**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ОШСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ**

**Фонд оценочных средств**

**факультета искусств**

**по направлению 070602 «Дизайн»**

**(по отраслям: Дизайн костюма)**

**Квалификация выпускника – бакалавр**

**Ош, 2017**

**ФОНД-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

**Пояснительная записка**

Контрольно-измерительные материалы по дисциплине «компьютерной графики» включают задания, разработку макетов и ряд тестов.

По дисциплине предусматривается входной, промежуточный и итоговый контроль. Входной контроль предшествует началу изучения теоретического материала, при этом вопросы входного контроля направлены на определение уровня знаний и компетенций, полученных студентами на предыдущих курсах обучения.

Промежуточный контроль степени усвоения теоретического материала

по дисциплине «Компьютерная графика» осуществляется после изложения

теоретического материала и семинарских занятий в конце каждого семестра.

В сроки, указанные в рабочей программе, в рамках часов самостоятельной работы на основе согласованного с преподавателем расписания в определенном компьютерном классе (или классах) индивидуально или для группы в целом организуется дополнительная работа с тестами и проверочными макетами.

**Результаты обучения и компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины** **Компьютерная графика**

В результате изучения дисциплины студент достигнет следующих **результатов обучения(РОд),**соответствующи*х* ожидаемым ***результатам освоения образовательной программы* (РОоп)** и заданным для дисциплины ***компетенциям:***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код РОоп**  **и его формулировка** | **Код компетенции ООП и его**  **формулировка** | **Код РО дисциплины (РОд)**  **и его формулировка** |
| **РО-2** Умеет использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности. | (ОК-3)  способен приобретать новые знания, с большой степенью самостоятельности, с использованием современных образовательных и информационных технологий | ***Знает и понимает****:*  Знает графические программы, ее принципы работы и понимает ее алгоритмы работы (ОК-3)  ***Умеет:***  Умеет выполнять различные графические макеты (ОК-3)  ***Владеет****:*  Владеет навыками поиска необходимой информации, и дальнейшей ее обработки с помощью графических программ (ОК-3) |
| **РО-2**  Умеет использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности. | (ИК-4)  владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, навыками работы с компьютером, как средством управления информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах | ***Знает и понимает****:*  Знает основные методы получения, хранения и переработки информации с социальных сетей, литературы, СМИ  (ИК-4)  ***Умеет:***  Умеет работать с компьютером, сканером, принтером  (ИК-4)  ***Владеет****:*  Владеет необходимыми знаниями в работе с графическими пакетами в проектировании дизайна  (ИК-4) |
| **РО-3** Умеет выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов. Разрабатывать колористические, композиционные решения дизайн проекта. | (ОК-4)  Способен анализировать и оценивать социально-экономические и культурные последствия новых явлений в науке, технике и технологии, профессиональной сфере. | ***Знает и понимает****:*  Знает как анализировать социально-экономические и культурные последствия. А также о новых достижениях в науке и технике  (ОК-4)  ***Умеет:***  Умеет самостоятельно, профессионально решать, анализировать и оценивать поставленные перед ним задачи (ОК-4)  ***Владеет****:*  Владеет необходимой информацией в сфере социальной-экономике, культуре, науке и информационных технологий (ОК-4) |

***Карта компетенций дисциплины «Компьютерная графика»***

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Компетенции  Темы | **Кол-во час** | (ОК-3) | (ИК-4) | (ОК-4) | (ПК-7) | Количест.компетен. |
| 1 | Ознакомление. Векторный редактор CorelDraw и растровый редактор Photoshop | 12 | + |  | + | + | 3 |
| 2 | Способы создания графического изображения в СorelDRAW | 18 | + | + |  | + | 3 |
| 3 | Создание объектов произвольной формы | 12 |  | + |  | + | 2 |
| 4 | Работа с цветом и растровыми изображениями | 12 |  | + |  | + | 2 |
| 5 | Использование спецэффектов | 12 |  | + |  | + | 2 |
| 6 | Растровый редактор AdobePhotoshop | 16 | + |  |  | + | 2 |
| 7 | Заливка и коррекция изображений | 14 | + |  |  | + | 2 |
| 8 | Каналы и маски | 12 | + |  |  | + | 2 |
|  | **Итого** | **108** | **5** | **4** | **1** | **8** | **18** |

**Технологическая карта дисциплины**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Мо-дули** | **Всего** | | **Лекции** | | **Лабор.** | | **СРС** | | **РК** | **ИК** | **Бал-лы** |
| **Ауд.зан.** | **СРС** | час | баллы | час | баллы | час | баллы |  |  |  |
| **I** | 26 ч | 28 ч | 8 ч | 4 б | 18 ч | 11 б | 28 ч | 5 б | 10б |  | 30 б |
| **II** | 28 ч | 26 ч | 8 ч | 4 б | 20 ч | 11 б | 26 ч | 5 б | 10б |  | 30 б |
| **ИК** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 40б | 40б |
| **Всего** | **54 ч** | **54ч** | **16 ч** | **8 б** | **28ч** | **22 б** | **54ч** | **10 б** | **20б** | **40б** | **100б** |

**Карта накопления баллов по дисциплине**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Семи-нар | **Модуль 1 (30б)**    РК  -1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **ТК-1 (8б)** | | | | | | | | | |  | | **ТК-2 (6 б)** | | | | | | | **ТК-3 (6 б)** | | | | | | | |  |
|  | |  |  |  | |  |  | | | |
|  | **лек лек** | | | | | | | **лаб** | | **срс** | | |  | **лек**  **с** | | **лаб** | | **срс**  **с** | |  | | **лек** | | **лаб** | | **срс** | | **РК1**  1 |
| **темы** | ч | | | | б | | | ч | б | ч | | б | **темы** | ч | б | ч | б | ч | б | **темы** | | ч | б | ч | б | ч | б |
| **Т-1** | 2 | | | | 1 | | | 2 | 1,2 | 4 | | 0,7 | **Т-4** | 2 | 1 | 2 | 1,2 | 4 | 0,7 | **Т-7** | |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,25 |  |
| **Т-2** | 2 | | | | 1 | | | 2 | 1,2 | 4 | | 0,7 | **Т-5** |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,2 | **Т-8** | |  |  | 2 | 1,2 | 4 | 0,25 | 10б  10 |
| **Т-3** | 2 | | | | 1 | | | 2 | 1,2 | 4 | | 0,7 | **Т-6** |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,25 | **Т-9** |  |  |  | 2 | 1,3 | 2 | 0,25 |
| **Всего** | **6** | | | | **3** | | | **6** | **3,6** | **12** | | **2,21** |  | **2** | **1** | **6** | **3,6** | **8** | **1,15** |  |  | **-** | **-** | **6** | **3,7** | **6** | **0,75** | **10 б** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Семи-нар | **Модуль 2 (30б)**    РК  -1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | **ТК-1 (8б)** | | | | | | | | | |  | | **ТК-2 (6 б)** | | | | | | | **ТК-3 (6 б)** | | | | | | | |  |
|  | |  |  |  | |  |  | | | |
|  | **лек лек** | | | | | | | **лаб** | | **срс** | | |  | **лек**  **с** | | **лаб** | | **срс**  **с** | |  | | **лек** | | **лаб** | | **срс** | | **РК1**  1 |
| **темы** | ч | | | | б | | | ч | б | ч | | б | **темы** | ч | б | ч | б | ч | б | **темы** | | ч | б | ч | б | ч | б |
| **Т-1** | 2 | | | | 1 | | | 2 | 1,2 | 4 | | 0,7 | **Т-4** | 2 | 1 | 2 | 1,2 | 4 | 0,7 | **Т-7** | |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,25 |  |
| **Т-2** | 2 | | | | 1 | | | 2 | 1,2 | 4 | | 0,7 | **Т-5** |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,2 | **Т-8** | |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,25 | 10б  10 |
| **Т-3** | 2 | | | | 1 | | | 2 | 1,2 | 4 | | 0,7 | **Т-6** |  |  | 2 | 1,2 | 2 | 0,25 | **Т-9** |  |  |  | 4 | 1,3 | 2 | 0,25 |
| **Всего** | **6** | | | | **3** | | | **6** | **3,6** | **12** | | **2,21** |  | **2** | **1** | **6** | **3,6** | **8** | **1,15** |  |  | **-** | **-** | **6** | **3,7** | **6** | **0,75** | **10 б** |

**Текущий контроль**

Текущий контроль знаний используется для оперативного и регулярного управления учебной деятельностью (в том числе самостоятельной) студентов. В условиях рейтинговой системы контроля результаты текущего оценивания студента используются как показатель его текущего рейтинга. Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение семестра, в ходе повседневной учебной работы по индивидуальной инициативе преподавателя. Данный вид контроля стимулирует у студентов стремление к систематической самостоятельной работе по изучению дисциплины.

**Описание оценочных средств по видам заданий текущего контроля**

**Критерии по оцениванию устных ответов студентов**

С целью контроля и подготовки студентов к изучению новой темы вначале каждой практического занятия преподавателем проводится индивидуальный или фронтальный устный опрос по выполненным заданиям предыдущей темы. Критерии оценки:

– правильность ответа по содержанию задания (учитывается количество и характер ошибок при ответе);

– полнота и глубина ответа (учитывается количество усвоенных фактов, понятий и т.п.);

– сознательность ответа (учитывается понимание излагаемого материала); – логика изложения материала (учитывается умение строить целостный, последовательный рассказ, грамотно пользоваться специальной терминологией);

– рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели);

– своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе (учитывается грамотно и с пользой применять наглядность и демонстрационный опыт при устном ответе);

– использование дополнительного материала (обязательное условие);

– рациональность использования времени, отведенного на задание (не одобряется растянутость выполнения задания, устного ответа во времени, с учетом индивидуальных особенностей студентов).

Оценка «5» - 87 - 100 баллов - ставится, если студент:

1) полно и аргументировано отвечает по содержанию вопроса;

2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры;

3) излагает материал последовательно и правильно, с соблюдением исторической и хронологической последовательности;

Оценка «4» - 74-86 баллов -ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет.

Оценка «3»- 61-73 баллов - ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но:

1) излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил;

2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры;

3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки.

Оценка «2» - 0 - 60 баллов - ставится, если студент обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «2» отмечает такие недостатки в подготовке студента, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

**Критерий по оцениванию результатов тестирования студентов**

В завершении изучения каждой темы дисциплины «Основы стандартизации и компьютерное делопроизводство» проводится тестирование. Его можно провести как на компьютере, так и на бланке. Критерии оценивания. Уровень выполнения текущих тестовых заданий оценивается в баллах, которые затем переводятся в оценку. Баллы выставляются следующим образом:

 правильное выполнение задания, где надо выбрать один верный ответ – 1 балл;

 правильное выполнение задания, где требуется найти соответствие или вставить верные термины – по 1 баллу за каждый верный ответ и 2 балла за безошибочно выполненное задание;

 правильное выполнение задания, где необходимо установить последовательность событий – 3 балла.

1. **Тема «Введение в информационные технологии и компьютерную графику»**

Контрольно-измерительные материалы по теме «Введение в информационные технологии и компьютерную графику»включают серию заданий и тестов

**Вопрос №1**

Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

**Ответы:**

* мышь
* клавиатура
* экран дисплея (***правильный***)
* сканер

**Вопрос №2**

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного ниже списка:

**Ответы:**

* сканер (***правильный***)
* плоттер
* графический дисплей
* принтер

**Вопрос №3**

Точечный элемент экрана дисплея называется:

**Ответы:**

* точкой
* зерном люминофора
* пикселем (***правильный***)
* растром

**Вопрос №4**

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

**Ответы:**

* видеопамятью
* видеоадаптером
* растром (***правильный***)
* дисплейным процессором

**Вопрос №5**

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

**Ответы:**

* фрактальной
* растровой (***правильный***)
* векторной
* прямолинейной

**Вопрос №6**

Пиксель на экране цветного дисплея представляет собой:

**Ответы:**

* совокупность трех зерен люминофора (***правильный***)
* зерно люминофора
* электронный луч
* совокупность 16 зерен люминофора

**Вопрос №7**

Видеоадаптер - это:

**Ответы:**

* устройство, управляющее работой графического дисплея (правильный)
* программа, распределяющая ресурсы видеопамяти
* электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
* дисплейный процессор

**Вопрос №8**

Видеопамять - это:

**Ответы:**

* электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран (***правильный***)
* программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
* устройство, управляющее работой графического дисплея
* часть оперативного запоминающего устройства

**Вопрос №9**

Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

**Ответы:**

* 2 байта
* 4 бита
* 256 битов
* 1 байт (***правильный***)

**Вопрос №10**

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного списка:

**Ответы:**

* джойстик
* мышь
* принтер (***правильный***)
* трекбол

**Вопрос №11**

В процессе преобразования растрового графического файла количество цветов уменьшилось с65 536 до 256. Объем файла уменьшится в:

**Ответы:**

* 4 раза
* 2 раза (***правильный***)
* 8 раз
* 16 раз

**Вопрос №12**

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими

уравнениями, называется

**Ответы:**

* фрактальной
* растровой
* векторной (***правильный***)
* прямолинейной

**Вопрос №13**

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

**Ответы:**

* не меняет способы кодирования изображения
* увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
* не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
* сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего (***правильный***)

**Критерии оценки:**

Количество вопросов в тесте: 13

Оценка "5" - от 12 до 13 правильных ответов.

Оценка "4" - от 9 до 11 правильных ответов.

Оценка "3" - от 7 до 8 правильных ответов.

Оценка "2" - меньше 7 правильных ответов.

**Время, отводимое для ответа на 1 вопрос: 0.75 мин.**

1. **Тема “Растровая графика”**

Контрольно-измерительные материалы по теме «Растровая графика»включают серию заданий и тестов

Тест. Adobe Photoshop

**1. Графика, представляемая в памяти компьютера в виде совокупности точек, называется:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**1)** Растровой.

**2)** Векторной.

**3)** Трехмерной.

**4)** Фрактальной.

**2. Качество растрового изображения оценивается:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**1)** Количество пикселей.

**2)** Количество пикселей на дюйм изображения.

**3)** Размером изображения.

**4)** Количеством бит в сохраненном изображении.

**3. Элементарным объектов растровой графики является:**

**1)** То, что рисуется одним инструментом.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**2)** Пиксель.

**3)** Символ.

**4)** Примитив.

**4. Выберите из предложенного списка расширения графических файлов.**

**А)** .doc

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**Б)** .gif

**В)** . jpg

**Г)** .exe

**Д)** .bmp

**Е)** .bak 1) А В Д 2) Б В Г 3) Б В Д 4) В Д Е

**5. Для чего необходима палитра «История»?**

**1)** Содержит наборы инструментов с различными предустановленными параметрами.

**2)** Позволяет отменять выполненные действия, включая и те, которые не отменяются посредством сочетания клавиш Ctrl+Z.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**3)** Дает широкий круг возможностей выбора формы и размеров кисти.

**4)** Дает общее представление об изображении, его цветовом решении, размерах и помогает при просмотре и редактировании.

**6. Изображения представленные посредством пикселей, то есть разложенные на элементы, называется:**

**1)** Растровым.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

2) Фрактальным

**3)** Трехмерным

**4)** Векторным

**7. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**1)** Видеопамять;

**2)** Видеоадаптер;

**3)** Растр;

**4)** Дисплейный процессор.

**8. Одной из основных функций графического редактора является:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**1)** Ввод изображений;

**2)** Хранение кода изображения;

**3)** Создание изображений;

**4)** Просмотр и вывод содержимого видеопамяти.

**9. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

**1)** Полный набор графических примитивов графического редактора;

**2)** Среду графического редактора;

**3)** Перечень режимов работы графического редактора;

**4)** Набор команд, которыми можно воспользоваться при

работе с графическим редактором.

**10. Пиксель на экране монитора представляет собой:**

**1)** Минимальный участок изображения, которому независимым образом можно

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|  |  |  |  |

задать цвет;

**2)** Двоичный код графической информации;

**3)** Электронный луч;

**4)** Совокупность 16 зерен люминофора.

ОТВЕТЫ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № вопроса | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| № ответа | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 |

**3. Тема “Векторная графика”**

Тест по теме: **«Общие сведения о CorelDraw»**

**I. Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Представление графической информации в виде набора точек называется | а) программа для создания и редактирования изображений, основывающая на принципах векторной графики |
| 2. CorelDraw – это | б) построения фигуры от центральной точки в стороны |
| 3. Open Graphic означает | в) просмотр |
| 4. Инструмент означает | г) сектор, дугу |
| 5. При рисовании прямоугольников клавиша Shift используется для | д) представления фигуры в виде правильного квадрата |
| 6. Команда View из строки меню означает | е) многоугольник |
| 7. С помощью инструмента  можно создать | ж) управление |
|  | з) открыть документ |
|  | и) растровым |
|  | к) спираль, диаграммную сетку |

**II. Найдите наиболее подходящий вариант:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. *Основными элементами окна CorelDraw являются:*   а) Строка заголовка, строка меню б) Стандартная панель инструментовв) Панель атрибутов, линейка г) Палитра цветов  д) Все перечисленное | *3. Инструмент означает*  а) Форму  б) Выбор  в) Кривую  г) Контур  д) Заливку |
| 1. *Команда Edit из строки меню означает*   а) Компоновка  б) Просмотр  в) Управление  г) Редактирование  д) Точечные изображения | *4. Фрактальная графика основана* а) На математических вычисленияхб) Представлении информации в виде пикселейв) Построении геометрических объектов г) На преобразовании текста  д) Использовании коллекции Clipart |

**III. Дополнить:**

1. Клавиша Ctrl используется для \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. Содержание Контекстное меню находится в зависимости \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. Панель графики содержит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ для создания объектов, позволяющих составить графическое произведение.

**Ответы для преподавателя:**

**I. Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| и | а | з | е | б | в | г |

**II. Найдите наиболее подходящий вариант:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| д | г | в | а |

**III. Дополнить:**

1. Клавиша Ctrl используется для автоматического выравнивания фигур (квадрата, круга)
2. Содержание Контекстное меню находится в зависимости от активного в данный момент инструмента

3. Панель графики содержит все инструменты для создания объектов, позволяющих составить графическое произведение

ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЯ

**Вариант 1.**

1. Области применения технологий компьютерной графики

2.Создать поздравительную открытку «С юбилеем!» средствами CorelDraw, используя инструменты для создания объектов, как с замкнутым, так и с открытым путем, инструменты для создания прямых и кривых линий. Инструментом EllipseTool (Эллипс) нарисуйте овалы и окружности, инструментом RectangleTool (Прямоугольник) - квадраты и прямоугольники, а инструментом PolygonTool (Многоугольник) - многоугольники. Залейте построенные объекты, применив инструмент InteractiveTool (Интерактивная заливка). Расположите текст в произвольном месте страницы в виде текстового блока.

**Вариант 2.**

**1.** Системы компьютерной графики на персональных компьютерах

2.Средствами CorelDraw создать поздравительную открытку «С Международным женским днем». Нарисовать рисунок, соответствующий данной теме, используя инструменты **FreehandTool (Рука)** для рисования линий (открытый путь), и окружностей (замкнутый путь). Залейте построенные объекты, применив инструмент **InteractiveTool (Интерактивная заливка)**. Расположите текст в произвольном месте страницы в виде текстового блока.

**Вариант 3.**

1.Понятия модуля и модульного программирования

2.Средствами CorelDraw создать поздравительную открытку «С Новым годом!». Нарисовать рисунок, соответствующий данной теме, используя инструменты **BezierTool (Безье)** для рисования изогнутых линий и замкнутых фигур. Залейте построенные объекты, применив инструменты **Fountain Fill (Градиентная заливка)**. Для перехода цветов по направлению прямой линии используйте ***линейную***(Linear) заливку, а для перехода цветов из центра по концентрическим окружностям- ***радиальную***(Radial). Расположите текст, отобразив его в виде кривой, контур которой огибает рисунок.

**Вариант 4.**

1. Деловая графика
2. Средствами CorelDraw создать поздравительную открытку «С днем Святого Валентина!». Нарисовать рисунок, соответствующий данной теме. Используйте инструменты **BezierTool (Безье)** для рисования изогнутых линий и замкнутых фигур. Залейте построенные объекты, применив инструмент **InteractiveTool (Интерактивная заливка)**. Расположите текст в произвольном месте страницы в виде текстового блока.

**Вариант 5.**

1. Введение. Основные понятия компьютерной графики

2. Средствами CorelDraw создать поздравительную открытку «С новорожденным!». Нарисуйте фон рисунка, применив таблицу символов. Вставьте рисунок ребенка, используя импорт файла в созданный рисунок. Расположите текст под рисунком в виде текстового блока.

**Вариант 6.**

**1**.Круговая диаграмма

1. Средствами CorelDraw создать поздравительную открытку «С днем рождения!». Нарисуйте фон рисунка, применив таблицу символов и инструмент **InteractiveTool (Интерактивная заливка)**. Вставьте свой портрет, используя импорт файла в созданный рисунок (можно из программы Photoshop). Расположите текст над портретом в виде обтекания.

**Вариант 7.**

1.Иллюстративная графика

2.Средствами CorelDraw нарисуйте круглую рамку для фотографии. Овалы или окружности нарисуйте инструментом **EllipseTool (Эллипс)**, Залейте построенные объекты, применив инструмент **InteractiveTool (Интерактивная заливка)**. Вставьте свой портрет в рамку, используя импорт файла в созданный рисунок (можно из программы Photoshop).

**Вариант 8.**

1. Законы композицииПонятие: векторная графика

2. Средствами CorelDraw нарисуйте прямоугольную рамку для фотографии. Квадраты или прямоугольники нарисуйте инструментом **RectangleTool (Прямоугольник)**. Залейте построенные объекты, применив инструмент **Градиентная заливка (Fountain Fill)**. Вставьте свой портрет в рамку, используя импорт файла в созданный рисунок (можно из программы Photoshop).

**Вариант 9.**

Средствами CorelDraw нарисуйте шестиугольную рамку для фотографии. Шестиугольник нарисуйте инструментом **PolygonTool (Многоугольник)**. Залейте рисунок, применив инструмент **InteractiveTool (Интерактивная заливка)**. Вставьте свой портрет в рамку, используя импорт файла в созданный рисунок (можно из программы Photoshop).

**Вариант 10.**

1.Понятие: растровая графика

2. Средствами CorelDraw нарисуйте рисунок для оформления детского стихотворения С. Михалкова «Телефон». Для создания рисунка используйте инструменты для создания прямых и кривых линий, инструментом **EllipseTool (Эллипс)** нарисуйте овалы и окружности, инструментом **RectangleTool (Прямоугольник)** - квадраты и прямоугольники, а инструментом **PolygonTool (Многоугольник)** - многоугольники. Залейте построенные объекты, применив инструмент **Градиентная заливка (Fountain Fill)**. Расположите один куплет стихотворения под рисунком в виде текстового блока.

**Вариант 11.**

1.Способ хранения изображения векторной графики

**2.**Средствами CorelDraw нарисуйте рисунок для оформления приглашения на свадьбу. Создайте фон рисунку, применив инструмент **Градиентная заливка (Fountain Fill)**. Инструментом **EllipseTool (Эллипс)** нарисуйте два одинаковых кольца (окружности). Вставьте портреты новобрачных в кольца, используя импорт файла в созданный рисунок (можно из программы Photoshop). Расположите текст поздравления под рисунком в виде текстового блока.

**Вариант 12.**

1. Векторные операции

2.Средствами CorelDraw создать поздравительную открытку «С близнецами!». Создайте фон рисунка, применив инструмент **Градиентная заливка (Fountain Fill)**. Нарисуйте колыбель, скопируйте ее и при помощи инструмента **PickТоо1 (Указатель)** осуществите зеркальное отображение объекта (колыбели) и поместите его в рисунок. Вставьте рисунок новорожденного (можно фото), используя импорт файла в созданный рисунок. Расположите текст под рисунком в виде текстового блока.

**Вариант 13.**

1.Преимущества векторной графики

2. Создать логотип компании средствами Adobe Photoshop. Использовать любую фотографию. Для использования необходимой части фотографии использовать любые средства выделения, а также инструменты рисования, текстовые инструменты и инструменты заливки Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 14.**

1. Принципы формирования изображения на экране.

2.Создать герб города средствами Adobe Photoshop. Использовать любую фотографию. Для использования необходимой части фотографии применить любые средства выделения, а также инструменты рисования, текстовые инструменты и инструменты заливки Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 15.**

1. Принципы формирования изображения на экране.

2.Средствами Adobe Photoshop создать свою визитную карточку с фотографией. Использовать любые средства выделения, а также инструменты рисования, текстовые инструменты и инструменты заливки Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант16.**

**1.** Достоинства растровой графики

2.Средствами Adobe Photoshop создать рекламный листок туристической компании. Использовать несколько фотографий, инструменты рисования, текстовые инструменты и инструменты заливки Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 17.**

1. Недостатки растровой графики

2. Создать объявление о наборе персонала в компанию. Использовать фотографии, инструменты рисования, текстовые инструменты и инструменты заливки Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 18.**

1. Трассировка растровой графики

2. Создать коллаж на основе нескольких отсканированных фотографий. Использовать несколько средств выделения для создания коллажа. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 19.**

1. Классификация устройств вывода. Классификация дисплеев. Векторные дисплеи. Дисплеи на запоминающих ЭЛТ.

2. Создать портретное изображение с рамкой. Использовать любую фотографию, изменив ее размеры до нужных. Рамку создавать средствами Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 20.**

1. Классификация устройств вывода. Классификация дисплеев. Растровые дисплеи

2. Создать обложку для компакт-диска. Использовать любые фотографии в комбинации с изображениями, созданными средствами рисования Photoshop. Сохранить файл в любом формате, поддерживающем только однослойные изображения.

**Вариант 21.**

Отретушировать любое старое изображение. Использование инструментов ретуширования зависит от качества изображения и типа повреждений фотографии.

**ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ**

**Задание:** Создать рисунок **Снеговика** для поздравительной открытки «С Новым годом» (см. рис.1), используя программу **COREL DRAW.**

**Описание выполнения контрольной работы.**

*1. Построить голову, тело и глаза Снеговика, создать овалы или окружности.*

* Выберите значок **Ellipse(Эллипс).** Указатель примет форму крестика с присоединенным к нему крошечным эллипсом.
* Щелкните левой клавишей мыши в любой точке окна и потащите указатель по диагонали. По мере перетаскивания появляется эллипс.

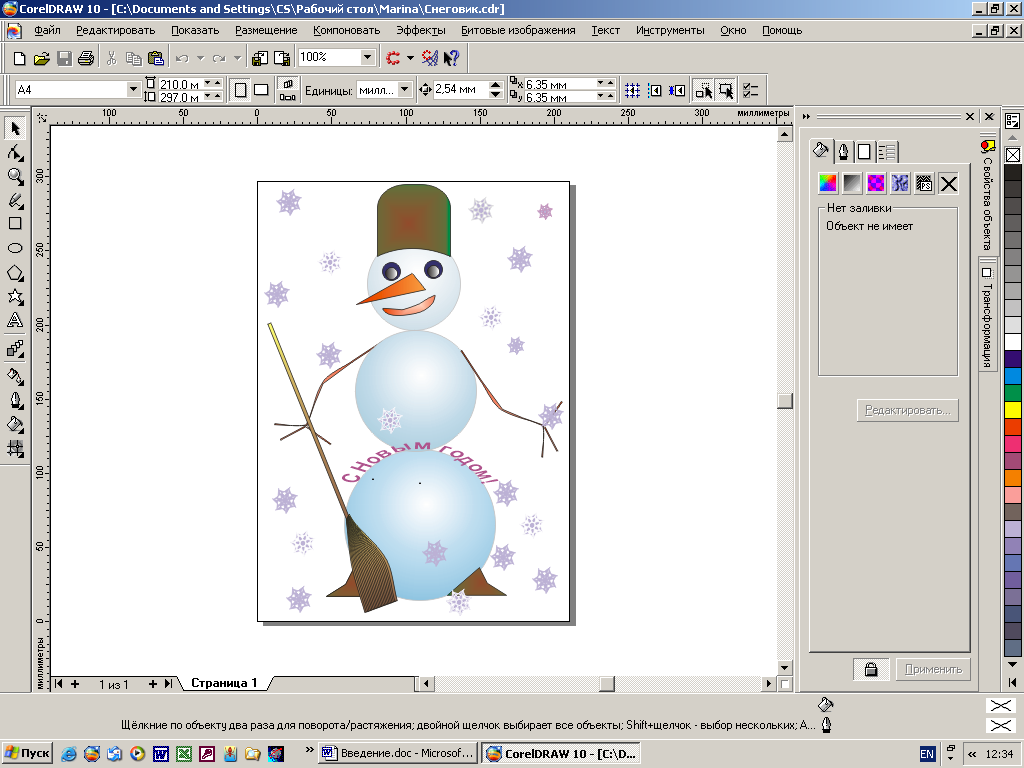


Рис. 1. Изображение Снеговика в COREL DRAW

* Для завершения рисования эллипса отпустите клавишу мыши, после чего эллипс выделяется, при этом сверху будет показан один узел, а вокруг него - восемь маркеров.
* Чтобы нарисовать окружность, нажмите клавишу **Ctrl** при перетаскивании указателя. При этом сначала нужно отпустить мышь, а затем клавишу **Ctrl.**

*2. Выделить объекты.*

Для выделения одного объекта:

* На панели инструментов выберите **Pick Tool.**
* Щелкните по объекту, который нужно выделить. Вокруг него появятся восемь маркеров.

Для выделения нескольких объектов:

* На панели инструментов выберите **Pick Tool** (**Указатель**)**.**
* Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по каждому выделяемому объекту. По мере выбора дополнительных объектов маркеры будут охватывать все большую область рисунка, окружая все выделенные объекты
* Отпустите клавишу мыши, когда маркировка охватит все объекты. Группа элементов будет выделена маркерами, как один объект.

*3. Передвинуть объекты.*

Для перемещения объекта (тела или головы Снеговика) методом перетаскивания щелкнуть по объекту инструментом **Pick Tool** и, удерживая нажатой левую клавишу мыши, перетащить объект в нужное положение;

*4. Изменить цвет контура выделенного объекта (тела Снеговика):*

* Щелкните правой клавишей мыши по цвету в палитре.
* Чтобы удалить цвет контура, щелкните правой клавишей в палитре по квадратику со значком **х**.

*5. Заполнить объекты* (тело Снеговика): *градиентной заливкой:*

С помощью инструментов **Fill Tool (Заливка) - Fountain Fill Dialog** (**Градиентная заливка**) заливка создается на основе параметров, установленных в диалоговом окне;

6 .Нарисуйте овал для глаза Снеговика, залейте его градиентной заливкой и скопируйте овал глаза 2 раза.

Для рисования овала для глаза Снеговика и заливки его градиентной заливкой используйте пункты инструкции 1 и 5. Чтобы скопировать овал выделите его, выберите команду меню **Edit**→**Сору (Правка → Копировать)** или нажмите клавиши –**Ctrl+C**. Объект будет добавлен в Буфер обмена. Выполните команду меню **Edit**→**Paste** (**Правка** → **Вставить**) или нажмите клавиши **Ctrl+V**. Копия объекта появится в рисунке.

*7. Построить ведро на голове Снеговика способом построения прямоугольника с закругленными верхними углами.*

Для построения прямоугольника:

* Выберите инструмент **Rectangle Tool** (**Прямоугольник)** на панели инструментов или нажмите **F6**. Указатель мыши примет форму крестика с присоединенным к нему крошечным прямоугольником.
* Щелкните левой клавишей мыши в любой точке окна и потащите указатель по диагонали. По мере перетаскивания появляется прямоугольник.
* Завершить рисование, отпустив клавишу мыши. Прямоугольник будет выделен, при этом в четырех его углах показаны узлы, а вокруг него восемь маркеров. Для изменения размеров прямоугольника щелкните по маркеру и потащите его.

Для закругления углов прямоугольника:

* На панели инструментов из дополнительной панели инструментов **ShapeTool** (**Форма)** выберите значок **ShapeTool** или нажмите клавишу **F10.**
* Выберите прямоугольник, вокруг него появятся четыре черных узла.
* Чтобы закруглить только верхние углы прямоугольника, щелкните по узлу для выделения, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (или, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по нескольким узлам), а затем потяните мышью один из выделенных узлов.

*8. Построить нос, ноги и звезды вокруг Снеговика.*

Для построения треугольников (для ног и носа Снеговика):

* Выберите инструмент **Polygon Tool** **(Многоугольник)** из раскрывающейся панели **Object (Объект)** на панели инструментов. Указатель мыши примет вид крестика с присоединенным к нему крошечным многоугольником.
* На панели свойств щелкните по значку **Polygon** (**Многоугольник**) и в текстовом поле **Number of Points On Polygon** (**Количество вершин многоугольника)** укажите - 3.
* Щелкните в окне рисования и потяните указатель мыши по диагонали. Отпустите клавишу мыши, по периметру выделенного объекта появятся узлы.
* Скопируйте ногу Снеговика и отразите ее вертикально. Эта операция выполняется путем перетаскивания центрального маркера. Для этого выделите объект. Вокруг него появятся восемь черных маркеров. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетаскивайте левый или правый центральный маркер противоположном направлении. (Правый маркер - влево, левый - вправо.) Объект отразится горизонтально.

Для построения звезд вокруг Снеговика:

* Выберите инструмент **Polygon Tool** из раскрывающейся панели **Object** на панели инструментов. Указатель мыши примет вид крестика с присоединенным к нему крошечным многоугольником.
* На панели свойств щелкните по значку **Star** (**Звезда**) и в текстовом поле **Number of Points On Polygon** укажите количество сторон.
* Щелкните в окне рисования и потяните указатель мыши по диагонали. Отпустите клавишу мыши, по периметру выделенного объекта появятся узлы.
* Щелкните по переключателю **Polygon as Star**, установите другие параметры, затем нажмите ОК.

*9. Построить рот и руки Снеговика.*

Для построения рук Снеговика нарисуйте прямую линию:

* Выберите инструмент **Freehand**. Указатель примет форму крестика с присоединенной к нему крошечной волной .
* Щелкните по точке, откуда должна начаться прямая.
* Щелкните там, где будет располагаться ее конец.

Во время рисования кривой с помощью инструмента **Freehand** Corel Draw автоматически размещает на ней узлы. Чем быстрее передвигается указатель мыши, тем меньше появляется узлов. Если замедлить темп рисования, программа добавит дополнительные узлы, предполагая, что этому участку кривой придается особое значение.

Для построения рта Снеговика нарисуйте кривую линию:

* Выберите инструмент **Freehand**. Указатель примет форму крестика с присоединенной к нему крошечной волной.
* Щелкните мышью в исходной точке, и, не отпуская клавишу мыши, потащите указатель (так, будто ведете карандашом по бумаге).
* Отпустите клавишу, когда линия будет закончена. CorelDraw сгладит нарисованную кривую. Вдоль пути появится несколько узлов.

*10. Сгруппировать объекты.*

* Используя инструмент **Pick Tool (Указатель),** выделите два или более объекта, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**,. щелкая по ним мышью или растянув вокруг них пунктирный прямоугольник (маркировку).
* Выполните команду меню **Arrange →Group (Компоновка →Группировать).**

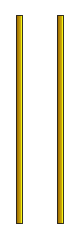
При последующем выделении объектов маркеры появятся вокруг всей группы, а не каждого объекта в отдельности .

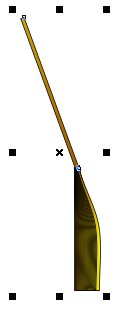
Группировка связывает объекты таким образом, что ими можно манипулировать как единым целым.

*11. Построить метлу Снеговика с использованием эффекта перетекания объектов.*

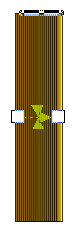
*Перетекание -* это операция, в результате которой создается определенное количество промежуточных объектов (или шагов) между двумя выделенными объектами. Перетекание можно использовать для быстрого создания многочисленных копий одного и того же объекта либо для соединения двух объектов и создания их гибрида. Используйте инструмент **Pick Tool** для выбора двух объектов, которые будут перетекать друг в друга.

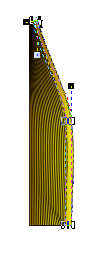
.

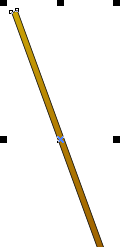




**Итерактивное перетекание**







1 2 3 4 5

Рис. 2. Пример перетекания объектов.

*Соответственно приведенным на рис.2 указаниям, выполните следующие действия:*

* Нарисуйте прямоугольник, залейте его градиентной заливкой, скопируйте и поместите прямоугольники параллельно друг другу.
* Используя инструмент **Интерактивное перетекание**, постройте фигуру, состоящую из перетекающих друг в друга прямоугольников.
* Используя инструмент **Интерактивная оболочка**, соберите точки верхушки метлы в один узел.
* Постройте прямоугольник, залейте его и поверните на угол 20°.
* Соедините палку с метлой и сгруппируйте объекты.
* Вставьте метлу в руку Снеговика и сгруппируйте весь рисунок.

*12.**Добавить, отформатировать и расположить текст вдоль пути на открытке.*

Расположение текста вдоль пути состоит в привязке строки текста к пути объекта. При этом строка текста принимает форму линии этого пути. Такую операцию можно осуществить интерактивно или воспользоваться командой из меню **Text (Текст**):

* Используя инструмент **Pick Tool (Указатель)**, выделите объект, вдоль которого нужно расположить текст.
* Поместите инструмент **Text Tool (Текст)** на путь объекта. Указатель изменит свой вид, крестик с буквой А превратится в значок I с присоединенной к нему буквой А.
* Щелкните мышью в той точке пути, куда нужно поместить маркер вставки.
* Выберите шрифт и его размер на панели свойств.
* Наберите текст. По мере ввода он будет располагаться вдоль контура объекта.

**ТЕСТ**

1. Одной из основных функций графического редактора является:
   1. масштабирование изображений;
   2. хранение кода изображения;
   3. создание изображений;
   4. просмотр и вывод содержимого видеопамяти.
2. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
   1. точка (пиксель);
   2. объект (прямоугольник, круг и т.д.);
   3. палитра цветов;
   4. знакоместо (символ
3. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:
   1. видеопамять;
   2. видеоадаптер;
   3. растр;
   4. дисплейный процессор;
4. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:
   1. фрактальной;
   2. растровой;
   3. векторной;
   4. прямолинейной.
5. Пиксель на экране дисплея представляет собой:
   1. минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
   2. двоичный код графической информации;
   3. электронный луч;
   4. совокупность 16 зерен люминофора.
6. Видеоконтроллер – это:
   1. дисплейный процессор;
   2. программа, распределяющая ресурсы видеопамяти;
   3. электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
   4. устройство, управляющее работой графического дисплея.
7. Цвет точки на экране дисплея с 16-цветной палитрой формируется из сигналов:
   1. красного, зеленого и синего;
   2. красного, зеленого, синего и яркости;
   3. желтого, зеленого, синего и красного;
   4. желтого, синего, красного и яркости.
8. Какой способ представления графической информации экономичнее по использованию памяти:
   1. растровый;
   2. векторный.
9. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
   1. полный набор графических примитивов графического редактора;
   2. среду графического редактора;
   3. перечень режимов работы графического редактора;
   4. набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.
10. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:
    1. символ;
    2. зерно люминофора;
    3. пиксель;
    4. растр.
11. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:
    1. векторной графики;
    2. растровой графики.
12. Видеопамять – это:
    1. электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
    2. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
    3. устройство, управляющее работой графического дисплея;
    4. часть оперативного запоминающего устройства.
13. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
    1. прямолинейной;
    2. фрактальной;
    3. векторной;
    4. растровой.
14. Какие устройства входят в состав графического адаптера?
    1. дисплейный процессор и видеопамять;
    2. дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;
    3. дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;
    4. магистраль, дисплейный процессор и видеопамять.
15. Примитивами в графическом редакторе называют:
    1. среду графического редактора;
    2. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
    3. операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
    4. режимы работы графического редактора.
16. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?
    1. exe;
    2. doc;
    3. bmp;
    4. com.
17. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:
18. создания графического образа текста;
19. редактирования вида и начертания шрифта;
20. работы с графическим изображением;
21. построения диаграмм.
22. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:
23. точка экрана (пиксел);
24. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
25. палитра цветов;
26. знакоместо (символ).

19.К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:

1. линия, круг, прямоугольник;
2. карандаш, кисть, ластик;
3. выделение, копирование, вставка;
4. набор цветов.

20. Какой из указанных графических редакторов является векторным?

1. CorelDRAW;
2. Adobe Fotoshop;
3. Paint

21. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будетсоответствовать этим параметрам?

1. черный;
2. красный;
3. зеленый;
4. синий.

22. Большой размер файла — один из недостатков:

1. растровой графики;
2. векторной графики.

23. Разрешение изображения измеряется в:

1. пикселах;
2. точках на дюйм (dpi);
3. мм, см, дюймах;
4. количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).

24. Какая заливка называется градиентной?

1. сплошная (одним цветом);
2. с переходом (от одного цвета к другому);
3. заливка с использованием внешней текстуры;
4. заливка узором.

25. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...

1. красный, зеленый, синий, черный
2. голубой, пурпурный, желтый, черный
3. красный, голубой, желтый, синий
4. голубой, пурпурный, желтый, белы

27. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

1. мышь
2. клавиатура
3. экран дисплея
4. сканер

28. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

1. фрактальной
2. растровой
3. векторной
4. прямолинейной

29. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?

Выберите несколько вариантов ответа:

1. Копировать
2. Вырезать
3. Вставить
4. Переместить
5. Удалить

30. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выделение одного или нескольких объектов,перемещение выбранного объекта, трансформация объекта (трансформация, наклон).

1. zoom
2. pick
3. knife
4. eyedropper

31. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Используется для обработки контуров Безье. Вторая функция инструмента - выделение произвольных текстовых символов в блоке текста с целью их одновременного форматирования.

1. shape
2. interactive_envelope
3. freehand
4. hand

32. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт эффект перехода между 2 векторных объектов.

1. interactive_extrude
2. interactive_contour
3. connector
4. interactive_blend

33. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Используется для выполнения любого типа заливки (равномерной, градиентной,шаблоном, текстурой или узором) внутренней области векторного объекта.

1. artstic_media
2. mesh
3. paintbucket
4. fill

34. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт в векторном объекте эффект тени от объекта.

1. rectangle
2. drop_shadow
3. interactive_contour
4. interactive_blend

35. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксел);
2. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
3. палитра цветов;
4. знакоместо (символ).

36. Деформация изображения при изменении размера рисунка — один из недостатков:

1. растровой графики;
2. векторной графики.

37. Палитрой в графическом редакторе является:

1. линия, круг, прямоугольник;
2. карандаш, кисть, ластик;
3. выделение, копирование, вставка;
4. набор цветов.

38. Инструментами в графическом редакторе являются:

1. точка экрана (пиксел);
2. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
3. палитра цветов;

39. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета:

1. голубой, пурпурный, желтый;
2. красный, голубой, желтый;
3. красный, зеленый, синий;
4. пурпурный, желтый, черный.

40. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, О, О. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

1. черный;
2. красный;
3. зеленый;
4. синий.

41. При увеличении разрешения (количества пикселов на дюйм) и размера рисунка размер файла этого рисунка:

1. уменьшается;
2. возрастает;
3. остается неизменным.

42. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:

1. мм;
2. см;
3. пиксел;
4. дюйм.

43. Какой из графических редакторов является растровым?

1. AdobeIllustrator
2. Paint
3. CorelDraw

44. Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

1. видеопамятью
2. видеоадаптером
3. растром
4. дисплейным процессором

45. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

1. 2 байта
2. 4 бита
3. 256 битов
4. 1 байт

46. Если элементов графического изображения много и нам нужно их все переместить, нам на помощь приходит

1. Группировка
2. Объединение
3. Слияние

47. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт контур Безье, форма которого определяется с помощью щелчков в местах расположения его узелков с последующей регулировкой мышью контрольных точек, относящихся к текущему узелку.

1. freehand
2. artstic_media
3. interactive_envelope
4. bezier

48. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Рисует фигуры в форме выпуклых и звёздчатых многоугольников.

1. polygon
2. interactive_contour
3. mesh
4. interactive_extrude

49. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт в векторном объекте эффект выдавливания.

1. interactive_contour
2. interactive_extrude
3. connector
4. interactive_blend

50. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выполняет рисование произвольной линии.

1. bezier
2. artstic_media
3. interactive_envelope
4. freehand

51. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Предназначен для регулировки уровня прозрачности по одному из следующих законов: равномерному, градиентному, с использованием шаблона или текстуры.

1. transparency
2. paintbucket
3. interactive_contour
4. mesh

**ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ**

1. Предмет компьютерной графики (информационная модель, аппаратные и программные средства).

2. Области, в которых широко используется компьютерная графика. 3. Векторная модель изображения.

4. Растровая модель изображения

5. Фрактальная модель изображения

6. Природа цвета и физиологические основы его восприятия.

7. Ахроматические цветовые модели в компьютерной графике

8. Монохромная цветовая модель

9. Модель индексированного цвета

10. Аддитивная модель (RGB)

11. Субтрактивная модель (CMY и CMYK)

12. Перцепционные цветовые модели (HSB, HSL). Цветность, насыщенность, яркость.

13. Модель Lab

14. Объектно-ориентированное векторное моделирование. Графические объекты и их классы. 1

5. Объектно-ориентированное векторное моделирование. Атрибуты и методы класса графических объектов.

16. Параметрические примитивы в векторной графике.

17. Информационная модель линии: приемы построения и редактирования.

18. Обводка и заливка объектов.

19. Информационная модель векторного текста. Фигурный текст и его атрибуты.

20. Информационная модель векторного текста. Простой текст и его атрибуты.

21. Верстка простого текста. Этапы верстки.

22. Работа с графическими объектами.

23. Агрегация графических объектов.

24. Составные графические объекты.

25. Растровое изображение. Источники получения.

26. Разрешение и размеры пиксельного изображения.

27. Разрешающая способность устройств ввода/вывода.

28. Пиксельный документ. Слои. Прозрачность и режимы наложения слоев.

29. Выделение части пиксельного изображения.

30. Маски и маскирование.

31. Каналы: цветовые и альфа- каналы.

32. Инструменты и методы ретуширования.

33. Цветовая коррекция изображения.

34. Тексты в составе пиксельного изображения.

35.Дополнительная техника работы с пиксельными изображениями (фильтры).

36. Основные форматы векторных и растровых графических файлов.

37. Коллаж с применение векторных и растровых изображений

38. Растеризация векторных объектов и векторизация пиксельных объектов.

**Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

ФОС для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяет определить качество усвоения изученного материала.

Подготовка студента к прохождению промежуточной аттестации осуществляется в период лекционных и семинарских занятий, а также во внеаудиторные часы в рамках самостоятельной работы. Во время самостоятельной подготовки студент пользуется конспектами лекций, основной и дополнительной литературой по дисциплине Итоговой формой контроля сформированности компетенций у студентов по дисциплине является – зачет.

**Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах формирования, описание шкалы оценивания**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дескриптор компетенции | Показатель оценивания | Шкалы оценивания | баллы | Критерии оценивания |
| Знает | системы сбора, обработки и подготовки информации управленческого характера;  современных стандартов и методик | Отлично | 87-100 | теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные рабочей программой дисциплины задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному |
| Умеет | оформлять проектную программную документацию в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов;  адаптировать положения стандартов к конкретным проектам информационных систем в соответствии с указаниями ГОСТ |
| Владеет | навыками оформления проектной программной документации в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов;  навыками оформления проектной программной документации в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов |
| Знает | системы сбора, обработки и подготовки информации управленческого характера;  современных стандартов и методик | Хорошо | 74-86 | теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, без пробелов; некоторы практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные рабочей программой дисциплины задания выполнены, качество выполнения ни одного из них е оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками |
| Умеет | оформлять проектную программную документацию в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов;  адаптировать положения стандартов к конкретным проектам информационных систем в соответствии с указаниями ГОСТ |
| Владеет | навыками оформления проектной программной документации в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов;  навыками оформления проектной программной документации в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов |
| Знает | системы сбора, обработки и подготовки информации управленческого характера;  современных стандартов и методик | Удовлетворительно | 61-73 | теоретическое содержание дисциплины освоено частично, но пробелы не носят существенного характера; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основномсформирова ны, большинство предусмотренных рабочей программой дисциплины учебных задания выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки |
| Умеет | оформлять проектную программную документацию в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов;  адаптировать положения стандартов к конкретным проектам информационных систем в соответствии с указаниями ГОСТ |
| Владеет | навыками оформления проектной программной документации в соответствии  с требованиями национальных и международных стандартов;  навыками оформления проектной программной документации в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов |
| Знает | системы сбора, обработки и подготовки информации управленческого характера;  современных стандартов и методик | Не удовлетворительно | 0-60 | теоретическое содержание дисциплины не освоено полностью; необходимые практические навыки работы не сформированы, все предусмотренные рабочей программой дисциплины задания выполнены с грубыми ошибками либо совсем не выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному |
| Умеет | оформлять проектную программную документацию в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов;  адаптировать положения стандартов к конкретным проектам информационных систем в соответствии с указаниями ГОСТ |
| Владеет | навыками оформления проектной программной документации в соответствии  с требованиями национальных и международных стандартов;  навыками оформления проектной программной документации в соответствии с требованиями национальных и международных стандартов |
|  |  |  |  |  |