

Rellene con la respuesta correcta los espacios

- El _____ es la representación tridimensional de objetos mediante polígonos o curvas.
- Las _____ de Bezier son curvas utilizadas frecuentemente en el dibujo vectorial.
- En el modelado 3D, las _____ son los puntos que definen los límites de un polígono.
- Un _____ es una estructura de datos que define la superficie de un objeto 3D.
- El proceso de aplicar una textura a un objeto 3D se llama _____.
- La _____ es la técnica de convertir un modelo 3D en una imagen 2D.
- En el dibujo vectorial, las _____ son líneas rectas o curvas que unen dos puntos.
- Una _____ en 3D es una superficie plana que está definida por tres o más vértices.
- En el diseño 2D, el término _____ se refiere al escalado de una imagen sin perder calidad.
- Los _____ son pequeños programas que modifican la apariencia de una superficie en el modelado 3D.

Vincule cada texto con su respuesta correcta

- La _____ es la técnica de simplificar la forma de un modelo 3D mediante la reducción del número de polígonos.
- El _____ es un archivo digital que almacena la información de un dibujo 2D con vectores.
- El _____ es un eje imaginario sobre el cual se puede girar un objeto en el espacio 3D.
- En la animación 3D, la técnica de _____ consiste en crear la ilusión de movimiento interpolando entre dos fotogramas clave.
- En el modelado 3D, un _____ es una técnica de suavizado de una malla para reducir las arrugas o imperfecciones en la superficie.
- En el dibujo vectorial, los _____ son utilizados para ajustar la forma de las curvas Bézier.
- La _____ es el proceso de dividir una superficie en partes más pequeñas en el modelado 3D.
- Una _____ es una línea que define el contorno de un objeto en un dibujo vectorial.
- La _____ es una técnica avanzada en modelado 3D para crear sombras y luces realistas en una escena.

Mapeo UV

Suavizado

Trazo

Retopología

Subdivisión

Manejadores

Iluminación global

Interpolación

Eje

SVG