

## 1 チームで制作したアニメーション作品

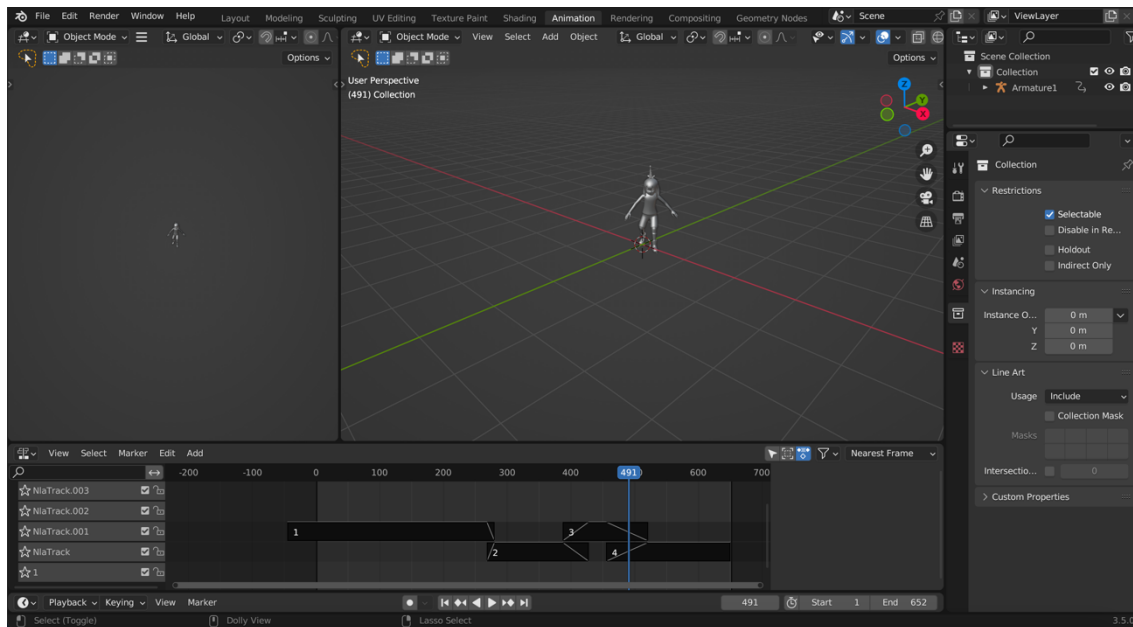
### ・作品のコンセプト（100字以上）

作品のコンセプトとしては舞台の上で各々のキャラクターがダンスをするということを意識して各人が好きなダンスモーションを組み合わせた。ダンスを選んだ理由としては前の授業でダンスのモーションを選んでいる人が多かったからである。

### ・利用したアニメーションについて（100字以上）

利用するアニメーションは各々が好きなダンスモーションを選んで組み合わせた。緩急をつけるためにスローテンポのダンスの後にアップテンポのダンスを取り入れる、統一感を出すためにアップテンポのダンスのみを使うなど選び方や組み合わせ方には個性が出た。

## 2 自分が担当した部分の説明，スクリーンショット



・利用したモーショ編集について（100字以上）

大前提としてテーマがダンスであることから、adobeでダンスとジャンル分けされているものだけを4つ選び使用した。選んだモーションは全てNonlinear Animationエディタのみを用いてブレンドした。

・合成したモーションの自然さ・滑らかさについての評価（100字以上）

1番目のモーションと2番目のモーションの間に一瞬意図していない動きが出てしまったが時間が足りなかったためそのまま提出した。もう少し時間があればGraph Editorでのキーフレーム編集で手足の動きの調整を加えることも考えたかもしれない。

3 もっとも印象に残ったプレゼンテーション

他のグループの発表で印象に残った作品はグループ6のバトルシーンである。

私のグループの作品はダンスを各々のキャラクターを踊らせ、その様子をカメラを移動させたりしながら映し出すというものだった。そのためそれぞれのキャラクターのタイミングや動きを合わせたりする必要がなかったがグループ6はバトルという性質上二つのキャラクターを相手の動きに合わせてリアクションを取らせる必要があるがその調整もうまくできていたので感心した。

ジャンルは違うが私たちの作品と彼らの作品はカメラワークをうまく使って見やすいアニメーションにしていることが共通していると考えられる。

#### 4 工夫点, 苦心点, 強調点, 感想 (300文字以上)

モーションを合成する上でまず大事だと思ったのは合成しやすいモーションを選ぶ事だ。できるだけ場所の移動が激しいもの、他のモーションと組み合わせにくい激しい動きをするものは避けて選んだが

「breakdance ending 1」と言うモーションだけはどうしても使いたかったので、このモーションは 番目に取り入れた。しかし前のモーションと

初期位置がかなりずれているためキャラクターが変な動きをしてしまうことがわかり、それを調整する手段として「hip hop dancing」というモーションを間に挟むことにした。2の章で説明した理由があったためグラフィエディターなどで微調整をするという手は使えなかった。そのため間に挟んでも違和感のないモーションを探すことにはかなり苦心した。

## 5参考文献

モーション解析・編集のテキスト

グループ1の発表資料（パワーポイント）