



Компьютерная графика.

- 1 Неверно, что существует такой вид компьютерной графики, как ... графика
- 2 ... графика представляется в виде повторяющихся графических примитивов
- 3 Метод представления изображения в виде совокупности отрезков и дуг – это ... метод
- 4 Если для создания реалистичной модели объекта используются геометрические примитивы (куб, шар, конус и пр.) и гладкие, так называемые сплайновые поверхности, то речь идет о ... графике
- 5 Расположите в хронологической последовательности ключевые события в истории компьютерной графики:
- 6 Нормативные документы, которые устанавливают единые правила выполнения и оформления конструкторских документов во всех отраслях промышленности, – это стандарты ...
- 7 Отношение линейных размеров изображения предмета к действительным – это ...
- 8 Неверно, что согласно стандартам Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) существует ... линия
- 9 Согласно стандартам Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) основная надпись чертежа располагается
- 10 Неверно, что существовал такой вид дисплеев, как ...
- 11 Наука, предметом изучения которой являются создание, хранение и обработка моделей и их изображений с помощью компьютера, – это ...
- 12 При обработке информации, связанной с изображением на мониторе, принято выделять три основных направления: ... образов, обработку изображений и машинную графику
- 13 Распознавание образов по-другому называют системой ...
- 14 Сравнивая такие разработки в области компьютерной графики, как компьютерная анимация, цифровое изображение, растровая графика и виртуальная реальность, можно утверждать, что новейшей из них является ...



- 15) Неверно, что при масштабе ... нужно пересчитывать размеры изображения
- 16) Масштаб 1 : 1 называется ... величиной
- 17) По стандартам Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) на чертеже с левой стороны оставляют полосу в 20 мм для ...
- 18) При построении ... понадобится только математическая формула
- 19) Для представления реальных образов удобнее использовать ... изображения
- 20) Для представления реальных образов удобнее использовать ... изображения
- 21) ... рисунки печатаются без заметных потерь практически на любых видах принтеров
- 22) Компьютерная графика как основа компьютерного искусства зародилась в ...
- 23) ... область применения компьютерной графики является обязательным элементом системы автоматизированного проектирования (САПР)
- 24) Основой растрового представления графики является точка с указанием ее цвета - ...
- 25) Разрешение - это количество ...
- 26) Разрешение обозначается как количество точек на дюйм (dpi) или ... на дюйм (ppi)
- 27)изображение - это совокупность пикселей
- 28) Известны такие виды растров, как ...
- 29) Порядок расположения точек в растровом изображении - это ...
- 30) Наибольшее влияние на количество памяти, занимаемой растровым изображением, оказывают определенные факторы, в частности ...
- 31) К недостаткам растровых изображений можно отнести то, что ...
- 32) К достоинствам растровых изображений можно отнести то, что ...





- 33) Количество бит (объем памяти), используемое для хранения и представления цвета при кодировании одного пикселя, называют ... цвета
- 34) Формат, использующий алгоритм сжатия с потерями информации, который позволяет уменьшить размер файла в сотни раз, – ...
- 35) В формате ... используется до 48 бит на пиксель для кодирования цветности (этот формат имеет наибольшее количество цветов)
- 36) Формат ... имеет аналогичный своему названию алгоритм сжатия
- 37) Использование стандартной процедуры фотографирования экрана кнопкой Print Screen схоже с процедурой ... изображения с экрана
- 38) Графический редактор MS Paint – это стандартная программа операционной системы ...
- 39) Пакет Photoshop разработан компанией ...
- 40) Подключаемые к Photoshop модули, позволяющие обрабатывать изображение по заданному алгоритму, – это ...
- 41) ... применяются в Photoshop для выполнения таких задач, как совмещение нескольких изображений, добавление текста или векторных фигур на изображение
- 42) Маски в Photoshop хранятся в виде ...
- 43) Цветовая модель RGB характеризуется яркостью таких трех цветов, как ...
- 44) ... виды растров используются наиболее часто
- 45) ... графика описывает изображения с использованием прямых и изогнутых линий, называемых векторами, а также параметров, описывающих цвета и расположение
- 46) Векторную графику часто называют ...
- 47) Основным логическим элементом векторной графики является ... объект
- 48) Существуют такие примитивы векторной графики, как ...
- 49) Слайн – это ...





- 50 Если в растровой графике базовым элементом изображения является точка, то в векторной графике – ...
- 51 Простейшая незамкнутая линия ограничена двумя точками, именуемыми ...
- 52 К достоинствам векторной графики можно отнести то, что ...
- 53 К недостаткам векторной графики можно отнести то, что ...
- 54 Неверно, что векторная графика используется ...
- 55 Неверно, что редактор ... предназначен для создания и обработки векторных изображений
- 56 Существуют такие форматы векторной графики, как ...
- 57 В числе булевых операций, которые могут быть произведены с объектами в Adobe Illustrator, – ...
- 58 Создание нового документа в Adobe Illustrator начинается с выбора ... нового документа исходя из предполагаемого типа вывода
- 59 Панель инструментов в Adobe Illustrator по умолчанию ...
- 60 Такие инструменты Adobe Illustrator, как «кисть», «карандаш», «кисть-клякса», «листик», лучше подходят для рисования на ...
- 61 Объекты в Adobe Illustrator объединяют в группу для ...
- 62 Если группы в Adobe Illustrator группируют внутри других объектов или групп для формирования более крупных групп, то их называют ...
- 63 С помощью ... в Adobe Illustrator можно точно позиционировать и измерять размеры объектов в окне иллюстрации или на монтажной области
- 64 Комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих пользователю работать в диалоговом режиме с разнородными данными (графика, текст, звук, видео), организованными в виде единой информационной среды, – это ...
- 65 К мультимедиа, в частности, относятся ...
- 66 Активное взаимодействие ресурса, программы, услуги и человека, их взаимовлияние – это...





- 67) В центре рабочей области в Adobe Flash ...
- 68) ... в Adobe Flash показывает расположение слоев и последовательность изменения кадров (объектов, находящихся в кадре)
- 69) Инструмент Type Tool в Adobe After Effects предназначен для ...
- 70) Существуют определенные «режимы стирания» для инструмента «ластик» в Adobe Flash, в частности ... очистка
- 71) В Adobe Flash линия строится по базовым точкам на основе механизма кривых Безье с помощью инструмента «...»
- 72) Обычный шрифт (без выделений) в мультимедиа-редакторах обозначается ...
- 73) В мультимедиа-редакторах инструмент «пипетка» используется для ...
- 74) Эффект последовательного мультимедийного наделения изображения двигательными функциями – это ...
- 75) ... кадр используется для задания параметров движения, эффектов, аудио и других свойств, которые обычно изменяются с течением времени, и обозначает определенный момент времени, где задается значение для свойства слоя (положение в пространстве, степень прозрачности или громкость звука)
- 76) Специальный встроенный во Flash язык программирования – это ...
- 77) К ... словам относятся слова, зарезервированные в синтаксисе ActionScript для специальных целей
- 78) Наиболее употребительная разновидность «частицы» данных в ActionScript – это ...
- 79) Знак препинания в ActionScript, который указывает на текстовые данные, – это ...
- 80) Технология ... – это особый вид компьютерной технологии, который объединяет в себе как традиционную статическую визуальную информацию (текст, графику), так и динамическую (речь, музыку, видеофрагменты, анимацию и т.п.)
- 81) Неверно, что к принципам мультимедиа относят ...





- 82) Геометрическая фигура, которая состоит из частей и может быть поделена на части (каждая из которых по крайней мере, приблизительно будет представлять уменьшенную копию целого), – это ...
- 83) Основное свойство фрактала – ...
- 84) Файлы фрактальных изображений имеют специальное расширение ...
- 85) Когда размерность фигуры, получаемой из каких-то простейших объектов (отрезков), ... размерности этих объектов – мы имеем дело с фракталом
- 86) Снежинка Коха – это пример ... фрактала
- 87) Карта высот (горная местность) строится на основе ... фракталов
- 88) Множество Мандельброта иллюстрирует ... фракталы
- 89) Программное обеспечение для создания фракталов включает такие программы, как ...
- 90) В изобразительном искусстве существует направление, занимающееся получением изображения случайного фрактала – фрактальная монотипия, или ...

