

氏名: 実技 太郎

学校: アニメーション学校 学科: CG学科 学年: 2年
受験番号: 000-000

▼サムネイル画像



2021年度実施「CG-ARTSアニメーション実技試験」において、貴殿の成績は以下の通りでした。

総合評価						あなたの総合成績と全受験者平均		<small>▼動画リンク</small>
項目	満点	得点	平均点	順位(211名中)	偏差値			
基礎点	50	40.0	32.50	50位	51.8			
企業点	50	16.0	17.34	90位	49.4			
総合成績	100	56.0	49.84	80位	50.9			

基礎評価				
項目	満点	得点	平均点	順位(211名中)
ポージング	16	10	10.4	60位
アニメーション	40	30	23.8	106位
演出	20	10	12.4	130位
レイアウト・カメラワーク	16	10	11.2	14位
尺・仕様	8	8	7.3	1位
基礎点合計	100	68	65.0	60位
50点換算	50	34.0	32.5	

企業評価				
企業名	満点	得点	平均点	順位
アニメ	5.0	3.5	2.07	10位
オレンジ	5.0	3.5	2.14	10位
サンジゲン	5.0	2.0	1.33	50位
デジタル・フロンティア	5.0	2.0	1.81	60位
ポリゴン・ピクチュアズ	5.0	1.0	1.31	80位
企業点合計	25	12.0	8.67	50位
50点換算	50	24.0	17.34	

企業評価基準	5	新卒採用レベルに達している。職務に満足することなく離業を意図していません。
	4	新卒採用を意向している。細かい部分の改善をして、よりよを目指していきましょう。
	3	他の作品を見たりして判断。まだ足りない部分があるので、具体的に改善していきましょう。
	2	より一層の努力が必要。達成できていない項目が多くあるので大規模なやり直しが必要です。
	1	基礎からの改善が必要。まずは基礎評価項目にある内容を一つずつ理解して制作できるようにしましょう。

各評価企業からのコメント	
アニマ 	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
オレンジ 	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
サンジゲン 	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
デジタル・フロンティア 	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
ポリゴン・ピクチュアズ 	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX



基礎評価シート							
項目	ID	チェックポイント 概要	詳細	採点基準	配点	点数	合計
ポージング	1		「スマフォを取り出し見る」のポージング。自然とスマフォを見るポーズになっているか?		4	4	12
	2	ポージングがコンテの意図にあわせて適切にとれているか?	「置き」のポージング。誰もきめて全体的に置きポーズを表現できているか?		4	4	
	3		「スキップ」のポージング。体・手・足の伸ばし方がスキップとして適切か?		4	2	
	4		「ジャンプ」のポージング。喜びを表す最後の決めポーズになるジャンプのシルエットが適切か?		4	2	
アニメーション	5	タイミングが適切か?	全体におけるタイミング(アクションの時間配分)の設定が自然か?		4	4	23
	6	スペーシングが適切か?	全体におけるスペーシング(アクションのタメツメ)の設定が自然か? (特にスキップやジャンプのアクションで)		4	2	
	7	アンティシペーション(予備動作)が適切か?	最後のジャンプをするための予備動作が適切に設定できているか? (ジャンプの大きさに対して適切な予備動作か?)		4	2	
	8	重心と体の運動と運動曲線が適切か?	前半のスマフォを見て置き歩き出す部分での動き(重心・体の運動・運動曲線)の設定が自然か?		4	3	
	9		スキップをする際の上半身(肩や体の動き)の設定が自然か? 単なる肩の前後運動になっていないか?	[4点]	4	2	
	10		スキップをする際の下半身(足の動き、スキップ足運び)の設定が自然か?	よくできている。	4	2	
	11		ジャンプをする際の動き(重心・体の運動・運動曲線)の設定が自然か?		4	2	
	12	地面との接地感が適切か?	地面との接地感(スキップ、ジャンプにおける地面との接地感。コンタクト - ダウン - アップが自然にできているか?)	[3点]	4	2	
	13	セカンドリーアニメーション(ポニーテール)が適切か?	動きに合わせてポニーテールが動いているか? オーバーラップ・フェードスルーが適切に表現できているか?		4	2	
	14	セカンドリーアニメーション(指)が適切か?	指の動きを細やかに設定できているか? スマフォを操作する指の動き(ゆっくりスワイプ、ボタンを押す)に注目。	[2点]	4	2	
演出	15		前半のスマフォを最初に見るときの瞬時の表情が表現できているか?	[1点]	4	2	10
	16	キャラクターの感情を体の動きで表現できているか?	「内笑」の文字に書いたときの表情が表現できているか?	できていない。	4	3	
	17		嬉しさをこらえて(ゆっくり)歩き出すときの表情が表現できているか? (ゆっくり動き出してスキップにつなげていく様子)		4	1	
	18		スキップ・ジャンプの時の喜びが十分に表現できているか?		4	2	
	19	キャラクター性を体の動きで表現できているか?	キャラクター性(女性らしさ)が表現できているか?		4	2	
カメラワーク レイアウト	20	フレーミングが適切か?	スター フレームからカメラの真横を通り過ぎるとき(顔より上のミッド アムショット)、スキップ開始(全身映るフルショット)、ジャンプ(ロングショット)におけるフレーミング(画面に対するキャラクターの配置位置やサイズ感)が適切か?		4	3	15
	21	レンズ・ベース	スター フレーム、ラスト フレームなどにおける画面の奥行き感が適切に設定できているか? レンズ設定が適切か?		4	4	
	22	アングル・位置	カメラのアングルや位置が適切に設定されているか? スター フレームはキャラクターの真上からのアングルが見えるように、ラスト フレームはキャラクターの後ろに回りこんでいるか?		4	4	
	23	カメラワーク	カメラワークのイーズイン/イーズアウトが適切に設定されているか? 歩き出しをフォローするときの動きが適切か? パンが自然に設定できているか?		4	4	
仕様	24	尺	尺の指定10 00 (10秒00フレーム)にあわせて適切に作られているか? (9秒未満、11秒以上は0点)		1	1	8
	25	ファイルフォーマット	mp4g (H.264 形式)になっているか?		1	1	
	26	画面サイズ	画面解像度が1280x720になっているか? (画面内に異物があっても0点)	[1点]	1	1	
	27	フレームレート	フレームレートが24 fpsになっているか?	できている	1	1	
	28	タイムコード	タイムコードが適切に設定されているか? (タイムコードがはいているか? 単位は適切か? 半透明になっているか?)	[0点]	1	1	
	29	指定モデルを適切に使用しているか	提供したモデルデータを使って制作を行い、表示もアニメーションチェック用に見やすい表示になっているか?	できていない	1	1	
	30	要素が不足なく入っているか?	コンテに指定された選択の要素やスマフォ、ポニーテールなどの追加要素が一通り入っているか?		1	1	
	31	ファイル名があっているか	指定されたファイル名になっているか? (準拠スペースなどが入っている場合も1点対象)		1	1	
基礎評価合計					100	68	
基礎評価合計(50点換算)					50	34.0	

いいね!企業						
ANIMA	株式会社アニマ	♡	VOXEL	ヴォクセル株式会社	oneoright	株式会社ワンオアイト
Orange	有限会社オレンジ		ENGI	株式会社ENGI	SOLA	株式会社 SOLA DIGITAL ARTS
	株式会社サンジゲン		GRAPHINICA	株式会社グラフィニカ	FLAME	株式会社フレーム
	株式会社デジタル・フロンティア		CRESCENT	株式会社クレセント	Modeling Cafe	株式会社ModelingCafe
	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ		Submission	株式会社サブリメーション	AMBITIOUS EGG	モンスターズエッグ株式会社
	株式会社アルフォース・エンターテインメント/株式会社エモリア		SUNRISE	株式会社サンライズ	YAMATOWORKS	株式会社YAMATOWORKS
	株式会社アグニ・フレア	♡	GEMDROPS	ジェムドロップ株式会社	RIZ	株式会社リズ
exsa	exsa株式会社		STUDIO GOONEYS	株式会社StudioGOONEYS		

いいね合計	4	社
-------	---	---

