



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 ...

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08