

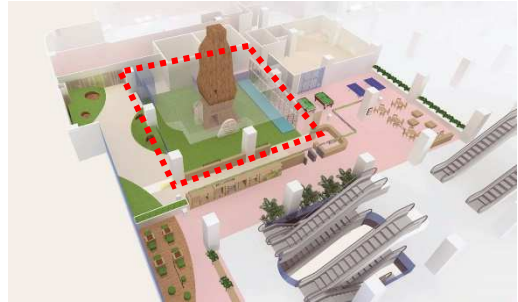
# 中部大学

## ■業務内容

### 照明やプロジェクションマッピング等によるシンボル遊具の演出

## ■施工場所

【2階から4階】吹抜けに整備するシンボル遊具  
(シンボルツリー及びネット遊具)



## ■制作基本方針

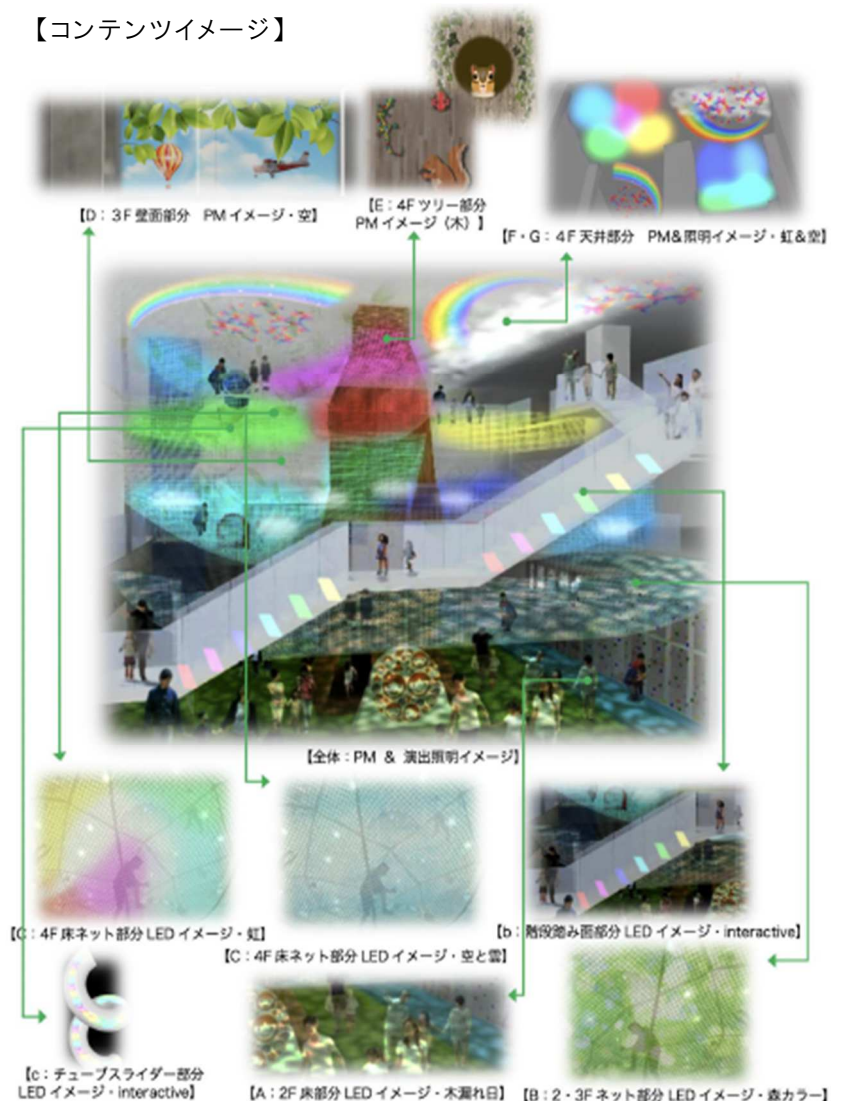
- ・こどもが主役(こども目線で楽しい・うれしい)
- ・安全面に最大限配慮(光源が目に入らないこと・手に届かない場所への機材設置)
- ・各フロアのコンセプトを視覚的に具現化(2階=森、3階=空、4階=虹)
- ・季節感を涵養するデザイン(自然や年中行事に触れる)
- ・豊かな感性を培う憩いの空間を演出(将来美しい思い出となる居場所に)
- ・維持管理の容易さ(日常のシステム立ち上げ、メンテナンスが極力合理的に行える)

## ■コンテンツ

### ・プロジェクションマッピング

階数	箇所	概要
4	天井	虹・星・空・光ライン等を投影
3	ツリー	蝶・虫・小動物等を投影(木の穴から顔を出すアニメーションもあり)
3	壁面	飛行機・鳥・気球等を投影。季節によるイベント演出(サンタクロース等)あり

### 【コンテンツイメージ】



### ・ライティング(照明による演出)

階数	箇所	概要
4	天井	空・虹カラーの演出(一定時間でローテーション)
4	床ネット	空(雲)・虹カラーの演出
3	床ネット	森カラーの演出
2	天ネット	森カラーの演出
2	床	木漏れ日のような照明演出
4	スライダ	滑ると外からは色染め、内部では流れるLED照明演出
4	階段	階段を昇降する人の位置によりインタラクティブな「しかけ」を演出
3		
2		

## ■概算費用

およそ 3,000 万円

# 名古屋芸術大学

## ■業務内容

市やこども未来館のPR映像等の制作及びデジタルサイネージ(電子看板)を活用した館内案内の制作

## ■施工箇所

- ・【2階から4階】フロア内の柱、壁に設置

[2階]



[3階]



[4階]



## ■制作基本方針

- ・子どもから大人まで、誰もがまた来たくなるよう、施設の魅力を伝える。
- ・市内外から訪れる来館者に、市の充実した子育て施策を伝える。
- ・市のホームページや Facebook に掲載している記事をリアルタイムで掲示するなど、市政情報を発信する新たなツールとして活用する。

## ■コンテンツ

- ・小牧市の紹介映像  
充実した子育て施策の紹介。
- ・こども未来館の施設紹介映像  
ホームページや館内で放映するPR映像。
- ・行事予定表

### 【コンテンツイメージ】



## ■概算費用

- ・およそ 2,000 万円

## 名古屋造形大学

### ■業務内容

#### デジタルコンテンツ室において実施する体験型コンテンツの制作

### ■施工箇所

【3階】デジタルコンテンツ室(大)(小)



### ■制作基本方針

・「観る、触れる、楽しむ」ことから「動く、体験する、考える、学ぶ」などの好奇心へ繋がる空間に

### ■コンテンツ

#### ・体を使って遊ぶコンテンツ

ボールを床や壁に当てることで、映像がダイナミックに変化するコンテンツ。どうしたら大きく変化するのか等を周囲とコミュニケーションを取りながら考え、楽しむ。

#### ・壁面に触れて遊ぶコンテンツ

投影された興味のあるものに触れるとミクロの世界が大きく現れるコンテンツ。小さな世界の大きな物語を体験することで好奇心を触発する。

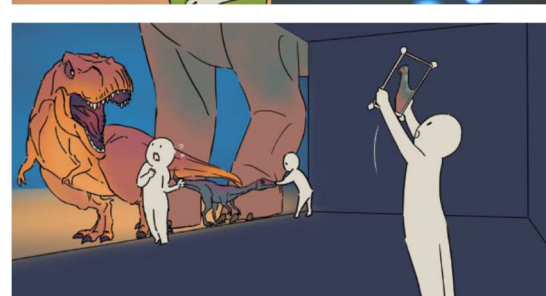
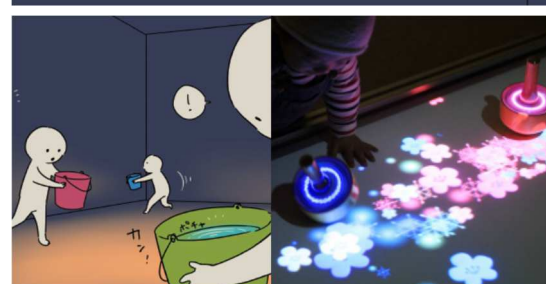
#### ・アナログ遊びでデジタル体験

“雨漏り”を再現した部屋で、音を頼りに探すコンテンツ。たらいなどで雨を受け取ると、物理的に叩くしかけにより、雨漏りを疑似体験できる。  
光る手回しコマをまわすと、コマの軌跡や周囲にデジタル映像が現れるコンテンツ。

#### ・タブレットを使って遊ぶコンテンツ

床に現れる足跡をタブレットで追いかけると、タブレット上や壁面等に足跡の主が現れる。動きが速い動物、遅い動物、大きい動物、小さい動物・・・足跡からどんな動物なのかを想像しながら楽しみ・学ぶコンテンツ。

#### 【コンテンツイメージ】



### ■概算費用

・およそ 7,000 万円