

第21回 CGアニメコンテスト 応募票

応募部門 一般部門 初心者部門

ふりがな
作品名 _____

ふりがな
作者名 _____
本名 ペンネーム チーム名 その他

国籍 _____ 性別 男 女
年齢 _____ 歳 CG歴 _____ 年
職業 _____
学校・勤務先 _____

連絡先
住所 〒 _____ - _____ - _____

ふりがな
名前 _____
作者との関係 _____
電話 _____ - _____ - _____
E-mail _____

受賞歴等 _____

制作経験 本作品が _____ 作目

制作人数 CG: _____ 人 他: _____ 人
制作期間 _____ 年 _____ 月 ~ _____ 年 _____ 月
制作日数 _____ 年 _____ 月 _____ 日間

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
その他 分 秒
合計 分 秒

解像度 横 _____ x 縦 _____ pixel
セーフティゾーン 収まっている
縦横比 4:3 16:9 その他(____:____)
フレームレート _____ fps
フィールドレンダリング あり なし

a)データ媒体の場合
DVD-R/-RW/+R/+RW CD-R
MO USBメモリ SDメモリ
枚数 _____ 枚
形式 AVI QuickTime MPEG
ファイル名 _____

b)映像媒体の場合
DVD-R/-RW/+R/+RW DVC(miniDV)
S-VHS/VHS Hi8/Video8
収録位置 _____ 分 _____ 秒 ~ _____ 分 _____ 秒

収録されている音声
声(台詞) 効果音 BGM
無音(字幕あり 字幕なし)
BGMの著作権
自作オリジナル曲 使用料フリーの曲
許可を得た知人の曲 無許可の既成曲
その他の著作権
第三者の著作権を侵害していない
募集要項の著作権注意事項に同意する

上映時の注意 _____

応募票の書き方と注意

(1) 始めに

- ・「CGアニメコンテスト」のHP(<http://doga.jp/contest/>)の「募集要項」を読んで、問題ないかよくご確認ください。
- ・インターネットが使える場合、紙の「応募票」は使わずに、「CGアニメコンテスト」のHPの「応募方法」の「応募票入力フォーム」でご記入ください。

(2) 全般的な注意

- ・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。以下をよく読んで確認してください。
また、丁寧に、判別しやすい文字でご記入ください。
- ・応募票で、「 」が付いている項目(例:作品名・作者名など)については、入選時に一般に公開されます。予めご承知ください。
- ・DVDやビデオテープなど、ご応募いただいたメディアにも、必ず作品名・作者名を明記してください。なお、応募作品は返却致しません。
- ・複数の作品に応募したり、学校などからまとめて応募する場合は、一枚のメディアにまとめて収録してください。しかし、応募票は作品毎に記入してお送りください。

(3) 応募部門

- ・応募される部門を「一般部門」と「初心者部門」から選択し、 を に塗りつぶしてください。
- ・初心者部門は、近年一般部門のレベルが高くなりすぎて、初心者が本コンテストに参加出来なくなったために設けられました。
初心者部門に参加するためには、
 - 1) CG系コンテストの入選歴がないこと。CGのプロではないこと。
 - 2) 本編の長さが10秒以上30秒以下であること。という2つの条件が必要です。
この条件に沿っていない場合は、初心者部門に応募されても、一般部門として扱われます。

(4) 作品名

- ・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、記号などには、必ずふりがなをつけてください。

(5) 作者名

- ・審査結果の発表などで、作品の制作者として表記する名前を記入してください。
- ・複数人で制作した場合、監督(代表者)の名前でも、チーム名でも結構です。
- ・記入した名前が本名・ペンネーム・チーム名のどれにあたるのか、該当する を塗

りつぶしてください。

(6) 国籍

- ・海外からの応募、または作者が日本人以外の場合、その国名をご記入ください。

(7) CG歴

- ・本格的なCG作品制作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。

(8) 職業

- ・例：学生、CGクリエイター、会社員、教員など

(9) 学校・勤務先

- ・学校名、勤務先の社名などをご記入ください。
- ・特別な事情で勤務先の社名を伏せたい場合は、「ゲーム制作会社」、「CGプロダクション」程度でも結構です。

(10) 連絡先

- ・入選通知などの各種お知らせ、お問い合わせは、この連絡先にお送りします。
- ・連絡先の表記が間違っていたために、連絡が届かなかった場合、結果的に入選が取り消される恐れがあります。
- ・「作者との関係」は、作者と連絡先が同一人物の場合、「本人」とお書きください。作者と連絡先の人物が異なる場合、その関係、例えば「指導教師」や「妻」などお書きください。
- ・コンテスト事務局からの連絡は、主にEメールで行います。
- ・E-mailアドレスは、判別しやすいように特に丁寧に書いてください。
- ・複数Eメールアドレスを持っている方は、最も頻繁にチェックするアドレスを1つだけ書いてください。
- ・長文をお送りすることがあるため、携帯/PHSのメールアドレスは使用できません。(パソコン用のメールアドレスが無い方は、この機会に無料のアドレス(MSN、Yahooなど)を取得することをお勧めします。)
- ・コンテスト事務局(contest@dogo.jp)からのEメールが、スパム扱いされないようにご注意ください。

(11) 受賞歴等

- ・今回の応募作品でも他の作品でも結構ですので、過去の活動実績を、下記の優先順位で記入してください。(今回の応募作品の実績の場合、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」2008年9月放映 |

- 3)CG関連の業務実績
- 4)CG・映像以外受賞歴など

- 例：PS3用ゲームのオープニング制作
- 例：第32回「二科展」入賞

(12) 制作経験

- ・今回の応募作品が、CGアニメの制作を始めてから、何作品目に当たるかをご記入ください。
- ・CGの静止画像はもちろん、ちょっとした習作や、未完成作品は除きます。
- ・たくさんの制作経験をお持ちの方は、おおよそで結構です。

(13) 制作人数

- ・「CG:」には、純粋にCGアニメ制作の主なメンバーの人数をご記入ください。声の出演、BGMの作曲、実写部分の出演者、指導教員などの人数は含みません。
- ・「他:」には、声の出演など、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、人数に含みません。

(14) 制作期間

- ・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。

(15) 制作日数

- ・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。

(16) 使用ソフト

- ・画像を制作するのに使用した主なCG系ソフトを、3D、2Dに限らず、ご記入ください。
- ・編集ソフトなど、使用したすべてのソフトを書く必要はありません。

(17) 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のメーカー名と機種名または型番をご記入ください。(例：Panasonic製Let'snote F8)
- ・自作パソコンの場合はOS、CPU、メモリーなどをご記入ください。(例：自作パソコン WindowsXP, Core2 Duo E8400, 3GB)

(18) 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。
- ・「その他」とは、「CG映像」以外の部分の長さです。例えば、実写映像のみの部分

や、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。

- ・CGが使われていない人形アニメ・紙に描いたものをスキャンしてPC上でほとんど手を加えていない画像によるアニメなども、「その他」に含みます。
- ・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。
- ・「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」、「その他」はおおよそで結構です。

(19) 解像度

- ・映像の縦横の解像度をご記入ください。
- ・解像度は、720×480(アスペクト比0.9)、640×480、320×240のいずれかを推奨します。
- ・データ媒体の場合、上記推奨以外の解像度の際は、解像度変換により画質が劣化することがあります。

(20) セーフティゾーン

- ・プロジェクタやTVなどの上映環境、視聴環境によって、画面の上下左右5%程度が映らないことがよくあります。そのため、画面全体の中央90%部分のことをセーフティゾーンといいます。
- ・字幕などの重要な情報は、画面の端ギリギリに表示すると欠けてしまう場合がありますので、このセーフティゾーン内に十分に収まるように制作してください。(例: 解像度が640×480であれば、字幕は中央512×384内ぐらいが適当。)
- ・このセーフティゾーンのことを考慮して制作し、字幕などをちゃんと90%以内に収めている場合は、「収まっている」を塗りつぶしてください。
- ・セーフティゾーンのことがよく分からない場合は、 を塗りつぶさないでください。

(21) 縦横比

- ・画面の縦と横の長さの比率を選択、またはご記入ください。
- ・通常は、4(横)対3(縦)か、16(横)対9(縦)のどちらかです。

(22) フレームレート

- ・アニメーションは、少しずつ異なる絵を高速に表示することによって動いているように見せています。このとき、1秒間に何枚の絵を表示するかをフレームレートといいます。(fps = Frame Per Second: 1秒あたりのフレーム数)
- ・日本のTVやビデオのフレームレートは約30fps(正確には29.97fps)です。
- ・24fpsなどで制作された映像は、変換の必要があり、動画の品質が劣化することを予めご了承ください。

- ・30fpsで制作されたMovieデータの場合、変換により音飛びなどの問題が起きる可能性があることを予めご了承ください。
- ・フレームレートのことがよく分からない場合は、空白にしておいてください。

(23) 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約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、フィールドレンダリングになることがあります([キーフレームとレンダリング]の[フィールド]設定など)。
- ・フィールドレンダリングを行っている場合、事務局側での作業でも注意が必要となります。フィールドレンダリングを行っている場合は、「あり」の 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提示してください。
- ・フィールドレンダリングのことがよく分からない場合は、どちらも塗りつぶさず、そのままにしてください。

(24) a) データ媒体の場合

- ・応募する際の作品形態としては、
 - a) パソコンで見れるようにMovieデータのまま応募する データ媒体
 - b) ビデオデッキなどのAV機器で見れるメディアで応募する 映像媒体の2つが考えられます。
作品形態に応じて、「a) データ媒体の場合」か「b) 映像媒体の場合」のどちらかを選んでご記入ください。
- ・データを収録したメディアの を塗りつぶしてください。
- ・応募されたメディアは返却致しません。予めご了承ください。

(25) 枚数

- ・1つの作品が、複数のメディアに分けて収録されていた場合は、その枚数をご記入ください。
- ・複数のメディアに分けて応募されるときは、必ずすべてのメディアに作品名、作者名と通し番号を明記してください。
- ・応募されたメディアは返却致しません。予めご了承ください。

(26) 形式

- ・Movieデータの形式を選んで を塗りつぶしてください。
- ・Flashで制作された作品の場合、swf形式は受付できませんので、「AVI」または「QuickTimeムービー」に書き出してください。
- ・「QuickTime」で書き出すと、Flashトラックが残るため受付できません。

(27) ファイル名

- ・データファイルのファイル名をご記入ください。(特に1枚のメディアに複数の作品を収録する場合は必ず)

(28) b) 映像媒体の場合

- ・応募する際の作品形態としては、
 - a)パソコンで見れるようにMovieデータのまま応募する データ媒体
 - b)ビデオデッキなどのAV機器で見れるメディアで応募する 映像媒体の2つが考えられます。
作品形態に応じて、「a)データ媒体の場合」か「b)映像媒体の場合」のどちらかを選んでご記入ください。
- ・映像を収録したメディアの を塗りつぶしてください。
- ・選択肢にない特殊なメディアでご応募頂いた場合、コンテスト事務局で見ることができず、結果的に選外になる可能性があります。
- ・応募されたメディアは返却致しません。ですから、唯一しかないマスターテープでのご応募は避けてください。劣化のできるだけないコピーテープでの応募をお願いします。
- ・作品の頭にカウントが録画されている場合は、基本的にその部分は応募作品ではないと判断します。演出などで、カウント部分も作品として審査されることをご希望の方は、その旨明記してください。

(29) 収録位置

- ・テープメディアに作品を収録している場合、どのあたりに録画しているのが記入してください。おおよそで結構です。
- ・特に、1本のテープに複数作品を収録する場合は、省略しないでください。

(30) 収録されている音声

- ・応募作品に、声(台詞)、効果音、音楽(BGM)が収録されている場合、その項目の を塗りつぶしてください。(該当する項目すべて)
- ・無音の場合は、字幕のあり、なしのどちらかの を塗りつぶしてください。
- ・声が入っていないのが作者の演出ではなく、単に頼める声優を見つけることができなかったという場合は、その旨を「作品解説・PR」などにご記入ください。コンテスト事務局から声優を斡旋することがあります。

(31) BGMの著作権

- ・BGMがある場合は、その曲をどのように入手したのか、該当する項目を塗りつぶしてください。
 - 自作オリジナル曲: 作者または制作チームのメンバーが自ら作曲・演奏した。
 - 使用料フリーの曲: 著作権フリーと明記された曲を利用した。
 - 許可を得た知人の曲: 第三者が独自に作曲した曲だが、応募作品への利用、本コンテストの応募について、許可を得、著作権上の問題が発生しないようにした。

無許可の既成曲：第三者が独自に作曲した曲を無断で収録した。

JASRACに登録されている曲を収録した。(JASRACに申請した場合も含まれます。)

- ・複数の曲を使用している場合は、該当する項目すべてを塗りつぶしてください。
- ・「自作オリジナル曲」か「使用料フリーの曲」を推奨します。
- ・BGMは、第三者の著作権等を侵害しないよう、十分ご注意ください。
- ・市販されている既成の曲をCDなどから流用すると、著作権法に抵触します。著作権が切れたクラシック曲でも、市販のCD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。
- ・既成の曲をベースにし、再編集やアレンジをした場合、自作オリジナル曲とはいえ、元の曲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、通常は使用料を支払うことで利用することができます。しかし、本コンテストに入選した作品は、複製、上映などをたびたび行うため、JASRAC登録曲は使用できません。「無許可の既成曲」を使用しているのと同じ扱いになります。
- ・「無許可の既成曲」を使った作品をご応募いただいた場合、無音で審査いたします。また、入選した場合、無音にするか著作権上問題のない他の曲に差し替える必要があります。
- ・自分で曲を用意できない場合、インターネット上には、自作のオリジナル曲を発表されている方がたくさんいます。そういった方の協力を得るのもよい方法でしょう。

(32) その他の著作権

- ・「CGアニメコンテスト」のHP(<http://doga.jp/contest/>)の「募集要項」の「注意事項」に著作権について書かれていますので、問題ないかよくご確認ください。
- ・デザインなど、第三者の著作権等を侵害していないことを十分確認して、「第三者の著作権を侵害していない」のを塗りつぶしてください。
この部分が塗りつぶされていない、つまり、著作権上問題のある作品は、審査の対象にはなりません。
- ・応募作品の著作権は作者に帰属します。しかし、本コンテストの開催趣旨にあるように、入選作品は機会があれば積極的に露出して、多くの方にご覧頂きたいと考えています。そのためには、主催者(またはそれに準じる者)は、本コンテストに関連する範囲で、応募作品を自由に扱える必要があります(これを、“著作権を行使しない”と言う)。
この点に同意して頂いた上で、「募集要項の著作権注意事項に同意する」のを塗りつぶしてください。
この部分が塗りつぶされていない、つまり上映会等で上映できない作品は、審査の対象にはなりません。
- ・本コンテストは、他のコンテストに応募したり、入選した作品でも応募することができます。しかし、コンテストによっては、作者から著作権を奪ったり、制限するものもあります。

その場合、その作品は既に作者のものではないので、勝手にコンテストに応募したりすることはできません。相手先から訴えられる恐れがあります。

他のコンテストに応募したことがある作品は、そのコンテストの著作権に関する取り決めがどのようになっているのか確認をしてください。(募集要項等をご覧ください。)

- ・本コンテストでは、著作権は作者に残っているので、作者は応募作品を自由に扱うことができます。その際、本コンテストの主催者側に承諾を得る必要もありません。

例えば、自分のHPに掲載したり、動画投稿サイトにアップしたり、商品化したり、TVで放映したり、他のコンテストに応募することなども自由です。

- ・但し、一旦本コンテストの主催者側に対して“著作権を行使しないことに同意”した以上は、後から本コンテストの主催者側に対して“応募作品を使うな”といったことは言えません。その点ご注意ください。

具体的なケースとしては、本コンテスト入選後に、他のコンテストに応募したり、商品化が決まったときに、先方が独占的使用権(他の人に一切使わせなくする権利)を要求することがあり得ます。

その場合でも、上記の同意は有効であり、先方と独占的使用権を渡す契約を結ぶと、矛盾が発生し、トラブルになりかねません。

(33)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、ご記入ください。
- ・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欲しい。
- ・例2: 冒頭から約20秒間、無音で真っ白の画面になっているが、これも作品の一部なので、削らないように。

(34)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ご記入ください。
 - ・審査員や視聴者に対して注目して欲しい点、苦労・工夫した点など。
 - ・制作意図やテーマ、表現したかったものなど。
 - ・使用した特別な技術や特殊な制作方法など。
 - ・ストーリーがわかりにくい場合、あらすじや内容など。
- ・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。

応募票の書き方は以上です。大変お疲れ様でした。

お問い合わせ・作品送付先

| | | |
|---------|----------------|--|
| 住所: | 〒556-0004 | 大阪市浪速区日本橋西2-5-11-3F |
| | | DoGA内 CGアニメコンテスト事務局 |
| TEL: | 06-6644-5400 | FAX: 06-6644-5401 |
| E-mail: | contest@dogajp | URL: http://dogajp/ |