

1618y_Ru_Y2017_Qiyabi_Yekun imtahan testinin sualları

Fənn : 1618y Multimediya texnologiyaları

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

AutoCAD

● Grapher

Photoshop

Macromedia FreeHand

CorelDRAW

2 Какая из нижеперечисленных пунктов не относится к мультимедиа графику?

методы представления графических изображений

● методы передачи информации по каналам связи

цвет и методы его описания

форматы графических файлов

методы воспроизведения компьютерных цветов

3 В каком виде представляется графическая информация в компьютере?

в виде черно-белого изображения

● в числовом виде

в текстовом виде

в табличном виде

в виде цветного изображения

4 Где обычно хранится значение разрешения изображения?

в компьютерной системе

● в файле изображения

в драйвере печатающего устройства

в файловой системе компьютера

в операционной системе

5 Что определяет разрешение принтера?

качество изображения

● размер изображения при заданном качестве или качества изображения при заданном размере

скорость печати принтера

скорость печати изображения на принтере

размер изображения

6 До какого момента виды разрешения никак не связаны?

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

7 Чем отличаются понятия разрешение экрана, принтера и изображения?

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

8 Объекты какой графики не хранятся в памяти компьютера?

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

9 Для чего производятся вычисления координат точек изображения?

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

10 Какую графику называют вычисляемой графикой?

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

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

одну вершину

● две вершины

несколько вершин

или одну, или две вершины

три вершины

12 Чем может быть заполнена внутренняя область замкнутого контура?

только текстурой

● цветом, текстурой, картой

только однородным цветом

только картой

только объектами фрактальной графики

13 Какая из перечисленных свойств не относится к свойствам линии?

форма линии

● разрешение экрана

характер линии

цвет линии

толщина линии

14 Какую графику называют объектно-ориентированной графикой?

программу Photo Editor

● векторную графику

программу Paint

растровую графику

программу PhotoShop

15 При разработке каких документов в основном применяют растровую графику?

только при разработке мультимедийных документов

● при разработке электронных и полиграфических изданий

только при разработке электронных документов

при подготовке любых документов

только при разработке полиграфических изданий

16 Чем отличаются виды компьютерной графики?

принципами отображения изображения на бумаге

● принципами формирования изображения на экране и при печати на бумаге

принципами передачи иллюстраций

принципами корректировки иллюстраций
принципами отображения изображения на экране

17 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

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

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

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

19 Какой размер графической сетки не используется на современных дисплеях?

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

20 Что такое разрешение изображения?

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

21 Как определяется размер изображения при заданном качестве?

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

22 От чего зависит разрешение экрана?

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

23 Что такое разрешение экрана?

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

24 Что определяет свойства узлов?

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

25 Из чего состоят объекты векторной графики?

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

26 Как представляется линия в векторной графике?

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

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

- ☐ в программах векторной графики
- ☒ в программах растровой графики

- в программах линейного программирования
- в программах целочисленного программирования
- в программах фрактальной графики

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

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

29 Что является основным элементом векторной графики?

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

30 Чему равен 1 дюйм?

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

31 Как измеряется обычно разрешение изображения?

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

32 Создание фрактальной художественной композиции состоит:

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

33 На каких графических программах чрезвычайно сложна подготовка художественных иллюстраций?

- ☐ на программах презентаций
- ☒ на программах векторной графики
- ☐ на издательских программах
- ☐ на текстовых редакторах
- ☐ на программах растровой графики

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

- ☐ программные средства растровой графики
- ☒ программные средства векторной графики
- ☐ программные средства презентаций
- ☐ программные средства работы с текстом
- ☐ программные средства фрактальной графики

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

- ☐ на программах фрактальной графики
- ☒ на программах векторной графики
- ☐ на программах растровой графики
- ☐ на программах растровой и фрактальной графики
- ☐ на программах точечной графики

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

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

37 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

- ☐ фигурная графика
- ☐ тонкая графика
- ☐ сложная графика
- ☒ точечная графика
- ☐ цветная графика

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

четвертая и пятая

☒ только третья

все кроме первого

только четвертая

все кроме пятого

39 Сколько видов компьютерной графики существует?

много видов

☒ три вида

один вид

два вида

неограниченное количество

40 С каким расчетом разрабатываются современные графические средства?

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

для продуктивной работы только профессиональных художников

для продуктивной работы только профессиональных дизайнеров

☒ для продуктивной работы имеющей и не имеющей врожденные способности к художественному творчеству

для продуктивной работы только инженеров, архитекторов, дизайнеров и художников

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

развития технических и технологических параметров компьютерной техники

развитие технических частей компьютера

развитие технологии программирования

расширение областей применения современных компьютеров

☒ развитие Интернета

42 В работе редакций и издательств чем связаны основные трудозатраты?

набором текста в текстовом редакторе

оформительской работой с применением текстовых и издательских систем

☒ художественной и оформительской работой с графическими программами

редактированием и исправлением ошибок с использованием текстовых редакторов

оформительской работой с применением издательских систем

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

Н. Тейлор

А. Сазерленд

Т. Мофетта

● С. Рассел

Н. Н. Константинов

44 Когда появилась первая компьютерная игра с графикой?

в 1968 г

в 1970 г

в 1964 г

в 1963 г

● в 1961 г

45 Что такое разрешение принтера?

это свойства компьютерной и операционной системы

это свойство компьютерной системы

это свойство самого изображения

● количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины

это свойство операционной системы

46 Чем измеряется разрешение экрана?

разрядностью операционной системы

размером видеокарты

размером самого изображения

● пикселями

размерами экрана

47 Как строится изображение фрактальной графики?

● по уравнению или по системе уравнений

с помощью точек и линий

с помощью точек

с использованием электронных изображений

с помощью линий

48 Как называются вершины в векторной графике?

начальной или конечной точкой

конечными точками

точками соединения

● узлами

начальными точками

49 Какие линии имеют свойства заполнения?

кривые линии

● замкнутые линии

разомкнутые линии

штрих-пунктирные линии

прямые линии

50 Что является основным элементом растрового изображения?

моноцветная часть изображения

● точка

набор точек

набор точек одинакового цвета

линия

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

в обучающих программах

● в развлекательных программах

в офисных программах

в учебных программах

в программах математического программирования

52 Как называется точка экранного изображения?

простой элемент изображения

● Пиксель

элементарный элемент

dpi

наименьший элемент изображения

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

для создания векторных изображений

● для автоматической генерации изображений

для создания растровых изображений

для автоматизированной обработки точечных изображений

для создания и обработки растровых изображений

54 Какие иллюстрации, в основном, применяются в Интернете?

иллюстрации 3D sd Max

векторные иллюстрации

● растровые иллюстрации

иллюстрации AutoCAD

фрактальные иллюстрации

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

для обработки иллюстраций

● для создания иллюстраций

для передачи иллюстраций с компьютера на компьютер

для передачи иллюстраций по каналу связи

для корректировки иллюстраций

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

обычные фото и видео камеры

магнитные ленты

● цифровые фото и видео камеры

системные устройства ввода данных

магнитные карты

57 Как создают в основном иллюстрации выполненные средствами растровой графики?

всегда создают вручную, компьютерными программами

● сканированием иллюстраций

сканированием только фотографии

сканированием только произведений художника

такие изображения никогда не создаются вручную с компьютерными программами

58 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

фронтальная графика

● фрактальная графика

точная графика

фигурная графика

смешанная графика

59 Какое из следующих понятий относится к виду компьютерной графики?

фигурная графика

● векторная графика

вероятностная графика

гладкая графика

точная графика

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

три класса

● много классов

два класса

один класс

пять классов

61 На какую категорию пользователей предназначены программы компьютерной графики?

для определенной категории пользователей

● для всех категорий пользователей

для профессиональных художников и дизайнеров

для инженеров, техников, технологов дизайнеров и художников

для ограниченной категории пользователей

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

для точного размещения объектов в Web-странице

● для привлечения массового внимания

для улучшения содержания

для компактного размещения объектов

для повышения качества Web-страниц

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

с применением табличного процессора

● собственными силами и доступными программными средствами

с применением мощного текстового редактора

услугами дизайнерских бюро и рекламных агентств

с использованием программных средств электронной презентации

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

растровой графикой

● компьютерной графикой

графическими редакторами

фрактальной графикой

векторной графикой

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

собственными силами и доступными программными средствами

собственными силами

любыми доступными программами

программами компьютерной графики

- услугами специальных дизайнерских бюро и рекламных агентств.

66 Что такое компьютерная графика?

одно из направлений, которые занимаются только профессиональные художники и дизайнеры

одно из направлений, которым занимаются только профессиональные художники

одно из направлений, которым занимаются только профессиональные дизайнеры

одно из направлений, которым занимаются любители развлечений

- одно из направлений, использования персонального компьютера

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

изучением документации принтера

проверить это не возможно

- напечатав какой-нибудь простой векторный рисунок

изучением документации видеокарты

получением справки от операционной системы

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

150 dpi

600 dpi

500 dpi

- 75 dpi

400 dpi

69 Что такое LZW при работе с программой Imaging?

метод создания файла

метод сохранения файла

один из графических форматов

- метод сжатия файла

метод копирования изображения

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

Adobe Illustrator и Corel Photo-Paint

Photoshop и AutoCAD

Macromedia FreeHand и AutoCAD

● Adobe Illustrator и Photoshop

Adobe Photoshop и Corel Painter

71 Какая программа имитирует многие приемы живописи?

Macromedia FreeHand

Imaging

AutoCAD

● Corel Painter

CorelDRAW

72 Определите строку, где перечислены редакторы векторной графики:

CorelDRAW, Illustrator, Corel Photo-Paint

CorelDRAW, PhotoDRAW, AutoCAD

CorelDRAW, Photoshop, Adobe Illustrator

● AutoCAD, CorelDRAW, Macromedia FreeHand

Corel Painter, CorelDRAW, AutoCAD

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

в виде линии

в виде точки

в виде объектов

в виде объекта

● в виде числовых коэффициентов

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

отказаться от печати

настроит принтер

изменить настройку операционной системы

● заменить его похожим и понятным принтеру примитивом

отложить печать на более поздний срок

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

в векторной графике применяется небольшая глубина цвета

это зависит от операционной системы

в векторной графике пользуются малым количеством цветов

в векторной графике в основном используются одинаковые цвета

- векторные изображения строятся описанием

76 С какой графикой работают большинство простые графические редакторы?

векторной графикой

любой графикой

фрактально-векторной графикой

- растровой графикой
- фрактальной графикой

77 Почему в векторной графике трудно получить реалистическое изображение?

все рисунки состоят из отдельных прямых линий

объекты и их части плохо раскрашиваются

все рисунки состоят из отдельных точек

- все рисунки состоят из кривых, описанных формулами
- все рисунки состоят из плохо масштабируемых элементов

78 Воксельные модели наиболее часто применяются:

для сбора и систематизации произвольной информации

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

79 Последовательность воксельных моделей используют:

для уменьшения яркости изображения

для получения эффекта смывания изображения

для увеличения контрастности изображения

для улучшения качества изображения

- для трехмерной анимации

80 Доксел это:

прямые, изменяющиеся во времени

пиксел, изменяющийся во времени

кривые, изменяющиеся во времени

- воксел, изменяющийся во времени

Докселы не имеют никакого отношения к мультимедиа

81 Воксел -

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

82 Воксел это:

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

83 Какой из нижеперечисленных пунктов не является недостатком растровой графики?

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

84 Сколько цветов позволяет закодировать 24 бита памяти?

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

85 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

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

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

240 байт

480 000 байт

480 байт

720 байт

● 30 байт

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

$800 \times 600 \times 2 = 960000$ бит

$800 \times 600 \times 16 = 7860000$ бит

$800 \times 600 \times 8 = 3840000$ бит

● $800 \times 600 = 480000$ бит

$800 \times 600 \times 4 = 1920000$ бит

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

$800 \times 600 \times 32 = 15360000$ бит

$800 \times 600 \times 65536 = 31457280000$ бит

$800 \times 600 \times 256 = 1222880000$ бит

● $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ бит

$800 \times 600 \times 64 = 30720000$ бит

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

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

$640 \times 480 \times 65536 = 20132659200$ бит

$640 \times 480 \times 32 = 9830400$ бит

● $640 \times 480 \times 16 = 4915200$ бит

$640 \times 480 \times 8 = 2457600$ бит

91 Какой объем будет иметь растровое изображение, если разрешения монитора 800 x 600, а глубина цвета 16 битов?

$$800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 64 = 30720000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 32 = 15360000 \text{ бит}$$

● $800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ бит}$

$$800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ бит}$$

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

$$800 \times 600 \times 2 = 96000 \text{ бит}$$

● $800 \times 600 \times 8 = 384000 \text{ бит}$

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ бит}$$

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

$$800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ бит}$$

● $800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ бит}$

$$800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ бит}$$

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

$$640 \times 480 \times 16 = 4915200 \text{ бит}$$

● $640 \times 480 \times 8 = 2457600 \text{ бит}$

$$640 \times 480 \times 265 = 81408000 \text{ бит}$$

$$640 \times 480 \times 512 = 157286400 \text{ бит}$$

$$640 \times 480 \times 32 = 9830400 \text{ бит}$$

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

$$800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ бит}$$

$$800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ бит}$$

● $800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ бит}$

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

800 x 600 x 8 = 3840000 бит

● 800 x 600 x 4 = 1920000 бит

800 x 600 x 2 = 960000 бит

800 x 600 x 32 = 15360000 бит

800 x 600 x 16 = 7680000 бит

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

в виде линий

● в виде математических формул и геометрических абстракций

в виде точек

в виде отдельных объектов

в виде кривых линий

98 Какое из нижеперечисленных определений является разрешением?

количество пикселей формирующих изображение

● плотность размещения пикселей, формирующих изображение

количество разноцветных точек в изображении

количество моноцветных точек на экране

количество разноцветных точек на экране

99 Сколько бит необходимо для кодирования черно-белого изображения?

2 бита

● 1 бит

4 бита

8 битов

3 бита

100 Сколько цветов позволяет закодировать 8 битов памяти?

4.0

● 256.0

2.0

1.6777216E7

16.0

101 Сколько цветов позволяет закодировать четыре бита памяти?

4.0

● 16.0

256.0

1024.0

2.0

102 Что такое глубина цвета?

количество цветов в изображении

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

103 От чего зависит количество цветов в изображении?

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

104 От чего зависит кодирование более или менее реалистичного изображения?

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

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

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

106 Как получается зеленый цвет в субтрактивной цветовой модели?

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

107 Как получается цвет?

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

108 Что делает любой предмет не являющийся источником света?

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

109 Что производит ощущение цвета?

- ☐ лучи света излучающие из источника
- ☐ лучи света поглощаемые предметом
- ☐ лучи света попадающие на предмет
- ☒ лучи света пападающие на сетчатку глаза
- ☐ лучи света, отраженные от предмета

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

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

111 Какая модель применяется в телевизионном вещании?

- ☐ HSB
- ☐ RGB
- ☒ YIQ
- ☐ HLS
- ☐ L*a*b

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

- ☐ модель CMYK

модель HLS

модель RGB

модель HSB

- модель L*a*b

113 Как получается желтый цвет в модели CMYK?

белый - голубой

белый – пурпурный

белый - зеленый

белый - красный

- белый – синий

114 Как получается пурпурный цвет в модели CMYK?

белый - синий

белый - голубой

белый - желтый

- белый - зеленый

белый - красный

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

основным методом

- аддитивным методом

альтернативным методом

субтрактивным методом

вспомогательным методом

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

$1240 \times 1024 \times 16 = 20316160$ бит

- $1240 \times 1024 \times 24 = 30447240$ бит

$1240 \times 1024 \times 8 = 10158080$ бит

$1240 \times 1024 \times 16777216 = 21303037788160$ бит

$1240 \times 1024 \times 256 = 325058560$ бит

117 Чем связаны больше всего понятие вычисляемая графика?

передачей изображения по локальной и глобальной сети

передачей изображения по Интернету

передачей изображения по локальной сети

- выдачей изображения на экран и на принтер
раскрашиванием изображений

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

- СМΥК
- RGB
- СМΥ256
- СМΥК256
- СМΥ

119 Как создается многообразие оттенков в аддитивном методе?

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

120 Как получается голубой цвет в аддитивном методе?

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

121 Как получается черный цвет в аддитивном методе?

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

122 Как получается белый цвет в аддитивном методе?

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

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

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

124 Что такое RLE (Run-Length Encoding)?

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

125 Какая цветовая модель более удобна для редактирования рисунков?

- ☐ CMYK 255
- ☒ HSB
- ☐ CMY
- ☐ YIQ
- ☐ RGB

126 Какая модель более близка к интуитивному представлению о цвете?

- ☐ CMY
- ☒ HSB
- ☐ RGB
- ☐ CMYK 255
- ☐ CMYK

127 Какому цвету соответствует центральная точка в модели HSB?

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

128 В каких графических редакторах удобно применение цветовой модели HSB?

- ☐ ориентированных для подготовки телевизионных передач
- ☒ ориентированных на создание изображений своими руками

- ориентированных на создание изображений для типографии
- ориентированных на создание изображений для рекламного дела
- ориентированных на создание изображений для компьютера

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

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

130 Как получается голубой цвет в модели CMYK?

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

131 Как называется модель CMYK?

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

132 Как получается пурпурный цвет в аддитивной модели?

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

133 Как получается голубой цвет в аддитивной модели?

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

134 Как получается желтый цвет в аддитивной модели?

- ☐ красный + синий
- ☒ красный + зеленый
- ☐ синий + зеленый
- ☐ черный + красный
- ☐ красный + зеленый + синий

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

- ☐ субтрактивной схемой
- ☒ аддитивной схемой
- ☐ основной схемой
- ☐ альтернативной схемой
- ☐ вспомогательной схемой

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

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

137 Каков размер видеопикселя?

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

138 Какими свойствами обладает пиксель?

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

139 Какая цветовая модель наиболее удобна для компьютера?

- ☐ модель CMYK

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

140 В модели CMYK дополнительные цвета дополняют основные цвета на:

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

141 Как получаются компоненты модели CMYK?

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

142 Какие цвета используются в модели CMYK?

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

143 На каком эффекте построена модель представления цвета CMYK?

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

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

- пурпурный
- белый
- красный

желтый

бирюзовый

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

зеленый

☒ черный

синий

бирюзовый

красный

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

красный

☒ нейтральный (серый)

синий

голубой

зеленный

147 Какие цвета считаются основными в модели RGB?

зеленый, желтый, красный

☒ синий, зеленый, красный

красный, синий, пурпурный

красный, синий, белый

красный, синий, желтый

148 Какие устройства работают в модели RGB?

матричные принтеры

☒ мониторы и бытовые телевизоры

лазерные принтеры

оборудование типографии

струйные принтеры

149 Сколько всего разработано основных цветовых моделей?

две

☒ три

пять

семь

одна

150 Какой из следующих определений называется цветовой моделью?

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

151 Как образуется большинство цветовых оттенков?

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

152 Почему векторные изображения иногда на бумаге выглядят иначе, чем хотелось бы пользователю?

- ☐ это связано с цифровой моделью, применяемой для векторной графики
- ☒ из-за того, что процессор принтера иногда не понимает некоторые команды векторной графики
- ☐ из-за большого количества цветовых оттенков
- ☐ из-за недостаточности цветовых оттенков
- ☐ из-за сложности векторных изображений

153 Какой формат не является стандартным векторным форматом?

- ☐ EPS
- ☒ GIF
- ☐ CSM
- ☐ WMF
- ☐ DXF

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

- ☐ метод RLE
- ☒ метод JPEG
- ☐ метод ZIV
- ☐ метод VEL
- ☐ метод LZW

155 В какой строке указаны фамилии разработчиков метода LZW?

Lempard, Zive, Welchoma

- Lempel, Zive, Welch

Lempel, Zivel, Welch

Lempel, Ziv, Wtlch

Lempard, Ziko, Welico

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

количество используемых цветов

- способ представления изображения

принцип воспроизведения компьютерных цветов

количество источников освещения предметов

модель воспроизведения цвета

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

возможности графических программ

- особенности форматов графических файлов

) характеристику инструментов графических программ

количество цветов используемых в графических программах

характеристику графических программ

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

BMP

- JPEG

GIF

BMP и GIF

TIFF

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

BMP

- JPEG

TIFF

BMP и GIF

GIF

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

GIF

● JPEG

BMP

BMP и GIF

TIFF

161 За счет чего достигается высокий коэффициент сжатия?

за счет улучшения качества исходной иллюстрации

● за счет потери части исходной информации

за счет уменьшения размера видеопикселей

за счет уменьшения яркости исходного изображения

за счет уменьшения размера изображения

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

RLE

● JPEG

нет такого метода

RLE и LZW

LZW

163 Файлы, какого графического формата сжимаются всегда методом LZW?

TIFF

● GIF

WMF

PCX

BMP

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

методе LZW

● методе RLE

такого метода не существует

таким методом не пользуются для сжатия информации

методе JPEG

165 Для каких изображений наименее эффективно сжатие методом RLE?

для изображений с большими областями однотонной закрашки, полученных не через сканер

● для отсканированных фотографий

для файлов векторной графики

для файлов растровой графики

для отсканированных изображений содержащих множества областей однотонной закрашки

166 Что такое трассировка в компьютерной графике?

обединение векторных и растровых изображений

добавление растрового фрагмента к векторному изображению

трассировка к компьютерной графике никакого отношения не имеет

удаления растрового фрагмента из векторного изображения

- процесс преобразования растровых изображений в векторные

167 С какими изображениями метод RLE работает лучше?

изображениями фотографического качества

- изображениями содержащими большие области однотонной закрашки

изображениями не имеющих длинных строк пикселей одинакового цвета

изображениями имеющими очень короткие строки пикселей одинакового цвета

изображениями сильно насыщенными узорами

168 Что такое LZW?

метод сжатия изображений содержащие большие области однотонной закрашки

- метод сжатия изображений сильно насыщенными узорами

не является методом сжатия графической информации

является методом улучшения качества изображений

метод сжатия изображений фотографического качества

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

BMP

- TIFF

JPEG

BMP и GIF

GIF

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

JPEG

- BMP

TIFF

GIF и TIFF

GIF

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

TIFF

☒ GIF

JPEG

BMP и JPEG

BMP

172 Какой графический формат позволяет сильное сжатие графического файла?

GIF

☒ JPEG

BMP

TIFF и GIF

TIFF

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

TIFF

☒ GIF

JPEG

BMP и JPEG

BMP

174 Какой графический формат по сравнению значительно лучше остальных?

GIF

☒ TIFF

JPEG

GIF и JPEG

JPG

175 Каким форматом пользуются в основном профессиональные художники?

форматом GIF

форматами BMP и GIF

форматом JPEG

☒ форматом TIFF

форматом BMP

176 В чем основные недостатки формата BMP?

ограниченное количество цветов

- слишком большой размер файлов и отсутствие дополнительных возможностей

слишком малый размер файлов

слишком большой размер файлов и наличие дополнительных возможностей, которые не представляются другими форматами

ограниченное количество цветов и слишком большой размер файлов

177 Какие графические форматы широко используются на персональных компьютерах?

BMP и TIFF

- BMP, TIFF, GIF и JPEG

BMP, TIFF, JPEG

BMP, TIFF и GIF

только BMP

178 Чему помогают правила построения графического файла?

передачи файла другим пользователям

- легкому извлечению из него информации и восстановлению закодированного изображения

отправке графического файла по линиям связи

копированию графического файла

корректировке графического файла

179 Какие изображения хорошо сжимаются методом LZW?

- изображения с сильно насыщенными узорами

метод LZW является методом улучшения качества печати изображений

изображения имеющие длинные строки пикселей одинакового цвета

изображения не имеющие коротких строк пикселей одинакового цвета

метод LZW не является методом сжатия графической информации

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

PNG

- MrSID

ICO

SVG

TIFF

181 В какой строке указаны по классификации только векторные форматы?

ICO, MrSID, CDR

- SVG, WMF, CDR

BMF, GIF, DjVu

AI, TGA, CGM

PNG, EMF, PDF

182 Какой формат используется для хранения Windows-значков?

MrSID

● ICO

TGA

TIFF

PNG

183 В какой строке указаны по классификации только растровые форматы?

BMP, TIFF, PDF

● ICO, PNG, TGA

BMP, CGM, ESP

BMP, GIF, VML

BMP, PNG, CDR

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

ICO

● DjVu

SVGZ

CDR

TGA

185 Какой формат по классификации не относится к векторным форматам?

SVG

● RAW

ESP

CDR

SVGZ

186 Какой графический формат считается форматом без потерь?

TIFF

● все ответы верны

PNG

RAW

GIF

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

- BMP
- RAW
- GPEG
- TIFF
- GIF

188 Для какой цели был создан графический формат GIF?

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

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

- BMP
- GIF
- TIFF
- PDF
- JPEG

190 Сколько цветов позволяет использовать графический формат GIF?

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

191 В чем основной недостаток графического формата GIF?

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

192 Какой графический формат является основным графическим форматом Windows?

- GIF
- BMP

GIF и JPEG

TIFF

JPEG

193 Что такое формат графического файла?

совокупность правил отправки файла

- совокупность правил построения графического файла

совокупность правил сохранения файла

совокупность правил корректировки графического файла

совокупность правил печати файла

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

- 1, 2, 4, 5

2, 3, 4

1, 2, 3, 5

1, 2, 3, 4

2, 3, 4, 5

195 Какие сканеры не бывают?

ручные

проекционные

планшетные

- проектные

рулонные

196 Сканирование это:

создание изображения

получение обычной копии изображения

корректировка изображения

- получение цифровой копии изображения

вывод изображения

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

плоттер

принтер

Web-камера

графический планшет

- Сканер

198 Какой возможностью не обладает Web-камера?

Преобразовывать изображения в цифровом представлении

Передавать изображения по компьютерной сети

Производить видеосъемку

- Сохранять изображения

Сжимать изображения

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

Фотокамера

Принтер

Сканер

Web-камера

- Графический планшет

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

Wacom

Асесад

Adesso

- Canon

Aiptec

201 Что такое Lpi?

единица измерения для указания размеров планшета

единица измерения для указания размеров изображения

единица измерения для указания скорости ввода с планшета

- единица измерения для разрешения планшета

единица измерения для указания скорости работы планшета

202 Как измеряются разрешения планшета

Скоростью ввода планшета

Числом разных цветов на дюйм

Размерами планшета

Числом точек на дюйм

- Числом линий на дюйм

203 По принципу работы сканеры бывают:

Простые и сложные

Электростатистические, ультразвуковые

- Электростатические, электромагнитные

Электростатистические, лазерные

Электростатистические, электромагнитные

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

Trust

- Wacom

JVC

Creative

Hitachi

205 Для потребительского рынка первые планшеты назывались:

Коала Граф

- Коала Пед

Коала Мен

Коала графика

Коала Пер

206 С каких пор начали приобретать коммерческий успех графические планшеты?

С середины 60-х годов XX века

- С середины 70-х годов XX века

С середины 90-х годов XX века

В начале XXI века

С середины 80-х годов XX века

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

в 1960 году

- в 1957 году

в 1965 году

в 1970 году

в 1963 году

208 Когда выдан патент за первый графический планшет?

в 1890 году

- в 1888 году

в 1990 году

В 1998 году

в 1988 году

209 Кому выдан патент за первый графический планшет?

Елишу Фрейд

● Елишу Грей

Емилю Фрейд

Фрейду Емил

Емилю Грей

210 Первый графический планшет называли:

Автограф

● Телеавтограф

Автографика

Телеграфика

Автотелеграф

211 Графический планшет это:

устройство для редактирования готовых изображений

устройство для копирования заранее подготовленных изображений на компьютере

Устройство для копирования и редактирования готовых изображений

● устройство для черчения и ввода изображений непосредственно ручным способом

устройство для автоматического черчения изображений

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

Замораживание материала с охлаждением

● технология передачи информации по сети

Склеивания парашкового материала

Склеивания и сваривания парашкового материала

полимеризация фотополимер пластики под воздействием ультрафиолетовой лампы

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

Лазерная печать

● Кройка твердых материалов

Ламинация

охлаждение материала

Лазерная сварка

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

- Электростатическая
- Струйная
- Модульная
- Электрическая
- Электромеханическая

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

- шесть
- семь
- четыре
- девять
- пять

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

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

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

- Электромеханическая
- Лазерная
- Электрическая
- Модульная
- Электростатическая

218 Основу технологии 3D-печати составляет :

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

219 3D-принтер применяется:

- Для создания изображения твердых тел

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

220 3D-принтер это:

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

221 Какой фирмой выпускаются Web-камеры?

- Canon
- Agfa
- Nicon
- Kodak
- Creative

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

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

223 Какую функцию выполняет светочувствительный элемент?

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

224 Когда изображение не вмещается на экран?

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

при малых значениях размеров монитора

- при больших значениях разрешения изображения

225 3D-сканеры применяются:

для анализа физического объекта и создания его двухмерной модели

для создания произвольной модели физического объекта

для создания двухмерной модели физического объекта без анализа

для анализа физического объекта и создания его n-мерной модели

- для анализа физического объекта и создания его 3D-модели

226 Как фирма не является ведущим производителем Web-камер?

Axis

- Wacom

JVC

Smartec

Creative

227 Каким устройством не комплектуется цифровая фотокамера?

жидкокристаллическим дисплеем

- жестким магнитным диском

вспышкой

таймером

автоматической фокусировкой

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

на специальной пленке

в обычной цветной пленке

в светочувствительном элементе

в цветочувствительном элементе

- в памяти камеры

229 Чем пользуются в цифровых фотокамерах?

цветными фотопленками

- светочувствительным элементом

цветочувствительным элементом

особыми фотопленками

обычными фотопленками

230 Как должен отображать белый цвет хороший монитор?

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

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

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

232 Для чего используют Lpi?

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

233 Единицу измерения dpi используют:

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

234 Единицу измерения ppi используют:

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

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

- ☐ каждому пикселю можно придать любой оттенок
- ☐ изображения могут быть легко распечатаны на принтере

- компьютер легко управляет устройствами вывода
- может представлять изображения фотографического качества
- требуемый объем памяти для хранения изображений

236 Что нельзя делать с фигурным текстом в программе CorelDRAW?

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

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

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

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

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

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

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

240 Как описывается каждый примитив в векторной графике?

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

графической форме

241 Какой из ниже перечисленных не является примитивом векторной графики?

дуга

● абзац простого текста

прямая линия

прямоугольник

окружность

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

масштабирование

● выделение

перемещение

вращение

зеркальное отражение

243 Для чего используют текстурную заливку в программе CorelDRAW?

для улучшения качества изображения

● для реалистичного представления природных материалов

для улучшения качества печати

чтобы было легко закрашивать изображение

для улучшения качества изображения предназначенных для печати типографическим способом

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

для специалистов по компьютерной верстке

● для художников профессионалов

для создателей Web-страниц

для разработчиков рекламной продукции

для профессиональных фотографов

245 Инструментами панели Toolbox можно: 1) рисовать различные фигуры; 2) закрашивать фрагменты; 3) рисовать различные линии; 4) стирать лишние детали; 5) создать фигурный текст

все, кроме 1-го

● 1, 2, 3, 4, 5

все, кроме 3-го

все, кроме 5-го

все, кроме 2-го

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

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

247 Для чего используют радиальную заливку в программе CorelDRAW?

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

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

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

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

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

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

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

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

- соединительных линий одинаковой толщины
- соединительных линий различной толщины

соединительных линий одинакового цвета
больше чем одного сегмента
однородных заливок

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

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

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

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

254 Чем определяется степень кривизны в редакторе CorelDRAW?

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

255 Сколькими параметрами определяется кривизна в программе CorelDRAW?

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

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

- ☐ кривая линия
- ☒ сегмент
- ☐ дуга
- ☐ кривая Безье

прямая линия

257 От чего зависит внешний вид объекта в редакторе CorelDRAW?

- ☐ от количества узлов
- ☒ от координатов узлов и параметров сегментов
- ☐ от количества точек
- ☐ от количества узлов и количества параметров сегментов
- ☐ от количества сегментов

258 Как представляются манипуляторы кривизны в редакторе CorelDRAW?

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

259 Какое понятие является основным в редакторе CorelDRAW?

- ☐ кривая линия
- ☒ объект
- ☐ прямая или кривая линия
- ☐ точка
- ☐ прямая линия

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

- ☐ эффектный интерфейс
- ☒ интеллектуальный интерфейс
- ☐ инструментальный интерфейс
- ☐ простой интерфейс
- ☐ сложный интерфейс

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

266 От чего зависит состав панелей свойств в программе Photoshop?

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

267 Где отображаются параметры каждого инструмента в программе Photoshop?

в меню вид

- на панели свойств Options

в меню сервис

на панели инструментов

в контекстном меню

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

от возможности инструментов

- от степени знания возможностей инструментов

от функции инструментов

от назначения инструментов

от порядка расположения инструментов

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

на маскированную область

- только на область выделения

на яркие области изображения

на тусклые области изображения

на область за границы выделения

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

имя документа и количество используемых цветов

- масштаб, объем памяти и т.д.

имя документа и разрешения изображения

разрешения монитора и изображения

объем памяти занимаемой текущим документом и количество цветов

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

команды ввода-вывода

- команды графических эффектов

команды импорта изображений из других приложений

команды режимов просмотра изображений

команды корректировки

272 Что отражается в строке заголовка окна программы Adobe Photoshop?

строка меню

- значок и имя программы

строка состояния
рабочая область
панели инструментов

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

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

274 С чем можно сравнить маску в программе Photoshop?

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

275 Какие изображения обрабатываются быстро программой Photoshop?

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

276 Почему в программе Photoshop панели объединяются в группы?

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

277 В программе Photoshop зачем объединяют инструменты в группу?

- ☐ для увеличения количества используемых инструментов
- ☒ для облегчения их поиска
- ☐ для повышения наглядности программы
- ☐ для работы с ними неопытным пользователям

для повышения качества выполняемых операций с инструментами

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

284 Почему Photoshop используется не для создания иллюстраций?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- лучше установить флажок Anti-aliased
- лучше вводит большое значение в поле Tolerance

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- число точек при определении границы объекта
- размытия границы выделения
- чувствительности инструмента выделения
- частоту создания узловых точки при выделении

ширины изображения

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

чувствительность инструмента выделения

- как часто программа будет создавать узловые точки при выделении

число точек определения границы выделения

длину выделения

величину размытия границы выделения

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

частота создания узловые точки при выделении

величину размытия границы выделения

ширины выделения

число точек определения границы объекта

- чувствительность инструмента

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

ширина изображения

- число точек при определении границы объекта

частота создания узловые точки при выделении

ширина выделения

чувствительности инструмента выделения

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

прямолинейное выделения

- магнитное лассо

волшебная палочка

быстрое выделение

простое лассо

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

прямоугольное выделения

- магнитное лассо

простое лассо

прямолинейное лассо

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

Shift

☒ Enter

Esc

Alt

Ctrl

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

прямоугольное выделение

☒ прямолинейное (полигонное или многоугольное) лассо

простое лассо

магнитное лассо

овального выделения

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

прямолинейное лассо

☒ простое лассо

быстрое выделение

прямоугольное выделение

магнитное лассо

307 В программе Photoshop существует ...

два разновидности лассо

☒ три разновидности инструмента лассо

несколько разновидностей лассо

семь разновидностей лассо

четыре разновидности лассо

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

прямоугольного выделения

☒ лассо

прямоугольного или овального выделения

нет такого инструмента

овального выделения

309 В программе Photoshop можно создавать выделения ...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

очерченной обычной линией

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

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

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

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

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

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

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

318 Для чего используют инструмент Lasso в программе Adobe Photoshop?

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

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

- Poligonal Lasso
- Magic Wand

Lasso

Pen

Magnetic Lasso

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

сохранить его как файл

☒ сохранить его как маску

не возможно повторное использование выделения

Photoshop не имеет такую функцию

сохранить его как изображение

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

Lasso

Magnetic Lasso

Pen

☒ Magic Wand

Poligonal Lasso

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

Poligonal Lasso

Pen

Magic Wand

☒ Magnetic Lasso

Lasso

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

Pen

Lasso

Pen

☒ Poligonal Lasso

Magic Wand

324 Какой инструмент программы Photoshop позволяет выделить область произвольной формы?

Poligonal Lasso

Pen

Magic Wand

- Lasso
- Magnetic Lasso

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

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

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

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

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

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

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

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

329 Для чего используют инструмент Эллиптическая область (Elliptical Marquee) в программе Adobe Photoshop?

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

для создания многоугольной области выделения

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

для выбора нужных инструментов

для выбора режима просмотра

для создания области рисования

для выбора режима показа

- для выбора множества нужных пикселей

331 Какая панель используется для работы с каналами в Photoshop?

Swatches

свойства

Layers

- Channels

Navigator

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

вокруг тусклых областей изображения

вокруг разноцветных областей

вокруг маскированной области

вокруг ярких областей

- вокруг выделенной области

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

Magic Wand (Волшебная палочка)

Elleptical Marguee (Эллиптическая область)

Lasso (Лассо)

- Magnetic Lasso (Магнитное Лассо)

Poligonal Lasso (Многоугольное Лассо)

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

область изображения находящаяся внутри границы выделения

область изображения разных цветовых оттенков

область изображения одинакого цвета

- область изображения находящаяся за границы выделения

выделенная область изображения

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

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

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

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

337 В программе Adobe Photoshop трнсформация объектов происходит ...

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

338 В программе Adobe Photoshop под объектом понимается...

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

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

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

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

Билинейная.

● Бикубический.

Кубический.

Линейный.

Ближайший сосед.

341 При применении какого метода интерполяции программы Photoshop происходит повышение контрастности, чтобы уменьшить размытие изображений?

Билинейная.

● Бикубический.

Ближайший сосед.

Кубический

Линейный

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

Линейный

● Бикубический.

Билинейная.

Кубический

Ближайший сосед.

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

Билинейная.

● Бикубический.

Кубический

Линейный

Ближайший сосед.

344 Вариант интерполяции Билинейная программы Photoshop ...

дает более низкое качество результирующего изображение, чем блжайший сосед.

● дает более высокое качество результирующего изображение, чем блжайший сосед.

дает более тусклые изображение.

дает изображение с размыванием по краям

дает более светлые изображение.

345 В программе Adobe Photoshop вариант интерполяции Билинейная ...

более простая, чем метод ближайший сосед.

● более сложен, чем метод ближайший сосед.

дает более светлые изображение.

дает более тусклые изображение.

дает более низкое качество результирующего изображение.

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

повышает четкость изображение.

● ухудшает четкость изображение.

уменьшает яркость изображение.

не влияет на четкость изображения.

повышает яркость изображение.

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

к эффекту размытия в изображении.

● к ступенчатому эффекту в изображении.

к увеличению яркости изображеня.

к увеличению тусклости изображеня.

к эффекту повышения качества изображения.

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

в которых нет четкие границж.

● в котрых нет плавных цветовых переходов.

с большим количеством цветовых оттенков.

с большими учтками одинаковыми цветовыми оттенками.

с малым количеством цветовых оттенков.

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

зезкие границы.

● ближайший сосед.

четкие границы.

не четкие границы.

плавный цветовой переход.

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

один из предложенных методов итерации.

● один из предложенных методов интерполяции.

один из предложенных методов выравнивания.

один из предложенных методов размывания.

один из предложенных методов сглаживания.

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

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

352 В программе Adobe Photoshop при уменьшении разрешения ...

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

353 При изменении разрешения изображения в Adobe Photoshop ...

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

354 При работе с программой Photoshop, когда необходимо узнать, как документ будет напечатан, будут удобно определить размеры в: 1) сантиметрах; 2) пунктах; 3) миллиметрах; 4) пикселях; 5) дюймах.

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

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

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

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

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

357 Диалог Image Size программы Adobe Photoshop содержать ...

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

358 В программе Adobe Photoshop можно ...

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

359 В программе Adobe Photoshop в процессе обрезки ...

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

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

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

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

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

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

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

363 В программе Adobe Photoshop добавленные поля в холст будет иметь

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

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

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

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

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

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

- изображение – коррекция
- изображение – вычисления

- изображение – режим
- изображение – размер изображения
- изображение – размер холста

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Начало.
- Ширина.
- Кривизна.

Длина.

- В конце.

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

Выбор набора параметров инструмента.

Вычест из области фигуры

Создать новый слой-фигуры.

- Геометрические параметры.

Инсррумент произвольная фигура.

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

создаваемая фигура будет размещено на новом слое.

фигура будет создано как обычный объект.

фигура будет создано на слое выбранным пользователем.

создаваемая фигура будет размещено на старом слое.

- фигура будет создано с заливкой.

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

создаваемая фигура будет размещено на новом слое.

фигура будет создано с заливкой.

фигура будет создано на слое выбранным пользователем.

- фигура будет создано как обычный объект.

создаваемая фигура будет размещено на старом слое.

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

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.

фигура будет создано как обычный объект.

376 Программа Adobe Photoshop создает стандартные фигуры, ...

- как векторные объекты.

как фрактальные объекты.

как растрные объекты.

как точечные объекты.

как произвольные объекты.

377 В программе Adobe Photoshop ...

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

только прямые линии и эллипсы относятся к стандартным объектам.

только эллипсы и многоугольники относятся к стандартным объектам.

- прямые линии, прямоугольники, эллипсы, многоугольники произвольные формы относятся к стандартным объектам.

прямые линии, прямоугольники, эллипсы, многоугольники произвольные формы не относятся к стандартным объектам.

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

то можно рисовать пунктирные линии.

то можно наклонить объект.

то можно рисовать эллипс.

то можно рисовать кривые линии.

- то можно рисовать прямые линии.

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

то больше краска останется на листе.

то рисунок будет более четким.

то рисунок будет более насыщенным.

- то след будет более бледным.

то рисунок будет более ярким.

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

рисование идет только по наружным частям выделенных фрагментов.

- рисование идет только внутри выделенных фрагментов.

можно создать путь.

можно редактировать путь.

можно клонировать изображение.

381 В программе Adobe Photoshop инструмент Пульверизатор позволяет ...

окрашивать изображения с резкими цветовыми переходами.

- окрашивать изображения без резких цветовых переходов.

ретушировать фотографий.

создать сложные выделения.

создать очерченных границ.

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

для создания очерченных границ.

- для создания мягких цветовых мазков.

для простого выделения.

для сложного выделения.

для копирования изображения.

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

для ретуши фотографий.

- для создания очерченных границ.

для получения мазки мягче, чем у кисти.

для окрашивания изображения без резких цветовых переходов.

для создания мягких цветовых мазков

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

значение ноль процентов в поле Roundness.

- промежуточные значение между ноль и сто процентов в поле Roundness.

значение менее чем 50 процентов в поле Roundness.

значение более чем 50 процентов в поле Roundness.

значение сто процентов в поле Roundness.

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

сто процентов в поле Roundness.

- ноль процентов в поле Roundness.

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

более чем 50-и процентов в поле Roundness.

промежуточные между ноль и сто процентов в поле Roundness.

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

от 0 до 20 процентов в поле ввода Roundness

- 100 процентов в поле ввода Roundness

от 50 до 80 процентов в поле ввода Roundness

от 70 до 90 процентов в поле ввода Roundness

от 20 до 50 процентов в поле ввода Roundness

387 В программе Adobe Photoshop форму кисти определяет ...

поле ввода Angle

☒ поле ввода Roundness

поле ввода Hardness

поле ввода Diameter

поле ввода Spasing

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

Angle

☒ Spacing

Diameter

Roundness

Hardness

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

Diameter

☒ Hardness

Roundness

Spacing

Angle

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

Angle

Hardness

Spacing

☒ Diameter

Roundness

391 В программе Adobe Photoshop внешний вид диалога с параметрами кисти зависеть от ...

количество цветов изображение.

☒ формы кисти.

размера кисти.

основного цвета рисования.

формы выделенного участка.

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

выбрать пункт Определить кист из меню Редактирование.

☒ щелкнуть на изображении кисти в полосе настройки.

выбрать пункт Цветовой диапазон из меню Выделение.

выбрать пункт Оформление из меню Фильтр.

выбрать пункт Определить узор из меню Редактирование.

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

Режим Soft Light

☒ Режим Hard Light

Режим Multiply

Режим Darken

Режим Overlay

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

Режим Darken

☒ Режим Soft Light

Режим Multiply

Режим Overlay

Режим Hard Light

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

Режим Soft Light

☒ Режим Darken

Режим Overlay

Режим Multiply

Режим Hard Light

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

Режим Умножение.

☒ Режим Покрытие.

Режим Нормальный.

Режим Затухание.

Режим Задняя сторона.

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

Режим Нормальный.

Режим Перекрытие.

Режим Умножение.

● Режим Наплыв.

Режим Задняя сторона.

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

В режиме Наплыв.

В режиме Умножение.

В режиме На заднем плане.

● В режиме Нормальный.

В режиме Затухание.

399 В программе Adobe Photoshop режим смешивание цветов задается

в меню Редактирования.

в пункте Рендеринг меню Фильтр.

в пункте Имитация меню Фильтр.

● в списке Режим.

в меню Изображение.

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

Загрузить кисти.

Основные кисти.

Заменить кисти.

● Восстановить кисти.

Сохранить кисти.

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

открывается список элементов выделения.

открывается варианты задания цветов.

открывается режимы трансформации объектов.

● открывается список образцов кисти.

открывается режимы просмотра изображений.

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

3, 4, 5

1, 3, 5, 6

2, 3, 4

4, 5, 6

● 1, 2, 3

403 В программе Adobe Photoshop использование заливок значительно ...

усложняет рисование красивых изображений.

упрощает копирование сложных рисунков

● упрощает рисование красивых изображений.

упрощает клонирование сложных рисунков

усложняет клонирование сложных рисунков

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

текстура.

искажение.

клонирование.

копирование.

● заливка.

405 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 изображения; 6) скручивать изображение.

1, 3, 5

2, 4, 5, 6

2, 3, 4, 5

3, 4, 5, 6

● 1, 2, 3

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

определяет смешивание через полутона.

● определяет смешивание как набор случайных цветов.

Защищает цвета.

запрещает смешивание цветов.

используются для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.

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

запрещает смешивание цветов.

● используются для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.

определяет смешивание как набор случайных цветов.

определяет смешивание через полутона.

Защищает цвета.

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

используется для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.

- определяет смешивание через полутона.
- определяет смешивание как набор случайных цветов.
- запрещает смешивание цветов.
- Защищает цвета.

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

определяет смешивание через полутона.

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

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

использует цвета, которая создана в других программах.

- позволяет пользователю самостоятельно составить набор цветов.
- использует Цветовую палитру Web.
- использует только стандартные цвета.
- использует цвета из изображения.

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

использует только стандартные цвета.

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

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

только стандартные цвета.

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

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

Цветовую палитру Web.

- цвета, которые наиболее чувствителен человеческий глаз.

цвета, которая создана в других программах.

только стандартные цвета.

цвета из изображения.

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

комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.

- только стандартные цвета.

цвета из изображения.

Цветовую палитру Web.

цвета, которая создана в других программах.

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

Цветовую палитру Web.

- цветовую палитру, принятую в системе Windows.

цвета, которая создана в других программах.

комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.

цвета из изображения.

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

цветовую палитру, принятую в системе Windows.

- комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.

цвета из изображения.

цвета, которая создана в других программах.

Цветовую палитру Web.

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

комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.

- цвета, которая создана в других программах.

Цветовую палитру Web.

цвета из изображения.

цветовую палитру, принятую в системе Windows.

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

цвета, которая создана в других программах.

- цвета из изображения.

цветиовую палитру, принятую в системе Windows.

Цветовую палитру Web.

комбинация цветов, которая есть в исходном изображении.

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

уменьшить размеры изображение.

● объединения всех слоев.

повышать качество изображение.

увеличить разрешение.

увеличить размеры изображение.

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

следует воспользоваться инструментом прямоугольная область.

● следует воспользоваться инструментом пипетка.

следует воспользоваться инструментом градиент.

следует воспользоваться инструментом заливка.

следует воспользоваться инструментом овальная область.

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

1; 3; 5; 7

● 2; 4; 5; 7

3; 4; 6; 7

1; 4; 6; 7

2; 4; 3; 5

422 В программе Adobe Photoshop схема HSB содержит компоненты: 1) Red; 2) Green; 3) Blue; 4) Hue; 5) Saturation; 6) Brightness

1; 2; 6

● 4; 5; 6

1; 3; 5

2; 4; 5

2; 4; 6

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

2, 3, 4

● 1, 2, 3

1, 3, 4

1, 4, 5

3, 4, 5

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

визуально.

используя шкалы цветов или цветовую спектральную шкалу.

используя шкалы цветов.

- с помощью указания числовых значений для каждого компонента цвета
- используя цветовую спектральную шкалу.

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

для выбора только насыщенности цветового тона.

для выбора только тусклости цветового тона.

для выбора цветового тона.

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

426 В диалоге выбора цвета программы Adobe Photoshop ...

шкала служит для выбора яркости цветового тона.

шкала служит для выбора яркости и насыщенности цветового тона.

шкала служит для выбора тусклости цветового тона.

- шкала служит для выбора цветового тона.
- шкала служит для выбора насыщенности цветового тона.

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

использовать меню Редактирование.

использовать меню Фильтр.

использовать меню Файл.

использовать меню Изображение.

- щекнуть мышью на кнопке выбора цвета заливки на панели инструментов или на вкладке Color.

428 В программе Adobe Photoshop для настройки ...

цвета заливки используется только оттенки красного цвета

цвета заливки и цвета фона используется разные палитры.

цвета заливки используется только оттенки черного цвета

- цвета заливки и цвета фона используется одна и та же палитра.

цвета фона используется только оттенки синего цвета

429 В программе Adobe Photoshop по умолчанию используется ...

белый цвет для заполнения, красный цвет для фона.

☒ черный цвет для заполнения.

белый цвет для заполнения, черный цвет для фона.

черный цвет для фона.

белый цвет для заполнения.

430 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.размытие.

3, 4, 5

5

4

☒ 1, 2, 3

2, 3, 4

431 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

3, 4, 5

2, 3

2, 3, 4

☒ 4

432 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.

2, 3

2, 3, 5

3, 4, 5

☒ 1

2, 3, 4

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

Height

Width

Length

☒ Radius

Segments

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

Length Segs

Width Segs

Height

Width

● Height Segs

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

Length Segs

Length

Width

● Width Segs

Height Segs

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

Length

Width

Width Segs

Height Segs

● Length Segs

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

высоту всех объектов на сцене.

длину выделенного объекта.

ширину всех объектов на сцене.

● высоту выделенного объекта.

ширину выделенного объекта.

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

Box

Cone

GeoSphere

● Tube

Plane

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

Plane

Torus

Tube

● GeoSphere

Box

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

Box

Plane

Torus

Tube

● Cone

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

Tube

Torus

Plane

Box

● Teapot

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

Tube

Box

Teapot

Plane

● Torus

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

Sphere

● Syllinder

Plane

Tube

Cone

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

Plane

☒ Sphere

Torus

Tube

Cone

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

Sphere

☒ Box

Torus

Teapot

Sylinder

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

визуализация

☒ анимация

моделирование

редактирование

текстурирование

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

текстурирование

☒ визуализация

анимация

редактирование

моделирование

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

визуализация

☒ анимация

моделирование

редактирование

текстурирование

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

текстурирование

☒ текстурирование

анимация
моделирование
визуализация

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

- текстурирование
- моделирование
- визуализация
- редактирование
- анимация

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

- Box
- Vertex
- Torus
- Tube
- Cone

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

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

453 В 3ds Max модель призвана передать ...

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

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

- вспомогательные объекты
- видимые объекты
- параметры объектов
- сегментация объектов
- опорные точки объектов

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

систему координат в пространстве.

- позицию объекта в пространстве.

масштаб объекта в пространстве.

форму объекта в пространстве.

тип объекта в пространстве.

456 В программе 3ds Max объектом называется ...

все, что находится в реальном пространстве сцены.

- все, что находится в виртуальном пространстве сцены.

только вспомогательные объекты в реальном пространстве сцены.

видимые и вспомогательные объекты в реальном пространстве сцены.

только видимые объекты в реальном пространстве сцены.

457 В 3ds Max пользователь работает ...

в трехмерном реально существующем пространстве.

- в трехмерном виртуальном пространстве.

в реально существующем многомерном пространстве.

в реально существующем n-мерном пространстве.

в реально существующем двухмерном пространстве.

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

только у одного выделенного объекта.

- и у одного объекта, и у группы выделенных объектов.

одиночный объект не может иметь опорную точку.

группа выделенных объектов не может иметь опорную точку.

только у группы выделенных объектов.

459 В 3ds Max опорная точка позволяет ...

определить размеры объекта.

- передавать позицию объекта.

определить длину объекта.

определить высоту объекта.

определить ширину объекта.

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

скрыть не выделенные объекты.

- скрыть объекты щелчком.

скрыть все объекты.

скрыть по имени.

скрыть выделенные объекты.

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

показать список скрытых объектов.

- пометить скрываемые объекты и нажать кнопку Hide.

показать список выделенных объектов.

показать список не выделенных объектов.

показать список всех объектов.

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

показать список выделенных объектов.

- показать список скрытых объектов.

показать список объектов.

скрыть выделенные объекты.

показать список не выделенных объектов.

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

скрыть выделенные объекты.

- скрыть не выделенные объекты.

скрыть по имени.

скрыть по щелчку.

скрыть все объекты.

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

показать список выделенных объектов.

- показать все.

показать список скрытых объектов.

показать список не скрытых объектов.

показать список не выделенных объектов.

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

скрыть невыделенные объекты.

- скрыть выделенные объекты.

скрыть объекты щелчком.

показать список скрытых объектов.

скрыть объекты по имени.

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

- ☐ Copy
- ☒ Reference
- ☐ Group
- ☐ Attach
- ☐ Instance

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

- ☐ Copy
- ☒ Instance
- ☐ Attach
- ☐ Group
- ☐ Reference

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

- ☐ Instance
- ☒ Copy
- ☐ Group
- ☐ Attach
- ☐ Reference

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

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

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

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

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

Select and Rotate

● Select and Rotate

Select and Scale

Select By Name

Select object

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

Select and Rotate

● Select and Move

Select object

Select and Manipulate

Select and Scale

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

Gengon

● Hose

Prism

Capsule

TorusKnot

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

ChamferCyl

● C – Ext

Prism

Capsule

Cylinder

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

Cylinder

● L – Ext

TorusKnot

Capsule

ChamferCyl

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

ChamferCyl

● Capsule

L – Ext

C – Ext

Cylinder

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

Capsule

● ChamferCyl

Prism

Hose

Cylinder

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

Hose

● TorusKnot

Hedra

Prism

Spindle

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

● Prism

OilTank

Hedra

Hose

RingWave

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

OilTank

Spindle

Prism

Gengon

● RingWave

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

Prism

Spindle

OilTank

RingWave

● Gengon

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

- RingWave
- Spindle
- Prism
- Gengon
- OilTank

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

- Prism
- Spindle
- RingWave
- OilTank
- Gengon

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

- Gengon
- ChamferBox
- Spindle
- RingWave
- OilTank

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

- Spindle
- Prism
- RingWave
- Hedra
- Gengon

486 В 3ds Max каким инструментом создают прямые лестницы?

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

487 В 3ds Max каким инструментом создают спиральные лестницы?

- Awning

- UTypeStair
- Straight Stair
- LTypeStair
- Spiral stair

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

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

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

- UTypeStair
- Casement
- Straight Stair
- LTypeStair
- Spiral stair

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

- Projected
- Awning
- Fixed
- Sliding
- Pivoted

491 В 3ds Max какой инструмент используют для создания наценное окно?

- Awning
- Casement
- Pivoted
- Fixed
- Projected

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

- Fixed
- Projected
- Awning
- Casement

- Pivoted

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

- Fixed
- Pivoted
- Casement
- Awning
- Projected

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

- Projected
- Awning
- Fixed
- Casement
- Pivoted

495 В 3ds Max каким инструментом создают навесное окно?

- Casement
- Fixed
- Projected
- Pivoted
- Awning

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

- Pivot
- Double Doors
- Flip Swing
- Sliding
- BiFold

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Pivot
- Pivoted
- Awining
- BiFold
- Sliding

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

BiFold

Awining

Sliding

Pivoted

☒ Pivot

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

Pivot

Awining

☒ Sliding

BiFold

Pivoted

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

раздвижных дверей.

двускладных дверей

сложных дверей.

обычных дверей.

☒ дверей на петлях.

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

только 3, 4

только 3, 4, 5

только 2, 3

только 1, 2, 3

☒ 1, 2, 3, 4, 5

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

Каркас

☒ Выделенные ребра

Граненный

Сглаженный

Ребра

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

Wireframe

- Flat
- Smooth
- Bounding
- Facets

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

- Каркас
- Плоский
- Граненный
- Сглаженный
- Ребра

510 В программе 3ds Max какой режим отображения объектов является стандартный режим для ортогографических окон проекций?

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

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

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

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

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

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

- Скрытый каркас
- Скрытая линия
- Скрытые ребра

Скрытый сглаженный

Скрытый плоский

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

Wireframe

● Smooth + Highlights

Flat

Hidden Line

Edged Faces

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

Hidden Line

● Smooth+Highlights

Flat

Edged Faces

Wireframe

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

Сглаженный + Скрытая линия

● Сглаженный + Подсвеченный

Сглаженный + Плоский

Сглаженный + Выделенные ребра

Сглаженный + Каркас

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

Grid

● Pick

View

Parent

Local

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

Parent

● Working

Local

Grid

View

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

Local

☒ Grid

World

Parent

View

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

Parent

☒ Gimbal

View

Local

World

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

World

☒ Local

View

Parent

Pick

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

Pick

☒ Parent

World

Working

Screen

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

Working

☒ World

Parent

Pick

Screen

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

Working

World

☒ Screen

Pick

Parent

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

Pick

☒ View

Working

Parent

World

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

Working

☒ Pick

World

View

Parent

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

Parent

View

World

Local

☒ Working

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

Local

☒ Gimbal

Grid

View

World

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

Gimbal

Local

☒ Parent

Screen

World

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

Local

☒ World

Grid

Gimbal

Parent

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

Parent

Screen

☒ View

Local

World

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

Bottom

Left

☒ Back

Top

Right

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

Left

Back

Bottom

Top

- Right

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

Back

Top

Left

Righ

- Bottom

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

Amount группы Axial Bulge

- Curve группы Axial Bulge

Amount группы Radial Squeeze

Curve группы Radial Squeeze

Lower Limit группы Limits

536 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Squeeze отвечает за силу сжатия или растяжки объекта вдоль осевой линии?

Curve группы Axial Bulge

- Amount группы Axial Bulge

Curve группы Radial Squeeze

Lower Limit группы Limits

Amount группы Radial Squeeze

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

Skew

- Squeeze

FDD

Shell

Spherify

538 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Stretch отвечает за усиление эффекта растяжки или сплющивания объекта?

Lower Limit

- Amplify

Stretch

Stretch Axis

Upper Limit

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

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

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

- Skew
- Stretch
- Noise
- Slice
- Spherify

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

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

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

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

543 В программе 3ds Max какой модификатор позволяет наклонять объекты в разные стороны?

- Stretch
- Skew
- FDD
- Push
- Spherify

544 В программе 3ds Max какая группа параметров модификатора Target позволяет редактировать пределы действия модификатора?

Upper Limit

● Limits

Curve

Lower Limit

Amount

545 В программе 3ds Max какая группа параметров модификатора Taper позволяет редактировать направления заострения?

Curve

● Taper Axis

Amount

Upper Limit

Lower Limit

546 В программе 3ds Max какой параметр отвечает за форму ребер заостряемого объекта?

Amount

● Curve

Upper Limit

Taper Axis

Lower Limit

547 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Taper позволяет определить заострения объекта?

Curve

● Amount

Taper Axis

Lower Limit

Taper Axis

548 В программе 3ds Max какой модификатор позволяет заострить или затуплять форму любой модели?

FDD

● Taper

Noise

Shell

Push

549 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Twist отвечает за смещение скручиваемой части модели?

Angle

● Bias

Upper Limit

Twist Axis

Lower Limit

550 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Twist отвечает за градусную меру угла скручивания?

Bias

● Angle

Upper Limit

Angle

Bias

551 В программе 3ds Max какой модификатор позволяет скручивать объект любой формы?

Bend

● Twist

Stretch

Lattice

Taper

552 В программе 3ds Max какая группа параметров модификатора Bend позволяет ограничить действия модификатора?

Bend

● Limits

Bias

Twist

Bend Axis

553 В программе 3ds Max какая группа параметров модификатора Bend позволяет изменить ось, в отношении которой производится наклон?

Angle

● Bend Axis

Lower Limit

Direction

Upper Limit

554 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Bend позволяет изменить направления сгиба объекта?

Lower Limit

- Direction

Angle

Bend Axis

Upper Limit

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

Upper Limit

- Angle

Bend Axis

Direction

Lower Limit

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

Skew

Squeeze

Twist

Taper

- Bend

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

Увеличить высоту объекта.

Увеличить или уменьшить все размеры объекта на сцене.

Увеличить масштаб отображения объекта.

Уменьшить масштаб отображения объекта.

- Поднять значение сегментации во всех направлениях.

558 Инструмент Кист отмены во вспомогательной панели инструмента рисования программы Corel Photo-Paint, позволяет удалить ...

- нанесенную верхнюю краску.

первую нанесенную краску.

все нанесенные краски.

краски серого цвета

краски зеленого цвета.

559 В программе Corel Photo-Paint, выбрав инструмент Кист замены цветов во вспомогательной панели можно заменить цвет краски для рисования ...

зеленым цветом.

белым цветом.

черным цветом.

● цветом фона.

красным цветом

560 Ластик в Corel Photo-Paint, не стирает краску, а закрашивает поверхность ...

белым цветом.

зеленым цветом.

красным цветом

● цветом фона.

черным цветом.

561 При работе с программой Corel Photo-Paint, если цвет фона назначен , отличный от белого, работа с ластиком не отличается от использования ...

распылителя.

клонирования.

прямоугольника.

эллипса.

● кисти.

562 В программе Corel Photo-Paint, проще всего удалить выделенный фрагмент изображения, ...

инструментом Кисть.

инструментом Прямоугольник

инструментом Эффекты

● нажав клавишу Delete

инструментом Ластик.

563 В программе Corel Photo-Paint, клонирование является мощнейшим инструментом ...

затемнения рисунков.

размытия рисунков.

копирования рисунков.

осветления рисунков.

● редактирования рисунков.

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

Импрессионистское клонирование.

клонирование из сохраненного.

Клонирование из заливки.

● Обычный клон.

Пуантилистское клонирование.

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

Кисть

Кисть замены цветов.

Распылитель.

● Клонирования.

Эффекты

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

копирование с изменением цвета.

копирование с изменением разрешения.

обычная копирования рисунка.

обычное копирование нескольких рисунков.

● выборочное копирование части рисунка.

567 В программе Corel Photo-Paint при применении кисти примитивов можно: 1) одним мазком наносить целую серию рисунков; 2) изменить рамеры рисунков; 3) изменить расстояние между соседними рисунками; 4) изменить прозрачность рисунков.

2, 4

1, 3

● 1, 2, 3, 4

3, 4

1, 2

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

Эффекты

Кисть

Отменить кисть

Кисть замены цветов.

● Распылитель изображений.

569 В программе Corel Photo-Paint, при обработке участка рисунка инструментом кисти эффекта Губка в режиме Губка удаления, ...

цвет рисунка станет более насыщенным.

цвет рисунка станет более светлым.

цвет рисунка станет более тусклым.

● цвет рисунка станет более блёклым.

цвет рисунка станет более синим.

570 В программе Corel Photo-Paint, при обработке участка рисунка инструментом кисти эффекта Губка в режиме Губка добавления, ...

- цвет рисунка станет более блёклым.
- цвет рисунка станет более ярким
- цвет рисунка станет более синим.
- цвет рисунка станет более красным.
- цвет рисунка станет более насыщенным.

571 В программе Corel Photo-Paint, чтобы открыть вспомогательную панель , содержащая различные инструменты для создания эффектов, необходимо ...

- после выбора инструмента Кисть активизировать кнопку Оттенок или Заменитель оттенка в панели свойства.
- после выбора инструмента Кисть замены цветов активизировать кнопку Оттенок или Заменитель оттенка в панели свойства.
- после выбора инструмента Отменить кисть активизировать кнопку Оттенок или Заменитель оттенка в панели свойства.
- после выбора инструмента Эффекты активизировать кнопку Оттенок или Заменитель оттенка в панели свойства.
- после выбора инструмента Распылитель активизировать кнопку Оттенок или Заменитель оттенка в панели свойства.

572 В программе Corel Photo-Paint, чтобы открыть закрепление Настройки кисти надо выполнить двойной щелчок на инструменте ...

- Форма кончика в панели свойства.
- Орбиты в панели свойства.
- Кисть в панели свойства.
- Категория кисти в панели свойства.
- Кисть или Краска в панели Toolbox.

573 В Photo-Paint с помощью настройки кисти можно определить: 1) форму кончика кисти; 2) размер кончика кисти; 3) прозрачность краев мазка; 4) размытость краев мазка

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

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

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

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

Old Parchment (Категория кисти).

Фигура.

Форма кончика.

● Тип кисти.

Размер.

576 В программе Corel Photo-Paint вспомогательную панель, содержащую различные инструменты для рисования можно открыть с помощью кнопки ...

Тип кисти.

Форма кончика.

Размер.

● Old Parchment (Категория кисти).

Фигура.

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

расплитель.

пастель

аэрограф.

карандаш.

● кисть.

578 В программе Photo-Paint можно удалить черные пятна по краям объекта командой ...

Object - Matting – Threshold

● Object - Matting – Remove Black Matte

Object - Matting – Remove White Matte

Object – Feather

Object - Matting – Defringe

579 В программе Photo-Paint для закрашивания полосы вдоль края объекта усредненным цветом объекта можно использовать команду ...

Object - Matting – Threshold

Object - Matting – Remove Black Matte

● Object - Matting – Defringe

Object - Matting – Remove White Matte

580 В программе Photo – Paint для создания более резкой границы можно использовать команду ...

Object – Matting – Defringe

- Object – Matting – Threshold
- Object – Matting – Remove White Matte
- Object – Feather
- Object – Matting – Remove Black Matte

581 В программе Photo – Paint в диалоге вызываемой командой Object – Feather можно сделать ...

- границы объекта серыми
- границы объекта полупрозрачными
- границы объекта ровным
- границы объекта сглаженным
- границы объекта однотонным

582 В программе Photo – Paint команда меню Object – Feather открывает диалог ...

- настройки преобразования оттенка
- настройки преобразования объекта
- настройки редактирования контура
- настройки редактирования заливки
- настройки преобразования цвета

583 В программе Photo – Paint командой меню Object – Matting – Remove White Matte можно удалить ... по краям объекта

- черные пятна
- белые пятна
- только черные и белое пятна
- все пятна кроме белых
- серые пятна

584 В программе Photo – Paint командой меню Object – Matting – Remove Black Matte можно удалить ... по краям объекта

- белые пятна
- черные пятна
- цветные пятна кроме черных
- все пятна кроме черных
- серые пятна

585 В программе Photo-Paint края объекта после обработки командой меню Object – Matting – Defringe ...

- приобретут яркий оттенок
- приобретут одинаковый оттенок

- приобретут смещенный оттенок
- приобретут странный оттенок
- приобретут сочный оттенок

586 В диалоге редактора Photo-Paint вызываемой командой Object – Matting – Defringe задается ширина полосы вдоль края объекта, которая закрашивается ...

- сочными цветами объекта
- усредненным цветом объекта
- блеклыми цветами объекта
- тусклыми цветами объекта
- яркими цветами объекта

587 В редакторе Photo – Paint команда меню Object–Matting–Defringe предназначено ...

- для редактирования контура объекта
- для редактирования краев объектов
- для редактирования оттенков объекта
- для редактирования прозрачности объекта
- для редактирования цветов объекта

588 В редакторе Photo-Paint стандартные фигуры создаются как новые объекты, ...

- если нажата кнопка Заливка в панели Свойства.
- если нажата кнопка Создать новый объект в панели Свойства.
- если нажата кнопка Цвет абриса в панели Свойства.
- если нажата кнопка Сглаживания в панели Свойства.
- если нажата кнопка Изменить заливку в панели Свойства.

589 В редакторе Photo-Paint маркеры выделения в виде контурных стрелок ...

- позволяют произвольно поворачивать объект
- позволяют произвольно исказить объект
- наклонять объект
- позволяют применять к объекту эффект перспективы
- отражать объект

590 В редакторе Photo-Paint маркеры выделения в виде черных стрелок и окружности в центре ...

- не позволяют поворачивать объект
- позволяют поворачивать и наклонять объект
- позволяют изменить месторасположение объекта
- позволяют изменить размер объекта

не позволяют наклонять объект

591 В редакторе Photo-Paint маркеры выделения в виде прямоугольников не позволяют: 1) изменить месторасположение объекта; 2) изменить размер объекта; 3) масштаб объекта; 4) поворачивать объект; 5) наклонять объект.

1, 2

● 4, 5

3, 4

1, 2, 3

2, 3

592 В редакторе Photo-Paint для открытия закрепления объект ...

надо нажать комбинацию клавиш Ctrl + F9

● надо нажать комбинацию клавиш Ctrl + F7

надо нажать комбинацию клавиш Ctrl + F10

надо нажать комбинацию клавиш Ctrl + F8

надо нажать комбинацию клавиш Ctrl + F3

593 В редакторе Photo-Paint команду меню Объект – Создать – Новый объект используют ...

для создание объекта из выделения с вырезанием выделения.

● для создания объекта с помощью рисования.

чтобы открыть диалог настройки интенсивности.

чтобы открыть диалог настройки искажения изображения.

чтобы открыть диалог настройки контрастности.

594 В редакторе Photo-Paint команду меню Объект – Создать –Из фона используют ...

чтобы создать объект с помощью рисования

чтобы создать объект из выделения с сохранением выделенной рисунка без изменение

чтобы создать объект из выделения с клонированием.

чтобы создать объект из выделения с вырезанием выделения

● для создания объекта из фона

595 В редакторе Photo-Paint команду меню Object - Create – Object: Cut Selection используют ...

чтобы открыть диалог настройки интенсивности

чтобы открыть диалог настройки искажения изображения

чтобы открыть диалог настройки контрастности

чтобы открыть диалог настройки насыщенности

● для создание объекта из выделения с вырезанием выделения

596 В редакторе Photo-Paint команду меню Объект – Создать – Объект: копировать выделение используют ...

чтобы создать объект из выделения с вырезанием.

чтобы создать объект из выделения с клонированием.

чтобы создать объект из фона.

чтобы создать объект с помощью рисования.

- чтобы создать объект из выделения с сохранением выделенного рисунка без изменений

597 В программе Photo-Paint ... преобразует текст в обычный объект

верны ответы в соответствующих двух пунктах

команда Text – Fit Text to Path

команда Object – Text – Straighten Text

- команда Object – Text – Render As Object

верны ответы в соответствующих трех пунктах

598 В программе Photo-Paint, выделив часть текста можно выполнить дополнительные настройки их формата, выбрав команду ...

кодировать из меню Объект

маска обрезания из меню Объект

компоновать из меню Объект

править путь из меню Объект

- форматировать текст из меню Объект

599 В редакторе Photo-Paint чтобы отредактировать текст надо выбрать ...

инструмент прямоугольная маска

инструмент обрезка

инструмент рисования

- снова инструмент текст

инструмент магнитная маска

600 В редакторе Photo-Paint для того, чтобы фрагмент текста был преобразован автоматически в объект, надо ...

выбрать только инструмент Ластик

выбрать только инструмент Рисование

выбрать любой инструмент в панели Toolbox

снова выбрать инструмент текст

- выбрать любой другой инструмент в панели Toolbox

601 В редакторе Photo-Paint цвет шрифта ...

соответствует цвету для заливки

верны ответы в соответствующих трех пунктах

верны ответы в соответствующих двух пунктах

- соответствует цвету для рисования

соответствует цвету фона

602 В редакторе Photo-Paint к текстовому объекту ...

применимы не все операции над объектами

не применимы все операции над объектами

применимы большинство операции над объектами

- применимы все операции над объектами

применимы некоторые операции над объектами

603 В редакторе Photo-Paint текст ...

не считается объектом

- вставляется как обычный объект

вставляется как кривая

вставляется как особый объект

вставляется как специальный объект

604 В редакторе Photo-Paint при изменении направление манипулятора кривизны ...

изменяется характер линии

- изменяется форма пути

изменяется толщина пути

изменяется длина пути

изменяется цвет пути

605 В редакторе Photo-Paint при изменении длины манипулятора кривизны ...

изменяется длина пути

- изменяется форма пути

изменяется цвет пути

изменяется характер линии

изменяется толщина пути

606 В редакторе Photo-Paint форму пути можно редактировать ...

инструментом Указатель

- инструментом Форма или Фигура

инструментом Безье

инструментом свободная кривая

инструментом выделение из пути

607 Инструментом Линия в панели Property Bar программы Photo – Paint, пользуются для построения ...

путей

● отрезков

пунктирных линий

ломанных линий

произвольной кривых

608 Для создания пути в программе Photo – Paint надо выбрать в панели Toolbox инструмент ...

Линия

● Путь

Эллипс

Прямоугольник

Полигон

609 Пути чаще всего используют ...

для размещение вдоль них теней текста

● для размещение вдоль них текста

для создания пояснения к объекту

для создания пояснения к изображению

для указания подсказки

610 В графическом редакторе Photo-Paint путями называются ...

специально созданные кривые

● произвольные векторные кривые

горизонтальные прямые отрезки

фигуры многоугольной формы созданные из отрезков

вертикальные прямые отрезки

611 В редакторе Photo-Paint комбинация различных способов задания прозрачности позволяет создавать ...

разнообразные полностью прозрачные объекты.

● разнообразие полупрозрачные объекты.

прозрачные объекты только из тусклых областей рисунка.

прозрачные объекты только из блеклых областей рисунка.

прозрачные объекты только из светлых областей рисунка.

612 В редакторе Photo-Paint при выбранном инструменте прозрачность цвета щелкая мышью на разных цветах можно сделать прозрачными ...

- ☐ только первого участка объекта.
- ☒ большие участки объекта.
- ☐ только светлые участки объекта.
- ☐ только тусклые участки объекта.
- ☐ участки цветами объекта не выбраны щелчками мыши.

613 В редакторе Photo-Paint при выбранном инструменте прозрачность цвета ...

- ☐ щелкнув мышью на любом цвете в объекте можно сделать участки окрашенные похожими цветами прозрачными.
- ☒ щелкнув мышью на любом цвете в объекте можно сделать участки окрашенные данным цветом прозрачными.
- ☐ щелкнув мышью на цветном области рисунка можно сделать рисунок прозрачным.
- ☐ щелкнув мышью на блеклым области рисунка можно сделать рисунок прозрачным.
- ☐ щелкнув мышью на любом цвете в объекте можно сделать рисунок прозрачным.

614 В программе Photo-Paint более тонкую настройку прозрачности ...

- ☐ можно выполнить автоматически.
- ☒ можно выполнить вручную.
- ☐ можно выполнить механически.
- ☐ можно выполнить статическим путем.
- ☐ можно выполнить автоматизированно.

615 В программе Photo-Paint можно создать оригинальный полупрозрачный объект ...

- ☐ выбрав только градиентную прозрачность.
- ☒ выбрав градиентную прозрачность, текстуру или растровый узор.
- ☐ выбрав только растровый узор.
- ☐ без выбора градиентную прозрачность, текстуру или растровый узор.
- ☐ выбрав только текстуру.

616 В программе Photo-Paint перетаскивая с помощью мыши конец вектора прозрачности ...

- ☐ редко можно изменить прозрачность объекта.
- ☒ можно изменить прозрачность объекта.
- ☐ можно улучшить качество объекта
- ☐ можно улучшить вид объекта
- ☐ нельзя изменить прозрачность объекта.

617 В программе Photo-Paint перетаскивая с помощью мыши начало вектора прозрачности ...

- ☐ нельзя изменить прозрачность объекта.

- можно изменить прозрачность объекта.
- можно улучшить вид объекта
- можно улучшить качество объекта
- редко можно изменить прозрачность объекта.

618 В программе Photo-Paint при перетаскивании мышью прямоугольника в середине вектора ...

- меняется начальная точка изменения прозрачности.
- уменьшается прозрачность.
- увеличивается прозрачность.
- меняется средняя точка изменения прозрачности.
- меняется конечная точка изменения прозрачности.

619 В программе Photo-Paint конечную прозрачность можно задать ...

- щелкнув мышью на конце изображение.
- щелкнув мышью на квадрате в начале вектора прозрачности.
- щелкнув мышью на прямоугольник в середине вектора прозрачности.
- щелкнув мышью на квадрате в конце вектора прозрачности.
- щелкнув мышью на начале изображение.

620 В программе Photo-Paint начальную прозрачность можно задать ...

- квадрате в конце вектора прозрачности не действует на прозрачность объекта.
- щелкнув мышью на квадрате в конце вектора прозрачности.
- щелкнув мышью прямоугольник в середине вектора прозрачности.
- щелкнув мышью на квадрате в начале вектора прозрачности.
- квадрате в начале вектора прозрачности не действует на прозрачность объекта.

621 Инструмент интерактивная прозрачность объекта располагается ...

- в панели Форматирование.
- в панели Standard
- в закреплении Заготовки
- в панели Toolbox
- в закреплении Объекты

622 В программе Photo-Paint инструментом интерактивная прозрачность объекта пользуются ...

- для создания сверх естественной равномерной прозрачности объекта.
- для создания равномерной прозрачности объекта.
- для создания только равномерной прозрачности объекта.
- для создания неравномерной прозрачности объекта.

для создания естественно равномерной прозрачности объекта.

623 В программе Photo-Paint с помощью различных вариантов прозрачности ...

можно создавать новые контуры для объектов

можно создавать новые объекты

● можно создавать художественные эффекты

можно создавать новые выделения

можно создавать новые объекты и новые выделения

624 В программе Photo-Paint остальные варианты прозрачности кроме варианта Normal (Обычный) ...

● применяют разнообразные алгоритмы преобразования цветов и оттенков.

применяют разнообразные алгоритмы преобразования только оттенков.

применяют разнообразные алгоритмы преобразования только цветов.

правильны ответы в соответствующих двух пунктах.

правильны ответы в соответствующих трех пунктах.

625 В программе Photo-Paint вариант прозрачности Normal (Обычный) ...

создать только непрозрачные объекты с изменением цвета.

● создать прозрачные объекты без изменения цвета.

создать только полупрозрачные объекты с изменением цвета.

создать прозрачные объекты с изменением цвета.

создать только непрозрачные объекты.

626 В программе Photo-Paint элементы списка варианты прозрачности позволяют ...

создать только прозрачные объекты с изменением цвета.

создать только прозрачные объекты без изменения цвета.

● создать прозрачные объекты с изменением или без изменением цвета.

создать только полупрозрачные объекты с изменением цвета.

создать только полупрозрачные объекты без изменения цвета.

627 В программе Photo-Paint ...

минимальная значение прозрачности описывает не прозрачный объект.

значение прозрачности описывает не прозрачный объект.

● максимальная значение прозрачности описывает не прозрачный объект.

любые значение прозрачности описывает не прозрачный объект.

нулевая значение прозрачности описывает не прозрачный объект.

628 В редакторе Photo-Paint для сглаживания изображения без потери в полутонах применяют фильтр

Гауссовское размывание.

- направленное сглаживание.

радиальное размывание

умное размывание.

движущееся размывание

629 В редакторе Photo-Paint после выбора команды Effects-Blur ...

появится все команды для вызова эффектов искажения.

появится все команды для вызова 3D эффект.

- появится все команды для вызова разных эффектов размытия.

появится все команды для вызова художественных эффектов.

появится несколько из команд для вызова эффектов размытия.

630 В редакторе Photo-Paint команду Cubist используют

для создания рисунка мелком

- для создания рисунка в стиле Кубизма.

для создания рисунка в стиле импрессионизма.

для создания черно-белых рисунков с углем.

для создания рисунка фломастером.

631 В редакторе Photo-Paint команду Pointillist используют ...

для создания рисунка с рисованием разноцветными квадратными мазками.

- для создания рисунка с рисованием разноцветными круглыми мазками.

для создания рисунка с использованием инструментом шариковая ручка.

для создания рисунка обычной кистью.

для создания рисунка с рисованием разноцветными прямоугольными мазками.

632 В редакторе Photo-Paint команду меню Мелок используют ...

для получения рисунков мелками в стиле Кубизма.

- для получения рисунков мелками.

для получения рисунков мелками в стиле Понтилизм.

для получения рисунков мелками в стиле реализма.

для получения рисунков мелками в стиле Импрессионизма.

633 В редакторе Photo-Paint команду Charcoal используют ...

для получения рисунков мелками.

- для получения рисунка черно-белого наброска, выполненного углем.
- для получения картинку, выполненного постелью (постельный рисунок).
- для создания рисунка в стиле Поинтилизм (рисование разноцветными круглыми мазками).
- для получения картинку в стиле кубизма.

634 В редакторе Photo-Paint командой меню Effects-Art Strokes ...

- открывается вспомогательное меню имитации 3D эффекты.
- открывается вспомогательное меню имитации живописи.
- открывается вспомогательное меню имитации эффекта искажения изображение
- открывается вспомогательное меню имитации эффекта перспективы.
- открывается вспомогательное меню имитации эффекта искривления.

635 В редакторе Photo-Paint для применения эффекта ... следует предварительно выделить часть рисунка.

- Sphere (Сфера)
- The Boss (выпуклость)
- ZigZag (Зигзаг)
- Pinch/Punch (Зажим/Отжим)
- Perspective (Перспектива)

636 В редакторе Photo-Paint для применения эффекта ... следует предварительно выделить часть рисунка.

- ZigZag (Зигзаг)
- Glass (Стекло)
- Pinch/Punch (Зажим/Отжим)
- Perspective (Перспектива)
- Sphere (Сфера)

637 В редакторе Photo-Paint команда ZigZag вносит в изображение ...

- эффект Зажим/Отжим.
- зигзагообразные искривления.
- эффект перспектива.
- произвольную искривлению.
- эффект выпуклость и вогнутость.

638 В редакторе Photo-Paint похожий эффект к эффекту Зажим/Отжим достигается с помощью команды ...

- Perspective
- Sphere

Emboss

Cylinder

Page Curl

639 В редакторе Photo-Paint командой меню Pinch/Punch ...

получаются только выпуклые изображения.

- получаются выпуклые и вогнутые изображения.

получаются только искаженные изображения.

получаются только улучшенные изображения.

получаются только вогнутые изображения.

640 В редакторе Photo-Paint командой меню Perspective ...

создают рисунок, уходящий в перспективу с размытием рисунка.

- создают рисунок, уходящий в перспективу.

создают блеклый рисунок, уходящий в перспективу.

создают сочный рисунок, уходящий в перспективу.

создают рисунок с размытыми краями, уходящий в перспективу

641 В редакторе Photo-Paint при выборе команды Page Curl получается ...

непрозрачный загиб.

- оригинальный эффект имитирующий загнувшийся лист бумаги.

рисунок помещается на цилиндрическую поверхность.

рельефное однотонное изображение

рисунок, уходящий в перспективу.

642 В редакторе Photo-Paint с помощью эффекта Emboss ...

рисунок помещается на цилиндрическую поверхность.

- получается рельефное однотонное изображение.

создается непрозрачный загиб.

создается рисунок, уходящий в перспективу.

получается загнувшийся лист бумаги.

643 В редакторе Photo-Paint команда меню Cylinder имитирует ...

рельефное однотонное изображение.

- помещение рисунка на цилиндрическую поверхность.

создать непрозрачный загиб.

создать рисунок, уходящий в перспективу.

загнувшийся лист бумаги.

644 Какой эффект имитирует вогнутые изображения в редакторе Photo-Paint?

- Cylinder
- Pinch/Punch
- Page Curl
- Cylinder
- Emboss

645 Какой эффект имитирует выпуклые изображения в редакторе Photo-Paint?

- Emboss
- Pinch/Punch
- Sphere
- Page Curl
- Cylinder

646 Какой эффект имитирует создание рисунка, уходящий в перспективу, в редакторе Photo-Paint?

- Emboss
- Perspective
- Page Curl
- Cylinder
- Sphere

647 Какой эффект имитирует помещение рисунка на цилиндрическую поверхность при работе с редактором Photo-Paint?

- Page Curl
- Cylinder
- Sphere
- Perspective
- Emboss

648 Какой эффект применяют для имитации загнувшийся лист бумаги в редакторе Photo-Paint?

- Emboss
- Page Curl
- Perspective
- Sphere
- Cylinder

649 Какой эффект применяют для получение рельефное однотонное изображение в редакторе Photo-Paint?

Cylindre

● Emboss

Perspective

Sphere

Page Curl

650 В редакторе Photo-Paint ... не позволяют получить требуемого результата от художественного эффекта.

высококачественные растровые изображения

● низкокачественные растровые изображения

сложные растровые изображения

полноцветные растровые изображения

простые растровые изображения

651 В программе Corel Photo-Paint, чтобы открыть вспомогательную меню с командами настраиваемых эффектов, следует выбрать команду ...

Эффекты-Контур.

Эффекты-Размытость

● Эффекты-Настройка

Эффекты-Искажение

Эффекты-Творческие.

652 В программе Corel Photo-Paint, с помощью команды Partikles (Частицы) ...

можно добавить к рисунку стеклянную рамку.

можно добавить к рисунку металлическую рамку.

можно добавить к рисунку художественную рамку.

можно добавить к рисунку пластмассовую рамку.

● можно добавить к рисунку случайные элементы.

653 В программе Corel Photo-Paint, при применении какого эффекта рисунок становится нечетким, но иначе, чем при размытии?

Частицы.

Кристаллизация.

Игра.

Мозаика.

● Разброс.

654 В программе Corel Photo-Paint, с помощью команды Игра ...

можно создать для рисунка красивую рамку.

можно добавить к рисунку эффект объема.

можно добавить к рисунку случайные элементы.

- можно превратить иллюстрацию в детский рисунок
- можно превратить иллюстрацию в мозаику.

655 В программе Corel Photo-Paint, команду Стекланный блок используют, ...

чтобы создать для рисунка красивую рамку.

чтобы добавить к рисунку случайные элементы.

чтобы превратить иллюстрацию в мозаику.

- чтобы увидеть рисунок, через секлянные блоки.
- чтобы превратить иллюстрацию в детский рисунок

656 Командой Fabrik можно имитировать рисунок, нанесенный на ...

штукатурку.

металл

кирпич.

камень

- ткань.

657 В программе Corel Photo-Paint, создать рисунок из кристаллов можно с помощью команды ...

Кадр

Крафт-бумага

Частицы

Мозаика

- Кристаллизация

658 В программе Corel Photo-Paint, для разбиения рисунка на множества составных частей следует пользоваться командой ...

- Крафт-бумага
- Мозаика
- Кристаллизация
- Частицы
- Кадр

659 В программе Corel Photo-Paint, чтобы открыть вспомогательную меню с командами оригинальных эффектов надо выбрать команду ...

Эффекты-Контур.

Эффекты-Трехмерные эффекты.

Эффекты-Искажение.

- Эффекты-Творчество.
- Эффекты-Настройка.

660 В программе Corel Photo-Paint, чтобы обвести края объектов в рисунке и удалить внутренние закрашенные части, следует воспользоваться командой ...

- Эффекты- Контур-Обнаружение края
- Эффекты- Контур-Поиск краев.
- Эффекты-Настройка
- Эффекты-Творчество
- Эффекты- Контур-Чертить контур.

661 В программе Corel Photo-Paint, положение переключателя Solid команды Эффекты-Контур-Найти грани (или края) позволяет создать ...

- более мягкие границы.
- черно-белые границы.
- цветные границы.
- более жесткие границы.
- сглаженные границы.

662 В программе Corel Photo-Paint, положение переключателя Soft команды Эффекты-Контур-Найти грани (или края) позволяет создать ...

- более жесткие границы.
- сглаженные границы.
- черно-белые границы.
- более мягкие границы.
- цветные границы.

663 В программе Corel Photo-Paint, чтобы создать эффект как будто обведен карандашом все границы цветных областей в рисунке надо выбрать команду ..

- Эффекты- Контур-Определить грань.
- Эффекты- Контур-трассировка контура.
- Эффекты- Контур-Чертить контур..
- Эффекты- Контур-Обнаружения краев (или определить грань).
- Эффекты- Контур-Найти грани.

664 В программе Corel Photo-Paint, команда Red Eye Remove позволяет ...удалить из фотографии эффект красных глаз

- добавить фотографию эффект красных глаз.
- добавить в фотографию эффект искажение яркости.
- удалить из фотографии эффект красных глаз.

добавить в фотографию эффект искажение цвета.

добавить в фотографию эффект искажение четкости.

665 В программе Corel Photo-Paint, чтобы открыть меню контурных эффектов надо выбрать команду ...

Эффекты-Творчество

Эффекты-искажение

Эффекты-Четкость

Эффекты-Шум

● Эффекты-Контур

666 В программе Corel Photo-Paint для создания негативного изображения используется команда ...

Психоделический

Искажение

Полутон

Кристаллизация

● Соляризация

667 В программе Corel Photo-Paint для замены цветов на яркие, кричащие тона используется эффект ...

Кристаллизация

Шум

Полутон

● Психоделический

Соляризация

668 В программе Photo-Paint размеры полутоновых точек можно определить ...

с помощью команды Crafts

с помощью команды Psychedelic

с помощью команды Solarize

● с помощью ползунка Max dot radius

с помощью команды Bit Planes

669 В программе Photo-Paint полутоновое изображение можно получить ...

с помощью команды Bit Planes

с помощью команды Crafts

с помощью команды Psychedelic

с помощью команды Solarize

● с помощью команды Halftone

670 В редакторе Photo-Paint в группу Преобразования цвета входят команды: 1) Градиентный анализ; 2) Полутон; 3) Психоделик; 4) Соляризация; 5) Искажение

4, 5

5

1, 2, 5

3, 5

● 1, 2, 3, 4

671 В редакторе Photo-Paint эффект пастеризации, то есть выделение областей рисунка и закрашивание их одним цветом , выполняется командой ...

● Битовые плоскости или Градиентный анализ.

Осветить или Соляризация

Полутон

Кристаллизация

Психоделический

672 В редакторе Photo-Paint при выполнении команды Эффекты - Преобразование цвета ...

открывается вспомогательное меню контурных эффектов.

открывается вспомогательное меню с командами искажение.

открывается вспомогательное меню с командами настраиваемых эффектов.

● открывается вспомогательное меню эффектов художественного преобразования цвета.

открывается вспомогательное меню с командами оригинальных эффектов.

673 В редакторе Photo-Paint для коррекции цвета с целью получения художественного эффектов надо выбрать команду ...

Эффекты - Трехмерные эффекты.

Эффекты - Искажение.

Эффекты - Текстура

Эффекты - Шум.

● Эффекты - Преобразование цвета.

674 В редакторе Photo-Paint можно изменять цвета рисунка для получения ...

эффекта искажение Блоки

эффекта искажение Завиток

эффекта искажение Пикселизация

● художественного эффекта.

эффекта искажение Замещение

675 В редакторе Photo-Paint есть ...

- одно или два средства коррекции цвета
- только две средства коррекции цвета с
- только одна средства коррекции цвета с
- множество средств коррекции цвета
- два средства коррекции цвета

676 В программе AutoCAD для создания равностороннего замкнутого ...

- многоугольника используют команду Rectangle.
- многоугольника используют команду Close.
- многоугольника используют команду Edge.
- многоугольника используют команду Area.
- многоугольника используют команду Polygonal.

677 Команда POLYGON программы AutoCAD позволяет ...

- указать число сторон от 3 до 256
- указать число сторон от 3 до 65536
- указать число сторон от 3 до 16
- указать число сторон от 3 до 1024
- указать число сторон от 3 до 512

678 При работе с программой AutoCAD ...

- при вводе значений координат с клавиатуры в международной координатной системе на экране образуется эластическая нитка между начальным и конечным точкам.
- при вводе значений координат с клавиатуры в пользовательской координатной системе на экране образуется эластическая нитка между начальным и конечным точкам.
- при использовании ввода значений координат с клавиатуры в цилиндрической координатной системе на экране образуется эластическая нитка между начальным и конечным точкам.
- при вводе значений координат с клавиатуры в сферической координатной системе на экране образуется эластическая нитка между начальным и конечным точкам.
- при вводе конечных точек с использованием мыши на экране образуется эластическая нитка между начальным и конечным точкам.

679 Какая команда используется в программе AutoCAD для указания смещения точки, параллельно либо оси X, либо оси Y?

- Point
- Snap
- Arc
- Ortho
- Line

680 Какая команда используется для отображения точки сетки в программе AutoCAD?

- Ortho
- Point

Arc

Snap

● Grid

681 Сколько способов имеется для построения двухмерных многоугольников в программе AutoCAD?

четыре

пять

два

один

● три

682 Для чего используется параметр Close команды LINE в программе AutoCAD?

для отмены последней выполненной команды

для отмены последнего построенного отрезка

для продолжения процесса черчения

для завершения выполнения команды

● для черчения замкнутых линий

683 Какая графическая программа используется профессиональными архитекторами для проектирования зданий и планировки городов?

Photoshop

Grapher фирмы Golden Software

Corel DRAW

● AutoCAD

Photo Painter

684 Какая команда используется для создания многоугольных объектов в программе AutoCAD?

Snap

Rectangle

Limits

● Polygon

Grid

685 Какая команда не создает объект, в программе AutoCAD?

Arc

Line

Point

Polygon

- Snap

686 Опция Style команды REVCLOUD программы AutoCAD предлагает выбрать ...

- один из пяти доступных стилей рисования облаков.
- один из шести доступных стилей рисования облаков.
- один из двух доступных стилей рисования облаков.
- один из трех доступных стилей рисования облаков.
- один из четырех доступных стилей рисования облаков.

687 С помощью опции Arc length команды REVCLOUD программы AutoCAD можно изменить ...

- используемые толщины дуг.
- используемые ширины дуг.
- используемые высоты дуг.
- используемые направления дуг
- используемые длины дуг.

688 Команда REVCLOUD программы AutoCAD ...

- создает замкнутые полилинии в форме многоугольника.
- создает замкнутые полилинии в форме спирали.
- создает замкнутые полилинии в форме облака.
- создает замкнутые полилинии в форме эллипса
- создает замкнутые полилинии в форме кольцо.

689 Команда SKETCH программы AutoCAD ...

- предназначена для рисования объекта в виде спирали.
- предназначена для рисования объекта в виде эллипс.
- предназначена для рисования объекта в виде кольцо.
- предназначена для рисования объекта в виде многоугольника.
- предназначена для рисования объекта в виде эскиз.

690 Команда BOUNDARY программы AutoCAD ...

- открывает диалог Перемещение объекта.
- открывает диалог Рисование объекта.
- открывает диалог Редактирование объекта.
- открывает диалог Создание контура.
- открывает диалог Копирование объекта.

691 Команда DONUT программы AutoCAD ...

- рисует объект в форме эллипса.
- рисует объект в форме отрезка.
- рисует объект в форме многоугольника.
- рисует объект в форме спирали.
- рисует объект в форме кольца.

692 В программе AutoCAD команду PLINE ...

- используют для рисования контура.
- рисует объект в форме спирали.
- используют для рисования многоугольника.
- используют для рисования полилиний.
- используют для рисования кольцо.

693 В программе AutoCAD для построения дуги методом трех точек ...

- существует пять способов.
- существует два способа.
- существует один способ.
- существует три способа.
- существует четыре способов.

694 . В программе AutoCAD для создания круга ...

- можно использовать только 4 способов.
- можно использовать только 1 способ.
- можно использовать только 2 способа.
- можно использовать 5 способов.
- можно использовать только 3 способа.

695 Какая команда используется для построения объекта ДУГА в программе AutoCAD?

- POLYGON
- CIRCLE
- RECTANGLE
- LINE
- ARC

696 Какой способ предусмотрен по умолчанию для построения круга в программе AutoCAD?

- Three – Point (Три точки)
- Center – Diameter (Центр – диаметр)
- Center – Radius (Центр – радиус)

Two – Point (Две точки)

Tanget, Tanget, Radius (Касательная, касательная, радиус)

697 В программе AutoCAD команду Arc Length ...

используют для указания длины круга.

- используют для указания длины дуги.

используют для указания длины радиуса.

используют для указания длины линии.

используют для указания площади круга.