

Started on Friday, 11 December 2020, 9:11 AM

State Finished

Completed on Friday, 11 December 2020, 9:37 AM

Time taken 25 mins 33 secs

Marks 37.00/40.00

Grade 9.25 out of 10.00 (93%)

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Terdapat suatu algoritma yaitu : Menentukan titik awal (P1) dan titik akhir (P2), Periksa posisi sumbu (koordinat), Jika titik akhir > titik awal, Lakukan inkrementasi sumbu X dari titik awal sampai titik akhir. Jika tidak, maka Lakukan dekrementasi sumbu X dari titik awal sampai titik akhir, Tampilkan garis menggunakan parameter koordinat yang telah dihitung. Algoritma tersebut digunakan untuk

Select one:

- ☒ a. Garis Horizontal ✓
- ☐ b. Garis Vertikal
- ☐ c. Garis Bebas
- ☐ d. Garis Diagonal

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Array titik atar dots persegi pending merupakan definisi dari:

Select one:

- ☐ a. Scan Line
- ☐ b. Bitmap
- ☐ c. Piksel
- ☒ d. Raster ✓

Question **3**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Secara umum ilmu yang memahami sebagai penciptaan, penyimpanan, dan manipulasi model dan gambar disebut:

Select one:

- ☐ a. Grafik Komputer
- ☐ b. Algoritma
- ☒ c. Pemrograman ✗
- ☐ d. Citra

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Komponen dasar dari sistem grafis interaktif yang termasuk processing adalah:

Select one:

- ☐ a. Screen
- ☐ b. Mouse
- ☒ c. Storage ✓
- ☐ d. Video Recorder

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi gambar yang ada menjadi gambar yang lebih diinginkan atau berguna, seperti menggunakan teknik image enhancement dan pattern detection dikenal dengan sebutan:

Select one:

- ☐ a. Visualisation
- ☒ b. Image Processing ✓
- ☐ c. Image Analysis
- ☐ d. Visual Processing

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Jumlah array yang digunakan dalam deklarasi dan creation array dari kode program (`int [] arrayOfInts = new int [42]`) adalah:

Select one:

- ☐ a. 40
- ☐ b. 41
- ☐ c. 45
- ☒ d. 42 ✓

Question **7**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Sistem penangkap gerakan dengan menggunakan pakaian khusus dengan alat yang terintegrasi sensor yang digunakan untuk merekam artikulasi gerakan secara realtime. Pada sistem tersebut terdapat potensiometer untuk mengukur rotasi sendi dan diketahui panjang dan penghubung (links) yang kaku(rigid) dan gerakan manusia akan terekam dalam sistem yang dirancang menyelimuti seluruh tubuh.

Select one:

- ☐ a. Mechanical Motion Capture
- ☐ b. Optical Motion capture with active markers
- ☒ c. Magnetic Motion capture ✗
- ☐ d. Optical Motion capture with passive markers

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Bagian dari Grafik Komputer yang membuat gambar dari deksripsi simbol abstrak disebut:

Select one:

- ☐ a. Imagination
- ☐ b. Synthesis of graphical images
- ☒ c. Visualization ✓
- ☐ d. Generation of Sythesis Image

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Bahasa pemrograman dalam 3D Blender yang dimana dituliskan kode dalam ruang kerja Scripting adalah:

Select one:

- ☒ a. Python ✓
- ☐ b. Java
- ☐ c. Ruby
- ☐ d. C++

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Dalam antarmuka Processing, yang digunakan untuk menjalankan program untuk mengetahui hasilnya adalah fitur:

Select one:

- ☐ a. Text Editor
- ☐ b. Stop
- ☐ c. Engine (Language)
- ☒ d. Run ✓

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Dalam antarmuka Processing, yang digunakan untuk memilih bahasa yang digunakan dalam menuliskan kode program, serta engine yang dijalankan adalah:

Select one:

- ☒ a. Engine (Language) ✓
- ☐ b. Text Editor
- ☐ c. Run
- ☐ d. Stop

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Representasi Diskrit, munculnya Aliasing tau jaggies Karena kesalahan pengambilan sample saat mengubah dari representais kontinu ke diskrit merupakan Raster Diplays dari sisi:

Select one:

- ☐ a. Keuntungan
- ☐ b. Arti
- ☐ c. Fungsi
- ☒ d. Kerugian ✓

Question **13**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Alat untuk menentukan properti material untuk rendering di dalam 3D Blender menggunakan ruang kerja:

Select one:

- ☐ a. Animation
- ☐ b. Texture Paint
- ☒ c. Shading ✓
- ☐ d. Modelling

Question **14**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Informasi yang merupakan representasi data digital dari pergerakan manusia dapat berupa data tentang posisi dan orientasi titik-titik dari bagian tubuh manusia pada saat tertentu, yang disajikan dalam koordinat 3 dimensi

Select one:

- ☒ a. Motion Capture Data ✓
- ☐ b. Motion Capture Markerless
- ☐ c. Motion Capture Active
- ☐ d. Motion Capture Mechanical

Question **15**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Sistem penangkap gerakan dengan marker menggunakan LED

Select one:

- ☒ a. Optical Motion capture with active markers ✓
- ☐ b. Optical Motion capture with passive markers
- ☐ c. Magnetic Motion capture
- ☐ d. Mechanical Motion Capture

Question **16**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Yang termasuk dalam teknologi 3D display adalah:

Select one:

- ☐ a. Micromirror
- ☐ b. LCD
- ☐ c. Light valves
- ☒ d. Parabolic mirror ✓

Question **17**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flexible software sketchbook dan sebuah Bahasa yang digunakan untuk mempelajari cara membuat kode dalam konteks seni visual sejak tahun 2001 yaitu:

Select one:

- ☒ a. Processing ✓
- ☐ b. Notepad++
- ☐ c. Sublime Text
- ☐ d. Notepad

Question **18**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Komponen dasar dari sistem grafis interaktif yang termasuk output adalah:

Select one:

- ☐ a. Tablet and Stylus
- ☐ b. Mouse
- ☐ c. Storage
- ☒ d. Screen ✓

Question **19**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Mengekstrak informasi simbolik dari gambar yang menjadi data dikenal dengan istilah:

Select one:

- ☒ a. Image Analysis ✓
- ☐ b. Generation of Synthesis Image
- ☐ c. Grafik Komputer
- ☐ d. Image Processing

Question **20**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi yang mengubah ukuran suatu objek dengan menerapkan faktor skala ke koordinat X dan Y dari titik yang menentukan objek sehingga $x' = ax$ dan $y' = by$

Select one:

- ☐ a. Translasi
- ☐ b. Refleksi
- ☐ c. Rotasi
- ☒ d. Skala ✓

Question **21**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi yang memasangkan setiap titik pada bidang menggunakan sifat bayangan cermin dari titik-titik tersebut, merupakan operasi rotasi dengan 180° dan hasil transformasi tersebut tidak mengubah ukuran objek

Select one:

- ☐ a. Rotasi
- ☐ b. Skala
- ☒ c. Refleksi ✓
- ☐ d. Translasi

Question **22**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Jumlah titik maksimum yang dapat ditampilkan tanpa tumpang tindih pada monitor CRT yang tergantung pada Jenis Fosfor, Intensitas yang akan ditampilkan, Sistem pemfokusan dan deteksi dikenal dengan istilah:

Select one:

- ☒ a. Resolusi ✓
- ☐ b. Scan Line
- ☐ c. Raster
- ☐ d. Piksel

Question **23**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Satu dot atau elemen gambar dari raster merupakan definisi dari:

Select one:

- ☒ a. Piksel ✓
- ☐ b. Bitmap
- ☐ c. Scan Line
- ☐ d. Raster

Question **24**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Super komputer yang dimiliki Universitas Gunadarma untuk menunjang penelitian Grafik Komputer, Big Data dan Artificial Intelligence dengan Prosesor utama yang cepat dan parallel, Graphical Processor Unit yang berkecepatan lebih dari 10x prosesor biasa, dihubungkan NVLink berkecepatan tinggi

Select one:

- ☐ a. PYTHON
- ☒ b. NVIDIA-DGX1 ✓
- ☐ c. MATLAB
- ☐ d. SCI-IMAGE

Question **25**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi berupa pergerakan yang memindahkan semua titik dari objek pada suatu jalur lurus sehingga menempati posisi baru. Sebuah titik (x, y) diubah menjadi titik (x', y') dengan menambahkan jarak T_x dan T_y sehingga $x' = x + T_x$ dan $y' = y + T_y$

Select one:

- ☒ a. Translasi ✓
- ☐ b. Rotasi
- ☐ c. Skala
- ☐ d. Refleksi

Question **26**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi yang mengubah ukuran suatu objek dengan sx tidak sama dengan sy

Select one:

- ☐ a. Skala uniform
- ☐ b. Skala identitas
- ☐ c. Skala fixed point
- ☒ d. Skala non uniform ✓

Question **27**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Algoritma yang dapat digunakan untuk menggambar lingkaran

Select one:

- ☐ a. Bresenham Algorithm
- ☐ b. Midpoint Ellips Algorithm
- ☐ c. Digital Differential Analyzer Algorithm
- ☒ d. Midpoint Circle Algorithm ✓

Question **28**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Perintah atau kode program yang digunakan dalam Processing untuk membuat sebuah garis yang benar adalah:

Select one:

- ☐ a. rect(7,7,5,5);
- ☒ b. line(1,0,4,5); ✓
- ☐ c. ellipse(5,5,7,7);
- ☐ d. point(5,4);

Question **29**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Komponen dasar dari sistem grafis interaktif, kecuali:

Select one:

- ☐ a. Processing
- ☐ b. Display
- ☒ c. Citra ✓
- ☐ d. Input

Question **30**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Komponen dasar dari sistem grafis interaktif yang termasuk input adalah:

Select one:

- ☐ a. Storage
- ☐ b. Screen
- ☒ c. Mouse ✓
- ☐ d. Video Recorder

Question **31**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi yang mempertahankan koordinat X dan mengubah koordinat Y yang menyebabkan garis horizontal berubah menjadi garis miring ke atas atau ke bawah

Select one:

- ☐ a. X-Reflection
- ☐ b. Skala Non Uniform
- ☒ c. Y-Shear ✓
- ☐ d. Y-Rotation

Question **32**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Transformasi yang mereposisi semua titik dari objek sepanjang jalur lingkaran dengan pusatnya pada titik pivot atau dengan kata lain memutar objek menurut derajat sudut rotasinya

Select one:

- ☐ a. Refleksi
- ☒ b. Rotasi ✓
- ☐ c. Skala
- ☐ d. Translasi

Question **33**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Dalam antarmuka Processing, yang digunakan untuk menuliskan kode program terletak pada fitur:

Select one:

- ☐ a. Engine (Language)
- ☐ b. Run
- ☐ c. Stop
- ☒ d. Text Editor ✓

Question **34**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Garis yang membentang secara paralel 45 derajat dari sumbu X atau sumbu Y dengan asumsi titik awal P1 dengan koordinat X1 dan Y1 lebih kecil daripada X2 dan Y2 atau sebaliknya

Select one:

- ☐ a. Garis Horizontal
- ☒ b. Garis Diagonal ✓
- ☐ c. Garis Vertikal
- ☐ d. Garis Bebas

Question **35**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Mode Input dalam sistem grafika dan standar dari Grafika komputer kecuali:

Select one:

- ☒ a. Text Output ✓
- ☐ b. Request Mode
- ☐ c. Sample Mode
- ☐ d. Event Mode

Question **36**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Biaya lebih rendah, Wilayah yang diisi latar gambar berbayang merupakan Raster Displays dari sisi:

Select one:

- ☐ a. Arti
- ☒ b. Keuntungan ✓
- ☐ c. Kerugian
- ☐ d. Fungsi

Question **37**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Kemampuan memori port ganda yang dimana output serial berkecepatan tinggi secara bersamaan: register géiser serial yang data menampilkan seluruh garis pinado sengam kecepatan tinggi yang disinkronkan ke pixel dock disebut:

Select one:

- ☐ a. Raster Display
- ☐ b. Frame Buffer
- ☐ c. Bitmap
- ☒ d. VRAM ✓

Question **38**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Fungsi yang digunakan dalam Processing untuk membuat posisi objek berpindah dari posisi titik awalnya dapat menggunakan fungsi:

Select one:

- ☐ a. Fungsi translate()
- ☐ b. Fungsi Setup()
- ☒ c. Fungsi rotate() ✗
- ☐ d. Fungsi Main()

Question **39**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Yang termasuk dalam teknologi 2D display adalah:

Select one:

- ☐ a. LED plate
- ☒ b. Direct laser ✓
- ☐ c. Stereo Presentation
- ☐ d. Vibrating Mirror

Question **40**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Yang termasuk lima unsur utama bagi sebuah sistem grafik komputer, kecuali:

Select one:

- ☐ a. Frame Buffer
- ☒ b. Kabel ✓
- ☐ c. Prosesor
- ☐ d. Devices Inputs

[← Materi M9 : Representasi Citra](#)

Jump to...