

SGRAI 08 Texturas



Questions (6)

1 - Quiz

Ao mapear uma textura, o canto superior direito da imagem original é representado por...

30 sec

- 1,1 ✓
- 100, 100 ✗
- largura e altura em pixels ✗
- largura e altura em metros ✗

2 - Quiz

Que coordenadas devo usar para aplicar a imagem de cima ao rectângulo de baixo:

30 sec

- 3,1 ✓
- 1,1 ✗
- 1,3 ✗
- 1, 0.333 ✗

3 - Quiz

Para mapear uma textura a um vértice devo usar

30 sec

- glTexCoord ✓
- glVertex ✗
- glNormal ✗
- glColor ✗

4 - Quiz

Para ter melhor qualidade devo usar GL_LINEAR ou GL_NEAREST?

30 sec

- GL_LINEAR ✓
- GL_NEAREST ✗
- A qualidade será similar ✗
- Depende da situação ✗

5 - Quiz

Qual destas dimensões é aceitável como imagem de textura?

30 sec

- 256 x 16 ✓
- 100 x 100 ✗
- 30 x 40 ✗
- todas as outras ✗

6 - Quiz

A desvantagem de usar Mipmaps é...

30 sec

- mais memória ✓
- mais processamento ✗
- menos qualidade ✗
- código mais complexo ✗