

國立臺灣藝術大學 103 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。

壹、名詞釋義：(敬請解釋名詞，並舉一相關動畫影片或電影為例。每題 8 分，只有正確翻譯名詞者，得 4 分；共 40 分。)

1. squash and stretch (8 分)
2. motion control (8 分)
3. rotoscoping (8 分)
4. morphing (8 分)
5. Chris Landreth (8 分)

貳、申論題：(敬請深入論析，每題 30 分，共 60 分)

- 1、3D 電腦動畫在算圖技術上，日漸多元，除了有網格算圖 (wireframe rendering)，隱藏線算圖 (hidden-line rendering)，和表面著色算圖 (shaded rendering) 之外，尚有 Z 緩衝區算圖、光跡追蹤算圖、影像基礎算圖 (image-based rendering)，和非照相寫實性算圖 (Non-potorealistic Rendering) 等等多種模式，請問何謂 Z 緩衝區算圖、光跡追蹤算圖、影像基礎算圖，和非照相寫實性算圖？(30 分)
- 2、請問世界四大動畫影展是指哪些動畫影展？請問妳/你觀賞過哪幾部得過國際動畫獎項的動畫影片，它們又帶給妳/你甚麼樣的創作啟發，敬請敘述之。(30 分)