1. V barevném modelu RGB pro 24bitové barvy bude zelená popsána trojicí: (a) (0, 255, 120)

(b) (0, 255, 0) (c) (0, 0, 255) (d) (120, 120, 120)

2. Aditivní barevné prostředí (a) nepotřebuje vnější světlo. (b) slouží k sečítání palet. (c) potřebuje vnější světlo. (d) míchá barvy z černé, modré a zelené.

3. Subtraktivní barevné prostředí (a) odráží světlo, a proto potřebuje vnější zdroj světla. (b) odráží světlo, ale nepotřebuje vnější zdroj světla. (c) rozděluje barvy na studené a teplé. (d) absolutně pohlcuje světlo.

4. Monitory počítačů nejčastěji pracují v barevném modelu (a) CMY (K) (b) CMY (c) RGB (d) HLS

5. Na principu přidávání černé a bílé barvy do spektrálních barev pracuje (a) aditivní barevný model. (b) barevný model HSV. (c) subtraktivní barevný model. (d) model CMY (K).

6. Barva, kterou v modelu HSV můžeme popsat jako (0%, 50%, 100%), bude (a) světle modrá. (b) růžová. (c) tmavě červená. (d) zelená.

7. Hloubka pixelu je (a) hloubka, na kterou se pixel ponoří do kapalného dusíku. (b) počet bitu na rozlišení jeho barvy. (c) True Color hodnota. (d) množství toneru potřebné na jeden tiskový bod.

8. Zařízení, které je schopno zobrazovat pravé barvy (True Color), má hloubku (a) 360 bitu na pixel. (b) 257 bitu na pixel. (c) 16 bitu na pixel. (d) 24 bitu na pixel.

9. Paleta není (a) mapa barev. (b) indexová barevná mapa. (c) jednorozměrné pole hodnot barev. (d) nastavení barevného modelu.

10. Pro ukládání grafických dat v pravých barvách (True Color formátu) je použití palety (a) zbytečné.

(b) jediné možné řešení. (c) doporučené. (d) velmi výhodné.

11. Použitím palety pro 256 barev se velikost souboru s obrázkem oproti přímému uložení barev (a) nezmění. (b) zvětší. (c) zmenší. (d) zvětší, o kolik závisí na obsahu obrázku.

12. Adaptovanou barevnou paletou se rozumí (a) paleta přizpůsobená barevnému modelu. (b) paleta optimalizovaná pro konkrétní obrázek. (c) paleta adaptovaná na výstupní zařízení. (d) paleta vytvořená pouze ze základních spektrálních barev.

13. Formáty pro přenos a ukládání grafických dat můžeme rozdělit na (a) velké a malé. (b) monochromatické a synchronní. (c) rastrové a vektorové. (d) bitmapové a rastrové.

14. Který z následujících formátu není rastrový (bitmapový)? (a) BMP (b) GIF (c) TIFF (d) DXF

15. Které z následujících tvrzení není pravdivé? (a) Rastrové (bitmapové) formáty jsou určeny pro ukládání předloh z reálného světa (např. digitální fotografie). (b) Rastrová (bitmapová) data mohou být snadno přenášena na obrazovku nebo inkoustovou tiskárnu. (c) Rastrová (bitmapová) data se hodí na ukládání obrázku, které budeme výrazně zvětšovat či zmenšovat. (d) Na barevných modifikacích rastrových (bitmapových) souboru se muže podílet paleta.

16. Velikost rastrového (bitmapového) souboru bez komprese, který obsahuje obrázek, (a) závisí na složitosti obrázku. (b) závisí na dpi tiskárny. (c) nezávisí na složitosti obrázku. (d) závisí na velikosti monitoru.

17. Rastrový (bitmapový) obrázek má při výrazném zvetšení oproti původnímu obrázku (a) podstatně horší kvalitu. (b) Rastrové obrázky nelze zvětšovat. (c) výrazně lepší kvalitu. (d) nezměněnou kvalitu.

18. Vektorový obrázek má při výrazném zvetšení oproti původnímu obrázku (a) podstatně horší kvalitu. (b) Vektorové obrázky nelze zvětšovat. (c) výrazně lepší kvalitu. (d) nezměněnou kvalitu.

19. Které z následujících tvrzení není pravdivé: (a) Vektorové formáty jsou určeny pro ukládání předloh složených pouze z orientovaných úseček (vektoru). (b) Paměťové nároky vektorových obrázku v podstatě odpovídají složitosti obrázku. (c) Při zobrazení vektorových dat na rastrovém zařízení (např. monitoru) se využívá rozlišení daného výstupního zařízení.

d) Při změně velikosti vektorové obrázky neztrácejí kvalitu.

20. Metasoubory jsou (a) soubory pro ukládání příkazu metajazyka. (b) soubory urcené pro práci s metatextem. (c) grafické soubory, které obsahují současně rastrová i vektorová data. (d) tiskové soubory pro osvitové jednotky.

21. Která z následujících technik nejvíce přiblíží prostorový obrázek realitě? (a) Nasvícení. (b) Rendrování. (c) Viditelnost. (d) Stínování.

22. Bodový zdroj světla v CAD a 3D systémech odpovídá v realitě nejvíce (a) slunci. (b) žárovce. (c) televizoru. (d) reflektoru.

23. Zkratka CAD v názvech CAD systému znamená (a) Computer Aided Design. (b) Computer Adobe Design. (c) Cinema AutoDesign. (d) Computer AutoCAD Drawing.

24. Který z následujících nástrojů obvykle neobsahuje rastrový grafický editor? (a) Guma. (b) Sprej. (c) Retušovací nástroje. (d) Nástroje na přesné zadávání bodu.

25. Který z následujících nástrojů obvykle neobsahuje CAD systém? (a) Nástroje pro kótování. (b) Nástroje pro změnu velikosti objektu. (c) Retušovací nástroje. (d) Nástroje pro rendering.

26. V modelu RGB pro 3bytové barvy je barva zapsaná šestnáctkově jako „CDCDCD". Co je to za barvu? (a) Světle šedá. (b) Černá. (c) Zelená. (d) Tmavě modrá.

Klíč k autotestu

Správné odpovědi 1b, 2a, 3a, 4c, 5b, 6b, 7b, 8d, 9d, 10a, 11c, 12b, 13c, 14d, 15c, 16c, 17a, 18d, 19a, 20c, 21b, 22b, 23a, 24d, 25c, 26a