



Grafika wektorowa i rastrowa

Test jednokrotnego wyboru z TI

Poziom trudności: Średni

1. Piksel to:

- A - wielkość opisująca liczbę elementarnych punktów matrycy CCD.
 - B - najmniejszy jednolity element obrazu wyświetlanego na ekranie.
 - C - sposób tworzenia grafiki rastrowej.
 - D - najmniejszy punkt tekstury, który jest wyświetlany na ekranie.
-

2. Formatem grafiki wektorowej jest:

- A - SVG.
 - B - BMP.
 - C - TIFF.
 - D - JPG.
-

3. Formatek grafiki rastrowej nie jest:

- A - PNG.
 - B - RAW.
 - C - SWF.
 - D - GIF.
-

4. Grafikę wektorową opisujemy za pomocą:

- A - obiektów trójwymiarowych.
 - B - cyfr.
 - C - pikseli.
 - D - figur geometrycznych.
-

5. Model RGB składa się z kolorów:

- A - czerwony, biały, niebieski.
 - B - żółty, zielony, czerwony.
 - C - czerwony, zielony, niebieski.
 - D - niebieski, pomarańczowy, czarny.
-



6. Skrót PPI oznacza:

- A - liczbę kolorów przypadającą na cal długości.
 - B - liczbę kropek przypadającą na cal długości.
 - C - liczbę pikseli przypadającą na cal długości.
 - D - liczbę plamek przypadającą na cal długości.
-

7. Różnice między rysunkiem rastrowym a wektorowym są ...

- A - widoczne po wydrukowaniu.
 - B - widoczne podczas skalowania.
 - C - ledwie zauważalne.
 - D - niewidoczne.
-

8. Który rodzaj mapy bitowej jest prawidłowy?

- A - mapa 24-bitowa.
 - B - mapa 28-bitowa.
 - C - mapa 40-bitowa.
 - D - mapa 12-bitowa.
-

9. JPEG to:

- A - format, w którym w zależności od wyboru stopnia kompresji, można uzyskać dużą oszczędność pamięci, ale traci się na jakości obrazu.
 - B - standardowy format w środowisku Windows.
 - C - format zamknięty grafiki wektorowej, stworzony dla Flasha przez Adobe.
 - D - format plików służący do prezentacji, przenoszenia i drukowania treści tekstowo-graficznych.
-

10. Jaki program pozwala tworzyć grafikę wektorową?

- A - Adobe Photoshop.
 - B - Gimp.
 - C - Adobe Flash.
 - D - Paint Shop Pro.
-

11. Grafika rastrowa to:

- A - grafika trójwymiarowa.
 - B - rodzaj grafiki komputerowej, w której obraz opisany jest za pomocą figur
-



geometrycznych.

- C - prezentacja obrazu za pomocą pionowo-poziomej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli.
 - D - grafika dwuwymiarowa.
-

12. Co nie jest przykładem zastosowania grafiki wektorowej?

- A - Ikony.
 - B - Komiksy.
 - C - Zdjęcia.
 - D - Loga.
-

13. Który z kolorów nie wchodzi w skład CMYK?

- A - Biały.
 - B - Żółty.
 - C - Cyjan.
 - D - Czarny.
-

14. Rozmiary grafik wektorowych są zazwyczaj:

- A - niewielkie.
 - B - większe od rastrowych.
 - C - takie same jak rastrowych.
 - D - bardzo duże.
-

15. Co to jest raster?

- A - To sposób wyświetlania grafiki na ekranie monitora.
 - B - To uporządkowana para punktów.
 - C - To jednotonalny obraz składający się z drobnych kropek.
 - D - To proces tworzenia grafiki rastrowej.
-

16. Barwą achromatyczną nie jest:

- A - biały.
 - B - szary.
 - C - żółty.
 - D - czarny.
-

17. Barwą chromatyczną nie jest:

- A - biały.
 - B - niebieski.
 - C - zielony.
 - D - czerwony.
-

18. Modelem przestrzeni barw nie jest:

- A - PPI.
 - B - RGB.
 - C - CMYK.
 - D - HSV.
-

19. Jakie rozszerzenie mają cliparty w pakiecie Office?

- A - wmf.
 - B - jpg.
 - C - gif.
 - D - tiff.
-

20. Skalowanie to:

- A - inaczej wycinanie.
 - B - zmienienie wielkości obrazu bez zmiany rozdzielczości.
 - C - zmienienie wielkości obrazu ze zmianą rozdzielczości.
 - D - powiększanie obrazu.
-

21. Przykładem barw dopełniających nie są:

- A - czerwona i zielona.
 - B - czerwona i pomarańczowa.
 - C - fioletowa i żółta.
 - D - niebieska i pomarańczowa.
-

22. Rozdzielczość ekranu to:

- A - parametr określający liczbę pikseli obrazu wyświetlanych na ekranie.
 - B - parametr określający liczbę kropek obrazu wyświetlanych na ekranie.
-



- C - wielkość ekranu.
 - D - liczba kolorów wyświetlana na ekranie.
-

23. Jak nazywa się metoda mieszanie barw, gdy do jednej wiązki światła o pewnej barwie dodawana jest druga o innej barwie, w wyniku czego powstaje wrażenie barwy trzeciej?

- A - Addytywna.
 - B - Substraktywna.
 - C - Wymieszana.
 - D - Nakładana.
-

24. W mapach 8-bitowych na jeden piksel przypada ... kolorów.

- A - 256
 - B - 65 526
 - C - 16 777 216
 - D - 8
-

25. Co jest zaletą grafiki wektorowej?

- A - Zajmuje mało miejsca na dysku i w pamięci RAM komputera w porównaniu do grafiki rastrowej.
 - B - Bogactwo barw.
 - C - Swobodne dobieranie kontrastu, jasności, nasycenia barw.
 - D - Możliwość stosowania złożonych narzędzi do obróbki cyfrowych fotografii.
-



Grafika wektorowa i rastrowa

Test jednokrotnego wyboru z TI

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

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