

Testlərin hamısında birinci cavablar düzgün cavablardır.

01-02

- 1 Photo-Paint redaktoru ... sıx bağlıdır.
 - a) Corel DRAW vektor qrafika proqramı ilə
 - b) AutoCAD vektor qrafika proqramı ilə
 - c) Corel Painter proqramı ilə
 - d) Macromedia Freehand vector qrafika proqramı ilə
 - e) Photoshop rastr qrafika proqramı ilə

- 2 Vəziyyətdən asılı olaraq dəyişən interfeys ... adlanır.
 - a) intellektual interfeys
 - b) İnteraktiv interfeys
 - c) istifadəçi interfeysi
 - d) proqram interfeysi
 - e) professional interfeys

- 3 Corel Photo-Paint pproqramının son versiyalarının əsas xüsusiyyəti ...
 - a) yüksək interaktivlik səviyyəsinə malik olmasıdır.
 - b) yüksək intellektuallıq səviyyəsinə malik olmasıdır.
 - c) yüksək avtomatlaşdırma səviyyəsinə malik olmasıdır.
 - d) cavabların hamısı düzdür.
 - e) müvafiq üç bəndəki cavablar düzdür.

- 4 Corel Photo-Paint proqramının son versiyalarında ixtiyari əməliyyatın yerinə yetirilməsi üçün ... əməliyyatların yerinə yetirilməsi kifayət edir.
 - a) minimal sayda
 - b) üçdən çox olmayan
 - c) beşdən çox olmayan
 - d) cavabların hamısı düzdür.

e) bu məsələ ilə bağlı konkret heç nə demək olmaz.

5 Photo-Paint qrafik redaktoru ilə işə başlamazdan əvvəl: 1) proqramın əsas iş prinsipləri ilə tanış olmaq, 2) pəncərənin mühüm elementlərini öyrənmək, 3) ilkin təsvirin alınma qaydalarını bilmək, 4) proqramın imkanları barətə təsəvvürə malik olmaq, 5) redaktorla iş problemlərini bilmək zəruridir.

a) 1, 2, 3, 4, 5

b) 1, 2, 3, 5

c) 1, 2, 4

d) 1, 2, 4, 5

e) 1, 3, 5

6 Kompüterə təsvirləri daxil etmək olar.

a) cavabların hamısı düzdür

b) skanerdən

c) rəqəmsal fotokameradan

d) digər proqramlarla yaradılan fayllardan

e) mübadilə buferindən

7 Photo-Paint qrafik redaktorunun alətləri ... imkan verir.

a) cavabların hamısı düzdür.

b) fotoları retuş və bərpa etməyə

c) parlaqlığı dəyişməyə

d) kontrastlığı dəyişməyə

e) dolğunluğu dəyişməyə

8 Photo-Paint qrafik redaktoru ilə hər dəfə fırça ilə yaxma əməliyyatı yerinə yetirəndə:

1) təsvirdə olan boyanın (rəngin) şəffaflığı dəyişə bilər, 2) təsvirdən ayrılan hissə döndərilə bilər, 3) boya axa bilər, 4) boya qonşu boyalarla qarışa bilər, 5) yeni obyekt yaradıla bilər.

- a) 1, 3, 4
- b) 1, 2, 5
- c) 2, 3, 5
- d) 1, 3, 5
- e) 1, 3, 4, 5

02-01

9 Fırçalarla işləyərkən ...

- a) cavabların hamısı düzdür
- b) fırçanın formasını seçmək olar.
- c) müxtəlif teksturalardan istifadə etmək olar.
- d) şəffaflıq səviyyəsini dəyişmək olar.
- e) boyanın axma faizini dəyişmək olar.

10 Fırçalarla iş zamanı ...

- a) cavabların hamısı düzdür
- b) boyanın qurtarma faizini müəyyən etmək olar
- c) təsvirə əlavə edilən boyanın təsvirdəki boya ilə müxtəlif üsullarla qarışmasını müəyyən etmək olar.
- d) fırçanın formasını seçmək olar.
- e) şəffaflıq səviyyəsini dəyişdirmək olar.

11 Corel Photo-Paint proqramı ... rəngkarlıq stilində işi imitasiya etməyə imkan verir.

- a) cavabların hamısı düzdür
- b) puantilizm
- c) impressionizm
- d) kubizm
- e) pop-art

12 Fırça primitivlə hər dəfə kətan üzərinə boya yaxılıanda kətan üzərində ...

- a) əvvəlcədən yaradılan təsvirin tam seriyası yaranır.
- b) əvvəlcədən yaradılan təsvirin tək-cə bir nüsxəsi yaradılır.
- c) iki müxtəlif təsvir yaranır.
- d) üç eyni təsvirdən ibarət olan qrup yaranır.
- e) bir neçə müxtəlif təsvirdən ibarət olan qrup yaranır

13 Photo-Paint qrafik redaktorunda yol faktiki olaraq ...

- a) vektor obyektidir.
- b) rastr obyektidir.
- c) nazik və mürəkkəb rastr obyektidir.
- d) sadə rastr obyektidir.
- e) kifayət qədər mürəkkəb fraktal qrafika obyektidir.

14 ... yollar fərqləndirilir.

- a) Qapalı və ya açıq
- b) Açıq və ya bağlı
- c) Uzun və ya qısa
- d) Sadə və ya mürəkkəb
- e) Düz və ya qəbul edilməyən

15 Photo-Paint qrafik redaktoru təsvir yaratmaq üçün ... təklif edir.

- a) bol alətlər yığımı
- b) tək-cə müxtəlif fırçalar və primitivlər
- c) tək-cə diyircəkli qələm, çiləyici və fırça primitivlər
- d) tək-cə müxtəlif fırçalar
- e) tək-cə rəqəmsal pero

16 Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı ilkin təsvir ... alına bilər

- a) cavabların hamısı düzdür
- b) fayldan

- c) mübadilə buferindən
- d) skanerdən
- e) rəqəmsal fotokameradan və ya web-kameradan

03-01

17 Photo-Paint qrafik redaktorunda Lasso maska alətindən ... istifadə edilir

- A) müxtəlif rənglərlə və çalarlarla rənglənmiş təsvir hissəsini ayırmaq üçün
- B) eyni rəng və çalarlarla rənglənmiş təsvir hissəsini ayırmaq üçün
- C) Lasso maska alətinin işinə təsvirdəki rəngin daxil olmur.
- Д) Maska Lasso aləti Şehirli çubuqla maska aləti kimi işləyir.
- E) cavabların heç biri düz deyil.

18 Photo-Paint qrafik redaktorunda Maqnitli maska aləti ... aləti kimi işləyir, lakin onun köməyi ilə ayırma bir neçə addımla yerinə yetirilir.

- A) Lasso
- B) Fırça üzrə maska
- c) Düzbucaqlı maska
- Д) “Elliptic maska”
- E) Şehirli çubuqla Maska

19 Photo-Paint qrafik redaktorunda ... aləti ilə iş prosesinin gedişində ayırma konturu itə bilir.

- A) Maqnitli lasso
- B) Fırça üzrə maska
- C) Sərbəst formalı maska
- Д) Elliptik maska
- E) şehirli çubuqla maska.

20 Photo-Paint qrafik redaktorunda təsvirdən rəngləri oxşar olan fraqmentləri ayırmaq üçün ... alətindən istifadə edilir.

- A) Şehirli cubuqla maska
- B) fırça üzrə mçaska
- C) Maqnitli maska
- Д) lasso maska
- E) Sərbəst formalı maska

21 Photo-Paint redaktorunda təsvirin miqyasını artırmaq üçün Zoom alətini seçəndən sonra mausun göstəricisini təsvirin mərkəzinə yerləşdirib ... sıxmaq lazımdır.

- a) mausun sol düyməsini
- b) mausun sağ düyməsini
- c) Alt+Enter düymələr kombinasiyasını
- d) Enter düyməsini
- e) Ctrl+Enter düymələr kombinasiyasını

22 Photo-Paint redaktorunda təsvirin miqyasını azaltmaq üçün Miqyyas alətini seçəndən sonra mausun göstəricisini təsvirin mərkəzinə yerləşdirib ... sıxmaq lazımdır.

- a) mausun sağ düyməsini
- b) mausun sol düyməsini
- c) Enter düyməsini
- d) yuxarı ox və Enter düyməsini
- e) sağ ox və Enter düyməsini

23 Photo-Paint redaktorunda fırlatma zolaqlarından ... istifadə edilir

- a) təsvirin görünməyən hissələrinə baxmaq üçün
- b) təsvirin miqyasını böyütmək üçün
- c) təsvirin miqyasını kiçiltmək üçün
- d) təsvirdəki obyektləri mərkəzləşdirmək üçün
- e) təsvirdəki obyektləri qaydaya salmaq üçün

- 24 Photo-Paint redaktorunda Ponorama altından ... istifadə edilir.
- a) təsvirin görünməyən hissələrinə baxmaq üçün
 - b) təsviri böyütmək üçün
 - c) təsviri kiçiltmək üçün
 - d) təsvirdəki obyektləri mərkəzləşdirmək üçün
 - e) təsvirdəki obyektləri qaydaya salmaq üçün

03-02

- 25 Photo-Paint redaktorunda naviqatordan ... istifadə edilir.
- a) təsvirin hissəsini redaktə pəncərəsinə gətirmək üçün
 - b) təsviri bütünlüklə redaktə pəncərəsinə yerləşdirmək üçün
 - c) təsviri qismən redaktə pəncərəsinə hərəkət etdirmək
 - d) redaktə edilən təsvirin kiçildilmiş surətini almaq üçün
 - e) redaktə edilən təsvirin böyüdülmüş surətini almaq üçün
- 26 Photo-Paint redaktorunda naviqator pəncərəsində mausun göstəricisinin ətrafında ...
- a) çərçivə olur.
 - b) çoxbucaqlı olur.
 - c) ellips olur.
 - d) kvadrat olur.
 - e) çevrə olur.

- 27 Photo-Paint redaktorunun naviqator pəncərəsində təsvirin ...
- A) çərçivəyə düşən hissəsi redaktə pəncərəsinə çıxır.
 - B) ellipsə düşən hissəsi redaktə pəncərəsinə çıxır.
 - c) kvadrata düşən hissəsi redaktə pəncərəsinə çıxır.
 - d) çoxbucaqlıya düşən hissəsi redaktə pəncərəsinə çıxır.
 - e) çevrəyə düşən hissəsi redaktə pəncərəsinə çıxır.

28 Photo-Paint redaktorunda hansı əmr təsvirin diskdə saxlanan vəziyyətini bərpa edər?

- A) File – Revert
- b) Edit – Checkpoint
- c) Edit – Restore Checkpoint
- d) Edit – Repeat
- e) Edit – Fade Last Command

29 Photo-Paint redaktorunda nəzarət nöqtəsi yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- A) Edit – Checkpoint
- B) File – Revert
- c) Edit – Repeat
- d) Edit – Fade Last Command
- e) Edit – Restore Checkpoint

30 Photo-Paint redaktorunda hansı əmr yerinə yetirilmiş son əməliyyatı təkrarlayır?

- A) Edit – Repeat
- A) Edit – Checkpoint
- B) File – Revert
- c) Edit – Repeat
- d) Edit – Fade Last Command
- e) Edit – Restore Checkpoint

31 Photo-Paint redaktorunda hansı əmr yerinə yetirilən sonuncu əməliyyatı qismən ləğv edir?

- a) Edit – Fade Last Command
- b) Edit – Repeat
- c) File – Revert

- д) Edit – Checkpoint
- e) Edit – Fade Last Command
- e) Edit – Restore Checkpoint

32 Photo-Paint redaktorunda hansı əmr təsvirin nəzarət nöqtəsi yaradılan andandakı vəziyyətini bərpa edər?

- A) Edit – Restore Checkpoint
- B) Edit – Fade Last Command
- c) Edit – Repeat
- д) File – Revert
- e) Edit – Checkpoint

03-03

33 Photo-Paint proqramı ilə işləyərkən obyektlərin, ayırmaların və digər komponentlərin faylda saxlana bilməsi üçün hansı qrafik formatdan istifadə etmək lazımdır?

- a) CPT
- b) BMP
- c) TGA
- d) JPEG
- e) JP2

34 Photo-Paint redaktoru ilə işləyərkən printeri ... seçmək olar.

- A) Ümumi qoşmadan
- B) Maket qoşmasından .
- C) Əlavə hazırlıq qoşmasından

- Д) Müxtəfif qoşmasından
- E) Rəng bölümü qoşmasından

35 Photo-Paint redaktorunda Kəsən alətdən istifadə etməklə ...

- A) lazım olmayan fraqmentləri kəsmək olar.
- B) təsvirin ayrı ayrı fraqmentlərinin keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq olar.
- C) təsvirdəki fraqmentlərin yerini dəyişdirmək olar.
- Д) təsvirdəki fraqmentləri köçürmək olar.
- E) təsvirdəki obyektləri köçürmək və yerini dəyişdirmək olar.

36 Photo-Paint redaktorunda təsvirdən Kəsən alətlə ayrılmış oblast ... ilə qeyd olunur.

- A) düzbucaqlı çərçivə
- B) kvadrat çərçivə
- C) ixtiyari formada ayırma konturu
- Д) invers forma
- E) başqa rənglə

37 Photo-Paint redaktorunda ayırma çərçivəsinin künc markerlərindən ... üçün istifadə edilir.

- A) kəsilmə sahədə proporsiyaları saxlamaqla ölçünü dəyişdirmək
- B) kəsilmə oblastın üfqi ölçüsünü dəyişmək
- C) kəsilmə oblastın tək cə aşağı sərhədlərini dəyişmək
- Д) kəsilmə sərhədinin tək cə enini dəyişmək
- E) kəsilmə oblastının hündürlüyünü

38 Photo-Paint redaktorunda kəsilmə oblastın dəqiq ölçülərini ... köməyi ilə vermək olar.

- A) Property Bar lövhəsinindəki sahənin
- B) Standard lövhəsinin

- c) vəziyyət sətri lövhəsinin
 - Д) File mehyusunun
 - e) Edit menyusunun
- 39 Photo-Paint redaktorunda kəsilən oblastın dəqiq yerləşməsini ... köməyi ilə vermək olar.
- A) Property Bar lövhəsinindəki sahənin
 - B) Standard lövhəsinin
 - c) vəziyyət sətri lövhəsinin
 - Д) File mehyusunun
 - e) Edit menyusunun
- 40 Photo-Paint fraqmentlərin kəsilməsi və yapışdırılması əməliyyatlarından çox vaxt ... üçün istifadə edilir.
- A) panoram fotoqrafiya yaratmaq
 - B) nəsvirin buraxılışını optimallaşdırmaq
 - C) təsvirin ölçülərini optimallaşdırmaq
 - Д) təsvirin obyektlərinin ölçülərini idarə etmək
 - E) təsvirin keyfiyyətini optimallaşdırmaq
- 04-03**
- 41 Photo-Paint redaktorunda Maqnitli maska aləti ...
- A) Lasso maska aləti kimi işləyir, lakin onun köməyi ilə ayırma bir neçə addımla aparılır.
 - B) Fırça üzrə maska aləti kimi işləyir, lakin onun köməyi ilə ayırma bir neçə addımla aparılır.
 - C) Düzbucaqlı maska aləti kimi işləyir, lakin onun köməyi ilə ayırma bir neçə addımla aparılır.
 - Д) Elliptik maska aləti kimi işləyir, lakin onun köməyi ilə ayırma bir neçə addımla aparılır.

E) Şehirli çubuqla maska aləti kimi işləyir, lakin onun köməyi ilə ayırma bir neçə addımla aparılır.

42 Photo-Paint redaktorunda ... aləti ilə iş zamanı ayırma konturu müəyyən müddət üçün görünməyə bilir.

- A) Maqnitli lasso
- B) Fırça üzrə maska
- C) Sərbəst formalı maska
- Д) Elliptik maska
- E) Şehirli çubuqla maska

43 Photo-Paint redaktorunda təsvirin oxşar rənglərə malik olan fraqmentlərini ayırmaq üçün ... alətindən istifadə edilir.

- A) Şehirli çubuqla maska
- B) Fırça üzrə maska
- C) Maqnitli maska
- Д) Lasso maska
- E) Sərbəst formalı maska

44 Lasso aləti ilə ayırmanın Sərbəst forma ilə ayırtmadan əsas fərqi ondan ibarətdir ki, ayırmanın sərhəddi ... yaxın sərhəddi üzrə yerləşir.

- a) təsvirdəki rənglərin
- b) təsvirdəki obyektlərin
- c) bircins rənglə rənglənən sahələrin
- d) fontan rənglə rənglənən sahələrin
- e) nekstura ilə rənglənən sahələrin

45 Photo – Paint redaktorunda Maqnitli maska aləti ilə işləyəndə

- a) ayırma sərhəddinin başlanğıc nöqtəsi düz, yəni dəqiq rənglərin sərhəddində yerləşir.

- b) ayırma sərhəddinin başlanğıc nöqtəsi müxtəlif rənglərin arasında yerləşir.
- c) ayırma sərhəddinin başlanğıc nöqtəsi eyni rəngin müxtəlif çalarlarının arasında yerləşir.
- d) ayırma sərhəddinin başlanğıc nöqtəsi oxşar rənglərin yaxınlığında yerləşir.
- e) ayırma sərhəddinin başlanğıc nöqtəsi oxşar olmayan rənglərin yaxınlığında yerləşir.

46 Photo – Paint redaktorunda Mask – Select all əmrindən ... istifadə edilir.

- a) bütövlükdə təsviri ayırmaq üçün
- b) təsvirin qeyd olunmuş hissəsini ayırmaq üçün
- c) təsvirin qeyd olunmamış hissəsini ayırmaq üçün
- d) təsvirin monoton oblastlarını ayırmaq üçün
- e) təsvirin tutqun oblastlarını ayırmaq üçün

47 Photo – Paint redaktorunda Mask – Remove əmrindən ... istifadə edilir.

- a) ayırmanı pozmaq üçün
- b) təsviri pozmaq (silmək) üçün
- c) təsvirin fiksə (qeyd) olunmuş hissəsini silmək üçün
- d) təsvirin fiksə olunmamış hissəsini silmək üçün
- e) təsvirin daha işıqlı hissələrini silmək üçün

48 Photo – Paint redaktorunda adi ayırma rejimində ...

- a) hər növbəti ayırma əvvəlki ayırmanı ləğv edir.
- b) hər növbəti ayırma əvvəlki ayırmanı ləğv etmir.
- c) hər növbəti ayırma əvvəlki ayırmanı dəyişdirir.
- d) hər növbəti ayırma əvvəlki ayırmanı dəyişdirmir.
- e) hər növbəti ayırma əvvəlki ayırmaya əlavə olunur.

05-01

49 Photo-Paint redaktorunda hansı ayırma rejimi əvvəlki ayırmanı ləğv edib, yeni ayırma yaradır?

- a) Adi ayırma rejimi.
- b) Additiv ayırma rejimi.
- c) Subtraktiv ayırma rejimi.
- d) Ayırmanın çıxma rejimi.
- e) Ayırmanın toplama rejimi.

50 Photo-Paint redaktorunda hansı ayırma rejimində bütün ayırmalar mövcud ayırmaya əlavə edilir?

- a) Additiv ayırma rejimində.
- b) Subtraktiv ayırma rejimində.
- c) Adi ayırma rejimində.
- d) cavabların hamısı düzdür.
- e) cavabların heç biri düz deyil. Нет правильного ответа

51 Photo-Paint redaktorunda hansı ayırma rejimində yerinə yetirilən bütün ayırma əməliyyatları əvvəlcədən ayrılmış oblastı azaldır?

- a) Subtraktiv ayırma rejimində.
- b) Additiv ayırma rejimində.
- c) Adi ayırma rejimində.
- d) cavabların hamısı düzdür.
- e) cavabların heç biri düz deyil.

52 Photo-Paint redaktorunda hansı ayırma rejimində yernə yetirilən bütün ayırma əməliyyatları ayrılan oblastları mövcud ayırmaya əlavə edir?

- a) Additiv ayırma rejimində.
- b) Subtraktiv ayırma rejimində.
- c) Adi ayırma rejimində.
- d) ayırmanın çıxma rejimində.
- e) cavabların heç biri düz deyil.

- 53 Photo-Paintredaktorunda “və ya-nın inkarı” ayırma rejimində ...
- a) əvvəlcədən ayrılmış oblastların maskası ləğv edilir, ayrılmamış oblastların ayrılması həmin oblastları maskaya əlavə edir.
 - b) əvvəlcədən ayrılmamış oblastların maskası ləğv edilir, ayrılmış oblastların ayrılması həmin oblastları maskaya əlavə edir.
 - c) maska azalır.
 - d) maska artır.
 - e) maskaya heç nə olmur.
- 54 Photo-Paint redaktorunda adi ayırma rejimi ilə işləyəndə ...
- a) ayırma zamanı Ctrl düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanın hissəsini ləğv edir.
 - b) ayırma zamanı Shift düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanın hissəsini ləğv edir.
 - c) ayırma zamanı Alt düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanın hissəsini ləğv edir.
 - d) ayırma zamanı Ctrl+Alt düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanın hissəsini ləğv edir.
 - e) cavabların heç biri düz deyil.
- 55 Photo-Paint redaktorunda adi ayırma rejimi ilə işləyəndə ...
- a) ayırma zamanı Shift düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanı maskaya əlavə edir.
 - b) ayırma zamanı Ctrl düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanı maskaya əlavə edir.
 - c) ayırma zamanı Alt düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanı maskaya əlavə edir.
 - d) ayırma zamanı Shift+Alt düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanı maskaya əlavə edir.
 - e) ayırma zamanı Ctrl+Shift düyməsinin aktivləşdirilməsi ayırmanı maskaya əlavə edir.

56 Photo-Paint redaktorunda adi ayırma rejimi ilə işləyəndə Ctrl və Shift düymələrinin eyni zamanda aktivləşdirilməsi ayırmanın ... iş rejimini qoşur.

- a) və ya –nın inkarı
- b) Additiv
- c) Subtraktiv
- d) Fiksə edilmiş
- e) Sərbəst

05-02

57 Photo-Paint redaktorunda ... ayırma aləti ilə iş zamanı ayırma üçün Fixed Size (fiksə edilmiş ölçü) variantı seçilə bilər.

- a) düzbucaqlı maska
- b) sərbəst maska
- c) lasso maska
- d) maqnitli maska
- e) sehirli çubuqla maska

58 Photo-Paint redaktorunda ... ayırma aləti ilə iş zamanı ayırma üçün Fixed Size (fiksə edilmiş ölçü) variantı seçilə bilər.

- a) elliptik maska
- b) sərbəst maska
- c) lasso maska
- d) maqnitli maska
- e) sehirli çubuqla maska

59 Photo-Paint redaktorunda keyfiyyətli mail sərhədlər yaratmaq üçün ... istifadə etmək sərfəlidir.

- a) hamarlaşdırma rejimindən
- b) ton korreksiyasından
- c) rəng rjrrtksiyasından

- d) fiksə edilmiş ölçü rejimindən
- e) rənglə ayırmadan

60 Photo-Paint redaktorunda ...

- a) hamarlama rejimi tək cə düzbucaqlı maska rejimində rüsxətli deyil.
- b) hamarlama rejimi tək cə sərbəst maska rejimində rüsxətli deyil.
- c) hamarlama rejimi tək cə lasso maska rejimində rüsxətli deyil.
- d) hamarlama rejimi tək cə maqnitli maska rejimində rüsxətli deyil.
- e) hamarlama rejimi tək cə sehirli çubuqla maska rejimində rüsxətli deyil.

61 Photo-Paint redaktorunda ... alətindən istifadə ilə ayırma zamanı ölçünü, şəffaflığı və izin formasını dəyişdirmək olar

- a) fırça ilə maska
- b) lasso maska
- c) elliptik maska
- d) maqnitli maska
- e) sehirli çubuqla maska

62 Photo-Paint redaktorunda ayırma oblastı yaradanda ... istifadə etməklə olar.

- a) ayırmanın yuyulmuş sərhədlərindən
- b) ayırmanın qeyi-ciddi sərt sərhədlərindən
- c) ayırmanın qeyi-ciddi yumşaq sərhədlərindən
- d) ayırmanın qeyi-ciddi fiksə olunmuş sərhədlərindən
- e) ayırmanın qeyi-ciddi fiksə olunmamış sərhədlərindən

63 Photo-Paint redaktorunda ayrılmış oblastın ayrılmayan oblasta daxil olma zolağının eni ... verilir.

- a) maskanın yuyulma eni sahəsində
- b) tolerantlıq sahəsində
- c) obyektin ölçüsü sahəsində

- d) obyektin yerləşmə sahəsində
- e) cavabların heç biri düz deyil

64 Photo-Paint redaktorunda maskanın yuyulma eni sahəsindəki sifıra bərabər olan qiymət ... yaradır.

- a) ayırmanın dəqiq sərhəddini
- b) ayırmanın qeyri-dəqiq sərhəddini
- c) ayırmanın rəvan sərhəddini
- d) ayırmanın rəngli sərhəddini
- e) ayırmanın monoxrom sərhəddini

06-03

65 Photo-Paint proqramında ayırma alətlərinin həssaslığının böyük qiymətlərində ...

- a) rənglərin çox oxşar hesab edilir.
- b) rənglərin az hisəsi oxşar hesab edilir.
- c) bəzi rənglər oxşar hesab edilir.
- d) çalarları yaxın olan rənglər oxşar hesab edilir.
- e) parlaq rənglər oxşar hesab edilir.

66 Photo-Paint proqramında ayırma alətlərinin həssaslığının kiçik qiymətlərində ...

- a) demək olar ki, eyni rəngli nöqtələr oxşar hesab edilir.
- b) təkcə parlaq rəngli nöqtələr oxşar hesab edilir.
- c) təkcə tutqun rəngli nöqtələr oxşar hesab edilir.
- d) çoxlu fərqli rənglər oxşar hesab edilir.
- e) müxtəlif rəngli nöqtələr oxşar hesab edilir.

67 Photo-Paint redaktorunda təsvirdə mövcud olan rəngi seçmək üçün ...

- a) Pipet alətindən istifadə etmək daha münasibdir.
- b) düzbucaqlı maska alətindən istifadə etmək daha münasibdir.
- c) elliptik maska alətindən istifadə etmək daha münasibdir.
- d) sərbəst maska alətindən istifadə etmək daha münasibdir.

e) maqnitli maska alətindən istifadə etmək daha münasibdir.

68 Photo-Paint redaktorunun rəng maskası dialoqundakı Smooth sürüngəcinin köməyi ilə ...

- a) ayırma yaradanda hamarlamanın qiyməti verilə bilər.
- b) obyekt yaradanda hamarlamanın qiyməti verilə bilər.
- c) təsvirdəki obyektlə silinəndə hamarlamanın qiyməti verilə bilər.
- d) təsvirə obyekt əlavə ediləndə hamarlamanın qiyməti verilə bilər.
- e) cavabların heç biri düz deyil.

69 Photo-Paint proqramında ayrılmış oblast üzərində yerinə yetirilən ...

- a) invertləşdirmə əməliyyatı ən sadə əməliyyat hesab edilir.
- b) pasterizasiya əməliyyatı ən sadə əməliyyat hesab edilir.
- c) təhrif əməliyyatı ən sadə əməliyyat hesab edilir.
- d) köçürmə əməliyyatı ən sadə əməliyyat hesab edilir.
- e) ləğv etmə və silmə əməliyyatı ən sadə əməliyyat hesab edilir.

70 Photo-Paint proqramında invertləşdirmə əməliyyatını yerinə yetirmək üçün ... əmrini seçmək lazımdır.

- a) Mask – Invert
- b) Mask – Select all
- c) Mask – Remove
- d) Mask – Color Mask
- e) cavabların heç biri düz deyil

71 Photo-Paint proqramının yuma dialoqundakı Direction siyahısından ...

- a) yumanın istiqamətini müəyyən etmək üçün istifadə edilir.
- b) yumanın enini müəyyən etmək üçün istifadə edilir.
- c) yumanın hündürlüyünü müəyyən etmək üçün istifadə edilir.
- d) yumanın metodunu müəyyən etmək üçün istifadə edilir.

e) yumanın dərəcəsinə müəyyən etmək üçün istifadə edilir.

72 Photo-Paint proqramında Edges siyahısından ...

- a) ayırmanın kənarlarının düz və ya yumrulanmış variantı seçilir.
- b) ayırmanın istiqaməti və ya eni seçilir.
- c) ayırmanın metodu seçilir.
- d) yumanın səviyyəsi seçilir.
- e) yumanın eni seçilir.

07-02

73 Photo-Paint proqramında Mask – Shape - Threshold əmrindən ... istifadə edilir.

- a) ayırmanın yuyulmuş konturunun ləğv edilməsi üçün
- b) ayırmanın konturunun hamarlanması üçün выделения
- c) ayırmanın kontur xəttini ləğv edilməsi üçün
- d) ayırmanın konturunun qalınlığını dəyişdirmək üçün
- e) ayırmanın redaktə variantının seçilməsi üçün

74 Photo-Paint proqramında Mask – Shape - Expand menyu əmrindən ... istifadə edilir.

- a) ayırmanı artırmaq üçün
- b) ayırmanı azaltmaq üçün
- c) ayırmanı təhrif etmək üçün
- d) ayırmanın redaktə variantının seçilməsi üçün
- e) düz cavab yoxdur

75 Photo-Paint proqramında Mask – Shape - Reduce menyu əmrindən ... istifadə edilir.

- a) ayırmanı azaltmaq üçün
- b) ayırmanı artırmaq üçün
- c) ayırmanı təhrif etmək üçün

- d) ayırmanın redaktə variantının seçilməsi üçün
- e) düz cavab yoxdur

76 Photo-Paint proqramında Mask – Save – Save As Cannel əmrindən ... istifadə edilir.

- a) arırmanı kanal kimi saxlamaq üçün
- b) arırma oblastını azaltmaq üçün
- c) ayırma oblastını artırmaq üçün
- d) ayırmanı təhrif etmək üçün
- e) ayırmanın redaktə variantının seçilməsi üçün

77 Photo-Paint proqramı ilə işləyərkən palitradan ixtiyari rəngi sol düymə ilə seçəndə ... rəng müəyyən edilir.

- a) təsvir qurmaq üçün
- b) təsviri rəngləmək üçün
- c) fon üçün
- d) obyekt rəngləmək üçün
- e) fraqment üçün

78 Photo-Paint proqramı ilə işləyərkən palitradan ixtiyari rəngi sağ düymə ilə seçəndə ... rəng müəyyən edilir.

- a) təsviri rəngləmək üçün
- b) təsvir qurmaq üçün istifadə edilən
- c) ön plan üçün
- d) təsvir üçün
- e) fon üçün

79 Photo-Paint proqramı ilə işləyərkən ixtiyari rəng çaları üzərində sol düymə sıxılında ... istifadə edilən rəngi dəyişdirmək olur.

- a) rəsm üçün
- b) rəngləmə üçün
- c) fon üçün
- d) obyekt üçün
- e) fraqment üçün

80 Photo-Paint proqramı ilə işləyərkən ixtiyari rəng çaları üzərində sağ düymə sıxılanda ... istifadə edilən rəngi dəyişdirmək olur.

- a) rəngləmə üçün
- b) rəsm üçün
- c) ön plan üçün
- d) təsvir üçün
- e) fon üçün

07-03

81 redaktə olunan təsvirdəki rəngi götürmək üçün ... alətindən istifadə etmək olar.

- a) pipet
- b) göstərici
- c) rəngləmə
- d) rəsm
- e) rəng əvəz edən fırça

82 Ön planın rəngi nişanı üzərində sol düymənin ikiqat sıxılması ilə açılan dialoqdan istifadə edilməklə ... istifadə edilən rəngi tənzimləmək olur.

- a) rəsm üçün
- b) rəngləmə üçün
- c) fon üçün
- d) obyekt üçün
- e) fraqment üçün

- 83 Fonun nişanı üzərində sol düymənin ikiqat sıxılması ilə açılan dialoqdan istifadə edilməklə ... istifadə edilən rəngi tənzimləmək olur.
- a) fon üçün
 - b) rəngləmə üçün
 - c) rəsm üçün
 - d) ön plan üçün
 - e) təsvir üçün
- 84 Rəng seçimi dialoqları ilə işləyə bilmək üçün ... bilmək lazımdır.
- a) rəng modellərinin əsaslarını
 - b) işığın difraksiyasını
 - c) işığın interferensiyasını
 - d) rənglərə bölmənin əsaslarını
 - e) təsvirlərin yaradılması və emalının kompyuter texnologiyasının əsaslarını
- 85 Rəngin tənzimlənməsi dialoqunun yuxarı hissəsində yerləşən siyahıdan ... seçilir.
- a) rəng modeli
 - b) rəng çaları
 - c) təsvirin rəngi
 - d) ön planın rəngi
 - e) rəngləmə üçün istifadə edilən rəng
- 86 İxtiyari rəng modelindən rəngi həmin modeldə ... seçmək olar.
- a) baza rənglərin nisbətini göstərməklə
 - b) rənglərin parlaqlığını müəyyən etməklə
 - c) rənglərin tutqunluğunu müəyyən etməklə
 - d) rənglərin parlaqlığını və intensivliyini müəyyən etməklə
 - e) rənglərin parlaqlığını, dolğunluğunu və intensivliyini müəyyən etməklə

87 İxtiyari rəng modelində rəngi müəyyən etmək üçün ... istifadə edilir.

- a) baza rənglərin nisbətindən
- b) additiv rənglərdən
- c) subtraktiv rənglərdən
- d) əsas rənglərdən
- e) əlavə rənglərdən

88 Rəngin tənzimlənməsi dialoqunda lazım olan rəng ... seçilir.

- a) rəng kvadratından sağda yerləşən zolaqdan istifadə edilməklə
- b) rəng zolağından solda yerləşən rəng kvadratının köməyi ilə
- c) təsvirin köməyi ilə
- d) düzəliş menyusunun köməyi ilə
- e) effektlər menyusunun köməyi ilə

08-02

89 Photo-Paint proqramında rəng bağlamasını açmaq üçün ... düymələr kombinasiyasından istifadə etmək olar.

- a) Ctrl + F2
- b) Ctrl + F7
- c) Ctrl + F3
- d) Ctrl + F10
- e) Ctrl + F9

90 Photo-Paint proqramında rəsm, fon və rəngləmə üçün standart rəngləri müəyyən etmək üçün ... aktivləşdirmək lazımdır.

- a) Atma (sbros) düyməsini
- b) Ctrl + F8
- c) Ctrl + F10
- d) Ctrl + F11
- e) Alt + F1

- 91 Photo-Paint proqramında rəng bağlamasındakı rəng zolaqları üzrə hərəkət etdirilən sürüngəclər ...
- a) seçilən rəngdən asılı olaraq calarlı dəyişdirir.
 - b) seçilən çalardan asılı olqaraq rəngi dəyişdirir
 - c) seçilən çalardan asılı olqaraq çaları dəyişdirir.
 - d) çaların dəyişməsinə rəngin dəxli yoxdur.
 - e) düz cavab yoxdur.
- 92 Photo-Paint proqramında rəng bağlamasındakı rəng zolaqları
- a) düz cavab yoxdur.
 - b) təkçə rəsm üçün rəngi müəyyən etməyə kömək edir.
 - c) təkçə rəngləmə üçün rəngi müəyyən etməyə kömək edir.
 - d) təkçə fon üçün rəngi müəyyən etməyə kömək edir.
 - e) təkçə rəngləmə və fon üçün rəngləri müəyyən etməyə kömək edir.
- 93 Photo-Paint proqramında rəng bağlamasındakı rəng zolaqları
- a) rəsm, rəngləmə və fon üçün rəngləri müəyyən etməyə kömək edir.
 - b) təkçə rəsm üçün rəngləri müəyyən etməyə kömək edir.
 - c) təkçə rəngləmə üçün rəngləri müəyyən etməyə kömək edir.
 - d) təkçə fon üçün rəngləri müəyyən etməyə kömək edir.
 - e) təkçə rəngləmə və fon üçün rəngləri müəyyən etməyə kömək edir.
- 94 Kompyuter qrafikasında ...
- a) cavablarınhamısı düzdür
 - b) rəngləməni rənglə doldurma adlandırmaq qəbul edilmişdir.
 - c) naxışla rəngləməni rənglə doldurma adlandırmaq qəbul edilmişdir
 - d) bircins rəngləməni rənglə doldurma adlandırmaq qəbul edilmişdir
 - e) tekstur rəngləməni rənglə doldurma adlandırmaq qəbul edilmişdir

- 95 Ən sadə rəngləmə
- a) bircinc rəngləmədir.
 - b) fontan rəngləmədir.
 - c) qradient rəngləmədir.
 - d) tekstur rəngləmədir.
 - e) rastr təsvirlə rəngləmədir.
- 96 Photo-Paint proqramında hansı halda bütövlükdə təsvir rənglənilir?
- a) Təsvirdə ayrılmış oblast olmayanda.
 - b) Təsvirdə ayrılmış oblast olanda
 - c) Təsvirdə iki oblast ayrılmış olanda.
 - d) Təsvirdə bir neçə oblast ayrılmış olanda.
 - e) düz cavab yoxdur.

08 - 03

- 97 185. Photo-Paint proqramında şəffaflığın sıfır qiymətində rəngləmə ...
- a) qeyri şəffaf olur.
 - b) qismən şəffaf olur.
 - c) tamamiləşəffaf olur.
 - d) yarımsəffaf olur.
 - e) düz cavab yoxdur.
- 98 Photo-Paint proqramında şəffaflığın böyük qiymətlərində ... rəngləmə aparmaq olar.
- a) yarımsəffaf rənglə
 - b) qeyri şəffaf rənglə
 - c) qismən şəffaf rənglə
 - d) şəffaf sarı rənglə
 - e) şəffaf qara rənglə
- 99 Photo-Paint proqramında rəngləmə oblastını məhdudlaşdırmaq üçün ... lazımdır.

- a) rəng sərhəddinin təyin olunma həssaslığını tənzimləmək
- b) yarımsəffaf boya ilə rəngləmək
- c) qeyri-şəffaf boya ilə rəngləmək
- d) azacıq şəffaf boya ilə rəngləmək
- e) düz cavab yoxdur

100 Photo-Paint proqramında Yolverilən (Dopusk) sahəsindəki ədəd ...

- a) rəng sərhəddinin təyin olunma həssaslığını göstərir
- b) təsvirin işıqlı sahələrinin parlaqlığını göstərir.
- c) təsvirin dolğun sahələrinin rənglənməsini göstərir.
- d) təsvirin kəskin sahələrinin rəngini göstərir.
- e) düz cavabyoxdur.

101 Photo-Paint proqramında Yolverilən (Dopusk) sahəsindəki ədəd 100-ə bərabər olanda ...

- a) rəngindən asılı olmayaraq təsvirin bütüb sahələri rənglənir.
- b) təsvir rənglənmir.
- c) təsvirin məhdud hissəsi rənglənir.
- d) təsvirdəki rəngləmə üçün sol düymə sıxılan yerməki rəngə uyğun sahələr tam rənglənir.
- e) düz cavab yoxdur.

102 Photo-Paint proqramında Yolverilən (Dopusk) sahəsindəki orta qiymətlərdə ...

- a) rəngləmə üçün seçilən rəngə kifayət qədər oxşar rənglər və çalarlar dəyişdirilə bilər.
- b) təsvir rənglənmir.
- c) təsvirin məhdud hissəsi rənglənir.
- d) təsvirdəki rəngləmə üçün sol düymə sıxılan yerməki rəngə uyğun sahələr tam rənglənir.
- e) düz cavab yoxdur.

- 103 Photo-Paint proqramında Yolverilən (Dopusk) sahəsindəki kiçik qiymətlərdə ...
- a) təsvirin tək-cə rəngləmə üçün sol düymə sıxılan yerindəki rənglə eyni rəngdə olan sahələri dəyişir.
 - b) təsvirdəki rəngləmə üçün seçilən rəngə kifayət qədər oxşar rənglər və çalarlar olan sahələr dəyişdirilir.
 - c) təsvir rənglənmir.
 - d) təsvirin məhdud hissəsi rənglənilir.
 - e) düz cavab yoxdur.
- 104 Photo-Paint proqramında bircins rəngləmə rejimini seçəndən sonra rəngi tənzimləyən dialoqu açmaq üçün ... düyməni sıxmaq lazımdır.
- a) rəngləməni dəyişdirmək
 - b) bircins rəngləmə
 - c) qradient rəngləmə
 - d) fontan rəngləmə
 - e) tekstur rəngləmə

09 - 01

- 105 Photo-Paint proqramında qradient və ya fontan rəngləmə rejimini seçəndən sonra rəngləmənin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün ... düyməsini sıxmaq lazımdır.
- a) rəngləməni dəyişdirmək
 - b) bircins rəngləmə
 - c) qradient rəngləmə
 - d) fontan rəngləmə
 - e) tekstur rəngləmə

- 106 Photo-Paint proqramında rastr təsvirlə rəngləmə rejimini seçəndən sonra belə rəngləməni tənzimləmək üçün ... düyməsini sıxmaq lazımdır.
- a) rəngləməni dəyişdirmək
 - b) bircins rəngləmə
 - c) qradient rəngləmə
 - d) fontan rəngləmə
 - e) tekstur rəngləmə
- 107 Photo-Paint proqramında istifadəçinin özünə məxsus şəkillər ... üçün istifadə edilə bilər.
- a) rastr təsvirlə rəngləmə
 - b) bircins rəngləmə
 - c) qradient rəngləmə
 - d) fontan rəngləmə
 - e) düz cavab yoxdur
- 108 Photo-Paint proqramında tekstur rəngləmə rejimi seçiləndən sonra rəngləməni tənzimləmək üçün ... düyməsini sıxmaq lazımdır.
- a) rəngləməni dəyişdirmək
 - b) bircins rəngləmə
 - c) qradient rəngləmə
 - d) fontan rəngləmə
 - e) tekstur rəngləmə
- 109 Photo-Paint proqramında xətti rəngləmə ...
- a) fontan rəngləmə tiplərindən biridir.
 - b) bircins rəngləmə tiplərindən biridir.
 - c) rastr təsvirlə rəngləmə tiplərindən biridir.
 - d) tekstur rəngləmə tiplərindən biridir.
 - e) cavabların hamısı səhvdir.

- 110 Photo-Paint proqramında radial rəngləmə ...
- a) fontan rəngləmə tiplərindən biridir.
 - b) bircins rəngləmə tiplərindən biridir.
 - c) rastr təsvirlə rəngləmə tiplərindən biridir.
 - d) tekstur rəngləmə tiplərindən biridir.
 - e) cavabların hamısı səhvdir.
- 111 Photo-Paint proqramında Konik rəngləmə ...
- a) fontan rəngləmə tiplərindən biridir.
 - b) bircins rəngləmə tiplərindən biridir.
 - c) rastr təsvirlə rəngləmə tiplərindən biridir.
 - d) tekstur rəngləmə tiplərindən biridir.
 - e) cavabların hamısı səhvdir.
- 112 Photo-Paint proqramında kvadrat və ya düzbucaqlı rəngləmə ...
- a) fontan rəngləmə tiplərindən biridir.
 - b) bircins rəngləmə tiplərindən biridir.
 - c) rastr təsvirlə rəngləmə tiplərindən biridir.
 - d) tekstur rəngləmə tiplərindən biridir.
 - e) cavabların hamısı səhvdir.

09 - 03

- 113 Photo-Paint proqramında interaktiv rəng keçidi vektorunun ortasında yerləşən düzbucaqlının yerinin dəyişdirilməsi
- a) rəng keçidinin mərkəzini dəyişdirir.
 - b) rəngin intensivliyini dəyişdirir.
 - c) rəngin parlaqlığını dəyişdirir.
 - d) rəngin dolğunluğunu dəyişdirir.
 - e) cavabların heç biri düz deyil.

- 114 Photo-Paint proqramında rəng keçidi vektorunun əlləndə yerləşən düzbucaqlı üzərində sol düymənin ikiqat sıxılması ...
- a) rəng seçimi dialoqunu açır.
 - b) rəngin intensivliyini tənzimləyən dialoqu açır.
 - c) rəngin parlaqlığını və intensivliyini tənzimləyən dialoqu açır.
 - d) rənin dolğunluğunu və intensivliyini tənzimləyən dialoqu açır.
 - e) rəng keçidinin mərkəzini dəyişdirir.
- 115 Photo-Paint proqramında ixtiyarı rəngkarlıq aləti adlandırılır.
- a) fırça
 - b) rəsm aləti
 - c) rəngləmə aləti,
 - d) Karandaş
 - e) фломастер
- 116 Photo-Paint proqramında ponorama alətindən təsvirin ... istifadə edilir.
- a) görünməyən hissələrinə baxmaq üçün
 - b) təsviri genişləndirmək üçün
 - c) təsviri kiçiltmək üçün
 - d) təsvirin obyektlərini mərkəzləşdirmək üçün
 - e) illyustrasiyanın obyektlərini qaydaya salmaq üçün
- 117 Photo-Paint proqramında seçilmiş fırçanın variantlarından biri ...
- a) xassələr lövhəsindəki fırçanın tipi siyahısından seçilir.
 - b) xassələr lövhəsindəki fırçanın forması siyahısından seçilir.
 - c) xassələr lövhəsindəki fırçanın ölçüsü siyahısından seçilir.
 - d) xassələr lövhəsindəki fırça reimi siyahısından seçilir
 - e) cavabların heç biri düz deyil.

118 Photo-Paint programında ... siyahısı üzrə hərəkət etdikcə fırça ilə yaxma nümunəsi əks etdirilir.

- a) Fırça variantları və ya tupləri
- b) fırçanın forması
- c) fırçanın ölçüsü
- d) fırça rejimi
- e) düz cavab yoxdur.

119 Photo-Paint programında fırçanın tənzimlənməsi bağlamasını ... açmaq olar.

- a) rəsm aləti üzərində sol düyməni ikiqat sıxmaqla
- b) göstərici aləti üzərində sol düyməni ikiqat sıxmaqla
- c) pipet aləti üzərində sol düyməni ikiqat sıxmaqla
- d) pozan aləti üzərində sol düyməni ikiqat sıxmaqla
- e) interaktiv kölgə aləti üzərində sol düyməni ikiqat sıxmaqla

120 Photo-Paint programında əvvəl yaradılan təsvirin Sponge Add aləti ilə emal edilməsi nəticəsində ...

- a) təsvirin rəngi daha dolğun olur.
- b) təsvirin rəngi solğunlaşır.
- c) təsvirin rəngi dəyişir.
- d) təsvirin rəngi dəyişmir.
- e) təsvirin rəngi palitradan seçilən rənglə əvəz edilir.

10 - 03

121 Photo-Paint programında Obyekt – Yarat – Obyekt: ayırmanı köçür əmrindən istifadə edilir.

- a) ayrılmış təsviri dəyişdirmədən ayırmadan obyekt yaratmaq üçün
- b) fondan obyekt yaratmaq üçün
- c) rəsmlə obyekt yaratmaq üçün

- d) ayırmanı kəsməklə ayırmadan obyekt yaratmaq üçün
- e) düz cavab yoxdur

122 Photo-Paint redaktorunda Object - Create – Object: Cut Selection əmrindən ... istifadə edilir.

- a) ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün
- b) kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- c) dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- d) intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- e) səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

123 Photo-Paint redaktorunda obyekt-Yarat-Fondan əmrindən ... istifadə edilir.

- a) fondan obyekt yaratmaq üçün
- b) ayırmadan - ayrılmış təsviri dəyişdirmədən saxlamaqla obyekt yaratmaq üçün
- c) rəsmlə obyekt yaratmaq üçün
- d) ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün
- e) cavabların heç biri düz deyil

124 Photo-Paint redaktorunda obyekt-Yarat-Yeni obyekt ... istifadə edilir) для создания объекта с помощью рисование

- a) rəsmlə yeni obyekt yaratmaq üçün
- b) kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- c) dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- d) intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- e) səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

125 Photo-Paint redaktorunda obyekt bağlamasını açmaq üçün ...

- a) Ctrl + F7 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- b) Ctrl + F9 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.

- c) Ctrl + F3 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- d) Ctrl + F10 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- e) Ctrl + F8 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.

126 Photo-Paint redaktorunda düzbucaqlı formada olan ayırma markerləri ...

- a) cavabların heç biri düz deyil.
- b) təkcə obyektin yerini dəyişdirməyə imkan verir.
- c) təkcə obyektin ölçüsünü dəyişdirməyə imkan verir.
- d) təkcə obyektin miqyasını dəyişdirməyə imkan verir.
- e) təkcə obyektin ölçüsünü və miqyasını dəyişdirməyə imkan verir.

127 Photo-Paint redaktorunda qara oxlar və mərkəzində çevrə formasında olan ayırma markerləri ...

- a) obyektı döndərməyə və əyməyə imkan verir.
- b) təkcə obyektı döndərməyə imkan verir.
- c) təkcə obyektı əyməyə imkan verir.
- d) uyğun üç bənddəki cavablar düzdür.
- e) uyğun iki bənddəki cavablar düzdür.

128 Photo-Paint redaktorunda kontur oxlar formasında olan ayırma markerləri ...

- a) obyektı ixtiyari qaydada təhrif etməyə imkan verir.
- b) obyektı təkcə ixtiyari qaydada döndərməyə imkan verir.
- c) obyektı təkcə əks etdirməyə imkan verir.
- d) obyektı təkcə əyməyə imkan verir.
- e) obyektə təkcə perpektiv effekti tətbiq etməyə imkan verir.

11 – 01

129 ... şəffaf ola bilər.

- a) Photo-Paint-in ixtiyari obyektı
- b) Photo-Paint-in təkcə bəzi obyektləri

- c) Photo-Paint-in təkçə boz obyektləri
- d) Photo-Paint-in təkçə ağ-qara obyektləri
- e) Photo-Paint-in təkçə rəngli obyektləri.

130 Photo-Paint-in ixtiyari obyektini üçün şəffaflığı müəyyən etməyin ən asan yolu ...

- a) Obyektlər bağlamasından istifadə etməkdir.
- b) Hazır təsvirlər bağlamasından istifadə etməkdir.
- c) Rəng bağlamasından istifadə etməkdir.
- d) Kanallar bağlamasından istifadə etməkdir.
- e) Fırçanın sazlanması bağlamasından istifadə etməkdir.

131 Photo-Paint proqramında ...

- a) şəffaflığın maksimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- b) şəffaflığın minimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- c) şəffaflığın orta qiymətləri qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- d) şəffaflığın ixtiyari qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- e) şəffaflığın sıfıra bərabər qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.

132 Photo-Paint proqramında ...

- a) şəffaflığın sıfır qiyməti tam şəffaf obyektini şərh edir.
- b) şəffaflığın maksimal qiyməti tam şəffaf obyektini şərh edir.
- c) şəffaflığın orta qiyməti tam şəffaf obyektini şərh edir.
- d) şəffaflığın ixtiyari qiyməti tam şəffaf obyektini şərh edir.
- e) düz cavab yoxdur

133 Photo-Paint proqramında şəffaflıq variantları siyahısının elementləri ... yaratmağa imkan verir.

- a) rəngin dəyişməsi və ya dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər
- b) təkçə rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər
- c) təkçə rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər

- d) tək cə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər
- e) tək cə rəngin dəyişməməsi ilə yarımşəffaf obyektlər
- 134 Photo-Paint programında Normal (Adi) şəffaflıq variantı ...
- a) rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.
- b) rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.
- c) tək cə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər yaradır.
- d) tək cə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
- e) tək cə rəngin dəyişməsi ilə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
- 135 Photo-Paint programında Normal (Adi) şəffaflıq variantından başqa yerdə qalan şəffaflıq variantlarında ...
- a) rəngləri və çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritamlər tətbiq edilir.
- b) tək cə rəngləri dəyişdirən müxtəlif alqoritamlər tətbiq edilir.
- c) tək cə çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritamlər tətbiq edilir.
- d) uyğun iki bənddəki cavablar düzdür.
- e) uyğun üç bənddəki cavablar düzdür.
- 136 Photo-Paint programında müxtəlif şəffaflıq variantlarının köməyi ilə
- a) bədii effektlər yaratmaq olar.
- b) yeni obyektlər yaratmaq olar.
- c) yeni ayırmalar yaratmaq olar.
- d) Yeni obyektlər və yeni ayırmalar yaratmaq olar.
- e) düz cavab yoxdur.
- 11 - 02**
- 137 Photo-Paint programında interaktiv şəffaflıq alətindən ... istifadə edilir.
- a) qeyri-bərabər şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
- b) bərabər şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
- c) tək cə hər yeri eyni şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
- d) hər yeri eyni təbii şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

e) hər yeri eyni, lakin qeyri-adi təbii şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

138 Photo-Paint proqramında interaktiv şəffaflıq aləti ...

- a) Toolbox lövhəsində yerləşir.
- b) Standard lövhəsində yerləşir.
- c) Obyektlər bağlamasında yerləşir.
- d) Hazır təsvirlər bağlamasında yerləşir.
- e) formatlaşdırma lövhəsində yerləşir.

139 Photo-Paint proqramında şəffaflığın başlanğıcını

- a) şəffaflıq vektorunun əvvəlində yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- b) şəffaflıq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- c) şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- d) cavabların hamısı düzdür.
- e) müvafiq iki dənədəki cavablar düzdür.

140 Photo-Paint proqramında şəffaflığın sonunu

- a) şəffaflıq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- b) şəffaflıq vektorunun əvvəlində yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- c) şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- d) sol düyməni təsvirin əvvəlində aktivləşdirməklə vermək olar.
- e) sol düyməni təsvirin sonunda aktivləşdirməklə vermək olar.

- 141 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlının yerini dəyişdirəndə
- a) şəffaflığın dəyişməsinin orta nöqtəsi dəyişir.
 - b) şəffaflığın dəyişməsinin başlanğıc nöqtəsi dəyişir.
 - c) şəffaflığın dəyişməsinin son nöqtəsi dəyişir.
 - d) şəffaflığı artırır.
 - e) şəffaflığı azaldır.
- 142 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun başlanğıcının yerini mausla dəyişdirəndə ...
- a) obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.
 - b) obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.
 - c) obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.
 - d) obyektin götünüsü yaxşılaşa bilər.
 - e) obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.
- 143 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun sonunun yerini mausla dəyişdirəndə ...
- a) obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.
 - b) obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.
 - c) obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.
 - d) obyektin götünüsü yaxşılaşa bilər.
 - e) obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.
- 144 Photo-Paint proqramında ... orijinal yarımşəffaf obyekt taratmaq olar.
- a) qradiyent, tekstur və ya rasr naxş şəffaflığı seçməklə
 - b) təkə qradiyent şəffaflığı seçməklə
 - c) təkə tekstura şəffaflığı seçməklə
 - d) təkə rastr naxış şəffaflığı seçməklə
 - e) cavabların hamısı düzdür.

12 - 01

- 145 Photo-Paint redaktorunda cürbəcür yarımsəffaf obyektləri necə yaratmaq olar?
- a) Şəffaflığın verilməsinin müxtəlif üsullarının kombinasiyası ilə.
 - b) Obyektlərin təhrif edilməsinin müxtəlif üsullarının tətbiqi ilə.
 - c) Obyektlərin əks etdirilməsinin müxtəlif üsullarının tətbiqi ilə.
 - d) Obyektlərin əks etdirilməsi və döndərilməsinin müxtəlif üsullarının tətbiqi ilə.
 - e) Perspektiv effektinin tətbiqi ilə.
- 146 Photo-Paint redaktorunda yarımsəffaf obyektlər yaradanda orijinal effektin əldə edilməsinə ... nail olmaq olar.
- a) bir neçə şəffaf obyektə bir birinin üstünə yerləşdirməklə
 - b) bir neçə şəffaf obyektə şaquli yerləşdirməklə
 - c) bir neçə şəffaf obyektə üfqi yerləşdirməklə
 - d) bir neçə şəffaf obyektə pərakəndə yerləşdirməklə
 - e) cavabların heç biri düz deyil
- 147 Photo-Paint redaktorunda ... obyektlər üçün əlavə emal vasitələrindən istifadə xüsusilə səmərəli ola bilər.
- a) fotonun hissələrindən yaradılan
 - b) flomasterlə çəkilən obyektlərin hissələrindən yaradılan
 - c) effektlər fırçasının köməyi ilə yaradılan obyektlərin hissələrindən ibarət olan
 - d) primitivlər fırçasının fırçasının köməyi ilə yaradılan obyektlərin hissələrindən ibarət olan
 - e) klonlaşdırma ilə emal edilmiş obyektlərin hissələrindən yaradılan
- 148 Photo-Paint redaktorunda Object-Matting- Threshold menyu əmrindən ... üçün istifadə edilir.
- a) obyektin sərt sərhəddinin yaradılması üçün

- b) obyektin səlis sərhəddinin yaradılması üçün
- c) obyektin mülayim sərhəddinin yaradılması üçün
- d) obyektin düz sərhəddinin yaradılması üçün
- e) obyektin hamar sərhəddinin yaradılması üçün

149 Photo-Paint redaktorunda Obyekt-Örtülmə-kəndar menyu əmrindən ... üçün istifadə edilir.

- a) obyektin sərt sərhəddinin yaradılması üçün
- b) obyektin səlis sərhəddinin yaradılması üçün
- c) obyektin mülayim sərhəddinin yaradılması üçün
- d) obyektin düz sərhəddinin yaradılması üçün
- e) obyektin hamar sərhəddinin yaradılması üçün

150 Photo-Paint redaktorunda Object-Text-Fit To Path menyu ... üçün istifadə edilir.

- a) mətni yol boyunca yerləşdirmək
- b) mətni adi obyektə çevirmək üçün
- c) təsviri düz formaya salmaq
- d) cavabların hamısı səhvdir.
- e) müvafiq iki bəndəki cavablar düzdür.

151 Photo-Paint redaktorunda Cylinder menyu əmri ilə ... imitasiya edilir.

- a) təsviri silindrik sət üzərində yerləşdirilməsi
- b) qabarıq birton təsviri
- c) əyilmiş kağız vərəqi
- d) qeyri şəffaf bükük yaradılmasını
- e) perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılmasını

152 Photo-Paint redaktorunda Emboss effektinin köməyi ilə ...

- a) qabarıq birtonlu təsvir alınır.
- b) təsvir silindrik sət üzərində yerləşdirilir.

- c) əyilmiş kağız vərəq forması alınır.
- d) qeyri şəffaf bükük yaradılır.
- e) perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.

12-03

- 153 Photo-Paint redaktorynda Charcoal əmrindən ... istifadə edilir.
- a) təsvirin kömürlə çəkilən ağ-qara eskizini almaq üçün
 - b) təsvirin mellə(təbaşirlə) çəkilən eskizini almaq üçün
 - c) kubizm stilində təsvir almaq üçün
 - d) postellə çəkilən təsvir almaq
 - e) Pointilizm (təsvirin müxtəlif rəngli dairəvi yaxma üsulu ilə yaradılması) stilində (üslubunda) təsvirlər yaratmaq üçün
- 154 Photo-Paint redaktorunda Мелок əmrindən ... istifadə edilir.
- a) mellə (təbaşirlə) yerinə yetirilən təsvirlər almaq üçün
 - b) kubizm stilində təsvirlər almaq üçün
 - c) İmressionizm stilində təsvirlər almaq üçün
 - d) Pointilizm stilində təsvirlər almaq üçün
 - e) Təbaşirlə realizm stilində yaradılzn təsvirlər almaq üçün
- 155 Photo-Paint redaktorunda Pointillist əmrindən ... istifadə edilir.
- a) müxtəlif rəngli dairəvi yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
 - b) müxtəlif rəngli kvadrat yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
 - c) müxtəlif rəngli düzbucaqlı yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
 - d) diyircəkli qələm aləti ilə təsvir yaratmaq üçün
 - e) adi fırça ilə təsvir yaratmaq üçün
- 156 Photo-Paint redaktorunda Cubist əmrindən ... istifadə edilir
- a) cavabların hamısı səhvdir
 - b) təbaşirlə təsvir yaratmaq üçün

- c) flomaster aləti ilə təsvir yaratmaq üçün
- d) İmpressionizm stilində təsvir yaratmaq üçün
- e) kömürlə ağ-qara təsvir yaratmaq üçün

157 Photo-Paint redaktorunda Effects-Blur əmri seçildəndən sonar ...

- a) ekranda müxtəlif yuma effektlərini çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- b) ekranda müxtəlif yuma effektlərini çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin bəziləri görünür.
- c) bədii effektləri çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- d) 3D effektləri çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- e) cavabların hamısı səhvdir.

158 Photo-Paint redaktorunda yarımtəonların itməməsi ilə təsvirləri yumşaltmaq üçün ... filtr tətbiq edilir.

- a) istiqamətləndirilmiş hamaralama
- b) Gauss yuma effekti
- c) hərəkətli yuma
- d) radial yuma
- e) ağıllı yuma

159 Photo-Paint redaktorunda yarımtəonların itməməsi ilə təsviri yumşaltmaq üçün ... istifadə edilir.

- a) cavabların hamısı səhvdir.
- b) Gauss yuma effektindən
- c) hərəkətli yumadan
- d) radial yumadan
- e) ağıllı yumadan

160 Photo-Paint redaktorunda cüzi hamaralama ... əmri ilə yerinə yrtirilir. В программе Photo-Paint небольшое сглаживание выполняется командой ...

- a) hamaralama
- b) Qauss yuma effekti ilə
- c) hərəkətli yuma ilə
- d) radial yuma
- e) ağıllı yuma ilə.

13-02

161 Photo-Paint redaktorunda Object–Feather əmri ilə çağrılan dialoqdan istifadə etməklə ...

- a) obyektin sərhədlərini yarımşəffaf eləmək olar.
- b) obyektin sərhədlərini boz eləmək olar.
- c) obyektin sərhədlərini birton eləmək olar.
- d) obyektin sərhədlərini düz eləmək olar.
- e) obyektin sərhədlərini hamar eləmək olar.

162 Photo-Paint redaktorunda obyektin daha kəskin sərhəddini yaratmaq üçün ...

- a) Object – Matting —Threshold əmrindən istifadə edilir.
- b) Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.
- c) Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.
- d) Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.
- e) Object – Feather əmrindən istifadə edilir.

163 Photo-Paint redaktorunda obyektin kənarları boyu zolağı obyektin orta rəngi ilə rəngləmək üçün ...

- a) Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.
- b) Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə edilir.
- c) Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.
- d) Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.

e) Object – Feather əmrindən istifadə edilir.

164 Photo-Paint redaktorunda obyektin kənarları üzrə yerləşən qara ləkələri ...

a) Object – Matting – Remove Black Matte əmri ilə ləğv etmək olar.

b) Object – Matting – Threshold əmri ilə ləğv etmək olar.

c) Object – Matting – Defringe əmri ilə ləğv etmək olar.

d) Objec – Matting – Remove White Matte əmri ilə ləğv etmək olar.

e) Object – Feather əmri ilə ləğv etmək olar.

165 Photo-Paint redaktorunda obyektin kənarları üzrə yerləşən ağ ləkələri ...

a) Object – Matting – Remove White Matte əmri ilə ləğv etmək olar.

b) Object – Matting – Threshold əmri ilə ləğv etmək olar.

c) Object – Matting – Defringe əmri ilə ləğv etmək olar.

d) Object – Matting – Remove Black Matte əmri ilə ləğv etmək olar.

e) Object – Feather əmri ilə ləğv etmək olar.

166 Photo-Paint redaktorunda obyektin kənarlarını yarımsəffaf eləmək üçün ...

a) Object – Feather əmrindən istifadə etmək olar.

b) Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə etmək olar.

c) Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə etmək olar.

d) Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə etmək olar.

e) Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə etmək olar.

167 Photo-Paint proqramında Object – Matting – Remove Black Matte və Object – Matting – Remove White Matte əmrləri ...

a) obyekt üçün daha dəqiq sərhədlər yaratmağa kömək edir.

b) obyekt üçün qeyri-dəqiq sərhədlər yaratmağa kömək edir.

c) obyekt üçün çox yuyulmuş sərhədlər yaratmağa kömək edir.

d) obyekt üçün daha sürüşkən sərhədlər yaratmağa kömək edir.

e) obyekt üçün ziqzaqabənzər sərhədlər yaratmağa kömək edir.

- 168 Photo-Paint proqramında fon təsvirə təbii daxil ola bilən təsvirləri ...
- a) kəskinliyi artırmaq və ya obyektin kənarlarını yumaqla almaq olar.
 - b) obyektin rənglərinin sayını artırmaqla almaq olar.
 - c) obiekt üçün istifadə edilən rənglərin sayını azaltmaqla almaq olar.
 - d) obyektə rastr təsvirlə rəngləmə tətbiq etməklə almaq olar.
 - e) obyektə tekstur rəngləmə tətbiq etməklə almaq olar.

14-01

- 169 Photo-Paint proqramında Sərbəst əyri aləti ilə işləyərkən ciddi şaquli xətt qurmaq üçün qurma işi yerinə yetiriləndə ...
- a) Ctrl düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
 - b) Shift düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
 - c) Alt во время рисования следует нажать и держать нажатой клавишу Alt
 - d) Ctrl + Alt düymələrini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
 - e) Ctrl + Home düymələrini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
- 170 Photo-Paint proqramında ciddi üfqi xətt qurmaq üçün Toolbox lövhəsindən ... alətini seçmək lazımdır.
- a) Xətt
 - b) Çoxbucaqlı
 - c) Ellips
 - d) Düzbucaqlı
 - e) ellips və ya düzbucaqlı
- 171 Photo-Paint proqramında səlis əyri qurmaq üçün ... alətindən istifadə edilir.
- a) Bezye əyrisi
 - b) Sərbəst əyri
 - c) Ellips
 - d) Xətt

e) cavabların hamısı düzdür

172 Photo-Paint proqramında Bezye əyrisi aləti ilə işləyərkən əmələ gələn, uzuluğu və istiqaməti mausun hərəkəti ilə dəyişilən punktir xətt ... adlanır.

- a) əyrilik manipulyatoru
- b) əyrilik tənzimləyicisi
- c) əyriliyi idarə edən element
- d) əyrilik forması
- e) əyrinin forması

173 Photo-Paint proqramında əyrinin formasını: 1) əyrinin qovşaqlarını mausla sürüməklə; 2) əyrilik manipulyatorunun uzunluğunu dəyişməklə; 3) əyrilik manipulyatorunun istiqamətini dəyişməklə; 4) göstərici aləti ilə; 5) rəsm aləti ilə dəyişmək olar.

- a) 1, 2, 3
- b) 1, 4, 3
- c) 1, 5, 3
- d) 1, 2, 4
- e) 1, 2, 5

174 Photo-Paint redaktorunda yolun formasını ... aləti ilə redaktə etmək olar.

- a) Forma
- b) Göstərici
- c) Formadan ayırma
- d) Bezye инструментом Безье
- e) Sərbəst əyti

175 Photo-Paint redaktorunda əyrilik manipulyatorunun uzunluğu dəyişəndə yolun ...

- a) forması dəyişir.
- b) yzynluğu dəyişir.

- c) qalınlığı dəyişir.
- d) rəngi dəyişir.
- e) xəttinin xarakteri dəyişir.

176 Photo-Paint redaktorunda əyrilik manipulyatorunun uzunluğu dəyişəndə yolun ...

- a) forması dəyişir.
- b) yzınluğu dəyişir.
- c) qalınlığı dəyişir.
- d) rəngi dəyişir.
- e) xəttinin xarakteri dəyişir.

14-03

177 Photo-Paint redaktorunda kölgəni ləğv etmək üçün: 1) standart kölgə variantları siyahısından None qiymətini seçmək; 2) Delete düyməsini sıxmaq; 3) Edit menyusundan Ləğv etmək əmrini seçmək; 4) Kəsmək düyməsini sıxmaq; 5) Obyekt menyusundan ləğv etmək əmrini seçmək lazımdır.

- a) 1, 2
- b) 3, 4
- c) 5
- d) 4, 5
- e) 3, 4, 5

178 Photo-Paint redaktorunda təsvirə mətn ... kimi əlabə edilir.

- a) adi obyekt
- b) xüsusi obyekt
- c) əyri
- d) obyekt hesab edilmir
- e) cavabların heç biri düz deyil

179 Photo-Paint redaktorunda mətn obyektə adi obyektlər üzərində yerinə yetirilən ...

- a) bütün əməliyyatlar tətbiq edilə bilər.

- b) bəzi əməliyyatlar tətbiq edilə bilər.
- c) bütün əməliyyatlar tətbiq edilə bilməz.
- d) əməliyyatların əksəriyyəti tətbiq edilə bilər.
- e) əməliyyatların əksəriyyəti tətbiq edilə bilməz

180 Photo-Paint redaktorunda təsvirə mətn əlavə etmək üçün ...

- a) Mətn alətindən istifadə edilir.
- b) Adi mətn alətindən istifadə edilir.
- c) Fiqurlu mətn alətindən istifadə edilir.
- d) Adi və ya fiqurlu mətn alətindən istifadə edilir.
- e) cavabların hamısı düzdür.

181 Photo-Paint redaktorunda Mətn aləti seçiləndən sonra Xassələr lövhəsindən ... seçmək olar.

- a) cavabların hamısı düzdür
- b) şrifti
- c) şriftin ölçüsünü
- d) şriftin formasını
- e) simvollar arasındakı məsafəni

182 Photo-Paint redaktorunda Mətn aləti seçiləndən sonra Xassələr lövhəsi ...

- a) cavabların hamısı düzdür.
- b) şriftin ölçüsünü seçməyə imkan verir.
- c) mətnin düləndirilməsinə imkan verir.
- d) mətnin hamarlanmasına imkan verir.
- e) mətndən maska yaratmağa imkan verir.

183 Photo-Paint redaktorunda Mətn aləti ilə işləyərkən mətn kursoru ... göstərir.

- a) növbəti simvolun daxil ediləcəyi yeri
- b) növbəti obyektin daxil ediləcəyi yeri

- c) fırça ilə yerinə yetirilən yaxma əməliyyatının nəticəsi əks etdirilən yeri
- d) növbəti düzxətli obyektin daxil ediləcəyi yeri
- e) növbəti əyri xətlə obyektin daxil ediləcəyi yeri

184 Photo-Paint redaktorunda Mətn aləti ilə işləyərkən daxil edilən mətnin ətrafında ... yaranır.

- a) çərçivə
- b) rəngayırma
- c) ikiqat çərçivə
- d) xüsusi effekt
- e) heç nə yaranmır

15-02

185 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətn əyri, yəni yol boyunca yerləşdirmək üçün ...

- a) Text – Fit Text to Path əmrindən istifadə etmək olar.
- b) Object – Text – Render As Object əmrindən istifadə etmək olar.
- c) Object – Text – Straighten əmrindən istifadə etmək olar.
- d) müvafiq iki bənddəki cavablar düzdür.
- e) müvafiq üç bənddəki cavablar düzdür.

186 Photo-Paint qrafik redaktorunda ...

- a) cavabların hamısı düzdür.
- b) təsvirə original bədii effekt tətbiq etmək olar.
- c) yüzə qədər effektdən istifadə etmək olar.
- d) bəzi effektlər ilkin təsviri güclü dəyişdirir.
- e) effektlərin əksəriyyəti yüksək buraxılışa malik çoxrəngli təsvirlərdə daha yaxşı görünür.

187 Photo-Paint qrafik redaktorunda ... bədii effektlərin tətbiqindən lazım olan nəticəni almağa imkan vermir.

- a) aşağı keyfiyyətli rastr təsvirlər
- b) yüksək keyfiyyətli rastr təsvirlər
- c) sadə rasrt təsvirlər
- d) mürəkkəb rasrt təsvirlər
- e) tam rəngli rasrt təsvirlər

188 Photo-Paint qrafik redaktorunda birton relyefli təsvir almaq üçün hansı effektdən istifadə edilir?

- a) Emboss
- b) Cylinder
- c) Page Curl
- d) Perspective
- e) Sphere

189 Photo-Paint qrafik redaktorunda burulmuş və ya bükülmüş kağız effekti almaq üçün hansı effektdən istifadə edilir?

- a) Page Curl
- b) Emboss
- c) Cylinder
- d) Perspective
- e) Sphere

190 Photo-Paint qrafik redaktorunda hansı effekt təsvirin silindrik səth üzərində yerləşdirilməsini imitasiya edir?

- a) Cylinder
- b) Emboss
- c) Page Curl
- d) Perspective
- e) Sphere

191 Photo-Paint qrafik redaktorunda perspektiv effekti hansı əmrin köməyi ilə yaradılır?

- a) Perspective
- b) Emboss
- c) Cylinder
- d) Page Curl
- e) Sphere

192 Photo-Paint qrafik redaktorunda qabarıq təsvirlər hansı effektlə imitasiya edilir?

- a) Pinch/Punch
- b) Emboss
- c) Cylinder
- d) Page Curl
- e) Sphere

15-03

193 Photo-Paint qrafik redaktorunda qabarıq təsvirlər hansı effektlə imitasiya edilir?

- a) Pinch/Punch
- b) Emboss
- c) Cylinder
- d) Page Curl
- e) Sphere

194 Autodesk kompaniyası ... ildən AutoCAD avtomatlaşdırılmış layihələndirmə sistemlərinin hazırlanması ilə məşğuldur?

- a) 1982-ci
- b) 1978-ci
- c) 1980-ci
- d) 1988-ci
- e) 1992-ci

195 *AutoCAD proqramında hansı əmr obyekt yaratmır?*

- d)) Snap
- a) Arc
- b) Point
- v) Poligon
- e) Line

196 *AutoCAD proqramında aşağıda göstərilənlərdən hansı xətti ölçü vahidi formatına aid deyil?*

- b)) Dəqiq
- a) Memarlıq
- v) Onluq
- d) Mühəndis
- e) Elmi

197 *AutoCAD proqramında görünüş ekranı yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə olunur?*

- b)) Viewports
- a) Opto
- v) Snap
- d) Grid
- e) Limits

198 *AutoCAD proqramında çoxbucaqlı obyektlər yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə olunur?*

- d)) Poligon
- a) Limits
- b) Snap
- b) Grid

e) Restangle

199 *Binaların layihələndirilməsi və şəhərlərin planlaşdırılması məqsədilə peşəkar arxitektorlar hansı proqramdan istifadə edirlər?*

- a)) AutoCAD
- b) Photoshop
- c) Photo Painter
- d) Corel DRAW
- e) Grapher firmasının Golden Software programından

200 **AutoCAD proqramının təyinatına nə daxil deyil?**

- a)) Rastr təsvirlərin yaradılması və redaktə edilməsi
- b) Texniki çertyojların yaradılması və redaktə edilməsi
- c) Obyektlərin natural ölçülərlə yaradılması
- d) İkiölçülü layihələrin yaradılması
- e) Bərk cisimlərin ikiölçülü modelləşdirilməsi

16-01

201 **AutoCAD proqramı üçün hansı əməliyyat çertyojun parametrlərinin tənzimlənməsi əməliyyatlarına aid deyil?**

- a)) istinad nöqtəsinin müəyyən edilməsi
- b) ölçü vahidinin müəyyən edilməsi
- c) istifadə edilən ölçü vahidi tipinin müəyyən edilməsi
- d) rəsm oblastının müəyyən edilməsi
- e) tor addımının tənzimlənməsi

202 **AutoCAD proqramının LINE əmrinin Close parametri nə üçün istifadə edilir?**

- a)) qapalı xətt/xətlər çəkmək üçün
- b) qurma (çəkmə) prosesini davam eydirmək üçün
- c) xəttin yerinə yetirilməsini sona çatdırmaq üçün

- d) qurulmuş sonuncu parçanı silmək üçün
- e) yerinə yetirilmiş sonuncu əmri ləğv etmək üçün

203 *AutoCAD proqramında susma prinsipi ilə dairə qurmaq üçün hansı üsul nəzərdə tutulmuşdur?*

- a) Center – Radius (Mərkəz – Radius)
- b) Center – Diameter (Mərkəz – Ddiameter)
- c) Three – Point (Üç nöqtə)
- d) Two – Point (İki nöqtə)
- e) Tanget, Tanget, Radius (Toxunan, toxunan, radius)

204 *AutoCAD proqramında qövs obyektı yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə edilir?*

- v)) Arc
- a) Circle
- b) Point
- d) Poliqon
- e) Restangle

205 *AutoCAD proqramında birsətirli mətn obyektı yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə olunur?*

- b)) Dtext
- a) MultiLine
- v) Scale Text
- d) Edit Text
- e) Justify Text

206 *Çoxsətirli mətn obyektı AutoCAD proqramında hansı əmrin köməyi ilə yaradılır?*

- a)) Mtext

- b) Single Line Text
- v) Edit Text
- d) Scale Text
- e) Justify Text

207 *AutoCAD proqramında hansı ölçü tipləri göstərilə bilər?*

- e)) texniki cizgilər üçün nəzərdə tutulan bütün ölçülər
- a) texniki cizgilər üçün nəzərdə tutulan ancaq üfüqi ölçülər
- b) texniki cizgilər üçün nəzərdə tutulan ancaq şaquli ölçülər
- v) texniki cizgilər üçün nəzərdə tutulan tək üfüqi və şaquli ölçülər
- d) texniki cizgilər üçün nəzərdə tutulan bucaq ölçüləri və radial ölçülər

208 *AutoCAD proqramında ölçü xətləri əlavə edilərkən iki son nöqtə əvəzinə obyektin özü seçiləndə nə baş verir?*

- a)) birinci və ikinci haşiyə xətlərinin başlanğıc nöqtələri avtomatik müəyyənləşdirilir
- b) heç nə baş vermir
- c) birinci haşiyə xəttinin başlanğıc nöqtəsi AutoCAD proqramı ilə avtomatik müəyyənləşdirilir
- d) ikinci haşiyə xəttinin başlanğıc nöqtəsi AutoCAD proqramı ilə avtomatik müəyyənləşdirilir
- e) düz cavab yoxdur

16-02

209 *AutoCAD proqramında Arc Length əmrindən nə məqsədlə istifadə edilir?*

- b)) qövsün uzunluğunu göstərmək üçün
- a) düz xəttin uzunluğunu göstərmək üçün
- v) dairənin uzunluğunu göstərmək üçün
- d) radiusun uzunluğunu göstərmək üçün

e) dairənin sahəsini göstərmək üçün

210 Aşağıdakı proqramlardan hansı rastr redaktor deyil?

- a) AutoCAD
- b) Adobe Photoshop
- c) Corel Photo-paint
- d) Paint
- e) Corel Painter

211 AutoCAD-ın neçə versiyası MS DOS-la işləyib?

- Ж)) 13 versiyası
- a) 10 versiyası
- б) 12 versiyası
- д) 14 versiyası
- e) 15 versiyası

212 AutoCAD proqramında bağlama əməliyyatı üçün hansı əmrdən istifadə olunur?

- a) Snap
- b) Grid
- v) Opto
- d) Point
- e) Arc

213 AutoCAD proqramında LİMİTS əmrindən nə üçün istifadə edilir?

- v)) Düzbucaqlı cizgi vərəqinin verilməsi üçün
- a) Mürəkkəb fiqurları çəkmək üçün
- b) Adi fiqurları çəkmək üçün
- d) Çizginin müəyyən hissəsinin seçilməsi üçün

e) Görüntü ekranını yaratmaq üçün

214 *AutoCAD proqramında hansı əmrlə kursurun hərəkəti məhdudlaşdırılır?*

- a) Opto
- b) Grid
- c) Limits
- d) Arc
- e) Snap

215 **AutoCAD proqramında siniq xəttən ibarət olan obyektləri yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə etmək olar?**

- b)) Line
- a) Point
- b) Poligon
- d) Opto
- e) Arc

216 **Vektor qrafikada ən sadə obyekt hesab edilən nöqtəni daxil etmək üçün zəruri olan nədir?**

- a)) koordinat sistemi
- b) düzbucaqlı sahə
- c) istinad nöqtəsi
- d) ixtiyari formaya malik sahə
- e) bir birinə perpendikulyar olan bir cüt düz xətt

16-03

217 **AutoCAD proqramında cizgi hazırlayan istifadəçi hər bir konkret anda neçə müstəvidən istifadə edə bilər?**

- a)) ancaq bir
- b) iki
- v) üç

- d) bir neçə
- e) qeyri-məhdud sayda

218 Hansı koordinat sistemi Yer üzərində hərəkəti (yerdəyişməni) müəyyən etmək üçün daha münasibdir?

- b)) sferik
- a) düzbucaqlı
- v) silindrik
- d) istifadəçi
- e) beynəlxalq düzbucaqlı

219 AutoCAD proqramında aşağıdakılardan hansı düzxətli obyektlərə aid deyil?

- e)) splayn
- a) parça
- b) düzbucaqlı
- v) çoxbucaqlı
- d) nöqtə

220 AutoCAD proqramında ikiölçülü koordinatların qiymətləri daxil ediləndə susma prinsipi ilə cari hündürlük (Z koordinatı) üçün hansı qiymət müəyyən edilir?

- v)) sıfıra bərabər olan qiymət
- a) birinci koordinatın qiyməti (X)
- b) ikinci koordinatın qiyməti (Y)
- d) ixtiyari qiymət
- e) Z koordinatı üçün qiymət müəyyən edilmir

221 AutoCAD proqramı ilə işləyərkən koordinatların hansı üsulla daxil edilməsi ekranda başlanğıc və son nöqtələr arasında elastik “sap” əmələ gəlməsinə səbəb olur?

- v)) nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri Mous-la daxil ediləndə
- a) nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri ümumdünya koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə
- b) nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri sferik koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə
- d) nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri silindrik koordinat sistemində daxil ediləndə
- e) nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri istifadəçi koordinat sistemi ilə daxil ediləndə

222 AutoCAD proqramı ilə işləyərkən ekranda nə vaxt başlanğıc və son nöqtələr arasında elastik “sap” əmələ gəlir?

- v)) koordinatların qiymətləri Mous-la daxil ediləndə
- a) koordinatların qiymətləri ümumdünya koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə
- b) koordinatların qiymətləri sferik koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə
- d) koordinatların qiymətləri silindrik koordinat sistemində daxil ediləndə
- e) koordinatların qiymətləri istifadəçi koordinat sistemi ilə daxil ediləndə

223 AutoCAD proqramında POLYGON əmri vasitəsilə qurulan çoxbucaqlının tərəflərinin sayı hansı diapazonda dəyişə bilər?

- d)) 3-dən 1024-ə kimi
- a) 3-dən 16-ya kimi
- b) 3-dən 256-ya kimi
- v) 3-dən 512-yə kimi

e) 3-dən 65 536-ya kimi

224 AutoCAD proqramında sahəni hesablamaq üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- d)) Area
- a) Chammer
- b) Elevation
- v) Fillet
- d) Dimensions

17-01

225 AutoCAD proqramında bərabərtərəfli qapalı çoxbucaqlı yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- d)) Polygonal
- a) Edge
- b) Close
- v) Rectangle
- e) Area

226 AutoCAD proqramında aşağıda göstərilən hansı üsullarla dairə yaradıla bilər?

- e)) bütün cavablar düzdür
- a) bir
- b) iki
- v) üç
- d) beş

227 Üç nöqtə üsulu ilə qövs obyektini qurmaq üçün AutoCAD proqramında neçə variant mövcuddur?

- v)) üç

- a) bir
- b) iki
- d) dörd
- e) beş

228 AutoCAD proqramı ilə işləyərkən mətnlə iş alətlərinin köməyi ilə hansı əməliyyatı yerinə yetirmək mümkün deyil?

- a)) sətirdəki simvolların sayının müəyyən edilməsi
- b) mətn obyektlərinin redaktə edilməsi
- c) mətnin miqyaslaşdırılması və düzləndirilməsi
- d) birsətirli və çoxsətirli mətn obyektlərinin yaradılması
- e) cədvəllərin yaradılması və modifikasiya edilməsi

229 Aşağıdakı anlayışlardan hansı AutoCAD proqramında ölçü tiplərinin tərkibinə daxil deyil?

- v)) təsvirin əyri xətti
- a) ölçü xətti
- b) haşiyə xətti
- d) ox
- e) başlanğıca görə yerdəyişmə

230 AutoCAD proqramında DIMENSION lövhəsindəki Jogged əmrindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- b)) sınıq ölçü xətti yaratmaq üçün
- a) bucaq ölçüsü yaratmaq üçün
- v) diametr ölçüsü yaratmaq üçün
- d) verilmiş bucaq altında yerləşən ölçü xətti yaratmaq üçün
- b) radial ölçü yaratmaq üçün

231 AutoCAD proqramında ikiölçülü çoxbucaqlı qurmaq üçün neçə üsul var?

- v)) üç
- a) bir
- b) iki
- d) dörd
- e) beş

232 AutoCAD proqramında torun nöqtələrini göstərmək üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- a)) Grid
- b) Snap
- c) Arc
- d) Opto
- e) Point

17-02

233 AutoCAD proqramında hansı əmr obyekt yaratmır?

- v)) Grid
- a) Line
- b) Point
- d) Arc
- e) Restangle

234 AutoCAD proqramında nöqtənin ya X, ya da Y oxyna nəzərən paralel sürüşdürülməsini göstərmək üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- e)) Ortho
- a) Snap
- b) Grid
- v) Limits
- d) Arc

235 Hansı proqram istifadəçiyə sonsuz rəsm sahəsi təqdim edir?

- b)) AutoCAD
- a) Paint
- b) Photoshop
- d) My Picture
- e) Imaging

236 AutoCAD proqramında cizgi çəkmək üçün təsəvvür edilən düzbucaqlı vərəq hansı əmrin köməklili ilə müəyyən edilir?

- a)) Limits
- b) Poligon
- b) Restangle
- d) Ortho
- e) Viewports

237 AutoCAD proqramında hansı əmr obyekt yaradır?

- d)) Point
- a) Ortho
- b) Grid
- v) Snap
- e) Rotate

238 AutoCAD proqramında istifadə edilən düzbucaqlı koordinat sistemində nəzərən səhv cavabı müəyyən edin:

- a)) məsafə X oxu üzrə sağa, Y oxu üzrə sola, Z oxu üzrə istifadəçiyə doğru azalır
- b) müstəvilərin kəsişmə xətləri X,Y,Z oxlarını əmələ gətirir
- c) X,Y,Z oxlarının kəsişmə nöqtəsi koordinatları (0,0,0) olan koordinat sisteminin başlanğıc nöqtəsi hesab edilir
- d) koordinat sistemini üç qarşılıqlı perpendikulyar olan müstəvi əmələ gətirir

e) mütləq koordinatlardan istifadə etməyə imkan yaradır

239 Kəşfiyyatçı-tədqiqatçılar arasında hansı nöqtə “kompasın beşinci nöqtəsi” hesab edilir?

- e)) tədqiqatçının dayandığı nöqtə
- a) ikiölçü fəzada şimal istiqamətini göstərən nöqtə
- b) ikiölçü fəzada cənub istiqamətini göstərən nöqtə
- v) ikiölçü fəzada şərq istiqamətini göstərən nöqtə
- d) ikiölçü fəzada qərb istiqamətini göstərən nöqtə

240 AutoCAD proqramında qurulan təsvirin hər bir nöqtəsi necə müəyyən edilir?

- d)) ikiölçülü fəzada ədədlər cütünü, üçölçülü fəzada isə ədədlər üçlüyü ilə
- a) ikiölçülü müstəvidə müstəvinin vəziyyətinə görə
- b) üçölçülü müstəvidə təsvirin ekranda göstərilməsi rejiminə görə
- v) ikiölçülü və üçölçülü fəzada görüntü ekranının vəziyyətinə görə
- e) AutoCAD proqramına aid olmayan xüsusi üsulun köməyi ilə

241 AutoCAD proqramında Line (Parça) əmrinin yerinə yetirilməsi başa çatandan sonra Undo (İmtina) əmri ilə təsvirdən neçə obyekt ləğv etmək mümkündür?

- e)) heç nəyi ləğv etmək mümkün deyil
- a) birinci və sonuncudan başqa bütün parçaları
- b) ancaq sonuncu parçanı
- v) ancaq sonuncu və sonuncudan qabaqkı parçanı
- d) sonuncudan başlayaraq növbə ilə bütün parçaları

242 AutoCAD proqramında düzbucaqlının qurulması üçün Fillet (Qovuşdurma) parametrindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- e)) düzbucaqlının küncələrini yumrulamaq üçün
- a) müxtəlif çoxbucaqlıların birləşməsi üçün
- b) düzbucaqlıların qruplaşdırılması üçün
- v) düzbucaqlının sahəsinin hesablanması üçün
- d) düzbucaqlını kvadrata çevirmək üçün

243 AutoCAD proqramında POLYGON əmrindəki Edge (Tərəf) parametrindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- v)) bir tərəfinin iki son nöqtəsini göstərməklə çoxbucaqlı qurmaq üçün
- a) çoxbucaqlının tərəfinin başlanğıc nöqtəsinin yerini müəyyən etmək üçün
- b) istifadəçiyə çoxbucaqlının tərəfinin son nöqtəsini müəyyən etməyə imkan yaratmaq üçün
- d) çoxbucaqlının tərəflərinin sayını müəyyən etmək üçün
- e) çoxbucaqlının tərəflərinin arasındakı bucağı müəyyən etmək

244 AutoCAD proqramında DIMLINEAR əmrindəki Rotated parametrindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- d)) verilmiş bucaq altında yerləşən ölçü xətti yaratmaq üçün
- a) bucaq ölçüsü yaratmaq üçün
- b) radial ölçü yaratmaq üçün
- v) diametr ölçüsü yaratmaq üçün
- e) sınıq ölçü xətti yaratmaq üçün

245 3ds Max – da səhnə: 1) virtual fəzadakı obyektlər yığımından; 2) obyektlərin parametrləri haqqında məlumatlardan; 3) obyektlərin xarakteristikalarından; 4) obyektlərin mövqeyindən ibarətdir.

- a) 1, 2, 3, 4
- b) 1,2,4
- c) 1,3,4
- d) 2, 3, 4

e) 3, 4

246 3ds Max – da ... obyekt adlandırılır.

- a) səhnənin virtual fəzasında yerləşən nə varsa
- b) səhnənin real fəzasında yerləşən nə varsa
- c) təkcə səhnənin real fəzasında yerləşən görünən obyektlər
- d) təkcə səhnənin real fəzasında yerləşən yardımçı obyektlər
- e) səhnənin real fəzasında yerləşən görünən və yardımçı obyektlər

247 3ds Max – da model ... müəyyən edir.

- a) konkret obyektlərin formasını
- b) obyektin səhnədə yerləşməsini
- c) obyektin səhnədəki mövqeyini
- d) səhnədəki obyektin parametrlərini
- e) səhnədə baxış rakursunu

248 3ds Max – da ... əsas model tiplərindən biridir.

- a) Mesh
- b) Vertex
- c) Edge
- d) Face
- e) Polygon

249 3ds Max – da ... Mesh- modelin təşkil edicisidir.

- a) Edge
- b) Top
- c) Front
- d) Poly
- e) Patch

250 3ds Max – da ... Mesh- modelin təşkil edicisidir.

- a) Face
- b) Poly
- c) Patch
- d) Torus

- e) Tube
- 251 3ds Max – da ... Mesh- modelin təşkiledicisidir.
- a) Polygon
 - b) Poly
 - c) Patch
 - d) Cone
 - e) Box
- 252 3ds Max – da ... Mesh- modelin təşkiledicisidir.
- a) Element
 - b) Top
 - c) Front
 - d) Patch
 - e) Torus
- 253 3ds Max – da layihə üzərində birinci mərhələ ...
- a) modelləşdirmədir.
 - b) teksturlaşdırmaadır.
 - c) animasiyadır.
 - d) vizuallaşdırmaadır.
 - e) redaktədir.
- 254 3ds Max – da layihə üzərində ikinci mərhələ
- a) teksturlaşdırmaadır.
 - b) modelləşdirmədir.
 - c) animasiyadır.
 - d) vizuallaşdırmaadır.
 - e) redktədir.
- 255 3ds Max – da layihə üzərində üçüncü mərhələ ...
- a) animasiyadır.
 - b) teksturlaşdırmaadır.
 - c) modelləşdirmədir.
 - d) vizuallaşdırmaadır.

e) redaktədir.

256 3ds Max – da layihə üzərində dördüncü mərhələ ...

- a) vizuallaşdırmadır.
- b) teksturlaşdırmadır.
- c) modelləşdirmədir.
- d) animasiyadır.
- e) redaktədir.

257 3ds Max – da obyektlərin formasının, xassələrinin və xarakteristikalarının dəyişdirilməsi üçün zəruri olan alətlər əmr lövhəsinin hansı bölməsində yerləşir?

- a) Modify
- b) Create
- c) Hierarchy
- d) Motion
- e) Display

258 3ds Max – da obyektlərin animasiyası, onların hərəkət trayektoriyasının yaradılması üçün zəruri olan alətlər əmr lövhəsinin hansı bölməsində yerləşir?

- a) Motion
- b) Create
- c) Hierarchy
- d) Modify
- e) Display

259 3ds Max – da obyektlər arasındakı əlaqələr, həmçinin obyektlərin dayaq nöqtələri əmr lövhəsinin hansı bölməsində redaktə edilir?

- a) Hierarchy
- b) Create
- c) Motion
- d) Modify
- e) Display

- 260 3ds Max – da vizuallaşdırma zamanı və səhnədə obyektlərin görünüşü ilə bağlı əməliyyatlar aparmağa imkan verən müxtəlif vasitələr əmr lövhəsinin hansı bölməsində yerləşir.
- a) Display
 - b) Create
 - c) Motion
 - d) Modify
 - e) Hierarchy
- 261 3ds Max – da adi kub və ya paralelepiped yadətmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?
- a) Box
 - b) Sphere
 - c) Cylinder
 - d) Torus
 - e) Teapot
- 262 3ds Max – da ixtiyari radiusa malik kürə yadətmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?
- a) Sphere
 - b) Plane
 - c) Cone
 - d) Torus
 - e) Tube
- 263 3ds Max – da hansı primitiv üç əməliyyatla yaradılır?
- a) Cone
 - b) Piramid
 - c) Torus
 - d) Box
 - e) Cylinder
- 264 3ds Max – da hansı primitiv üç əməliyyatla yaradılır?
- a) Tube

- b) Plane
- c) Teapot
- d) Sphere
- e) GeoSphere

265 3ds Max – da hansı primitiv bir əməliyyatla yaradılır?

- a) Teapot
- b) Tube
- c) Piramid
- d) Torus
- e) Box

266 3ds Max – da hansı primitiv bir əməliyyatla yaradılır?

- a) Sphere
- b) Tube
- c) Piramid
- d) Torus
- e) Box

267 3ds Max – da əmr lövhəsinin ikinci (Modify) bölməsindəki Length parametrindən ... müəyyən etmək üçün istifadə edilir.

- a) ayrılmış obyektin uzunluğunu
- b) səhnədəki bütün obyektlərin uzunluğunu
- c) ayrılmış obyektin enini
- d) səhnədəki bütün obyektlərin enini
- e) ayrılmış obyektin hündürlüyünü

268 3ds Max – da əmr lövhəsinin ikinci (Modify) bölməsindəki Width parametrindən ... müəyyən etmək üçün istifadə edilir.

- a) ayrılmış obyektin enini
- b) səhnədəki bütün obyektlərin enini
- c) ayrılmış obyektin uzunluğunu
- d) səhnədəki bütün obyektlərin uzunluğunu
- e) ayrılmış obyektin hündürlüyünü

- 269 3ds Max – da obyektin eni üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?
- a) Width Segs
 - b) Length Segs
 - c) Height Segs
 - d) Width
 - e) Length
- 270 3ds Max – da obyektin hündürlüyü üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?
- a) Height Segs
 - b) Length Segs
 - c) Width Segs
 - d) Width
 - e) Height
- 271 3ds Max – da aşağıdakılardan hansı kürənin forması parametridir?
- a) Radius
 - b) Width
 - c) Length
 - d) Height
 - e) Segments
- 272 3ds Max – da aşağıdakı parametrlərdən hansı kürənin formasını hamar və ya yonulmuş şəkllə gətirməyə imkan verir?
- a) Smooth
 - b) Segments
 - c) Radius
 - d) Length
 - e) Width
- 273 3ds Max – da aşağıdakı parametrlərdən hansı kürədən müəyyən hissəni kəsməyə imkan verir?
- a) Hemisphere

- b) Smooth
- c) Segments
- d) Radius
- e) Slice

274 3ds Max – da Hemisphere parametrinin qiyməti hansı aralıqda dəyişə bilər?

- a) от 0 до 1
- b) от 0 до 10
- c) от 1 до 10
- d) от 1 до 100
- e) от 0 до 100

275 3ds Max – da çaydanın hissələri (Teapot Part) parametrlər qrupunda hansı opsiya çaydanın gövdəsini istisna edir?

- a) Body
- b) Handle
- c) Spout
- d) Lid
- e) Spout и Lid

276 3ds Max – da Teapot Part parametrlər qrupunda hansı opsiya çaydanın lüləyini istisna edir?

- a) Spout
- b) Body
- c) Handle
- d) Lid
- e) Handle и Lid

277 3ds Max – da Teapot Part parametrlər qrupunda hansı opsiya çaydanın qapağını istisna edir?

- a) Lid
- b) Body
- c) Handle
- d) Spout

e) Handle и Body

278 3ds Max – da çoxüzlü prizma yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) Gengon
- b) RingWave
- c) OilTank
- d) Spindle
- e) Hedra

279 3ds Max – da dalğavari kəsiyi olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) RingWave
- b) Spindle
- c) OilTank
- d) Prism
- e) Hedra

280 3ds Max – da prizma formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) Prism
- b) Hedra
- c) OilTank
- d) RingWave
- e) Hose

281 3ds Max – da düyün formasında olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) Torus Knot
- b) Hose
- c) Spindle
- d) Hedra
- e) Prism

282 3ds Max – da tilli (faskalı) silindr formasında olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) ChamferCyl
- b) Capsule
- c) Cylinder
- d) Hose
- e) Prism

283 3ds Max – da kapsul formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) Capsule
- b) ChamferCyl
- c) Cylinder
- d) L – Ext
- e) C – Ext

284 3ds Max – da nahamar şlanq yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- a) Hose
- b) Gengon
- c) Torus Knot
- d) Prism
- e) Capsule

285 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və hərəkət etdirməyə imkan verir?

- a) Select and Move
- b) Select and Rotate
- c) Select and Scale
- d) Select object
- e) Select and Manipulate

286 3ds Max – da Shift düyməsinin sıxılmış vəziyyətində obyekt sürüşdürüləndə obyekt ...

- a) köçürülür.
- b) böyüdüür.
- c) kiçildir.
- d) dəyişdirilir.
- e) hamarlanır.

- 287 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi obyektin fərdi surətini yaratmağa imkan verir?
- a) Copy
 - b) Instance
 - c) Reference
 - d) Group
 - e) Attach
 - e) Attach
- 288 3ds Max – da tam kvadrat menyunun Hide Selection bəndi ... imkan verir.
- a) ayrılmış obyektləri gizlətməyə
 - b) ayrılmamış obyektləri gizlətməyə
 - c) adlar üzrə obyektləri gizlətməyə
 - d) maudun düyməsindən istifadə ilə obyektləri gizlətməyə
 - e) gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- 289 3ds Max – da tam kvadrat menyunun Unhide All bəndi ... imkan verir.
- a) obyektlərin hamısını göstərməyə
 - b) ayrılmış obyektlərin siyahısını göstərməyə
 - c) ayrılmışmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə
 - d) gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
 - e) gizlədilməmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- 290 3ds Max – da Hide bağlamasının Hide By Name opsiyası ... imkan verir.
- a) gizlədilməli olan obyektin adını qeyd edib Hide düyməsini sıxmağa
 - b) bütün obyektlərin siyahısını göstərməyə
 - c) gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
 - d) ayrılmış obyektlərin siyahısını göstərməyə
 - e) ayrılmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə
- 291 3ds Max – da Hide bağlamasının Hide By Hit opsiyası ... imkan verir.
- a) obyektləri mausdan istifadə ilə gizlətməyə
 - b) ayrılmamış obyektləri gizlətməyə
 - c) ayrılmış obyektləri gizlətməyə

- d) obyektlərin hamısını gizlətməyə
- e) obyektləri adına görə gizlətməyə
- 292 3ds Max – da əsas alətlər lövhəsindəki Use Center düyməsini sıxanda nəbaş verir?
- a) Dayaq nöqtəsinin tənləşdirilməsinin üç variantı əks etdirilən lövhə açılır.
- b) Obyektin mərkəzi ilə dayaq nöqtəsinin standart vəziyyəti üst-üstə düşür.
- c) Dayaq mərkəzinin mövqeyi ilə obyektin həndəsi mərkəzi üst-üstə düşür.
- d) Dayaq nöqtəsinin mövqeyi avtomatik koordinat başlanğıcına keçir.
- e) Proqram dayaq nöqtəsinin redaktə olunması rejiminə keçir.
- 293 3ds Max – da Use Pivot Point Center rejimində ...
- a) Obyektin mərkəzi ilə dayaq nöqtəsinin standart vəziyyəti üst-üstə düşür.
- b) Dayaq nöqtəsinin tənləşdirilməsinin üç variantı əks etdirilən lövhə açılır.
- c) Dayaq mərkəzinin mövqeyi ilə obyektin həndəsi mərkəzi üst-üstə düşür.
- d) Dayaq nöqtəsinin mövqeyi avtomatik koordinat başlanğıcına keçir.
- e) Proqram dayaq nöqtəsinin redaktə olunması rejiminə keçir.
- 294 3ds Max – da Working Pivot bağlamasında yerləşən Edit Working Pivot düyməsi sıxılanda ...
- a) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini redaktə etməyə imkan yaranır.
- b) ixtiyari ayrılmış obyektin dayaq nöqtəsi proyeksiya pəncərəsinin mərkəzində yerləşəcək.
- c) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini elə dəyişdirməyə imkan yaranır ki, koordinat oxlarının istiqaməti pəncərənin koordinat oxlarının istiqamətinə uyğun olsun.
- d) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini avtomatik olaraq ayrılmış obyektin mərkəzinə, ya da heç bir obyekt ayrılmayan vəziyyətdə proyeksiya pəncərəsinin mərkəzinə tənləşdirməyə imkan yaranır.
- e) Dayaq nöqtəsinin tənləşdirilməsinin üç variantı əks etdirilən lövhə açılır.
- 295 3ds Max – da Working Pivot bağlamasında yerləşən Reset düyməsi sıxılanda ...

- a) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini avtomatik olaraq ayrılmış obyektin mərkəzinə, ya da heç bir obyekt ayrılmayan vəziyyətdə proyeksiya pəncərəsinin mərkəzinə tənləşdirməyə imkan yaranır.
- b) ixtiyari ayrılmış obyektin dayaq nöqtəsi proyeksiya pəncərəsinin mərkəzində yerləşəcək.
- c) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini elə dəyişdirməyə imkan yaranır ki, koordinat oxlarının istiqaməti pəncərənin koordinat oxlarının istiqamətinə uyğun olsun.
- d) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini redaktə etməyə imkan yaranır.
- e) dayaq nöqtəsinin tənləşdirilməsinin üç variantı əks etdirilən lövhə açılır.

296 3ds Max – da Working Pivot bağlamasında yerləşən Align To View opsiyası aktiv olanda ...

- a) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini elə dəyişdirməyə imkan yaranır ki, koordinat oxlarının istiqaməti pəncərənin koordinat oxlarının istiqamətinə uyğun olsun.
- b) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini avtomatik olaraq ayrılmış obyektin mərkəzinə, ya da heç bir obyekt ayrılmayan vəziyyətdə proyeksiya pəncərəsinin mərkəzinə tənləşdirməyə imkan yaranır.
- c) ixtiyari ayrılmış obyektin dayaq nöqtəsi proyeksiya pəncərəsinin mərkəzində yerləşəcək.
- d) işçi dayaq nöqtəsinin mövqeyini redaktə etməyə imkan yaranır.
- e) dayaq nöqtəsinin tənləşdirilməsinin üç variantı əks etdirilən lövhə açılır.

297 3ds Max – da sıyıрма qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlərin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?

- a) Sliding
- b) Pivot
- c) BiFold
- d) Awining
- e) Pivoted

- 298 3ds Max – da adi (həncamadan asılan) qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlərin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?
- a) Pivot
 - b) Sliding
 - c) BiFold
 - d) Awining
 - e) Pivoted
- 299 3ds Max – da iki qatlama qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlərin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?
- a) BiFold
 - b) Pivot
 - c) Sliding
 - d) Awining
 - e) Pivoted
- 300 3ds Max – da qapı yaradarkən xonçalar arasındakı məsafə hansı parametrlə müəyyən edilir.
- a) Muntin
 - b) Double Doors
 - c) Flip Swing
 - d) Flip Hinge
 - e) Open