

あにめのたね2021 presents


アニメーションブートキャンプ3Dオンライン

募集要項

「アニメーションブートキャンプ3Dオンライン」に参加を希望される方は、以下の募集要項・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。

1: 募集要項

対象者	<ul style="list-style-type: none">・アニメーション制作に興味のある大学生、専門・各種高校生以上の方。 ※高校生以下は不可とさせていただきます。・日本語でのコミュニケーションが可能な方。・2日間のワークショップに全て参加可能な方(10:00～18:00を予定)。 ※ワークショップのカリキュラム上、遅刻者の参加をお断りする場合があります。・日本国内に在住している方。・本募集要項に記載の、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。・何らかの3DCGソフトウェアを習得しており、それらを使ったアニメーション制作経験がある方 ※本ワークショップではBlenderを使用しますが、事前学習ビデオ教材の内容を習得していただければ、使用経験の無い方でも大丈夫です
募集人数	12名 ※早期に定員に達した場合、締め切り前に受付を締め切らせていただく場合がございます。 ※応募者多数の場合、申込時にご提出いただく資料をもとに参加者を選考させていただきます。
受講料	無料 ※オンライン講義に参加するための通信料等は各自ご負担ください。
使用ソフトウェア	<ul style="list-style-type: none">・3DCGソフトウェア Blender(Ver.2.90) ※Blenderは、https://www.blender.org/ から無料でダウンロード出来ます。 ※受講前に必ず、事前学習ビデオ教材を視聴して予習してください。 ※事前学習ビデオ教材の学習に必要なリグデータは、応募後に参加者サイト内の教材ページからダウンロードできます。・オンライン会議ソフトウェア ZOOM ※ZOOMのインストール方法等は参加者に別途ご案内します。

<p>参加のために必要なもの</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・Blender (Ver.2.90)とZOOMを安定して使用可能な性能を持つパソコン ・ZOOMを安定して使用可能なインターネット接続環境 ※以下のサイトなどで速度測定し10Mbps以上の速度があることをご確認ください。 https://speedtest.gate02.ne.jp/ ・外付WEBカメラ(スタンド付) ※指導上の都合により、スタンド付の外付WEBカメラが必要です。 希望者には無料で貸し出しいたします(郵送費用は不要です)。 ・鉛筆(B~4B ※H、HBは不可)、消しゴム
<p>応募方法</p>	<p>以下の手順で、参加者サイト※からお申し込みください。</p> <p>※アニメーションブートキャンプ公式WEBサイトのトップページから「参加申込みへ」のバナーをクリックしてアクセスしてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. アニメーションブートキャンプ参加者サイトで、アカウントを作成してください。 2. 作成したアカウントで参加者サイトにログインし、マイページから希望のワークショップに応募してください(お名前・年齢・連絡先等の基本情報の入力、応募理由や機材環境等に関するアンケートへの回答、全身自画像の課題提出などが必要です)。 3. 参加が許可された方には、事務局から「参加承認メール」が届きます。 4. 参加が許可された方は、参加者サイトにログインすると、事前学習用のリグデータをダウンロードできるようになります。ワークショップ受講前に、事前学習ビデオ教材を視聴してBlenderとリグの操作に慣れるための、簡単な課題に取り組んでいただきます。 5. ワークショップ当日は、参加者サイト上に指定されたZOOMアドレスからアクセスしてください。 <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>参加の流れ</p> <p>まずは募集要項をよくお読みください</p> <p>登録 アニメーションブートキャンプ参加者サイトでアカウント作成 必要情報：メールアドレス、お名前</p> <p>応募 参加者サイトのマイページで、希望するワークショップに応募 必要情報：①基本情報(氏名・年齢・連絡先など)、②アンケート(応募理由(100-200字)、使用機材など)、③課題提出(全身自画像(画像データで提出)) ※応募多数の場合は、上記の②と③の内容に基づく選抜が行われます。</p> <p>参加承認メールが届く 応募者多数の場合は選抜があります</p> <p>予習 参加者サイトの事前学習教材でソフトとリグの操作に慣れておく 当日のデータ提出のテストも兼ねた簡単な課題の提出が必要です</p> <p>当日 参加者サイトからZOOMにアクセス</p> <p>blender</p> <p>zoom</p> </div>

<p>提出データ</p>	<p>1. 氏名、連絡先等の基本情報の入力 2. 志望理由、機材環境等の質問に対する回答 3. 全身自画像 + 自己アピール資料※任意 入力項目の詳細は、p.5～をご覧ください。</p> <p><全身自画像について> ・自分らしさを表した、ご自身の全身の自画像を描いてください。 ・縦横の比率3:2程度の縦長の矩形に描いて下さい。 ・紙に描く場合は、A4用紙(縦)になるべく大きく描いてスキャンまたは撮影してください ・提出フォーマット: JPEGまたはPNG ・アップロード可能なデータサイズは最大7MBです。</p> <p><自己アピール資料について> ・ポートフォリオのWEBサイトがある方や、制作したアニメーション動画をYoutube等にアップロードしている方は、URLをご記入ください(複数記入可。URLはお間違えないようご注意ください)。 ・データ転送サービスを使ってデータをアップロードする場合は、ファイル保管期間を3日間以上に設定して下さい。</p> <p>応募者多数の場合、上記の2および3の内容をもとに、参加者を選考させていただく場合がございます。</p>
<p>応募締切</p>	<p>応募〆切: 2020年11月17日(火)18:00</p> <p>※早期に定員に達した場合、締め切り前に受付を締め切らせていただく場合がございます。 ※応募書類が要件を満たさない・参加者が要件を満たさない場合には参加をお断りする事があります。 ※応募者多数の場合、申込時にご提出いただく資料をもとに参加者を選考させていただく場合がございます。</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 staff@animationbootcamp.info</p>

2: 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3Dオンライン」(以下、本ワークショップといいます)は、一般社団法人日本動画協会が文化庁から委託を受けて実施するアニメーション人材育成調査研究事業(愛称、『あにめのたね』。以下、本事業といいます)の一環として、一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク(以下、本事務局といいます)が企画運営するワークショップです。

個人情報の取り扱い方針

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への対応とその管理のため。
- ・本ワークショップの必要資材等の送付のため。
- ・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等により収集し、事業成果の調査や本事業に関連して今後開催される発表会や上映会など(以下、あわせて関連イベント)の発表内容に匿名情報として反映させるため。
- ・今後、関連イベントのご案内をお送りするため。

個人情報に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ください。

- ・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静止画像および動画像にかかる著作権(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事務局(一般社団法人日本アニメーション教育ネットワーク)に譲渡されるものとします。ただし、学内・授業等での学術的な発表や就職活動等で、発表先が特定できる場合は、参加者が静止画像・動画像を使用することを許諾いたします。また、静止画像・動画像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

以 上

<参考資料>

参加者サイトの応募フォーム画面(1/3)

ワークショップ応募情報(1/3)
以下の情報を入力してください。

氏名 必須

山田太郎

フリガナ 必須

ヤマダタロウ

性別 必須

男
 女
 無回答

年齢 必須

郵便番号 必須

住所 必須

事務局からワークショップ用資材をお送りする場合がございます。建物名や部屋番号等まで正しくご記入ください。

所属 必須

例：〇〇大学〇〇学科〇年／〇〇専門学校〇〇コース〇年／〇〇高校〇〇科〇年／〇〇会社、職種／など

携帯電話番号 必須

ハイフンは入れずに数字をご記入ください。
事務局からの連絡は原則としてメールでお送りしますが、緊急時に電話連絡する場合がございます。

自宅電話番号

ハイフンは入れずに数字をご記入ください。
事務局からの連絡は原則としてメールでお送りしますが、緊急時に電話連絡する場合がございます。

メールアドレス1 必須

事務局からの連絡はメールでお送りします。

メールアドレス2

予備のメールアドレスがある方は任意でご教示ください(上記のメールアドレスで連絡がつかない場合は、こちらに連絡をお送りします)
PCからのメールを受信可能なメールアドレスをお書きください(携帯電話のメールアドレスの場合、受信設定にご注意ください)

個人情報取り扱い方針・注意事項に関する確認 必須

別紙募集要項を確認の上、その内容・個人情報の取り扱い方針・注意事項を承諾し、アニメーションブートキャンプに応募します。

[次へ進む](#)

参加者サイトの応募フォーム画面(2/3)

ワークショップ応募情報(2/3) 以下の情報を入力してください。

応募理由 **必須**

100字以上200字以内でお書きください。現在0字です。

応募の動機となったものは何ですか？ **必須**

- ワークショップの内容
- 講師
- 開催時期
- 開催場所(オンライン)
- 費用(無料)
- その他

複数回答可。

その他を選択した場合はご記入ください。

オンラインビデオ会議システムZOOMを使ったことがありますか？ **必須**

- よく使っている
- 多少は使ったことがある
- 使ったことがない

いずれかにチェック。

自宅にインターネット接続環境はありますか？ **必須**

- 安定した接続環境がある
- 接続環境はあるが速度等の問題がある(詳細を下欄にご記入ください)
- インターネット接続環境はない

いずれかにチェック。

詳細をご記入ください。

本ワークショップに参加するにあたって使用可能な機材 **必須**

- ノートPC(Windows)
- ノートPC(Mac)
- デスクトップPC(Windows)
- デスクトップPC(Mac)
- iPad
- Windowsタブレット
- Androidタブレット
- スマートフォン(iPhone)

本ワークショップを知ったきっかけは何ですか？ **必須**

- 知人・友人の紹介
- 学校の先生からの紹介
- Twitter
- Facebook
- WEBサイト
- その他

複数回答可。

詳細をご記入ください。

過去に開催されたブートキャンプに応募または参加したことがありますか？ **必須**

- はい(参加年と開催場所をご記入ください)
- いいえ

いずれかにチェック。

詳細をご記入ください。(記入例：2014年、京都)

次へ進む

中断してホームページへ戻る

参加者サイトの応募フォーム画面(3/3)

ワークショップ応募情報(3/3)

以下の情報を入力してください。

応募課題：全身自画像

アップロードするファイルを選択してください

参照

自分らしさを表した、ご自身の全身の自画像を描いてください。
縦横比率3：2程度を目安とした、縦長の矩形に描いてください。
※紙に描く場合は、A4用紙（縦）になるべく大きく描いてください。

提出フォーマット：JPEGまたはPNG

アップロード可能なデータサイズは最大7MBです。

自己アピール資料

ポートフォリオのWEBサイトがある方や、制作したアニメーション動画をYoutube等にアップロードしている方は、以下にURLをご記入ください（複数記入可。URLはお間違えないようにご注意ください）。データ転送サービスを使ってデータをアップロードする場合は、ファイル保管期間を3日間以上に設定して下さい。

応募

中断してホーム画面へ戻る