

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 25.06.2024 10:29:52

Уникальный программный ключ:

a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования

«Запорожский государственный университет им. Н.М. Федоровского»
ЗГУ

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине
«Графические пакеты программ»

Уровень образования: магистратура

Кафедра «Информационных систем и технологий»
наименование кафедры

Разработчик ФОС:

Доцент, канд .техн. наук, доцент

(должность, степень, ученое звание)

(подпись)

Л. Н. Бодрякова

(ФИО)

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры,
ИСиТ

И.о.зав. кафедрой _____ И.С. Беляев

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 № 12-3 от 28.04.2023, Положения о формировании Фонда оценочных средств по дисциплине (ФОС), Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ЗГУ, Положения о государственной итоговой аттестации (ГИА) выпускников по образовательным программам высшего образования в ЗГУ.

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-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 - зачет</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 компетенции ПК-1.

Способен использовать и развивать методы научных исследований и инструментария в области проектирования ИС в прикладных областях

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.
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.	ПК-1.3.
6. Какие инструменты позволяет использовать Adobe Photoshop для ретуширования фотографий: а) Карандаш, ручка, маркер; б) Кисть, ластик, штамп; в) Линейка, угольник, компас; г) Стеклошко, бинокль, телескоп.	ПК-1.3.
7. Какие инструменты позволяет использовать Adobe Illustrator для создания векторной графики: а) Кисть, ластик, штамп; б) Карандаш, ручка, маркер; в) Линейка, угольник, компас; г) Стеклошко, бинокль, телескоп.	ПК-1.3.
8. Как называется процесс преобразования растровой графики в	ПК-1.3.

векторную: а) Объединение; б) Преобразование; в) Векторизация; г) Оптимизация.	
9. Как называется процесс смешивания двух или более цветов в Adobe Photoshop: а) Моделирование; б) Имитация; в) Комбинирование; г) Смешивание.	ПК-1.3.
10. Как называется инструмент в Adobe Photoshop, который используется для обрезки изображения: а) Лупа; б) Кисть; в) Резак; г) Рамка.	ПК-1.3.
11. Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет применять различные эффекты к изображению: а) Исправление; б) Ретушь; в) Фильтр; г) Маскирование.	ПК-1.3.
12. Какой инструмент в Adobe Photoshop позволяет изменять размер изображения: а) Ручка; б) Карандаш; в) Ластик; г) Инструмент масштабирования.	ПК-1.3.
13. Какой пакет программ используется для создания анимации: а) Adobe Photoshop; б) Adobe Premiere; в) Autodesk Maya; г) CorelDRAW.	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; в) Преобразование; г) Изменение формы.	ПК-1.3.
23. Как называется функция в Autodesk Maya, которая позволяет создавать реалист стические световые эффекты: а) Рендеринг; б) Освещение; в) Моделирование; г) Анимация	ПК-1.3.
24. Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания кривых и линий: а) Кисть; б) Карандаш; в) Инструмент Кривые; г) Ластик.	ПК-1.3.

25. Какой пакет программ используется для создания и редактирования документов, содержащих текст, изображения и другие элементы: а) Adobe Acrobat; б) Adobe Photoshop; в) Adobe Illustrator; г) Microsoft Office.	ПК-1.3.
26. Как называется функция в Adobe Photoshop, которая позволяет изменять цвет изображения: а) Изменение; б) Коррекция цвета; в) Калибровка; г) Обработка.	ПК-1.3.
27. Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для создания масок на изображении: а) Карандаш; б) Ластик; в) Волшебная палочка; г) Инструмент маскирования.	ПК-1.3.
28. Какой формат файлов используется для хранения растровых изображений: а) JPEG; б) GIF; в) PNG; г) SVG.	ПК-1.3.
29. Какой инструмент в Autodesk 3ds Max используется для создания объектов на сцене: а) Инструмент Выделения; б) Инструмент Перетаскивания; в) Инструмент Создания; г) Инструмент Удаления.	ПК-1.3.
30. Как называется функция в Adobe Illustrator, которая позволяет изменять форму объектов: а) Изменение размера; б) Масштабирование; в) Преобразование; г) Изменение формы.	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; б) Тонирование; в) Заливка; г) Штриховка.	ПК-1.3.
40. Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания теней на объектах: а) Инструмент Кисть; б) Инструмент Карандаш; в) Инструмент Тени; г) Инструмент Ластик.	ПК-1.3.
41. Как называется функция в Adobe Photoshop, которая	ПК-1.3.

позволяет удалить часть изображения: а) Размытие; б) Выделение; с) Обрезка; d) Ретушь.	
42. Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для изменения размера объектов: а) Инструмент Изменения размера; б) Инструмент Масштабирования; с) Инструмент Преобразования; d) Инструмент Изменения формы.	ПК-1.3.
43. Какой формат файлов используется для хранения анимационных изображений: а) GIF; б) JPEG; с) PNG; d) SVG.	ПК-1.3.
44. Как называется функция в Autodesk 3ds Max, которая позволяет добавлять текстуры на объекты: а) Моделирование; б) Анимация; с) Материалы; d) Рендеринг.	ПК-1.3.
45. Какой пакет программ используется для создания и редактирования 3D-моделей: а) Adobe Photoshop; б) Adobe Premiere; с) Autodesk Maya; d) CorelDRAW.	ПК-1.3.
46. Какой инструмент Adobe Photoshop используется для создания пятен на изображении: а) Инструмент Кисть; б) Инструмент Карандаш; с) Инструмент Клонирования; d) Инструмент Заливки.	ПК-1.3.
47. Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания кривых и линий: а) Инструмент Кисть; б) Инструмент Карандаш; с) Инструмент Линия; d) Инструмент Заливки.	ПК-1.3.
48. Как называется функция в Autodesk 3ds Max, которая позволяет создавать анимацию движения объектов: а) Моделирование; б) Освещение; с) Анимация; d) Рендеринг.	ПК-1.3.
49. Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для создания текста на изображении: а) Инструмент Кисть; б) Инструмент Карандаш; с) Инструмент Текст; d) Инструмент Ластик.	ПК-1.3.
50. Какой формат файлов используется для хранения анимационных видео: а) MP4; б) AVI; с) MOV; d) WMV.	ПК-1.3.
51. В каком графическом редакторе можно создавать и редактировать векторную графику: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; с) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
52. Какая функция в Adobe InDesign позволяет создавать макеты для книг, журналов и других печатных изданий: а) Редактирование изображений; б) Создание 3D-моделей; с) Создание векторной графики; d) Верстка текста и макетирование.	ПК-1.3.
53. В каком редакторе можно использовать инструмент "Штриховка", чтобы заполнить объекты различными текстурами: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; с) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
54. Какая программа используется для создания и редактирования трехмерных моделей и анимаций: а) Adobe InDesign; б) Autodesk 3ds Max; с) CorelDRAW; d) Adobe Illustrator.	ПК-1.3.
55. В каком графическом редакторе можно добавлять эффекты к изображениям, такие как резкость, размытие, насыщенность и т.д.: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; с) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
56. Какая функция в Adobe Illustrator позволяет создавать новые	ПК-1.3.

цвета, основанные на комбинации существующих цветов: а) Редактирование форм; б) Создание 3D-моделей; в) Создание цветовых схем; г) Редактирование текста.	
57. Какой инструмент в Autodesk Sketchbook используется для создания рисунков и редактирования изображений: а) Кисть; б) Ластик; в) Окружность; г) Прямоугольник.	ПК-1.3.
58. Какая программа используется для создания и редактирования цифровой живописи: а) Adobe Illustrator; б) Autodesk Sketchbook; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
59. В какой программе можно использовать инструмент "Волшебная палочка" для выделения областей изображения с определенным цветом: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; в) CorelDRAW; г) Paint.	ПК-1.3.
60. Какая программа используется для создания и редактирования изображений и фотографий: а) Adobe Illustrator; б) Autodesk Sketchbook; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
61. Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для создания и редактирования масок: а) Инструмент "Кисть"; б) Инструмент "Ластик"; в) Инструмент "Выделение"; г) Инструмент "Куча кистей".	ПК-1.3.
62. Какая программа используется для создания векторной графики и иллюстраций: а) Adobe Illustrator; б) Autodesk 3ds Max; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
63. Какая функция в Adobe InDesign позволяет создавать и редактировать таблицы: а) Редактирование изображений; б) Создание 3D-моделей; в) Создание векторной графики; г) Создание и редактирование таблиц.	ПК-1.3.
64. В каком редакторе можно использовать инструмент "Куча кистей", чтобы создавать комплексные рисунки и текстуры: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; в) CorelDRAW; г) Paint.	ПК-1.3.
65. Какая программа используется для создания и редактирования логотипов и идентификационных систем: а) Adobe Illustrator; б) Autodesk Sketchbook; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
66. В какой программе можно использовать инструмент "Кисть для маскирования" для создания масок изображений: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; в) CorelDRAW; г) Paint.	ПК-1.3.
67. Какой инструмент в Autodesk 3ds Max используется для создания и редактирования моделей: а) Инструмент "Кисть"; б) Инструмент "Ластик"; в) Инструмент "Модификаторы"; г) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
68. Какая программа используется для создания и редактирования фотографий и изображений в формате RAW: а) Adobe Lightroom; б) Adobe Photoshop; в) GIMP; г) CorelDRAW.	ПК-1.3.
69. В каком редакторе можно использовать инструмент "Заливка цветом" для заполнения объектов определенным цветом: а) Adobe Photoshop; б) GIMP; в) CorelDRAW; г) Paint.	ПК-1.3.
70. Какой инструмент в Adobe InDesign используется для создания и редактирования печатных изданий: а) Инструмент "Кисть"; б) Инструмент "Ластик"; в) Инструмент "Текстовый	ПК-1.3.

кадр"; d) Инструмент "Выделение".	
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; d) CorelDRAW.	ПК-1.3.
74. Какой инструмент в Adobe InDesign используется для создания и редактирования тени: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Тень"; d) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
75. Какая программа используется для создания и редактирования трехмерных моделей: a) Adobe Illustrator; b) Autodesk 3ds Max; c) GIMP; d) CorelDRAW.	ПК-1.3.
76. В каком редакторе можно использовать инструмент "Магическая палочка" для выбора областей изображения на основе цвета: a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
77. Какой инструмент в Autodesk Sketchbook используется для создания и редактирования рисунков на графическом планшете: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Графический стилус"; d) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
78. Какая программа используется для создания и редактирования цифровых изображений и анимации: a) Adobe Photoshop; b) Adobe Premiere Pro; c) GIMP; d) Toon Boom Harmony.	ПК-1.3.
79. В какой программе можно использовать инструмент "Растяжение" для изменения размера и формы объектов: a) Adobe Photoshop; b) GIMP; c) CorelDRAW; d) Paint.	ПК-1.3.
80. Какой инструмент в Adobe InDesign используется для создания и редактирования форм: a) Инструмент "Кисть"; b) Инструмент "Ластик"; c) Инструмент "Формы"; d) Инструмент "Выделение".	ПК-1.3.
81. Какая программа используется для создания и редактирования видео: a) Adobe After Effects; b) Autodesk 3ds Max; c) GIMP; d) 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	53	C
2	d	54	B
3	B	55	A
4	C	56	C
5	C	57	A
6	B	58	B
7	B	59	A
8	C	60	C
9	D	61	C
10	D	62	A
11	C	63	D
12	D	64	A
13	C	65	A
14	C	66	B
15	D	67	C
16	D	68	A
17	C	69	C

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