

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。

1. 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。
- カメラで撮影した映像では、近いものは大きく、遠いものは小さく見える。CG では(1)投影により表現する。これに対して、遠くも近くも同じ大きさに描かれる投影を(2)投影と呼ぶ。
 - 形状モデルの表現方法には、頂点・辺・面を指定して(3)として表す方法や、数式を用いて2次曲面や(4)曲面として表す方法がある。
 - 形状モデルの表現方法として、中心点の周囲に(5)分布を定義し、等(5)面を表示する(6)がある。この方法で複数の物体を表現すると、滑らかにつながりあうように変形する。
 - 明確な表面が存在しないような物体のモデルとして、一定の規則に従って生成した多数の粒子の集まりを用いるとき、そのような粒子を(7)とよぶ。
 - 曲面を多面体で近似したときに、面ごとに輝度を一定にせず、(8)シェーディングにより擬似的に滑らかな陰影を表現する。
 - 物体表面の法線ベクトルをピクセルごとに意図的に変更することにより、擬似的にざらざらした質感や凹凸感を陰影のみで表現することを(9)マッピングという。
 - 人間や動物などのアニメーション制作では、実際の骨格の位置に(10)とよばれる仮想的な骨格をあてはめ、その動きに合わせて形状を変化させる。
 - ゴムや布のように、外力により容易に変形する弾性体の物理シミュレーションでは(11)一質点系モデルがよく使われる。
 - 実際の人間の動作を計測する装置を(12)キャプチャとよぶ。
 - 拡張現実感用の HMD には、実環境の光を透過させて CG を表示する(13)シースルー方式と、カメラから入力した映像に CG を合成する(14)シースルー方式がある。

解答欄

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

語群

- | | | |
|----------|----------|------------|
| A. アフィン | B. 環境 | C. 光学 |
| D. スケルトン | E. スムース | F. テクスチャ |
| G. 透視 | H. 濃度 | I. パーティクル |
| J. バネ | K. バンプ | L. パラメトリック |
| M. ビデオ | N. 平行 | O. ポリゴン |
| P. メタボール | Q. モーション | |

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