**ЭВМ и периферийные устройства. Лекция №5. Видеомониторы и видеоадаптеры.**

1. **Видеосистема (дисплей) включает:**

* **монитор и видеоконтроллер**
* монитор и процессор
* блок питания и материнскую плату
* процессор и внутренние накопители

1. **Видеоадаптер - это:**

* отдельное устройство персонального компьютера или игровой приставки, выполняющее графический рендеринг
* компьютерное программное обеспечение, с помощью которого другое программное обеспечение (операционная система) получает доступ к аппаратному обеспечению некоторого устройства
* **специализированный процессор с собственным набором команд, специфическими форматами данных и с собственным счетчиком команд**
* объект, содержащий код, который расширяет функциональность запущенного или т. н. базового ядра ОС

1. **Для задания координат начала и конца вектора используются:**

* абсолютные координаты
* относительные координаты
* **оба варианта правильные**
* нет правильного ответа

1. **Графические адаптеры растрового типа обладают:**

* отсутствием мерация
* возможностью наложения изображения из видео
* **оба варианта правильные**
* нет правильного варианта

1. **Для черно-белых адаптеров для задания пикселя отводится:**

* **1 бит**
* 2 бита
* 1 байт
* 2 байта

1. **Электронно-лучевая трубка - это:**

* электронный прибор, преобразующий электрические сигналы в звуковые
* **электровакуумный прибор, преобразующий электрические сигналы в световые**
* электровакуумный прибор, преобразующий электрические сигналы в звуковые
* электронный прибор, преобразующий электрические сигналы в световые

1. **Современные ЭЛТ содержат:**

* **фокусирующий электрод**
* электромагнитную фокусировку
* фокусирующую катушку
* нет правильного ответа

1. **Углом отклонения луча ЭЛТ называется:**

* минимальный угол между двумя возможными положениями электронного луча внутри колбы, при которых на экране еще видно светящееся пятно
* максимальный угол между двумя возможными положениями электронного луча внутри колбы, при которых на экране уже не видно светящееся пятно
* минимальный угол между двумя возможными положениями электронного луча внутри колбы, при которых на экране уже не видно светящееся пятно
* **максимальный угол между двумя возможными положениями электронного луча внутри колбы, при которых на экране еще видно светящееся пятно**

1. **На смену ионной ловушке пришло**

* алюминирование экрана
* серебрение экрана
* оцинковка экрана
* ионная ловушка до сих пор используется

1. **Из скольки частей состоит устройство цветного кинескопа?**

* 4
* 5
* 7
* 8

1. **Какие типы масок существуют?**

* теневая маска и щелевая решетка
* апертурная решетка и теневая маска
* щелевая решетка и апертурная решетка
* **щелевая решетка, апертурная решетка и теневая маска**

1. **Показателем качеством изображения является..?**

* **шаг маски**
* количество элементов маски
* угол отклонения луча ЭЛТ
* количество пикселей

1. **Для чего необходимо размагничивание?**

* Размагничивание необходимо в ч/б кинескопах для снятия влияющей на качество изображения остаточной или случайной намагниченности теневой маски и электростатического экрана
* **Размагничивание необходимо в цветных кинескопах для снятия влияющей на качество изображения остаточной или случайной намагниченности теневой маски и электростатического экрана**
* Размагничивание необходимо в ч/б кинескопах для смягчения влияющей на качество изображения остаточной или случайной намагниченности теневой маски и электростатического экрана
* Размагничивание необходимо в цветных кинескопах для смягчения влияющей на качество изображения остаточной или случайной намагниченности теневой маски и электростатического экрана

1. **Какие типы излучений, воздействующих на здоровье человека, существуют при использованиии мониторов?**

* **Электромагнитные и ионизирующие излучения**
* Электромагнитные и радиоактивные излучения
* Ионизирующие и радиоактивные излучения
* нет правильного ответа

1. **Какие ядовитые вещества входят в состав ЭЛТ?**

* свинцовое стекло
* соединения бария
* люминофоры
* **все ответы правильные**

1. **Жидкокристаллический монитор - это:**

* **плоский монитор на основе жидких кристаллов, разработанный в 1963**
* плоский монитор на основе жидких кристаллов, разработанный в 1964
* плоский монитор на основе жидких кристаллов, разработанный в 1973
* плоский монитор на основе жидких кристаллов, разработанный в 1983

1. **Из чего состоит каждый пиксель ЖК-дисплея..?**

* **из слоя молекул между двумя прозрачными электродами, и двух поляризационных фильтров, плоскости поляризации которых перпендикулярны**
* из слоя молекул между двумя прозрачными электродами, и двух поляризационных фильтров, плоскости поляризации которых параллельны
* из слоя молекул между тремя прозрачными электродами, и двух поляризационных фильтров, плоскости поляризации которых перпендикулярны
* из слоя молекул между тремя прозрачными электродами, и тремя поляризационных фильтров, плоскости поляризации которых перпендикулярны

1. **Разрешение - это:**

* горизонтальный и вертикальный размеры, выраженные в дюймах
* вертикальный размер, выраженный в пикселях
* горизонтальный размер, выраженный в пикселях
* **горизонтальный и вертикальный размеры, выраженные в пикселях**

1. **Время отклика - это:**

* **минимальное время, необходимое пикселю для изменения своей яркости**
* максимальное время, необходимое пикселю для изменения своей яркости
* минимальное время, необходимое дюйму для изменения своей яркости
* максимальное время, необходимое дюйму для изменения своей яркости

1. **AS-IPS - это:**

* технология Advanced Super IPS, разработанная в 2001
* **технология Advanced Super IPS, разработанная в 2002**
* технология Advanced Super IPS, разработанная в 2003
* технология Advanced Super IPS, разработанная в 2004

1. **Достоинствами технологии MVA являются:**

* глубокий черный цвет
* отсутствие винтовой структуры кристаллов
* отсутствие двойного магнитного поля
* **все варианты верны**

1. **ЖК-мониторов имеют:**

* малый контраст
* малую глубину черного цвета
* **оба варианта верны**
* нет правильного ответа

1. **Газоразрядный экран - это:**

* **устройство отображения информации, монитор, использующее в своей работе явления электрического разряда в газе и возбуждаемого им свечения люминофора**
* устройство отображения информации, монитор, использующее в своей работе явления химической реакции в газе и возбуждаемого им свечения люминофора
* устройство отображения информации, монитор, использующее в своей работе явления электрического разряда в газе
* монитор, использующее в своей работе явления электрического разряда в газе и возбуждаемого им свечения люминофора

1. **OLED - это:**

* многослойные тонкопленочные структуры, изготовленные из органических соединений, которые неэффективно излучают свет при пропускании через них электрического тока
* **многослойные тонкопленочные структуры, изготовленные из органических соединений, которые эффективно излучают свет при пропускании через них электрического тока**
* многослойные толстопленочные структуры, изготовленные из органических соединений, которые эффективно излучают свет при пропускании через них электрического тока
* многослойные тонкопленочные структуры, изготовленные из неорганических соединений, которые эффективно излучают свет при пропускании через них электрического тока

1. **TOLED ( Transparent and Top-emitting OLED) - это:**

* **технология, позволяющая создавать прозрачные дисплеи, а также достигнуть более высокого уровня контрастности**
* технология, позволяющая создавать непрозрачные дисплеи, а также достигнуть более высокого уровня контрастности
* технология, позволяющая с достигнуть более высокого уровня контрастности
* технология, позволяющая создавать прозрачные дисплеи

1. **Пассивная матрица представляет собой:**

* массив канодов
* массив манодов
* массив нанодов
* **нет правильного ответа**

1. **Видеокарта - это:**

* **устройство, преобразующее изображение, находящееся в памяти компьютера, в видеосигнал для монитора**
* устройство, преобразующее видео, находящееся в памяти компьютера, в видеосигнал для монитора
* устройство, преобразующее звук, находящейся в памяти компьютера, в аудиосигнал для монитора
* нет правильного ответа

1. **BIOS VGA - это:**

* **это программа, предназначенная для управления схемами VGA**
* это программа, предназначенная для управления системами VGA
* это программа, предназначенная для управления схемами VGM
* это программа, предназначенная для управления системами VAG

1. **Графический процессор - это:**

* занимается расчетами выводимой видеозаписи, освобождая от этой обязанности центральный процессор, производит расчеты для обработки команд трехмерной графики
* занимается расчетами выводимого изображения, освобождая от этой обязанности центральный процессор
* **занимается расчетами выводимого изображения, освобождая от этой обязанности центральный процессор, производит расчеты для обработки команд трехмерной графики**
* занимается расчетами выводимого изображения, освобождая от этой обязанности центральный процессор, производит расчеты для обработки команд двухмерной графики

1. **Система охлаждения - это:**

* **предназначена для сохранения температурного режима видеопроцессора и видеопамяти в допустимых пределах**
* предназначена для выгрузки температурного режима видеопроцессора и видеопамяти в допустимых пределах
* предназначена для поддержания температурного режима видеопроцессора
* предназначена для сохранения температурного режима системного блока

1. **Сколько разъемов VGA имел первоначальный видеоадаптер:**

* три
* **один**
* два
* шесть

1. **FPM DRAM (Fast Page Mode Dynamic RAM) - это:**

* **основной тип видеопамяти, идентичный используемой в системных платах**
* дополнительный тип видеопамяти, идентичный используемой в системных платах
* дополнительный тип аудиопамяти, идентичный используемой в системных платах
* основной тип аудиопамяти, идентичный используемой в системных платах

1. **EDO DRAM - это:**

* тип памяти с элементами конвейеризации, позволяющий несколько ускорить обмен блоками данных с видеопамятью приблизительно на 30 %
* тип памяти с элементами конвейеризации, позволяющий несколько замедлить обмен блоками данных с видеопамятью приблизительно на 5 %
* **тип памяти с элементами конвейеризации, позволяющий несколько ускорить обмен блоками данных с видеопамятью приблизительно на 25 %**
* тип памяти с элементами конвейеризации, позволяющий несколько ускорить обмен блоками данных с видеопамятью приблизительно на 15%

1. **MDRAM - это:**

* вариант DRAM, разработанный фирмой MoSys, организованный в виде множества независимых банков объемом по 64 МБ каждый, работающих в конвейерном режиме
* **вариант DRAM, разработанный фирмой MoSys, организованный в виде множества независимых банков объемом по 32 КиБ каждый, работающих в конвейерном режиме**
* вариант DRAM, разработанный фирмой MoSys, организованный в виде множества независимых банков объемом по 32 МБайт каждый, работающих в конвейерном режиме
* вариант DRAM, разработанный фирмой MoSys, организованный в виде множества независимых банков объемом по 64 КиБ каждый, работающих в конвейерном режиме

1. **Главной функцией программ создания трехмерной графики является:**

* **преобразование графических абстрактных объектов в изображения на экране компьютера**
* преобразование графических объектов в изображения на экране компьютера
* преобразование графических абстрактных объектов в видеопоток на экране компьютера
* сохранение графических абстрактных объектов в изображения на экране компьютера

1. **Геометризация - это:**

* определение размеров и ориентации
* определение расположения примитивов в пространстве
* расчет влияния источников света
* **все ответы верны**

1. **Анимация - это:**

* медленное и четкое переключение между последовательными кадрами движущегося изображения
* **быстрое и четкое переключение между последовательными кадрами движущегося изображения**
* быстрое и четкое переключение между последовательными кадрами статического изображения
* быстрое и последовательное переключение между последовательными кадрами статического изображения

1. **Что относится к расширенным технологиям трехмерной графики?**

* Буфер шаблонов
* Z-буферизация
* Рельефное текстурирование
* **Все ответы верны**

1. **Где используется Анизотропная фильтрация?**

* **В видеоадаптерах**
* В матрице
* В видеоиграх
* В компьютерной графике

1. **Что такое сопряжение/сглаживание вершин?**

* сглаживание областей сочленений трех полигональных объектов
* **сглаживание областей сочленений двух полигональных объектов**
* сглаживание областей сочленений четырех полигональных объектов
* сглаживание областей сочленений пяти полигональных объектов

1. **Для увеличения быстродействия необходимо настроить параметры:**

* **OpenGL, Direct 3D, RAMDAC, тактовых частот**
* OpenGL, тактовых частот
* OpenGL, Direct 3D, RAMDAC
* нет правильного ответа