



Профессиональное образовательное частное
учреждение
«КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ И ДИЗАЙНА»

Приложение 6.31
к ОП СПО по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)



УТВЕРЖДАЮ
Директор ПОЧУ «КИД»
О.В. Пенько
« 30 » августа 2024 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ОП. 08. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Специальность СПО: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

на базе среднего общего образования

Форма обучения _____ **очная** _____

(очная, заочная, очно-заочная)

Москва
2024

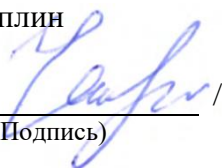
ОДОБРЕНА

Разработан на основе Федерального государственного
образовательного стандарта среднего
профессионального образования
54.02.10 Дизайн (по отраслям)

Предметно-цикловой комиссией
общих гуманитарных и социально-
экономических, математических и
общих естественнонаучных
профессиональных дисциплин

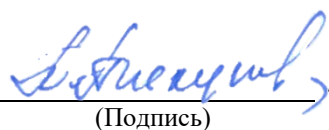
Протокол № 1
от « 30 » августа 20 24г.

Председатель предметно-цикловой комиссии
математических и общих естественнонаучных,
общепрофессиональных и профессиональных
дисциплин


(Подпись)

Н. В. Чёрная
(Ф.И.О.)

Заместитель директора по учебно-
методической работе


(Подпись)

П.В. Пискунова
(Ф.И.О.)

Составитель:

Курепина А.Р.

Ф.И.О., ученая степень, звание, должность, место работы

**Паспорт
Фонда оценочных средств
ОП.08 Компьютерная графика
по учебной дисциплине**

| Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания) | ПК, ОК | Наименование темы | Наименование контрольно-оценочного средства | |
|---|---|---|--|-----------------------------|
| | | | Текущий контроль | Промежуточная аттестация |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <p>Уметь В результате освоения дисциплины студент должен уметь: создавать, загружать и сохранять графические изображения; печатать графические изображения; использовать текстовую информацию в графическом редакторе; редактировать детали изображения. выполнять основные манипуляции (редактирование, удаление, перемещение, копирование фрагментов изображения); управлять атрибутами изображения; эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности; применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.</p> <p>Знать типы графических изображений; форматы графических файлов; возможности современных графических редакторов; □□ основы работы с графическим редактором; технологии работы с</p> | ОК.01, ОК.02, ОК 03, ОК 09 ПК.1.3 ПК. 2.2 | <p>Раздел 1. Теоретико-прикладные аспекты компьютерной графики</p> <p>Раздел 2. Виды компьютерной графики.</p> <p>Раздел 3. Технология обработки графической информации</p> | Вопросы для устного (письменного) опроса по теме, главе. индивидуальный и групповой опрос, доклад, реферат, тесты | Диф.зачет |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| графическим информатикой; технику создания различных изображений (документов, таблиц, рисунков); технику создания различных графических изображений с помощью специальных программных средств; особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования; технические и программные средства компьютерной графики. | | | | |
|---|--|--|--|--|

Формы промежуточной аттестации по учебной дисциплине

(наименование учебной дисциплины)

| Код учебной дисциплины | Формы промежуточной аттестации | | | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------------|-----------|-----------|
| | 1 семестр | 2 семестр | 3 семестр | 4 семестр | 5 семестр | 6 семестр | 7 семестр | 8 семестр |
| ОП.08 Компьютерная графика | | | | | | Контрольная работа | | Диф.зачет |

Критерии оценки:

| Процент результативности (правильных ответов) | Оценка уровня подготовки | |
|---|--------------------------|---------------------|
| | балл (отметка) | вербальный аналог |
| 90 ÷ 100 | 5 | отлично |
| 89 ÷ 70 | 4 | хорошо |
| 69 ÷ 51 | 3 | удовлетворительно |
| менее 50 | 2 | неудовлетворительно |

Контрольные вопросы (промежуточная аттестация) по учебной дисциплине ОП.08 Компьютерная графика

1. Понятие компьютерной графики. Основные направления КГ: ви- зуализация, обработка изображений и распознавание изображе- ний.
2. Сферы применения КГ.
3. Растровая графика. Основные элементы изображения. Сферы применения. Возможности и недостатки. Примеры программных средств для работы с растровой графикой.
4. Векторная графика. Основные элементы изображения. Сферы применения. Возможности и недостатки. Примеры программных средств для работы с векторной графикой.
5. Фрактальная графика. Принципы построения фрактального изоб- ражения. Пример. Сферы применения фрактальной графики.
6. Основные понятия КГ: Разрешение изображения и его размер.
7. Основные понятия КГ: Цветовое разрешение и цветовые модели
8. Основные понятия КГ: законы колориметрии.
9. Основные понятия КГ: Цветовая модель RGB.
- 10.Основные понятия КГ: Цветовая модель CMYK
- 11.Основные понятия КГ: Цветовая модель HSB

12. Основные понятия КГ: Цветовая палитра. Виды палитр и их применение.

13. Методы растривания: амплитудная модуляция и частотная модуляция.

14. Методы растривания: антиэлайзинг, дизеринг.

15. Геометрическое моделирование (понятия: моделирование, модель, математическая модель, геометрическая модель). Сферы применения геометрического моделирования.

16. Геометрическое моделирование: Этапы геометрического моделирования: Методы ГМ.

17. Система координат - понятие. Мировая система координат (МСК). Экранная система координат. Система координат сцены. Объектная система координат.

18. Декартова система координат - понятие. Правая и левая ДСК.

19. Системы координат в двумерном пространстве. Соотношение между ними.

20. Системы координат в трехмерном пространстве. Соотношение между декартовой и цилиндрической системами координат.

Итоговое тестирование к зачету с оценкой (промежуточная аттестация) по учебной дисциплине ОП.08 Компьютерная графика

1. Выберите растровые форматы

- 1) WMF
- 2) GIF
- 3) JPEG
- 4) BMP
- 5) CDR

2. Выберите векторные форматы

- 1) WMF
- 2) GIF
- 3) JPEG
- 4) BMP
- 5) CDR

3. Формат GIF обычно используется для:

- 1) Растровых рисунков высокого качества;
- 2) Для записи сведений о яркости изображения;
- 3) Для растровых изображений в которых содержится малое количество различных цветов;
- 4) Для поддержки растровых и векторных изображений с большим количеством цветов;
- 5) Для хранения и передачи векторных изображений.

4. Формат PSD

1. используется в основном для типографской печати;
2. стандартный формат Windows для растровых изображений;
3. «Родной» формат PhotoShop;
4. используется для электронного распространения документов.

5. Формат JPEG

1. стандартный формат Windows для растровых изображений;
2. в этом формате используется эффективный алгоритм сжатия, но с потерей качества изображения;

«родной» формат PhotoShop

6. Метод кодирования цвета CMYK, как правило, применяется:
- 1) при организации работы на печатающих устройствах;
 - 2) при кодировке изображений, выводимых на экран цветного дисплея;
 - 3) при сканировании изображений;
 - 4) при хранении информации в видеопамяти.
7. Метод кодирования цвета RGB, как правило, применяется:
- 1) при кодировании изображений, выводимых на экран цветного дисплея;
 - 2) при организации работы на печатающих устройствах;
 - 3) при сканировании изображений;
 - 4) при хранении информации в видеопамяти.
8. Зелёный цвет используется в цветовой модели
- 1) RGB
 - 2) CMYK
 - 3) HSB
 - 4) BMP
9. Белый цвет-это область наложения для
- 1) CMYK
 - 2) RGB
 - 3) HSB
 - 4) BMP
10. Субтрактивной моделью является
- 1) CMYK
 - 2) RGB
 - 3) HSB
 - 4) BMP
11. Человеку для восприятия лучше подходит модель
- 1) HSB
 - 2) CMYK
 - 3) RGB
 - 4) BMP
12. Как формируется цвет в цветовой модели HSB?
- 1) он получается сложением цветов: красного, зеленого, синего;
 - 2) он получается вычитанием цветов: голубого, пурпурного, желтого и черного
 - 3) он представлен в виде цветового оттенка, насыщенности, и яркости.
13. Выберите самый большой цветовой охват:
- 1) модель RGB
 - 2) модель CMYK
 - 3) натуральный
14. Если рисунок предназначен для печати на принтере, то какую модель лучше использовать?
- 1) RGB
 - 2) CMYK
 - 3) HSB
15. Как в модели RGB получается белый цвет?
- 1) интенсивность всех цветов, входящих в модель должна быть максимальной;
 - 2) интенсивность цветов входящих в модель должна быть минимальна;

16. Выберите правильные утверждения

- 1) Цветовая модель CMYK применяется для отражённого цвета
- 2) Цветовая модель RGB применяется для излучённого цвета
- 3) Цветовая модель RGB чаще применяется при печати изображений
- 4) Цветовая модель CMYK чаще применяется для просмотра изображений с монитора

17. Какому цвету в цветовой модели RGB соответствуют значения интенсивностей (0, 0, 255)?

- 1) зелёному
- 2) синему
- 3) фиолетовому
- 4) красному
- 5) чёрному

18. Какие значения интенсивностей цветовых компонент в цветовой модели CMYK соответствуют белому цвету?

- 1) (100, 100, 100)
- 2) (100, 100, 100, 100)
- 3) (255, 255, 255, 255)
- 4) (0, 0, 0, 0)
- 5) (0, 0, 0)

19. Какие значения интенсивностей цветовых компонент в цветовой модели RGB соответствуют белому цвету?

- 1) (100, 100, 100)
- 2) (255, 255, 255)
- 3) (255, 255, 255, 255)
- 4) (0, 0, 0, 0)
- 5) (0, 0, 0)

20. Какому цвету в цветовой модели RGB соответствуют значения интенсивностей цветовых компонент (0, 0, 0)?

- 1) белому
- 2) чёрному
- 3) синему
- 4) красному
- 5) зелёному