

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。
- 高い位置から見下す角度にカメラを設定することを(1)アングルといい、人物が全身から点景になるまでを(2)ショットという。
 - CG で用いる座標変換には、3次元より1次元多い4×4行列である(3)座標系を用いる。(3)座標系を用いると、(4)移動や透視変換を行列の積で統一的に扱うことができる。
 - 透視変換を行なう場合、3次元(5)と呼ばれる表示対象を切り取る処理が必要である。これを正しく行なわないと、見えないはずの物まで見えてしまう。
 - 煙や水滴、火花などの形状モデルの表現には、面ではなく(6)の集合として表すことがよく用いられる。
 - 失敗しない隠面消去法である(7)法では、2次元配列に奥行き値を保存し、処理する面の奥行き値がこの配列の値より大きければ表示(8)。
 - どの方向から見ても物体面の輝度が一定となる反射を(9)反射という。
 - 柔らかい光環境を表現できる(10)法は、(11)反射を含む拡散反射成分を求めることができる。
 - 実写映像から推定したカメラパラメータを用いて、CGの素材映像を違和感なく合成することを(12)とよぶ。
 - グラフィックス用APIで様々なOSやハードで動作するのは(13)である。
 - 3Dプリンタには、プラスチックを熱で溶かして形状を作る熱溶解(14)法がある。

解答欄

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

語群

- A. Direct3D B. OpenGL C. Z-バッファ
 D. 拡散 E. 鏡面 F. クリッピング
 G. しない H. する I. 積層
 J. 相互 K. 同次 L. パーティクル
 M. ハイ N. 平行 O. マッチムーブ
 P. ラジオシティ Q. ロング

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