

Министерство просвещения РФ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Глазовский государственный инженерно-педагогический университет имени В.Г.  
Короленко»

*Рассмотрено и утверждено на заседании кафедры*

*Математики и информатики*

*Протокол № 7 от 19.02.2025*

**Комплект контрольно-оценочных средств**  
**для проведения экзамена по междисциплинарному курсу**  
**МДК 02.02 ПОДГОТОВКА ГРАФИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ВКЛЮЧЕНИЯ В**  
**ГРАФИЧЕСКИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС**

**для специальности: 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов**  
**квалификация выпускника: Оператор информационных систем и ресурсов**

Глазов, 2025

Промежуточная аттестация в форме экзамена по междисциплинарному курсу МДК 02.02 Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс для специальности среднего профессионального образования 09.03.01 Оператор информационных систем и ресурсов

Организация-разработчик: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Глазовский государственный инженерно-педагогический университет имени В.Г. Короленко»

Разработчики: *Кощеев Г. В.*, старший преподаватель кафедры математики и информатики

Комплект оценочной документации разработан в целях организации и проведения экзамена по МДК 02.02 Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс.

Формой аттестации по междисциплинарному курсу является экзамен. По результатам экзамена выставляется отметка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

**Форма проведения контроля – письменный опрос**

## **I. ПАСПОРТ**

### **1. Результаты освоения дисциплины, подлежащие проверке на экзамене.**

**1.1. В результате аттестации по междисциплинарному курсу осуществляется комплексная проверка следующих знаний и умений:**

#### **Усвоенные знания:**

- основы верстки с использованием языков разметки;
- основы верстки с использованием языков описания стилей;
- технических требований к интерфейсной графике;
- техники и методики подготовки графических материалов.

#### **Основные умения:**

- подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления;
- подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений

## **II. ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ**

### **Инструкция**

Уважаемый студент,

Вам предлагается выполнить теоретический вопрос и тестовое задание.

**Время выполнения всех заданий –40 минут без перерыва**

### **Оборудование:**

Бумага, ручка, вариант задания (билет).

**Задания –(Прилагаются).**

## **III. ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА**

### III а. УСЛОВИЯ

---

**Количество вариантов задания для обучающегося** – 1 вариант.

Вариант включает два теоретических вопроса и тестовое задание.

**Время выполнения задания** – 40 минут.

Экзамен проводится по подгруппам в количестве 10 человек

Задания предусматривают одновременную проверку усвоенных знаний и освоенных умений по всем профессионально значимым темам программы.

Ответы предоставляются письменно и устно.

**Время выполнения задания** 2 академических часа без перерыва.

**Оборудование:** Бумага, ручка, вариант задания

**Литература для обучающегося:** не предусмотрена

**Учебники:** не предусмотрены

### III б. ЭТАЛОНЫ ОТВЕТОВ – прилагаются.

### III в. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

---

#### **Критерии оценки теоретического задания**

**«Отлично» (5 баллов)** - ставится в случае, если студент обнаружил всестороннее, систематическое, глубокое знание и понимание учебно-программного материала, легко ориентируется в нём, технически грамотно, логично излагает учебный материал, высказывает и обосновывает свои суждения, умеет увязывать теорию с практикой, проявил творческие способности при выполнении практических заданий, предусмотренных программой; усвоил основную и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой; усвоил взаимосвязь основных понятий дисциплин и их значение для приобретаемой профессии; проявил творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно- программногo материала.

**«Хорошо» (4 балла)** - ставится в том случае, если студент обнаружил полное систематическое знание учебно-программного материала и легко ориентируется в нём, проявил способности в понимании, грамотном, логичном изложении и использовании учебно- программногo материала, высказывает и обосновывает свои суждения, умеет увязывать теорию с практикой и выполнять практические задачи, предусмотренные программой, усвоил основную литературу, рекомендованную программой, показал способность к восполнению и обновлению полученных знаний и умений в ходе дальнейшей учёбы и профессиональной деятельности.

**«Удовлетворительно» (3 балла)** - ставится в том случае, если студент обнаружил знание основного учебно-программного материала в объёме, необходимом для дальнейшей учёбы и предстоящей работы по профессии, излагает материал неполно, непоследовательно, допускает неточность в определении понятий, неуверенно высказывает и недостаточно обосновывает свои суждения, допускает погрешности при выполнении практических задач, но обладает необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя, знаком с основной литературой, рекомендованной программой.

**«Неудовлетворительно» (менее 2 баллов)** - ставится в том случае, если студент имеет разрозненные, бессистемные знания; не умеет выделять главное и второстепенное, допускает принципиальные ошибки в определении понятий, искажает их смысл,

беспорядочно и неуверенно излагает материал, не может применять знания для решения практических задач.

**Критерии оценки заданий в тестовой форме**

*Правильный ответ на вопрос оценивается в 1 балл, неправильный ответ или его отсутствие – ноль баллов.*

Оценка	Процент правильных ответов
5(отлично)	100% - 90%
4(хорошо)	89% - 80%
3(удовлетворительно)	79% - 70%
2(неудовлетворительно)	69% и менее

**III г . ЭКЗАМЕНАЦИОННАЯ ВЕДОМОСТЬ**

Экзамен оформляется экзаменационной ведомостью, которая сдается в деканат.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЕ ЗАДАНИЯ**

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ**

1. Чем растровая графика отличается от векторной?
2. Основные правила верстки текста
3. Понятие «Разрешение изображения»
4. Параметры подбора растровых изображений для дизайн-макетов.
5. Работа с инструментами «прямоугольная маска» и «эллиптическая маска» в Corel PHOTO-PAINT
6. Для чего нужны слои в Corel PHOTO-PAINT?
7. Что такое режимы наложения слоев? Для чего их применяют?
8. Стили слоя. Их назначение.
9. Инструменты коррекции в Corel PHOTO-PAINT. Их назначение.
10. Чем инструмент «штамп» отличается от инструмента «лечащая кисть»? В каких случаях лучше использовать инструмент «штамп», а в каких - «лечащую кисть»?
12. Чем трансформация объекта отличается от трансформации выделения?
13. Что такое корректирующие слои? Преимущества использования корректирующих слоев перед командами коррекции.
14. Что такое «обтравка»? Назовите способы «обтравки» изображения.
15. Что такое «умный фильтр»? Как его использовать?
16. Назначение программы Corel DRAW
17. Что такое модульная сетка? Ее назначение
18. Цветовые модели в компьютерной графике.
19. Что такое пантоны? В каких случаях их используют?
20. Редактирование абриса объекта
21. Что такое «кегель»?
22. Понятия компьютерной графики.
23. Понятие цвета, его представление и основные методы использования.
24. Графические форматы; растровая, векторная, 3D и фрактальная графика.
25. Ввод и вывод графической информации.
26. Базовые методы работы с растровой, векторной и 3D графикой.
27. История развития шрифтов.
28. Основные понятия и определения, классификация, характеристики шрифтов.
29. Понятие дизайна. Основные виды дизайна.
30. Становление и эволюция дизайна.
31. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий.
32. Основы композиции. Модульная сетка.
33. Методы, приемы, примеры разработки полиграфического проекта.
34. Методы, приемы, примеры разработки web-проектов.
35. Методы, приемы, примеры разработки мультимедиа проекта.
36. Дизайн пользовательского интерфейса для программного продукта.
37. Иллюстрации в CorelDRAW. Работа с рисунками.

- 38. Переходы и анимация в PowerPoint.
- 39. Использование гиперссылок для создания интерактивной презентации.
- 40. Коллажирование.
- 41. Ретушь и коррекция фотографий.
- 42. Применение фильтров и эффектов к изображениям.
- 43. Создание и редактирование контуров, заливка.
- 44. Основы работы с текстом.

## ЗАДАНИЯ В ТЕСТОВОЙ ФОРМЕ

### Вариант 1

1. Одной из основных функций графического редактора является:
  - a) Генерация и хранение кода изображения
  - b) Создание изображений
  - c) Просмотр и вывод содержимого видеопамати
  - d) Сканирование изображений
2. Качество изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:
  - a) цветовая способность
  - b) графическая развертка
  - c) разрешающая развертка
  - d) разрешающая способность
3. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:
  - a) Синий, желтый, красный
  - b) Красный, зеленый, синий
  - c) Желтый, красный, черный
  - d) Белый, зеленый, красный
4. Видеоадаптер - это:
  - a) устройство, управляющее работой графического дисплея
  - b) электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
  - c) программа, распределяющая ресурсы видеопамати
  - d) дисплейный процессор
5. Графическая информация на экране монитора представляется в виде:
  - a) светового изображения
  - b) растрового изображения
  - c) цветного изображения
  - d) векторного изображения
6. Инструментами в графическом редакторе являются...
  - a) линия, круг, прямоугольник
  - b) выделение, копирование, вставка
  - c) карандаш, кисть, ластик
  - d) наборы цветов
7. Примитивами в графическом редакторе называются...
  - a) наборы цветов
  - b) карандаш, кисть, ластик
  - c) линия, круг, прямоугольник
  - d) выделение, копирование, вставка
8. Для получения движущегося изображения используется:
  - a) Деловая графика
  - b) Анимационная графика
  - c) Научная графика
  - d) Иллюстративная графика
9. Палитрой в графическом редакторе являются...
  - a) карандаш, кисть, ластик
  - b) линия, круг, прямоугольник
  - c) наборы цветов



- d) выделение, копирование, вставка
10. Графический редактор - прикладная программа, которая может быть использована для:
- a) Создания графических изображений
  - b) Сочинения музыкального произведения
  - c) Проведения вычислений
  - d) Написания сочинения
11. Элементы диалогового окна:
- a) полосы прокрутки
  - b) управляющая кнопка
  - c) строка меню
  - d) рабочее поле
12. Действия с окнами:
- a) закрыть
  - b) свернуть
  - c) открыть
  - d) все варианты ответов верны
13. Какие из перечисленных функций отображены кнопками управления состоянием окна?
- a) Свернуть, развернуть, восстановить, закрыть
  - b) Свернуть, развернуть, закрыть
  - c) Вырезать, копировать, вставить, закрыть
  - d) Вырезать, копировать, вставить
14. Какое Элементы рабочего стола Windows:
- e) текстовое поле
  - f) полосы прокрутки
  - g) панель быстрого запуска
  - h) флажок
15. Меню будет вызываться при выборе отдельных пунктов главного меню?
- a) Спускающиеся
  - b) Контекстное
  - c) Каскадное
16. Индивидуальное информационное пространство формируется при:
- a) установке необходимого ПО
  - b) при решении задач по математике с помощью компьютера без сохранения
  - c) при создании документов
  - d) при переносе и копировании
  - e) при сохранении ссылок
17. Совокупность средств и правил взаимодействия компьютера и человека -
- a) аппаратный интерфейс
  - b) системный интерфейс
  - c) человеческий интерфейс
  - d) пользовательский интерфейс
  - e) рабочий интерфейс
18. Типы окон:
- a) окно документа
  - b) окно документа-папки
  - c) окно папки
  - d) рабочий стол
  - e) окно диалога
  - f) окно приложений
  - g) окно закрывания

19. Какие из перечисленных функций отображены кнопками состояния?
- a) свернуть, копировать, закрыть
  - b) свернуть, копировать, восстановить, закрыть
  - c) свернуть, копировать, вставить
  - d) свернуть, закрыть, развернуть, переместить, восстановить
20. Основные приёмы управления с помощью мыши являются:
- a) щелчок
  - b) перетаскивание
  - c) наведение указателя мыши на значок
  - d) протягивание
  - e) растягивание
  - f) двойной щелчок
  - g) щелчок правой кнопкой
  - h) тройной щелчок
21. Что происходит с объектом в результате операции объединения?
- a. внутренние границы пересекающихся участков объектов исчезают, остается контур итоговой фигуры;
  - б. пересекающиеся при объединении участки удаляются; в. пересекающиеся участки становятся закрашенными.
22. Какими параметрами обладает линейная градиентная заливка? а. положением;
- б. шагами;
  - в. наклоном направляющей.
23. Рисунки, картины, чертежи, фотографии и другие графические изображения называются ...
- e) графическими объектами
  - f) компьютерными данными
  - g) информационными ресурсами
  - h) информационными системами
24. Какое из определений верно?
- i) Компьютерная графика — это разные виды графических объектов, созданных или обработанных с помощью компьютера
  - j) Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются как инструменты создания и обработки графических объектов
  - k) Оба определения верны
  - l) Оба определения неверны
25. По способу графического создания изображения различают ... графику.
- i) цветную и полноцветную
  - j) растровую, векторную и фрактальную
  - k) черно-белую
  - l) горизонтальную и вертикальную
26. Палитрой в графическом редакторе является:
- a) линия, круг, прямоугольник;
  - b) карандаш, кисть, ластик;
  - c) выделение, копирование, вставка;
  - d) набор цветов.
27. Какие принципы следует соблюдать при создании эффективной типографики для интерфейса?
- a) Использование максимального количества шрифтов.
  - b) Выбор шрифтов, обеспечивающих хорошую читаемость и подходящих для разных элементов.
  - c) Использование только курсива.

- d) Отсутствие выравнивания текста.
28. Какие аспекты следует учитывать при создании пользовательского интерфейса для мобильных устройств?
- a) Только размер экрана.
- b) Скорость интернет-соединения.
- c) Операционная система, размер экрана, сенсорные возможности и удобство использования.
- d) Только тип аккумулятора.
29. Какие инструменты часто используются для создания прототипов интерфейса?
- a) Только карандаш и бумага.
- b) Photoshop.
- c) Только графический редактор.
- d) Sketch, Figma, Adobe XD и другие инструменты для прототипирования.
30. Что такое принцип доступности (accessibility) в дизайне интерфейса?
- a) Создание интерфейса только для определенной аудитории.
- b) Обеспечение доступа к интерфейсу для всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями.
- c) Использование сложных паролей.
- d) Ограничение доступа к интерфейсу для повышения безопасности.
31. Какие принципы следует соблюдать при создании эффективной типографики для интерфейса?
- a) Использование максимального количества шрифтов.
- b) Выбор шрифтов, обеспечивающих хорошую читаемость и подходящих для разных элементов.
- c) Использование только курсива.
- d) Отсутствие выравнивания текста.
32. Какие аспекты следует учитывать при создании пользовательского интерфейса для мобильных устройств?
- a) Только размер экрана.
- b) Скорость интернет-соединения.
- c) Операционная система, размер экрана, сенсорные возможности и удобство использования.
- d) Только тип аккумулятора.
33. Какие инструменты часто используются для создания прототипов интерфейса?
- a) Только карандаш и бумага.
- b) Photoshop.
- c) Только графический редактор.
- d) Sketch, Figma, Adobe XD и другие инструменты для прототипирования.
34. Что такое принцип доступности (accessibility) в дизайне интерфейса?
- a) Создание интерфейса только для определенной аудитории.
- b) Обеспечение доступа к интерфейсу для всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями.
- c) Использование сложных паролей.
- d) Ограничение доступа к интерфейсу для повышения безопасности.
35. Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным:
- a) Adobe Photoshop
- b) Paint
- c) PhotoPaint
- d) Corel Draw
36. В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:
- a) Голубой, пурпурный, желтый

- b) Белый, желтый, зеленый
  - c) Красный, синий, зеленый
  - d) Черный, красный, зеленый
37. Цветные изображения формируются в соответствии с:
- a) глубиной цвета
  - b) палитрой цветов
  - c) двоичным кодом цвета
  - d) количеством цветов экрана
38. Диапазон цветов, который может быть воспроизведен каким-либо способом - называется:
- a) Насыщенность
  - b) Переход
  - c) Цветовой охват
  - d) Яркость
39. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
- a) Не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения и на трудоемкость редактирования изображения
  - b) Увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и прощает процесс редактирования изображения
  - c) Сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование изображения
  - d) Не меняет способ кодирования изображения
40. Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только:
- a) в растровом формате
  - b) во фрактальном формате
  - c) в анимационном формате
  - d) в векторном формате

## Вариант 2

1. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:
- a) Фрактальным
  - b) Векторным
  - c) Линейным
  - d) Растровым
2. Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным:
- a) Adobe Photoshop
  - b) Paint
  - c) PhotoPaint
  - d) Corel Draw
3. В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:
- a) Голубой, пурпурный, желтый
  - b) Белый, желтый, зеленый
  - c) Красный, синий, зеленый
  - d) Черный, красный, зеленый
4. Цветные изображения формируются в соответствии с:
- a) глубиной цвета
  - b) палитрой цветов
  - c) двоичным кодом цвета

- d) количеством цветов экрана
5. Диапазон цветов, который может быть воспроизведен каким-либо способом - называется:
- a) Насыщенность
- b) Переход
- c) Цветовой охват
- d) Яркость
6. Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:
- a) \*.gif, \*.jpg, \*.png, \*.tif
- b) \*.txt, \*.doc, \*.rtf
- c) \*.exe, \*.com
- d) \*.wav, \*.mp3, \*.wma
7. Небольшой размер файлов является достоинством:
- a) Фрактальной графики
- b) Растровой графики
- c) Любого вида графики
- d) Векторной графики
8. Укажите формат файла для редактирования в Corel DRAW:
- a) CDR
- b) JPEG
- c) BMP
- d) PSD
9. Большой размер файлов является недостатком:
- a) Фрактальной графики
- b) Любого вида графики
- c) Растровой графики
- d) Векторной графики
10. Метафайловый формат для графических файлов (векторных и растровых), содержащих иллюстрации и текст с большим набором шрифтов и гипертекстовыми ссылками с целью передачи их по сети в сжатом виде.
- a) BMP
- c) меню
- d) панели
20. Диалоговые окна предназначены для-
- a) для одностороннего взаимодействия человека и компьютера
- b) для диалога человека и компьютера
- c) для одностороннего взаимодействия компьютера и человека
21. Что происходит с объектом в результате операции объединения?
- a) внутренние границы пересекающихся участков объектов исчезают, остается контур итоговой фигуры;
- b) пересекающиеся при объединении участки удаляются;
- d) пересекающиеся участки становятся закрашенными.
22. Какими параметрами обладает линейная градиентная заливка?
- a) положением;
- b) шагами;
- c) наклоном направляющей.
23. Рисунки, картины, чертежи, фотографии и другие графические изображения называются ...
- a) графическими объектами
- b) компьютерными данными
- c) информационными ресурсами
- d) информационными системами

24. Какое из определений верно?
- a) Компьютерная графика — это разные виды графических объектов, созданных или обработанных с помощью компьютера
  - b) Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются как инструменты создания и обработки графических объектов
  - c) Оба определения верны
  - d) Оба определения неверны
25. По способу графического создания изображения различают ... графику.
- a) цветную и полноцветную
  - b) растровую, векторную и фрактальную
  - c) черно-белую
  - d) горизонтальную и вертикальную
26. Палитрой в графическом редакторе является:
- a) линия, круг, прямоугольник;
  - b) карандаш, кисть, ластик;
  - c) выделение, копирование, вставка;
  - d) набор цветов.
27. Какие принципы следует соблюдать при создании эффективной типографики для интерфейса?
- a) Использование максимального количества шрифтов.
  - b) Выбор шрифтов, обеспечивающих хорошую читаемость и подходящих для разных элементов.
  - c) Использование только курсива.
  - d) Отсутствие выравнивания текста.
28. Какие аспекты следует учитывать при создании пользовательского интерфейса для мобильных устройств?
- a) Только размер экрана.
  - b) Скорость интернет-соединения.
  - c) Операционная система, размер экрана, сенсорные возможности и удобство использования.
  - d) Только тип аккумулятора.
29. Какие инструменты часто используются для создания прототипов интерфейса?
- a) Только карандаш и бумага.
  - b) Photoshop.
  - c) Только графический редактор.
  - d) Sketch, Figma, Adobe XD и другие инструменты для прототипирования.
30. Что такое принцип доступности (accessibility) в дизайне интерфейса?
- a) Создание интерфейса только для определенной аудитории.
  - b) Обеспечение доступа к интерфейсу для всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями.
  - c) Использование сложных паролей.
  - d) Ограничение доступа к интерфейсу для повышения безопасности.
31. Строка заголовка содержит:
- a) заголовок окна
  - b) строку меню
  - c) контекстное меню
  - d) кнопки управления состоянием окна
  - e) адресную строку
32. Индивидуальное информационное пространство -
- a) информационные ресурсы доступные пользователю не подключённому к интернету
  - b) информационные ресурсы доступные пользователю подключённому к

интернету

- c) информационные ресурсы доступные пользователю смартфона
- d) информационные ресурсы доступные пользователю при чтении книги
- 33. Меню -
  - a) выделенный на экране список команд
  - b) выводимый на экране список команд
  - c) написанный список команд
  - d) контекстное меню
- 34. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:
  - a) объектного графического интерфейса;
  - b) ориентированного интерфейса;
  - c) объектно-ориентированного графического интерфейса;
  - d) простого интерфейса;
  - e) сложного интерфейса;
- 35. Программы, с помощью которых пользователь решает свои информационные задачи, не прибегая к программированию, называются:
  - a) драйверами;
  - b) сервисными программами;
  - c) прикладными программами;
  - d) текстовыми редакторами;
  - e) операционной системой;
- 36. Комплекс программ, обеспечивающих совместное функционирование всех устройств компьютера и предоставляющих пользователю доступ к его ресурсам, — это:
  - a) файловая система;
  - b) прикладные программы;
  - c) операционная система;
  - d) сервисные программы;
  - e) текстовыми редакторами;
- 37. Основное окно операционной системы:
  - a) окна и меню;
  - b) рабочий стол;
  - c) панель задач;
  - d) кнопка «Пуск»
  - e) программы и приложения;
- 38. Совокупность всех программ, предназначенных для выполнения на компьютере, называют:
  - a) системой программирования;
  - b) программным обеспечением;
  - c) операционной системой;
  - d) приложениями;
  - e) программами;
- 39. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:
  - a) объектного графического интерфейса;
  - b) ориентированного интерфейса;
  - c) объектно-ориентированного графического интерфейса;
  - d) простого интерфейса;
  - e) сложного интерфейса;
- 40. Элемент управления, предназначенный для выполнения какого-либо действия
  - a) выпадающий список
  - b) командная кнопка
  - c) флажок
  - d) интерфейс

### Вариант 3

1. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
  - a) Не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения и на трудоемкость редактирования изображения
  - b) Увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и прощает процесс редактирования изображения
  - c) Сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование изображения
  - d) Не меняет способ кодирования изображения
2. Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только:
  - a) в растровом формате
  - b) во фрактальном формате
  - c) в анимационном формате
  - d) в векторном формате
3. Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, совокупность приемов инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для:
  - a) изображения черно-белых объектов
  - b) изображения объёмных объектов
  - c) изображения плоских объектов
  - d) изображения цветных объектов
4. Выберите простейший графический редактор:
  - a) Paint NET
  - b) Gimp
  - c) Paint
  - d) Inkscape
5. Какое действие можно выполнить только при помощи растрового графического редактора?
  - a) Изменить масштаб изображения
  - b) Изменить яркость и контрастность изображения
  - c) Скопировать фрагмент изображения
  - d) Повернуть изображение на заданное число градусов
6. Цветовая компьютерная модель, предназначенная для реалистичного представления цвета при выводе изображений на монитор, носит название ...
  - a) CMY
  - b) CMYK
  - c) RGB
  - d) HSB
7. Цветовая компьютерная модель, специально разработанная для реалистичного представления цветов при печати изображений, носит название ...
  - a) RGB
  - b) HSB
  - c) CMYK
  - d) HSL
8. Чертежно-графические редакторы, использующиеся в системах
  - a) только в машиностроении
  - b) в любой отрасли промышленности
  - c) только в строительстве
  - d) только в архитектуре



- a) Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только: в растровом формате
- b) во фрактальном формате
- c) в анимационном формате
- d) в векторном формате
- 9. Как расшифровывается аббревиатура САПР?
  - a) система автоматизированного проектирования
  - b) система автоматического проектирования
  - c) система аналитического программирования системы автоматизированного программирования
- 10. Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют
  - a) процессором
  - b) объектом управления
  - c) интерфейсом
  - d) пользовательским интерфейсом
- 11. Двойной щелчок левой кнопкой мыши осуществляет
  - a) перетаскивание
  - b) запуск
  - c) выбор
  - d) вызов контекстного меню
- 12. Основные элементы окна:
  - a) значок
  - b) ярлык
  - c) запуск
  - d) кнопки управления
- 13. Виды окон:
  - a) документов
  - b) диалоговые
  - c) сообщений
  - d) приложение и программ
  - e) все варианты ответов верны
  - f) системные
- 14. Щелчок левой кнопкой мыши осуществляет:
  - a) перемещение
  - b) запуск
  - c) зависание
  - d) выбор
- 15. Строка заголовка содержит:
  - a. заголовок окна
  - b. строку меню
  - c. контекстное меню
  - d. кнопки управления состоянием окна
  - e. адресную строку
- 16. Индивидуальное информационное пространство -
  - a. информационные ресурсы доступные пользователю не подключённому к интернету
  - b. информационные ресурсы доступные пользователю подключённому к интернету
  - c. информационные ресурсы доступные пользователю смартфона
  - d. информационные ресурсы доступные пользователю при чтении книги
- 17. Меню -

- a. выделенный на экране список команд
  - b. выводимый на экране список команд
  - c. написанный список команд
  - d. контекстное меню
18. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:
- a) объектного графического интерфейса;
  - b) ориентированного интерфейса;
  - c) объектно-ориентированного графического интерфейса;
  - d) простого интерфейса;
  - e) сложного интерфейса;
19. Программы, с помощью которых пользователь решает свои информационные задачи, не прибегая к программированию, называются:
- a) драйверами;
  - b) сервисными программами;
  - c) прикладными программами;
  - d) текстовыми редакторами;
  - e) операционной системой;
20. Из чего состоят геометрические объекты
- a) ребро, грань, объем
  - b) вершина, ребро, грань
  - c) длина, высота, ширина
  - d) вершина, высота, ширина
21. Эскиз-это:
- a) чертеж детали, выполненный от руки и позволяющий изготовить деталь
  - b) объемное изображение детали
  - c) чертеж, содержащий габаритные размеры детали
  - d) чертеж детали, содержащий, необходимую информацию об объекте
22. Какой формат является наименьшим
- a) A4
  - b) A0
  - c) A3
  - d) A2
23. Шаблон - это
- a) функция размещения фигур в документе
  - b) созданная ранее заготовка документа
  - c) итоговый вид документа
  - d) заверченный вид документа
24. Какое из определений верно?
- a) Компьютерная графика — это разные виды графических объектов, созданных или обработанных с помощью компьютера
  - b) Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются как инструменты создания и обработки графических объектов
  - c) Оба определения верны
  - d) Оба определения неверны
25. По способу графического создания изображения различают ... графику.
- a) цветную и полноцветную
  - b) растровую, векторную и фрактальную
  - c) черно-белую
  - d) горизонтальную и вертикальную
26. В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:
- a) Голубой, пурпурный, желтый

- b) Белый, желтый, зеленый
  - c) Красный, синий, зеленый
  - d) Черный, красный, зеленый
27. Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только:
- a) в растровом формате
  - b) во фрактальном формате
  - c) в анимационном формате
  - d) в векторном формате
28. Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, совокупность приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для:
- a) изображения черно-белых объектов
  - b) изображения объёмных объектов
  - c) изображения плоских объектов
  - d) изображения цветных объектов
29. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:
- a) мм;
  - b) см;
  - c) пиксел;
  - d) дюйм.
30. Из чего состоят геометрические объекты
- a) ребро, грань, объем
  - b) вершина, ребро, грань
  - c) длина, высота, ширина
  - d) вершина, высота, ширина
31. Эскиз-это:
- e) чертеж детали, выполненный от руки и позволяющий изготовить деталь
  - a) объемное изображение детали
  - b) чертеж, содержащий габаритные размеры детали
  - c) чертеж детали, содержащий, необходимую информацию об объекте
32. Какой формат является наименьшим
- a) A4
  - b) A0
  - c) A3
  - d) A2
33. Шаблон - это
- e) функция размещения фигур в документе
  - f) созданная ранее заготовка документа
  - g) итоговый вид документа
  - h) завершённый вид документа
34. Какое из определений верно?
- a) Компьютерная графика — это разные виды графических объектов, созданных или обработанных с помощью компьютера
  - b) Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются как инструменты создания и обработки графических объектов
  - c) Оба определения верны
  - d) Оба определения неверны
36. По способу графического создания изображения различают ... графику.
- a) цветную и полноцветную
  - b) растровую, векторную и фрактальную
  - c) черно-белую

- d) горизонтальную и вертикальную
37. В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:
- a) Голубой, пурпурный, желтый
  - b) Белый, желтый, зеленый
  - c) Красный, синий, зеленый
  - d) Черный, красный, зеленый
38. Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только:
- a) в растровом формате
  - b) во фрактальном формате
  - c) в анимационном формате
  - d) в векторном формате
39. Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, совокупность приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для:
- a) изображения черно-белых объектов
  - b) изображения объёмных объектов
  - c) изображения плоских объектов
  - d) изображения цветных объектов
40. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:
- a) мм;
  - b) см;
  - c) пиксел;
  - d) дюйм.

#### Вариант 4

1. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:
- a) Фрактальным
  - b) Векторным
  - c) Линейным
  - d) Растровым
2. Укажите формат, не являющийся графическим:
- a) BMP
  - b) GIF
  - c) COM
  - d) JPG
3. Какие атрибуты присваиваются объектам в растровой графике?
- a) Размер создаваемых объектов
  - b) Положение относительно направляющих
  - c) Толщина линий и цвет заполнения
  - d) Положение относительно края листа
4. Пиксели на экране образуют сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую называют:
- a) координатная плоскость
  - b) видеопамять
  - c) растр
  - d) матрица
5. Какой вид графики появился первым?
- a) Деловая графика
  - b) Научная графика

- c) Анимационная графика  
d) Иллюстративная графика  
6. При сохранение цветовой схемы рисунка как монохромный, картинка будет...  
a) черно-белой  
b) синего цвета  
c) 3-х цветной  
d) с максимальным количеством цветов
7. Устройства относятся к устройствам ввода графической информации:  
a) ЖК монитор  
b) джойстик  
c) сканер  
d) манипулятор «мышь»
8. Устройства относятся к устройствам вывода графической информации.  
a) принтер  
b) плоттер  
c) клавиатура  
d) ЖК монитор
9. Для CorelDRAW основными являются следующие форматы файлов:  
a) \*.cdr;  
b) \*.pdf;  
c) \*.wmf;  
d) \*.cgm;  
e) \*.eps;  
f) \*.ctm.
10. Что включает в себя понятие шрифт?  
a) гарнитуру;  
b) кегль;  
c) начертание символов;  
d) регистр.
11. Командный интерфейс не предоставляет возможность  
a) выполнять действие, соответствующее поступившей команде  
b) выполнять запуск программ  
c) оперировать объектами в окнах  
d) сопоставлять поступившую команду с набором имеющихся команд
12. Для двустороннего взаимодействия между компьютером и пользователем предназначен  
a) окна папок  
b) диалоговые окна  
c) рабочий стол  
d) окна приложений
13. Полный перечень тематически структурированных команд, которые можно выполнять в окне, располагается в  
a) адресной строке  
b) на панели инструментов  
c) строке заголовка  
d) строке меню
14. Для выбора нескольких возможных вариантов служат  
a) переключатели  
b) флажки  
c) списки  
d) заголовки

15. Впишите понятие (термин). \_\_\_\_\_ — это...
- a) часть интерфейса компьютера, ссылка на объект, который может быть расположен в любой папке
  - b) правильного ответа нет
  - c) основное окно графического интерфейса операционной системы, занимающее все пространство экрана
  - d) все варианты ответов верны
16. Комплекс программ, обеспечивающих совместное функционирование всех устройств компьютера и предоставляющих пользователю доступ к его ресурсам, — это:
- a) файловая система;
  - b) прикладные программы;
  - c) операционная система;
  - d) сервисные программы;
  - e) текстовыми редакторами;
17. Основное окно операционной системы:
- a) окна и меню;
  - b) рабочий стол;
  - c) панель задач;
  - d) кнопка «Пуск»
  - e) программы и приложения;
18. Совокупность всех программ, предназначенных для выполнения на компьютере, называют:
- a) системой программирования;
  - b) программным обеспечением;
  - c) операционной системой;
  - d) приложениями;
  - e) программами;
19. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе:
- a) объектного графического интерфейса;
  - b) ориентированного интерфейса;
  - c) объектно-ориентированного графического интерфейса;
  - d) простого интерфейса;
  - e) сложного интерфейса;
20. Элемент управления, предназначенный для выполнения какого-либо действия
- a) выпадающий список
  - b) командная кнопка
  - c) флажок
  - d) интерфейс
21. Индивидуальное информационное пространство формируется при:
- a) установке необходимого ПО
  - b) при решении задач по математике с помощью компьютера без сохранения
  - c) при создании документов
  - d) при переносе и копировании
  - e) при сохранении ссылок
22. Совокупность средств и правил взаимодействия компьютера и человека -
- a) аппаратный интерфейс
  - b) системный интерфейс
  - c) человеческий интерфейс
  - d) пользовательский интерфейс
  - e) рабочий интерфейс

23. Типы окон:
- a) окно документа
  - b) окно документа-папки
  - c) окно папки
  - d) рабочий стол
  - e) окно диалога
  - f) окно приложений
  - g) окно закрывания
24. Какие из перечисленных функций отображены кнопками состояния?
- a) свернуть, копировать, закрыть
  - b) свернуть, копировать, восстановить, закрыть
  - c) свернуть, копировать, вставить
  - d) свернуть, закрыть, развернуть, переместить, восстановить
25. Основные приёмы управления с помощью мыши являются:
- a) щелчок
  - b) перетаскивание
  - c) наведение указателя мыши на значок
  - d) протягивание
  - e) растягивание
  - f) двойной щелчок
  - g) щелчок правой кнопкой
  - h) тройной щелчок
26. Графический интерфейс обеспечивал возможности с помощью ...
- a) клавиатуры
  - b) микрофона
  - c) "мышь"
  - d) плоттер
  - e) внешний HDD
  - f) сенсорная панель
27. Объекты объектно-ориентированного графического интерфейса представляются в виде ...
- a) иконок
  - b) значков
  - c) картинками
  - d) заранее заданными частями экрана
28. Взаимодействие человека и компьютера строится на основе...
- b) объектного графического интерфейса
  - a) ориентированного интерфейса
  - b) объектно-ориентированного графического интерфейса
  - c) простого интерфейса
29. Основными элементами интерфейса являются:
- a) окна
  - b) форточки
  - c) меню
  - d) панели
30. Диалоговые окна предназначены для-
- a) для одностороннего взаимодействия человека и компьютера
  - b) для диалога человека и компьютера
  - c) для одностороннего взаимодействия компьютера и человека
31. Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют
- a) процессором

- b) объектом управления
- c) интерфейсом
- d) пользовательским интерфейсом
- 32. Двойной щелчок левой кнопкой мыши осуществляет
  - a) перетаскивание
  - b) запуск
  - c) выбор
  - d) вызов контекстного меню
- 33. Основные элементы окна:
  - a) значок
  - b) ярлык
  - c) запуск
  - d) кнопки управления
- 34. Виды окон:
  - a) документов
  - b) диалоговые
  - c) сообщений
  - d) приложение и программ
  - e) все варианты ответов верны
  - f) системные
- 35. Щелчок левой кнопкой мыши осуществляет:
  - a) перемещение
  - b) запуск
  - c) зависание
  - d) выбор
- 36. Командный интерфейс не предоставляет возможность
  - a) выполнять действие, соответствующее поступившей команде
  - b) выполнять запуск программ
  - c) оперировать объектами в окнах
  - d) сопоставлять поступившую команду с набором имеющихся команд
- 37. Для двустороннего взаимодействия между компьютером и пользователем предназначен
  - a) окна папок
  - b) диалоговые окна
  - c) рабочий стол
  - d) окна приложений
- 38. Полный перечень тематически структурированных команд, которые можно выполнять в окне, располагается в
  - a) адресной строке
  - b) на панели инструментов
  - c) строке заголовка
  - d) строке меню
- 39. Для выбора нескольких возможных вариантов служат
  - a) переключатели
  - b) флажки
  - c) списки
  - d) заголовков
- 40. Впишите понятие (термин). \_\_\_\_\_ — это...
  - a) часть интерфейса компьютера, ссылка на объект, который может быть расположен в любой папке
  - b) правильного ответа нет
  - c) основное окно графического интерфейса операционной системы,



занимающее все пространство экрана

**d)** все варианты ответов верны

# КЛЮЧИ ОТВЕТОВ

№ п/п	Вариант № 1	Вариант № 2	Вариант №3	Вариант №4
1	b	c	c	c
2	d	a	b	b
3	a	c	d	d
4	c	b	e	b
5	c	a	d	c
6	^d,e	c,f	d	c
7	c	a,b,d	d	b
8	a,c,d,f	b	b	b
9	d	a,c	c	c
10	a,b,c,d,f	b	c	b
11	b	b	c	d
12	d	d	a	c
13	b	a	b	c
14	a	c	c	d
15	b	c	c	b
16	c	c	c	a
17	c	c	c	b,c,d
18	b	b	b	a,b,d
19	c	a	a	a,b,c,d
20	a	a	a	a,b,c
21	b	b	a	b
22	a	c	b,c	c
23	b	c	a	c
24	c	b	b	b
25	d	c	c	c
26	a	b	b	b
27	c	b	b	b
28	c	c	a	c
29	c	b	b	b
30	a	b	c	b
31	b	d	b	c,d,e
32	a	d	d	c
33	b	b	a	a,c,d,f
34	c	c	c	d
35	d	c	c	a,b,c,d,f
36	a	c	a	c,f
37	c	b	c	a,b,d
38	c	b	b	b
39	c	c	a	a,c
40	a	b	a	b