

KUIS

part 1

1. Metoda menggambarkan benda tiga dimensi pada bidang 2 dimensi, disebut...
 - a. Konveksi
 - b. Proyeksi.
 - c. Proteksi
 - d. Produksi
 - e. Konduksi

2. Semua garis paralel akan menghilang di titik pusat proyeksi merupakan melakukan proyeksi dengan cara...
 - a. Paralel
 - b. Searah
 - c. Berlawanan arah
 - d. Perspektif.
 - e. Seri

3. Proyeksi dengan mata berada di lokasi yang tidak tegak lurus terhadap bidang proyeksi, disebut...
- a. Proyeksi paralel
 - b. Proyeksi perspektif
 - c. Proyeksi oblique.
 - d. Proyeksi orthographic
 - e. Proyeksi lingkaran
4. Dibawah ini yang termasuk proyeksi orthographic dalam pandangan oxonometric adalah...
- a. Trigonometri
 - b. Perspektif
 - c. Proyeksi
 - d. Isometric.
 - e. Parametric

5. Proyeksi dimana 2 muka benda dipendekkan dalam ukuran yang sama, disebut...
- a. Trigonometri
 - b. Dimetric.
 - c. Proyeksi
 - d. Isometric
 - e. Parametric
6. Manakah yang termasuk dalam jenis proyeksi ortografik?
- a. Proyeksi Perspektif
 - b. Proyeksi Isometrik
 - c. Proyeksi Paralel.
 - d. Proyeksi Pergeseran
 - e. Proyeksi Transformasional

7. Manakah yang termasuk dalam parameter kamera yang memengaruhi proyeksi perspektif?
- a. Fokus
 - b. Sudut pandang.
 - c. Kecerahan
 - d. Jarak pandang
 - e. Skala objek
8. Manakah yang termasuk dalam metode proyeksi perspektif?
- a. Proyeksi Orthogonal
 - b. Proyeksi Isometrik
 - c. Proyeksi Kavalier
 - d. Proyeksi Pergeseran
 - e. Proyeksi One-Point.

9. Manakah yang termasuk dalam tipe proyeksi paralel?
- a. Proyeksi Kavalier.
 - b. Proyeksi Dimetric
 - c. Proyeksi Perspektif
 - d. Proyeksi Isometrik
 - e. Proyeksi One-Point
10. Apa perbedaan utama antara proyeksi paralel dan proyeksi perspektif?
- a. Penggunaan sudut pandang
 - b. Mewakili objek dengan skala yang akurat
 - c. Kehadiran ilusi kedalaman.
 - d. Transformasi bentuk objek
 - e. Representasi objek dalam ruang 2D

part 2

1. Yang menjadi perbedaan antara gambar 2 dimensi dengan 3 dimensi, adalah...
 - a. Kedalaman.
 - b. Panjang
 - c. Tinggi
 - d. Lebar
 - e. Luas

2. Setiap titik dalam 3 dimensi ditentukan oleh tiga posisi, yaitu...
 - a. x terhadap sumbu y
 - b. x terhadap sumbu z
 - c. y terhadap sumbu x
 - d. x terhadap sumbu x.
 - e. y terhadap sumbu x

3. Dibawah ini termasuk tiga persoalan dalam mengolah benda tiga dimensi menggunakan komputer, diantaranya...

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| a. Kedalaman | d. Lebar |
| b. Manipulasi titik 3D. | e. Kapasitas file |
| c. Tinggi | |

4. Proses yang digunakan untuk menghasilkan lokasi titik-titik 3D yang menunjukkan bentuk dari benda 3D, disebut...

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| a. Kedalaman | d. Lebar |
| b. Manipulasi titik 3D | e. Transformasi titik 3D |
| c. Pembuatan lokasi titik 3D. | |

5. Merupakan prosedur menghasilkan lokasi titik 3D dengan menarik titik-titik 2 dimensi ke satu arah tertentu, disebut...
 - a. Intrude
 - b. Extrude.
 - c. Mesh
 - d. Surface
 - e. Parametric surface
6. Apa yang dimaksud dengan transformasi perspektif dalam konteks grafika komputer?
 - a. Menggabungkan dua objek menjadi satu
 - b. Mengubah orientasi objek
 - c. Memberikan ilusi kedalaman pada objek.
 - d. Mengganti warna objek
 - e. Menerapkan efek bayangan pada objek

7. Apa fungsi utama dari operasi translasi (translation) dalam transformasi objek pada grafika komputer?
 - a. Mengubah ukuran objek
 - b. Memindahkan objek dari satu lokasi ke lokasi lainnya.
 - c. Memutar objek sekitar pusat koordinat
 - d. Membentuk bayangan objek pada bidang lain
 - e. Menggabungkan dua objek menjadi satu
8. Manakah dari pernyataan berikut yang benar tentang transformasi skala (scaling) pada objek dalam grafika komputer?
 - a. Hanya bisa dilakukan terhadap sumbu x dan y
 - b. Mengubah orientasi objek
 - c. Menggeser objek sepanjang sumbu y
 - d. Meningkatkan atau mengurangi ukuran objek.
 - e. Memutar objek sekitar pusat koordinat

9. Manakah yang *bukan* termasuk dalam transformasi geometris dasar pada grafika komputer?
- a. Shear
 - b. Proyeksi
 - c. Scaling
 - d. Warping
 - d. Warping
 - e. Paging.
10. Manakah yang *bukan* termasuk dalam transformasi afinitas pada grafika komputer?
- a. Scaling
 - b. Rotasi
 - c. Shear
 - d. Translasi
 - d. Translasi
 - e. Rendering.