

アニメーションブートキャンプ 2018

ワークショップ参加者 募集要項

「アニメーションブートキャンプ 2018」は、これからの多様なアニメーション産業分野で働くことを目指す大学生、専門・各種学校生を対象に、若手人材育成を目的に産学連携により開催するワークショップです。日本を代表するアニメーター、アニメーション監督を講師に迎え、アニメーションの大切な要素である「観客に伝わる表現手法」「身体感覚の重視」など、表現者の核となる基本姿勢を学びながら、合計 4 日間に渡るレクチャーと合宿で、グループによるアニメーション制作を行います。参加を希望される方は、以下概要および募集要項・個人情報取り扱い方針・注意事項を確認・同意の上、ご応募ください。

ワークショップ概要

日 時：	1)3DCG 事前講習	2018 年 11 月 22 日 (木) ※3DCG での参加者のみ
	2)合 宿	2018 年 11 月 23 日 (金・祝) ~26 日 (月) 3 泊 4 日
	3)講 評 会	2018 年 12 月中旬 (土日・どちらかの予定)
会 場：	1)3DCG 事前講習	東京都内近郊
	2)合 宿	東京 23 区内 その後、長野県諏訪郡富士見町の研修施設に移動します。
	3)講 評 会	東京 23 区内

募集要項

対 象 者	<ul style="list-style-type: none">・ 手描きアニメーション、3DCG アニメーション問わず、アニメーション制作に興味のある大学生、専門・各種学校生以上の方 ※高校生以下は参加不可とさせていただきます。※応募時に手描き・3DCG どちらで参加を希望するかを選択いただけます。※学生に限らず、新人アニメーターの方のご応募もお待ちしています。・ 日本語でのコミュニケーションが可能な方・ ワークショップ全日程に参加可能な方・ 4 ~ 5 ページに記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認の上、同意いただける方・ <u>3DCG アニメーションで参加を希望の方は、何らかの 3DCG ソフトウェア操作方法を習得しており、それらのソフトウェアでアニメーション制作の経験がある方に限らせていただきます。</u>・ <u>3 DCG で参加をご希望の方のみ、事前講習にご参加いただけます。ワークショップ時に使用するソフトウェア = maya の操作方法、課題で使用するキャラクターデータについて詳しくご説</u>
--------------	---

	明いたします。(午後 1 ～ 6 時くらいの予定)
募集人数	2 4 名程度 ※予定の為変更になることがあります。
応募方法	<p>参加を希望される方は、応募書類の提出が必要です。 参加希望者の中から応募書類による選考を行います。 下記応募書類を〆切までにアニメーションブートキャンプ事務局にメールでお送りください。 選考結果は 10 月下旬に応募者全員へ、メールにてご連絡致します。</p> <p style="text-align: center;">応募書類提出期限：2018 年 10 月 15 日（月） 18：00 必着</p> <p>【重要！】 応募書類を受領しましたら、3～4 日以内にメールで受け付けた旨のご連絡を差し上げますので、必ず受付完了のメールをご確認いただき、完了メールが届かない場合は事務局にお問い合わせください。メールアドレスの間違い等で応募書類が確認できないまま〆切を過ぎますと受付が出来かねますのでお気を付け下さい。 また、PC からのメールを受信可能なメールアドレスでご応募ください。</p>
応募書類	<p>①～③は必須提出物です。 ※応募用紙 1 ～ 3、レイアウト用紙は公式サイトよりダウンロードして下さい。</p> <p>① 応募用紙 1 ～ 2（必須）</p> <p>氏名・連絡先・応募理由など必要事項を応募用紙 1 ～ 2 にご記入ください。</p> <p>② 応募用紙 3 全身自画像（必須）</p> <p>応募用紙 3 にご自身を描いたものをお送り下さい。 必ず全身を入れ、自分らしさを見る人に伝えられるように描いてください。</p> <p>③ 課題「歩きのムービー」（必須）</p> <p>上記募集ページよりダウンロードしたレイアウトを使用し、自分で歩いて動きを確認しながら、「男の子が元気よく歩く」アニメーションムービーを作成して下さい。</p> <ul style="list-style-type: none"> • キャラクターはレイアウト上に書かれているものを使って下さい。 • 1 秒 24 コマ、3 コマ打ち(8 枚/秒)で、フレームアウトするまで歩かせて下さい。 • レイアウトのパス、男の子の頭身は守って下さい。 • 課題で作成した原画は、合宿時に持参して頂きますので、保管をお願いします。 <p>【データ形式】</p> <ul style="list-style-type: none"> • データは QuickTime 形式のムービー（H264 形式など）とし、解像度は 960×540 以上で作成して下さい。（最大 1920×1080）

	<p>【データ送付上のご注意】</p> <ul style="list-style-type: none"> 受け取れるデータの最大容量は 100MB となります。最大容量を超える場合は解像度を下げるなどして容量を圧縮して下さい。 ファイル転送サービスを使い、リンク先の URL を応募書類と一緒にメールでご連絡ください。 <p>※3DCG での参加をご希望の方も、課題は手描きアニメーションで作成頂きますが、指定レイアウトのようにパースがついた俯瞰の角度での作成が難しい場合は、パースの無い真横角度からの歩きでも構いません。自分なりの「元気な歩き」をイメージしてアニメーションを作成してみてください。不明な点やご相談は気軽に事務局までお問い合わせください。</p> <p>④ ポートフォリオ（作品映像・画像）（手描き…任意、3DCG…提出必須）</p> <p>ご自身が制作した作品（映像・イラスト等）がありましたら、データにてお送り下さい。データ形式および送付上のご注意は③課題ムービーをご確認下さい。画像の場合も同様です。</p> <p>※お送り頂いたデータ・応募用紙は原則返却致しませんのでご注意ください。</p>
<p>応募書類の送付先</p>	<p>送付先：staff@animationbootcamp.info</p> <p>応募書類提出期限：2018年10月12日（金）24：00 必着</p>
<p>参加費</p>	<p>13,500 円（予定）+ 保険料 500 円（任意）</p> <p>内訳：※ワークショップ参加費は無料ですが、宿泊費・食費・軽食代の実費が含まれます。</p> <p>※都内集合場所から合宿場所までは無料送迎バスにて移動します。帰りは集合場所にて解散となります。詳しい集合場所は参加確定後にご連絡いたします。</p> <p>※自宅から集合・解散場所への往復交通費は各自でご負担ください。</p>
<p>お問い合わせ</p>	<p>アニメーションブートキャンプ事務局</p> <p>staff@animationbootcamp.info</p> <p>03-6406-3935（平日 10：00～17：00 担当：森ビル株式会社 岩淵）</p>

ワークショップ実施体制

- ディレクター： 竹内 孝次（アニメーションプロデューサー）
 布山 タルト（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
- プロデューサー： 岡本 美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
- マネージャー： 面高 さやか（フリー）
- 主 催： 文化庁 平成 30 年度 文化庁メディア芸術連携促進事業
- 協 力： 東京藝術大学大学院 映像研究科

ワークショップ企画： アニメーションブートキャンプ事務局（森ビル株式会社）
旅行企画・実施： 東武トップツアーズ株式会社
費用： イベント参加費用は無料
旅行費用 13,500 円（宿泊費・食事軽食代）、保険料 500 円（任意）
費用支払先： 東武トップツアーズ株式会社
※応募資料により選考後、合格者の方は旅行会社にお申込みいただくことになります。

個人情報取り扱い方針および注意事項

「アニメーションブートキャンプ 2018」（以下、本ワークショップといいます）は、文化庁から委託を受け、メディア芸術コンソーシアム JV 事務局が実施するメディア芸術連携促進事業（以下、本事業といいます）の一環で、アニメーションブートキャンプ事務局（担当：森ビル株式会社。以下、本事務局といいます）が開催するワークショップです。

個人情報取り扱い方針

本事務局が取得する個人情報は、以下の目的で利用いたします。

- ・本ワークショップの応募者の管理のため
- ・本ワークショップの記録のため
- ・本ワークショップの応募者のご意見をアンケートなどにより収集し、本ワークショップに関連して今後開催されるセミナーやワークショップ、イベントなど（以下、あわせて関連イベントといいます）へ反映させるため（かかる目的のため、本事務局が取得した個人情報を関連イベントの主催者および関係者へ提供します。予めご承知ください。）
- ・今後、関連イベントのご案内をお送りするため（かかる目的のため、本事務局が取得した個人情報を関連イベントの主催者および関係者へ提供します。予めご承知ください。）

個人情報は厳重に管理いたします。

本事務局は、個人情報の紛失、誤用、改変を防止するために、厳重なセキュリティ対策を実施しています。個人情報は、一般の利用者がアクセスできない安全な環境下に保管しています。

その他の事項については、森ビル株式会社のプライバシーポリシー(<http://www.mori.co.jp/pp/privacy.html>)に
もとづいて取り扱います。

注意事項

1. 記録、写真・動画の公開

本ワークショップの記録のため、開催中に写真・動画撮影および音声録音を行います。

また今後のアニメーション界の人材育成の取組みを推進するため、撮影された写真・動画については、以下の通り公開する場合があります。

掲載・公開を希望されない方は、本ワークショップ開催日までに本事務局までお申し出下さい。

- ・本事業および本ワークショップを紹介する媒体への掲載
- ・本事業の報告書への掲載
- ・本事業および本ワークショップにて開催する会議（関係者向け）等での利用
- ・本事業および本ワークショップの取組みに関する広報活動での利用および提供

2. ワークショップ中の課題の取り扱い

本ワークショップにおいて参加者が作成した課題の動画用紙（以下、静止画といいます）およびムービー（以下、ムービーといいます）にかかる著作権（著作権法第 27 条・第 28 条に規定する権利を含みます）のうち参加者の持分は本ワークショップのディレクター（以下、本ディレクターといいます）に譲渡されるものとします。また、他の共有者がその持分を本ディレクターに譲渡することについてもご同意いただきます。ただし、学内・授業等での学術的な発表で、発表先が特定できる場合は、参加者が静止画・ムービーを使用することを許諾いたします。使用を希望する場合は、事前に本事務局までご連絡ください。

また、静止画・ムービーは下記の場合において公開される場合がありますが、これについて参加者は著作者人格権を行使しないものとします。

- ・本事業および本ワークショップを紹介する媒体への掲載
- ・本事業の報告書への掲載
- ・本事業および本ワークショップに関連して開催する会議（関係者向け）等での利用
- ・本事業および本ワークショップの取組みに関する広報活動での利用および提供

また、本ワークショップにおいて参加者が作成した静止画・3DCG データは、ワークショップ終了時に本事務局が回収いたします。静止画は平成 30 年 2 月 28 日まで保存しますが、その後廃棄・処分する可能性がありますのであらかじめご了承ください。

連絡先：staff@animationbootcamp.info（担当：森ビル株式会社 岩淵宛）