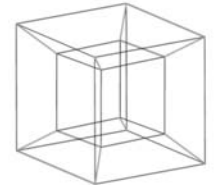


注意事項 ノート、辞書、参考書、教科書、コピー、電卓の参照及び使用を禁ず。

- 以下の文章が正しい文章になるように、(1)~(14)に語群から最もふさわしいと思うものを選んで解答欄にそのアルファベットを記入しなさい。
 - 面に穴を含まない二多様体では、面の数 f 、(1)の数 e 、(2)の数 v の間に $v - e + f = 2$ の関係が成り立つ。
 - パラメトリック曲線における(3)性とは、曲線が制御点の構成する(3)の内部に存在することで、(4)不変性とは、曲線に(4)変換を施した結果と、(4)変換を施した(5)点から得られる曲線が一致することである。
 - メタボールは(6)ともよばれ、(7)分布を持つ球の集合によって形状を定義する。
 - 視点からスクリーンの画素に向かう線分上での前後判定により隠面消去をおこなう(8)法は(9)空間アルゴリズムの一つである。
 - モンテカルロ法によるレンダリング技法は、(10)論を利用して積分計算を行う大域照明モデルで、経路追跡法や(11)マッピング法が用いられる。
 - 人間の自然な動きを表現するため、演者の動きを測定する(12)が用いられる。
 - カメラアングルの水平方向の振りを(13)、垂直方向の振りを(14)という。

2. 座標変換において同次座標を用いる理由を説明せよ。

3. 図のようにワイヤーフレーム表示した CG がある。ポリゴンモデル表示に対して、どのような情報が欠けているか？



解答欄

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
(11)	(12)	(13)	(14)	

語群

- | | | |
|-----------|---------------|---------|
| A. Z バッファ | B. アフィン | C. 解析 |
| D. 確率 | E. 画像 | F. 環境 |
| G. 合成 | H. スイープ | I. ズーム |
| J. 制御 | K. 凸包 | L. 頂点 |
| M. チルト | N. テクスチャ | O. 濃度 |
| P. パーティクル | Q. パン | R. フォトン |
| S. ブロップ | T. モーションキャプチャ | |
| U. 稜線 | V. レイトレーシング | |

4. アニメーションの動作付での「インバースキネマティクス」について説明せよ。

コンピュータ グラフィックス	理工学部	学科	年	番	氏名	採点
-------------------	------	----	---	---	----	----