

# ロボットCGコンテスト

## 概要

“ロボット”を題材にした、CGの静止画のコンテスト

## 目的

- ・静止画のロボットCG作品の発表の場、競う場を設けることで、ロボットCGを制作されている方々のモチベーションを上げる。
- ・作品を見た方々にも、CG制作に興味を持ってもらう。

## 趣意

- ・「CGアニメコンテスト」に入選するような動画を制作するのはスゴク大変。
- ・もっとCG制作の裾野を広げるために、比較的手軽な静止画のコンテストも行ってみたい。
- ・ただ“何でもアリ”にすると、とりとめが無くなって来るので、題材を静止画CGの中で最も人気がある“ロボット”に限定する。

## 巡業方式について

- ・巡業方式とは、
  - a) 他のいろんなイベントやスポンサーと提携して、不定期に開催する。
  - b) 一度応募された作品は、以降の開催にも参加するものとして、作品を雪だるま式に増やしていく。
  - c) 提携するイベントによって、レギュレーションや主催者などが毎回異なっていく。

というやり方。

- ・応募された作品を多くの方々に見てもらうために、発表の機会を増やしたい。  
そこで、例えばCG系、ロボット系のイベント会場などでも掲示できるチャンスがあれば、参加していきたい。
- ・どのようなイベントやスポンサーと提携できるかわからないので、開催は不定期となる。
- ・不定期なので、制作期間が短く、作品が集まらないときもあり得る。  
そこで、一度応募された作品は、原則として次回以降も参加するものとして、常に一定量の作品を保持し、いつでも開催できるようにしておく。
- ・また、提携先のイベントやスポンサーの意向によって、募集要項も毎回変更され、参加できる作品が限定されることが予想される。同様に、賞の内容も毎回異なってくる。

# 第1回 レギュレーション

## 主催

---

- ・DoGA
- ・i.materialise(アイ・マテリアライズ)  
(ベルギー Materialise社のオンライン3Dプリンティングサービス事業部)

## 趣意

---

- ・マテリアライズ社は、3DCGソフトで制作したデータから、実体(フィギュア)を出力する3Dプリンティングを、web上から手軽に申し込める「i.materialise」というサービスを行っている。
- ・このサービスに、「DOGA-Lシリーズ」、「とてかんCG」で制作されたVRMLデータも対応することを検討している。
- ・その最終テストとして、実際にユーザーが制作したデータ(今回はロボット)を、3D出力してみたいので、そのデータを募集する。
- ・そのデータや出力したロボットのフィギュアは、「i.materialise」のサンプルとして活用していきたい。
- ・また、本コンテストを通じて“3次元CGデータは3Dプリントできる”ということを知って頂き、創造の楽しさを広げていただきたい。
- ・3Dプリンティングサービスについては、こちらをご覧ください。  
<http://i.materialise.com>  
(現在英語ベータサイト、近日日本語化)

## 賞

---

### i.materialise賞

- ・賞品：応募したロボットを、3D出力してプレゼント
- ・1作品
- ・提供・選考：マテリアライズ社(日本担当：丸岡 浩幸)
- ・選考基準：最も3Dプリントしてみたいロボット

### 渡辺哲也賞

- ・賞品：CGロボットデザイナー渡辺哲也氏がBOXアートを手がけたプラモデル
- ・1作品
- ・提供：DoGA
- ・選考：渡辺哲也氏
- ・選考基準：最もカッチョイイデザインのロボット

## 入選

- ・賞品：第21回 CGアニメコンテスト 入選作品DVD
- ・数作品
- ・提供・選考：DoGA 代表 かまだ ゆたか
- ・選考基準：CGの静止画像として優れた作品

## 募集作品

---

- 1) 「DOGA-Lシリーズ」もしくは「とてかんCG」で制作されたロボットの静止画像。  
(戦闘ロボット、レスキューロボット、産業ロボットなんでも可)
- 2) 作画した後、フォトショップなど、他のソフトで描き加えていないこと。

- ・画像フォーマット： jpegのみ
- ・解像度： 横1650×縦1150を基本とする。  
(他の解像度の場合、審査時に多少不利になる可能性がある。)

### 3D出力する上での注意

- ・3D出力する際には、物理的な問題から、応募されたデータを多少なりとも修正する必要があります。応募時には、あらかじめご了承ください。
- ・全体的に若干外側に厚みを持たせるため、とんがった部分に丸みを帯びます。
- ・触覚のように極端に細長い部分や厚さが0の面も、3D出力は可能ですが、かなり壊れやすくなります。
- ・細かい凹凸については、十分表現できないことがあります。
- ・ファンネルのように、空間的につながっていないデザインの場合、そのままではバラバラになってしまうため、後日協議する必要があります。
- ・若干色調が変わりますが、色(テクスチャーマッピング含む)はつきます。しかし、バンプマッピングは完全に失われますし、質感も再現されません。

## 応募資格

---

- ・既に発表している作品、他のコンテストに応募された作品でも参加可能。
- ・応募者：プロ、アマ、制限なし。但し、日本語のE-mailで連絡がつく方。

## 著作権

---

- ・第三者の著作権を侵害する作品は応募できません。
- ・応募画像および物体データの著作権は制作者に残りますが、入賞・入選作品およびその物体データについては、主催者は自由に使える(主催者に対して、著作権を一切行使しない)ものとします。
- ・巡業方式によって、応募作品は自動的に次回以降の「ロボットCGコンテスト」に参加し、その応募要項に従うものとします。

## 応募方法

---

### 提出データ

- 1) ロボットCGの静止画像
- 2) 「DOGA-Lシリーズ」または「とてかんCG」のロボットの物体データ  
(自作パーツなどが含まれる場合、そのデータなど一式)
- 3) 解説用テキスト(メール本文に入れる)

### 応募先

上記、1)、2)のデータを添付して、  
robot-contest@dogajp  
へEメールでお送りください。

### メール内容

- ・メールの件名(Subject)を、「第1回ロボットCGコンテスト応募」とする。
- ・メール本文中に、以下を入れる。
  - a) 作者名(本名)：
  - b) ペンネーム：
  - c) 連絡先メールアドレス：
  - d) 住所：
  - e) 電話番号：
  - f) ロボット名：
  - g) ロボットの設定、解説等(250文字以内)

### その他

- ・応募された作品は、解像度を落として、DoGAのHPの「DOGA-Lシリーズギャラリー」に投稿することを推奨します。(応募後、審査結果発表前に)  
[http://dogajp/dogal\\_gallery/gallery.cgi](http://dogajp/dogal_gallery/gallery.cgi)

## スケジュール

---

応募締切： 2010年5月10日(月)  
発表： 2010年6月頭(主催者HPにて)

この募集要項は、予告無く変更されることがあります。

以上