

Test obsahuje 14 otázek, na jeho vypracování je čas 12 minut. V testu se mohou vyskytovat i otázky, kde je více správných odpovědí, případně správná odpověď žádná. U takovýchto otázek je pak hodnocena správnost odpovědi (nikoliv otázky), za správnou odpověď se v tomto případě body přičítají a za chybnou odpověď se body odečítají. Při zkoušení na počítači je povolen návrat k předcházejícím otázkám.

1. **Který barevný model využívá parametry: Barevný tón, sytost a jasovou hodnotu?** 36340
  - A CMYK
  - B CMY
  - C HSV
  - D RGB
  
2. **Vytvoř správně dvojice psychologického působení barev:** 36342

1	Černá barva	A	Působí chladně, důstojně, solidně
2	Fialová barva	B	Je elegantní, důstojná až smutná
3	Červená barva	C	Provokuje, vyrušuje z klidu, upozorňuje na sebe
4	Modrá barva	D	Působí teple, v sytých odstínech až vyzývavě, hravě
  
3. **Vytvoř správně dvojice představující barevný model a zařízení, které ho využívá:** 36338

1	CMYK	A	Monitory/displeje
2	RGB	B	Tiskárny
  
4. **Vektorový obrázek je plně editovatelný bez ztráty kvality (změna se provádí změnou obrysu, spojováním, rozdělováním nebo editací křivek).** 36314
  - A True
  - B False
  
5. **Mezi vstupní zařízení používané v počítačové grafice patří** 36298
  - A Počítačová myš
  - B Scanner
  - C Tablet (elektronická tužka a citlivá podložka)
  - D Videokamera
  
6. **Z následujících formátů vyber formáty, které jsou formáty rastrové grafiky:** 36225
  - A CDR - dokument vytvořený programem Corel Draw
  - B SVG - internetový vektorový formát
  - C BMP (Microsoft Windows Bitmap) mono, 4, 8, 24 bity. Byl vytvořen pro Microsoft Windows, chybí mu kompresní schéma, nehodí se pro ukládání dat s velkou barevnou hloubkou a pestrostí (dokumenty jsou velmi velké).
  - D RAW - grafický formát, který využijeme hlavně tehdy, máme-li fotoaparát méně výkonný a chceme fotografii pro další zpracování ponechat pokud možno co nejvíce nekonverzovanou.
  
7. **Mezi výstupní zařízení používané v počítačové grafice patří** 36299
  - A Webová kamera
  - B Monitor
  - C Tiskárna
  - D Souřadnicový zapisovač
  
8. **Ve vektorové grafice je každý bod, křivka nebo plocha vyjádřena matematicky (např. křivka je definována souřadnicemi počátečního bodu, vektorem určujícím směr a zakřivení a koncovým bodem).** 36310
  - A True
  - B False
  
9. **Ve kterém barevném modelu vzniká složením tří základních barev barva tmavě hnědá, až černá?** 36337
  - A RGB
  - B HLS
  - C HSV
  - D CMYK
  
10. **Vyber z následující nabídky software, který patří do skupiny programů vektorových:** 36302
  - A Zoner Photo Studio
  - B AutoCAD
  - C Corel Draw
  - D Paint shop

11. **Vyber z následující nabídky software, který nepatří do skupiny programů bitmapových:** 36304

- A Adobe Photoshop
- B Adobe Illustrator
- C Zoner Callisto
- D AutoCAD

12. **Vyber z následující nabídky software, který patří do skupiny programů rastrových:** 36305

- A Corel Draw
- B Zoner Callisto
- C AutoCAD
- D Zoner Photo Studio

13. **Vytvoř správně dvojice rozlišení a jeho praktické využití:** 36331

- |   |           |   |  |
|---|-----------|---|--|
| 1 | 300 DPI   | A | Rozlišení vhodné pro zpracování fotografie v laboratoři            |
| 2 | 72 DPI    | B | Rozlišení vhodné pro barevný tisk na tiskárně                      |
| 3 | 600 DPI   | C | Rozlišení, v němž nejčastěji ukládají snímky digitální fotoaparáty |
| 4 | 1 920 DPI | D | Rozlišení šířky kvalitních LCD displejů                            |

14. **Vytvoř správně dvojice:** 36309

- |   |                   |   |   |
|---|-------------------|---|---|
| 1 | Vektorová grafika | A |  |
| 2 | Bitmapová grafika | B |  |