

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 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

TRƯỜNG 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 6 / Bài kiểm tra chương 6

Đã bắt đầu vào lúc	Wednesday, 2 June 2021, 5:59 PM
Tình trạng	Đã hoàn thành
Hoàn thành vào lúc	Wednesday, 2 June 2021, 6:15 PM
Thời gian thực hiện	15 phút 49 giây
Điểm	9,50 của 10,00 (95%)

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

Trong các phép biến đổi sau đây: (1) Phép biến đổi tịnh tiến; (2) Phép biến đổi quay, (3) Phép biến đổi trượt, (4) Phép biến đổi tỷ lệ. Có bao nhiêu phép biến đổi không làm biến dạng đối tượng:

Chọn một:

- ☒ a. Có đúng 2 phép biến đổi
- ☐ b. Cả 4 phép biến đổi
- ☐ c. Có đúng 3 phép biến đổi
- ☐ d. Có đúng 1 phép biến đổi

Câu trả lời của bạn là 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

Lý do đồ họa máy tính sử dụng phép biến đổi affine

Chọn một:

- ☐ a. Tốc độ nhanh
- ☒ b. Cả 3 đáp án còn lại đều đúng
- ☐ c. Bảo toàn đoạn thẳng
- ☐ d. Phần lớn các phép biến đổi trong thực tế là phép biến đổi affine

Câu trả lời của bạn là 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

Sử dụng lời gọi hàm nào dưới đây để thực hiện phép biến đổi tịnh tiến điểm A(3, 4) trong không gian 2 chiều một khoảng bằng 4 theo trục x và một khoảng bằng 3 theo trục y.

Chọn một:

- ☐ a. glTranslatef(3, 4, 1)
- ☐ b. glTranslatef(3, 4, 0)
- ☐ c. glTranslatef(4, 3, 1)
- ☒ d. glTranslatef(4, 3,0)

Câu trả lời của bạn là 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

Tham số m của lời gọi hàm glLoadMatrixf(m) là

Chọn một:

- ☐ a. Mảng số thực (float) 1 chiều có 9 phần tử
- ☒ b. Mảng số thực (float) 1 chiều có 16 phần tử
- ☐ c. Mảng số thực (float) 2 chiều có 3 hàng và 3 cột
- ☐ d. Mảng số thực (float) 2 chiều có 4 hàng và 4 cột

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **5**  
Chính xác  
Điểm 0,50 của 1,00  
Cờ câu hỏi

Gọi CTM là ma trận của khâu MODELVIEW của đường ống đồ họa, ma trận của phép biến đổi T được lưu trong mảng m, hãy cho biết sau khi thực hiện xong câu lệnh glMultMatrixf(m), thì ma trận CTM bằng bao nhiêu

Chọn một:

- ☐ a. CTM = T\*CTM
- ☒ b. CTM = CTM\*T
- ☐ c. CTM = T
- ☐ d. CTM = CTM\*T\*CTM

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00. Tính toán cho lần làm bài trước đó, điểm **0,50/1,00**.

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

Để thực hiện phép biến đổi đối xứng qua gốc tọa độ,

Chọn một:

- ☒ a. Có thể gọi hàm glScalef hoặc hàm glRotatef
- ☐ b. Chỉ có thể gọi hàm glScalef
- ☐ c. Các đáp án còn lại đều sai
- ☐ d. Chỉ có thể gọi hàm glScalef và glRotatef

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **7**  
Chính xác  
Điểm 0,50 của 1,00  
Cờ câu hỏi

Cho điểm A trong không gian 2 chiều, biết rằng A = (3, 4). Quay điểm A quanh điểm B = (1, 1) một góc 45 độ cùng chiều kim đồng hồ ta được điểm A'. Hãy cho biết tọa độ A'.

Chọn một:

- ☒ a. A' = (4,54, 1,71)
- ☐ b. A' = (4,71, 1,54)
- ☐ c. A' = (4,71, 1,71)
- ☐ d. A' = (4,54, 1,54)

Câu trả lời của bạn là 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 thực hiện phép biến đổi quay xung quanh gốc tọa độ một góc 45 độ cùng chiều kim đồng hồ, ta sử dụng lời gọi hàm nào dưới đây

Chọn một:

- ☐ a. glRotatef(45, 1, 0, 0)
- ☐ b. glRotatef(-3.1415926/4, 0, 0, 1)
- ☐ c. glRotatef(45, 0, 1, 0)
- ☒ d. glRotatef(-45, 0, 0, 1)

Câu trả lời của bạn là 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

Để thực hiện phép biến đổi phóng to hình 2 lần theo trục x, phóng to 3 lần theo trục y trong không gian 2 chiều, ta sử dụng lời gọi hàm nào dưới đây.

Chọn một:

- ☐ a. glScalef(2, 3, 0)
- ☒ b. glScalef(2, 3, 1)
- ☐ c. glScalef(3, 2, 0)
- ☐ d. glScalef(3, 2, 1)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

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

Đối với phép quay, góc quay dương được quy định là:

Chọn một:

- ☒ a. Ngược chiều kim đồng hồ
- ☐ b. Trong khoảng từ 0 đến 180 độ
- ☐ c. Cùng chiều kim đồng hồ
- ☐ d. Trong khoảng 180 độ đến 360 độ

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

### ĐIỀU HƯỚNG BÀI KIỂM TRA

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10						

Hoàn thành xem lại

Hoàn thành xem lại

◀ Chương 6 -  
phần 10

Chuyển tới... ▾

Chương 7 - 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