

---

test verifica intermedio

**nome e cognome** \_\_\_\_\_

**anno di frequenza** \_\_\_\_\_

**indirizzo di studi** \_\_\_\_\_

**CAD è l'acronimo di**

computer analogic draw

computer aided design

computer auto design

---

**la risoluzione geometrica di un oggetto 3d indica**

la quantità di poligoni della mesh che lo definiscono

la precisione del disegno

la quantità di linee che lo compone

---

**CG3D è l'acronimo di**

generato al computer 3 digitale

computer grafica tridimensionale

computer grafica 3 digitale

---

**CAM è l'acronimo di**

computer aided modelling

computer aided manufacturing

computer aided material

---

**cos'è un applicativo?**

gli applicativi sono l'insieme dei programmi che non sono compresi nel sistema operativo, ma che vengono invece installati dall'utente per svolgere compiti specifici.

gli applicativi sono l'insieme dei programmi che sono compresi nel sistema operativo, per svolgere compiti specifici.

gli applicativi sono l'insieme dei programmi che non sono compresi nel sistema operativo, ma che vengono invece installati dall'utente per le applicazioni grafiche

---

**un modello wrmi è adatto per**

realizzare modelli navigabili anche sul web o comunque facilmente visualizzabili anche da terze parti indipendentemente dal software con cui è stato realizzato

esportare file bidimensionali e mesh per l'editing con illustrator

realizzare immagini e mappature

---

**cosa sono i pixel?**

- pixel: ( Picture Element ) Il più piccolo tra gli elementi che vengono visualizzati da un computer
- pixel: ( Picture Element ) Il più piccolo tra gli elementi che vengono stampati. La più piccola area del foglio che possa essere stampata e variare d'intensità attraverso la sovrapposizione dell'inchiostro
- pixel: ( Picture Element ) Il più piccolo tra gli elementi che vengono visualizzati su uno schermo. La più piccola area dello schermo che possa accendersi e spegnersi e variare d'intensità indipendentemente dalle altre.

---

**cosa sono le blueprints?**

- disegni in CG3D
- disegni realizzati al computer in assonometria
- disegni in proiezione ortogonale tecnici di oggetti etc.

---

**cosa è il PIVOT?**

- è il l'insieme degli elementi MESH
- è il perno oggetto che ne definisce la posizione nello spazio
- è il più piccolo elemento degli oggetti

---

**nei principali criteri di modellazione si utilizzano**

- geometrie generate da rotazioni
- linee e solidi elementari
- spline e superfici, geometrie MESH, geometrie Patch e geometrie NURBS

---

**i principali elementi della modellazione in genere sono**

- punti (vertici), lati (spigoli dei solidi), poligoni (i triangoli "indeformabili" che costituiscono la base delle geometrie complesse) e facce (insieme di poligoni)
- quadrati, cerchi e ellissi, e solidi
- poligoni e elementi con precise caratteristiche dimensionali

---

**le luci in generale possono essere**

- intense, colorate o in bianco e nero
- di tipo standard o fotometriche
- luce diurna o notturna

---

**un oggetto parametrico**

- significa che è determinato da un insieme di dati (parametri) che ne definiscono le caratteristiche geometriche o fisiche
- significa che è determinato da un insieme di specifiche materiche
- significa che è determinato da un insieme di punti che ne definiscono la MESH

---

**le cineprese nell'ambiente della CG3D**

- possono essere posizionate nella scena ma né modificate né animate
- sono i punti di vista di una scena in assonometria
- sono analoghe a quelle del mondo reale e se ne possono definire tutte le caratteristiche: ottica, posizione, effetti es. profondità di campo etc.

---

**le immagini finali (escluse le animazioni) nella CG3D sono raster o vettoriali?**

- entrambe indifferentemente
- raster
- solo vettoriali

---

**i materiali/sfondi matte si utilizzano per**

- creare scene da assemblare/fondere a immagini o riprese reali
- nascondere oggetti colorandoli
- texturizzare i modelli digitali

---

**che differenza c'è nella CG3D tra materiale e texture**

- il materiale è l'insieme delle caratteristiche fisiche della superficie degli oggetti della scena 3D, le texture sono una parte di esso e definiscono le mappature
- il materiale definisce il colore, la texture le riflessioni
- materiali e texture sono identici e non vi sono differenze

---

**cosa è il jpeg?**

- JPEG Joint Picture Expert Graphic; un formato di file grafico usato per visualizzare immagini a colori ad scarsa risoluzione.
- JPEG Joint Photographic Expert Group; un formato di file grafico usato per visualizzare immagini a colori a qualsiasi risoluzione.
- JPEG Joint Preview Expert Graphic; un formato di file grafico usato per visualizzare immagini a colori ad bassa risoluzione.

---

**i renderizzatori principali sono**

- standard Scanline, Mental ray, V-ray, Renderman e servono a produrre l'immagine finale
- renderizer, image making e servono a vettorializzare i modelli
- a semplificare la scena e far vedere le luci

---

**l'output può essere**

- audio o video
- rendering statici / immagini raster (es. .tiff) o rendering dinamici / filmati (es. .avi) per i filmati bisogna scegliere anche il tipo di codifica e l'eventuale compressore
- digitale o analogico con visualizzazione dei materiali e delle luci

---

**si possono editare i file di output generati da software di CG3D?**

- mai, una volta generate le immagini/filmati non potranno più essere editati
- non sempre dipende dal formato di output e dalla codifica audio/video
- si sempre: ad esempio i filmati realizzati potranno essere successivamente editati con software di postproduzione quali ad esempio Adobe Premiere, After effects o Final Cut