

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
Computação Gráfica
Prof. Dr. Dante Alves Medeiros Filho
1ª. Avaliação – 21/11/2019

Aluno: _____ Nota _____

Questão-01 - (2,0 pontos):

O que é uma projeção linear. Explique as diferenças entre uma projeção cilíndrica e cônica.

Questão-02 - (2,0 pontos):

Explique o que é um ponto de fuga. Quantos pontos de fuga podemos ter ? Como são gerados os pontos de fuga ?

Questão-03 - (2,0 pontos):

A combinação de transformações é comutativa ? Exemplifique.

Questão-04 - (2,0 pontos):

Quais as vantagens do uso de coordenadas homogêneas na Computação Gráfica ?

Questão-05 - (2,0 pontos):

O que é uma transformação Janela Viewport.