

**Контрольные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по
дополнительной общеразвивающей программе
«Мир компьютерной анимации»
1 год обучения**

Тема: "Компьютер и мы"

1. Какое устройство является основой компьютера?
 - a. мышь
 - b. оперативная память
 - c. материнская плата
2. Для чего служит мышь?
 - a. для связи между компьютерами
 - b. для ввода информации (управления графическим курсором)
 - c. для ввода алфавитно-цифровой информации
3. Для чего служит клавиатура?
 - a. для связи между компьютерами
 - b. для управления графическим курсором
 - c. для ввода информации
4. Для чего служат колонки (наушники)?
 - a. для вывода звуковой информации
 - b. для ввода звуковой информации
 - c. для редактирования звуковой информации
5. Для чего предназначен монитор?
 - a. для ввода визуальной информации
 - b. для форматирования текста
 - c. для вывода визуальной информации





Тема: "Введение в компьютерную графику и анимацию"


1. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется
 - a. мышь
 - b. клавиатура
 - c. экран дисплея
 - d. сканер
2. Точечный элемент экрана дисплея называется:
 - a. точкой
 - b. зерном люминофора
 - c. пикселем
 - d. растром

3. Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:
 - a. видеопамятью
 - b. видеоадаптером
 - c. растром
 - d. дисплейным процессором
4. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
 - a. фрактальной
 - b. растровой
 - c. векторной
 - d. прямолинейной
5. Видеоадаптер - это:
 - a. устройство, управляющее работой графического дисплея
 - b. программа, распределяющая ресурсы видеопамяти
 - c. электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
 - d. дисплейный процессор
6. Видеопамять - это:
 - a. электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран
 - b. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
 - c. устройство, управляющее работой графического дисплея
 - d. часть оперативного запоминающего устройства
7. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:
 - a. 2 байта
 - b. 4 бита
 - c. 256 битов
 - d. 1 байт
8. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется:
 - a. уравнениями, называется
 - b. фрактальной
 - c. растровой
 - d. векторной
 - e. прямолинейной
9. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
 - a. не меняет способы кодирования изображения





- b. увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
- c. не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- d. сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего

Тема: "Первые шаги в рисование"

1. Какого инструмента нет в графическом редакторе Paint?
 - a. Заливка
 - b. Валик
 - c. Кисть
 - d. Карандаш
2. Инструмент «Масштаб»:
 - a. Изменяет размер области рисунка
 - b. Изменяет размер рисунка на печати
 - e. Изменяет размер рисунка на экране
 - c. Изменяет размер рисунка в файле
3. Есть разные формы...
 - a. Кисти
 - b. Ластика
 - c. Карандаша
 - d. Распылителя
4. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - a. Выбрать основной цвет
 - b. Выбрать фоновый цвет
 - c. Выбрать инструмент
 - d. Выбрать свойства инструмента
5. Если удерживать Shift, то...
 - a. Фрагмент будет скопирован
 - b. Будет нарисована окружность (круг)
 - c. Линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов
 - d. Многоугольник будет правильным
6. Чтобы изменить шрифт необходимо:
 - a. Щелкнуть по , Формат → Шрифт
 - b. Щелкнуть по , Вид → Панель атрибутов текста
 - c. Щелкнуть по , 

- d. Щелкнуть по , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста

7. Как выделить фрагмент?

- a.  и обвести фрагмент мышью
- b. , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
- c. , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
- d.  и обвести фрагмент

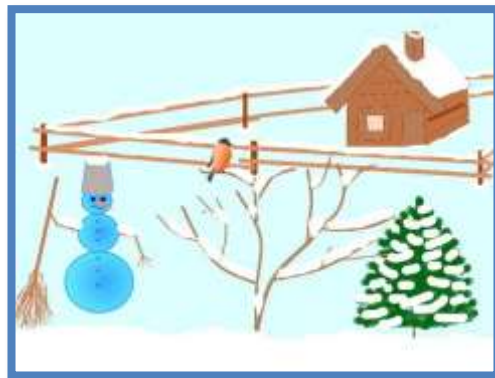
8. Как поместить информацию в буфер обмена?

- a. Выделить фрагмент, Правка → Копировать
- b. Выделить фрагмент, Правка → Копировать в файл
- c. Alt + Print Screen
- d. Выделить фрагмент, Правка → Вырезать

9. Как достать информацию из буфера обмена?

- a. Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
- b. Выделить все → Правка → Вставить
- c. Правка → Вставить из файла
- d. Правка → Вставить

Практическая работа: Создайте рисунок по образцу.



Тема: "Первые шаги в компьютерную анимацию"

1. Что такое Power Point?

- a. прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
- b. прикладная программа для обработки кодовых таблиц
- c. устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
- d. системная программа, управляющая ресурсами компьютера

2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...
 - a. слайд
 - b. лист
 - c. кадр
 - d. рисунок
3. Совокупность слайдов, собранных в одном файле, образуют...
 - a. показ
 - b. презентацию
 - c. кадры
 - d. рисунки
4. Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд ...
 - a. Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point
 - b. Пуск – Главное меню – Найти – Microsoft Power Point
 - c. Панели задач – Настройка – Панель управления – Microsoft Power Point
 - d. Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point
5. Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей называются...
 - a. Кадры
 - b. Фотографии
 - c. Рисунки
 - d. Картинки

Практическая работа: Создайте рисунок по образцу.



**Контрольные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по
дополнительной общеразвивающей программе**

«Мир компьютерной анимации»

2 год обучения

Тема: "Рисуем и анимируем в Gimp"

1. Для выделения связной области применяется инструмент
 - a. волшебная палочка
 - b. перо
 - c. лассо
2. Растровое изображение может иметь формат
 - a. tiff
 - b. cdr
 - c. odt
3. 800x600 — это количество
 - a. пикселей по ширине и высоте
 - b. пикселей на количество дюймов
 - c. растровых точек на единицу длины
4. Верно ли утверждение «Качество растрового изображения не меняется при увеличении» размеров:
 - a. нет
 - b. да
 - c. не всегда
5. Какой формат изображения поддерживает слои?
 - a. xcf
 - b. gif
 - c. jpeg
6. Альфа-канал определяет
 - a. прозрачность
 - b. яркость
 - c. определенную цветовую гамму
7. Кнопки выделения области



8. В GIMP не существует режим воспроизведения

- а. CMYK
- б. RGB
- с. градация серого

9. Кнопки рисования



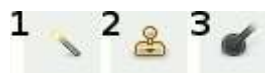
10. Кнопки преобразования



11. Кнопки выделения



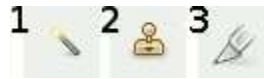
12. Кнопка «штамп» — это



13. Кнопка «быстрая маска» — это



14. Кнопка «кадрирования» — это



15. Для выбора области клонирования, при использовании инструмента «штамп», используется следующее сочетание:

- a. Ctrl + левая кнопка мышки
- b. Alt + левая кнопка мышки
- c. Ctrl + Alt+ левая кнопка мышки

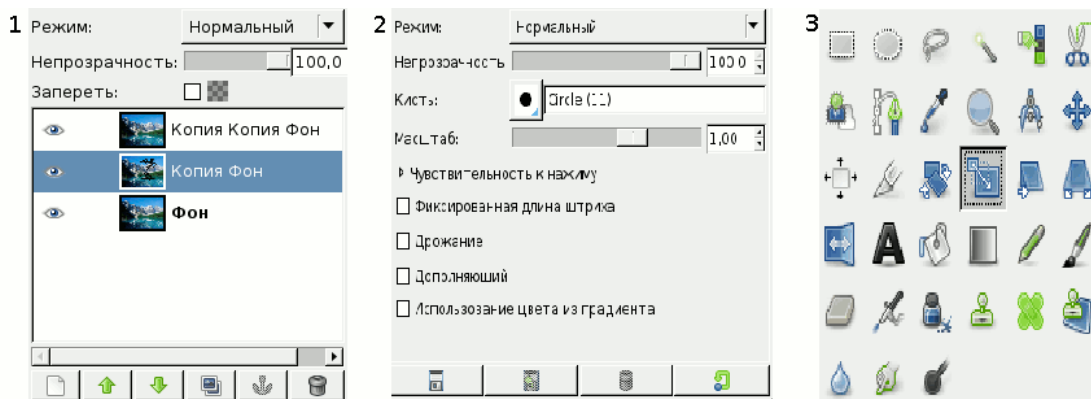
16. Слои в GIMP можно

- a. перемещать относительно друг друга
- b. нельзя перемещать относительно друг друга
- c. перемещение возможно только в некоторых случаях

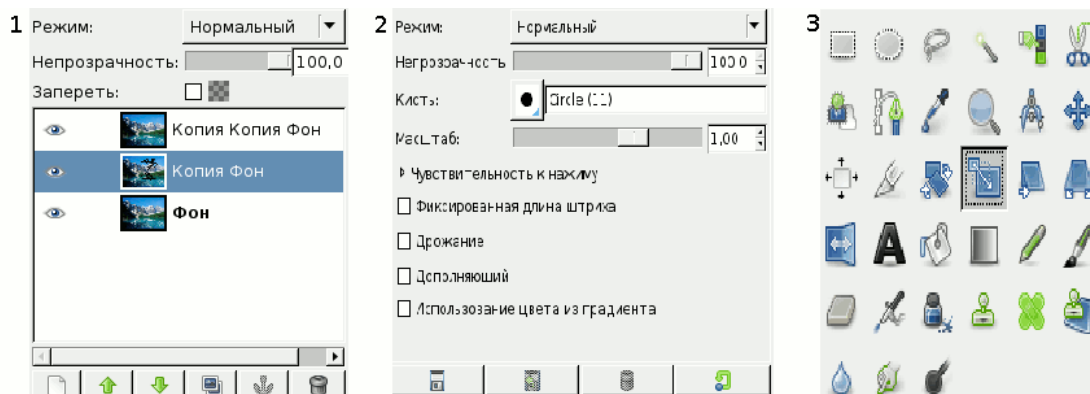
17. В режиме «Быстрая маска» можно использовать кнопку



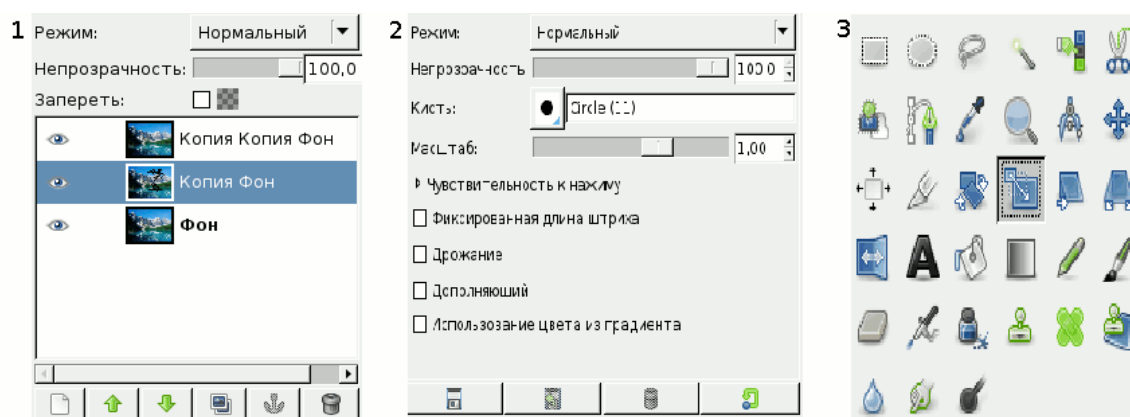
18. Панель инструментов



19. Панель «параметры инструментов»



20. Панель «слои»



Практическая работа:

«Сердце»

1. Создаём изображение 640×480. Идём в меню **«Вид/Показывать сетку»** и берём любой размер в меню **«Изображение/Настроить сетку»**, например - 20. С помощью инструмента **«Контур»** рисуем контур сердца рис. 1:

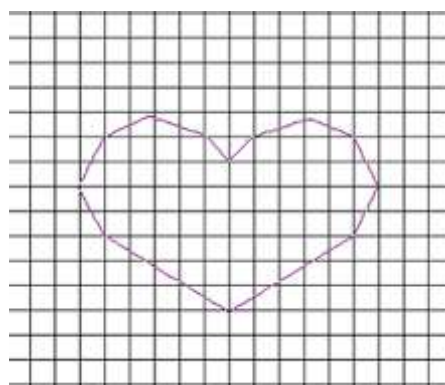


Рис.1

2. Выделяем по контуру **Shift-V** и заливаем цветом **d40707**, снимаем выделение и убираем сетку рис. 2.



Рис.2

3. Применяем **Фильтры/Шум/Рассеивание**. Горизонтально 46, вертикально 46 рис. 3.



Рис.3

4. Берём выделение по цвету (**Shift-O**) и жмём на красный. Должно получиться следующее изображение рис. 4:



Рис.4

5. Идём в **Фильтр/Шум/Шум RGB**.

Параметры следующие:

Красный: 0,50

Зеленый: 0,33

Синий: 0,27

Рис. 5.



Рис.5

6. Теперь необходимо **Снять выделение**. Применим фильтр **«Размывание движением»** (*Фильтр/Размазывание/Размывание движением*). Центр размывания должен быть в центре сердца. В данном случае параметры такие: X: 284, Y: 275, длина: 42 рис 6.

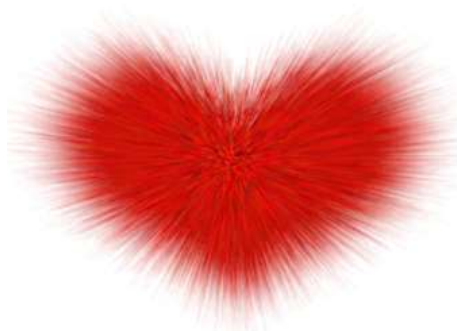


Рис.6

7. Придадим объем сердечку. Фильтр/Свет и тени/Освещение. Изменяем только в двух вкладках. Параметры: Расстояние: *около 1,000*.
Материалы: *Свечение: 0,33; Яркость: 0,57; Блики: 0,29; Гладкость: 12,32*. Получилась вот такая заготовка для будущей открытки рис. 7.

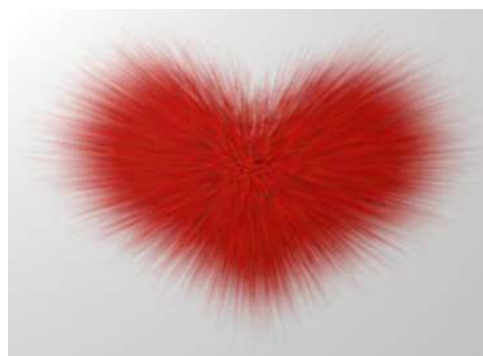


Рис.7