BÔ CÔNG THƯƠNG TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

MÃ ĐỀ: 03

ĐỀ KIỂM TRA BÀI SỐ 1

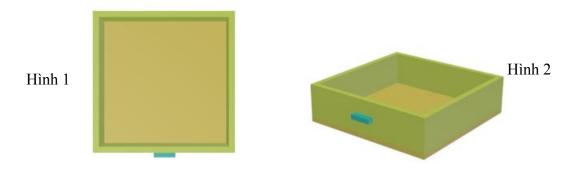
TÊN HỌC PHẦN: Đồ họa máy tính

MÃ HOC PHẦN: IT6010 TRÌNH ĐÔ ĐÀO TAO: Đai học HÌNH THÚC: Kỹ năng thí nghiệm

Thời gian thi : 60 phút (không kể thời gian phát đề)

Lập trình bằng Visual C++ và OpenGL theo kiến trúc hiện đại theo các yêu cầu sau:

Yêu cầu 1: (6.5 điểm) Lập trình dựng mô hình ngặn kéo có gốc tọa độ nằm chính giữa măt đáy như sau:



Yêu cầu 2: (2 điểm)

Lập trình thiết lập phép chiếu phối cảnh với vị trí quan sát lệch sang góc phải và nhìn từ trên xuống tương tự như hình 2.

Yêu cầu 3: (1.5 điểm)

Lập trình điều khiển bằng bàn phím:

- Khi nhấn vào phím t: ngăn kéo dịch ra phía trước mỗi lần bằng 1/10 chiều sâu của ngăn kéo.
- Khi nhấn vào phím s: ngăn kéo dịch ra phía sao mỗi lần bằng 1/10 chiều sâu của ngăn kéo.
- Khi nhấn vào phím q: núm tay cầm ngăn kéo quay ngược chiều kim đồng hồ mỗi lần 5°.
- Khi nhấn vào phím Q: núm tay cầm ngăn kéo quay xuôi chiều kim đồng hồ mỗi lần 5°.

	 HÉT	
Chú ý:		

Sinh viên **ĐƯƠC** sử dung tài liêu (Project vẽ hình lập phương đơn vi- giảng viên gửi theo hệ thống mạng khi làm bài kiểm tra)

Họ và tên sinh viên:	Mã sinh	ı viên:
•		