

# EVALUACIÓN CONTINUA 01 COMPUTACIÓN Y VISUAL

## INDICACIONES;

1. Las respuestas de opción múltiple, seleccione una de ellas.
2. Las preguntas que piden una respuesta, esta debe de ser todo en minúscula, en las que piden un valor numérico usar el punto decimal.

Se ha registrado el correo del encuestado (**erick.villalobos@unmsm.edu.pe**) al enviar este formulario.

## NOMBRES:

Erick Brandoom

## CÓDIGO:

19200207

## APELLIDOS:

Villalobos Casanatan

## PREGUNTAS

Escoja su respuesta de acuerdo a la naturaleza de la pregunta. Duración: 20 minutos. Si envía fuera de hora, su nota será sobre 15.



(1pto) Se ocupa de la especificación matemática de las propiedades de forma y apariencia de una manera que se puede almacenar en la computadora.

- ☐ a) Renderizado
- ☒ b) Modelamiento
- ☐ c) Visualización
- ☐ d) Escaneo 3D

(1pto) \_\_\_\_\_ Es una zona fija de la memoria que se reserva para almacenar la imagen, permitiéndole al controlador de video un acceso directo.

memoria específica  
.....

(1pto) Este tipo de modelos representan la información geométrica externa y la estructura interna:

- ☐ a) Modelos de superficie
- ☐ b) Modelos alámbricos
- ☐ c) Modelos de mallas poligonales
- ☒ d) Modelos sólidos



(1pto) Es un término heredado del arte y se ocupa de la creación de imágenes sombreadas a partir de modelos informáticos 3D.

- ☒ a) Shaders
- ☐ b) Modelamiento
- ☐ c) Visualización
- ☐ d) Renderizado

(1pto) Determine la veracidad o la falsedad de las siguientes afirmaciones: I. La Resolución especial se define en puntos por pulgada (DPI) II. La Resolución de color se define como el número de bits por pixel III. Los Scanners Generan un mapa de bits o un mapa de pixels

- ☐ a) FFF
- ☐ b) FVF
- ☒ c) VVV
- ☐ d) FVV

(1pto) Una superficie de \_\_\_\_\_ está engendrada por una curva que gira alrededor de una recta fija (eje), a la cual está rígidamente vinculada la curva.

revolución

(1pto) El modelo de \_\_\_\_\_ permite describir a un sólido como un conjunto de células elementales llenando todo el espacio ocupado del objeto.

descomposición



(1pto) Con respecto a las pantallas táctil resistivas: I. Son más gruesas y cuentan con menos brillo. II. Ofrecen una mayor calidad de imagen. III. Su precio es mucho más económico. IV. Son más sensibles al toque de los dedos.

- ☐ a) I y II
- ☒ b) I y III
- ☐ c) II y III
- ☐ d) II y IV

(1pto) El Número de polígonos por segundo indica el número de pixels que es capaz de tratar por segundo el circuito de procesamiento ráster.

- ☐ VERDADERO
- ☒ FALSO

(1pto) Que afirmación es falsa. Modelo es: I. Uno entre una serie de objetos similares. II. Es una construcción mental que permite nos permite mostrar en forma exacta la realidad de un fenómeno. III. Es la idealización de la realidad.

- ☒ II
- ☐ III
- ☐ I
- ☐ I y II



(1pto) La GPU es: I. Es el componente encargado de comunicar al monitor la información que este debe desplegar. II. Hace referencia al núcleo gráfico de la tarjeta gráfica III. Es el Hardware responsable de crear la imagen que se muestra en el monitor IV. Es la encargada de realizar todos los cálculos complejos para crear imágenes

- ☐ a) I y II
- ☐ b) II y IV
- ☒ c) II y III
- ☐ d) II y IV

(3pto) Un sistema gráfico utiliza un monitor cuya mínima y máxima resolución es 640 x 480 y 6400 x 4096 píxeles respectivamente, para mostrar las imágenes con mayor eficiencia, usa dos memorias de video. Por cada pixel mostrado usa tres colores y uno de profundidad. Que cantidad de memoria de video (Mbytes) usa este sistema.

.....

(1pto) De las afirmaciones indique la falsa: I. El Sistema de coordenadas maestras definen la posición y orientación de los objetos. II. El sistema de coordenadas universales definen la forma del objeto. III. El sistema de coordenadas normalizadas realiza la proyección bidimensional del objeto en base a la posición y la orientación de una hipotética cámara.

- ☒ a) I y II
- ☐ b) I y III.
- ☐ c) II y III
- ☐ d) II



(1pto) Las grandes áreas de la Computación gráfica:

- ☒ a) síntesis de imagen y Análisis de imagen.
- ☐ b) Síntesis de imagen y Animación de imagen.
- ☐ c) Renderizado y procesamiento de imágenes.
- ☐ d) Modelamiento de imágenes y Análisis de imagen.

(1pto) Representa los objetos matemáticamente y es independiente del Dispositivo.

- ☒ a) Sistema de coordenadas física
- ☐ b) Sistema de coordenadas maestras
- ☐ c) Sistema de coordenadas universales
- ☐ d) Sistema de coordenadas normalizadas

(1pto) Los dispositivos de despliegue son de naturaleza discretos y los objetos del mundo real son continuos. Esto significa que la salida es \_\_\_\_\_.

.....

(1pto) Mostrar vistas \_\_\_\_\_ de un objeto es otra técnica para representar un objeto tridimensional.

isométricas y ortogonales

.....



(1pto) Sobre los gráficos vectoriales I. El dibujo es en forma caligráfica II. La imagen generada es discreta. III. El rastreo es aleatorio IV. El rastreo es en toda la pantalla.

- ☐ a) I y II
- ☒ b) I y III
- ☐ c) II y III
- ☐ d) III y IV

Este formulario se creó en UNMSM.

Google Formularios

