

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Инженерная и компьютерная графика, 3 и 4 семестр

Код, направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Искусственный интеллект и экспертные системы
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	АСОИУ
Выпускающая кафедра	АСОИУ

3 семестр

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Сплошной волнистой линией, выполняют	1. линию обрыва 2. линию видимого контура 3. линию невидимого контура 4. линии – выноски	Низкий
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Где правильно обозначены плоскости проекций	1) V W 2) H W H V	Низкий
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Всегда ли достаточно одной проекции предмета	1) всегда 2) иногда 3) не всегда	Низкий
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Толщина сплошной основной линии	1) 0,5 мм 2) 0,5...1,5 мм 3) 5 мм	Низкий
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Какие основные три вида вы знаете	1) Главный вид, фронтальный, прямоугольный 2) Главный вид, вид сверху, слева	Низкий

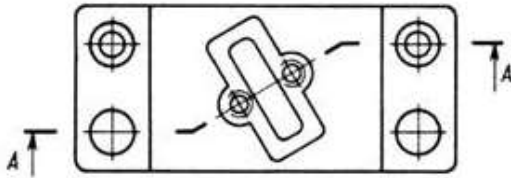
		3) Главный вид, слева, вид справа	
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>На рисунке изображено:</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сечение 2. Разрез 3. Местный вид 4. Вид 	Средний
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Какими линиями выполняют вспомогательные построения при выполнении элементов геометрических построений</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сплошными основными 2. Сплошными тонкими 3. Штрих-пунктирными 4. Штриховыми 	Средний
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Основную надпись внутри рамки чертежа размещают</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. в правом верхнем углу 2. в левом верхнем углу 3. в правом нижнем углу 4. в левом нижнем углу 	Средний
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Изображение отдельного ограниченного места поверхности предмета называется.....</p>		Средний
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Какими не бывают разрезы</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. горизонтальные 2. вертикальные 3. наклонные 4. параллельные 	Средний
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>На обозначении разреза $A - A$  знак  означает</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что разрез выполнен в вертикальном отображении 2. Что наклонный разрез повернут 3. Что разрез выполнен по замкнутому контуру 4. Что разрез располагается на параллельной плоскости проекции 	Средний

<p>ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3</p>	<p>Нужны ли все размеры на рабочих чертежах детали</p>	<p>1) Ставятся только габаритные размеры 2) Ставятся размеры, необходимые для изготовления и контроля детали 3) Ставятся только линейные размеры 4) Ставятся линейные размеры и габаритные</p>	<p>Средний</p>
<p>ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3</p>	<p>Каков угол наклона штриховки в изометрии на сечениях, расположенных на плоскостях ZOХ, ZOУ</p>	<p>1) 30 2) 45 3) 60 4) 90</p>	<p>Средний</p>
<p>ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3</p>	<p>По отношению к толщине основной линии толщина разомкнутой линии составляет</p>	<p>1) (0,5 1,0) S 2) (1,0 2,0) S 3) (1,0 2,5) S 4) (0,8 1,5) S</p>	<p>Средний</p>
<p>ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3</p>	<p>Сколько типов линий применяют при выполнении чертежей</p>	<p>1) 6 типов линий 2) 7 типов линий 3) 8 типов линий 4) 9 типов линий</p>	<p>Средний</p>
<p>ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3</p>	<p> Лекальная кривая, изображенная на рисунке называется.....</p>		<p>Высокий</p>
<p>ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3</p>	<p>Масштабы изображений на чертежах должны выбираться из следующего ряда</p>	<p>1) 1:1; 1:2; 1:2,5; 1:3; 1:4; 1:5; 2:1; 2,5:1; 3:1; 4:1; 5:1..... 2) 1:1; 1:2; 1:2,5; 1:4; 1:5; 2:1; 2,5:1; 4:1; 5:1..... 3) 1:1; 1:2; 1:4; 1:5; 2:1; 4:1; 5:1.....</p>	<p>Высокий</p>

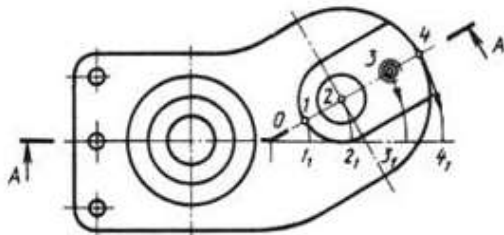
4) 1:2; 1:2,5; 1:4; 1:5; 2:1;
2,5:1; 4:1; 5:1.....

Соотнесите разрезы согласно
рисунков:

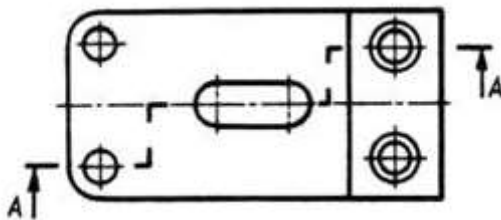
а)



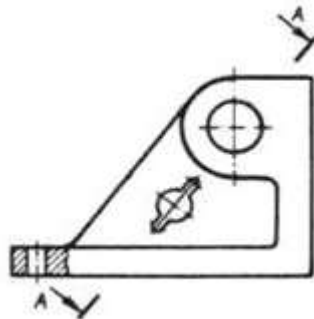
б)



в)



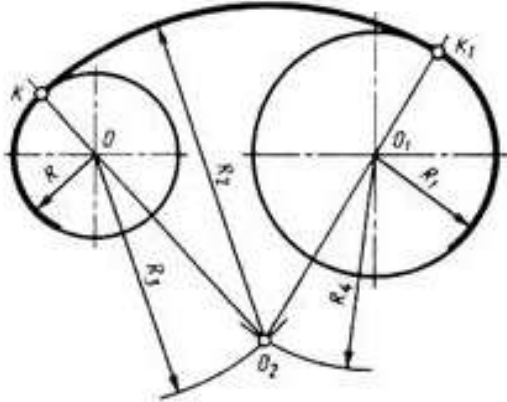
г)



ОПК-1.1
ОПК-1.2
ОПК-1.3

1. Простой разрез
2. Ломанный разрез
3. Комбинированный разрез
4. Ступенчатый разрез

Высокий

ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	 <p data-bbox="331 520 889 646">Для определения значений R3 и R4 на рисунке необходимо использовать формулы</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. $R_3=R-R_2$; $R_4=R_1-R_2$ 2. $R_3=R_2-R$; $R_4=R_2-R_1$ 3. $R_3=R_1+R_2$; $R_4=R+R_3$ 4. $R_3=R_1+R_4$; $R_4=R_1+R$ 	Высокий
ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Знак \varnothing перед размерным числом обозначает.....		Высокий

4 семестр

№ п/п	Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
1	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Графический редактор это для создания и изображений		Низкий
2	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Что можно отнести к устройствам ввода информации:	<ol style="list-style-type: none"> 1. колонки, сканер, клавиатура 2. мышь, клавиатура, экран 3. клавиатура, принтер, колонки 4. сканер, клавиатура, мышь 	Низкий

3	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Какие цвета входят в цветовую модель RGB	1. красный зелёный синий 2. розовый голубой белый 3. чёрный синий красный 4. жёлтый розовый голубой	Низкий
4	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Чем больше разрешение, тем изображение и размер		Низкий
5	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	При изменении размеров растрового изображения-	1. качество остаётся неизменным 2. качество ухудшается при увеличении и уменьшении 3. при уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении - ухудшается 4. при уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным	Низкий
6	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	8-битная палитра использует ??? цветов (оттенков) (введите число)		Средний
7	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Графика которая представляется в виде графических примитивов	1. фрактальная 2. трехмерная 3. векторная 4. растровая	Средний

8	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Какие из перечисленных операций относятся к геометрическому преобразованию в компьютерной графике?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Масштабирование 2. Вращение 3. Цветокоррекция 4. Перемещение 5. Ретуширование 	Средний
9	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	К устройствам вывода графической информации относится:	<ol style="list-style-type: none"> 1. монитор 2. мышь 3. видеоконтроллер 4. графический редактор 5. сканер 6. 3D принтер 	Средний
10	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Сколько цветов используется в модели СМУК		Средний
11	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Соотнести виды:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изображения получают путем проецирования предмета на плоскости проекций 2. Изображение отдельного ограниченного места поверхности предмета на одной из основных плоскостей проекций 3. Изображения, получаемые на плоскостях, непараллельных основным плоскостям проекций 	<ol style="list-style-type: none"> A. Дополнительный вид B. Основной вид C. Местный вид 	Средний

12	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Распределите цветовые пространства в нужном порядке:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grayscale 2. RGB 3. CMYK 4. Lab 	<p>А. трёхмерное цветовое пространство, где каждый цвет описан набором из трёх координат</p> <p>В. описывает математически все воспринимаемые цвета в трех измерениях</p> <p>С. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати</p> <p>Д. цветовой режим изображений, которые отображаются в оттенках серого цвета, размещённые в виде таблицы в качестве эталонов яркости белого цвета</p>	Средний
13	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>В модели CMYK используется цвета:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. голубой 2. черный 3. желтый 4. пурпурный 	Средний
14	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	<p>Рендеринг - это</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. устройство для создания и редактирования рисунков 2. процесс наложения текстур на 3D-модель 3. программа для расчета цвета и освещенности изображения 4. процесс преобразования трехмерной сцены в двумерное изображение 	Средний

15	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Пикселизация - эффект ступенек, это один из недостатков	<ol style="list-style-type: none"> 1. фрактальной графики 2. растровой графики 3. векторной графики 4. трехмерной графики 	Средний
16	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	К недостаткам трёхмерной графики можно отнести:	<ol style="list-style-type: none"> 1. возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании 2. малый размер сохранённого файла 3. продолжительные временные затраты на создание моделей, текстурирование, освещение, анимацию и рендеринг 4. сложность и необходимость специальных знаний и навыков для работы с 3D-моделированием и анимацией 5. высокие требования к аппаратному обеспечению 6. необходимость постоянного контроля взаимного расположения объектов на сцене 7. качество 3D моделей резко ухудшается при масштабировании, поворотах, смещениях 	Высокий
17	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:	<ol style="list-style-type: none"> 1. линейным 2. фрактальным 3. растровым 4. векторным 	Высокий

18	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Упорядочите этапы создания компьютерной анимации в логической последовательности: 1. Рендеринг 2. Моделирование 3. Постобработка 4. Анимация		Высокий
19	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Графическим объектом НЕ является	1. схема 2. рисунок маслом 3. текст письма 4. чертёж	Высокий
20	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3	Приложения, представляющие геометрические образы в векторном виде, называется:	1. Photoshop 2. Paint 3. AdobeIllustrator 4. AutoCAD 5. Nanocad 6. CorelDRAW	Высокий