

1-20)

Lineamientos generales de un programa gráfico interactivo con una GUI.
 Describa los principales bloques del programa.

2-20)

¿Que es rasterizar? (líneas/figuras; continuidad/contigüidad)

3-20)

¿Cuan “verdadero” es el “color verdadero” o “true color” de un monitor?

¿Cual parte de la culpa es de la placa de video y cual del monitor?

Explique el gamut de un monitor color estándar (CRT), incluyendo sus dudas y lo que desconoce.

4-20)

¿Como clasificaría la siguiente transformación? $\{x,y\} \rightarrow \{x+2y, x\}$ Justifique su respuesta.

Dibuje como actúa sobre una F en el cuadrado $\{0,0\}-\{1,1\}$

Explique por qué alcanza con transformar los extremos de los segmentos y no se necesitan puntos interiores de los segmentos.

5-20)

Dados tres puntos fijos P0, P1 y P2 y un punto móvil P en cualquier posición del mismo plano, explique como calcular las coordenadas baricéntricas del punto móvil respecto de cada punto fijo.

Señale gráficamente los elementos para el cálculo de una de ellas y las zonas relevantes: donde es menor que cero, donde está entre cero y uno y donde vale más de uno.

1-20)

¿Que es una triangulación?

¿Que particularidad caracteriza a la triangulación de Delaunay?

¿Como se relaciona con el Diagrama de Voronoi?

2-20)

¿Como se rasteriza un triángulo tridimensional?

¿Como se van llenando los datos del frame-buffer y del depth-buffer?

¿Es un proceso basado en image-precision o model-precision?

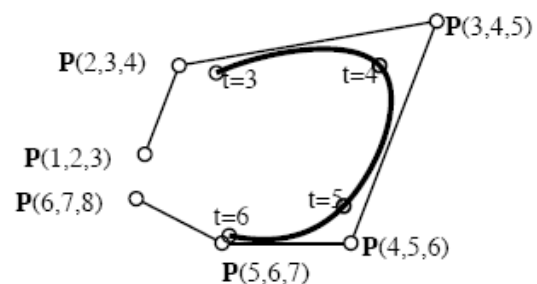
3-20)

¿Como hace en OpenGL para mostrar las líneas visibles en forma diferenciada de las líneas ocultas, si solo quiere mostrar la jaula de alambres?

4-20)

Identifique el grado de la curva del dibujo.

Calcule y ubique el punto con parámetro 4.5



Knot Vector = [1,2,3,4,5,6,7,8]

5-20)

¿Cómo se hace una superficie reglada (ruled surface) entre dos curvas de Bézier del mismo grado?