

# 國立臺灣藝術大學 101 學年度研究所碩士班招生考試試題

系所別：多媒體動畫藝術學系動畫藝術碩士班

科目：電腦繪圖動畫概論

說明：

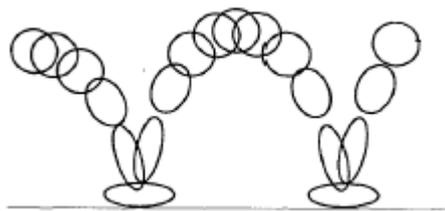
- 一、本試題紙上請勿作答。
- 二、答案請依序寫在試卷上並標明題號。
- 三、本試題紙應與試卷一併繳回。

一、何謂向量圖檔、點陣圖檔？試以(1)電腦記錄圖檔的方式、(2)解析度輸出與檔案大小關係、(3)較適合的表現應用、(4)各舉一例繪圖軟體說明之。(20分)

二、請解釋下列名詞：NURBS modeling, Bump mapping, Motion capturing, Hardware Rendering, Render engine。(20分)。

三、請繪圖畫出傳統三點打光法各光源、攝影機及主角的位置，並敘述各光源之功能。(20分)

四、請以下圖(球的彈跳)，任意列舉五條動畫準則並說明之。(20分)



五、何謂正向關節(Forward Kinematics)？何謂逆向關節(Inverse Kinematics)？人類的走路動作(含地板)適用何種方式模擬？理由為何？(20分)