**Зачетное задание по дисциплине «Компьютерная графика»**

**Вариант 9**

1. *Поставьте соответствия*

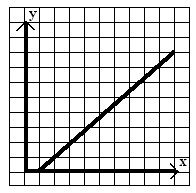
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| А | Научная графика. | область компьютерной графики, предназначенная для наглядного представления различных показателей работы учреждений. | 1 |
| Б | Компьютерная анимация | Этот вид компьютерной графики является обязательным элементом САПР (систем автоматизации проектирования). Средствами этой графики можно получать как плоские изображения (проекции, сечения), так и пространственные трехмерные изображения. | 2 |
| В | Конструкторская графика | дает возможность проводить вычислительные эксперименты с наглядным представлением их результатов. | 3 |
| Г | Деловая графика |  |  |

1. Изображение строится по уравнению (или по системе уравнений), поэтому ничего, кроме формулы, хранить не надо - ……
2. фрактальное изображение
3. растровое изображение
4. векторное изображение

3 *Выберите правильные варианты*

Задачи изобразительной компьютерной графики:

1. идентификация объекта и получение требуемой информации
2. повышение качества изображения
3. преобразование модели и изображения
4. построение модели объекта и генерация изображения
5. Что изображено на рисунке?



1. Кривая второго порядка
2. Точка
3. Прямая линия
4. Кривая третьего порядка
5. Отрезок прямой

5 …….– преобладающая длина волны в спектре излучения.

1. Цветовой тон
2. Освещённость
3. Насыщенность (чистота тона)
4. Яркость
5. Светлота

6 Пиксель является –

1. Основой растровой графики
2. Основой векторной графики
3. Основой фрактальной графики
4. Основой трёхмерной графики

7 Какие цвета входят в цветовую модель RGB

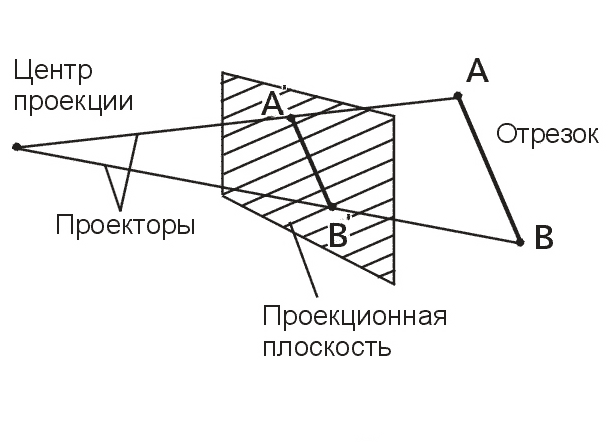
1. чёрный синий красный
2. жёлтый пурпурный голубой
3. красный зелёный голубой
4. пурпурный голубой белый

8. Выберите несколько вариантов ответа.

К стандартным растровым графическим форматам относятся:

1. Bmp
2. Txt
3. Gif
4. Doc
5. Tiff
6. Jpeg
7. CDR

9. На изображении представлено - …..



1. Параллельное проецирование
2. Центральное проецирование

10. рисование полигонов граней в порядке от самых дальних к самым близким. - ……

1. Метод построчного сканирования
2. Метод Z-буфера
3. Сортировка граней по глубине
4. Метод плавающего горизонта

11 Этот метод основывается на идее закрашивания каждой плоской грани не одним цветом, а плавно изменяющимися оттенками, вычисляемыми путем интерполяции цветов примыкающих граней.

1. Метод Фонга
2. Метод Гуро

12 Что можно отнести к устройствам ввода информации

1. принтер
2. сканер
3. дисплей монитора
4. клавиатура
5. мышь
6. колонки