**Выявление общеучебных навыков по предмету.**

**(Тест с использованием источников информации, в том числе Интернет)**

*Думать – Объединяться – Делиться*

Группы по 3-4 человека

Если учащиеся не знают ответа, то они ищут ответ из источников информации (учебники, рабочие тетради, Интернет)

Группа:\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Вопрос-Ответ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Вопрос** | **Варианты ответа** | **Ответ** | **Ответ из источника**  **(указать адрес из Интернет)** |
| 1. | Графический редактор — прикладная програм­ма, которая может быть использована для: | 1. сочинения музыкального произведения; 2. создания графических изображений; 3. проведения вычислений; 4. написания сочинения. |  |  |
| 2. | Одной из основных функций графического ре­дактора является: | 1. генерация и хранение кода изображения; 2. просмотр и вывод содержимого видеопамяти; 3. сканирование изображений; 4. создание изображений. |  |  |
| 3. | Графическое изображение, представленное в па­мяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется: | 1. растровым; 2. векторным; 3. фрактальным; 4. линейным. |  |  |
| 4. | Какое из действий можно выполнить только при помощи растрового графического редактора? | 1. изменить масштаб изображения; 2. изменить яркость и контрастность изображения; 3. повернуть изображение на заданное число градусов; 4. скопировать фрагмент изображения. |  |  |
| 5. | Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является... | 1. пиксель; 2. бит; 3. растр; 4. символ. |  |  |
| 6. | Применение векторной графики по сравнению с растровой: | 1. не меняет способ кодирования изображения; 2. увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и упрощает процесс редактиро­вания изображения;   3) не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редакти­рования изображения;  4) сокращает объем памяти, необходимой для хра­нения изображения, и облегчает редактирование изоб­ражения. |  |  |
| 7. | Пиксель на экране цветного дисплея представ­ляет собой: | 1. совокупность трех зерен люминофора; 2. зерно люминофора; 3. электронный луч; 4. совокупность 8 зерен люминофора. |  |  |
| 8. | Пиксели на экране образуют сетку из горизон­тальных и вертикальных столбцов, которую называют: | 1. матрица; 2. растр; 3. координатная плоскость; 4. видеопамять. |  |  |
| 9. | Найдите неверное утверждение: | 1. Мультимедиа — это получение движущихся изображений на дисплее; 2. Мультимедиа — это объединение высококаче­ственного изображения с реалистическим звуком; 3. Компьютерная графика — это раздел информатики, связанный с созданием различных изображений; 4. Компьютерная анимация — это получение дви­жущихся изображений на дисплее. |  |  |
| 10. | Найдите верное утверждение: | 1. Отличий в представлении графической информа­ции растрового и векторного формата для ее хранения на диске не существует; 2. В графических файлах векторного типа содержатся описания графических примитивов, описываемых уравнениями линий; 3. Векторные изображения сложнее редактировать, чем растровые; 4. Одним из недостатков векторных изображений является их искажение при изменении масштабов. |  |  |
| Контроль | | |  |  |