

EVALUACIÓN CONTINUA 01

COMPUTACIÓN Y VISUAL

Tu correo se registrará cuando envíes este formulario

¿No es tuya la dirección jonathan.lara@unmsm.edu.pe? [Cambiar de cuenta](#)

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) 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

(2ptos) Se quiere discretizar una recta cuyos puntos inicial y final es (8, 10) y (15 ,15). Si usamos el algoritmo de Bresenham, Calcular la diferencia de las suma de las coordenadas y, y la suma de las coordenadas de x, de todos los pixels que pertenecen a la recta.

8

Tu respuesta

(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) 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) 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) 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) Mostrar vistas _____ de un objeto es otra técnica para representar un objeto tridimensional.

Tu respuesta

(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

(1pto) Se quiere discretizar una recta cuyos puntos inicial y final es (8, 10) y (15 ,15). Si usamos el algoritmo de Bresenham, Después de pintar el tercer pixel intermedio, cual fue el valor de d?

5

Tu respuesta

MEMORIA ESPECIFICA MARCARON EL JUEVES

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

Tu respuesta

(1pto) Se quiere discretizar una recta cuyos puntos inicial y final es (5,2) y (8,8). Si usamos el algoritmo Digital Differential Analyzer, Calcular la suma de las coordenadas del pixel intermedio Nro. 3.

45.5

Tu respuesta

(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) 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

(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) El modelo de __ descomposición __ permite describir a un sólido como un conjunto de células elementales llenando todo el espacio ocupado del objeto.

Tu respuesta

(2ptos) Se quiere discretizar una recta cuyos puntos inicial y final es (5,2) y (8,8). Si usamos el algoritmo Digital Differential Analyzer, Calcular la suma de las coordenadas x, de todos los pixels que pertenecen a la recta.

Tu respuesta

(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.

[Atrás](#)

[Enviar](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en UNMSM. [Notificar uso inadecuado](#)