

2021 年度 コンピュータグラフィックス 試験問題(吉川担当分のみ)

#2021 年度も 2020 年度に引き続きオンライン授業となったため、試験もオンラインにて行いました。そのため、知識ではなく考え方を問う問題としたために 2019 年以前と傾向が大きく異なっています。

問 3 自分の学生番号下一桁と一致する被写体に対して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。指定以外の被写体を選んだ場合は採点しないので注意すること。

- (1) 演出方法を決めて、演出上考慮すべき点について理由とともに述べよ。ここでの「演出」とは、「物理法則に忠実」、「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) アニメーションの作成に適用するアニメーション手法と CG システムについて、それを選んだ理由とともに述べよ。適用する手法や CG システムはそれぞれ複数の方が望ましい。

下一桁	被写体
0	ジェットコースター
1	魚の大群
2	ロボット
3	宇宙船
4	スマートフォン
5	樹木
6	雲
7	体操選手
8	花火
9	工場