

Temas 9 y 10. Grafo de escena y Animación

Ejercicios

1. En un grafo de escena, indica dos razones por la que los nodos no contienen la geometría de los objetos.
2. ¿En qué orden se aplican las transformaciones en un grafo de escena?
3. Explica tres tipos de nodos que pueden contener los grafos de escena
4. ¿En qué sistema de coordenadas están referenciados los objetos de un grafo de escena?
5. ¿Por qué un grafo de escena es jerárquico?
6. ¿Qué es la persistencia de la visión?
7. ¿Qué es la frecuencia de fusión?
8. ¿Qué es el efecto *flicker*?
9. ¿Qué es la tasa de muestreo?
10. Comenta 3 fases del proceso de animación tradicional
11. ¿En qué consiste el intercalado (Inbetweening) en la animación asistida por ordenador?
12. ¿Qué diferencia hay entre la animación asistida por ordenador y la animación generada por ordenador?
13. ¿Cuáles son las 3 fases de la animación generada por ordenador?
14. ¿Cuáles son las fases para animar un objeto articulado?