

人机交互技术智慧树知到课后章节答案 2023 年下黑龙江科技大学

黑龙江科技大学

第一章测试

1. 人机交互可划分（ ）三个要素。

- A:计算机
- B:地理位置
- C:交互
- D:人

答案:计算机
;交互
;人

2. 人机交互只研究计算机等机械装置，不研究人的因素。（ ）

- A:错 B:对
- 答案:错

3. 微软的 DOS 系统主要是基于键盘的命令行的交互方式。（ ）

- A:对 B:错
- 答案:对

4. 上世纪 60 年代中期，基于（ ）成为大多数计算机的主要交互方式。

- A:图形用户界面
- B:键盘的命令行接口

- C:触摸屏输入接口
- D:语言交互接口

答案:键盘的命令行接口

5. 命令行界面, 操作员主要通过操作键盘输入数据和命令信息, 界面输出以 () 为主。

- A:字符
- B:影像
- C:声音
- D:图像

答案:字符

6. 图形用户界面的主要特点是 () 。

- A:WIMP 技术
- B:直接操纵
- C:桌面隐喻
- D:所见即所得

答案:WIMP 技术
;直接操纵
;桌面隐喻
;所见即所得

7. 自然人机交互阶段目的是使人能以声音、动作、表情等自然方式进行智能交互操作。 ()

- A:错 B:对
- 答案:对

8. 人机交互方式多种多样，比如（ ）等，都是未来智能交互技术发展的方向。

- A:手势识别
- B:体感识别
- C:图像识别
- D:答案选项均不正确

答案:手势识别
;体感识别
;图像识别

9. 完整的人体动作分析过程主要包括（ ）部分。

- A:动作分类识别
- B:答案选项均正确
- C:动作特征描述
- D:动作捕捉

答案:答案选项均正确

10. 虚拟现实交互技术在医疗领域的应用，包括以下几个方面（ ）。

- A:远程协作手术
- B:远程会诊
- C:虚拟手术训练
- D:手术规划及导航

答案:远程协作手术
;远程会诊
;虚拟手术训练

;手术规划及导航

第二章测试

1. 认知过程即是认识客观事物的过程，即对信息进行加工处理的过程，反映客观事物特征与内在联系的心理活动。（ ）

A:错 B:对

答案:对

2. 格式塔心理学认为这个图形属于（ ）。



A:对称性法

B:接近法则

C:闭合法则

D:相似法则

答案:接近法则

3. 人与计算机的交互中，用户接受计算机输出的信息，向计算机输入信息，这个过程主要通过（ ）感知完成的。

A:答案选项均包括

B:听觉

C:视觉

D:触觉

答案:答案选项均包括

4. 视觉感知可以分为两个阶段（ ）。

- A:由模糊到真实阶段
- B:回忆阶段
- C:受到外部刺激接收信息阶段
- D:解释信息阶段

答案:受到外部刺激接收信息阶段
;解释信息阶段

5. 内部感觉是指反应机体内部状态和内部变化的感觉，包括（ ）等。

- A:答案选项均不正确
- B:内脏感觉
- C:深度感觉
- D:体位感觉

答案:内脏感觉
;深度感觉
;体位感觉

6. 认知划分为两个模式（ ）。

- A:处理认知
- B:思维认知
- C:认知映像
- D:经验总结

答案:思维认知

;经验总结

7. 形象记忆以思想、概念或命题等形式为内容的记忆。（ ）

A:对 B:错

答案:错

8. 想象是人在头脑里对已储存的表象进行加工改造形成新形象的心理过程。
（ ）

A:错 B:对

答案:对

9. 思维模型牵涉到两个过程“构建”和“运用”，人们既可能进行有意识的思维处理，也可能进行无意识的思维处理。（ ）

A:对 B:错

答案:对

10. 三个相互联系的概念模型分别是（ ）。

A:系统映像

B:心理概念

C:用户模型

D:设计模型

答案:系统映像

;用户模型

;设计模型

第三章测试

1. 比较常见的文本输入方式有（ ）。

- A:指点输入
- B:键盘输入
- C:手写板输入
- D:显示器显示

答案:指点输入
;键盘输入
;手写板输入

2. 手写输入不符合人的认知习惯，它不是一种自然高效的交互方式。（ ）

- A:对 B:错
- 答案:错

3. 解析度是数字摄像头比较重要的技术指标。（ ）

- A:对 B:错
- 答案:对

4. 目前流行可弯曲的显示一般是基于哪种（ ）显示器。

- A:LCD
- B:LED
- C:CRT
- D:OLED

答案:OLED

5. 三维鼠标能够感受用户在六个自由度的运动，包括（ ）。

A:三个平移参数

B:上下左右

C:向上拉它、向下压它

D:三个旋转参数

答案:三个平移参数
;三个旋转参数

6. 手势接口是测量用户手指（有时也包括手腕）实时位置的设备。其目的是为了实现与虚拟环境的基于手势识别的自然交互。（ ）

A:错 B:对

答案:对

7. 三维激光扫描仪通过高速激光扫描测量技术，常采用（ ）进行深度数据获取。

A:结构光三维扫描

B:飞行时间测量法

C:答案选项均正确

D:三角测量法

答案:飞行时间测量法
;三角测量法

8. 电磁式动作捕捉设备利用可伸缩的机械结构安装于捕捉物体上，以取得各部分的运动量。（ ）

A:对 B:错

答案:错

9. 全息影像技术是利用干涉和衍射原理对物体的三维图像进行记录与再现的技术。（ ）

A:对 B:错

答案:对

10. 3D 打印机又称三维打印机，她的打印材料是彩色墨水。（ ）

A:对 B:错

答案:错

第四章测试

1. 人机交互输入模式不涉及有（ ）。

A:学习模式

B:请求模式

C:采样模式

D:事件模式

答案:学习模式

2. 通过定位设备的运动控制屏幕上的映射光标进行定位，（ ）是一种非精确定位方式。

- A:
- B:选择
- C:定值
- D:间接定位

答案 间接定位

3. 通过选择和选择点颜色相近的区域作为选择元素是（ ）。

- A:选框工具
- B:笔划
- C:快速选择工具
- D:套索工具

答案:快速选择工具

4. 语音输入也是字符串输入的一种输入方法，语音输入需要使用语音识别技术。
()

- A:错 B:对

答案:对

5. 三维 **Widget** 设计原则是（ ）。

- A:根据三维用户界面的用途确定 **Widget** 的功能
- B:答案选项均不正确
- C:适当选择 **Widget** 控制的自由度
- D:三维 **Widget** 的几何形状应能表示其用途

答案:根据三维用户界面的用途确定 **Widget** 的功能
;适当选择 **Widget** 控制的自由度

Widget 的几何形状应能表示其用途

6. 多点触控技术可以让多个用户多手指同时操作实现基于协同手势的交互。
()

A:对 B:错

答案:对

7. 根据不同的应用目的, 手势可以分为 () 。

A:操作手势

B:对话手势

C:通信手势

D:控制手势

答案:操作手势

;对话手势

;通信手势

;控制手势

8. 手势识别只能以数据手套为输入设备进行手势识别。 ()

A:错 B:对

答案:错

9. 语音识别是计算机通过识别和理解过程把语音信号转变为相应的文本文件或命令的技术。 ()

A:对 B:错

答案:对

10.

)

A:错 B:对

答案 错

第五章测试

1. 图形界面由于引入了图标、按钮和滚动条技术，大大减少了键盘输入，提高了交互效率。（ ）

A:对 B:错

答案:对

2. 打印预览，你看到的是什么样子的，打印出来就是什么样，这是图形用户界面的（ ）。

A:直接操纵

B:桌面隐喻

C:答案选项均不正确

D:所见即所得

答案:所见即所得

3. 用户体验主要有下列（ ）元素组成。

A:品牌

B:使用性

C:功能性

答案 品牌
;使用性
;功能性
;内容

4. 对使用产品的用户分类包括（ ）。

A:专家型用户
B:生疏型用户
C:熟练型用户
D:偶然型用户

答案:专家型用户
;生疏型用户
;熟练型用户
;偶然型用户

5. 对象抽象模型转化的用户视图。比较具体的视图更接近于人机界面的最终表达，称为低真视图。（ ）

A:对 B:错

答案:错

6. 哪个不是（ ）图书管理员处理借书、还书的用例。

A:查询自己的借阅信息
B:处理书籍借阅
C:处理预定信息
D:处理书籍归还

查询自己的借阅信息

7. 顺序图描述了完成一个任务，是按照交互任务发生的时间顺序。（ ）
- A:对 B:错
答案:对
8. 用户完成任务的步骤称为工序，所有的工序之间的顺序是没有逻辑关系。（ ）
- A:错 B:对
答案:错
9. 任务金字塔描述了不同层次的任务之间的关系。任何一个任务都可能包括若干子任务，从而构成金字塔状的结构。（ ）
- A:错 B:对
答案:对
10. 以用户为中心的重要设计原则是（ ）。
- A:反复式设计
B:及早并持续性地进行测试
C:综合设计
D:及早以用户为中心
- 答案:反复式设计
;及早并持续性地进行测试
;综合设计
;及早以用户为中心

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/878006132105006030>