

Warning: session_start(): Cannot send session cache limiter - headers already sent (output started at /home/pmgbgbc/public_html/old/onlineschool/print_tests.php:8) in /home/pmgbgbc/public_html/old/onlineschool/login_header.php on line 3

"CorelDraw"



Общо време : 25 минути

Общо точки : 100

Общо въпроси : 25

>> **Лесни:** 25 (4,00 т.) (1 мин.)

>> **Нормални:** 0 (8,00 т.) (2 мин.)

>> **Трудни:** 0 (12,00 т.) (3 мин.)

Тестът **"CorelDraw"** съдържа **25 въпроса** само от една трудност: **лесни** (всеки по **4,00 т.**; средно време за решаване - **1 мин.**).

Максималният брой точки е 100.

За решаването на теста ще имате точно 25 минути!

За всеки грешен налучкан отговор ще Ви бъдат отнемани точки!

Оценката се изчислява по формулата: $K = 2 + (T - F \cdot (10/100)) \cdot (4/100)$, където K е оценката, T - точките за верните отговори, F - точките за грешните отговори.

Пожелаваме Ви успех!



1. Приложни програми, които обработват графични изображения, се наричат: (4,00т.) (1 мин.)

- а) Текстови редактори
- б) Графични редактори
- в) Издателски системи



2. Основно предназначение на компютърната графика е (4,00т.) (1 мин.)

- а) издателската дейност
- б) рекламната дейност
- в) базите от данни



3. Векторната графика представлява (4,00т.) (1 мин.)

- а) мрежа (растер) от малки квадратчета, всеки от които има определен цвят
- б) набор от точки и свързващи ги линии, изградени от елементи от същия вид, но с по-малък размер
- в) набор от точки и свързващи ги линии - прави и криви. Очертанията на кривите се изменят с промяната на броя и позицията на точките и допирателните към тях, които задават изпъкналостта



4. Пикселизацията е характерна за (4,00т.) (1 мин.)

- а) Растерните изображения
- б) Векторните изображения
- в) Фракталните изображения



5. Разделителната способност на изображенията се измерва в (4,00т.) (1 мин.)

- а) милиметри
- б) пиксели на инч (ppi) или точки на инч (dpi)

в) пунктове



6. Цветовият модел RGB е изграден от цветовете **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) червено, зелено и синьо
- б) светлосиньо, тъмночервено, жълто и черно
- в) бяло и черно



7. Цветовият модел CMYK е изграден от цветовете **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) синьо, зелено, червено и жълто
- б) синьо-зелено, пурпурно, жълто и черно
- в) други



8. Cdr е разширение на файл създаден с **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) CorelDRAW
- б) Adobe Illustrator
- в) Adobe Photoshop



9. CorelDRAW. е редактор за създаване и обработка на **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) фрактална графика
- б) растрена графика
- в) векторна графика



10. За изчертаване на квадрат използваме **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) инструмента Rectangle и задържахме натиснат клавишът Shift
- б) инструмента Square
- в) инструмента Rectangle и задържахме натиснат клавишът Ctrl



11. За изчертаване на многоъгълници използваме **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) инструмента Polygon
- б) инструмента Complex Star
- в) инструмента Ellipse tool



12. За свободно рисуване на линии, криви и фигури използваме **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) инструмента Freehand
- б) инструмента Curve
- в) инструмента Line/ Curve



13. За селектиране на обекти използваме **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) инструмента Freehand
- б) инструмента Pick tool
- в) инструмента Basic Shapes



14. Инструмента Basic Shapes tool служи за изчертаване на **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) произволни криви линии
- б) специални фигури
- в) множество от повтарящи се обекти



15. Инструмента Artistic Media Sprayer служи за изчертаване на **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) криви линии
- б) повтарящи се обекти по нови или съществуващи линии
- в) специални обекти



16. За трансформация на фигури, линии и текст използваме инструмента **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Artistic Media
- б) Shape Tool
- в) Polyline



17. За премахване, изрязване или изтриване на участъци използваме инструмента **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Crop
- б) Shape Tool
- в) Pick tool



18. Програмата CorelDraw обработва **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Два вида текст – параграфен и артистичен
- б) Три вида текст – обикновен, художествен и за печат
- в) Един вид – стандартен текст



19. Изместване и промяна на формата на текста - ръчен кетъринг се извършва с **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Командата Convert To Curves и инструментът Shape Tool
- б) Командата Convert To Artistic Text и инструментът Shape Tool
- в) Командата Convert To Paragraph Text и инструментът Shape Tool



20. Командата Fit Text To Path служи за **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) огъване на текст по крива
- б) конвертиране на текст в крива
- в) създаване на възли по буквите от текста



21. Командата Align and Distribute служи за **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) подравняване на обекти
- б) групиране на обекти
- в) натрупване на обекти



22. Интерактивното геометрично изкривяване на обект се постига с инструмента **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Interactive Distortion
- б) Interactive Blend
- в) Interactive Drop Shadow



23. Интерактивна прозрачност на обект се постига с инструмента **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Interactive Contour
- б) Interactive Transparency
- в) Interactive Distortion



24. Интерактивна промяната на формата на обвивката се постига с инструмента **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Interactive Envelope
- б) Interactive Transparency
- в) Interactive Distortion



25. За превръщане на 2D обекти в обемни 3D тела се използва инструмента **(4,00т.) (1 мин.)**

- а) Interactive Transparency
- б) Interactive Drop Shadow
- в) Interactive Extrude