

Тест по теме:  
«Графический редактор  
**PAINT**»

Тест №1. Графический редактор.

Тест №2. Графический редактор Paint.

Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

## Тест №1. Графический редактор.

1. **Графический редактор - это:**
  - 1) программа для создания мультфильмов;
  - 2) программа для обработки изображений;
  - 3) программа для работы преимущественно с текстовой информацией;
  - 4) программа для управления ресурсами ПК при создании рисунков;
  - 5) художник-график.

## Тест 1. Графический редактор.

### 2. Метод кодирования цвета RGB, как правило, применяется при:

- 1) хранении информации в видеопамяти;
- 2) организации работы на печатающих устройствах;
- 3) сканировании изображений;
- 4) записи изображения на внешнее устройство;

кодировании изображений, выводимых на экран цветного дисплея.

## Тест 1. Графический редактор.

**3. Среди режимов графического редактора укажите тот, в котором осуществляется сохранение рисунка:**

- 1) режим работы с внешними устройствами;
- 2) режим выбора и настройки инструмента;
- 3) режим помощи;
- 4) режим выбора рабочих цветов;
- 5) режим работы с рисунком.

## Тест 1. Графический редактор.

### 4. Графический редактор обычно используется для:

- 1) рисования;
- 2) написания сочинения;
- 3) совершения вычислительных операций;
- 4) сочинения музыкального произведения;
- 5) хранения реляционных баз данных.

## Тест 1. Графический редактор.

**5. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:**

- 1) 1 бит;
- 2) 2 байта;
- 3) 1 бар;
- 4) 1 бод;
- 5) 1 байт.

## Тест 1. Графический редактор.

**6. В режиме выбора рабочих цветов графического редактора осуществляется:**

- 1) редактирование рисунка;
- 2) вычерчивание рисунка;
- 3) окрашивание фрагмента рисунка;
- 4) выбор графических примитивов редактора;
- 5) установка цвета фона.


## Тест №1. Графический редактор.

### 7. Метод кодирования цвета CMY, как правило, применяется при:


- 1) записи изображения на внешнее устройство;
- 2) сканировании изображений;
- 3) хранении информации в видеопамяти;
- 4) организации работы на печатающих устройствах;
- 5) кодировке изображений, выводимых на экран цветного дисплея.



## Тест №2. Графический редактор Paint.

1. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?
- 1) Для выделения прямоугольной области рисунка;
  - 2) Для выделения области рисунка произвольной формы;
  - 3) Для введения текста;
  - 4) Для рисования ломаной линии.

## Тест №2. Графический редактор Paint.

2. Для чего предназначен инструме  на панели инструментов графического редактора Paint?


- 1) Для введения текста;
- 2) Для рисования прямоугольников;
- 3) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- 4) Для выделения прямоугольной области рисунка.

## Тест №2. Графический редактор Paint.

3. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?


- 1) Для удаления фрагментов рисунка;
- 2) Для рисования линий произвольной формы;
- 3) Для введения текста;
- 4) Для изменения масштаба просмотра рисунка.

## Тест №2. Графический редактор Paint.

4. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?


- 1) Для задания активного цвета как на выбранном фрагменте рисунка;
- 2) Для заливки выбранным цветом замкнутных областей;
- 3) Для удаления фрагментов рисунка;
- 4) Для рисования линий произвольной формы.

## Тест №2. Графический редактор Paint.

5. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- 1) Для выделения фрагмента произвольной формы;
- 2) Для введения текста;
- 3) Для рисования многоугольника;
- 4) Для рисования кривых.

## Тест №2. Графический редактор Paint.

6. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- 1) Для введения текста;
- 2) Для выбора цвета;
- 3) Для задания атрибутов рисунка;
- 4) Для сохранения фрагмента рисунка.

## Тест №2. Графический редактор Paint.

**7. Какую клавишу необходимо удерживать в нажатом состоянии при рисовании в графическом редакторе, чтобы получить окружность, а не эллипс?**

- 1) Alt
- 2) Ctrl
- 3) Shift
- 4) CapsLock

## Тест №2. Графический редактор Paint.

8. Какую клавишу необходимо удерживать в нажатом состоянии при рисовании в графическом редакторе, чтобы получить квадрат, а не прямоугольник?

- 1) Alt
- 2) Ctrl
- 3) Shift
- 4) CapsLock



## Тест №2. Графический редактор Paint.

**9. Какую клавишу необходимо удерживать в нажатом состоянии, чтобы скопировать выделенный фрагмент рисунка с помощью буксировки, в графическом редакторе Paint?**

- 1) Alt
- 2) Ctrl
- 3) Shift
- 4) CapsLock

## Тест №2. Графический редактор Paint.

### 10. Как изменить цвет фона в графическом редакторе Paint?

- 1) Одиночный щелчок левой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре;
- 2) Одиночный щелчок правой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре;
- 3) Двойной щелчок левой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре;
- 4) Двойной щелчок правой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре.

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

1. **Какие инструменты есть в графическом редакторе Paint?**
  - 1) Заливка
  - 2) Валик
  - 3) Кисть
  - 4) Карандаш

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 2. Инструмент «Масштаб»:

- 1) Изменяет размер области рисунка
- 2) Изменяет размер рисунка на печати
- 3) Изменяет размер рисунка на экране
- 4) Изменяет размер рисунка в файле

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 3. Есть разные формы...

- 1) Кисти
- 2) Ластика
- 3) Карандаша
- 4) Распылителя

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 4. Перед тем как начать рисовать необходимо:

- 1) Выбрать основной цвет
- 2) Выбрать фоновый цвет
- 3) Выбрать инструмент
- 4) Выбрать свойства инструмента






## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 5. Если удерживать Shift, то...

- 1) Фрагмент будет скопирован
- 2) Будет нарисована окружность (круг)
- 3) Линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов
- 4) Многоугольник будет правильным

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 6. Чтобы изменить шрифт необходимо:

- 1) Щелкнуть по  , Формат → Шрифт
- 2) Щелкнуть по  , Вид → Панель атрибутов текста
- 3) Щелкнуть по  
- 4) Щелкнуть по  , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста







## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 7. Фрагмент - это...

- 1) Прямоугольная часть рисунка любого размера
- 2) Произвольная часть рисунка
- 3) Файл с рисунком
- 4) Рисунок → Очистить

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 8. Как выделить фрагмент?

- 1)  и обвести фрагмент мышью
- 2) , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
- 3) , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
- 4)  и обвести фрагмент

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 9. Как поместить информацию в буфер обмена?

- 1) Выделить фрагмент, Правка → Копировать
- 2) Выделить фрагмент, Правка → Копировать в файл
- 3) Alt + Print Screen
- 4) Выделить фрагмент, Правка → Вырезать

## Тест №3. Графический редактор Paint: инструменты.

### 10. Как достать информацию из буфера обмена?

- 1) Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
- 2) Выделить все → Правка → Вставить
- 3) Правка → Вставить из файла
- 4) Правка → Вставить