

# 國立臺灣藝術大學九十九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

科目：多媒體概論

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. 試述 Disney 動畫法則。(25%)
2. 請敘述三個令你感動的新媒體藝術作品。(25%)
3. 試述數位遊戲成功的要素。(25%)
4. 如何使網頁風格保持一致?(25%)

# 國立臺灣藝術大學九十九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

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. 動畫前置階段包含哪些步驟與工作項目？其中，何謂 storyboard 與 animatic？（20%）
2. 傳統的手繪動畫，在角色動作表演上，依照 Key Pose 和 Inbetween 的方式描繪。現今電玩遊戲界與 3D 電腦動畫界，則進一步採用 Motion Capture 等器材輔助。試問這兩種方式的特色為何？請評論之。（20%）
3. 3D 電腦動畫在算圖上，分別有 wireframe rendering, hidden-line rendering, 和 shaded rendering 等幾種呈現模式，請分別畫圖解釋之。近年來，更盛行 NPR(Non-photorealistic Rendering)的算圖風格，請問何謂 NPR？（20%）
4. 目前同學的動畫畢製作品大多以 DVD、或者 HD DVD 的格式輸出，請問什麼是 DVD，與 HD DVD，它們的解析度各自為多少？如果你打算從電腦圖檔輸出成 35 米厘影片，電腦圖檔最好設定為何？需要透過什麼設備？（10%）
5. 請問最近看了那幾部 3D 電腦動畫電影？這些電影在技術上有那些突破？除了技術層面之外，它們又帶給你甚麼樣的啟發，請敘述之。（30%）

# 國立臺灣藝術大學九十九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

科目：數位創意設計

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、請分別敘述國內展出的二大動畫展覽之特色：1. 「皮克斯動畫 20 年」、2. 「動漫美術雙年展—視覺突擊、動漫特攻」，並例舉至少各一件作品深入探討。(20%)
- 二、請敘述「台北數位藝術節」之特色，並例舉國內、外至少各一件的互動作品加以敘述之，如作者、作品名稱、創作理念、媒材與互動機制等。(20%)
- 三、請敘述動畫作品成功之因素。(20%)
- 四、請以詳細的「圖」與「文」來表現與敘述一件以「漢字」為主題之作品與創意。作品的媒材與表現形式可以是動畫、互動多媒體、遊戲或錄像創作等。(40%)