

Đồ họa máy tính (CO3059)\_Video

Danh sách thành viên

Competencies

Điểm

Trang của tôi

Trang chủ

Khoá học

Tài liệu tham khảo về Moodle

Lịch

Các tập tin cá nhân

Các khoá học của tôi

Thực tập đồ án đa ngành (HK202)

Đồ họa máy tính (CO3059)\_Trần Giang Sơn (DH\_HK202)

Phân tích và thiết kế giải thuật (CO3031)\_Võ Thị Ngọc Châu (DH\_HK202)

Đồ họa máy tính (CO3059)\_L01 (DH\_HK202)

Phân tích và thiết kế giải thuật (CO3031)\_L02 (DH\_HK202)

More...

BK

ĐẠI HỌC BÁCH KHOA TP. HỒ CHÍ MINH

BÁCH KHOA E-LEARNING

## Đồ họa máy tính (CO3059)\_Video

Trang của tôi / Khoá học / Video / Khoa Khoa học và Kỹ thuật Máy tính (Faculty of Computer Science and Engineering ) / Khoa Học Máy Tính / Đồ họa máy tính (CO3059)\_Video / Chương 3 / Bài kiểm tra chương 3

Đã bắt đầu vào lúc	Wednesday, 2 June 2021, 8:27 PM
Tình trạng	Đã hoàn thành
Hoàn thành vào lúc	Wednesday, 2 June 2021, 8:36 PM
Thời gian thực hiện	9 phút 20 giây
Điểm	9,00 của 10,00 (90%)

Câu hỏi **1**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Để kích hoạt chế độ xử lý chiều sâu tự động của OpenGL, ta sử dụng câu lệnh nào dưới đây

Chọn một:

- ☐ a. glEnableDepthTest();
- ☒ b. glEnable(GL\_DEPTH\_TEST);
- ☐ c. gluEnable(GL\_DEPTH\_TEST);
- ☐ d. glEnable(GL\_DEPTHTEST);

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: glEnable(GL\_DEPTH\_TEST);  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **2**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Nhận định nào dưới đây là đúng

Chọn một:

- ☐ a. Dùng lưới đa giác có thể mô phỏng chính xác hình cầu
- ☒ b. Dùng lưới đa giác có thể mô phỏng chính xác hình lập phương
- ☐ c. Trong lưới đa giác, chỉ có thể sử dụng tam giác hoặc tứ giác
- ☐ d. Khi dùng lưới đa giác để mô phỏng đối tượng 3 chiều, chỉ có thể sử dụng 1 loại đa giác trong cùng một lưới đa giác

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: Dùng lưới đa giác có thể mô phỏng chính xác hình lập phương  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **3**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Để xin cấp phát bộ đệm chiều sâu, trong hàm glutInitDisplayMode, ta sử dụng giá nào dưới đây:

Chọn một:

- ☐ a. GLU\_DEPTH
- ☐ b. GL\_DEPTH
- ☐ c. GLUT\_DEPTH\_TEST
- ☒ d. GLUT\_DEPTH

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: GLUT\_DEPTH  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **4**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Nếu sử dụng bộ đệm chiều sâu, thì khi xóa bộ đệm, ta cần sử dụng giá trị nào dưới đây

Chọn một:

- ☒ a. GL\_DEPTH\_BUFFER\_BIT
- ☐ b. GLUT\_DEPTH\_BUFFER
- ☐ c. GL\_DEPTH\_BUFFERT
- ☐ d. GLUT\_DEPTH\_BUFFER\_BIT

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: GL\_DEPTH\_BUFFER\_BIT  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **5**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Mỗi pixel trong bộ đệm chiều sâu, có số lượng bit:

Chọn một:

- ☐ a. Cả ba đáp án còn lại đều sai
- ☒ b. 16, 24 hoặc 32
- ☐ c. Phụ thuộc vào số lượng màu mà màn hình có thể hiển thị
- ☐ d. 8

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: 16, 24 hoặc 32  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **6**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Mỗi giá trị trong bộ đệm chiều sâu là

Chọn một:

- ☐ a. Một số nguyên có giá trị từ 0 đến 255
- ☐ b. Một số thực có giá trị từ 0 đến dương vô cực
- ☐ c. Một số nguyên
- ☒ d. Một số thực có giá trị từ 0 đến 1

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: Một số thực có giá trị từ 0 đến 1  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **7**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Có bao nhiêu cách để mô phỏng hình cầu bằng lưới đa giác

Chọn một:

- ☒ a. Có thể có từ 4 cách trở lên
- ☐ b. Có đúng 1 cách
- ☐ c. Có đúng 2 cách
- ☐ d. Có đúng 3 cách

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: Có thể có từ 4 cách trở lên  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **8**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Để vẽ hai mặt trước và sau của đa giác đều theo kiểu tô màu, ta sử dụng câu lệnh hoặc nhóm câu lệnh nào dưới đây

Chọn một:

- ☐ a. glPolygonMode(GL\_FRONT, GL\_FILL);glPolygonMode(GL\_BACK, GL\_FILL);
- ☐ b. glPolygonMode(GL\_FRONT\_AND\_BACK, GL\_FILL);
- ☒ c. Có 2 trong số 3 đáp án còn lại là đúng
- ☐ d. glutPolygonMode(GL\_FRONT\_AND\_BACK, GL\_FILL);

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: Có 2 trong số 3 đáp án còn lại là đúng  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **9**  
Chính xác  
Điểm 1,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Khi vẽ đa giác, ta phải liệt kê các đỉnh theo thứ tự nào

Chọn một:

- ☐ a. Chỉ có thể liệt kê theo chiều kim đồng hồ
- ☐ b. Chỉ có thể liệt kê ngược chiều kim đồng hồ
- ☒ c. Có thể liệt kê theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ
- ☐ d. Có thể liệt kê theo thứ tự ngẫu nhiên

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: Có thể liệt kê theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **10**  
Chính xác  
Điểm 0,00 của 1,00  
🚩 Cờ câu hỏi

Để chỉ định mặt sau của đa giác là mặt mà các đỉnh được liệt kê theo thứ tự kim đồng hồ, ta dùng hàm nào dưới đây

Chọn một:

- ☐ a. Cả ba đáp án còn lại đều sai
- ☒ b. glFrontFace(GL\_CCW);
- ☐ c. glFrontFace(GL\_CW);
- ☐ d. glBackFace(GL\_CW);

Câu trả lời của bạn là chính xác.  
Câu trả lời đúng là: glFrontFace(GL\_CCW);  
**Chính xác**  
Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00. Tính toán cho lần bài trước đó, điểm **0,00/1,00**.

### ĐIỀU HƯỚNG BÀI KIỂM TRA

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10						

Hoàn thành xem lại

Hoàn thành xem lại

◀ Chương 3 - Phần 10

Chuyển tới...

Chương 4 - Phần 1 ▶

Copyright 2007-2020 BKĐT-Đại Học Bách Khoa Tp.HCM. All Rights Reserved.  
Địa chỉ: Nhà A1- 268 Lý Thường Kiệt, Phường 14, Quận 10, Tp.HCM.  
Email: elearning@hcmut.edu.vn  
Phát triển dựa trên hệ thống Moodle