Департамент образования Ивановской области
Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Южский технологический колледж

«УТВЕРЖДАЮ»
Зам. директора по УПР
ОГБПОУ ЮТК
_____ *Акопян Е.И.*
«_31_» _08_ 2023 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

учебной дисциплины

МДК 02.01 Технология выполнения подготовки интерфейсной графики
по профессии среднего профессионального образования

09.01.03 ОПЕРАТОР ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ И РЕСУРСОВ

Южа - 2023 г.

Разработчик:
ОГБПОУ ЮТК преподаватель Работин А.Э.

Одобрено на заседании методической комиссии №2
Общеобразовательных дисциплин /общепрофессиональных дисциплин
Протокол № 1 от «31» 08 2023 г.
Председатель МК _____ / С.В. Верховцева

Департамент образования Ивановской области
Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Южский технологический колледж

«УТВЕРЖДАЮ»
Зам. директора по УПР
ОГБПОУ ЮТК
_____ *Акопян Е.И.*
«_31_» _08_ 2023 г.

Комплект
контрольно-оценочных средств
учебной дисциплины

МДК 02.01 Технология выполнения подготовки интерфейсной графики
по профессии среднего профессионального образования
09.01.03 ОПЕРАТОР ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ И РЕСУРСОВ

Южа.20_23_г

Разработчик:
ОГБПОУ ЮТК преподаватель Работин А.Э.

Одобрено на заседании методической комиссии
Общеобразовательных дисциплин / общепрофессиональных дисциплин
Протокол № 1 от «31» 08 2023г.
Председатель МК _____ / Сидорова

Одобрено Педагогическим советом колледжа
Протокол № 1 от «31» 08 2023г.

1. Общие положения

Результатом освоения данного раздела является готовность обучающегося к выполнению вида профессиональной деятельности и составляющих его профессиональных компетенций, а также общие компетенции, формирующиеся в процессе освоения ППКРС в целом.

I. ПАСПОРТ

2. Назначение:

КОС предназначен для контроля и оценки промежуточных результатов освоения профессиональной дисциплины **МДК 02.01 Технология выполнения подготовки интерфейсной графики** по профессии 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов

2.1 Характеристика основных видов деятельности обучающегося по учебной дисциплины МДК 02.01 Технология выполнения подготовки интерфейсной графики на данном этапе:

Основные виды деятельности обучающегося по учебной дисциплине МДК 02.01 «Технология выполнения подготовки интерфейсной графики» (в рамках профессионального модуля ПМ.02 «Подготовка интерфейсной графики») включают освоение теоретических знаний и приобретение практических навыков, а также формирование компетенций в области интерфейсной графики

Теоретические знания

Некоторые темы, которые должен освоить обучающийся:

- **Введение в графику и работу с интерфейсом**. История графики, виды компьютерной графики, соответствие цветов и управление цветом, форматы хранения графических изображений.
- **Векторная графика**. Особенности векторной графики, форматы, векторный графический редактор, приёмы работы в нём, методы упорядочивания и объединения объектов.
- **Растровая графика**. Особенности растровой графики, форматы, растровый графический редактор, приёмы работы с ним, разрешение и размер растровых изображений, способы выделения фрагментов, трансформация областей.
- **Основы графического дизайна**. Композиция в графическом дизайне, средства гармонизации композиции, единство композиции, композиционный центр, цвет, цветовой круг, цветовая гармония, типографика.
- **Создание интерфейсных анимационных объектов**. Анимация, виды анимации, программное обеспечение для создания анимации.

- **Технические требования к интерфейсной графике**.

Практические навыки

Некоторые навыки, которые должен освоить обучающийся:

- **Разработка графического пользовательского интерфейса** в целом или отдельных элементов управления по определённому визуальному стилю.
- **Создание раскадровок анимации** интерфейсных объектов.
- **Рисование пиктограмм**, включая разработку метафор.
- **Рисование графических подсказок** и другой интерфейсной графики.
- **Подготовка графических материалов** для включения в вёрстку или программный код в требуемых разрешениях.
- **Оптимизация интерфейсной графики** под различные разрешения экрана.
- **Подбор технических параметров** интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.
- **Обработка графических материалов** для включения в вёрстку или программный код в требуемых разрешениях.
- **Оценка совокупности графических элементов** оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям.

Компетенции

В результате освоения МДК 02.01 обучающийся должен освоить **профессиональные компетенции**

- **ПК 2.1** — создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса;
- **ПК 2.2** — подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

Также обучающийся может освоить **общие компетенции**:

- **ОК 01** — выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
- **ОК 02** — использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
- **ОК 04** — эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
- **ОК 05** — осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учётом особенностей социального и культурного контекста;

• **ОК 09** — пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Формой аттестации по разделу МДК 02.01 Технология выполнения подготовки интерфейсной графики является экзамен

4. Формы контроля и оценивания элементов профессионального модуля

Элемент модуля	Форма контроля и оценивания	
	Промежуточная аттестация	Текущий контроль
ОУП 07	Экзамен	Контрольная работа

На экзамене по МДК 02.01 «Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса» проверяют результаты освоения профессионального модуля «Подготовка интерфейсной графики». Эти результаты включают профессиональные компетенции, общие компетенции и практический опыт:

Профессиональные компетенции

Некоторые профессиональные компетенции, которые проверяют на экзамене:

- **ПК 2.1** — создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса;
- **ПК 2.2** — подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

Навыки:

- разработки графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определённому визуальному стилю;
- создания раскадровок анимации интерфейсных объектов;
- рисования пиктограмм, включая разработку метафор;
- рисования графических подсказок и другой интерфейсной графики;
- подготовки графических материалов для включения в вёрстку или программный код в требуемых разрешениях;
- оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана;
- подбора технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу;
- обработки графических материалов для включения в вёрстку или программный код в требуемых разрешениях;
- оценки совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям.

Проверяют на экзамене:

- **ОК 01** — выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
- **ОК 02** — использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
- **ОК 04** — эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

- **ОК 05** — осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учётом особенностей социального и культурного контекста.
  При этом общие компетенции формируются в процессе освоения образовательной программы в целом, поэтому по результатам освоения профессионального модуля оценивается положительная динамика их формирования. mymosk.ru
  Практический опыт
- **Опыт разработки** графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определённому визуальному стилю.
- **Опыт создания** раскадровок анимации интерфейсных объектов.
- **Опыт рисования** графических подсказок и другой интерфейсной графики.
- **Опыт подготовки** графических материалов для включения в вёрстку или программный код в требуемых разрешениях.
- **Опыт оптимизации** интерфейсной графики под различные разрешения экрана.
- **Опыт подбора** технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.
- **Опыт обработки** графических материалов для включения в вёрстку или программный код в требуемых разрешениях.
- **Опыт оценки** совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям.

<u>Контрольно измерительные материалы</u>

Контрольная работа №1:
Основы компьютерной графики

Часть 1: Теоретические вопросы

1. Дайте определение компьютерной графики. На какие виды она делится по способу представления данных?

2. Что такое пиксель, разрешение изображения и глубина цвета?

3. Перечислите основные цветовые модели. Где применяется каждая?

4. В чем принципиальные различия между растровой и векторной графикой? Заполните таблицу:

Критерий	Растровая графика	Векторная графика
Основной элемент	Пиксель (точка)	Примитив (линия, кривая, фигура)
Увеличение (масштабирование)	Потеря качества, "пикселизация"	Без потери качества
Объем памяти	Зависит от количества пикселей и глубины цвета (обычно большой)	Зависит от сложности сцены (обычно малый)
Форматы файлов	JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF	SVG, AI, EPS, CDR, DWG
Основная сфера применения	Обработка фото, реалистичные изображения	Логотипы, полиграфия, чертежи, инфографика

5. Что такое растеризация и векторization (трассировка)?

Часть 2: Расчетные задачи

1. Рассчитайте объем видеопамяти (в Мбайтах), необходимый для хранения изображения размером 1280x1024 пикселей с глубиной цвета 32 бита.

2. Фотография размером 10x15 см отсканирована с разрешением 300 DPI и глубиной цвета 24 бита. Каков информационный объем полученного файла?

Часть 3: Вопросы на понимание

1. Объясните, почему при масштабировании векторного изображения не происходит потери качества, в отличие от растрового.

2. Для чего используется альфа-канал (Alpha channel)?

3. Что такое антиалиасинг (сглаживание)?

Эталоны ответов…

Контрольная работа №2 «Создание интерфейса по прототипу»

Это **практическое задание**, цель которого — проверить ваши навыки:

1. **Анализа** готового прототипа (макета).
2. **Верстки** (разметки) интерфейса с помощью HTML и CSS.
3. **Точности** и внимательности к деталям (отступы, цвета, шрифты).
4. **Применения** ключевых технологий (Flexbox/Grid, позиционирование).

Типовая структура задания

Вам выдают:

1. **Статический прототип (макет).** Обычно это `.png` или `.jpg` файл с изображением нужного интерфейса (например, страница блога, карточка товара, форма входа, header сайта).
2. **Техническое задание (ТЗ) или пояснения.** Могут быть в текстовом файле или прямо на изображении. Включает:
   - Используемые шрифты (Google Fonts, системные).
   - Цвета (часто в HEX-формате, например, `#3a86ff`).
   - Размеры элементов, отступы.
   - Требуемое поведение (например, что должно происходить при наведении на кнопку).

3. **Активы:** иконки (в виде SVG-файлов или шрифта, например, Font Awesome), изображения.
   Ваша задача: создать HTML и CSS файлы, которые максимально точно повторяют выданный прототип.

Пошаговый план выполнения работы

1. Подготовительный анализ (5-10 минут)

- Внимательно изучите макет. Разбейте его на крупные смысловые блоки (симантические теги!):
  - `<header>` (шапка)
  - `<main>` (основное содержание)
  - `<footer>` (подвал)
  - `<aside>` (сайдбар)
  - `<section>`, `<article>` (секции)
- Выделите повторяющиеся паттерны: карточки, списки, кнопки.
- Запишите или выделите все цвета, шрифты, размеры из ТЗ.

2. Структура HTML (Семантическая верстка)

- Начните с каркаса (`<!DOCTYPE html>`, `<html>`, `<head>`, `<body>`).
- Подключите необходимые ресурсы в `<head>`:

```
html
<!-- Подключение шрифтов -->
<link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
<link
href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Roboto:wght@400;500;700&disp
lay=swap" rel="stylesheet">

<!-- Подключение иконок (Font Awesome) -->
<link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-
awesome/6.4.0/css/all.min.css">
```

```
<!-- Подключение вашего CSS -->
<link rel="stylesheet" href="style.css">
```

- Разметьте основные блоки, используя семантические теги. Давайте осмысленные классы (по БЭМ или просто понятные):

```
html
<header class="header">
  <nav class="nav">
    <a href="/" class="logo">Логотип</a>
    <ul class="nav__list">
      <li><a href="#">Главная</a></li>
      <!-- ... -->
    </ul>
  </nav>
</header>
<main class="main">
  <section class="hero">
    <h1 class="hero__title">Заголовок</h1>
    <!-- ... -->
  </section>
</main>
```

3. Стилизация CSS (Наведение лоска)

- Начните с **CSS Reset / Normalize**, чтобы обнулить отступы браузера.

```
css
* { margin: 0; padding: 0; box-sizing: border-box; }
```

- Задайте основные стили для всего документа (шрифт, цвет фона, межстрочный интервал).

```
css
body {
  font-family: 'Roboto', sans-serif;
  font-size: 16px;
```

```
    line-height: 1.5;
    color: #333;
    background-color: #f8f9fa;
}
```

- Стилизуйте блоки **от общего к частному** (сначала header, потом .nav, потом элементы внутри).
- Активно используйте **Flexbox** или **CSS Grid** для расположения элементов.

```
css
.nav {
    display: flex;
    justify-content: space-between;
    align-items: center;
    padding: 20px 40px;
}
.nav__list {
    display: flex;
    list-style: none;
    gap: 30px; /* Современный способ отступов между flex-элементами */
}
```

- Внимательно соблюдайте **отступы** (margin/padding), **размеры**, **цвета** и **скругления углов** (border-radius) как в макете.

4. Детали и интерактивность

- Добавьте стили для состояний (:hover, :focus).

```
css
.button {
    background-color: #3a86ff;
    padding: 12px 24px;
    border-radius: 8px;
    color: white;
```

```
    text-decoration: none;
    transition: background-color 0.3s ease;
}
.button:hover {
    background-color: #2667cc;
}
```

- Убедитесь, что изображения не "лопают" контейнеры (`max-width: 100%; height: auto;`).
- Проверьте выравнивание текста (`text-align`).

5. Финальная проверка и сдача

- Откройте вашу страницу в браузере. Сравните **пиксель в пиксель** с выданным макетом.
- Проверьте адаптивность (если она требовалась). Измените размер окна браузера.
- Убедитесь, что код чистый, отформатирован, нет лишних комментариев.
- Создайте архив с проектом (папка с `index.html`, `style.css`, `assets/`).

Эталоны ответов…

Перечень экзаменационных вопросов

1. Определение компьютерной графики.
2. Виды компьютерной графики. Их достоинства и недостатки.
3. Области применения компьютерной графики.
4. Дисплей как техническое средство компьютерной графики.
5. Векторная графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.
6. Понятие графического примитива. Наиболее распространенные графические примитивы и операции над ними.
7. Математические основы векторной графики. Кривые Безье. Типы опорных точек.
8. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.
9. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики
10. Растровая графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.
11. Понятие пикселя и растра.
12. Разрешение растровой графики, виды разрешения.
13. Масштабирование растровых изображений.
14. Физический размер изображения.
15. Разрешение: типы и единицы измерения.
16. Связь разрешения и физического размера изображения.
17. Связь между параметрами изображения и размерами файла.
18. Формат графического файла. Типы форматов.
19. Векторные, растровые и универсальные форматы.
20. Алгоритмы сжатия графической информации. Их классификация.
21. Кодирование изображения. Понятие глубины цвета.
22. Цветовые палитры, их виды.
23. Понятие цветовой модели. Типы цветовых моделей.
24. Понятие цветового режима

Экзамен по МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО:
На заседании методической комиссии
Протокол № 5 от 15.01.2025
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

УТВЕРЖДАЮ:
Зам. директора по УПР
_____ Е.И. Акопян

Экзаменационный билет № 1.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Определение компьютерной графики.
2. Понятиеграфического примитива. Наиболее распространенные графические примитивы и операции над ними.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО:
На заседании методической комиссии
Протокол № 5 от 15.01.2025
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

УТВЕРЖДАЮ:
Зам. директора по УПР
_____ Е.И. Акопян

Экзаменационный билет № 2.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Виды компьютерной графики. Их достоинства и недостатки.
2. Понятие цветового режима

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 3.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Области применения компьютерной графики.
2. Дисплей как техническое средство компьютерной графики.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 4.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Разрешение растровой графики, виды разрешения.
2. Цветовые палитры, их виды.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 5.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Векторная графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.
2. Понятие пикселя и растра.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 6.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Растровая графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.
2. Математические основы векторной графики. Кривые Безье. Типы опорных точек.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 7.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.
2. Физический размер изображения.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 8.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.
2. Разрешение: типы и единицы измерения.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 9.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики
2. Векторные, растровые и универсальные форматы.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 10.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Масштабирование растровых изображений.
2. Понятие цветовой модели. Типы цветовых моделей.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 11.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Связь разрешения и физического размера изображения.
2. Формат графического файла. Типы форматов.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 12.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Кодирование изображения. Понятие глубины цвета.
2. Определение компьютерной графики.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 13.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Связь между параметрами изображения и размерами файла
2. Алгоритмы сжатия графической информации. Их классификация.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 14.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Цветовые палитры, их виды.
2. Физический размер изображения.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 15.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Масштабирование растровых изображений.
2. Понятие цветового режима

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО: УТВЕРЖДАЮ:
На заседании методической комиссии Зам. директора по УПР
Протокол № 5 от 15.01.2025 _____ Е.И. Акопян
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

Экзаменационный билет № 16.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Понятие цветовой модели. Типы цветовых моделей.
2. Разрешение растровой графики, виды разрешения.

Преподаватель _____ Работин А.Э

ОГБПОУ Южский технологический колледж

РАССМОТРЕНО:
На заседании методической комиссии
Протокол № 5 от 15.01.2025
_____А.С.Рыбин
(председатель МК №1)

УТВЕРЖДАЮ:
Зам. директора по УПР
_____ Е.И. Акопян

Экзаменационный билет № 17.

Специальность: 09.01.08. Оператор информационных систем и ресурсов
Дисциплина:МДК.02.01. Технология выполнения подготовки интерфейсной графики

1. Понятие пикселя и растра.
   Понятие графического примитива. Наиболее распространенные графические примитивы и операции над ними.

Преподаватель _____ Работин А.Э