

# 國立臺北藝術大學 95 學年度研究所碩博士班招生考試

## 科技藝術研究所碩士班 乙組

### 數位藝術 試題

#### 注意事項：

1. 試卷（答案卷）僅有一冊，不再增頁，請斟酌作答。
2. 本試題共有一頁，請考生於作答前務必檢查清楚，如有缺漏、字跡不清等疑問，請當場提出，考後不得再行提出任何異議。
3. 試題必須隨試卷繳回。
4. 請在試卷上作答，否則不予計分；試卷請務必標明題號。

#### 一、簡答題（任選六題，60%）

**請任選六題作答；若多做，則以前六題為算分題。**

1. 請說明數位藝術創作的三個基本要素為何？數位藝術的基本特色又是哪些？
2. 人機互動(Human Computer Interaction)介面中的輸入裝置，除了鍵盤(Keyboard)、滑鼠(Mouse)和搖桿(Joy Stick)之外，請舉出 5 種不同的輸入裝置。
3. 何謂 Software Art？請舉出一件 Software Art 作品以及你對它之看法。
4. 何謂 Social Networking Art？Blog 可否成為 Social Networking Art？為什麼？
5. 何謂 Mental Immersion？何謂 Physical Immersion？兩者有何不同？
6. 何謂 Pixel Shader？何謂 Vertex Shader？請簡單敘述之。
7. 請簡單敘述「角色動畫」(Character Animation)。
8. 右圖為「elgooG」網站首頁，請說明你是否認為它是件藝術創作？為什麼？



#### 二、申論題（任選兩題，40%）

**請任選兩題作答；若多做，則以前兩題為算分題。**

1. 近年來國內外舉辦過許多科技藝術展覽，請舉出一件作品，從藝術表現形式和科技的應用層面，分別分析與說明之。
2. 何謂 Web 2.0？它跟過去的 Web1.0 有何不同？它在未來數位應用有何衝擊？它在科技藝術創作上有何影響？
3. 何謂點陣圖形與向量圖形？其資料結構有何不同？請各舉例一種應用軟體，並比較其在應用與作品創作上有何優缺點。如果要建立故宮「翠玉白菜」的數位典藏，你會選擇哪一種資料結構，為什麼？
4. 什麼是 RFID？它在數位藝術有何應用？請舉例出國內外任何一件數位藝術作品，曾用過 RFID 技術或概念來創作，試分析與論述之。