



Трехмерная графика

- 1 С точки зрения способа создания компьютерные изображения и программы для работы с компьютерной графикой можно разделить на несколько основных типов ...
- 2 К программам для трехмерного моделирования изображений относят ...
- 3 Вариантом записи координат точки соответствующим представлению ее в трехмерном пространстве в однородных координатах, является ...
- 4 Преобразование координат – это ...
- 5 К аффинным преобразованиям относится ...
- 6 При ... «при проецировании объекта сходятся линии «идущие вдоль» оси Z»
- 7 ... – тип проекции, при котором «направление проецирования составляет с плоскостью угол 45° , проекция отрезка, перпендикулярного проекционной плоскости, имеет ту же длину, что и сам отрезок, т. е. укорачивание отсутствует»
- 8 ... – тип проекции, при котором «имеет направление проецирования, которое составляет с проекционной плоскостью угол $= \arctg(1/2)$ ($\approx 26,5^\circ$), отрезки, перпендикулярные проекционной плоскости, после проецирования составляют $1/2$ их действительной длины».
- 9 ... – тип проекции, при котором «направления совпадают, т. е. направление проецирования является нормалью к проекционной плоскости»
- 10 ... – этап создания 3D проекта, на котором в окнах проекций создается непосредственно сам объект
- 11 ... – этап создания 3D проекта, на котором происходит расчет картинки с использованием всех заданных свойств материалов объектов и источников света, расчет теней, отражений, преломлений и т.д.
- 12 Система координат в 3D MAX имеет следующие два уровня:
- 13 В 3D MAX можно использовать различные виды сплайновых форм, такие как ...





- 14) Цилиндр в 3D MAX – это ...
- 15) Section в 3D MAX – это ...
- 16) Для создания полутеней на поверхности фигур в можно использовать ...
- 17) Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется ...
- 18) Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой фигурами, которые описываются математическими уравнениями, называется ...
- 19) Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...
- 20) Видеоадаптер персонального компьютера (видеокарта) – это ...
- 21) Видеопамять персонального компьютера – это ...
- 22) Способ записи графической информации в файл называется ...
- 23) При параллельном проектировании центр пучка считается лежащим ...
- 24) С точки зрения способа создания компьютерные изображения и программы для работы с компьютерной графикой можно разделить на несколько основных типов ...
- 25) К программам для трехмерного моделирования изображений относят ...
- 26) Вариантом записи координат точки соответствующим представлению ее в трехмерном пространстве в однородных координатах, является ...
- 27) Преобразование координат – это ...
- 28) К аффинным преобразованиям относится ...
- 29) При ... «при проецировании объекта сходятся линии «идущие вдоль» оси Z»





- 30) ... – тип проекции, при котором «направление проецирования составляет с плоскостью угол 45° , проекция отрезка, перпендикулярного проекционной плоскости, имеет ту же длину, что и сам отрезок, т. е. укорачивание отсутствует»
- 31) ... – тип проекции, при котором «имеет направление проецирования, которое составляет с проекционной плоскостью угол $= \arctg(1/2)$ ($\approx 26,5^\circ$), отрезки, перпендикулярные проекционной плоскости, после проецирования составляют $1/2$ их действительной длины».
- 32) ... – тип проекции, при котором «направления совпадают, т. е. направление проецирования является нормалью к проекционной плоскости»
- 33) ... – этап создания 3D проекта, на котором в окнах проекций создается непосредственно сам объект
- 34) ... – этап создания 3D проекта, на котором происходит расчет картинки с использованием всех заданных свойств материалов объектов и источников света, расчет теней, отражений, преломлений и т.д.
- 35) Система координат в 3D MAX имеет следующие два уровня:
- 36) В 3D MAX можно использовать различные виды сплайновых форм, такие как ...
- 37) Цилиндр в 3D MAX – это ...
- 38) Section в 3D MAX – это ...
- 39) Для создания полутеней на поверхности фигур в можно использовать ...
- 40) Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется ...
- 41) Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой фигурами, которые описываются математическими уравнениями, называется ...
- 42) Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...
- 43) Видеоадаптер персонального компьютера (видеокарта) – это ...





- 44) Видеопамять персонального компьютера – это ...
- 45) Способ записи графической информации в файл называется ...
- 46) При параллельном проектировании центр пучка считается лежащим ...

