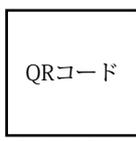


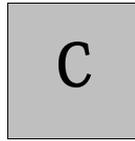
### ▼受験者情報

受験番号	A00-000
氏名	アニ夫 太郎
学校	CG-ARTS専門学校
学科	アニメーション学科
学年	3年

### ▼動画リンク



### ▼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



2025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(356名中)	偏差値	企業評価点合計	
基礎評価	50	40.0	34.7	120位	50.9		
企業評価	50	17.0	20.0	150位	45.8		
総合評価	100	60.0	54.8	130位	55.5		

基礎評価				
項目	満点	得点	平均点	順位(366名中)
ポージング	24	20	15.8	90位
アニメーション	36	20	21.5	130位
レイアウト・カメラワーク	20	20	13.7	100位
尺・仕様	20	20	18.4	140位
基礎評価点合計	100	80	69.5	120位
50点換算	50	40.0	34.7	

いいね!評価(38社中)	
いいね!♥数	4社

企業評価					
企業名	満点	得点	平均点	順位(356名中)	
ANIMA	5.0	2.5	2.28	170位	
Orange	5.0	2.5	2.11	70位	
サンジゲン	5.0	2.0	2.51	160位	
デジタル・フロンティア	5.0	2.0	1.28	100位	
ポリゴン・ビジュアルズ	5.0	1.0	1.84	200位	
企業評価点合計	25	10.0	10.02		
50点換算	50	20.0	20.04	150位	

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	<p>・ポージングは、まずは絵コンテに忠実なポーズを再現してみましょう。身体全体の運動や重心の意識をするとよくなります。アニメーションを付ける前にキーとなるポーズを検証し、シルエットや体重のかかり方を考察してみてください。</p> <p>・アニメーションについては、キャラクターの生き生きとした魅力は伝わってきます。動きにさらに説得力を持たせるために、基礎を磨くとよいでしょう。特に、足もとが滑っているところは注意が必要です。また体の運動が不自然なところがあるので、リファレンスを確認して修正してみてください。</p> <p>・カメラとレイアウトについては完璧です。</p> <p>・仕様については完璧です。</p>
----------------	--

# アニメーション実技試験 2025

## 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。

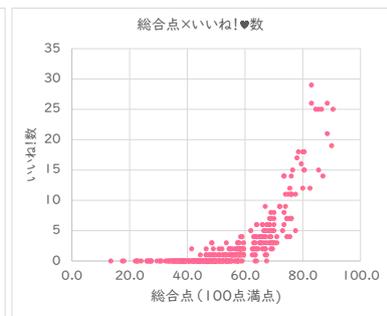
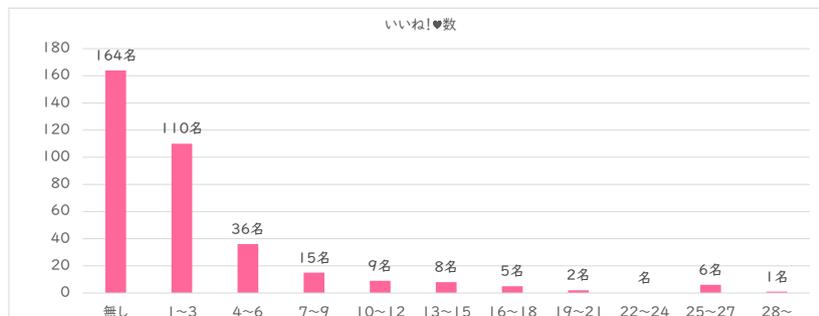
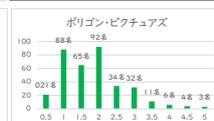
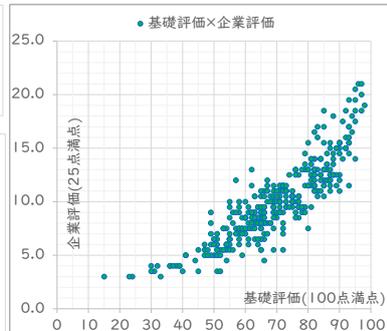
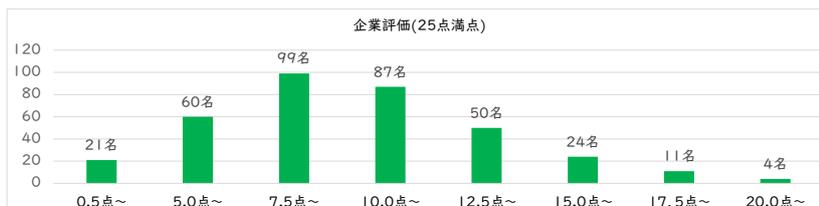
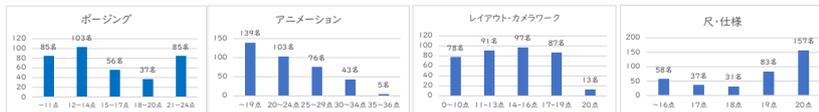
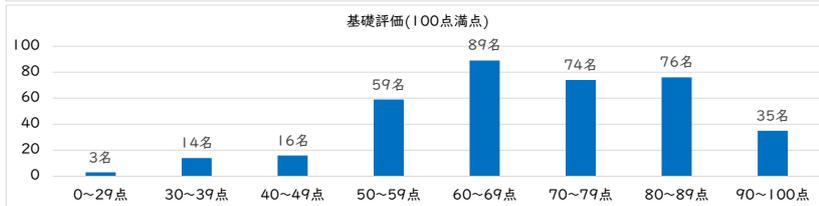
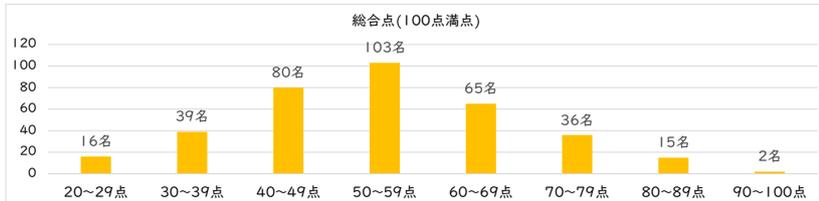
今後の目標を定めるうえでの参考にしてください

卒業年次	人数	%
26卒	36	10%
27卒	217	61%
28卒	81	23%
29卒	15	4%
それ以外	7	2%
合計	356	100%

制作ソフト	人数	%
Maya	305	86%
3dsMax	29	8%
Blender	17	5%
-	5	1%
合計	356	100%

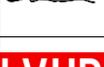
制作時間	人数	%
10時間以下	15	4%
30時間以下	111	31%
50時間以下	99	28%
100時間以下	90	25%
101時間以上	36	10%
-	5	1%
平均:56.6h	356	100%

ランク	平均作業時間
S-A	102.5
B	83.8
C	33.5
D	24.2
E	17.5
全体	56.6



- 卒業年次: 就活年次である27卒が全体の61%を占め、28卒以降も29%でした。
- 制作ソフト: MAYAが全体の86%、3dsMAXが8%、Blenderは5%と昨年と同率でした。
- 制作時間: 平均制作時間56.6時間で昨年の43.7時間より増加しました。課題の難易度が上がったことが想定されます。S-Aランクは102.5時間、Bランクは83.8時間、Cランクは33.5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如実に表れていることが分かります。
- 総合点: 平均点は54.8点(昨年59.1点)でした。Bランク以上は、53名で全体の15%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いますが、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います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行って欲しい。
- 基礎評価: 平均点は69.5点でした。Bランク以上を目指すためには、基礎評価は80点以上を目指してできなかった部分を見直してみましょう。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10.02点(各社平均2.00点)でした。15点以上(各社3.0点)は40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。まずは基礎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60%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、20社ちかくからいいね!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 2025

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>			0社 /38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	総評	難易度が高かったのか、残念ながら良い印象の作品は少なかったです。スロー演出時、「キャラは遅くなるがカメラの動きは遅くならない」、「スローがあけた時にキャラだけが加速しているように見え違和感が残るもの」が多く見受けられました。動ける動きは実際に自分で動いてみてください。そして、人の動きや力の流れ方をしっかりと観察し、アニメーションに反映するようになりましょう。
	有限会社オレンジ	総評	今回の課題は、「動きの緩急」「足元の接地」「感情の表現」で評価が明確に分かれていました。冒頭の走り出しの急ブレーキ、再度走り出して気付いて振り向き部分でのスローモーション、目線を活かした感情の表現、ぶつかった後の転倒など、肝となるポイントがいくつかあり、その動きや前後の繋がりなど、自然に表現できているところが重要な課題だったと思います。そして終始走っているシーンの為、足元の接地がしっかりしているかは大前提ですが意外にも意外と守れている人が少なかったです。まずは課題全体のシチュエーションを読み込んで、基本的な要素として守らなければいけない部分を把握し、その上でそれぞれのポイントの動きのブラッシュアップ、前後の動きの繋がりを緩急を意識して制作していきましょう。
	株式会社サンジゲン	総評	難しい課題にも関わらず、しっかりと動きが付けられる参加者が多く驚きました。アニメーション実技試験にはストーリーがあります。走る、止まる、「動き」に留まらずこのキャラクターは誰が声優だろう、実写だったら誰で、どんな演技するだろうと想像し、自己主張ではなく「このキャラならどう動くか」という物語への寄り添いができる、技術の先の「芝居」があるアニメーターが居ます。来年も出会えると楽しみにしています
	株式会社デジタル・フロンティア	総評	今回の課題は過去作と比べても全体的にレベルが高かった一方、情報量の多さに苦戦し、細部まで詰め切れなかった作品が目立ちました。特に、カメラワークとキャラクターの動きを同期させる難しさを実感したのではないのでしょうか。アニメーターであっても、カメラの知識は演出意図を反映するために必須のスキルです。まずは、キャラクター設定に基づいた「キーポーズ」を確実に決めることから始め、そこから段階的にアニメーションを話していきます。キーポーズ数が増えれば、基本的な動きがクオリティを支えます。少しずつ知識と技術を積み上げ、さらなる高みを目指してください。皆さんの今後の活躍を期待しています!
	株式会社ポリゴン・ビジュアルズ	総評	すいませぬ総評とさせていただきます。全体を通して見ると「キャラ性」や「演出意図」が表現されていない印象が多かった印象です。これは非常に重要で、「キャラ性」は映像の面白さや魅力、[演出意図]は監督が動画内で入れた最低限の内容になるため、これら意識して絵や動きを作るとクオリティの高い絵を作れるようになると思います。ちなみに「キャラ性」[演出意図]というのは答えがあったらいいのではなく、自分の考え次第で多くの答えがありそれを考えるのもアニメーション作業の楽しい部分です。「自分だったらこういう演技をさせる」という「ポーズ」を表現したらどうだろう、など、いろいろな考えで自分のアニメーションや表現を出せるようになります。自分自身で考えている事や止めないでください。経験別と比べてこれよりよいか、何が悪いのかを常に模索し続けてください。
	株式会社デジタル・メディア・ラボ	総評	アニメーション課題、お疲れ様でした! 皆さんの提出物を確認しましたが、全体的に意欲の高さが伝わる内容でした。 今回の課題では共通の絵コンテがありましたが、その枠組みの中で「自分なりの演出」を加えようとする姿勢が随所に見られました。決めた動きをなぞるだけではなく、プラスアルファの表現を模索することは、クリエイターとしての個性を磨くうえで非常に重要です。
	株式会社レベルアップ	総評	以下をチェックさせていただきました。1.カット目:女子学生はいはつとした走りモーションの表現力。2.カット目前半:ターンを伴ったスローモーションのクオリティ。減速と加速のための足やポーズ。3.柱と衝突:柱と衝突し、不意のアクションに対して緊急状態であることを演技しているか、落ちていたりびくびくしているような心情を見せられているか、衝突によって身体が受ける衝撃がリアルに表現されているか。ラストカット:手と上半身で感情表現ができていますか。全体的には、難易度が高いであろう「ストップ&ゴー」モーションのクオリティが高い方が多かった反面、「柱との衝突」ところで正しい衝撃表現ができていない印象がありました。絵コンテに記載されている事だけを3Dソフトで再現する「作業」をゴールとするのではなく、ストーリーを3Dで観客に届けるための工夫や工夫を凝らしているか、という観客の側から見たときに高い評価を受けています。絵コンテを大きく逸脱することなく、プラスアルファの独自の演出や演出を加え、ユニークなショートストーリーに仕上げている作品には好感と期待をもちました。
	デジタルギア株式会社	総評	全体を通して、スローモーション時における感情表現に多くの方が苦戦していたように思います。 その中でも、瞳の動きで繊細な表現まで伝えている作品や、ポーズに独自の解釈を加えた作品は好印象でした。 プレーキから柱に衝突する一連の演技もバリエーション豊富で見ごたえがありました。 コンテや設定をしっかりと読み解き、「このカットで何を伝えるべきか」という視点を持ち、これからは様々な制作に挑戦してほしいと思います。
	exsa株式会社	総評	今回の課題の評は「よそ見をしていたら柱にぶつかった」という部分かと思います。 自然なアニメーションを作るにはできるだけ状況を再現して自分で行うのが一番の近道です。(柱にぶつかるのは危ないけど十分注意が必要ですが...) どのくらいの速度でどのくらいの距離だったか選べずぶつかるかどうかが見えてくるはずですが、 アニメーションに説得力を持たせるためにはそういった下調べがとても大切ですので、 ぜひ制作の前段階の観察や研究のほうに時間を割くことをお勧めいたします。
	株式会社ギャラクシーグラフィックス	総評	前後カットの繋がりが、動きの緩急、間の取り方など気持ちよい流れを意識して作成するとより見せたい部分などの強調が出て興味をそそられるものになるかと思えます。 アニメーションとは直接関係ありませんが、明らかに不備のあるムービーが「発見される印象」でした。 作品は人に見ても面白いものであるということ強く意識してほしいと感じました。
	株式会社unknownCASE	総評	走りはアニメーションの基本ですが、普段から見慣れているものなので見る人も違和感に敏感です。 手足の接地点、1コマのポーズの重心表現に手を抜かず、丁寧に描くことが重要です。 重さ(重心・慣性力)の表現がしっかりできている人は高評価に繋がっていると思います。 その上で更に、見ていて人を驚かすような演出や演出があるアニメーションには心奪われますね。 一度完成したら終わりとせず、フィードバックを受けてブラッシュアップを重ねましょう!
	株式会社フレイムハーツ	総評	今回の課題は全体的に難易度が高かったのかと感じて作品拝見していました。動きの強弱や目の表現といった新しい要素も加わって大変だったかと思えます指示にもあったかと思いますが、絵コンテを如何に再現するかベースですでの仕様通りになっているかリファレンスもしっかり観察して再現度を高めてください。全体的にはもっと目の表現を工夫してれた方が良かったと思います。
	株式会社ゲームフリーク	総評	全体的にカメラワークや仕様が守られていますが、演技に自然さが欠けています。特に走るシーンでは体の重さが感じられず、カーブでの運動量や柱への衝突時の慣性が表現できていません。物理的な動きや「プレイカー」を意識することで、演技に説得力が生まれますので、これらの要素を取り入れてみるとうかがいます。また、構図の動きも改善できると思いますがカメラワークであるからこそ、キャラクターの配置と動きが重要です。具体的には、走るシーンでは奥行きだけでなく水平方向の動きも見せること、カーブを曲がる際は動きの勢いを殺さないカメラフォロー、先頭の機を通過するシーンではキャラクターを最も魅力的に見せる大特写、そして柱への衝突シーンは開け方を強調するための間の取り方が必要です。キャラクターの個性や動きの魅力を最大限に引き出すカメラワークを意識してみてください。
	株式会社ワンオアイト	総評	それぞれの解釈に沿ってキャラクターを表情豊かに動かしていたところは、こちらから参考になりました。ただ、多くの方が女の子の走る動きをうまく表現できていないと感じたので、その部分は残念でした。日頃から基本の動きをしっかりと付けるとインプットとアウトプットがうまくいくと思います。年々全体のクオリティが上がっており、技術力の底上げが進んでいるなど感じますが、その反面、昨年だといねが付いたレベルのものも今回は見送ったりと、今後業界を目指す学生さんの環境が厳しくなってきたと感じています。
	株式会社オ・エール・エム デジタル	総評	実技試験、お疲れ様でした。限られた時間の中で制作、色々悩むポイントなども多かったです。その中でやり切ったという事は大事だと思いますが、それに加えクオリティが求められるのが今後の皆さんの目指すお仕事と理解頂ければと思います。今回拝見するに際して注視したポイントとしては以下になります。【0】アイデアとコンテの指示、意図の汲み取り一連の流れのスピード、スムーズさ【1】2コマから出た時の動きの一連性:スロー表現の後のタイミング、メリハリ、追加要素としてキャラクターの表情(視線)画面としての意図の表現や、カット内での明確な変化に繋がっている、よく表現されているものも多かったと思います。構図から出てくる部分で動きが滞りなくスムーズにすすめる方が多かったですね。短いコンテですが、急いでいる構図の先に描かれています。可愛らしいジョッキな感じがキャラクター性が動きに反映できていると、評価してはかたがた高い評価にしたいと思います。
	株式会社白組	総評	今回は主人公がずっと走り続けている設定なので、一連のアクションに適切な緩急があり、気持ちの良い流れになっているのがポイントですが、全力疾走からの、かっこいい決めポーズ、さらにカメラ目線のスローモーションアピールなど、なかなか要素が多く難易度の高いコンテだったと思います。特に2カット目のスローモーションのあるフレームインからの急ブレーキをかける瞬間に不自然さが出ている人が多かったですね。難しいカットはまず自分で何度も動いてみてそれを参考にしつつ理想の動きを追求してください。
	モンスターズエッグ株式会社	総評	今回の課題を通して、改めて「基礎力」の大切さを実感した人も多かったのではないのでしょうか。全体的に、基本の積み上げが不十分な制作に入ってしまった印象があり、その先のキャラクター性や場面演出まで踏み込んでいる作品はまだ少数でした。土台がしっかりしてこそ、皆さんの個性が輝きます。まずは基礎を固めることを意識して、次のステップへ向けて粘り強く取り組んでください。成長を楽しみにしています。
	株式会社グラフィニカ	総評	作品全体を通して、走っているときの勢いやスピード感、振り向いたときの動きの反応が見られました。意識して作られている作品は流れが自然で好印象ですが、全体としては動作のつながりや反応が十分反映されていない作品もありました。動きの流れを意識して作ること、アニメーション全体の説得力は高まります。
	株式会社クレセント	総評	実際の動きに加え、より効果的な演出動作を入れていく事は難易度も高く、普段からモーションキャプチャでのアニメーションに慣れている者にとって皆さんが手付けでやってくれた事は大変だったかと思えます。実際の制作現場では納期もあり作業時間も限られていますがこの苦勞を忘れずに頑張ってください。
	株式会社アールフォース・エンターテインメント	総評	全体的に最後まで作り切っている方が非常に多かったです。見ごたえありでも良かったです。気になった点としては、認知と反応までに人は時間を要するので、意識して作られている方が少なかったように思います。今回ご経験を次に活かしてより良い作品作りをしていただけたら幸いです。

# アニメーション実技試験 2025

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
	<a href="#">CafeGroup株式会社</a>		総評 制約条件の中でも個性豊かな表現を持つ作品が多く、毎年着実に表現力が高まっているのを感じながら、楽しく審査させていただきました。その中でも、基礎的なアニメーションの原則をしっかりとした上で、独自の表現力が発揮されている方を高く評価させていただきました。
	<a href="#">ヴォクセル株式会社</a>	♥	総評 アニメーション実技試験も年々難易度が上がり、今回はスローモーションに目の演技も加わり皆さん大変だったと思います。女性の走りはバリエーションも無限にあります。転倒というアクションはカッコ良いアニメーション制作に挑戦した人でも苦戦したのではないのでしょうか。角を曲がるときのザザというブレーキ、慣れの先駆けに合った時のアクション、そして柱に激突と要素も盛りだくんで、その一連の流れを違和感なく自然に表現できた作品が多数ありました。みなさん大変お疲れ様でした!
	<a href="#">株式会社YAMATOWORKS</a>		総評 皆様、おつかれさまでした。今回の課題は割と難易度が高かったように感じます。シーン全体で抑えたいポイントは動きやスピードの緩急で、疾走感と停止、スローをいかに自然につなぐかが大事になってきます。cut1の走りですぐに動きが崩れているのは非常にもったいないです。「この子の後ろ姿を走らせたい」というキャラクター性とアニメーションの丁寧さが感じられるとよいと思います。
	<a href="#">株式会社フレーム</a>		総評 同じ絵コンテとモデルとは思えないほどに千差万別で、見ていて楽しかったです! 普段の業務ではめり込みや細かいノイズの除去も重要ですが、今回は外連味のある動きや、「あえて」足踏んである動作のセンスに注目しました。絵コンテの指示を忠実に再現するのは当然ですが、指を添って自分の色を入れ込むこともアニメーターにとって重要なことです。これからも自身の持ち味を活かし、様々な舞台で活躍していきましょう!
	<a href="#">株式会社サブレーション</a>		総評 c001のシンプルな走りのようなカットも含めて、丁寧にアニメーション出来ているのを見せて頂きました。今回は目の変更も付けられることもあり、より感情表現を入れられたのではないのでしょうか。ぜひ「動きだけでなく、「何を感じているのか」まで伝わる芝居を意識していき、作品の説得力がさらに上がっていくと思います。また、手は第二の表情とも言われています。手や指先からも感情が伝わるような、より良いアニメーションを作れるように頑張っていきましょう。
	<a href="#">株式会社MAPPA</a>		総評 キャラクターをただ「動かす」のではなく、アニメーター自身が考えて「芝居」をさせている作品が多く、見映えと説得力を持たせるための工夫が随所に感じられ、見応えがありました。一方で、その熱量ゆえに動きが駆け足になってしまい、せっかくのアイデアが目に残らず流れてしまうものも多かったため、その点は惜しく感じました。「時間のコントロール」「スペースング」「動きの取捨選択」、これらを意識することで作品のクオリティは劇的に向上します。今回の課題を、悩みながらも取り組む取組の方は、間違いなく今後成長しては必ずです。いつかプロの現場で皆さんと共に作品を作る日を楽しみにしています。
	<a href="#">株式会社カラー</a>		総評 審査作品の提出の際、提出要項のフォーマットを満たしていない作品がいくつかありました。プロの現場ではオーダーされた納品形式に合わせて制作することが大前提になります。作品のクオリティ以前に、まず納品フォーマットをちゃんと確認して、フォーマット通りのデータであるかどうか提出する前にしっかりと確認することを心がけてください。
	<a href="#">京楽ピクチャーズ, 株式会社</a>		総評 動きの緩急とタイミングに加え、主人公のキャラクターに一貫性のある芝居になっているのが求められる課題だったように思います。カメラの移動やレイアウト、対象のどらえ方による印象の変化はアニメーションにとって重要な部分なので試行錯誤を続けて欲しいです。特にスローモーションは、自分が最高に気持ちいいと感じるイメージまで追求して欲しいと思います。また今回の様なバタバタした展開の映像では視聴者の視線を上手に誘導できる内容がより分かり易く、完成度が高まると思います。
	<a href="#">セーフグラフィ株式会社</a>		総評 みなさまの課題作品を拝見いたしました。今年も一つひとつに工夫と試行錯誤の跡が見られ、制作に真摯に向き合わせた様子が伝わってまいりました。本年度の評価において特に注視したのは、急制動の瞬間における動きの説得力、そしてキャラクターがよそ見をした先で生じるアシッドのようなタイミングで「気づき」どう反応するかという二点です。急減速に伴う重心移動の表現や、意識が外れた直後に訪れる「気づき」のリズムは、作品ごとに個性があり、大変興味深く拝見いたしました。どの作品からも、課題の意図を理解しながら表現を工夫し、CGアニメーションならではの魅せ方を追求されている様子がうかがえました。
	<a href="#">株式会社StudioGOONEYS</a>		総評 今年からキャラクターワークにエフェシャルが追加され、感情表現がより豊かになってきたこと、表情の変化や細やかな演技が随所に加えられ、見ていても楽しみな作品ばかりでした。また、今回の課題は、メラ演出やステージングといった面でも、これまで以上に難易度の高い内容でしたが、コンテに描かれていない部分まで汲み取り、自分なりに表現しようという工夫されていた点がとても印象的でした。アニメーターはストーリーをオーディエンスに届ける重要な役割を担っています。これからも多くのことに挑戦し続け、それぞれの物語を伝えられるアニメーターとして活躍されることを楽しみにしています。
	<a href="#">株式会社ピコナ</a>		総評 素敵な作品をたくさん拝見してきました。動きがまだ硬い印象の作品も多く、今後はリファレンスをとる、探す、そして自分の作品と比べて違和感なくアニメーションを付けられているかどうかを検証し、詰めていくことで良い作品になっていくでしょう。まだまだ伸びしろのある学生さんが多く、ぜひ今回の各企業からの評価を参考にし、更に作品をブラッシュアップしていただけたらと思います。
	<a href="#">株式会社ENGI</a>		総評 難しい課題でしたが、皆さんの一生懸命さがとても伝わる作品ばかりでした。制作時間は50~100時間の層が多く評価も高い傾向にあり、実技ということで限られた時間の使い方も今後意識してみたいですね。是非、制作した課題は誰かに見せたり、自分でも見返してみてください。良いところ、より良いところ、ポイントが見つかると思います。今回の課題を今後には生かして制作を続けてもらえると嬉しいです。
	<a href="#">株式会社HIKE</a>		総評 走ったり、止まったり、突ったり、泣いたり盛り山の課題、お疲れ様でした。課題を自分なりに解釈し、キャラクターの感情をアニメーションやレイアウトで表現することは今後の制作でもすぐに活かせる内容でしたね。是非、制作した課題は誰かに見せたり、自分でも見返してみてください。良いところ、より良いところ、ポイントが見つかると思います。今回の課題を今後には生かして制作を続けてもらえると嬉しいです。
	<a href="#">株式会社エヌ・デザイン</a>		総評 たくさんの作品の中から目にとまる作品は2つあると考えており1つはこれまでにないアニメーション技法、もうひとつは基礎がしっかり再現出来ている事かと感じます。今回いいねをいたしました学生さんには可能性を感じました。
	<a href="#">株式会社スプリングギルド</a>		総評 学校によってレベルが違うのと、レンドリグをミスしているものを提出しない方がいいと思います。同じモーションを作っている時点で人と違うものを多く入れないと、目に留まりにくいというデメリットは言えないので発想できるanimatorとなってほしいです。
	<a href="#">株式会社サムライピクチャーズ</a>		総評 冒頭からの走りの勢いを殺さずに2カット目の気持ち良いブレーキングしつつも、次の走りに気持ちよくなるのがはじめのポイントかと思いますが、そこをクリア出来ない人が多かった印象です。また、スローモーション後の電柱までの間をいかに長く感じさせないかを重点的に拝見させていただきました。ラストカットについても、顔に手を持っていくタイミングと頭の振り幅に気をつけていただけたら良い作品になるかと思えます。もし弊社へエントリーいただく機会がありましたら、このあたりに気をつけてブラッシュアップいただけたら幸いです。ご応募を楽しみにしております!
	<a href="#">株式会社ジェットスタジオ</a>		総評 皆様お疲れ様でした! 今回はいつも以上に難易度の高い課題だったかと思えます。特にc02の主観スロー表現が適切で、そしてタイトルでもある「柱にゴッ」に至るまでの流れが「自然か」という点は重要なポイントでした。「柱にゴッ」という展開に違和感を感じさせないよう細部まで目配せして作られた作品は高く評価できると思います。アニメーションは動きの滑らかさで目が行きがちですが、展開の違和感をなくすることで作品の質はぐっと向上します。皆様の次の力作も楽しみにしております。
	<a href="#">株式会社アグリ・フレア</a>	♥	総評 感情表現が豊かな作品が多く楽しませていただきました! コンテや設定からキャラクター性や演出意図をより深く汲み取り、動きに反映できるとさらに魅力が増すと思います。また、走りながら直角に曲がる際の慣性や、ぶつかって倒れる際の力の流れなど物理的な重さや方向性を意識すると、より説得力のある表現になると思います。

# アニメーション実技試験 2025

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
ポージング	A01	Cut1(走り)	重心が前にあり、全力疾走のやや前傾姿勢になっているか(前傾すぎて身体のシルエットが潰れていないか) 両足がしっかり接地・離地しており、宙に浮いた印象になっていないか 腕・脚が体幹から自然に離れ、走りのシルエットが明確か 画面中央に位置しているか	4	2	2.57
	A02	Cut2(カーブを曲がる)	ブレーキをかけている足が伸び、地面を踏んでいる説得力があるか 反対側の足が曲がり、重心移動が感じられるか 上半身が前傾し、カーブを曲がる負荷が出ているか 腕・指先が開き、バランスを取ろうとするシルエットになっているか	4	3	2.60
	A03	Cut2(ハッ!	手が身体から離れていてシルエットが適切か。 指先の形が適切か。 走るポーズが破綻していないか。 全身が適切に画面内に収まっているか。(頭や手が見切れていないか)	4	2	2.45
	A04	Cut2(ぶつか	衝突後、体重が後ろに逃げてバランスが崩れているか 手が体から離れ、支えを失ったシルエットになっているか 接地している足/浮いている足の関係が明確か 指先まで緊張が伝わる形になっているか	4	3	2.42
	A05	Cut2(しりもち)	足が上がり、転倒中のシルエットがはっきりしているか 両手で体重を支えようとする姿勢になっているか 背中・頭が丸まり、受け身の姿勢が取れているか 腰・お尻が接地している説得力があるか	4	4	2.72
	A06	Cut3(痛みに悶える)	走りの途中で、ハッと意識が先輩に向く流れが自然か 気付いた瞬間の感情変化が読み取れるか スローモーションのタイミング、電柱側に振り向くタイミングが適切か 走りの上下動があるか	4	4	3.07
ポージング 合計点				24点満点	20	12.75

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(走り)	全力疾走の勢い・スピード感が出ているか 身体全体が自然に連動しているか 足運びがリズムカルか、地面を強く蹴っているか 歩幅が適切か、足元が滑っていないか、重心移動が適切か	4	2	2.42
	B02	Cut2(カーブを曲がる)	ブレーキをかける減速感があるか 重心移動が適切か、身体の重みを感じるか 止まった後の慣性が表現できているか 走り出しの予備動作があるか	4	1	2.16
	B03	Cut2(先輩に気が付く)	走りの途中で、ハッと意識が先輩に向く流れが自然か 気付いた瞬間の感情変化が読み取れるか スローモーションのタイミング、電柱側に振り向くタイミングが適切か 走りの上下動があるか	4	2	2.00
	B04	Cut2(あわてる〜ぶつか	慌てる感情変化が表現できているか ぶつかる動きに自然につながるような走りの勢いがあるか 足元が滑っていないか、身体全体の連動が適切か ぶつかった反動を表現できているか	4	3	1.96
	B05	Cut2(ふらつく〜しりもち)	後ろに体重が逃げ、体勢が崩れる様子があるか ふらつき(緩)から尻餅(急)に緩急があるか(加速度が適切か) 尻餅をついた際適切な体の反動があるか、体の連動が適切か 腕で身体を支えようとする動きがあるか	4	2	2.33
	B06	Cut3(痛みに悶える)	頭を下げる、首を振るなどの芝居が自然か 左手で体重を支えているか 身体全体の連動があるか、手の動きが連動しているか	4	2	2.55
	B07	髪の毛	身体の動きに合わせて連動しているか 毛先が一番遅く動いているか 髪の毛の重み・慣性・しなやかさが感じられるか	4	2	2.58
	B08	指	指先まで動きが滑らかか 手全体が一塊になっていないか 感情に合わせて芝居が指にも出ているか	4	2	2.34
	B09	表情	両目の動きが適切か 先輩(カメラ)と視線が合っているか 上限の瞳で感情が表現できているか	4	4	3.18
アニメーション 合計点				36点満点	20	18.34

# アニメーション実技試験 2025

## 基礎評価シート

ボーディング、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	C01-1	cut1のアンブル・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? (4点満点) ・広角レンズ(28mm相当)になっているか? ・カメラの高さが地面に近く、あおりのアンブルになっているか? ・地面の領域(画面に対する縦幅)が適切か? ・入りの脚のショットサイズが適切か?(最初のフレームからフレームインしているのは×) ・カメラFIXになっているか?(適切な演画的画ブレは減点対象にしておりません)	4	4	2.63
	C02-1		Cut2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? (4点満点) ・標準レンズ(50mm相当)になっているか? ・カメラの高さは先輩の立つ位置、アンブル(目高、向き)になっているか? ・キャラクターのショットサイズが適切か?(コンテと比較して、小さすぎても×、大きすぎても×) ・最初からキャラクターがフレームインしていないか?	4	4	2.37
	C02-2	cut2のアンブル・フレーミング・レンズが適切か?	Cut2の走り込んでとまるときのカメラワークが適切か? (4点満点) ・走り込んでくる前にカメラが動いていると減点。キャラクターをフォローするカメラは、キャラクターの動きに対して若干遅れて追従するとリアリティが増す。キャラクターと完全一致しないしは事前にカメラが動く機械的に見えてしまうのでここが重要なポイントです。 ・パンになっているか?(極端なドローになっている、FIXになっているりする場合は減点) ・イーズイン・イーズアウトが適切か?(あまり大きな動きをつける必要もなく自然にみえているか)	4	4	2.77
	C02-3		Cut2の先輩を見て電柱にぶつかるときのフォローのカメラワークが適切か? (4点満点) ・キャラクターをフォローしているか?(キャラクターの動きを適切に追従するようにしているか?) ・スロー部分が適切か?この部分だけコマが抜けていたりする場合は減点。 ・イーズイン・イーズアウトが適切か?(滑らかなフォローによるカメラの振り返りができているか?) ・ショットサイズが適切か?(横切るときのサイズが、コンテのようにクローズアップに近い形になっているか?)	4	4	2.84
	C03-1	cut3のアンブル・フレーミング・レンズが適切か?	Cut3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? (4点満点) ・望遠レンズ(80mm相当)になっているか? ・柱を少し画面の左端にかけているか? ・カメラのアンブルについて、若干上から目線で撮れているか? ・ショットサイズがコンテの通り適切か?	4	4	3.13
カメラワーク・レイアウト 合計点				20点満点	20	13.73

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?半透明か?	1	1	0.93
	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(正しく24fpsになっているか?))	1	1	0.91
	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	0	0.91
	D01-4		【尺】尺のトータル長さが14:00(14秒00フレーム)になっているか? Endのタイムコードは13:23が正解。	1	2	0.59
	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	1.86	
	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	1.98
	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	1.91
	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	1.89
	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	1.81
	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	1.87	
	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?空の場合は×	1	1	0.94
D03-2	【表示】表示の見やすさ(極端に明るかったり、暗かったり、反射設定が入ってみにくかったりする×)		1	1	0.92	
D03-3	【表示】3カットの構成になっているか?(カットが多すぎて、少なくとも×)		2	2	1.88	
尺・仕様 合計点				20点満点	20	18.39

基礎点合計 (100点満点)	スコア	平均点
	80点	69.5

※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。