



Основы дизайна и графики.ДРБ_ГД СД_РАНХИГС Без ИМ

- 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) Наука, предметом изучения которой являются создание, хранение и обработка моделей и их изображений с помощью компьютера – это ...
- 11) Расположите ключевые события в истории компьютерной графики в хронологическом порядке:
- 12) Расположите масштабы в порядке уменьшения размеров объекта на чертеже относительно реального.
- 13) Масштаб 1 : 1 называется ... величиной
- 14) Расположите в порядке исторического появления средств дисплейной графики от самых первых до современных:





- 15) Поставьте в соответствие вид компьютерной графики и базовый элемент для построения объекта, соответствующего данному виду:
- 16) Разрешение обозначается как количество точек на дюйм (dpi) или ... на дюйм (ppi).
- 17) Порядок расположения точек в растровом изображении – это ...
- 18) Расположите форматы хранения растровых изображений в порядке возрастания максимального размера хранимого изображения:
- 19) К достоинствам растровых изображений можно отнести то, что ...
- 20) Количество бит (объем памяти), используемое для хранения и представления цвета при кодировании одного пикселя называют ... цвета.
- 21) Установите соответствие количество битов, отводимых на 1 пиксель изображения, и класс изображения по глубине цвета:
- 22) Поставьте в соответствие формат хранения изображения и схему его сжатия:
- 23) Использование стандартной процедуры фотографирования экрана кнопкой Print Screen схоже с процедурой ... изображения с экрана.
- 24) Поставьте в соответствие базовый набор цветов и колориметрическую систему, основывающуюся на этих цветах:
- 25) Укажите соответствие элемента интерфейса графического редактора и его функционала:
- 26) Расположите уровни иерархии структуры векторного изображения от нижнего к верхнему (в порядке повышения уровня):
- 27) Расположите форматы хранения растровых изображений в порядке увеличения занимаемой памяти на устройстве при условии, что в этих форматах хранится одно и то же изображение:
- 28) Сопоставьте понятия и их определения:
- 29) К достоинствам векторной графики можно отнести то, что ...
- 30) К недостаткам векторной графики можно отнести то, что ...

