

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. (Tema 9 Diapositiva 11)
2. ¿En qué orden se aplican las transformaciones en un grafo de escena? (Tema 9 Diapositiva 5)
3. Explica tres tipos de nodos que pueden contener los grafos de escena (Tema 9 Diapositiva 11)
4. ¿En qué sistema de coordenadas están referenciados los objetos de un grafo de escena? (Tema 9 Diapositiva 10)
5. ¿Por qué un grafo de escena es jerárquico? (Tema 9 Diapositiva 10)
6. ¿Qué es la persistencia de la visión? (Tema 10 Diapositiva 4)
7. ¿Qué es la frecuencia de fusión? (Tema 10 Diapositiva 4)
8. ¿Qué es el efecto *flicker*? (Tema 10 Diapositiva 5)
9. ¿Qué es la tasa de muestreo? (Tema 10 Diapositiva 5)
10. Comenta 3 fases del proceso de animación tradicional (Tema 10 Diapositiva 17-21)
11. ¿En qué consiste el intercalado (Inbetweening) en la animación asistida por ordenador? (Tema 10 Diapositiva 7)
12. ¿Qué diferencia hay entre la animación asistida por ordenador y la animación generada por ordenador? (Tema 10 Diapositiva 7)
13. ¿Cuáles son las 3 fases de la animación generada por ordenador? (Tema 10 Diapositiva 27)
14. ¿Cuáles son las fases para animar un objeto articulado? (Tema 10 Diapositiva 33)