

第13回 CGAnimation CONTEST 応募票

受付 No. _____

一次 二次 本審査

ふりがな
作品タイトル _____

ふりがな
制作者名 _____

ふりがな
(チーム名) _____

住所 〒 -

電話 - -

E-mail : _____

学校・勤務先 _____

年齢 歳

CG歴 年 ヶ月

受賞歴等 _____

制作人数 CG : 人, 他 : 人

制作期間 年 月 ~ 年 月

制作日数 ヶ月 日

使用ソフト _____

使用ハード _____

作品解説・PR _____

_____ (以上 他の紙に続く)

作品時間

CG映像 分 秒

実写映像 分 秒

その他 分 秒

合計 分 秒

作品形態

・ビデオテープの場合

S-VHS VHS DVC

Hi8 Video8

他 ()

・Movie データの場合

形式 AVI QuickTime 他 (

メディア CD-R MO FD 他 (

解像度 × pixel

フレームレート fps

フィールドレンダリング なし あり

音声情報

・S-VHS/VHS

HiFi (STEREO MONO)

NORMAL

・DVC (32KHz の場合 1ch 2ch)

・Hi8/Video8

PCM (STEREO MONO)

AFM (STEREO MONO)

曲の著作権

自作オリジナル曲 曲なし

使用料フリーの曲 既成の曲

応募メディア (テープ等) の返却

不要 返却必要

上映時の注意 _____

応募票の書き方と注意

例年、応募票の記入漏れや間違いが原因でトラブルを生じています。以下の注意事項などをよく読んで、応募時にはよく確認してください。また、丁寧に、判別しやすい文字でご記入ください。

(1)受付No.

- ・「受付No.」、「一次、二次、本審査」は、コンテスト事務局側の記入欄です。記入しないでください。

(2)作品タイトル

- ・作品名には、“「」”などを付ける必要はありません。“「」”などがついている場合、それもタイトルの一部とみなされます。
- ・作品名の漢字、外国語、数字には、必ずふりがなをつけてください。

(3)制作者名

- ・漢字には、ふりがなをつけてください。
- ・チームで制作された場合、その代表者名を記入してください。
- ・ペンネームでも結構ですが、その場合本名も併記してください。
例 :かまた ゆたか (本名 :鎌田 優)

(4)チーム名

- ・チームで制作・応募された方のみ、ご記入ください。

(5)住所

- ・郵便番号だけでなく、ちゃんと住所も記入してください。
- ・入選通知などはこの住所宛に送りますので、届かなかった場合や連絡が付きなかった場合、結果的に入選が取り消されることになります。

(6)E-mail

- ・入選した場合、いろいろな連絡をE-mailで行います。メールが届いていないか頻りにチェックしてください。
- ・複数のアドレスを持っている方は、頻りにチェックするアドレスを1つだけ書いてください。

(7)学校・勤務先

- ・何らかの理由で具体的な勤務先の会社名を伏せる必要がある場合、「ゲーム制作会社」程度でも結構です。

(8)CG歴

- ・本格的な作品制作(業務を含む)を始めてどのくらいか、おおよそで結構です。
- ・制作活動にブランクがある方は、そのブランクを含めてご記入ください。

(9)受賞歴等

- ・過去の制作活動実績(本応募作品でも他の作品でもよい)を、下記の優先順位で記入してください。

- ・本応募作の受賞歴の場合、各行の末尾に「本作品」とご記入ください。

- 1)CG・映像系コンテストでの受賞歴 例 :2000年「日本CG大賞」入選(本作品)
- 2)CG・映像系TV番組での採用実績 例 :NHK「デジスタ」2000年9月ごろ放映
- 3)CG関連の業務実績 例 :PS用ゲームのオープニング制作
- 4)CG・映像以外受賞歴など 例 :第32回「二科展」入賞

(10)制作人数

- ・「CG：人」は、声の出演、BGMの作曲、実写部分の出演者、内助の功などは含まず、純粹にCG制作の人数をご記入ください。
- ・「他：人」は、声優など、CG制作以外の面で作品制作に参加された方の人数をご記入ください。
- ・ともに、ほんの少しだけ手伝った方などは人数に含む必要はありません。

(11)制作期間・制作日数

- ・制作期間とは、その作品の制作に入ってから完成するまでの期間です。途中で制作が中断していても、その中断期間を含めてください。
- ・制作期間には、実作業を伴わないいわゆる構想期間は入れません。
- ・制作日数は、実際に作業を行った日数です。例えば、制作期間が10ヶ月でも、週に1,2日しか作業を行わなかった場合、制作日数は2ヶ月程度になります。
- ・制作日数は1ヶ月未満の方は、日数をご記入ください。

(12)使用ソフト

- ・CG系ソフト(3D・2D)を中心に、よりメインに使用したソフトから順番に書いてください。
- ・行数が限られていますので、すべてのソフトを書く必要はありません。

(13)使用ハード

- ・主に使用したパソコンやワークステーションをご記入ください。OSの種類やCPUなども書いていただければ結構ですが、機種名や型番などの詳細は不要です。

例：IBM製パソコン (Windows98)600MHz

(14)作品時間

- ・「CG映像」は、本編中のCGが使われている部分の長さです。
- ・「実写映像」は、本編中のCGが使われていない実写の部分の長さです。実写とCGが合成されている部分は「CG映像」とみなされます。
- ・「その他」とは、本編以外の部分の長さです。例えば、オープニングクレジット、エンディングクレジット(制作者等の名前などの文字だけの画面)の時間です。
- ・「合計」とは、作品すべての長さです。但し、作品が始まる前のカラーバーや黒画面などは含みません。
- ・「合計」の時間はできるだけ正確にご記入ください。「CG映像」、「実写映像」、「その他」はおおよそで結構です。

(15)作品形態

- ・作品をビデオテープに録画して、そのビデオテープを応募される場合と、Movieデータのまま応募される場合で異なります。

ビデオテープの場合

- ・ビデオテープで応募される場合、そのテープメディアを1つ選択し、「」の部分に塗りつぶして「」にしてください。
- ・カムなど、選択肢にないテープメディアの場合、「他()」の部分にそのメディア名をご記入ください。但し、特殊なテープメディアの場合、コンテスト事務局で作品を見ることができず、出品をお断りすることがあります。
- ・ビデオテープの中では、DVC(ミニテープ可)を推奨します。VHSなどの場合、ダビング等によって、画質がかなり劣化してしまいます。
- ・唯一しかないマスターテープでのご応募は、郵送事故等も考えられ危険です。マスターテープと同程度の劣化のできるだけないテープでの応募をお願いします。

Movieデータの場合

- ・Movieデータは、様々な形式があり、またそれを保存するメディアやそのフォーマットもいろいろあります。コンテスト事務局ではそれらのすべてに対応することはできません。できるだけ一般的な形式やメディアをご利用ください。事務局で対応できない場合、出品をお断りすることがあります。
- ・応募票にない形式やメディアの場合、「他()」にその形式等をご記入ください。
- ・Movieデータの場合、形式はAVI (解像度は720×480、640×480、320×240のどれか)、メディアはCD-R (Windowsフォーマット)を推奨します。
- ・Movieデータは、必ずコピーを取ってからお送りください。基本的に応募メディアは返却されません。
- ・複数のメディアに分割してデータを収録する場合(例:CD-Rの5枚組)、1枚目のメディアに、全体を通して見れるプレビュー版(解像度が320×240で圧縮率も高め)をつけるようにしてください。
- ・複数枚の場合、応募票の「メディア」の左にでもその枚数をご記入ください。

(16)フレームレート

- ・フレームレートとは、アニメーションが1秒間あたり何枚の画像によって制作されているかという値です。(fps = Frame Per Second)
- ・特にビデオテープでご応募いただいた方はできるだけご記入いただきたいのですが、不明の場合は省略していただいて結構です。

(17)フィールドレンダリング

- ・通常のビデオのフレームレートは30fpsですが、このフレームをさらに半分のフィールドに分解して、1秒あたり60フィールドの異なる画像を用いる方法をフィールドレンダリングといいます。Premiereなどの編集ソフトでワイプなどを行うときにも発生することがあります。このような特別な処理を施している場合、事務局側でも特別に対応する必要があります。
- ・フィールドレンダリングを行っている場合は、「あり」を塗りつぶしてください。
- ・部分的にフィールドレンダリングを行っている場合、「あり」を塗りつぶすと同時に、別紙あるいは裏面に、どの部分がフィールドレンダリングなのかの解説を書いてください。
- ・分からない場合は、どちらも塗りつぶさず、そのままにしてください。

(18)音声情報

- ・ビデオテープでご応募いただいている場合、コンテスト事務局側は、音声がどのように収録されているのか分からないことがあります。最悪、せっかくつけていただいたBGMや効果音が無駄になってしまいます。
- ・そこで、各テープメディアに応じて、どのように録音したのかを記してください。

S-VHSまたはVHSの場合

- ・HiFiモードで収録したか、NORMALモードで収録したのかを記してください。
- ・HiFiモードの場合、ステレオとモノラルの2種類あります。
- ・HiFiとNORMALに別の音声を入れている場合、両方を塗りつぶしてください。

DVCの場合

- ・音声は32KHzの場合のみ、1チャンネルと2チャンネルの2種類があります。

Hi8またはVideo8の場合

- ・音声は、PCMとAFMの2種類があります。
- ・それぞれにステレオとモノラルがあります。
- ・PCMとAFMに別の音声を入れている場合、両方を塗りつぶしてください。

(19)曲の著作権

- ・BGMは、ご自分あるいは知人が作曲・演奏した“自作オリジナル曲”か、著作権フリー（使用料フリー）と明記された曲を利用することを推奨します。
- ・BGMとして、既成の曲をCDなどから流用すると、著作権法違反になります。
- ・例え著作権が切れたクラシックでも、市販のCDやレコード等には“演奏の著作権”が存在し、流用することは一般的にできません。
- ・また、既成の曲をベースにし、再編集やアレンジをして独自の曲を制作した場合でも、元の著作権を侵害していることになる上、“無断で改変されない権利”にも抵触し、二重に問題になります。
- ・JASRAC（日本音楽著作権協会）に登録されている曲は、申請して、使用料を支払うことで、既成の曲を利用することができます。しかし、当コンテストに入選した作品は、複製、上映等を行うため、いずれまた問題が生じます。
- ・既成の曲を利用したままご応募いただいた作品でも、そのまま審査いたします。しかし、その曲による効果は審査のポイントになりません。また、入選が決まれば、著作権上問題のない他の曲に差し替えていただきます。
- ・インターネット上には、自作のオリジナル曲を發表されている方がたくさんいます。また、当方のHPにも若干の「CGアニメ素材データベース」を用意しておりますので、ご利用ください。（<http://www.doga.co.jp/kamaty/>）

(20)応募メディアの返却

- ・ご応募いただいたビデオテープやCDなどは、基本的に返却いたしません。どうしても返却が必要な方は、その旨お申し出ください。個別に対応いたします。

(21)上映時の注意

- ・上映会や審査などで作品を上映する際、何か特に注意する点がありましたら、お書き添えください。
 - 例1 :音声はかなり小さいので、音量を大きめにして上映してください。
 - 例2 :冒頭から約20秒間、無音で真っ白の画面になっていますが、これも作品の一部ですので、削らないように。

(22)作品解説・PR

- ・基本的に自由記入欄です。以下を参考に自由に書いてください。

- ・あらすじや内容
- ・テーマや表現したかったもの
- ・注目して欲しい点や苦労・工夫した点
- ・使用した技術や特殊な制作方法。

（もちろん、これらのすべてについてふれる必要はまったくありません。）

- ・欄内に収まらない場合、応募票と同じA4サイズの紙に続きを書いていただいても結構です。その場合、応募用紙にホッチキス（左上）等で留め、バラバラにならないようご注意ください。また、別紙の頭に作品名、制作者名を明記してください。
- ・「（以上 他の紙に続く）」は、欄内に収まった場合は「以上」に、他の紙に続きを書いている場合は「他の紙に続く」に、印をつけてください。

(23)その他の注意事項

- ・ビデオテープやCDなど、ご応募いただいたメディアにも、必ず作品名・制作者名を明記してください。
- ・BGMだけでなく、デザインや素材など、第三者が著作権を有するものを使われる場合、著作権上問題があります。その場合、応募者自身が使用許諾を取ってください。万が一クレームがあった場合は、応募者自身が対応するものとします。

以上