

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

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 2 / Bài kiểm tra chương 2

Đã bắt đầu vào lúc	Sunday, 6 June 2021, 10:25 AM
Tình trạng	Đã hoàn thành
Hoàn thành vào lúc	Sunday, 6 June 2021, 10:32 AM
Thời gian thực hiện	7 phút 7 giây
Điểm	10,00 của 10,00 (100%)

Câu hỏi **1**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Trong các tham số sau đây của hàm glBegin(): GL_LINE_STRIP, GL_LINE_LOOP, GL_TRIANGLES, GL_TRIANGLE_FAN, có bao nhiêu tham số dùng để vẽ vùng tô (Filled region)

Chọn một:

☐

a. Có 4 tham số

☐

b. Có 3 tham số

☐

c. Có 1 tham số

☒

d. Có 2 tham số

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Có 2 tham số

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **2**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

OpenGL có những đối tượng cơ bản nào dưới đây

Chọn một:

☐

a. Các đáp án còn lại đều sai

☐

b. Hình tam giác, dài tam giác, tứ giác, dài tứ giác

☒

c. Đường gấp khúc, vùng tô, văn bản, texture

☐

d. Điểm, đoạn thẳng, hình tròn, hình cầu

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Đường gấp khúc, vùng tô, văn bản, texture

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 hàm glViewport(a, b, c, d) để thiết lập khung nhìn, cho biết nhận định nào dưới đây là đúng

Chọn một:

☐

a. Cả ba đáp án còn lại đều sai

☒

b. Tham số c và d lần lượt là chiều rộng và chiều cao của khung nhìn

☐

c. Hàm cho phép chỉ định khung nhìn là một tứ giác bất kỳ

☐

d. Tham số a và b lần lượt là chiều rộng và chiều cao của khung nhìn

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Tham số c và d lần lượt là chiều rộng và chiều cao của khung nhìn

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **4**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Biết rằng cửa sổ màn hình có kích thước là 800x560, giả sử ta muốn vẽ hình ảnh vào trong khung nhìn là hình vuông có kích thước 200 nằm giữa cửa sổ màn hình, thì cần phải thiết lập khung nhìn như sau

Chọn một:

☐

a. glViewport(0, 0, 200, 200);

☐

b. glViewport(400, 280, 200, 200);

☒

c. glViewport(300, 180, 200, 200);

☐

d. glViewport(200, 200, 300, 180);

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: glViewport(300, 180, 200, 200);

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **5**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Nhận định nào đúng đối với tham số của hàm glVertex3fv(...)

Chọn một:

☒

a. Tham số là một mảng số thực có 3 phần tử

☐

b. Các đáp án khác đều sai

☐

c. Tham số là 3 số thực

☐

d. Tham số là 3 mảng số thực

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Tham số là một mảng số thực có 3 phần tử

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **6**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Hệ tọa độ vẽ mặc định của OpenGL là gì?

Chọn một:

☒

a. Trục x và y đều từ -1 đến 1

☐

b. Các đáp án còn lại đều sai

☐

c. Trục x và y từ âm vô cùng đến dương vô cùng

☐

d. Trục x và y đều từ 0 đến 1

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Trục x và y đều từ -1 đến 1

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **7**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Để thiết lập hệ tọa độ vẽ trong không gian 2 chiều, ta sử dụng hàm nào dưới đây

Chọn một:

☐

a. glViewport

☐

b. gluOrtho2D

☐

c. glOrtho

☒

d. Trong 3 đáp án còn lại, có 2 đáp án là đúng

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Trong 3 đáp án còn lại, có 2 đáp án là đúng

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **8**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Để thiết lập hệ tọa độ vẽ có trục x chạy từ phải sang, ta sử dụng:

Chọn một:

☒

a. gluOrtho2D(6, 5, -1, 1);

☐

b. gluOrtho2DX(6, 5);

☐

c. gluOrtho2D(5, 6, -1, 1);

☐

d. Các đáp án còn lại đều sai

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: gluOrtho2D(6, 5, -1, 1);

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **9**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Đoạn mã lệnh dưới đây vẽ được bao nhiêu tam giác phân biệt

```
glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE);  
glBegin(GL_TRIANGLE_STRIP);  
glVertex2f(0,5,-0,5);  
glVertex2f(0,5,0,5);  
glVertex2f(-0,5,-0,5);  
glVertex2f(-0,5,0,5);  
glVertex2f(-1,0,0);  
glEnd();
```

Chọn một:

☐

a. 4

☐

b. 3

☒

c. 3

☐

d. 2

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: 3

Điểm cho bài nộp này: 1,00/1,00.

Câu hỏi **10**

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Để vẽ cả đường biên và tô màu cho vùng tô, ta làm như sau:

Chọn một:

☐

a. Không thể vừa vẽ cả đường biên vừa tô màu cho vùng tô.

☒

b. Vẽ hai lần, lần đầu tô màu cho vùng tô, lần hai vẽ đường biên cho vùng tô.

☐

c. Các đáp án còn lại đều sai

☐

d. Sử dụng hàm glPolygonMode với tham số thứ hai là GL_FILL_AND_LINE

Câu trả lời của bạn là chính xác.
Câu trả lời đúng là: Vẽ hai lần, lần đầu tô màu cho vùng tô, lần hai vẽ đường biên cho vùng tô.

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 2 - Phần 11

Chuyển tới...

Chương 3 - 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