

アニメーション実技試験 2023

▼受験者情報

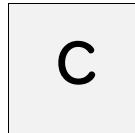
受験番号	A00-000
氏名	兄実 太郎
学校	画像情報専門学校
学科	CGクリエイター科
学年	2年

▼動画リンク



text

▼総合評価ランク



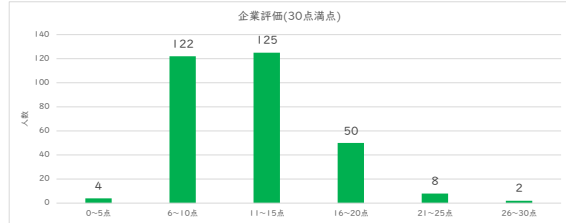
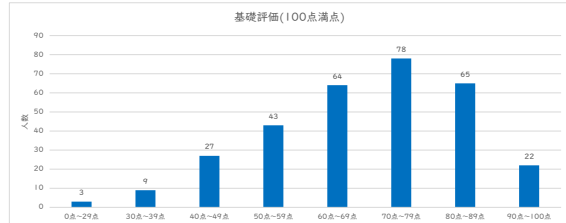
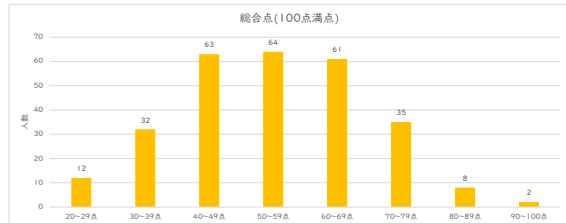
S	総合評価90点以上
A	総合評価80点以上
B	総合評価70点以上
C	総合評価60点以上
D	総合評価50点以上
E	総合評価49点以下

▼サムネイル画像



総合評価						あなたの総合成績と全受験者平均	
項目	満点	得点	平均点	順位(310名中)	偏差値	企業評価	
基礎点	50	37.5	34.95	128位	#N/A		
企業点	50	28.3	19.69	29位	#N/A		
総合成績	100	65.8	54.64	70位	#N/A		

基礎評価				
項目	満点	得点	平均点	順位(310名中)
ポージング	20	15	15.3	176位
アニメーション	32	25	19.9	72位
演出	16	9	9.4	150位
レイアウト・カメラワーク	16	12	11.5	133位
尺・仕様	16	14	13.9	90位
基礎点合計	100	75	69.9	128位
50点換算	50	37.5	35.0	



企業評価				
企業名	満点	得点	平均点	順位(310名中)
アニマ	5.0	2.5	2.26	78位
オレンジ	5.0	3.5	2.01	15位
カラー	5.0	2.0	2.10	120位
サンジゲン	5.0	4.0	2.38	5位
デジタル・フロンティア	5.0	3.0	1.57	7位
ポリゴン・ピクチュアズ	5.0	2.0	1.49	34位
企業点合計	30	17.0	11.82	29位
50点換算	50	28.3	19.69	

企業評価基準	説明
5	新卒採用レベルに達している。現状に満足することなく練習を重ねていきましょう。
4	新卒採用を前向きに検討する。細かい部分の見直しをして、より上を目指していきましょう。
3	他の作品を見たらうで判断。まだ足りない部分があるので、全体的に見直しをしてみましょう。
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幅なやり直しが必要です。
1	基礎からの見直しが必要です。まずは基礎採点項目にある内容を一つずつ理解して制作できるようになります。

各評価企業からのコメント	
株式会社カラー	コメントサンプルです。
株式会社サンジゲン	コメントサンプルです。

アニメーション実技試験 2023

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針にいた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
ポージング	A01	ポージング(ぼん)	バーの開き方と手首の角度が自然か。 自然な形で腕に手をつけているか 足がアシメトリーに開いており重心がとれているか? 横太郎の方をむいたカメラ視線になっているか。 シルエットが適切か、手と身体が被っていないか。	4	4	3.05
	A02	ポージング(ガッツポーズ)	肩の位置が自然であり、脇を開きすぎずおらず、各関節の角度に違和感がないか。 両手を自然に握っており、指の埋まりが自然か。 足の配置が適切で、身体が前傾かつ斜めを向いているか。 背中から首にかけての曲線が自然か。 シルエットが適切か。両足や右腕から膝までが重なっていないか。	4	3	3.15
	A03	ポージング(走り出し1-2歩)	右足を先についているか、着地時に脚が伸びているか。 左足が適切に曲がっているか、ひざと足首の角度が適切か。 腕と脇を自然に広げており、手を握っているか。 階段を駆け上がり、着地時の重心と身体の傾きが適切か。(演出によって正しさがことなる) シルエットが適切か。手や足首が重なっていないか。	4	2	2.99
	A04	ポージング(ジャンプ)	ジャンプしているか。 両足が曲がっているか、両腕を上げているか。 ジャンプの高さが確保されているか。 シルエットが適切か。手が身体と被っていないか。 踏み込みの脚に合っているポーズになっているか。(両足踏み込みの場合は脚が左右対称でも可)	4	2	3.11
	A05	ポージング(ピース)	ミディアムショット〜ミディアムクローズショットになっているか。(腰部最下部〜股下+腰部パーツ1/2程度の高さで見切れているか)(見切れ×、顔一個以上空白も×) 顔とピースをカメラに向けているか? 右肩が前に出ており、左肩が下がっているか、肩から腕の流れに違和感がないか。 左手と指が力を抜いて自然に伸びているか、手首に適切な角度がついているか。 シルエットが適切か。画面中央から大きく外れていないか。直立になっていないか。	4	4	3.04
ポージング 合計点				20点満点	15	15.34
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(じゃんけんぼん)	予備動作があるか?(ぼん「腕を振り下ろす前に腕を持ち上げる動作、息を吸うように肩を上げる動作など」) 「じゃんけん…ぼん」の「ぼん」のタイミングが一番強く腕振っているか? 腕を振る動作に合わせて身体全体の動きがあるか? 腕を振る動きにタメツメがあるか?(一定の速度で腕を振ると機械的に見える) 腕の運動曲線が適切か? バーの後タメがあるか?	4	4	2.62
		Cut1(ガッツポーズ)	予備動作があるか?(ガッツポーズをする前) タメツメは適切か?(少しためたあと、勢いよく腕を引くなど) 身体全体の動きは適切か?(ガッツポーズに合わせて、腰を丸める、視線を下げる、足を曲げる、こぶしを握るなど) ガッツポーズの後タメがあるか?	4	4	2.42
	B03	Cut1(ふりむき・踏み出し)	体全体の動きは適切か? 振り向き際の足の運びに違和感がないか?(足が滑っていたり、手足が同時に出ていたりしないか?) 重心の移動は適切か? 横太郎を意識した視線(顔)の移動ができていないか?(ガッツポーズのあとすぐに階段を振り返り、横太郎に少し視線をやってから振り向きどなおよい)	4	2	2.17
		Cut2(のぼる)	「ローナーテーブル」のリズムに合わせて、弾むように階段を登っているか?(6歩) 足の運びに違和感がないか? 重心移動が適切か? 体全体の動きや、腕の振りが適切か? タメツメは適切か?	4	3	2.38
	B05	Cut2(ジャンプ/着地)	ジャンプ感があるか?(階段を登るときよりも大きく踏み切り高く飛ぶ) 滞空時間をしっかりとっているか 着地と自然にカットが繋がっているか? 着地の際の体全体の動きが適切か?(腕を開く、やや前傾姿勢。着地で膝を曲げるので体が沈む。)	4	2	2.35
		Cut2(ふりむき/ピース)	体の動きが適切か?(顔から先に振り向き→肩、腕、胸が運動する→最後にピース!) ピースを勢いよく前に突き出しているか? タメツメが適切か?	4	3	2.28
	B07	ポーネーテール	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? 髪が重みを感じられるか?動いていないと1点	4	3	2.79
	B08	指・手の演技	じゃんけんぼんの手が自然か? ガッツポーズの手が自然か? 階段を登る際の腕の振りは自然か? ピースをつくって前に出す動きが自然か? 関節までアニメーションを付けているか? 指と指の間隔に気を付けているか?	4	4	2.85
アニメーション 合計点				32点満点	25	19.85
カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
演出	C01	勝負!(ジャンケン)	横太郎と「勝負!」の場面を想起できるか?(横太郎に向かって「勝負!」という感じのジャンケンしているか?) 「じゃんけん…ぼん」のリズムの表現ができていないか?(ポンが一番強く、タメツメができていないか?) じゃんけんの動きを全身を使って表現できているか?(肩から先の動きだけになっていないか?) 基本的な動きができていない場合は2点以下、自然な動きでもあと一歩演技が欲しい場合は3点。	4	4	2.03
		歓喜(ガッツポーズ)	「よっしゃー!」の声が聞こえそうな感じに演出されているか? 勝利をかもしめで、歓喜の表現が十分にできているか? 4.アレンジを含めてよく表現できている/3.基本的な動きはある程度できているがあと一工夫欲しい 2.アニメーションの基本的な部分に一部エラーがある/1.動きの全般が不自然で見直す必要がある。	4	2	2.37
	C03	うれしさ(階段を上る)	階段を上る動きに、軽快さや嬉しさの表現ができていないか? 4.アレンジも含めてよく表現できている/3.動きはある程度できているがあと一工夫欲しい。 2.アニメーションの基本的な部分に一部エラーがある/1.動きの全般が不自然で見直す必要がある。	4	1	2.32
		かわいらしさ(ピース)	振り返ってピースの動きに、キャラクターの無邪気さや勝ち誇った印象を与えられているか? 横太郎が「キッ」とするような可愛いしさを表現できているか? 4.アレンジも含めてよく表現できている/3.動きはある程度できているがあと一工夫欲しい。 2.アニメーションの基本的な部分に一部エラーがある/1.動きの全般が不自然で見直す必要がある。	4	2	2.65
演出 合計点				16点満点	9	6.72

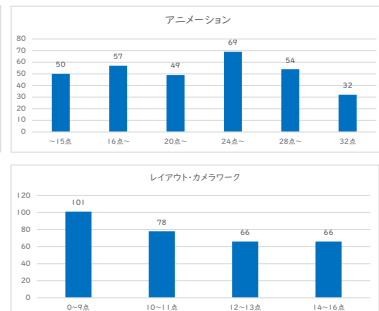
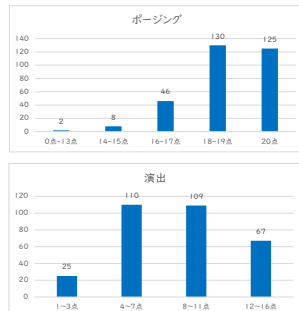
アニメーション実技試験 2023

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いた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? (コンテ準拠で24mm程度が基準。極端な広角や35mm以上の焦点距離は×) 基準として、コンテのようにビルの窓が映っているかの判断基準。	1	0	0.51
	D01-2		Cut1 (スタート)のフレーミングが適切か? ・キャラクタはフルサイズ (小さすぎ×、顔の見切れ×、上下のスペースのバランスが悪い×) ・画面中央、歩道橋の中心に配置できているか? (大体画面中央に配置できているか?) ・カメラの位置・角度は適切か? (数段下にいると想定される橋太郎目線で、あおりの角度か?)	1	1	0.68
	D01-3		Cut1 (エンド)のフレーミングが適切か? (ある程度カットの切り替わる数フレームを確認) ・キャラクタのサイズ感は適切か? (小さすぎ、大きすぎは×) ・キャラクタは画面中央に配置できているか? (横にズレすぎている、縦にズレすぎている場合は×) ・あおりの角度になっているか? 上下のスペースのバランスが悪い場合も×	1	1	0.52
	D01-4		cut1がテイルアップする前はFIX (静止) しているか?	1	1	0.98
	D02-1	cut1のテイルアップ (緩パン)	カメラワークがテイルアップになっているか? ・クレーンアップやズームイン、ドリーイン (トラックアップ) などのカメラワークになっている場合は×、FIXカメラも× ・キャラクタにコンストレインしてガクついたテイルアップも×	1	1	0.86
	D02-2		テイルアップでキャラクタをフォローできているか? ・キャラクタが上にかかる動きとズレている場合は×。	1	1	0.79
	D02-3		テイルアップのタイミングが正しいか? ・キャラクタが動き出すより前にカメラが動き出すのは× (カメラマンは基本的に動きに合わせてからカメラを動かすため)	1	0	0.75
	D02-4		テイルアップのイーズインが適切か? ・スムーズなテイルアップになっているか? ・スピード感が速すぎても遅すぎても×	1	1	0.87
	D03-1	cut2のアンクル・フレーミング・レンズが適切か?	望遠気味のレンズになっているか? (コンテ準拠で100mm程度が基準。背景の映り込み具合を確認)	1	1	0.60
	D03-2		Cut2 (スタート・着地)のフレーミングが適切か? 着地のキャラクタサイズ (手を広げたとき画面いっぱい程度か?) が適切か? カメラの位置・角度が適切か? (コンテに対して、小さすぎ、左右上下一方により過ぎ、カメラ位置が違いすぎは×)	1	0	0.51
	D03-3		Cut2 (ピース)のフレーミングが適切か? ピースの時のキャラクタサイズが適切か?カメラの位置・角度が適切か?	1	1	0.59
	D03-4		cut2のカメラがFIXか? 落下に合わせてカメラを動かすのは着地の勢いを失うことになり× キャラクタに対してコンストレインをかけて完全追従するようなカメラは×	1	1	0.94
	D04-1	Cut1とCut2の切り替え	2カット構成になっているか? Cut1からズームインしていたり、無駄なカメラワークが入っている場合などは× カット割りできていない場合は×、間に黒フレームや静止フレームが入っている×	1	1	0.88
	D04-2		切り替えのタイミングが適切か? ジャンプの頂点を少し過ぎたか?の切り替えがよい。着地後だと遅すぎる×、ジャンプ上昇中もタイミングとしては早すぎる。スタック着地するときのスピード感の連続性が適切に表現できているか?着地のスピード感が出ている場合も編集1つで気持ちよさが変わるの適切な切り替えタイミングを探してほしい。	1	1	0.55
	D04-3		切り替えの位置やサイズ (カット前後のサイズ感の差が大きいか?前後で位置関係がズレすぎているか?) 中央にまっすぐ進んで、真下で降りているか?着地の方向性の連続性が表現できているか?前後で方向性がズレていると気持ち悪いので、適切な切り替えのための位置や動きを探してほしい。	1	1	0.58
	D04-4		切り替えのポーズの連続性 (自然にポーズが繋がっているか? unnecessaryな静止ポーズが入っていたり、ポーズが戻ったり (極端なダブルアクション)、ジャンプカットで進みすぎたりして違和感がある場合は× 切り替え時のポーズが見えなさ過ぎるのも×	1	0	0.86
カメラワーク・レイアウト 合計点				16点満点	12	11.47

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? (中央下側に配置、文字枠共に半透明でない場合は×)	1	1	0.93
	E01-2		【タイムコード】SMTPE形式で表示されているか? (時間:分:秒:フレーム (24fps)、スタートが00:00:00:00で始まっているか?)	1	0	0.92
	E01-3		【尺】尺のトータルの長さが1:00 (11秒00フレーム) になっているか? Endのタイムコードは10:23が正解。	1	0	0.59
	E01-4		【尺】Cut1単体の尺が正しいか? 8秒 (192フレーム) がO	1	1	0.40
	E01-5		【尺】Cut2単体の尺が正しいか? 3秒 (72フレーム) がO	1	1	0.45
	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	0.94	
	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か?コーデックがH.264か?)	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1280*720か?)	1	1	0.96
	E02-3		【動画ファイル】フレームレート (フレームレートが24fps)	1	1	0.97
	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×	1	1	0.89
	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	0.96
	E03-2		【表示】背景モデルが正しく表示されているか? (歩道橋の手すりが表示されていない場合は×)	1	1	0.97
	E03-3		【表示】背景モデルが正しく表示されているか? (背景の空のチェック模様が表示されていない場合は×)	1	1	0.97
	E03-4		【表示】マテリアル表示が適切か? (金属質やフラットシェーディングは×)	1	1	0.99
E03-5	【表示】ライティングが適切か? (デフォルトのままでもOK、過度なライティングや影の表現は×)		1	1	0.97	
尺・仕様 合計点				16点満点	14	13.86



基礎点合計 (100点満点)	スコア	平均点
	75点	69.9

※100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。

