

Тест по Компютърна графика 2019/2020 - ликвидация

Въпроси

ВНИМАНИЕ!!!

Може да попълните и изпратите този тест само веднъж.

Докато теста не бъде изпратен може да промените отговорите произволен брой пъти.

"Материалите" в КГ описват:

- ☒ покомпонентно описание на това как се отразяват отделните "видове светлина"
- ☐ други физически характеристики на тялото
- ☐ всяко едно от изброените
- ☐ описват пространственото разпределение на коефициентите на отражение на светлината

Clear selection

Програмната част на програмно-апаратната реализация на техническите устройства се нарича:

- ☐ стандарт
- ☐ прекъсване
- ☐ DLL
- ☒ драйвер

Clear selection



Геометричната информация се дефинира като:

- ☐ $G=\{X \mid f(X)=0\}$
- ☐ $G=(\text{width}, \text{height}, \text{bitmap})$
- ☐ $G=(\{x\}, \{y\}, \{z\}, \{w\})$
- ☒ $G=(\{s\}, \{m\}, \{p\})$

Clear selection

Двумерния (2D) вариант на представящи схеми "Кодиране с осмично дърво" се наричана:

- ☐ Јрег кодиране;
- ☐ Бинарно кодиране;
- ☒ Кодиране с четвъртично дърво
- ☐ Кодиране с двоично дърво;

Clear selection

Кое от следните е вид изображение в КГ?

- ☒ векторно
- ☐ вътрешно
- ☐ метафизично
- ☐ матрично

Clear selection



Моделите на осветяване в КГ се делят основно на:

- ☐ добри и лоши
- ☐ локални и глобални
- ☒ линейни и дървовидни
- ☐ светлинни и засенчени

Clear selection

Кое от изброените не са основни видове светлинни източници?

- ☒ Точкови (Point/Omni Lights)
- ☐ Фонов (Ambient Light)
- ☐ Произволни (Random Lights)
- ☐ Насочени (Directional Lights)

Clear selection

Кое от следните не е представяща схема в Компютърната графика?

- ☒ Линейно дърво (Linear tree)
- ☐ Системи частици (Particle systems)
- ☐ Функционално представяне (F-Rep)
- ☐ Гранично представяне (B-Rep)

Clear selection



Коя е нормалната подредба в йерархията на виртуалните машини/процесори според методологията за графично/геометрично моделиране?

- ☐ Дисплеен, Геометричен, Структурен, Семантичен, Диалогов
- ☐ Геометричен, Структурен, Диалогов, Геометричен, Семантичен
- ☐ Диалогов, Дисплеен, Геометричен, Структурен, Семантичен
- ☒ Семантичен, Дисплеен, Геометричен, Структурен, Диалогов

Clear selection

Основно предназначение на текстурите е да:

- ☐ спестяват геометрия
- ☒ описват базовата геометрия на моделите
- ☐ задават силата на светлината
- ☐ прикриват недостатъци в модела

Clear selection

Кое от следните не е вярно за алгоритъма за визуализация Z-буфер:

- ☐ Използват се два буфера: буфер на цвета и буфер на дълбочината
- ☐ От десетки години той не се използва в практиката
- ☐ Той е прост, ефективен и е подходящ дори за хардуерна реализация
- ☐ При визуализация елементите на сцената могат да се обхождат в произволен ред



Представящите схеми за моделиране на коса са вариант на схемите:

- ☐ Функционално представяне (F-Rep)
- ☐ Описание на границата (B-Rep)
- ☐ Метатопчета (Metaballs)
- ☐ Системи частици (Particle systems)

Кое от следните не е входно периферно устройство?

- ☒ мишка
- ☐ плотер
- ☐ светлинно перо
- ☐ скенер

Clear selection

При алгоритъма на Варнок многоъгълниците се класифицират по отношение прозореца като:

- ☐ интернален, екстернален, фрагментиран и контейнерен
- ☐ Варнок 1, Варнок 2 и Варнок 3
- ☐ външен, вътрешен, междинен и цялостен
- ☒ външен, вътрешен, пресичащ и обхващащ

Clear selection



В КГ под "събитие" се разбира:

- ☐ промяна на изходно във входно устройство
- ☐ промяна на механиката на пасивно устройство
- ☐ промяна на пасивно в активно устройство
- ☒ промяна на състоянието на активно устройство

Clear selection

В Компютърната графика линейните трансформации в двумерното пространство обикновено се извършват с помощта на:

- ☐ матрици 3x3
- ☐ мета-информация
- ☐ матрици 3x2
- ☒ матрици 4x4

Clear selection

Трите основни дяла на Компютърната графика са:

- ☒ Графично моделиране, Геометрично моделиране, Алгоритми за визуализация
- ☐ Дисплейна система, Дисплеен процесор, Дисплейна програма
- ☐ Генеративна компютърна графика, Обработка и анализ на изображения, Перцептивна компютърна графика
- ☐ Анализ, Синтез, Анализ и синтез на графична информация

Clear selection



Един от най-често прилаганите архитектурни подходи/шаблони за изграждане на ГПИ е:

- ☐ "Спагети" код
- ☒ CLI
- ☐ MVC (и производните му)
- ☐ WinForms

Clear selection

При кой модел на цвета той се представя с три числа за синя, зелена и червена компонента?

- ☐ CMYK
- ☒ RGB
- ☐ Lab
- ☐ SZC

Clear selection

При графичният потребителски интерфейс WIMP е съкращение от:

- ☐ Windows, Icons, Menus, Pointer
- ☒ Words, Icons, Metaphors, Phrases
- ☐ Windows, iOS, Mac, Posix
- ☐ When, I, Met, Postman

Clear selection

Back

Submit



Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Plovdiv University Paisii Hilendarski. [Report Abuse](#)

Google Forms

