

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Игнатенко Виталий Иванович  
Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике  
Дата подписания: 25.04.2023 05:44:29  
Уникальный программный ключ:  
a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

**Министерство науки и высшего образования РФ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Заполярный государственный университет им. Н. М. Федоровского»**  
**ЗГУ**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
**по дисциплине**

**“ Информационные технологии расчета строи-  
тельных конструкций”**

**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))
<b>ПК-2: Способность выполнять работы по архитектурно-строительному проектированию зданий и сооружений промышленного и гражданского назначения</b>	<b>Знать:</b> Уровень 1 методы расчета строительных конструкций здания (сооружения) промышленного и гражданского назначения при помощи информационных технологий <b>Уметь:</b> Уровень 1 применять методы расчета строительных конструкций здания (сооружения) промышленного и гражданского назначения при помощи информационных технологий <b>Владеть:</b> Уровень 1 навыками расчета строительных конструкций здания (сооружения) промышленного и гражданского назначения при помощи информационных технологий
<b>ПК-3: Способность проводить расчетное обоснование и конструирование строительных конструкций зданий и сооружений промышленного и гражданского назначения</b>	<b>Знать:</b> Уровень 1 исходную информацию для расчета строительных конструкций здания (сооружения) промышленного и гражданского назначения; нормативно-технические документы, устанавливающие требования к строительным конструкциям; методы расчета строительных конструкций; информационные технологии расчета строительных конструкций <b>Уметь:</b> Уровень 1 применять методы расчета строительных конструкций с помощью информационных технологий <b>Владеть:</b> Уровень 1 навыками расчета строительных конструкций с помощью информационных технологий

Таблица 2 – Паспорт фонда оценочных средств

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Формируемая компетенция	Наименование оценочного средства	Показатели оценки
Введение. Основные теоретические и расчетные положения	ПК-2 ПК-3	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Основные теоретические и расчетные положения	ПК-2 ПК-3	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Основные теоретические и расчетные положения	ПК-2 ПК-3	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста

Проектирование оснований и фундаментов по предельным состояниям. Назначение глубины заложения фундамента	ПК-2 ПК-3	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Проектирование оснований и фундаментов по предельным состояниям. Нагрузки на основание и расчетные коэффициенты.	ПК-2 ПК-3	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Принципы определения расчетных сочетаний усилий (PCУ)	ПК-2 ПК-3	Список литературных источников по тематике, тестовые задания	Составление систематизированного списка использованных источников, решение теста
Зачет (очная, заочная форма обучения)	ПК-2 ПК-3	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

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

<p align="center"><b>ОЦЕНОЧНОЕ СРЕДСТВО</b> <i>(тестирование)</i></p>	<p align="center"><b>Контролируемая компетенция</b></p>
<i>Вариант 1</i>	
<p><b>1. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а. полный набор графических примитивов графического редактора;</li> <li>б. среду графического редактора;</li> <li>в. перечень режимов работы графического редактора;</li> <li>г. набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.</li> </ul>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>2. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а. символ;</li> <li>б. зерно люминофора;</li> <li>в. пиксель;</li> <li>г. растр.</li> </ul>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>3. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а. векторной графики;</li> <li>б. растровой графики.</li> <li>в. цветной графики</li> </ul>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>4. Видеопамять – это:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а. электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;</li> <li>б. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;</li> <li>в. устройство, управляющее работой графического дисплея;</li> <li>г. часть оперативного запоминающего устройства.</li> </ul>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>5. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а. прямолинейной;</li> <li>б. фрактальной;</li> <li>в. векторной;</li> <li>г. растровой.</li> </ul>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>

<p><b>6. Какие устройства входят в состав графического адаптера?</b></p> <p>а. дисплейный процессор и видеопамять;  б. дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;  в. дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;  г. магистраль, дисплейный процессор и видеопамять.</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>7. Примитивами в графическом редакторе называют:</b></p> <p>а. среду графического редактора;  б. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;  в. операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;  г. режимы работы графического редактора.</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>8. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?</b></p> <p>а. exe;  б. doc;  в. bmp;  г. com.</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>9. Пиксель является:</b></p> <p>а. основой растровой графики  б. основой векторной графики  в. основой фрактальной графики  г. основой трёхмерной графики</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>10. 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 неизменны</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</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>ПК-2</b> <b>ПК-3</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>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>

<p><b>13. Что такое интерполяция?</b></p> <p>а. разлохмачивание краёв при изменении размеров растрового изображения</p> <p>б. программа для работу в с фрактальными редакторами</p> <p>в. инструмент в Photoshop</p> <p>г. это слово никак не связано с компьютерной графикой</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>14. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является:</b></p> <p>а. курсор</p> <p>б. символ</p> <p>в. линия</p> <p>г. пиксель</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>15. Выберите устройство, являющееся устройством вывода</b></p> <p>а. принтер</p> <p>б. сканер</p> <p>в. клавиатура</p> <p>г. мышь</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>16. Наименьший элемент фрактальной графики:</b></p> <p>а. пиксель</p> <p>б. вектор</p> <p>в. точка</p> <p>г. фрактал</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>17. К какому виду графики относятся плакаты?</b></p> <p>а. растровой</p> <p>б. художественной</p> <p>в. векторной</p> <p>г. ко всем выше перечисленным</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>18. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой?</b></p> <p>а. Компас3Д</p> <p>б. Photoshop</p> <p>в. Blender</p> <p>г. Gimp</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>19. При изменении размеров векторной графики его качество:</b></p> <p>а. при уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным</p> <p>б. при уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.</p> <p>в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении</p> <p>г. качество остаётся неизменным</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b><i>Вариант 2</i></b></p>	
<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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>7. Выберите устройства, являющиеся устройством вывода:</b></p> <p>а. принтер  б. сканер  в. клавиатура  г. мышь</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>8. Наименьший элемент фрактальной графики:</b></p> <p>а. пиксель  б. вектор  в. точка  г. фрактал</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>



<p><b>10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой?</b>  а. Компас3Д +  б. Photoshop  в. Blender  г. Picasa</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>11. При изменении размеров векторной графики его качество...</b>  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>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>12. Чем больше разрешение, тем .... изображение</b>  а. качественнее  б. светлее  в. темнее  г. не меняется</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков</b>  а. растровой графики  б. векторной графики  в. фрактальной графики  г. масляной графики</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>14. Графика, которая представляется в виде графических примитивов:</b>  а. растровая  б. векторная  в. трёхмерная  г. фрактальная</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>15. Недостатки трёх мерной графики:</b>  а. малый размер сохранённого файла  б. невозможность посмотреть объект на экране, только при распечатывании  в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>16. К достоинствам Ламповых мониторов относится:</b>  а. низкая частота обновления экрана  б. хорошая цветопередача  в. высокая себестоимость  г. высокое разрешение</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>

<p><b>17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести:</b></p> <p>а. громоздкость  б. излучение  в. узкий угол обзора  г. широкий угол обзора</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>18. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?</b></p> <p>а. exe  б. doc  в. bmp  г. com</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>19. 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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>20. Графический редактор Paint находится в группе программ:</b></p> <p>а. утилиты  б. стандартные  в. Microsoft Office  г. специальные</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>21. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint?</b></p> <p>а. векторная  б. фрактальная  в. растровая  г. трёхмерная</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><i><b>Вариант 3</b></i></p>	
<p><b>1. Графическим объектом НЕ является</b></p> <p>а. чертёж  б. текст письма  в. рисунок  г. схема</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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>ПК-2</b>  <b>ПК-3</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 видеопамати.</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</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>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>8. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:</b></p> <p>а. видеопамать;  б. видеоадаптер;  в. растр;  г. дисплейный процессор;</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</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>ПК-2</b> <b>ПК-3</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>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>11. Видеоконтроллер – это:</b></p> <p>а. дисплейный процессор;  б. программа, распределяющая ресурсы видеопамати;  в. электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;  г. устройство, управляющее работой графического дисплея</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</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;  б. красного, зеленого, синего и яркости;  в. желтого, зеленого, синего и красного;  г. желтого, синего, красного и яркости.</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>13. 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>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>14. К достоинствам Ламповых мониторов относится</b></p> <p>а. низкая частота обновления экрана  б. хорошая цветопередача  в. высокая себестоимость</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>15. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести</b></p> <p>а. громоздкость  б. излучение  в. узкий угол обзора  г. широкий угол обзора</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>16. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?</b></p> <p>а. exe  б. doc  в. bmp  г. com</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>17. 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>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>
<p><b>18. Графический редактор Paint находится в группе программ</b></p> <p>а. утилиты  б. стандартные  в. Microsoft Office</p>	<p><b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b></p>

<p><b>19. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint</b></p> <p>а. векторная  б. фрактальная  в. растровая  г. трёхмерная</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>20. Одной из основных функций графического редактора является:</b></p> <p>а. генерация и хранение кода изображения  б. создание изображений  в. просмотр и вывод содержимого видеопамяти  г. сканирование изображений</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>21. Качество изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:</b></p> <p>а. цветовая способность  б. графическая развертка  в. разрешающая развертка  г. разрешающая способность</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>22. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:</b></p> <p>а. синий, желтый, красный  б. красный, зеленый, синий  в. желтый, красный, черный  г. белый, зеленый, красный</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>23. Видеоадаптер - это:</b></p> <p>а. устройство, управляющее работой графического дисплея  б. электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении  в. программа, распределяющая ресурсы видеопамяти  г. дисплейный процессор</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>
<p><b>24. Графическая информация на экране монитора представляется в виде:</b></p> <p>а. светового изображения  б. растрового изображения  в. цветного изображения  г. векторного изображения</p>	<p><b>ПК-2</b>  <b>ПК-3</b></p>

<p><b>25. Укажите формат файла для редактирования в Photoshop или ImageReady:</b></p> <p>а. CDR  б. JPEG  в. BMP  г. PSD</p>	<p><b>ПК-2 ПК-3</b></p>
<p><b>25. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести:</b></p> <p>а. громоздкость  б. излучение  в. узкий угол обзора  г. широкий угол обзора</p>	<p><b>ПК-2 ПК-3</b></p>

№	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