Мультимедиа технологии в профессиональной деятельности

1. VRML - Это:

1. Все верно
2. язык моделирования виртуальной реальности
3. язык, используется в веб-технологиях
4. стандартный формат файлов для демонстрации трёхмерной интерактивной векторной графики

Правильный ответ: язык моделирования виртуальной реальности

2. Какой стандарт используется для передачи DV:

1. NTSC - 720x480
2. PAL-720x576
3. IEEE 1394 (FireWire или i.LINK)

Правильный ответ: IEEE 1394 (FireWire или i.LINK)

3. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется:

1. рисунок
2. Лист
3. слайд
4. Кадр

Правильный ответ: слайд

4. Какой язык программировав использует Flash:

1. JAVA
2. ActionScript
3. C++

Правильный ответ: ActionScript

5. Чтобы получить скриншот экрана на нажать:

1. «Alt» + Print Screen
2. «Ctrl» + «V»
3. Print Screen

Правильный ответ: Print Screen

6. Программы кодирования в системе мультимедиа:

1. получают на вход несжатую WAV звукозапись (WAV — Waveform audio format) и генерируют файл в формате MP3
2. Все верно
3. получают на вход несжатую WAV звукозапись (WAV — Waveform audio format) и генерируют файл в формате MPEG

Правильный ответ: получают на вход несжатую WAV звукозапись (WAV — Waveform audio format) и генерируют файл в формате MPEG

7. Это верное утверждение или нет? «Разрешающая способность CIS-сканеров значительно ниже, чем у сканеров с матрицей CCD»:

1. Нет
2. Да

Правильный ответ: Да

8. Мультимедийный скриптовый язык:

1. JavaScript
2. Java
3. ActionScript

Правильный ответ: ActionScript

9. Для сжатия цифрового видеосигнала используются кодеки. Какой из приводимых вариантов к этим кодекам не имеет отношения:

1. H.264
2. JPEG
3. MPEG-4
4. MPEG-2

Правильный ответ: JPEG

10. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:

1. растр
2. видеоадаптер
3. видеопамять

Правильный ответ: растр

11. MIDI - это:

1. Цифровой систезатор речи и звука
2. Звуковая плата
3. Цифровой интерфейс музыкальных инструментов

Правильный ответ: Цифровой интерфейс музыкальных инструментов

12. Кодирующее устройство, обеспечивающее ввод изображения в компьютер в виде растровой таблицы:

1. Контроллер
2. Дигитайзер
3. Сканер

Правильный ответ: Дигитайзер

13. Примитивами в графическом редакторе называют:

1. операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе
2. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора
3. среду графического редактора

Правильный ответ: простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора

14. Специальные программы для снятия скриншотов с экрана монитора:

1. Print Screen
2. PicPick
3. Power Point

Правильный ответ: PicPick

15. Можно ли цвет фона изменить для каждого слайда:

1. Нет
2. Да

Правильный ответ: Нет

16. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

1. векторной
2. растровой
3. фрактальной

Правильный ответ: растровой

17. Формат WAV и MP3 используется в:

1. Морфинг
2. IEEE 1394
3. Flash-клипах

Правильный ответ: IEEE 1394

18. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксель)
2. символ
3. прямоугольник

Правильный ответ: точка экрана (пиксель)

19. Преобразование объекта в другую форму или объект с использованием компьютерной анимации:

1. FLI Animation
2. Морфинг
3. Flash-клип

Правильный ответ: Морфинг

20. Flash-технологии - это:

1. технологии анимации
2. технологии интерактивной веб-анимации
3. скриптовые технологии

Правильный ответ: технологии интерактивной веб-анимации