

# 1618Y\_Ru\_Æyani\_Yekun imtahan testinin sualları

## Fənn : 1618Y Multimediya texnologiyaları

1 Что такое компьютерная графика?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6 На какую категорию пользователей предназначены программы компьютерной графики?

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

7 Сколько классов программного обеспечения существует для работы с компьютерной графикой?

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

8 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

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

9 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

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

10 Как создают в основном иллюстрации выполненные средствами растровой графики?

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

11 Какие устройства нашли широкое применение для ввода растровых изображений в компьютер, в последнее время?

- системные устройства ввода данных
- магнитные карты
- цифровые фото и видео камеры
- магнитные ленты
- обычные фото и видео камеры

12 Для чего предназначены программные средства векторной графики в первую очередь?

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

13 Какие иллюстрации, в основном, применяются в Интернете?

- растровые иллюстрации
- фрактальные иллюстрации
- векторные иллюстрации

- иллюстрации AutoCAD
- иллюстрации 3D sd Max

14 Для чего предназначены программные средства для работы с фрактальной графикой?

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

15 Как называется точка экранного изображения?

- простой элемент изображения
- Пиксель
- dpi
- элементарный элемент
- наименьший элемент изображения

16 В каких программах, в основном, используют фрактальную графику?

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

17 Что является основным элементом растрового изображения?

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

18 Какие линии имеют свойства заполнения?

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

19 Как называются вершины в векторной графике?

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

20 Как строится изображение фрактальной графики?

- с использованием электронных изображений
- с помощью точек
- с помощью точек и линий

- по уравнению или по системе уравнений
- с помощью линий

21 Чем измеряется разрешение экрана?

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

22 Что такое разрешение принтера?

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

23 Когда появилась первая компьютерная игра с графикой?

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

24 Кто возглавил проект по созданию первой компьютерной игры с графикой?

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

25 В работе редакций и издательств чем связаны основные трудозатраты?

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

26 Что дало толчок к необходимости широкого использования графических программных средств?

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

27 С каким расчетом разрабатываются современные графические средства?

- для продуктивной работы, имеющей врожденные способности и профессиональные навыки к художественному творчеству

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

28 Сколько видов компьютерной графики существует?

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

29 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?

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

30 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

- тонкая графика
- цветная графика
- фигурная графика
- точечная графика
- сложная графика

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

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

32 На каких графических программных средствах оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются намного проще?

- на програмных средствах растровой и фрактальной графики
- на програмных средствах точечной графики
- на програмных средствах фрактальной графики
- на програмных средствах векторной графики
- на програмных средствах растровой графики

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

- програмные средства работы с текстом
- програмные средства фрактальной графики
- програмные средства растровой графики

- программные средства векторной графики
- программные средства презентации

34 На каких графических программах чрезвычайно сложна подготовка художественных иллюстраций?

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

35 Создание фрактальной художественной композиции состоит:

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

36 Как измеряется обычно разрешение изображения?

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

37 Чему равен 1 дюйм?

- $\approx 20,4$  мм
- $\approx 24,5$  мм
- $\approx 25,46$  мм
- $\approx 25,4$  мм
- $\approx 24,56$  мм

38 Что является основным элементом векторной графики?

- совокупность прямых и кривых линий
- совокупность точек
- только кривая линия
- прямая или кривая линия
- только прямая линия

39 В каких графических программах размер памяти не зависит от размера линии?

- в программах презентации
- в офисных программах
- в программах растровой графики
- в программах векторной графики
- в программах матпрограммировании

40 В каких графических программах размер памяти зависит от размера линии?

- в программах целочисленного программирования
- в программах фрактальной графики

- в программах векторной графики
- в программах растровой графики
- в программах линейного программировании

41 Как представляется линия в векторной графике?

- в виде четырех точек
- в виде наборов точек в длину линии
- в виде нескольких точек
- в виде нескольких параметров
- в виде трех точек

42 Из чего состоят объекты векторной графики?

- из элементов Paint
- из совокупности точек
- из точек
- из линий
- из объектов PhotoShop

43 Что определяет свойства узлов?

- расстоянию между линиями
- цвет линии
- длину линии
- как выглядят вершины линии и как две линии сопрягаются между собой
- толщину линии

44 Что такое разрешение экрана?

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

45 От чего зависит разрешение экрана?

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

46 Как определяется размер изображения при заданном качестве?

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

47 Что такое разрешение изображения?

- это свойство принтера
- это свойство компьютерной системы

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

48 Какой размер графической сетки не используется на современных дисплеях?

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

49 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 1968 г
- в 1964 г
- в 1961 г
- в 1963 г
- в 1965 г

50 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

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

51 Чем отличаются виды компьютерной графики?

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

52 При разработке каких документов в основном применяют растровую графику?

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

53 Какую графику называют объектно-ориентированной графикой?

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

54 Какая из перечисленных свойств не относится к свойствам линии?



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

55 Чем может быть заполнена внутренняя область замкнутого контура?

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

56 Минимум сколько вершин имеет простейшая незамкнутая линия в векторной графике?

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

57 Какую графику называют вычисляемой графикой?

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

58 Для чего производятся вычисления координатов точек изображения?

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

59 Объекты какой графики не хранятся в памяти компьютера?

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

60 Чем отличаются понятия разрешение экрана, принтера и изображения?

- являются свойством компьютерной системы
- ничем не отличаются
- относятся одному и к тому же объекту
- являются свойствами разных объектов
- являются свойством операционной системы

61 До какого момента виды разрешения никак не связаны?

- до изменения формата изображения
- до определения глубины цвета в изображении
- до определения количества цветов в изображении
- до определения физического размера изображения
- до определения модели цветового воспроизводства

62 Что определяет разрешение принтера?

- скорость печати изображения на принтере
- размер изображения
- качество изображения
- размер изображения при заданном качестве или качества изображения при заданном размере
- скорость печати принтера

63 Где обычно хранится значение разрешения изображения?

- в файловой системе компьютера
- в операционной системе
- в компьютерной системе
- в файле изображения
- в драйвере печатающего устройства

64 В каком виде представляется графическая информация в компьютере?

- в табличном виде
- в виде цветного изображения
- в виде черно-белого изображения
- в числовом виде
- в текстовом виде

65 Какая из нижеперечисленных пунктов не входит в предмет компьютерной графики?

- форматы графических файлов
- методы воспроизведения компьютерных цветов
- методы представления графических изображений
- методы передачи информации по каналам связи
- цвет и методы его описания

66 Какая программа является программой научной графики, предназначенная для графической обработки данных описываемых функцией одной переменной, которая может быть задана аналитически или таблично?

- Macromedia FreeHand
- CorelDRAW
- AutoCAD
- Grapher
- Photoshop

67 Минимум сколько цифр необходимо для кодирования черно-белого изображения?

- 16 цифр
- 4 цифры
- 1 цифра
- 2 цифры
- 8 цифр

68 От чего зависит кодирование более или менее реалистичного изображения?

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

69 От чего зависит количество цветов в изображении?

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

70 Что такое глубина цвета?

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

71 Сколько цветов позволяет закодировать четыре бита памяти?

- 1024.0
- 2.0
- 4.0
- 16.0
- 256.0

72 Сколько цветов позволяет закодировать 8 битов памяти?

- 1.6777216E7
- 16.0
- 4.0
- 256.0
- 2.0

73 Сколько бит необходимо для кодирования черно-белого изображения?

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

74 Какое из нижеперечисленных определений является разрешением?

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

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

- в виде отдельных объектов
- в виде кривых линий
- в виде линий
- в виде математических формул и геометрических абстракций
- в виде точек

76 Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800 x 600, а количество используемых цветов 16?

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

77 Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800 x 600, а количество используемых цветов 256?

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

78 Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 640 x 480, а количество используемых цветов 256?

- $640 \times 480 \times 512 = 157286400$  бит
- $640 \times 480 \times 32 = 9830400$  бит
- $640 \times 480 \times 16 = 4915200$  бит
- $640 \times 480 \times 8 = 2457600$  бит
- $640 \times 480 \times 256 = 81408000$  бит

79 Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800 x 600, а глубина цвета два бита?

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

80 Какой объем будет иметь растровое изображение, если размер графической сетки 800 x 600, а глубина цвета 8 битов?

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

81 Какой объем будет иметь растровое изображение, если разрешения монитора 800 x 600, а

глубина цвета 16 битов?

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

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

- $640 \times 480 \times 65536 = 20132659200$  бит
- $640 \times 480 \times 8 = 2457600$  бит
- $640 \times 480 \times 2 = 614400$  бит
- $640 \times 480 \times 16 = 4915200$  бит
- $640 \times 480 \times 32 = 9830400$  бит

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

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

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

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

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

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

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

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

87 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

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

88 Сколько цветов позволяет закодировать 24 бита памяти?

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

89 Какой из нижеперечисленных пунктов не является недостатком растровой графики?

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

90 Воксел это:

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

91 Воксел -

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

92 Доксел это:

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

93 Последовательность воксельных моделей используют:

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

94 Воксельные модели наиболее часто применяются:

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

95 Почему в векторной графике трудно получить реалистическое изображение?

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

96 С какой графикой работают большинство простые графические редакторы?

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

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

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

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

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

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

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

100 Определите строку, где перечислены редакторы векторной графики:

- Corel Painter, CorelDRAW, AutoCAD
- CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator
- CorelDRAW, PhotoDRAW, AutoCAD

- AutoCAD, CorelDRAW, Macromedia FreeHand
- CorelDRAW, Illustrator, Corel Photo-Paint

101 Какая программа иммитирует многие приемы живописи?

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

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

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

103 Что такое LZW при работе с программой Imaging?

- один из графических форматов, который поддерживает графическая программа Imaging
- метод создания файла
- метод копирования изображения
- метод сжатия файла
- метод сохранения файла

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

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

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

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

106 Как образуется большинство цветовых оттенков?

- смешиванием синего и красного цвета
- смешиванием белого и черного цвета
- смешиванием белого и красного цвета
- смешиванием основных цветов
- смешиванием синего и зеленого цвета

107 Какой из следующих определений называется цветовой моделью?



- способ получения черного цвета
- способ получения красного цвета
- способ получения белого цвета
- способ разделения цветного оттенка на составляющие
- способ получения пурпурного цвета

108 Сколько всего разработано основных цветовых моделей?

- две
- семь
- пять
- одна
- три

109 Какие устройства работают в модели RGB?

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

110 Какие цвета считаются основными в модели RGB?

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

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

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

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

- бирюзовый
- красный
- зеленый
- черный
- синий

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

- желтый
- бирюзовый
- пурпурный
- белый
- красный

114 На каком эффекте построена модель представления цвета СМΥΚ?

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

115 Какие цвета используются в модели СМΥΚ?

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

116 Как получаются компоненты модели СМΥΚ?

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

117 В модели СМΥΚ дополнительные цвета дополняют основные цвета на:

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

118 Какая цветовая модель наиболее удобна для компьютера?

- модель  $L^*a^*b$
- модель RGB
- модель СМΥΚ
- модель HLS
- модель HSB

119 Какими свойствами обладает пиксель?

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

120 Каков размер видеопикселя?

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

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

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

122 Как называется схема получения нового оттенка суммированием яркостей составляющих компонентов?

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

123 Как получается желтый цвет в аддитивной модели?

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

124 Как получается голубой цвет в аддитивной модели?

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

125 Как получается пурпурный цвет в аддитивной модели?

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

126 Как называется модель CMYK?

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

127 Как получается голубой цвет в модели CMYK?

- белый - черный
- белый - зеленый
- белый - синий
- белый - красный

белый - желтый

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

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

129 В каких графических редакторах удобно применение цветовой модели HSB?

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

130 Какому цвету соответствует центральная точка в модели HSB?

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

131 Какая модель более близка к интуитивному представлению о цвете?

- HSB
- RGB
- CMYK
- CMY
- CMYK 255

132 Какая цветовая модель более удобна для редактирования рисунков?

- YIQ
- RGB
- CMYK 255
- HSB
- CMY

133 Что такое RLE (Run-Length Encoding)?

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

134 При отражении света от объекта что с ним может произойти?

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

- свет не может изменяться

135 Как получается белый цвет в аддитивном методе?

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

136 Как получается черный цвет в аддитивном методе?

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

137 Как получается голубой цвет в аддитивном методе?

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

138 Как создается многообразие оттенков в аддитивном методе?

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

139 Определите обозначение аддитивной цветовой модели, используемой в компьютерных мониторах:

- CMYK256  
 CMY  
 CMYK  
 RGB  
 CMY256

140 Чем связаны больше всего понятие вычисляемая графика?

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

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

- $1240 \times 1024 \times 16777216 = 21303037788160$  бит  
  $1240 \times 1024 \times 256 = 325058560$  бит

- 1240 x 1024 x 16 = 20316160 бит
- 1240 x 1024 x 24 = 30447240 бит
- 1240 x 1024 x 8 = 10158080 бит

142 Как называется метод получения нового оттенка суммированием яркостей составляющих компонентов?

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

143 Как получается пурпурный цвет в модели CMYK?

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

144 Как получается желтый цвет в модели CMYK?

- белый - зеленый
- белый - пурпурный
- белый - голубой
- белый - красный
- белый - синий

145 Какая цветовая модель является промышленным стандартом, как способ измерения цвета, базирующимся на физиологии восприятия цвета человеческим глазом?

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

146 Какая модель применяется в телевизионном вещании?

- L\*a\*b
- HLS
- HSB
- YIQ
- RGB

147 Какие значения интенсивности дают самый богатый выбор цветов в модели HLS?

- близкие к низкому
- высокие
- низкие
- средние
- близкие к высокому

148 Что производит ощущение цвета?

- лучи света поглощаемые предметом
- лучи света, отраженные от предмета
- лучи света излучающие из источника
- лучи света падающие на сетчатку глаза
- лучи света падающие на предмет

149 Что делает любой предмет не являющийся источником света?

- уменьшает яркость
- только отражает попадающий на него свет
- только поглощает попадающий на него свет
- частично отражает и частично поглощает свет
- увеличивает яркость

150 Как получается цвет?

- в процессе рисования
- только в процессе излучения
- только в процессе отражения
- в процессах излучения и отражения
- процессы излучения и отражения не могут повлиять на получение цвета

151 Как получается зеленый цвет в субтрактивной цветовой модели?

- желтый + красный
- пурпурный - желтый
- голубой - пурпурный
- белый - пурпурный
- желтый + пурпурный

152 Что такое формат графического файла?

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

153 Какой графический формат является основным графическим форматом Windows?

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

154 В чем основной недостаток графического формата GIF?

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

155 Сколько цветов позволяет использовать графический формат GIF?

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

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

- PDF
- JPEG
- BMP
- GIF
- TIFF

157 Для какой цели был создан графический формат GIF?

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

158 В файлах какого формата содержится полная информация о хранимом сигнале?

- TIFF
- RAW
- BMP
- GIF
- GPEG

159 Какой графический формат считается форматом без потерь?

- RAW
- GIF
- TIFF
- все ответы верны
- PNG

160 Какой формат по классификации не относится к векторным форматам?

- CDR
- SVGZ
- SVG
- RAW
- ESP

161 Какой графический формат по классификации относится к комплексным графическим форматам?

- CDR
- TGA
- ICO
- DjVu
- SVGZ



162 В какой строке указаны по классификации только растровые форматы?

- BMP, GIF, VML
- BMP, PNG, CDR
- BMP, TIFF, PDF
- ICO, PNG, TGA
- BMP, CGM, ESP

163 Какой формат используется для хранения Windows-значков?

- TIFF
- PNG
- MrSID
- ICO
- TGA

164 В какой строке указаны по классификации только векторные форматы?

- AI, TGA, CGM
- PNG, EMF, PDF
- ICO, MrSID, CDR
- SVG, WMF, CDR
- BMF, GIF, DjVu

165 Какой графический формат используется для сохранения аэрофото и спутниковых фото материалов на географических информационных системах?

- SVG
- TIFF
- PNG
- MrSID
- ICO

166 Какие изображения хорошо сжимаются методом LZW?

- метод LZW является методом улучшения качества печати изображений
- изображения не имеющие коротких строк пикселей одинакового цвета
- изображения имеющие длинные строки пикселей одинакового цвета
- изображения с сильно насыщенными узорами
- метод LZW не является методом сжатия графической информации

167 Чему помогают правила построения графического файла?

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

168 Какие графические форматы широко используются на персональных компьютерах?

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

- BMP, TIFF, JPEG

169 В чем основные недостатки формата BMP?

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

170 Каким форматом пользуются в основном профессиональные художники?

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

171 Какой графический формат по сравнению значительно лучше остальных?

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

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

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

173 Какой графический формат позволяет сильное сжатие графического файла?

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

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

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

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

- GIF и TIFF

- GIF
- JPEG
- BMP
- TIFF

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

- BMP и GIF
- GIF
- BMP
- TIFF
- JPEG

177 Что такое LZW?

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

178 С какими изображениями метод RLE работает лучше?

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

179 Что такое трассировка в компьютерной графике?

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

180 Для каких изображений наименее эффективно сжатие методом RLE?

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

181 В каком методе сжатия графической информации, набор битов для представления изображений заменяются парой величин – повторяющейся величиной и количеством ее повторений?

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

182 Файлы, какого графического формата сжимаются всегда методом LZW?

- PCX
- BMP
- TIFF
- GIF
- WMF

183 Какой метод сжатия обеспечивает высокий коэффициент сжатия для рисунков фотографического качества?

- RLE и LZW
- LZW
- RLE
- JPEG
- нет такого метода

184 За счет чего достигается высокий коэффициент сжатия?

- за счет уменьшения яркости исходного изображения
- за счет уменьшения размера изображения
- за счет улучшения качества исходной иллюстрации
- за счет потери части исходной информации
- за счет уменьшения размера видеопикселей

185 Какой графический формат является самым распространенным для работы с компьютерными изображениями?

- BMP и GIF
- TIFF
- GIF
- JPEG
- BMP

186 Какой графический формат широко используется в Интернете и не только в нем, благодаря мощным возможностям сжатия?

- BMP и GIF
- GIF
- BMP
- JPEG
- TIFF

187 Какой графический формат используются для размещения в Интернете фотографий и других реалистических изображений, в которых имеются много рисунков и мелких деталей?

- BMP и GIF
- TIFF
- BMP
- JPEG
- GIF

188 Что необходимо знать для эффективного хранения изображений и организации обмена данными между различными программами?

- количество цветов используемых в графических программах
- характеристику графических программ
- возможности графических программ
- особенности форматов графических файлов
- ) характеристику инструментов графических программ

189 Что оказывает большое влияние на качество редактирования, печати, а также на объем занимаемой памяти графическими изображениями?

- количество источников освещения предметов
- модель воспроизведения цвета
- количество используемых цветов
- способ представления изображения
- принцип воспроизведения компьютерных цветов

190 В какой строке указаны фамилии разработчиков метода LZW?

- Lempel, Ziv, Wtlch
- Lempard, Ziko, Welico
- Lempard, Zive, Welchoma
- Lempel, Zive, Welch
- Lempel, Zivel, Welch

191 Какой метод сжатия для изображений фотографического качества была предложена объединенной группой экспертов по фотографии?

- метод VEL
- метод LZW
- метод RLE
- метод JPEG
- метод ZIV

192 Какой формат не является стандартным векторным форматом?

- WMF
- DXF
- EPS
- GIF
- CSM

193 Почему векторные изображения иногда на бумаге выглядит иначе, чем хотелось бы пользователю?

- из-за недостаточности цветовых оттенков
- из-за сложности векторных изображений
- 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

194 Какой из нижеперечисленных пунктов не относится к достоинству растровой графики?

- изображения могут быть легко распечатаны на принтере
- компьютер легко управляет устройствами вывода
- может представлять изображения фотографического качества
- требуемый объем памяти для хранения изображений

- каждому пикселю можно придать любой оттенок

195 Единицу измерения ppi используют:

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

196 Единицу измерения dpi используют:

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

197 Для чего используют Lpi?

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

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

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

199 Как должен отображать белый цвет хороший монитор?

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

200 Чем пользуются в цифровых фотокамерах?

- обычными фотопленками  
 особыми фотопленками  
 цветными фотопленками  
 светочувствительным элементом  
 цветочувствительным элементом

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

- в обычной цветной пленке  
 в светочувствительном элементе  
 в светочувствительном элементе

- в памяти камеры
- на специальной пленке

202 Каким устройством не комплектуется цифровая фотокамера?

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

203 Как фирма не является ведущим производителем Web-камер?

- Axis
- JVC
- Smartec
- Wacom
- Creative

204 3D-сканеры применяются:

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

205 Когда изображение не вмещается на экран?

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

206 Какую функцию выполняет светочувствительный элемент?

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

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

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

208 Какой фирмой выпускаются Web-камеры?

- Nikon
- Canon

- Agfa
- Kodak
- Creative

209 3D-принтер это:

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

210 3D-принтер применяется:

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

211 Основу технологии 3D-печати составляет :

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

212 Какая из нижеследующих является принципиальной технологией 3D-печати:

- Модульная
- Электростатическая
- Электромеханическая
- Лазерная
- Электрическая

213 От каких устройств можно отказаться при использовании качественной цифровой фотокамеры?

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

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

- девять
- пять
- шесть
- семь
- четыре

215 Какая из нижеследующих является принципиальной технологией 3D-печати?



- Электрическая
- Электромеханическая
- Электростатическая
- Струйная
- Модульная

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

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

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

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

218 Графический планшет это:

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

219 Первый графический планшет называли:

- Телеграфика
- Автотелеграф
- Автограф
- Телеавтограф
- Автографика

220 Кому выдан патент за первый графический планшет?

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

221 Когда выдан патент за первый графический планшет?

- В 1998 году
- в 1988 году
- в 1890 году
- в 1888 году
- в 1990 году

222 Когда был создан первый графический планшет, подобный современному планшету и

называемый Stylator?

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

223 С каких пор начали преобладать коммерческий успех графические планшеты?

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

224 Для потребительского рынка первые планшеты назывались:

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

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

- Creative
- Hitachi
- Trust
- Wacom
- JVC

226 По принципу работы сканеры бывают:

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

227 Как измеряются разрешения планшета

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

228 Что такое Lpi?

- единица измерения для указания размеров изображения
- единица измерения для указания скорости работы планшета
- единица измерения для указания размеров планшета
- единица измерения для разрешения планшета

- единица измерения для указания скорости ввода с планшета

229 Какая фирма не является ведущей фирмой по производству графических планшетов?

- Aecacad  
 Aiptec  
 Wacom  
 Canon  
 Adesso

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

- Принтер  
 Web-камера  
 Сканер  
 Графический планшет  
 Фотокамера

231 Какой возможностью не обладает Web-камера?

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

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

- принтер  
 графический планшет  
 Web-камера  
 Сканер  
 плоттер

233 Сканирование это:

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

234 Какие сканеры не бывают?

- проекционные  
 рулонные  
 ручные  
 проектные  
 планшетные

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

- 2, 3, 4  
 1, 2, 3, 4

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

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

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

237 Какое понятие является основным в редакторе CorelDRAW?

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

238 Как представляются манипуляторы кривизны в редакторе CorelDRAW?

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

239 От чего зависит внешний вид объекта в редакторе CorelDRAW?

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

240 Как называется объект, соединяющий два узла в редакторе CorelDRAW?

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

241 Сколькими параметрами определяется кривизна в программе CorelDRAW?

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

242 Чем определяется степень кривизны в редакторе CorelDRAW?

- длиной секущей кривой

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

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

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

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

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

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

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

246 Что следует делать, чтобы лучше рассмотреть мелкие детали изображения?

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

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

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

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

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

249 Для чего используют радиальную заливку в программе CorelDRAW?

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

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

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

251 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 5-го
- все, кроме 2-го
- все, кроме 1-го
- 1, 2, 3, 4, 5
- все, кроме 3-го

252 Для каких специалистов разработаны фиксированные палитры (Fixed Palettes)?

- для разработчиков рекламной продукции
- для профессиональных фотографов
- для специалистов по компьютерной верстке
- для художников профессионалов
- для создателей Web-страниц

253 Для чего используют текстурную заливку в программе CorelDRAW?

- чтобы было легко закрашивать изображение
- для улучшения качества изображения предназначенных для печати типографическим способом
- для улучшения качества изображения
- для реалистичного представления природных материалов
- для улучшения качества печати

254 Какую операцию необходимо выполнить над объектом, в программе CorelDRAW, чтобы затем можно было выполнить над ним преобразования?

- вращение
- зеркальное отражение
- масштабирование
- выделение
- перемещение

255 Какой из ниже перечисленных не является примитивом векторной графики?

- прямоугольник
- окружность

- дуга
- абзац простого текста
- прямая линия

256 Как описывается каждый примитив в векторной графике?

- в виде сложного объекта
- графической форме
- в аналитическом виде
- в виде команды
- в виде простого объекта

257 Какой инструмент используется для выделения объектов в программе CorelDRAW, чтобы затем можно было выполнять над ним операции преобразования?

- инструмент Zoom (Масштаб)
- инструмент Pick (Указатель)
- инструмент Rectangle (Прямоугольник)
- инструмент Polygon (Многоугольник)
- инструмент Shape (Фигура)

258 Для выполнения какой операции используют инструмент Outline в программе CorelDRAW?

- для текстурной заливки
- для однородной заливки
- для доступа к различным категориям заливок
- для закраски контура
- для градиентной заливки

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

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

260 Что нельзя делать с фигурным текстом в программе CorelDRAW?

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

261 Какая из нижеперечисленных графических программ является одной из самых популярных в мире программ редактирования растровых изображений?

- Macromedia FreeHand
- Corel Photo-Paint
- PhotoEditor
- Adobe Photoshop
- Adobe Illutrator

262 Что не может произойти с растровым изображением, при уменьшении, а затем увеличении ее до прежнего размера?

- закрашенные области могут быть искажены
- рисунок может стать нечетким и ступенчатым
- рисунок может стать ступенчатым
- улучшение качества рисунка
- рисунок может стать нечетким

263 Почему Photoshop используется не для создания иллюстраций?

- программа Photoshop не имеет возможности для внесения коррекций
- в программе Photoshop нет инструментов для создания изображений
- программой Photoshop не возможно создать изображения
- Photoshop имеет относительно ограниченные средства для создания изображения
- программа Photoshop имеет прекрасные возможности для внесения коррекций изображениям

264 Какие из перечисленных специалистов: 1) занимающиеся рекламным делом; 2) иллюстраторы; 3) дизайнеры; 4) фотографы-профессионалы являются пользователями программы Photoshop?

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

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

- изображения полученные только из Web – камеры и цифровых фотокамер
- только изображения по разным темам из Интернета
- только компактные диски и другие магнитные носители содержащие изображения
- все перечисленные источники
- только фото и другие материалы, полученные с помощью сканирования

266 Каким способом можно получить необычный эффект с использованием программы Photoshop?

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

267 Для чего используется способ объединения различных фрагментов из разных изображений?

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

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



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

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

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

270 В программе Photoshop зачем объединяют инструменты в группу?

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

271 Почему в программе Photoshop панели объединяются в группы?

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

272 Какие изображения обрабатываются быстро программой Photoshop?

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

273 С чем можно сравнить маску в программе Photoshop?

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

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

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

275 Что отражается в строке заголовка окна программы Adobe Photoshop?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

280 Где отображаются параметры каждого инструмента в программе Photoshop?

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

281 От чего зависит состав панелей свойств в программе Photoshop?

- от способа получения изображения
- от количества цветовых оттенков
- от выбранного участка изображения

- от выбранного инструмента
- от цветовой модели

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

287 Какие операции можно выполнять с выделенной областью в программе Photoshop?

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

288 Какая часть рисунка называется маскированной областью в программе Adobe Photoshop?

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

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

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

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

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

291 Какая панель используется для работы с каналами в Photoshop?

- Layers
- Swatches
- Navigator
- Channels
- свойства

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

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

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

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

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

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

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

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

296 Какую область называют маскированной областью при работе с программой Photoshop?

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

297 Какая область изображения остается неприкосновенной при работе с программой Photoshop?

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

298 Какой инструмент программы Photoshop позволяет выделить область произвольной формы?

- Pen
- Magnetic Lasso
- Polygonal Lasso
- Lasso
- Magic Wand

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

- Magic Wand
- Pen
- Lasso
- Polygonal Lasso
- Pen

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

- Pen
- Lasso

- Poligonal Lasso
- Magnetic Lasso
- Magic Wand

301 На панели свойств, в поле Toleranc какого инструмента программы Photoshop, пользователь может задать степень близости цветовых оттенков?

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

302 Что необходимо делать в программе Photoshop для повторного использования выделения?

- Photoshop не имеет такую функцию
- сохранить его как изображение
- сохранить его как файл
- сохранить его как маску
- не возможно повторное использование выделения

303 Какой инструмент программы Photoshop выделяет область, состоящую из близких по цвету пикселей?

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

304 Для чего используют инструмент Lasso в программе Adobe Photoshop?

- для выбора режима просмотра
- для создания области просмотра
- для создания области рисования
- для создания области выделения
- для выбора инструментов рисования

305 Для чего используют инструменты Magnetic Lasso в программе Adobe Photoshop?

- для выделения области прямоугольной формы
- для выделения области многоугольной формы
- для выделения области с нечеткими и неточными контурами
- для выделения области с четкими и точными контурами
- для выделения области эллиптической формы

306 Какой инструмент используется для выделения областей с близкими цветовыми оттенками?

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

307 Что создается, всякий раз, когда выделение сохраняется как маска в программе Photoshop?

- новая опорная точка
- новое изображение
- новый файл
- новый канал
- новый контур

308 В программе Photoshop выделенная область отображается на экране ...

- тусклым цветом
- другим цветом
- очерченной обычной линией
- очерченной перемещающейся пунктирной линией
- цветом фона

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

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

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

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

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

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

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

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

313 В программе Photoshop можно создавать выделения ...

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

- не более чем из двух областей
- из нескольких областей

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

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

315 В программе Photoshop существует ...

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

316 В программе Photoshop для выделения произвольную часть изображения с помощью перемещения указателя мыши используется инструмент выделения ...

- магнитное лассо
- прямоугольное выделение
- быстрое выделение
- простое лассо
- прямолинейное лассо

317 В программе Photoshop для создания контур выделения в виде связанных ломанных линий используются инструмент ...

- простое лассо
- прямолинейное (полигонное или многоугольное) лассо
- прямоугольное выделение
- овального выделения
- магнитное лассо

318 В программе Photoshop при работе с инструментом прямолинейного выделения, чтобы автоматически замкнуть создаваемый контур по кратчайшей траектории, следует нажать клавишу ... на клавиатуре.

- Alt
- Enter
- Shift
- Ctrl
- Esc

319 В программе Photoshop для выделения области из изображения с четкими границами следует выбрать инструмент ...

- прямолинейное лассо
- овального выделения
- прямоугольное выделения
- магнитное лассо



- простое лассо

320 В программе Photoshop принцип работы какого инструмента выделения состоит в том, что контур выделения созданного этим инструментом, как бы притягивается к контуру выделяемого объекта?

- быстрое выделение  
 простое лассо  
 прямолинейное выделения  
 магнитное лассо  
 волшебная палочка

321 В программе Photoshop при использовании инструмента Лассо в полосе настройки, в поле ввода ширина задается ...

- ширина изображения  
 ширина выделения  
 частота создания узловые точки при выделении  
 чувствительности инструмента выделения  
 число точек при определении границы объекта

322 В программе Photoshop при использовании инструмента магнитное лассо поле контраст границы в полосе настройки определяет ...

- ширины выделения  
 частота создания узловые точки при выделении  
 число точек определения границы объекта  
 чувствительность инструмента  
 величину размытия границы выделения

323 В программе Photoshop поле частота в полосе настройки определяет ...

- длину выделения  
 величину размытия границы выделения  
 чувствительность инструмента выделения  
 как часто программа будет создавать узловые точки при выделении  
 число точек определения границы выделения

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

- частоту создания узловые точки при выделении  
 ширины изображения  
 число точек при определении границы объекта  
 размытия границы выделения  
 чувствительности инструмента выделения

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

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

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

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

327 В программе Photoshop при работе с инструментом волшебная палочка поле ввода Tolerance (отклонения или допуск) определяет ...

- яркость изменения цвета
- выделение всех областей изображения
- выделение области изображения только вокруг начальной точки
- диапазон изменения цвета по сравнению с исходным
- выделение цветных областей изображение

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

...

- тем сглаженнее границы выделения
- тем меньше диапазон охватываемых цветов
- тем ровнее края выделения
- тем шире диапазон охватываемых цветов
- значение в этом поле не влияет на диапазон охватываемых цветов

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

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

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

...

- 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.
- 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.

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

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

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

- изменяет форму выделения.

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

333 В программе Photoshop команда Select (Выделение) – Inverse (Обратить) используется чтобы, ...

- копировать выделенную область
- изменить или исказить границы выделенных областей
- скрывать или изменить границы выделенных областей
- поменять местами выделенную и не выделенную области
- добавлять области в выделению

334 В программе Photoshop при выделении области изображения нажатой клавишей Shift ...

- выделенная область будет искажена
- выделенная область будет им вертирован
- выделенная область будет исключена из общего выделения
- выделенная область добавляется к уже существующей
- выделенная область будет исключена из изображения

335 В программе Photoshop маска представляющий собой изображение хранится ...

- в специальной области внешнем носителе информации.
- в специальной области жесткого диска.
- в жестком диске.
- в альфа канале.
- в буфере обмена Windows.

336 В программе Photoshop после окончания редактирования маски нажатием кнопки редактирования в режиме быстрая маска программа вернется:

- в режим коррекции
- в режим обычного редактирования
- в режим быстрая маска
- в режим обычного просмотра и маска превратится в выделение
- в режим рисования

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

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

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

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

- инструменты сложного выделения

339 В программе Photoshop для того чтобы добавить вокруг изображения свободное пространство, называемое полями, следует выбрать команду меню ...

- изображение – вычисления
- изображение – размер изображения
- изображение – режим
- изображение – размер холста
- изображение – коррекция

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

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

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

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

342 В программе Adobe Photoshop добавленные поля в холст будет имет

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

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

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

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

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

345 В программе Photoshop угловые точки, появляющие в процесс обрезки вокруг выделенной области предназначены для ...

- для удаления и перемещения выделенной области.
- только для поворота выделенной области.
- только для изменения размеров.
- пропорционального изменения размеров, а так же поворотов.
- для удаления выделенной области.

346 В программе Adobe Photoshop в процессе обрезки ...

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

347 В программе Adobe Photoshop можно ...

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

348 Диалог Image Size программы Adobe Photoshop содержать ...

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

349 В программе Adobe Photoshop при подготовки изображение для печати или для передачи другим людям (издательство) бывает полезно определить размер изображения ...

- в пункты или пики
- в сантиметрах
- в процентах
- в пикселях
- в миллиметрах

350 В программе Adobe Photoshop изменение число точек в изображении ...

- влияет на степень размытости изображение.
- влияет на качеству изображение, а на размер не влияет.
- влияет на размер, а качеству изображение не влияет.
- влияет на размер и качество изображение.
- на размер и на качеству изображение не влияет.

351 При работе с программой Photoshop, когда необходимо узнать, как документ будет напечатан, будут удобно определить размеры в: 1) санимктрах; 2) пункты; 3) миллиметрах; 4) пики; 5) дюймы.

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

- 1, 2, 3, 4, 5

352 При изменении разрешения изображения в Adobe Photoshop ...

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

353 В программе Adobe Photoshop при уменьшении разрешения ...

- уменьшение разрешение не влияет на качество изображение.
- увеличивается количество цветов в изображенне.
- добавляется некоторая часть информации к изображению.
- часть информации удаляется из из изображение.
- повышается четкость изображения.

354 В программе Adobe Photoshop при при увеличении значение разрешения, в изображение ...

- увеличивается количество цветов в изображенне.
- повышается четкость изображения.
- будет удаляться часть информации.
- будет добавлена новая информация.
- уменьшиться количество цветов в изображенне.

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

- один из предложенных методов итерации.
- один из предложенных методов размывания.
- один из предложенных методов выравнивания.
- один из предложенных методов сглаживания.
- один из предложенных методов интерполяции.

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

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

357 В программе Adobe Photoshop метод интерполяции ближайший сосед или по соседним пикселям рекомендуется для изображений ...

- с большими участками одинаковыми цветовыми оттенками.
- в котрых нет плавных цветовых переходов.
- в которых нет четкие границж.
- с малым количеством цветовых оттенков.
- с большим количеством цветовых оттенков.

358 В программе Adobe Photoshop применение метода интерполяции ближайший сосед или по соседним пикселям может привести ...

- к увеличению тусклости изображеня.
- к эффекту повышения качества изображения.

- к эффекту размытия в изображении.
- к ступенчатому эффекту в изображении.
- к увеличению яркости изображеня.

359 В программе Adobe Photoshop к достоинству метода интерполяции ближайший сосед или по соседним пикселям следует отнести то, что он ...

- не влияет на четкость изображения.
- повышает яркость изображение.
- повышает четкость изображение.
- ухудшает четкость изображение.
- уменьшает яркость изображение.

360 В программе Adobe Photoshop вариант интерполяции Билинейная ...

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

361 Вариант интерполяции Билинейная программы Photoshop ...

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

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

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

363 При применении какого метода интерполяции программы Photoshop кроме добавления промежуточных оттенков, происходит точный подбор цвета?

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

364 При применении какого метода интерполяции программы Photoshop происходит повышение контрастности, чтобы уменьшить размытие изображении?

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

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

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

366 В программе Photoshop к операциям трансформации объектов относятся: 1) изменение размера; 2) наклон; 3) поворачивать; 4) изменение цвета; 5) изменение яркости.

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

367 В программе Adobe Photoshop под объектом понимается...

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

368 В программе Adobe Photoshop трансформация объектов происходит ...

- путем увеличение яркости.
- путем перетаскивания узловых точек.
- путем настройки яркости
- путем ослабление яркости.
- путем ликвидации узловых точек.

369 В программе Adobe Photoshop узловые точки посередине ребр прямоугольника выделения позволяют изменить размер ...

- только вдоль нижней стороны.
- только вдоль левой стороны
- только вдоль правой стороны.
- только вдоль одной из сторон.
- только вдоль верхней стороны.

370 В программе Photoshop с помощью рисования можно: 1) исправить дефекты; 2) создать новые изображения; 3) произвести заливку в пределах выделенной области; 4) копировать изображение; 5) создать клон изображение; 6) скручивать изображение.

- 2, 4, 5, 6
- 3, 4, 5, 6
- 2, 3, 4, 5
- 1, 2, 3
- 1, 3, 5

371 В программе Adobe Photoshop изменение цвета в пределах выделенной области по определенному закону можно называть ...



- клонирование.
- искажение.
- текстура.
- заливка.
- копирование.

372 В программе Adobe Photoshop использование заливок значительно ...

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

373 В программе Adobe Photoshop какие из инструментов 1) карандаш; 2) кисть; 3) пулверизатор; 4) прямоугольная область; 5) перо; 6) заливка относятся к кистам?

- 1, 3, 5, 6
- 4, 5, 6
- 2, 3, 4
- 1, 2, 3
- 3, 4, 5

374 В программе Adobe Photoshop что происходит при нажатии клавишу справа от поля Brush (Кист) в полосе настройки?

- открывается варианты задания цветов.
- открывается режимы просмотра изображений.
- открывается список элементов выделения.
- открывается список образцов кисти.
- открывается режимы трансформации объектов.

375 В программе Adobe Photoshop, чтобы восстановить набор кистей, предлагаемый по умолчанию, надо выбрать команду ...

- Основные кисти.
- Сохранить кисти.
- Загрузить кисти.
- Восстановить кисти.
- Заменить кисти.

376 В программе Adobe Photoshop режим смешивание цветов задается

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

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

- В режиме Умножение.
- В режиме Затухание.
- В режиме Наплыв.

- В режиме Нормальный.
- В режиме На заднем плане.

378 Какой режим смешивание цветов программы Adobe Photoshop определяет постепенное перетекание цвета кисти в цвет, поверх которого происходит раскрашивание?

- Режим Перекрытие.
- Режим Задняя сторона.
- Режим Нормальный.
- Режим Наплыв.
- Режим Умножение.

379 Какой режим смешивание цветов программы Adobe Photoshop перемножает цвета в зависимости от основного света, приятого для рисования?

- Режим Затухание.
- Режим Задняя сторона.
- Режим Умножение.
- Режим Покрытие.
- Режим Нормальный.

380 Какой режим смешивание цветов программы Adobe Photoshop выбирает наиболее темный цвет из цвета рисования и фона?

- Режим Multiply
- Режим Hard Light
- Режим Soft Light
- Режим Darken
- Режим Overlay

381 Какой режим смешивание цветов программы Adobe Photoshop используют, чтобы осветить участки изображения с помощью кисти?

- Режим Multiply
- Режим Darken
- Режим Soft Light
- Режим Overlay
- Режим Hard Light

382 Какой режим смешивание цветов программы Adobe Photoshop, используют, чтобы затемнить участки изображения с помощью кисти?

- Режим Darken
- Режим Overlay
- Режим Soft Light
- Режим Hard Light
- Режим Multiply

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

- выбрать пункт Оформление из меню Фильтр.
- выбрать пункт Определить узор из меню Редактирование.
- выбрать пункт Определить кист из меню Редактирование.
- щелкнуть на изображене кисти в полосе настройки.
- выбрать пункт Цветовой диапазон из меню Выделение.

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

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

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

- Roundness
- Spacing
- Hardness
- Diameter
- Angle

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

- Spacing
- Angle
- Diameter
- Hardness
- Roundness

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

- Roundness
- Hardness
- Angle
- Spacing
- Diameter

388 В программе Adobe Photoshop форму кисти определяет ...

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

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

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

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

- более чем 50-и процентов в поле Roundness.
- промежуточные между ноль и сто процентов в поле Roundness.
- сто процентов в поле Roundness.
- ноль процентов в поле Roundness.

- от 10-и до 50-и процентов в поле Roundness.

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

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

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

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

393 В программе Adobe Photoshop инструмент Кист удобно применять ...

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

394 В программе Adobe Photoshop инструмент Пульверизатор позволяет ...

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

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

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

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

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

397 В программе Adobe Photoshop, если при рисовании с помощью кистей удерживать нажатой клавишу Shift на клавиатуре, ...

- то можно наклонить объект.  
 то можно рисовать эллипс.

- то можно рисовать кривые линии.
- то можно рисовать прямые линии.
- то можно рисовать пунктирные линии.

398 В программе Adobe Photoshop ...

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

399 Программа Adobe Photoshop создает стандартные фигуры, ...

- как фрактальные объекты.
- как точечные объекты.
- как растровые объекты.
- как векторные объекты.
- как произвольные объекты.

400 При работе с программой Adobe Photoshop нажатие кнопки Слой-фигура в левой части полосы настройки приведет к тому, что ...

- фигура будет создано на слое выбранным пользователем.
- фигура будет создано как обычный объект.
- создаваемая фигура будет размещено на старом слое.
- создаваемая фигура будет размещено на новом слое.
- фигура будет создано с заливкой.

401 При работе с программой Adobe Photoshop нажатие кнопки Контур в левой части полосы настройки приведет к тому, что ...

- фигура будет создано с заливкой.
- создаваемая фигура будет размещено на старом слое.
- создаваемая фигура будет размещено на новом слое.
- фигура будет создано как обычный объект.
- фигура будет создано на слое выбранным пользователем.

402 При работе с программой Adobe Photoshop нажатие кнопки Выполнить заливку пикселей в левой части полосы настройки приведет к тому, что ...

- фигура будет создано как обычный объект.
- создаваемая фигура будет размещено на старом слое.
- фигура будет создано на слое выбранным пользователем.
- фигура будет создано с заливкой.
- создаваемая фигура будет размещено на новом слое.

403 При работе с программой Adobe Photoshop для выбора параметров конкретного инструмента рисования стандартных фигур, после выбора инструмента следует активизировать кнопку ...

- Вычест из области фигуры
- Инструмент произвольная фигура.

- Выбор набора параметров инструмента.
- Геометрические параметры.
- Создать новый слой-фигуры.

404 В программе Adobe Photoshop, чтобы нарисовать прямые линии со стрелкой в конце линии следует установить флужок ... на диалоге Стрелки.

- Кривизна.
- Ширина.
- Начало.
- В конце.
- Длина.

405 В программе Adobe Photoshop, чтобы нарисовать прямые линии со стрелкой в начале линии следует установить флужок ... на диалоге Стрелки.

- В конце.
- Длина.
- Кривизна.
- Начало.
- Ширина.

406 При создании нового слоя или документа в программе Adobe Photoshop он заполняется: 1) цветом фона; 2) цветом заполнения; 3) основным цветом; 4) цветом переднего плана; 5) произвольным цветом.

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

407 В программе Adobe Photoshop инструменты рисования используют: 1) черный цвет; 2) цвет фона; 3) произвольный цвет; 4) цвет заливки; 5) любой цвет кроме черного.

- 2, 3, 5
- 2, 3
- 2, 3, 4
- 4
- 3, 4, 5

408 В программе Adobe Photoshop цвет заливки используются: 1) для рисования; 2) для заливки выделенных фрагментов; 3) для обводки выделенных фрагментов; 4) для искажения; 5) для размытия.

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

409 В программе Adobe Photoshop по умолчанию используется ...

- белый цвет для заполнения, красный цвет для фона.
- белый цвет для заполнения.

- черный цвет для фона.
- черный цвет для заполнения.
- белый цвет для заполнения, черный цвет для фона.

410 В программе Adobe Photoshop для настройки ...

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

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

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

412 В диалоге выбора цвета программы Adobe Photoshop ...

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

413 В диалоге выбора цвета программы Adobe Photoshop цветовое поле служить ...

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

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

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

415 В программе Adobe Photoshop схема RGB содержит компоненты: 1) Red; 2) Green; 3) Blue; 4) Brightness; 5) Hue

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

416 В программе Adobe Photoshop схема HSB содержит компоненты: 1) Red; 2) Green; 3) Blue;

4) Hue; 5) Saturation; 6) Brightness

- 2; 4; 5
- 2; 4; 6
- 1; 2; 6
- 4; 5; 6
- 1; 3; 5

417 В программе Adobe Photoshop схема CMYK содержит компоненты: 1) Green; 2) Cyan; 3) Blue; 4) Magenta; 5) Yellow; 6) Red; 7) black

- 1; 4; 6; 7
- 2; 4; 5; 7
- 1; 3; 5; 7
- 2; 4; 3; 5
- 3; 4; 6; 7

418 В программе Adobe Photoshop, чтобы использовать в качестве цвета рисования или цвета фона какой-либо цвет в изображении ...

- следует воспользоваться инструментом заливка.
- следует воспользоваться инструментом овальная область.
- следует воспользоваться инструментом прямоугольная область.
- следует воспользоваться инструментом пипетка.
- следует воспользоваться инструментом градиент.

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

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

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

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

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

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

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

- цвета, которая создана в других программах.
- Цветовую палитру Web.
- цветовую палитру, принятую в системе Windows.



- комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.
- цвета из изображения.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Защищает цвета.
- используется для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.
- определяет смешивание через полутона.

- запрещает смешивание цветов.
- определяет смешивание как набор случайных цветов.

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

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

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

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

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

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

433 В 3ds Max пользователь работает ...

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

434 В программе 3ds Max объектом называется ...

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

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

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

436 В 3ds Max ... формирует внешний вид сцены.

- сегментация объектов
- опорные точки объектов

- вспомогательные объекты
- видимые объекты
- параметры объектов

437 В 3ds Max модель призвана передать ...

- ракурс просмотра на сцене.
- позицию объекта на сцене.
- место расположения объекта на сцене.
- форму конкретных объектов.
- параметров объекта на сцене.

438 В 3ds Max ... является один из основных типов моделей.

- Edge Polygon
- Edge
- Vertex
- Mesh
- Edge Face

439 В 3ds Max ... является составляющим Mesh-модели.

- Tube
- Cone
- Box
- Vertex
- Torus

440 В 3ds Max первый этап работы над проектом является ...

- редактирование
- анимация
- текстурирование
- моделирование
- визуализация

441 В 3ds Max второй этап работы над проектом является ...

- моделирование
- визуализация
- текстурирование
- текстурирование
- анимация

442 В 3ds Max третий этап работы над проектом является ...

- редактирование
- текстурирование
- визуализация
- анимация
- моделирование

443 В 3ds Max четвертый этап работы над проектом является ...

- текстурирование
- редактирование

- анимация
- моделирование
- визуализация

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

- редактирование
- текстурирование
- визуализация
- анимация
- моделирование

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

- Teapot
- Syylinder
- Sphere
- Box
- Torus

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

- Tube
- Cone
- Plane
- Sphere
- Torus

447 В 3ds Max какой инструмент используют для создания цилиндра?

- Tube
- Cone
- Sphere
- Syylinder
- Plane

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

- Teapot
- Tube
- Box
- Torus
- Plane

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

- Torus
- Box
- Plane
- Teapot
- Tube

450 В 3ds Max какой инструмент используют для создания конуса?

- Plane
- Tube
- Torus
- Cone
- Box

451 В 3ds Max какой инструмент используют для создания геосферы?

- Torus
- Box
- Plane
- GeoSphere
- Tube

452 В 3ds Max какой инструмент используют для создания трубы?

- Cone
- Plane
- Box
- Tube
- GeoSphere

453 В 3ds Max параметр Height во втором разделе командной панели – Modify используют для изменения ...

- длину выделенного объекта.
- ширину выделенного объекта.
- высоту всех объектов на сцене.
- высоту выделенного объекта.
- ширину всех объектов на сцене.

454 В 3ds Max какой параметр используют для изменения частоты сегментационной сетки объекта по длине?

- Width
- Height Segs
- Width Segs
- Length Segs
- Length

455 В 3ds Max какой параметр используют для изменения частоты сегментационной сетки объекта по ширине?

- Length
- Height Segs
- Length Segs
- Width Segs
- Width

456 В 3ds Max какой параметр используют для изменения частоты сегментационной сетки объекта по высоте?

- Width Segs

- Height Segs
- Height
- Width
- Length Segs

457 В 3ds Max какая из ниже следующих является параметром формы сферы?

- Segments
- Radius
- Width
- Length
- Height

458 В 3ds Max какой инструмент используют для создания многогранника?

- Prism
- Gengon
- Spindle
- Hedra
- RingWave

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

- RingWave
- OilTank
- Gengon
- ChamferBox
- Spindle

460 В 3ds Max какой инструмент используют для создания цистерна?

- Prism
- Spindle
- RingWave
- OilTank
- Gengon

461 В 3ds Max какой инструмент позволяет создать объект похожий на цистерну, но отличающийся от нее граненной формой?

- Gengon
- RingWave
- OilTank
- Spindle
- Prism

462 В 3ds Max какой инструмент позволяет создать многогранную призму?

- Prism
- OilTank
- Spindle
- Gengon
- RingWave

463 В 3ds Max какой инструмент позволяет рисовать объект, имеющий форму круга с

волнообразной прорезью?

- Spindle
- Gengon
- Prism
- RingWave
- OilTank

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

- Hose
- OilTank
- Hedra
- Prism
- RingWave

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

- Prism
- Spindle
- Hose
- TorusKnot
- Hedra

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

- Hose
- Cylinder
- Capsule
- ChamferCyl
- Prism

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

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

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

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

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

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

470 В 3ds Max какой инструмент рисует форму ребристого шланга?

- Capsule
- TorusKnot
- Gengon
- Hose
- Prism

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Attach
- Reference
- Instance
- Copy
- Group

476 В 3ds Max какой вариант типа копирования позволяет создавать копию объекта с наличием связи на уровне параметров между создаваемой копией и объектом-оригиналом?

- Group
- Reference



- Copy
- Instance
- Attach

477 В 3ds Max какой вариант типа копирования позволяет создавать внешне идентичный объект, который не является полноценным объектом?

- Attach
- Instance
- Copy
- Reference
- Group

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- скрыть по имени.

- скрыть выделенные объекты.
- скрыть не выделенные объекты.
- скрыть объекты щелчком.
- скрыть все объекты.

484 В 3ds Max опорная точка позволяет ...

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

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

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

486 В 3ds Max к процедурным объектам относятся: 1) стандартные примитивы; 2) улучшенные примитивы; 3) двери; 4) окна; 5) лестницы.

- только 3, 4, 5
- только 1, 2, 3
- только 2, 3
- 1, 2, 3, 4, 5
- только 3, 4

487 В 3ds Max инструмент Pivot используют для создания ...

- сложных дверей.
- двускладных дверей
- раздвижных дверей.
- дверей на петлях.
- обычных дверей.

488 В 3ds Max каким инструментом создают раздвижная дверь после выбора из списка типов объектов пункт Doors, в подразделе Geometry, раздела Create?

- Pivoted
- BiFold
- Pivot
- Sliding
- Awining

489 В 3ds Max каким инструментом создают обыкновенный дверь (на петлях) после выбора из списка типов объектов пункт Doors, в подразделе Geometry, раздела Create?

- Awining
- Pivoted
- Sliding
- Pivot
- BiFold

490 В 3ds Max каким инструментом создают двускладная дверь после выбора из списка типов объектов пункт Doors, в подразделе Geometry, раздела Create?

- Pivoted
- Sliding
- Pivot
- BiFold
- Awining

491 Какой параметр позволяет задавать отступ между филенками при создании двери в 3ds Max?

- Open
- Flip Swing
- Double Doors
- Muntin
- Flip Hinge

492 В 3ds Max при помощи какого параметра можно превратить дверь в двустворчатую?

- Open
- Flip Swing
- Muntin
- Double Doors
- Flip Hinge

493 В 3ds Max какой параметр позволяет изменить направление открытия двери?

- Muntin
- Flip Hinge
- Double Doors
- Flip Swing
- Open

494 В 3ds Max какой параметр позволяет изменить сторону открытия (или изменить позицию петель) двери?

- Flip Hinge
- Flip Swing
- Double Doors
- Muntin
- Open

495 В 3ds Max какой параметр позволяет полностью или частично открыть дверь?

- Muntin
- Flip Swing
- Flip Hinge
- Open
- Double Doors

496 В 3ds Max какой тип процедурных дверей по механизму открывания напоминает дверь в купейном вагоне?

- Double Doors

- BiFold
- Pivot
- Sliding
- Flip Swing

497 В 3ds Max каким инструментом создают навесное окно?

- Projected
- Fixed
- Casenent
- Awning
- Pivoted

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

- Awning
- Pivoted
- Projected
- Casenent
- Fixed

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

- Awning
- Projected
- Casenent
- Fixed
- Pivoted

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

- Projected
- Casenent
- Awning
- Pivoted
- Fixed

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

- Casenent
- Fixed
- Pivoted
- Projected
- Awning

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

- Awning
- Pivoted
- Projected
- Sliding
- Fixed

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

- Casenent

- Spiral stair
- UTypeStair
- LTypeStair
- Straight Stair

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

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

505 В 3ds Max каким инструментом создают спиральные лестницы?

- Straight Stair
- UTypeStair
- Awning
- Spiral stair
- LTypeStair

506 В 3ds Max каким инструментом создают прямые лестницы?

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

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

- Right
- Top
- Back
- Left
- Bottom

508 В 3ds Max какую окну проекций необходимо выбрать, чтобы сцену осмотреть справа?

- Bottom
- Back
- Left
- Right
- Top

509 В 3ds Max какую окну проекций необходимо выбрать, чтобы сцену осмотреть сзади?

- Right
- Top
- Bottom
- Back
- Left

510 В программе 3ds Max какой вариант системы координат является Стандартная система

координат?

- Local
- World
- Screen
- View
- Parent

511 В программе 3ds Max какого варианта системы координат называют Глобальная система координат?

- Grid
- Local
- Parent
- World
- Gimbal

512 В программе 3ds Max какой вариант системы координат называют Родительская система координат?

- Gimbal
- Screen
- World
- Parent
- Local

513 В программе 3ds Max какой вариант системы координат называется Шарнирная система координат?

- Local
- World
- View
- Gimbal
- Grid

514 . В программе 3ds Max какой вариант системы координат называется Рабочая координатная система?

- View
- Local
- Parent
- Working
- World

515 В программе 3ds Max какой вариант системы координат называют я системой координат Указать?

- Working
- World
- View
- Pick
- Parent

516 В программе 3ds Max при выборе, какой координатной системы преобразования объектов производится относительно пространства окна проекций, в котором происходит

редактирование?

- Parent
- Pick
- World
- View
- Working

517 В программе 3ds Max при выборе, какой координатной системы оперирование объектами будет происходить в отношении плоскости экрана окна проекции?

- Working
- Screen
- Parent
- Pick
- World

518 В программе 3ds Max при выборе, какой координатной системы будут едины направления всех осей координат во всех окнах при любом ракурсе обзора?

- Screen
- World
- Pick
- Parent
- Working

519 В программе 3ds Max какая система координат может быть использована при работе над иерархическими цепочками объектов?

- Working
- Parent
- Pick
- Screen
- World

520 В программе 3ds Max какая система координат позволяет преобразовывать направления осей координат вместе с самими объектами?

- View
- World
- Local
- Pick
- Parent

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

- Local
- Gimbal
- Parent
- World
- View

522 В программе 3ds Max при какой системе координат позиция и направления основных осей координат зависит от активной сетки привязки?

- Parent
- Grid
- View
- Local
- World

523 В программе 3ds Max какая система координат включается автоматически во время использования Working Pivot (Рабочая опорная точка)?

- Parent
- Working
- Grid
- Local
- View

524 В программе 3ds Max какая система координат не является самостоятельной системой координат, а позволяет указать объекты в сцене?

- Grid
- Pick
- Parent
- View
- Local

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

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

526 В программе 3ds Max какой вариант способа отображения объектов является стандартным режимом окна проекций Perspective?

- Hidden Line
- Smooth+Highlights
- Edged Faces
- Flat
- Wireframe

527 В программе 3ds Max какой вариант способа отображения объектов дает наибольшую информацию о внешнем виде объекта?

- Flat
- Smooth + Highlights
- Wireframe
- Edged Faces
- Hidden Line

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

- Скрытые ребра
- Скрытый каркас
- Скрытая линия



- Скрытый плоский
- Скрытый сглаженный

529 В программе 3ds Max, в каком режиме отображения объектов модели отображаются в качестве темных сегментационных сеток, причем не полностью, а лишь видимая их часть?

- Smooth
- Hidden Line
- Flat
- Wireframe
- Edged Faces

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

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

531 В программе 3ds Max какой режим отображения объектов является стандартный режим для ортографических окон проекций?

- Lit Wireframes
- Wireframe
- Edged Faces
- Bounding Box
- Facets

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

- Каркас
- Плоский
- Сглаженный
- Граненный
- Ребра

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

- Bounding
- Flat
- Wireframe
- Facets
- Smooth

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

- Сглаженный
- Граненный
- Ребра
- Каркас
- Выделенные ребра