1.Трите основни дяла на Компютърната графика са:

а)Графично моделиране,Геометрично моделиране, Алгоритми на визуализация;

б)Генеративна компютърна графика,Обработка и анализ на изображения,

Перцептивна компютърна графика;

в)Анализ,Синтез,Анализ и Синтез на графична информация

г)Дисплейна система,Дисплеен процесор,Дисплейна програма

2.Графичната информация в Компютърната графика обикновено се означава с:

а)G=({s},{m},{p})

б)G=(x,y,z)

в)G={x|f(x)=0}

г)G=(file name)

3.Кое от следните не е една от виртуалните машини според методологията на графичното моделиране?

а)Дисплеен процесор

б)GPU

в)Структурен процесор

г)Семантичен процесор

4.Кое от следните е вид изображение в КГ?

а)междинно

б)матрично

в)векторно

г)верифицирано

5.Кое от следните е входно периферно устройство?

а)мишка

б)плотер

в)принтер

г)централен процесор(CPU)

6.Програмната част на програмноапапратната реализация на техническите устройства се нарича:

а)стандарт

б)DLL;

в)драйвер

г)прекъсване

7.Кое от слединте не е представяща схема в КГ(Компютърната графика)?

а)Графично представяне (B-Rep)

б)Системи частици(Particle systems)

в)Конструктивна геометрия на твърди тела(CSG)

г)Растерни вектори(Raster-vectors)

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

а)мета-информация

б)матрици 3х3

в)матрици 3х2

г)матрици 4х4

9.Схемите „кодиране с осмично дърво“ в двумерния случай са известни като:

а)Mpeg кодиране

б)Кодиране с четвъртично дърво

в)Кодиране с двоично дърво

г)Бинарно кодиране

10.При алгоритъма на Варнок многоъгълниците се клацифицират по отношение прозореца като:

а)В1,В2, и В3

б)интернален,екстернален,фрагментарен и контейнерен

в)външен, вътрешен, междинен

г)външен,вътрешен,пресичащ и обхващащ

11.“Материалите“ в КГ описват:

а)покомпонентно описание на това как се отразяват отделните “видове светлина“

б)други физически характеристики

в)всяко едно от изброените

г)описват пространственото разпределение на коефициентите на отражение на светлината

12.Моделите на осветяване в КГ се делят основно на:

а)добри и лоши

б)локални и глобални

в)линейни и дървовидни

г)светлинни и засенчени

13.Кое от изброените не са основни видове светлинни източници

а)Точкови (Point/Omni Lights)

б)Фонов (Ambiend Light)

в)Произволни (Random Lights)

г)Насочени (Directional Lights)

14.Кое от слединте не е представяща схема в Компютърната графика

а)Линейно дърво (Linear tree)

б)Системни частици(Particle system)

в)Функционално представяне (F-Rep)

г)Гранично представяне (B-Rep)

15.Коя е нормалната подредба в йерархията на виртуалните машини /процесори

според методологията за графично /геометрично моделиране?

а)Дисплеен,Геометричен,Структурен,Семантичен,Диалогов

б)Геометричен, Структурен,Диалогов,Геометричен,Семантичен

в)Диалогов,Дисплеен,Геометричен,Структурен,Семантичен

г)Семантичен,Дисплеен,Геометричен,Структурен,Диалогов

16.Основното предназначение на текстурите е да :

а)спестяват геометрия

б)описват базовата геометрия на моделите

в)задават силата на свтлината

г)прекриват недостатъци в модела

17. Кое от следните не е вярно за алгуритъма за визуализация Z-буфер

а)използват се два буфера:буфер на цвета и буфер на дълбочина

б)от десетки години той не се използва в практиката

в)той е прост, ефективен и е подходящ дори за хардуерна реализация

г)при визуализация елементите на сцената могат да се обхождат в произволен ред

18.Представящите схеми за моделиране на коса са вариант на схемите:

а)Функционално представяне (F-Rep)

б)Описание на граница (B-Rep)

в)Метатопчета (Metaballs)

г)Системи частици (Particle systems)

19.В КГ под “събитие“ се разбира:

а)Промяна на изходно във входно устройство

б)Промяна на механиката на пасивно устройство

в)Промяна на пасивно в активно устройство

г)Промяна на състоянието на активно устройство

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

а)“Спагети“ код

б)CLI

в)MVC (и производните му)

г)WinForms

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

а)CMYK

б)RGB

в)Lab

г)SZC

22.При графичният потребителски интерфейс WIMP е съкращение от:

а)Windows,Icons,Menus,Pointer

б)Words,Icons,Metaphors,Phrases

в)Windows,iOS,Mac,Posix

г)When, I ,Met,Postman