

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。
- 各部品をシーンに配置する場合、個々の部品の(1)座標から(2)座標に変換する。この変換を(1)変換という。座標変換では 4×4 行列である(3)座標系を用いることがある。
 - (4)表現とは、立体の断面を表す 2 次元図形を、定められた軌道に沿って移動した時の軌跡として形状を表現する方法である。
 - (5)分布を持つ球の集合による形状モデルをメタボールと呼ぶ。
 - 簡単な隠面消去法であるバックフェースカリングでは、(6)方向のベクトルと、面の(7)ベクトルとの内積により可視かどうか判定する。
 - レイトレーシング法は(8)法とも呼ばれ、視点から(9)の画素に向かうレイとポリゴンの交点を計算する。
 - 形状データの表面に質感を与えるために画像などを貼り付けることを(10)マッピングと言う。
 - キャラクターが発話する音声と口の動きを合わせる手法を(11)という。
 - 人が動きを指定する(12)アニメーションに対して、物理法則や設定したルールに従う方法を(13)アニメーションと呼ぶ。
 - ディスプレイの前に、(14)レンズという縦方向に細長くかまぼこ状の形状をした特殊なレンズを敷き詰め、左右両眼に異なる映像が届くように工夫した裸眼立体ディスプレイを(14)方式と呼ぶ。

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. カメラ | C. キーフレーム |
| D. スイープ | E. スキャンライン | F. スクリーン |
| G. テクスチャ | H. バンプ | I. マッチムーブ |
| J. モデリング | K. リップシンク | L. レンティキュラ |
| M. ワールド | N. 光源 | O. 光線追跡 |
| P. 視線 | Q. 手続型 | R. 同次 |
| S. 濃度 | T. 法線 | U. 陽関数 |

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
-------------------	------	---------	---	---	----	----