

1. La transformación del modelo supone un cambio en el sistema de coordenadas

V, al pasar de las coordenadas del modelo a las coordenadas de la escena se produce un cambio en el sistema de coordenadas.

Diapositiva 6: users.dsic.upv.es/~jlinares/grafics/Tema_4.pdf

2. El proceso de visualización consiste en eliminar partes de los objetos que quedan ocultas al observador

V, el algoritmo del Pintor

3. La proyección es el paso de un sistema de coordenadas a otro de menor dimensión

V, mirar apuntes, de 3D a 2D.

4. Si el escalado en el eje y es negativo, entonces el objeto se refleja respecto del eje x

V, porque si se escala negativamente en el eje Y estando un segmento en la parte positiva del eje Y éste pasará a la parte negativa del eje Y (se refleja respecto al eje X).

5. En una proyección de perspectiva, el tamaño de la proyección varía uniformemente con la distancia

F, en la paralela sí.

6. En la fase de modelado es necesario modelar todos los objetos de la escena de manera que siempre desarrollemos modelos de alta resolución

7. La representación con puntero a la lista de aristas es la única de las 3 representaciones donde cada vértice se almacena una única vez

F, tanto en la representación con punteros a lista de aristas y representación con punteros a lista de vértices, cada vértice se almacenará una sola vez. En cambio, en la representación explícita, los vértices compartidos se almacenan dos veces.

Diapositiva 5: users.dsic.upv.es/~jlinares/grafics/Tema_6.pdf

8. En el volumen de la vista para una proyección paralela ortográfica, los ángulos de la vista son cero

V, con el modelo de cámara se pueden crear dos tipos de volúmenes de vista. Uno creado en perspectiva si utilizamos ángulos de vista positivos y otro con proyección en paralelo cuando los ángulos de vista son cero.

9. En el modelo de cámara sintética, la orientación es definida por los vectores LOOK y UP

V, la orientación determina la dirección en que mira la cámara. La orientación se define mediante los vectores Look y Up. El vector Look indica hacia donde mira la cámara. El vector Up determina la rotación a través del eje definido por el vector Look, por ello deben ser perpendiculares.

10. En el algoritmo z-buffer, la memoria de profundidad debe inicializarse a la coordenada Z del plano de recorte delantero.

F, igual al plano de recorte trasero

Diapositiva 7: users.dsic.upv.es/~jlinares/grafics/Tema_8.pdf