

Grafika komputerowa 1 PWr

Grafika komputerowa

Poziom trudności: Średni

1. Transformacje punktów z przestrzeni dwuwymiarowej we współrzędnych jednorodnych

- A - Zapisuje się przy pomocy macierzy 2×3
 - B - Zapisuje się przy pomocy macierzy o wymiarze 3×3
 - C - Zapisuje się przy pomocy macierzy o wymiarze 2×2
-

2. Cztery punkty w przestrzeni trójwymiarowej

- A - Zawsze określają jednoznacznie płaszczyznę
 - B - Mogą określać jednoznacznie płaszczyznę
 - C - Zawsze określają dwie różne płaszczyzny
-

3. Iloczyn wektorowy dwóch wektorów to

- A - wektor
 - B - liczba będąca iloczynem długości mnożonych wektorów i sinusa kąta pomiędzy nimi
 - C - wektor, którego długość jest iloczynem długości mnożonych wektora i cosinusa kąta pomiędzy nimi
-

4. NURBS to

- A - Algorytm obliczania przecięć wieloboków
 - B - Pewien typ powierzchni
 - C - Określenie specyficznej konstrukcji skanerów laserowych
-

5. Powierzchnia B-spline w przestrzeni trójwymiarowej jest określona przez

- A - Dwa równania zawierające trzy parametry
 - B - Trzy równania zawierające dwa parametry
 - C - Równaniem uwikłanym $B(x,y,z) = 0$
-

6. Aby obrócić wielobok wokół jego wierzchołka o dany kąt należy

- A - Wykonać transformację elementarną obrotu
 - B - Wykonać transformację przesunięcia i obrotu
 - C - Wykonać dwie transformacje przesunięcia i jeden obrót
-

7. Elipsa wraz z brzegiem

- A - Jest obszarem wypukłym
 - B - Nie jest obszarem wypukłym
 - C - Jest wypukła gdy odległość jej ognisk jest mniejsza od większej średnicy
-

8. Krzywa Hermite'a jest określona przez

- A - Trzy punkty płaszczyzny
 - B - Dwa punkty przestrzeni trójwymiarowej
 - C - Kombinację ograniczeń i wielomianów bazy
-

9. Krzywa Bezierra określona przez 3 punkty kontrolne jest opisana wielomianami stopnia

- A - 2
 - B - 3
 - C - 4
-

10. Stopień wielomianów, które określają krzywą Bezierra jest

- A - Liczbą 3
 - B - Zależny od liczby punktów kontrolnych
 - C - Dowolny założony przy definiowaniu krzywej
-

11. Perspektywę klasyfikuje się jako jednopunktową, dwupunktową lub trzypunktową w oparciu o

- A - Liczbę punktów zbieżności prostych rzutowania
 - B - Liczbę osi układu współrzędnych przecinających płaszczyznę rzutowania
 - C - Względną odległość punktu zbieżności od środka układu współrzędnych
-



Grafika komputerowa 1 PWr

Grafika komputerowa

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. B
2. B
3. A
4. B
5. B
6. C
7. A
8. C
9. A
10. B
11. A