

# ■ 第27回 CGアニメコンテスト 応募票 ■

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

☆ Web \_\_\_\_\_

国籍 \_\_\_\_\_ 性別  男  女  
現在の年齢 \_\_\_\_\_ 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  
本作品 \_\_\_\_\_  
その他 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

制作経験 本作品が \_\_\_\_\_ 作目

☆ 使用ソフト \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

☆ 使用ハード \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

作品解説・PR \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (  以上  他の紙に続く )

☆ 制作人数 CG: \_\_\_\_\_ 人 他: \_\_\_\_\_ 人  
制作期間 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 ~ \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月  
☆ 制作日数 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日間

☆ 作品時間・手法の割合  
\_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

3DCG \_\_\_\_\_ %  
2DCG \_\_\_\_\_ %  
人形アニメ等 \_\_\_\_\_ %  
紙アニメ等 \_\_\_\_\_ %  
実写映像 \_\_\_\_\_ %

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

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、JASRAC登録曲等  
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「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(<http://CGanime.jp/contest/>)の「応募方法」の「応募票入力フォーム」でご記入ください。

## (2) 一般的な注意

- ・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やメモリカードなど、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、このメディアは返却致しません。
- ・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) 作品名

- ・作品名には、“「」”などを付ける必要はありません。“「」”などが付いている場合、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。

## (4) 応募者情報

### 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。

### Web

- ・応募作品や作者の情報をWebで公開している場合は、審査の参考にしますのでそのアドレスをご記入ください。

### 国籍

- ・監督(代表者)の国籍をご記入ください。

### 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。

- ・制作活動に空白がある方は、その空白を含めてご記入ください。

## **職業**

- ・例：学生、CGクリエイター、会社員、教員など

## **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。

## **(5) 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おそれがあります。
- ・「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。
- ・長文を受信できない携帯/PHSのメールアドレスは使用できません。
- ・コンテスト事務局からのEメールが、スパム扱いされないようご注意ください。応募者との連絡は、「contest@dogo.jp」等の、「dogo.jp」ドメインのメールアドレスからお送りします。また、メールの受信手段が携帯の場合は、PCからのメールが受信できるように設定しておいてください。

## **(6) 経歴等**

### **受賞歴等**

- ・今回の応募作品の他のコンテスト等での受賞歴があれば、「本作品」の欄にご記入ください。
- ・今回の応募作品以外の過去の活動実績を、「その他」の欄に下記の優先順位でご記入ください。

- |                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| 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    |
| 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        | 例：PS3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        |

## **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。

## **(7)制作状況**

---

### **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。
- ・作品制作上、特に重要な役割を果たしたと思うソフトから順にご記入ください。
- ・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。

### **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 Windows7, Core2 Duo E8400, 3GB)

### **制作人数**

- ・「CG:」には、純粹に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。

### **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。

### **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。

## **(8)映像についての情報**

---

### **作品時間**

- ・作品が始まる前のカラーバーやカウント、作品前後の黒画面、本編とは別に追加で付けたタイトル画面やクレジットなどは基本的には作品時間に含みません。

演出として作品に含む黒画面などがある場合は、「上映時の注意」にその旨ご記入ください。

- できるだけ正確な時間をご記入ください。

## **手法の割合**

- おおよその割合で結構です。制作に使用した手法について、作品全体の何%の部分で使用されているかご記入ください。
- アナログの画材で制作した画像をスキャンして、PC上では編集程度の作業しか行っていない部分は、「紙アニメ等」にご記入ください。

## **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。
- 字幕などがセーフティゾーンに収まっていない場合、上映や作品集収録にあたって、それらが収まるよう映像全体を縮小することがあります。ご了承ください。

## **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。

## **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。

## **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。

## (9) 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。

## (10) 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“演奏者の権利”(著作権隣接権)が存在し、流用することは一般的にできません。  
当然のことながら、著作権の切れていない曲の場合は、曲自体の著作権と演奏された音源の著作権隣接権との両方が存在します。
- ・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”(同一性保持権)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(自分で演奏して収録)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發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。
- ・使用料フリーの曲について、利用可能範囲が個人的な利用に限定されている場合があります。自主制作作品のBGMに使用すること自体は個人的な利用なのですが、入選作品の發表などで上映しようとした場合に、個人的な利用でないので上映できなくなってしまいます。使用楽曲の利用規約をご確認の上、個人的な利用に限定されている場合は「無許可の既成曲」としてご記入ください。

## (11)その他の著作権

- ・「CGアニメコンテスト」のHP(<http://CGanime.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のある作品は、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。

## (12)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: 音声がかなり小さいので、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。

## (13)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、苦勞・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://CGanime.jp/contest/>