

第1回

# 情報ネットワーク工学科ものづくりコンテスト

今年のテーマは... **ストップモーションアニメーション**

絵が好きな高校生  
大歓迎!!!

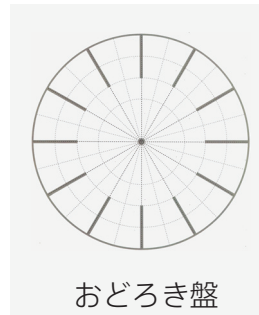
## コンテスト概要

アニメーションは、静止画像の連続表示による残像効果や仮現運動を利用することにより、絵が途切れないように動いて見える原理を利用したものです。このコンテストでは、「おどろき盤」(フェナキスティスコープとよばれる絵を描いた円盤)を利用したアニメーションにより、ビジュアルコンテンツ制作に必要なアイデアや創作力、表現力を競います。参加者はアニメーションの実制作を行いながら、映像制作の原理も理解できます。

## おどろき盤の概要

1830年代初頭のヨーロッパで、アニメーションの元祖ともされる「フェナキスティスコープ(Phenakisti-Scope)」が発明されましたが、その原理が知られていたにも関わらず、具体的な製作方法は不明でした。しかし、1974年にアニメーション作家の古川タクによって、試行錯誤の上再現され、「おどろき盤」と名付けられました。このコンテストでは、この「おどろき盤」という媒体における表現を通して、参加者のアイデアや創作力を競います。

※おどろき盤の詳細についてはgoogleなどの検索エンジンを利用してください。



おどろき盤



制作例

## 制作の方法と課題

制作方法: 個人制作とします。

制作課題: 紙でできた直径14cmのおどろき盤(表面は普通紙)を2枚配布しますので、その表面に次の条件でアニメーションを描き、1枚を提出してもらいます。

- 12コマで動きを表現する
- 最初と最後のコマは連続させる(円盤という特性上、アニメーションがループしなければならない)
- 色を使用する

なお、参加者は絵を描くための用具(カラーペンなど)を持参してください。その他の用具は特に必要ありません。

## 日時

**8月7日(日) 9:30から14:00まで** です。このうち、制作時間は2時間30分です。

※上記は、昼休みと審査の時間も含んでいます。

## 参加申し込み および 問い合わせ

参加できる方は高校生です。参加申し込み及び質問等は、次のメールアドレスまたは電話までご連絡ください。

参加申し込み締め切りは**7月29日(金)**です。

※当日の飛び入り参加も可能ですが、9:30までに本学で受付した方に限ります。また、人数によっては参加をお断りする場合があります。

メール: kono@cc.kurume-it.ac.jp

電話: 0942-22-2345

情報ネットワーク工学科 コンテスト担当

河野(こうの)・朱雀(すじゃく) まで

## 審査

参加者による投票、及び本学科教員による審査(審査委員長: 朱雀保正 学科長)とします。

## 入賞

審査により大賞、優秀賞、入賞(数名)を決定し、賞状と楯を贈呈します。また、入賞者は入試の出願資格を満たしている場合、情報ネットワーク工学科のAO(アドミッションズ・オフィス)入学試験の「ものづくり」区分に出願することができます。 ※参加者が少数の場合や審査レベルに達していない場合は、賞を減らす場合があります。

## その他

コンテストで制作した作品は、本学に帰属するものとし、制作者には返却しません。