



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN
HUSSEIN ONN**

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2006/2007**

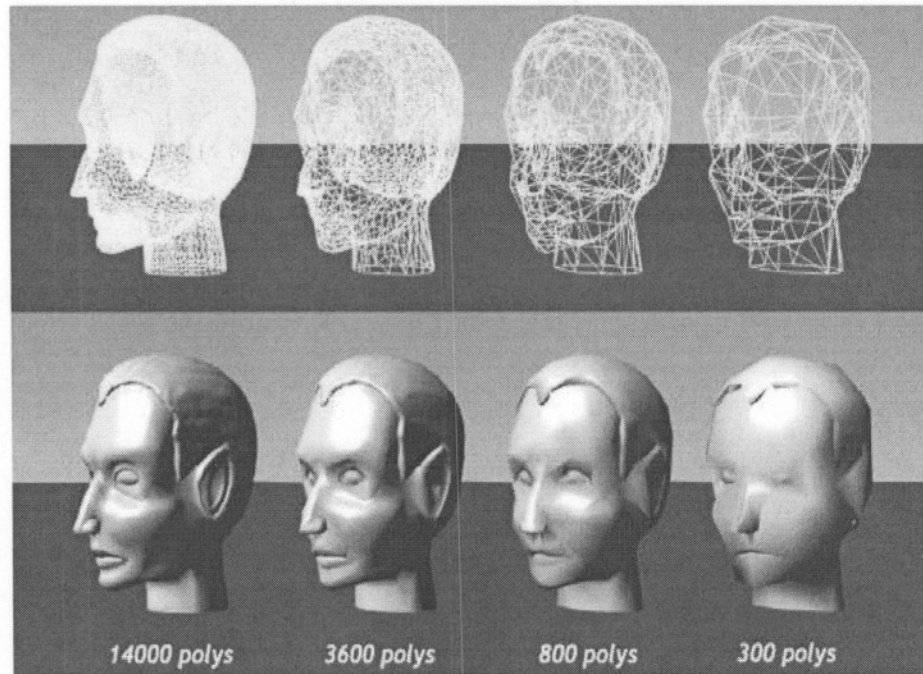
NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI GRAFIK DAN
ANIMASI 3 DIMENSI
KOD MATA PELAJARAN : BIT 3213 / BTI 4373
KURSUS : 3 BIT / 4 BTI
TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB **SEMUA** SOALAN

KERTAS SKEMA SOALAN INI MENGANDUNGI 3 MUKA SURAT

Arahan : Jawab **SEMUA** soalan

- S1** (a) Terangkan secara ringkas definisi animasi 3D. (8 markah)
- (b) Nyatakan **LAPAN (8)** keperluan penggunaan grafik dan animasi 3D di dalam kehidupan seharian. (8 markah)
- S2** Bidang animasi 3D memerlukan minat dan disiplin tinggi di samping kreativiti serta kemahiran teknikal. Berikan **LIMA (5)** keperluan asas seorang juruanimasi 3D. (10 markah)
- S3** (a) Apakah yang anda faham dengan konsep *lathe* atau *lathing*? (10 markah)
- (b) Huraikan **TIGA (3)** jenis *lathe* dan tunjukkan contoh dalam bentuk gambarajah. (10 markah)

- S4 Berdasarkan **Rajah S4**, huraikan maksud *Level of Details (LOD)* yang digunakan di dalam permodelan *low-poly*.



Rajah S4 : *Level of Detail* bagi permodelan low poly

(20 markah)

- S5 Huraikan **DUA (2)** daripada isu-isu berikut :

- i) Juruacara Manusia Maya.
- ii) *3D User Interfaces for General-Purpose 3D Animation.*
- iii) *Automatic E-Movie Creation 3D Animation and Video Retrieval.*
- iv) Pembelajaran Kreatif menggunakan *Cyber Theater Scenario Language.*

(20 markah)