

Вариант 2

			Ответ
1	Удаление задней поверхности — это пример	1. Метода в пространстве объекта 2. Метода в пространстве изображения 3. Комбинация первого и второго	1
2	Растр синоним слова	1. Массив 2. Матрица 3. Модель 4. Или все три	1
3	Когда проекция получается путем проецирования точек вдоль параллельных линий, которые не перпендикулярны плоскости проекции называется	1. проекция кавалье 2. изометрической проекции 3. Перспективное проектирование 4. косоугольная проекция	4
4	Сколько матриц требуется для поворота объекта вокруг точки (x, y)?	a) 2 b) 3 c) 4 d) 5	b
5	Процесс извлечения части базы данных или изображения внутри, или за пределами указанного региона называется	1. Преобразования 2. Проекция 3. Отсечения 4. Мэппинг	3
6	Физическое соотношение сторон определяется как	a) отношение ширины кадра к его высоте b) отношение ширины пикселя к его высоте c) отношение ширины блока к его высоте d) Все эти	a
7	В человеческой системе восприятия красные колбочки не чувствительны к фотонам зеленого цвета	Да/нет	Да
8	Монитор может отображать 4 оттенка красного, 8 оттенков синего и 16 от-тенков зеленого. Глубина цвета, поддерживаемая монитором, составляет,	a) 7 бит b) 8 бит c) 9 бит d) 10 бит	c
9	Если (x,y,w), $w=0$, является точкой в однородной системе координат, то ее эквивалентом в двумерной системе является	a) (x, y, 1) b) (x, y, 0) c) (x/w,y/w) d)(x, y, x-y)	c
10	Какого режима наложения текстуры не существует?	1. Сферический 2. Черепичный 3. С увеличением 4. Этикеточный	3
11	Алгоритм окружности Бразенхэмса, желательно выполнить расчет, необходимый для нахождения	a) Целочисленное сложение б) Вычитание a) Умножение г) все вышеперечисленное	г

	только скан-преобразованных точек.		
12	Если a и b являются конечными точками линии, то алгоритм определения полностью видимых и наиболее невидимых линий может быть следующим:	a) Алгоритм видимости b) Простой алгоритм видимости c) Сложный алгоритм видимости г) ничего из вышеперечисленного	a
13	В перспективной проекции глаз художника находится в	a) Слева от проекции b) Справа от проецирования c) В верхней части проекции г) В центре проекции	г
14	Отношения цветового режима и цветовая модель	1) Цветовые режимы - это реализация цветовой модели в рамках конкретной программы. 2) Цветовые модели - это реализация цветовых режимов в рамках конкретной программы	1
15	Использование матриц в КГ позволяет:	1) улучшить цветопередачу 2) упростить и ускорить операции преобразования 3) уменьшить объем z-буфера	2
16	Свойства отраженного света не зависят от:	1) строения источника света 2) направления и формы источника света 3) ориентации и свойств поверхности 4) длины волны света	4
17	Моделями глобального освещения называются	1) Физические модели, которые не учитывают перенос света между поверхностями. 2) Физические модели, которые учитывают перенос света между поверхностями	2
18	Преобразование сдвига может быть разложено на серию преобразований вращения и масштаба.	1. Правда 2. Ложь	1
19	Диапазон цветов, который может быть воспроизведен каким-либо способом — называется:	a) Насыщенность b) Переход c) Цветовой охват d) Яркость	c
20	Какой алгоритм заливки полигона требует следующей информации: 1. Цвет границы (BC), 2. Цвет заливки (FC) и 3. (x,y) координаты исходной точки.	A. заполнение границы B. область заполнения C. сканирование заполнения D. заполнение dda	B