

**Т. С. Затман
Л. А. Мороз**

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И МУЛЬТИМЕДИА



Могилев 2018

Электронный аналог печатного издания:

Т. С. Затман, Л. А. Мороз

Компьютерная графика и мультимедиа

Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2018. – 52 с.

ISBN 978-985-568-450-4

Представлены контрольные задания по основным разделам курса «Компьютерная графика и мультимедиа». Задания представляют собой тесты, каждый из них имеет четыре варианта ответов, один из которых верный, и соответствуют программе курса в объеме действующей программы. Издание предназначено для студентов специальностей «Математика и информатика», «Физика и информатика», «Информатика» факультета математики и естественных наук. Может использоваться как для оперативной проверки знаний, так и итогового контроля студентов по соответствующей дисциплине. Издание будет полезно для студентов других специальностей, изучающих дисциплину «Информационные технологии».

УДК 004.92(075.8)

ББК 32.972

Затман, Т. С. Компьютерная графика и мультимедиа [Электронный ресурс] : контрольные задания / Т. С. Затман, Л. А. Мороз. – Электрон. данные. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2018. – Загл. с экрана.

212022, г. Могилев
ул. Космонавтов, 1
тел.: 8-0222-28-31-51
e-mail: alexpzn@mail.ru
<http://www.msu.by>

- © Затман Т. С., Мороз Л. А., 2018
- © МГУ имени А. А. Кулешова, 2018
- © МГУ имени А. А. Кулешова,
электронный аналог, 2018

Вопросы к тесту по теме «Основы компьютерной графики»

1.	Компьютерная графика изучает:	<ol style="list-style-type: none"> 1. средства описания изображения; 2. обработку изображений и распознавание изображений; 3. повышение контраста, четкости, коррекцию цветов; 4. процесс создания, обработки и вывода изображений разного рода с помощью компьютера.
2.	В зависимости от способа формирования изображений компьютерную двумерную (2D) графику принято подразделять на:	<ol style="list-style-type: none"> 1. анимационную, растровую, векторную; 2. растровую, векторную, трехмерную; 3. векторную, растровую и фрактальную; 4. фрактальную, трехмерную, анимационную
3.	Каким образом первые вычислительные машины выводили графическую информацию?	<ol style="list-style-type: none"> 1. световым пером; 2. с помощью растрового монитора; 3. звуковыми сигналами; 4. выводом на печать.
4.	Первой компьютерной анимацией считается математическая модель движения	<ol style="list-style-type: none"> 1. собаки; 2. настольной лампы; 3. пчелы; 4. кошки.
5.	Наибольшее влияние на количество памяти, занимаемой растровым изображением, оказывают три фактора:	<ol style="list-style-type: none"> 1. размер изображения (коэффициент прямоугольности), битовая глубина изображения и формат файла, используемый для хранения изображения; 2. содержание изображения, количество используемых цветов и формат файла; 3. формат файла, размер изображения и разрешающая способность изображения; 4. формат файла и количество времени, затраченное на его создание.
6.	Научная графика – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. совокупность технических средств для множественного репродуцирования текстового материала и графических изображений; 2. визуализация объектов исследований, графическая обработка результатов расчётов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов;

		<p>3. используется для подготовки технических чертежей проектируемых устройств;</p> <p>4. плановые показатели, отчётная документация, статические сводки, диаграммы.</p>
7.	Web-дизайн – это	<p>1. область компьютерной графики, связанная с созданием интерактивных приложений;</p> <p>2. плановые показатели, отчётная документация, статические сводки, диаграммы;</p> <p>3. визуализация объектов исследований, графическая обработка результатов расчётов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов;</p> <p>4. оформление гипертекстовых-страниц .</p>
8.	Конструкторская графика – это	<p>1. визуализация объектов исследований, графическая обработка результатов расчётов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов;</p> <p>2. совокупность технических средств для множественного репродуцирования текстового материала и графических изображений;</p> <p>3. обязательный элемент систем автоматизации проектирования;</p> <p>4. плановые показатели, отчётная документация, статические сводки, диаграммы.</p>
9.	Полиграфия – это	<p>1. оформление гипертекстовых-страниц;</p> <p>2. используется для подготовки технических чертежей проектируемых устройств;</p> <p>3. совокупность технических средств для множественного репродуцирования текстового материала и графических изображений;</p> <p>4. область компьютерной графики, связанная с созданием интерактивных приложений.</p>
10.	Интерактивность – это	<p>1. свойство программного обеспечения, обеспечивающее реакции со стороны программы в ответ на какие-либо действия пользователя;</p> <p>2. это принцип организации системы, при котором цель не достигается информационным обменом элементов этой системы;</p>

		<p>3. один из компонентов виртуальной реальности необходимый для создания убедительного комплекса ощущений;</p> <p>4. нет правильного ответа.</p>
11.	Двухмерная графика – это	<p>1. изображение, имеющее два измерения, то есть лежащее на плоскости;</p> <p>2. нет правильного ответа;</p> <p>3. графика, основанная на векторном способе представления графической информации;</p> <p>4. графика, основанная на фрактальном способе представления графической информации.</p>
12.	Анимация – это	<p>1. технология, предназначенная для создания компьютерных мультфильмов;</p> <p>2. информационный или рекламный инструмент, позволяющий сообщить нужную информацию об объекте презентации в удобной для получателя форме;</p> <p>3. нет правильного ответа;</p> <p>4. искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике, путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.</p>
13.	Трехмерная графика – это	<p>1. это спецэффекты в кино и подготовка телевизионных передач;</p> <p>2. построение на компьютере с помощью специальных программ пространственной модели, состоящей из простых и сложных геометрических форм присвоение этой модели фактуры, цвета, степени прозрачности и матовости придание ей и условной камере движения в виртуальном пространстве расстановка в этом пространстве источников света; и, наконец, просчет выстроенной сцены;</p> <p>3. формат графического представления объекта в виде множества точек;</p> <p>4. вид компьютерной графики, в котором изображение представляется в виде совокупности отдельных объектов, описанных математически.</p>

14.	Видеомонтаж – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. создание искусственных предметов и персонажей, их анимация и совмещение с реальными предметами и интерьерами; 2. спецэффекты в кино и подготовка телевизионных передач; 3. процесс придания способности двигаться и/или видимости жизни объектам и мертвым телам в выдуманных мирах художественных произведений и играх жанра фэнтези; 4. нет правильного ответа.
15.	Деловая графика – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. визуализация объектов исследований, графическая обработка результатов расчётов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов; 2. плановые показатели, отчётная документация, статические сводки, диаграммы; 3. совокупность технических средств для множественного репродуцирования текстового материала и графических изображений; 4. используется для подготовки технических чертежей проектируемых устройств.
16.	Мультимедиа – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. совокупность технических средств для множественного репродуцирования текстового материала и графических изображений; 2. область компьютерной графики, связанная с созданием интерактивных приложений; 3. визуализация объектов исследований, графическая обработка результатов расчётов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов; 4. оформление гипертекстовых-страниц.
17.	В видеопамати хранится информация	<ol style="list-style-type: none"> 1. о последовательности кадров движущегося изображения; 2. о цвете каждого пикселя; 3. об имени графического файла, отображаемого на экране; 4. о графических примитивах, составляющих изображение.

18.	Графическим редактором называется программа, предназначенная для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. редактирования графического изображения символов и шрифта; 2. построения диаграмм; 3. работы с графическими изображениями; 4. просмотра фотографий.
19.	Одной из основных функций графического редактора является	<ol style="list-style-type: none"> 1. ввод изображений; 2. хранение кода изображения; 3. создание изображений и обработка изображений; 4. просмотр и вывод содержимого видеопамати;
20.	Сканер - это устройство ... графической информации. Вместо многоточия вставить подходящее определение.	<ol style="list-style-type: none"> 1. вывода; 2. ввода; 3. кодирования; 4. преобразования.
21.	Какое из периферийных устройств может получить электронную копию фотографии?	<ol style="list-style-type: none"> 1. сканер; 2. принтер; 3. графический планшет; 4. плоттер.
22.	Видеоадаптер – это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. устройство, преобразующее изображение, находящееся в памяти компьютера, в видеосигнал для монитора; 2. программа, распределяющая ресурсы видеопамати; 3. энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении; 4. драйвер для управления работой монитора.
23.	Видеопамять и дисплейный процессор составляют:	<ol style="list-style-type: none"> 1. видеоадаптер; 2. оперативную память; 3. цифровой фотоаппарат; 4. монитор (дисплей).
24.	Выбери устройства, которые используются для ввода графической информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. сканер, световое перо, графический планшет, Web камера; 2. принтер, сканер, световое перо, Web камера; 3. сканер, световое перо, дисплей, графический планшет; 4. световое перо, графический планшет, Web камера, видеопамять видеокарты.

25.	Какое устройство управляет непосредственно работой дисплея?	<ol style="list-style-type: none"> 1. клавиатура; 2. центральный процессор; 3. ОЗУ; 4. Видеоадаптер.
26.	Какое устройство компьютерной графики появилось раньше остальных:	<ol style="list-style-type: none"> 1. графический дисплей; 2. графопостроитель (плоттер); 3. принтер цветной печати; 4. сканер.
27.	Укажите устройство, которое не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного ниже списка:	<ol style="list-style-type: none"> 1. принтер; 2. плоттер; 3. сканер; 4. монитор.
28.	К устройствам вывода графической информации относится:	<ol style="list-style-type: none"> 1. дисплей; 2. мышь; 3. клавиатура; 4. сканер.
29.	В состав видеоадаптера (видеокарты) входят:	<ol style="list-style-type: none"> 1. видеопамять и центральный процессор; 2. видеопамять и дисплейный процессор; 3. монитор и видеопамять; 4. видеопамять, дисплейный процессор, центральный процессор и монитор.
30.	Какие из устройств используются для работы с графической цифровой информацией?	<ol style="list-style-type: none"> 1. видеокарта, принтер, сканер, световое перо, графический планшет, монитор, webкамера; 2. звуковая карта, видеокарта, принтер, сканер, световое перо, графический планшет, монитор; 3. принтер, сканер, световое перо, звуковые колонки, графический планшет, монитор, webкамера; 4. видеокарта, сканер, световое перо, микрофон, графический планшет, монитор, webкамера.
31.	Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного ниже списка:	<ol style="list-style-type: none"> 1. сканер; 2. плоттер; 3. графический дисплей; 4. принтер

32.	Видеопамять – это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран; 2. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения; 3. устройство, управляющее работой графического дисплея; 4. устройство, управляющее работой графического дисплея.
33.	Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного списка:	<ol style="list-style-type: none"> 1. джойстик; 2. мышь; 3. принтер; 4. трекбол.
34.	Сканер – это устройство ... графической информации (выбрать вместо многоточия):	<ol style="list-style-type: none"> 1. ввода; 2. вывода; 3. преобразования; 4. печати.
35.	Выбор устройства ввода и вывода звуковой информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. ввод – колонки, вывод – наушники; 2. ввод – компакт-диск, вывод – микрофон; 3. ввод – компакт-диск, вывод – колонки; 4. ввод – микрофон, вывод – наушники.
36.	Для вывода графической информации в персональном компьютере используется	<ol style="list-style-type: none"> 1. мышь; 2. клавиатура; 3. экран дисплея; 4. сканер.
37.	Плоттер – это устройство для	<ol style="list-style-type: none"> 1. сканирования информации; 2. вывода информации; 3. считывания информации; 4. ввода информации.
38.	Среди приведенных типов видеоадаптеров выберите несуществующий:	<ol style="list-style-type: none"> 1. CGA; 2. EGA; 3. CVGA; 4. MDA.
39.	Определите, какой из форматов компакт-дисков не допускает записи информации на него с помощью домашнего компьютера?	<ol style="list-style-type: none"> 1. CD-RW; 2. CD-R; 3. CD-ROM; 4. DVDR.

40.	Цвет – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. метод хранения информации изображения в памяти компьютера либо в файле изображения; 2. множество всех цветов, получаемых путём совмещения трёх основных цветов; 3. набор определённых длин волн, отражённых от предмета или пропущенных сквозь прозрачный предмет; 4. характеристика визуального образа, возникающего в результате взаимодействия источника света, рассматриваемого объекта и наблюдателя.
41.	Насыщенность – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. набор определённых длин волн, отражённых от предмета или пропущенных сквозь прозрачный предмет; 2. нет правильного ответа; 3. характеристика определяющая чистоту цвета, т.е. степень видимого отличия хроматического цвета от ахроматического цвета; 4. характеристика цвета, определяющая интенсивность цвета.
42.	Субтрактивный цвет	<ol style="list-style-type: none"> 1. нет правильного ответа; 2. получается при соединении лучей света разных цветов; 3. получается вычитанием вторичных цветов из общего луча отраженного света; 4. получение цвета при использовании разных систем световой подсветки.
43.	Цветовая палитра – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. таблица данных, в которой хранится информация о том, каким кодом закодирован тот или иной цвет; 2. характеристика, определяющая чистоту цвета, т.е. степень видимого отличия хроматического цвета от ахроматического цвета; 3. нет правильного ответа; 4. набор определённых длин волн, отражённых от предмета или пропущенных сквозь прозрачный предмет.

44.	Цветовой тон (оттенок) – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. элемент, представляющийся в виде радужного кольца; 2. длина волны, которая преобладает в потоке излучения, воспринимаемом глазом; 3. нет правильного ответа; 4. набор определённых длин волн, отражённых от предмета или пропущенных сквозь прозрачный предмет.
45.	Аддитивный цвет	<ol style="list-style-type: none"> 1. получается при соединении лучей света разных цветов; 2. нет правильного ответа; 3. получается вычитанием цвета из общего луча отраженного света; 4. получается при использовании разных систем красок и полиграфического оборудования.
46.	Яркость – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. набор определённых длин волн, отражённых от предмета или пропущенных сквозь прозрачный предмет; 2. характеристика определяющая чистоту цвета, т.е. степень видимого отличия хроматического цвета от ахроматического цвета; 3. нет правильного ответа; 4. характеристика цвета, определяющая интенсивность цвета.
47.	Цветовая модель – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. оцифрованные физические свойства электронов света; 2. вид цветовых палитр используемых в компьютерной графике; 3. нет правильного ответа; 4. способ представления большого количества цветов посредством разложения их на простые составляющие.
48.	В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?	<ol style="list-style-type: none"> 1. красный; 2. зеленый; 3. синий; 4. черный.

49.	Цветовая модель CMYK относится к	<ol style="list-style-type: none"> 1. нет правильного ответа; 2. полярной модели цвета; 3. аддитивной модели цвета; 4. субтрактивной модели цвета.
50.	В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...	<ol style="list-style-type: none"> 1. красный, зеленый, синий, черный; 2. голубой, пурпурный, желтый, черный; 3. красный, голубой, желтый, синий; 4. голубой, пурпурный, желтый, белый.
51.	В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ...	<ol style="list-style-type: none"> 1. красный, зеленый, синий; 2. голубой, пурпурный, желтый; 3. красный, голубой, желтый; 4. пурпурный, желтый, черный.
52.	В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 0, 255. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?	<ol style="list-style-type: none"> 1. красный; 2. зеленый; 3. черный; 4. синий.
53.	Цветовая модель RGB относится к	<ol style="list-style-type: none"> 1. полярной модели цвета; 2. нет правильного ответа; 3. субтрактивной модели цвета; 4. аддитивной модели цвета.
54.	В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, 0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?	<ol style="list-style-type: none"> 1. красный; 2. черный; 3. синий; 4. зеленый;
55.	Разрешение – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. размер изображения; 2. количество дискретных элементов на единицу длины; 3. глубина изображения; 4. размер изображения по горизонтали.
56.	Если речь идет о компьютерной графике, какого разрешения не существует:	<ol style="list-style-type: none"> 1. экрана; 2. печатающего устройства; 3. видеокарты; 4. изображения.
57.	Разрешение изображения	<ol style="list-style-type: none"> 1. свойство устройства вывода, выражающее количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины;

		<p>2. свойство компьютерной и операционной систем;</p> <p>3. нет правильного ответа;</p> <p>4. измеряется в пикселях на дюйм и задается при создании изображения.</p>
58.	Разрешение экрана	<p>1. свойство устройства вывода, выражающее количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины;</p> <p>2. свойство компьютерной и операционной систем;</p> <p>3. размер изображения;</p> <p>4. измеряется в пикселях на дюйм и задается при создании изображения.</p>
59.	Разрешение принтера	<p>1. свойство устройства вывода, выражающее количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины;</p> <p>2. свойство компьютерной и операционной систем;</p> <p>3. число цветов используемых при печати;</p> <p>4. максимальный размер печатного листа.</p>
60.	Разрешение цифровых изображений измеряется в	<p>1. пикселях на дюйм (ppi);</p> <p>2. мм, см, дюймах;</p> <p>3. пикселях;</p> <p>4. точках на дюйм (dpi).</p>
61.	Разрешающая способность принтера измеряется в	<p>1. мм, см, дюймах;</p> <p>2. элементах на дюйм (spi);</p> <p>3. пикселях на дюйм (ppi);</p> <p>4. точках на дюйм (dpi).</p>
62.	Разрешающая способность монитора измеряется в	<p>1. точках на дюйм (dpi);</p> <p>2. пикселях на дюйм (ppi);</p> <p>3. пикселях;</p> <p>4. мм, см, дюймах.</p>
63.	Масштабирование объекта – это	<p>1. изменение измерений объекта (ширины и высоты);</p> <p>2. характеристика, указывающая на размер (вес) файла;</p> <p>3. это преобразование объекта, при котором размеры объекта изменяются пропорционально коэффициенту;</p> <p>4. нет правильного ответа.</p>

64.	Глубина цвета это	<ol style="list-style-type: none"> 1. количество цветов, отображаемых на экране монитора; 2. цифры, 8, 16, 24 и 32 (или 256, True Color); 3. нет правильного ответа; 4. число битов, используемых для хранения и представления цвета при кодировании одного пиксела.
65.	Какая заливка называется градиентной?	<ol style="list-style-type: none"> 1. заливка узором; 2. с переходом (от одного цвета к другому); 3. сплошная (одним цветом); 4. заливка с использованием внешней текстуры.
66.	Формат файла	<ol style="list-style-type: none"> 1. определяет способ организации данных на носителях информации; 2. характеристика, указывающая на размер (вес) файла; 3. окончание в имени файла, отделяемого от названия файла – точкой; 4. нет правильного ответа.
67.	Фрактал – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. построение на компьютере с помощью специальных программ пространственной модели, состоящей из простых и сложных геометрических форм присвоение этой модели фактуры, цвета, степени прозрачности и матовости придание ей и условной камере движения в виртуальном пространстве расстановка в этом пространстве источников света; и, наконец, просчет выстроенной сцены; 2. нет правильного ответа; 3. плоская фигура, ограниченная со всех сторон ломаной линией; 4. структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому.
68.	Текстура – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. побитовое отображение поверхностей, отсканированное или нарисованное, придающее поверхности реалистичный вид; 2. структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому; 3. нет правильного ответа; 4. формат графического представления объекта в виде множества точек.

79.	Полигон – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. плоская фигура, ограниченная со всех сторон ломаной линией; 2. мельчайший элемент изображения, воспроизводимый компьютером; 3. внутренняя область многоугольника, ограниченная ребрами; 4. точка пересечения линий в трехмерном пространстве
70.	Рендеринг – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. вид компьютерной графики, в котором изображение представляется в виде совокупности отдельных объектов, описанных математически; 2. формат графического представления объекта в виде множества точек; 3. нет правильного ответа; 4. процесс интерпретации всего объекта и данных о его освещении для создания завершенной картины в том виде, в каком она должна выглядеть на перспективе с выбранной точки зрения.
71.	Полигональные объекты – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. математически гладкие поверхности, описываемые расположением вершин Безье; 2. нет правильного ответа; 3. примитивы, описываемые набором динамически изменяемых параметров; 4. компьютерная форма отображения каждой составляющей цветовой модели, аналог цветоделенной формы в полиграфическом процессе.
72.	Текстурирование – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. основной метод моделирования поверхностей наложением на них изображений; 2. нет правильного ответа; 3. процесс интерпретации всего объекта и данных о его освещении для создания завершенной картины в том виде, в каком она должна выглядеть на перспективе с выбранной точки зрения; 4. визуальное свойство поверхностей.
73.	NURBS – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. математические поверхности, кривизна которых определяется положением контрольных точек, а положение любой точки поверхности вычисляется по математическим формулам; 2. математически гладкие поверхности, описываемые расположением вершин Безье;

		<p>3. формат графического представления объекта в виде множества точек;</p> <p>4. гладкая кривая, которая проходит через две или более контрольных точек, управляющих её формой.</p>
74.	Кривая Безье – это	<p>1. нет правильного ответа;</p> <p>2. формат графического представления объекта в виде множества точек;</p> <p>3. математические поверхности, кривизна которых определяется положением контрольных точек, а положение любой точки поверхности вычисляется по математическим формулам;</p> <p>4. полиномиальная кривая, задаваемая набором определяющих точек.</p>
75.	Сплайн – это	<p>1. гладкая кривая, которая проходит через две или более контрольных точек, управляющих её формой;</p> <p>2. математически гладкие поверхности, описываемые расположением вершин Безье;</p> <p>3. нет правильного ответа;</p> <p>4. математические поверхности, кривизна которых определяется положением контрольных точек, а положение любой точки поверхности вычисляется по математическим формулам.</p>
76.	Контраст – это	<p>1. отношение яркости абсолютно белой и абсолютно черной точек экрана;</p> <p>2. степень тонового различия между областями изображения;</p> <p>3. нет правильного ответа;</p> <p>4. характеристика, указывающая на размер (вес) файла.</p>
77.	Растровое представление (Bitmap) – это	<p>1. описание графического изображения при помощи массива пикселей;</p> <p>2. прямоугольная сетка точек, формирующих изображение на экране компьютера;</p> <p>3. нет правильного ответа;</p> <p>4. файл данных, представляющий собой сетку пикселей или точек цветов на компьютерном мониторе, бумаге и других отображающих устройствах и материалах.</p>

78.	Пиксель – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. количество дискретных элементов на единицу длины; 2. нет правильного ответа; 3. мельчайший элемент изображения, воспроизводимый компьютером; 4. гладкая кривая, которая проходит через две или более контрольных точек, управляющих её формой.
79.	Выберите верное утверждение	<ol style="list-style-type: none"> 1. пиксели не имеют собственных размеров; 2. набор точек на экране образует растр; 3. чтобы воссоздать растровую картинку достаточно знать размер изображения и используемые цвета; 4. разрешающая способность – это количество цветов в дюйме.
80.	Растр – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. описание графического изображения при помощи массива пикселей; 2. прямоугольная сетка точек, формирующих изображение на экране компьютера; 3. нет правильного ответа; 4. файл данных, представляющий собой сетку пикселей или точек цветов на компьютерном мониторе, бумаге и других отображающих устройствах и материалах.
81.	Растровое изображение – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. описание графического изображения при помощи массива пикселей; 2. прямоугольная сетка точек, формирующих изображение на экране компьютера; 3. нет правильного ответа; 4. файл данных, представляющий собой сетку пикселей или точек цветов на компьютерном мониторе, бумаге и других отображающих устройствах и материалах
82.	Растровая графика – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. метод графического представления объекта в виде множества точек; 2. компьютерная форма отображения каждой составляющей цветовой модели; 3. нет правильного ответа; 4. вид компьютерной графики, в котором изображение представляется в виде совокупности отдельных объектов, описанных математически.

83.	Векторная графика – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. описание графического изображения с помощью геометрических объектов (графических примитивов); 2. нет правильного ответа; 3. метод графического представления объекта в виде геометрических примитивов; 4. метод графического представления объекта в виде множества точек.
84.	Векторное представление	<ol style="list-style-type: none"> 1. описание графического изображения с помощью геометрических объектов (графических примитивов); 2. нет правильного ответа; 3. метод графического представления объекта в виде геометрических примитивов; 4. метод графического представления объекта в виде множества точек.
85.	Наибольшее влияние на количество памяти, занимаемой растровым изображением, оказывают три фактора:	<ol style="list-style-type: none"> 1. размер изображения (коэффициент прямоугольности), битовая глубина изображения и формат файла, используемый для хранения изображения; 2. содержание изображения, количество используемых цветов и формат файла; 3. формат файла, размер изображения и разрешающая способность изображения; 4. битовая глубина, формат файла, графический редактор.
86.	Канал – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. характеристика цвета, определяющая интенсивность цвета; 2. компьютерная форма отображения каждой составляющей цветовой модели; 3. нет правильного ответа; 4. расстояние в миллиметрах между двумя соседними люминофорами одного цвета.
87.	HighColor – 16 – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. разрядное представление цвета (16,7 миллиона цветов); 2. разрядное представление цвета (65 тысяч оттенков цветов); 3. разрядное представление цвета (4,2 миллиарда оттенков цветов); 4. нет правильного ответа.

88.	TrueColor – 24 – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. разрядное представление цвета (16,7 миллиона оттенков цветов); 2. разрядное представление цвета (4,2 миллиарда оттенков цветов); 3. нет правильного ответа; 4. разрядное представление цвета (65 тысяч оттенков цветов).
89.	TrueColor – 32 – это	<ol style="list-style-type: none"> 1. разрядное представление цвета (4,2 миллиарда оттенков цветов); 2. нет правильного ответа; 3. разрядное представление цвета (65 тысяч оттенков цветов); 4. разрядное представление цвета (16,7 миллиона оттенков цветов).
90.	Какая из перечисленных цветовых моделей имеет наибольший цветовой охват?	<ol style="list-style-type: none"> 1. CMYK; 2. RGB; 3. Lab; 4. HSB.
91.	Насыщенность выражается:	<ol style="list-style-type: none"> 1. интенсивностью светового излучения; 2. долей присутствия серого цвета; 3. долей присутствия белого цвета; 4. преобладающей длиной волны в спектре излучения.
92.	Элемент растра называется:	<ol style="list-style-type: none"> 1. графическим примитивом; 2. пикселом; 3. объектом; 4. текселом;
93.	Одной из наиболее популярных программ, используемой для видеомонтажа, является:	<ol style="list-style-type: none"> 1. MS Power Point; 2. Macromedia FreeHand; 3. Adobe Premier; 4. QuarkXPress.
94.	Наиболее сильно отражаются лучи	<ol style="list-style-type: none"> 1. красные; 2. желтые; 3. зеленые; 4. синие.
95.	Яркость определяется:	<ol style="list-style-type: none"> 1. интенсивностью светового излучения; 2. долей присутствия серого цвета; 3. преобладающей длиной волны в спектре излучения; 4. долей присутствия белого цвета.

96.	В современных системах трехмерной компьютерной графики наиболее распространена модель:	<ol style="list-style-type: none"> 1. векторная полигональная; 2. скалярная полигональная; 3. скалярная объемная; 4. векторная объемная.
97.	Для получения двухцветного изображения на каждый пиксель необходимо выделить ... видеопамяти	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1 байт; 2. 2 машинных слова; 3. 1 бит; 4. 2 байта.
98.	Выбрать правильное утверждение о соотношении растрового и векторного способов представления графической информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровый способ позволяет компактнее хранить информацию; 2. в случае растрового способа представления информация не искажается при масштабировании; 3. векторный способ позволяет компактнее хранить информацию; 4. векторный способ позволяет получить фотографическое качество изображения.
99.	Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной	<ol style="list-style-type: none"> 1. малый объем графических файлов; 2. возможность просмотра изображения на экране графического дисплея; 3. возможность масштабирования изображения; 4. фотографическое качество изображения.
100.	Графический примитив – это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. инструмент растрового графического редактора; 2. описание одного пикселя изображения в видеопамяти; 3. простейший элемент при формировании векторного графического изображения; 4. очень простой рисунок, созданный с помощью графического редактора Paint.
101.	Точка графического экрана может быть окрашена в один из следующих цветов: красный, зеленый, коричневый, черный. Какой объем видеопамяти будет выделен для кодирования каждого пикселя?	<ol style="list-style-type: none"> 1. 4 бита; 2. 2 байта; 3. 4 байта; 4. 2 бита.

102.	Что можно отнести к достоинствам векторной графики по сравнению с растровой?	<ol style="list-style-type: none"> 1. малый объем графических файлов; 2. фотографическое качество изображения; 3. возможность просмотра изображения на экране графического дисплея; 4. высокое качество печати изображения на принтере.
103.	Минимальным элементом изображения в векторном графическом редакторе является:	<ol style="list-style-type: none"> 1. пиксель; 2. растр; 3. графический примитив; 4. вектор.
104.	Сравнить размеры видеопамяти, необходимые для хранения изображений: первое изображение: черно-белое размером 200 x 400, второе изображение: четырехцветное размером 100 x 200.	<ol style="list-style-type: none"> 1. первое изображение занимает памяти больше, чем второе на 40000 байтов; 2. первое изображение занимает памяти меньше, чем второе на 500 байтов; 3. первое изображение занимает в 2 раза больше памяти, чем второе; 4. первое изображение занимает в 2 раза меньше памяти, чем второе.
105.	Графическое изображение размером в полный экран занимает в видеопамяти 16000 байт. Дисплей работает в режиме 320 x 400 пикселей. Сколько цветов в палитре?	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3; 2. 2; 3. 4; 4. 8.
106.	Для редактирования фотографии, введенной в память компьютера с помощью сканера, необходимо использовать:	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровый графический редактор; 2. векторный графический редактор; 3. программу создания презентаций; 4. видеоадаптер (видеокарту).
107.	Графическое изображение имеет размер 640 x 400 пикселей и выполнено в 4-х цветной палитре. Определить объем видеопамяти, необходимой для хранения данного изображения.	<ol style="list-style-type: none"> 1. 64 Кбайт; 2. 62,5 Кбайт; 3. 1000 байт; 4. 32000 байт.

108.	В процессе преобразования растрового графического файла была изменена только цветовая палитра, количество цветов уменьшилось с 1024 до 32. Во сколько раз уменьшился размер файла?	<ol style="list-style-type: none"> 1. в 8 раз; 2. в 5 раз; 3. в 4 раза; 4. в 2 раза.
109.	Наименьшим элементом изображения на графическом экране является	<ol style="list-style-type: none"> 1. курсор; 2. символ; 3. картинка; 4. пиксель.
110.	Выбрать правильное утверждение о соотношении растрового и векторного способов представления графической информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровый способ позволяет компактнее хранить информацию; 2. векторный способ позволяет компактнее хранить информацию; 3. в случае растрового способа представления информация не искажается при масштабировании; 4. векторный способ позволяет получить фотографическое качество изображения.
111.	Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной?	<ol style="list-style-type: none"> 1. малый объем графических файлов; 2. фотографическое качество изображения; 3. возможность просмотра изображения на экране графического дисплея; 4. возможность преобразования изображения (наклон, вращение и т.д.).
112.	Объем свободного места на дискете составляет 62,5 Кбайт. Необходимо создать графическое изображение размером 640 x 400 пикселей таким образом, чтобы его удалось сохранить на дискете. Какое максимальное количество цветов может содержать палитра?	<ol style="list-style-type: none"> 1. 4; 2. 2; 3. 8; 4. 16.

113.	Объем видеопамати, занимаемой 16-цветным графическим изображением, 125 Кбайт. Каков размер изображения?	<ol style="list-style-type: none"> 1. 640 x 200; 2. 320 x 400; 3. 640 x 400; 4. 640 x 800.
114.	Графическое изображение имеет размер 150 x 200 пикселей и создано с использованием 32-цветной палитры. Информационная емкость изображения составляет	<ol style="list-style-type: none"> 1. 18750 Кбайт; 2. 146,5 Кбайт; 3. 18750 байт; 4. 117,2 Кбайта.
115.	Если создание художественной композиции состоит в программировании, то это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. векторная графика; 2. трехмерная графика; 3. фрактальная графика; 4. растровая графика.
116.	Могут возникнуть проблемы при распечатке изображения:	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровой графики; 2. полутоновой графики; 3. векторной графики; 4. графики в модели RGB.
117.	Для характеристики цвета используются следующие атрибуты:	<ol style="list-style-type: none"> 1. цветовой тон, яркость, насыщенность; 2. цвет, оттенок, глубина; 3. красный, зеленый, синий; 4. пурпурный, голубой, желтый.
118.	В процессе сжатия растровых графических файлов по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2-3 раза; 2. не изменяется; 3. 100 раз; 4. в 1,5 раза.
119.	Выбрать правильное утверждение о соотношении растрового и векторного способов представления информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровый способ позволяет компактнее хранить информацию; 2. в случае растрового способа представления информация не искажается при масштабировании; 3. векторный способ позволяет компактнее хранить информацию; 4. векторный способ позволяет получить фотографическое качество изображения.

120.	Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной?	<ol style="list-style-type: none"> 1. малый объем графических файлов; 2. возможность просмотра изображения на экране графического дисплея; 3. возможность масштабирования изображения; 4. фотографическое качество изображения.
121.	Выбрать правильное утверждение о соотношении растрового и векторного способов представления графической информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровые форматы содержат описание рисунков в виде наборов команд; 2. векторные форматы содержат описание каждого пикселя рисунка; 3. растровые форматы содержат, как описание рисунков в виде набора команд, так и описания каждого пикселя изображения; 4. растровые форматы содержат описание каждого пикселя рисунков.
122.	Где используется растровое компьютерное изображение?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для создания вывесок, этикеток, логотипов, эмблем и пр. символьных изображений; 2. для обработки фотографий, создания фотоколлажа, создания иллюстраций; 3. в математике и искусстве; 4. в архитектуре, в рекламных видеороликах, компьютерном моделировании физических объектов и процессов.
123.	Где используется трёхмерное компьютерное изображение?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для создания вывесок, этикеток, логотипов, эмблем и пр. символьных изображений; 2. для обработки фотографий, создания фотоколлажа, создания иллюстраций; 3. в математике и искусстве; 4. в архитектуре, дизайне помещений, в рекламных видеороликах. компьютерном моделировании физических объектов и процессов.
124.	Где используется векторное компьютерное изображение?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для создания вывесок, этикеток, логотипов, эмблем и пр. символьных изображений; 2. для обработки фотографий, создания фотоколлажа, создания иллюстраций; 3. в математике и искусстве; 4. в архитектуре, в рекламных видеороликах, компьютерном моделировании физических объектов.

125.	Где используется фрактальное компьютерное изображение?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для рисованных изображений с четкими контурами, не обладающих большим спектром оттенков цветов; 2. для обработки фотографий, создания фотоколлажа, создания иллюстраций; 3. для создания обычных текстур, фоновых изображений, фантастических ландшафтов для компьютерных игр; 4. в архитектуре, в рекламных видеороликах, компьютерном моделировании физических объектов.
126.	В какой цветовой модели работают мониторы и бытовые телевизоры?	<ol style="list-style-type: none"> 1. CMYK; 2. LAB; 3. HSB; 4. RGB.
127.	Какой формат графического файла считается векторным	<ol style="list-style-type: none"> 1. файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов; 2. файл, где рисунок составлен из отдельных линий, стрелок и т.д.; 3. файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла; 4. файл, в котором компьютер запоминает размер раstra рисунка, код каждого пикселя рисунка.
128.	Какой формат графического файла считается растровым?	<ol style="list-style-type: none"> 1. файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла; 2. файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов; 3. файл, в котором компьютер запоминает размер раstra рисунка, код каждого пикселя рисунка; 4. файл, в котором компьютер запоминает весь ход создания рисунка.
129.	Определите среди приведенных файловых форматов тот, который не относится к звуковым файлам:	<ol style="list-style-type: none"> 1. MP3; 2. WAV; 3. IPEG; 4. MID.
130.	Определите среди приведенных файловых форматов тот, который не относится к графическим файлам:	<ol style="list-style-type: none"> 1. JPEG; 2. TIFF; 3. PNG; 4. WAV.

131.	Точечный элемент экрана дисплея называется:	<ol style="list-style-type: none"> 1. матричной ячейкой; 2. видеопикселем; 3. зерном люминофора; 4. растром.
132.	Формат GIF – поддерживает до...	<ol style="list-style-type: none"> 1. 16 цветов; 2. 256 цветов; 3. 65 536 цветов; 4. 16777216 цветов.
133.	Выберите векторные форматы:	<ol style="list-style-type: none"> 1. WMF, CDR; 2. WMF, GIF; 3. JPEG, BMP; 4. 4) DWG, BMP.
134.	Выберите растровые форматы:	<ol style="list-style-type: none"> 1. GIF, JPEG, BMP; 2. WMF, GIF, JPEG; 3. WMF, BMP, CDR; 4. 4) JPEG, BMP, CDR.
135.	Элементом какой компьютерной графики является равносторонний треугольник?	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровой; 2. векторной; 3. трёхмерной; 4. 4) фрактальной.
136.	Для какой графики подходят программы: 3D Studio Max, AutoCAD, Компас?	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровой; 2. векторной; 3. трёхмерной; 4. кубической.
137.	Кривые Безье – это частный вид кривых:	<ol style="list-style-type: none"> 1. второго порядка 2. третьего порядка 3. четвертого порядка 4. первого порядка
138.	Форматом AutoCAD фирмы Autodesk является:	<ol style="list-style-type: none"> 1. WMF 2. AI 3. PSD 4. DXF
139.	Оба отрезка касательных линий по обе стороны точки привязки лежат на одной прямой, но длина управляющих линий разная, у узла	<ol style="list-style-type: none"> 1. острого 2. гладкого 3. симметричного 4. параллельного

Вопросы к тесту по теме «Растровый графический редактор Adobe PHOTOSHOP»

1.	Графическим редактором называется программа, предназначенная для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. редактирования графического изображения символов шрифта; 2. работы с графическими изображениями; 3. построения диаграмм; 4. просмотра фотографий.
2.	Графический редактор Adobe Photoshop даёт файлам, которые он создаёт, расширение:	<ol style="list-style-type: none"> 1. cdr; 2. psd; 3. bmp; 4. php.
3.	Какую команду Photoshop нужно использовать для коррекции изображения, если оно требует примерно одинаковой коррекции во всех участках тонового диапазона и при этом само изображение содержит фрагменты, о которых известно, что они должны быть серого цвета	<ol style="list-style-type: none"> 1. команда Уровни; 2. команда Цветовой Баланс; 3. команда Кривые; 4. воспользоваться Пипеткой команды Кривые.
4.	Команда Duplicate (Дублировать) в редакторе Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. позволяет получить выделение как маску; 2. позволяет дублировать изображение; 3. возвращает к дубликату последней сохранённой версии файла; 4. позволяет определить выделение как шаблон для заливки.
5.	В редакторе Photoshop растянуть тоновый диапазон изображения до полного диапазона яркостей можно, если	<ol style="list-style-type: none"> 1. уменьшить размер изображения; 2. увеличить размер изображения; 3. отсечь самые светлые и самые тёмные тона, неиспользованные в изображении; 4. отсечь в изображении все неиспользованные тона.
6.	В редакторе Photoshop какие из параметров относятся к инструменту Paint Bucket (Заливка, Ведро)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. aligned (Выравнивание); 2. mode (Режим); 3. tolerance (Допуск); 4. transparent (прозрачность).

7.	В редакторе Photoshop какие из перечисленных утверждений о свойствах первичных цветов верны	<ol style="list-style-type: none"> 1. это цвета исходного изображения до его оцифровки; 2. сочетая их в равных пропорциях, можно получить все цвета радуги; 3. это чёрный и белый цвета; 4. их нельзя разложить на цветовые компоненты.
8.	В редакторе Photoshop какие из параметров относятся к инструменту Clone Stamp (Штамп)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brush (Кисть); 2. Tolerance (Допуск); 3. Feather (Растушёвка); 4. Reverse (Инверсия).
9.	В редакторе Photoshop какой из инструментов не скрыт за кнопкой Лассо?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Лассо; 2. Магнитное лассо; 3. Волшебная палочка; 4. Прямолинейное лассо.
10.	В редакторе Photoshop какой из инструментов не скрыт за кнопкой Ластик?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фоновый ластик; 2. Ластик; 3. Волшебный ластик; 4. Штамп.
11.	В редакторе Photoshop какая из палитр не присутствует?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Абзац; 2. Символ; 3. Действия; 4. История.
12.	Выберите верное утверждение. В редакторе Photoshop слой – это...	<ol style="list-style-type: none"> 1. аналог прозрачной пленки с фрагментом изображения; 2. возможность изолировать и защитить часть изображения; 3. способ хранения цветовой информации и информации о плашечном цвете; 4. временная маска, которую можно сохранить как альфа-канал.
13.	Выберите верное утверждение. В редакторе Photoshop канал – это....	<ol style="list-style-type: none"> 1. аналог прозрачной пленки с фрагментом изображения; 2. возможность изолировать и защитить часть изображения; 3. способ хранения цветовой информации и информации о плашечном цвете; 4. временная маска, которую можно сохранить как альфа-канал.

14.	Выберите верное утверждение. В редакторе Photoshop быстрая маска – это...	<ol style="list-style-type: none"> 1. аналог прозрачной пленки с фрагментом изображения; 2. возможность изолировать и защитить часть изображения; 3. способ хранения цветовой информации и информации о плашечном цвете; 4. временная маска, которую можно сохранить как альфа-канал.
15.	В редакторе Photoshop палитра История по умолчанию сохраняет:	<ol style="list-style-type: none"> 1. 10 последних действий; 2. 20 последних действий; 3. 15 последних действий; 4. 50 последних действий.
16.	Какой вид слоев не присутствует в редакторе Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фоновый слой (Background); 2. Заливочный слой; 3. Корректирующий слой; 4. Обобщенный слой.
17.	Какая из приведенных палитр редактора Photoshop не имеет меню?	<ol style="list-style-type: none"> 1. палитра инструментов; 2. палитра Кисти; 3. палитра Цвет; 4. палитра История.
18.	Диалоговое окно Кривые в редакторе Photoshop предназначено для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. настройки тонового диапазона изображения на относительно узких участках изображения; 2. оценки тона изображения; 3. автоматической и ручной коррекции тона с отсечением белых и черных уровней; 4. коррекции светов, теней и гаммы.
19.	Определите неверное утверждение:	<ol style="list-style-type: none"> 1. цвета, лежащие на цветовом круге напротив друг друга, взаимно связаны; 2. содержание определенного цвета можно изменить за счет влияния на соседние с изменяемым цветом; 3. цвета, лежащие на цветовом круге напротив друг друга, взаимно не связаны; 4. чтобы увеличить содержание определенного цвета, нужно уменьшить содержание цветов, соседних с противоположным и наоборот.
20.	Какой из инструментов не используется для улучшения качества изображения?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Штамп; 2. Размытие; 3. Рука; 4. Палец.

21.	Требуется закрасить слой с помощью инструмента "Кисть" (Brush Tool), причём "Кисть" должна иметь параметр "Непрозрачность" (Opacity) равный 50%. Где можно изменить параметр прозрачности Кисти?	<ol style="list-style-type: none"> 1. в панели слоёв; 2. в панели кистей; 3. в панели параметров; 4. в панели, которая откроется после клика правой клавишей мыши по окну документа при активном инструменте "Кисть".
22.	Как конвертировать обычный слой в фоновый	<ol style="list-style-type: none"> 1. Слои --> Новый --> Задний план из слоя (Layer --> New -- Background from Layer) На момент конвертации фоновый слой в панели слоёв отсутствует, имеются только обычные слои 2. Слои --> Новый --> Задний план из слоя (Layer --> New -- Background from Layer) На момент конвертации фоновый слой в панели слоёв имеется <i>только</i> фоновый слой 3. Слои --> Новый --> Задний план из слоя (Layer --> New -- Background from Layer) На момент конвертации фоновый слой в панели слоёв имеются фоновый и обычные слои 4. Слои --> Объединить видимые (Merge Visible) На момент конвертации фоновый слой в панели слоёв имеются фоновый и обычные слои
23.	Какая клавиша или комбинация клавиш скроет все панели кроме панели инструментов?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shift + Tab; 2. Tab; 3. Ctrl + Пробел; 4. Ctrl + F3.
24.	Нажатие правой клавишей мыши на иконке какого-либо инструмента на панели инструментов:	<ol style="list-style-type: none"> 1. показывает данные по выбранному инструменту; 2. увеличивает размер и интенсивность выбранного инструмента; 3. показывает дополнительные инструменты, относящиеся к выбранному инструменту; 4. устанавливает этот инструмент инструментом по умолчанию.

25.	Что происходит при вводе команды "Выбрать всё" (Select All), комбинация клавиш Ctrl+A:	<ol style="list-style-type: none"> 1. выделяются все пиксели активного слоя; 2. выделяются все не пустые пиксели активного слоя; 3. выделяются все слои в панели слоёв; 4. выбираются все открытые документы.
26.	Инструмент Архивная кисть (History Brush Tool) служит для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. выполняет настройку параметров палитры История (History); 2. выполняет отмену операций до того шага, на котором находится значок кисти в палитре "История" (History); 3. в области рисования этой кистью изображение восстанавливается до состояния того шага, на котором находится значок кисти в палитре "История" (History); 4. позволяет стереть лишние операции из палитры "История" (History).
27.	С помощью одного из инструментов выделения выделили какой-либо объект на слое. Инструмент выделения на данный момент активен. Зажав какую комбинацию клавиш, можно клонировать выделенный объект, просто перетаскивая курсор мыши по документу?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl+Alt; 2. Shift+Alt; 3. Ctrl+Shift; 4. Ctrl+Shift+Alt.
28.	Изображение ретушируют с помощью инструмента "Восстанавливающая кисть" (Healing Brush Tool). На панели параметров активна опция "Все слои" (All Layers). На каком слое будет выполняться ретушь?	<ol style="list-style-type: none"> 1. одновременно на всех растровых слоях, имеющихся в панели слоёв; 2. одновременно на всех <i>видимых</i> растровых слоях, имеющихся в панели слоёв; 3. на активном видимом растровом слое; 4. на фоновом слое (Background).

29.	Комбинация Ctrl + Alt + F это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. повторный запуск диалогового окна последнего применённого фильтра с последними настройками; 2. повторное применение последнего применённого фильтра; 3. открывается диалоговое окно с опциями ослабления действия и изменения режима наложения фильтра на слой; 4. отмена действия последнего применённого фильтра.
30.	Какой один из перечисленных ниже инструментов отсутствует в Photoshop?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Архивная кисть (History Brush); 2. "Размазывающая кисть" (Smudge Brush); 3. "Восстанавливающая кисть" (Healing Brush); 4. "Палец" (Smudge).
31.	Удерживая какую клавиатурную клавишу, можно проводить идеально прямые линии с инструментом "Кисть" (Brush Tool)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tab; 2. Shift; 3. Alt; 4. Ctrl.
32.	Предположим, создана выделенная область в документе Photoshop. Один из слоёв в панели слоёв активен. С помощью каких горячих клавиш можно клонировать эту область с созданием нового слоя с тем, чтобы из активного слоя эта область была бы вырезана?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl + Shift + E; 2. Ctrl + Shift + F; 3. Ctrl + Shift + W; 4. Ctrl + Shift + J.
33.	Какой клавиатурной клавишей можно быстро открыть панель слоёв	<ol style="list-style-type: none"> 1. F3; 2. F5; 3. F7; 4. F9.
34.	Какую из перечисленных ниже операций нельзя выполнить при помощи Photoshop?	<ol style="list-style-type: none"> 1. создать Flash ролик; 2. создать оригинальный фотоколлаж; 3. просмотреть гистограмму изображения; 4. редактировать видео.

35.	Какой из перечисленных ниже инструментов не является цветокорректирующим?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Цветовой тон/Насыщенность (Hue/Saturation); 2. Уровни (Levels); 3. Медиана (Median); 4. Кривые (Curves).
36.	С каким максимальным масштабом можно увеличить изображение в Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. 800%; 2. 1600%; 3. 3200%; 4. 6400%.
37.	При сохранении растровых изображений для типографии используют формат	<ol style="list-style-type: none"> 1. TIFF; 2. GIF; 3. BMP; 4. JPG (JPEG).
38.	Что произойдет при выполнении команды Слои --> Новый --> Скопировать на новый слой (Layer --> New --> Layer via Copy), если на данный момент в документе имеется только один фоновый слой (Background)	<ol style="list-style-type: none"> 1. фоновый слой будет продублирован, вновь созданный дубликат будет иметь свойства обычного слоя; 2. будет создан новый пустой слой; 3. к фоновому слою будет добавлена слой-маска; 4. будет создана новая группа слоёв.
39.	Как получить информацию о ширине, высоте и разрешении изображения?	<ol style="list-style-type: none"> 1. открыть панель Инфо (панель открывается через вкладку главного меню Окно --> Инфо, в англ. Window --> Info или нажатием клавиши F9); 2. открыть панель сведений о файле Файл --> Сведения о файле --> Основные (File --> Preferences --> General); 3. зажать клавишу Alt и кликнуть лев. кл. мыши по строке состояния документа (строка состояния находится в левом нижнем углу документа, справа от значения масштаба); 4. нет правильного ответа.
40.	Какой из этих цветов серый?	<ol style="list-style-type: none"> 1. #CACACA; 2. #FFFFFF; 3. #FAFFAF; 4. #00FFAA.

41.	Требуется закрасить слой с помощью инструмента «Кисть» (Brush Tool), причём «Кисть» должна иметь параметр «Непрозрачность» (Opacity) равный 50%. Где можно изменить параметр прозрачности Кисти?	<ol style="list-style-type: none"> 1. в панели слоёв; 2. в панели кистей; 3. в панели параметров; 4. в панели, которая откроется после клика правой клавишей мыши по окну документа при активном инструменте "Кисть".
42.	При помощи какой комбинации горячих клавиш можно создать новый слой в панели слоёв?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl+N; 2. Ctrl+Shift+N; 3. Ctrl+Alt+N; 4. Ctrl+Shift+Alt+N.
43.	Могут ли назначенные по умолчанию комбинации горячих клавиш Photoshop менять своё назначение?	<ol style="list-style-type: none"> 1. нет; 2. да, в зависимости от типа открытого документа; 3. да, в зависимости от активных инструментов и команд; 4. да, в зависимости от версии Photoshop.
44.	Комбинация Ctrl + Alt + F это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. повторный запуск диалогового окна последнего применённого фильтра с последними настройками; 2. повторное применение последнего применённого фильтра; 3. открывается диалоговое окно с опциями ослабления действия и изменения режима наложения фильтра на слой; 4. отмена действия последнего применённого фильтра.
45.	Комбинация Ctrl + Shift + F это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. повторный запуск диалогового окна последнего применённого фильтра с последними настройками; 2. повторное применение последнего применённого фильтра; 3. открывается диалоговое окно с опциями ослабления действия и изменения режима наложения фильтра на слой; 4. отмена действия последнего применённого фильтра.

46.	Перемещение активного слоя вниз по стеку в панели слоёв осуществляется с помощью:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl + [2. Alt + [3. Ctrl +] 4. Shift + [
47.	С помощью какой комбинации горячих клавиш можно изменить регистр выделенных букв (буквы) на текстовом слое?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl+K 2. Ctrl+Shift+K 3. Ctrl+Shift+W 4. Ctrl+W
48.	Каким способом из предложенных можно сделать, чтобы инструменты выделения "Прямоугольная область" и "Овальная область" выделяли соответственно квадрат и округлость?	<ol style="list-style-type: none"> 1. при выделении удерживать клавишу Shift; 2. выбрать инструмент правой клавишей мыши; 3. при выделении удерживать клавишу Ctrl; 4. при выделении удерживать клавишу Alt.
49.	При работе с цветом в Adobe Photoshop иногда появляется восклицательный знак на панелях "Цвет" и "Инфо". О чём он сигнализирует?	<ol style="list-style-type: none"> 1. о том, что выбранный цвет при печати будет выглядеть серым; 2. о том, что выбранный цвет выходит за пределы цветового охвата СМΥК при печати; 3. о том, что выбранный цвет при печати будет выглядеть чёрным; 4. о том, что выбранный цвет не будет отображён в Web.
50.	Какому цвету соответствует значение #0000ff?	<ol style="list-style-type: none"> 1. красному; 2. желтому; 3. синему; 4. зеленому.
51.	Какую клавишу необходимо зажимать при масштабировании объекта дабы сохранить исходные пропорции?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl 2. Caps Lock 3. Shift 4. Alt
52.	Какой популярный формат графических изображений из перечисленных способен хранить сжатые данные без потери качества в формате не более 256 цветов?	<ol style="list-style-type: none"> 1. TIFF 2. BMP 3. JPEG 4. GIF

53.	Каково значение цвета RGB(0,0,255) в цветовой модели HSV(HSB)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. (240,100,100); 2. (0,120,0); 3. (360,0,0); 4. (120,100,100).
54.	Какой вид графики используется в Adobe Photoshop?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Растровый; 2. Векторный; 3. Фрактальный; 4. Прямолинейный.
55.	Выберите расширение графического файла	<ol style="list-style-type: none"> 1. .doc 2. .jpg 3. .exe 4. .bak
56.	С помощью какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Размер холста; 2. Размер изображения; 3. Свободная трансформация; 4. Объединить слои.
57.	Для какой цели используется палитра "Навигатор"?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для перемещения отдельных слоев по плоскости графического изображения; 2. для масштабирования изображения; 3. для перемещения и масштабирования изображения на рабочем столе; 4. нет правильного ответа.
58.	Какое назначение инструмента "Штамп"?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для удаления отдельных фрагментов изображения; 2. для перемещения отдельных фрагментов изображения; 3. для клонирования отдельных фрагментов изображения; 4. нет правильного ответа.
59.	Какую клавишу нужно нажать для выхода из режима трансформации и применения изменений?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl 2. Alt 3. Tab 4. Enter
60.	Какой инструмент Adobe Photoshop служит для выделения областей одного цвета?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пипетка; 2. Лассо; 3. Волшебная палочка; 4. Штамп.

61.	Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Отмена выделения?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shift+Ctrl+U 2. Ctrl+D 3. Ctrl+T 4. Shift+Ctrl+I
62.	Режим Быстрая Маска позволяет:	<ol style="list-style-type: none"> 1. маскировать часть изображения; 2. вырезать часть изображения; 3. редактировать существующее выделение; 4. создавать новое выделение.
63.	Какой из параметров нельзя выбрать при создании нового изображения?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ширина; 2. Разрешение; 3. Режим; 4. Длина;
64.	Как добавить новые палитры на рабочий стол программы?	<ol style="list-style-type: none"> 1. с помощью вкладки «Окно»; 2. с помощью вкладки «Просмотр»; 3. с помощью вкладки «Слой»; 4. нет правильного ответа.
65.	С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображений?	<ol style="list-style-type: none"> 1. прямоугольное выделение; 2. кадрирование (рамка); 3. перемещение; 4. инверсия.
66.	Для задания исходной точки клонирования инструментом Штамп нужно щелкнуть на ней мышкой при:	<ol style="list-style-type: none"> 5. нажатой клавише Alt; 6. нажатой клавише Shift; 7. нажатой клавише Ctrl; 8. нет правильного ответа.
67.	Для чего в Photoshop применяются фильтры?	<ol style="list-style-type: none"> 1. для улучшения яркости изображений; 2. для нанесения различных художественных эффектов; 3. нет правильного ответа; 4. для улучшения контрастности изображения.
68.	Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Инверсия?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shift+Ctrl+U 2. Ctrl+T 3. Shift+Ctrl+I 4. Ctrl+D
69.	Какой инструмент позволяет сделать многоугольное выделение?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прямоугольник; 2. Прямоугольное лассо; 3. Магнитное лассо; 4. Волшебная палочка.

70.	Инструмент Магнитное Лассо используется для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. выделения любых участков изображения; 2. выделения контрастных участков изображения; 3. перемещения каких-либо участков изображения; 4. нет правильного ответа.
-----	--	---





















Вопросы к тесту по теме «Векторный графический редактор CorelDraw»

1.	В редакторе Corel Draw щелчок левой кнопкой мыши при включённом инструменте Pike (Выбор, Указатель) по уже выделенному объекту не даёт возможность выполнить его:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Перекрашивание; 2. Наклон; 3. Поворот; 4. Масштабирование.
2.	В редакторе Corel Draw каких из перечисленных настроек нет у объектов типа Rectangle (Прямоугольник)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Толщина контура; 2. Срезание углов; 3. Ширина и высота; 4. Скругление углов
3.	В редакторе Corel Draw какую клавишу нужно удерживать, чтобы создать окружность при использовании инструмента Ellipse (Эллипс)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. ALT; 2. SHIFT; 3. CTRL; 4. CTRL+ SHIFT.
4.	В редакторе Corel Draw инструмент Эллипс не позволяет создать:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сектор; 2. Дугу; 3. Тор; 4. Эллипс.
5.	В редакторе Corel Draw для инструмента Текст на панели свойств среди параметров нет:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Параметра Гарнитура; 2. Параметра Способ выравнивания; 3. Параметра Начертание; 4. Параметра Организация колонки.

6.	В редакторе Corel Draw к фрагменту кривой Безье не относится:	<ol style="list-style-type: none"> 1. дуга; 2. начальный узел; 3. направляющие; 4. сегмент кривой.
7.	В редакторе Corel Draw не бывает узла типа:	<ol style="list-style-type: none"> 1. гладкий узел; 2. острый узел; 3. симметричный узел; 4. точка перегиба.
8.	В редакторе Corel Draw для построения контура сложной фигуры нельзя применить:	<ol style="list-style-type: none"> 1. группировку; 2. комбинирование; 3. закругление; 4. формирование.
9.	В редакторе Corel Draw для инструмента Ластик не настраивается параметр:	<ol style="list-style-type: none"> 1. прозрачность ластика; 2. толщина ластика; 3. форма ластика; 4. автоматическое упрощение при стирании.
10.	В редакторе Corel Draw не используется следующий тип заливки:	<ol style="list-style-type: none"> 1. градиентная; 2. текстурная; 3. узором; 4. сплайновая.
11.	В редакторе Corel Draw не используется тип градиентной заливки:	<ol style="list-style-type: none"> 1. радиальная; 2. прямоугольная; 3. коническая; 4. квадратная.
12.	В редакторе Corel Draw в группу инструментов Художественные средства не входит:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Заготовка; 2. Кисть; 3. Распылитель; 4. нож.
13.	В редакторе Corel Draw инструмент Форма не содержит дополнительного инструмента:	<ol style="list-style-type: none"> 1. лезвие; 2. распылитель; 3. ластик; 4. пятно.
14.	В редакторе Corel Draw разница между симметричной и логарифметрической спиралью заключается в:	<ol style="list-style-type: none"> 1. расстоянии между соседними витками; 2. в размерах витков; 3. в количестве витков; 4. в толщине витков.
15.	В редакторе Corel Draw чтобы построить правильную Звезду следует удерживать клавиши:	<ol style="list-style-type: none"> 1. SHIFT; 2. CTRL; 3. ALT; 4. ALT+SHIFT.

16.	Какое число лучей должен иметь объект, нарисованный инструментом "Сложная звезда" для того, чтобы на панели свойств активировался инструмент, определяющий остроту углов звезды?	<ol style="list-style-type: none"> 1. не менее 15 2. не менее 11 3. не менее 7 4. не менее 5
17.	По умолчанию инструмент прямоугольник рисует объект с острыми углами. Как сделать, чтобы при следующем запуске программы рисовался прямоугольник с закруглёнными углами?	<ol style="list-style-type: none"> 1. на панели свойств увеличить радиус угла; 2. в меню «Инструменты» нажать строку «Настройка», список «Рабочее пространство», список «Панель инструментов», нажать на строку «Угловой размер» и ввести соответствующие размеры в поле «Точность»; 3. на панели свойств увеличить радиус угла и перезапустить программу; 4. на панели свойств нажать инструмент «Закруглённый угол».
18.	Какое утверждение относительно специального эффекта линзы не является истинным?	<ol style="list-style-type: none"> 1. при применении линзы меняется только внешний вид находящегося под линзой объекта, а не его свойства; 2. эффект линзы можно скопировать и использовать для другого объекта; 3. линзу можно применять к векторным и растровым объектам; 4. линзу можно применять только к векторным объектам.
19.	Можно ли разместить фигурный текст вокруг участков фотографии?	<ol style="list-style-type: none"> 1. можно при условии предварительного преобразования фотографии к векторному объекту; 2. можно, если фотография имеет расширение .jpg; 3. нет. 4. можно при условии предварительного преобразования фотографии к векторному объекту и разгруппирования.
20.	Можно ли закрасить незамкнутую кривую?	<ol style="list-style-type: none"> 1. да, надо выделить кривую и выбрать цвет заливки на палитре цветов; 2. нет, В CorelDraw это невозможно делать.

		<p>3. да, но предварительно надо включить функцию Fill Open Curves (Заливка незамкнутых кривых) в диалоговом окне Options (Параметры);</p> <p>4. нет правильного ответа</p>
21.	Можно ли нарисовать инструментом Freehand (Кривая) прямой сегмент?	<p>1. да, делая щелчки этим инструментом, при нажатой клавише Shift;</p> <p>2. нет, инструмент Freehand (Кривая) создает только кривые сегменты;</p> <p>3. да, можно, делая просто два щелчка этим инструментом;</p> <p>4. нет правильного ответа.</p>
22.	Для чего используются плашечные (пантонные) цветовые палитры	<p>1. для отображения на экране специфичных цветов, не охватываемых моделью RGB;</p> <p>2. для печати специфичных цветов, не охватываемых моделью CMYK;</p> <p>3. для промежуточного преобразования проекта из модели RGB в модель CMYK перед печатью;</p> <p>4. для лучшего, чем позволяет модель RGB, отображения цветов на экране дисплея.</p>
23.	Имеются два векторных объекта, к которым применён эффект вытягивания (экструзии). Можно ли применить к ним эффект перетекания?	<p>1. можно при условии, что направление вытягивания обоих объектов «от себя»;</p> <p>2. можно при условии, что направление вытягивания первого объекта «к себе», а второго – «от себя»;</p> <p>3. нет. К объекту можно применять только один специальный эффект;</p> <p>4. безусловно, да.</p>
24.	Можно ли в качестве фона рабочего листа использовать фотографию?	<p>1. для этого выделить весь лист, в меню "Макет" нажать строку "Фон страницы", включить поле "Растр", ввести соответствующие значения в поле "Особый размер" и вызвать фотографию;</p> <p>2. нет, поскольку программа CorelDraw является редактором векторной графики;</p> <p>3. для этого выделить весь лист, инструментом "Импортировать" вызвать фотографию и подогнать её размеры;</p> <p>4. для этого выделить весь лист, выполнить команду "Заливка узором", включить поле "Растр", ввести соответствующие значения в поле "Размер" и вызвать фотографию.</p>

25.	Какой инструмент выполняет следующие функции? Выделение одного или нескольких объектов, перемещение выбранного объекта, трансформация объекта (трансформация, наклон).	<ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.  4. 
26.	Какой инструмент выполняет следующие функции? Используется для обработки контуров Безье. Вторая функция инструмента – выделение произвольных текстовых символов в блоке текста с целью их одновременного форматирования.	<ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.  4. 
27.	Какой инструмент выполняет следующие функции? Создает эффект перехода между двумя векторными объектами.	<ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.  4. 
28.	Какой инструмент выполняет следующие функции? Используется для выполнения любого типа заливки (равномерной, градиентной, шаблоном, текстурой или узором) внутренней области векторного объекта.	<ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.  4. 
29.	Какой инструмент выполняет следующие функции? Создает в векторном объекте эффект тени от объекта.	<ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.  4. 

Вопросы к тесту по теме «Программа для создания анимации Flash MX»

1.	Какая из панелей не входит в интерфейс программы MX Flash?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Панель Color Mixer; 2. Панель Info; 3. Панель Scene; 4. Панель History.
2.	Инструмент Arrow (Стрелка) в программе MX Flash позволяет:	<ol style="list-style-type: none"> 1. выбирать и перемещать элементы в пределах рабочей области; 2. рисовать множество прямых линий; 3. окрашивать область в выбранный цвет; 4. рисовать отдельные линии.
3.	Инструмент Brush (Кисть) в программе MX Flash имеет следующие режимы. Выберите верный.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Smooth (Сглаживание); 2. Threshold (Порог); 3. Ink (Чернила); 4. Modify (Модификация).
4.	С помощью инструмента Subselection (Подвыделение) нельзя выполнить:	<ol style="list-style-type: none"> 1. изменение позиции точки; 2. редактирование сегмента кривой; 3. управление цветом, толщиной и стилем обводки; 4. преобразование угловых опорных точек в гладкие.
5.	Определите режим, которого не имеет инструмент Eraser (Ластик) в программе MX Flash:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eraser Inside (Стирать внутри); 2. Eraser Lines (Ластик линий); 3. Eraser Color Стирать цвет); 4. Eraser Normal (Обычный ластик).
6.	Выберите верный вариант. Временная шкала в программе MX Flash предназначена для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изменения фонового цвета; 2. описания динамики смены кадров; 3. переименования и добавления сцен; 4. стыковки изображений.
7.	Ключевой кадр в программе MX Flash предназначен для:	<ol style="list-style-type: none"> 1. запуска анимации; 2. задания частоты смены кадров; 3. отслеживания состояния кадра; 4. обеспечения плавности перехода от одного кадра к другому.
8.	Атрибутом слоя в программе MX Flash не является:	<ol style="list-style-type: none"> 1. размер слоя; 2. уровень слоя; 3. активность слоя; 4. видимость слоя.

9.	Программа MX Flash своим файлам дает расширение:	<ol style="list-style-type: none"> 1. swf; 2. psd; 3. cdr; 4. bmp.
10.	Маленькая буква «a» на кадре временной шкалы в программе MX Flash указывает, что:	<ol style="list-style-type: none"> 1. кадр содержит метку или комментарий; 2. кадр содержит именованную метку; 3. данному кадру назначено некоторое действие; 4. конечный ключевой кадр отсутствует.
11.	Красный флажок на кадре временной шкалы в программе MX Flash указывает, что:	<ol style="list-style-type: none"> 1. кадр содержит метку или комментарий; 2. кадр содержит именованную метку; 3. данному кадру назначено некоторое действие; 4. конечный ключевой кадр отсутствует.
12.	Автоматическая анимация движения объекта в программе MX Flash называется:	<ol style="list-style-type: none"> 1. мультиком; 2. клипом; 3. tweened-анимацией; 4. сценарием.
13.	Панель Действия в программе MX Flash позволяет:	<ol style="list-style-type: none"> 1. создавать интерактивные элементы клипа; 2. создавать графику; 3. написать полноценную программу; 4. создать интерфейс клипа.
14.	Язык ActionScript, применяемый в программе MX Flash является:	<ol style="list-style-type: none"> 1. процедурным языком; 2. языком низкого уровня; 3. объектно-ориентированным языком; 4. визуальным языком.
15.	Выберите верное утверждение:	<ol style="list-style-type: none"> 1. в режиме Normal панели Действия в программе MX Flash пользователю доступны некоторые автоматические функции для создания кода; 2. область отображения параметров панели Действие в программе MX Flash служит для ввода программных объектов; 3. область элементов панели Действие в программе MX Flash позволяет получить доступ ко всем инструментам Flash. 4. режим Expert панели Действие в программе MX Flash позволяет работать комфортно новичкам.

Вопросы к тесту
по теме «Программа создания и редактирования
трёхмерной графики и анимации 3D MAX»

1.	Программа 3D Studio Max, файлам созданным в ней по умолчанию дает расширение:	<ol style="list-style-type: none"> 1. .vrmf; 2. .max; 3. .mds; 4. .dms.
2.	Текстурная карта в программе 3D Studio Max это всегда:	<ol style="list-style-type: none"> 1. плоское изображение, описывающее различные свойства материалов; 2. рисунок, имитирующий кирпичную кладку; 3. сфотографированное и отсканированное изображение; 4. изображение с тенью и источником света.
3.	Какая из областей не принадлежит интерфейсу программы 3D Studio Max?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Панель меню; 2. Окна проекций; 3. Командная панель; 4. Панель анимации.
4.	Какая из командных панелей отсутствует в программе 3D Studio Max?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Движение (Motion); 2. Слои (Layer); 3. Создать (Create); 4. Отображение (Display).
5.	Какой из видов отсутствует в окнах проекций программы 3D Studio Max?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Орфографический (Orfographic view); 2. Аксонометрический (Axonometric view); 3. Пользовательский (User view); 4. Перспективный (Perspective view).
6.	Какое вращение окна проекций недопустимо в программе 3D Studio Max?	<ol style="list-style-type: none"> 1. вокруг центра окна проекций; 2. вокруг выделенных объектов; 3. вокруг выделенных подобъектов; 4. вокруг встроенной оси симметрии.
7.	Что не изменяется при трансформации объекта в программе 3D Studio Max?	<ol style="list-style-type: none"> 1. его положение относительно сцены; 2. его текстура в сцене; 3. его ориентация относительно сцены; 4. его размер относительно сцены.
8.	Что называют сплайном в программе 3D Studio Max?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Графический примитив; 2. Дугу окружности в пространстве; 3. Трёхмерные фигуры; 4. плоские фигуры, служащие заготовками для создания трёхмерных объектов

9.	К стандартным примитивам программы 3D Studio Max не относятся:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Цистерна (Oil Tank); 2. Сфера (Sphere); 3. Конус (Cone); 4. Чайник (Teapot).
10.	Для построения трехмерной модели методом лоттинга необходимо создать:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Текстуру и траекторию, вдоль которой она будет располагаться; 2. Источник света и траекторию, вдоль которой он будет двигаться; 3. сечение модели и траекторию, вдоль которой сечение располагается; 4. текстуру, сечение модели и источник света.
11.	«Горячая клавиша» инструмента «выделить все»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ctrl+A 2. Ctrl+I 3. W 4. Alt+A
12.	«Горячая клавиша» инструмента выделить по имени	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alt+W 2. N 3. Ctrl+D 4. H
13.	«Горячая клавиша» инструмента «Quik render»	<ol style="list-style-type: none"> 1. F9 2. F12 3. Shift+Q 4. Ctrl+Q
14.	Main Toolbar называют панель, расположенную:	<ol style="list-style-type: none"> 1. справа от видовых окон; 2. слева от видовых окон; 3. снизу от видовых окон; 4. сверху от видовых окон.
15.	В каком пункте Main Menu Bar осуществляются настройки 3dsmax?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Help 2. Customize 3. File 4. Modifiers
16.	Какая функция отвечает за настройку единиц измерения?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Configure User Paths 2. Tutorials 3. Units Setup 4. Preference
17.	Какой пункт меню отвечает за системные настройки 3dsmax?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Configure User Paths 2. Tutorials 3. Units Setup 4. Preference

18.	Точки какого типа имеют только мягкое касание отрезка у вершины и управляющие вектора?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bizer 2. Bizer Corner 3. Corner 4. Smooth
19.	Что не является редактируемой поверхностью?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Editable Poly 2. Editable Mesh 3. Editable Spline 4. Editable Patch
20.	Назовите инструмент, не использующийся при редактировании Vertex в Editable Poly:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bridge 2. Weld 3. Extrude 4. Chamfer
21.	Какой пункт меню Customize отвечает за настройки UI?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revert to Startup Layout 2. Show UI 3. Lock UI Layout 4. Customize User Interface
22.	Какой пункт меню Customize отвечает за отображение элементов интерфейса?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Load Custom UI Sheme 2. Revert to Startup Layout 3. Show UI 4. Preference
23.	Укажите параметр, отсутствующий в настройка объекта GeoSphere:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Slice on 2. Radius 3. Segments 4. Smooth
24.	Для присоединения к сцене файла с расширением .max предназначена функция:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Import 2. Merge 3. Export 4. Open
25.	Какой из этих модификаторов не является параметрическим?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bend 2. Stretch 3. Lathe 4. Taper
26.	Какой пункт меню Group используется для открывания групп?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ungroup 2. Open 3. Explode 4. Group
27.	«Горячая клавиша» инструмента «Quik Align»:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shift+A 2. Shift+Q 3. Ctrl+A 4. Ctrl+Q

28.	«Горячая клавиша» F10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parametr Collector 2. Environment & Effects 3. Rener Scene Dialog 4. Render
29.	Какого параметра нет в настройках объекта Tube:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Slice On 2. Cap Segments 3. Height 4. Diametr
30.	«Горячая клавиша» Alt+W это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Align 2. Arc Rotate 3. Maximize Viewport Toggle 4. Zoom Exetents
31.	Объект Star относится к категории:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Shapes 2. Sistems 3. Helpers 4. Geometry
32.	Сколько объектов содержит категория Standart Primitives?	<ol style="list-style-type: none"> 1. 8 2. 12 3. 10 4. 20
33.	Полигональным моделированием называют:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Editable Poly 2. Editable Patch 3. Editable Spline 4. NURBS
34.	В меню правой клавиши мыши нет пункта меню:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Move 2. Attach 3. Isolate Selection 4. Group
35.	Меню File не содержит функции:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Open Recent 2. Summary info 3. Grab Viewport 4. Merge
36.	Укажите функцию, которой нет на главной панели инструментов:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mirror 2. Array 3. Align 4. Undo
37.	Укажите функцию, которой нет на главной панели инструментов:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Select Invert 2. Select object 3. Select by name 4. Scene Selection

38.	Инструмент для быстрого создания массивов объектов называется:	<ol style="list-style-type: none">1. Grab Viewport2. Align3. Array4. Quik Align
39.	Что не является итоговым продуктом работа в 3dsmax?	<ol style="list-style-type: none">1. видеофайл;2. файл растровой графики;3. файл в векторной графике;4. файл виртуальной реальности VRML.
40.	Какая единица измерения не используется в 3dsmax?	<ol style="list-style-type: none">1. дециметры;2. метры;3. сантиметры;4. дюймы.

СОДЕРЖАНИЕ

Вопросы к тесту по теме «Основы компьютерной графики».....	3
Вопросы к тесту по теме «Растровый графический редактор Adobe PHOTOSHOP».....	27
Вопросы к тесту по теме «Векторный графический редактор CorelDraw»	38
Вопросы к тесту по теме «Программа для создания анимации Flash MX»	43
Вопросы к тесту по теме «Программа создания и редактирования трёхмерной графики и анимации 3DМАХ»	45