

2022年度 コンピュータグラフィックス 試験問題(吉川担当分)

問3 自分の学生番号下一桁と一致するアニメーション手法が与えられたとき、被写体の表から一つ選びコンピュータグラフィックスによりアニメーション作成する場合、以下の問いに答えよ。指定した手法が含まれない場合は採点しないので注意すること。

- (1) 与えられた手法に対してなぜその被写体を選んだのかをどのように演出して映像を作りたいかを含めて説明せよ。ここでの「演出」とは、「擬人化する」、「誇張する」、「視聴者の印象に残る」などの制作者の目的に適した表現のことを言う。
- (2) 問(1)で回答したアニメーションを演出し制作するとき、もう一つの手法を自由に選んでよい場合に追加する手法の一つを選びそれを選んだ理由とともに述べよ。

| 下一桁 | 手法 |
|-----|--------------|
| 0 | キーフレーム |
| 1 | 自由形状変更 |
| 2 | 流体シミュレーション |
| 3 | パーティクル |
| 4 | AI |
| 5 | インバースキネマティクス |
| 6 | パスアニメーション |
| 7 | モーションキャプチャ |
| 8 | 物理シミュレーション |
| 9 | 群衆アニメーション |

| 被写体 |
|---------|
| 蒸気機関車 |
| 鳥の大群 |
| 猫型ロボット |
| 宇宙船 |
| ブラックホール |
| 樹木 |
| 都市 |
| サッカー選手 |
| 雷 |
| 食品工場 |