

PREGUNTAS V/F COMPUTACIÓN GRÁFICA - MAYO 2019

- El modelo poligonal realiza aproximaciones por medio de triángulos por tratarse de la forma más simple de determinar un plano.
- El “texturing mapping” es una buena alternativa al modelo de Phong porque incrementa la velocidad de procesamiento.
- Solo se puede modificar la matriz de proyección con las funciones de identidad, traslación, rotación, escalado y “lookAt”.
- El “mipmapping” emplea diferentes resoluciones de una textura para obtener mejores resultados visuales de objetos distantes.
- El modelo de sombras de Goureaud genera las sombras que la iluminación local no puede generar.
- El “light mapping” es una técnica que precalcula las normales de una escena y las almacena en una textura “light map” para aumentar el rendimiento.
- Un fragmento contiene toda la información necesaria para dibujar un píxel.
- El z-buffer necesita 8 bits de profundidad.
- Una variable “uniform” en un “shader” es constante y no se puede variar durante la ejecución.
- El “Alpha-test” se aplica después del “fragment shader” junto con el “Depth test”.