

國立臺灣藝術大學九十五學年度碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術學系碩士班

類別：多媒體組

科目：數位創意設計

- 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、解釋名詞：(30%)

1. 數位藝術
2. 科技藝術
3. 新媒體藝術
4. 互動式裝置藝術
5. 錄像藝術
6. 虛擬實境

二、請以台灣近年來所舉辦有關數位藝術的展覽及作品為例，說明數位創意與藝術傳達的重要性。(20%)

三、國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系將舉辦「2006 SIGGRAPH 國際研討會」，請依下列訴求來設計互動網站：(50%)

1. 規劃網站架構圖與說明互動元素。
2. 設計首頁畫面。(首頁必須加入「國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系」與「2006 SIGGRAPH」字樣)
3. 以「數位小精靈」為代言人物繪製 30 秒的創意腳本。

國立臺灣藝術大學九十五學年度碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術學系碩士班

類別：動畫組

科目：數位創意設計

- 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、解釋名詞：(30%)

1. 數位藝術
2. 科技藝術
3. 新媒體藝術
4. 互動式裝置藝術
5. 錄像藝術
6. 虛擬實境

二、請以台灣近年來所舉辦有關數位藝術的展覽及作品為例，說明數位創意與藝術傳達的重要性。(20%)

三、國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系將舉辦「2006 SIGGRAPH 國際研討會」，請依下列訴求來設計互動網站：(50%)

1. 規劃網站架構圖與說明互動元素。
2. 設計首頁畫面。(首頁必須加入「國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系」與「2006 SIGGRAPH」字樣)
3. 以「數位小精靈」為代言人物繪製 30 秒的創意腳本。

國立臺灣藝術大學九十五學年度碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術學系碩士班

類別：多媒體組

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. 請說明什麼是 Microsoft Media Player, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
2. 請說明什麼是 Macromedia FLASH, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
3. 請說明什麼是 Java Script, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
4. 請說明什麼是 Skype, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
5. 請說明什麼是 Blog, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
6. 請說明什麼是 JPG 什麼是 GIF, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
7. 請說明什麼是 LAN 什麼是 WAN, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
8. 請說明什麼是 Switch 什麼是 Router, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
9. 請說明什麼是 噴墨印表機 什麼是 雷射印表機, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
10. 請說明什麼是 session 什麼是 application (在 asp 伺服器程式中), 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)

國立臺灣藝術大學九十五學年度碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術學系碩士班

類別：動畫組

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. 請說明什麼是 Microsoft Media Player, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
2. 請說明什麼是 Macromedia FLASH, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
3. 請說明什麼是 Java Script, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
4. 請說明什麼是 Skype, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
5. 請說明什麼是 Blog, 為什麼它能在網際網路的應用上佔重要的地位。(10%)
6. 請說明什麼是 JPG 什麼是 GIF, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
7. 請說明什麼是 LAN 什麼是 WAN, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
8. 請說明什麼是 Switch 什麼是 Router, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
9. 請說明什麼是 噴墨印表機 什麼是 雷射印表機, 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)
10. 請說明什麼是 session 什麼是 application (在 asp 伺服器程式中), 並舉例說明在什麼情況下較適合使用前者, 在什麼情況下較適合使用後者。(10%)

國立臺灣藝術大學九十五學年度碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術學系碩士班

類別：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、試述數位剪輯的優缺點。(10%)
- 二、某地方政府正籌辦節慶活動（例如元宵燈會），如何利用網路將活動訊息大量傳播？(10%)
- 三、動態影像如何透過網路大量傳播？(10%)
- 四、何謂遊戲設計？遊戲設計師需要具備何種能力？(20%)
- 五、多媒體對數位學習有何影響？試舉例說明。(20%)
- 六、某公司正籌劃一系列動畫電視影集，需要一個主題網站。請規劃此網站。(30%)

國立臺灣藝術大學九十五學年度碩士班招生考試試題

所別：多媒體動畫藝術學系碩士班

類別：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. 何謂 Boolean operation? (5%)它包含了 Addition(5%)、Subtraction(5%)、Intersection(5%)等三種方式。請分別畫圖說明之。
2. 影片一秒有幾格?(5%)錄影帶一秒有幾格?(5%)想將電腦動畫輸出成 35 厘米電影院商業動畫電影時，利用 film recorder 從事逐格轉拷之前，需要在格數與解析度上，設定甚麼規格，與注意甚麼細節?(10%)
3. 傳統的手繪動畫，在角色動作表演上，依照 Straight Ahead Action (5%)和 Pose to Pose (5%)等不同方式描繪。電玩遊戲界與 3D 電腦動畫界，則進一步採用 Motion Capture(5%)等器材輔助。試問這幾種方式的特色為何?請評論之(5%)。
4. 傳統動畫製作的過程，仰賴 Exposure Sheet 或稱 Dope Sheet 組織動畫畫面，請解釋這個操作過程與手法為何?(10%)目前市售的電腦動畫軟體，也會有類似的 menu，並設計了與的功能，試問此兩種功能為何(5%)，及其他附加功能的便利性?(5%)
5. 何謂電腦繪圖?(5%)何謂電腦動畫?(5%)各舉出代表性的傑出藝術家。(10%)