

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)