

國立臺灣藝術大學 104 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。

1. 試從「模型準確性」與「建模效率性」比較 Polygon 與 NURBS 建模的差異。(20 分)
2. 什麼是多邊形的法向量(normal)? (5 分)告示板貼圖(billboard texture)與法向量的關係為何?(5 分)什麼是法向量貼圖(normal mapping)? (5 分)法向量貼圖在電腦繪圖領域主要的運用為何?(5 分)
3. 什麼是三點打光法(10 分)? 請以圖示標示之。(10 分)
4. 試從「動畫準則」的觀點，繪出球體的彈跳。(20 分)
5. 什麼是正向關節運動(forward kinematics) (5 分)? 什麼是逆向關節運動(inverse kinematics) (5 分)? 走路動作中的手部、腳部適合何種關節運動? 為什麼?(10 分)