

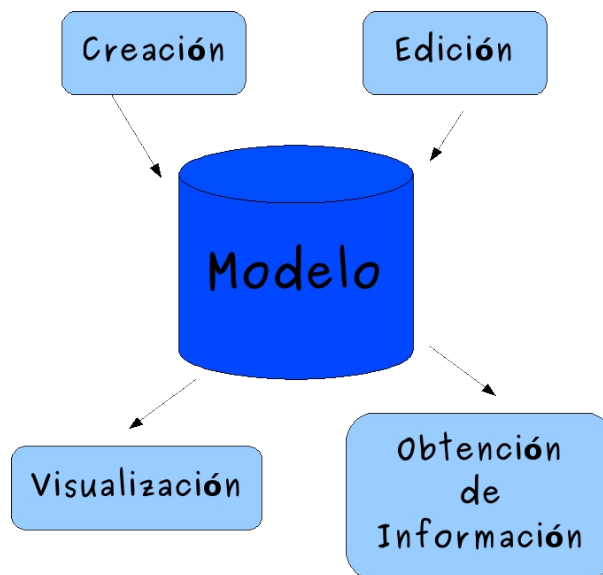
Ejercicios del Tema 2

Sistemas Gráficos

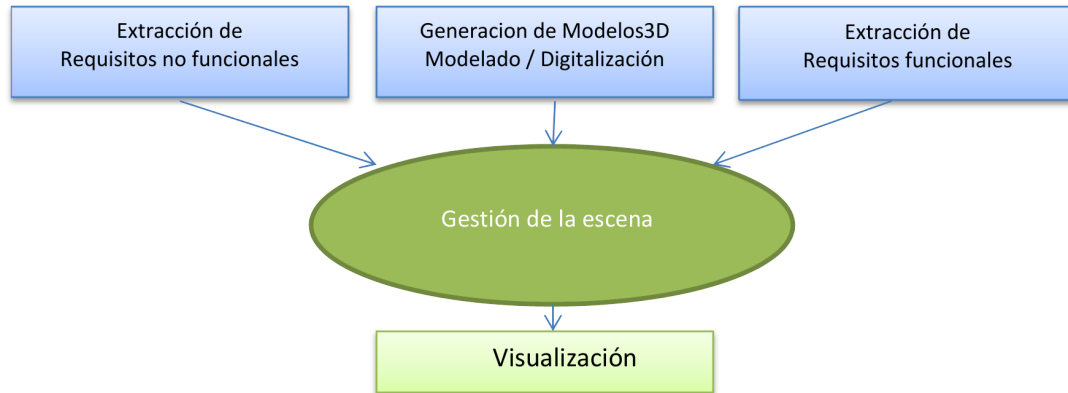
Grado en Ingeniería Informática

Curso 2017/2018

1. En clase se han mostrado modelos relacionados con procesos industriales, arte, arquitectura, ingeniería del software y otras disciplinas. Exponga y comente modelos relacionados con otras 2 disciplinas.
2. Explique el diagrama de la figura siguiente



3. ¿A cuál de los bloques de la siguiente figura pertenecerían las siguientes situaciones?
¿Por qué?



- a) El cliente nos explica que quiere un videojuego ambientado en la Alhambra
 - b) Modelamos con 3DStudio Max las partes arrasadas del Palacio de los Abencerrajes
 - c) Digitalizamos en 3D el Patio de los Leones para tener un modelo fiel de la realidad
 - d) El cliente nos explica que quiere el juego para PC (Windows) y Android.
 - e) Creamos un nivel ambientado en el patio de los leones, con 100 millones de polígonos y una serie de avatares humanos animados.
 - f) Dibujamos un frame para enseñárselo al cliente
 - g) Desarrollamos una versión específica para la tarjeta Quadro K5000
 - h) Cambiamos la velocidad de los avatares en función de la potencia del equipo
 - i) Controlamos que no se supere un tope de polígonos en la escena.
4. ¿La definición de las coordenadas de textura, pertenece a la generación del modelo 3D o la visualización?
5. ¿En qué fase del sistema gráfico interviene OpenGL?
6. Comentar las diferencias más relevantes entre los ejemplos “hola mundo” subidos a Prado relativos a los lenguajes WebGL y Three.js.