

あにめのたね2022 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高校生以上の方(社会人のご応募も可能です)。・日本語でのコミュニケーションが可能な方。・ワークショップに終日、参加可能な方(2日間とも10:00～16:00を予定)・日本国内に在住している方・募集要項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。 <p>※本ワークショップではBlenderを使用しますが、参加者専用ページ内のビデオ教材『Blenderの使い方』を学習していただければ、使用経験の無い方でも大丈夫です。</p>
募集人数	<p>15名程度</p> <p>※応募者多数の場合は、応募課題をもとに参加者の選考を行います。 ※応募内容に不備があった場合は、参加をお断りする場合があります。</p>
受講料	<p>無料</p>
参加のために必要なソフトウェア	<ul style="list-style-type: none">・3DCGソフトウェア Blender<ul style="list-style-type: none">* Blenderは、https://www.blender.org/ から無料でダウンロード出来ます。* 参加者専用ページ内のビデオ教材『Blenderの使い方』で、今回のワークショップに必要な機能を説明しています。応募課題に取り組む前にご視聴ください。* 応募課題の作成に必要なキャラクターのリグデータと基本操作マニュアルPDFは、参加者専用ページの「ホーム／お知らせ」からダウンロード出来ます。・オンライン会議ソフトウェア Zoom・チャットソフトウェア Slack<ul style="list-style-type: none">* Slackの使用方法はワークショップ初日にご説明します。
参加のために必要な機材環境	<ul style="list-style-type: none">・3DソフトウェアとZoomの併用でも、安定して使用可能な性能を持つパソコン。<ul style="list-style-type: none">* Zoom用にWebカメラ(本体内蔵カメラも可)が必要です。・Zoomを安定して使用可能なインターネット接続環境<ul style="list-style-type: none">* 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/

応募方法

以下の手順で、参加者専用ページからお申し込みください。

1. 参加者専用ページで、アカウントを作成してください（すでにアカウントをお持ちの方は、そのままログインできます）。
2. 参加者専用ページ内でビデオ講座を視聴し、応募課題に取り組んでください。
3. 参加者専用ページ内で希望するワークショップへの応募フォームに必要事項を記入の上、お申し込みください（お名前・連絡先等の基本情報、応募理由等に関するアンケート、2つの課題提出のアップロードが必要です）。
4. 後日、事務局から「参加承認メール」が届きます。
5. ワークショップ当日は案内されたZOOMアドレスからアクセスしてください。



参加の流れ

まずは募集要項をよくお読みください

登録

参加者専用ページのアカウント作成

※アカウント作成にはメールアドレスが必要です。
※昨年度にアカウント作成した方は同じアカウントを使用できます。

参加者専用ページ

ビデオ講座

※応募課題「持ち上げる」は、ビデオ講座「表現を知る」「動きを感じる」「応募課題について」の3本を視聴した上で取り組んで下さい。

※ツール解説は必要に応じて視聴してください。ただし3Dワークショップの希望者はBlenderのツール解説を必ず視聴してください。

応募課題

「持ち上げる」「全身自画像」

【必要情報】

- ①基本情報：氏名・年齢・連絡先など
- ②アンケート：応募理由など
- ③課題提出：持ち上げる（動画）
全身自画像（静止画）

※3Dワークショップの希望者は「持ち上げる」の制作時に描いたサムネイルも提出すること。

参加承認メールが届く

※応募者多数の場合は応募課題に基づく選考があります。

当日

ZOOMで参加してください

※1日目と2日目の間はslackによるフォローがあります。

<p>提出データ</p>	<p>参加者専用ページの応募フォームで以下を回答・提出してください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 氏名、連絡先等の基本情報 2. 志望理由、機材環境等の質問に対する回答 3. 応募課題(詳細は以下) <hr/> <p>応募課題①「持ち上げる」</p> <p>参加者専用ページ内の『課題説明ビデオ』を視聴し、「男の子が、地面にある鉄の塊(10kg)を持ち上げて立つ」アニメーションを作成してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 動きの中にあるポーズを出来るだけたくさん見つけるために、まずはサムネイルを描いてください(紙に鉛筆でもデジタルでもどちらでも構いません)。 * サムネイルをもとにBlenderでアニメーションを作成してください。 * キャラクターリグデータは参加者専用ページ内からダウンロードできます。使用に際しての注意事項を確認した上でダウンロードしてください。 * Blenderとリグデータの基本的な操作方法は、参加者専用ページ内の「Blenderの使い方」ビデオで学習してください。 * 鉄の塊をモデリングする必要はありません。キャラクターのパントマイムで表現してください。 * 動きを見せるのに適したアングルでレンダリングした映像を提出してください。 <p><提出形式></p> <ul style="list-style-type: none"> ・サムネイル画像 <ul style="list-style-type: none"> * デジタルで描いた画像、又は紙に描いた場合はスマートフォン等で撮影した画像。 * JPEGまたはPNG * データサイズを5MB以内におさめること。 ・アニメーション <ul style="list-style-type: none"> * 1秒24フレーム(24fps) * MP4ムービー(H264)推奨。 * 解像度: 1280×720推奨。 * データサイズは10MB以内におさめること。 <p><提出方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・参加者専用ページの応募フォーム内でデータをアップロードしてください。 <hr/> <p>課題②「全身自画像」</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 縦横比率3:2程度を目安とした、縦長の矩形で描いてください。 <p><提出形式></p> <ul style="list-style-type: none"> ・JPEGまたはPNG ・データサイズを5MB以内におさめること。 <p><提出方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・参加者専用ページの応募フォーム内でデータをアップロードしてください。
<p>応募締切</p>	<p>応募〆切: 令和3年10月4日(月) 18:00</p> <p>※応募者多数の場合は、応募課題をもとに参加者の選考を行います。 ※応募内容に不備があった場合は、参加をお断りする場合があります。</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orkshop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