

Prueba teórica de Curso de Render y Fotomontaje Básico:

1.-En un render con un solo objeto presente se ve todo negro, cuales son los motivos más probables?

- i) material del objeto es totalmente negro
- ii) material del objeto es de tipo espejo perfecto o vidrio, y el fondo al ser negro resulta que objeto queda negro.
- iii) porque no hay luces en la escena
- iv) porque material no es compatible con motor de renderizado

- a) 1 o 3
- b) 2 o 3
- c) 1, 2 o 4
- d) 1 o 2
- e) solo 4

2.-Hay demasiada luz en la imagen renderizada (todo tiende a blanco), cuales son las causas más probables?

- i) porque al dibujar las luces, se hicieron más de las que se necesitaban
- ii) porque al crear la escena se olvido activar las sombras en las luces
- iii) porque el renderizador no es compatible con las sombras
- iv) si se usa configuración daylight, tal vez falto regular exposición de la luz

- a) solo 4
- b) solo 1
- c) 3 y 4
- d) todas las anteriores
- e) 1, 2 y 4

3.-Cual es la diferencia entre un material y una textura?

- a) no la hay son lo mismo
- b) la textura va dentro de un mapa y el material no
- c) la textura va directo al material
- d) el material es un conjunto de propiedades y la textura puede controlar alguna de ellas por medio de un mapa
- e) texturas y materiales son distintos tipos de propiedades que puede tener un objeto aplicado mediante los mapas

4.-Que son las coordenadas UVW?

- a) un sinónimo para las coordenadas XYZ
- b) coordenadas usadas para la ubicación de las texturas en superficies de objetos 3D
- c) coordenadas que se usan cuando uno modifica un objeto en 3D studio
- d) son el índice del material multi/sub-object
- e) ninguna de las anteriores

5.-Por qué después de usar una herramienta hay que presionar tecla "esc"?

- a) para poder seleccionar otra herramienta
- b) para cerrar un objeto que este abierto
- c) porque de lo contrario 3D studio se trava
- d) para evitar seguir usando la herramienta recién seleccionada

6.-Para hacer un objeto de tipo Billboard (ejemplo: persona o árbol 2D en espacio 3D), en que canales se necesita un mapa (estricto mínimo)?

- a) bump, opacity
- b) opacity, difuse
- c) bump, difuse
- d) difuse, opacity y bump
- e) difuse, specular