1. Asigna el término de la columna de la izquierda a los muchos términos correspondientes de la derecha.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Modelado poligonal |
|  |  |  |
|  |  | Bloqueo |
|  |  |  |
| Representación del modelo 3D |  | Modelización de curvas |
|  |  |  |
| Proceso de creación de un modelo 3D |  | Escultura digital |
|  |  |  |
|  |  | Texturización |
|  |  |  |
|  |  | Renderización |

1. Corrija el texto para que las siguientes afirmaciones sean verdaderas

Las gafas HoloLens 2 están diseñadas para .

Los servicios cognitivos de Microsoft no son compatibles con .

Kinect Azure incluye .

Las gafas Meta Quest 2 están diseñadas para .

1. Enumere tres tecnologías de visión profunda

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tiempo de vuelo |  |  |
|  |  |  |
| Estereoscópica |  |  |
|  |  |  |
| Luz estructurada |  |  |

1. Enumere al menos cuatro plataformas compatibles con Unity

1. Plataformas móviles iOS, Android (Android TV), tvOS

2. Plataformas de escritorio Windows (Plataforma Universal de Windows]), Mac, Linux

3. Plataforma web WebGL

4. Plataformas de consola PlayStation (PS4, PS5), Xbox (Xbox One, Xbox Series X/S), Nintendo Switch, Stadia

5. Plataformas de realidad virtual/extendida Oculus, PlayStation VR, ARCore de Google, ARKit de Apple, Windows Mixed Reality (HoloLens), Magic Leap, y a través de Unity XR SDK Steam VR, Google Cardboard