

Table with columns: 評価企業 (Evaluation Company), いいね! (Like!), 各社総評 (受験者全体へのコメントです) (Company Comments), あなたをいいねした企業 (Companies you liked). Rows include ANIMA, Orange, カラー, サンゲン, デジタル・フロントィア, ポリゴン・ピクチュアズ, アルフォース・エンターテインメント, アグニ・フレア, exsa, VOXEL, ENGI, グラフィニカ, クレセント, サイバーエージェント, サブリメーション, ジェムドロップ株式会社, 白組, StudioGOONEYS, スタジオフロンティア, バンダイナムコフィルムワークス, フレイム, フレイムハーツ, MAPPA, ModelingCafe/AnimationCafe, モンスターズエッグ株式会社, YAMATOWORKS, RIZ.

基礎評価シート

ポージング、アニメーション、演出、レイアウト・カメラワーク、尺・仕様の5項目において、詳細な判断基準を設け、項目ごとの達成度を定量的に評価することを目的としております。
達成できなかったところを修正し、より完成度を高めるためのひとつの指標にしたいだけだと思います。

カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
ポージング	A01-1	ポージング(寄りかかってスマホを見ているポーズ)	最初のフレームで両足が映っているか?見切れている場合は× 足が浮いている場合も×	1	1	0.93
	A01-2		左足の方に重心がのったポーズになっているか?(右・両足荷重×、左ひざが曲がっていると×)	1	1	0.30
	A01-3		両足の距離が近く、右足の位置が左足より引いた位置になっているか?右ひざが開きすぎも×	1	1	0.52
	A01-4		体を少し傾けて背もたれに預けているか?体がまっすぐすぎるのは×。不自然すぎる体のカーブは×	1	0	0.75
	A01-5		両手でスマホを自然に持っているか?指の自然さが大切、極端なめり込みは×。スマホの角度が顔に対してずれているのも×	1	1	0.68
	A01-6		スマホを見る顔・首の傾きが自然か?(顔の角度・首の出方、顔のスマホへの向き・距離が適切か?)	1	1	0.76
	A01-7		肩が自然に「なで肩」になっているか?デフォルトのまま直角肩は×。	1	1	0.81
	A01-8		肘が自然と下に落ちているか?	1	1	0.99
	A02-1	ポージング(電車の外をのぞきこむポーズ)	腰から頭の先までカメラにちょうど取まっているか?(ミディアムショット)遠すぎ、近すぎは×。	1	1	0.81
	A02-2		前のめりの姿勢になっているか?(体が前移動)顔・首-体のカーブがきれいになっているか?	1	1	0.79
	A02-3		窓の外をのぞき込んでいるか?(顔/首が体の軸より前に出ていて顔-首-体のカーブがきれいか?)	1	1	0.72
	A02-4		右手を窓についているか?完全に隠れて見えない場合は× 窓に埋まりすぎ、窓から完全に浮いている場合も×	1	1	0.96
	A02-5		窓についている右手(指から腕)が自然についているか?指の埋まりは×。肘の角度が不自然な場合も×	1	0	0.78
	A02-6		左手にスマホをもっているか?完全に見切れている場合は×。手に収まらず埋まっていたり浮いている場合も×	1	0	0.95
	A02-7		左手で自然とスマホを持っているか?埋まり、指の不自然さ、肘・腕の流れの不自然さは×	1	1	0.57
	A02-8		シルエットが整っているか?ネガティブスペースがとれているか?右手が頭や体に隠れてしまうなどの場合は×	1	1	0.59
	A03-1	ポージング(走り出しポーズ)	cut2のスタートフレームで全身がカメラに写っているか?足元が見切れている場合は×	1	1	0.58
	A03-2		顔の向きが扉方向に向いているか?首の傾きが不自然な場合は×上向き過ぎ下向きすぎ横を見ている等は×	1	1	0.54
	A03-3		扉に向かう体の傾きが適切に前側に傾いているか?(加速している段階の表現ができてきているか?)	1	1	0.66
	A03-4		腕の位置(右手は後ろの扉に残す、左手は前へ進む推進力)	1	1	0.47
	A03-5		足は前へ進もうとするポーズ。片足は伸びているといふ。	1	1	0.54
	A03-6		シルエットが整っているか?全体的なバランスがとれて、ネガティブスペースも意識されているか?	1	1	0.67
	A04-1	ポージング(がっくりポーズ)	腰から頭の先までカメラに写っているか?太ももより下側が写るほど全体が写る場合は× 頭の上のスペースが狭すぎると×	1	1	0.84
	A04-2		両手が窓についているか?片方の手が明確に離れてしまっている場合は× 窓への接地感が無い場合も×	1	1	0.81
	A04-3		両手が自然な形で窓についているか?両手の手指の動きがある程度自然に表現できているか?	1	1	0.49
	A04-4		首から胴体が自然に曲がって(ねこせ)のような形になっているか? おしりを後ろに下げすぎは×。下向き過ぎは×	1	1	0.57
	A04-5		肩が自然に下がっているか?	1	1	0.74
	A04-6		シルエットが整っているか?全体的なバランスがとれて、ネガティブスペースも意識されているか?	1	1	0.42
ポージング 合計点				28点満点	25	19.24

カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
アニメーション	B01	Cut1(窓の外を見るとき動き) 顔あげる、手下がる体の連動	顔を窓の外に向けているか?	4	4	2.35
			何気なく窓を見る感じが表現できているか?(ゆっくりめに窓の外を見る) 顔を窓に向ける動作と、手を下げる動作が適切に連動しているか? 動きにタメツメがあるか(一定の速度で顔や手を動かす機械的に見える) 最低限の要件を守っているか? +1(手を窓に付ける、のぞき込む)			
	B02	Cut1(扉に手をつけて窓をのぞき込む動き) コンタクト、体の連動	手が窓にコンタクトしているか?合わせて体の動きが連動して自然な動きになっているか? 停車駅を確認するだけの間が取れているか?素早く窓に近づいているか? スマホを自然に左手に持ち替えているか? 右手が窓に残っているか?	4	4	2.43
			頭から先に動いているか?(頭と体が同じタイミングで動いていると機械的に見える) ドアに向かって走る動作とスムーズにつながっているか? 視線を落とすすぎたり、上げすぎでないか? リズムよく走っているか?(そもそも足を浮かせて走っているか?)			
	B04	Cut2(ドアに向かって走る動き)/足の接地、手足の動き	足の接地が適切か? 歩数が3歩程度か?前傾姿勢で急いでいる感が出るか? 走りに合わせて手が自然に連動しているか?	4	2	2.05
			勢いよくドアにぶつかっている感じがしているか? 手が先にドアについているか? 手のコンタクトが閉まるドアに対して適切にできているか? ぶつかった後の反動が適切か?			
	B05	Cut2(ドアが閉まってぶつかる動作)/コンタクト、フォロースルー	ドアをドントン叩く(2回)動作が自然にできているか?(スベリングができていないか、叩く方が強すぎないか) ドントンする手と窓のコンタクトがしっかりできているか? 前後の動きとドントンが自然につながっているか? 体が自然に連動しているか?	4	4	2.11
			頭や肩を落とし、体全体で脱力している感じを表現できているか?(腰より下も連動しているといふ) 頭や肩を落とす前に、息を吸うような予備動作があるか? 肩を落とす動作に連動して、ドアについた両手が自然に下がっているか? ドアと手のコンタクトがしっかりできているか?			
	B07	Cut2(がっくり肩を落とす)/体の連動、コンタクト、予備動作	体の動きに合わせてアニメーションが付いているか? 滑らかな運動曲線を描いているか? 毛先にいけばいほど動きが遅延しているか? 髪の毛が感じられるか?動いていないと1点	4	4	2.52
			スマホを持つ手が自然か? スマホの持ち替えがスムーズか? 関節までアニメーションを付けているか? ドアに手をつく仕草が自然か?			
B08	ボニーテール	イーズインイーズアウトができていないか?(2クッションでアニメーションついていればおよし) ドアが閉まる速度が早すぎたり遅すぎたりしていないか? 最初のドアの開き具合が適切か?(諦めるくらい隙間しかない場合は×。完全に開いているのも×) 女の子がちょうどドアの前に来たくらいに閉まっているか?	4	1	2.34	
		指・手の演技	4	4		
B09	指・手の演技	指・手の演技	4	4	2.30	
		ドアの開閉	4	1		
アニメーション 合計点				40点満点	34	22.62

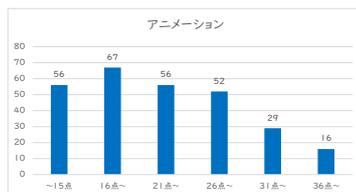
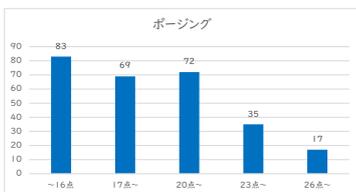
カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
演出	C01	感情の表現(焦り)	夢中からの焦りの感情を表現できているか?	4	4	3.10
	C02	感情の表現(がっかり)	焦りからがっかりの感情を表現できているか?	4	4	3.14
	C03	キャラクター性(おてんば感)	おてんば感・女子感が感じられるか?(おおげさ、こまかく、わちゃわちゃ、女子、身振りが大きく速い)	4	4	2.57
演出 合計点				12点満点	12	8.80

基礎評価シート

ポーズング、アニメーション、演出、レイアウト・カメラワーク、尺・仕様の5項目において、詳細な判断基準を設け、項目ごとの達成度を定量評価することを目的としております。
達成できなかったところを修正し、より完成度を高めるためのひとつの指標にしていだければと思います。

カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
カメラワーク・レイアウト	D01-1	cut1のクレーンアップが適切か?	カメラワークがコンテにあったクレーンアップになっているか?(テリト要素が強すぎる場合、ドリー、斜めのクレーンアップはX)	1	1	0.79
	D01-2		クレーンアップのタイミングが正しいか?(スタートからクレーンアップ開始、3s12f付近で終了しているか?)	1	1	0.72
	D01-3		クレーンアップのイーズインイーズアウトが適切か?カメラが不自然に動き出したり、カットと止まっている場合はX	1	1	0.88
	D01-4		クレーンアップ後はカメラがFIXになっているか?(クレーンアップ後不要なカメラワークが入っている場合はX)	1	1	0.95
	D02-1	cut1のアンクル・フレーミング・レンズが適切か?(3:12f-4:00fで評価)	望遠気味のレンズになっているか?(広角レンズ寄りのレンズの場合はX デフォルト設定の35mmはX)	1	0	0.49
	D02-2		フレーミング:キャラクターのサイズがコンテに合わせて正確か?(見切れ、小さすぎ、左右寄りすぎはX 特に右が空いている場合はX)	1	1	0.61
	D02-3		フレーミング:カメラのピッチ角が平行さみか?(俯瞰すぎや煽りすぎはX)	1	1	0.85
	D02-4		フレーミング:カメラのヨー角が適切か?(座席の奥が見通せるほど正面すぎはX)	1	1	0.84
	D03-1	cut2のアンクル・フレーミング・レンズが適切か?	広角気味のレンズになっているか?(デフォルト設定の35mmはX、広角過ぎる場合もX)	1	1	0.51
	D03-2		フレーミング:(キャラクターサイズ)(フルショットよりロングショット寄りになっているか?見切れはX)	1	1	0.61
	D03-3		フレーミング:カメラのピッチ角が適切か?(やや俯瞰か○、あおりさみ、俯瞰過ぎはX)	1	1	0.48
	D03-4		フレーミング:カメラのヨー角が適切か?カメラを中央やや左に置き、出口側の扉の方に向ける(出口を大きく見せる)と○	1	0	0.37
	D04-1	cut2のクイックトラックアップが適切か?	トラックアップになっているか?(Zoomになっている場合はX トラックアップしながらのZoomと思われるものもX カット始まりからカメラが動いているものもX)	1	1	0.82
	D04-2		クイックになっているか?遅すぎ、早すぎはXレンズやカメラと被写体の距離によってスピード感が変わるので見た目判断。クイックトラックアップの軌道が自然か?横に回り込みすぎたり、軌道が変に曲がったりするとX。直前にカメラがパンしてたりした流れからのトラックアップもX	1	0	0.63
	D04-3		タイミングは、ドアにぶつかった反動を表現した後、多少の間があった後、発動がベスト。反動とQTが一緒になると動きが相殺されてしまうので注意。	1	0	0.63
	D04-4			1	0	0.61
	D05-1	クイックトラックアップ後のアンクル・フレーミング・レンズが適切か?	広角気味のレンズになっているか?(デフォルトの35mmのレンズの場合はX、広角過ぎる場合もX)	1	1	0.49
	D05-2		フレーミング:メディアムショット(頭の先から腰あたりまで)キャラが大きすぎ小さすぎはX。画面右にズレすぎるのもX。	1	1	0.46
	D05-3		フレーミング:カメラピッチ角が適切か?(若干俯瞰気味が正解/カメラ位置が低かったり極端な煽りはX)	1	1	0.30
	D05-4		フレーミング:カメラのヨー角が適切か?(電車の正面、キャラクターの真横まで回り込むのはX、右側の座席面が見える程度で)	1	1	0.43
	D06-1	2カットで構成され、切り替わりのタイミングやフレーミングが適切か?	コンテ指定の2カットで構成されているか?1or3cut以上で構成されている場合はX	1	1	0.87
	D06-2		カットが切り替わるタイミングが適切か?(1歩目加速時に切り替えるとき、1cut目の最後にキャラクターがフレームアウトするのはX)	1	1	0.33
	D06-3		切り替え前後のポーズング(不自然さX、ポーズを飛ばしすぎX 勢いを出すために数フレーム時間を飛ばすことは○)	1	1	0.39
	D06-4		切り替わりスムーズさ(静止フレーム等がはさまっているX スピード感がなくなっているX)	1	1	0.30
カメラワーク・レイアウト 合計点				24点満点	19	14.34

カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
尺・仕様	E01-1	【タイムコード・尺】	【タイムコード】タイムコード表示が適切されているか?(中央・下側・半透明でない場合はX)	1	1	0.93
	E01-2		【タイムコード】SMPTE形式で表示されているか?(時間:分:秒:フレーム(24fps)のみ○)	1	1	0.93
	E01-3		【尺】尺のトータルの長さが12:00(12秒00フレーム)になっているか?288フレーム以外はX	1	1	0.54
	E01-4		【尺】Cut1単体の尺が正しいか?6秒(144フレーム)が○ *前後の黒フレーム等は含まない	1	1	0.44
	E01-5		【尺】Cut2単体の尺が正しいか?6秒(144フレーム)が○ *前後の黒フレーム等は含まない	1	1	0.49
	E01-6		【尺】動画の前後に「黒フレーム」や「余分なカット」が挿入されていないか?	1	1	0.92
	E02-1	【動画ファイル】	【動画ファイル】ファイルフォーマット(提出時の動画ファイルの形式がmp4以外の場合はX)	1	1	0.98
	E02-2		【動画ファイル】画面サイズ(提出された画像の解像度が違う or 画面に黒枠がついている場合はX)	1	1	0.91
	E02-3		【動画ファイル】フレームレート(24fps以外はX)	1	0	0.96
	E02-4		【動画ファイル】ファイル名が適切か?(A00-001_画像太郎.mp4) 半角スペース、文字数などもミスも指定外は全てX	1	1	0.88
	E02-5		【動画ファイル】ファイルサイズ:初回提出時のファイルサイズが20MB以内か?	1	1	0.99
	E03-1	【表示】	【表示】キャラクタ表示:リグ表示など不要なものが表示されていないか?	1	1	0.97
	E03-2		【表示】フラット表示:ライティングが暗すぎたり明るすぎたりしていないか?	1	1	0.98
	E03-3		【表示】コンテに含まれるモデルなどの要素が全て表示されているか?	1	1	0.97
	E03-4		【表示】体や手が窓枠や体にめり込んでいないか?指が窓やスマホ等にめりこんでいないか?	1	1	0.88
E03-5	【表示】スマホの向きが正しいか?正しく表示されているか?2個以上映っていないか?		1	1	0.97	
尺・仕様 合計点				16点満点	15	13.75



基礎点合計	スコア	平均点
	105点	78.1

※120点満点で計算。総合点には50点満点に換算して計算しています。

