



Aprobaste el curso

Felicitaciones, ya puedes acceder a tu **diploma digital**

10

Calificación

18 / 18

Aciertos

1. ¿Qué nodo usamos para suavizar la información del Face Tracker?

Exponential Smoothing



2. ¿Qué información recibe el fantasma para realizar sus cálculos?

Posición del puntero



3. Debo considerar a mi usuario final y sus capacidades para determinar la interfaz e interacción.

Verdadero



4. ¿Qué formatos de video acepta el simulador?

Webm



5. ¿Qué nodo usamos para calcular si el fantasma debe ser capturado?

Distance



6. ¿Sólo los Patch Groups se pueden volver Patch Assets?

Verdadero



7. ¿Los Patches se procesan al mismo tiempo que los scripts?

Falso



8. ¿Se usa un Loop Animation para correr la animación final?

Falso



9. ¿Qué instrucción usamos para convertir de número a texto la puntuación?

toString



10. ¿Qué atributo modificamos para subir la dificultad?

Duración del ciclo de animación de los fantasmas



11. ¿Cuál de las versiones es posible colocar en un Swizzle con una imagen de entrada?

Todas las anteriores.



12. ¿Qué es un SDF?

Un mapa de la distancia que hay de un pixel a una figura establecida



13. ¿Se puede sólo tener una animación por objeto?

Falso



14. ¿Qué tipo de dato se usa para activar las animaciones?

Pulso



15. Una vez creado un Patch Asset no se puede modificar

Falso



16. ¿Cuál es el límite de polígonos para un objeto y para el efecto completo?

50,000/150,000



17. ¿Qué parámetro modulamos durante la duración de la partícula?

Opacidad



18. ¿Se debe comprimir un LUT?

Falso

