

## grafika komputerowa

pytania o grafike komputerowa

Poziom trudności: Średni

1. Grafika komputerowa jest to dział:

- A - informatyki
  - B - matematyki
  - C - fizyki
- 

2. który termin nie pasuje do grafiki komputerowej?

- A - grafika rastrowa
  - B - grafika rytowa
  - C - grafika wektorowa
- 

3. który program nie służy do grafiki rastrowej?

- A - Adobe Photoshop
  - B - IrfanView
  - C - Adobe Flash
- 

4. które rozszerzenie dotyczy grafiki wektorowej?

- A - CDR
  - B - XCF
  - C - GIF
- 

5. Grafika nieinterakcyjna:

- A - program wczytuje uprzednio przygotowane dane i na ich podstawie tworzy wynikowy obraz. Tak działa np. POV-Ray, który wczytuje z pliku definicję sceny trójwymiarowej i na jej podstawie generuje obraz sceny.
  - B - program na bieżąco uaktualnia obraz w zależności od działań użytkownika, dzięki temu użytkownik może od razu ocenić skutki. Bardzo ważne w tym przypadku jest, że czas odświeżenia obrazu nie może być zbyt długi. Dlatego w przypadku grafiki interakcyjnej akceptuje się i stosuje uproszczone metody rysowania obiektów, aby zminimalizować czas oczekiwania.
  - C - program musi bardzo szybko (kilkadziesiąt razy na sekundę) regenerować obraz, aby wszelkie zmiany były natychmiast uwidocznione. Grafika czasu rzeczywistego ma
-

szczególnie znaczenie w różnego rodzaju symulatorach, jest również powszechna w grach komputerowych.

---

6. Grafika rastrowa:

- A - obraz jest rysowany za pomocą kresek lub łuków. Niegdyś powstawał tak obraz na ploterach kreślących, ale jeszcze do lat 80. XX wieku były wykorzystywane monitory CRT, które kreśliły obraz w analogiczny sposób jak oscyloskopy.
  - B - obraz jest budowany z prostokątnej siatki leżących blisko siebie punktów (tzw. pikseli). Głównym parametrem w przypadku grafiki rastrowej jest wielkość bitmapy, czyli liczba pikseli, podawana na ogół jako wymiary prostokąta.
- 

7. Początki grafiki komputerowej sięgają lat:

- A - 50
  - B - 70
  - C - 80
- 

8. który program służy do grafiki 3D?

- A - PhotoFiltre
  - B - Maya
  - C - Sketch
- 

9. która biblioteka graficzna jest nieinteraktywna?

- A - DirectX
  - B - OpenGL
  - C - GD
- 

10. którym formatem nie możemy zapisać grafiki wektorowej?

- A - SVG
  - B - PSD
  - C - EPS
- 

11. jest to przykład grafiki:

- A - rastrowej
-



- B - wektorowej
  - C - rytowej
-



## grafika komputerowa

pytania o grafike komputerowa

Poziom trudności: Średni

### Karta odpowiedzi

1. A
2. B
3. C
4. A
5. A
6. B
7. A
8. B
9. C
10. B
11. A