**Test ZCallisto**

1. Čo je to grafický editor ?
2. Aký je rozdiel medzi rastrovým a vektorovým obrázkom ?
3. Čo je to bit a Byte ?
4. Koľko bitov je potrebné na kódovanie jedného bodu pri rastrovom obrázku pri:
   1. 2 farbách (čiernobiely obrázok)
   2. 16 farbách
   3. 256 farbách
   4. 65536– High Collor
   5. 16777216 (224) – True Collor
5. Premeňte číslo z desiatkovej číselnej sústavy do dvojkovej.
6. Premeňte číslo z dvojkovej číselnej sústavy do desiatkovej.
7. Aké sú výhody a nevýhody rastrových editorov ?
8. Aké typy grafických formátov poznáte (pre rastrový obrázok). Popíšte ich základné vlastnosti.
9. Ako postupujeme pri dávkovej konverzii v programe IrfanView pri zmene veľkosti súboru ?
10. Ako postupujeme pri dávkovej konverzii v programe IrfanView pri zmene názvu súboru ?
11. Na aký účel je najvhodnejší program Zoner Callisto ?
12. Akým spôsobom ukladá vektorový editor jednotlivé grafické objekty?
13. Môže vektorový editor pracovať aj s bitovou mapou a, keď môže, tak ako ?
14. Popíšte funkciu základného panela a alternatívneho panela v programe Zoner Callisto.
15. Ako aktivujeme panely nástrojov základný a alternatívny ?
16. Napíšte postup pri nastavení dokumentu ( veľkosť stránky, vodiace linky, okraje)
17. Napíšte postup pri vkladaní obdĺžnika do dokumentu a jeho editácii ( zmena veľkosti, otočenie, presun)
18. Napíšte postup pri vkladaní krivky do dokumentu a jej editácii ( zmena veľkosti, otočenie, presun)
19. Ako by ste v programe Zoner Callisto jednu úsečku obdĺžnika previedli na Beziérovú krivku ?
20. Napíšte postup pri vytváraní kópii objektu a jeho otočení vertikálne aj horizontálne.
21. Napíšte postup pri vyfarbovaní objektov a to výplne aj obrysovej čiary.
22. Napíšte postup pri vkladaní a upravovaní umeleckého textu **(A).**
23. Napíšte postup pri vkladaní a upravovaní odstavcového textu **(T).**
24. Ako podfarbujeme jednotlivé objekty ?
25. Ako nastavujeme poradie jednotlivých objektoch pri ich vzájomnom prekrytí ?
26. Napíšte postup pri vkladaní obrázku a jeho editácii.
27. Napíšte postup pri vkladaní tabuľky a jej editácii.
28. Napíšte postup pri editácii čiary ( hrúbka, farba, šípky,..)
29. Napíšte postup pri editácii tieňa objektu .
30. Napíšte postup pri exporte súboru, vytvoreného v programe ZC do formátu .jpg.