のさわり心地や服の着心地、エンターテインメントにおける体感などさまざまな分野で試みられているものの、その体系化は行われておらず、分野間で共通言語を持ちません。  
触覚を含む身体感覚のデザインを通じて、産業や社会、生活における様々な課題を解決することができるのではないか。  
そして、そのようなひとたちを HAPTIC DESIGNER と名付け、必要な技能やデザイン原理として統合し、職能として位置づけることを目指します。

# F o c u s

「 HAPTIC DESIGN 」のビジュアルデザインは、「HAPTIC DESIGN ムーブメントを起こす」というプロジェクト目標を起点にスタートしています。

グラフィックデザイン、タイポグラフィ、サウンドデザインなどと同じ「名詞」である HAPTIC DESIGN は、固有の団体の持ち物ではありません。HAPTIC DESIGN を、プロダクト、ファッション等のデザイナーをはじめ、ビジネス文脈のフォロワーに愛着と「自分の道具である」という親密さを感じさせる為に、以下の4つの特徴的な点にフォーカスをしました。

## 1. 触覚 / 触覚技術のシンボルとして機能するものであること

触覚技術が生み出す共通のモチーフを利用すること

触覚の受容機関である手、足、皮膚、体感、脳、そして感情へ影響を視覚的に感じさせる（「とげとげしていそう」「ふかふかしていそう」等）

## 2. 触覚の「体験」を生み出すものであること

ビジュアルのみでのコミュニケーションにとどまらず、そのシステムを利用して「触覚」を刺激出来るもの

## 3. 触覚の「体験」が生み出す、「感情、関係性」の動きを感じるメタファ

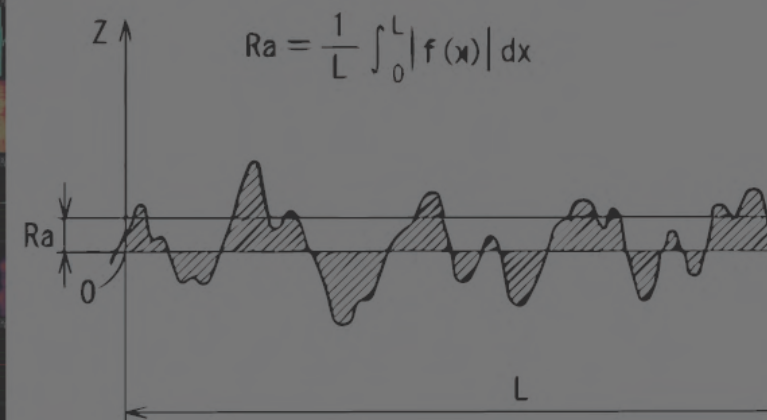
## 4. デザインパーツとして、今後生まれる HAPTIC DESIGN の各ワークグループが自由に改変、利用出来るものであること

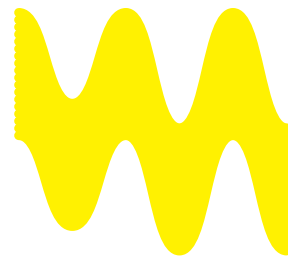
Focus

触感

触覚技術、再現

HAPTIC DESIGN が産み出すもの





HAPTIC DESIGN

## CONCEPT

1. 触覚 / 触覚技術のシンボルとして機能するものであること
2. 触覚の「体験」を生み出すものであること
3. 触覚の「体験」が生み出す、「感情、関係性」の動きを感じるメタファ
4. デザインパーツとして、今後生まれる HAPTIC DESIGN の各ワークグループが自由に改変、利用出来るものであること

この4つのフォーカス、そして HAPTIC DESIGN のコアとなる「質感」「実感」「情感」を現すモチーフとして「波形」を規定しました。この波形は、多種多様な「触感」を生み出す元素のような存在です。元素である波形は、デザイン分野、業種、再現したいマテリアルを横断して、それぞれの場所で最適化をして使うことができます。今後、さまざまなワークグループが生まれ、HAPTIC DESIGN がムーブメントとなる時にはじめのひとつの種として、コアとして機能して欲しい、そんな思いが込められています。

# CONCEPT

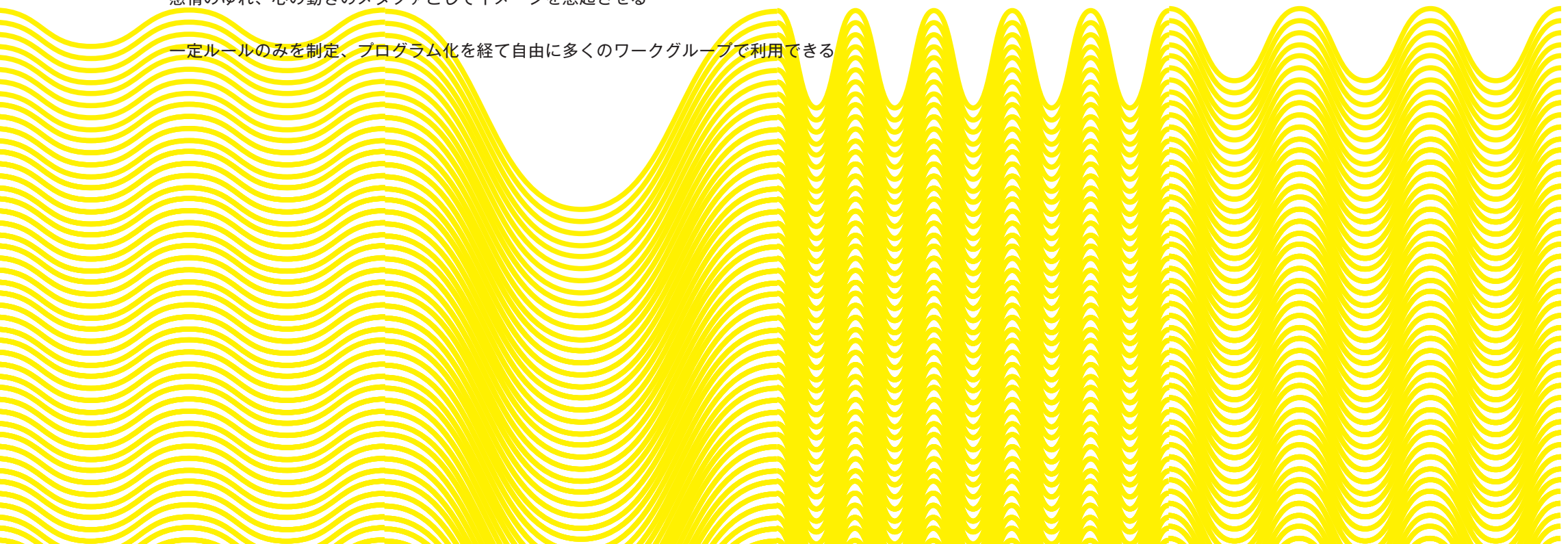
## HAPTIC WAVE の特徴

Tectiletoolkit 他、多くの触覚再現技術で「質感」を「波形」に変換しているものである

2D、3D 再現を行った際にベクターデータの数値の変更で様々な触感をうみだせる

感情のゆれ、心の動きのメタファとしてイメージを想起させる

一定ルールのみを制定、プログラム化を経て自由に多くのワークグループで利用できる



## Typography

タイトルは以下の設定を使用することで  
テキストを変えたバリエーションをつくることができます。  
Font : Futura Std Medium  
Letter Spacing : 500  
Line width : FontSize x 5%

HAPTIC DESIGN  
SHOWCASE

## Color

基本タイトルは K100%、HAPTIC WAVE 及び基本ワークグループ名は  
以下イエローを利用します。派生ワークグループ名の色の規定はありません。

CMYK : C 0%, M 0%, Y100%, K 0%  
RGB : R 255, G 241, B 0

HAPTIC DESIGN  
CAMP

ブラウザ等で、イエローが上記数値で可読性を  
保てない場合は以下の値を使用することができます

SHOWCASE

CMYK : C 0%, M 5%, Y100%, K 0%  
RGB : R 255, G 234, B 0

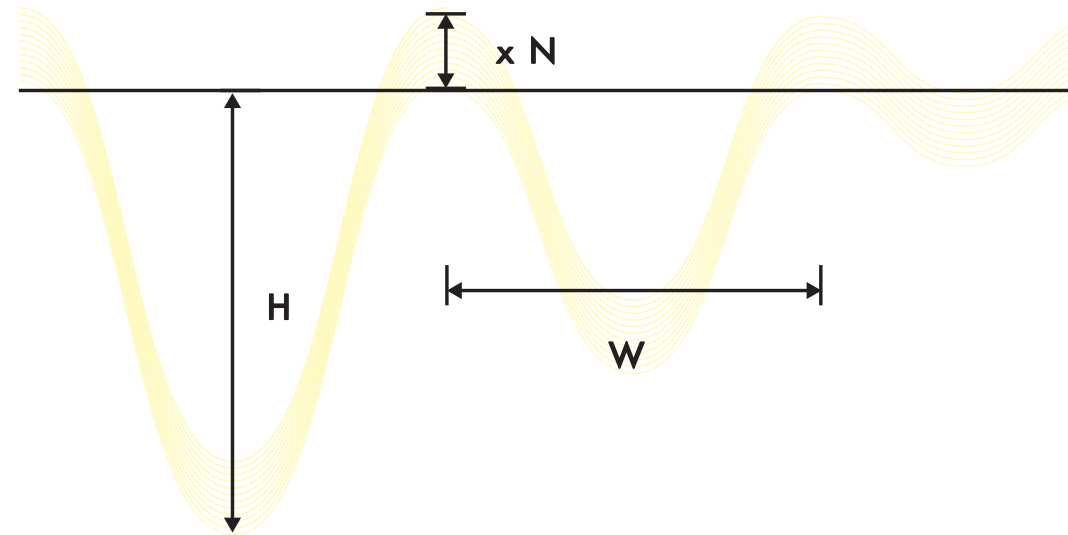
HAPTIC DESIGN  
PROJECT NAME



# HOW TO USE — WAVE

## Architecture

HとWとNと線幅をユーザーが自由に調整することで、オリジナルなロゴを作成することが出来ます。



## HOW TO USE

- ① X 軸を固定とする
- ② 一定の波形のみで形成されない、ランダム性を持った波を生成する
- ③ ラインの数 / 太さ / 波形の粗さは自由に規定可能（但し、1 ワークグループ内で 1 カラーのみ利用すること）

X

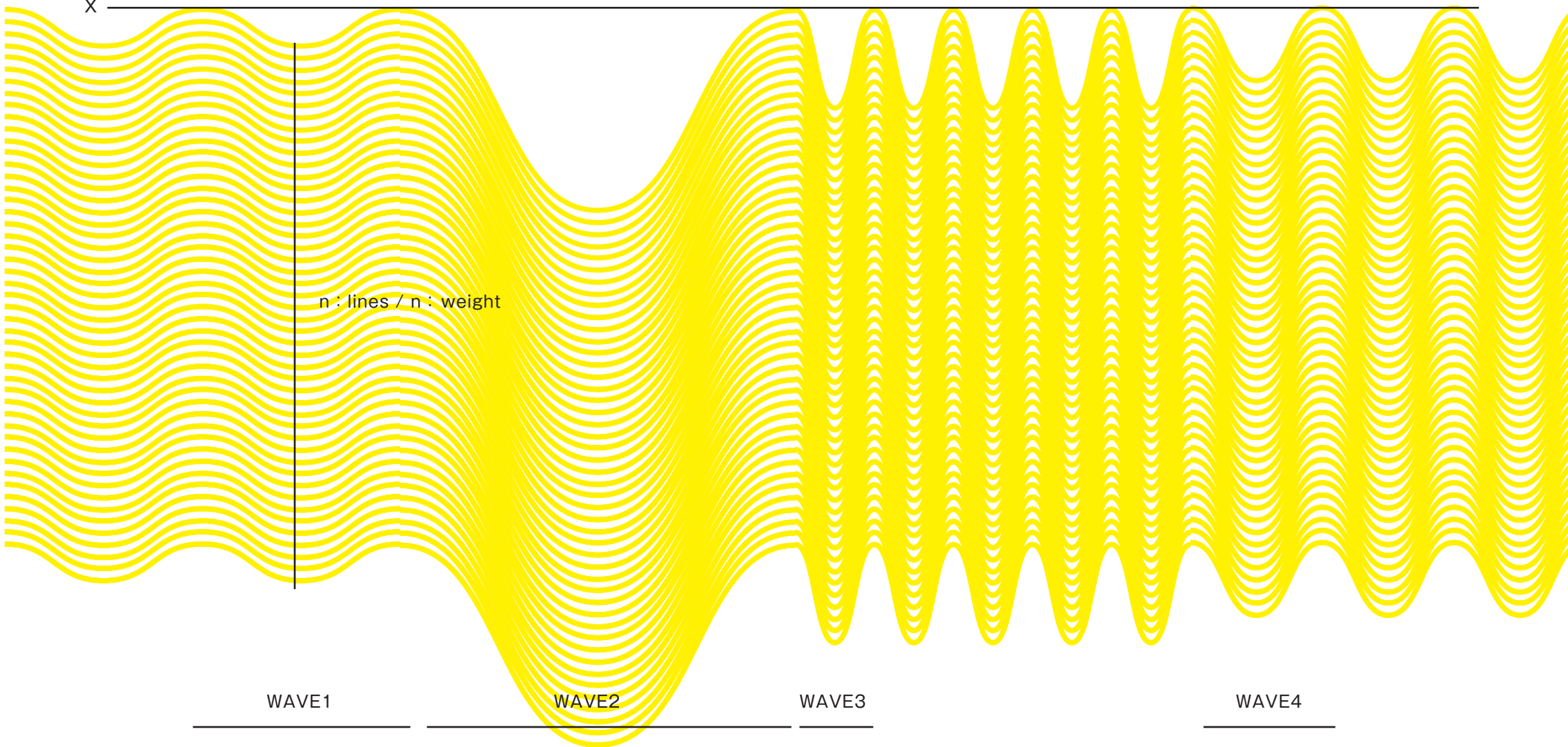
n : lines / n : weight

WAVE1

WAVE2

WAVE3

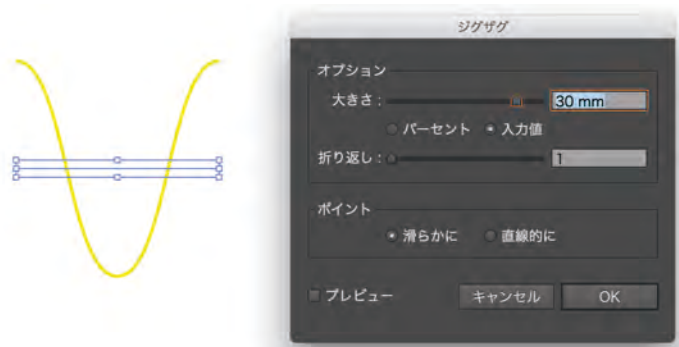
WAVE4



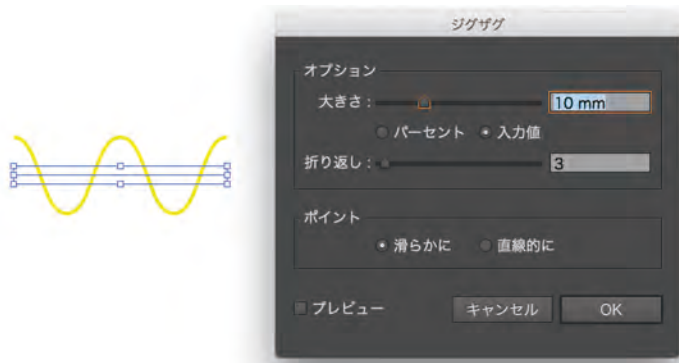
# How to Create

HAPTIC DESIGN のグラフィックはイラストレーター上で以下の手順によって作成することができます。

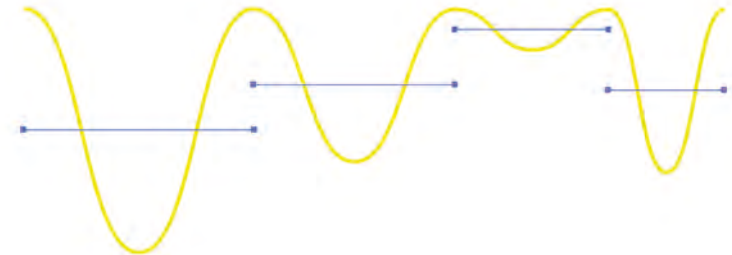
- 1 ジグザクの効果をつけることで波形をつくることができます



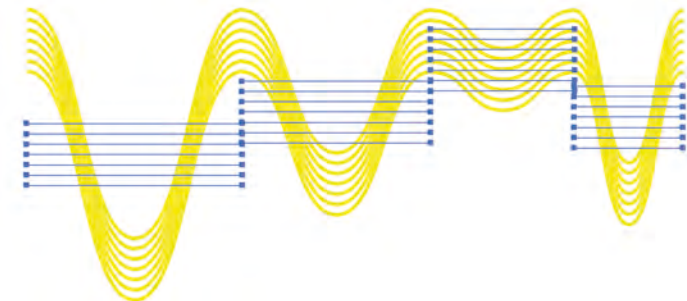
- 2 大きさの値、折り返しの値を変更することで波形を変化できます  
\* 折り返しは必ず奇数にする



- 3 作成した波形群を接続します  
その際に波形上部の高さが均一になるように高さを合わせます

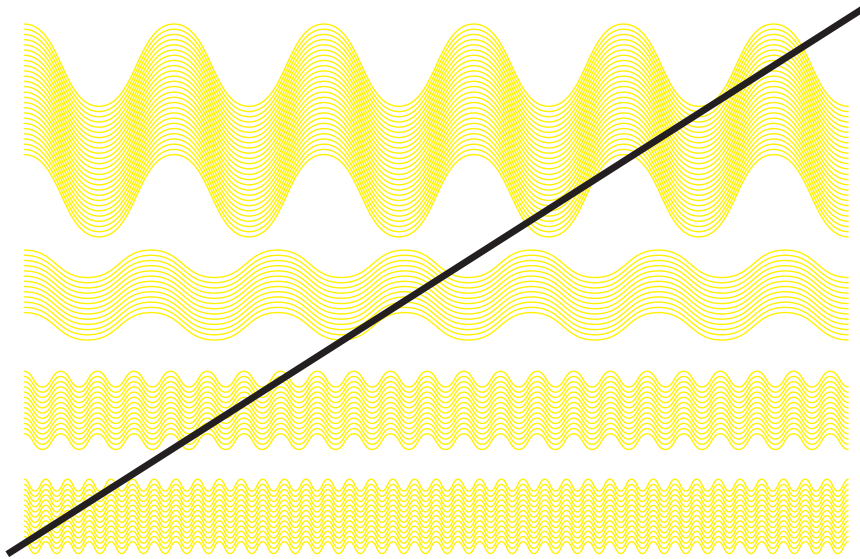


- 4 接続された波形群を Y 軸方向にコピーすることで奥行きをつけることができます

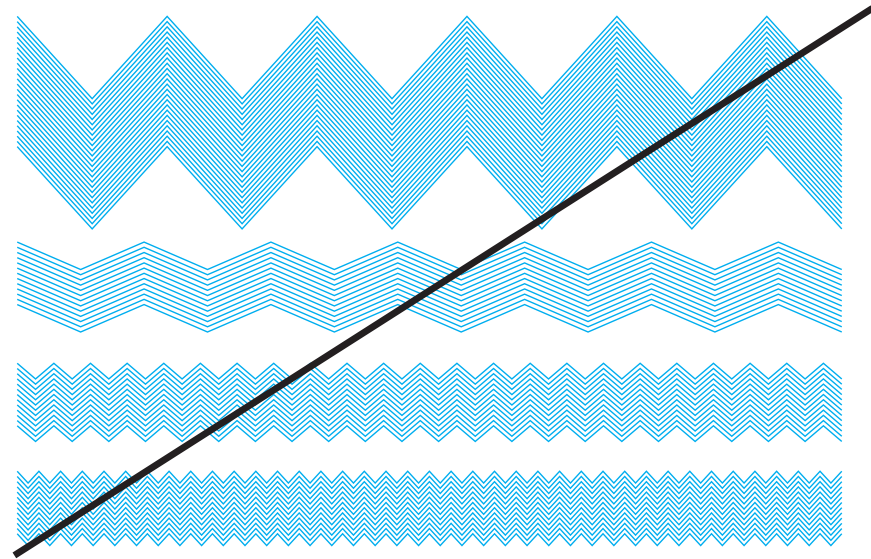


## NG

- ・波の角を完全な角にしてはいけない：触覚の作成する波形に厳密に言うと角が無いため
- ・一定のリズムを刻んでいる / 棒状の形状で波が再現されている（大きいパターンとして利用する場合）



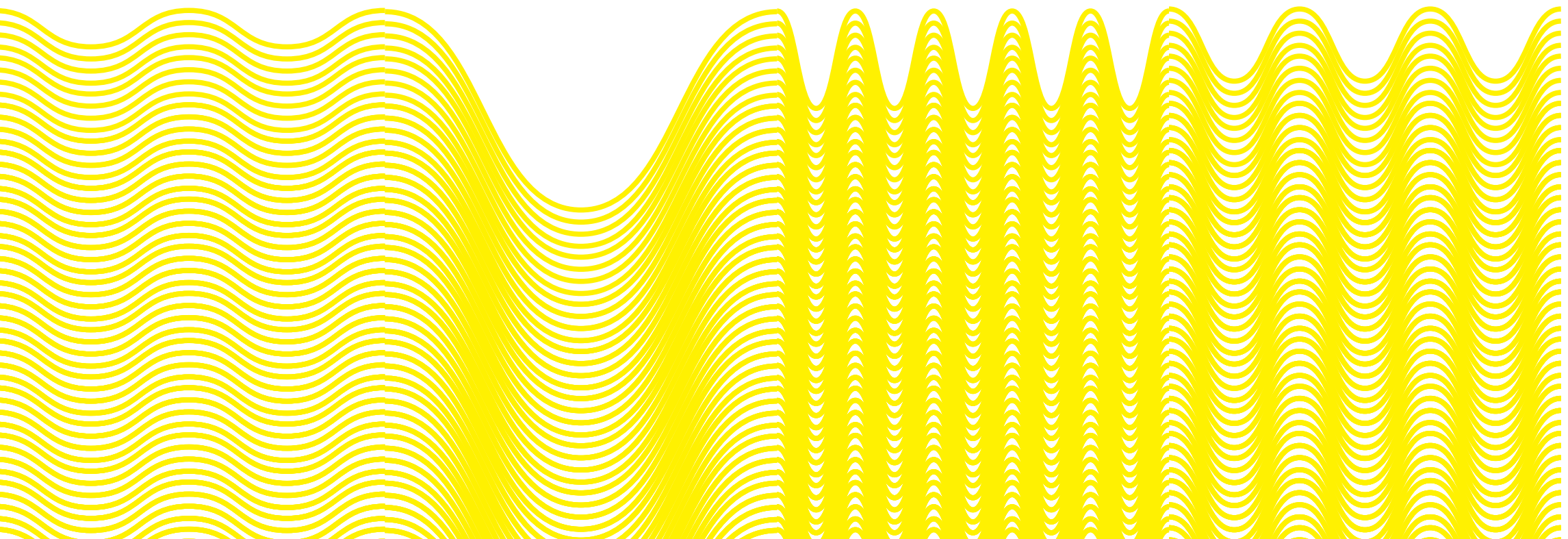
単調なループは NG,

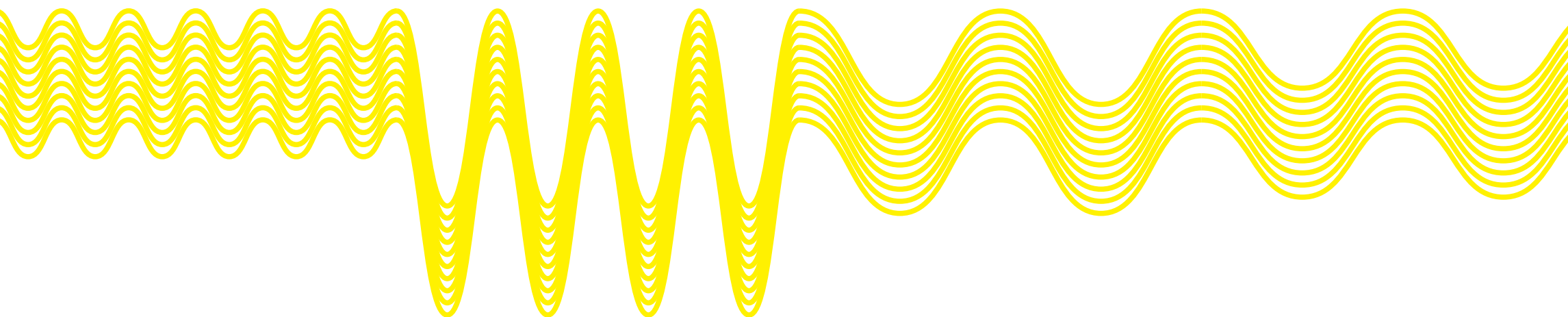
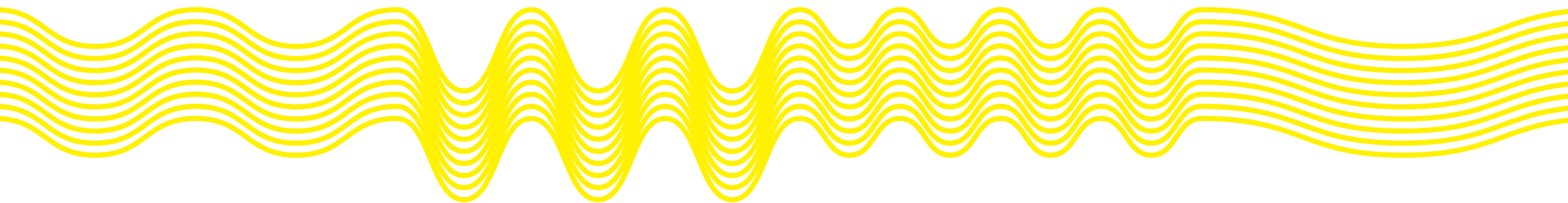


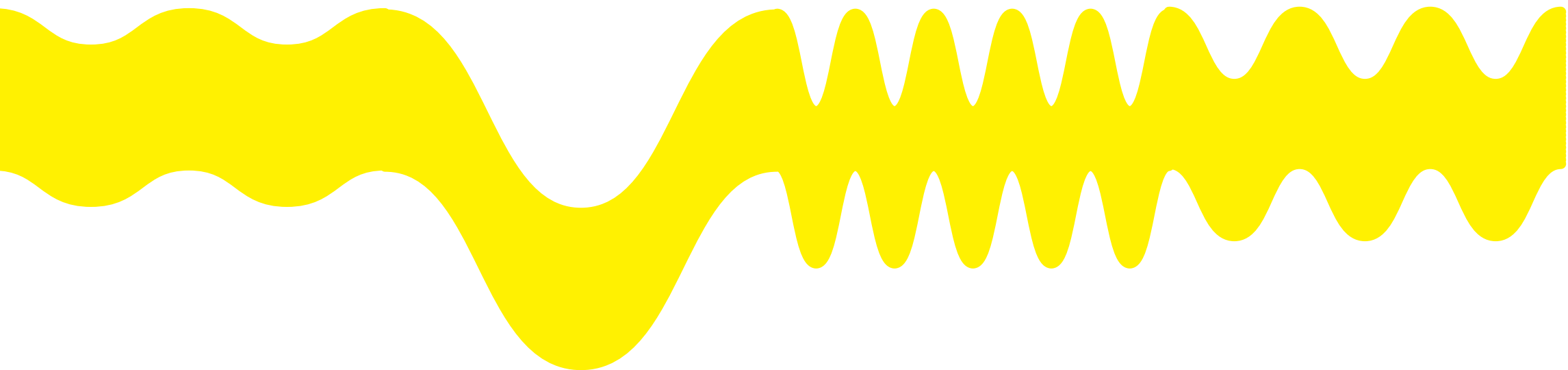
直線で構成されてはいけない（曲線で構成されるべき）

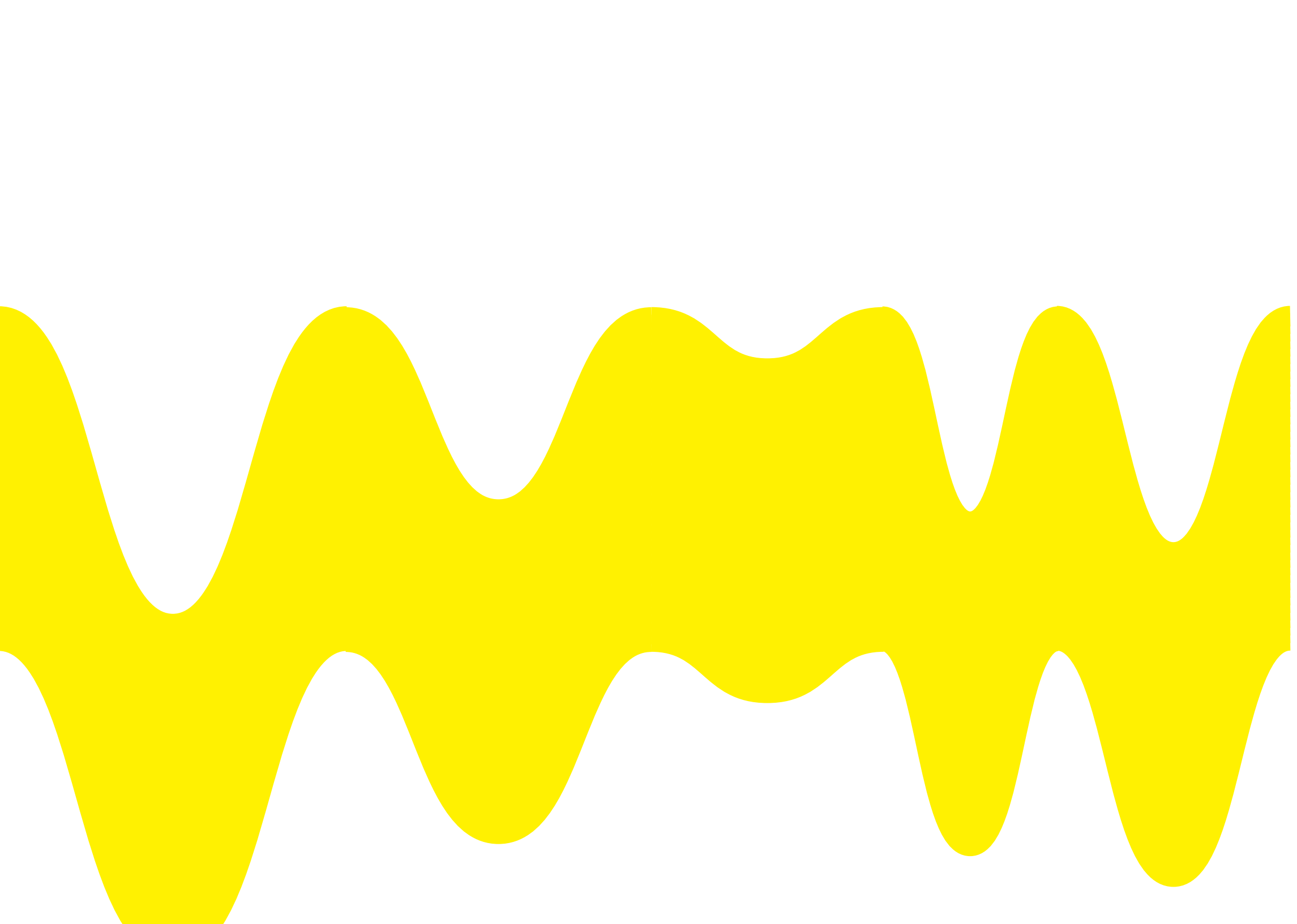


オブジェクトでカットしたもパターンを作らない











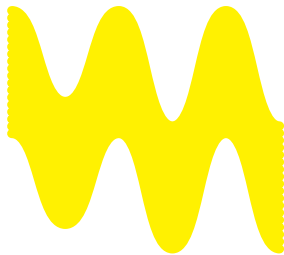
## HOW TO USE — LOGO

HAPTIC WAVE を利用したロゴの作成

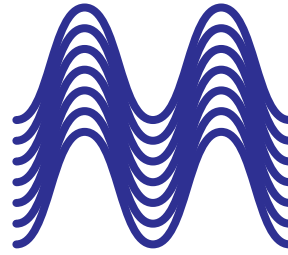
- 波形を X 軸を固定で作成すること
- 規定のフォントをタイトルに利用する



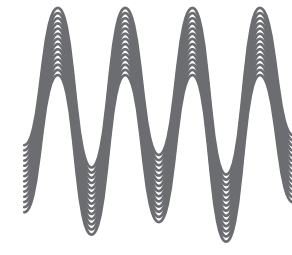
## HOW TO USE — LOGO



HAPTIC DESIGN  
SPECIAL BAR



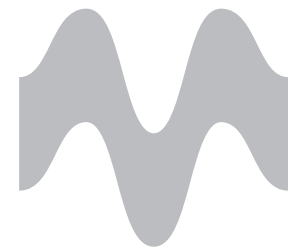
HAPTIC DESIGN  
MTMLBOOTH



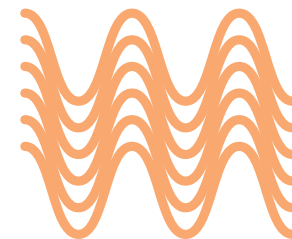
HAPTIC DESIGN  
DATABASE



HAPTIC DESIGN  
FABCLOUD



HAPTIC DESIGN  
YOSANO



HAPTIC DESIGN  
HIDA CAMP







# HAPTIC DESIGN

## SHOWCASE

### 触 感 を デ ザ イ ン す る

視覚デザインがビジュアルデザイン、聴覚デザインがサウンドデザインという言葉で共有されているように、  
私たちは触感を含む身体感覚のデザイン領域「HAPTIC DESIGN」を提案します。

HAPTIC DESIGN とは、「質感」「実感」「情感」という触覚に特徴的な3つの側面を意識的に捉え、触り心地や情報伝達にとどまらず、  
人と外界との身体を通じた関係性をデザインすることです。

触感のデザインを通して、産業や社会、生活における様々な課題を解決する人々を「ハプティックデザイナー（HAPTIC DESIGNER）」  
と名付け、触覚への意識がもたらす新たなデザインの可能性を、広くデザイナーの皆さんと共有したいと考えています。

新たなデザイン領域「HAPTIC DESIGN」の世界へようこそ。

主催：JDS&ACDEL「身体性メディア」プロジェクト  
協力：新卒採用試験「多元素感知」プロジェクト  
HIT（コミュニケーション）科学芸術研究科（学芸部）  
情報創造デザイン学院メディアデザインデザイン研究科

チラシ「ふるえ」7種  
質感マップ（木 / ver）

A1 / ネル / HAPTICdesign 説明の図

