



Компьютерная графика.dor_БАК_230529

- 1) Поставьте в соответствие область применения компьютерной графики и объект, используемый в данной области.
- 2) Расположите в порядке возрастания разрешающие способности экрана (количество точек экрана).
- 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) Расположите форматы чертежных листов в порядке возрастания размеров:
- 8) Поставьте в соответствие вид компьютерной графики и объект, созданный с помощью этого вида:
- 9) Поставьте в соответствие, согласно стандартам Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) элемент чертежа и место его расположения.
- 10) @
- 11) Наука, предметом изучения которой являются создание, хранение и обработка моделей и их изображений с помощью компьютера – это ...
- 12) Какой информационный объем книги (в мегабайтах), если в ней 200 страниц текста. На каждой странице 50 строк по 80 символов, и 10 цветных рисунков. Каждый рисунок построен при графическом разрешении монитора 800 x 600 с палитрой 16 цветов. Для удобства примите, что 1Мб=1000 Кб, 1 Кб =1000 байт.
- 13) Установите верную последовательность этапов освоения инженерной графики (от теоретических навыков к практическим):
- 14) Расположите ключевые события в истории компьютерной графики в хронологическом порядке:





- 15) Расположите масштабы в порядке уменьшения размеров объекта на чертеже относительно реального.
- 16) Масштаб 1 : 1 называется ... величиной
- 17) Расположите в порядке исторического появления средств дисплейной графики от самых первых до современных:
- 18) Поставьте в соответствие вид компьютерной графики и базовый элемент для построения объекта, соответствующего данному виду:
- 19) Для представления реальных образов удобнее использовать ... изображения.
- 20) Определите правильную последовательность выполнения чертежа детали:
- 21) Компьютерная графика как основа компьютерного искусства зародилась в ...
- 22) ... область применения компьютерной графики является обязательным элементом системы автоматизированного проектирования (САПР).
- 23) Основой растрового представления графики является точка с указанием ее цвета - ...
- 24) Запишите в последовательности исторического появления средства создания графического изображения:
- 25) Разрешение обозначается как количество точек на дюйм (dpi) или ... на дюйм (ppi).
- 26) Сколько секунд потребуется модему, передающему сообщения со скоростью 14400 бит/сек, чтобы передать цветное растровое изображение размером 800 x 600 пикселей, при условии, что в палитре 16 миллионов цветов?
- 27) @
- 28) Порядок расположения точек в растровом изображении - это ...
- 29) Расположите форматы хранения растровых изображений в порядке возрастания максимального размера хранимого изображения:
- 30) Расположите в порядке исторического развития фотокамер от первых появившихся устройств до современных:





- 31 К достоинствам растровых изображений можно отнести то, что ...
- 32 Количество бит (объём памяти), используемое для хранения и представления цвета при кодировании одного пикселя называют ... цвета.
- 33 Установите соответствие количество битов, отводимых на 1 пиксель изображения, и класс изображения по глубине цвета:
- 34 Поставьте в соответствие формат хранения изображения и схему его сжатия:
- 35 @
- 36 Средняя скорость передачи данных по некоторому каналу связи равна 28800 бит/с. Сколько секунд потребуется для передачи по этому каналу цветного изображения, размером 640*480 пикселей при условии, что цвет каждого пикселя кодируется 3 байтами.
- 37 Использование стандартной процедуры фотографирования экрана кнопкой Print Screen схоже с процедурой ... изображения с экрана.
- 38 Поставьте в соответствие Image Application и его фирму-производитель:
- 39 Определить объем видеопамати компьютера (в мегабайтах), который необходим для реализации графического режима монитора High Color с разрешающей способностью 1024x768 точек и палитрой цветов из 65536 цветов.
- 40 Подключаемые к Photoshop модули, позволяющие обрабатывать изображение по заданному алгоритму – это ...
- 41 Поставьте в соответствие инструмент Adobe Photoshop и его функционал:
- 42 Во сколько раз и как изменится объём памяти, занимаемой изображением, если в процессе его преобразования количество цветов уменьшилось с 65536 до 16?
- 43 Поставьте в соответствие базовый набор цветов и колориметрическую систему, основывающуюся на этих цветах:
- 44 Укажите соответствие элемента интерфейса графического редактора и его функционала:
- 45 @
- 46 Векторную графику часто называют ...





- 47) Основным логическим элементом векторной графики является ... объект.
- 48) Расположите уровни иерархии структуры векторного изображения от нижнего к верхнему (в порядке повышения уровня):
- 49) Расположите форматы хранения растровых изображений в порядке увеличения занимаемой памяти на устройстве при условии, что в этих форматах хранится одно и то же изображение:
- 50) Если в растровой графике базовым элементом изображения является точка, то в векторной графике - ...
- 51) Современный монитор позволяет 16777216 получать на экране 16777216 различных цветов. Сколько бит памяти занимает 1 пиксель?
- 52) Сопоставьте понятия и их определения:
- 53) К достоинствам векторной графики можно отнести то, что ...
- 54) К недостаткам векторной графики можно отнести то, что ...
- 55) Расположите действия в такой последовательности, чтобы при их выполнении в графическом редакторе можно было бы получить солнце:
- 56) @
- 57) Существуют такие форматы векторной графики, как ...
- 58) В числе булевых операций, которые могут быть произведены с объектами в Adobe Illustrator - ...
- 59) Панель инструментов в Adobe Illustrator по умолчанию ...
- 60) Поставьте в соответствие инструменты Adobe Illustrator и их функционал:
- 61) Расположите сочетаний клавиш для быстрых команд в Adobe Photoshop в следующей последовательности: выделить все-копировать-вставить-отменить:
- 62) В цветовой модели RGB для кодирования одного пикселя используется 3 байта. Фотографию размером 2048x1536 пикселей сохранили в виде несжатого файла с использованием RGB-кодирования. Определите размер получившегося файла в мегабайтах.





- 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 Сопоставьте названия форматов мультимедиа и их определения:
- 66 К мультимедиа относятся ...
- 67 Активное взаимодействие ресурса, программы, услуги и человека, их взаимовлияние – это...
- 68 Сопоставьте название элемента интерфейса и название программного продукта, для которого применим данный термин:
- 69 Расположите тип мультимедиа в порядке, соответствующем расширению прав пользователя, для управления процессом воспроизведения мультимедиа:
- 70 Для хранения растрового изображения, размером 128*128 пикселей, отвели 4 килобайта памяти. Какое максимально возможное число цветов в палитре изображения?
- 71 Укажите минимальный объем памяти (в килобайтах), достаточный для хранения любого растрового изображения размером 64*64 пикселя, если известно, что в изображении используется палитра из 256 цветов. Саму палитру хранить не нужно.
- 72 Дисплей работает с 256-цветной палитрой в режиме 640*400 пикселей. Для кодирования изображения требуется 1250 Кбайт. Сколько страниц видеопамати оно занимает?
- 73 Поставьте этапы создания анимации в порядке от первоначального к конечному:
- 74 ... 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).
- 75 Специальный встроенный в программе Adobe Flash язык программирования – это ...
- 76 Установите соответствие понятий и их характеристик:





- 77) Расположите написание команды для присвоения переменной A значения переменной B, увеличенного в 5 раз на языке Action Script:
- 78) Расположите в последовательности появления средств создания мультимедиа в истории:
- 79) Расположите в порядке убывания единицы измерения количества информации (объема памяти):
- 80) Неверно, что к принципам мультимедиа относят ...
- 81) ... 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.).
- 82) Наиболее употребительная разновидность «частицы» данных в ActionScript – это ...
- 83) К ... словам относятся слова, зарезервированные в синтаксисе ActionScript для специальных целей.
- 84) 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 ...
- 85) Основное свойство фрактала – ...
- 86) Файлы фрактальных изображений имеют специальное расширение ...
- 87) Сопоставьте понятия и их определения:
- 88) Сканируется цветное изображение размером 10x10 см. Разрешающая способность сканера 600 dpi и глубина цвета 32 бита. Какой информационный объем будет иметь полученный графический файл? Ответ запишите в Мб, округлите количество Мб до целого числа. (Разрешающая способность сканера 600 dpi означает, что на отрезке длиной 1 дюйм сканер способен различить 600 точек).
- 89) Снежинка Коха – это пример ... фрактала
- 90) Определить соотношение между высотой и шириной экрана монитора для различных графических режимов. Различается ли это соотношение для различных режимов? а)640x480; б)800x600; в)1024x768; а)1152x864; а)1280x1024.





- 91) Множество Мандельброта иллюстрирует ... фракталы
- 92) В изобразительном искусстве существует направление, занимающееся получением изображения случайного фрактала – фрактальная монотипия, или ...
- 93) Фракталы могут применяться в ...
- 94) Шаблон и одновременно собственное расширение программы в пакете Apophysis называется ...
- 95) Установите соответствие вида фрактала и способа его наиболее известного представителя:
- 96) Для 3-мерных объектов увеличение линейных размеров в два раза приводит к увеличению объема в ... раз.
- 97) Установите соответствие областей и способов применения фракталов:
- 98) Сопоставьте функционал рабочего элемента и его название в пакете Apophysis:
- 99) Установите соответствие количество битов, отводимых на 1 пиксель изображения, и класс изображения по глубине цвета:
- 100) При обработке информации, связанной с изображением на мониторе, принято выделять ...
- 101) Одно из основных направлений обработки информации, связанной с изображением на мониторе, – ... – это совокупность методов, позволяющих получить описание изображения, поданного на вход, либо отнести заданное изображение к некоторому классу (так поступают, например, при сортировке почты)
- 102) Задачей обработки изображений (IMAGE PROCESSING) ...
- 103) ... изображения – это искажение изображения с целью улучшения визуального восприятия или для преобразования в форму, удобную для дальнейшей обработки
- 104) ... изображения предполагает компенсирование имеющегося искажения, например, такого как плохие условия фотосъемки
- 105) Одно из основных направлений обработки информации, связанной с изображением на мониторе – ... – это воспроизведение изображения в случае, когда исходной является информация неизобразительной природы (например, визуализацию экспериментальных данных в виде графиков, гистограмм или диаграмм)





- 106 Первые серийные векторные дисплеи за рубежом появились в конце ... годов
- 107 Разрешение, достигнутое на дисплеях на запоминающей трубке, – до ...
- 108 В ... году прошла первая выставка цифрового искусства в США в галерее Howard Wise в Нью-Йорке, где были выставлены компьютерные работы Бела Джулса и Майкла Нолла (США)
- 109 ... – это изобретенная в 1966 г. технология, которую упрощенно можно представить как матрицу из маленьких разноцветных неоновых лампочек, каждая из которых включается независимо и может светиться с регулируемой яркостью
- 110 Существуют следующие виды компьютерной графики: растровая графика, векторная графика и ... графика
- 111 Говоря о сравнительной характеристике растровой и векторной графики, можно утверждать, что ... (укажите 2 варианта ответа)
- 112 Установите соответствие областей применения компьютерной графики и их характеристик:
- 113 Основной элемент растровых изображений – ...
- 114 Чаще всего ... изображения получают с помощью сканирования фотографий и других изображений, с помощью цифровой фотокамеры или путем «захвата» кадра видеосъемки
- 115 ... изображения напоминают лист клетчатой бумаги, на котором любая клетка закрашена либо черным, либо белым цветом, образуя в совокупности рисунок
- 116 Человеческий глаз способен различать только ... бит градаций на каждый цвет, хотя специальная аппаратура может потребовать и более точную передачу цветов
- 117 Цветовое пространство, образуемое интенсивностями красного, зеленого и синего, представляют в виде ...
- 118 ... – это порядок расположения точек (растровых элементов)
- 119 На рисунке изображен ... растр
- 120 В ... растре линии шестисвязные
- 121 Установите соответствие форматов растровых графических файлов и их характеристик:





- 122) Установите соответствие формата растровых графических файлов и метода сжатия:
- 123) Установите соответствие формата растрового графического файла и максимальную глубину цвета:
- 124) Установите соответствие класса программного обеспечения для работы с растровыми изображениями и примеров программ каждого класса:
- 125) ... графику часто называют объектно-ориентированной графикой или чертежной графикой
- 126) Говоря о векторной графике, можно утверждать, что ... (укажите 2 варианта ответа)
- 127) Важным объектом векторной графики является ... – кривая, посредством которой описывается та или иная геометрическая фигура
- 128) Элементарный объект векторной графики – ...
- 129) ... векторной иллюстрации называется любая геометрическая фигура, созданная с помощью рисующих инструментов векторной программы и представляющая собой очертания того или иного графического объекта (окружность, прямоугольник и т.п.)
- 130) В программе Adobe Illustrator, чтобы разделить выбранный объект на несколько частей или удалить из него некоторую часть, можно воспользоваться инструментом Eraser («Ластик»), который ...
- 131) Установите соответствие приложений, входящих в состав пакета Corel, и их характеристик:
- 132) Документы CorelDRAW имеют файловое расширение ...
- 133) Говоря о таком простом и полезном инструменте, как линейка, можно утверждать, что в Adobe Illustrator ... (укажите 2 варианта ответа)
- 134) В программе CorelDRAW в режиме отображения изображений Wireframe (Контурный) ...
- 135) Средства ... – это комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих пользователю работать в диалоговом режиме с разнородными данными (графика, текст, звук, видео), организованными в виде единой информационной среды
- 136) Установите соответствие меню программы After Effects и его предназначения:





- 137) Установите соответствие инструмента программы After Effects и горячей клавиши для его активации:
- 138) Такой инструмент программы After Effects, как ..., предназначен для выделения и перемещения слоев в окне composition и на панели timeline (как на левой ее части, так и на правой)
- 139) В программе Adobe Flash инструмент «Ластик» производит стирание заливок, не затрагивая контуры, в режиме «...»
- 140) В программе Adobe Flash эффект «...» инструмента «Кисть» обеспечивает закрашивание заливок, не влияя на конуры и пустую область стола
- 141) Горячая клавиша для активации инструмента Rotation Tool программы Adobe After Effects – ...
- 142) Неверно, что в состав главного меню интерфейса программы After Effects входит раздел ...
- 143) В программе Adobe Flash инструмент «Ластик» в режиме «Внутренняя очистка» ...
- 144) Ключевое слово ... в синтаксисе ActionScript используется в скрипте исключительно для указания на событие, запускающее скрипт
- 145) ... – это интерактивное мультимедиа, при котором пользователю предоставляется структура связанных элементов мультимедиа, которые он может последовательно выбирать
- 146) Программная анимация во Flash – это анимация, сделанная с помощью ...
- 147) ... – это геометрическая фигура, которая может быть поделена на части, каждая из которых будет представлять уменьшенную копию целого (по крайней мере приблизительно)
- 148) Каждый ... – это сохраненный набор параметров фрактала
- 149) Комплексное число состоит из ... частей
- 150) Действительная и мнимая части – это части ... числа
- 151) Файлы фрактальных изображений имеют расширение ...
- 152) Если снежинку Коха увеличить в три раза, ее длина возрастает в ...





- 153) Черный цвет в середине (см. рисунок ниже) показывает, что в этих точках функция стремится к нулю – это и есть множество ... @
- 154) Программа ... предназначена для создания изображений фракталов и трехмерных аттракторов с достаточно впечатляющими возможностями, она имеет интуитивно понятный классический интерфейс, который может быть настроен в соответствии с пользовательскими предпочтениями и поддерживает стандартные форматы фрактальных изображений (*.frp; *.frs; *.fri; *.fro; *.fr3, *.fr4 и др.)
- 155) Установите в правильной последовательности, слева направо, инструменты модуля Editor (Редактор) программы Apophysis:
- 156) Установите пошаговые действия для получения трехмерного изображения на плоскости в программе трехмерного моделирования
- 157) Поставьте в соответствие область применения компьютерной графики и объект, используемый в данной области:
- 158) Расположите в порядке возрастания разрешающие способности экрана (количество точек экрана):
- 159) Метод представления изображения в виде совокупности отрезков и дуг – это ... метод
- 160) 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
- 161) Расположите в хронологической последовательности ключевые события в истории компьютерной графики:
- 162) Нормативные документы, которые устанавливают единые правила выполнения и оформления конструкторских документов во всех отраслях промышленности – это стандарты ...
- 163) Расположите форматы чертежных листов в порядке возрастания размеров:
- 164) Поставьте в соответствие вид компьютерной графики и объект, созданный с помощью этого вида:
- 165) Поставьте в соответствие, согласно стандартам Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) элемент чертежа и место его расположения:
- 166) Наука, предметом изучения которой являются создание, хранение и обработка моделей и их изображений с помощью компьютера, – это ...





- 167) Расположите ключевые события в истории компьютерной графики в хронологическом порядке:
- 168) Расположите масштабы в порядке уменьшения размеров объекта на чертеже относительно реального:
- 169) Масштаб 1 : 1 называется ... величиной
- 170) Расположите в порядке исторического появления средств дисплейной графики от самых первых до современных:
- 171) Установите соответствие вида компьютерной графики и базового элемента для построения объекта:
- 172) Для представления реальных образов удобнее использовать ... изображения
- 173) Установите последовательность этапов выполнения чертежа:
- 174) Компьютерная графика как основа компьютерного искусства зародилась в ...
- 175) ... область применения компьютерной графики является обязательным элементом системы автоматизированного проектирования (САПР)
- 176) Основой растрового представления графики является точка с указанием ее цвета - ...
- 177) Установите последовательность средств создания графического изображения в порядке появления:
- 178) Разрешение обозначается как количество точек на дюйм (dpi) или ... на дюйм (ppi)
- 179) Порядок расположения точек в растровом изображении - это ...
- 180) Расположите форматы хранения растровых изображений в порядке возрастания максимального размера хранимого изображения:
- 181) Расположите в порядке исторического развития фотокамер от первых появившихся устройств до современных:
- 182) К достоинствам растровых изображений можно отнести то, что ... (укажите 2 варианта ответа)
- 183) Количество бит (объём памяти), используемое для хранения и представления цвета при кодировании одного пикселя называют ... цвета





- 184) Установите соответствие количества битов, отводимых на 1 пиксель изображения и класса изображения по глубине цвета:
- 185) Использование стандартной процедуры фотографирования экрана кнопкой Print Screen схоже с процедурой ... изображения с экрана
- 186) Установите соответствие Image Application и фирмы-производителя:
- 187) ... – это, подключаемые к Photoshop модули, позволяющие обрабатывать изображение по заданному алгоритму
- 188) Установите соответствие инструмента Adobe Photoshop и функционала:
- 189) Установите соответствие базового набора цветов и колориметрическую систему:
- 190) Укажите соответствие элемента интерфейса графического редактора и функционала:
- 191) Векторную графику часто называют ... (укажите 2 варианта ответа)
- 192) Основным логическим элементом векторной графики является ... объект
- 193) Расположите уровни иерархии структуры векторного изображения от нижнего к верхнему (в порядке повышения уровня):
- 194) Расположите форматы хранения растровых изображений в порядке увеличения занимаемой памяти на устройстве при условии, что в этих форматах хранится одно и то же изображение:
- 195) Если в растровой графике базовым элементом изображения является точка, то в векторной графике – ...
- 196) Установите соответствие понятия и определения:
- 197) К достоинствам векторной графики можно отнести то, что ... (укажите 3 варианта ответа)
- 198) К недостаткам векторной графики можно отнести то, что ... (укажите 2 варианта ответа)
- 199) Расположите действия в такой последовательности, чтобы при их выполнении в графическом редакторе можно было бы получить солнце:
- 200) К форматам векторной графики относят ... (укажите 2 варианта ответа)





- 201) К числу булевых операций, которые могут быть произведены с объектами в Adobe Illustrator относят ... (укажите 3 варианта ответа)
- 202) Панель инструментов в Adobe Illustrator по умолчанию ...
- 203) Установите соответствие инструмента Adobe Illustrator и функционал:
- 204) Расположите сочетание клавиш для быстрых команд в Adobe Photoshop в следующей последовательности: 1) выделить все, 2) копировать, 3) вставить, 4) отменить:
- 205) С помощью ... в Adobe Illustrator можно точно позиционировать и измерять размеры объектов в окне иллюстрации или на монтажной области
- 206) Установите соответствие названия формата мультимедиа и определения:
- 207) К мультимедиа относят ... (укажите 4 варианта ответа)
- 208) Активное взаимодействие ресурса, программы, услуги и человека, их взаимовлияние – это...
- 209) Сопоставьте название элемента интерфейса и название программного продукта, для которого применим данный термин:
- 210) Расположите тип мультимедиа в порядке, соответствующем расширению прав пользователя, для управления процессом воспроизведения мультимедиа:
- 211) Если известно, что в изображении используется палитра из 256 цветов, то минимальный объем памяти (в килобайтах), достаточный для хранения любого растрового изображения размером 64*64 пикселя, составит ...
- 212) Установите последовательность этапов создания анимации:
- 213) ... 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).
- 214) Специальный встроенный в программе Adobe Flash язык программирования – это ...
- 215) Установите соответствие понятия и характеристики:





- 216) Расположите написание команды для присвоения переменной A значения переменной B, увеличенного в 5 раз на языке Action Script:
- 217) Установите последовательность появления средств создания мультимедиа:
- 218) Расположите в порядке убывания единицы измерения количества информации (объема памяти):
- 219) Неверно, что к принципам мультимедиа относят ... (укажите 2 варианта ответа)
- 220) ... 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.).
- 221) Наиболее употребительная разновидность «частицы» данных в ActionScript – это ...
- 222) К ... словам относятся слова, зарезервированные в синтаксисе ActionScript для специальных целей
- 223) ...- это геометрическая фигура, которая состоит из частей и может быть поделена на части (каждая из которых по крайней мере, приблизительно будет представлять уменьшенную копию целого)
- 224) Основное свойство фрактала – ...
- 225) Файлы фрактальных изображений имеют специальное расширение ...
- 226) Установите понятия и определения:
- 227) Снежинка Коха – это пример ... фрактала
- 228) Множество Мандельброта иллюстрирует ... фракталы
- 229) В изобразительном искусстве существует направление, занимающееся получением изображения случайного фрактала – фрактальная монотипия, или ...
- 230) Неверно, что фракталы могут применяться в ...
- 231) Шаблон и одновременно собственное расширение программы в пакете Arorhysis называется ...





- 232) Установите соответствие вида фрактала и способа наиболее известного представителя:
- 233) Для 3-х мерных объектов увеличение линейных размеров в два раза приводит к увеличению объема в ... раз
- 234) Установите соответствие области и способа применения фрактала:
- 235) Сопоставьте функционал рабочего элемента и его название в пакете Aporhysis:
- 236) В книге 200 страниц текста. На каждой странице 50 строк по 80 символов, и 10 цветных рисунков. Каждый рисунок построен при графическом разрешении монитора 800 × 600 с палитрой 16 цветов. Каков информационный объем книги (в мегабайтах)? (Для удобства примите, что 1 Мб = 1000 Кб, 1 Кб = 1000 байт). Приведите расчеты.
- 237) Если бы каждый инженер или чертежник выполнял и оформлял чертежи по-своему, не соблюдая единых правил, то такие чертежи были бы непонятны другим. Чтобы избежать этого, были созданы государственные стандарты Единой системы конструкторской документации (ЕСКД). Отдельным разделом речь идет о линиях различной толщины и начертания, так как они необходимы при выполнении чертежей. Каждая из них имеет свое назначение. К примеру, толщина линии одного из типов – от $s/3$ до $s/2$; данный тип линий используется для проведения выносных и размерных линий. О каком типе линий идет речь?
- 238) Модем передает сообщения со скоростью 14 400 бит/сек. Сколько секунд потребуется модему, чтобы передать цветное растровое изображение размером 800 × 600 пикселей, при условии, что в палитре 16 миллионов цветов? Приведите расчеты.
- 239) Представлено черно-белое изображение в виде комбинации точек с 256 градациями серого цвета. Какой объем видеопамати необходим для хранения черно-белого изображения? Приведите расчеты
- 240) Средняя скорость передачи данных по некоторому каналу связи равна 28 800 бит/с. Сколько секунд потребуется для передачи по этому каналу цветного изображения, размер которого 640 * 480 пикселей при условии, что цвет каждого пикселя кодируется 3 байтами? Приведите расчеты.





- 241) Монитор High Color с разрешающей способностью 1 024x768 точек и палитрой цветов из 65 536 цветов. Определите объем видеопамати компьютера (в мегабайтах), который необходим для реализации графического режима на данном мониторе. Приведите расчеты.
- 242) Современный монитор позволяет получать на экране 16 777 216 различных цветов. Сколько бит памяти занимает 1 пиксель? Приведите расчеты.
- 243) В цветовой модели RGB для кодирования одного пикселя используется 3 байта. Фотографию размером 2 048 x 1 536 пикселей сохранили в виде несжатого файла с использованием RGB-кодирования. Определите размер получившегося файла в мегабайтах. Приведите расчеты.
- 244) Для хранения растрового изображения размером 128 * 128 пикселей отвели 4 килобайта памяти. Какое максимально возможное число цветов в палитре изображения? Приведите расчеты.
- 245) Дисплей работает с 256-цветной палитрой в режиме 640 * 400 пикселей. Для кодирования изображения требуется 1 250 Кбайт. Сколько страниц видеопамати оно занимает? Приведите расчеты.
- 246) Сканируется цветное изображение размером 10x10 см. Разрешающая способность сканера 600 dpi и глубина цвета 32 бита (это означает, что на отрезке длиной 1 дюйм сканер способен различить 600 точек). Какой информационный объем будет иметь полученный графический файл? (Ответ запишите в Мб, округлите количество Мб до целого числа).
- 247) Даны различные графические режимы экрана монитора: а) 640 x 480; б) 800 x 600; в) 1 024 x 768; г) 1 152 x 864; д) 1 280 x 1 024. Требуется определить соотношение между высотой и шириной экрана монитора для этих графических режимов.

