



## Основы программирования компьютерной графики.dor\_БАК\_24-188-Б

- 1) Метод ... используется для увеличения разрешения растрового изображения
- 2) ... – это параметр, определяющий качество векторной визуализации
- 3) Векторное изображение – это ...
- 4) Установите соответствие между названием аффинного преобразования и его матричной формой:
- 5) Координаты проецирования – это координаты, ...
- 6) Совокупность пикселей в экранном представлении – это ...
- 7) ... тип изображений – это изображения с передачей градаций одного цвета
- 8) Установите правильную последовательность шагов работы с шейдерами в графическом приложении:
- 9) Компьютерная графика – это ...
- 10) ... формат компьютерной графики требует больше времени для визуализации данных
- 11) В компьютерной графике существует возможность описания поверхности математическими формулами. Какой метод для этого используется?
- 12) Установите последовательность шагов для алгоритма освещения Фонга:
- 13) ... является простейшим растровым примитивом
- 14) Установите соответствие между алгоритмами и их описаниями:
- 15) Алгоритм ... используется для рисования линий в растровой графике.
- 16) Элемент описания, который является главным в описании пространственных объектов, – это ...





- 17) Для матовых поверхностей характерно ...
- 18) Для уменьшения количества вычислений в растеризации используется метод ...
- 19) Стилль заполнения ... используется для имитации сложной рельефной поверхности
- 20) ... цвет получается путем соединения лучей света разных цветов
- 21) Алгоритм ... используется для заливки полигона
- 22) В компьютерном трехмерном моделировании, в разработке компьютерных игр и при осуществлении визуализации трехмерных моделей в реальном времени используется метод, который позволяет сократить перебор световых лучей в трехмерном изображении. Назовите этот метод.
- 23) Говоря о том, как изменится качество векторной графики при изменении ее размеров, можно утверждать, что ...
- 24) Z-буфер в контексте рендеринга – это буфер для хранения ...
- 25) Кривая Безье – это особый упрощенный вид кривых ... порядка
- 26) DirectX – это ...
- 27) Графическими примитивами называются ...
- 28) Не имеет привязки к OpenGL язык программирования ...
- 29) ... – это частота обновления изображения на экране
- 30) Установите правильный порядок шагов загрузки текстуры в DirectX:
- 31) Установите соответствие понятий и их содержания:
- 32) В трехмерной графике ... – это векторы, перпендикулярные поверхности объектов
- 33) Рендеринг в компьютерной графике – это процесс преобразования трехмерной модели в изображение, которое увидит пользователь. Что такое антиалиасинг в контексте рендеринга?





- 34) Установите правильную последовательность действий, необходимых для выполнения технического рисунка детали:
- 35) Установите правильный порядок выполнения этапов наложения текстуры:
- 36) ... формат компьютерной графики требует больше времени для визуализации данных, чем растровый
- 37) Установите соответствие между понятием и его характеристикой:
- 38) Установите соответствие между объемом, занимаемым в памяти компьютера и количеством цветов (для хранения одного пикселя):
- 39) Два наиболее известных способа визуализации – ...
- 40) Перевод материального изображения в электронную растровую форму принято называть ...
- 41) Разрешение – это ...
- 42) ... – это метод построения объемных объектов так, что размеры объекта не искажаются, а все линии расположены под 120 градусов по отношению друг к другу
- 43) Дискретизация – это ...
- 44) Алгоритм ... используется для сглаживания изображений в компьютерной графике
- 45) Графические примитивы – это ...
- 46) Перспектива в компьютерной графике – это ...
- 47) Воксельная модель построения изображения в компьютерной графике имеет недостаток – это ...
- 48) Метод ... используется для создания анимации в 3D-графике
- 49) Процесс преобразования трехмерных координат в двумерные координаты на экране – это ...
- 50) Основной тип модели освещения, используемый в компьютерной графике, – это модель освещения ...
- 51) Аббревиатура DPI в переводе с английского означает «...»





- 52) Установите правильную последовательность шагов алгоритма освещения Фонга:
- 53) Установите правильную последовательность шагов алгоритма Z-буфера для удаления скрытых поверхностей:
- 54) ... тип проекции сохраняет вертикальные линии объектов
- 55) Установите соответствие между методами визуализации трехмерных объектов и их описанием:
- 56) Установите соответствие между алгоритмами и их функциями:
- 57) Доминирующий способ визуализации – ...
- 58) Визуальное и цифровое представление цвета в зависимости от требований практики – это цветовая ...
- 59) Шейдер в контексте компьютерной графики – это ...
- 60) Алгоритм Z-буфера в компьютерной графике выполняет функцию ...
- 61) Установите соответствие между функциями OpenGL и их назначением:
- 62) Установите соответствие между функциями DirectX и их назначением:
- 63) Установите правильную последовательность шагов создания текстуры в OpenGL:
- 64) Установите правильную последовательность шагов создания и отображения простого треугольника с использованием Direct3D:
- 65) Буфер кадра (frame buffer) – это ...
- 66) Полигональная ... – это совокупность вершин, ребер и граней, которые определяют форму многогранного объекта в трехмерной компьютерной графике и объемном моделировании
- 67) Интерфейс API в Windows – это интерфейс ...
- 68) ..., или визуализация, – это процесс преобразования векторной модели в изображение на экране
- 69) В компьютерной графике для характеристики изображения используют определенные атрибуты. Что представляет собой такой атрибут, как глубина цвета изображения?





- 70 В компьютерной графике существует понятие «растр». Что он из себя представляет?
- 71 Фрактал – это объект сложной формы, который получается в результате выполнения простого итерационного цикла. Какой объект является примером фрактала?
- 72 Для визуального отображения модели используется плоскость, состоящая из нескольких точек в пространстве, соединенных ребрами. Как она называется?
- 73 С помощью графических функций Windows API необходимо нарисовать окно программы. Какое сообщение при этом должно быть отправлено?
- 74 В графическом пайплайне присутствует такая программируемая стадия, как доменный шейдер. Что выполняет доменный шейдер?

