

Тестування з теми: Тривимірна графіка. Створення анімованої тривимірної моделі в середовищі Tinkercad

1. **3D-графіка - це**

- 1) модель експерименту з екранною візуалізацією на комп'ютері
- 2) графіка, де базовим елементом є лінія, яка описується математичною формулою
- 3) галузь інформатики, що вивчає методи та прийоми обробки графічних зображень за допомогою комп'ютерної техніки
- 4) розділ комп'ютерної графіки, сукупність прийомів та інструментів, призначених для зображення об'ємних об'єктів.

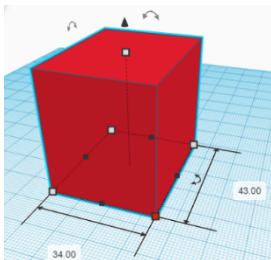
2. Яке призначення кнопки виділеної червоним прямокутником



- 1) Запустити покрокову анімацію
 - 2) Змінити частоту кадрів
 - 3) Запустити потокову анімацію
3. Скільки осей координат використовується при побудові 3D-об'єкта?

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3
- 4) безліч

4. Який маркер-інструмент використовується для підняття / опускання об'єкта над робочою площиною?



- 1) маркери на вершинах куба
- 2) заокруглені стрілочки
- 3) стрілочка над кубом
- 4) такого маркера не існує

5. Анімація, анімаційне кіно — це

- 1) вид кіномистецтва, твори якого створюють методом покадрової зйомки послідовних фаз руху мальованих або об'ємних картинок

- 2) галузь інформатики, що вивчає методи та прийоми обробки графічних зображень за допомогою комп'ютерної техніки
- 3) графіка, де базовим елементом є лінія, яка описується математичною формулою

6. Частота кадрів – це

- 1) Кількість створених кадрів
- 2) Кількість кадрів, що змінюються за секунду
- 3) Кількість створених об'єктів

Правильні відповіді: 1.г), 2.в), 3.в), 4.в),5.а), 6.б)