

1410001	戦闘シーンを、漫画映画の文法をきちんと考えてつくっています。よいですよ (* 1410091 と同じ)
1410003	帰省をの空間移動を Map を使って表現する1ページ目と、寝正月をベッド中心に文字コマを配置して示す 2 ページ目、2 つがちよっと分裂している。
1410006	コマ間の移動はうまく処理しているが、意外に足だけのコマとか、アングル構図が上手です。
1410009	ゲームのキャプチャ動画を使う人は多いですが、使う場面をうまく選んでストーリーを表現できている。クロッピングも丁寧です。
1410011	ゲームキャプチャ動画を並べてるだけなので、単調です。これなら1本の動画のままでもよいのでは。
1410012	「やってしまった」ことが何か把握できない。Line 画面をそのまま写すと文字が小さくなるし、それに対する人物の反応も、顔のアップなど使わないとわかりにくい。配置はよいと思います。
1410014	ピアノ演奏を見せるという前提では、コマの切り方、エフェクトの付け方、どれも丁寧にできている。概要にあるように、もう少しアップテンポの曲のほうが、コマ割に変化を持たせることができたのもその通りで、考察もよいです。
1410016	コマ割りがすこし雑かもしれません。時間や空間、どのメディア特性を使おうとしているかよくわかりません。
1410023	ネタはシンプルだが丁寧に作ってある。2 ページ目のアルプス写真の挿入はよくわからない。「おち」をどう作るか迷いがあった？
1410039	意外に感情がうまく伝わってくる。最後のおちは、映像として省略するとしても、省略を示す何か一コマがあったほうがよかったかもしれない。あとクロッピングをきちんとすると、見栄えがずいぶんよくなるはずですよ。
1410041	2ページ目にも路線図がほしかった。あと、路線図で現在位置が移動していくとよ。Jpeg はつた上に SVG 重ねるとかでもできます。
1410042	1 ページ目がわかりにくい、2 ページ目の手が伸びるところは新しいやり方ですばらしいです

1410045	CSS でコマのリアルタイム変形を使ったのは新しいです。テーマうまく合わせている。クロッピングをしっかりやるともっときれいになりますね。
1410056	音楽と花の生長の結びつきがちっとわかりにくい。時間の並列は、コマ配置でも並列(たとえば右左に並べる)がやりやすいかもしれません。また、音をしっかり入れて、音が強くなるところでは花の生長が勢いよくなるとか、連動性を音にあわせることで表現できるかもしれません。
1410060	わかりにくい。コマ配置の工夫も少ない。
1410063	コマ割り、撮影がきれいです。撮影は「ノイズを入れない」が基本ですが、何を撮そうとしているのか、非常にクリアです。
1410067	ムービーコミックスでオケをやるという発想はよいです。コンセプトに書いてあることも興味深いです。あとはそれを空間的にどう配置するかですね。大きな横長のページのあちこちに、オケの配置のようにコマを置いて、パートごとに動かすとかするとおもしろいかもしれません。また説明にあるように、ユーザが選べるようにしてもいいかもしれません。シンバルがあまり目立たない(もともと音が小さい、人形なので手がうまく使えない)のが少し残念です。
1410068	やりたかったことはよくわかりますが、「ボールがころがっている」を、「やるべきことをやらないで時間が経っている」ことの暗喩とするのは、何か工夫が必要かもしれません。ボールの代わりに「時計」を使い、何かのはずみに時計が動きはじめ、経過とともに大きくなるとか色が変わるなどの変化があらわれ、最後爆発するとかだと、わかりやすいかもしれません。
1410072	スタンプ等をつかうのはよい工夫ですが、あこがれるとかあきらめてバンドを楽しむとか、心理的なつながりはこのコマ割りでは表現できないと思います。もう少し短くシンプルなネタにしたほうがよかったですと思います。
1410073	コマがうまく配置できていない。時間空間のどこに着目しているかよくわからない。
1410077	伸びるの別バージョンですね。よいと思います。
1410083	2 ページの少ないコマ数で、非常にうまく「不思議な感じ」を出しています。コマの形、配置、コマをとばした運動のつながり、複合的な要素をきれいに組み合わせています。
1410084	ストーリーが少しわかりにくいです。ゲーム空間と現実空間を行ったり来たりする作品はよくありますが、何かエフェクト等を入れて移動や平行性をあらすすることが多いです。
1410087	ゲーム動画の貼り付けだけでは、ストーリーがあまりわかりません。

1410090	3 作まとめてみましたが、コマ割りに計画性が感じられません。一つ一つの映像も「画面の中の何を撮そうとしているのか」がはっきりしない。たとえばお酒を撮すなら、お酒がおいしそうに見えるところまで近寄らなければならないですし(泡を撮すとか)、「おいしい」ことを撮すには表情がわかるようアングル・ショットサイズを工夫するとかです。
1410091	ベタなネタですが、格闘シーンの基本をしっかりおさえて、コマ割りもきちんと考えられている (* 1410001 と同じ)
1410094	伸びる工夫はおもしろいですが、その1ネタで4作品はちょっときついかもしれません。構図などは十分工夫していると思います。
1410104	CG のメイキング動画で、それなりにおもしろいですが、コマ割りに工夫がみられません。
1410105	3 作まとめてみましたが、コマ割りに計画性が感じられません。一つ一つの映像も「画面の中の何を撮そうとしているのか」がはっきりしない。たとえばお酒を撮すなら、お酒がおいしそうに見えるところまで近寄らなければならないですし(泡を撮すとか)、「おいしい」ことを撮すには表情がわかるようアングル・ショットサイズを工夫するとかです。
1410108	ゲーム動画を貼っただけ。ゲーム動画を使うのはよいですが、自分で必要部分を切り抜く(クロッピング)とか、コマの構成を考えると、何か工夫をしないと「貼っただけ」という印象になります。
1410109	動画を分割して貼っただけという印象です。コマ割りはきちんとやっていますが、ページ分割していないので、時間展開がよくわからなくなっています。
1410111	テニスを撮したただけですが、動画一つ一つの撮影法、コマ割りなど、きちんと考えられていることがわかります。
1410115	簡単なネタですが、撮影もクロッピングもコマ割りも丁寧にやっていることがわかります。文字の入れ方もよいです。欲を言えば、1ページ目のクオリティが2ページ目にもほしかった。
1410121	動画を分割して貼っただけという印象です。コマ割りはきちんとやっていますが、ページ分割していないので、時間展開がよくわからなくなっています。
1410127	コマ配置をピタゴラスイッチの仕掛けのように使うという発想はとてもおもしろい。あとは実際に何をどう動かすかの工夫でもっともっとおもしろくなると思います。
1410131	静止画をばらばら漫画風にして、漫画形式に当てはめるのは、独自の工夫としておもしろいです。2 ページ目はないのでしょうか？

1410132	修正版で評価しましたが、コマ割りが単調すぎて、もう一工夫必要と思いました。
1410137	伸びる工夫はおもしろいですが、その1ネタで4作品はちょっときついかもしれません。構図などは十分工夫していると思います。
1410138	手だけ残して席をたつところで、頭の中の世界だということが、コマ割りだけで表現できている。いい作品です。
1410139	2 ページ作品としてはよいのですが、2 ページを 3 人で作っているのは、課題の要求とちがいますよ (* 1410091 と同じ)
1410141	3 作まとめてみましたが、コマ割りに計画性が感じられません。一つ一つの映像も「画面の中の何を撮そうとしているのか」がはっきりしない。たとえばお酒を撮すなら、お酒がおいしそうに見えるところまで近寄らなければなりませんし(泡を撮すとか)、「おいしい」ことを撮すには表情がわかるようアングル・ショットサイズを工夫するとかです。
1410142	最初の 3 コマには、コマ配置の効果がみられるが、2 ページ目はいまひとつ(斜めの枠をつかったところでしょうか)
1410144	時間制御をつかった作品は過去にいろいろありましたが、うまく行っているものの一つです。よくできています。
1410150	途中で夜景に切り替わるのは大変おもしろいですが、切り替わるまでに少し時間があり、その間意図がわからないのが少し残念です。1コマずつのなかでフェードで昼間と夜景を切り替えるのはどうでしょう？(サンプルの耳をすませばのやり方)フェードは、編集ソフトでやります。
1410151	ちゃんとおちがあっておもしろい
1410152	イメージのなかをエッジぼかして表現するのは、それだけだと少しわかりにくいかもしれません。映像にはセンスがありません。
1410154	色配置を考えているのは好感が持てます。よくまとまっていますが、オチのようなものがあると作品としておもしろくなります。
1410160	Youtube 動画を分割して貼っているだけでは独自性が希薄。著作権的にも問題があります。

1410162	きちんと作っていることはわかりますが、ストーリーは説明なしだと把握しづらいです。一般的に、夢を見るとか現実に戻るとかという心理表現は、特別な工夫をしないと伝わらないことが多いです。
1310033	ゲーム動画を並べているだけで、特別な工夫がない。戦闘シーンなのだから、漫画の戦闘シーンのコマ割り等を参考にし、何か工夫してほしい。
1310043	ワープで時間軸をつかう点はよいが、コマ割り(空間表現)がちょっと単純。クロッピングをきちんとし、縦長横長などを混在させないことも大事。
1310047	ゴキブリ目線になるのはよい。せつかく人間目線ゴキブリ目線を平行して使っているのだから、同時再生などの工夫があってもよかった。
1310053	マップが小さくて、風景と連動していることに気づきにくい。マップは全面に、背景としてとか、真ん中広くとか、上ぶち抜きとかに置いて、「まずマップ上の変化に目がいく」ようにしたほうがいい。
1010018	配置や色の演出が、見た目に非常に気持ちよい。いい作品だと思います。