

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 07.11.2023 14:28:59

Уникальный про...

a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

Министерство науки и высшего образования РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Заочный государственный университет им. Н.М. Федоровского»

ЗГУ

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

«Графические пакеты программ»

Факультет: *электроэнергетики, экономики и управления (ФЭЭиУ)*

Направление подготовки: *09.04.03 Прикладная информатика*

Профиль: *Информационные системы и технологии в бизнесе*

Уровень образования: *магистратура*

Кафедра «*Информационных систем и технологий*»

наименование кафедры

Разработчик ФОС:

доцент, к.э.н., доцент

(должность, степень, ученое звание)

(подпись)

И.С. Беляев

(ФИО)

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № 05 от 23.06.2021 г.

Заведующий кафедрой _____ М.В. Петухов

Фонд оценочных средств по дисциплине «Графические пакеты программ» для текущей/промежуточной аттестации разработан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.04.03 «Прикладная информатика» на основе Рабочей программы дисциплины «Графические пакеты программ», утвержденной решением ученого совета № 04-4/6 от 25.12.2020, Положения о формировании Фонда оценочных средств по дисциплине (ФОС), Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся НГИИ, Положения о государственной итоговой аттестации (ГИА) выпускников по образовательным программам высшего образования в НГИИ.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами образовательной программы

Таблица 1 – Компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения и планируемые результаты обучения по дисциплине (Знать(З); Уметь(У); Владеть (В))
Универсальные	
«УК»	
Общепрофессиональные	
«ОПК»	
Профессиональные	
«ПК» ПК-1 Способен использовать и развивать методы научных исследований и инструментария в области проектирования ИС в прикладных областях	ПК-1.3. Осуществляет обработку и оформление результатов научных исследований и конструкторских работ

Таблица 2. Паспорт фонда оценочных средств

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Формируемая компетенция	Наименование оценочного средства	Форма оценивания
Раздел 1. Тема 1. Предмет компьютерной графики: виды компьютерной графики, свет и цвет, программные средства	ПК-1.3	Контрольные вопросы	Устно
Раздел 2. Тема 1. Математические основы компьютерной графики	ПК-1.3	Контрольные вопросы	Устно
Раздел 3. Тема 1. Графический конвейер. Простейшие объекты. Кривые и поверхности высших порядков и их приложение к полигональной графике	ПК-1.3	Контрольные вопросы	Устно

2. Перечень контрольно-оценочных средств (КОС)

Для определения качества освоения обучающимися учебного материала по дисциплине используются следующие контрольно-оценочные средства текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся:

Таблица 3. Перечень контрольно-оценочных средств

	Наименование оценочного средства	Сроки выполнения	Шкала оценивания	Критерии оценивания**
1.	<i>Текущий контроль качества ***</i>			
1	Контрольные вопросы	2 семестр	Достигнут/ не достигнут пороговый уровень освоения компетенции	Зачтено/ не зачтено
	<i>Промежуточная аттестация</i>			
1	Тестовые задания к зачету	2 семестр	Освоил/ не освоил компетенцию*	Зачтено/ не зачтено
	<p>Критерии оценивания тестовых заданий «зачтено», «не зачтено»:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Зачтено» выставляется обучающемуся, если он показал достаточно прочные знания основных положений учебной дисциплины, умение самостоятельно решать конкретные практические задачи, предусмотренные рабочей программой, ориентироваться в рекомендованной справочной литературе, умеет правильно оценить полученные результаты. - «Не зачтено» выставляется обучающемуся, если при ответе выявились существенные пробелы в знаниях основных положений учебной дисциплины, неумение с помощью преподавателя получить правильное решение конкретной практической задачи из числа предусмотренных рабочей программой. 			

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы

3.1 Задания для текущего контроля успеваемости

Задания практических работ

Практическая работа № 1. По теме: «Алгоритмы сжатия графических данных с потерями и без потерь»

Практическая работа № 2. По теме: «Основы метода трассировки лучей»

3.2 Задания для промежуточной аттестации

Контрольные вопросы к зачету

- 1 Основные понятия и возможности компьютерной графики.
- 2 Технические и программные средства компьютерной графики.
- 3 Компьютерная обработка растровой графики.
- 4 Основные настройки и инструменты.
- 5 Навыки работы с объектами.
- 6 Работа с цветом. Способы окрашивания объектов.
- 7 Создание и редактирования контуров.
- 8 Специальные эффекты в векторной среде.
- 9 Создание и уровни редактирования текста. Элементы верстки.
- 10 Импорт и экспорт изображений, работа с растровыми изображениями.
- 11 Печать документа.
- 12 Интерфейс программы растровой графики.
- 13 Техника выделения областей изображения.
- 14 Создание многослойного изображения.
- 15 Работа со слоями многослойного изображения.
- 16 Техника рисования в растровой среде.
- 17 Техника ретуширования. Цветовая и тоновая коррекции изображения.
- 18 Работа с текстом в программах растровой графики.
- 19 Эффекты в растровой среде.
- 20 Выполнение сложного монтажа.

Итоговый тест

Вопросы на проверку индикатора ПК-1.3

Осуществляет обработку и оформление результатов научных исследований и конструкторских работ

Итоговый тест	Контролируемые компетенции
1.Графические пакеты программ – это: а) Специализированный программный пакет для работы с графикой; б) Обычный текстовый редактор; в) Серверное приложение; г) Игра.	ПК-1.3.
2.Какой из этих пакетов является векторным: а) Photoshop; б) CorelDRAW; в) Paint; г) Adobe Illustrator.	ПК-1.3.
3.Какой из этих пакетов позволяет работать с трехмерной графикой: а) Adobe Premiere; б) Autodesk 3ds Max; в) Microsoft Excel; г) Adobe Acrobat.	ПК-1.3.
4.Какие форматы файлов может открывать и сохранять Adobe Photoshop: а) BMP, JPEG, PNG, GIF; б) DOC, XLS, PPT, PDF; в) MP3, WAV, FLAC, AAC; г) AVI, MP4, MOV, WMV.	ПК-1.3.

<p>5.Какие форматы файлов может открывать и сохранять Adobe Illustrator: а) BMP, JPEG, PNG, GIF; б) DOC, XLS, PPT, PDF; в) AI, EPS, SVG, PDF; г) AVI, MP4, MOV, WMV.</p>	ПК-1.3.
<p>6.Какие инструменты позволяет использовать Adobe Photoshop для ретуширования фотографий: а) Карандаш, ручка, маркер; б) Кисть, ластик, штамп; в) Линейка, угольник, компас; г) Стеклышко, бинокль, телескоп.</p>	ПК-1.3.
<p>7.Какие инструменты позволяет использовать Adobe Illustrator для создания векторной графики: а) Кисть, ластик, штамп; б) Карандаш, ручка, маркер; в) Линейка, угольник, компас; г) Стеклышко, бинокль, телескоп.</p>	ПК-1.3.
<p>8.Как называется процесс преобразования растровой графики в векторную: а) Объединение; б) Преобразование; в) Векторизация; г) Оптимизация.</p>	ПК-1.3.
<p>9.Как называется процесс смешивания двух или более цветов в Adobe Photoshop: а) Моделирование; б) Имитация; в) Комбинирование; г) Смешивание.</p>	ПК-1.3.
<p>10.Как называется инструмент в Adobe Photoshop, который используется для обрезки изображения: а) Лупа; б) Кисть; в) Резак; г) Рамка.</p>	ПК-1.3.
<p>11.Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет применять различные эффекты к изображению: а) Исправление; б) Ретушь; в) Фильтр; г) Маскирование.</p>	ПК-1.3.
<p>12.Какой инструмент в Adobe Photoshop позволяет изменять размер изображения: а) Ручка; б) Карандаш; в) Ластик; г) Инструмент масштабирования.</p>	ПК-1.3.
<p>13.Какой пакет программ используется для создания анимации: а) Adobe Photoshop; б) Adobe Premiere; в) Autodesk Maya; г) CorelDRAW.</p>	ПК-1.3.

14.Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет объединить несколько слоев в один: а) Маскирование; б) Слитие; в) Объединение; г) Слияние.	ПК-1.3.
15.Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для создания эффекта прозрачности на изображении: а) Карандаш; б) Ластик; в) Волшебная палочка; г) Инструмент заливки градиентом.	ПК-1.3.
16.Как называется способ изменения яркости и контрастности изображения в Adobe Photoshop: а) Изменение; б) Обработка; в) Калибровка; г) Коррекция.	ПК-1.3.
17.Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для создания графических фигур: а) Кисть; б) Карандаш; в) Инструмент Фигуры; г) Ластик.	ПК-1.3.
18.Какой формат файлов используется для хранения трехмерных моделей в Autodesk 3ds Max: а) OBJ; б) SVG; в) PDF; г) BMP.	ПК-1.3.
19.Какой пакет программ используется для создания и редактирования векторной графики: а) Adobe Photoshop; б) Adobe Illustrator; в) Autodesk Maya; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
20.Как называется инструмент в Adobe Photoshop, который используется для выделения объектов на изображении: а) Лупа; б) Кисть; в) Резак; г) Лассо.	ПК-1.3.
21.Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для рисования кривых и линий: а) Кисть; б) Карандаш; в) Инструмент Кривые; г) Ластик.	ПК-1.3.
22.Как называется функция в Adobe Illustrator, которая позволяет изменять размер объектов без искажения их формы: а) Изменение размера; б) Масштабирование;	ПК-1.3.

<p>c) Преобразование; d) Изменение формы.</p>	
<p>23.Как называется функция в Autodesk Maya, которая позволяет создавать реалист стические световые эффекты: a) Рендеринг; b) Освещение; c) Моделирование; d) Анимация</p>	ПК-1.3.
<p>24.Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания кривых и линий: a) Кисть; b) Карандаш; c) Инструмент Кривые; d) Ластик.</p>	ПК-1.3.
<p>25.Какой пакет программ используется для создания и редактирования документов, содержащих текст, изображения и другие элементы: a) Adobe Acrobat; b) Adobe Photoshop; c) Adobe Illustrator; d) Microsoft Office.</p>	ПК-1.3.
<p>26.Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет изменять цвет изображения: a) Изменение; b) Коррекция цвета; c) Калибровка; d) Обработка.</p>	ПК-1.3.
<p>27.Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для создания масок на изображении: a) Карандаш; b) Ластик; c) Волшебная палочка; d) Инструмент маскирования.</p>	ПК-1.3.
<p>28.Какой формат файлов используется для хранения растровых изображений: a) JPEG; b) GIF; c) PNG; d) SVG.</p>	ПК-1.3.
<p>29.Какой инструмент в Autodesk 3ds Max используется для создания объектов на сцене: a) Инструмент Выделения; b) Инструмент Перетаскивания; c) Инструмент Создания; d) Инструмент Удаления.</p>	ПК-1.3.
<p>30.Как называется функция в Adobe Illustrator, которая позволяет изменять форму объектов: a) Изменение размера; b) Масштабирование; c) Преобразование; d) Изменение формы.</p>	ПК-1.3.

31.Какой пакет программ используется для создания и редактирования видео: а) Adobe Photoshop; б) Adobe Premiere; в) Autodesk Maya; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
32.Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет создавать эффект размытия на изображении: а) Размытие; б) Маскирование; в) Ретушь; г) Фильтр.	ПК-1.3.
33.Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для создания кругов, квадратов, треугольников и других простых геометрических фигур: а) Кисть; б) Карандаш; в) Инструмент Фигуры; г) Ластик.	ПК-1.3.
34.Как называется функция в Autodesk 3ds Max, которая позволяет создавать анимацию: а) Рендеринг б) Анимация; в) Моделирование; г) Освещение.	ПК-1.3.
35.Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для выделения объектов на изображении: а) Карандаш; б) Ластик; в) Инструмент Выделения; г) Волшебная палочка.	ПК-1.3.
36.Какой формат файлов используется для хранения векторных изображений: а) JPEG; б) GIF; в) PNG; г) SVG.	ПК-1.3.
37.Какой пакет программ используется для создания и редактирования векторных изображений: а) Adobe Acrobat; б) Adobe Photoshop; в) Adobe Illustrator; г) Microsoft Office.	ПК-1.3.
38.Какой инструмент в Autodesk 3ds Max используется для создания поверхностей на объектах: а) Инструмент Выделения; б) Инструмент Перетаскивания; в) Инструмент Моделирования; г) Инструмент Удаления.	ПК-1.3.
39.Как называется функция в Adobe Illustrator, которая позволяет создавать переходы между цветами на объектах: а) Градиент;	ПК-1.3.

<p>b) Тонирование; c) Заливка; d) Штриховка.</p>	
<p>40.Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания теней на объектах: a) Инструмент Кисть; b) Инструмент Карандаш; c) Инструмент Тени; d) Инструмент Ластик.</p>	ПК-1.3.
<p>41.Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет удалить часть изображения: a) Размытие; b) Выделение; c) Обрезка; d) Ретушь.</p>	ПК-1.3.
<p>42.Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для изменения размера объектов: a) Инструмент Изменения размера; b) Инструмент Масштабирования; c) Инструмент Преобразования; d) Инструмент Изменения формы.</p>	ПК-1.3.
<p>43.Какой формат файлов используется для хранения анимационных изображений: a) GIF; b) JPEG; c) PNG; d) SVG.</p>	ПК-1.3.
<p>44.Как называется функция в Autodesk 3ds Max, которая позволяет добавлять текстуры на объекты: a) Моделирование; b) Анимация; c) Материалы; d) Рендеринг.</p>	ПК-1.3.
<p>45.Какой пакет программ используется для создания и редактирования 3D-моделей: a) Adobe Photoshop; b) Adobe Premiere; c) Autodesk Maya; d) CorelDRAW.</p>	ПК-1.3.
<p>46.Какой инструмент Adobe Photoshop используется для создания пятен на изображении: a) Инструмент Кисть; b) Инструмент Карандаш; c) Инструмент Клонирования; d) Инструмент Заливки.</p>	ПК-1.3.
<p>47.Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания кривых и линий: a) Инструмент Кисть; b) Инструмент Карандаш; c) Инструмент Линия; d) Инструмент Заливки.</p>	ПК-1.3.

<p>48.Как называется функция в Autodesk 3ds Max, которая позволяет создавать анимацию движения объектов:</p> <p>a) Моделирование; b) Освещение; c) Анимация; d) Рендеринг.</p>	ПК-1.3.
<p>49.Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для создания текста на изображении:</p> <p>a) Инструмент Кисть; b) Инструмент Карандаш; c) Инструмент Текст; d) Инструмент Ластик.</p>	ПК-1.3.
<p>50.Какой формат файлов используется для хранения анимационных видео:</p> <p>a) MP4; b) AVI; c) MOV; d) WMV.</p>	ПК-1.3.
<p>51.В каком графическом редакторе можно создавать и редактировать векторную графику:</p> <p>a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.</p>	ПК-1.3.
<p>52.Какая функция в Adobe InDesign позволяет создавать макеты для книг, журналов и других печатных изданий:</p> <p>a) Редактирование изображений; b) Создание 3D-моделей; c) Создание векторной графики; d) Верстка текста и макетирование.</p>	ПК-1.3.
<p>53.В каком редакторе можно использовать инструмент "Штриховка", чтобы заполнить объекты различными текстурами:</p> <p>a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.</p>	ПК-1.3.
<p>54.Какая программа используется для создания и редактирования трехмерных моделей и анимаций:</p> <p>a) Adobe InDesign; b) Autodesk 3ds Max; c) CorelDRAW; d) Adobe Illustrator.</p>	ПК-1.3.
<p>55.В каком графическом редакторе можно добавлять эффекты к изображениям, такие как резкость, размытие, насыщенность и т.д.:</p> <p>a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.</p>	ПК-1.3.
<p>56.Какая функция в Adobe Illustrator позволяет создавать новые цвета, основанные на комбинации существующих цветов:</p> <p>a) Редактирование форм; b) Создание 3D-моделей;</p>	ПК-1.3.

<p>c) Создание цветowych схем; d) Редактирование текста.</p>	
<p>57.Какой инструмент в Autodesk Sketchbook используется для создания рисунков и редактирования изображений: a) Кисть; b) Ластик; c) Окружность; d) Прямоугольник.</p>	ПК-1.3.
<p>58.Какая программа используется для создания и редактирования цифровой живописи: a) Adobe Illustrator; b) Autodesk Sketchbook; c) GIMP; d) CorelDRAW.</p>	ПК-1.3.
<p>59.В какой программе можно использовать инструмент "Волшебная палочка" для выделения областей изображения с определенным цветом: a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.</p>	ПК-1.3.
<p>60.Какая программа используется для создания и редактирования изображений и фотографий: a) Adobe Illustrator; b) Autodesk Sketchbook; c) GIMP; d) CorelDRAW.</p>	ПК-1.3.
<p>61.Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для создания и редактирования масок: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Выделение"; d) Инструмент "Куча кистей".</p>	ПК-1.3.
<p>62.Какая программа используется для создания векторной графики и иллюстраций: a) Adobe Illustrator; b) Autodesk 3ds Max; c) GIMP; d) CorelDRAW.</p>	ПК-1.3.
<p>63.Какая функция в Adobe InDesign позволяет создавать и редактировать таблицы: a) Редактирование изображений; b) Создание 3D-моделей; c) Создание векторной графики; d) Создание и редактирование таблиц.</p>	ПК-1.3.
<p>64.В каком редакторе можно использовать инструмент "Куча кистей", чтобы создавать комплексные рисунки и текстуры: a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.</p>	ПК-1.3.

65.Какая программа используется для создания и редактирования логотипов и идентификационных систем: a) Adobe Illustrator; b) Autodesk Sketchbook; c) GIMP; d) CorelDRAW.	ПК-1.3.
66.В какой программе можно использовать инструмент "Кисть для маскирования" для создания масок изображений: a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
67.Какой инструмент в Autodesk 3ds Max используется для создания и редактирования моделей: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Модификаторы"; d) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
68.Какая программа используется для создания и редактирования фотографий и изображений в формате RAW: a) Adobe Lightroom; b) Adobe Photoshop; c) GIMP; d) CorelDRAW.	ПК-1.3.
69.В каком редакторе можно использовать инструмент "Заливка цветом" для заполнения объектов определенным цветом: a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
70.Какой инструмент в Adobe InDesign используется для создания и редактирования печатных изданий: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Текстовый кадр"; d) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
71.Какая программа используется для создания и редактирования интерфейсов пользовательских приложений: a) Adobe Illustrator; b) Autodesk 3ds Max; c) GIMP; d) Sketch.	ПК-1.3.
72.Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для создания градиентов: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Градиент"; d) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
73.Какая программа используется для создания анимированной графики: a) Adobe After Effects; b) Autodesk 3ds Max; c) GIMP;	ПК-1.3.

d) CorelDRAW.	
74.Какой инструмент в Adobe InDesign используется для создания и редактирования тени: а) Инструмент "Кисть"; б) Инструмент "Ластик"; в) Инструмент "Тень"; г) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
75.Какая программа используется для создания и редактирования трехмерных моделей: а) Adobe Illustrator; б) Autodesk 3ds Max; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
76.В каком редакторе можно использовать инструмент "Магическая палочка" для выбора областей изображения на основе цвета: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; в) CorelDRAW; г) Paint.	ПК-1.3.
77.Какой инструмент в Autodesk Sketchbook используется для создания и редактирования рисунков на графическом планшете: а) Инструмент "Кисть"; б) Инструмент "Ластик"; в) Инструмент "Графический стилус"; г) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
78.Какая программа используется для создания и редактирования цифровых изображений и анимации: а) Adobe Photoshop; б) Adobe Premiere Pro; в) GIMP; г) Toon Boom Harmony.	ПК-1.3.
79.В какой программе можно использовать инструмент "Растяжение" для изменения размера и формы объектов: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; в) CorelDRAW; г) Paint.	ПК-1.3.
80.Какой инструмент в Adobe InDesign используется для создания и редактирования форм: а) Инструмент "Кисть"; б) Инструмент "Ластик"; в) Инструмент "Формы"; г) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
81.Какая программа используется для создания и редактирования видео: а) Adobe After Effects; б) Autodesk 3ds Max; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
82.Графические пакеты программ предоставляют возможность создания и редактирования _____ изображений.	ПК-1.3.

83.Одной из основных задач графических пакетов программ является обработка и _____ фотографий.	ПК-1.3.
84.В рамках графических пакетов программ можно применять различные эффекты и _____ к изображениям.	ПК-1.3.
85.Графические пакеты программ позволяют работать с различными форматами файлов, такими как _____ и JPEG.	ПК-1.3.
86.Для работы с графическими пакетами программ необходимо обладать навыками работы с _____.	ПК-1.3.
87.Графические пакеты программ позволяют создавать и редактировать _____ графики.	ПК-1.3.
88.В графических пакетах программ присутствуют инструменты для работы с _____ и фигурами.	ПК-1.3.
89.Одним из ключевых элементов графических пакетов программ является _____ слоев.	ПК-1.3.
90.Графические пакеты программ позволяют выполнять ретушь и _____ изображений.	ПК-1.3.
91.В рамках графических пакетов программ можно работать с текстом, применять различные _____ к нему.	ПК-1.3.
92.Графические пакеты программ позволяют создавать _____ анимации.	ПК-1.3.
93.При работе с графическими пакетами программ необходимо учитывать правила _____ и цветопередачи.	ПК-1.3.
94.Графические пакеты программ позволяют создавать и редактировать _____ дизайн.	ПК-1.3.
95.В графических пакетах программ присутствуют инструменты для работы с _____ и тонированием изображений.	ПК-1.3.
96.Графические пакеты программ позволяют применять фильтры и эффекты для создания _____ эффектов.	ПК-1.3.
97.В рамках графических пакетов программ можно работать с трехмерными моделями и _____.	ПК-1.3.
98.Графические пакеты программ позволяют создавать и редактировать _____ для печати и веб-публикаций.	ПК-1.3.
99.При работе с графическими пакетами программ необходимо учитывать аспекты _____ и соотношение сторон.	ПК-1.3.
100.Графические пакеты программ позволяют создавать и редактировать графику для различных _____.	ПК-1.3.
101.В графических пакетах программ присутствуют инструменты для работы с _____ и обрезкой изображений.	ПК-1.3.

Ключи к заданиям по дисциплине «Графические пакеты программ»

1	a	52	d
2	d	53	C
3	B	54	B
4	C	55	A
5	C	56	C
6	B	57	A
7	B	58	B
8	C	59	A
9	D	60	C
10	D	61	C

11	C	62	A
12	D	63	D
13	C	64	A
14	C	65	A
15	D	66	B
16	D	67	C
17	C	68	A
18	A	69	C
19	b	70	C
20	D	71	C
21	C	72	C
22	B	73	A
23	B	74	C
24	C	75	B
25	D	76	A
26	B	77	C
27	D	78	D
28	A	79	C
29	C	80	C
30	D	81	a
31	B	82	растровых
32	D	83	коррекция
33	C	84	фильтры
34	B	85	PNG
35	C	86	графическими
36	D	87	векторную
37	C	88	цветом
38	C	89	система
39	A	90	модификацию
40	C	91	эффекты
41	C	92	двухмерную
42	A	93	цветовой
43	A	94	графический
44	C	95	масками
45	C	96	специальные
46	C	97	анимацией
47	B	98	макеты
48	C	99	композиции
49	C	100	целей
50	B	101	инструменты
51	C		