

TEST 2

P1. Što je predmet računarske grafike?

- Sinteza slika na temelju računarskih modela objekata.
- Analiza scene i rekonstrukcija modela objekata.
- Razvitak i primjena tehnika poboljšanja slike.

P2. Što je funkcija vektorskog generatora?

- Računanje digitalnih koordinata krajnjih točaka vektora na temelju analognih vrijednosti napona s otklonskog sustava.
- Definiranje koordinata krajnjih točaka vektora.
- Pretvorba digitalnih koordinata krajnjih točaka vektora u analogne vrijednosti napona za otklonski sustav.

P3. Koje je od navedenih svojstava prirođeno vektorskim grafičkim sustavima?

- Mogućnost prikaza ispunjenih površina.
- Mogućnost manipulacije tablicama i bitovima.
- Mogućnost prikazivanja glatkih kosih crta.

P4. Kakva je putanja zrake u rasterskom prikaznom uređaju?

- Određena grafičkim programom.
- Određena oblikom prikazanih objekata na slici.
- Neovisna o prikazanoj slici.

P5. Gdje se kreira bitovna matrica u jednostavnom rasterskom prikaznom sustavu?

- U zasebnoj memoriji.
- U memoriji sustava.
- U okvirnom međuspremniku.

P6. Gdje se pohranjuje grafički paket u rasterskom sustavu sa zasebnim procesorom?

- U zasebni međuspremnik okvira.
- U memoriju prikaznog procesora.
- U glavnu memoriju sustava.

P7. Što sadrži grafički sustav?

- Podatke, objekte i odnose među njima.
- Skup izlaznih podprograma koji odgovaraju primitivnim oblicima, atributima i drugim elementima.
- Povezane liste koje predstavljaju umrežene strukture podataka.

P8. Koje je središnje stanje u petlji pokretanoj događajima?

- Stanje čeka na korisnički ulazni događaj.
- Stanje obrade izbora određenog korisničkim ulaznim događajem.
- Stanje izvršavanja naredbe određene korisničkim ulaznim događajem.

P9. Što sadrži logička okolina u CGRM modelu grafičkog sustava?

- Sliku priređenu uzimajući u obzir osnovna svojstva prikaznih uređaja.
- Grafički model definiran u teminima i jedinicama aplikacije.
- Krajnji prikaz potpuno prilagođen prikaznom uređaju.

P10. Koja je funkcija logičkog uređaja izbornika u GKS sustavu?

- Definiranje jedne (x,y) lokacije u koordinatama svijeta.
- Definiranje niza alfanumeričkih znakova.
- Definiranje nenegativnog cijelog broja.