

Graficación, cuestionario introductorio a la unidad 1

Nombre: Joselyn Betzabe Hernández Quiroz

NC: 20290987

Fecha: 24/08/2022

Contestar lo siguiente de manera individual y sin consultar algún tipo de información auxiliar:

- **¿Qué entiendes por graficación o gráficas por computadora?**

Yo entiendo como figuras mostrando datos identificando patrones

- **¿Para que utilizarías los gráficos por computadora?**

Hacer imágenes en 2d o 3d

- **¿Qué ofrece la graficación a tu carrera?, o ¿Por qué será necesario estudiar esta materia?**

Para automatizar y desarrollar modelos para solucionar problemas.

- **¿Qué ventajas tendrá el uso de la computación gráfica? Y ¿qué desventajas?**

Puedes mejorar el tema visual para el usuario su desventaja probablemente no será tan preciso

- **¿Qué se entiende por resolución o resolución gráfica?**

Es una imagen con mucho detalle

- **¿Qué diferencia habrá entre dibujar y pintar?**

El dibujar es una figura y pintar es cubrir una superficie

- **¿Qué tipos de aplicaciones se pueden generar con el uso de la computación gráfica?**

Hacer videos e imágenes

- **Menciona algunas áreas donde se puede aplicar la computación gráfica y para qué se utilizaría dentro de esa área**

desarrollo de proyectos de videojuegos

desarrollo de animaciones y cortometrajes

desarrollo de aplicaciones de procesamiento de imágenes

- **¿Qué se entiende por: imagen, dibujo, ícono**

El ícono es una imagen y dibujar es una figura

- **¿Qué es una coordenada cartesiana?**

Se utilizan para representar una gráfica

- **¿Qué es un plano cartesiano?**

Es una forma de representar puntos en un espacio

- **¿Qué otro tipo de coordenadas conoces?**

Cartesianas y polares

- **¿Qué es una coordenada polar? y ¿qué diferencia existe con respecto a una coordenada cartesiana?**

La coordenada polar es cuando se representa con ángulos y distancias, y su diferencia es que la cartecuada se representa en un plato y la polar en bidimensional

- **¿Qué tipos de formatos o modelos de color conoces?, indícalos y da una breve descripción de estos**
Nose la verdad, pero investigando están dos importantes
//RGB: Red, green y blue (rojo, verde y azul), los colores luz utilizados en monitores, pantallas de televisión, celulares y tabletas. CMYK: Cyan, Magenta, Yellow y Key (Cian, Magenta, Amarillo y Negro) los colores pigmento utilizados en material impreso, específicamente sobre papel.
- **¿Qué áreas o ciencias apoyan a la computación gráfica?**
la electrónica, la cibernética, las telecomunicaciones, la matemática, la lógica, la inteligencia artificial, la robótica.
- **¿Qué es un interfaz gráfica?**
Es como se representa al usuario información usando objetos gráficos e imágenes
- **¿Qué se entiende por un entorno gráfico?**
Funciones como ventanas, botones y menús despegables
- **¿Qué diferencia hay entre una interfaz gráfica y una de texto?, ¿en cuál es más complejo trabajar?**
Que en la de texto todo se manda a comandos mientras que en la grafica todo es visual, para mí la más difícil es la de texto pues no es tan intuitiva como la grafica
- **¿Cómo ubicas un elemento en un entorno basado en texto?**
Como lo que usan los servidores
- **¿Cómo ubicas un elemento en un entorno basado gráfico?**
Videojuegos
- **Menciona algunas extensiones utilizadas para la identificación de archivos gráficos**
Jpg, gif y png
- **Menciona el hardware utilizado para la generación, captación y/o reproducción de gráficos por computadora**
Mouse, escáner y webcam
- **¿Qué función realizan una librería grafica dentro de un programa o una aplicación?**
Representar en el monitor gráficos
- **¿Qué es una primitiva básica de dibujo o primitiva gráfica?**
Es la parte mas básica para la construcción de imágenes
- **Da algunos ejemplos de primitivas básicas**
Líneas rectas, puntos y líneas curvas
- **¿Qué apis graficos trabajaron en la materia de Tópicos Selectos de Programación?**
- **¿Qué elementos base de dibujo te ofrece la aplicación Paint de windows?**
Figuras geométricas y pinceles
- **¿Qué es la pendiente de una línea recta?**
Con coordenadas en un eje

- **¿Qué tipos de pendientes hay?**

De aro, largos, anzuelos, perlas y diamantes
- **¿Cómo se calcula la pendiente de una recta y que nos representa ésta?**

Desplazamiento vertical entre el desplazamiento horizontal y nos representa un Angulo positivo del eje
- **¿Qué es un polígono?**

Es una figura con 3 o más líneas con ángulos y vértices
- **¿Qué es una polílinea?**

es una secuencia de líneas conectadas, creadas como un único objeto.
- **Fórmula para convertir de grados a radianes y viceversa**

De grados a radianes es --grados * ($\pi/180^\circ$)
De radianes a grados es - ($\pi/5$)*rad
- **¿Qué se entiende por procesamiento de mapas de bits?**

Es la forma de determinar en una matriz para la calidad de color
- **¿Qué se entiende por espacio vectorial?**

Es la suma de vectores
- **Menciona las propiedades de un espacio vectorial**

la suma de vectores, la suma y producto de escalares, y el producto de vectores por escalares.
- **¿Qué elementos conforman un espacio vectorial?, da una breve definición de éstos**

Vectores segmento de recta en el espacio que parte de un punto hacia otro, es decir, que tiene dirección y sentido.
- **Cómo relacionarías la materia de cálculo vectorial con la materia de graficación o por qué crees que sea necesaria para graficación.**

Es un enfoque de la geometría diferencial como conjunto de fórmulas y técnicas para solucionar problemas muy útiles para la ingeniería
- **Narrar a grosso modo y a través de dibujos, lo que hiciste en vacaciones (el dibujo hacerlo a mano por favor, le tomas una foto o lo escaneas y lo incorporas a este documento)**

Mes es:

dia mes año

Tacos

Trabajo en una taqueria

