

1. В редакторе Adobe Flash CS4 частота смены кадров 24 кадр/сек. Чтобы сцена продолжалась 6 сек. она должна содержать ...
2. Цвет монтажного стола в редакторе Adobe Flash CS4 – красный. На замаскированном слое Layer1 нарисован прямоугольник синего цвета. На слое-маске поверх прямоугольника напечатан зеленый текст. При тестировании фильма будет виден ...
3. В редакторе Adobe Flash CS4 для создания анимации используется ...
4. Фильм в редакторе Adobe Flash CS4 можно сохранять как (Save As...) ...
5. При создании фильмов в редакторе Adobe Flash CS4 можно использовать ...
6. Для того чтобы создать в редакторе Adobe Flash CS4 автоматическую анимацию движения ноги велосипедиста, необходимо ...
7. Для того чтобы в редакторе Adobe Flash CS4 добавить к движущемуся автомобилю, созданному при помощи tween-анимацией, работающую мигалку, необходимо создать ...
8. Соотнесите понятия и определения
9. Для кадрирования изображения в программе Adobe Photoshop CS4 используется инструмент ...
10. Для отмены последнего действия в Adobe Photoshop CS4 можно воспользоваться ...
11. Инструмент Polygonal Lasso (Полигональное Лассо) предназначен для ...
12. Инструмент Eyedropper (Пипетка) ...
13. CorelDraw X4 поддерживает формат ...
14. Для придания реалистичности векторным рисункам в CorelDraw X4 используются такие растровые эффекты, как ...
15. Для создания полутеней на поверхности фигур в можно использовать ...
16. В CorelDraw X4 при наложении эффекта оболочки на текстовый блок происходит ...
17. В CorelDraw X4 после превращения текста в кривые полученный текст можно ...
18. ... объектно-ориентированный язык программирования, который добавляет интерактивность и обработку данных в содержимое Flash-приложений



19. Элемент языка ActionScript 2.0, начинающийся с префикса on, – это ...
20. Для того, чтобы объект Flash можно было бы автоматически анимировать с помощью анимации движения, конечный кадр может быть получен из начального ...
21. В редакторе Flash на слое-маске нарисован белый круг диаметром 50 мм, а на маскированном слое – черный квадрат с диагональю 100 мм. Центры фигур совпадают. При показе фильма на экране будет виден ...
22. Кадр, в котором происходит изменение анимированного объекта, называется ...
23. С точки зрения способа создания компьютерные изображения и программы для работы с компьютерной графикой можно разделить на несколько основных типов ...
24. К программам редакторов растровой графики относят ...
25. К программам редакторов векторной графики относят ...
26. К программам для анимации изображений относят ...
27. К программам для трехмерного моделирования изображений относят ...
28. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков ...
29. К недостаткам растровой графики относится ...
30. К недостаткам векторной графики относится ...
31. Растровый графический редактор предназначен для ...
32. К графическим редакторам растровых изображений относится ...
33. К графическим редакторам векторных изображений относится ...
34. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется ...
35. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой фигурами, которые описываются математическими уравнениями, называется ...
36. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...
37. С помощью графического редактора Paint можно ...
38. При работе с векторной графикой примитивами называются ...



39. При работе с графическим редактором, инструментами в программе являются ...
40. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ...
41. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0.Этим параметрам соответствует оттенок ...цвета
42. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, 0, 0.Этим параметрам соответствует оттенок ...цвета
43. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 0, 255.Этим параметрам соответствует оттенок ...цвета
44. В цветовой модели CMYK установлены следующие параметры: 100, 0, 100, 0.Этим параметрам соответствует оттенок ...цвета
45. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...
46. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ...
47. Физический размер изображения может измеряться в ...
48. Разрешение изображения измеряется в ...
49. Характеристика разрешения печати полутоновых (halftone) изображений измеряется в ...
50. Точечный элемент экрана дисплея называется ...
51. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется ...
52. В процессе преобразования растрового графического файла количество цветов уменьшилось с 65 536 до 256. Объем файла уменьшится в ...
53. Пиксель на экране цветного дисплея представляет собой ...
54. Видеоадаптер персонального компьютера (видеокарта) – это ...
55. Видеопамять персонального компьютера – это ...
56. Вариантом записи координат точки соответствующим представлению ее в трехмерном пространстве в однородных координатах, является ...
57. Преобразование координат – это ...



58. К аффинным преобразованиям относится ...
59. При ... «при проецировании объекта сходятся линии «идущие вдоль» оси Z»
60. ... – тип проекции, при котором «направление проецирования составляет с плоскостью угол  $45^\circ$ , проекция отрезка, перпендикулярного проекционной плоскости, имеет ту же длину, что и сам отрезок, т. е. укорачивание отсутствует»
61. ... – тип проекции, при котором «имеет направление проецирования, которое составляет с проекционной плоскостью угол  $= \arctg(\frac{1}{2}) (\approx 26,5^\circ)$ , отрезки, перпендикулярные проекционной плоскости, после проецирования составляют  $\frac{1}{2}$  их действительной длины»
62. ... – тип проекции, при котором «направления совпадают, т. е. направление проецирования является нормалью к проекционной плоскости»
63. Способ записи графической информации в файл называется ...
64. Наиболее часто используемыми форматами растровой графики являются ...
65. Нанесение на бумагу специального красящего порошка с последующим его термическим закреплением – это принцип печати ...
66. Тип графики, где мельчайшим элементом рисунка является точка (пиксель) называется ...
67. Тип графики, где мельчайшим элементом рисунка является геометрическая фигура, называется ...
68. Основными цветами палитры RGB являются:
69. Распыление краски форсункой – это принцип печати ...
70. Чтобы скопировать изображение активного окна компьютера в буфер обмена необходимо нажать:
71. JPEG-сжатие является сжатием ...
72. LZW-сжатие является сжатием ...
73. При параллельном проектировании центр пучка считается лежащим ...
74. ...- наука о цвете, включающая знания о природе цвета, основных, составных и дополнительных цветах, характеристиках цвета, цветовых контрастах, смешении цветов, колорите, цветовой гармонии, цветовой культуре и языке цвета



75. ... - свойство света вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии со спектральным составом отражаемого или испускаемого излучения
76. ... - характеристика светящихся тел, равная отношению силы света в каком-либо направлении к площади проекции светящейся поверхности на плоскость, перпендикулярную этому направлению
77. ... - отношение разности яркостей объекта и фона к их сумме
78. ... - это система соотношения цветов, образующая некое единство и являющаяся эстетическим выражением красочного разнообразия действительности
79. По характеру цветовых сочетаний колорит может быть...
80. По степени насыщенности и силы цвета колорит может быть...
81. ... - обмен информацией между индивидами через посредство общей системы символов, который может осуществляться вербальными и невербальными средствами
82. ... - характеристика шрифта, которая определяется изменением толщины основных и соединительных штрихов одноименных знаков в различных начертаниях и может меняться от светлой (Light) до сверхжирной (Ultra Bold)
83. К основным палитрам цветов относится ...
84. ... - составление, соединение, сочетание различных частей в одно целое в соответствии с определённой идеей
85. ... - этап создания 3D проекта, на котором в окнах проекций создается непосредственно сам объект
86. ... - 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.
87. Система координат в 3D MAX имеет следующие два уровня:
88. В 3D MAX можно использовать различные виды сплайновых форм, такие как ...
89. Цилиндр в 3D MAX – это ...
90. Section в 3D MAX – это ...