



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER I SESI 2009 / 2010

NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI GRAFIK DAN
ANIMASI 3D

KOD MATA PELAJARAN : DIT 3223

KURSUS : 3 DIT

TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2009

JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT

ARAHAN : JAWAB **SEMUA** SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LIMA (5) MUKA SURAT

Instruction: Answer **ALL** questions.

Q1 (a) List **THREE (3)** differences between 2D computer graphic and 3D computer graphic. (6 marks)

(b) Define each of the following terms in 3D environment:

- (i) Cyberspace.
- (ii) 3D object.
- (iii) Viewpoint.
- (iv) Coordinate.

(12 marks)

Q2 Discuss *Deform Modifiers* technique by giving appropriate example.

(10 marks)

Q3 Explain **THREE (3)** *lathe* techniques in 3D animation and produce a diagram for each.

(15 marks)

Q4 From the **Figure Q4** :

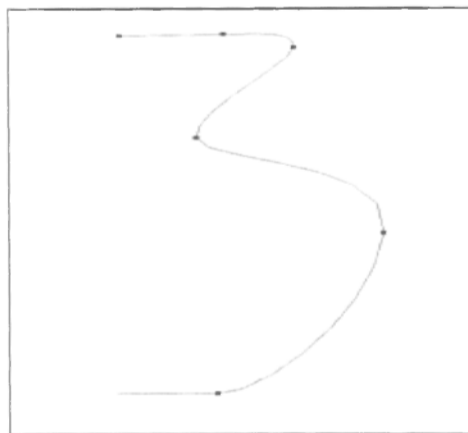


Figure Q4

(a) Discuss the **THREE (3)** *sweep* techniques in 3D modeling.

(9 marks)

(b) Draw a 3D model using *sweep* technique.

(3 marks)

Q5 Discuss any 3D techniques to produce **Figure Q5**.

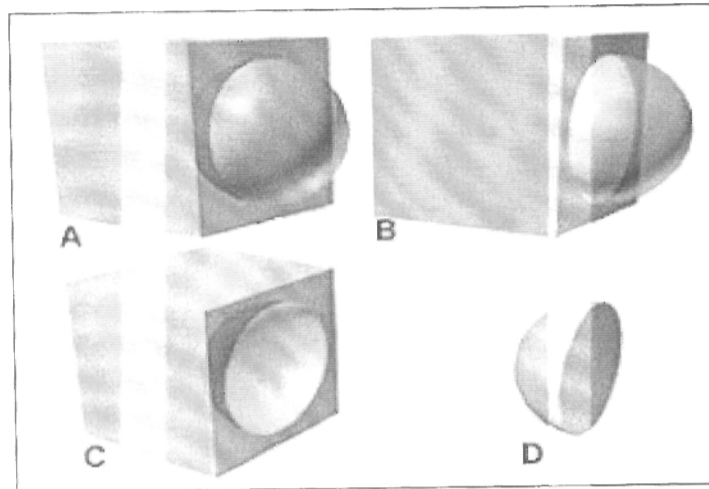


Figure Q5

(20 marks)

Arahan : Jawab **SEMUA** soalan

S1 (a) Senaraikan **TIGA (3)** perbezaan di antara komputer grafik 2D dan 3D.
(6 markah)

(b) Terangkan dalam persekiran 3D:

- (i) Ruang Siber.
- (ii) Objek 3D.
- (iii) *Viewpoint*.
- (iv) Koordinat.

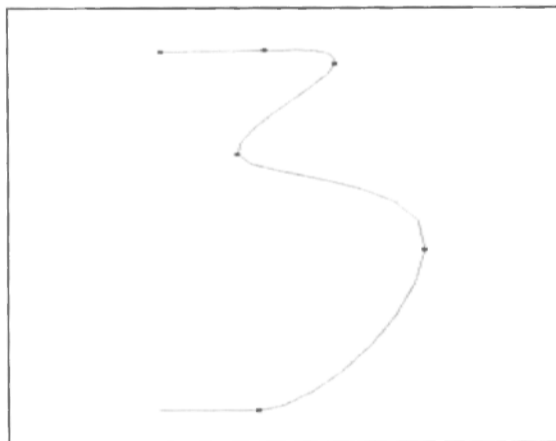
(12 markah)

S2 Jelaskan maksud *Deform Modifiers* dan tunjukkan contoh dalam bentuk gambarajah.
(10 markah)

S3 Huraikan **TIGA (3)** jenis *lathe* dan tunjukkan contoh dalam bentuk gambarajah.

(15 markah)

S4 Berdasarkan **Rajah S4** :



Rajah S4

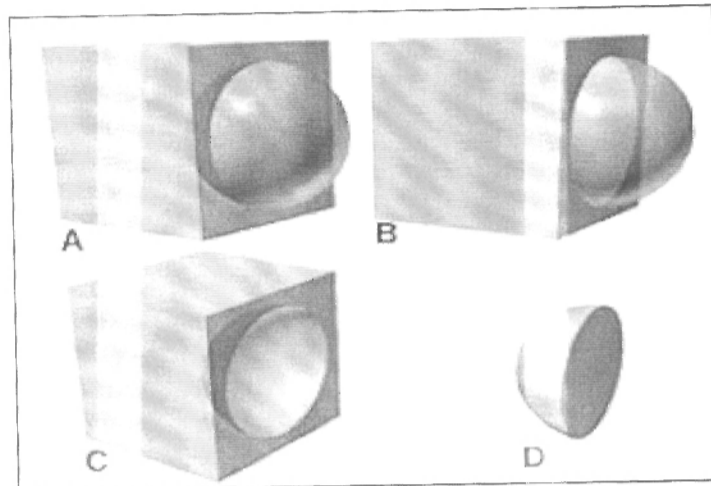
(a) Huraikan **TIGA (3)** jenis *sweep* di dalam permodelan 3D.

(9 markah)

(b) Lukiskan output untuk teknik *sweep*.

(3 markah)

S5 Bincangkan sebarang 3D teknik yang dapat menghasilkan output seperti **Rajah S5**.



Rajah S5

(20 markah)