**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)? | а) 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 | а) 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, | а) 7 бит  b) 8 бит  c) 9 бит  d) 10 бит | **с** |
| 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 только скан-преобразованных точек. | а) Целочисленное сложение  б) Вычитание  а) Умножение  г) все вышеперечисленное | **г** |
| 12 | Если a и b являются конечными точками линии, то алгоритм определения полностью видимых и наиболее невидимых линий может быть следующим: | а) Алгоритм видимости  b) Простой алгоритм видимости  c) Сложный алгоритм видимости  г) ничего из вышеперечисленного | **а** |
| 13 | В перспективной проекции глаз художника находится в | а) 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: | 1. Насыщенность 2. Переход 3. Цветовой охват 4. 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** |