Collana di seminari per la valorizzazione dei risultati della Ricerca al CRS4

Questionario di valutazione CFU – 30 Giugno 2015

Lo scopo del questionario è verificare le competenze acquisite dai partecipanti sugli argomenti trattati durante i seminari del workshop/corso. Per avere il certificato di frequenza con profitto è necessario rispondere correttamente almeno al 60% delle domande.

Anagrafica:

Nome e Cognome: Università/Facoltà: Corso di Laurea: Matricola:

Domande:

- 1. Per rispondere al modello "*Manhattan world*" è sufficiente per una stanza possedere le seguenti condizioni:
 - a) Esistono pareti mutualmente ortogonali tra loro.
 - b) Le pareti adiacenti sono ortogonali, e tutte le pareti sono ortogonali al soffitto e al pavimento.
 - c) Il soffitto e il pavimento sono paralleli tra loro.
 - d) L'angolo tra pareti adiacenti e tra soffitto e pavimento è sempre superiore o uguale a 90 gradi.
- 2. Quale tra le seguenti è la definizione più corretta di analisi geometrica a livello "macro"?
 - a) Analisi geometrica che tiene conto dell'oggetto nella sua globalità.
 - b) Analisi geometrica di oggetti di grandi dimensioni.
 - c) Analisi geometrica di oggetti scansionati a distanza ravvicinata.
 - d) Analisi geometrica di oggetti multipli a scale molto differenti.
- 3. In un sistema di proiezione catadiottrico centrale:
 - a) una linea orizzontale in R3 rimane sempre una linea anche proiettata sulla sfera.
 - b) una conica in R3 diventa una linea orizzontale proiettata sulla sfera.
 - c) una linea orizzontale in R3 diventa una conica proiettata sulla sfera.
 - d) una conica proiettata sulla sfera rimane sempre una conica in R3.
- 4. Quale tra le seguenti è la definizione più corretta di analisi geometrica a livello "micro"?
 - a) Analisi di parti semantiche dell'oggetto in relazione ad altre parti dello stesso oggetto o di una famiglia di oggetti.
 - b) Analisi effettuata tenendo conto della tipologia dell'oggetto.
 - c) Analisi effettuata a livello di primitiva geometrica e applicabile in maniera indipendente dalla natura dell'oggetto.
 - d) Tutte le precedenti risposte sono valide.

- 5. Quale delle sequenti non è una rappresentazione digitale della geometria di un oggetto?
 - a) Point cloud.
 - b) Bidirectional Reflectance Distribution Function.
 - c) Triangle Mesh.
 - d) Quad Mesh.
- 6. Cosa è un metamerismo?
 - a) Un materiale illuminato con luce ultravioletta emette luce nello spettro visibile.
 - b) L'unicità del mapping bidirezionale tra spettro di lunghezze d'onda e colore percepito.
 - c) Due segnali spettrali identici producono colori differenti.
 - d) Differenti segnali spettrali vengono percepiti come medesimo colore.
- 7. Quale affermazione sul rapporto tra acquisizione (o rilievo) e modellazione 3D è corretta?
 - a) Entrambe sono rappresentazioni digitali esatte e oggettive della realtà.
 - b) Sia l'acquisizione che la modellazione hanno in equal misura aspetti oggettivi e soggettivi.
 - c) L'acquisizione è un'approssimazione oggettiva della realtà, mentre la modellazione è un'approssimazione soggettiva.
 - d) Rispetto all'acquisizione, la modellazione permette di rendere nel mondo virtuale in maniera più misurabile e fedele i dettagli microscopici dell'opera d'arte.
- 8. Quali delle seguenti tecniche innovative sono state sviluppate per l'acquisizione del modello statuario di Mont'e Prama?
 - a) Metodi per il rilievo rapido ed accurato di forma e colore di materiali fortemente riflettenti.
 - b) Metodi per il rilievo rapido ed accurato di forma e colore di oggetti parzialmente mascherati.
 - c) Metodi per il rilievo rapido ed accurato di forma e colore attraverso l'uso di camere fotografiche e laser scanners allineati rigidamente tra loro.
 - d) Metodi per il rilievo rapido ed accurato di forma e colore attraverso l'uso di sensori a contatto.
- 9. Qual è il significato del termine "lost-in-space" nel contesto dell'esplorazione di modelli 3D complessi?
 - a) L'utente sposta la camera virtuale molto lontano dal modello 3D, che appare molto piccolo.
 - b) L'utente perde il contesto dell'oggetto e ha difficoltà a sapere dove andare.
 - c) L'utente esplora modelli molto grandi attraverso un'interfaccia basata sulla metafora della "space exploration".
 - d) L'utente esplora modelli molto complessi e può andare a finire in zone del modello da cui non può più uscire.
- 10. Cos'è un'interfaccia utente tattile "non co-located"?
 - a) L'interazione tattile viene gestita in remoto tramite un altro computer, per applicazioni quali la telepresenza.
 - b) L'interazione tattile viene gestita tramite interfacce gestuali che non richiedono l'uso simultaneo di più dita.
 - c) L'interazione tattile e la visualizzazione accadono in superfici diverse.
 - d) L'interazione tattile e la visualizzazione accadono nella superficie di visualizzazione.

Grazie per le risposte!

Contatto: Fabrizio Murgia, fmurgia@crs4.it

------Tabella Risposte (tagliando asportabile):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Risp.										