

國立臺灣藝術大學九十一學年度研究所碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術研究所

組別：多媒體組

科目：多媒體概論

說明：一、本試題紙上請勿作答。
二、答案請寫在試卷上並標明題號。
三、本試題紙應與試卷一併繳回。

- 一、多媒體資訊系統發展策略為何？（20%）
- 二、什麼是超媒體（Hypermedia）？（10%）
試以重要人物、年代與事件說明超媒體的發展沿革。（20%）
- 三、請解釋多媒體系統架構中之節點（node）、鏈結（link）及瀏覽（browsing）。（15%）
- 四、Campbell 和 Goodman 兩人於 1988 曾提出超媒體系統的三個階層為何？請說明。（15%）
- 五、請簡單說明光碟節目的發展過程。（20%）

國立臺灣藝術大學九十一學年度研究所碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術研究所

科目：視覺傳達設計

說明：一、本試題紙上請勿作答。

二、答案請寫在試卷上並標明題號。

試題共二題，第一題為『網站首頁設計』，請設計在圖畫紙上；

第二題為『創意思考』，請回答在答案紙上。

各佔 50%，兩題共 100%。

三、本試題紙應與試卷一併繳回。

一、試以『環保』為主題，設計行政院農委會的「首頁」一張，並將其所表現的造形、色彩、美感…之意涵、概念重點，條列說明之。

必列入文字：行政院農業委員會

必列入項目：主委的話、本會單位、產銷班資訊、自然保育網、便民服務、會內資訊

二、可以裝水的東西有哪些？試著天南地北的想、無厘頭的想、用力的想…；回答以圖為主，文字為輔（評分著重質優量多）。

國立臺灣藝術大學九十一學年度研究所碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術研究所

科目：電腦與網際網路概論

說明：一、本試題紙上請勿作答。
二、答案請寫在試卷上並標明題號。
三、本試題紙應與試卷一併繳回。

一、解釋下列網際網路相關名詞，並指出每一組名詞的相關及相異處。（60%）

1. cookies:cache
2. IIS:PWS
3. CSMA/CD:token ring
4. session:application
5. post method: get method
6. ADSL:DSL
7. SET:SSL
8. swf:avi
9. netmask:class
10. NetBEUI:TCP/IP
11. HTML:XML
12. BitMap graph: vector graph

二、敘述作業系統中 dead lock 產生的條件、解決的方法及預防的策略，並以在 Internet 環境下的應用來舉例。（10%）

三、前二年各 Internet 管理單位為大量的廣告信、垃圾郵件所困擾，說明管理單位採取了什麼措施來緩解這個狀況，對 e-mail 使用者造成什麼不便，因此現今大部分的 e-mail 服務提供者以怎樣的方式讓客戶方便收發 e-mail。（10%）

四、請畫出下列兩個 asp 程式執行結果。（10%）

```
1. <%
  for i = 1 to 9 step 2
    for j = 1 to i
      response.write j
    next
  response.write "<br>"
next
%>
```

```
2. <html>
  <pre>
  <%
  for i = 1 to 5
    for j = 1 to 5-i
      response.write " "
    next
    for j = 1 to i*2-1
      response.write "*"
    next
  response.write "<br>"
next
%>
  </pre>
</html>
```

五、試述 FLASH 近年來能在 www 中多媒體動畫傳播方式佔有重要地位的背景和原因，隨著電腦與通訊技術的進步，你認為下一個在 www 中傳播多媒體動畫的主流將是現在市場上看的到的哪一套解決方案、說明你選擇的理由。（10%）

國立臺灣藝術大學九十一學年度研究所碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術研究所

組別：動畫組

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、請以矩陣表示法舉例說明三度空間之下列變換 (15%)
(1) 平移 (2) 旋轉 (3) 縮放
- 二、試說明光跡追蹤法(Ray Tracing)之基本成相原理並簡述其演算步驟。(10%)
- 三、請說什麼是色彩 (Color)。(5%)
- 四、試解釋下列名詞：(20%)
(1) Hue (2) Saturation (3) Uniform Color Space (4) CMYK (5) Gamut
- 五、1. 請說明電腦如何輔助動畫師製作 In-between。(5%)
2. 請說明電腦如何輔助動畫師設定物體之運動路徑 (Trajectories of Movement)。(5%)
3. 延伸上兩題之答案，請就不同層次列舉電腦在電腦動畫製作過程中所提供之輔助功能(提示：從簡單的輔助繪圖到提供智慧型行為模式)。(10%)
- 六、請簡單繪圖說明 3D 動畫製作團隊應包括哪些分工小組？各組間之關係為何？(10%)
- 七、請說明以下兩種關於 3D 人體動畫(Body Animation)之技術：(10%)
(1) Parametric Keyframe Animation (2) Inverse Kinematics
- 八、請就電腦繪圖與電腦動畫各列舉兩種應用。(10%)