

國立臺灣藝術大學 109 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. 請解釋下列名詞：NURBS, Bump mapping, Ambient light, Key framing, Render farm (20 分)。
2. 試比較 3D 電腦動畫、擴增實境、虛擬實境 (20 分)。
3. 何謂影像鋸齒現象(Aliasing) (5 分)？何謂影像反鋸齒作法 (Anti-aliasing) (5 分)？伴隨影像反鋸齒後的副作用通常為何 (5 分)？當影像出現像素般大小零散的”雜訊”，你會如何處理(5 分)？
4. 試以 Pixar 片頭動畫檯燈彈跳為例，解釋 Squash and stretch, Secondary action, Exaggeration, Arc 4 條動畫準則的運用 (20 分)。
5. 何謂 Motion Capture (10 分)？試舉例並說明 Motion Capture 在數位內容兩個不同領域的運用 (10 分)。