

SGRAI 03 - Sólidos Primitivos, Transformações

Questions (9)

1 - Quiz

Qual a diferença entre `glutWireSphere` e `glutSolidSphere`?

20 sec

Wire desenha apenas linhas



Wire desenha apenas o outline



Wire suporta sombras



Nenhuma.



2 - Quiz

Qual o número perfeito de slices em `GlutWireSphere`?

30 sec

0



10



depende da posição do observador



100



3 - Quiz

Para desenhar um cubo (com `glutSolidCube`) centrado em 10,10,10 devo usar...

30 sec

```
glutSolidCube(10.0,10.0,10.0,1.0)
```



```
glTranslatef(10.0,10.0,10.0); glutSolidCube(1.0);
```



```
glutSolidCube(1.0); glTranslatef(10.0,10.0,10.0);
```



```
glutSolidCube(1.0,10.0,10.0,10.0)
```



4 - Quiz

Para que o objeto em gluCylinder apareça preenchido, devo usar...

30 sec

```
gluQuadricDrawStyle
```



```
gluSolidCylinder
```



```
gluCylinder(... GLU_FILL)
```



o gluCylinder é sempre preenchido



5 - Quiz

A instrução glLoadIdentity faz "reset" de

30 sec

transformações (e.g. translate)



transformações (e.g. translate) e atributos (e.g. cor)



atributos (e.g. cor)



nenhum dos outros



6 - Quiz

No glRotatef, o ângulo é definido em...

20 sec

graus



radianos



metros



bares



7 - Quiz

Ao fazer uma instrução `glRotatef` rodamos os objetos desenhados...

20 sec

depois



antes



antes e depois



nenhuns



8 - Quiz

A instrução `glScalef(0.5, 0.5, 0.5)` resulta em objetos com...

30 sec

metade do tamanho



o dobro do tamanho



0.5 de dimensão máxima



com metade da largura do ecrã



9 - Quiz

Numa animação da órbita (circular) de um planeta, devemos usar...

30 sec

`translate(...); rotate(...);``rotate(...); translate(...);``rotate(...);`

translate(...);



Resource credits

Description: DNY59/E+/Getty Images

