

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 05.04.2023 06:45:51

Уникальный программный ключ:

a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

**Министерство науки и высшего образования РФ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«Заплярный государственный университет им. Н. М. Федоровского»  
ЗГУ**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
по дисциплине**

**« Информационные технологии»**

**Факультет:** ГТФ

**Направление подготовки:** 08.03.01 Строительство

**Направленность (профиль):** «Промышленное и гражданское строительство»

**Уровень образования:** бакалавриат

**Кафедра** «СИТ»

наименование кафедры

**Разработчик ФОС:**

Профессор, к.т.н., доцент.

(должность, степень, ученое звание)

(подпись)

Елесин М.А.

(ФИО)

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № \_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г.

Заведующий кафедрой к.т.н., профессор Елесин М.А.

# 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))
<p><b>УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</b></p>	<p><b>Знать:</b>            Уровень 1            Задачи профессиональной деятельности и информационные ресурсы            Уровень 2            Критерии оценки выбранного информационного ресурса            Уровень 3            Разные источники информации и требования к задачам профессиональной деятельности</p> <p><b>Уметь:</b>            Уровень 1            Выбирать информационные ресурсы для поиска информации в соответствии с поставленной задачей            Уровень 2            Оценивать соответствие выбранного информационного ресурса критериям полноты и аутентичности            Уровень 3            Навыками оценки соответствия выбранного информационного ресурса критериям полноты и аутентичности</p> <p><b>Владеть:</b>            Уровень 1            Навыками выбирать информационные ресурсы для поиска информации в соответствии с поставленной задачей            Уровень 2            Систематизировать обнаруженную информацию, полученную из разных источников, в соответствии с требованиями и условиями задачи; логично и последовательно излагать выявленную информацию со ссылками на информационные ресурсы            Уровень 3            Навыками систематизации обнаруженной информации, полученной из разных источников, в соответствии с требованиями и условиями задачи; логично и последовательно излагать выявленную информацию со ссылками на информационные ресурсы</p>
<p><b>ОПК-2: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b></p>	<p><b>Знать:</b>            Уровень 1            основные источники информации; основы применения источников информации; основные устройства ввода и вывода информации, принципы хранения цифровой информации            Уровень 2            основные методы, способы и средства получения, хранения и переработки информации, основные принципы и характеристики компьютерных моделей объектов.            Уровень 3            основные возможности компьютера как средства управления информацией.</p> <p><b>Уметь:</b>            Уровень 1            использовать основные устройства формирования, ввода и вывода текстовой и графической информации.            Уровень 2            применять основные методы и средства хранения и переработки информации; осознавать объем необходимой информации и осуществлять её целенаправленный поиск, грамотно использовать найденную информацию.            Уровень 3            использовать работу с компьютером как средство управления информацией</p> <p><b>Владеть:</b>            Уровень 1            навыками выбора необходимого устройства ввода и вывода графической и текстовой информации, навыками использования текстовых редакторов, электронных таблиц, браузеров            Уровень 2            навыками анализа методов и средств хранения и переработки информации, навыками использования баз данных            Уровень 3            навыками выбора наиболее приемлемого метода и средства хранения и переработки информации с</p>

	использованием баз данных, сетевых технологий, локальных и глобальных компьютерных сетей
--	--

Таблица 2 – Паспорт фонда оценочных средств

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Формируемая компетенция	Наименование оценочного средства	Показатели оценки
Тема 1. Предмет дисциплины “Информационная технология”. Информация и ее свойства. Классификация	УК-1 ОПК-2	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Построение реляционной модели базы данных. Определение сущности, атрибутов сущности. Определение первичного ключа.	УК-1 ОПК-2	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Тема 2. Высокоэффективные информационные технологии	УК-1 ОПК-2	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Разработка информационной модели (методология IDEF1X). Проектирование трех уровней логической модели данных с помощью ERwin.3. Полная атрибутивная модель (Fully Attributed model (FA).	УК-1 ОПК-2	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Виды моделей схемы данных. Программные продукты для разработки моделей схем данных	УК-1 ОПК-2	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Информационный процесс обработки данных	УК-1 ОПК-2	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Экзамен, зачет (очная, заочная форма обучения)	УК-1 ОПК-2	Решение всех тестовых заданий по темам и КП	Решение всех тестовых заданий по темам

### 3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, представлены в виде технологической карты дисциплины (таблица 3).

Таблица 3 – Технологическая карта

	Наименование оценочного средства	Сроки выполнения	Шкала оценивания	Критерии оценивания
<b>Промежуточная аттестация в форме «Зачет»</b>				
	Тестовые задания	В течении обучения по дисциплине	от 0 до 5 баллов	Зачет/Незачет
	ИТОГО:	-	___ баллов	-

**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**

**Задания для текущего контроля успеваемости**

Для очной, заочной формы обучения  
Задания для текущего контроля и сдачи зачета с оценкой по дисциплине

<b>ОЦЕНОЧНОЕ СРЕДСТВО (тестирование)</b>	<b>Контролируемая компетенция</b>
<b>Вариант 1</b>	
<b>1. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:</b> а. полный набор графических примитивов графического редактора; б. среду графического редактора; в. перечень режимов работы графического редактора; г. набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.	<b>УК-1 ОПК-2</b>
<b>2. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:</b> а. символ; б. зерно люминофора; в. пиксель; г. растр.	<b>УК-1 ОПК-2</b>
<b>3. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:</b> а. векторной графики; б. растровой графики. в. цветной графики	<b>УК-1 ОПК-2</b>

<p><b>4. Видеопамять – это:</b></p> <p>а. электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;</p> <p>б. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;</p> <p>в. устройство, управляющее работой графического дисплея;</p> <p>г. часть оперативного запоминающего устройства.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>5. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:</b></p> <p>а. прямолинейной;</p> <p>б. фрактальной;</p> <p>в. векторной;</p> <p>г. растровой.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>6. Какие устройства входят в состав графического адаптера?</b></p> <p>а. дисплейный процессор и видеопамять;</p> <p>б. дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;</p> <p>в. дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;</p> <p>г. магистраль, дисплейный процессор и видеопамять.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>7. Прimitивами в графическом редакторе называют:</b></p> <p>а. среду графического редактора;</p> <p>б. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;</p> <p>в. операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;</p> <p>г. режимы работы графического редактора.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>8. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?</b></p> <p>а. exe;</p> <p>б. doc;</p> <p>в. bmp;</p> <p>г. com.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>9. Пиксель является:</b></p> <p>а. основой растровой графики</p> <p>б. основой векторной графики</p> <p>в. основой фрактальной графики</p> <p>г. основой трёхмерной графики</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>10. При изменении размеров растрового изображения-</b></p> <p>а. качество остаётся неизменным</p> <p>б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении</p> <p>в. при уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается</p> <p>г. при уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменны</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<p><b>11. Что можно отнести к устройствам ввода информации?</b></p> <p>а. мышь, клавиатура, экран  б. клавиатура, принтер, колонки  в. сканер клавиатура мышь  г. колонки, сканер, клавиатура</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>12. Какие цвета входят в цветовую модель RGB</b></p> <p>а. чёрный, синий, красный  б. жёлтый, розовый, голубой  в. красный, зелёный, голубой  г. розовый, голубой, белый</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>13. Что такое интерполяция?</b></p> <p>а. разлохмачивание краёв при изменении размеров растрового изображения  б. программа для работу в с фрактальными редакторами  в. инструмент в Photoshop  г. это слово никак не связано с компьютерной графикой</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>14. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является:</b></p> <p>а. курсор  б. символ  в. линия  г. пиксель</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>15. Выберите устройство, являющееся устройством вывода</b></p> <p>а. принтер  б. сканер  в. клавиатура  г. мышь</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>16. Наименьший элемент фрактальной графики:</b></p> <p>а. пиксель  б. вектор  в. точка  г. фрактал</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>17. К какому виду графики относятся плакаты?</b></p> <p>а. растровой  б. художественной  в. векторной  г. ко всем выше перечисленным</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<p><b>18. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой?</b></p> <p>а. Компас3Д б. Photoshop в. Blender г. Gimp</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>19. При изменении размеров векторной графики его качество:</b></p> <p>а. при уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным б. при уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается. в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении г. качество остаётся неизменным</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>20. Чем больше разрешение, тем .... изображение</b></p> <p>а. качественнее б. светлее в. темнее г. не меняется</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>21. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков</b></p> <p>а. растровой графики б. векторной графики в. фрактальной графики г. масляной графики</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>22. Графика, которая представляется в виде графических примитивов:</b></p> <p>а. растровая б. векторная в. трёхмерная г. фрактальная</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>23. Недостатки трёх мерной графики:</b></p> <p>а. малый размер сохранённого файла б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>24. К достоинствам Ламповых мониторов относится:</b></p> <p>а. низкая частота обновления экрана б. хорошая цветопередача в. высокая себестоимость г. высокая стоимость</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

*Вариант 2*

<p><b>1. Пиксель является:</b></p> <p>а. Основой растровой графики  б. Основой векторной графики  в. Основой фрактальной графики  г. Основой трёхмерной графики</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>2. При изменении размеров растрового изображения:</b></p> <p>а. качество остаётся неизменным  б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении  в. при уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается  г. при уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>3. Что можно отнести к устройствам ввода информации?</b></p> <p>а. мышь, клавиатура, экран  б. клавиатура, принтер, колонки  в. сканер, клавиатура, мышь  г. колонки, сканер, клавиатура</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB?</b></p> <p>а. чёрный, синий, красный  б. жёлтый, розовый, голубой  в. красный, зелёный, голубой  г. розовый, голубой, белый</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>5. Что такое интерполяция?</b></p> <p>а. разлохмачивание краёв при изменении размеров растрового изображения  б. программа для работу в с фрактальными редакторами  в. инструмент в Photoshop  г. это слово никак не связано с компьютерной графикой</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?</b></p> <p>а. курсор  б. символ  в. линия  г. пиксель</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>7. Выберите устройства, являющиеся устройством вывода:</b></p> <p>а. принтер  б. сканер  в. клавиатура  г. мышь</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>



<p><b>8. Наименьший элемент фрактальной графики:</b></p> <p>а. пиксель б. вектор в. точка г. фрактал</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>9. К какому виду графики относятся плакаты?</b></p> <p>а. растровой б. художественной в. векторной г. ко всем выше перечисленным</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой?</b></p> <p>а. Компас3Д + б. Photoshop в. Blender г. Picasa</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>11. При изменении размеров векторной графики его качество...</b></p> <p>а. при уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным б. при уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении г. качество остаётся неизменным</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>12. Чем больше разрешение, тем .... изображение</b></p> <p>а. качественнее б. светлее в. темнее г. не меняется</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков</b></p> <p>а. растровой графики б. векторной графики в. фрактальной графики г. масляной графики</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>14. Графика, которая представляется в виде графических примитивов:</b></p> <p>а. растровая б. векторная в. трёхмерная г. фрактальная</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<p><b>15. Недостатки трёх мерной графики:</b></p> <p>а. малый размер сохранённого файла</p> <p>б. невозможность посмотреть объект на экране, только при распечатывании</p> <p>в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>
<p><b>16. К достоинствам Ламповых мониторов относится:</b></p> <p>а. низкая частота обновления экрана</p> <p>б. хорошая цветопередача</p> <p>в. высокая себестоимость</p> <p>г. высокое разрешение</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>
<p><b>17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести:</b></p> <p>а. громоздкость</p> <p>б. излучение</p> <p>в. узкий угол обзора</p> <p>г. широкий угол обзора</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>
<p><b>18. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?</b></p> <p>а. exe</p> <p>б. doc</p> <p>в. bmp</p> <p>г. com</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>
<p><b>19. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:</b></p> <p>а. видеопамять;</p> <p>б. видеоадаптер;</p> <p>в. растр;</p> <p>г. дисплейный процессор</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>
<p><b>20. Графический редактор Paint находится в группе программ:</b></p> <p>а. утилиты</p> <p>б. стандартные</p> <p>в. Microsoft Office</p> <p>г. специальные</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>
<p><b>21. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint?</b></p> <p>а. векторная</p> <p>б. фрактальная</p> <p>в. растровая</p> <p>г. трёхмерная</p>	<p><b>УК-1</b> <b>ОПК-2</b></p>

<p><b>22. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет:</b></p> <p>а. пиксель б. формат в. графика г. гифка</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>23. С помощью растрового редактора можно:</b></p> <p>а. создать коллаж б. печатать текст в. выполнять расчёт</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>24. Для ввода изображения в компьютер используются:</b></p> <p>а. принтер б. сканер в. диктофон г. цифровой микрофон</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>25. Графический редактор это:</b></p> <p>а. устройство для создания и редактирования рисунков б. устройство для печати рисунков на бумаге в. программа для создания и редактирования текстовых документов г. программа для создания и редактирования рисунков</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b><i>Вариант 3</i></b></p>	
<p><b>1. Графическим объектом НЕ является</b></p> <p>а. чертёж б. текст письма в. рисунок г. схема</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>2. Растровым графическим редактором НЕ является</b></p> <p>а. GIMP б. Paint в. Corel draw г. Photoshop</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>3. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...</b></p> <p>а. 10-15 раз б. 100раз в. ни разу г. 2-3 раза</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<p><b>4. В модели CMYK используется</b></p> <p>а. красный, голубой, желтый, синий  б. голубой, пурпурный, желтый, черный  в. голубой, пурпурный, желтый, белый  г. красный, зеленый, синий, черный</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>5. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?</b></p> <p>а. красный  б. чёрный  в. голубой  г. зелёный</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>6. Одной из основных функций графического редактора является:</b></p> <p>а. масштабирование изображений;  б. хранение кода изображения;  в. создание изображений;  г. просмотр и вывод содержимого видеопамяти.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>7. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:</b></p> <p>а. точка (пиксель);  б. объект (прямоугольник, круг и т.д.);  в. палитра цветов;  г. знакоместо (символ</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>8. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:</b></p> <p>а. видеопамять;  б. видеоадаптер;  в. растр;  г. дисплейный процессор;</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>9. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:</b></p> <p>а. фрактальной;  б. растровой;  в. векторной;  г. прямолинейной</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>10. Пиксель на экране дисплея представляет собой:</b></p> <p>а. минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;  б. двоичный код графической информации;  в. электронный луч;  г. совокупность 16 зерен люминофора.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<p><b>11. Видеоконтроллер – это:</b></p> <p>а. дисплейный процессор;</p> <p>б. программа, распределяющая ресурсы видеопамяти;</p> <p>в. электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;</p> <p>г. устройство, управляющее работой графического дисплея</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>12. Цвет точки на экране дисплея с 16-цветной палитрой формируется из сигналов:</b></p> <p>а. красного, зеленого и синего;</p> <p>б. красного, зеленого, синего и яркости;</p> <p>в. желтого, зеленого, синего и красного;</p> <p>г. желтого, синего, красного и яркости.</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>13. Недостатки трёх мерной графики</b></p> <p>а. малый размер сохранённого файла</p> <p>б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании</p> <p>в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>14. К достоинствам Ламповых мониторов относится</b></p> <p>а. низкая частота обновления экрана</p> <p>б. хорошая цветопередача</p> <p>в. высокая себестоимость</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>15. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести</b></p> <p>а. громоздкость</p> <p>б. излучение</p> <p>в. узкий угол обзора</p> <p>г. широкий угол обзора</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>16. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?</b></p> <p>а. exe</p> <p>б. doc</p> <p>в. bmp</p> <p>г. com</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>17. Какие цвета входят в цветовую модель RGB?</b></p> <p>а. чёрный синий красный</p> <p>б. жёлтый розовый голубой</p> <p>в. красный зелёный голубой</p> <p>г. розовый голубой белый</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<p><b>18. Графический редактор Paint находится в группе программ</b>  а. утилиты  б. стандартные  в. Microsoft Office</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>19. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint</b>  а. векторная  б. фрактальная  в. растровая  г. трёхмерная</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>20. Одной из основных функций графического редактора является:</b>  а. генерация и хранение кода изображения  б. создание изображений  в. просмотр и вывод содержимого видеопамати  г. сканирование изображений</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>21. Качество изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:</b>  а. цветовая способность  б. графическая развертка  в. разрешающая развертка  г. разрешающая способность</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>22. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:</b>  а. синий, желтый, красный  б. красный, зеленый, синий  в. желтый, красный, черный  г. белый, зеленый, красный</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>23. Видеоадаптер - это:</b>  а. устройство, управляющее работой графического дисплея  б. электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении  в. программа, распределяющая ресурсы видеопамати  г. дисплейный процессор</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>
<p><b>24. Графическая информация на экране монитора представляется в виде:</b>  а. светового изображения  б. растрового изображения  в. цветного изображения  г. векторного изображения</p>	<p><b>УК-1 ОПК-2</b></p>

<b>25. Укажите формат файла для редактирования в Photoshop или ImageReady:</b> а. CDR б. JPEG в. BMP г. PSD	<b>УК-1 ОПК-2</b>
<b>25. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести:</b> а. громоздкость б. излучение в. узкий угол обзора г. широкий угол обзора	<b>УК-1 ОПК-2</b>

№	1	2	3
1	В	Г	В
2	Б	Г	Б
3	Г	Б	В
4	А	Б	В
5	Б	А	Г
6	Г	А	Г
7	В	Б	А
8	Б	А	А
9	В	Б	Г
10	В	Б	А
11	Г	Б	Г
12	Г	В	В
13	Г	В	Г
14	Г	А	В
15	В	А	В
16	А	А	А
17	Б	Г	Г
18	Б	Г	Б
19	Б	Б	Б
20	В	В	Б
21	Б	А	В
22	Б	В	В
23	В	В	В
24	В	В	А
25	Б	В	Б



