

Grafika rastrowa i GIMP	
1	– co to jest obraz cyfrowy
2	– co to jest piksel
3	– w jaki sposób powstaje obraz cyfrowy w matrycy CMOS
4	– co to jest grafika rastrowa
5	– jakie są cechy grafiki rastrowej
6	– jakie są formaty zapisu grafiki rastrowej
7	– co to są rozdzielczość i głębina barw
8	– jakie jednostki służą do określenia rozdzielczości
9	– co to jest kompresja
10	– jakie są rodzaje edytorów grafiki rastrowej
11	– czym charakteryzuje się grafika rastrowa
12	– czym charakteryzują się formaty grafiki rastrowej
13	– jak charakteryzuje się poszczególne jednostki do określenia rozdzielczości
14	– jakie są różnice pomiędzy kompresją stratną i kompresją bezstratną
15	– jakie są zasady pracy w edytorze GIMP
16	– jakie są cechy programu GIMP
17	– jak nazywają się przykładowe narzędzia rysownicze
18	– jak nazywają się przykładowe filtry
19	– co to są warstwy
20	– jak jest zbudowane okno główne programu GIMP
21	– jakie są zasady pracy w edytorze GIMP
22	– czym charakteryzuje się program GIMP
23	– czym charakteryzują się poszczególne narzędzia rysownicze
24	– czym charakteryzują się przykładowe filtry
25	– czym charakteryzuje się mechanizm warstw
Grafika wektorowa i Inkspace	
26	– co to jest grafika wektorowa
27	– jakie są cechy grafiki wektorowej
28	– jakie są formaty zapisu grafiki wektorowej
29	– jakie są nazwy edytorów grafiki wektorowej
30	– czym charakteryzuje się grafika wektorowa
41	– czym charakteryzują się poszczególne formaty grafiki wektorowej
42	– jakie są zasady pracy w edytorze Inkspace
43	– jakie są cechy programu Inkspace
44	– jak nazywają się przykładowe narzędzia rysownicze
45	– jak nazywają się przykładowe filtry
46	– co to jest uchwyt
47	– jak jest zbudowane okno główne programu Inkspace
48	– czym charakteryzuje się program Inkspace
49	– czym charakteryzują się poszczególne narzędzia rysownicze
50	– czym charakteryzują się przykładowe filtry
51	– czym charakteryzuje się mechanizm warstw
52	– w jaki sposób posługiwać się uchwytami
Grafika inne pojęcia	
53	– jak nazywają się operacje obróbki grafiki
54	– co to jest skalowanie, kadrowanie, przekształcanie
55	– jakie są dobre praktyki stosowane podczas tworzenia grafik na potrzeby stron internetowych

56	– czym charakteryzują się poszczególne operacje obróbki grafiki
57	– czym charakteryzują się operacje skalowania, kadrowania, przekształcania, konwersji formatów, stosowania filtrów
58	– jak charakteryzuje się dobre praktyki stosowane podczas tworzenia grafik na potrzeby stron internetowych
59	– jakie są jednostki względne i bezwzględne używane w CSS
60	– jakie są różnice w jednostkach względnych i bezwzględnych
61	– jakie są jednostki kątowe oraz czasu
62	– jakie są sposoby określania koloru oraz stopnia przezroczystości