

1. С точки зрения способа создания компьютерные изображения и программы для работы с компьютерной графикой можно разделить на несколько основных типов ...
2. К программам для трехмерного моделирования изображений относят ...
3. Вариантом записи координат точки соответствующим представлению ее в трехмерном пространстве в однородных координатах, является ...
4. Преобразование координат – это ...
5. К аффинным преобразованиям относится ...
6. При ... «при проецировании объекта сходятся линии «идущие вдоль» оси Z»
7. ... – тип проекции, при котором «направление проецирования составляет с плоскостью угол 45° , проекция отрезка, перпендикулярного проекционной плоскости, имеет ту же длину, что и сам отрезок, т. е. укорачивание отсутствует»
8. ... – тип проекции, при котором «имеет направление проецирования, которое составляет с проекционной плоскостью угол $= \arctg(1/2)$ ($\approx 26,5^\circ$), отрезки, перпендикулярные проекционной плоскости, после проецирования составляют $1/2$ их действительной длины».
9. ... – тип проекции, при котором «направления совпадают, т. е. направление проецирования является нормалью к проекционной плоскости»
10. ... – этап создания 3D проекта, на котором в окнах проекций создается непосредственно сам объект
11. ... – этап создания 3D проекта, на котором происходит расчет картинки с использованием всех заданных свойств материалов объектов и источников света, расчет теней, отражений, преломлений и т.д.
12. Система координат в 3D MAX имеет следующие два уровня:
13. В 3D MAX можно использовать различные виды сплайновых форм, такие как ...
14. Цилиндр в 3D MAX – это ...
15. Section в 3D MAX – это ...
16. Для создания полутеней на поверхности фигур в можно использовать ...
17. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется ...

18. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой фигурами, которые описываются математическими уравнениями, называется ...
19. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...
20. Видеоадаптер персонального компьютера (видеокарта) – это ...
21. Видеопамять персонального компьютера – это ...
22. Способ записи графической информации в файл называется ...
23. При параллельном проектировании центр пучка считается лежащим ...