Тема «Трехмерная графика»

1. Изображение трехмерной фигуры на плоскости в 3D графике – это
2. поверхность
3. навигация
4. проекция
5. полигон
6. В программе SketchUp фигуру свободной формы рисует инструмент

а)  б)  в) г)

1. Управление камерой в 3D графике, возможность рассмотреть обратную строну объекта – это
2. поверхность
3. навигация
4. проекция
5. полигон
6. В программе SketchUp масштабирование фигуры осуществляется инструментом

а)  б)  в) г)

1. Фигуры с прямолинейными поверхностями в 3D графике – это
2. поверхность
3. навигация
4. проекция
5. полигон
6. В программе SketchUp перемещает фигуру в пространстве инструмент

а)  б)  в) г)

1. Полый 3D объект, имеющий лицевую и изнаночную сторону – это
2. поверхность
3. навигация
4. проекция
5. полигон
6. В программе SketchUp объем плоской фигуре придает инструмент

а)  б)  в) г)