

2010年5月20日

第2回 3DCG の総合コンテスト 「3DCG AWARDS 2011」開催のお知らせ

株式会社イーフロンティア(本社:東京都新宿区、代表取締役:安藤 健一)は、昨年に引き続き 3DCG の総合コンテスト「3DCG AWARDS 2011」を開催いたします。作品の応募は2011年8月1日(月)より受け付けを開始し、11月末に審査結果の発表を行う予定です。



3DCG AWARDS 2011

～ 日本のコンテンツ産業のさらなる飛躍を！ ～

昨年開催された 3DCG AWARDS 2010 では、数多くの新たな才能を発掘。受賞者の一部は、授賞式・懇親会で知り合ったクリエイターと共同で映像制作を手がけ、その映像がテレビ CM でも流れるなど、すでに第一線での活躍をはじめています。

このように、クリエイターとして第一線に立つことを目指す方々を支援し日本のCGマーケットを活性化するため、今年も3DCG AWARDS 2011として、昨年に引き続き 3DCG の総合コンテストを開催します。



3DCG AWARDS 2010
一般静止画部門 最優秀賞
Werewolf (Kouji Tajima)



3DCG AWARDS 2010
一般アニメーション部門最優秀賞
amazarashi 夏を待っていました (YKBX)



3DCG AWARDS 2010
一般 3D デザイン部門最優秀賞
Shinobi (加藤直樹)



3DCG AWARDS 2010 ジュニア CG 静止画部門最優秀賞
未知の車 (近藤慎之介)



3DCG AWARDS 2010
ジュニア CG アニメーション部門
最優秀賞 ネズミと未来 (安藤巨)

3DCG AWARDS 2011 スケジュール(予定)

2011年8月1日(月)	応募受付開始
2011年9月30日(金)	応募締切
2011年10月 下旬	一般審査締切
2011年11月 下旬	結果発表

賞品/副賞

受賞者には、表彰状・トロフィーのほかに、主催・協賛各社の商品をはじめ、様々な副賞を贈呈するとともに、都内イベントホールでの受賞作品の展示・上映を行う予定です。詳細は公式ページにてご案内いたします。

2010年の最優秀賞の副賞は海外プロダクションツアーでした。



一般アニメーション部門最優秀賞の YKBK 氏とそのチームの喜びの表情(左)
3DCG AWARDS 2010 表彰式の様子(右上・右下)

昨年開催された 3DCG AWARDS 2010 の受賞作品、および受賞者からのメッセージ動画は、
公式 Web サイト(<http://www.3dcgawards.com/>)にてご覧いただけます。

募集部門

(一般部門)

アニメーション部門 : 単体で鑑賞可能なアニメーション作品

Reboot Japan カレンダー部門 : 日本を元気づけるメッセージが込められた静止画作品

優秀作品を使用してカレンダーを製作・販売し、収益を日本赤十字に寄付いたします。

フォトリアスティック部門 : 人物、乗物、建物、意匠などの中で、3DCG でリアルさを追求した静止画作品

3D デザイン部門 : 建築、工業、人物、キャラクターなどの立体造形デザイン

(ジュニア CG 部門)

アニメーション部門 : 単体で鑑賞可能なアニメーション作品

静止画部門 : 人物、乗物、建物、意匠など、静止画で表現されるすべての作品

計 6 部門

応募資格

(一般部門)

年齢/性別/プロ/アマ/個人/団体 問わず
ただし、日本在住であること。

(ジュニア CG 部門)

中学生以下(応募時)の個人およびその父兄

父兄の制作への協力は構いませんが、中学生以下の生徒、児童、幼児が制作において中心的な役割を果たしている必要があります。

日本在住であること。

募集内容詳細

【アニメーション部門 (一般)】

【アニメーション部門 (ジュニア CG)】

条件

一次審査用のダイジェスト版と最終審査用のフル版を同時に提出すること

内容

モチーフ:自由

動画の長さ:ダイジェスト版-最長 30 秒/フル版-最長 10 分

アスペクト比:16:9 もしくは 4:3 の画面比

解像度:720×480 ピクセル以上、1920×1080 ピクセル以下

動画フォーマット:YouTube に投稿できるフォーマット

音声:動画と別ファイルになっておらず、映像と一緒に編集されていること。

一次審査通過者には、別途動画ファイル(AVI、QuickTime、MPEG-1、MPEG-2 いずれか)を提出していただきます。

応募作品が主催者側の機器で再生できない時には、応募者へ再エンコードをお願いする場合や、主催者側で一般的な圧縮フォーマットに変換する場合があります。

1 人または 1 グループにつき各部門ごとに 1 作品のみ応募できます。

【Reboot Japan カレンダー部門 (一般)】

条件

公式キャッチコピー「Reboot Japan」の文字が含まれること

日本を元気付けるメッセージが込められていること

カレンダーの月・日・曜日などは画像に含めないこと

一次審査用に低解像度版の画像を提出すること

一次審査通過者は最終審査用の高解像度版の画像を提出すること

内容

モチーフ:自由

サイズ(一次審査用):横 840 ピクセル、縦 710 ピクセル

サイズ(最終審査用):横 1,680 ピクセル、縦 1,420 ピクセル

画像フォーマット:JPEG、PNG

規定のサイズでなければ、審査の対象外になる場合があります。

一次審査通過者には高解像度版の再提出をお願いします。指定の日時まで高解像度版をご提出いただけない場合には、審査の対象外になる場合があります。

印刷の都合上、左右および上のフチが40ピクセル程度ずつカットされます。高解像度版を作成の際にはご注意ください。

1人または1グループにつき各部門ごとに1作品のみ応募できます。

【フォトリアスティック部門（一般）】

【静止画部門（ジュニアCG）】

内容

モチーフ:自由

サイズ:640ピクセル四方以上、4,000ピクセル四方以下

画像フォーマット:JPEG、PNG

規定の範囲内であれば縦横比は自由です。

一次審査通過者には高解像度版の再提出をお願いする場合があります。

1人または1グループにつき各部門ごとに1作品のみ応募できます。

【3Dデザイン部門（一般）】

条件

デザインのコンセプトを説明するテキストを作品と一緒に提出すること

一次審査用にデザインをアピールする1分以内の動画を提出すること

一次審査通過者は最終審査用に形状データを提出すること

内容

モチーフ:自由

動画の長さ:最長1分

アスペクト比:16:9もしくは4:3の画面比

解像度:720×480ピクセル以上、1920×1080ピクセル以下

動画フォーマット:YouTubeに投稿できるフォーマット

形状データまたはシーンデータフォーマット:OBJ、COLLADAもしくは本コンテスト対象3DCGツール(後述)オリジナルフォーマット

音声:動画と別ファイルになっておらず、映像と一緒に編集されていること。

一次審査通過者には、別途動画ファイル(AVI、QuickTime、MPEG-1、MPEG-2 いずれか)を提出していただきます。

応募作品が主催者側の機器で再生できない時には、応募者へ再エンコードをお願いする場合や、主催者側で一般的な圧縮フォーマットに変換する場合があります。

形状データの提出は一次審査通過者のみ必要になります。

1人または1グループにつき各部門・サブカテゴリごとに1作品のみ応募できます。

応募条件

(一般部門)

作品制作において3DCGツールが主たる役割を果たしていること

下記の本コンテスト対象3DCGツールのいずれかを制作に用いた作品であること

Shade / LightWave 3D / modo / CINEMA 4D / Poser / Vue / iClone / Swift 3D / Google SketchUp

上記3DCGツールが使用されていれば、その他3DCG、グラフィックツールを併用されても構いません。

応募時に以下の情報を主催者に開示すること

・個人情報

年齢/性別/氏名/職業/勤務先(学校名と学年)/住所/昼間の連絡先電話番号/メールアドレス

開示された個人情報が主催者以外の第三者に公開されることはありません。本コンテストにおける活動(選考、入賞時の連絡、入賞履歴の管理など)の目的に限り利用します。

・作品情報

著作者名/応募部門・サブカテゴリ/作品タイトル/作品の概要およびアピール点/制作環境/制作期間/使用ツール

共同制作者がいる場合には共同制作者全員の氏名/役割の添付が必要です。ただし、本コンテストに関わる連絡は代表者のみにいたします。

一次審査通過者には、最終審査用に「著作者名」「作品タイトル」「作品の概要およびアピール点」などの情報を英語でお送りいただけます。

応募作品を本コンテスト主催者または協賛各社が販促目的に使用することを許諾すること

応募された全作品の著作権は応募者に帰属しますが、応募者は本コンテストの主催者、協賛各社に関わる印刷物・広告・各種ドキュメント・Web上での公開などへの使用を無条件で許諾するものとします。

業務で作成した作品は、コンテストに応募する旨をクライアントが許諾しているものに限りです。

(ジュニアCG部門)

コンピューターを使って作成されたデジタル作品であること

使用ツール、3D/2Dは問いません。

応募時に以下の情報を主催者に開示すること

・個人情報

年齢/性別/氏名/学校名と学年/住所/保護者氏名/保護者の昼間の連絡先電話番号/保護者のメールアドレス

開示された個人情報が主催者以外の第三者に公開されることはありません。本コンテストにおける活動(選考、入賞時の連絡、入賞履歴の管理など)の目的に限り利用します。

年齢・学年の欄は、制作時ではなく応募時の年齢・学年をお知らせください。

・作品情報

著作者名/応募部門/作品タイトル/作品の概要及びアピール点/制作環境/制作期間/使用ツール

共同制作者がいる場合、父兄が制作を支援した場合にはその氏名/役割の添付が必要です。

(全部門共通)

応募作品の著作権が、応募者または応募団体に帰属していること

応募される作品は、作品そのもの、ならびに作品内に使用している画像テキスト、フォント、音楽などの素材が、他社(者)の著作権を侵害していないものに限りです。

第三者が著作権を有するものを使用する場合、または第三者が著作権を有する作品等を改変して作品を作成する場合には、応募者自身が使用許諾を得てください。

応募時に、応募作品が他社(者)の著作権を一切侵害していない旨のご誓約をいただきます。万一クレームがあった場合は、応募者自身が対応するものとし、主催者および協賛各社は一切の責任を負いません。

他のコンテストで入賞した作品ではないこと

実在の個人や団体を誹謗・中傷しない作品、かつ、差別的な内容や著しい偏見の表現、事実に著しく反する内容を含まない作品、および、公序良俗に反しない作品であること

その他、以下の条件を了承すること

・応募作品は受賞の如何に関らず、株式会社イーフロンティア及び株式会社ディストームのホームページ等で紹介および公開をする場合があります。

・応募規定に反する作品、および、その他主催者が不適切と判断した作品は、事前の通知なく選考の対象外とします。

・受賞作品の著作権は、応募者に帰属しますが、本コンテスト主催者および協賛各社は、受賞作品を複製及び頒布する権利を有します。その際、著作権者に著作権料等の支払いはいたしません。

・応募された作品および作品の一部、作者名、年齢を主催者側が発行する出版物、ホームページ等に掲載することがあります。その際、本コンテスト主催者はこれらの行為に対して、応募者に何ら対価を支払うことはありません。

・他社(者)の権利を侵害しているなど、応募規定に反する行為が発覚した場合は、審査結果発表後でも賞を取り消す場合があります。

・本コンテスト主催者は作品の搬送中、展示中に被った紛失・破損等について責任を負いません。

・本コンテストによる受賞者の権利は、第三者に譲渡することはできません。

・主催者は予告なく本コンテストの内容を変更する場合があります。

応募方法

1. 応募の際は指定の Web サイト経由で本コンテスト事務局まで作品を送付してください。応募の具体的な手順は、応募受付を開始する2011年8月1日(月)までに公開します。郵送、メール添付によるお申し込みは受け付けておりませんので、あらかじめご了承ください。
2. 応募作品は弊社にて確認し、ファイルが開かない、映像が再生できない等の問題が生じた場合、応募作品を修正して再送していただくことがあります。応募されたデータは、本コンテストがすべて終了するまでの期間は必ず保持しておいてください。修正依頼後、期日までにご回答いただけない場合は選考の対象とな

りませんので、ご注意ください。

3. 応募時には、指定の個人情報/作品情報を必ず記入してください。
4. 応募点数は、1人または1グループにつき各部門・サブカテゴリごとに1作品のみとします。
5. 応募に要する経費は応募者の負担とします。

審査方法

一次審査は、Web投票による一般審査とします。

最終審査は、本コンテスト運営事務局が選定する国内外のクリエイター、プロダクション、3DCG ツールのメーカー各社、協賛社等によって行われます。

国内外の著名クリエイターが審査予定

昨年の3DCG AWARDS 2010では、Rob Powers氏(Avatarなど)、奥浩哉氏(GANTZなど)をはじめ、国内外の多数のプロクリエイターに審査を行いました。今年も昨年以上に豪華な審査員陣を目指して、鋭意交渉中です。審査員は決まり次第、情報を公式Webサイト(<http://www.3dcgawards.com/>)上で順次公表していく予定です。

[参考]3DCG AWARDS 2010 審査員

Alex Jerger氏(Industrial Light and Magic(ILM))

DANNY BRAET氏(CAFE FX / THE SYNDICATE)

John Teska氏(Industrial Light and Magic(ILM))

MINORU SASAKI氏(Digital Domain Vancouver)

Paul Davies氏(Double Negative)

Rich Hurrey氏(Pixar Animation Studios)

Richard Morton氏[Ronin](DIGITAL DOMAIN)

Rob Baldwin氏(Freelance Animator)

Rob Powers氏(NewTek, Inc.)

青山敏之氏(フリーランス CG 監督/アートディレクター)

市川量也氏(バーナムラボラトリー)

伊藤有亮氏(I.TOON Ltd./東京藝術大学映像研究科)

うもとゆうじ氏(ウサギ王)

奥浩哉氏(漫画家)

小畑正好氏(早稲田大学 教授/デジタルハリウッド大学院 客員教授)

コレサワシゲユキ氏(有限会社デジタルノイズ)

笹原和也氏(株式会社アニマ)

穴戸光太郎氏(一休庵/おとうがどころ いっきゅうあん)

高山清彦氏(株式会社サンライズ)

橋本和幸氏(Avatar Reality, Inc.)

日比隆志氏(ヒビコーディネーション)

水崎淳平氏(神風動画)

村上徹氏(株式会社ポーンデジタル)

由水桂氏(株式会社ケイカ)

など(アルファベット順・五十音順)

主催者情報

株式会社イーフロンティア <http://www.e-frontier.co.jp/>

累計出荷本数 55 万本を誇る国内シェア No.1*の 3DCG ソフト「Shade」シリーズをはじめ、ゲーム/音楽/セキュリティ/ユーティリティなどの各種ソフトを開発・販売するソフトベンダー。

取扱 3DCG ソフト:Shade / LightWave 3D / modo / CINEMA 4D / Poser / Vue / iClone / Swift 3D / Google SketchUp など

*統合型 3DCG ツールの販売本数において

<掲載用連絡先>

株式会社イーフロンティア

<http://www.e-frontier.co.jp/>

<プレスからのお問い合わせ>

株式会社イーフロンティア

〒162-0806 東京都新宿区榎町 43-1 神楽坂ビル

広報担当 中村

広報用メール: pr@e-frontier.co.jp

記載されている製品名・会社名・サービス名などは、各社の登録商標、もしくは商標です。