

アニメーション実技試験 2024

▼受験者情報

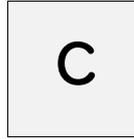
受験番号	A00-000
氏名	兄実 太郎
学校	画像情報クリエイター専門学校
学科	CG映像科
学年	3年

▼動画リンク



https://youtu.be/1V_98KC20Vc

▼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



2024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						あなたの総合評価と全受験者平均	
項目	満点	得点	平均点	順位(405名中)	偏差値	企業評価点合計	
基礎評価	50	41.5	38.8	151位	54.4		
企業評価	50	27.0	20.5	74位	59.4		
総合評価	100	68.5	59.3	104位	57.4		

基礎評価				
項目	満点	得点	平均点	順位(405名中)
ポージング	27	24	21.0	69位
アニメーション	32	22	22.4	217位
レイアウト・カメラワーク	20	16	14.9	152位
尺・仕様	21	21	19.4	1位
基礎評価点合計	100	83	77.7	151位
50点換算	50	41.5	38.8	

いいね! 評価(39社中)	
いいね! ♥数	10社

企業評価					
企業名	満点	得点	平均点	順位(397名中)	
ANIMA	5.0	2.5	2.05	44位	
Orange	5.0	3.0	2.31	67位	
サンジゲン	5.0	3.5	2.52	9位	
デジタル・フロンティア	5.0	2.0	1.58	86位	
ポリゴン・ビジュアルズ	5.0	2.5	1.79	71位	
企業評価点合計	25	13.5	10.25	74位	
50点換算	50	27.0	20.49		

企業評価基準	
点数	評価基準
5	新卒採用レベルに達しています 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します。 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	他の作品を見たうえで判断します。 まだ足りてい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です。 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。焦らず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。

評価企業からのコメント	
アニメーション実技試験事務局	XXXXXXXX

アニメーション実技試験 2024

アニメーション実技試験 受験者データ&採点集計データ

アニメーション実技試験の受験者データ(卒業年次・制作ソフト・制作時間)や採点集計データ(総合点・基礎評価・企業評価・いいね!♥評価)です。

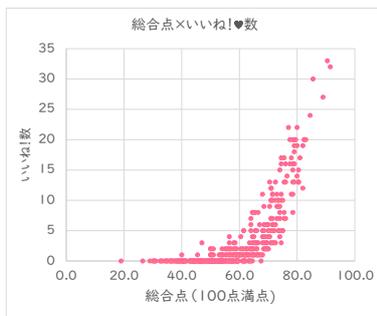
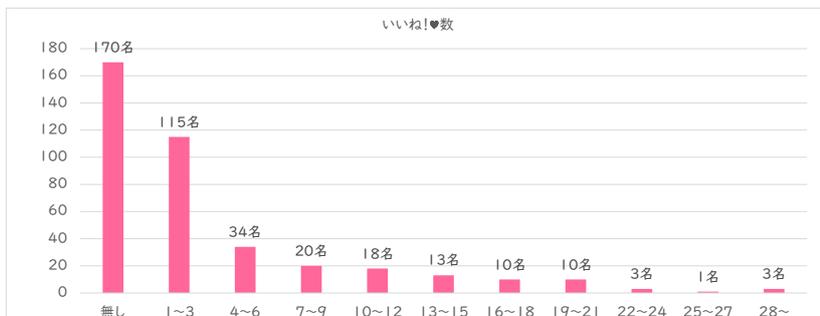
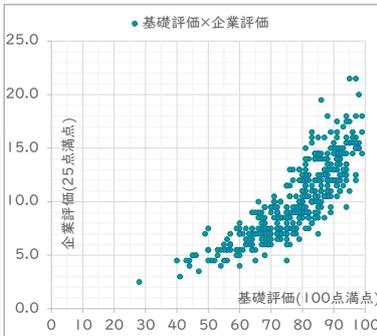
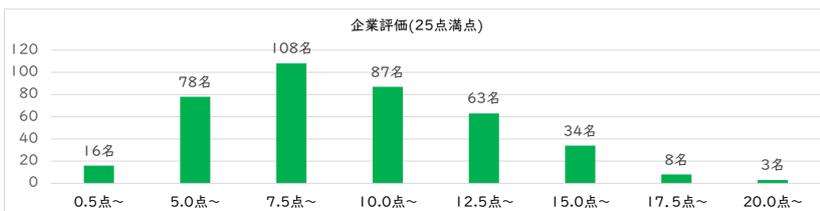
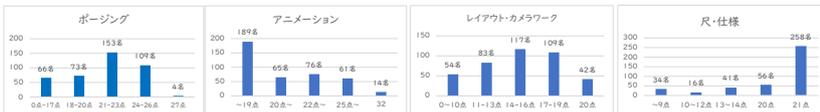
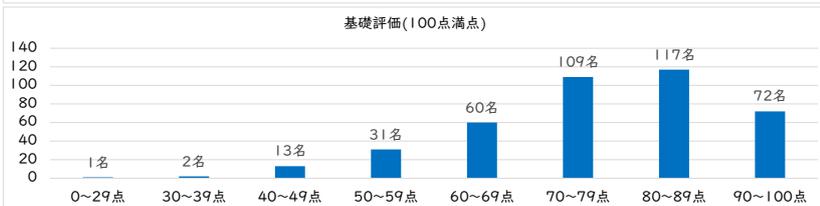
今後の目標を定めるうえでの参考にしてください

卒業年次	人数	%
25卒	29	7%
26卒	257	63%
27卒	87	21%
28卒	21	5%
それ以外	11	2.7%
合計	405	100%

制作ソフト	人数	%
Maya	350	86%
3dsMax	34	8%
Blender	21	5%
合計	405	100%

制作時間	人数	%
10時間以下	34	8%
30時間以下	161	40%
50時間以下	120	30%
100時間以下	68	17%
101時間以上	22	5%
平均:43.7h	405	100%

ランク	平均作業時間
S-A	76.1
B	60.5
C	47.5
D	40.5
E	38.2
全体	43.7



- 卒業年次:就活年次である26卒が全体の63%を占め、27卒以降も30%でした。
- 制作ソフト:MAYAが全体の86%を占め、3dsMAXが8%と前年(12%)より減少し、Blenderは昨年と同率でした。
- 制作時間:平均制作時間は43.7時間でした。ただし、S-Aランクは76.1時間、Bランクは60.5時間であることから、上位の方がより多くの制作時間をかけて取り組んでいることが分かります。
- 総合点:平均点は59.1点でした。Bランク以上は、94名が全体の23%でした。平均点を越えたとしても満足することは危険です。Cランク以下だった方は、何かしら基礎評価部分で足りなかった部分があるかと思うので、その点を修正してまずはBランク以上のクオリティを目指しましょう。Bランク以上だった方は、一定のレベルには達していると思うので日々の練習を怠ることなくさらに高みを目指し目標に向かって突き進んでください。
- 基礎評価:平均点は77.7点でした。Bランク以上を目指すためには、基礎評価は90点以上を目指してできなかった部分を見直していきましょう。特に仕様については、制作前・提出前に確認すれば満点がとれる部分です。
- 企業評価:各企業がそれぞれの基準で評価しています。平均点は10.15点(各社平均2.03点)でした。15点以上(各社3.0点)は45名と全体の11%です。コメント欄の内容もじっくり読んで今後の糧としてください。
- 基礎評価×企業評価の相関関係:基礎評価が高い方は、企業評価も高いことが分かります。まずは基本的なポイントはしっかり抑えつつ、企業評価を上げるための細やかさをどう表現するかがポイントです。
- いいね!♥数:約半数の人が1個以上のいいね!♥を受けていますが、Bランク以上の人が全体の78%のいいね!♥を受けています。総合点で80点(ランクA)を超えると、10社以上からいいね!♥を受けていることが分かります。

アニメーション実技試験 2024

いいね!❤️評価企業			あなたをいいねした企業
<p>いいね!評価制度は、いいね!評価企業が全作品の中からお気に入りの課題に「いいね」をつける制度です。</p> <p>総評は、受験者全体へのコメントになります。個別★コメントは、あなたへの個別メッセージになります。制作に対して重視すべきことが多く書かれておりますので、ぜひ今後の制作の参考にしてください。</p>			10社 /39社中
いいね!評価企業		いいね!	総評(受験者全体へのコメント)or個別コメント
	株式会社アニマ		<p>全体的に、ポーズでのキャラ性の表現や重心の移動などの「基本的な人の動き」の理解が深い印象です。手についたペンキを確認する時に視線が動きと合っていない方が、お尻についてペンキを確認する際の片立ちの重心や、ポーズとしてアゴが肩を越える不自然さに気付いていない方が多く見られました。例えば、画面に手をつけて押し出して立ち上がる動きを表現すると、キャラの重さや存在感が出せます。実際に自身が動いてリファレンス撮影を行い、体の動きや力の流れ方を観察してアニメーションに反映しましょう。</p>
	有限会社オレンジ		<p>今回の課題はカットの動きがなごみシブシブなため、いかに細かい動きまで気を配ってアニメーションを付けられるか? シンプルな動きの中で、どれだけ個性や感情、キャラクター性を表現できるかが重要でした。絵コンテに沿った基本的な動きや流れてあれば出来た人は大変多かったのですが、その壁を超えて視聴者に印象付ける表現を突き詰められるかがポイントだったかと思えます。冒頭ラストまで、顔の次に表情が表れると言われる「指先」の動きを意識できているかどうかで、一気に見栄えが上がる課題でした。細部の動きは絵コンテからは読み取れないため、基本的な動きの中でも、体の末端まで意識を張り巡らせてアニメーションをつけたいと思います。</p>
	株式会社サンジゲン	❤️	<p>今回の課題は「歩く」「走る」といった動作の違いが明確に表れるものではなかったため、視線やキャラクターの重心など細かな部分での評価となりました。私たちはアニメーション制作会社として、最終的にアニメとして成立するかを重視しています。そのため、今回の映像もアニメ作品として自然に流れるかどうかを基準に採点しました。その視点から、動きに説得力があり、映像として完成度の高い作品が高得点となりました。</p>
	株式会社デジタル・フロンティア		<p>前年度より参加者が増えたにも関わらず、アニメーションの品質が全体的に向上した印象です。しかし、カット数が2カットから5カットに増えたことで、構図やレイアウトに課題が見られる作品が多く見受けられました。アニメーターは単にキャラクターを動かすだけでなく、ストーリーを伝えることが重要です。そのため、キャラクターの個性を理解し、構図やカメラワークを学ぶ必要があります。今回の経験を通して、自分に足りない部分を把握して、課題を克服し、更なるスキルアップを目指して頑張ってください。皆さんの今後の活躍を期待しています!</p>
	株式会社ポリゴン・ピクチュアズ		<p>全体的に前半の寄りのカットの演技は動きも良くできてきた人が多かった印象です。一方で、時間がなかったから、全身が映る演技のためか、ラストカットのアニメーションの完成度が低い人が多く見受けられました。今回のストーリーのクライマックスなので、全体通してどえが一番重要か判断し時間配分できるようにしないと良いです。またラストカットはポーズタイミングともにバラバラになりがちでした。そういう時は、すでにアニメーションの詰めの作業に入るのはなく、レイアウトでしっかりキーとなるキーポーズの完成度を固め、アニメーションの初期段階はブロックングとして細かいタイミングやしぐさ余韻の演技など足し、演技やタイミングを詰めてから、ポリッシュとしてブラッシュアップする流れを意識して進めると、全体のバランスが取りやすいかと思えます。</p>
	株式会社クレセント	❤️	<p>提出された作品も年々増え、全体的にもレベルが向上していると思います。そして注目点②の制作の計画は重要だと思えます。どのような表現(動き)だとしてイラストやショックな気持ちや相手に伝わるか、試行錯誤を繰り返す事前の準備期間に時間をかけ、それを制作で丁寧に再現する事でもより良い作品となるのではと思います。</p>
	株式会社アールフォース・エンターテインメント	❤️	<p>今回のコンテはかなりやりやこい所が多くて難易度が高かったと思います。完成しただけでも拍手を送りたいです。【つまばい】の状態になる動きの精度が厳しい方が自立し、最後の見せ場なので残念でした(力の入れ所!)1年2年の成長の中でも良い作品が多かったので、今後の成長を楽しみます。</p>
	株式会社ゲームフリーク		<p>全体的にカメラワークや仕様がしっかりしていますが、演技が固く不自然に感じる動きが見受けられます。多くの作品で実際の人間の動きを観察できていないようです。作画打ち合わせビデオでアドバイスされたリファレンスの撮影が「不足しているのでは」と思えます。椅子に腰を落すと動きや膝から崩れ落ちる動きは、尺感や重心の取り方が難しいですが、現実の動きがどうも参考になりません。実際にその動きを試して、作品に反映させてください。そして、作品に正しく反映できているか繰り返し見直し、より自然な演技作りにつなげて欲しいです。</p>
	株式会社ギャラクシーグラフィックス		<p>コンテ内容を汲み取って自分なりの演技を考えてアニメーションに落とし込もうと頑張る方も見られ、カットの繋がり部分のアクションの気持ちよさ、タメツメの気持ちよさをよく詰められる方も多く見受けられました。その上で幾つかの大きな感情の変化を的確に表現できているかがポイントですが、さらに書いてある通りに言われたらアニメーションのキーをつけた印象の方も見受けられましたので、その方々にコンテを汲み取って自分なりに演技を考えてアニメーションとレイアウトの落とし込みを頑張ってくださいね。</p>
	株式会社AnimationCafe		<p>限られた条件下でのアニメーション制作は困難ですが、実際の業務でも同様の状況が多々あります。その中でも、アニメーターとしての個性を発揮し、丁寧に作られた作品が多く見受けられました。この経験が、受験者の皆さんの今後の成長に大いに役立つことを期待しています。</p>
	株式会社グラフィニカ		<p>参加者の皆さんが限られた時間の中で作品制作に真剣に取り組む姿勢がしっかりと伝わってきました。動きで感情を表現することは非常に難しいですが、日常生活の動作をスローモーションで観察し、細かな動きの変化を捉えることはアニメーターの勉強方法として非常に有効です。また、他のクリエイターや視聴者からのフィードバックを積極的に取り入れ、自分の作品を客観的に見直すことも成長の鍵です。これらの方法を組み合わせると、より魅力的な作品が生まれるでしょう。皆さんの成長と今後の活躍を心から期待しています。</p>
	株式会社白組		<p>この課題はカット割がかなり内容もやや複雑ですが、こうした難しい課題にチャレンジする人が年々増えているのは頼もしい限りです。今回のアニメーションとしてはまずキャラクターの動作やポーズが高校1年の女子のように見えていて、その上で幾つかの大きな感情の変化を的確に表現できているかがポイントですが、さらに手付けアニメならではのメリハリのある面白い動きになっていれば最高です。これからも独創的なアクション表現を目指して頑張ってください。</p>
	モンスターズエッグ株式会社		<p>年を越えて参加者が増え、同時に応募作品のレベルも上がっているように感じます。絵コンテ・設定を良く読み込んで、オーダーをクリアしつつ個性を詰め込んでいる(詰め込もうとしている)方が多く、沢山のものを送らせて頂きました。感動は期待を超えた分だけ大きくなります。これからも沢山挑戦してください。</p>
	exsa株式会社		<p>一見よくあるようなシチュエーションですが、動きの起点が変化したり感情の起伏表現など、考える要素がとて多かったのではないのでしょうか。また、作品を最後まで完成させるためには、目標やスケジュールを立てる『計画力』や作業を進める『継続力』。時には良い悪いを判断する『決断力』など、いろいろな力が試されたかと思えます。そのような中で作品を完成させた自分自身をしっかりと褒めてあげてください。そして一呼吸置いた後に改めて作品を見直す。新たな発見や課題を見つけることができるかと思えます。どのような作品もこうした試行錯誤と継続の積み重ねの上に成り立っています。今回皆さんが考え込んだ経験を活かして、これからも素晴らしい作品作りを目指してください!</p>
	株式会社フレ임ハーツ		<p>毎年作品数が増え、見る側としても大変楽しんでいます。色々動きを工夫されている方もいますがまずは絵コンテの指示を確実に再現しているかを念頭に確認しました。全体的には椅子に座るとき勢いや、ペンキに気づくときのちょっとした仕草など表情のないアニメーションのみで以下に表現するかをより意識してブラッシュアップしていくとより良くなるのかなと感じました。</p>
	株式会社ジェットスタジオ	❤️	<p>皆様お疲れ様でした! 今回の課題もシンプルながらポーズの変化が多く、細やかな動きの工夫が求められる内容でした。そのため、絵コンテのコマをそのまま繋げるだけで動きが途切れてブロックングのように見えてしまうこともしばしばありました。今回はコンテの再現だけでなく、絵に描かれていない動きを想像し、構図やテンポにも気を配りながら、より滑らかな映像を目指してみてください。今年こうした工夫が活かされた作品が例年以上に多くとても嬉しく思います!</p>
	株式会社StudioGOONEYS		<p>感情表現が難しい課題でしたが、皆さんコンテをしっかり読み解き、様々な工夫や挑戦をしているのが伝わりました。ただ、アニメーションへの挑戦が優先され、キャラクター設定からずれてしまっている方も見受けられました。「自分が表現したいこと」と「求められるもの」のバランスを意識しながら、より魅力的なアニメーションを目指してみてください。今後も作品づくりを頑張ってください!</p>
	株式会社カラー		<p>今回の課題はキャラクターの心情がひと目でわかるような芝居付け、女の子キャラ特有の柔らかな動きの表現が重要なポイントです。特に1カット目はシンプルな足のアップですが、上手いと思った作品は両足の運びを加えたり動きのテンポを一定にしないなどの工夫ができていました。今後作品を作る際は、シンプルなカットでも芝居をしっかりと練ることを意識してもらえると良いと思います。レイアウトにも気を配ると良いです。空いた空間に無駄のシルエットを出す、1.2カット目でペンキ塗りの紙が見切れないようなアングルを探る、カメラワークが不自然でないか気をつける、などキャラクターの芝居以外でも不自然を感じない作画力を心がけてもらえると、作品の質が上がっていくと思います。</p>
	ヴォクセル株式会社		<p>関係者の皆様、おつかれさまです。学生さんのクオリティは年々上がって来ているのがとても嬉しく感じました。今回は例年に比べ、オリジナリティを出しにくいコンテだったかも知れません。もちろんコンテがあるのであまり逸脱はできませんし、下手にオリジナリティを出すやけどします。今年後はただ上手なだけでなく「アスアルファ」で何か光るものがあると他者との差別化に繋がると思っています。そのあたりがポイントになるかも知れません。</p>
	株式会社埼玉アニメーション	❤️	<p>絵作りについてはコンテの絵が作られているかを重視しました。まずはコンテ合わせが出来るか、その上で表情ある動きを追求できているかを評価しています。モーションは、重さ、勢い、心地、運動感に加え細部まで丁寧に作りこんでいるかを見ました。特にCGでは「できてしまいます」がロボットのよう各部分の動きが動くというのは筋が繋がっている人間には困難です。運動感ある動きを重視して評価しています。今後の作品制作に活かしていただけたら幸いです。</p>

アニメーション実技試験 2024

いいね!評価企業		いいね!	総評(受験者全体へのコメント)or個別コメント
	株式会社YAMATOWORKS		課題提出ありがとうございます。皆様お疲れ様でした。ご自身がつけたアニメーションに一度、設定のキャラクターを作画で被せた映像をイメージしてみてください。どうでしょうそのアニメはお客さんとして見てみたいでしょうか?ロボットみたいに固い動きに見えていませんか?CGキャラクターはどんなに難に動かしも絵が動いてくれます。ガイドモデルではなく、実際のキャラクターをお客さんに違和感なく伝えるのはとてもハードルが高いということが分かると思います。また、自分のアニメーションはなぜCGIに見えてしまうのかを考えた今後の課題に取り組むと、色々気付きがあると思います。頑張ってください!
	株式会社フレム	♥	皆さん、試験お疲れ様でした!今回の課題はキャラクターの感情がちゃんと表現されているか、全体を通してアニメーションが自然なつながりになっているかという点で評価しました。感情が伝わってきている作品は指先のアニメーション、動きのタメツ、オリジナリティにおいてアニメーションを細かく見ているという印象を受けました。一方で感情やアニメーション以前に演出意図への理解が出来ていなかったりレギュレーションを守れていない作品も多く見受けられました。制作をする前にしっかりと絵コンテや仕様を読み込み、より良い作品を目指してください。
	株式会社リズ		キャラ設定の影響もあって、オーバーアクションが行き過ぎた結果、強弱を付けすぎたバントタイムのような演技が多く見受けられました。派手なポーズもあって良いのですが、重要なのは派手なポーズの多さではなく「予備動作」「動作後の余韻」「重心移動」が常に意識が切れることなく動いているか、です。重心移動を意識しないで勢いだけでベンチから飛び起きているケースが多かったため、重心は常に意識してみてください。
	株式会社サブレーション		アニメーターに必要な要素として「何をしたいか」が表現出来ているかを第一に審査を行いました。「こんな表現が面白いんじゃないか?」「自分はこういう表現をしたい」などが反映されている作品は、見ていると目を引きます。加えて、モーションについては上半身の動きだけでなく体幹までしっかり使っているか、などの基本的な技術についてもチェックしています。
	京楽ビクチャーズ, 株式会社		アニメーションが比較的イメージしやすい構成のものだったからか、全体的に水準が高かったように思います。そのため、繊細な調整やレイアウトとタイミングの取り方などで総合的なクオリティに差が出ていました。色々なポーズや動きによって、その人なりのキャラクターへの解釈が垣間見えておもしろかったですね。
	株式会社ENGI		アニメーターとして絵コンテからどういった表現が出来ているか、それぞれの作品ごとにちよつとアイデアが違い楽しく拝見させていただきました。基本的なアニメーションが出来ているかどうか、絵コンテに基づいて制作できているかの2つの部分を軸にしつつ、演出意図に沿ってながらも魅力的な演技が出来る作品にいいねをつけてさせていただきます。良い作品から自分なりに取り入れられる部分を探し、改善を繰り返していくことで更なる成長ができると思います。各社からのフィードバックを元に自分の成長を楽しみながらアニメーション制作に励んでください。業界と一緒にお仕事ができる日を楽しみにしてあります。
	ジエムドロップ株式会社	♥	演技や感情表現をうまく表現できており、アレンジを加えて挑戦されていた方もとても好印象でした。一部後半の動きに連続的な動きが繰り返り良い印象を受けるものもありましたが、しっかりキャラクター性を意識して作られていると感じました。シルエットやしゃべりかさを意識していただくともよくなると思います。また、製作時間が100時間を超えてくると少し時間をかけすぎかな、という印象を感じてしまうため、クオリティ製作時間のバランスを後々意識して作成されていくとより好印象です。
	株式会社ワンオアエイト		前回の実技試験より平均的に全体のレベルが上がったと感じています。前回の演技試験でいいねを付けていた作品も、今回の作品の半だと付けられないと感じました。また演出に様々な解釈があり、このように捉えて表現に落とし込んだのかと感心するようなものも多かったです。いいねの欄に無らなく今後さらなるレベルの向上に期待しています。お疲れ様でした。
	株式会社HIKE (100studio)		実技試験の課題、お疲れ様です。制作した映像からはキャラクターの感情や個性を感じました。絵コンテの内容や指示をベースにどのように演技させるかを自分なりに考え、表現できている点が素晴らしいです。さらにシーム全体の起承転結を意識して、レイアウトと動きを整理・強調するとより良いアニメーションになると思います。今回の課題だけでなく制作した映像に新たに調整を加えることをおすすめします。自身の制作物を俯瞰でとらえ、課題を見つけたことができてクリエイターとして大きく成長していくことができます。表現力を磨いて良い作品をどんどん作ってください!
	株式会社アグリ・フレア	♥	色々な感情の変化を動きだけで表現しようとする作り手の工夫が伝わってきました。それに加えて、ベンチがついた後の動きの表現にも様々なアイデアがあり見えて楽しい作品ばかりでした。動きについては人体の構造や物理的な動きを学ぶことで、より自然な表現ができると思います。特に膝から崩れ落ちる動きなどに活かせるはずなので、ぜひ研究してみてください!
	セーフグラフィ株式会社		みなさまの課題を拝見いたしました。どの作品も時間をかけて取り組まれていると感じました。私たちが作品を拝見するにあたり、特に注視したのは「スポーツ好きで天然」な女子高生をどのように描写されているか、中でもベンチに腰掛ける時のしゃべり、ベンチに気づいたときの躍動感この二点に特に注視して詳細をさせて頂きました。どれも工夫を凝らして努力されている形跡が垣間見え、アニメーション作品を手掛ける皆様の活き活きとした姿を想像して関心しておりました。
	株式会社MAPPA		キャラクターをただ「動かす」のではなくアニメーター自身でしっかりと考えて「芝居」をさせている方が多く、見映えと説得力を高める工夫を今の時点から取り入れられていることは素晴らしいです。その動きが駆け足になってしまったり、せつめくアイデアが目に見えなくなってしまうものも多かったため、その点は非常に残念に感じました。時間のコントロール、動きの取捨選択の精度を高めることでさらに良くなるものも多くあると思います。総じてレベルは高いので、将来と同じ業界で働ける方が多いと嬉しいです。
	株式会社SOLA DIGITAL ARTS	♥	本年度の作品はみなさんとても技術が高いと感じました。日々の練習の成果だと思います。楽しんでもらえました。ありがとうございます。多くの者が技術的に十分なレベルにあると思います。その上で必要になるのは個性、表現力です。自分オリジナルの表現を身につける工夫をしてみてください。アニメーションは技術(スキル)です。やればやるだけ上手くなります。日々の練習を欠かさないようにこれからも頑張ってください。
	株式会社バンダイナムコフィルムワークス		実際にCGのカメラでどのようなレンズを使うのか、少しアレンジを入れるのか考えてレイアウトすることは、個人のこれまでの勉強や経験が活かされる部分です。また細かい芝居の中で、演出的に手癖が感じないように考えることも大切でロジックがつかないと長にアニメーションが生き生きしたかと思えます。あとは、間を複数入れすぎると間延びしてしまいますので、テンポの良い動きのたびに、1-2度間(タメ)を入れるくらいがバランス良い気がします。最後に、人によって制作時間に差があり長がクオリティは高かったですが、課題としては100時間以内が目安だと感じました。
	株式会社ランド・ホー		作品を作り切って、実技試験に応募するというのは素晴らしい経験だと思います。今回のテーマも重心の移動はもちろん、意識的な動きと無意識的な動きがあったりなど、気をつける部分が多くなり、大変だったかと思えます。今後もしフランス資料をよく見たり、周囲のアドバイスをもらったりするなどして、気づきとそれを作品に落とし込む精度を高めつつ、何より楽しんで作品づくりをしていってください。
	株式会社フラックス		皆さんとても上手でいいね!の基準が難しかったですが面白いと思える動きをつけてくれる方、一連で違和感のなるべく無い方などを基準につけて頂きました。
	デジタルギア株式会社	♥	多くの作品の数に圧倒されながらも、どの作品も個性的で、それぞれの世界観を楽しむことができました。レベルの高い作品には、言葉や動きだけで表現できるアニメーションならではの魅力を感じ、「いいね」をつけました。一方で、設定や絵コンテの読み込みが不十分だと感じられる作品や、アニメーションにメリハリがなく感情が伝わりにくい作品も見受けられました。今回、良い結果を得られた方もそうでない方も、他の作品と照らし合わせながら、自身の足りない部分を研究し、技術と表現の研鑽に励んでいただければと思います。皆様と仕事で一緒にできる日を心より楽しみにしております。
	株式会社ピコナ		シンプルな動きほど、実は難しいと実感できる素晴らしいお題だったと思います。カメラに映っていないでも、腰のアニメーションを丁寧に付けられるかどうかで、作品全体のクオリティが大きく変わりますね。面白いワンアクションやシルエットを取り入れようとしている作品が多く、拝見してとても楽しかったです!
	株式会社ウタリカ		全体として、実技試験参加者の皆さんは基本技術をしっかり習得され、独自の表現を展開している点で非常に素晴らしいと感じました。特に、感情表現や動きのダイナミクスは卓越しており、今後さらなるアニメーションスキルの上昇と表現の深化により、より完成度の高い作品へと成長されることが期待されます。また、カメラワーク、レイアウト、動作の自然さにさらに磨きをかけることで、各作品が持つ魅力が一層引き立つと考えられます。今後の皆さんの創作活動における挑戦と成長を心より期待しております。

基礎評価シート

ポージング、アニメーション、レイアウト・カメラワーク、尺・仕様の4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
ポージング	A01	cut2(怒り)	画面右側で腕を自然に組んでいるか。腕を抜くときに左手が腕に残っており、過度な埋まりがないか、指の形が適切か。	3	3	2.10
	A02	cut2(呆れ)	肘と顔が適切な角度で腕時計を見ているか。右手首が外に曲がっており、指の形が適切か。ため息で肩が上下しているか。	3	2	2.43
	A03	cut3(諦め)	画面中央に全身が映っており、ショットサイズが適切か。立ち姿の重心が左足に寄っており、自然なポーズになっているか。シルエットが適切か。	3	3	2.40
	A04	cut3(座る)	座るときに足を開きすぎているか。両手をベンチにつけており、顔を上に上げているか。手のひらに体重が乗っており、手首が直角に曲がっていないか。シルエットが適切か。	3	1	2.46
	A05	cut4(驚き)	気づいた後の手の形・肩・顔の位置と角度が自然か。カメラに手のひらが映っており、両手が見切れていないか。QTUまでにペンキ注意を見ているか。	3	3	2.21
	A06	cut4(驚き)	ひざ・手に過度な埋まりや浮きがなく、見切れや中心からの大幅なずれがないか。膝から首にかけての流れが不自然になっていないか。手の形が自然か。	3	3	2.42
	A07	cut4(驚き)	かかとを軸に指先まで適切に連動しているか。つま先を上げる動作より降ろす動作の方がスピードが早くなっているか(単調で機械的×)。足踏みのタイミングに違和感はないか(早すぎ/ゆっくりすぎは×)。膝の動きが大きすぎないか。左足にも多少振動の連動があるか(大きすぎる動きは×)。	3	3	2.20
	A08	cut4(驚き)	・手に違和感:違和感を感じることが伝わる分の尺を取っているか。 ・ペンキに気が付く:勢いよく両手を出して、手のひらを見ているか。勢いよく張り紙へ振り向いているか。 ・一連の動きに緩急があるか。※手に違和感(緩)→ペンキ気が付く(急)。また、タメツメがあるか。	3	3	2.35
	A09	cut4(驚き)	髪の毛が体に連動してしなやかに動いているか(毛先が一番遅い)。髪の毛の重みを感じるか。	3	3	2.41
ポージング 合計点				27点満点	24	14.03

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(足トントン)	かかとを軸に指先まで適切に連動しているか。つま先を上げる動作より降ろす動作の方がスピードが早くなっているか(単調で機械的×)。足踏みのタイミングに違和感はないか(早すぎ/ゆっくりすぎは×)。膝の動きが大きすぎないか。左足にも多少振動の連動があるか(大きすぎる動きは×)。	4	4	2.78
	B02	cut2(時計を見る・ため息)	・腕組～腕時計を見る:右手の運動曲線に違和感はないか。手首が一番最後に動いているか。めり込んでいないか。 ・ため息:息を吸い込む予備動作があるか。息を吐く際に肩など下がっているか。	4	4	2.81
	B03	cut3(座る)	右足を一步引いてから座っているか(重心移動が適切か)。ドカットと座る表現が適切か(予備動作があるか。タメツメを意識して勢いよく座っているか。足や体に反動があるか。手まで連動しているか)。重心の移動が適切か。	4	2	2.60
	B04	cut4(手を見る・張り紙を見る)	・手に違和感:違和感を感じることが伝わる分の尺を取っているか。 ・ペンキに気が付く:勢いよく両手を出して、手のひらを見ているか。勢いよく張り紙へ振り向いているか。 ・一連の動きに緩急があるか。※手に違和感(緩)→ペンキ気が付く(急)。また、タメツメがあるか。	4	3	2.81
	B05	cut5(立ち上がる・お尻を見る)	・立ち上がる:勢いよく立ち上がっているか。重心の移動は適切か。 ・お尻を確認:体の連動が適切か(首を無理にひねっていると不自然なので×)。ペンキを確認できるであろう分だけ後ろを向いている時間を取っているか。	4	1	2.81
	B06	cut5(両手をあげる・膝から崩れ落ちる)	「両手あげ→膝つき→手つき→終了」の一連の流れがテンポよくできているか。動きに緩急があるか。膝や手をついた後、反動があるか。接触点である足が滑っていないか。重視移動が適切か。	4	3	2.86
	B07	髪の毛	髪の毛が体に連動してしなやかに動いているか(毛先が一番遅い)。髪の毛の重みを感じるか。	4	2	2.92
	B08	指	指先までしっかり連動しているか(指先が一番遅い)。感情に合わせて手にも芝居が付いていると◎。	4	3	2.75
アニメーション 合計点				32点満点	22	22.36

基礎評価シート

ボーシング、アニメーション、レイアウト・カメラワーク、尺・仕様 の4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ヒント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	C01-1	cut1のアンクル・フレーミング・レンズが適切か?	Cut1のレイアウトがコンテのようなレイアウトになっているか? (3点満点) 望遠気味のレンズになっているか? (コンテ準拠で焦点距離80mm程度が基準) やや斜め前&平行アンクル気味で撮影されているか? (背景から類推してカメラの向きに注意)	3	3	2.23
	C02-1	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? (コンテ準拠で焦点距離80mm程度が基準) コンテ程度の画角で撮影されているか? (奥の家のサイズ感・柵のサイズ感)	1	1	0.57
	C02-2		Cut2のキャラクターのフレーミングが適切か? ・キャラクターはバストショットになっているか? (小さすぎ・大きすぎ×、頭・腕の見切れ×) ・キャラクターは中央よりやや右よりにしているか? (真ん中配置は×、右すぎも×)	1	0	0.77
	C02-3	Cut2のフレーミングが適切か? (カメラのアンクルが適切か?) アンクルは平行向きになっているか? (あおりすぎ、俯瞰過ぎも×、カメラの高さに注意)	1	1	0.83	
	C03-1	cut3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35mm程度が基準) ・柵の両サイドが画面に入ってしまうほどの広角の場合は× ・コンテより望遠の場合も×	1	1	0.78
	C03-2		Cut3のキャラクターのフレーミングが適切か? (キャラクターのサイズ感が正しいか?) ・キャラクターはフルサイズか? (小さすぎ×、大きすぎ、頭足の画面見切れ×) ・キャラクターの上部のスペースにある程度ゆとりがあるか?	1	0	0.66
	C03-3	Cut3のカメラの位置・高さ・角度は適切か? ・カメラの高さは、腰のレベルで平行レベルになっているか? ・傾りすぎでないか、俯瞰過ぎでないか?	1	1	0.88	
	C04-1	cut4のアンクル・フレーミング・レンズ・クイックトラックアップが適切か?	Cut4のスタートがコンテのようなレイアウトになっているか? (3点満点) ・標準のレンズになっているか? (コンテ準拠で50mm程度が基準) ・キャラクターのフレーミング (ウエストショット) で俯瞰気味に撮影しているか?	3	2	2.18
	C04-2		クイックトラックアップのスピード感が適切か? ・おおよそ4f-9f程度であればOK。遅すぎず、速すぎず。	1	1	0.81
	C04-3		クイックトラックアップのサイズ感が適切か? ・香ったあとのサイズ感と文字が画面や体で見切れていないか? ・Cutつなぎだけしている場合は、サイズが合っていないも×	1	1	0.77
	C04-4		クイックトラックアップの動きが適切か? ・張り紙に対して直線的に寄っているか? (極端にカーブを描いて寄っている場合は×) ・カット終わりに文字が見える程度の余韻があるか?	1	1	0.82
	C05-1	cut5のアンクル・フレーミング・レンズが適切か?	Cut5が広角レンズになっているか? ・コンテ準拠で24mm程度が基準。極端すぎる広角レンズは× ・基準として、コンテのような背景の見え方になっているか? あり具合は適切か?	1	1	0.53
	C05-2		Cut5 (立ち上がっておしりを見るポーズ) のフレーミングが適切か? ・キャラクターはフルサイズになっているか? ・小さすぎ×、大きすぎ×、頭足の見切れ×、上下のスペースのバランスが悪いも×	1	1	0.51
	C05-3		Cut5 (四つん這いで手をつくポーズ) のフレーミングが適切か? ・キャラクターのサイズがコンテ程度のサイズになっているか? ・地面についた手や膝が埋まりすぎたり、画面のフレームから外れていないか?	1	0	0.56
	C06-1	全体を通した確認事項	FIX (静止) などのカメラの指示を適切に守っているか? (ただし、効果的かつ自然な演出カメラであれば減点無し)	1	1	0.99
	C06-2		5Cutの構成になっているか? (カット数が少なかったり、増えたりしないか?) 通常のCut繋ぎで繋いでいるか? (極端なディゾルブをかけていないか?) エラーとなるCut (無駄なゴミフレーム) が挟まっているか?	1	1	0.97
カメラワーク・レイアウト 合計点				20点満点	16	14.87

カテゴリ	評価ID	評価	評価基準	配点	得点	平均点
尺・仕様	D01-1	【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? 右側上部に配置されているか?	1	1	0.95
	D01-2		【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))	1	1	0.95
	D01-3		【タイムコード】SMTPE形式で表示されているか? スタートが00:00:00:00で始まっているか?	1	1	0.93
	D01-4		【尺】尺のトータル長さが16:00(16秒00フレーム)になっているか? Endのタイムコードは15:23が正解。	1	1	0.63
	D01-5		【尺】動画の前後に「黒フレーム」や「余分なCut」が挿入されていないか?	2	2	1.83
	D02-1	【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?)	2	2	1.99
	D02-2		【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?) 黒枠で切れているなどは×	2	2	1.92
	D02-3		【動画ファイル】フレームレート (フレームレートが24fps)	2	2	1.95
	D02-4		【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×	2	2	1.88
	D02-5		【動画ファイル】ファイルサイズ:提出時のファイルサイズが20MB以内か?	2	2	1.78
	D03-1	【表示】	【表示】キャラクター表示:リグ表示など不要なものが表示されていないか?	1	1	0.98
	D03-2		【表示】背景モデルが正しく表示されているか? (地面がテクスチャ付きで表示されているか?)	1	1	0.90
	D03-3		【表示】背景モデルが正しく表示されているか? (天球がテクスチャ付きで表示されているか?)	1	1	0.89
	D03-4		【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	0.98
	D03-5		【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	0.89
尺・仕様 合計点				21点満点	21	19.44

基礎点合計 (100点満点)	スコア	平均点
	83点	77.7

*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。