

1. Какая программа является программой научной графики, предназначенная для графической обработки данных описываемых функцией одной переменной, которая может быть задана аналитически или таблично?
 - AutoCAD
 - ✓ Grapher
 - Photoshop
 - Macromedia FreeHand
 - CorelDRAW

2. Какая из нижеперечисленных пунктов не относится к мультимедиа графику?
 - методы представления графических изображений
 - ✓ методы передачи информации по каналам связи
 - цвет и методы его описания
 - форматы графических файлов
 - методы воспроизведения компьютерных цветов

3. В каком виде представляется графическая информация в компьютере?
 - в виде черно-белого изображения
 - ✓ в числовом виде
 - в текстовом виде
 - в табличном виде
 - в виде цветного изображения

4. Где обычно хранится значение разрешения изображения?
 - в компьютерной системе
 - ✓ в файле изображения
 - в драйвере печатающего устройства
 - в файловой системе компьютера
 - в операционной системе

5. Что определяет разрешение принтера?
 - качество изображения
 - ✓ размер изображения при заданном качестве или качества изображения при заданном размере
 - скорость печати принтера
 - скорость печати изображения на принтере
 - размер изображения

6. До какого момента виды разрешения никак не связаны?
 - до определения количества цветов в изображении
 - ✓ до определения физического размера изображения
 - до определения модели цветового воспроизводства
 - до изменения формата изображения
 - до определения глубины цвета в изображении

7. Чем отличаются понятия разрешение экрана, принтера и изображения?
 - относятся одному и к тому же объекту
 - ✓ являются свойствами разных объектов
 - являются свойством операционной системы
 - являются свойством компьютерной системы
 - ничем не отличаются

8. Объекты какой графики не хранятся в памяти компьютера?

- растровой графики
- ✓ фрактальной графики
- векторной и растровой графики
- векторной и фрактальной графики
- векторной графики

9. Для чего производятся вычисления координат точек изображения?

- только для того, чтобы вывести изображение на принтер
- ✓ для вывода объектов на экран и для вывода на принтер
- только для того, чтобы вывести изображение на экран
- для получения негатива объекта
- только для того, чтобы вывести изображение на фотонаборную машину

10. Какую графику называют вычисляемой графикой?

- только векторную графику
- ✓ векторную, растровую и фрактальную графику
- только растровую и векторную графику
- только растровую графику
- только фрактальную графику

11. Минимум сколько вершин имеет простейшая незамкнутая линия в векторной графике?

- одну вершину
- ✓ две вершины
- несколько вершин
- или одну, или две вершины
- три вершины

12. Чем может быть заполнена внутренняя область замкнутого контура?

- только текстурой
- ✓ цветом, текстурой, картой
- только однородным цветом
- только картой
- только объектами фрактальной графики

13. Какая из перечисленных свойств не относится к свойствам линии?

- форма линии
- ✓ разрешение экрана
- характер линии
- цвет линии
- толщина линии

14. Какую графику называют объектно-ориентированной графикой?

- программу Photo Editor
- ✓ векторную графику
- программу Paint
- растровую графику
- программу PhotoShop

15. При разработке каких документов в основном применяют растровую графику?

- только при разработке полиграфических изданий
- только при разработке электронных документов
- при подготовке любых документов

- только при разработке мультимедийных документов
- ✓ при разработке электронных и полиграфических изданий

16. Чем отличаются виды компьютерной графики?

- принципами отображения изображения на бумаге
- ✓ принципами формирования изображения на экране и при печати на бумаге
- принципами передачи иллюстраций
- принципами корректировки иллюстраций
- принципами отображения изображения на экране

17. Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

- грубая графика
- ✓ вычисляемая графика
- тонкая графика
- фигурная графика
- зернистая графика

18. В каком году американский ученый Айвен Сазерленд создал программно-аппаратный комплекс Sketchpad, который позволял рисовать точки, линии и окружности на трубке с цифровым пером?

- в 1961 г
- ✓ в 1963 г
- в 1965 г
- в 1968 г
- в 1964 г

19. Какой размер графической сетки не используется на современных дисплеях?

- 800 x 600
- ✓ 670 x 490
- 1024 x 768
- 1240 x 1024
- 640 x 480

20. Что такое разрешение изображения?

- это количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины
- ✓ это свойство самого изображения
- это свойство операционной системы
- это свойство принтера
- это свойство компьютерной системы

21. Как определяется размер изображения при заданном качестве?

- разрешением экрана
- ✓ разрешением принтера
- разрешением экрана и принтера
- разрешением экрана, принтера и изображения
- разрешением изображения

22. От чего зависит разрешение экрана?

- только от видеокарты
- ✓ от монитора, видеокарты и настройки операционной системы
- только от настройки операционной системы
- от количества цветов в изображении
- только от размера монитора

23. Что такое разрешение экрана?
- это количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины
 - √ это свойство компьютерной и операционной системы
 - это свойство только операционной системы
 - это свойство самого изображения
 - это свойство только компьютерной системы

24. Что определяет свойства узлов?
- длину линии
 - √ как выглядят вершины линии и как две линии сопрягаются между собой
 - толщину линии
 - расстоянию между линиями
 - цвет линии

25. Из чего состоят объекты векторной графики?
- из точек
 - √ из линий
 - из объектов PhotoShop
 - из элементов Paint
 - из совокупности точек

26. Как представляется линия в векторной графике?
- в виде нескольких точек
 - √ в виде нескольких параметров
 - в виде трех точек
 - в виде четырех точек
 - в виде наборов точек в длину линии

27. В каких графических программах размер памяти зависит от размера линии?
- в программах векторной графики
 - √ в программах растровой графики
 - в программах линейного программирования
 - в программах целочисленного программирования
 - в программах фрактальной графики

28. В каких графических программах размер памяти не зависит от размера линии?
- √ в программах векторной графики
 - в программах презентации
 - в программах растровой графики
 - в офисных программах
 - в программах матпрограммирования

29. Что является основным элементом векторной графики?
- только кривая линия
 - √ прямая или кривая линия
 - только прямая линия
 - совокупность прямых и кривых линий
 - совокупность точек

30. Чему равен 1 дюйм?
- $\approx 25,46$ мм
 - √ $\approx 25,4$ мм

- $\approx 24,56$ мм
- $\approx 20,4$ мм
-) $\approx 24,5$ мм

31. Как измеряется обычно разрешение изображения?

- в точках на сантиметр (см)
- ✓ в точках на дюйм (dpi)
- отношением размеров экрана
- отношением размеров изображения
- в точках на миллиметр(мм)

32. Создание фрактальной художественной композиции состоит:

- в оформлении композиций
- ✓ в программировании
- в рисовании и оформлении композиций
- в рисовании, оформлении и обработке композиций
- в рисовании композиций

33. На каких графических программах чрезвычайно сложна подготовка художественных иллюстраций?

- на программах презентации
- ✓ на программах векторной графики
- на издательских программах
- на текстовых редакторах
- на программах растровой графики

34. Какие графические программные средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах?

- программные средства растровой графики
- ✓ программные средства векторной графики
- программные средства презентации
- программные средства работы с текстом
- программные средства фрактальной графики

35. На каких графических программах оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются намного проще?

- на программах фрактальной графики
- на программах растровой и фрактальной графики
- на программах растровой графики
- ✓ на программах векторной графики
- на программах точечной графики

36. На что ориентированы большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями?

- на копирование изображений
- ✓ на обработку изображений
- на передачу изображений
- на подготовку изображений
- на создание изображений

37. Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

- тонкая графика
- ✓ точечная графика
- фигурная графика
- цветная графика

- сложная графика

38. Какое из следующих понятий: 1) простая графика; 2) сложная графика; 3) растровая графика; 4) цветная графика; 5) черно-белая графика - относится к виду компьютерной графики?

- четвертая и пятая
- ✓ только третья
- все кроме первого
- только четвертая
- все кроме пятого

39. Сколько видов компьютерной графики существует?

- неограниченное количество
- два вида
- много видов
- ✓ три вида
- один вид

40. С каким расчетом разрабатываются современные графические средства?

- для продуктивной работы только инженеров, архитекторов, дизайнеров и художников
- для продуктивной работы только профессиональных дизайнеров
- для продуктивной работы, имеющей врожденные способности и профессиональные навыки к художественному творчеству
- для продуктивной работы только профессиональных художников
- ✓ для продуктивной работы имеющей и не имеющей врожденные способности к художественному творчеству

41. Что дало толчок к необходимости широкого использования графических программных средств?

- развитие технических частей компьютера
- расширение областей применения современных компьютеров
- развития технических и технологических параметров компьютерной техники
- развитие технологии программирования
- ✓ развитие Интернета

42. В работе редакций и издательств чем связаны основные трудозатраты?

- ✓ художественной и оформительской работой с графическими программами
- редактированием и исправлением ошибок с использованием текстовых редакторов
- оформительской работой с применением издательских систем
- набором текста в текстовом редакторе
- оформительской работой с применением текстовых и издательских систем

43. Кто возглавил проект по созданию первой компьютерной игры с графикой?

- А. Сазерленд
- Н. Тейлор
- Н. Н. Константинов
- ✓ С. Рассел
- Т. Мофетта

44. Когда появилась первая компьютерная игра с графикой?

- в 1968 г
- ✓ в 1961 г
- в 1964 г
- в 1963 г
- в 1970 г

45. Что такое разрешение принтера?

- √ количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины
- это свойство компьютерной системы
- это свойство самого изображения
- это свойства компьютерной и операционной системы
- это свойство операционной системы

46. Чем измеряется разрешение экрана?

- размерами экрана
- размером самого изображения
- размером видеокарты
- разрядностью операционной системы
- √ пикселями

47. Как строится изображение фрактальной графики?

- с помощью точек и линий
- с использованием электронных изображений
- с помощью линий
- √ по уравнению или по системе уравнений
- с помощью точек

48. Как называются вершины в векторной графике?

- начальной или конечной точкой
- √ узлами
- точками соединения
- конечными точками
- начальными точками

49. Какие линии имеют свойства заполнения?

- кривые линии
- √ замкнутые линии
- разомкнутые линии
- штрих-пунктирные линии
- прямые линии

50. Что является основным элементом растрового изображения?

- моноцветная часть изображения
- √ точка
- набор точек
- набор точек одинакового цвета
- линия

51. В каких программах, в основном, используют фрактальную графику?

- в обучающих программах
- √ в развлекательных программах
- в офисных программах
- в учебных программах
- в программах математического программирования

52. Как называется точка экранного изображения?

- dpi
- наименьший элемент изображения
- √ Пиксель

- элементарный элемент
- простой элемент изображения

53. Для чего предназначены программные средства для работы с фрактальной графикой?

- для создания векторных изображений
- ✓ для автоматической генерации изображений
- для создания растровых изображений
- для автоматизированной обработки точечных изображений
- для создания и обработки растровых изображений

54. Какие иллюстрации, в основном, применяются в Интернете?

- иллюстрации 3D sd Max
- векторные иллюстрации
- ✓ растровые иллюстрации
- иллюстрации AutoCAD
- фрактальные иллюстрации

55. Для чего предназначены программные средства векторной графики в первую очередь?

- для обработки иллюстраций
- ✓ для создания иллюстраций
- для передачи иллюстраций с компьютера на компьютер
- для передачи иллюстраций по каналу связи
- для корректировки иллюстраций

56. Как создают в основном иллюстрации выполненные средствами растровой графики?

- всегда создают вручную, компьютерными программами
- ✓ сканированием иллюстраций
- сканированием только фотографии
- сканированием только произведений художника
- такие изображения никогда не создаются вручную с компьютер-ными программами

57. Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

- фронтальная графика
- ✓ фрактальная графика
- точная графика
- фигурная графика
- смешанная графика

58. Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

- фигурная графика
- ✓ векторная графика
- вероятностная графика
- гладкая графика
- точная графика

59. Сколько классов программного обеспечения существует для работы с компьютерной графикой?

- три класса
- ✓ много классов
- два класса
- один класс
- пять классов

60. На какую категорию пользователей предназначены программы компьютерной графики?

- для определенной категории пользователей
- √ для всех категорий пользователей
- для профессиональных художников и дизайнеров
- для инженеров, техников, технологов дизайнеров и художников
- для ограниченной категории пользователей

61. С какой целью используют компьютерную графику при оформлении Web – страниц?

- для точного размещения объектов в Web-странице
- √ для привлечения массового внимания
- для улучшения содержания
- для компактного размещения объектов
- для повышения качества Web-страниц

62. Как обычно малые предприятия решают свои проблемы при подаче рекламных объявлений?

- с применением табличного процессора
- √ собственными силами и доступными программными средствами
- с применением мощного текстового редактора
- услугами дизайнерских бюро и рекламных агентств
- с использованием программных средств электронной презентации

63. Как называют область информатики, занимающуюся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютера?

- растровой графикой
- √ компьютерной графикой
- графическими редакторами
- фрактальной графикой
- векторной графикой

64. Как обычно крупные предприятия решают свои проблемы при подаче рекламных объявлений?

- собственными силами и доступными программными средствами
- собственными силами
- любыми доступными программами
- программами компьютерной графики
- √ услугами специальных дизайнерских бюро и рекламных агентств.

65. Что такое компьютерная графика?

- одно из направлений, которые занимаются только профессиональные художники и дизайнеры
- одно из направлений, которым занимаются только профессиональные художники
- одно из направлений, которым занимаются только профессиональные дизайнеры
- одно из направлений, которым занимаются любители развлечений
- √ одно из направлений, использования персонального компьютера

66. Каким способом можно проверить, понимает ли принтер векторные команды данного стандарта?

- √ напечатав какой-нибудь простой векторный рисунок
- изучением документации видеокарты
- проверить это не возможно
- изучением документации принтера
- получением справки от операционной системы

67. Какое разрешение рекомендуется для рисунков, которые планируют разместить в Интернете, при работе с программой Imaging?

- √ 75 dpi

- 600 dpi
- 500 dpi
- 400 dpi
- 150 dpi

68. Что такое LZW при работе с программой Imaging?

- один из графических форматов
- метод копирования изображения
- метод создания файла
- ✓ метод сжатия файла
- метод сохранения файла

69. Какие программы имеют одинаковый интерфейс, хорошо интегрируются и дополняют друг друга?

- ✓ Adobe Illustrator и Photoshop
- Macromedia FreeHand и AutoCAD
- Photoshop и AutoCAD
- Adobe Illustrator и Corel Photo-Paint
- Adobe Photoshop и Corel Painter

70. Какая программа имитирует многие приемы живописи?

- Imaging
- AutoCAD
- CorelDRAW
- Macromedia FreeHand
- ✓ Corel Painter

71. Определите строку, где перечислены редакторы векторной графики:

- CorelDRAW, PhotoDRAW, AutoCAD
- Corel Painter, CorelDRAW, AutoCAD
- CorelDRAW, Illustrator, Corel Photo-Paint
- ✓ AutoCAD, CorelDRAW, Macromedia FreeHand
- CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator

72. В каком виде хранится в памяти компьютера размер, кривизна и месторасположение объекта в векторном способе кодирования?

- в виде линии
- в виде объектов
- в виде объекта
- ✓ в виде числовых коэффициентов
- в виде точки

73. Что следует делать, если принтер не может распознать какой-либо примитив?

- изменить настройку операционной системы
- настроит принтер
- отказаться от печати
- отложить печать на более поздний срок
- ✓ заменить его похожим и понятным принтеру примитивом

74. Почему векторные изображения занимают память 10-1000 раз меньше чем аналогичные растровые рисунки?

- в векторной графике применяется небольшая глубина цвета
- это зависит от операционной системы
- в векторной графике пользуются малым количеством цветов
- в векторной графике в основном используются одинаковые цвета

✓ векторные изображения строятся описанием

75. С какой графикой работают большинство простые графические редакторы?

- любой графикой
- фрактально-векторной графикой
- ✓ растровой графикой
- фрактальной графикой
- векторной графикой

76. Почему в векторной графике трудно получить реалистическое изображение?

- все рисунки состоят из отдельных точек
- объекты и их части плохо раскрашиваются
- все рисунки состоят из плохо масштабируемых элементов
- все рисунки состоят из отдельных прямых линий
- ✓ все рисунки состоят из кривых, описанных формулами

77. Воксельные модели наиболее часто применяются:

- ✓ для визуализации и анализа медицинской и научной информации
- для уменьшения яркости изображения
- для сбора и систематизации произвольной информации
- для уточнения медицинской и научной информации
- для сбора медицинской и научной информации

78. Последовательность воксельных моделей используют:

- для увеличения контрастности изображения
- для получения эффекта смывания изображения
- для уменьшения яркости изображения
- ✓ для трехмерной анимации
- для улучшения качества изображения

79. Доксел это:

- кривые, изменяющиеся во времени
- Докселы не имеют никакого отношения к мультимедиа
- ✓ воксел, изменяющийся во времени
- прямые, изменяющиеся во времени
- пиксел, изменяющийся во времени

80. Воксел -

- воксели термин медицинский
- ✓ аналог пикселей в трехмерном пространстве
- аналог пикселей в n-мерном пространстве
- аналог пикселей в двухмерном пространстве
- воксели не имеют никакого отношения к компьютерной графике

81. Воксел это:

- аналог пикселей в двухмерном пространстве
- значение растр элемента в n-мерном пространстве
- значение растр элемента в двухмерном пространстве
- ✓ значение растр элемента в трехмерном пространстве
- воксел не имеет никакого отношения к компьютерной графике

82. Какой из нижеперечисленных пунктов не является недостатком растровой графики?

- простые растровые картинки занимают большой объем памяти
- информация о цвете каждого пикселя запоминается в виде комбинации битов
- ✓ любому пикселю можно придать любой из миллионов оттенков
- эффект пикселизации при масштабировании изображений
- для хранения растровых изображений требуется большой объем памяти

83. Сколько цветов позволяет закодировать 24 бита памяти?

- 1024.0
- 16.0
- 512.0
- 256.0
- ✓ 16 777 216

84. Во сколько раз меньше памяти потребовалось бы векторному изображению по сравнению с подобным растровым изображением с 256 цветами, если векторное описание определяется как: RECTANGLE 1,1,200,200,Red,Green

- ≈ 1254 раза
- ≈ 10 раз
- ≈ 20 раз
- ≈ 100 раз
- ✓ ≈ 1333 раза

85. Сколько байтов памяти требовало бы растровое изображение квадрата с 256 цветами, если ее векторное описание определяется как: RECTANGLE 1,1,200,200,Red,Green

- 320 000 байт
- 386 000 байт
- 384 000 байт
- ✓ 40 000 байт
- 7 680 байт

86. Сколько байтов памяти требует векторный квадрат, если ее описание определяется как: RECTANGLE 1,1,200,200, Red, Green

- 240 байт
- 480 000 байт
- 720 байт
- ✓ 30 байт
- 480 байт

87. Какой объем будет иметь растровое изображение, если разрешение экрана 800 x 600, а количество используемых цветов 2?

- $800 \times 600 \times 2 = 960000$ бит
- $800 \times 600 \times 16 = 7860000$ бит
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит
- ✓ $800 \times 600 = 480000$ бит
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит

88. Какой объем будет иметь растровое изображение, если разрешение монитора 800 x 600, а количество используемых цветов 65536?

- $800 \times 600 \times 32 = 15360000$ бит
- $800 \times 600 \times 65536 = 31457280000$ бит
- $800 \times 600 \times 256 = 1222880000$ бит
- ✓ $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит
- $800 \times 600 \times 64 = 30720000$ бит

89. Какой объем будет иметь растровое изображение, если разрешение монитора 640 x 480, а количество используемых цветов 65536?

- $640 \times 480 \times 2 = 614400$ бит

- ✓ $640 \times 480 \times 16 = 4915200$ бит
- $640 \times 480 \times 32 = 9830400$ бит
- $640 \times 480 \times 65536 = 20132659200$ бит
- $640 \times 480 \times 8 = 2457600$ бит

90. Какой объем будет иметь растровое изображение, если разрешения монитора 800×600 , а глубина цвета 16 битов?

- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит
- ✓ $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит
- $800 \times 600 \times 32 = 15360000$ бит
- $800 \times 600 \times 64 = 30720000$ бит
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит

91. Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800×600 , а глубина цвета 8 битов?

- $800 \times 600 \times 2 = 960000$ бит
- ✓ $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит
- $800 \times 600 \times 256 = 122880000$ бит
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит

92. Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800×600 , а глубина цвета два бита?

- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит
- ✓ $800 \times 600 \times 2 = 960000$ бит
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит
- $800 \times 600 \times 256 = 122880000$ бит
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит

93. Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 640×480 , а количество используемых цветов 256?

- $640 \times 480 \times 32 = 9830400$ бит
- $640 \times 480 \times 265 = 81408000$ бит
- $640 \times 480 \times 16 = 4915200$ бит
- $640 \times 480 \times 512 = 157286400$ бит
- ✓ $640 \times 480 \times 8 = 2457600$ бит

94. Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800×600 , а количество используемых цветов 256?

- $800 \times 600 \times 2 = 960000$ бит
- ✓ $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит
- $800 \times 600 \times 256 = 122880000$ бит
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит

95. Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800×600 , а количество используемых цветов 16?

- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит
- ✓ $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит
- $800 \times 600 \times 2 = 960000$ бит
- $800 \times 600 \times 32 = 15360000$ бит
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит

96. В каком виде хранятся в памяти компьютера геометрические фигуры, в векторном способе кодирования?

- в виде линий
- ✓ в виде математических формул и геометрических абстракций

- в виде точек
- в виде отдельных объектов
- в виде кривых линий

97. Какое из нижеперечисленных определений является разрешением?

- количество пикселей формирующих изображение
- ✓ плотность размещения пикселей, формирующих изображение
- количество разноцветных точек в изображении
- количество моноцветных точек на экране
- количество разноцветных точек на экране

98. Сколько бит необходимо для кодирования черно-белого изображения?

- 2 бита
- ✓ 1 бит
- 4 бита
- 8 битов
- 3 бита

99. Сколько цветов позволяет закодировать 8 битов памяти?

- 4.0
- ✓ 256.0
- 2.0
- 1.6777216E7
- 16.0

100. Сколько цветов позволяет закодировать четыре бита памяти?

- 4.0
- ✓ 16.0
- 256.0
- 1024.0
- 2.0

101. Что такое глубина цвета?

- количество цветов в изображении
- ✓ объем информации, описывающий цвет пикселя
- объем информации, описывающий количество однотипных цветов
- объем информации, описывающий количество объектов в изображении.
- объем информации о количестве пикселей в изображении

102. От чего зависит количество цветов в изображении?

- от размера изображения, предназначенного для вывода на экран
- ✓ от количества бит, отведенных для кодирования каждого пикселя в изображении
- от модели цветовоспроизведения
- от схемы цветовоспроизведения
- от операционной системы

103. От чего зависит кодирование более или менее реалистичного изображения?

- от операционной системы
- ✓ от количества используемых цветов
- от количества экранных точек
- от количества пикселей
- от компьютерной системы

104. Минимум сколько цифр необходимо для кодирования черно-белого изображения?
- 1 цифра
 - ✓ 2 цифры
 - 8 цифр
 - 16 цифр
 - 4 цифры
105. Как получается зеленый цвет в субтрактивной цветовой модели?
- желтый + пурпурный
 - голубой - пурпурный
 - пурпурный - желтый
 - ✓ белый - пурпурный
 - желтый + красный
106. Как получается цвет?
- только в процессе отражения
 - только в процессе излучения
 - в процессе рисования
 - процессы излучения и отражения не могут повлиять на получение цвета
 - ✓ в процессах излучения и отражения
107. Что делает любой предмет не являющийся источником света?
- только поглощает попадающий на него свет
 - уменьшает яркость
 - увеличивает яркость
 - ✓ частично отражает и частично поглощает свет
 - только отражает попадающий на него свет
108. Что производит ощущение цвета?
- лучи света попадающие на предмет
 - лучи света поглощаемые предметом
 - лучи света излучающие из источника
 - лучи света, отраженные от предмета
 - ✓ лучи света пападающие на сетчатку глаза
109. Какие значения интенсивности дают самый богатый выбор цветов в модели HLS?
- низкие
 - близкие к низкому
 - близкие к высокому
 - ✓ средние
 - высокие
110. Какая модель применяется в телевизионном вещании?
- HSB
 - L*a*b
 - RGB
 - ✓ YIQ
 - HLS
111. Какая цветовая модель является промышленным стандартом, как способ измерения цвета, базирующимся на физиологии восприятия цвета человеческим глазом?
- модель СМУК

- модель RGB
- модель HSB
- ✓ модель L*a*b
- модель HLS

112. Как получается желтый цвет в модели CMYK?

- белый - зеленый
- ✓ белый – синий
- белый - голубой
- белый – пурпурный
- белый - красный

113. Как получается пурпурный цвет в модели CMYK?

- белый - синий
- ✓ белый - зеленый
- белый - желтый
- белый - голубой
- белый - красный

114. Как называется метод получения нового оттенка суммированием яркостей составляющих компонентов?

- основным методом
- ✓ аддитивным методом
- альтернативным методом
- субтрактивным методом
- вспомогательным методом

115. Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 1240 x 1024, а количество используемых цветов 16 777 216?

- $1240 \times 1024 \times 16 = 20316160$ бит
- ✓ $1240 \times 1024 \times 24 = 30447240$ бит
- $1240 \times 1024 \times 8 = 10158080$ бит
- $1240 \times 1024 \times 16777216 = 21303037788160$ бит
- $1240 \times 1024 \times 256 = 325058560$ бит

116. Чем связаны больше всего понятие вычисляемая графика?

- передачей изображения по локальной и глобальной сети
- передачей изображения по Интернету
- передачей изображения по локальной сети
- ✓ выдачей изображения на экран и на принтер
- раскрашиванием изображений

117. Определите обозначение аддитивной цветовой модели, используемой в компьютерных мониторах:

- CMYK
- ✓ RGB
- CMY256
- CMYK256
- CMY

118. Как создается многообразие оттенков в аддитивном методе?

- только уменьшением интенсивности свечения основных цветов
- ✓ изменением интенсивностей свечения основных цветов
- только использованием цветовой палитры
- только использованием безопасной палитры

- только увеличением интенсивности свечения основных цветов

119. Как получается голубой цвет в аддитивном методе?

- красный + зеленый
- ✓ зеленый + синий
- синий + красный
- зеленый + красный
- красный + синий

120. Как получается черный цвет в аддитивном методе?

- красный + зеленый
- ✓ красный + зеленый + синий
- зеленый + красный + пурпурный
- зеленый + красный + голубой
- красный + зеленый + желтый

121. Как получается белый цвет в аддитивном методе?

- красный + синий
- ✓ красный + зеленый + синий
- красный + зеленый + желтый
- зеленый + синий
- красный + зеленый

122. При отражении света от объекта что с ним может произойти?

- ничего не может произойти
- ✓ свет может изменяться
- свет не может изменяться
- ничего нельзя сказать по этому поводу
- всегда сохраняются все цвета

123. Что такое RLE (Run-Length Encoding)?

- метод улучшения качества изображений
- ✓ метод сжатия графической информации
- метод улучшения графической информации
- метод улучшения качества печати изображений
- метод цветовоспроизводства

124. Какая цветовая модель более удобна для редактирования рисунков?

- CMYK 255
- ✓ HSB
- CMY
- YIQ
- RGB

125. Какая модель более близка к интуитивному представлению о цвете?

- CMY
- ✓ HSB
- RGB
- CMYK 255
- CMYK

126. Какому цвету соответствует центральная точка в модели HSB?

- чистым цветам
- √ белому (нейтральному) цвету
- черному цвету
- желтому цвету
- бирюзовому цвету

127. В каких графических редакторах удобно применение цветовой модели HSB?

- ориентированных для подготовки телевизионных передач
- √ ориентированных на создание изображений своими руками
- ориентированных на создание изображений для типографии
- ориентированных на создание изображений для рекламного дела
- ориентированных на создание изображений для компьютера

128. Как называются голубой, пурпурный и желтый цвета в модели CMYK?

- основными цветами
- √ дополнительными цветами
- аддитивными цветами
- вспомогательными цветами
- альтернативными цветами

129. Как получается голубой цвет в модели CMYK?

- белый - черный
- белый - зеленый
- √ белый – красный
- белый - желтый
- белый - синий

130. Как называется модель CMYK?

- аддитивная модель
- √ субтрактивная модель
- основная модель
- вспомогательная модель
- дополнительная модель

131. Как получается пурпурный цвет в аддитивной модели?

- красный + зеленый
- √ красный + синий
- белый + красный
- белый + зеленый
- синий + зеленый

132. Как получается голубой цвет в аддитивной модели?

- красный + синий
- √ синий + зеленый
- черный + красный
- пурпурный + красный
- белый + синий

133. Как получается желтый цвет в аддитивной модели?

- красный + синий
- √ красный + зеленый
- синий + зеленый
- черный + красный

- красный + зеленый + синий

134. Как называется схема получения нового оттенка суммированием яркостей составляющих компонентов?

- субтрактивной схемой
- ✓ аддитивной схемой
- основной схемой
- альтернативной схемой
- вспомогательной схемой

135. Что происходит при наложении одного цвета на другой в модели RGB?

- яркость суммарного цвета уменьшается
- ✓ яркость суммарного цвета увеличивается
- цвет становится белым
- ничего не происходит
- цвет становится бледным

136. Каков размер видеопикселя?

- менее чем 0,6 мм
- менее чем 0,4 мм
- менее чем 0,5 мм
- ✓ менее чем 0,3 мм
- менее чем 0,55 мм

137. Какими свойствами обладает пиксель?

- тремя свойствами – цветом, размером и яркостью
- ✓ только одним свойством - цветом
- двумя свойствами – цветом и контуром
- двумя свойствами – цветом и размером
- несколькими свойствами

138. Какая цветовая модель наиболее удобна для компьютера?

- модель CMYK
- ✓ модель RGB
- модель HSB
- модель L*a*b
- модель HLS

139. В модели CMYK дополнительные цвета дополняют основные цвета на:

- красный цвет
- ✓ белый цвет
- черный цвет
- желтый цвет
- бирюзовый цвет

140. Как получают компоненты модели CMYK?

- вычитанием основных цветов из красного
- вычитанием основных цветов из черного
- вычитанием основных цветов из желтого
- ✓ вычитанием основных цветов из белого
- вычитанием основных цветов из бирюзового

141. Какие цвета используются в модели CMYK?

- голубой, пурпурный, зеленый, черный
- ✓ голубой, пурпурный, желтый, черный
- пурпурный, желтый, черный, белый
- голубой, синий, зеленый, черный
- голубой, желтый, белый, красный

142. На каком эффекте построена модель представления цвета CMYK?

- на эффекте сложения цветов
- ✓ на эффекте вычитания цветов
- на эффекте сложного представления цветов
- на эффекте увеличения и улучшения яркости
- на эффекте простого представления цветов

143. Какой цвет имеет в аддитивной модели, центральная точка, имеющая самые максимальные значения компонентов?

- пурпурный
- ✓ белый
- красный
- желтый
- бирюзовый

144. Какой цвет имеет центральная точка, имеющая нулевые значения компонентов в аддитивной модели?

- зеленый
- ✓ черный
- синий
- бирюзовый
- красный

145. Какой цвет получается в модели RGB, при совмещении трех компонентов?

- красный
- ✓ нейтральный (серый)
- синий
- голубой
- зеленый

146. Какие цвета считаются основными в модели RGB?

- зеленый, желтый, красный
- ✓ синий, зеленый, красный
- красный, синий, пурпурный
- красный, синий, белый
- красный, синий, желтый

147. Какие устройства работают в модели RGB?

- матричные принтеры
- ✓ мониторы и бытовые телевизоры
- лазерные принтеры
- оборудование типографии
- струйные принтеры

148. Сколько всего разработано основных цветовых моделей?

- две
- ✓ три
- пять
- семь

- одна
149. Какой из следующих определений называется цветовой моделью?
- способ получения белого цвета
 - ✓ способ разделения цветного оттенка на составляющие
 - способ получения пурпурного цвета
 - способ получения черного цвета
 - способ получения красного цвета
150. Как образуется большинство цветовых оттенков?
- смешиванием белого и красного цвета
 - ✓ смешиванием основных цветов
 - смешиванием синего и зеленого цвета
 - смешиванием синего и красного цвета
 - смешиванием белого и черного цвета
151. Почему векторные изображения иногда на бумаге выглядят иначе, чем хотелось бы пользователю?
- это связано с цифровой моделью, применяемой для векторной графики
 - ✓ из-за того, что процессор принтера иногда не понимает некоторые команды векторной графики
 - из-за большого количества цветовых оттенков
 - из-за недостаточности цветовых оттенков
 - из-за сложности векторных изображений
152. Какой формат не является стандартным векторным форматом?
- EPS
 - ✓ GIF
 - CSM
 - WMF
 - DXF
153. Какой метод сжатия для изображений фотографического качества была предложена объединенной группой экспертов по фотографии?
- метод RLE
 - ✓ метод JPEG
 - метод ZIV
 - метод VEL
 - метод LZW
154. В какой строке указаны фамилии разработчиков метода LZW?
- Lempard, Zive, Welchoma
 - ✓ Lempel, Zive, Welch
 - Lempel, Zivel, Welch
 - Lempel, Ziv, Wtlch
 - Lempard, Ziko, Welico
155. Что оказывает большое влияние на качество редактирования, печати, а также на объем занимаемой памяти графическими изображениями?
- количество используемых цветов
 - ✓ способ представления изображения
 - принцип воспроизведения компьютерных цветов
 - количество источников освещения предметов
 - модель воспроизведения цвета

156. Что необходимо знать для эффективного хранения изображений и организации обмена данными между различными программами?
- возможности графических программ
 - ✓ особенности форматов графических файлов
 -) характеристику инструментов графических программ
 - количество цветов используемых в графических программах
 - характеристику графических программ
157. Какой графический формат используется для размещения в Интернете фотографий и других реалистических изображений, в которых имеются много рисунков и мелких деталей?
- BMP
 - ✓ JPEG
 - GIF
 - BMP и GIF
 - TIFF
158. Какой графический формат широко используется в Интернете и не только в нем, благодаря мощным возможностям сжатия?
- BMP
 - ✓ JPEG
 - TIFF
 - BMP и GIF
 - GIF
159. Какой графический формат является самым распространенным для работы с компьютерными изображениями?
- GIF
 - ✓ JPEG
 - BMP
 - BMP и GIF
 - TIFF
160. За счет чего достигается высокий коэффициент сжатия?
- за счет улучшения качества исходной иллюстрации
 - ✓ за счет потери части исходной информации
 - за счет уменьшения размера видеопикселей
 - за счет уменьшения яркости исходного изображения
 - за счет уменьшения размера изображения
161. Какой метод сжатия обеспечивает высокий коэффициент сжатия для рисунков фотографического качества?
- RLE
 - ✓ JPEG
 - нет такого метода
 - RLE и LZW
 - LZW
162. Файлы, какого графического формата сжимаются всегда методом LZW?
- TIFF
 - ✓ GIF
 - WMF
 - PCX
 - BMP
163. В каком методе сжатия графической информации, набор битов для представления изображений заменяются парой величин – повторяющейся величиной и количеством ее повторений?

- методе LZW
- ✓ методе RLE
- такого метода не существует
- таким методом не пользуются для сжатия информации
- методе JPEG

164. Для каких изображений наименее эффективно сжатие методом RLE?

- для изображений с большими областями однотонной закрашки, полученных не через сканер
- ✓ для отсканированных фотографий
- для файлов векторной графики
- для файлов растровой графики
- для отсканированных изображений содержащих множества областей однотонной закрашки

165. Что такое трассировка в компьютерной графике?

- удаления растрового фрагмента из векторного изображения
- ✓ процесс преобразования растровых изображений в векторные
- добавление растрового фрагмента к векторному изображению
- трассировка к компьютерной графике никакого отношения не имеет
- объединение векторных и растровых изображений

166. С какими изображениями метод RLE работает лучше?

- изображениями фотографического качества
- ✓ изображениями содержащими большие области однотонной закрашки
- изображениями не имеющих длинных строк пикселей одинакового цвета
- изображениями имеющими очень короткие строки пикселей одинакового цвета
- изображениями сильно насыщенными узорами

167. Что такое LZW?

- метод сжатия изображений содержащие большие области однотонной закрашки
- ✓ метод сжатия изображений сильно насыщенными узорами
- не является методом сжатия графической информации
- является методом улучшения качества изображений
- метод сжатия изображений фотографического качества

168. Какой графический формат считается лучшим для экспорта изображений в другие программы и передачи их другим людям?

- BMP
- ✓ TIFF
- JPEG
- BMP и GIF
- GIF

169. Каким графическим форматом следует пользоваться, чтобы получить максимальную совместимость с минимальными затратами усилий?

- JPEG
- ✓ BMP
- TIFF
- GIF и TIFF
- GIF

170. Какой графический формат дает возможность сильного сжатия файла без потери качества?

- TIFF
- ✓ GIF

- JPEG
- BMP и JPEG
- BMP

171. Какой графический формат позволяет сильное сжатие графического файла?

- GIF
- √ JPEG
- BMP
- TIFF и GIF
- TIFF

172. Какой графический формат используется в основном для размещения рисунков в Интернете?

- TIFF
- BMP и JPEG
- JPEG
- √ GIF
- BMP

173. Какой графический формат по сравнению значительно лучше остальных?

- GIF
- √ TIFF
- JPEG
- GIF и JPEG
- JPG

174. Каким форматом пользуются в основном профессиональные художники?

- форматом GIF
- √ форматом TIFF
- форматом JPEG
- форматами BMP и GIF
- форматом BMP

175. В чем основные недостатки формата BMP?

- ограниченное количество цветов
- √ слишком большой размер файлов и отсутствие дополнительных возможностей
- слишком малый размер файлов
- слишком большой размер файлов и наличие дополнительных возможностей, которые не представляются другими форматами
- ограниченное количество цветов и слишком большой размер файлов

176. Какие графические форматы широко используются на персональных компьютерах?

- BMP и TIFF
- √ BMP, TIFF, GIF и JPEG
- BMP, TIFF, JPEG
- BMP, TIFF и GIF
- только BMP

177. Чему помогают правила построения графического файла?

- передачи файла другим пользователям
- √ легкому извлечению из него информации и восстановлению закодированного изображения
- отправке графического файла по линиям связи
- копированию графического файла
- корректировке графического файла

178. Какие изображения хорошо сжимаются методом LZW?
- изображения имеющие длинные строки пикселей одинакового цвета
 - ✓ изображения с сильно насыщенными узорами
 - метод LZW не является методом сжатия графической информации
 - метод LZW является методом улучшения качества печати изображений
 - изображения не имеющие коротких строк пикселей одинакового цвета
179. Какой графический формат используется для сохранения аэрофото и спутниковых фото материалов на географических информационных системах?
- PNG
 - ✓ MrSID
 - ICO
 - SVG
 - TIFF
180. В какой строке указаны по классификации только векторные форматы?
- ICO, MrSID, CDR
 - ✓ SVG, WMF, CDR
 - BMF, GIF, DjVu
 - AI, TGA, CGM
 - PNG, EMF, PDF
181. Какой формат используется для хранения Windows-значков?
- MrSID
 - ✓ ICO
 - TGA
 - TIFF
 - PNG
182. В какой строке указаны по классификации только растровые форматы?
- BMP, TIFF, PDF
 - ✓ ICO, PNG, TGA
 - BMP, CGM, ESP
 - BMP, GIF, VML
 - BMP, PNG, CDR
183. Какой графический формат по классификации относятся к комплексным графическим форматам?
- ICO
 - ✓ DjVu
 - SVGZ
 - CDR
 - TGA
184. Какой формат по классификации не относится к векторным форматам?
- SVG
 - ✓ RAW
 - ESP
 - CDR
 - SVGZ
185. Какой графический формат считается форматом без потерь?
- TIFF

- ✓ все ответы верны
- PNG
- RAW
- GIF

186. В файлах какого формата содержится полная информация о хранимом сигнале?

- BMP
- ✓ RAW
- GPEG
- TIFF
- GIF

187. Для какой цели был создан графический формат GIF?

- для обмена векторных изображений
- ✓ для обмена растровых изображений
- для обеспечения реальных цветовых оттенков на изображениях
- для изменения оттенков
- для увеличения цветовых оттенков

188. Для замены какого формата был создан графический формат PNG, как свободный формат?

- BMP
- ✓ GIF
- TIFF
- PDF
- JPEG

189. Сколько цветов позволяет использовать графический формат GIF?

- не более 2048 цветов
- ✓ не более 255 цветов
- не более 16 цветов
- не более 1024 цветов
- не более 128 цветов

190. В чем основной недостаток графического формата GIF?

- не позволяет анимационного эффекта
- ✓ малая глубина цвета
- не позволяет создать рисунков с прозрачным фоном
- не дает возможность сильного сжатия файла без потери качества
- не имеется разновидности формата анимации

191. Какой графический формат является основным графическим форматом Windows?

- GIF
- ✓ BMP
- GIF и JPEG
- TIFF
- JPEG

192. Что такое формат графического файла?

- совокупность правил отправки файла
- ✓ совокупность правил построения графического файла
- совокупность правил сохранения файла
- совокупность правил корректировки графического файла
- совокупность правил печати файла

193. Сканеры бывают: 1) ручные; 2) рулонные; 3) струйные; 4) планшетные; 5) проекционные.

- 1, 2, 3, 5
- √ 1, 2, 4, 5
- 2, 3, 4, 5
- 2, 3, 4
- 1, 2, 3, 4

194. Какие сканеры не бывают?

- ручные
- √ проектные
- планшетные
- проекционные
- рулонные

195. Сканирование это:

- создание изображения
- √ получение цифровой копии изображения
- корректировка изображения
- получение обычной копии изображения
- вывод изображения

196. Как называется устройство, которое анализируя какой-то объект создает его цифровую копию на компьютере?

- Web-камера
- √ Сканер
- плоттер
- принтер
- графический планшет

197. Какой возможностью не обладает Web-камера?

- Сжимать изображения
- √ Сохранять изображения
- Передавать изображения по компьютерной сети
- Производить видеосъемку
- Преобразовывать изображения в цифровом представлении

198. Какое устройство представляет возможность создать на компьютере изображения способом наиболее близким к созданию изображенной на бумаге от руки?

- Сканер
- √ Графический планшет
- Фотокамера
- Принтер
- Web-камера

199. Какая фирма не является ведущей фирмой по производству графических планшетов?

- Wacom
- √ Canon
- Adesso
- Aescad
- Aiptec

200. Что такое Lpi?

- единица измерения для указания размеров изображения
- единица измерения для указания скорости работы планшета
- ✓ единица измерения для разрешения планшета
- единица измерения для указания скорости ввода с планшета
- единица измерения для указания размеров планшета

201. Как измеряются разрешения планшета

- Числом точек на дюйм
- ✓ Числом линий на дюйм
- Скоростью ввода планшета
- Числом разных цветов на дюйм
- Размерами планшета

202. По принципу работы сканеры бывают:

- Электростатические, электромагнитные
- ✓ Электростатические, электромагнитные
- Электростатические, ультразвуковые
- Простые и сложные
- Электростатические, лазерные

203. Какой фирмой был создан первый графический сканер, основанный на технологии электромагнитного резонанса?

- Trust
- ✓ Wacom
- JVC
- Creative
- Hitachi

204. Для потребительского рынка первые планшеты назывались:

- Коала Граф
- ✓ Коала Пед
- Коала Мен
- Коала графика
- Коала Пер

205. С каких пор начали преобладать коммерческий успех графические планшеты?

- С середины 60-х годов XX века
- ✓ С середины 70-х годов XX века
- С середины 90-х годов XX века
- В начале XXI века
- С середины 80-х годов XX века

206. Когда был создан первый графический планшет, подобный современному планшету и называемый Stylator?

- в 1960 году
- ✓ в 1957 году
- в 1965 году
- в 1970 году
- в 1963 году

207. Когда выдан патент за первый графический планшет?

- в 1890 году
- ✓ в 1888 году
- в 1990 году
- В 1998 году

- в 1988 году

208. Кому выдан патент за первый графический планшет?

- Елишу Фрейд
- ✓ Елишу Грей
- Емилю Фрейд
- Фрейду Емил
- Емилю Грей

209. Первый графический планшет называли:

- Автограф
- ✓ Телеавтограф
- Автографика
- Телеграфика
- Автотелеграф

210. Графический планшет это:

- устройство для копирования заранее подготовленных изображений на компьютере
- ✓ устройство для черчения и ввода изображений непосредственно ручным способом
- устройство для редактирования готовых изображений
- устройство для автоматического черчения изображений
- Устройство для копирования и редактирования готовых изображений

211. Какая из нижеследующих не имеет никакого отношения струйной технологии 3D-печати?

- Замораживание материала с охлаждением
- ✓ технология передачи информации по сети
- Склеивания парашкового материала
- Склеивания и сваривания парашкового материала
- полимеризация фотополимер пластики под воздействием ультрафиолетовой лампы

212. Какая из нижеследующих не имеет никакого отношения к технологии 3D-печати?

- Лазерная печать
- ✓ Кройка твердых материалов
- Ламинация
- охлаждение материала
- Лазерная сварка

213. Какая из нижеследующих является принципиальной технологией 3D-печати?

- Электростатическая
- ✓ Струйная
- Модульная
- Электрическая
- Электромеханическая

214. Сколько разноцветных чернил используется в принтерах фотографического качества, для получения реалистических высококачественных иллюстраций?

- шесть
- ✓ семь
- четыре
- девять
- пять

215. От каких устройств можно отказаться при использовании качественной цифровой фотокамеры?

- от принтера
- ✓ от сканера и копировального устройства
- от фотонаборной машины
- от принтера и копировального устройства
- от компьютера

216. Какая из нижеследующих является принципиальной технологией 3D-печати:

- Электромеханическая
- ✓ Лазерная
- Электрическая
- Модульная
- Электростатическая

217. Основу технологии 3D-печати составляет :

- создание изображения слоями
- ✓ создание твердых тел слоями (способом вращения)
- создание изображения различными цветовыми слоями
- создание изображения особой технологией
- создание твердых тел не имеющего никакого отношения к 3D-печати

218. 3D-принтер применяется:

- Для создания изображения твердых тел
- ✓ Для создания твердых тел
- Для печати изображений струйным принтером
- Для создания многослойных изображений
- Для печати изображений лазерным принтером

219. 3D-принтер это:

- устройство для создания трехмерных изображений
- ✓ устройство для создания физических объектов на основе 3D-виртуальной модели
- устройство для печати изображений с 3D –монитора
- устройство для проектирования трехмерных изображений
- устройство для печати трехмерных изображений

220. Какой фирмой выпускаются Web-камеры?

- Nikon
- ✓ Creative
- Agfa
- Canon
- Kodak

221. Какими графическими программами можно обработать фотоснимки, полученные с цифровой фотокамеры?

- только с простыми графическими программами
- только с программами предназначенными для работы с фотографиями
- только с графическими программами специального назначения
- ✓ с любым графическим редактором
- только с мощными графическими программами

222. Какую функцию выполняет светочувствительный элемент?

- сохраняет изображение в натуральном виде
- преобразует изображение в позитив
- записывает изображение без кодирования в память компьютера

- преобразует изображение в негатив
- ✓ преобразует изображение в электрические сигналы

223. Когда изображение не вмещается на экран?

- при больших значениях размеров монитора
- при малых значениях разрешения изображения
- при малых значениях разрешения экрана
- ✓ при больших значениях разрешения изображения
- при малых значениях размеров монитора

224. 3D-сканеры применяются:

- для анализа физического объекта и создания его двухмерной модели
- для анализа физического объекта и создания его n-мерной модели
- ✓ для анализа физического объекта и создания его 3D-модели
- для создания двухмерной модели физического объекта без анализа
- для создания произвольной модели физического объекта

225. Как фирма не является ведущим производителем Web-камер?

- Axis
- Smartec
- ✓ Wacom
- JVC
- Creative

226. Каким устройством не комплектуется цифровая фотокамера?

- вспышкой
- жидкокристаллическим дисплеем
- ✓ жестким магнитным диском
- таймером
- автоматической фокусировкой

227. Где запоминаются или сохраняются электрические сигналы после кодирования, при работе с цифровой фотокамерой?

- в светочувствительном элементе
- ✓ в памяти камеры
- на специальной пленке
- в обычной цветной пленке
- в светочувствительном элементе

228. Чем пользуются в цифровых фотокамерах?

- цветными фотопленками
- ✓ светочувствительным элементом
- светочувствительным элементом
- особыми фотопленками
- обычными фотопленками

229. Как должен отображать белый цвет хороший монитор?

- отдавая голубизну
- отдавая желтизну
- нечетким отображением мелких деталей по краям киноскопа
- однородным отображением некоторых цветов на поверхности экрана
- ✓ не отдавая желтизну и голубизну

230. В какой частоте обновления кадров не устают глаза при работе за компьютером?

- до 32 герц
- не менее 75 герц
- до 50 герц
- не менее 60 герц
- ✓ не менее 85 герц

231. Для чего используют Lpi?

- для указания разрешения монитора
- для указания разрешения изображения
- для указания скорости передачи информации
- ✓ для указания разрешения сканера
- для указания разрешения планшета

232. Единицу измерения dpi используют:

- для указания разрешения планшета
- для указания скорости ввода информации
- ✓ для указания разрешения монитора
- для указания разрешения изображения
- для указания скорости вывода информации

233. Единицу измерения ppi используют:

- для указания разрешения монитора
- для указания разрешения сканера
- нет такой единицы измерения
- для указания разрешения планшета
- ✓ для указания разрешения изображения

234. Какой из нижеперечисленных пунктов не относится к достоинству растровой графики?

- каждому пикселю можно придать любой оттенок
- изображения могут быть легко распечатаны на принтере
- компьютер легко управляет устройствами вывода
- может представлять изображения фотографического качества
- ✓ требуемый объем памяти для хранения изображений

235. Что нельзя делать с фигурным текстом в программе CorelDRAW?

- ✓ превращать символ на буквицу
- разместить текст по траектории
- создать зеркальное отражение текста
- вытянуть или наклонить текст
- применить к тексту спецэффекты (объем, перетекание и др.)

236. Какой тип заливки предоставляет широкие возможности для выбора цвета в программе CorelDRAW?

- текстурная заливка
- заливка многоцветным векторным узором
- градиентная заливка
- ✓ однородная заливка
- узорчатая заливка

237. Для выполнения какой операции используют инструмент Outline в программе CorelDRAW?

- для доступа к различным категориям заливок
- для текстурной заливки
- для градиентной заливки

- √ для закрашки контура
 - для однородной заливки
238. Какой инструмент используется для выделения объектов в программе CorelDRAW, чтобы затем можно было выполнять над ним операции преобразования?
- инструмент Polygon (Многоугольник)
 - инструмент Rectangle (Прямоугольник)
 - инструмент Shape (Фигура)
 - инструмент Zoom (Масштаб)
 - √ инструмент Pick (Указатель)
239. Как описывается каждый примитив в векторной графике?
- графической форме
 - в виде простого объекта
 - в виде сложного объекта
 - √ в виде команды
 - в аналитическом виде
240. Какой из ниже перечисленных не является примитивом векторной графики?
- прямая линия
 - прямоугольник
 - дуга
 - окружность
 - √ абзац простого текста
241. Какую операцию необходимо выполнить над объектом, в программе CorelDRAW, чтобы затем можно было выполнить над ним преобразования?
- масштабирование
 - вращение
 - перемещение
 - √ выделение
 - зеркальное отражение
242. Для чего используют текстурную заливку в программе CorelDRAW?
- для улучшения качества изображения
 - чтобы было легко закрашивать изображение
 - для улучшения качества печати
 - √ для реалистичного представления природных материалов
 - для улучшения качества изображения предназначенных для печати типографическим способом
243. Для каких специалистов разработаны фиксированные палитры (Fixed Palettes)?
- для создателей Web-страниц
 - для разработчиков рекламной продукции
 - для профессиональных фотографов
 - для специалистов по компьютерной верстке
 - √ для художников профессионалов
244. Инструментами панели Toolbox можно: 1) рисовать различные фигуры; 2) закрашивать фрагменты; 3) рисовать различные линии; 4) стирать лишние детали; 5) создать фигурный текст
- все, кроме 1-го
 - все, кроме 5-го
 - все, кроме 3-го
 - √ 1, 2, 3, 4, 5

- все, кроме 2-го

245. При какой заливке один рисунок повторяется несколько раз в программе CorelDRAW?

- в однородной заливке
- в градиентной заливке
- в текстурной заливке
- ✓ в узорчатой заливке
- в линейной заливке

246. Для чего используют радиальную заливку в программе CorelDRAW?

- для создания прямоугольных объектов
- для создания объектов с нечеткими краями
- для создания объектов с четкими краями
- ✓ для создания шарообразных объектов
- для создания звездообразных объектов

247. Для чего необходим инструмент Shape (фигура) в программе CorelDRAW?

- для просмотра изображения
- для выделения объектов
- для изображения многоугольников и звезд
- для рисования правильных фигур
- ✓ для изменения формы объектов

248. Какая операция не относится к основным операциям над объектами в программе CorelDRAW?

- перемещение
- зеркальное отражение
- масштабирование
- копирование
- ✓ рисование крупных деталей объектов

249. Что следует делать, чтобы лучше рассмотреть мелкие детали изображения?

- выделить изображение
- ✓ увеличить фрагмент
- увеличить контрастность
- размыть изображение
- увеличить яркость

250. Что не может быть у одного объекта, в редакторе CorelDRAW?

- однородных заливок
- соединительных линий одинаковой толщины
- соединительных линий одинакового цвета
- больше чем одного сегмента
- ✓ соединительных линий различной толщины

251. Что определяют координаты узлов и параметры сегментов в векторном редакторе CorelDRAW?

- длину объекта
- толщину контура объекта
- объем объекта
- ✓ внешний вид объекта
- ширину объекта

252. Каким будет сегмент, если манипуляторы кривизны с обеих сторон сегмента имеют нулевую длину?

- разомкнутой кривой
- замкнутой кривой
- эллиптической линией
- дугообразной линией
- ✓ прямой линией

253. Чем определяется степень кривизны в редакторе CorelDRAW?

- радиусом кривой
- длиной секущей кривой
- длиной кривого
- ✓ длиной манипулятора кривизны
- направлением секущей кривой

254. Сколькими параметрами определяется кривизна в программе CorelDRAW?

- несколькими параметрами
- множеством параметров
- одним параметром
- с помощью трех параметров
- ✓ двумя параметрами

255. Как называется объект, соединяющий два узла в редакторе CorelDRAW?

- дуга
- кривая Безье
- кривая линия
- прямая линия
- ✓ сегмент

256. От чего зависит внешний вид объекта в редакторе CorelDRAW?

- от количества точек
- от количества узлов и количества параметров сегментов
- от количества узлов
- от количества сегментов
- ✓ от координат узлов и параметров сегментов

257. Как представляются манипуляторы кривизны в редакторе CorelDRAW?

- с помощью векторов
- с помощью угловых величин
- с помощью числовых величин
- ✓ с помощью отрезков
- с помощью точек

258. Какое понятие является основным в редакторе CorelDRAW?

- кривая линия
- точка
- прямая или кривая линия
- ✓ объект
- прямая линия

259. Как называется интерфейс, который меняется в зависимости от ситуации в программе CorelDRAW?

- эффектный интерфейс
- сложный интерфейс
- простой интерфейс
- инструментальный интерфейс

✓ интеллектуальный интерфейс

260. Какие операции можно выполнять над отдельными фрагментами для создания законченной композиции Photoshop-коллаж?

- увеличение и уменьшение
- ✓ все перечисленные операции
- вращение
- зеркальное отражение
- копирование

261. Для чего предназначена рабочая область, находящаяся в центре рабочего окна программы Adobe Photoshop?

- только для изменения и редактирования изображений
- ✓ для создания и редактирования изображений
- только для создания и просмотра изображений
- только для просмотра и редактирования изображений
- только для создания изображений

262. В программе Photoshop какие из перечисленных инструментов: 1) кисти различных форм; 2) карандаш; 3) ластик; 4) заливка предназначены для создания изображений?

- все, кроме 1-го
- ✓ все
- все, кроме 3-го
- все, кроме 4-го
- все, кроме 2-го

263. На какой панели программы Photoshop отображается информация о текущем документе – объем занимаемой памяти, масштаб просмотра и др.?

- на панели Navigator
- ✓ в строке состояния
- на панели свойства
- в строке заголовка
- на панели Swatches

264. Какие изменения происходят с изображением при использовании инструментов и команд просмотра, а также панели Navigator в программе Photoshop?

- изменяется фактический размер изображения
- ✓ изменяется только экранное представление
- увеличивается размер памяти на внешнем носителе
- не какие изменения не происходят
- уменьшается размер памяти на внешнем носителе

265. От чего зависит состав панелей свойств в программе Photoshop?

- от способа получения изображения
- от количества цветовых оттенков
- ✓ от выбранного инструмента
- от цветовой модели
- от выбранного участка изображения

266. Где отображаются параметры каждого инструмента в программе Photoshop?

- в меню вид
- ✓ на панели свойств Options
- в меню сервис
- на панели инструментов
- в контекстном меню

267. От чего зависит качество и скорость работы компьютерного художника при работе с программой Photoshop?

- от возможности инструментов
- ✓ от степени знания возможностей инструментов
- от функции инструментов
- от назначения инструментов
- от порядка расположения инструментов

268. На какую область действуют инструменты редактирования при работе с программой Adobe Photoshop?

- на маскированную область
- ✓ только на область выделения
- на яркие области изображения
- на тусклые области изображения
- на область за границы выделения

269. Какая информация отражается на панели Строка состояния в программе Adobe Photoshop?

- имя документа и количество используемых цветов
- ✓ масштаб, объем памяти и т.д.
- имя документа и разрешения изображения
- разрешения монитора и изображения
- объем памяти занимаемой текущим документом и количество цветов

270. Какие команды включены в меню Fillet (фильтры) в программе Adobe Photoshop?

- команды ввода-вывода
- ✓ команды графических эффектов
- команды импорта изображений из других приложений
- команды режимов просмотра изображений
- команды корректировки

271. Что отражается в строке заголовка окна программы Adobe Photoshop?

- строка меню
- ✓ значок и имя программы
- строка состояния
- рабочая область
- панели инструментов

272. Какую пленку обычно используют в программе Photoshop, чтобы лучше видеть ту часть изображения, которая расположена под ней?

- пленку синего цвета
- ✓ полупрозрачную
- пленку зеленого цвета
- пленку голубого цвета
- пленку красного цвета

273. С чем можно сравнить маску в программе Photoshop?

- с увеличительным стеклом
- ✓ с трафаретом
- с линейкой
- с шаблоном
- с прямоугольником

274. Какие изображения обрабатываются быстро программой Photoshop?

- изображения, полученные от цифровой фотокамеры
- ✓ изображения с меньшими размерами
- изображения, импортированные из других приложений
- изображения, созданные самими пользователями
- изображения, полученные от сканера

275. Почему в программе Photoshop панели объединяются в группы?

- чтобы поместить в них побольше элементов
- чтобы занимать меньше оперативной памяти
- такая организация панелей проста и удобна
- чтобы занимать меньше памяти на внешнем носителе
- ✓ чтобы занимать меньше места на экране

276. В программе Photoshop зачем объединяют инструменты в группу?

- для повышения качества выполняемых операций с инструментами
- для увеличения количества используемых инструментов
- для повышения наглядности программы
- для работы с ними неопытным пользователям
- ✓ для облегчения их поиска

277. В какой части окна располагается панель инструментов Toolbox (Инструменты) по умолчанию в программе Photoshop?

- в центральной части
- в нижней части
- в правой части
- ✓ в левой части
- в верхней части

278. В какое меню включены команды ввода-вывода в программе Adobe Photoshop?

- в меню Fillet
- в меню Image
- в меню View
- в меню Edit
- ✓ в меню File

279. Для чего используется способ объединения различных фрагментов из разных изображений?

- для увеличения размера изображений
- для изменения формата изображений
- для уменьшения размера изображений
- ✓ для создания коллажей
- для изменения цветового оттенка изображений

280. Каким способом можно получить необычный эффект с использованием программы Photoshop?

- изменением место расположения фрагмента на экране дисплея
- программа Photoshop не имеет такого способа
- увеличением размера изображений
- уменьшением размера изображений
- ✓ слиянием различных фрагментов из разных изображений

281. Какие из перечисленных источников могут быть использованы для получения первичных растровых изображений при работе с программой Photoshop?

- только фото и другие материалы, полученные с помощью сканирования
- изображения полученные только из Web – камеры и цифровых фотокамер
- только компактные диски и другие магнитные носители содержащие изображения

- только изображения по разным темам из Интернета
 - ✓ все перечисленные источники
282. Какие из перечисленных специалистов: 1) занимающиеся рекламным делом; 2) иллюстраторы; 3) дизайнеры; 4) фотографы-профессионалы являются пользователями программы Photoshop?
- все, кроме 3-го
 - все, кроме 4-го
 - все, кроме 1-го
 - все, кроме 2-го
 - ✓ все
283. Почему Photoshop используется не для создания иллюстраций?
- программой Photoshop не возможно создать изображения
 - программа Photoshop не имеет возможности для внесения коррекций
 - программа Photoshop имеет прекрасные возможности для внесения коррекций изображениям
 - ✓ Photoshop имеет относительно ограниченные средства для создания изображения
 - в программе Photoshop нет инструментов для создания изображений
284. Что не может произойти с растровым изображением, при уменьшении, а затем увеличении ее до прежнего размера?
- рисунок может стать ступенчатым
 - закрашенные области могут быть искажены
 - рисунок может стать нечетким
 - ✓ улучшение качества рисунка
 - рисунок может стать нечетким и ступенчатым
285. Какая из нижеперечисленных графических программ является одной из самых популярных в мире программ редактирования растровых изображений?
- Adobe Illustrator
 - Macromedia FreeHand
 - PhotoEditor
 - Corel Photo-Paint
 - ✓ Adobe Photoshop
286. В программе Photoshop маска представляющий собой изображение хранится ...
- в жестком диске.
 - ✓ в альфа канале.
 - в буфере обмена Windows.
 - в специальной области внешнем носителе информации.
 - в специальном области жесткого диска.
287. В программе Photoshop при выделении области изображения нажатой клавишей Shift ...
- выделенная область будет исключена из общего выделения
 - ✓ выделенная область добавляется к уже существующей
 - выделенная область будет исключена из изображения
 - выделенная область будет искажена
 - выделенная область будет им вертирован
288. В программе Photoshop команда Select (Выделение) – Inverse (Обратить) используется чтобы, ...
- скрывать или изменить границы выделенных областей
 - ✓ поменять местами выделенную и не выделенную области
 - добавлять области в выделению
 - копировать выделенную область
 - изменить или исказить границы выделенных областей

289. В программе Photoshop команда Выделение – Выделить снова ...

- добавляет области в выделению.
- ✓ показывает снова границы выделения.
- копирует выделенную область.
- изменяет форму выделения.
- перемещает выделенную область.

290. В программе Photoshop команда Выделение – Отменить выделение ...

- добавляет области в выделению.
- ✓ скрывает границы области выделения.
- копирует выделенную область.
- изменяет форму выделения.
- перемещает выделенную область.

291. В программе Photoshop если установлен флажок Contiguous (Смежное), то будут выделены ...

- все области изображения, цвет которых не удовлетворяет заданному цвету в начальной точке.
- ✓ все области изображения, цвет которых удовлетворяет заданному цвету в начальной точке.
- только одна область из изображения, цвет которых удовлетворяет заданному цвету в начальной точке.
- только одна область из изображения, цвет которых не соответствует заданному цвету в начальной точке.
- некоторые области изображения, цвет которых удовлетворяет заданному цвету в начальной точке.

292. В программе Photoshop чтобы края выделения были более ровными, ...

- лучше установить флажок Contiguous
- ✓ лучше установить флажок Anti-aliased
- лучше вводит малое значение в поле Tolerance
- лучше увеличит контрастность
- лучше вводит большое значение в поле Tolerance

293. В программе Photoshop чем выше значение в поле ввода Tolerance (отклонения или допуск) ...

- тем ровнее края выделения
- ✓ тем шире диапазон охватываемых цветов
- значение в этом поле не влияет на диапазон охватываемых цветов
- тем сглаженные границы выделения
- тем мало диапазон охватываемых цветов

294. В программе Photoshop при работе с инструментом волшебная палочка ...

- обязательно нужно обводить границу выделения
- ✓ не нужно обводить границу выделения
- нужно обводить границу выделения только для цветных изображений
- нужно задать ширину выделения
- нужно обводить границу выделения только для черно-белых изображений

295. В программе Adobe Photoshop инструментом выделения волшебной палочка позволяет выделять области в изображении ...

- имеющие только одинаковые цветовые оттенки
- ✓ имеющие близкие цвета
- имеющие только оттенки серого цвета
- имеющие только черно-белые цветовые оттенки
- имеющие только разные цветовые оттенки

296. В программе Photoshop значение в поле ввода Выступ или растушевка позволяет определяет величину ...

- число точек при определении границы объекта

- √ размытия границы выделения
 - чувствительности инструмента выделения
 - частоту создания узловых точек при выделении
 - ширины изображения
297. В программе Photoshop поле частота в полосе настройки определяет ...
- чувствительность инструмента выделения
 - √ как часто программа будет создавать узловых точек при выделении
 - число точек определения границы выделения
 - длину выделения
 - величину размытия границы выделения
298. В программе Photoshop при использовании инструмента Лассо в полосе настройки, в поле ввода ширина задается ...
- ширина изображения
 - √ число точек при определении границы объекта
 - частота создания узловых точек при выделении
 - ширина выделения
 - чувствительности инструмента выделения
299. В программе Photoshop принцип работы какого инструмента выделения состоит в том, что контур выделения созданного этим инструментом, как бы притягивается к контуру выделяемого объекта?
- прямолинейное выделения
 - √ магнитное лассо
 - волшебная палочка
 - быстрое выделение
 - простое лассо
300. В программе Photoshop для выделения области из изображения с четкими границами следует выбрать инструмент ...
- прямоугольное выделения
 - √ магнитное лассо
 - простое лассо
 - прямолинейное лассо
 - овального выделения
301. В программе Photoshop при работе с инструментом прямолинейного выделения, чтобы автоматически замкнуть создаваемый контур по кратчайшей траектории, следует нажать клавишу ... на клавиатуре.
- Shift
 - √ Enter
 - Esc
 - Alt
 - Ctrl
302. В программе Photoshop для создания контур выделения в виде связанных ломанных линий используются инструмент ...
- прямоугольное выделение
 - √ прямолинейное (полигонное или многоугольное) лассо
 - простое лассо
 - магнитное лассо
 - овального выделение
303. В программе Photoshop для выделения произвольную часть изображения с помощью перемещения указателя мыши используется инструмент выделения ...
- прямолинейное лассо
 - √ простое лассо

- быстрое выделение
- прямоугольное выделение
- магнитное лассо

304. В программе Photoshop существует ...

- два разновидности лассо
- √ три разновидности инструмента лассо
- несколько разновидностей лассо
- семь разновидностей лассо
- четыре разновидности лассо

305. В программе Photoshop для выделения фрагменты сложной формы может применяется инструмент ...

- прямоугольного выделения
- √ лассо
- прямоугольного или овального выделения
- нет такого инструмента
- овального выделения

306. В программе Photoshop можно создавать выделения ...

- только из одной области
- √ из нескольких областей
- не более чем из трех областей
- только из однотонных цветовых областей
- не более чем из двух областей

307. В программе Photoshop для создания области выделения в виде правильных фигур, с использованием инструментов простого выделения ...

- надо удерживать нажатой клавишу Ctrl
- √ надо удерживать нажатой клавишу Shift
- надо удерживать нажатой клавиш Ctrl+Alt
- надо удерживать нажатой клавиш End
- надо удерживать нажатой клавишу Alt

308. В программе Photoshop при редактировании частей изображения простой формы ...

- выделение инструментами лассо
- √ применяется простое выделение
- любое выделение
- применяется сложное выделение
- выделение инструмент Polygonal Lasso

309. В программе Photoshop для создания простых выделений используются ...

- только инструмент выделения в форме эллипса
- только инструмент прямоугольного выделения
- все инструменты выделения
- только инструменты лассо
- √ инструмент прямоугольного выделения и выделения в форме эллипса

310. В программе Photoshop в результате применения каких либо действий к выделенной области ...

- область вне зоны выделения также изменяется
- область вне зоны выделения может изменяться в зависимости от конкретной ситуации
- область вне зоны выделения изменяется незначительно
- √ область вне зоны выделения не изменяется
- область вне зоны выделения изменяется частично

311. В программе Photoshop выделенная область отображается на экране ...
- очерченной обычной линией
 - другим цветом
 - тусклым цветом
 - цветом фона
 - ✓ очерченной перемещающейся пунктирной линией
312. Что создается, всякий раз, когда выделение сохраняется как маска в программе Photoshop?
- новый файл
 - новая опорная точка
 - новый контур
 - ✓ новый канал
 - новое изображение
313. Какой инструмент используется для выделения областей с близкими цветовыми оттенками?
- Polygonal Lasso (Многоугольное Лассо)
 - Elliptical Marquee (Эллиптическая область)
 - Lasso (Лассо)
 - Magnetic Lasso (Магнитное Лассо)
 - ✓ Magic Wand (Волшебная палочка)
314. Для чего используют инструменты Magnetic Lasso в программе Adobe Photoshop?
- для выделения области эллиптической формы
 - для выделения области прямоугольной формы
 - для выделения области с нечеткими и неточными контурами
 - для выделения области многоугольной формы
 - ✓ для выделения области с четкими и точными контурами
315. Для чего используют инструмент Lasso в программе Adobe Photoshop?
- для выбора инструментов рисования
 - для выбора режима просмотра
 - для создания области рисования
 - для создания области просмотра
 - ✓ для создания области выделения
316. Какой инструмент программы Photoshop выделяет область, состоящую из близких по цвету пикселей?
- Polygonal Lasso
 - Pen
 - Lasso
 - ✓ Magic Wand
 - Magnetic Lasso
317. Что необходимо делать в программе Photoshop для повторного использования выделения?
- сохранить его как файл
 - Photoshop не имеет такую функцию
 - не возможно повторное использование выделения
 - ✓ сохранить его как маску
 - сохранить его как изображение
318. На панели свойств, в поле Tolerance какого инструмента программы Photoshop, пользователь может задать степень близости цветовых оттенков?

- Pen
- Magnetic Lasso
- Lasso
- Poligonal Lasso
- ✓ Magic Wand

319. Какой инструмент программы Photoshop позволяет выделить область неправильной формы с четкими контурами?

- ✓ Magnetic Lasso
- Pen
- Poligonal Lasso
- Lasso
- Magic Wand

320. Какой инструмент программы Photoshop позволяет пользователю выделять область с помощью заданных точек?

- Pen
- Pen
- Magic Wand
- ✓ Poligonal Lasso
- Lasso

321. Какой инструмент программы Photoshop позволяет выделить область произвольной формы?

- Magic Wand
- Pen
- Magnetic Lasso
- Poligonal Lasso
- ✓ Lasso

322. Какая область изображения остается неприкосновенной при работе с программой Photoshop?

- выделенная область с инструментом Lasso
- ✓ маскированная область
- выделенная область
- не маскированная область
- выделенная область с инструментом Magic Wand

323. Какую область называют маскированной областью при работе с программой Photoshop?

- по сравнению не яркие области изображения
- область, расположенную в пределах выделения
- область, в которой ранее были произведены изменения
- откорректированные области
- ✓ область, расположенную за пределами выделения

324. Какую область можно переместить с одного изображения в другую, при работе с программой Photoshop?

- только не измененные области изображения
- только маскированную область
- любую часть изображения
- только измененные области
- ✓ только выделенную область

325. Какой инструмент дает возможность управлять контуром области выделения с помощью указателя мыши?

- Magic Wand (Волшебная палочка)
- Poligonal Lasso (Многоугольное Лассо)
- Elliptical Marguee (Эллиптическая область)
- Magnetic Lasso (Магнитное Лассо)

✓ Лассо (Лассо)

326. Для чего используют инструмент Эллиптическая область (Elliptical Marguee) в программе Adobe Photoshop?

- для создания прямоугольной области выделения
- для выделения областей сложной формы
- для создания многоугольной области выделения
- для создания областей состоящих из близких цветовых оттенков
- ✓ для создания области выделения овальной формы

327. Для чего используются инструменты Область (Marguee), Лассо (Lasso) и Волшебная палочка в программе Adobe Photoshop?

- для выбора режима просмотра
- ✓ для выбора множества нужных пикселей
- для создания области рисования
- для выбора режима показа
- для выбора нужных инструментов

328. Какая панель используется для работы с каналами в Photoshop?

- Navigator
- Layers
- свойства
- ✓ Channels
- Swatches

329. Вокруг какой области изображения появляется мерцающая пунктирная линия, которая часто называют «муравьиной дорожкой» или «бегущими муравьями», при работе с программой Photoshop?

- вокруг ярких областей
- вокруг разноцветных областей
- вокруг тусклых областей изображения
- ✓ вокруг выделенной области
- вокруг маскированной области

330. Какой инструмент используется для выделения областей с точными границами в программе Adobe Photoshop?

- Polygonal Lasso (Многоугольное Лассо)
- Elliptical Marguee (Эллиптическая область)
- Lasso (Лассо)
- Magic Wand (Волшебная палочка)
- ✓ Magnetic Lasso (Магнитное Лассо)

331. Какая часть рисунка называется маскированной областью в программе Adobe Photoshop?

- ✓ область изображения находящаяся за границы выделения
- область изображения находящаяся внутри границы выделения
- выделенная область изображения
- область изображения разных цветовых оттенков
- область изображения одинакового цвета

332. Какие операции можно выполнять с выделенной областью в программе Photoshop?

- закрашивание и осветление
- перемещение и копирование
- масштабирование и вращение
- ✓ все перечисленные операции
- затемнение и зеркальное отражение

333. В программе Adobe Photoshop трансформация объектов происходит ...

- путем путем ликвидации узловых точек.
- ✓ путем перетаскивания узловых точек.
- путем ослепование яркости.
- путем настройки яркости
- путем увеличение яркости.

334. В программе Adobe Photoshop под объектом понимается...

- только закрашенные части изображения.
- ✓ изображение целиком или ее выделенная часть.
- закрашенные области одинаковыми цветами.
- слабо размытые части изображения.
- закрашенные области разными цветами.

335. В программе Adobe Photoshop какой метод интерполяции всегда предлагается по умолчанию?

- Билинейная.
- ✓ Бикубический.
- Кубический.
- Линейный.
- Ближайший сосед.

336. В программе Adobe Photoshop самым качественным методом интерполяции является ...

- Билинейная.
- ✓ Бикубический.
- Кубический
- Линейный
- Ближайший сосед.

337. Вариант интерполяции Билинейная программы Photoshop ...

- дает более низкое качество результирующего изображение, чем блжайший сосед.
- ✓ дает более высокое качество результирующего изображение, чем блжайший сосед.
- дает более тусклые изображение.
- дает изображение с размыванием по краям
- дает более светлые изображение.

338. В программе Adobe Photoshop вариант интерполяции Билинейная ...

- более простая, чем метод ближайший сосед.
- ✓ более сложен, чем метод ближайший сосед.
- дает более светлые изображение.
- дает более тусклые изображение.
- дает более низкое качество результирующего изображение.

339. В программе Adobe Photoshop самый простой метод интерполяции называется ...

- зезкие границы.
- ✓ ближайший сосед.
- четкие границы.
- не четкие границы.
- плавный цветовой переход.

340. При изменении числа точек в программе Adobe Photoshop необходимо выбрать ...

- один из предложенных методов итерации.
- ✓ один из предложенных методов интерполяции.
- один из предложенных методов выравнивания.

- один из предложенных методов размывания.
- один из предложенных методов сглаживания.

341. В программе Adobe Photoshop при увеличении значения разрешения, в изображении ...

- будет удаляться часть информации.
- ✓ будет добавлена новая информация.
- уменьшится количество цветов в изображении.
- увеличивается количество цветов в изображении.
- повышается четкость изображения.

342. В программе Adobe Photoshop при уменьшении разрешения ...

- добавляется некоторая часть информации к изображению.
- ✓ часть информации удаляется из изображения.
- повышается четкость изображения.
- уменьшение разрешения не влияет на качество изображения.
- увеличивается количество цветов в изображении.

343. При изменении разрешения изображения в Adobe Photoshop ...

- повышается качество изображения.
- ✓ будет меняться размер изображения.
- увеличивается число цветов изображения.
- уменьшается число цветов изображения.
- повышается четкость изображения.

344. В программе Adobe Photoshop изменение числа точек в изображении ...

- влияет на размер, а качество изображения не влияет.
- ✓ влияет на размер и качество изображения.
- на разрешение и на качество изображения не влияет.
- влияет на степень размытости изображения.
- влияет на качество изображения, а на размер не влияет.

345. Диалог Image Size программы Adobe Photoshop содержит ...

- три основных группы элементов управления.
- ✓ две основных группы элементов управления.
- пять основных групп элементов управления.
- шесть основных групп элементов управления.
- четыре основных группы элементов управления.

346. В программе Adobe Photoshop можно ...

- вставить изображение в любой кадр, а нельзя выделить и увеличить любой кадр.
- ✓ вставить изображение в любой кадр, выделить и увеличить любой кадр.
- выделить и увеличить любой кадр, а нельзя вставить в изображение любой кадр.
- вставить изображение в любой кадр, а нельзя выделить и увеличить любой кадр.
- выделить и вставить изображение в любой кадр, а нельзя увеличить любой кадр.

347. В программе Adobe Photoshop в процессе обрезки ...

- можно трансформировать, а нельзя пропорционально изменить размеры изображения.
- ✓ можно трансформировать и пропорционально изменить размеры изображения.
- можно изменить размер вдоль одной из сторон, а нельзя трансформировать.
- можно пропорционально изменить размеры, а нельзя трансформировать.
- можно трансформировать, а нельзя изменить размеры вдоль одной из сторон.

348. В программе Photoshop после выделения инструментом Рамка вокруг обрезаемой области образуется ...

- овальная контур выделения с узловыми точками
- криволинейная контур выделения без узловых точек
- √ контур выделения с узловыми точками
- произвольная контур выделения без узловых точек
- овальная контур выделения

349. В программе Adobe Photoshop обрезку ненужных частей изображение можно сделать с инструментом ...

- Прямолинейная лассо.
- Прямоугольная область.
- Овальная область.
- √ Рамка.
- Магнитная лассо.

350. В программе Adobe Photoshop добавленные поля в холст будет иметь

- белый фон и минимальный прозрачность.
- белый фон и максимальный прозрачность.
- цветной фон и средний прозрачность.
- белый фон и средний прозрачность.
- √ цвет и прозрачность, что и фон исходного документа.

351. При выполнении команды Image - Canvas Size программы Adobe Photoshop ...

- происходит изменение размера холста.
- изменяется относительное расположение изображение на холсте.
- уменьшается размеры холста
- √ открывается диалог Настройки размера холста.
- увеличивается размеры холста.

352. В программе Photoshop кнопки Anchor (Привязка или Расположение) предназначены ...

- для указания положения выбранной области на изображение
- для указания положения объектов относительно друг – другу
- для указания положения исходного изображения на старом холсте
- для указания положения выбранной области на холсте
- √ для указания положения исходного изображения на новом холсте

353. В программе Photoshop ... позволяет придать изображению или его части оригинальный вид.

- инструменты выделения
- средства работы с контурами
- инструменты сложного выделения
- √ множество специальных эффектов
- инструменты рисования

354. В программе Photoshop специальные каналы, называемые альфа – каналами используются ...

- для хранения цветных областей изображения
- для сохранения параметров выделений
- для сохранения выделенных областей
- √ для хранения масок
- для редактирования обычных областей рисунка

355. Программа Adobe Photoshop создает стандартные фигуры, ...

- как растровые объекты.
- как фрактальные объекты.
- как произвольные объекты.

- ✓ как векторные объекты.
- как точечные объекты.

356. В программе Adobe Photoshop ...

- прямые линии, прямоугольники, эллипсы, многоугольники произвольные формы не относить к стандартным объектам.
- только эллипсы и многоугольники относить к стандартным объектам.
- только прямые линии и эллипсы относить к стандартным объектам.
- ✓ прямые линии, прямоугольники, эллипсы, многоугольники произвольные формы относить к стандартным объектам.
- прямые линии и окружности относить к стандартным объектам, а прямоугольники, эллипсы, многоугольники и произвольные формы не относить к стандартным объектам.

357. В программе Adobe Photoshop при использовании Пульверизатора, если перемещать указатель быстро ...

- то больше краска останется на листе.
- то рисунок будет более четким.
- то рисунок будет более насыщенным.
- ✓ то след будет более бледным.
- то рисунок будет более ярким.

358. В программе Adobe Photoshop при рисовании с помощью Пульверизатора ...

- рисование идет только по наружным частям выделенных фрагментов.
- ✓ рисование идет только внутри выделенных фрагментов.
- можно создать путь.
- можно редактировать путь.
- можно клонировать изображение.

359. В программе Adobe Photoshop инструмент Пульверизатор позволяет ...

- окрашивать изображения с резкими цветовыми переходами.
- ✓ окрашивать изображения без резких цветовых переходов.
- ретушировать фотографий.
- создать сложные выделения.
- создать очерченных границ.

360. В программе Adobe Photoshop инструмент Кисть удобно применять ...

- для создания очерченных границ.
- ✓ для создания мягких цветовых мазков.
- для простого выделения.
- для сложного выделения.
- для копирования изображения.

361. В программе Adobe Photoshop инструмент рисования Карандаш удобно применять ...

- для ретуши фотографий.
- ✓ для создания очерченных границ.
- для получения мазки мягче, чем у кисти.
- для окрашивания изображения без резких цветовых переходов.
- для создания мягких цветовых мазков

362. В программе Adobe Photoshop эллиптическую форму кисти определяет ...

- значение ноль процентов в поле Roundness.
- ✓ промежуточное значение между ноль и сто процентов в поле Roundness.
- значение менее чем 50 процентов в поле Roundness.
- значение более чем 50 процентов в поле Roundness.
- значение сто процентов в поле Roundness.

363. В программе Adobe Photoshop линейную форму кисти определяет значение ...

- сто процентов в поле Roundness.
- ✓ ноль процентов в поле Roundness.
- от 10-и до 50-и процентов в поле Roundness.
- более чем 50-и процентов в поле Roundness.
- промежуточные между ноль и сто процентов в поле Roundness.

364. В программе Adobe Photoshop круглую форму кисти определяет значение ...

- от 0 до 20 процентов в поле ввода Roundness
- ✓ 100 процентов в поле ввода Roundness
- от 50 до 80 процентов в поле ввода Roundness
- от 70 до 90 процентов в поле ввода Roundness
- от 20 до 50 процентов в поле ввода Roundness

365. В программе Adobe Photoshop форму кисти определяет ...

- поле ввода Angle
- ✓ поле ввода Roundness
- поле ввода Hardness
- поле ввода Diameter
- поле ввода Spasing

366. В программе Adobe Photoshop расстояние между соседними штрихами в мазке задается параметром ...

- Angle
- ✓ Spacing
- Diameter
- Roundness
- Hardness

367. В программе Adobe Photoshop размер жесткого центра кисти определяет параметр ...

- Diameter
- ✓ Hardness
- Roundness
- Spacing
- Angle

368. В программе Adobe Photoshop размер кисти определяется параметром ...

- Hardness
- ✓ Diameter
- Angle
- Roundness
- Spacing

369. В программе Adobe Photoshop внешний вид диалога с параметрами кисти зависит от ...

- количество цветов изображения.
- ✓ формы кисти.
- размера кисти.
- основного цвета рисования.
- формы выделенного участка.

370. В программе Adobe Photoshop, чтобы открыть диалог с параметрами кисти надо ...

- выбрать пункт Определить кист из меню Редактирование.
- ✓ щелкнуть на изображении кисти в полосе настройки.

- выбрать пункт Цветовой диапазон из меню Выделение.
- выбрать пункт Оформление из меню Фильтр.
- выбрать пункт Определить узор из меню Редактирование.

371. При каком режиме смешивание цветов программы Adobe Photoshop цвет кисти остается без изменений?

- В режиме Налыв.
- В режиме Умножение.
- В режиме На заднем плане.
- ✓ В режиме Нормальный.
- В режиме Затухание.

372. В программе Adobe Photoshop режим смешивание цветов задается

- в пункте Имитация меню Фильтр.
- в пункте Рендеринг меню Фильтр.
- в меню Редактирования.
- в меню Изображение.
- ✓ в списке Режим.

373. В программе Adobe Photoshop использование заливок значительно ...

- упрощает копирование сложных рисунков
- усложняет клонирование сложных рисунков
- усложняет рисование красивых изображений.
- упрощает клонирование сложных рисунков
- ✓ упрощает рисование красивых изображений.

374. Элемент Nois (Шум) метода смешивание цветов палитры программы Adobe Photoshop ...

- определяет смешивание через полутона.
- ✓ определяет смешивание как набор случайных цветов.
- Защищает цвета.
- запрещает смешивание цветов.
- используются для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.

375. Элемент Pattern (Узор) метода смешивание цветов палитры программы Adobe Photoshop ...

- запрещает смешивание цветов.
- ✓ используются для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.
- определяет смешивание как набор случайных цветов.
- определяет смешивание через полутона.
- Защищает цвета.

376. Элемент Diffusion (Рассеивание) метода смешивание цветов палитры программы Adobe Photoshop ...

- используется для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.
- ✓ определяет смешивание через полутона.
- определяет смешивание как набор случайных цветов.
- запрещает смешивание цветов.
- Защищает цвета.

377. Элемент None метода смешивание цветов палитры программы Adobe Photoshop ...

- определяет смешивание через полутона.
- ✓ запрещает смешивание цветов.
- определяет смешивание как набор случайных цветов.
- Защищает цвета.
- используется для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.

378. Палитра Custom (Произвольная) программы Adobe Photoshop ...

- использует цвета, которая создана в других программах.
- ✓ позволяет пользователю самостоятельно составить набор цветов.
- использует Цветовую палитру Web.
- использует только стандартные цвета.
- использует цвета из изображения.

379. Палитра Adaptive (Адаптивная) программы Adobe Photoshop ...

- использует только стандартные цвета.
- ✓ состоит из наиболее часто используемых в изображении цветов.
- использует цвета из изображения.
- использует цвета, которая создана в других программах.
- использует Цветовую палитру Web.

380. Палитра Selective (Выборочная) программы Adobe Photoshop использует ...

- только стандартные цвета.
- ✓ похожую на палитру Чувствительная, но оптимизированную для работы в Интернете.
- цвета из изображения.
- Цветовую палитру Web.
- цвета, которая создана в других программах.

381. Палитра Perceptual (Чувствительная) программы Adobe Photoshop использует ...

- Цветовую палитру Web.
- ✓ цвета, которые наиболее чувствителен человеческий глаз.
- цвета, которая создана в других программах.
- только стандартные цвета.
- цвета из изображения.

382. Палитра Uniform (Унифицированная) программы Adobe Photoshop использует ...

- комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.
- ✓ только стандартные цвета.
- цвета из изображения.
- Цветовую палитру Web.
- цвета, которая создана в других программах.

383. Палитра System (Системная) программы Adobe Photoshop использует ...

- Цветовую палитру Web.
- ✓ цветовую палитру, принятую в системе Windows.
- цвета, которая создана в других программах.
- комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.
- цвета из изображения.

384. Палитра Exact (Точно) программы Adobe Photoshop использует ...

- цветовую палитру, принятую в системе Windows.
- ✓ комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.
- цвета из изображения.
- цвета, которая создана в других программах.
- Цветовую палитру Web.

385. Основная палитра (Master) программы Adobe Photoshop использует ...

- комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.
- ✓ цвета, которая создана в других программах.

- Цветовую палитру Web.
- цвета из изображения.
- цветовую палитру, принятую в системе Windows.

386. Локальная палитра (Local) программы Adobe Photoshop использует ...

- цвета, которая создана в других программах.
- ✓ цвета из изображения.
- цветовую палитру, принятую в системе Windows.
- Цветовую палитру Web.
- комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.

387. При изменении количество цветов в изображении, программа Photoshop требует ...

- уменьшить размеры изображение.
- ✓ объединения всех слоев.
- повышать качество изображение.
- увеличить разрешение.
- увеличить размеры изображение.

388. При использовании диалога Палитры цветов программы Adobe Photoshop можно точно выбрать цвет ...

- визуально.
- ✓ с помощью указания числовых значений для каждого компонента цвета
- используя шкалы цветов.
- используя шкалы цветов или цветовую спектральную шкалу.
- используя цветовую спектральную шкалу.

389. В диалоге выбора цвета программы Adobe Photoshop цветовое поле служит ...

- для выбора только тусклости цветового тона.
- ✓ для выбора насыщенности и яркости цветового тона.
- для выбора только яркости цветового тона.
- для выбора только насыщенности цветового тона.
- для выбора цветового тона.

390. В диалоге выбора цвета программы Adobe Photoshop ...

- шкала служит для выбора насыщенности цветового тона.
- шкала служит для выбора яркости и насыщенности цветового тона.
- шкала служит для выбора тусклости цветового тона.
- ✓ шкала служит для выбора цветового тона.
- шкала служит для выбора яркости цветового тона.

391. В программе Adobe Photoshop для выбора цвета заливки необходимо ...

- использовать меню Файл.
- использовать меню Фильтр.
- использовать меню Изображение.
- ✓ щелкнуть мышью на кнопке выбора цвета заливки на панели инструментов или на вкладке Color.
- использовать меню Редактирование.

392. В программе Adobe Photoshop для настройки ...

- цвета фона используется только оттенки синего цвета
- цвета заливки используется только оттенки красного цвета
- цвета заливки и цвета фона используется разные палитры.
- цвета заливки используется только оттенки черного цвета
- ✓ цвета заливки и цвета фона используется одна и та же палитра.

393. В программе Adobe Photoshop по умолчанию используется ...
- белый цвет для заполнения, черный цвет для фона.
 - белый цвет для заполнения, красный цвет для фона.
 - черный цвет для фона.
 - белый цвет для заполнения.
 - ✓ черный цвет для заполнения.
394. В 3ds Max какая из ниже следующих является параметром формы сферы?
- Width
 - ✓ Radius
 - Height
 - Segments
 - Length
395. В 3ds Max какой параметр используют для изменения частоты сегментационной сетки объекта по высоте?
- Length Segs
 - ✓ Height Segs
 - Width
 - Height
 - Width Segs
396. В 3ds Max какой параметр используют для изменения частоты сегментационной сетки объекта по ширине?
- Length Segs
 - ✓ Width Segs
 - Width
 - Length
 - Height Segs
397. В 3ds Max какой параметр используют для изменения частоты сегментационной сетки объекта по длине?
- Width Segs
 - ✓ Length Segs
 - Length
 - Width
 - Height Segs
398. В 3ds Max параметр Height во втором разделе командной панели – Modify используют для изменения ...
- высоту всех объектов на сцене.
 - ✓ высоту выделенного объекта.
 - ширину всех объектов на сцене.
 - длину выделенного объекта.
 - ширину выделенного объекта.
399. В 3ds Max какой инструмент используют для создания трубы?
- Box
 - ✓ Tube
 - GeoSphere
 - Cone
 - Plane
400. В 3ds Max какой инструмент используют для создания геосферы?
- Plane
 - ✓ GeoSphere

- Tube
- Torus
- Box

401. В 3ds Max какой инструмент используют для создания конуса?

- Torus
- ✓ Cone
- Box
- Plane
- Tube

402. В 3ds Max какой инструмент используют чтобы нарисовать простую форму чайника, в одно действие?

- Plane
- ✓ Teapot
- Tube
- Torus
- Box

403. В 3ds Max какой инструмент используют для создания форму тора, в просторечии – бублика?

- Box
- ✓ Torus
- Plane
- Teapot
- Tube

404. В 3ds Max какой инструмент используют для создания цилиндра?

- Sphere
- ✓ Cylinder
- Plane
- Tube
- Cone

405. В 3ds Max какой инструмент используют для создания сферу произвольного радиуса?

- Plane
- ✓ Sphere
- Torus
- Tube
- Cone

406. В 3ds Max какой инструмент используют для создания обыкновенного куба или параллелепипеда?

- Sphere
- ✓ Box
- Torus
- Teapot
- Cylinder

407. В 3ds Max какой этап работы над проектом является не обязательным?

- визуализация
- ✓ анимация
- моделирование
- редактирование
- текстурирование

408. В 3ds Max четвертый этап работы над проектом является ...
- текстурирование
 - √ визуализация
 - анимация
 - редактирование
 - моделирование

409. В 3ds Max третий этап работы над проектом является ...
- редактирование
 - моделирование
 - √ анимация
 - текстурирование
 - визуализация

410. В 3ds Max второй этап работы над проектом является ...
- √ текстурирование
 - моделирование
 - текстурирование
 - визуализация
 - анимация

411. В 3ds Max первый этап работы над проектом является ...
- текстурирование
 - редактирование
 - визуализация
 - √ моделирование
 - анимация

412. В 3ds Max ... является составляющим Mesh-модели.
- Box
 - Tube
 - Torus
 - √ Vertex
 - Cone

413. В 3ds Max ... является один из основных типов моделей.
- Edge Face
 - Edge Polygon
 - Vertex
 - Edge
 - √ Mesh

414. В 3ds Max модель призвана передать ...
- позицию объекта на сцене.
 - параметров объекта на сцене.
 - ракурс просмотра на сцене.
 - √ форму конкретных объектов.
 - место расположения объекта на сцене.

415. В 3ds Max ... формирует внешний вид сцены.
- параметры объектов
 - сегментация объектов

- вспомогательные объекты
- опорные точки объектов
- ✓ видимые объекты

416. В 3ds Max опорная точка объекта определяет ...

- систему координат в пространстве.
- форму объекта в пространстве.
- масштаб объекта в пространстве.
- ✓ позицию объекта в пространстве.
- тип объекта в пространстве.

417. В программе 3ds Max объектом называется ...

- все, что находится в реальном пространстве сцены.
- видимые и вспомогательные объекты в реальном пространстве сцены.
- только вспомогательные объекты в реальном пространстве сцены.
- ✓ все, что находится в виртуальном пространстве сцены.
- только видимые объекты в реальном пространстве сцены.

418. В 3ds Max пользователь работает ...

- в реально существующем многомерном пространстве.
- в реально существующем n-мерном пространстве.
- в реально существующем двухмерном пространстве.
- в трехмерном реально существующем пространстве.
- ✓ в трехмерном виртуальном пространстве.

419. В 3ds Max опорная точка может быть ...

- только у одного выделенного объекта.
- ✓ и у одного объекта, и у группы выделенных объектов.
- одиночный объект не может иметь опорную точку.
- группа выделенных объектов не может иметь опорную точку.
- только у группы выделенных объектов.

420. В 3ds Max опорная точка позволяет ...

- определить размеры объекта.
- ✓ передавать позицию объекта.
- определить длину объекта.
- определить высоту объекта.
- определить ширину объекта.

421. В 3ds Max опция Hide By Hit в свитке Hide позволяет ...

- скрыть не выделенные объекты.
- ✓ скрыть объекты щелчком.
- скрыть все объекты.
- скрыть по имени.
- скрыть выделенные объекты.

422. В 3ds Max опция Hide By Name в свитке Hide позволяет ...

- показать список скрытых объектов.
- ✓ пометить скрываемые объекты и нажать кнопку Hide.
- показать список выделенных объектов.
- показать список не выделенных объектов.
- показать список всех объектов.

423. В 3ds Max пункт квадрупольного меню Unhide By Name позволяет ...

- показать список выделенных объектов.
- ✓ показать список скрытых объектов.
- показать список объектов.
- скрыть выделенные объекты.
- показать список не выделенных объектов.

424. В 3ds Max пункт квадрупольного меню Hide Unselected позволяет ...

- скрыть выделенные объекты.
- ✓ скрыть не выделенные объекты.
- скрыть по имени.
- скрыть по щелчку.
- скрыть все объекты.

425. В 3ds Max пункт квадрупольного меню Unhide All позволяет ...

- показать список выделенных объектов.
- ✓ показать все.
- показать список скрытых объектов.
- показать список не скрытых объектов.
- показать список не выделенных объектов.

426. В 3ds Max пункт квадрупольного меню Hide Selection позволяет ...

- скрыть невыделенные объекты.
- ✓ скрыть выделенные объекты.
- скрыть объекты щелчком.
- показать список скрытых объектов.
- скрыть объекты по имени.

427. В 3ds Max какой вариант типа копирования позволяет создавать автономную копию объекта?

- Instance
- ✓ Copy
- Group
- Attach
- Reference

428. В 3ds Max применение любого манипулятора с предварительно зажатой клавишей Shift приводит ...

- к увеличению объекта.
- ✓ к копированию объекта.
- к изменению объекта.
- к сглаживанию объекта.
- к уменьшению объекта.

429. В 3ds Max какой инструмент позволяет выделить и масштабировать объект?

- Select and Move
- ✓ Select and Scale
- Select object
- Select By Name
- Select and Rotate

430. В 3ds Max какой инструмент позволяет выделить и вращать объект?

- Select and Rotate
- ✓ Select and Rotate

- Select and Scale
- Select By Name
- Select object

431. В 3ds Max какой инструмент позволяет выделить и двигать объект?

- Select and Rotate
- ✓ Select and Move
- Select object
- Select and Manipulate
- Select and Scale

432. В 3ds Max какой инструмент рисует форму ребристого шланга?

- Gengon
- Capsule
- Prism
- ✓ Hose
- TorusKnot

433. В 3ds Max какой инструмент рисует C – подобное тело выдавливания?

- Prism
- ✓ C – Ext
- ChamferCyl
- Capsule
- Cylinder

434. В 3ds Max какой инструмент рисует L – подобное тело выдавливания?

- Cylinder
- Capsule
- TorusKnot
- ✓ L – Ext
- ChamferCyl

435. В 3ds Max какой инструмент рисует объект, имеющий форму капсулы?

- ChamferCyl
- Cylinder
- C – Ext
- L – Ext
- ✓ Capsule

436. В 3ds Max какой инструмент рисует объект, цилиндра с фаской?

- Capsule
- Hose
- Prism
- ✓ ChamferCyl
- Cylinder

437. В 3ds Max какой инструмент рисует объект, в форме завязанного узла

- Hose
- Prism
- Hedra
- ✓ TorusKnot
- Spindle

438. В 3ds Max какой инструмент рисует объект, имеющий форму призмы?

- OilTank
- RingWave
- Hose
- √ Prism
- Hedra

439. В 3ds Max какой инструмент позволяет рисовать объект, имеющий форму круга с волнообразной прорезью?

- √ RingWave
- OilTank
- Prism
- Spindle
- Gengon

440. В 3ds Max какой инструмент позволяет создать многогранную призму?

- Spindle
- Prism
- RingWave
- √ Gengon
- OilTank

441. В 3ds Max какой инструмент используют для создания цистерна?

- RingWave
- Spindle
- Prism
- Gengon
- √ OilTank

442. В 3ds Max какой инструмент используют для создания куб с фаской?

- Gengon
- RingWave
- Spindle
- √ ChamferBox
- OilTank

443. В 3ds Max какой инструмент используют для создания многогранника?

- Gengon
- Prism
- RingWave
- √ Hedra
- Spindle

444. В 3ds Max каким инструментом создают прямые лестницы?

- LTypeStair
- √ Straight Stair
- Spiral stair
- UTypeStair
- Pivoted

445. В 3ds Max каким инструментом создают спиральные лестницы?

- Awning
- UTypeStair

- Straight Stair
- LTypeStair
- ✓ Spiral stair

446. В 3ds Max каким инструментом создают U-подобную лестницу?

- Spiral stair
- Projected
- LTypeStair
- Straight Stair
- ✓ UTypeStair

447. В 3ds Max каким инструментом создают L-подобную лестницу?

- Spiral stair
- Straight Stair
- Casenent
- ✓ LTypeStair
- UTypeStair

448. В 3ds Max какой инструмент используют для создания скользящая окно?

- Projected
- Fixed
- ✓ Sliding
- Pivoted
- Awning

449. В 3ds Max какой инструмент используют для создания нацеленное окно?

- Pivoted
- Fixed
- Casenent
- Awning
- ✓ Projected

450. В 3ds Max какой инструмент используют для создания шарнирное окно?

- Fixed
- Projected
- Casenent
- Awning
- ✓ Pivoted

451. В 3ds Max какой инструмент используют для создания неподвижное окно?

- Casenent
- Awning
- Pivoted
- ✓ Fixed
- Projected

452. В 3ds Max какой инструмент используют для создания створчатое окно?

- Projected
- Awning
- Fixed
- ✓ Casenent
- Pivoted

453. В 3ds Max каким инструментом создают навесное окно?
- Casenent
 - Projected
 - Pivoted
 - ✓ Awning
 - Fixed
454. В 3ds Max какой тип процедурных дверей по механизму открывания напоминает дверь в купейном вагоне?
- Pivot
 - Double Doors
 - Flip Swing
 - ✓ Sliding
 - BiFold
455. В 3ds Max какой параметр позволяет полностью или частично открыть дверь?
- Double Doors
 - Muntin
 - Flip Hinge
 - Flip Swing
 - ✓ Open
456. В 3ds Max какой параметр позволяет изменить сторону открытия (или изменить позицию петель) двери?
- Muntin
 - Flip Swing
 - ✓ Flip Hinge
 - Double Doors
 - Open
457. В 3ds Max какой параметр позволяет изменить направление открытия двери?
- Double Doors
 - Flip Hinge
 - Muntin
 - Open
 - ✓ Flip Swing
458. В 3ds Max при помощи какого параметра можно превратить дверь в двустворчатую?
- Flip Hinge
 - Open
 - Muntin
 - Flip Swing
 - ✓ Double Doors
459. Какой параметр позволяет задавать отступ между филенками при создании двери в 3ds Max?
- Flip Hinge
 - ✓ Muntin
 - Flip Swing
 - Double Doors
 - Open
460. В 3ds Max инструмент Pivot используют для создания ...
- раздвижных дверей.
 - ✓ дверей на петлях.

- обычных дверей.
- сложных дверей.
- двускладных дверей

461. В программе 3ds Max как называется режим отображения объектов Edged Faces?

- ✓ Выделенные ребра
- Сглаженный
- Каркас
- Ребра
- Граненный

462. В программе 3ds Max в каком режиме отображения объектов отображаются плоские проекции объектов?

- Facets
- Smooth
- Bounding
- ✓ Flat
- Wireframe

463. В программе 3ds Max как называется режим отображения объектов Flat?

- Граненный
- Сглаженный
- Ребра
- Каркас
- ✓ Плоский

464. В программе 3ds Max как называется режим отображения объектов Wireframe?

- Подсвеченный каркас
- Ребра
- ✓ Каркас
- Плоский
- Выделенные ребра

465. В программе 3ds Max как называется режим отображения объектов Hidden Line?

- Скрытый каркас
- Скрытые ребра
- ✓ Скрытая линия
- Скрытый плоский
- Скрытый сглаженный

466. В программе 3ds Max как называется режим отображения объектов Smooth+Highlights?

- Сглаженный + Скрытая линия
- Сглаженный + Каркас
- Сглаженный + Выделенные ребра
- Сглаженный + Плоский
- ✓ Сглаженный + Подсвеченный

467. В программе 3ds Max какая координатная система очень похожа на локальную, но имеет некоторые отличия?

- View
- Local
- Parent
- World
- ✓ Gimbal

468. В программе 3ds Max какой вариант системы координат называют я системой координат Указать?
- View
 - Working
 - Parent
 - ✓ Pick
 - World

469. В программе 3ds Max какой вариант системы координат называется Рабочая координатная система?
- Parent
 - View
 - World
 - ✓ Working
 - Local

470. В программе 3ds Max какой вариант системы координат называется Шарнирная система координат?
- Grid
 - Local
 - View
 - World
 - ✓ Gimbal

471. В программе 3ds Max какой вариант системы координат называют Родительская система координат?
- Local
 - Gimbal
 - World
 - Screen
 - ✓ Parent

472. В программе 3ds Max какого варианта системы координат называют Глобальная система координат?
- Grid
 - Parent
 - ✓ World
 - Local
 - Gimbal

473. В программе 3ds Max какой вариант системы координат является Стандартная система координат?
- Screen
 - Local
 - Parent
 - ✓ View
 - World

474. В 3ds Max какую окну проекций необходимо выбрать, чтобы сцену осмотреть сзади?
- Bottom
 - Top
 - Right
 - Left
 - ✓ Back

475. В 3ds Max какую окну проекций необходимо выбрать, чтобы сцену осмотреть справа?
- Left
 - Bottom

- Top
- √ Right
- Back

476. В программе 3ds Max какую окну проекций необходимо выбрать, чтобы сцену осмотреть снизу?

- Right
- Top
- Back
- √ Bottom
- Left

477. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Squeeze отвечает за форму вытягиваемой грани?

- Amount группы Axial Bulge
- Curve группы Radial Squeeze
- Amount группы Radial Squeeze
- √ Curve группы Axial Bulge
- Lower Limit группы Limits

478. В программе 3ds Max какой модификатор позволяет сжимать объект с разных сторон?

- Skew
- Shell
- FDD
- √ Squeeze
- Spherify

479. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Stretch отвечает за силу растяжения сплющивания модели?

- Upper Limit
- Lower Limit
- Amplify
- Stretch Axis
- √ Stretch

480. В программе 3ds Max какой модификатор позволяет как растягивать, так и сплющивать формы объектов?

- Noise
- Slice
- Skew
- Spherify
- √ Stretch

481. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Skew отвечает за направление наклона?

- Upper Limit
- Lower Limit
- √ Direction
- Skew Axis
- Amount

482. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Skew отвечает за величину наклона объекта?

- Lower Limit
- Skew Axis
- √ Amount
- Upper Limit
- Direction

483. В программе 3ds Max какой модификатор позволяет наклонять объекты в разные стороны?
- Stretch
 - Spherify
 - Push
 - FDD
 - ✓ Skew
484. В программе 3ds Max какой параметр отвечает за форму ребер заостряемого объекта?
- Upper Limit
 - Taper Axis
 - Amount
 - Lower Limit
 - ✓ Curve
485. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Taper позволяет определить заострения объекта?
- Curve
 - Lower Limit
 - Taper Axis
 - ✓ Amount
 - Taper Axis
486. В программе 3ds Max какой модификатор позволяет заострить или затуплять форму любой модели?
- FDD
 - Shell
 - Noise
 - ✓ Taper
 - Push
487. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Twist отвечает за смещение скручиваемой части модели?
- Upper Limit
 - Twist Axis
 - Angle
 - Lower Limit
 - ✓ Bias
488. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Twist отвечает за градусную меру угла скручивания?
- Upper Limit
 - Angle
 - Bias
 - Bias
 - ✓ Angle
489. В программе 3ds Max какой модификатор позволяет скручивать объект любой формы?
- ✓ Twist
 - Stretch
 - Bend
 - Lattice
 - Taper
490. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Bend позволяет изменить направления сгиба объекта?
- Lower Limit
 - Bend Axis

- Angle
- ✓ Direction
- Upper Limit

491. В программе 3ds Max какой параметр модификатора Bend позволяет задать угол сгиба?

- Direction
- Bend Axis
- Lower Limit
- Upper Limit
- ✓ Angle

492. В программе 3ds Max какой модификатор используют, чтобы согнуть объект?

- Twist
- Squeeze
- Skew
- ✓ Bend
- Taper

493. В программе 3ds Max какую операцию необходимо выполнять, чтобы объект стал пластичным?

- Увеличить масштаб отображения объекта.
- Увеличить или уменьшить все размеры объекта на сцене.
- Увеличить высоту объекта.
- ✓ Поднять значение сегментации во всех направлениях.
- Уменьшить масштаб отображения объекта.

494. В программе Corel Photo-Paint, чтобы применить обыкновенное клонирование надо выбрать инструмент ...

- Импрессионистское клонирование.
- ✓ Обычный клон.
- Клонирование из заливки.
- Пуантилистское клонирование.
- клонирование из сохраненного.

495. В программе Corel Photo-Paint, чтобы приступить к клонированию надо выбрать инструмент ...

- Кисть
- Эффекты
- Кисть замены цветов.
- Распылитель.
- ✓ Клонирования.

496. В программе Corel Photo-Paint клонирование есть ...

- копирование с изменением цвета.
- копирование с изменением разрешения.
- обычное копирование нескольких рисунков.
- обычная копирования рисунка.
- ✓ выборочное копирование части рисунка.

497. В программе Corel Photo-Paint для быстрого создания рисунков надо выбрать инструмент ...

- Эффекты
- Отменить кисть
- Кисть замены цветов.
- ✓ Распылитель изображений.
- Кисть

498. В программе Corel Photo-Paint режим наложения мазков можно выбрать ...

- из списка Тип кисти.
- из списка Размер.
- √ из списка Режим слияния.
- из списка Old Parchment (Категория кисти).
- из списка Форма кончика.

499. В программе Corel Photo-Paint один из вариантов заданной кисти можно выбрать из списка ...

- Old Parchment (Категория кисти).
- Размер.
- Фигура.
- Форма кончика.
- √ Тип кисти.

500. В программе Corel Photo-Paint любой инструмент, предназначенный для рисования называются ...

- распылитель.
- √ кист.
- аэрограф.
- карандаш.
- пастель