

«Компьютерный дизайн»

Вопросы и ответы из теста по [Компьютерному дизайну](#) с сайта [oltest.ru](#).

Общее количество вопросов: 298

Тест по предмету «Компьютерный дизайн».

1. OpenGL предоставляет разработчикам, из перечисленного:
 - **использование сплайнов для рисования линий и поверхностей**
 - **наложение текстуры**
 - **применение освещения**
2. OpenGL является:
 - **частью операционной системы**
3. Photoshop включает средства выделения, из перечисленного:
 - **инструменты выделения контуров**
 - **команда Цветовой ряд**
 - **режим Быстрая маска**
4. RAMDAC включает в себя элементы, из перечисленного:
 - **ЦАП**
 - **регистры цвета**
5. Video BIOS хранится в:
 - **ПЗУ, размещенном на плате видеоадаптера**
6. Алгоритм Робертса требует, чтобы каждая грань была:
 - **выпуклым многоугольником**
7. Базовыми элементами 3D-акселераторов являются, из перечисленного:
 - **геометрический процессор**
 - **механизм рендеринга**
8. Базовыми элементами векторно-полигональной модели являются, из перечисленного:
 - **вершины**
 - **полигональные поверхности**
 - **полигоны**
 - **полилинии**
9. Библиотека OpenGL физически размещена в:
 - **DLL-файлах**
10. В OpenGL для рисования выпуклого многоугольника используется примитив:
 - **GL_POLYGON**
11. В OpenGL примитив, когда перечисляемые вершины берутся по четыре и по ним строятся независимые четырехугольники, определяется константой:
 - **GL_QUADS**
12. В OpenGL примитив, когда перечисляемые вершины последовательно соединяются одна за другой, определяется константой:
 - **GL_LINE_STRIP**



13. В вариантном методе изменение размеров при неизменности конструкции отдельных вариантов семейства называют видом конструирования:
- **принципиальным**
14. В векторной графике для описания отрезка прямой требуется задание количества параметров:
- **4**
15. В векторной графике для описания прямой линии требуется задание количества параметров:
- **2**
16. В векторных редакторах предусмотрены варианты слияния объектов, принцип действия которых основан на использовании базовых логических операций, из перечисленного:
- **И**
 - **ИЛИ**
 - **НЕ**
17. В графических редакторах для обозначения тоновых областей изображения используются термины, из перечисленного:
- **света**
 - **средние тона**
 - **тени**
18. В графическом режиме управляет палитрой цветов:
- **контроллер атрибутов**
19. В дисплеях компьютеров используется цветовая модель:
- **RGB**
20. В ЖК-мониторах для получения цветного изображения используют:
- **объединение ЖК — ячейки в триады, снабди в каждую из них светофильтром**
21. В качестве ограничивающих тел для сравнения граней чаще всего используются:
- **прямоугольные параллелепипеды**
22. В компьютерной графике объект можно представить в виде моделей, из перечисленного:
- **объемной**
 - **полигональной**
 - **проволочной**
23. В компьютерной графике объемная модель называется также:
- **твердотельной**
24. В компьютерной графике полигональная модель называется также:
- **поверхностной**
25. В методе s-буфера для каждой строки экрана поддерживается список, задающий для каждого пиксела:
- **видимую в этом пикселе грань**
26. В настоящее время видеоадаптеры подключаются через шину:
- **AGP**
27. В основе работы цветочувствительных инструментов выделения лежит назначение параметров, из перечисленного:
- **базового цвета**
 - **диапазона цветов, близких к базовому**



28. В принтерах используется цветовая модель:

- **CMY**

29. В программе Maya поддерживаются механизмы описания поверхностей, из перечисленного:

- **NURBS**
- **иерархические**
- **полигональные**

30. В растровых редакторах выделенные области представляют собой векторные объекты при использовании инструментов выделения:

- **контуров**

31. В растровых редакторах предназначены для создания специальных эффектов:

- **фильтры**

32. В систему AutoCAD встроен язык программирования:

- **AutoLISP**

33. В современных системах трехмерной компьютерной графики наиболее распространена модель:

- **векторная полигональная**

34. В терминологии Windows API перо описывает характеристики линии, из перечисленного:

- **стиль**
- **толщину**
- **цвет**

35. В цветных мониторах используется ЭЛТ с:

- **тремя электронными пушками и покрытием экрана с триадами зерен люминофора**

36. Векторная полигональная модель и равномерная сетка могут считаться разновидностями модели

- **неравномерной сетки**

37. Векторную графику часто называют также

- **объектно-ориентированной**

38. Векторные изображения могут быть созданы программами, из перечисленного:

- **САПР**
- **конвертирования растровых изображений в векторные**

39. Векторные программы обычно используются:

- **когда нужны четкие линии**

40. Взаимосвязь между кодом цвета и его компонентами в выбранной цветовой модели устанавливает:

- **палитра**

41. Видеоадаптер VGA содержит, из перечисленного:

- **ROM Video BIOS**
- **секвенсор**

42. Видеосервис BIOS реализуется при помощи

- **программного прерывания**

43. Временная когерентность означает, что ...

- **границы, видимые в данном кадре, скорее всего будут видны и в следующем**



44. Все базовые фигуры Poser
- **размещены в библиотеке объектов**
45. Все команды (процедуры и функции) OpenGL начинаются с префикса
- **gl**
46. Все константы OpenGL начинаются с префикса
- **GL_**
47. Входными данными для программ обработки изображений является:
- **изображение**
48. Выходными данными обработки изображений является:
- **изображение**
49. Геометрическая стадия 3D-конвейера включает, из перечисленного:
- **проецирование трехмерного объекта на плоскость экрана**
 - **расчет освещенности и затенения поверхности объекта**
50. Геометрическое моделирование является ядром конструирования
- **автоматизированного**
51. Главный недостаток цифровых мониторов
- **малое количества отображаемых цветов**
52. Главным базовым элементом векторно-полигональной модели является:
- **вершина**
53. Главным недостатком метода поверхностного моделирования является:
- **сложность процедуры удаления невидимых линий**
54. Главным отличием метода Фонга от метода Гуро является:
- **использование для определения цвета в каждой точке векторов нормалей**
55. Главным фактором в ограничении применения каркасных поверхностей является:
- **неоднозначность распознавания ориентации и видимости граней**
56. График, отображающий распределение пикселей изображения по яркости, называется:
- **гистограммой**
57. График, с помощью которого осуществляется преобразование спектрального диапазона исходного изображения к спектральному диапазону скорректированного изображения, называется:
- **кривой**
58. Графические редакторы — это системы проектирования уровня ...
- **низкого**
59. Графические функции из состава API Windows объединены в подсистему
- **GDI**
60. Для ввода графической информации в компьютер используются, из перечисленного:
- **дигитайзер**
 - **сканер**
 - **цифровая фотокамера**



61. Для вывода точек заполнения известны методы, из перечисленного:

- **закрашивания от внутренней точки к границам контура**
- **использующие математическое описание контура**

62. Для гипса, песка, бумаги характерен тип отражения

- **диффузный**

63. Для кодирования одного пиксела в двухцветных изображениях используется:

- **1 бит**

64. Для описания различных по виду изображений на основе линий используют термин

- **перо**

65. Для пикселей текстур употребляется название:

- **тексел**

66. Для повышения производительности видеосистемы в современных видеоадаптерах используются, из перечисленного:

- **быстродействующая видеопамять**
- **высокоскоростные шины ввода/вывода**

67. Для построения каждого последующего уровня z-пирамиды

- **пикселы объединяются в группы по 4 и из их глубин выбирается наибольшая**

68. Для преобразования неравномерной сетки в равномерную используют:

- **специальную интерполяцию**

69. Для распознавания изображений основной задачей является получение

- **описания изображенных объектов**

70. Для создания иллюзии гладкой криволинейной поверхности предназначен метод

- **Гуро**

71. Для сокращения затраты на формирование внутримашинного представления при параметрически заданных геометрических объектах используют методы, из перечисленного:

- **вариантный**
- **генерирующий**

72. Достоинствами метода обратной трассировки лучей являются, из перечисленного:

- **достаточная реалистичность изображений**
- **простота работы с текстурами**
- **универсальность**

73. Если грань заведомо не может быть видна, она называется:

- **нелицевой**

74. Значение текущего цвета внутри OpenGL хранится в:

- **системной переменной**

75. Идеально подходит для записи цветовых моделей Оттенки серого и Индексированные цвета формат данных

- **РСХ**

76. Из перечисленного излучение можно охарактеризовать:

- **интенсивностью**
- **направленностью**
- **спектром**



77. Из перечисленного недостатками метода обратной трассировки лучей являются:

- **большой объем вычислительных операций**
- **проблемы с моделированием диффузного отражения и преломления**

78. Из перечисленного обработка информации, связанная с изображениями, разделяется на основные направления:

- **компьютерная графика**
- **распознавание изображений**

79. Из перечисленного программы САПР применяются в:

- **инженерной конструкторской полиграфии**
- **телевизионной рекламе**

80. Из перечисленного, в векторной графике построение линии предполагает задание атрибутов:

- **стиль**
- **толщина**
- **форма**
- **цвет**

81. Из перечисленного, в векторных редакторах имеются основные примитивы:

- **многоугольник (звезда)**
- **прямоугольник (квадрат)**
- **спираль**
- **эллипс (круг)**

82. Из перечисленного, в генерирующем методе различают группы элементов:

- **вспомогательные**
- **основные**
- **технологические**

83. Из перечисленного, в компьютерной графике используют системы координат:

- **ортогональную**
- **полярную**
- **сферическую**
- **цилиндрическую**

84. Из перечисленного, в компьютерной графике наиболее распространены проекции:

- **параллельная**
- **центральная**

85. Из перечисленного, в модели HSV цвет описывается параметрами:

- **насыщенность**
- **цветовой тон**
- **яркость**

86. Из перечисленного, в растровых редакторах имеются типы каналов:

- **альфа-каналы**
- **цветовые**

87. Из перечисленного, важнейшими характеристиками растра являются:

- **количество цветов**
- **разрешающая способность**
- **форма пикселей**



88. Из перечисленного, векторное изображение включает:

- **заливки**
- **линии**
- **объекты**
- **узлы**

89. Из перечисленного, видеомонтаж можно разделить на виды:

- **подготовка телевизионных передач**
- **спецэффекты в кино**

90. Из перечисленного, вне зависимости от области использования каждый графический редактор должен иметь:

- **библиотеку готовых изображений**
- **набор спецэффектов**
- **набор шрифтов**

91. Из перечисленного, графический вывод фигур разделяется на задачи:

- **вывод контура**
- **вывод точек заполнения**

92. Из перечисленного, для обозначения стилей заполнения, отличных от сплошного стиля, используют понятия:

- **кисть**
- **текстура**

93. Из перечисленного, для решения задачи точного отделения фрагмента изображения от фона в сложных случаях разработаны специальные программы:

- **Corel KnockOut**
- **Mask Pro**

94. Из перечисленного, для создания комбинированных объектов в векторных редакторах предусмотрены базовые операции:

- **группировка**
- **объединение объектов**
- **объектов**

95. Из перечисленного, для тоновой коррекции изображения профессиональные растровые редакторы предоставляют инструменты:

- **Кривые**
- **Уровни**
- **Яркость/Контраст**

96. Из перечисленного, для характеристики цвета используются атрибуты:

- **насыщенность**
- **цветовой тон**
- **яркость**

97. Из перечисленного, к классу кривых второго порядка относятся:

- **гиперболы**
- **окружности**

98. Из перечисленного, к наиболее распространенным средствам цветокоррекции в растровых редакторах относятся инструменты:

- **Баланс цвета**
- **Оттенок/Насыщение**



99. Из перечисленного, к фундаментальным инструментам растровой графики относятся:

- **гистограммы**
- **каналы и маски**
- **слои**
- **фильтры**

100. Из перечисленного, классами изображений являются:

- **двухцветные**
- **полутоновые**
- **цветные**

101. Из перечисленного, компьютерную графику условно можно разделить на направления:

- **web-дизайн**
- **видеомонтаж**
- **мультимедиа**
- **полиграфия**

102. Из перечисленного, конструктивными элементами проволочной модели являются:

- **ребро**
- **точка**

103. Из перечисленного, маска включает в себя два типа областей:

- **непрозрачные**
- **прозрачные**

104. Из перечисленного, можно выделить два основных вида геометрических объектов:

- **параметрически заданный**
- **постоянный**

105. Из перечисленного, на форму кривой Безье влияют:

- **длина отрезка касательной**
- **угол наклона касательной**

106. Из перечисленного, обводка характеризуется набором параметров:

- **параметры углов и концов линий**
- **стиль**
- **стрелки**

107. Из перечисленного, обработка графических данных на ЭВМ как область прикладной информатики означает операции над моделями:

- **отображение**
- **преобразование**
- **формирование**
- **хранение**

108. Из перечисленного, основными элементами векторной графики являются:

- **кривая Безье**
- **кривая второго порядка**
- **прямая линия**
- **точка**

109. Из перечисленного, перспективными направлениями использования 3D-графики являются:

- **архитектура и дизайн**
- **компьютерные игры**
- **телевизионная реклама и оформление телевизионных каналов**



110. Из перечисленного, по принципу формирования выделенных областей их можно разделить на группы:

- **выделения контуров**
- **выделения от "руки"**
- **геометрические**
- **цветочувствительные**

111. Из перечисленного, поверхностные модели по способам описания поверхностей подразделяются на:

- **аналитические**
- **векторные**
- **воксельные**
- **изолинии**

112. Из перечисленного, положительными чертами модели равномерная сетка являются:

- **возможность быстро узнать высоту любой точки поверхности**
- **простота описания поверхностей**

113. Из перечисленного, программы для редактирования двумерных цифровых изображений по принципу действия и функциональному назначению можно разделить на группы:

- **векторные**
- **растровые**
- **фрактальные**

114. Из перечисленного, программы, предназначенные для работы с растровой графикой, можно разбить на классы:

- **обработка изображений**
- **распознавание текста**

115. Из перечисленного, различают типы узлов:

- **гладкий**
- **острый**
- **симметричный**

116. Из перечисленного, с помощью инструментов выделения можно создать типы выделений:

- **простые**
- **сложные**

117. Из перечисленного, системами проектирования «высокого уровня» являются:

- **EUCLID QUANUM**
- **Pro/ENGINEER**
- **T-FLEX CAD**
- **СПРУТ**

118. Из перечисленного, системами проектирования «низкого уровня» являются:

- **AutoCAD**
- **MiniCAD**
- **КОМПАС**

119. Из перечисленного, системами проектирования «среднего уровня» являются:

- **Mechanical Desktop**
- **SolidWorks**

120. Из перечисленного, среди наиболее популярных программ верстки можно выделить:

- **Adobe PageMaker**
- **QuarkXPress**



121. Из перечисленного, средствами каталогизации изображений являются:

- **Canto Gamulas Desktop**
- **MS Imaging**

122. Из перечисленного, частными случаями аффинного преобразования являются:

- **поворот**
- **растяжение/сжатие**
- **сдвиг**

123. Из перечисленного, являются растровыми программами:

- **Adobe Photoshop**
- **Corel PHOTO-PAINT**
- **MS Paint**

124. Излучение, спектр которого состоит из единственной линии, называется:

- **монохроматическим**

125. Излучения, различные по спектру, но дающие один и тот же цвет, называются:

- **метамерными**

126. Инструментами для работы с контурами в Photoshop являются, из перечисленного:

- **Перо**
- **Свободное перо**
- **Точка зацепления**

127. Инструментами для ретуширования в Photoshop являются, из перечисленного:

- **Губка**
- **Осветлитель**
- **Палец**
- **Штамп**

128. Инструментами коррекции изображений Photoshop являются, из перечисленного:

- **Кривые**
- **Уровни**
- **Цветовой баланс**
- **Яркость/Контраст**

129. К преимуществам векторных файлов относятся, из перечисленного:

- **легко масштабируются**
- **могут быть модифицированы с помощью простых средств редактирования текстов**

130. Каждый элементарный объект, объединенный в группу с другими объектами, сохраняет свои свойства в результате применения операции

- **группировки объектов**

131. Картинная плоскость — плоскость, в которой расположена:

- **камера**

132. Касательные линии с разных сторон узловой точки не лежат на одной прямой у узла

- **острого**

133. Когерентность в картинной плоскости означает, что ...

- **если данный пиксел соответствует точке грани, то скорее всего соседние пикселы также соответствуют точкам той же грани**

134. Когерентность в пространстве объектов означает, что ...

- **если данная грань видима, то расположенная рядом грань скорее всего также является видимой**



135. Количество каналов ЦАП, входящего в состав RAMDAC, равно:

- количеству основных цветов

136. Количество пикселей по горизонтали и вертикали определяет:

- размер растра

137. Количество участков в цветовом круге Ньютона равно:

- 7

138. Команды любой двумерной системы можно разделить на виды, из перечисленного:

- нанесения размеров, условных обозначений и текста
- рисования
- черчения

139. Компьютерные технологии конструирования базируются на геометрических моделях, из перечисленного:

- двумерных
- пространственных

140. Координата z в методе z-буфера отвечает расстоянию точек пространственных объектов до ...

- картинной плоскости

141. Коррекция дефектов картинки, вызванных угловатостью линий на границах объектов, называется:

- антиалиасингом

142. Кривая, у которой начальная и конечная точки совпадают, называется:

- замкнутым контуром

143. Кривые Безье — это частный вид кривых:

- третьего порядка

144. Лидером в группе программ растровой графики считают программу

- Adobe Photoshop

145. Линейно-узловая модель основывается на иерархии

- вершины-ребра-границы

146. Линия, соединяющая камеру и целевую точку, называется линией

- визирования

147. Лицевая точка называется нерегулярной точкой проектирования, если для нее

- может не существовать окрестности, состоящей только из лицевых точек

148. Логические операции объединения, вычитания, пересечения можно выполнять над моделями объектов

- полигональными

149. Любая из проекций ортогонального чертежа (двухмерная модель) распознается системой как элемент

- плоский

150. Любую поверхность объекта можно описать с помощью модели

- полигональной



151. Малый объем, занимаемый на жестком диске, и очень упрощенный интерфейс характерен для программы

- **Adobe PhotoDeluxe**

152. Матовым поверхностям присущ вид отражения

- **диффузный**

153. Метод Гуро основывается на идее

- **закрашивания каждой плоской грани плавно изменяющимися оттенками**

154. Метод иерархического z-буфера использует типы когерентности в сцене

- **в картинной плоскости, в пространстве объектов и временную**

155. Метод сортировки по глубине наиболее эффективен для построения изображения тел

- **непересекающихся простых**

156. Методы удаления невидимых точек различаются по параметрам, из перечисленного:

- **пространству, в котором проводится анализ видимости**
- **способу визуализации сцены**

157. Методы удаления невидимых точек, работающие непосредственно в пространстве самих объектов, дают:

- **точное решение задачи и могут работать с объектами и их проекциями**

158. Методы упорядочения являются методами

- **гибридными**

159. Множество форматов, используемых для записи изображений, можно разделить на категории, из перечисленного:

- **векторные**
- **метафайлы**
- **растровые**

160. На каждый момент времени просчитывается для всех объектов в трехмерной сцене уровень детализации при технологии

- **LOD**

161. На сегодняшний день считается одной из лучших технологий отображения текстур

- **анизотропная фильтрация**

162. На этапе тесселяции 3D-конвейера происходит:

- **разбиение поверхности объекта на элементарные плоские элементы**

163. Наблюдаемый цвет матовой поверхности определяется:

- **комбинацией собственного цвета поверхности и цвета излучения источника света**

164. Наиболее известными графическими стандартами являются, из перечисленного:

- **Direct3D**
- **OpenGL**

165. Наиболее мощными и универсальными созданиями реалистичных изображений считаются методы

- **трассировки лучей**

166. Наиболее популярной единицей измерения разрешающей способности является:

- **dpi**



167. Наиболее простым для моделирования источником является свет

- **рассеянный естественный**

168. Наиболее сильно отражаются лучи

- **красные**

169. Наиболее часто используемыми средствами ретуширования являются инструменты, из перечисленного:

- **Осветлитель и Затемнитель**
- **Палец и Губка**
- **клонирования**
- **размытия**

170. Наибольшая чувствительность человеческого зрения наблюдается для длин волн, соответствующих цвету

- **зеленому**

171. Насыщенность выражается:

- **долей присутствия белого цвета**

172. Несколько векторов в векторно-полигональной модели составляют:

- **полилинию**

173. Оба отрезка касательных линий по обе стороны точки привязки лежат на одной прямой, но длина управляющих линий разная, у узла

- **гладкого**

174. Оба отрезка касательных по обе стороны точки привязки имеют одинаковую длину и лежат на одной прямой у узла

- **симметричного**

175. Обеспечивает последовательную адресацию и считывание содержимого ячеек видеопамати и передачу их содержимого в контроллер атрибутов

- **секвенсер**

176. Область компьютерной графики, связанная с созданием интерактивных энциклопедий, справочных систем, обучающих программ и интерфейсов к ним, называется:

- **мультимедией**

177. Обратным зеркальным отражением обладают:

- **некоторые виды растительности на поверхности Земли, наблюдаемые с высоты**

178. Объекты обладают по отношению к свету свойствами, из перечисленного:

- **излучением**
- **отражением и поглощением**
- **прозрачностью**

179. Объем видеопамати определяет:

- **максимальное разрешение и количество цветов изображения**

180. Обычно используют сплайны

- **кубические**

181. Одним из лучших средств моделирования и анимации объектов животного мира является программа

- **Poser**



182. Одним из основных недостатков z-буфера является:

- **вывод всех граней вне зависимости от того, видны они или нет**

183. Одним из самых простых алгоритмов удаления невидимых граней и поверхностей является метод

- **z-буфера**

184. Одной из наиболее популярных программ, используемой для видеомонтажа, является:

- **Adobe Premier**

185. Операции, при выполнении которой в результирующий контур входят все области нижнего и верхнего контура, соответствует логическая операция

- **ИЛИ**

186. Операции, при выполнении которой в результирующий контур входят только пересекающиеся области объектов, соответствует логическая операция

- **И**

187. Операции, при выполнении которой результирующий контур состоит из части верхнего объекта, не пересекающейся с нижним, соответствует логическая операция

- **НЕ**

188. Операция объединения определяет результирующую составную фигуру как:

- **один элемент**

189. Описание поверхности треугольными гранями можно считать разновидностью модели

- **векторной полигональной**

190. Описание: "Каждому узлу с индексами (i, j) приписывается значение высоты z_{ij} , индексам (i, j) отвечают определенные значения координат (x, y) " относится к модели

- **равномерная сетка**

191. Определяются различные сочетания конструктивных элементов и выбирается наилучшее решение при методе

- **генерирующем**

192. Основное отличие графического сопроцессора от графического акселератора заключается в том, что сопроцессор

- **можно запрограммировать на выполнение различных задач**

193. Основными недостатками струйных принтеров являются, из перечисленного:

- **большая стоимость расходных материалов**
- **возможность засыхания чернил внутри сопла**

194. Основными преимуществами Photoshop по сравнению с другими программами растровой графики считают, из перечисленного:

- **принцип использования слоев**
- **систему подключаемых программных модулей**

195. Основными типами принтеров являются, из перечисленного:

- **лазерные**
- **матричные**
- **светодиодные**
- **струйные**

196. Основу графического сопроцессора составляет(-ют):

- **арифметико-логическое устройство**



197. От источников излучения исходит по различным направлениям бесчисленное множество лучей
- **первичных**
198. Отражение, у которого максимум интенсивности отражения соответствует направлению на источник, называется:
- **антизеркальным**
199. Официальным стандартом является цветовая модель
- **RGB**
200. Оценить разброс между минимальной и максимальной яркостью изображения позволяет инструмент
- **гистограмма**
201. Первой цветной моделью для IBM PC был видеоадаптер
- **CGA**
202. Первые компьютеры IBM PC были оснащены видеоадаптером
- **MDA**
203. Пиксельной глубиной называется:
- **количестве битов на пиксель**
204. Пиксельные данные, представляющие изображение, могут быть сохранены в файле в виде, из перечисленного:
- **непрерывных данных**
 - **полос**
 - **фрагментов**
205. Плоскость, в которой расположена камера, называется:
- **картинной**
206. По виду функций преобразования различают преобразования координат, из перечисленного:
- **линейные**
 - **нелинейные**
207. По технологии нанесения изображения плоттеры делятся на, из перечисленного:
- **перьевые**
 - **струйные**
208. Поддержка огромного числа форматов файлов как растровой так и векторной графики является отличительной особенностью программы
- **Jasc Software Paint Shop Pro**
209. Позволяет преобразовывать движение руки в формат векторной графики
- **дигитайзер**
210. Полигон моделирует объект
- **площадный**
211. Полная прозрачность воксела означает:
- **пустоту соответствующей точки объема**
212. Положительными чертами воксельной модели являются, из перечисленного:
- **простота выполнения топологических операций**
 - **простота описания сложных объектов и сцен**



213. Полученные из представителя класса объектов формы называют:

- **вариантами**

214. Предназначен для преобразования кода цвета пиксела в аналоговый сигнал:

- **RAMDAC**

215. Предназначен для управления обменом данными между центральным процессором и видеопамятью, а также для выполнения элементарных преобразований этих данных

- **графический контроллер**

216. Предназначены для копирования деталей из одного места изображения в другие инструменты

- **клонирования**

217. Представителя класса объектов в вариантном методе называют:

- **типовой моделью**

218. Преимущество косоугольной проекции заключается в сохранении:

- **параллельности вертикальных линий**

219. Преимущество параметрического описания — ...

- **легко описывать поверхности, которые отвечают неоднозначным функциям**

220. Преобразование изолиний в полигональную модель выполняется методами

- **триангуляции**

221. Преобразование координат классифицируют по, из перечисленного:

- **виду функций преобразования**
- **системам координат**

222. При диффузном отражении интенсивность отраженного света от расположения наблюдателя

- **не зависит**

223. При изображении объектов средствами компьютерной графики обычно моделируют:

- **сочетание зеркальности и диффузного рассеивания**

224. При использовании дискретных методов удаления невидимых точек при изменении разрешения

- **необходимо полностью пересчитать все изображение**

225. При параллельном сдвиге лицевая грань может стать нелицевой при проектировании

- **центральном**

226. При параллельном сдвиге лицевая грань не может стать нелицевой при проектировании

- **параллельном**

227. При применении инструмента растровой графики маски выполняют функцию маскирования области

- **непрозрачные**

228. При проектировании на картинную плоскость видимыми будут только те точки, которые вдоль направления проектирования расположены:

- **ближе всего к картинной плоскости**

229. При проектировании сложных криволинейных поверхностей наиболее эффективен метод моделирования

- **поверхностного**



230. При сжатии данных в JPEG

- **отбрасывается часть информации о цвете и тонких деталях**

231. Применяется в качестве фона рабочего стола Windows формат

- **BMP**

232. Проверка на пересечение двух тел сводится к проверкам на пересечения

- **промежутков одного тела с промежутками другого**

233. Программами 3D-графики являются, из перечисленного:

- **LightWave**
- **Maya**

234. Программами векторной графики являются, из перечисленного:

- **Adobe Illustrator**
- **Corel Xara**
- **CorelDraw**
- **Macromedia FreeHand**

235. Программами растровой графики являются, из перечисленного:

- **Adobe PhotoDeluxe**
- **Corel Photo-Paint**
- **Jasc Software Paint Shop Pro**
- **Microsoft PhotoDraw**

236. Программой создания мультимедиа является:

- **MS Power Point**

237. Программы с побитовым отображением также называют:

- **растровыми**

238. Программы САПР представляют собой программные средства

- **векторные**

239. Простейшим растровым графическим примитивом является:

- **пиксел**

240. Процесс расчета трехмерного изображения объекта называется:

- **3D-конвейером**

241. Разбиение картинной плоскости производится по границам проекций граней в алгоритме

- **Вейлера — Эйзертон**

242. Разработан для осуществления обмена данными между сканером и прикладной программой стандарт

- **TWAIN**

243. Разрешающую способность измеряют:

- **количеством пикселей на единицу длины**

244. Распространение компьютерной графики началось с:

- **полиграфии**

245. Родным форматом программы Adobe Photoshop является:

- **PSD**



246. С выхода контроллера атрибутов данные поступают на:

- **RAMDAC**

247. С помощью точек, линий и поверхностей определяется модель:

- **поверхностная**

248. С точки зрения программиста OpenGL представляет собой множество:

- **команд**

249. Самый современный и наиболее мощный способ моделирования

- **твердотельный**

250. Самым низким уровнем объемного моделирования является:

- **каркасное**

251. Свой цвет имеет ...

- **каждый воксел**

252. Свойство отражения (поглощения) можно описать характеристиками, из перечисленного:

- **диффузным рассеиванием**
- **зеркальным отражением**

253. Свойство самоподобие для фракталов означает, и что отдельные части

- **похожи по форме на весь фрактал в целом**

254. Сглаживают различия между соседними оттенками в тех местах, где проходит кисть, инструменты

- **палец и губка**

255. Серые цвета в модели RGB описываются:

- **одинаковыми значениями компонентов, т.е. $r_i = g_i = b_i$**

256. Синхросигнал в ЭЛТ представляет собой совокупность синхроимпульсов

- **строчных и кадровых**

257. Смысл тоновой коррекции состоит в:

- **придании изображению максимального динамического диапазона**

258. Сначала упорядочивает грани по мере приближения к наблюдателю, а затем выводит их в этом порядке метод

- **сортировки по глубине**

259. Согласно методу обратной трассировки лучей, отслеживание лучей производится от:

- **точки наблюдения**

260. Согласно модели диффузного преломления, падающий луч преломляется:

- **во все стороны**

261. Создается новый объект, обладающий свойствами самого верхнего из исходных объектов, при выполнении операции

- **объединения объектов**

262. Создание изображения называется:

- **визуализацией**

263. Создание маски приводит к одновременному созданию

- **альфа-канала**



264. Создаются базовая и детальная текстура при технологии наложения текстур

- **композитной**

265. Специфической особенностью пакета Maya является:

- **неограниченная расширяемость**

266. Способ кодирования цвета в палитре является:

- **индексным**

267. Способы визуализации по характеру изображений и по степени сложности соответствующих алгоритмов условно разделяются на уровни в виде, из перечисленного:

- **каркасов**
- **многогранников с плоскими гранями**

268. Сравнение и разбиение граней в объектном пространстве осуществляют методы

- **упорядочения**

269. Стадия рендеринга 3D-конвейера включает, из перечисленного:

- **алиасинг**
- **моделирование эффектов прозрачности и полупрозрачности**

270. Ступенчатость растра называется:

- **алиасингом**

271. Существующие алгоритмы сжатия можно разбить на классы, из перечисленного:

- **без потерь**
- **с потерями**

272. Считается, что проекция представляет собой круг, а цвет пиксела рассчитывается путем аппроксимации цветов четырех текселов, как бы образующих данный круг, при фильтрации текстур

- **билинейной**

273. Типичный растровый файл содержит, из перечисленного:

- **заголовок**
- **растровые данные**

274. Точка, откуда наблюдатель обзревает трехмерную сцену, называется:

- **камера**

275. Точки, которые составляют изолинии и отдельные опорные точки, располагаются:

- **неравномерно**

276. Традиционно в растровых редакторах для восстановления поврежденных изображений предназначены инструменты

- **ретуширования**

277. Трехмерная сцена включает наборы групп элементов, из перечисленного:

- **источников освещения**
- **камер**
- **текстурных карт**
- **трехмерных объектов**

278. Трехмерный растр представляет собой модель

- **воксельную**



279. Уменьшение величины избыточной цветовой составляющей за счет усиления ее комплементарного цвета лежит в основе инструмента

- **баланс цвета**

280. Уровень серого цвета называется:

- **тон**

281. Форма пикселей растра определяется:

- **особенностями устройства графического вывода**

282. Форматами векторных файлов являются, из перечисленного:

- **DXF**
- **WMF**

283. Форматами метафайлов являются, из перечисленного:

- **AI**
- **EPS**
- **PDF**

284. Форматами растровых данных являются, из перечисленного:

- **BMP**
- **PCX**
- **PSD**
- **TIFF**

285. Форматом AutoCAD фирмы Autodesk является:

- **DXF**

286. Цветовой тон можно определить:

- **преобладающей длиной волны в спектре излучения**

287. Цветоделительная маска в ЭЛТ обеспечивает:

- **попадание каждого из трех электронных лучей на зерна люминофора своего цвета**

288. Центральный процессор управляет работой видеоадаптера

- **модифицируя регистры элементов видеоадаптера**

289. Чем меньше длина волны, тем луч света при преломлении

- **больше отклоняется**

290. Через каждый пиксел выпускается луч, находятся все точки его пересечения с гранями и среди них выбирается ближайшая в алгоритме

- **трассировки лучей**

291. Числовое значение, знание которого дает возможность направить графический вывод в нужное место, называется:

- **идентификатор контекста графического устройства**

292. Чтобы смешиванием компонент R, G и B получить белый цвет, яркости соответствующих источников должны находиться в пропорции:

- **1 : 4,5907 : 0,0601**

293. Элемент растра называется:

- **пикселом**

294. Энергия от точечного источника света в зависимости от расстояния уменьшается:

- **квадратично**



295. Является одним из наиболее распространенных графических форматов для сжатия файлов

- **JPEG**

296. Является одним из самых распространенных среди известных в настоящее время форматов, поддерживается практически всеми основными пакетами растровой и векторной графики формат

- **TIFF**

297. Является родным форматом программы Adobe Acrobat

- **PDF**

298. Яркость определяется:

- **интенсивностью светового излучения**

Файл скачан с сайта oltest.ru

oltest.ru

