

Пояснительная записка
Контрольно-измерительные материалы.

Спецификация:

Назначение:

контроль и оценка результатов освоения *дисциплины* **ОП.11 Компьютерная графика**.
Оценивание сформированности знаний и умений

уметь: пользоваться терминологией компьютерной графики; классифицировать форматы растровой и векторной графики; определять визуально тип изображения (векторный, растровый);

знать: методы представления графических изображений; методы формирования цветových оттенков.

по профессии **Графический дизайнер**
код профессии **54.01.20**

Цикл: **Общепрофессиональный**

Раздел 1. Основы графического дизайна в компьютерной графике

Темы 1.1. Основы композиции

1. 2. Шрифты и верстка

1. 3. Основы цветоведения

Тема 1.4. Дизайн печатной продукции

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ.

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

Тест включает набор вопросов, для каждого из которых представлено несколько вариантов ответов. Вам необходимо в тестовой форме под номером, соответствующим номеру вопроса в тесте, указать правильный, с Вашей точки зрения, ответ.

Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 40 мин.

УСЛОВИЯ

Тестирование проводится в целой группе.

Требования к уровню подготовки – базовый.

Количество вопросов в варианте – 20.

Количество вариантов в задании – четыре.

Количество правильных вариантов в вопросе – один.

Инструкция по подсчету результатов:

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

20-19 баллов – отлично, 18-17 баллов – хорошо, 16-15 баллов – удовлетворительно.

Пороговое значение **6 баллов - 60%** выполнения теста.

Номер задания	Время выполнения	Уровень сложности	Раздел	Уровень освоения
1	2	простой	1	1
2	2	простой	1	1
3	2	простой	1	1
4	2	простой	1	1
5	2	простой	1	1
6	2	простой	1	1
7	2	простой	1	1
8	2	простой	1	1
9	2	простой	1	1
10	2	простой	1	1
11	2	простой	1	1
12	2	простой	1	1
13	2	Простой	1	1
14	2	Простой	1	1
15	2	Простой	1	1
16	2	Простой	1	1

17	2	Простой	1	1
18	2	Простой	1	1
19	2	Простой	1	1
20	2	простой	1	1
	Общее время: 40 мин			

ТЕСТ № 1

1. Растровое изображение состоит из очень мелких элементов, составляющих мозаику. Как называется этот элемент?
 - А) точка
 - Б) пиксель
 - В) бит
 - Г) видеопиксель
2. Недостатком какого вида графики является ограниченные возможности при масштабировании, вращении и других преобразованиях?
 - А) векторная графика
 - Б) комбинированная графика
 - В) растровая графика
 - Г) растровая и векторная
3. Инструменты, с помощью которых художник создает и редактирует изображения на компьютере – это...
 - А) электронные таблицы
 - Б) видео редакторы
 - В) текстовые редакторы
 - Г) графические редакторы
4. Сколько оттенков цвета позволяет закодировать 8 битов памяти?
 - А) 256
 - Б) 16
 - В) 16 777 216
 - Г) 4
5. Что является элементарным объектом векторной графики?
 - А) точка
 - Б) пиксель
 - В) контур
 - Г) цвет
6. Какие изображения могут быть легко масштабированы без потери качества?
 - А) растровые
 - Б) векторные
 - В) комбинированные
 - Г) растровые и векторные
7. В виде чего хранится описание векторных объектов?
 - А) записи последовательности расположения пикселей
 - Б) записи повторяющихся команд
 - В) команды, которая определяет некоторую функцию и ее параметры
 - Г) алгоритма
8. Какой вид графики эффективно представляет изображение реалистично-фотографического качества?
 - А) векторная
 - Б) фрактальная

- В) комбинированная
Г) растровая
9. Что является недостатком векторной графики?
А) занимает относительно небольшой объем памяти
Б) требуется большой объем памяти
В) могут быть масштабированы без потери качества
Г) не позволяет получать изображения фотографического качества
10. В каком графическом редакторе выделяют область пикселей?
А) трехмерном
Б) растровом
В) векторном
Г) растровом и векторном
11. Одной из основных функций графического редактора является:
А) ввод изображений;
Б) хранение кода изображения;
В) создание изображений;
Г) просмотр и вывод содержимого видеопамати.
12. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
А) точка экрана (пиксель);
Б) прямоугольник;
В) круг;
Г) палитра цветов.
13. Примитивами в графическом редакторе называют:
А) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
Б) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
В) среду графического редактора;
Г) режим работы графического редактора.
14. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:
А) видеопамать;
Б) видеоадаптер;
В) растр;
Г) дисплейный процессор.
15. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
А) фрактальной;
Б) растровой;
В) векторной;
Г) прямолинейной.
16. Пиксель на экране монитора представляет собой:
А) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
Б) двоичный код графической информации;
В) электронный луч;
Г) совокупность 16 зерен люминофора.
17. Видеоадаптер - это:
А) устройство, управляющее работой монитора;
Б) программа, распределяющая ресурсы видеопамати;
В) электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
Г) процессор монитора.
18. Видеопамять - это:

- А) электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
- Б) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
- В) устройство, управляющее работой монитора;
- Г) часть оперативного запоминающего устройства.
19. Для хранения 256-цветного изображения на кодирование одного пикселя выделяется:
- А) 2 байта;
- Б) 4 байта;
- В) 256 бит;
- Г) 1 байт.
20. Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:
- А) красного, зеленого, синего и яркости;
- Б) красного, зеленого, синего;
- В) желтого, зеленого, синего и красного;
- желтого, синего, красного и белого.

Ключ к тесту № 1

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	Б	В	Г	А	В	Б	В	Г	Г	Б
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	Г	А	А	В	Б	А	А	А	В	А

Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение
Уфимский художественно-гуманитарный колледж

Рекомендована
Методическим объединением

«__» _____ 20 г.

Протокол №

Председатель МО _____ Луценко Ю.Л.

«__» _____ 20 г.

Утверждаю

Директор УХГК

_____ А.Ч. Гайсин

«__» _____ 20 г.

Контрольные измерительные материалы

по учебной дисциплине «**Компьютерная графика**»

код профессии 54.01.20

Графический дизайнер

Пояснительная записка
Контрольно-измерительные материалы.

Спецификация:

Назначение:

контроль и оценка результатов освоения *дисциплины* **ОП.07 Компьютерная графика.**
Оценивание сформированности знаний и умений

уметь: использовать графические редакторы для создания и редактирования изображений в векторных и растровых форматах; выполнять монтаж и цветотоновую коррекцию изображений; выполнять ретуширование фотографий

знать: способы создания и редактирования контурных рисунков; специальные эффекты в векторных и растровых редакторах; особенности работы с текстом в графических редакторах; особенности работы в редакторе растровой графики; способы обработки фотографий

по профессии **Графический дизайнер**
код профессии **54.01.20**

Цикл: Общепрофессиональный

Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне

Темы 2. 1. Понятие компьютерной графики

2. 2.Компьютеры и оборудование для «настольного издательства»

2. 3.Программное обеспечение для компьютерного дизайна

2. 4.Цветовая коррекция и цветоделение

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ.

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

Тест включает набор вопросов, для каждого из которых представлено несколько вариантов ответов. Вам необходимо в тестовой форме под номером, соответствующим номеру вопроса в тесте, указать правильный, с Вашей точки зрения, ответ.

Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 40 мин.

УСЛОВИЯ

Тестирование проводится в целой группе.

Количество вариантов задания для экзаменуемого – 1 вариант.

Требования к уровню подготовки – базовый.

Количество вопросов в варианте – двадцать.

Количество вариантов в задании – четыре.

Количество правильных вариантов в вопросе – один.

Инструкция по подсчету результатов:

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

20-19 баллов – отлично, 18-17 баллов – хорошо, 16-15 баллов – удовлетворительно.

Пороговое значение **6** баллов - **60%** выполнения теста.

Номер задания	Время выполнения	Уровень сложности	Раздел	Уровень освоения
1	2	средний	2	1
2	2	простой	2	1
3	2	средний	2	1
4	2	сложный	2	2
5	2	средний	2	2
6	2	простой	2	1
7	2	средний	2	1
8	2	простой	2	1
9	2	средний	2	1
10	2	простой	2	1
11	2	Средний	2	2
12	2	Средний	2	2
13	2	Средний	2	2

14	2	Средний	2	2
15	2	Средний	2	2
16	2	Средний	2	2
17	2	Средний	2	2
18	2	Средний	2	2
19	2	Средний	2	2
20	2	средний	2	2
	Общее время: 40 мин			

ТЕСТ № 2

- Какой параметр определяет максимальное количество цветов, которые могут быть воспроизведены одновременно?
 - цветовая модель
 - цветоделение
 - физический размер изображения
 - цветовое разрешение (глубина цвета)
- Какая цветовая модель базируется на трех основных цветах – красный, зеленый, синий?
 - аддитивная
 - субтрактивная
 - аддитивная и субтрактивная
 - никакая
- Какая цветовая модель используется для печати?
 - аддитивная
 - субтрактивная
 - аддитивная и субтрактивная
 - никакая
- Есть ли возможность записи оттенка цвета в цифровом значении?
 - только для модели RGB
 - да
 - нет
 - только для модели CMYK
- Изображения, созданные в какой палитре, могут воспроизводиться без искажения цвета на любой модели компьютера, подключенного к сети?
 - безопасная палитра
 - палитра натуральных цветов
 - стандартная палитра
 - индексная палитра
- Цветовая модель описывающая цвет в виде цветового оттенка, насыщенности, яркости?
 - RGB
 - CMYK
 - HSB
 - никакая цветовая модель
- Какой цвет передает значение: CMYK (0;0;90;0)?
 - красный
 - черный
 - желтый

- Г) зеленый
8. Операция разложения цветового изображения на три или четыре изображения, соответствующих применяемым цветовым компонентам?
- А) цветоделение
 - Б) разрешение
 - В) насыщенность
 - Г) определение цветовой модели
9. Какой цветовой моделью является RGB?
- А) субтрактивной
 - Б) аддитивной
 - В) отражающей обыденное представление о цвете
 - Г) аддитивной и субтрактивной
10. В какой цветовой модели максимальные значения дают черный цвет?
- А) CMYK
 - Б) RGB
 - В) HSB
 - Г) во всех цветовых моделях
11. Способ представления графических данных на внешнем носителе – это ...
- А) цветовая модель
 - Б) модель графического файла
 - В) формат графического файла
 - Г) данные
12. Уменьшение размера файла за счет изменения способа организации данных – это ...
- А) сжатие графических данных
 - Б) разрешение
 - В) трассировка
 - Г) моделирование
13. Какой файловый формат является собственным форматом графического редактора CorelDRAW?
- А) PSD
 - Б) DOC
 - В) CDR
 - Г) WMF
14. Какой файловый формат является собственным форматом графического редактора Adobe Photoshop?
- А) EPS
 - Б) PSD
 - В) JPEG
 - Г) BMP
15. Какая информация запоминается в растровом файле?
- А) разрешение
 - Б) битовая глубина, цвет каждого пикселя
 - В) размер изображения
 - Г) размер изображения, битовая глубина, цвет каждого пикселя
16. Общий формат для различных графических приложений?
- А) векторный формат
 - Б) стандартный графический формат
 - В) растровый формат

- Г) формат графического файла
17. Какой формат является стандартным векторным форматом?
- А) BMP
 - Б) EPS
 - В) TIFF
 - Г) GIF
18. Какой формат является стандартным растровым форматом?
- А) JPEG
 - Б) WMF
 - В) EPS
 - Г) CGM
19. Существует ли возможность сохранения векторных изображений в растровых форматах?
- А) нет
 - Б) да, только в формате BMP
 - В) да
 - Г) да, только в формате PSD
20. Как называются программы преобразователи форматов?
- А) вьюверы
 - Б) плееры
 - В) редакторы
 - Г) конверторы

Ключ к тесту № 2

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	Г	А	Б	Б	А	В	В	А	Б	А
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	В	А	В	Б	Г	Б	Б	А	В	Г

Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение
Уфимский художественно-гуманитарный колледж

Рекомендована
Методическим объединением

«___» _____ 20 г.

Протокол №

Председатель МО _____ Луценко Ю.Л.

«___» _____ 20 г.

Утверждаю

Директор УХГК

_____ А.Ч. Гайсин

«___» _____ 20 г.

Контрольные измерительные материалы

по учебной дисциплине «**Компьютерная графика**»

код профессии 54.01.20

Графический дизайнер

Пояснительная записка
Контрольно-измерительные материалы.

Спецификация:

Назначение:

контроль и оценка результатов освоения *дисциплины* **ОП.07 Компьютерная графика**.
Оценивание сформированности знаний и умений

уметь: использовать графические редакторы для создания и редактирования изображений в векторных и растровых форматах; выполнять монтаж и цветотонную коррекцию изображений; выполнять ретуширование фотографий

знать: способы создания и редактирования контурных рисунков; специальные эффекты в векторных и растровых редакторах; особенности работы с текстом в графических редакторах; особенности работы в редакторе растровой графики; способы обработки фотографий

по профессии **Графический дизайнер**

код профессии **54.01.20**

Цикл: **Общепрофессиональный**

Раздел 2. Компьютерная графика в дизайне

Темы 2. 1. Понятие компьютерной графики

2. 2. Компьютеры и оборудование для «настольного издательства»

2. 3. Программное обеспечение для компьютерного дизайна

2. 4. Цветовая коррекция и цветоделение

Курс: **первый**

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ.

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

Тест включает набор вопросов, для каждого из которых представлено несколько вариантов ответов. Вам необходимо в тестовой форме под номером, соответствующим номеру вопроса в тесте, указать правильный, с Вашей точки зрения, ответ.

Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 40 мин.

УСЛОВИЯ

Тестирование проводится в целой группе.

Требования к уровню подготовки – базовый.

Количество вопросов в варианте – 20.

Количество вариантов в задании – четыре.

Количество правильных вариантов в вопросе – один.

Инструкция по подсчету результатов:

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

20-19 баллов – отлично, 18-17 баллов – хорошо, 16-15 баллов – удовлетворительно.

Пороговое значение **14 баллов - 60%** выполнения теста.

Номер задания	Время выполнения	Уровень сложности	Раздел	Уровень освоения
1	2	средний	2	2
2	2	простой	2	2
3	2	средний	2	2
4	2	сложный	2	2
5	2	средний	2	2
6	2	простой	2	2
7	2	средний	2	2
8	2	простой	2	2
9	2	средний	2	2
10	2	простой	2	2
11	2	Средний	2	2
12	2	Средний	2	2
13	2	средний	2	2

14	2	Средний	2	2
15	2	Средний	2	2
16	2	Средний	2	2
17	2	Средний	2	2
18	2	Средний	2	2
19	2	средний	2	2
20	2	средний	2	2
	Общее время: 40 мин			

ТЕСТ № 3

1. Что такое интерфейс?
 - А) графическая оболочка программы
 - Б) инструмент
 - В) палитра
 - Г) линейки
2. Растровое изображение обрабатывается в программе - ...
 - А) Corel DRAW
 - Б) Adobe Photoshop
 - В) Microsoft Word
 - Г) Microsoft Excel
3. Для чего предназначен инструмент Указатель?
 - А) для заливки объектов
 - Б) для выделения, перемещения и простой трансформации
 - В) создания графических примитивов
 - Г) построение кривых
4. В режиме какого инструмента создается треугольник?
 - А) инструмент Прямоугольник
 - Б) инструмент Эллипс
 - В) инструмент Многоугольник
 - Г) инструмент Указатель
5. Какие режимы существуют для инструмента Эллипс?
 - А) дуга, эллипс
 - Б) полигон, эллипс, сектор
 - В) эллипс, сектор, дуга
 - Г) сектор, дуга
6. Для того что бы вычесть форму одного объекта из формы другого каким действием формовки необходимо воспользоваться?
 - А) пересечение
 - Б) соединение
 - В) упростить
 - Г) обрезка
7. Для чего предназначен инструмент Безье?
 - А) создание контура
 - Б) редактирование контура
 - В) построения графических примитивов
 - Г) заливки объектов
8. В режиме какого инструмента выполняется изменение типа сегмента?
 - А) инструмент Безье
 - Б) Инструмент Форма

- В) инструмент Указатель
 - Г) инструмент Прямоугольник
9. Как добавить узел на контуре объекта?
- А) выполнить однократный щелчок левой клавиши мыши
 - Б) щелчок правой клавиши мыши
 - В) двойной щелчок левой клавиши мыши
 - Г) двойной щелчок правой клавиши мыши
10. Какую цветовую модель необходимо выбрать если изображение готовится для распечатки?
- А) CMYK
 - Б) RGB
 - В) BMP
 - Г) GIF
11. Adobe Illustrator, Corel DRAW – это...
- А) редакторы растровой графики
 - Б) редакторы векторной графики
 - В) текстовые редакторы
 - Г) программы создания графиков
12. Для каких графических изображений верна характеристика «Изображения занимают относительно небольшой объем памяти и могут быть легко масштабированы без потери качества»?
- А) битовые изображения
 - Б) растровые изображения
 - В) векторные изображения
 - Г) точечные изображения
13. Возможно применение эффекта прозрачности для простого текста?
- А) нет
 - Б) да
 - В) да, только в режиме инструмента Указатель
 - Г) только для некоторых символов текста
14. Какой командой упорядочивания объектов нужно воспользоваться для перемещения объекта ниже всех созданных объектов файла?
- А) «вперед на один»
 - Б) «назад»
 - В) «выше всех»
 - Г) «ниже всех»
15. Какая последовательность создания художественного (фигурного) текста?
- А) в режиме инструмента Текст на рабочем пространстве щелкнуть левой клавишей мыши, начать набор текста
 - Б) в режиме инструмента Указатель набрать текст в выделительной рамке
 - В) в режиме инструмента Текст растянуть рамку, начать набор текста
 - Г) в режиме инструмента Живопись начать набор текста
16. Применив заливку к группе объектов применится ли цвет ко всем объектам, составляющим группу?
- А) да
 - Б) нет
 - В) заливка применится только к объекту, находящемуся выше всех в группе
 - Г) заливка применится только к объекту, находящемуся ниже всех в группе
17. Используя какой спецэффект можно создать плавный переход трансформации формы и цвета от одного объекта к другому?

- А) интерактивное перетекание
 - Б) интерактивная тень
 - В) интерактивная прозрачность
 - Г) интерактивное искажение
18. В режиме какого инструмента можно изменить форму символов художественного (фигурного) текста?
- А) инструмент Безье
 - Б) Инструмент Форма
 - В) инструмент Указатель
 - Г) инструмент Прямоугольник
19. Как добавить узел на контуре объекта?
- А) однократный щелчок левой клавиши мыши
 - Б) щелчок правой клавиши мыши
 - В) двойной щелчок левой клавиши мыши
 - Г) двойной щелчок правой клавиши мыши
20. У какого вида заливки существует три его типа: 2-цветный, полноцветный, битовый?
- А) текстурная заливка
 - Б) градиентная заливка
 - В) узорчатая заливка
 - Г) однородная заливка

Ключ к тесту № 3

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	А	А	Б	В	Б	Г	А	Б	В	А
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	Б	В	А	Г	А	А	А	Б	В	В

Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение
Уфимский художественно-гуманитарный колледж

Рекомендована
Методическим объединением

«__» _____ 20 г.

Протокол №

Председатель МО _____ Луценко Ю.Л.

«__» _____ 20 г.

Утверждаю

Директор УХГК

_____ А.Ч. Гайсин

«__» _____ 20 г.

Контрольные измерительные материалы

по учебной дисциплине **«Компьютерная графика»**

код профессии 54.01.20

Графический дизайнер

Пояснительная записка
Контрольно-измерительные материалы.

Спецификация:

Назначение:

контроль и оценка результатов освоения *дисциплины* **ОП.07 Компьютерная графика.**
Оценивание сформированности знаний и умений

уметь: использовать графические редакторы для создания и редактирования изображений в векторных и растровых форматах; выполнять монтаж и цветотонную коррекцию изображений; выполнять ретуширование фотографий

знать: способы создания и редактирования контурных рисунков; специальные эффекты в векторных и растровых редакторах; особенности работы с текстом в графических редакторах; особенности работы в редакторе растровой графики; способы обработки фотографий

по профессии **Графический дизайнер**

код профессии **54.01.20**

Цикл: **Общепрофессиональный**

Раздел **2. Компьютерная графика в дизайне**

Темы 2. 1. Понятие компьютерной графики

2. 2.Компьютеры и оборудование для «настольного издательства»

2. 3.Программное обеспечение для компьютерного дизайна

2. 4.Цветовая коррекция и цветоделение

Курс: **первый**

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ.

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

Тест включает набор вопросов, для каждого из которых представлено несколько вариантов ответов. Вам необходимо в тестовой форме под номером, соответствующим номеру вопроса в тесте, указать правильный, с Вашей точки зрения, ответ.

Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 20 мин.

УСЛОВИЯ

Тестирование проводится в целой группе.

Требования к уровню подготовки – базовый.

Количество вопросов в варианте – 20.

Количество вариантов в задании – четыре.

Количество правильных вариантов в вопросе – один.

Инструкция по подсчету результатов:

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

20-19 баллов – отлично, 18-17 баллов – хорошо, 16-15 баллов – удовлетворительно.

Пороговое значение **15** баллов - **60%** выполнения теста.

Номер задания	Время выполнения	Уровень сложности	Раздел	Уровень освоения
1	2	средний	2	2
2	2	простой	2	2
3	2	средний	2	2
4	2	сложный	2	2
5	2	средний	2	2
6	2	простой	2	2
7	2	средний	2	2
8	2	простой	2	2
9	2	средний	2	2
10	2	простой	2	2
11	2	Средний	2	2
12	2	Средний	2	2
13	2	Средний	2	2

14	2	Средний	2	2
15	2	Средний	2	2
16	2	Средний	2	2
17	2	Средний	2	2
18	2	Средний	2	2
19	2	Средний	2	2
20	2	средний	2	2
	Общее время: 40 мин			

ТЕСТ № 4

1. Каким изображением является фотография с цифровой камеры?
 - А) растровое изображения
 - Б) векторное изображение
 - В) изображение комбинированной графики
 - Г) линейное изображение
2. Какую форму имеет геометрическое выделение?
 - А) эллипс и прямоугольник
 - Б) многоугольник, эллипс, прямоугольник
 - В) прямоугольник
 - Г) эллипс
3. В режиме какого инструмента можно перенести изображение попавшее в выделенную область?
 - А) инструмент Геометрическое выделение
 - Б) инструмент Перемещение
 - В) инструмент Клонирование
 - Г) инструмент Кадрирование
4. По какому признаку Волшебная палочка выделяет пиксели растрового изображения?
 - А) объем изображения
 - Б) контрастные пиксели
 - В) пиксели высокого качества
 - Г) выделяет только прямыми линиями
5. Как выделяет инструмент многоугольное лассо?
 - А) прямыми линиями
 - Б) свободными линиями
 - В) по форме многоугольника
 - Г) по форме прямоугольника
6. С какой целью используется инструмент Кадрирование?
 - А) обрезка изображения
 - Б) выделение изображения
 - В) заливка изображения
 - Г) коррекция цвета
7. Существует ли возможность преобразования изображения в черно-белое?
 - А) нет
 - Б) да
 - В) да, если изображение имеет ограниченное количество оттенков
 - Г) иногда
8. Есть ли возможность создавать изображения на цветном фоне файла?
 - А) нет

- Б) да
 - В) да, но только если фон имеет узор
 - Г) если формат файла .bmp
9. Имеется ли возможность создания объемного текста с падающими тенями?
- А) да, в палитре Настройки смешивания
 - Б) нет
 - В) иногда
 - Г) если перевести изображение в векторный формат
10. Существует ли возможность сохранить файл формата **Photoshop (.psd)** в других растровых форматах, например, jpeg, tiff, bmp?
- А) только если сначала перевести в векторный формат
 - Б) нет
 - В) да
 - Г) иногда
11. Что такое пиксель?
- А) отдельный элемент растрового изображения
 - Б) сегмент, составляющий изображение векторной графики
 - В) изображение комбинированной графики
 - Г) наименьшая единица измерения памяти
12. Что такое графический примитив?
- А) стандартная программа обработки графики
 - Б) простые геометрические объекты (прямые линии, дуги, окружности, прямоугольники, многоугольники, спирали и др.)
 - В) элемент криволинейного сегмента
 - Г) пиксель
13. Ухудшится ли качество изображения при сильном его увеличении (500%), если оно состоит из сегментов и узлов (построено в программе Corel DRAW)?
- А) да
 - Б) нет
 - В) ухудшится, но не заметно для глаз
 - Г) только в центре изображения
14. Какую цветовую модель нужно использовать, если изображение готовится для печати на принтере?
- А) RGB
 - Б) CMYK
 - В) комбинированный
 - Г) BMP
15. Можно ли выбрать цвет в программе Corel DRAW в цифровых значениях?
- А) нет
 - Б) да
 - В) не для всех цветовых моделей
 - Г) только примерные цифровые значения
16. Какое устройство преобразует изображение с листа бумаги в цифровую форму?
- А) принтер
 - Б) графический планшет
 - В) сканер
 - Г) лазерный принтер
17. В какую геометрическую форму можно вписать область растрового изображения в программе Adobe Photoshop?
- А) окружность, многоугольник
 - Б) прямоугольник

- В) многоугольник
 Г) прямоугольник, окружность
- 18 Единица измерения разрешения – dpi (dots per inch). Как переводится на русский язык?
 А) пикселей в квадратном метре
 Б) пикселей на дюйм
 В) миллиметров в сантиметре
 Г) миллиметров в дюйме
- 19 Есть ли возможность изменения колорита фотографии в программе Adobe Photoshop?
 А) да, только придание теплого колорита
 Б) только усиление контраста изображения
 В) нет
 Г) да
20. В каком фильтре программы Adobe Photoshop возможно искажение, такое как вдавливание, раздувание, закручивание и др.?
 А) смазывание
 Б) пикселизация
 В) экстракция
 Г) кадрирование

Ключ к тесту № 4

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	А	А	Б	Б	А	А	Б	Б	А	В
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	А	Б	Б	Б	Б	В	Г	Б	Г	В