

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский»
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(дополнительная общеразвивающая программа)
«ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»

ТЕСТЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Разработчики: Полубоярова А.В.,
педагог дополнительного образования

Педагогический тест определяется как система заданий определенного содержания, позволяющая качественно и эффективно измерить уровень знаний учащихся. Уровень знаний выявляется при анализе ответов каждого ученика на все задания теста. Чем больше правильных ответов, тем выше индивидуальный тестовый балл испытуемых.

При отслеживании результативности дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация» проводится текущий (тематический) контроль, одной из форм которого является тестовое задание. Тест позволяет определить соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям, уровень владения специальной терминологией.

Тестовое задание по теме «Графический редактор Paint»

1. Для чего создана графическая программа Paint ?

- а) построения диаграмм
- б) создания графического образа текста
- в) редактирования вида и начертания шрифта
- г) работы с графическим изображением

2. Каким способом можно отменить ошибочное действие?

- а) нажатие Ctrl+Z;
- б) нажатие Ctrl;
- в) нажатие F1;
- г) Правка → Отменить.

3. Как переводится слово Paint с английского языка?

- а) графическая программа
- б) детская раскраска
- в) рисование, краски
- г) вышивание, нитки
- д) нет правильного ответа

4. Какая клавиша служит для удаления выделенного фрагмента рисунка?

- а) Ctrl
- б) Delete
- в) Backspace

5. Палитрами в графическом редакторе Paint являются:

- а) линия, круг, прямоугольник;
- б) выделение, копирование, вставка;
- в) карандаш, кисть, ластик;
- г) набор цветов.

6. Какое «расширение» указывает на то, что файл создан в графическом редакторе Paint?

- а) .psx
- б) .pdf
- в) .arj
- г) .bmp

7. Минимальным объектом в в графическом редакторе Paint является:

- а) точка экрана;
- б) объект (прямоугольник, круг и др.);
- в) палитра цветов;
- г) знакоместо (символ).

8. Графический редактор Paint является:

- а) растровым;
- б) векторным;
- в) фрактальной графикой;
- г) 3D графикой.

9. Укажите стандартный путь открытия графического редактора Paint:

- а) Пуск – Программы – Стандартные – Paint
- б) Пуск – Программы – Служебные – Paint
- в) Пуск – Настройка – Панель управления – Paint
- г) Пуск – Документы – Мои документы – Paint

Правильные ответы

1	2	3	4	5	6	7	8	9
г	а	в	б	г	г	а	б	а

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 8-9 баллов, средний уровень – 5-7 баллов, допустимый уровень – 3-4 балла.

2 год обучения

Тестовое задание по теме «История мультипликации и песочной анимации»

1) Как называется первый мультфильм, где был использован звук, и кто его создатель?

2) Каков порядок действий при создании мультфильмов методом перекладки в песочной анимации? _____

Сколько кадров в 1 секунде:

а) 10

в) 25

б) 24

г) 100

3) Какие бывают виды анимации по методу создания, написать не менее 5?

4) Как называются приборы, изображённые на рисунке?



5) Определите порядок действий при создании мультфильмов:

а) создание персонажей

г) создание окружающего мира

б) «оживление» персонажей

д) покадровое создание мультфильма

в) озвучивание мультфильма

6) Что такое «снежная анимация»? _____

7) Что означает понятие «оптимизация» в песочной анимации?

Правильные ответы:

№ вопроса	Правильный ответ
1	«Пароходик Вилли», Дисней
2	1) Выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение, ищем идею – переделываем в сценарий. 2) Готовим раскадровку основных сцен всего мультфильма. 3) Съёмка мультфильма (Рисуем изображение и изменяем его, совершая покадровую съёмку) 4) Монтаж мультфильма 5) Озвучивание мультфильма титры. 6) Просмотр и обсуждение. Размещение фильма в сети Интернет.
3	рисованная, метод пикселяции, метод перекладки, стоп моушен, песочная или сыпучая, игольчатый экран, кукольная, силуэтная, компьютерная и др.
4	волшебный фонарь, диафильм, проектор, фотоаппарат
5	г,а,б,д,в
6	сыпучая анимация, нарисованная белым песком на черном фоне с подсветкой сверху
7	сведение в единую композицию музыку, пластику движений и скорость создания рисунка

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

По результатам определяется уровень освоения темы:

высокий уровень – 6-7 баллов,

средний уровень – 4-5 баллов, допустимый уровень – 2-3 балла.