

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)

Структурное подразделение СТАРОБЕЛЬСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ (ФИЛИАЛ) Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Луганский государственный педагогический университет»
(Старобельский филиал ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)

Кафедра естественно-математических, технических дисциплин и методик их преподавания

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Старобельского факультета (филиала)
ФГБОУ ВО «ЛГПУ»

Маршуба И.В.
2023 г.

Приложение к рабочей программе учебной дисциплины

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
обучающихся по дисциплине
Компьютерная графика

По направлению подготовки	44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Профиль подготовки	Разработка программного обеспечения образовательных систем
Квалификация выпускника	бакалавр
Форма обучения	очная
Курс 3 курс (5 семестр) для ОФО	

Разработчик:
кандидат техн. наук, доцент
Бесед А. А.
Заведующий кафедрой ЕМТДиМП
Василенко Н.А.
Протокол от «01» ноября 2023 г. № 3

Старобельск, 2023

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1.1. Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения основной образовательной программы

Процесс освоения дисциплины направлен на овладение следующими компетенциями:

ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

1.2. Этапы формирования компетенций и средства оценивания уровня их сформированности

Этапы формирования компетенций	Компетенции	Контрольно-оценочные средства / способ оценивания
«Photoshop. Сканирование. Обработка изображений»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
«Photoshop. Изучение панели инструментов»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
«Photoshop. Работа со слоями»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
«Photoshop. Создание рамок фотографий»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
«Photoshop. Маски слоев. Создание макетных групп»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
«Photoshop. Использование фильтров»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
«Photoshop. Создание gif анимации»	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
Специальные эффекты Coreldraw	ОПК-9.	Выполнение лабораторных работ
Форма аттестации	ОПК-9.	Экзамен (письменный)

1.3. Описание показателей формирования компетенций

Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.1 Знает: теоретические основы, принципы и закономерности современных информационных технологий;
	ОПК-9.2 Умеет: решать задачи профессиональной деятельности с использованием специальных научных знаний принципов и закономерностей современных информационных технологий;
	ОПК-9.3 Владеет: алгоритмами и технологиями осуществления профессиональной педагогической деятельности на основе специальных научных знаний в области информационных технологий.

1.4. Критерии оценивания компетенций на разных этапах их формирования

Вид текущей учебной работы	Количество баллов
5 семестр	
Оформление отчетов по лабораторным работам	8 баллов
Работа на лабораторных занятиях	32 баллов
Выполнение тестовых заданий	-
Выполнение заданий самостоятельной работы	20 баллов
Зачет (устный)	40 баллов
Итого:	100 баллов

Накопительная система оценивания по 100-балльной шкале

Четырехбалльная система оценивания экзамена	100-балльная шкала	Буквенная шкала, соответствующая 100-балльной шкале	Система оценивания зачета
Отлично	90–100	А – отлично – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному	Зачтено
Хорошо	83–89	В – очень хорошо – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному	
Хорошо	75–82	С – хорошо – теоретическое содержание курса освоено полностью; некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками	
Удовлетворительно	63–74	Д – удовлетворительно – теоретическое содержание дисциплины освоено частично, но пробелы не носят существенного характера; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; большинство предусмотренных программой обучения	

		учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий, содержат ошибки	
Удовлетворительно	50–62	Е – посредственно – теоретическое содержание курса освоено частично; некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному	
Неудовлетворительно	21–49	FX – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса освоено частично; необходимые практические навыки работы не сформированы; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий	Не зачтено
Неудовлетворительно	0–20	F – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса не освоено; необходимые практические навыки работы не сформированы; все выполненные учебные задания содержат грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом курса не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий	

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЛУГАНСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)

СТАРОБЕЛЬСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ (ФИЛИАЛ)

Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего
образования «Луганский государственный педагогический университет»

Старобельский факультет (филиал) ФГБОУ ВО «ЛГПУ»

Кафедра естественно-математических, технических дисциплин и методик их
преподавания

20___/20___ учебный год

Письменный экзамен по дисциплине «Компьютерная графика»

Направление подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)»

Уровень профессиональной подготовки – бакалавриат

Профиль подготовки – Разработка программного обеспечения образовательных систем

Форма подготовки: очная

Курс – 3 курс

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 1

1. Классификация программного обеспечения
2. Технологии коллективной разработки программного обеспечения
3. Основные эксплуатационные требования к программным продуктам

Утвержден на заседании кафедры естественно-математических, технических дисциплин и
методик их преподавания, протокол № ____ от _____ г.

Заведующий кафедры естественно-математических,
технических дисциплин и методик их преподавания

(подпись) Василенко Н. А.

Экзаменатор

(подпись) доцент, Беседа А. А.
(должность, ФИО преподавателя)

2. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

2.1. Оценочные средства текущего контроля (типовые)

Вопросы для текущего контроля (темы 1-7):

1. Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.
2. Понятие настольной издательской системы, ее основные уровни (аппаратный, программный, пользовательский).
3. Понятие цветовой модели. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.
4. Понятие растровой графики. Пиксель. Разрешение растровой графики, виды разрешения.
5. Кодирование изображения. Глубина цвета. Цветовые палитры, их виды.
6. Обзор основных редакторов растровой графики.
7. Форматы файлов растровой графики.
8. Понятие векторной графики, ее достоинства и недостатки.
9. Математические основы векторной графики. Кривые Безье. Типы опорных точек.
10. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики.
11. Фрактальная графика. Понятие фрактала. Примеры фракталов.
12. Графический редактор CorelDraw, его особенности. Примитивы векторной графики. Стандартные операции с векторными объектами. Рисование примитивов в CorelDraw.
13. Графический редактор CorelDraw. Заливка, обводка. Редактирование объектов (выделение, удаление, перемещение, копирование). Трансформация объектов.
14. Графический редактор CorelDraw. Преобразование объектов в кривые. Работа с узлами. Разделение контуров. Создание субконтуров. Градиентные заливки.
15. Графический редактор CorelDraw. Эффекты (перетекание, контур, деформация, оболочки, экструзия, тени). Текст вдоль контура.
16. Графический редактор Photoshop. Палитра. Палитра Web-цветов и цветов для печати. Важные настройки программы. Панель "История действий".
17. Графический редактор Photoshop. Слои. Основные операции над слоями. Виды слоёв.
18. Графический редактор Photoshop. Режимы наложения.
19. Графический редактор Photoshop. Стили слоя.
20. Графический редактор Photoshop. Маска слоя.

- 21.Графический редактор Photoshop. Корректирующие слои. Слои заливки.
- 22.Графический редактор Photoshop. Свободное трансформирование.
- 23.Графический редактор Photoshop. Инструмент перемещения.
- 24.Графический редактор Photoshop. Инструмент группы выделения области.

2.1.Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы для проведения аттестации

- 1.
2. Представление данных. Преобразования в двухмерном пространстве.
3. Представление данных. Преобразования в трехмерном пространстве.
4. Аффинное проецирование.
5. Перспективное проецирование.
6. Стереографическая и специальные перспективные проекции.
7. Математические тесты.
8. Математические отношения объектов.
9. Масштабирование в окне.
10. Нахождение параметров плоскости.
11. Организация ресурсов памяти в компьютерной графике.
12. Организация временных ресурсов в компьютерной графике.
13. Аппаратные решения в компьютерной графике.
14. Физические принципы графических компьютерных устройств.
15. Оборудование для компьютерной графики.
16. Аппроксимация непрерывного пространства в дискретной реализации.
17. Геометрическое сглаживание В-сплайнами.
18. Построение реалистических изображений методами фрактальной геометрии.
19. Понятие размерности пространства.
20. Топология пространственных фигур в пространстве.
21. Искривленность пространства.
22. Заполненность пространства.
23. Психофизиологические аспекты восприятия пространства и воспроизведения его на плоскости.

24. Алгоритмические тесты.
25. Методы удаления невидимых линий. Метод плавающего горизонта.
26. Методы удаления невидимых линий. Метод z-буфера.
27. Разбиение фигур.
28. Методы удаления невидимых линий. Алгоритм художника.
29. Психофизиологические аспекты восприятия цвета и света.
30. Диффузное отражение.
31. Зеркальное отражение.
32. Аппроксимация света на модели Фонга.
33. Прозрачность и тени.
34. Модели цвета.

Перечня практических заданий к зачету по дисциплине «Компьютерная графика» не предусмотрено.

Оценочные средства для промежуточной аттестации - тесты

1. Что такое растровая графика?
 - a. Графика, основанная на векторах
 - b. Графика, основанная на текстурах
 - c. Графика, основанная на пикселях
2. Что такое векторная графика?
 - a. Графика, основанная на текстурах
 - b. Графика, основанная на векторах
 - c. Графика, основанная на пикселях
3. Что такое z-буферизация?
 - a. Способ учёта удалённости элемента изображения
 - b. Метод для определения цвета объектов
 - c. Метод для определения размера объектов
4. Что такое текстурирование?
 - a. Процесс применения изображения к поверхности 3D-модели
 - b. Процесс изменения формы 3D-модели
 - c. Процесс изменения размера 3D-модели
5. Что такое шейдер?
 - a. Программа, используемая для создания 3D-моделей
 - b. Программа, которая выполняет графические вычисления для рендеринга 3D-моделей
 - c. Программа, используемая для сохранения 3D-моделей
6. Что такое фрагментный шейдер?
 - a. Шейдер, который обрабатывает пиксели модели
 - b. Шейдер, который обрабатывает текстуры модели
 - c. Шейдер, который обрабатывает вершины модели
7. Что такое вершинный шейдер?
 - a. Шейдер, который обрабатывает пиксели модели

- b. Шейдер, который обрабатывает вершины модели
 - c. Шейдер, который обрабатывает текстуры модели
8. Что такое GPU?
- a. Устройство для хранения графики
 - b. Устройство для ввода графики
 - c. Устройство для вывода графики
9. Что такое фреймбуфер?
- a. Область памяти для кратковременного хранения изображений
 - b. Область памяти для постоянного хранения текстур
 - c. Область памяти для кратковременного хранения шейдеров
10. Что такое антиалиасинг?
- a. Техника для сглаживания краев изображения
 - b. Техника для увеличения разрешения изображения
 - c. Техника для уменьшения разрешения изображения
11. «Платоновыми телами» называются:

12. «Узлами» кривой Безье являются две точки, которые:

13. «Управляющей» линией кривой Безье является линия, соединяющая

14. «Управляющими» точками кривой Безье являются точки

15. 32-разрядная шина, обеспечивающая передачу больших объемов видеoinформации, оптимизированная с целью максимальной производительности компьютеров с процессорами Pentium II, называется:

1. В растровой графике цельное изображение составляется из отдельных элементов, называемых?

A) примитивов

B) пикселями

2. Что такое величина, характеризующая количество бит информации, определяющих засветку каждого отдельного пикселя, в частности количество цветов, которое может быть представлено на экране данной системы?

A) полутоны

B) глубина буфера кадра

3. Разрешение изображения - это

A) количество пикселей на единицу длины

B) такая величина, характеризующая количество бит информации, определяющих засветку каждого отдельного пикселя, в частности количество цветов, которое может быть представлено на экране данной системы

B) двухградационное изображение

Г) тип изображения, которое состоит из геометрических объектов, описанных математически

4. Изображение на основе регулярных структур. Изображения этого типа определяются на основе простейших геометрических понятий – примитивов (точка, отрезок прямой, прямоугольник, треугольник и т. д.)?

A) векторное изображение

В) фрактальная графика

5. Тип изображения, которое состоит из геометрических объектов, описанных математически?

А) векторное изображение

В) изображение с помощью пикселей

6. Графика основана на автоматической генерации изображений путем математических расчетов. Создание изображений основано не в рисовании, а в программировании?

А) пиксельная

В) растровая

7. Геометрическая фигура, обладающая свойством самоподобия, то есть составленная из нескольких частей, каждая из которых подобна всей фигуре целиком?

А) фрагменты

В) пиксель

8. Цветовая модель RGB (Red Green Blue)?

А) аддитивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется тремя компонентами – красным, зеленым и синим

Б) субтрактивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется четырьмя компонентами – голубым, лиловым, желтым и черным

В) цветовое пространство, основанное на трех характеристиках цвета: цветовом тоне, насыщенности и яркости

9. Субтрактивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется четырьмя компонентами – голубым, лиловым, желтым и черным?

А) Цветовая модель CMYK (Cyan Magenta Yellow Black)

Б) Цветовая модель RGB (Red Green Blue)

10. Компонентами модели HSB являются?

А) тон, насыщенность, яркость цвета

В) цвет, насыщенность

11. CGA расшифровывается как:

12. EGA расшифровывается как:

13. Активной страницей называется страница

14. Аппаратно-независимая графическая библиотека вывода информации в Windows, предназначенная для взаимодействия приложений Windows с графическими устройствами, в частности с видеоадаптером, — это:

15. Аппаратное устройство ускорения карт SVGA, в состав которого входит буфер записи центрального процессора

1. Что означает слово «фрактал»?

А) другое название пикселя

В) «отдельный фрагменты»

2. Фракталы, которые получают с помощью ломаной в двумерном случае (в трехмерном случае с помощью поверхностей), называемой генератором – это:

- А) Стохастические фракталы
- Б) Геометрические фракталы

3. С помощью чего мы получаем алгебраические фракталы:

А) с помощью нелинейных процессов в n-мерных пространствах
Б) с помощью ломаной в двумерном случае (в трехмерном случае с помощью поверхностей), называемой генератором

В) с помощью хаотического изменения каких-либо параметров в итерационном процессе

Г) с помощью деления других фракталов

4. Укажите оригинальный формат фрактальных графических файлов:

- А) MP3
- Б) FIF

5. Термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы:

- А) Рекурсия
- Б) Рендеринг

6. Организация обработки данных, при которой действия повторяются многократно, не приводя при этом к вызовам самих себя – это:

- А) Рендеринг
- Б) Генерация

7. Какой из классов фракталов является недетерминированным:

- А) Стохастические фракталы
- Б) Геометрические фракталы
- В) Алгебраический фракталы
- Г) Односоставные фракталы

8. Выберите правильную последовательность слов для заполнения пропусков:

Математической основой фрактальной графики является фрактальная _____. Основоположителем фрактальной графики считается французский и американский математик _____, почетный преподаватель Йельского Университета, научный сотрудник компании «IBM».

- А) геометрия, Бенуа Мандельброт
- Б) алгебра, Бенуа Мандельброт
- В) логика, Хельге фон Кох
- Г) геометрия, Хельге фон Кох

9. Выберите среди предложенных вариантов номера фрактальных графических редакторов:

- 1. NanoCAD
- 2. Apophysis 7X 15C

- А) 2, 3
- Б) 3, 4

10. Укажите формат для готовых фрактальных анимаций:

- А) JPG
- Б) FIF
- В) AVI
- Г) MP3

11. Атрибутом символа является: • мерцание

12. Базовый класс для всех классов, обеспечивающих интерфейс с графическими объектами Windows, — это:

13. Базовым стандартом для разработки ускорителей стал видеоадаптер

14. Бит в шаблоне кисти, равный единице, означает, что нужно ставить точку цвета

15. Блок видеоадаптера, осуществляющий декодирование адресов портов ввода/вывода и адресов памяти графической карты, — это:

1. Программы какой графики предназначены для работы с изображениями, которые составлены из совокупности мелких элементов, так называемых пиксело?

- А) Трехмерной
- В) Фрактальной

2. Программы векторной графики предназначены для:

А) для работы с изображениями, которые формируются из элементарных кривых, описываемых математическими уравнениями.

Б) для работы с изображениями, которые составлены из совокупности мелких элементов, так называемых пиксело.

В) для художественного взаимного размещения (компоновки) на странице текстов, изображений, элементов оформления при подготовке публикации к печати.

Г) для моделирования и последующей визуализации объектов и сцен с целью получения их фотореалистичных изображений и анимации.

3. Выберите номера правильных утверждений:

1. Программы верстки предназначены для работы с изображениями, которые составлены из совокупности мелких элементов, так называемых пиксело.

2. Программы трехмерного моделирования предназначены для моделирования и последующей визуализации объектов и сцен с целью получения их фотореалистичных изображений и анимации.

3. Программы растровой графики предназначены для художественного взаимного размещения (компоновки) на странице текстов, изображений, элементов оформления при подготовке публикации к печати.

4. Программы векторной графики предназначены для работы с изображениями, которые формируются из элементарных кривых, описываемых математическими уравнениями.

А) 2, 4

4. Выберите программу векторной графики:

А) MAYA

5. Выберите программу растровой графики:

А) Xara X

6. Укажите номера неверных утверждений:

1. Adobe In Design – программа растровой графики

2. Corel Venture – программа верстки

- 3. Xara X – программа векторной графики
- 4. GIMP – программа трехмерной графики

А) 1, 4

7. Выберите среди предложенного название САПР:

А) MAYA

В) Adobe Photoshop

8. Модули блока CAD предназначены для:

А) для всего

В) для инженерных расчетов

9. Для инженерных расчетов предназначены модели блока:

А) САF

10. Укажите среди предложенных наборов программ, набор вспомогательных программ:

А) Font Expert, ACD See, Xnview

Б) Adobe Photoshop, GIMP, Corel Painter

В) Adobe In Design, MS Publisher, Adobe Page Maker

Г) Xara X, Corel Draw, Adobe Illustrator

11. Блок видеоконтроллера, который преобразует 8-битный код цвета в аналоговый сигнал, поступающий в монитор

12. Блок видеоконтроллера, осуществляющий обмен между видеопамятью и процессором

13. Блок цифро-аналоговый преобразователь (ЦАП) впервые появился в:

14. Большими габаритами и энергопотреблением отличается дисплей

15. В 16-цветном текстовом режиме работы видеоадаптера на экран выводится мерцающая строка. В этом случае на экран можно вывести символы, окрашенные в _____ цвета(-ов).

1. Каким было название компьютера, для которого в Массачусетском университете был разработан первый дисплей:

А) «Молния»

В) «Вихрь»

2. Какую программу компьютерной графики впервые создал Айвен Сазерленд:

А) «WordPad»

В) «Word»

3. В каком году был разработан первый дисплей для компьютера:

А) 1951

4. Как называлась САПР, которую представила General Motors в 1964 году:

А) DAC – 1

В) DAC

5. Начиная с октября какого года журнал Wall Street публиковал статьи по компьютерной графике:

А) 1955

В) 1967

6. Революционная модель компьютера, выпущена компанией Apple в 80-х годах называется:

А) Macintosh

В) Linux

7. Какая компания под руководством разработала цифровую электронную чертежную машину:

А) Apple

В) General Motors

8. В каком году Айвен Сазерленд впервые создал программу компьютерной графики:

А) 1951

В) 1952

9. Как зовут изобретателя первого дисплея:

А) Джей Форрестер

В) Норман Тейлор

10. Заполните пропуск:

В 70 – х годах появилась возможность создания _____ дисплеев.

А) Растровых

В) Фрактальных

11. В Microsoft Office панель, на которой находится набор инструментов для создания графических объектов, — это панель ...

12. В Microsoft Office разгруппированы могут быть рисунки:

13. В Microsoft Office точечные рисунки из перечисленного, допускают:

14. В Microsoft Word используется интерфейс:

15. В аддитивной цветовой модели новые цвета получаются:

1. Чертеж - это...

А) основной тип графического документа в системе КОМПАС.

Б) вспомогательный тип графического документа

В) позволяет настроить параметры вывода текстового документа на печать.

2. Какое расширение у спецификации?

А) .spw

Б) .frw

В) .a3d

3. Что входит в панель инструментов “Геометрия”?

А) Точка, вспомогательная прямая, отрезок, окружность и т.д

Б) создать объект, вызов справки, запомнить состояние

В) текущий слой, сетка, запретить привязки

4. Фрагмент – это

А) вспомогательный тип графического документа.

Б) восстанавливает отмененное действие.

- В) включает или отключает отображение на экране
диалогового окна
5. Какое расширение имеет деталь ?
- А) .m3d
Б) .a3d
В) .frw
6. Что включает в себя панель расширенных команд ввода угловых
размеров?
- А) Угловой размер, угловой размер от общей базы
Б) Цепной размер
В) Размер с обрывом
7. Система координат – это
- А) это фиксированная система, включающая точку (начало
координат) и связанные с ней оси для определения положения объектов в
пространстве и на плоскости чертежа
Б) позволяет перейти в режим предварительного просмотра и
печати документов
В) включает или отключает отображение на экране
диалогового окна
- Переменные для работы с переменными и
уравнениями графического документа Эскиз
8. Что открывает линия разрезов?
- А) открывает панель свойств
Б) открывает допуск формы
В) компактную панель
9. Что означает разбить кривую ?
- А) разбивает объект, в какой-либо точке на две
части;
Б) разбивает объект в любой точке
В) разбивает объект на 2 части
10. Масштабирование – это ...
- А) выполняет масштабирование выделенных
объектов чертежа или фрагментов
Б) выделяет масштабирование объектов
В) выделяет масштабирование фрагмента
11. В векторной графике широко используется:

12. В геоинформационных системах на работе с полностью или
частично унифицированными информационными элементами или
структурами основано моделирование:

13. В геоинформационных системах при необходимости экспертных
решений, учете дуальных свойств объектов на видеоизображениях и при
решении специальных нетиповых задач применяется моделирование:

14. В геоинформационных системах с задачами кодирования и
лингвистического обеспечения взаимосвязано моделирование:

15. В геоинформационных системах с созданием и преобразованием разных форм информации связано моделирование:

1. Способ разделения цветового оттенка на составляющие компоненты называется:

- А) цветовой шкалой
- В) графической моделью

2. Аддитивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется тремя компонентами – красным, зеленым и синим:

- А) JPG
- В) HSB

3. Цветовая модель HSB – это:

А) цветовое пространство, основанное на трех характеристиках цвета: цветовом тоне, насыщенности и яркости.

Б) субтрактивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется четырьмя компонентами – голубым, лиловым, желтым и черным.

В) абстрактная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется двумя компонентами: зелёным и жёлтым.

Г) аддитивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется тремя компонентами – красным, зеленым и синим.

4. Выберите номер, под которым указано правильное утверждение:

- а. Тон – это конкретный оттенок цвета.
- б. Насыщенность – зависит от примеси черной краски, добавленной к данному цвету.
- с. Яркость цвета – характеризует его интенсивность.
- д. правильного утверждения нет

5. Для отраженного цвета используется модель:

- А) CMYK
- В) JPG

6. Для какой цветовой модели каждый компонент может представляться числами:

- А) JPG
- В) HSB

7. Как представляется каждый компонент в цветовой модели HSB:

- А) вектором, выходящим из центра окружности
- Б) числом
- В) вычитанием основных цветов модели RGB
- Г) выражением

8. Выбери неправильные утверждения:

1. Цветовая модель HSB – это аддитивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется тремя компонентами – красным, зеленым и синим.

2. Цветовая модель RGB – это аддитивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется тремя компонентами – красным, зеленым и синим.

3. Цветовая модель CMYK – это субтрактивная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется четырьмя компонентами – голубым, лиловым, желтым и черным.

4. Цветовая модель CMYK – это абстрактная цветовая модель, согласно которой цвет кодируется двумя компонентами: зелёным и жёлтым.

- А) 1, 4

9. Выберите правильный вариант заполнения пропуска:
Цветовая модель, использующаяся для отраженного цвета, называется _____.

- А) субтрактивной
- В) пространственной

10. Длинная вектора значения цвета в цветовой модели HSB определяет:

- А) насыщенность цвета
- В) тон цвета

11. В геоинформационных системах специализированного программного и лингвистического обеспечения, учитывающего свойства моделируемых объектов и возможность их структуризации на некие «графические примитивы», требует моделирование:

12. В заданном графическом режиме каждый пиксел кодируется в видеобуфере восемью битами. Одновременно на экран дисплея можно вывести _____ количество цветов.

13. В команды образмеривания AutoCAD не входит категория:

15. В настоящее время по типу интерфейса с видеоадаптером широко применяются ЭЛТ дисплеи:

16. В память знакогенератора кодовую страницу загружает команда операционной системы MS-DOS:

1. Обозначение слова САПР:

- А) судебная анимация программы
- Б) синтез ароматического происхождения
- В) системы автоматизированного проектирования

2. оперирует с объектами в трехмерном пространстве. Обычно результаты представляют собой плоскую картинку, проекцию это:

- А) растровая графика
- Б) трехмерная графика
- В) фрактальная графика

3. Трехмерная графика нашла широкое применение в таких областях, как:

- А) компьютерное моделирование физических объектов
- Б) сплайновые поверхности
- В) создание учебных роликов

4. Для создания реалистичной модели объекта используются:

- А) твердые тела
- Б) обучающие программы
- В) геометрические примитивы

5. Наиболее сложный вариант трехмерного моделирования это:

- А) создание подвижного изображения реального физического тела
- Б) создание массивов текстур
- В) твердотельное моделирование

6. После завершения конструирования и визуализации объекта приступают к его:

- А) заданию параметров движения
 - Б) передача фактуры и текстуры материалов
 - В) архитектурно-строительное черчения
7. Программа Softimage 3D компании Microsoft изначально создавалась для:
- А) рабочих станций SGI
 - Б) достаточно быстрого модуля Mental Ray
 - В) пакета 3D Studio Max
8. Воксельная графика аналогична:
- А) векторной
 - Б) полигональной
 - В) растровой
9. Обозначение слова CGI:
- А) создание движущихся изображений
 - Б) изображения, сгенерированные компьютером
 - В) набор из координат его вершин
10. Процесс расчета реалистичных изображений называют:
- А) рендерингом
 - Б) киноплёнкой
 - В) моделирования
11. В процессе геометрического моделирования не используется описание тела как:

12. В системе STATISTICA графики для визуализации значений из выделенного блока в электронной таблице — это:

13. В системе STATISTICA пользовательские графики отличаются от статистических:

14. В системном ПЗУ записана BIOS видеоадаптера:

15. В субтрактивной цветовой модели новые цвета получаются:

-
1. Что такое 3-D графика?
- а) Графика, созданная без использования пространства
 - б) Графика, созданная в 2D пространстве
 - с) Графика, созданная в 4D пространстве
 - д) Графика, созданная в 3D пространстве
2. Какие программы можно использовать для создания 3-D графики?
- а) Photoshop, InDesign, Illustrator
 - б) Blender, 3ds Max, Maya
 - с) AutoCAD, SolidWorks, Revit
 - д) Microsoft Word, Excel, PowerPoint
3. Что такое текстурирование в 3-D графике?
- а) Создание текстовых элементов в 3-D пространстве
 - б) Процесс нанесения текстур на 3-D объекты
 - с) Изменение цвета фона в 3-D рендеринге
 - д) Передача текстовой информации через 3-D модели

4. Какие техники используются для освещения в 3-D графике?
- a) Рейтрейсинг, глобальная освещенность, карты теней
 - b) Чернильные ручки, акварель, масло
 - c) Штриховка, темпера, акрил
 - d) Осветительные приборы, световые лампы, фонари
5. Какие виды камер используются для создания 3-D сцен?
- a) Перспективная, ортографическая, камера видов
 - b) Видеокамера, цифровая камера, плензачная камера
 - c) Фотокамера, экшн-камера, мобильная камера
 - d) Зеркально-реверсивная камера, эксцентрическая камера, похолодевающая камера
6. Что такое анимация в 3-D графике?
- a) Работа с архитектурными планами в 3-D графике
 - b) Использование ароматических свечей в 3-D дизайне
 - c) Применение архитектурных элементов в 3-D моделировании
 - d) Создание движения в 3-D сценах
7. Какой формат файлов чаще всего используется для хранения 3-D моделей?
- a) .obj
 - b) .pdf
 - c) .jpg
 - d) .docx
8. Что такое рейтрейсинг в 3-D графике?
- a) Применение рейки в 3-D рендеринге
 - b) Использование геометрических фигур в 3-D моделировании
 - c) Техника рассчитывания пути света в 3-D сцене
 - d) Работа с трассировкой линий в 3-D пространстве
9. Какие виды материалов можно использовать в 3-D моделировании?
- a) Шерсть, хлопок, лён
 - b) Diffuse, specular, glossy
 - c) Металл, дерево, стекло
 - d) Сахар, мука, соль
10. Как называется процесс преобразования 3-D модели в изображение?
- a) Моделирование
 - b) Текстурирование
 - c) Рендеринг
 - d) Анимация
11. В цветной полиграфии изображение строится при помощи красок:

12. В центральном проецировании:

13. Векторная графика мало пригодна

14. Векторный принцип описания изображений не позволяет автоматизировать:

15. Видеоадаптер CGA в графическом режиме способен отображать на экране _____ цвета(-ов).

- 1 Какой инструмент формирует векторный контур с помощью контрольных точек?
- А) Перо
 - Б) Лассо
 - В) Прямолинейное лассо
 - Г) Все варианты неверны
- 2 Какой инструмент используется для добавления текста?
- А) Текст
 - Б) Штамп
 - В) Палец
 - Г) Перемещение
- 3 Какой инструмент рисует прямые линии?:
- А) Линия
 - Б) Перо
 - В) Ластик
 - Г) Все варианты неверны
- 4 Какой инструмент позволяет двигать изображения в окне?
- А) Рука
 - Б) Палец
 - В) Перемещение
 - Г) Все варианты неверны
- 5 Какой инструмент заливает выделенную область плавным переходом цветов?:
- А) Градиент
 - Б) Заливка
 - В) Карандаш
 - Г) Все варианты неверны
- 6 Какой инструмент копирует одну часть изображения в другое место документа?:
- А) Штамп
 - Б) Кисть
 - В) Ластик
 - Г) Все варианты неверны
- 7 Какой инструмент позволяет создать геометрическую фигуру произвольной формы?
- А) Произвольная фигура
 - Б) Овал
 - В) Лассо
 - Г) Все варианты неверны
- 8 Какой инструмент позволяет взять информацию о цвете?:
- А) Пипетка
 - Б) Карандаш
 - В) Измеритель
 - Г) Все варианты неверны
- 9 Какой инструмент позволяет удалять фон рисунка?:
- А) Фоновый ластик
 - Б) Ластик
 - В) Палец
 - Г) Все варианты неверны
- 10 Какой инструмент позволяет изменять масштаб изображения?:
- А) Масштаб
 - Б) Перемещение

В) Рука

Г) Все варианты неверны

11. Видеоадаптер впервые использовавший графический режим работы, — это:

12. Видеоадаптер, в котором аппаратный знакогенератор не может отображать символы русского алфавита

13. Видеоадаптер, в котором впервые реализована возможность переопределения цветов цветовой палитры

14. Видеоадаптер, в котором не осуществляется дополнительное преобразование кода цвета

15. Видеоадаптер, который допускает вывод текста в 16-цветном режиме, но не имеющий возможности перепрограммировать регистры палитры

Одной из основных функций графического редактора является

- 1) Создание рисунка и манипулирование им
- 2) Ввод рисунка и текста
- 3) Создание рисунка
- 4) Ни один из вариантов является верным

Инструментами в графическом редакторе являются:

- a) Распылитель, масштаб, выбор цвета
- b) Кривая, скругленный прямоугольник, овал
- c) Прямая, ластик, многоугольник
- d) Все варианты верны

Пиксель является:

- a) Основой растровой графики
- b) Основой трехмерной графики
- c) Основой векторной графики
- d) Все варианты верны
- e)

Графическим объектом НЕ является:

- a) Текст письма
- b) Чертёж
- c) Рисунок
- d) Все варианты верны

Чем больше разрешение, тем изображение:

- a) Качественнее
- b) Темнее
- c) Светлее
- d) Все варианты являются не верными
- e)

К какому типу компьютерной графики относится программа Paint:

- 1) Растровая
- 2) Фрактальная
- 3) Трехмерная
- 4) Ни к одной из них

Закрасить фрагмент средствами графического редактора можно с помощью этого инструмента:

- 1) Заливка
- 2) Ластик
- 3) Выбор цветов

Ни один из перечисленных выше

Чтобы изменить размер изображения нужно:

- 1) Выделить фрагмент и растянуть рамку выделения
- 2) Вставить фрагмент из буфера обмена
- 3) Использовать инструмент выделения

Все варианты верны

Выберите устройства являющиеся устройством вывода:

- 1) Принтер
- 2) Сканер
- 3) Клавиатура

Ни один вариант не является верным

Для чего нецелесообразно использовать графический редактор:

- 1) Для создания текстового документа
- 2) Для редактирования фотографий
- 3) Для обработки сканированных изображений

Все варианты верны

Видеоадаптер, который может подключаться к бытовому телевизору

Видеоадаптер, не имеющий своего адаптерного ПЗУ и использующий ПЗУ системы

Видеоадаптер, не поддерживающий графический режим работы, — это:

Визуализация векторных и растровых данных

Визуальное и цифровое представление цвета в зависимости от требований практики называется:

1. Как называются приложения для создания, обработки, просмотра изображения компьютерной графики

утилиты

драйвера

конвертеры

редакторы

2. Редактором графических изображений называется программа, предназначенная:

Для редактирования вида и начертания шрифта

Для создания графического образа текста

Для работы с графическими изображениями

Для построения диаграмм

3. Цвет пикселя на экране монитора формируется из следующих базовых цветов:

Желтого, голубого, пурпурного

Красного, желтого, оранжевого, зеленого, голубого, синего, фиолетового

Красного, желтого, синего

Красного, синего, зеленого

4. При изменении размеров растрового изображения:

При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается

Качество остаётся неизменным

Качество ухудшается при увеличении и уменьшении

5. К форматам графических файлов НЕ относятся:

gif

exe

png

odt

wma

bmp

6. Графические объекты на компьютерных носителях называются...

- Цифровыми графическими объектами

- Картинками

- Фотографиями

- Изображениями

7. Физический размер изображения может измеряться ...

- глубиной цвета

- в точках на дюйм

- количеством цветов в палитре

- в мм, см, дюймах или пикселях

8. В растровой графике изображение формируется в виде:

- растра (совокупности точек)

- отрезков

9. В векторной графике изображение формируется в виде:

- векторов (наборов данных, описывающих графические объекты)

- математических формул

- растра

- пикселя

10. Как называются приложения для создания, обработки, просмотра изображения компьютерной графики

-Редакторы

-Плееры

11. Возможное количество активных страниц

12. Возможность по управлению экраном, которая не поддерживается MS-DOS

13. Воспроизвести все многообразие видимых глазом цветов при помощи сочетания трех базовых цветов

14. Вывод чертежей, графиков и рисунков больших размеров производится на:

15. Выдавать более оперативные и объективные решения путем анализа больших объемов информации с использованием эффекта погружения группам ответственных лиц позволяют центры

1. Что такое векторная графика?

А. Формат изображения, составленного из геометрических объектов

Б. Формат изображения, составленного из пикселей

В. Формат изображения, составленного из текстовых элементов

Г. Формат изображения, составленного из звуковых волн

2. Какой формат файла чаще всего используется для хранения векторных графических изображений?

А. SVG

Б. GIF

В. BMP

Г. JPEG

3. Какой программный инструмент часто используется для создания и редактирования векторной графики ?

А. Microsoft Word

Б. Microsoft Excel

В. Adobe Photoshop

Г. Adobe Illustrator

4. Что такое растр?

А. Изображение, состоящее из пикселей

Б. Изображение, состоящее из геометрических объектов

В. Изображение, состоящее из текстовых элементов

Г. Изображение, состоящее из звуковых волн

5. Какие преимущества имеет векторная графика по сравнению с растровой ?

А. Простота создания и редактирования изображений

Б. Большой размер файла

В. Отсутствие возможности изменения масштаба без потери качества

Г. Подходит для фотографий и сложных текстурных изображений

6. Какие типы объектов можно создать в векторной графике?

А. Круг

Б. Линия

В. Все перечисленные

Г. Прямоугольник

7. Какой цвет можно задать для объекта в векторной графике ?
А. Любой цвет , так как объекты сохраняются в векторном формате
Б. Только черный и белый
В. Только оттенки серого
Г. Цвет зависит от выбранного программного инструмента
8. Какие приложения могут использовать файлы векторной графики ?
А. Веб-браузеры
Б. Программы для редактирования изображений
В. Все перечисленные
Г. Программы для создания анимации
9. Назовите одно из преимуществ векторной графики при печати больших форматов
А. Быстрая печать
Б. Высокое качество печати без потери деталей
В. Экономичность
Г. Нет преимуществ у векторной графики для печати больших форматов
10. Какой из форматов изображения может быть масштабирован без потери качества?
А. JPEG
Б. GIF
В. BMP
Г. SVG

11. Высказывание о растровом изображении, которое не подходит для него

12. Высоты символов совпадают, но они могут иметь разную ширину в шрифте

13. Генерация повторяющихся изображений, создающая иллюзию движений, — .

14. Глубина цвета изображения представляет собой ...

15. Гранями платоновых тел не могут быть:

1 Векторная графика основана на:

- а) Пикселях
- б) Векторах
- с) Технологии VR
- д) Алгоритмах компьютерного зрения

2 Векторная графика может быть масштабирована без потери качества, так как:

- а) Она основана на векторах
- б) Она имеет меньший размер файла
- с) Она использует VR-технологии
- д) Она имеет больше цветовых градаций

3 Какое преимущество имеет использование векторной графики в сравнении с растровой графикой?

- a) Более реалистичный вид
- b) Больше количество цветов
- c) Масштабируемость без потери качества
- d) Более быстрая обработка изображений

4 Векторные файлы обычно сохраняются в форматах:

- a) PNG и JPEG
- b) BMP и GIF
- c) TIFF и PSD
- d) AI и SVG

5 Какой инструмент используется для создания векторных изображений?

- a) Графический планшет
- b) Фотоаппарат
- c) Сканер
- d) Графический редактор

6 Векторные изображения представляют собой набор:

- a) Пикселей
- b) Линий и кривых
- c) Цветных точек
- d) Текстур наложенных на 3D-модели

7 Какие объекты могут быть созданы с использованием векторной графики?

- a) Фотографии
- b) Анимации
- c) Иллюстрации и логотипы
- d) Текстуры для компьютерных игр

8 Векторные изображения обычно используются для:

- a) Веб-дизайна
- b) Редактирования фотографий
- c) Создания виртуальной реальности
- d) Видео-монтажа

9 Какая программа наиболее популярна для создания и редактирования векторной графики?

- a) Adobe Photoshop
- b) Microsoft Word
- c) Adobe Illustrator
- d) CorelDRAW

10 Векторная графика используется в следующих областях:

- a) Реклама и маркетинг
- b) Медицина и наука
- c) Интерьерный дизайн
- d) Все вышеперечисленное

11. Графики для визуализации всех значений переменных (столбцов) электронной таблицы в системе STATISTICA — это:

12. Графические данные, представленные в векторном виде, состоят из:

13. Графические рабочие станции представляют собой:

14. Графический формат, не предусматривающий сжатия данных, — ...

15. Графический формат, предполагающий потерю части информации при сжатии графических данных, — ...

1. Какие типы графических файлов поддерживаются в программе Adobe Photoshop?

- a) JPEG
- b) PNG
- c) GIF
- d) BMP

2. Что такое растровая графика?

- a) Графика, созданная с помощью векторных объектов
- b) Графика, представленная в виде пикселей
- c) Графика, использующая трехмерные модели
- d) Графика, созданная с помощью алгоритмов рендеринга

3. Какой цветовой режим используется для печати в профессиональной полиграфии?

- a) RGB
- b) CMYK
- c) HSL
- d) HSV

4. Какая функция отвечает за преобразование 3D объектов в 2D изображения в компьютерной графике?

- a) Растеризация
- b) Векторизация
- c) Деформация
- d) Рендеринг

5. Какая программа является стандартом для создания и редактирования векторной графики?

- a) Adobe Illustrator
- b) Adobe Photoshop
- c) CorelDRAW
- d) GIMP

6. Что такое анимация в компьютерной графике?

- a) Изменение яркости и контрастности изображения
- b) Последовательное отображение изображений для создания иллюзии движения

- c) Преобразование цветовых пространств
- d) Создание трехмерных моделей

7. Какая технология используется для создания реалистичной трехмерной графики?

- a) OpenGL
- b) DirectX
- c) WebGL
- d) Vulkan

8. Какая функция отвечает за добавление теней и освещения в трехмерной графике?

- a) Текстурирование
- b) Затенение

- с) Растеризация
 - д) Анти-алиасинг
9. Какие инструменты используются для рисования в Adobe Photoshop?
- а) Карандаш
 - б) Кисть
 - с) Олово
 - д) Все вышеперечисленные
10. Каким образом можно улучшить производительность в трехмерной графике?
- а) Использование оптимизированных алгоритмов рендеринга
 - б) Уменьшение разрешения текстур
 - с) Оптимизация количества полигонов в моделях
 - д) Все вышеперечисленные
11. Графическим примитивом не является:
- 12.

12. Графическим редактором принципиальных схем является:

13. Две одинаковых характеристики цвета, используемые в моделях HLB и HSB, — это:

14. Действие, которое нельзя произвести с текстовым курсором

15. Диапазон цветов, который способны воспроизвести устройства, — это:

1 Графический редактор Adobe Photoshop предназначен для работы с:

- А) все варианты неверны
- Б) векторной графикой
- В) 3Д графикой
- Г) растровой графикой

2 Цветовая модель СМΥΚ используют:

- А) для лепки
- Б) для рисования
- В) для подготовки печати
- Г) Все варианты неверны

3 Пиксель это:

- А) мультит
- Б) единица измерения в растровой графике
- В) координата в 3Д графике
- Г) Все варианты неверны

4 Цветовой моделью является:

- А) RGB
- Б) BGR
- В) GRB
- Г) Все варианты неверны

5 Формат поддерживающий фото без фона:

- А) Png

Б) Jpeg

В) Psd

Г) Все варианты неверны

6 Средство позволяющее манипулировать отдельными объектами и при этом не портить соседних областей - это:

А) Слои

Б) Яркость/Контрастность

В) Маска

Г) Все варианты неверны

7 Щелчок каким инструментом приводит к заливке однородной области?:

А) Заливка

Б) Пипетка

В) Карандаш

Г) Все варианты неверны

8 Какой формат фото выделяется особой степенью сжатия данных:

А) Png

Б) Jpeg

В) Psd

Г) Все варианты неверны

9 Каким инструментом можно стереть рисунок?:

А) Перо

Б) Рука

В) Ластик

Г) Все варианты неверны

10 Какой инструмент используют для формирования выделенной области?:

А) Лассо

Б) Карандаш

В) Пипетка

Г) Перемещение

11. Дигитайзеры используются для:

12. Дисплей, представляющий собой матрицу газоразрядных элементов, называется дисплем

13. Для ввода текста в системах распознавания используется:

14. Для графического режима работы адаптеров EGA, VGA, SVGA в адресном пространстве компьютера отводится объем

15. Для обмена данными между процессором и видеоадаптером неудачным и устаревшим решением считается использование шины

1. Одной из основных функций графического редактора является:

а) Создание рисунка;

б) Ввод рисунка и текста;

в) Создание рисунка и манипулирование им

2. Инструментами в графическом редакторе являются:

- а) Кривая, скругленный прямоугольник, овал
 - б) Прямая, ластик, многоугольник
 - в) Распылитель, масштаб, выбор цвета
3. Необходимо установить соответствие:
Текстовый редактор:
- а) редактирование рисунков
 - б) сочинение стихотворения
 - в) рисование
4. Необходимо установить соответствие:
Текстовый редактор:
- а) редактирование изложения
 - б) редактирование рисунков
 - в) рисование
5. Чтобы изменить размер изображения, можно:
- а) использовать инструмент Выделение
 - б) вставить фрагмент из буфера обмена
 - в) использовать инструмент Лупа
6. Чтобы изменить размер изображения, можно:
- а) вставить фрагмент из буфера обмена
 - б) выделить фрагмент и растянуть рамку выделения
 - в) использовать инструмент Выделение
7. Закрасить фрагмент средствами графического редактора можно с помощью этого инструмента:
- а) Ластик
 - б) Выбор цветов
 - в) Заливка
8. Что нужно использовать, чтобы отобразить симметрично выделенный фрагмент средствами графического редактора:
- а) инструмент Повернуть
 - б) один из пунктов меню Файл
 - в) клавишу Delete
9. Как называется устройство, которое чаще всего используют для создания графических файлов:
- а) видеокамера
 - б) клавиатура
 - в) графический планшет
10. Укажите лишнее в перечне:
- а) линия
 - б) ластик
 - в) кривая
11. После выделения части текста и выбора команды ВЫРЕЗАТЬ, в графическом редакторе этот фрагмент:
- а) исчезнет с экрана и будет помещен в буфер обмена
 - б) останется на экране
 - в) останется на экране и не будет помещен в буфер обмена
12. Пиксель является:
- а) основой векторной графики
 - б) основой растровой графики
 - в) основой трёхмерной графики
13. Графическим объектом НЕ является:
- а) текст письма
 - б) чертёж

в) рисунок

14. Программа для создания и редактирования рисунков:

а) графический директор

б) графический режиссер

в) графический редактор

15. Для ввода изображения в компьютер используются:

а) сканер

б) монитор

в) принтер

1. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint:

а) трёхмерная

б) растровая

в) фрактальная

2. Графический редактор Paint находится в группе программ:

а) утилиты

б) Microsoft Office

в) стандартные

3. Чем больше разрешение, тем изображение:

а) темнее

б) качественнее

в) светлее

4. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является:

а) символ

б) линия

в) пиксель

5. Необходимо установить соответствие:

Текстовый редактор:

а) создание иллюстраций

б) набор текста

в) редактирование фотографий

6. Необходимо установить соответствие:

Текстовый редактор:

а) редактирование сочинения +

б) создание иллюстраций

в) редактирование фотографий

7. Необходимо установить соответствие:

Графический редактор:

а) набор текста

б) редактирование фотографий

в) редактирование сочинения

8. Необходимо установить соответствие:

Графический редактор:

а) набор текста

б) редактирование сочинения

в) создание иллюстраций

9. Чтобы изменить размер изображения, можно:

а) вставить фрагмент из буфера обмена

б) воспользоваться пунктом меню Изменить размер

в) использовать инструмент Контур

10. Удалить часть изображения средствами графического редактора можно с помощью:

- а) инструмента Кисть
 - б) одного из пунктов меню Файл
 - в) выделения и клавиши Delete
11. Для чего нецелесообразно использовать графический редактор:
- а) для обработки сканированных изображений
 - б) для создания текстового документа
 - в) для редактирования фотографий
12. Как называется устройство, которое чаще всего используют для создания графических файлов:
- а) цифровой фотоаппарат
 - б) видеокамера
 - в) клавиатура
13. Укажите лишнее в перечне:
- а) карандаш
 - б) кисть
 - в) линия
14. После выделения части текста и выбора команды КОПИРОВАТЬ в графическом редакторе этот фрагмент:
- а) останется на экране и будет помещен в буфер обмена
 - б) останется на экране
 - в) будет помещен в буфер обмена
15. Выберите устройства являющиеся устройством вывода:
- а) сканер
 - б) принтер
 - в) клавиатура