



popularne formay grafiki, postrzeganie barwy

Test zawiera pytania dotyczące popularnych formatów grafiki komputerowych, a także postrzegania barwy.

Poziom trudności: Średni

1. Co to jest barwa?

- A - kolor
 - B - złudzenie optyczne
 - C - wrażenie psychiczne
 - D - żadne z powyższych
-

2. Jakie dziedziny obejmuje teoria koloru?

- A - fizyka, matematyka, biologia
 - B - biologia, chemia, fizyka
 - C - psychologia, biologia, chemia
 - D - fizyka, biologia, psychologia
-

3. Jak nazywa się dziedzina techniki, zajmująca się procesami wytwarzania druków?

- A - teoria druku
 - B - poligrafia
 - C - teoria koloru
 - D - żadne z powyższych
-

4. Jakie wyróżniamy cechy barwy?

- A - odcień, nasycenie, jasność
 - B - odcień, głębia, ciemność
 - C - naświetlenie, głębia, odcień
 - D - odcień, nasycenie, ciemność
-

5. Barwy podstawowe to:

- A - pochodne
 - B - drugorzędowe
 - C - wynikowe
 - D - pierwszorzędowe
-

6. W jakich latach została opatentowana grafika rastrowa?

- A - 60.
 - B - 70.
 - C - 80.
 - D - 90.
-

7. które z wymienionych, są formatami graficznymi?

- A - BMP, GIF, TXT
 - B - JPEG, PNG, FIG
 - C - BMP, JPEG, PNG
 - D - GIFO, JGIP, BMP
-

8. barwy dzielimy na:

- A - chromatyczne i achromatyczne
 - B - chromatydalne i achromatydalne
 - C - chromastyczne i achromastyczne
 - D - żadne z powyższych
-

9. W procesie widzenia uczestniczą:

- A - rogówka, tęczówka, soczewka, siatkówka z pręcikami i czopkami
 - B - rogówka, tęczówka, siatkówka z pręcikami i czopkami, nerw prowadzący do mózgu
 - C - rogówka, tęczówka, soczewka, siatkówka z pręcikami i czopkami, nerw prowadzący do mózgu
 - D - rogówka, soczewka, siatkówka z pręcikami i czopkami, nerw prowadzący do mózgu
-

10. W wyniku addytywnego mieszania barw powstaje kolor:

- A - niebieski
 - B - czerwony
 - C - czarny
 - D - biały
-

11. W wyniku subtraktywnego mieszania barw powstaje kolor:

- A - niebieski
-

- B - czerwony
 - C - biały
 - D - czarny
-

12. Barwy achromatyczne to:

- A - biały, szary, zielony
 - B - biały, szary, czarny
 - C - biały, czarny, purpurowy
 - D - czarny, szary, miedziany
-

13. Barwy chromatyczne to:

- A - zielony, czerwony, szary
 - B - niebieski, żółty, biały
 - C - szary, turkusowy, żółty
 - D - fioletowy, zielony, pomarańczowy
-

14. Grafika rastrowa prezentuje obraz przy pomocy:

- A - małej kwadracików
 - B - poziomo- pionowej siatki
 - C - pikselków
 - D - żadne z powyższych
-

15. Wysokość i szerokość pixmapy liczona jest jako:

- A - powierzchnia obrazu(mm²)
 - B - powierzchnia obrazu (cm²)
 - C - liczba pikseli
 - D - żadne z powyższych
-

16. Grafika wektorowa wykorzystywana jest w:

- A - plany, znaki drogowe, zdjęcia
 - B - zdjęcia, komiksy, mapy
 - C - mapy, zdjęcia, rysunki komputerowe
 - D - mapy, flagi godła
-

17. JPEG to skrót od:

- A - Joint Photographic Experts Group
 - B - Joint Photo Experts Group
 - C - Joint Photographic Expert Groups
 - D - Joint Photos Experts Groups
-

18. Formaty grafiki rastrowej nie wykorzystujące kompresji to:

- A - BMP, TIFF, XPM
 - B - XCF, XPM, PSD
 - C - XPM, BMP, PNG
 - D - PSD, XCF, GIF
-

19. Formaty grafiki wektorowej to:

- A - EPS, BMP, GIF
 - B - GIF, PNG, TIFF
 - C - SVG, CDR, EPS
 - D - TIFF, BMP, GIF
-

20. Monitory komputerowe wyświetlają od... do... pikseli na cal:

- A - 36-193
 - B - 50-150
 - C - 65-180
 - D - 72- 130
-

21. W jakiej rozdzielczości mogą drukować drukarki (punktów na cal):

- A - 1200
 - B - 1300
 - C - 1400
 - D - 1500
-

22. Formaty, które nie zdobyły większej popularności to:

- A - WMF, JPEG, GIF
 - B - CDR, PNG, XCF
 - C - AI, XCF, GIF
 - D - AI, CDR, WMF
-

23. Grafika komputerowa to:

- A - dział informatyki zajmujący się wykorzystaniem nowoczesnej techniki komputerowej do wizualizacji rzeczywistości.
 - B - dział informatyki zajmujący się wykorzystaniem nowoczesnej techniki komputerowej do generowania obrazów
 - C - dział informatyki zajmujący się wykorzystaniem nowoczesnej techniki komputerowej do generowania obrazów oraz wizualizacji rzeczywistości.
 - D - dział informatyki zajmujący się wykorzystaniem nowoczesnej techniki komputerowej do generowania obrazów oraz wizualizacji grafiki
-

24. Co to są czopki:

- A - światłoczułe receptory siatkówki oka
 - B - komórki zmysłowe siatkówki
 - C - światłoczułe komórki oka
 - D - żadne z powyższych
-

25. Grafika komputerowa wykorzystywana jest w:

- A - diagnostyce medycznej
 - B - grach planszowych
 - C - gospodarstwie domowym
 - D - żadne z powyższych
-



popularne formay grafiki, postrzeganie barwy

Test zawiera pytania dotyczące popularnych formatów grafiki komputerowych, a także postrzegania barwy.

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. C
2. D
3. B
4. A
5. D
6. B
7. C
8. A
9. C
10. D
11. D
12. B
13. D
14. B
15. C
16. D
17. A
18. B
19. C
20. D
21. A
22. D
23. C
24. A
25. A