



Гипертекстовые и мультимедийные информационные технологии.

- 1 Величина равная 0,3528 мм — это ...
- 2 12 пунктов составляют ...
- 3 ... - это множество сгруппированных элементов растровой или векторной графики, а также эффектов (преобразований), которые располагаются последовательно друг над другом, имеют прозрачности и создают итоговое графическое изображение при наложении их друг на друга
- 4 ... - это совокупность программных и аппаратных технологий, которые применяются в компьютерных системах для создания, видеоизменения и отображения картинок, записанных в цифровом виде
- 5 Неверно, что существует такая модель цвета, как ...
- 6 ... графика – это графика, в которой изображение моделируется при помощи массива значений пикселей
- 7 Неверно, что формат ... относится к растровым форматам
- 8 Формат ... относится к векторным форматам
- 9 Формат ... относится к форматам графических метафайлов
- 10 ... используется для сжатия растровых изображений
- 11 ... - это фундаментальная единица письменного языка в цифровой форме и превращение цифрового представления в визуальное
- 12 Шрифт ... является примером моноширинного шрифта
- 13 Шрифт ... является примером шрифта без засечек
- 14 ... - это определённый стиль некоторой гарнитуры
- 15 ... - это визуальное отображение записанного символа на экране или на других устройствах вывода информации



- (16) ... - это процесс уменьшения межбуквенного интервала в отрицательную область
- (17) ... - это текст, дополненный ссылками-указателями на другие фрагменты текста, расположенные в данном документе или в других документах (в частности, записанных в другом месте)
- (18) Правила форматирования в зависимости от содержания текстового элемента описывает ...
- (19) Интерлиньяж — это ...
- (20) Команда, контролирующая некоторый аспект звучания инструмента, — это ...
- (21) ... - это способ представления информации с использованием специального программно-аппаратного обеспечения, позволяющий пользователю работать в диалоговом режиме с разнородными данными, организованными в виде единой информационной среды
- (22) ... - это объединение в рамках единого продукта элементов мультимедиа технологий с использованием идеологии гипертекстовых технологий для передания продукту свойства интерактивности
- (23) Концепцию организации памяти МЕМЕХ предложил в 1945 году ...
- (24) ... - это дисциплина, изучающая движение человека в процессе производственной деятельности, затраты его энергии, производительность и интенсивность при конкретных видах работ
- (25) ... - это «совокупность свойств инструмента, влияющих на эффективность его использования в конкретной предметной деятельности, и выражаяющихся в применимости данного инструмента, легкости его освоения и использования, воспроизводимости полученных навыков, в низкой частоте ошибок, в субъективном удовольствии, и прочих факторах»
- (26) Набор кадров, каждый из которых является отдельным изображением, получаемым путём оцифровки переменного сигнала, генерируемого датчиками видеокамеры, — это ...
- (27) Создание движущихся изображений по одному кадру за раз — это ...
- (28) Доставка потока видеоданных от удалённого сервера, который воспроизводится по мере поступления видеоконференции или телетрансляции, — это



- (29) ... - это последовательности кадров реального движения в реальном мире
- (30) ... - это использование 3-х мерных объектов и их ручное перемещение между кадрами анимации
- (31) ... - это однократная запись всех статичных уровней и всех объектов на других уровнях плюс описание принципа преобразования движущихся элементов при переходе между кадрами
- (32) ... - это анимация, при которой движущиеся элементы сцены, изображаются на прозрачном материале и накладываются на изображённый отдельно фон
- (33) Человек слышит звуки с частотой от ... кГц
- (34) Неверно, что формат ... относится к базовым форматам звуковых файлов
- (35) ... шрифты - это шрифты, все символы которых имеют ширину отображаемой буквы
- (36) Семейство шрифтов, объединённых на основе единых признаков начертания глифов, — это ...
- (37) ... - это язык моделирования виртуальной реальности
- (38) ... - это элементы гипермедиа, которые являются основными единицами хранения информации и могут включать в себя текст, графическую информацию, звуковую информацию и видеоклипы
- (39) ... - это верная запись тега HTML-документа
- (40) ... - это верная запись тега HTML-документа
- (41) ... можно использовать для создания анимированного ролика
- (42) Файл с описанием фильма, который создан во Flash и который можно редактировать, имеет расширение ...
- (43) Файл с кодом фильма, не подлежащем редактированию, имеет расширение ...
- (44) Система Flash позволяет создавать в своих фильмах гиперссылки, используя в качестве гиперссылок только ...
- (45) Анимацию с изменением формы изображения во Flash можно задать, используя параметр, ...



- (46) Анимацию движения во Flash можно задать, используя параметр, ...
- (47) Объектами, которыми манипулирует Quick Time, являются ...
- (48) Графический формат, в котором изображение может содержать только 256 цветов, — это ...
- (49) ... цвет можно задать в Web-документе с помощью кода #00ff00
- (50) ... цвет можно задать в Web-документе с помощью кода #ff0000
- (51) Формат ... – это графический формат, в котором изображение может содержать 16777216 цветов
- (52) ... – это индексированная таблица кодов цвета
- (53) Формат ... обеспечивает очень высокую степень сжатия информации с сохранением высокого качества изображения, несмотря на потерю информации при сжатии (степень сжатия и качество изображения выбираются на сохранении)
- (54) Графический формат ... позволяет задать режим вывода изображения на экран, при котором изображение появляется полностью после передачи лишь части информации, в отличии от обычного вывода с построчной развёрткой сверху вниз
- (55) Формат ... можно расшифровать как “объединённая группа экспертов в области фотографии”
- (56) Формат ... можно расшифровать как “формат обмена графической информацией”
- (57) Изображения в формате ... могут содержать прозрачные цвета
- (58) ... цвет в уравнении $M=R+B=W-G$ является дополнительным цветом для зелёного (G)
- (59) ... цвет в уравнении $Y=R+G=W-B$ является дополнительным цветом для синего (B)
- (60) ... – это команды вёрстки, с помощью которых размечаются HTML-страницы
- (61) Неверно, что шрифты типа ... имеют засечки на концах линий
- (62) Письмо от руки имитирует шрифт типа ...



- (63) Шрифты с засечками – это шрифты типа ...
- (64) ... позволяет поместить векторный текст на сайт
- (65) Выделить курсивом текст HTML-документа позволит такое значение свойства font-style, как ...
- (66) Цветовой микшер в системе Flash можно вызвать комбинацией клавиш ...
- (67) Степень прозрачности в системе Flash задаётся с помощью параметра ...
- (68) Область изображением в системе Flash залить можно с помощью параметра ...
- (69) Вставить ключевой кадр в системе Flash можно клавишей ...