**Карта тестовых заданий**

**Компетенция:** ПК-2 Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности

**Индикатор:** ПК-2.6 Использует алгоритмы, структуры данных и технологии обработки информации при проектировании и реализации информационных систем среднего и крупного масштаба и сложности

**Дисциплина**: Технологии обработки информации

**Описание теста:**

1. *Тест состоит из 85 заданий, которые проверяют уровень освоения компетенций обучающегося. При тестировании каждому обучающемуся предлагается 30 тестовых заданий по 15 открытого и закрытого типов разных уровней сложности.*

*2. За правильный ответ тестового задания обучающийся получает 1 условный балл, за неправильный ответ – 0 баллов. По окончании тестирования, система автоматически определяет «заработанный итоговый балл» по тесту, согласно критериям оценки*

*3 Максимальная общая сумма баллов за все правильные ответы составляет – 100 баллов.*

*4. Тест успешно пройден, если обучающийся правильно ответил на 70% тестовых заданий (61 балл).*

*5. На прохождение тестирования, включая организационный момент, обучающимся отводится не более 2 часов. На каждое тестовое задание в среднем по 3 минуты.*

*6. Обучающемуся предоставляется одна попытка для прохождения компьютерного тестирования.*

**Кодификатором** теста по дисциплине является раздел рабочей программы «4. Структура и содержание дисциплины (модуля)»

**Комплект тестовых заданий**

**Задания закрытого типа**

**Задания альтернативного выбора**

*Выберите* ***один*** *или* ***несколько*** *правильных ответов*

**Простые (1 уровень)**

1 Этими тремя форматами в основном представлены графические компоненты всемирной сети Internet

**А) GIF, JPEG, PNG**

Б) TIFF, BMP, PCX

В) JPEG, PNG,TIFF

Г) TIFF, BMP, GIF

2 Формат, хорошо подходящий для создания небольших и простых анимационных фрагментов

**А) GIF**

Б) TGA

В) Bitmap32

Г) BMP

3 Система паролей может относиться к следующим мерам

**А) Разделение функций**

Б) Потенциальные возможности усиления контроля со стороны администрации

В) Инициирование выполнения операций в компьютере

Г) Единообразное выполнение операций

4 Наиболее эффективная форма подачи информации в среде компьютерных информационных технологий

**А) Мультимедийная**

Б) Текстовая

В) Числовая

Г) Графическая

5 Способы представления мультимедиа

**А) линейный**

Б) технический

**В) нелинейный**

Г) трофейный

Д) основной

**Средне-сложные (2 уровень)**

6 Первый этап разработки продукции мультимедиа

**А) Сбор и структуризация рабочих материалов**

Б) Подготовка полиграфии

В) Разработка альфа-версии

Г) Разработка бета-версии

Д) Принятие решений

7 Специализированные программы мультимедиа предназначены для быстрого создания приложений некоторых определенных типов, таких как

А) тестирования оборудования

Б) файловые утилиты

**В) презентации, публикации в Internet**

8 Обработка данных, применяемая при наличии нескольких процессоров в ЭВМ

**А) Параллельная**

Б) Последовательная

В) Последовательный конвейер

Г) Векторный конвейер

9 Функциональный компонент, который представляет собой набор правил для принятия решений, вычислений и операций, которые должно выполнить приложение

**А) Прикладная логика (BL)**

Б) Логика представления (PL)

В) Файловые операции (FL)

Г) Средства представления (PS)

10 Операции для преобразования информации в формы, пригодные для чтения как человеком, так и компьютером

**А) Создание документов, сводок, отчетов**

Б) Операции поддержки принятия решения

В) Поиск информации, хранимой в памяти компьютера

Г) Контроль, безопасность и целостность данных

11 Метод, основанный на использовании опыта экспертов, а не на абстрактных правилах формальной логики

**А) Метод эвристических правил**

Б) Метод структурной индукции

В) Метод логического вывода

Г) Метод машинной аналогии

12 Наиболее распространенная область применения технологической операции обработки информации

**А) Принятие решений**

Б) Обработка, считывание, сканирование и сортировка документов

В) Поиск информации

Г) Создание документов, сводок, отчетов

13 Способ демонстрации объемного пространства в интерактивном режиме

**А) Сферическая 3D-панорама**

Б) Рекламный ролик

В) Слайд-шоу

Г) Имиджевая мультимедийная презентация

14 Инструментальное программное средство

**А) Создания презентаций**

Б) Обработки изображения

В) Виртуальной реальности

Г) Записи

15 Необходимая для качественной анимации скорость Flash фильма в кадрах в секунду

**А) 25–30**

Б) 20–25

В) 15–20

Г) 10–15

16 Частота смены кадров в секунду экранного времени для кинематографа

**А) 24**

Б) 25

В) 30

Г) 12-16

17 Сутью этого принципа анимации является воздействие на зрителя, вызов ответной эмоциональной реакции

**А) Сценичность**

Б) Обязательное "отказное" движение

В) От позы к позе

Г) Преувеличение

18 Термин мультимедиа – это

А) программа компиляции кода

**Б) современная технология позволяющая объединить в компьютерной системе звук, текст, видео и изображения**

В) программа для обработки текста

Г) система программирования видео, изображения

19 Положительная сторона технологии мультимедиа

**А) Эффективное воздействие на пользователя, которому она предназначена**

Б) Автоматизация проектирования

В) Эффективное тестирование и диагностика оборудования

20 Тип графики, который состоит из множества различных объектов линий, прямоугольников

А) растровая

**Б) векторная**

В) инженерная

Г) 3D-графика

21 Программа автоматизированного проектирования

А) Audacity

Б) Циркуль

В) Microsoft Access

**Г) Компас**

22 Растровая графика состоит из элементов

А) геометрическая фигура

**Б) пиксел**

В) дуплекс

Г) растр

23 Цветовой режим, предназначенный для мониторов и телевизоров

А) CMYK

**Б) RGB**

В) WYUCW

Г) CMYC

24 Шрифты с засечками в виде плавного утолщения концов основных штрихов, по форме приближающихся к треугольнику, преимущественно с наклонными осями округлых элементов букв

**А) Медиевальные**

Б) Обыкновенные

В) Брусковые

Г) Рубленные

25 Типы пользовательского интерфейса

**А) Командный**

Б) Обыкновенный

В) Продвинутый

**Г) WIMP – Windows (окно) Image (образ) Menu (меню) Pointer (указатель)**

Д) Руководящий

**Е) SILK – Speech (речь) Image (образ) Language (язык) Knowledge (знание).**

26 Форматы файлов, относящиеся к изображениям

**А) JPEG**

**Б) PNG**

В) MP3

Г) TXT

**Д) GIF**

Е) DBF

27 Алгоритмы, используемые для сжатия данных

**А) ZIP**

**Б) LZMA**

В) GIF

Г) MP3

**Д) RAR**

Е) MDB

28 Виды программного обеспечения, используемые для создания и редактирования графических изображений

А) Microsoft Word

**Б) Adobe Photoshop**

**В) GIMP**

Г) AutoCAD

**Д) CorelDRAW**

Е) RStudio

29 Протоколы, используемые для отправки и получения электронной почты

А) DNS

Б) HTTP

В) FTP

**Г) POP3**

**Д) IMAP**

**Е) SMTP**

30 Форматы файлов, используемые для сохранения презентации

**А) PPT**

**Б) PPTX**

**В) PDF**

Г) PNG

Д) JPEG

Е) ACCDB

31 Эффекты перехода, широко используемые в презентациях

**А) Перемещение**

Б) Вращение

В) Исчезновение

**Г) Плавное появление**

Д) Растяжение

32 Форматы файлов, используемых для хранения панорамных изображений

**А) JPEG**

**Б) PNG**

В) RAW

Г) PTX

**Д) TIFF**

**Сложные (3 уровень)**

33 Основные условия, которые необходимо соблюдать, чтобы текст читался осмысленно

**А) Читаемость, уместность, гармоничность и смысловой акцент**

Б) Читаемость, информативность, гармоничность и уместность

В) Информативность, уместность, простота и смысловой акцент

Г) Достоверность, гармоничность, непротиворечивость и уместность

34 Панорама, которую удобнее всего использовать для обзора при нахождении на одном месте

А) Плоская

Б) Цилиндрическая (круговая)

**В) Объёмная (сферическая)**

35 Для выделения текста или как декоративный шрифт используют начертания

**А) курсивные**

Б) обычные

В) технические

**Г) наклонные**

Д) заливные

**Задания на установление соответствия**

*Установите соответствие между левым и правым столбцами.*

**Простые (1 уровень)**

36 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1. шрифты, не имеющие засечек, называются
2. шрифты, которые характеризуются длинными тонкими засечками, называются

А) рубленными

Б) обыкновенными

В) медиевальные

37 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1 Письмо периода возникновения торговли –

2 Самое древнее письмо –

А) иероглифическое

Б) пиктографическое

В) Слоговое

Г) Буквенно-звуковое

Д) Фонематическое

**Средне-сложные (2 уровень)**

38 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1 Три основные компоненты (красный, зеленый, синий), путем смешивания которых, могут быть получены большинство цветов видимого спектра, носят называние

2 Цвета, с помощью которых можно получить практически весь спектр видимых цветов, носят называние

А) первичные цвета

Б) базовые цвета

В) вторичные цвета

Г) главные цвета

39 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1. На восприятии базируются цветовые модели, которые называются
2. На операции вычитания цветов основываются цветовые модели, которые называются

А) перцепционные

Б) субтрактивные

В) аддитивные

40 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1 Для мультипликационноподобной анимации требуется частота

2 Для того, чтобы создать иллюзию плавного движения, требуется частота

А) 10-15 фреймов в секунду

Б) от 20 фреймов в секунду

В) 15-20 фреймов в секунду

Г) 5-10 фреймов в секунду

41 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1 Анимационным (видео-)форматом является формат

2 Форматом мультимедиа является формат

А) FLC

Б) RIFF

В) MPEG

Г) DAT

42 Установите соответствие:

**(1А, 2В)**

1 Язык разметки для создания интерактивных мультимедийных презентаций

2 Язык разметки масштабируемой векторной графики созданной Консорциумом Всемирной паутины

А) SMIL

Б) VBA

В) SVG

43 Установите соответствие:

**(1Б, 2В, 3А)**

1 Один из самых старейших производителей звуковых карт

2 Изобретатель гипертекста

3 Автор термина «гипертекст»

А) Теодор Нельсон

Б) Creative

В) Ванневар Буш

Г) Бил Гейтс

44 Установите соответствие:

**(1А. 2Г, 3Д, 4В)**

1. Стандарт сжатия и передачи цифровой видео- и аудиоинформации
2. Отражаемые цвета описывает цветовая модель
3. Наиболее удобной для человека является цветовая модель
4. Излучаемые цвета описывает цветовая модель

А) MPEG

Б) PHP

В) RGB

Г) CMYK

Д) HSB

**Сложные (3 уровень)**

45 Установите соответствие:

**(1А, 2Б)**

1 Буква «B» в модели HSB обозначает

2 В перцепционных цветовых моделях чистоту цвета характеризует

А) яркость

Б) насыщенность

В) цветовой тон

Г) контрастность

**Задания открытого типа**

**Задания на дополнение**

*Напишите пропущенное слово.*

**Простые (1 уровень)**

46 Средствами графического редактора GIMP создаются и редактируются изображения, которые называются \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(растровыми, растровые)**

47 Средствами графического редактора Inkscape создаются и редактируются изображения, которые называются \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(векторными, векторные)**

1. PowerPoint служит для создания \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(презентаций, презентации)**

49 Редактор OpenShotVideoEditor служит для создания и редактирования видео-\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(роликов, ролика)**

50 Подобно тому, как текстовый документ состоит из страниц, файл презентации состоит из последовательности кадров, или \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(слайдов)**

**Средне-сложные (2 уровень)**

51 Презентация – это набор слайдов, связанных между собой возможностью перехода от одного слайда к другому и хранящихся в общем \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(файле)**

52 Blender остается одним из самых потрясающих инструментов для 3D-\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(анимации, анимаций)**

53 Метод ключевых или опорных кадров является самым распространенным при создании \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(анимации, анимаций)**

54 В большинстве случаев рекомендуется пользоваться палитрой, которая называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(глобальной, глобальная)**

55 Когерентность областей изображения – это малое изменение цвета изображения в соседних \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(пикселях, точках)**

56 Отражаемые цветаописывает цветовая модель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(CMYK, cmyk)**

57 Излучаемые цветаописывает цветовая модель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(RGB, rgb, Rgb)**

58 Цвета красный, зелёный, синий считаются основными в цветовой модели \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(RGB, rgb, Rgb)**

59 Prezi – программа для создания современных интерактивных \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(презентаций)**

60 Если модель RGB наиболее удобна для компьютера, а модель CMYK – для типографий, то наиболее удобной для человека является модель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(HSB, hsb, Hsb)**

61 Каждая точка растра характеризуется двумя параметрами: своим положением и своим \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(цветом)**

62 Сферой применения интерактивных путеводителей, тpенажёpов, ситуационно-pолевых игр является \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(образование)**

1. Для постепенного движения между видеоклипами в проектах в видеоредакторе OpenShot используются \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(переходы)**

64 Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker – программы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(вёрстки, верстки)**

65 Размер шрифта, который определяется расстоянием между верхним и нижним выносными элементами, называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(кеглем, кегль)**

66 Единица измерения высоты шрифта, равная 1/72 дюйма, то есть 0,375 мм, называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(пунктом, пункт, point)**

67 Семейство шрифта (все вариации шрифтового начертания, отличающиеся различной насыщенностью, пропорциями, наклоном) называется\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(гарнитурой, гарнитура)**

68 В зависимости от начертания, этот элемент в гарнитуре может быть светлым, нормальным, жирным, полужирным, прямым, наклонным, узким, широким и т.д. Он называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(шрифтом, шрифт)**

69 Шрифты, которые отличаются от наклонных тем, что знаки в них приобретают форму рукописных, называются \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(курсивными, курсивные)**

70 В тексте фрагмент, который выполняется более крупным, привлекающим внимание шрифтом (это может быть либо легкочитаемый шрифт с засечками, либо, наоборот, трудночитаемый шрифт с очень яркой, запоминающейся гарнитурой), называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(заголовком, заголовок)**

71 Текст, который набирается размером в 10 – 14 пунктов (лучше использовать стандартные шрифты с засечками или без, но обязательно легкочитаемые), называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(основным, основной)**

72 Адреса и телефоны обычно делаются либо на 1 – 2 пункта больше основного текста, либо такими же по размеру, полужирными шрифтами.Аналогично выделяютсяимена \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(авторов)**

73 Специальные элементы, позволяющие переходить, например, на другие документы, страницы, слайды презентации и т.п., называются \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(гиперссылками, гиперссылки)**

74 Всю информацию, которая поступает обучаемым, можно разделить на прямую и \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(ассоциативную)**

75 Нелинейный способ подачи информации в живой презентации иначе называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(интерактивным, интерактивный)**

76 Выбирая и определяя шрифт для оформления издания, дизайнеры обычно работают со шрифтовыми \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(каталогами)**

**Сложные (3 уровень)**

77 Цветовая модель, цвета которой получаются смешиванием первичных или основных цветов, является \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(аддитивной)**

78 Расчёт в реальном времени взаимодействия звука с окружающими предметами в результате отражения, поглощения или искажения называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(трассировка, трассировкой)**

79 Можно выделить пять основных групп самых распространённых компьютерных шрифтов: антиква, брусковые, рукописные, акцидентные, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **(рубленые)**

80 Цитата, которую обычно делают шрифтом на 1–2 пункта меньше основного текста, а чтобы она была более заметна, часто набирают наклонным шрифтом, иначе называется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (**девизом)**

**Задания свободного изложения** (5 заданий)

*Напишите развернутый ответ в свободной форме, изложив основные положения, факты, применив важнейшие понятия и сделав обобщение по теме задания.*

**Простые (1 уровень) (1 задание)**

81 Дайте понятие информационного процесса.

**Ответ**

 Информационный процесс – это совокупность последовательных действий, производимых над информацией с целью получения результата. Среди всех информационных процессов можно выделить наиболее общие. К ним относятся передача, хранение и обработка информации.

**Средне-сложные (2 уровень) (3 задания)**

82 Всю информацию можно классифицировать по способу восприятия человеком. В этой связи дайте описание ассоциативной и прямой информации.

**Ответ**

 Определим ассоциативную информацию как информацию, восприятие которой основано на ассоциациях, возникающих у человека под действием раннее усвоенной информации. К этому виду информации можно отнести текст, речь и, возможно, рисунки и мультфильмы. В качестве примера можно привести текстовое или словесное описание растения, с которым школьники знакомятся при изучении ботаники. В этом случае чтение текста или прослушивание речи педагога приводит к ассоциации получаемой информации с уже имеющимися у учащихся представлениями о растениях. Важно понимать, что чтение текста или прослушивание речи не приведет к одинаковому восприятию растения всеми обучаемыми. Каждый ученик представит изучаемое растение по-своему.

 Прямая информация непосредственно передает важные свойства объектов. К такому виду информации могут быть отнесены фотографии, видеофильмы, произвольный звук, называемый в науке шумом. Одной из существенных отличительных особенностей средств мультимедиа считается возможность представления и обработки прямой информации. Так, например, использование средств мультимедиа при изучении растений в курсе ботаники дает возможность обучаемым увидеть изучаемое растение и происходящие с ним процессы, услышать возможные звуки, что позволяет сформировать более корректные образы, наиболее соответствующие реальным объектам и процессам, с которыми человек имеет дело в жизни.

83 Охарактеризуйте три основные группы разделения всей информации по видам восприятия.

**Ответ**

 1. Информация, воспринимаемая зрением человека, так называемая зрительная или визуальная информация, включающая текст, графические изображения и рисунки, фотографии, мультфильмы, видеофильмы.

 2. Информация, воспринимаемая слуховым аппаратом человека, так называемая звуковая информация, включающая произвольные шумы, музыкальные произведения, речь.

 3. Информация, частично воспринимаемая сенсорной системой человека при работе с помощью специальных технических средств с видеороликами, телеобъектами и др. – сенсорная или тактильная информация.

84 Опишите процессы обработки информации в деятельности человека, в живой и неживой природе, в технике.

**Ответ**

 Процессы обработки информации составляют суть умственной деятельности человека. Человек думает, вычисляет, говорит, слушает, читает, пишет. При этом он всегда имеет дело с информацией.

 Связанные с информацией процессы происходят не только в мире, имеющем отношение к деятельности человека, но также и в живой природе и технике. Организация живой природы, сообществ и популяций основана на постоянном обмене информацией, переработке информации, получаемой из неживой природы. Сезонные изменения в растительном мире – результат информационного процесса. Температура воздуха и почвы, длина светового дня – сигналы внешней среды, значимые для выживания растения.

**Сложные (3 уровень) (1 задание)**

85 Раскройте понятие *мультимедиа* (лат. *Multum* + *Medium*).

**Ответ**

  Это одновременное использование различных форм представления информации и ее обработки в едином информационном объекте. Например, в одном объекте может содержаться текстовая, аудиальная, графическая и видеоинформация, а также, возможно, способ интерактивного взаимодействия с ней.

 Термин *мультимедиа* также, зачастую, используется для обозначения носителей информации, позволяющих хранить значительные объемы данных и обеспечивать достаточно быстрый доступ к ним (первыми носителями такого типа были CD – compact disk). В таком случае термин *мультимедиа* означает, что компьютер может использовать такие носители и предоставлять информацию пользователю через все возможные виды данных, такие как аудио, видео, анимация, изображение и другие в дополнение к традиционным способам предоставления информации, таким как текст.

**Карта учета тестовых заданий**

|  |  |
| --- | --- |
| Направление подготовки | Информатика и вычислительная техника |
| Профиль | Системы автоматизированного проектирования |
| Компетенция | ПК2. Способен конструировать блоки, узлы и детали информационно-измерительных систем |
| Индикатор | ПК-2.3 Разрабатывает технологические процессы производства приборов и комплексов широкого назначения |
| Дисциплина | Технологии обработки информации |
| Уровень освоения | Тестовые задания | Итого |
| Закрытого типа | Открытого типа |
| Альтернативный выбор | Установление соответствия/ последовательности | На дополнение | Свободного изложения |
| 1.1.1 (20%) | 5 | 2 | 5 | 1 | 13 |
| 1.1.2 (70%) | 27 | 7 | 28 | 3 | 65 |
| 1.1.3 (10%) | 3 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| Итого: | 35 шт. | 10 шт. | 35 шт. | 5 шт. | 85 шт. |

**Критерии оценивания**

**Критерии оценивания тестовых заданий**

Критерии оценивания: правильное выполнение одного тестового задания оценивается 1 условным баллом, неправильное – 0 баллов.

Максимальная общая сумма баллов за все правильные ответы составляет наивысший балл – 100 баллов.

**Шкала оценивания результатов компьютерного тестирования обучающихся** (рекомендуемая)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оценка  | Процент верных ответов | Баллы  |
| «удовлетворительно» | 70-79% | 61-75 баллов |
| «хорошо» | 80-90% | 76-90 баллов |
| «отлично» | 91-100% | 91-100 баллов |

**Ключи ответов**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ тестовых заданий** | **Номер и вариант правильного ответа** |  |  | **45** | 1А, 2Б |
| **1** | А) GIF, JPEG, PNG |  |  | **46** | растровыми, растровые |
| **2** | А) GIF |  |  | **47** | векторными, векторные |
| **3** | А) Разделение функций |  |  | **48** | презентаций, презентации |
| **4** | А) Мультимедийная |  |  | **49** | роликов , ролика |
| **5** | А) линейныйВ) нелинейный |  |  | **50** | слайдов |
| **6** | А) Сбор и структуризация рабочих материалов |  |  | **51** | файле |
| **7** | В) презентации, публикации в Internet |  |  | **52** | анимации, анимаций |
| **8** | А) Параллельная |  |  | **53** | анимации, анимаций |
| **9** | А) Прикладная логика (BL) |  |  | **54** | глобальной, глобальная |
| **10** | А) Создание документов, сводок, отчетов |  |  | **55** | пикселях, точках |
| **11** | А) Метод эвристических правил |  |  | **56** | CMYK, cmyk |
| **12** | А) Принятие решений |  |  | **57** | RGB, rgb, Rgb |
| **13** | А) Сферическая 3D-панорама |  |  | **58** | RGB, rgb, Rgb |
| **14** | А) Средства создания презентаций |  |  | **59** | презентаций |
| **15** | А) 25–30 |  |  | **60** | HSB, hsb, Hsb |
| **16** | А) 24 |  |  | **61** | цветом |
| **17** | А) Сценичность |  |  | **62** | образование |
| **18** | Б) Это современная технология позволяющая объединить в компьютерной системе звук, текст, видео и изображения |  |  | **63** | переходы |
| **19** | А) Эффективное воздействие на пользователя, которому она предназначена |  |  | **64** | вёрстки, верстки |
| **20** | Б) векторная |  |  | **65** | кеглем, кегль |
| **21** | Г) Компас |  |  | **66** | пунктом, пункт, point |
| **22** | Б) пиксел |  |  | **67** | гарнитурой, гарнитура |
| **23** | Б) RGB |  |  | **68** | шрифтом, шрифт |
| **24** | А) Медиевальные |  |  | **69** | курсивными, курсивные |
| **25** | А) КомандныйГ) WIMP – Windows (окно) Image (образ) Menu (меню) Pointer (указатель)Е) SILK – Speech (речь) Image (образ) Language (язык) Knowledge (знание). |  |  | **70** | заголовком, заголовок |
| **26** | А) JPEGБ) PNGД) GIF |  |  | **71** | основным, основной |
| **27** | А) ZIPБ) LZMAД) RAR |  |  | **72** | авторов |
| **28** | Б) Adobe PhotoshopВ) GIMPД) CorelDRAW |  |  | **73** | гиперссылками, гиперссылки |
| **29** | Г) POP3Д) IMAPЕ) SMTP |  |  | **74** | ассоциативную |
| **30** | А) PPTБ) PPTXВ) PDF |  |  | **75** | интерактивным, интерактивный |
| **31** | А) ПеремещениеГ) Плавное появление |  |  | **76** | каталогами |
| **32** | А) JPEGБ) PNGД) TIFF |  |  | **77** | аддитивной |
| **33** | А) Читаемость, уместность, гармоничность и смысловой акцент |  |  | **78** | трассировка, трассировкой |
| **34** | В) Объёмная (сферическая) панорама |  |  | **79** | рубленые |
| **35** | А) курсивныеГ) наклонные |  |  | **80** | девизом |
| **36** | 1А, 2Б |  |  | **81** |  |
| **37** | 1А, 2Б |  |  | **82** |  |
| **38** | 1А, 2Б |  |  | **83** |  |
| **39** | 1А, 2Б |  |  | **84** |  |
| **40** | 1А, 2Б |  |  | **85** |  |
| **41** | 1А, 2Б |  |  |  |  |
| **42** | 1А, 2В |  |  |  |  |
| **43** | 1Б, 2В, 3А |  |  |  |  |
| **44** | 1А. 2Г, 3Д, 4В |  |  |  |  |