



Профессиональное образовательное частное  
учреждение  
«КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ И ДИЗАЙНА»

Приложение 7  
к ППССЗ по специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ПОЧУ «КИД»  
О.В. Пенько  
« 24 » июня 2023 г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

**ОП. 08. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Специальность СПО: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

на базе основного общего образования

Форма обучения \_\_\_\_\_ **очная** \_\_\_\_\_  
(очная, заочная, очно-заочная)

Москва  
2023

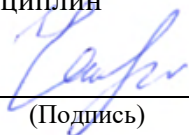
ОДОБРЕНА

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 № 8  
от « 17 » июня 2023 г.

Председатель предметно-цикловой комиссии  
общих гуманитарных и социально-  
экономических, математических и общих  
естественнонаучных профессиональных  
дисциплин



(Подпись)

Н. В. Чёрная  
(Ф.И.О.)

Заместитель директора по учебно-  
методической работе



(Подпись)

В.А. Рыбцова  
(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><b>Уметь</b> В результате освоения дисциплины студент должен <b>уметь</b>: 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><b>Знать</b> 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
<b>ОП.08 Компьютерная графика</b>						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 цилиндрическими 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