

國立臺灣藝術大學 108 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、解釋說明下列名詞 (50 pts)

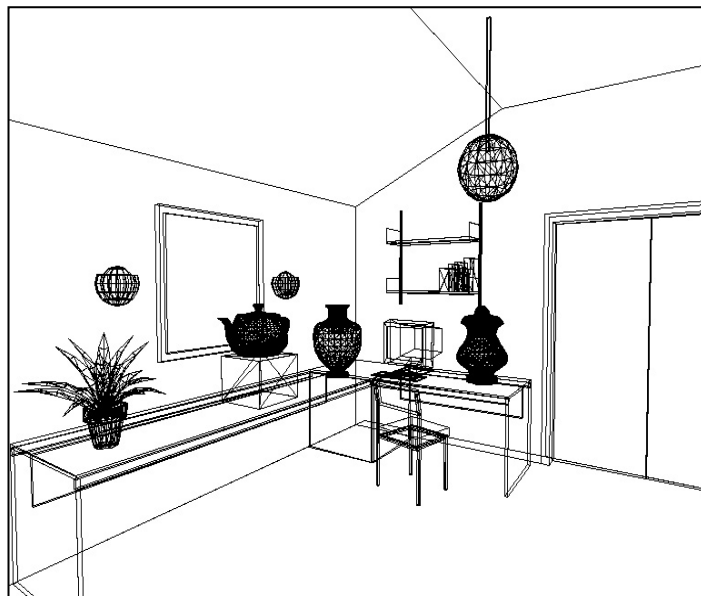
1. NURBS
2. Bump Mapping
3. Normal Mapping
4. Environment Mapping
5. Ray Tracing
6. Three-point Lighting
7. Motion Capture
8. Anti-aliasing
9. Augmented Reality
10. Virtual Reality

二、依據動畫製作流程，排序下列流程 (10 pts)

Storyboard, Lighting, Rigging, Modeling, Composition, Rendering, VFX, Animation, Animate, Texturing

三、依據下列圖示

1. 哪兩個物件在建模上最困難？為什麼？(8 pts)
2. 你所選擇的兩個物件，應以多邊形還是曲面建模？為什麼？(6 pts)
3. 你所選擇的兩個物件，試說明可加速建模的方法？(6 pts)



四、試列舉並說明 5 條動畫準則在真人走路動畫的應用 (20 pts)