

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламирзоев Назим Лиодинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 13.09.2024 11:42:42
Уникальный программный ключ:
5cf0d6f89e80f49a334f6a4ba38e91f3520b9928

Приложение А

(обязательное к рабочей программе дисциплины)

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине «Дополнительные главы компьютерной
графики»

Уровень образования _____ магистратура
(бакалавриат/магистратура/специалитет)

Направление подготовки _____ 09.04.03 Прикладная информатика
бакалавриата/магистратуры/специальность _____
(код, наименование направления подготовки/специальности)

Профиль направления _____ Прикладная информатика в дизайне
подготовки/специализация _____
(наименование)

Разработчик _____  _____ Фастовец И.П., к.ф.-м.н., доцент
подпись (ФИО уч. степень, уч. звание)

Фонд оценочных средств обсужден на заседании кафедры _____
«__» _____ 20__ г., протокол № _____

Зав. кафедрой _____ Парамазова А.Ш.
подпись (ФИО уч. степень, уч. звание)

г. Махачкала 2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Область применения, цели и задачи фонда оценочных средств
2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых в процессе освоения дисциплины (модуля)
 - 2.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения ОПОП
 - 2.1.2. Этапы формирования компетенций
 - 2.2. Показатели уровней сформированности компетенций на этапах их формирования, описание шкал оценивания
 - 2.2.1. Показатели уровней сформированности компетенций на этапах их формирования
 - 2.2.2. Описание шкал оценивания
3. Типовые контрольные задания, иные материалы и методические рекомендации, необходимые для оценки сформированности компетенций в процессе освоения ОПОП
 - 3.1. Вопросы для входного контроля
 - 3.2. Оценочные средства и критерии сформированности компетенций
 - 3.3. Вопросы для проверки остаточных знаний студентов
 - 3.4. Задания для промежуточной аттестации (зачета и (или) экзамена)

1. Область применения, цели и задачи фонда оценочных средств

Фонд оценочных средств (ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины «Технические средства дизайн-проектирования и создания мультимедиа» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений, обучающихся (в т.ч. по самостоятельной работе студентов, далее – СРС), освоивших программу данной дисциплины.

Целью фонда оценочных средств является установление соответствия уровня подготовки обучающихся требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки/специальности 09.04.03 Прикладная информатика.

Рабочей программой дисциплины «Прикладная информатика в дизайне» предусмотрено формирование следующей компетенции:

1) ПК-3. Способность проектировать ИС по видам обеспечения

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых в процессе освоения дисциплины (модуля)

Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых в процессе освоения дисциплины (модуля), и используемые оценочные средства приведены в таблице 1.

Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения ОПОП

Таблица 1

Код и наименование формируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения формируемой компетенции	Критерии оценивания	Наименование контролируемых разделов и тем
ПК-3. Способность проектировать ИС по видам обеспечения	ПК-3.1. Индикаторы достижения компетенции определяются образовательной организацией самостоятельно	Знать методики проектирования ИС по видам обеспечения. Уметь проектировать ИС по видам обеспечения. Владеть методиками проектирования ИС по видам обеспечения.	Темы 1-8. Устный опрос, контрольная работа.

2.1.2. Этапы формирования компетенций

Сформированность компетенций по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн-проектирования» определяется на следующих этапах:

1. **Этап текущих аттестаций** (Для проведения текущих аттестаций могут быть использованы оценочные средства, указанные в разделе 2)

2. **Этап промежуточных аттестаций** (Для проведения промежуточной аттестации могут быть использованы другие оценочные средства)

Таблица 2

Код и наименование формируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения формируемой компетенции	Этапы формирования компетенции					
		Этап текущих аттестаций				Этап промежуточной аттестации	
		1-5 неделя	6-10 неделя	11-15 неделя	1-17 неделя		18-20 неделя
		Текущая аттестация №1	Текущая аттестация №2	Текущая аттестация №3	СРС	КР/КП	Промежуточная аттестация
1		2	3	4	5	6	7

<p>ПК-3. Способность проектировать ИС по видам обеспечения</p>	<p>ПК-3.1. Индикаторы достижения компетенции определяют я образовательной организацией самостоятельно</p>	+	+	+	+	-	<p>Проведение зачёта</p>
---	---	---	---	---	---	---	--------------------------

СРС – самостоятельная работа студентов; КР – курсовая работа; КП – курсовой проект.

2.2. Показатели уровней сформированности компетенций на этапах их формирования, описание шкал оценивания

2.2.1. Показатели уровней сформированности компетенций на этапах их формирования

Результатом освоения дисциплины «Информационное обеспечение дизайн-проектирования» является установление одного из уровней сформированности компетенций: высокий, повышенный, базовый, низкий.

Таблица 3

Уровень	Универсальные компетенции	Общепрофессиональные/профессиональные компетенции
<p>Высокий (оценка «отлично», «зачтено»)</p>	<p>Сформированы четкие системные знания и представления по дисциплине. Ответы на вопросы оценочных средств полные и верные. Даны развернутые ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Обучающимся продемонстрирован высокий уровень освоения компетенции</p>	<p>Обучающимся усвоена взаимосвязь основных понятий дисциплины, в том числе для решения профессиональных задач. Ответы на вопросы оценочных средств самостоятельны, исчерпывающие, содержание вопроса/задания оценочного средства раскрыто полно, профессионально, грамотно. Даны ответы на дополнительные вопросы. Обучающимся продемонстрирован высокий уровень освоения компетенции</p>
<p>Повышенный (оценка «хорошо», «зачтено»)</p>	<p>Знания и представления по дисциплине сформированы на повышенном уровне. В ответах на вопросы/задания оценочных средств изложено понимание вопроса, дано достаточно подробное описание ответа, приведены и раскрыты в тезисной форме основные понятия. Ответ отражает полное знание материала, а также наличие, с незначительными пробелами, умений и навыков по изучаемой</p>	<p>Сформированы в целом системные знания и представления по дисциплине. Ответы на вопросы оценочных средств полные, грамотные. Продemonстрирован повышенный уровень владения практическими умениями и навыками.</p> <p>Допустимы единичные негрубые ошибки по ходу ответа, в применении умений и навыков</p>

	дисциплине. Допустимы единичные негрубые ошибки. Обучающимся продемонстрирован повышенный уровень освоения компетенции	
Базовый (оценка «удовлетворительно», «зачтено»)	<p>Ответ отражает теоретические знания основного материала дисциплины в объеме, необходимом для дальнейшего освоения ОПОП.</p> <p>Обучающийся допускает неточности в ответе, но обладает необходимыми знаниями для их устранения.</p> <p>Обучающимся продемонстрирован базовый уровень освоения компетенции</p>	<p>Обучающийся владеет знаниями основного материал на базовом уровне.</p> <p>Ответы на вопросы оценочных средств неполные, допущены существенные ошибки. Продемонстрирован базовый уровень владения практическими умениями и навыками, соответствующий минимально необходимому уровню для решения профессиональных задач</p>
Низкий (оценка «неудовлетворительно», «не зачтено»)	Демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков	

Показатели уровней сформированности компетенций могут быть изменены, дополнены и адаптированы к конкретной рабочей программе дисциплины.

2.2.2. Описание шкал оценивания

В ФГБОУ ВО «ДГТУ» внедрена модульно-рейтинговая система оценки учебной деятельности студентов. В соответствии с этой системой применяются пятибалльная, двадцатибалльная и стобальная шкалы знаний, умений, навыков.

Шкалы оценивания			Критерии оценивания
пятибалльная	двадцатибалльная	стобальная	
«Отлично» - 5 баллов	«Отлично» - 18-20 баллов	«Отлично» - 85 – 100 баллов	Показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е.: <ul style="list-style-type: none"> - продемонстрирует глубокое и прочное усвоение материала; - исчерпывающе, четко, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; - правильно формирует определения; - демонстрирует умения самостоятельной работы с нормативно-правовой литературой; - умеет делать выводы по излагаемому материалу.
«Хорошо» - 4баллов	«Хорошо» - 15 - 17баллов	«Хорошо» - 70 - 84баллов	Показывает достаточный уровень сформированности компетенций, т.е.: <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует достаточно полное знание материала, основных теоретических положений; - достаточно последовательно, грамотно логически стройно излагает материал; - демонстрирует умения ориентироваться в нормальной литературе; - умеет делать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
«Удовлетворительно» - 3 баллов	«Удовлетворительно» - 12 - 14 баллов	«Удовлетворительно» - 56 – 69 баллов	Показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е.: <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует общее знание изучаемого материала; - испытывает серьезные затруднения при ответах на дополнительные вопросы; - знает основную рекомендуемую литературу; - умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого материала.

«Неудовлетворительно»	«Неудовлетворительно»	«Неудовлетворительно»	<p>Ставится в случае:</p> <ul style="list-style-type: none"> - незнания значительной части программного материала; - не владения понятийным аппаратом дисциплины; - допущения существенных ошибок при изложении учебного материала; - неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; - неумение делать выводы по излагаемому материалу.
-----------------------	-----------------------	-----------------------	--

2. Типовые контрольные задания, иные материалы и методические рекомендации, необходимые для оценки сформированности компетенций в процессе освоения ОПОП

3.1. Вопросы для входного контроля

1. Процессор обрабатывает информацию, предоставленную:

- 1) в десятичной системе счисления
- 2) на английском языке
- 3) на русском языке
- 4) на машинном коде

2. В целях сохранения информации на жесткие магнитные диски необходимо оберегать от:

- 1) понижении температуры
- 2) перепадов атмосферного давления
- 3) света
- 4) ударов при установке

3. Компьютерная программа может управлять работой компьютера, если она находится:

- 1) в оперативной памяти
- 2) на гибком диске
- 3) на CD – диске
- 4) на жестком диске

4. Файл – это:

- 1) данные в оперативной памяти
- 2) программа или данные на диске, имеющее имя
- 3) программа в оперативной памяти
- 4) текст, напечатанный на принтере

5. При выключении компьютера вся информация теряется:

- 1) на гибком диске
- 2) на жестком
- 3) на CD – диске
- 4) в оперативной памяти

6. Драйвер – это:

- 1) устройство компьютера
- 2) программа, обеспечивающая работу устройства компьютера
- 3) язык программирования
- 4) прикладная программа

7. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является...

1. точка экрана (пиксел)
2. объект (прямоугольник, круг и т.д.)
3. палитра цветов
4. символ (знакоместо)

8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе относятся:

- 1) линия, круг, прямоугольник
- 2) карандаш, кисть, ластик
- 3) выделение, копирование, вставка
- 4) наборы цветов (палитра)

9. К расширениям графических файлов можно отнести:

- 1) txt, doc 2) bas, pas 3) gif, jpg 4) sys, bak

10. Форматировать текст – это означает:

- 1) редактировать
- 2) создавать
- 3) удалять
- 4) печатать

11. Фотографию можно отнести к:

- 1) тестовым документам
- 2) графическим документам
- 3) презентациям
- 4) электронными таблицам

12. Изображение в растровой графике строится:

- 1) точками
- 2) буквами
- 3) цифрами
- 4) никак

3.2. Оценочные средства и критерии сформированности компетенций Аттестационная контрольная работа (Тесты) №1

1. Пиксель является-

а. Основой растровой графики +б.

Основой векторной графики

в. Основой фрактальной графикиг

.Основой трёхмерной графики

2. При изменении размеров растрового изображения-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

1. Что можно отнести к устройствам ввода информации а. мышь клавиатуру экраны

б. клавиатуру принтер колонки в. сканер клавиатура мышь +

г. Колонки сканер клавиатура

2. Какие цвета входят в цветовую модель RGB а. чёрный синий красный

б. жёлтый розовый голубой

в. красный зелёный голубой + г. розовый голубой белый

3. Что такое интерполяция-

а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения + б. программа для работу
в с фрактальными редакторами

в. инструмент в Photoshop

г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

4. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

а. курсор

б. символ в. Линия

5. Выберите устройства являющиеся устройством вывода а. Принтер +

б. сканер

в. дисплей монитора + г. клавиатура

д. мышь

е. колонки +

6. Наименьший элемент фрактальной графики а. пиксель

б. вектор в. точка

г. фрактал +

7. К какому виду графики относится данный рисунок а. фрактальной

б. растровой + в. векторной

г. ко всем выше перечисленным

8. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой а. Компас3Д +

б. Photoshop в. Corel Draw + г. Blender д. Picasa е. Gimp

9. При изменении размеров векторной графики его качество

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 +

10. Чем больше разрешение, тем изображение а. качественнее +

б. светлее в. темнее

г. не меняется

11. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков а. растровой графики +
б. векторной графики

в. фрактальной графики г. масляной графики

12. Графика которая представляется в виде графических примитивов а. растровая

б. векторная в. трёхмерная

г. фрактальная +

13. Недостатки трёх мерной графики 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 +

14. К достоинствам Ламповых мониторов относится а. низкая частота обновления экрана

б. хорошая цветопередача + в. высокая себестоимость

15. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести а. громоздкость

б. излучение

в. узкий угол обзора

г. широкий угол обзора

16. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint? а. exe

б. doc

в. bmp + г. com

17. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется

а. видеопамять; б. видеоадаптер; в. растр; +

г. дисплейный процессор;

18. Графический редактор Paint находится в группе программ а. утилиты

б. стандартные + в. Microsoft Office

19. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint а. векторная

б. фрактальная в. растровая + г. трёхмерная

20. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет а. пиксель

б. формат + в. графика г. гифка

21. С помощью растрового редактора можно: а. Создать коллаж +

б. улучшить яркость +

в. раскрашивать чёрно белые фотографии + г. печатать текст

д. выполнять расчёт

22. Для ввода изображения в компьютер используются а. принтер

б. сканер +

- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

23. Графический редактор это
а. устройство для создания и редактирования рисунков устройство для печати рисунков на бумаге
в. программа для создания и редактирования текстовых документов г. программа для создания и редактирования рисунков +

24. Графическим объектом НЕ является а. чертёж
б. текст письма + в. рисунок
г. схема

25. Растровым графическим редактором НЕ является а. GIMP
б. Paint
в. Corel draw + г. Photoshop

26. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...
а. 10-15 раз + б. 100раз
в. ни разу г. 2-3 раза

27. В модели CMYK используется
а. красный, голубой, желтый, синий
б. голубой, пурпурный, желтый, черный + в. голубой, пурпурный, желтый, белый
г. красный, зеленый, синий, черный

28. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
а. красный + б. чёрный
в. голубой г. зелёный

Аттестационная контрольная работа №2

Тестирование по теме «Графика» Вариант 1 1. Глубина цвета – это А. длина двоичного кода, который	Тестирование по теме «Графика» Вариант 2 1. Количество цветов в палитре обозначается буквой
---	--

<p>используется для кодирования цвета пикселя</p> <p>Б. Количество цветов в палитре В.</p> <p>Пространственное разрешение монитора</p> <p>2. Каждый пиксель имеет определённый цвет, который получается комбинацией трёх базовых цветов:</p> <p>А. красного, желтого, зеленого Б. красного, зеленого, синего В. Красного, желтого, синего</p> <p>3. В растровой графике изображение формируется в виде:</p> <p>А. совокупности точек Б. векторов</p> <p>В. Математических вычислений</p> <p>4. К векторному формату графического изображения относится расширение: А. BMP Б. JPEG В. EPS</p> <p>5. При увеличении векторного изображения качество изображения: А. не меняется Б. улучшается В. Ухудшается</p>	<p>А. i</p> <p>Б. N</p> <p>В. I</p> <p>2. Каждый пиксель имеет определённый цвет, который получается комбинацией трёх базовых цветов:</p> <p>А. красного, желтого, зеленого Б. красного, зеленого, синего В. Красного, желтого, синего</p> <p>3. В векторной графике изображение формируется в виде:</p> <p>А. совокупности точек Б. векторов</p> <p>В. Математических вычислений</p> <p>4. К растровому формату графического изображения относится расширение: А. TXT Б. JPEG В. EPS</p> <p>5. При увеличении растрового изображения качество изображения: А. не меняется Б. улучшается В. Ухудшается</p>
<p>Тестирование по теме «Графика»</p> <p>Вариант 1</p> <p>1. Глубина цвета – это</p> <p>А. длина двоичного кода, который используется для кодирования цвета пикселя</p> <p>Б. Количество цветов в палитре В.</p> <p>Пространственное разрешение монитора</p> <p>2. Каждый пиксель имеет определённый цвет, который получается комбинацией трёх базовых цветов:</p> <p>А. красного, желтого, зеленого Б. красного, зеленого, синего В. Красного, желтого, синего</p> <p>3. В растровой графике изображение формируется в виде:</p> <p>А. совокупности точек</p>	<p>Тестирование по теме «Графика»</p> <p>Вариант 2</p> <p>1. Количество цветов в палитре обозначается буквой</p> <p>А. i</p> <p>Б. N</p> <p>В. I</p> <p>2. Каждый пиксель имеет определённый цвет, который получается комбинацией трёх базовых цветов:</p> <p>А. красного, желтого, зеленого Б. красного, зеленого, синего В. Красного, желтого, синего</p> <p>3. В векторной графике изображение формируется в виде:</p> <p>А. совокупности точек Б. векторов</p> <p>В. Математических вычислений</p>

<p>Б. векторов</p> <p>В. Математических вычислений</p> <p>4. К векторному формату графического изображения относится расширение: А. BMP</p> <p>Б. JPEG</p> <p>В. EPS</p> <p>5. При увеличении векторного изображения качество изображения: А. не меняется</p> <p>Б. улучшается В.</p> <p>Ухудшается</p>	<p>4. К растровому формату графического изображения относится расширение: А. TXT</p> <p>Б. JPEG</p> <p>В. EPS</p> <p>5. При увеличении растрового изображения качество изображения: А. не меняется</p> <p>Б. улучшается В.</p> <p>Ухудшается</p>
---	--

Аттестационная контрольная работа №3

<p>Графика</p> <p>Вариант 1</p> <p>Решите задачу, упрощая вычисления до степеней числа 2:</p> <p>Рассчитайте объём видеопамати, необходимой для хранения графического изображения размером 128×128 точек и палитрой из 256 цветов.</p>	<p>Графика</p> <p>Вариант 2</p> <p>Решите задачу, упрощая вычисления до степеней числа 2:</p> <p>Для кодирования одного пикселя используется 2 байта. Фотографию размером 128×256 пикселей сохранили в виде несжатого файла. Определите размер получившегося файла.</p>
<p>Графика</p> <p>Вариант 3</p> <p>Решите задачу, упрощая вычисления до степеней числа 2:</p> <p>Графический файл содержит черно-белое изображение размером 64×64 точки. Каков информационный объём этого файла?</p>	<p>Графика</p> <p>Вариант 4</p> <p>Решите задачу, упрощая вычисления до степеней числа 2:</p> <p>Для хранения растрового изображения размером 64×64 пикселя отвели 512 байтов памяти. Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения?</p>

3.3 Вопросы для проверки остаточных знаний студентов

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:

1. создания графического образа текста;
2. редактирования вида и начертания шрифта;
3. работы с графическим изображением;
4. построения диаграмм.

2. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксел);
2. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
3. палитра цветов;
4. знакоместо (символ).

3. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:

1. линия, круг, прямоугольник;
2. карандаш, кисть, ластик;
3. выделение, копирование, вставка;
4. набор цветов.

4. Какой из указанных графических редакторов является векторным?

1. CorelDRAW;
2. Adobe Fotoshop;
3. Paint

5. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

1. черный;
2. красный;
3. зеленый;
4. синий.

6. Большой размер файла — один из недостатков:

1. растровой графики;
2. векторной графики.

7. Разрешение изображения измеряется в:

1. пикселах;
2. точках на дюйм (dpi);
3. мм, см, дюймах;
4. количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).

8. Какая заливка называется градиентной?

1. сплошная (одним цветом);
2. с переходом (от одного цвета к другому);
3. заливка с использованием внешней текстуры;
4. заливка узором.

9. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...

1. красный, зеленый, синий, черный
2. голубой, пурпурный, желтый, черный
3. красный, голубой, желтый, синий
4. голубой, пурпурный, желтый, белы

10. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

3.4. Задания для промежуточной аттестации (зачета и (или) экзамена)

Список вопросов к зачету

1. Определение компьютерной графики.
2. Классификация по сфере применения.
3. Основные события в истории КГ.
4. Составляющие графической системы компьютера.
5. Режимы работы видеосистемы.
6. Классификация мониторов.
7. Классификация ЭЛТ-мониторов.
8. Характеристики мониторов.
9. Архитектура и характеристики видеоадаптеров.
10. Расчет требуемого количества видеопамяти.
11. Типы слотов для подключения видеоадаптеров и их характеристики.
12. Виды компьютерной графики. Их достоинства и недостатки.
13. Понятие пикселя и растра.
14. Разрешение: типы и единицы измерения.
15. Физический размер изображения.
16. Связь разрешения и физического размера.
17. Понятие линиатуры.
18. Понятие глубины цвета.
19. Связь между параметрами изображения и размерами файла.
20. Масштабирование растровых изображений.
21. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.
22. Свойства линий.
23. Типы узлов.
24. Типы контуров.
25. Кривые Безье.
26. Структура векторной иллюстрации.
27. Основные понятия фрактальной графики.
28. Редакторы растровой графики.
29. Редакторы векторной графики.
30. Формат графического файла. Типы форматов.
31. Алгоритмы сжатия графической информации. Их классификация.
32. Векторные, растровые и универсальные форматы.
33. Форматы файлов web-графики.
34. Понятие света и цвета.
35. Физические характеристики цвета.
36. Диапазон длин волн видимого света.
37. Синтез цвета.
38. Законы Грассмана.
39. Понятие цветовой модели. Типы цветовых моделей.
40. Аддитивная цветовая модель.
41. Субтрактивные цветовые модели.
42. Связь аддитивной и субтрактивных моделей.
43. Цветовой круг. Основные и дополнительные (комплиментарные) цвета.
44. Перцепционные цветовые модели. Их параметры.
45. Цветовой охват.

46. Системы соответствия цветов.
47. Системы управления цветом.
48. Триадные и плашечные цвета.
49. Понятие цветового режима.

50. Работа с цветовыми режимами в Adobe Photoshop.
51. Количество воспроизводимых цветов изображения различных цветовых режимов.
52. Способы задания цвета в Adobe Photoshop.
53. Понятие тона, тонового диапазона, тоновой коррекции.
54. Черная и белая точки изображения.
55. Средства тоновой коррекции в Adobe Photoshop.
56. Коррекция неправильного освещения.
57. Цветокоррекции изображения. Правило цветового баланса.
58. Средства цветокоррекции в Adobe Photoshop.
59. Создание нового документа в Adobe Photoshop.
60. Управление размером изображения в Adobe Photoshop.
61. Понятие выделенной и маскированной области изображения.
62. Режим быстрого маскирования. Настройка режима.
63. Инструменты выделения в Adobe Photoshop.
64. Общие свойства и режимы инструментов выделения. Растушевка и сглаживание создаваемого выделения.
65. Логические операции с выделениями (кнопки и комбинации клавиш).
66. Включение в состав выделения областей с близкими цветами (команды меню).
67. Модификация выделения (команды меню).
68. Понятие альфа-канала. Сохранение выделения, загрузка выделения из альфа- канала.
69. Перемещение, дублирование и трансформация выделенной области.
70. Понятие слоя в Adobe Photoshop. Параметры слоя.
71. Фоновый слой.
72. Параметры наложения слоев.
73. Операции над слоями.
74. Способы создания нового слоя.
75. Понятие набора слоев.
76. Слияние (сведение) и объединение слоев.
77. Создание макетной группы (отсечения).
78. Эффекты слоев. Добавление эффекта к слою.
79. Сไตล์ слоя. Применение стиля. Создание нового стиля.
80. Типы слоев. Создание заливочного и корректирующего слоев.
81. Маска слоя. Назначение маски.
82. Создание и применение маски слоя.
83. Инструменты окраски областей: ведро с краской, градиентная заливка.
84. Типы градиентов.
85. Создание и редактирование образца градиента.
86. Инструменты рисования и стирания.
87. Простой и фигурный текст в Photoshop.
88. Инструменты для ввода текста.
89. Форматирование символов и абзацев.

90. Текст в оболочке.
91. Контурные в Adobe Photoshop. Режимы применения контуров.
92. Создание и сохранение контура.
93. Контурный слой.
94. Инструменты для разрезания изображения на фрагменты и редактирования фрагментов.
95. Типы фрагментов.
96. Операции с фрагментами.
97. Способы создания фрагментов в Adobe Photoshop.
98. Задание параметров фрагментов в Adobe Photoshop.
99. Способы создания фрагментов в Adobe ImageReady.
100. Задание параметров фрагментов в Adobe ImageReady.
101. Создание и оформление таблицы в Adobe ImageReady.
102. Создание карты ссылок в Adobe ImageReady.
103. Создание обычных и дистанционных ролловеров.
104. Способы создания анимационных кадров.
105. Операции над анимационными кадрами.
106. Сохранение и загрузка анимации.
107. Просмотр оптимизированных изображений.
108. Оптимизация фрагментов.
109. Сохранение оптимизированного изображения.
110. Структура окна Corel Draw.
111. Настройка параметров рабочей страницы. Управление документами и страницами.
112. Понятие о докер-окнах.
113. Группы инструментов Corel Draw.
114. Создание и редактирование графических примитивов.
115. Выделение объектов и узлов в Corel Draw.
116. Параметры обводки.
117. Типы заливок.
118. Копирование, дублирование и клонирование объектов.
119. Операции над группой объектов: группировка, объединение, исключение, пересечение.
120. Управление цветом в Corel Draw. Использование пристыковываемого окна Color.
121. Текстовые инструменты Corel Draw.
122. Параметры текста.
123. Простой и фигурный текст в Corel Draw.
124. Размещение текста вдоль кривой.
125. Применение специальных эффектов: перспектива, имитация ореола, экструзия, интерактивные перетекание и прозрачность.
126. Фигурная обрезка.
127. Импорт растрового изображения в документ Corel Draw.
128. Экспорт рисунка Corel Draw в растровый формат.

