

Tarea 5 HAE

Borja Díaz Vázquez, 53198898-J

2

Sí, porque la tasa de conversiones es más grande que la tasa de actualización ~~que~~ con la que se muestran dichas conversiones. Por lo que el valor que se muestra puede no ser el que se está convirtiendo en ese mismo momento.

3

i) Unidad de Procesamiento Gráfico.

ii) Es una arquitectura unificada de gráficos y computación, que puede utilizarse como procesador gráfico programable o como un sistema paralelo escalable, y que proporciona una interacción visual en tiempo real con objetos compuestos de gráficos, imágenes y videos.

iii)

a. La GPU genera gráficos 2D y 3D, imágenes y video que posibilitan el desarrollo de S.O.'s basados en ventanas, interfaces gráficas de usuario, videojuegos, aplicaciones de formación y representación de imágenes visuales y video.

b. Las GPUs modernas se usan como un procesador multi-hilo, altamente paralelo y optimizado para computación visual.

iv) Sistemas que usan más de un tipo de núcleo procesador, como por ejemplo CPU y GPU.

v) OpenGL y DirectX.

vi) OpenGL: Estándar libre para programación de gráficos en 3D.

vii) DirectX: Conjunto de interfaces de programación multimedia de Microsoft.

viii) API: Interfaz de Programación de Aplicación.

ix) Campo de la informática que utiliza computadoras tanto para generar imágenes visuales sintéticamente como integrar o cambiar la información visual y espacial probada en el mundo real.