

Examen a Título de Suficiencia de Graficación 2017-2
Plan de estudios 2014

Sólo una respuesta es la correcta. Todas las preguntas tienen el mismo valor.

Nombre: _____

Unidad 1

1. ¿ Qué es OpenGL ?

- a) Una interfaz de usuario (GUI) b) Una API c) Una tarjeta d) Una IDE

2. NO es un shader:

- a) de Recorte b) de Vértices c) de Fragmentos d) de Geometría

Unidad 2

3. ¿Cuál método de antialiasing presenta el mejor resultado para el dibujo de líneas ?

- a) de área ponderado b) de área no ponderado c) sobremuestreo d) por inundación

4. NO corresponde al método de relleno por inundación

- a) Semilla b) Re-etiquetado c) Pila de coordenadas d) Función de escanear arriba

5. ¿ Cuántos códigos para vértices tiene el algoritmo de recorte de líneas ?

- a) 2 b) 4 c) 9 d) 32

6. ¿ Cuántos vértices manda como salida el algoritmo de recorte de polígonos ?

- a) los mismos que la entrada b) depende del polígono
c) depende de la ventana de recorte d) depende del polígono y la ventana de recorte

Unidad 3 Curvas y superficies

7. No cambia para el mismo tipo de curva

- a) Parámetro b) Matriz base c) Matriz geométrica d) Matriz de pesos

8. Tiene puntos y vectores de control

- a) Hermite b) Bézier c) B-spline d) NURBS

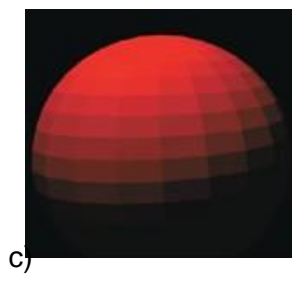
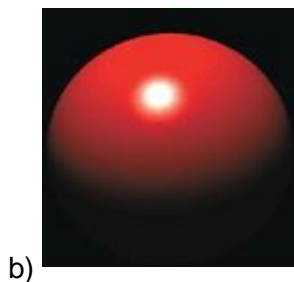
9. Algunos puntos de control interpolan la curva

- a) Hermite b) Bézier c) B-spline d) NURBS

10. Se usan en OpenGL sólo para las curvas y superficies
- a) arreglos b) evaluadores c) vértices d) planos de recorte
11. Es el vector del parámetro evaluado en el punto inicial de la curva
- a) (0,0,0,0) b) (0,0,0,1) c) (1,1,1,1) d) (1,1,1,0)
12. ¿ Cuántos segmentos de curva tiene una B-spline de 5 puntos de control (no repetidos) ?
- a) 0 b) 1 c) 2 d) 3
13. Son parámetros de la superficie vistos en clase
- a) s y t b) a y b c) f y g d) n y m
14. ¿ Cuántos puntos de control tiene un parche de Bézier ?
- a) 4 b) 8 c) 16 d) 32

Unidad 5 Iluminación y Sombreado

15. Son responsables de la visión nocturna
- a) Bastoncillos b) Conos c) Nervio óptico d) Phong
16. Es un modelo de color sustractivo
- a) HSL b) CMYK c) CIE d) RGB
17. No es una componente del modelo de iluminación de Phong
- a) Ambiental b) Difusa c) Refractiva d) Especular
18. Usa el sombreado de Phong



19. Sombreado que interpola las normales sólo en los vértices
- a) Plano b) Gouraud c) Poligonal d) Phong
20. Sombreado que sólo calcula una normal por polígono
- a) Plano b) Gouraud c) Poligonal d) Phong

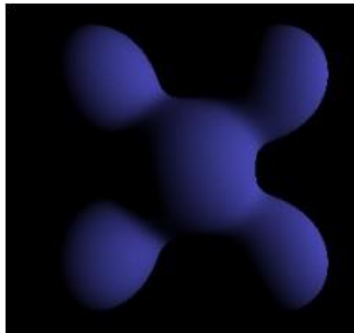
21. Utiliza una memoria temporal para almacenar la profundidad

- a) Ray casting b) ZBuffer c) Cámara d) Espacio de color

22. ¿ Qué componente de la iluminación de Phong tiene la fórmula $Coeficiente * (N \cdot L)$?

- a) Ambiental b) Difusa c) Refractiva d) Especular

23. ¿ Qué componente del modelo de iluminación de Phong se usó para iluminar la siguiente figura ?



- a) Ambiental b) Difusa c) Refractiva d) Especular

Unidades 5 y 6

24. Es el método de iluminación más realista visto en clase

- a) Radiosidad b) Ray Tracing c) ZBuffer d) Remeshing

25. Es un método para calcular los factores de forma

- a) Semiespacio b) Semicubo c) Marching Cubes d) B-rep

26. Utiliza la fórmula de Euler

- a) Semiespacio b) Semicubo c) Marching Cubes d) B-rep

27. Tiene dos versiones, una de ellas es jerárquica o adaptativa

- a) B-rep b) CSG c) Descomposición espacial d) Radiosidad

28. ¿ Qué modifica el método de proyección de textura llamado Bump-mapping ?

- a) las normales b) los alpha c) los vértices d) los colores

29. ¿ Qué se utiliza para definir las primitivas de la CSG ?

- a) Semiespacio b) Semicubo c) Marching Cubes d) B-rep

30. Sus primitivas están unidas por operadores booleanos

- a) B-rep b) CSG c) Descomposición Espacial d) Radiosidad