

1618Y_Az_Æyani_Yekun imtahan testinin sualları

Fənn : 1618Y Multimediya texnologiyaları

1 Kompüter qrafikası nədir?

- tək cə peşəkar dizaynerlərin məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir
- Fərdi kompüterdən istifadə istiqamətlərindən biridir
- tək cə peşəkar rəssamların və dizaynerlərin məşğuliyət istiqamətlərindən biridir
- həvəskar rəssamların məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir
- tək cə peşəkar rəssamların məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir

2 İri müəssisələr reklam verilməsi ilə əlaqədar problemlərini əksər hallarda necə həll edirlər?

- malik olduqları ixtiyari proqramla
- dizayn büroları və reklam agentliklərinin xidmətindən istifadə ilə
- fərdi imkanları ilə
- kompüter qrafikası proqramları ilə
- fərdi imkanları və malik olduqları proqram vasitələri ilə

3 İnformatikanın kompüterlə təsvirlərin yaradılması və redaktə edilməsi ilə məşğul olan sahəsi necə adlanır?

- qrafik redaktorlar
- rastr qrafikası
- kompüter qrafikası
- vektor qrafikası
- fraktal qrafika

4 Kiçik müəssisələr reklam verilməsi ilə əlaqədar işləri əksər hallarda necə həll edirlər?

- dizayn büroları və reklam agentliklərinin xidmətindən istifadə ilə
- fərdi imkanları və malik olduqları proqram vasitələri ilə
- ixtiyari mətn redaktoru ilə
- cədvəl prosessorlarının tətbiqi ilə
- elektron təqdimat proqramları ilə

5 Web-səhifələrin hazırlanması zamanı kompüter qrafikasından nə məqsədlə istifadə edilir?

- obyektləri kompakt yerləşdirmək üçün
- Kütləvi şəkildə diqqət cəlb etmək üçün
- Web-səhifənin keyfiyyətini yüksəltmək üçün
- Web-səhifədə obyektləri dəqiq yerləşdirmək üçün
- məzmunu yaxşılaşdırmaq üçün

6 Kompüter qrafikası proqramları hansı kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün nəzərdə tutulur?

- müəyyən kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün
- ixtiyari kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün
- mühəndislər, texniklər, texnoloqlar, rəssamlar və dizaynerlər üçün
- peşəkar rəssamlar və dizaynerlər üçün
- məhdud kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün

7 Kompüter qrafikası ilə iş üçün proqram təminatının necə növü mövcuddur?

- iki
- çox
- bir
- beş
- üç

8 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

- səlis qrafika
- vektor qrafika
- fiqurlu qrafika
- dəqiq qrafika
- ehtimallı qrafika

9 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

- frontal qrafika
- fraktal qrafika
- fiqurlu qrafika
- dəqiq qrafika
- qarışıq qrafika

10 Rastr qrafikası təsvirlərinin əksəriyyəti əsasən hansı yolla yaradılır?

- tək-cə foto-materialların skanerləşdirilməsi usulu ilə
- təsvirlərin skanerləşdirilməsi yolu ilə
- kompüter proqramlarından istifadə ilə həmişə əl üsulu ilə yaradılır
- belə təsvirlər heç vaxt kompüter proqramları ilə əl üsulu ilə yaradılmır
- tək-cə rəsm əsərlərinin skanerləşdirilməsi yolu ilə

11 Son dövrlərdə rastr təsvirlərin kompüterə daxil edilməsi üçün hansı qurğular geniş tətbiq edilir?

- sistem giriş-çıxış qurğuları
- maqnit kartları
- rəqəmsal foto və video-kameralar
- maqnit lentləri
- adi foto və video-kameralar

12 Vektor qrafika ilə işləyən proqram vasitələri əsasən nədən ötrü yaradılmışdır?

- təsvirləri əlaqə kanalları ilə ötürmək üçün
- təsvirləri yaratmaq üçün
- təsvirləri korrektə etmək üçün
- təsvirləri emal etmək üçün
- təsvirləri kompüterdən kompüterə ötürmək üçün

13 İnternetdə əsasən hansı təsvirlər tətbiq edilir?

- 3ds Max təsvirlər
- Rastr təsvirlər
- vektor təsvirlər
- fraktal təsvirlər
- AutoCAD təsvirlər

14 Fraktal qrafika proqram vasitələri nə üçün nəzərdə tutulub?

- nöqtələrdən ibrət olan təsvirlərin avtomatlaşdırılmış üsulla emal edilməsi üçün
- rastr təsvirlərin yaradılması, emal edilməsi və ötürülməsi üçün
- vektor təsvirlərin yaradılması üçün
- təsvirlərin avtomatik generasiya edilməsi üçün
- rastr təsvirləri yaratmaq üçün

15 Ekran təsvirindəki nöqtə necə adlanır?

- dpi
- sadə təsvir elementi
- elementar element
- piksel
- təsvirin kiçik elementi

16 Fraktal qrafikadan əsasən hansı proqramlarda daha çox istifadə edilir?

- ofis proqramlarında
- təlim proqramlarında
- tədris proqramlarında
- əyləncə proqramlarında
- riyazi proqramlaşdırma proqramlarında

17 Rastr təsvirdə əsas element nədir?

- eyni rəngə malik olan nöqtələr
- monorəng təsvir sahəsi
- nöqtələr çoxluğu
- nöqtə
- xətt

18 Hansı xətlər doldurma xassəsinə malik ola bilər?

- ştrix-punktir xətlər
- əyri xətlər
- düz xətlər
- qapalı xətlər
- açıq xətlər

19 Vektor qrafikada tərələr necə adlanır?

- son nöqtələr
- başlanğıc və ya son nöqtələr
- başlanğıc nöqtələr
- qovşaqlar
- ayırma nöqtələri

20 Fraktal qrafikada obyektlər necə qurulur?

- elementar təsvirlərin köməyi ilə
- xətlərin köməyi ilə
- nöqtələrin köməyi ilə
- tənliklər və ya tənliklər sistemi ilə
- nöqtələrin və ya xətlərin köməyi ilə

21 Ekranın buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

- videokartın ölçüləri ilə
- təsvirin özünün ölçüləri ilə
- ekranın ölçüləri ilə
- piksellə
- əməliyyat sisteminin mərtəbəliliyi ilə

22 Printerin buraxılışı (həlli) nədir?

- təsvirin özünün xassəsidir
- əməliyyat sisteminin xassəsidir
- kompüter və əməliyyat sisteminin xassəsidir
- vahid uzunluğa malik sahədə çap edilə bilən nöqtələrin sayıdır
- kompüter sisteminin xassəsidir

23 Qrafika ilə ilk kompüter oyunu nə vaxt yaradılıb?

- 1968-ci ildə
- 1957-ci ildə
- 1959-cu ildə
- 1961-ci ildə
- 1963-cü ildə

24 Qrafika ilə ilk kompüter oyununun yaradılması layihəsinin rəhbəri kim olmuşdur?

- N.N. Konstantinov
- T. Mofetta
- A. Sazerlend
- S. Rassel
- N. Teylor

25 Redaksiyaların və nəşriyyatların işində əsas əmək məsrəfləri nə ilə bağlıdır?

- mətn və nəşriyyat sistemlərinin tətbiqi ilə qaydaya salma əməliyyatları ilə
- mətn redaktorundn istifadə ilə səhvlərin düzəldilməsi və redaktəsi ilə
- mətn redaktoru ilə mətnin yığılması ilə
- qrafika proqramları ilə bədii tərtibat və qaydaya salma əməliyyatları ilə
- nəşriyyat sistemlərinin tətbiqi ilə qaydaya salma əməliyyatları ilə

26 Qrafik proqram vasitələrindən geniş istifadə edilməsinə təkan verən nə oldu?

- İnternetin inkişafı
- kompüter texnikasının inkişafı
- kompüter texnikasının texniki və texnoloji parametrlərinin inkişafı
- müasir kompüterlərin tətbiq sahələrinin genişlənməsi
- proqramlaşdırma texnologiyasının inkişafı

27 Müasir qrafik vasitələr hansı şərtlər nəzərə alınmaqla hazırlanır?

- peşəkar və anadangəlmə bədii yaradıcılıq gabiliyyəti olanların məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- tək-cə mühəndislərin, arxitekturların, dizaynerlərin və rəssamların məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- tək-cə peşəkar rəssamların məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- anadangəlmə bədii yaradıcılıq gabiliyyəti olan və olmayanların məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- tək-cə peşəkar dizaynerlərin məhsuldar işləyə bilməsi üçün

28 Kompüter qrafikasının neçə növü mövcuddur?

- qeyri məhdud miqdarda növü
- iki növü
- bir növü
- üç növü
- çox növü

29 1) sadə qrafika; 2) murəkkəb qrafika; 3) rastr qrafika; 4) rəngli qrafika; 5) ağ-qara qrafika anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

- beşincidən başqa hamısı
- təkə dördüncü
- birincidən başqa hamısı
- təkə üçüncü
- dördüncü və beşinci

30 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

- zərif qrafika
- fiqurlu qrafika
- murəkkəb qrafika
- nöqtə qrafika
- rəngli qrafika

31 Rastr qrafika ilə işləyən redaktorların əksəriyyəti nədən ötrü yaradılıb?

- təsvirləri hazırlamaq üçün
- təsvirləri köçürmək üçün
- təsvirləri yaratmaq üçün
- təsvirləri emal etmək üçün
- təsvirləri ötürmək üçün

32 Hansı qrafik proqram vasitələri ilə şrifflərin və sadə həndəsi fiqurların tətbiqi ilə formalaşdırma və qaydaya salma işi daha sadə həll edilir?

- rastr və ya fraktal qrafika vasitələri ilə
- nöqtə qrafikası proqram vasitələri ilə
- fraktal qrafika proqram vasitələri ilə
- vektor qrafikası proqram vasitələri ilə
- rastr qrafikası proqram vasitələri ilə

33 Reklam agentliklərində, dizayn bürolarında, redaksiyalarda və mətbəələrdə hansı qrafik proqram vasitələrindən daha çox istifadə edilir?

- mətnlə iş proqram vasitələrindən
- rastr qrafika vasitələrindən
- fraktal qrafika vasitələrindən
- vektor qrafika vasitələrindən
- təqdimat proqramlarından

34 Hansı növ qrafik proqram vasitələri ilə bədii təsvirlərin yaradılması daha çətindir?

- mətn redaktorları ilə
- rastr qrafikası proqramları ilə
- təqdimat proqramları ilə
- vektor qrafikası proqramları ilə

- mətbəə proqram vasitələri ilə

35 Fraktal bədii kompozisiya yaratmaq nədir?

- kompozisiyanı çəkmək, formalaşdırmaq və emal etmək
 kompozisiyanın formalaşdırılması
 kompozisiyanın əllə çəkilməsi
 proqramlaşdırma
 kompozisiyanı çəkmək və formalaşdırmaq

36 Təsvirin buraxılışı (həlli) adətən necə ölçülür?

- təsvirin ölçülərinin nisbəti ilə
 millimetrdəki nöqtələrin sayı ilə
 santimetrdəki nöqtələrin sayı ilə
 dyümdəki nöqtələrin sayı ilə
 ekranın ölçülərinin nisbəti ilə

37 1 dyüm nə qədərdir?

- $\approx 20,4$ mm
 $\approx 24,5$ mm
 $\approx 25,46$ mm
 $\approx 25,4$ mm
 $\approx 24,56$ mm

38 Vektor qrafikada əsas element nədir?

- düz və ya əyri xətlər çoxluğu
 tək cə düz xətt parçası
 nöqtələr çoxluğu
 xətt
 tək cə əyri xətt parçası

39 Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılı olmur?

- rastr qrafikası proqramlarında
 təqrimat proqramlarında
 riyazi proqramlaşdırma proqramlarında
 Offise proqramlarında
 vektor qrafikası proqramlarında

40 Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılıdır?

- tam ədədli proqramlaşdırma proqramlarında
 fraktal qrafika proqramlarında
 vektor qrafikası proqramlarında
 rastr qrafikası proqramlarında
 xətti proqramlaşdırma proqramlarında

41 Vektor qrafikada xətt necə təsvir edilir?

- dörd nöqtə ilə
 üç nöqtə ilə
 xəttin uzunluğu qədər nöqtələr çoxluğu ilə
 bir neçə parametrlə

- bir neçə nöqtə ilə

42 Vektor qrafikada obyektlər nədən ibarət olur?

- Paint elementlərdən
 nöqtələr çoxluğundan
 nöqtələrdən
 xətlərdən
 PhotoShop obyektlərdən

43 Qovşaqların xassələri nəyi müəyyənləşdirir?

- iki xətt arasındakı məsafəni
 xəttin rəngini
 xəttin uzunluğunu
 xəttin təpələrinin necə görünməsini və ya iki xəttin necə qovuşmasını
 xəttin qalınlığını

44 Ekranın buraxılışı nədir?

- təsvirin xassəsidir
 təkə kompüter sisteminin xassəsidir
 uzunluq vahidində çap edilə bilən nöqtələrin sayıdır
 kompüter və əməliyyat sisteminin xassəsidir
 təkə əməliyyat sisteminin xassəsidir

45 Ekranın buraxılışı (həlli) nədən asılıdır?

- təsvirlərin rənglərinin sayından
 təkə videokartdan
 təkə əməliyyat sisteminin tənzimlənməsindən
 monitordan, video-kartdan və əməliyyat sisteminin tənzimlənməsindən
 təkə monitorun ölçülərindən

46 Verilmiş keyfiyyətdə təsvirin ölçüsü hansı buraxılış (həll) tipi ilə müəyyən edilir?

- ekranın, printerin və təsvirin buraxılışı (həlli) ilə
 təsvirin buraxılışı (həlli) ilə
 ekranın buraxılışı (həlli) ilə
 printerin buraxılışı (həlli) ilə
 ekranın və printerin buraxılışı (həlli) ilə

47 Təsvirin buraxılışı (həlli) nədir?

- printerin xassəsidir
 kompüter sisteminin xassəsidir
 uzunluq vahidində çap edilə bilən nöqtələrin sayıdır
 təsvirin özünün xassəsidir
 əməliyyat sisteminin xassəsidir

48 Müasir kompüterlərdə qrafik torun hansı standart ölçülərindən istifadə olunmur?

- 1240 x 1024
 800 x 600
 640 x 480
 670 x 490

1024 x 768

49 Neçənci ildə amerikalı alim Ayven Sazerlend ekranda rəqəmsal qələmlə nöqtələr, xətlər, çevrələr çəkməyə imkan verən Sketchpad proqram-aparat kompleksi yaratmışdır?

- 1968-ci ildə
- 1964-cü ildə
- 1961-ci ildə
- 1963-cü ildə
- 1965-ci ildə

50 Aşağıdakı anlayışlardan hansı kompüter qrafikası növüdür?

- fiqurlu qrafika
- kobud qrafika
- zərif qrafika
- hesablama qrafikası
- damğır qrafika

51 kompüter qrafikasının növləri nə ilə fərqlənir?

- təsvirlərin korrektə prinsipləri ilə
- təsvirin kağızda əks etdirilməsi prinsipləri ilə
- təsvirin ekranda əks etdirilməsi prinsipləri ilə
- təsvirin ekranda və çap zamanı kağızda formalaşdırılması prinsipləri ilə
- təsvirlərin ötürülməsi prinsipləri ilə

52 Rastr qrafikadan əsasən hansı sənədlərin hazırlanması üçün istifadə edilir?

- təkçə multimedia sənədlərinin hazırlanması üçün
- elektron və poliqrafiya sənədlərinin hazırlanması üçün
- ixtiyari sənədlərin hazırlanması üçün
- təkçə poliqrafiya sənədlərinin hazırlanması üçün
- təkçə elektron sənədlərin hazırlanması üçün

53 Hansı qrafika obyekt yönümlü qrafika hesab edilir?

- rastr qrafika
- vektor qrafika
- PhotoEditor proqramı
- PhotoShop proqramı
- Paint proqramı

54 Aşağıdakı xassələrdən hansı xəttin xassəsinə aid deyil?

- xəttin rəngi
- xəttin qalınlığı
- xəttin forması
- ekranın buraxılışı (həlli)
- xəttin xarakteri

55 Qapalı konturun daxili nə ilə doldurula bilər?

- təkçə karta ilə
- təkçə tekstura ilə
- təkçə yekcins rənglə

- rənglə, karta və ya tekstura ilə
- tək cə fraktal qrafika obyektləri ilə

56 Vektor qrafikada qapalı olmayan sadə xəttin ən azı neçə tərəsi olur?

- bir və ya iki
- üç
- bir
- iki
- bir neçə

57 Hansı qrafikanı hesablama qrafikası adlandırırlar?

- tək cə vektor və rastr qrafikanı
- tək cə vektor qrafikanı
- tək cə rastr qrafikanı
- vektor, rastr və fraktal qrafikanı
- tək cə fraktal qrafikanı

58 Təsvirin nöqtələrinin koordinatları niyə hesablanır?

- obyektlərin neqativini almaq üçün
- tək cə təsviri printerə çıxartmaq üçün
- tək cə təsviri ekrana çıxartmaq üçün
- obyektləri ekrana və çap zamanı printerə çıxartmaq üçün
- təsviri fotoyığan maşına çıxartmaq üçün

59 Hansı qrafikada obyektlər kompüterin yaddaşında saxlanmır?

- vektor və ya fraktal qrafikada
- rastr qrafikada
- vektor qrafikada
- fraktal qrafikada
- vektor və ya rastr qrafikada

60 Ekranın, printerin və təsvirin buraxılışı(həlli) nə ilə fərqlənir?

- kompüter sisteminin xassəsidir
- hər üçü eyni obyektə aiddir
- heç nə ilə fərqlənmir
- fərqli obyektlərin xassələridir
- əməliyyat sisteminin xassəsidir

61 Hansı momentə kimi buraxılış (həll) növlərinin bir biri ilə heç bir bağlılığı olmur?

- təsvirlərin formatı dəyişdirilənə kimi
- təsviddəki rəng dərinliyi müəyyən edilənə kimi
- təsvirdəki rənglərin sayı müəyyən edilənə kimi
- təsvirlərin fiziki ölçüləri müəyyən edilənə kimi
- rəng yaratma modeli müəyyən edilənə kimi

62 Printerin buraxılışı (həlli) ilə nə müəyyən edilir?

- təsvirin printerdə çap sürəti
- təsvirin keyfiyyəti
- təsvirin ölçüsü

- verilmiş keyfiyyətdə təsvirin ölçüsü və ya verilmiş ölçüdə təsvirin keyfiyyəti
- printerin çap sürəti

63 Verilmiş ölçüdə təsvirin keyfiyyəti nə ilə müəyyən edilir?

- ekranın buraxılışı (həlli) ilə
- ekranın və printerin buraxılışı (həlli) ilə
- ekranın, printerin və təsvirin buraxılışı (həlli) ilə
- printerin buraxılışı (həlli) ilə
- təsvirin buraxılışı (həlli) ilə

64 Təsvirin buraxılışının (həllinin) qiyməti adətən harada saxlanır?

- kompüterin fayl sistemində
- kompüter sistemində
- əməliyyat sistemində
- təsvir faylında
- çap qurğusunun drayverində

65 Kompüterdə multimedia informasiya hansı formada təsvir edilir?

- mətn formasında
- rəngli təsvir formasında
- rəqəmsal formada
- cədvəl formasında
- ağ-qara təsvir formasında

66 Ağ-qara təsviri kodlaşdırmaq üçün minimum neçə rəqəm lazımdır?

- 16 rəqəm
- 4 rəqəm
- 1 rəqəm
- 2 rəqəm
- 8 rəqəm

67 Reallığa az və ya çox uyğun gələn təsvirlərin kodlaşdırılması nədən asılıdır?

- piksellərin sayından
- əməliyyat sistemindən
- kompüter sistemindən
- istifadə edilən rənglərin sayından
- ekran nöqtələrinin sayından

68 Təsvirdəki rənglərin sayı nədən asılıdır?

- rəng yaratma sxemindən
- əməliyyat sistemindən
- ekrana çıxarmaq üçün nəzərdə tutulan təsvirin ölçülərindən
- hər pikselin kodlaşdırılması üçün nəzərdə tutulan bitlərin sayından
- rəng yaratma modelindən

69 Rəngin dərinliyi nədir?

- təsvirdəki obyektlərin sayı haqqında informasiyanın miqdarıdır
- təsvirdəki piksellərin sayı haqqında informasiyanın miqdarıdır
- təsvirdəki rənglərin miqdarıdır

- pikselin rəngini müəyyən edən informasiyanın miqdarıdır
- eyni tipli rənglərin sayı haqqında informasiyanın miqdarıdır

70 Dörd bit maksimum neçə rəngin kodlaşdırılmasına imkan verir?

- 1024.0
- 4.0
- 2.0
- 16.0
- 265.0

71 Səkkiz bit maksimum neçə rəngin kodlaşdırılmasına imkan verir?

- 1.6777216E7
- 4.0
- 2.0
- 256.0
- 16.0

72 Ağ-qara təsvirləyi kodlaşdırmaq üçün minimum neçə bit lazımdır?

- 8.0
- 3.0
- 2.0
- 1.0
- 4.0

73 Aşağıda qeyd edilənlərdən hansı buraxılışın (həllin) tərifidir?

- ekrandakı monorənglərə malik olan nöqtələrin sayı
- ekranda yerləşən fərqli rənglərə malik nöqtələrin sayı
- təsviri formalaşdıran piksellərin sayı
- təsviri formalaşdıran piksellərin yerləşmə sıxlığı
- təsvirdəki fərqli rənglərə malik olan nöqtələrin sayı

74 Vektor kodlaşdırma üsulunda həndəsi fiqurlar kompüterin yaddaşında hansı formada saxlanır?

- ayrı-ayrı obyektlər formasında
- xətlər formasında
- nöqtələr formasında
- riyazi formulalar və həndəsi abstraksiyalar formasında
- əyri xətlər formasında

75 Qrafik torun ölçüsü 800 x 600-ə, rənglərin sayı 16 –ya bərabər olarsa, rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 32 = 15360000$ bit
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ bit
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ bit
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ bit
- $800 \times 600 \times 2 = 960000$ bit

76 Qrafik torun ölçüsü 800 x 600-ə, rənglərin sayı 256 –ya bərabər olarsa, rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 8 = 122880000$ bit

- $800 \times 600 \times 8 = 1920000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$

77 Qrafik torun ölçüsü 640 x 480-ə, rənglərin sayı 256 – ya bərabər olarsa, rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $640 \times 480 \times 512 = 157286400 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 32 = 9830400 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 16 = 4915200 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 8 = 2457600 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 265 = 81408000 \text{ bit}$

78 Qrafik torun ölçüsü 800 x 600-ə, rəng dərinliyi 2 bitə bərabər olarsa, rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$

79 Qrafik torun ölçüsü 800 x 600-ə, rəng dərinliyi 8 bitə bərabər olarsa, rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$

80 Əgər monitorun buraxılışı (həlli) 640 x 480-ə və istifadə olunan rənglərin sayı 65 536-dırsa, onda rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $640 \times 480 \times 65536 = 20132659200 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 8 = 2457600 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 2 = 614400 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 16 = 4915200 \text{ bit}$
- $640 \times 480 \times 32 = 9830400 \text{ bit}$

81 Əgər monitorun buraxılışı (həlli) 800 x 600 – ə və istifadə olunan rənglərin sayı 65 536-dırsa, onda rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 65536 = 31457280000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 64 = 30720000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 32 = 15360000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 256 = 1222880000 \text{ bit}$

82 Əgər monitorun buraxılışı (həlli) 800 x 600 – ə və istifadə olunan rənglərin sayı 2-dirsə, onda rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 16 = 7860000 \text{ bit}$
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000 \text{ bit}$

- $800 \times 600 \times 2 = 960000$ bit
- $800 \times 600 = 480000$ bit
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ bit

83 Əgər monitorun buraxılışı (həlli) 800×600 -ə, rəng dərinliyi 16 bitə bərabər olarsa, rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $800 \times 600 \times 64 = 30720000$ bit
- $800 \times 600 \times 8 = 3840000$ bit
- $800 \times 600 \times 4 = 1920000$ bit
- $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ bit
- $800 \times 600 \times 32 = 15360000$ bit

84 RECTANGLE 1,1,200,200, Red, Green əmri ilə şərh edilən vektor-kvadratın təsviri neçə bayt yaddaş sahəsi tutacaqdır?

- 480 000 bayt
- 480 bayt
- 240 bayt
- 30 bayt
- 720 bayt

85 Vektor şərhli RECTANGLE 1,1,200,200, Red, Green olan 256 rəngli rastr-kvadratın təsviri neçə bayt yaddaş sahəsi tələb edilir?

- 386 000 bayt
- 7 680 bayt
- 320 000 bayt
- 40 000 bayt
- 384 000 bayt

86 RECTANGLE 1,1,200,200, Red, Green əmri ilə şərh edilən vektor-kvadratın təsviri üçün 256 rəngli eyni rastr-kvadratın təsvirindən neçə dəfə az yaddaş sahəsi tələb edilir?

- ≈ 10 dəfə
- ≈ 100 dəfə
- ≈ 20 dəfə
- ≈ 1333 dəfə
- ≈ 254 dəfə

87 24 bitlə neçə rəng kodlaşdırıla bilər?

- 16.0
- 512.0
- 1024.0
- $1.6777216E7$
- 256.0

88 Aşağıdakılardan hansı rastr qrafikanın nöqsanı hesab edilmir?

- rastr təsvirləri saxlamaq üçün böyük yaddaş tələb edilir
- hər bir pikselin rəngi haggında informasiya bitlərin komibnasiyası şəklində saxlanır
- sadə rastr şəkillər böyük yaddaş tutur
- hər bir pikselə milyonlarla çalardan biri verilə bilər
- təsvirlər miqyaslaşdırılarda pikselizasiya effekti alınır

89 Voksel nədir?

- piksellərin ikiölçülü fəzadakı analoqudur
- n-ölçülü fəzadz rastr elementin qiymətidir
- ikiölçülü fəzadz rast elementin qiymətidir
- üçölçülü fəzada rastr elementin qiymətidir
- voksel anlayışının kompüter qrafikasına dəxli yoxdur

90 Voksel - ...

- piksellərin üçölçülü fəzadakı analoqudur
- voksellərin multimediyaya dəxli yoxdur
- piksellərin n-ölçülü fəzadakı analoqudur
- piksellərin ikiölçülü fəzadakı analoqudur
- voksel tibbi anlayışdır

91 Doksel nədir?

- dokselin multimediyaya dəxli yoxdur
- vaxta nəzərən dəyişən əyridir
- vaxta nəzərən dəyişən pikseldir
- vaxta nəzərən dəyişən vokselidir
- vaxta nəzərən dəyişən xətdir

92 Voksel modellər ardıcılığından hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

- təsvirin yuyulması effektini almaq üçün
- təsvirin kontrastlığını artırmaq üçün
- təsvirin keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün
- üçölçülü animasiya üçün
- təsvirin parlaqlığını azaltmaq üçün

93 Voksel modellər əksər hallarda hansı məqsəd üçün tətbiq edilir?

- ixtiyari informasiyanı dəqiqləşdirmək üçün
- elmi və tibbi informasiyanı dəqiqləşdirmək üçün
- elmi və tibbi informasiyanı toplamaq üçün
- elmi və tibbi informasiyanın vizuallaşdırılması və təhlili üçün
- ixtiyari informasiyanı yığmaq və sistemləşdirmək üçün

94 Nəyə görə vektor qrafika ilə real təsvirlər qurmaq çətindir?

- obyektlərin və ya onların hissələrinin pis rənglənməsinə görə
- təsvirlər xətlərdən ibarət olduğuna görə
- təsvirlər ayrı-ayrı nöqtələrdən ibarət olduğuna görə
- təsvirlər formulalarla şərh edilən ayrı-ayrı nöqtələrdən ibarət olduğuna görə
- təsvirlər pis miqyaslaşdırılan elementlərdən ibarət olduğuna görə

95 Sadə qrfik redaktorların əksəriyyəti hansı qrafika ilə işləyir?

- ixtiyari qrafika ilə
- fraktal qrafika ilə
- vektor qrafika ilə
- rastr qrafika ilə
- fraktal-vektor qrafika ilə

96 Lazım olan nəticəni əldə etmək üçün peşəkarlar adətən neçə proqramdan istifadə etməli olurlar?

- birdən çox olmayan proqramdan
- bir proqramdan
- iki proqramdan
- bir neçə proqramdan
- ikidən çox olmayan proqramdan

97 Vektor qrafika nəyə imkan vermir?

- təsviri fırlatmağa, kəsməyə və yerini dəyişməyə
- təsvirin ölçülərini dəyişdirməyə
- rastr təsviri vektor illüstrasiyada yerləşdirməyə
- ayrıca piksellərlə işləməyə
- təsvirin ölçüsünü dəyişməyə və onu fırlatmağa

98 Vektor təsvirlər niyə analoı rastr təsvirlərdən 10-1000 dəfə az yaddaş tələb edir?

- bu əməliyyat sistemindən asılıdır
- vektor qrafikada çox vaxt eyni rənglərdən istifadə edilir
- vektor qrafikada az sayda rənglərdən istifadə edilir
- vektor təsvirlər şərhə qurulur
- vektor qrafikada rəng dərinliyi daha azdır

99 Printer hər hansı primitivi tamımayanda nə etmək məsləhət görülür?

- skanerdən istifadə etmək
- çap işini sonraya saxlamaq
- çapdan imtina etmək
- printer tanıyan oxşar primitivlə əvəz etmək
- əməliyyat sisteminin tənzimlənməsini dəyişmək

100 Vektor qrafika istifadəçiyə nəyi yerinə yetirməyə imkan vermir?

- primitivlərdən istifadə etməklə sadə və mürəkkəb təsvirlər yaratmağa
- qrafik qurmağa
- cizgi çəkməyə
- fotoqrafiya keyfiyyətinə malik təsvirlər yaratmağa
- texniki illüstrasiyalar hazırlamağa

101 Vektor kodlaşdırma üsulunda obyektin ölçüsü, ayrılığı, yerləşməsi haqqında informasiya kompüterin yaddaşında hansı formada saxlanır?

- adi obyekt formasında
- nöqtələr formasında
- xətlər formasında
- ədədi əmsallar formasında
- standart obyekt formasında

102 Aşağıdakı proqramlardan hansı rastr redaktor deyil?

- Corel Painter
- Corel Photo-paint
- Adobe Photoshop
- AutoCAD

Paint

103 Təkcə sadə rastr qrafika proqramları göstərilən sətri müəyyən edin.

- Paint, PhotoDraw, AutoCAD
- Corel Painter, Corel Photo-Paint, AutoCAD
- Adobe Illustrator, AutoCAD, Photoshop
- Photo Editor, İmaging, CotreIDRAW
- Paint, Photo Editor, İmaging

104 Ancaq güclü rastr proqramlar göstərilən sətri müəyyən edin.

- Corel Painter, CotreIDRAW, AutoCAD
- Corel Painter, CotreIDRAW, Corel Photo-Paint
- Paint, Photo Draw, AutoCAD
- Photoshop, Corel Photo-Paint, Corel Painter
- Adobe Photoshop, CotreIDRAW, Corel Painter

105 Hansı proqramlar eyni intyerfeysə malikdir, yaxşı inteqrasiya edilir və bir birini tamamlayır?

- Photoshop və AutoCAD
- Adobe Illustrator və Corel Photo-Paint
- Macromedia FreeHahd və AutoCAD
- Adobe Illustrator və Photoshop
- Adobe Photoshop və Corel Painter

106 Rəng çalarlarının əksəriyyəti necə yaradılır?

- göy və yaşıl rənglərin qarışdırılması ilə
- ağ və qırmızı rənglərin qarışdırılması ilə
- ağ və qara rənglərin qarışdırılması ilə
- əsas rənglərin qarışdırılması ilə
- göy və qırmızı rənglərin qarışdırılması ilə

107 Aşağıdakılardan hansı rəng modelinin tərifidir?

- al qırmızı rəngin alınma üsulu
- ağ rəngin alınma üsulu
- qara rəngin alınma üsulu
- rəng çalarlarının təşkiledicilərə ayrılma üsulu
- qırmızı rəngin alınma üsulu

108 Rəngin dərinliyindən asılı olaraq rəng haqqında informasiya neçə bit ola bilər?

- 0-dan 64 bitə qədər
- 0-dan 16 bitə qədər
- 0-dan 2 bitə qədər
- 1-dən 32 bitə qədər
- 0-dan 8 bitə qədər

109 Neçə əsas rəng modeli mövcuddur?

- yeddi
- bir
- iki
- üç

btş

110 Hansı qurğular RGB modeli ilə işləyir?

- tipografiya avadanlıqları
- matris printerlər
- lazer printerlər
- monitorlar və məişət televizorları
- sırımaq printerlər

111 RGB modelində hansı rənglər əsas rənglər hesab edilir?

- qırmızı, göy, ağ
- qırmızı, göy, sarı
- yaşıl, sarı, qırmızı
- göy, yaşıl, qırmızı
- qırmızı, göy, füksin

112 RGB modelində üç rəngin qarışığı hansı rəngi verir?

- mavi
- yaşıl
- yaşıl
- neytral (boz)
- göy

113 Additiv modeldə təşkilədicilərin sıfır qiymətlərinə malik olan mərkəz nöqtəsi hansı rəngdə olacaq?

- firuzəyi
- qara
- göy
- mavi
- yaşıl

114 Additiv modeldə təşkilədicilərin ən böyük qiymətinə malik olan mərkəz nöqtəsi hansı rəngdə olacaq?

- sarı
- al qırmızı
- firuzəyi
- ağ
- qırmızı

115 CMYK modelində rənglərin alınması hansı effektdə əsaslanır?

- parlaqlığın azaldılması və artırılması effektinə
- rəngin sadə təsvir effektinə
- rənglərin toplanması effektinə
- rəngin çıxılması effektinə
- rəngin mürəkkəb təsvir effektinə

116 CMYK modelində hansı rəngdən istifadə edilir?

- mavi, göy, yaşıl, qara
- mavi, al-qırmızı, yaşıl, qara

- mavi, sarı, ağ, qırmızı
- mavi, al-qırmızı, sarı, qara
- al-qırmızı, sarı, qara, ağ

117 CMYK modelində komponentlər necə alınır?

- firuzəyi rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla
- sarı rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla
- qara rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla
- ağ rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla
- qırmızı rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla

118 CMYK modelində əlavə rənglər əsas rəngləri hansı rəngə tamamlayır?

- sarı rəngə
- firuzə rəngə
- qırmızı rəngə
- ağ rəngə
- qara rəngə

119 Kompüter üçün hansı rəng modeli daha münasibdir?

- L*a*b modeli
- CMK modeli
- CMYK modeli
- RGB modeli
- HSB modeli

120 Piksel hansı xassələrə malik ola bilər?

- rəngə və kontura
- ölçüyə, rəngə və parlaqlığa
- ölçüyə və rəngə
- rəngə
- bir neçə xassəyə

121 Videopikselin ölçüsü nə qədərdir?

- 0,5 mm-dən kiçik
- 0,55 mm-dən kiçik
- 0,6 mm-dən böyük
- 0,3 mm-ə qədər
- 0,4 mm-ə bərabər

122 Rəng modeli nəyi müəyyən edir?

- qrafika proqramının seçilməsi üsulunu
- rəng dərinliyini
- printerin buraxılışını
- rənglərin yaradılma üsulunu
- ekranın buraxılışını

123 RGB modelində bir rəngə digər rəng əlavə ediləndə nə baş verir?

- heç nə baş vermir
- rəng solğunlaşır

- yekun rəngin parlaqlığı azalır
- yekun rəngin parlaqlığı artır
- ağ rəngə çevrilir

124 Təşkiledicilərin parlaqlıqlarının toplanması üsulu ilə yeni rəng çalarının alınması sxemi necə adlanır?

- alternativ sxem
- köməkçi sxem
- subtraktiv sxem
- additiv sxem
- əsas rəngyaratma sxemi

125 Additiv modeldə sarı rəng necə alınır?

- qara+qırmızı
- qırmızı+göy
- göy+yaşıl
- qırmızı+yaşıl
- qırmızı+yaşıl+göy

126 Additiv modeldə mavi rəng necə alınır?

- göy+yaşıl
- qara+qırmızı
- ağ+göy
- qırmızı+göy
- al-qırmızı+qırmızı

127 Additiv modeldə al-qırmızı rəng necə alınır?

- ağ+yaşıl
- yaşıl+göy
- göy+yaşıl
- qırmızı+göy
- ağ+qırmızı

128 CMYK modeli necə adlanır?

- əlavə model
- yardımçı model
- additiv model
- subtraktiv model
- əsas model

129 CMYK modelində mavi rəngi necə almaq olar?

- ağ - qara
- ağ - göy
- ağ - yaşıl
- ağ - qırmızı
- ağ - sarı

130 CMYK modelində mavi, al-qırmızı və sarı rənglər necə adlanır?

- köməkçi rənglər

- alternativ rənglər
- əsas rənglər
- tamamlayıcı rənglər
- additiv rənglər

131 Hansı qrafik redaktorlarda HSB rəng modelinin tətbiqi daha münasibdir?

- reklam işi üçün təsvirlərin yaradılmasına yönələn
- kompüter üçün təsvirlərin yaradılmasına yönələn
- televiziya verilişlərinin hazırlanmasına yönələn
- təsvirin əllə yaradılmasına yönələn
- mətbəə üçün təsvirlərin hazırlanmasına yönələn

132 HSB modelində mərkəz nöqtə hansı rəngə uyğun gəlir?

- sarı rəngə
- firuzəyi rəngə
- təmiz rənglərə
- ağ(neytral) rəngə
- qara rəngə

133 Hansı rəng modeli rəng barədə intuitiv təsəvvürə daha yaxındır?

- CMYK 255
- CMY
- RGB
- HSB
- CMYK

134 Təsvirlərin redaktə edilməsi üçün hansı modeldən istifadə daha münasibdir?

- YIQ
- CMYK 255
- RGB
- HSB
- CMYK

135 RLE (Run-Length Encoding) nədir?

- çap olunan təsvirin çap keyfiyyətinin artırılması üsulu
- təsvirin keyfiyyətinin yaxşılaşdırılması üsulu
- qrafik təsvirin yaxşılaşdırılması üsulu
- qrafik informasiyanın sıxılması üsulu
- rənglərin əks edilməsi üsulu

136 İşıq obyektədən əks olunanda nə baş verə bilər?

- dəqiq heç nə demək olmaz
- rənglərin hamısı olduğu kimi saxlanar
- heç nə baş verməz
- işıq dəyişə bilər
- işıq dəyişə bilməz

137 Additiv metodla ağ rəng necə alınır?

- yaşıl+ göy

- qırmızı+yaşıl
- qırmızı+göy
- qırmızı+yaşıl+goy
- qırmızı+yaşıl+sarı

138 Additiv metoddla qara rəng necə alınır?

- yaşıl+qırmızı+mavi
- qırmızı+yaşıl+sarı
- qırmızı+yaşıl
- qırmızı+yaşıl+goy
- yaşıl+qırmızı+al-qırmızı

139 Additiv metoddla mavi rəng necə alınır?

- qırmızı+yaşıl
- yaşıl+qırmızı
- qırmızı+mavi
- qırmızı+göy
- yaşıl+ göy

140 Additiv metoddla rəng çalarları necə alınır?

- tək-cə təhlükəsiz palitradan istifadə ilə
- tək-cə əsas rənglərin işıqlanma intensivliyinin artırılması ilə
- tək-cə əsas rənglərin işıqlanma intensivliyinin azaldılması ilə
- əsas rənglərin işıqlanma intensivliyinin dəyişməsi ilə
- tək-cə rəng palitrasından istifadə ilə

141 Kompüter monitorları üçün istifadə edilən additiv rəng modelini müəyyən edin:

- CMYK256
- CMY
- CMYK
- RGB
- CMY256

142 Hesablama qrafikası anlayışı daha çox nə ilə bağlıdır?

- multimedia texnologiyaların inkişafı ilə
- təsvirlərin lokal şəbəkədə ötürülməsi ilə
- təsvirlərin İnternetlə ötürülməsi ilə
- təsvirin ekrana və printerə verilməsi ilə
- təsvirlərin lokal və qlobal şəbəkələrdə ötürülməsi ilə

143 Qrafik torun ölçüsü 1240 x 1024 və istifadə olunan rənglərin sayı 16 777 216 –ya bərabər olarsa rastr təsvirin həcmi nə qədər olacaqdır?

- $1240 \times 1024 \times 16777216 = 21303037788160$ bit
- $1240 \times 1024 \times 16 = 20316160$ bit
- $1240 \times 1024 \times 8 = 10158080$ bit
- $1240 \times 1024 \times 24 = 30474240$ bit
- $1240 \times 1024 \times 256 = 325058560$ bit

144 CMYK modelində al-qırmızı rəng necə alınır?

- ağ-mavi
- ağ-qırmızı
- ağ-goy
- ağ-yaşıl
- ağ-sarı

145 CMYK modelində sarı rəng necə alınır?

- ağ-mavi
- ağ-qırmızı
- ağ-yaşıl
- ağ-göy
- ağ-ıqırmızı

146 Hansı hallarda RGB və CMYK sistemlərindən istifadə daha münasibdir?

- texniki sənədlər hazırlananda
- təsvir əllə yaradılarda
- insanın dərk etməsi əsas olanda
- konkret avadanlıqlarla işləyəndə
- rəng haqqında intuitiv təsəvvür əsas olanda

147 Hansı rəng modeli insan gözünün fiziologiyasına əsaslanmaqla rəngin ölçülməsi üçün sənaye standartı hesab edilir?

- RGB
- HLS
- CMYK
- L*a*b
- HSB

148 HLS modelində intensivliyin hansı qiymətləri daha zəngin rəng seçməyə imkan verir?

- aşağıya yaxın
- yüksək
- aşağı
- orta
- yüksəyə yaxın

149 Aşağıdakılardan hansı qrafik faylın formatının tərifidir?

- qrafik faylın korreksiya edilməsi qaydalarının məcmuyu
- qrafik faylın çap edilməsi qaydalarının məcmuyu
- qrafik faylın ötürülməsi qaydalarının məcmuyu
- qrafik faylın qurulması qaydalarının məcmuyu
- qrafik faylın köçürülməsi qaydalarının məcmuyu

150 Windows əməliyyat sisteminin əsas qrafik formatı hansıdır?

- GIF və JPEG
- GIF
- HSB
- BMP
- JPEG

151 GIF qrafik formatın əsas nöqsanı nədən ibarətdir?

- keyfiyyəti itirmədən faylı çox sıxmağa imkan verir
- animasiya effektini yaratmağa imkan vermir
- parlaq fona malik təsvir yaratmağa imkan vermir
- rəng dərinliyi azdır
- animasiyanın müxtəlif formatını yaratmağa imkan vermir

152 GIF formatı neçə rəngdən istifadə etməyə imkan verir?

- 128-dən çox olmayan rəngdən
- 255-dən çox olmayan rəngdən
- 2048-dən çox olmayan rəngdən
- 1024-dən çox olmayan rəngdən
- 16-dan çox olmayan rəngdən

153 Qrafik faylı güclü sıxanda nə baş vermir?

- təsvirin keyfiyyəti aşağı düşür
- təsvirin ümumi görünüşü dəyişir
- bəzi rəng tonları itir
- təsvir orjinaldan çox fərqlənir
- xarakterik pilləvarilik əmələ gəlir

154 Qrafik formatın seçilməsi nədən asılıdır?

- əməliyyat sistemindən
- istifadə edilən avadanlıqlardan
- təsvirin keyfiyyətindən
- qarşıya qoyulmuş məsələdən
- kompüterdən

155 Qrafik faylın formatı nədir?

- qrafik faylı korrektə etmək üsuludur
- qrafik verilənlərin təkcə çar edilməsi üsuludur
- qrafik verilənlərin təkcə ekranda təsvir üsuludur
- qrafik verilənlərin xarici daşıyıcıda təsvir üsuludur
- qrafik verilənlərin ancaq printerdə təsvir üsuludur

156 PNG azad format kimi hansı qrafik formatı əvəz etmək üçün yaradılmışdı?

- RAW
- JPEG
- BMP
- GIF
- TIFF

157 GIF formatı nə məqsədlə yaradılmışdı?

- rast təvirlərin redaktə edilməsi üçün
- rəng çalarlarının sayını artırmaq üçün
- vektor təvirlərin mübadilə edilməsi üçün
- rast təvirlərin mübadilə edilməsi üçün
- təsvirlərdə real rəng çalarlarının olmasını təmin etmək üçün

158 Hansı formata malik olan fayllarda saxlanan siqnal haqqında tam informasiya mövcud olur?

- JPEG
- JPEG
- BMP
- RAW
- TIFF

159 Hansı qrafik format itkisiz format hesab edilir?

- RAW
- GIF
- TIFF
- hamısı
- PNG

160 Hansı format vektor format deyil?

- CDR
- SVGZ
- SVG
- PNG
- ESP

161 Təsnifata görə hansı format kompleks format hesab edilir?

- CDR
- TGA
- ICO
- DjVu
- SVGZ

162 Hansi sətrdə təsnifata görə ancaq rastr formatlar göstərilmişdir?

- BMP,GIF, PDF
- BMP, PNG, CDR
- BMP, TIFF, PDF
- ICO, PNG, TGA
- BMP, CGM, ESP

163 Windows-nişanların saxlanması üçün hansı formatdan istifadə edilir?

- TIFF
- PNG
- MrSID
- ICO
- TGA

164 Hansı sətrdə təsnifata görə ancaq vektor formatlar göstərilmişdir?

- AI, TGA, CGM
- PNG, EMF, PDF
- ICO, MrSID, CDR
- SVG, WMF, CDR
- BMP, GIF, DjVu

165 Hansı sətrdə təsnifata görə ancaq kompleks formatlar göstərilmişdir?

- CDR, PDF, JPEG
- PDF, DjVu, GIF
- DjVu, PDF, CGM
- SVG, JPEG, PDF
- PDF, AI, TIFF

166 Coğrafi informasiya sistemlərində aero və peyk foto materiallarının saxlanması üçün hansı grafik formatdan istifadə edilir?

- SVG
- TIFF
- PNG
- MrSID
- ICO

167 LZW üsulu ilə hansı təsvirlər daha yaxşı sıxılır?

- foto-təsvirlər
- eyni rəngli piksellərin uzun sətrinə malik olan təsvirləri
- eyni rəngli piksellərin uzun sətrinə malik olmayan təsvirləri
- naxışlarla zəngin təsvirlər
- LZW üsulu grafik informasiyanın sıxılma üsulu deyil

168 Qrafik faylın qurulması qaydaları nəyə kömək edid?

- qrafik faylın köçürülməsinə
- qrafik faylın korreksiya edilməsinə
- faylı digər istifadəçilərə ötürməyə
- informasiyanı asan almağa və kodlaşdırılmış təsviri bərpa etməyə
- qrafik faylın əlqə kanalları ilə ötürülməsinə

169 BMP formatının əsas çatışmayan cəhəti nədir?

- faylların həcmnin çox böyük olması və digər formatların təqdim edə bilmədiyi əlavə imkanların mövcud olması
- rənglərin sayının məhdud olması və faylların həcmnin çox böyük olması
- rənglərin sayının məhdud olması
- faylların həcmnin böyük olması və əlavə imkanların olmaması
- faylların həcmnin çox kiçik olması

170 Peşəkar rəssasmlar əsasən hansı formatdan istifadə edirlər?

- GIF və BMP formatlarından
- FIG formatından
- BMP formatından
- TIFF formatından
- JPEG formatından

171 TIFF formatının əsas nöqsanı nədir?

- sıxmaya keyfiyyətin itməsi ilə imkan verməsi
- əlavə informasiya saxlamağa imkan verməməsi
- sıxmaya imkan verməməsi
- əlavə informasiya saxlamağa imkan verməsi

məhsuldarlığın az olması

172 Qrafik formatlardan hansı müqayisə ilə daha yaxşı hesab edilir?

- GIF və JPEG
- JPEG
- BMP
- TIFF
- GIF

173 Təsvirlərin İnternetdə yerləşdirilməsi üçün əsasən hansı formatdan istifadə edilir?

- BMP və JPEG
- BMP
- TIFF
- GIF
- JPEG

174 Hansı qrafik format qrafik faylı güclü sıxmağa imkan verir?

- TIFF və BMP
- TIFF
- BMP
- JPEG
- GIF

175 Hansı qrafik format qrafik faylın həcmi sızma ilə 250 dəfə azaltmağa imkan verir?

- GIF və BMP
- TIFF
- TIFF
- JPEG
- BMP

176 Hansı qrafik format imkanlarına görə digər formatlardan xeyli üstün hesab edilir?

- TIFF və GIF
- BMP
- JPEG
- TIFF
- BMP

177 Minimal səylə maksimal birgəliyə nail olmaq üçün hansı formatdan istifadə etmək tövsiyyə edilir?

- TIFF və GIF
- JPEG
- BMP
- BMP
- TIFF

178 Təsvirləri digər insanlara vermək və digər proqramlara eksport etmək üçün hansı format daha yaxşı hesab edilir?

- GIF və BMP
- BMP

- TIFF
- TIFF
- JPEG

179 Hansı təsvirlərlə RLE metodu ilə işləmək daha yaxşı hesab olunur?

- eyni rəngli piksellərdən ibarət çox kiçik uzunluğa malik sətrləri olan təsvirlərlə
- naxışlarla zəngin olan təsvirlərlə
- fotoqrafiya keyfiyyətinə malik olan təsvirlərlə
- eyni rəngə malik böyük sahələri olan təsvirlərlə
- eyni rəngli piksellərdən ibarət uzun sətrlərə malik olmayan təsvirlərlə

180 Kompüter qrafikasında trassirovka nədir?

- trassirovka anlayışının kompüter qrafikasına daxil yoxdur
- rastr və vektor təsvirlərin birləşdirilməsi prosesidir
- vektor təsvirdən rastr fraqmentin ləğv edilmə prosesidir
- rastr təsviri vektor təsvirə çevirmə prosesidir
- vektor təsvirə rastr fraqmentin əlavə edilməsi prosesidir

181 Aşağıdakı formatlardan hansı rastr qrafika formatıdır?

- CGM
- EPS
- WMF
- BMP
- DXF

182 Hansı təsvirləri RLE metodu ilə sıxma səmərəli deyil?

- vektor qrafikası fayllarını
- müxtəlif rənglərə malik çoxlu sahələri olan təsvirləri
- skanerlə alınmayan eyni rənglərə malik böyük sahələri olan təsvirləri
- skanerlə alınan rəngli fotoları
- skanerlə alınan və eyni rənglərə malik çoxlu sahələri olan təsvirləri

183 Qrafik informasiyanın sıxılması üçün istifadə edilən hansı metodda qrafik informasiya iki kəmiyyətlə - təkrarlanan kəmiyyət və onun təkrarlanmalarının sayı ilə əvəz edilir?

- RLE, JPEG və LZW metodlarından informasiyanın sıxılması üçün istifadə edilmir
- LZW metodunda
- JPEG metodunda
- RLE metodunda
- RAW metodunda

184 Sıxma metodlarından hansı fotoqrafiya keyfiyyətinə malik təsvirləri böyük sıxma əmsalı ilə sıxmağa imkan verir?

- sıxma metodlarının heç biri
- RLE
- LZW
- JPEG
- sıxma metodlarının hamısı

185 Yüksək sıxma əmsalı nəyin hesabına əldə edilir?

- ilkin təsvirin parlaqlığının azaldılması hesabına
- təsvirin ölçüsünün kiçildilməsi hesabına
- ilkin illüstrasiyanın keyfiyyətinin yüksəldilməsi hesabına
- ilkin informasiyanın müəyyən hissəsinin itməsi hesabına
- videopiksəllərin ölçüsünün kiçildilməsi hesabına

186 Güclü sıxma imkanlarına görə başqa sahələrlə bahəm, həm də İnternetdə hansı qrafik formatdan geniş istifadə edilir?

- BMP və GIF
- TIFF
- GIF
- JPEG
- JPEG

187 Çoxlu şəkillərdən və xırda detallardan ibarət olan real foto və digər təsvirləri İnternetdə yerləşdirmək üçün hansı qrafik formatdan istifadə edilir?

- TIFF və GIF
- GIF
- BMP
- JPEG
- TIFF

188 Təsvirləri səmərəli saxlamaq və müxtəlif proqramlar arasında mübadiləsini təşkil etmək üçün nəyi bilmək zəruridir?

- cisimləri işıqlandıran mənbələrin sayını
- qrafika proqramlarının xarakteristikasını
- qrafika proqramlarının imkanlarını
- qrafik faylların formatlarının xüsusiyyətlərini
- kompüter rənglərinin yaradılması prinsiplərini

189 Qrafik təsvirlərin yaddaşda tutduğu yerin həcminə, çap edilməsinə və redaktə edilməsinin keyfiyyətinə daha çox nə təsir edir?

- predmetləri işıqlandıran mənbələrin sayı
- rəng yaratma modeli
- qrafik materialda istifadə edilən rənglərin sayı
- qrafik materialın təsvir olunma üsulu
- kompüter rənglərinin alınması prinsipləri

190 Niyə bəzi hallarda vektor təsvir kağızda istifadəçinin istədiyi kimi alınmır?

- printerin prosesoru bəzi vektor əmrləri tanıya bilmədiyinə görə
- vektor təsvirdə rəng çalarlarının sayı çox olduğuna görə
- bu vektor qrafikada tətbiq edilən rəqəmsal modeldən asılıdır
- vektor təsvir mürəkkəb olduğuna görə
- vektor təsvir çox sadə olduğuna görə

191 Aşağıdakılardan hansı standart vektor format deyil?

- WMF
- DXF
- EPS

- GIF
- CSM

192 Aşağıdakılardan hansı rastr qrafikanın üstünlüyü hesab edilə bilməz?

- təsvir printerdə asan çap edilə bilir
- kompüter çıxış qurğularını rahat idərə edir
- fotoqrafiya keyfiyyətinə malik təsvirlərin təqdim edilə bilir
- təsvirin saxlanması üçün tələb edilən yaddaş sahəsi
- hər bir pikselə ixtiyari çalar vermək olar

193 ppi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

- təsvirin həcmi göstərmək üçün
- skanerin buraxılışını göstərmək üçün
- monitorun buraxılışını göstərmək üçün
- təsvirin buraxılışını göstərmək üçün
- planşetin buraxılışını göstərmək üçün

194 dpi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

- təsvirdəki rəngləri göstərmək üçün
- təsvirin ölçülərini göstərmək üçün
- planşetin sürətini göstərmək üçün
- monitorun buraxılışını göstərmək üçün
- informasiyanın daxil edilmə sürətini göstərmək üçün

195 Lpi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

- informasiyanın ötürülmə sürətini göstərmək üçün
- monitorun buraxılışını göstərmək üçün
- planşetin sürətini göstərmək üçün
- skanerin buraxılışını göstərmək üçün
- təsvirin buraxılışını göstərmək üçün

196 Kompüterlə işləyərkən kadrların yenilənməsinin hansı tezliyində göz yorulmur?

- 75 hersdən az olmayan
- 60 hersdən az olmayan
- 50 hersə qədər
- 85 hersdən az olmayan
- 32 hersə qədər

197 Yaxşı monitor ağ rəngi necə əks etdirməlidir?

- kinoskopun kənarlarında xırda detalların qeyri-səlis əks edilməsi ilə
- bir qədər sarımtıl
- bir qədər göyümtül
- sarımtıl və göyümtül olmadan
- ekranın səthində bəzi rəngləri eynicinsli əks etdirməklə

198 Rəqəmsal fotokameralarda nədən istifadə edilir?

- adi fotolentdən
- xüsusi qayda ilə hazırlanmış fotolentdən
- rəngli fotolentdən

- işıǵahəssas elementdən
- rəngəhəssas elementdən

199 Rəqəmsal fotokamera ilə işləyərkən elektrik siqnalları kodlaşdırıldıqdan sonra harada saxlanır?

- adi rəngli fotolentdə
- rəngəhəssas elementdə
- işıǵahəssas elementdə
- kameranın yaddaşında
- xüsusi qayda ilə hazırlanmış fotolentdə

200 Rəqəmsal fotokamera hansı qurǵu ilə komplektləşdirilmir?

- avtomatik fokuslaşdırma qurǵusu ilə
- “alışma” qurǵusu ilə
- mayekristal disple ilə
- sərt disk ilə
- taymerlə

201 Aşağıdakılardan hansı Web-kamera istehsal edən aparıcı firmaların siyahısına daxil deyil?

- Smartec
- Cretive
- Axis
- Wacom
- JVC

202 Aşağıdakılardan hansı Web-kamera istehsal edən aparıcı firmadır?

- Trust
- Acecad
- Aiptec
- Cretive
- Adesso

203 3D-skənerlər hansı məqsədlə tətbiq edilir?

- fiziki obyektı təhlil etmək və onun ikiölçülü modelini yaratmaq üçün
- fiziki obyektin ixtiyari modelini yaratmaq üçün
- fiziki obyektı təhlil etmədən onun ikiölçülü modelini yaratmaq üçün
- fiziki obyektı təhlil etmək və onun n-ölçülü modelini yaratmaq üçün
- fiziki obyektı təhlil etmək və onun 3D-modelini yaratmaq üçün

204 Hansı halda təsvir ekrana sığışmır?

- monitorun ölçülərinin böyük qiymətlərində
- ekranın buraxılışının (həllinin) kiçik qiymətlərində
- təsvirin buraxılışının (həllinin) kiçik qiymətlərində
- təsvirin buraxılışının (həllinin) böyük qiymətlərində
- monitorun ölçülərinin kiçik qiymətlərində

205 İşıǵahəssas element hansı funksiyanı yerinə yetirir?

- kodlaşdırma aparmadan təsviri kompüterin yaddaşına yazır
- təsvirin neqativini yaradır
- təsvirin pozitivini yaradır

- təsviri elektrik siqnallarına çevirir
- təsviri natural formada saxlayır

206 Rəqəmsal kameradan alınan fotosəkillər hansı qrafika proqramları ilə emal edilə bilər?

- tək-cə fotoqrafiyalarla iş üçün nəzərdə tutulan qrafika proqramları ilə
- tək-cə güclü qrafik proqramlarla
- tək-cə sadə qrafik proqramlarla
- ixtiyari qrafik redaktorla
- tək-cə xüsusi təyinatlı qrafika proqramları ilə

207 Web-kameraları hansı firma buraxır?

- Canon
- Kodak
- Nikon
- Hamısı
- Agfa

208 Planşetlər hansı firmada buraxılır?

- Olympus
- Creative
- UMAX
- Wacom
- Agfa

209 3D-printer nədir?

- xüsusi təsvir qurğusudur
- üçölçülü təsvirləri kağıza çap edən qurğudur
- 3D-virtual modelə əsaslanan təsvirləri yaratmaq üçün nəzərdə tutulan qurğudur
- 3D-virtual model əsasında fiziki obyektləri yaradan qurğudur
- 3D-monitora əks etdirilən təsvirləri çap edən qurğudur

210 3D-printer hansı məqsədlə tətbiq edilir?

- çoxqatlı (təbəqəli) təsvirlər yaratmaq üçün
- təsvirləri lazer printerlə çap etmək üçün
- bərk cisimlərin təsvirlərini yaratmaq üçün
- bərk cisimləri yaratmaq üçün
- təsvirləri şımaq printerlə çap etmək üçün

211 3D-çap texnologiyasının əsasını nə təşkil edir?

- monoton təsvirlərin yaradılması
- 3D-çapa heç bir daxli olmayan üsulla bərk cisimlərin yaradılması
- təsvirlərin təbəqələrlə yaradılması
- bərk cisimlərin təbəqələrlə (fırladılmaqla) yaradılması
- təsvirlərin fərqli rəng qatları ilə yaradılması

212 Aşağıdakılardan hansı prinsipial 3D-çap texnologiyasıdır?

- termodinamik
- elektrostatik
- elektromexaniki

- lazer
- elektrostatistik

213 Keyfiyyətli fotokamera hansı qurğulardan imtina etməyə imkan verir?

- printerdən və surətçəkən qurğudan
- skanerdən və surətçəkən qurğudan
- fotoyığan maşından
- printerdən
- kompüterdən

214 Yüksək keyfiyyətli real təsvirlər almaq üçün neçə müxtəlif rəng çərnildən istifadə edilir?

- beş
- üç
- altı
- yeddi
- doqquz

215 Aşağıdakılardan hansı prinsipial 3D-çap texnologiyasıdır?

- elektrodinamik
- elektrostatik
- elektromexaniki
- şırnaq
- elektrostatistik

216 Aşağıdakılardan hansının 3D-çap texnologiyasına daxil yoxdur?

- materialın soyudulmasının
- lazer qaynağın
- lazer çapın
- bərk materialların biçilməsinin
- laminasiyanın

217 Aşağıdakılardan hansının 3D-çapın şırnaq texnologiyasına daxil yoxdur?

- toz halında olan materialın yapışdırılmasının və qaynaq edilməsinin
- ultrabənövşəyi lampanın təsiri altında fotopolimer plastik polimerləşdirilməsinin
- soyutma yolu ilə materialın dondurulmasının
- verilənlərin şəbəkədə ötürülməsinin
- toz halında olan materialın yapışdırılmasının

218 Qrafik planşet nədir?

- cizgi çəkən qurğudur
- hazır təsvirləri köşürmək və redaktə etmək üçün istifadə edilən qurğudur
- kompüterdə əvvəlcədən hazırlanmış təsvirləri köşürmək üçün istifadə edilən qurğudur
- təsvirləri bilavasitə əl üsulu ilə çəkmək və daxil etmək üçün qurğudur
- hazır təsvirləri redaktə etmək üçün istifadə edilən qurğudur

219 İlk qrafik planşet necə adlanıb?

- Teleqrafika
- Avtoteleqraf
- Avtoqraf

- Teleavtoqraf
- Avtoqrafika

220 İlk qrafik planşet üçün patent kimə verilib?

- Freyd Emilə
- Emil Qreyə
- Elişa Freyde
- Elişa Qreyə
- Emil Freyde

221 İlk qrafik planşet üçün patent nə vaxt verilib?

- 1998-ci ildə
- 1988-ci ildə
- 1890-cı ildə
- 1888-ci ildə
- 1990-cı ildə

222 Stylator adlanan və müasir planşetlərə bənzəyən ilk qrafik planşet nə vaxt yaradılıb?

- 1970-ci ildə
- 1960-cı ildə
- 1957-ci ildə
- 1965-ci ildə
- 1963-cü ildə

223 Qrafik planşetlər nə vaxt kommersiya müvəffəqiyyəti qazanmağa başladı?

- XXI əsrin əvvəllərindən
- XX əsrin 80-ci illərinin ortalarından
- XX əsrin 60-cı illərinin ortalarından
- XX əsrin 70-ci illərinin ortalarından
- XX əsrin 90-cı illərinin ortalarından

224 İstehlak bazarı üçün ilk qrafik planşetlər necə adlandırılırdı?

- Koala qrafika
- Koala Per
- Koala Qraf
- Koala Ped
- Koala Men

225 Elektromaqnit rezonansı texnologiyasına əsaslanan ilk qrafik skaneri hansı firma yaradıb?

- Creative
- Hitachi
- Trust
- Wacom
- JVC

226 İş prinsipinə görə hansı skanerlər mövcuddur?

- elektrostatik və elektromaqnit
- elektrostatik və ultrasəs
- elektrostatik və lazer

- elektrostistik və elektromaqnit
- sadə və mürəkkəb

227 Planşetin buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

- təsvirin ölçüləri ilə
- planşetin ölçüləri ilə
- dyümdəki nöqtələrin sayı ilə
- dyümdəki sətrlətin sayı ilə
- planşetin daxil etmə sürəti ilə

228 Hansı firma qrafik planşet istehsal edən aparıcı firma deyil?

- Hitachi
- Adesso
- Acecad
- Smartec
- Wacom

229 Hansı qurğu kompüterdə kağız üzərində əllə təsvir yaradılmasına daha yaxın olan üsulla təsvir yaratmağa imkan verir?

- 3D-monitor
- Web-kamera
- skaner
- qrafik planşet
- 3D-printer

230 Web-kamera hansı imkana malik deyil?

- video çəkiliş aparmaq
- təsvirləri rəqəmsal formaya çevirmək
- təsvirləri sıxmaq
- təsvirləri saxlamaq
- təsvirləri kompüter şəbəkəsi ilə ötürmək

231 Hər hansı obyektə təhlil edib, kompüterdə onun rəqəmsal surətini yaradan qurğu necə adlanır?

- printer
- qrafik planşet
- Web-kamera
- skaner
- plotter

232 Skanerləşdirmə nədir?

- təsvirin adi surətinin alınmasıdır.
- təsvirin daxil edilməsi
- təsvirin yaradılması
- təsvirin rəqəmsal surətinin alınması
- təsvirin korreksiya edilməsi

233 Hansı skanerlər mövcuddur?

- proeksiya
- rulon

- əl skanerləri
- sadalananların hamısı
- planşet

234 Hansı tip skanerlər mövcud deyil?

- planşet
- əl
- proeksiya
- şırmaq
- rulon

235 FujiFilm ... istehsalı ilə məşğul olan aparıcı firmalardan biridir.

- planşet
- skaner
- printer
- rəqəmsal fotokamera
- veb-kamera

236 Qrafik materialların çap edilməsi üçün ən yaxşı variant ... printerlərdən istifadə etməkdir.

- şırmaq
- adi lazer
- matris
- sublimasiya
- rəygli lazer

237 CorelDRAW proqramında vəziyyətdən asılı olaraq dəyişən interfeys necə adlanır?

- mürəkkəb interfeys
- instrumental interfeys
- sadə interfeys
- intellektual interfeys
- effektiv interfeys

238 CorelDRAW redaktorunda əsas anlayış nədir?

- nöqtə
- düz xətt
- düz və ya əyri xətt
- obyekt
- əyri xətt

239 CorelDRAW redaktorunda əyrilik manipulyatorları necə təqdim olunur?

- vektorların köməyi ilə
- bucaq kəmiyyətlərinin köməyi ilə
- ədədi kəmiyyətlərin köməyi ilə
- nöqtələrin köməyi ilə
- parçaların köməyi ilə

240 CorelDRAW redaktorunda obyektin xarici görünüşü nədən asılıdır?

- düyünlərin sayından və seqmentin parametrlərinin sayından
- düyünlərin sayından

- nöqtələrin sayından
- düyünlərin koordinatlarından və seqmentlərin parametrlərindən
- seqmentlərin sayından

241 CorelDRAW redaktorunda iki düyünü birləşdirən obyekt necə adlanır?

- Beze əyrisi
- əyri xətt
- düz xətt
- seqment
- qövs

242 CorelDRAW redaktorunda əyrilik neçə parametrlə müəyyən olunur?

- çoxlu sayda parametrlərlə
- üç parametrlə
- bir parametrlə
- iki parametrlə
- bir neçə parametrlə

243 CorelDRAW redaktorunda əyrilik necə müəyyən edilir?

- əyrini kəsən xəttin uzunluğu ilə
- əyrinin radiusu ilə
- əyrinin uzunluğu ilə
- əyrilik manipulyatorunun uzunluğu ilə
- əyrini kəsən xəttin isyiqaməti ilə

244 CorelDRAW redaktoru ilə işləyərkən seqmentin hər iki ucundakı əyrilik manipulyatorunun uzunluğunun qiyməti sıfıra bərabər olanda əyri necə görünür?

- elliptik xətt formasında
- açıq əyri formasında
- qapalı əyri formasında
- düz xətt formasında
- qövsə bənzər formasında

245 CorelDRAW redaktorunda qovşaqların koordinatları və seqmentin parametrləri nəyi müəyyən edir?

- obyektin konturunun qalınlığını
- obyektin enini
- obyektin uzunluğunu
- obyektin xarici görünüşünü
- obyektin həcmi

246 CorelDRAW redaktorunun bir obyektində nə ola bilməz?

- Birdən çox olmayan seqmen
- Eyni cinsli rənglə doldurulmuş sahələr
- Eyni qalınlığa malik birləşdirici xətlər
- Müxtəlif qalınlığa malik birləşdirici xətt
- Eyni rəngə malik birləşdirici xətlər

247 Təsvirin xırda detallarını yaxşı görə bilmək üçün nə etmək lazımdır?

- parlaqlığı artırmaq
- kəskinliyi artırmaq
- təsviri yumaq
- frqmenti böyütmək
- təsviri ayırmaq

248 CorelDRAWda hansı əməliyyat əsas əməliyyatlara daxil deyil?

- təsvirin güzgü əksinin alınması
- köçürmə
- miqyaslaşdırma
- obyektin iri detallarının qurulması
- yerdəyişmə

249 CorelDRAW proqramında Shape (Fiqur) aləti nə məqsəd üçün istifadə edilir?

- təsvirə baxmaq üçün
- çoxbucaqlıların və ulduz fiqurlarının təsvir edilməsi üçün
- obyektlərin seçilməsi üçün
- obyektin formasını dəyişdirmək üçün
- düzgün fiqurların çəkilməsi üçün

250 CorelDRAW proqramında radial rəngləmədən hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

- kənarları qeyridəqiq olan obyektlərin yaradılması üçün
- ulduz formalı obyektləri yaratmaq üçün
- düzbucaqlı obyektləri yaratmaq üçün
- kürəşəkilli obyektləri yaratmaq üçün
- kənarları dəqiq olan obyektlərin yaradılması üçün

251 CorelDRAW proqramında hansı tip rəngləmədən istifadə ediləndə bir rəsm dəfələrlə təkrar olunur?

- qradiyent rəngləmədən
- bircins rəngləmədən
- tekstur rəngləmədən
- naxışlı rəngləmədən
- xətti rəngləmədən

252 CorelDRAW proqramında Toolbox lövhəsinin alətləri ilə hansı əməliyyatlar yerinə yetirilə bilər?

- frqmentlərin lazım olan rənglərlə rənglənməsi
- Göstərilən əməliyyatların hamısı
- artıq detalların silinməsi
- müxtəlif xətlərin çəkilməsi
- müxtəlif fiqurların qurulması (çəkilməsi)

253 CorelDRAWda Fiksə olunmuş palitra (Fixed Palettes) hansı sahənin mütəxəsisləri üçün nəzərdə tutulmuşdur?

- reklam məhsulları hazırlayanlar üçün
- peşəkar rəssamlar üçün
- peşəkar fotoqraflar üçün
- kompüterdə səhifə düzən mütəxəsislər üçün
- Web-səhifəsi yaradanlar üçün

254 CorelDRAW programında tekstur rəngləmədən nə məqsədlə istifadə edilir?

- təsviri asan rəngləmək üçün
- mətbəə üsulu ilə çap edilən təsvirlərin keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün
- təsvirin keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün
- təbii materialların real təsvir edilə bilməsi üçün
- çapın keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün

255 CorelDRAWda obyekt üzərində dəyişiklik apara bilmək üçün əvvəlcə hansı əməliyyatın yerinə yetirilməsi zəruridir?

- fırlatma
- miqyaslaşdırma
- güzgü əksini alma
- ayırma
- yerini dəyişmə

256 Aşağıdakılardan hansı vektor qrafikada primitiv deyil?

- düzbucaqlı
- çevrə
- qövs
- mətn abzası
- düz xətt

257 Vektor qrafikada hər bir primitiv necə şərh olunur?

- mürəkkəb obyekt formasında
- grafik formada
- analitik formada
- əmr formasında
- sadə obyekt formasında

258 CorelDRAWda obyektlər üzərində dəyişiklik aparma əməliyyatını yerinə yetirmə məqsədilə onları ayırmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Poligon (Çoxbucaqlı)
- Zoom (Miqyas)
- Shape (Figur)
- Pick (Göstərici) alətindən
- Rectangle (Düzbucaqlı)

259 CorelDRAW programında Outline alətindən hansı əməliyyatı yerinə yetirmək üçün istifadə edilir?

- tekstur rəngləmə üçün
- bircinc rəngləmə üçün
- müxtəlif rəngləmə kateqoriyalarına müraciət etmək üçün
- konturu rəngləmək üçün
- qradient rəngləmə üçün

260 CorelDRAW programında hansı rəngləmə tipi rəng seçmək üçün daha geniş imkanlar təqdim edir?

- çoxrəngli bektor naxış rəngləmə

- naxışlı rəngləmə
- tekstur rəngləmə
- bircins rəngləmə
- qradient rəngləmə

261 CorelDRAW proqramında fiqurlu mətn üzərində hansı əməliyyatı yerinə yetirmək olmur?

- mətni trayektoriya üzrə yerləşdirmək
- məti dartmaq və ya əymək
- mətnin güzgü əksini almaq
- imvolu bukvitsaya çevirmək
- mətnə xüsusi effektlər (həcm, keçmə və s.) tətbiq etmək

262 Dünya üzrə rastr təsvirlərin redaktə edilməsi üçün nəzərdə tutulan ən papulyar proqram hansıdır?

- Macromedia FreeHand
- Corel Photo-Paint
- PhotoEditor
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

263 Rastr təsviri əvvəlcə kiçildib, sonra əvvəlki ölçüsünə qədər boyudəndə aşağıdakılardan hansı ola bilməz?

- rəngli sahələrin təhrif edilməsi
- təsvirdə qarışıqlığın və pilləvariliyin olması
- təsvirdə pilləvariliyin olması
- təsvirin keyfiyyətinin yaxşılaşması
- təsvirdə qarışıqlığın olması

264 Niyə Photoshop proqramından təsvirləri yaratmaq üçün istifadə edilmir?

- Photoshop proqramında təsvirləri redaktə etmək üçün güclü vasitələr olmadığına görə
- Photoshop proqramında təsvir yaratmaq üçün alətlər olmadığına görə
- Photoshoplarda təsvir yaratmaq mümkün olmadığına görə
- Photoshopda təsvir yaradan alətlər nisbətən məhdud olduğuna görə
- Photoshop proqramında təsvirləri redaktə etmək üçün güclü vasitələr olduğuna görə

265 Hansı kateqoriyaya aid olan mütəxəsislər Photoshop proqramının istifadəçiləri hesab edilir?

- dizaynerlər
- reklam işi ilə məşğul olanlar
- hamısı
- peşəkar fotoqraflar
- illyustratorlar

266 Photoshop proqramı ilə işləyərkən ilkin rastr təsvirləri almaq üçün hansı mənbələrdən istifadə edilə bilər?

- Wwb-kameralar və rəqəmsal fotokameralardan
- müxtəlif mövzula üzrə İnternet təsvirlərdən
- maraqlı təsvirlər yerləşdirilmiş kompakt disklərdən və digər maqnin daşıyıcılarından
- sadalanan bütün mənbələrdən
- skanerlə alınan foto və digər materiallardan

267 Photoshop proqramından istifadə etməklə qeyri adi effektlər hansı üsulla əldə edilə bilər?

- Photoshopda belə üsul yoxdur
- təsvirlərin ölçülərini kiçiltməklə
- təsvirlərin ölçülərini böyütməklə
- müxtəlif təsvirlərdə olan müxtəlif fraqmentləri qovuşdurmaqla
- ekranda təsvirin fraqmentlərinin yerini dəyişməklə

268 Müxtəlif təsvirlərdə olan müxtəlif fraqmentlərin birləşdirilməsi üsulundan hansı məqsədlə istifadə edilir?

- təsvirin formatını dəyişmək üçün
- təsvirin ölçülərini kiçiltmək üçün
- təsvirin ölçülərini böyütmək üçün
- Kollaj yaratmaq üçün
- təsvirin rəng çalarlarını dəyişmək üçün

269 Adobe Photoshop proqramında giriş-çıxış əmrləri hansı menyuda olur?

- View menyusunda
- Image menyusunda
- Fillet menyusunda
- File menyusunda
- Edit menyusunda

270 Adobe Photoshop proqramında susma prinsipi ilə Toolbox (Alətlər) lövhəsi pəncərənin hansı hissəsində yerləşir?

- aşağı hissəsində
- yuxarı hissəsində
- mərkəzində
- sol hissəsində
- sağ hissəsində

271 Adobe Photoshop proqramında alətlər niyə qruplaşdırılır?

- alətlərdən təcrübəsiz istifadəçilərin istifadə edə bilməsini təmin etmək üçün
- alətlərlə yerinə yetirilən əməliyyatların keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün
- istifadə edilən alətlərin sayını artırmaq üçün
- onların tapılmasını asanlaşdırmaq üçün
- proqramın əyaniliyini yüksəltmək üçün

272 Adobe Photoshop proqramında lövhələr hansı məqsədlə qruplaşdırılır?

- operativ yaddaşda az yer tutması üçün
- lövhələrdə daha çox alət yerləşdirmək üçün
- xarici daşıyıcıda az yer tutması üçün
- ekranda az yer tutması üçün
- lövhələrin belə təşkilininin sadə və münasib olduğuna görə

273 Adobe Photoshop proqramı ilə hansı təsvirlər daha tez emal edilir?

- istifadəçilərin yaratdığı təsvirlər
- skanerlə alınan təsvirlər
- rəqəmsal fotokameralardan alınan təsvirlər

- kiçik ölçülü təsvirlər
- digər əlavələrdən import edilən təsvirlər

274 Adobe Photoshop proqramında maska nə ilə müqayisə edilə bilər?

- şablonla
- düzbucaqlı ilə
- böyüdücü şüşə ilə
- trafatetlə
- xətkəşlə

275 Adobe Photoshop proqramı ilə işləyərkən təsvirin pilyonkanının altında qalan hissəsini yaxşı görə bilmək üçün hansı pilyonkadan istifadə edilir?

- mavi
- qırmızı
- göy
- yarı şəffaf
- yaşıl

276 Adobe Photoshop proqramının proqram pəncərəsinin başlıq sətirində nə əks etdirilir?

- işçi sahə
- alət lövhələri
- menyu sətiri
- Proqramın nişanı və adı
- vəziyyət sətiri

277 Adobe Photoshop proqramının Fillet(Filtrlər) menyusuna hansı əməllər daxildir?

- təsvirlərə baxmaq üçün istifadə edilən əməllər
- düzəliş əməlləri
- giriş çıxış əməlləri
- qrafik effekt əməlləri
- təsvirləri digər əlavələrdən import edən əməllər

278 Adobe Photoshop proqramının Vəziyyət sətiri lövhəsində hansı informasiya əks etdirilir?

- monitorun və təsvirin buraxılışı
- cari sənəd üçün zəruri olan yaddaşın həcmi və rənglərin sayı
- sənədin adı və istifadə edilən rənglərin sayı
- miqyas, yaddaşın həcmi və i.a.
- sənədin adı və təsvirin buraxılışı

279 Adobe Photoshop proqramı ilə işləyərkən düzəliş alətləri hansı oblasta təsir göstərir?

- təsvirdəki tutqun oblastlara
- ayrılmış oblastdan kənar qalan oblasta
- maskalanmış oblasta
- təkə ayrılmış oblasta
- təsvirin parlaq oblastlara

280 Adobe Photoshop proqramı ilə işləyən kompüter rəssamının işinin sürəti və keyfiyyəti nədən asılıdır?

- alətlərin təyinatından

- alətlərin yerləşmə ardıcılığından
- alətlərin imkanlarından
- alətlərin imkanlarını bilmə səviyyəsindən
- alətlərin funksiyalarından

281 Adobe Photoshop proqramında hər bir alətin parametrləri harada əks etdirilir?

- alətlər lövhəsində
- kontekst menyuda
- görünüş menyusunda
- xassələr(Options) lövhəsində
- servis menyusunda

282 Adobe Photoshop proqramında lövhələrin tərkibi nədən asılı olur?

- təsvirin alınma üsulundan
- rəng çalarlarının sayından
- təsvirin seçilən hissəsindən
- seçilən alətdən
- rəng modelindən

283 Adobe Photoshop proqramı ilə işləyərkən sənədə baxma alətlərindən və əmrlərindən, həmçinin Navigator lövhəsindən istifadə edəndə təsvirdə hansı dəyişiklik baş verir?

- heç nə dəyişmir
- xarici daşıyıcıda təsvirin ölçüsü dəyişir
- təsvirin təkə ekran variantı dəyişmir
- təsvirin təkə ekran variantı dəyişir
- xarici daşıyıcıda təsvirin həcmi dəyişir

284 Adobe Photoshop proqramının hansı lövhəsində yaddaşın həcmi, miqyas və s. haqqında informasiya əks etdirilir?

- başlıq sətrində
- Swatches lövhəsində
- Navigator lövhəsində
- Vəziyyət sətrində
- xassələr lövhəsində

285 Adobe Photoshop proqramında təsvirləri yaratmaq üçün hansı alətlərdən istifadə edilir?

- rəngləmə alətindən
- karandaşdan
- müxtəlif formalı fırçalardan
- sadalanan alətlərin hamısından
- lastik alətindən

286 Adobe Photoshop proqramında proqram pəncərəsinin mərkəzində yerləşən işçi oblast nə üçün nəzərdə tutulmuşdur?

- təkə təsvirlərə baxmaq və yaratmaq üçün
- təkə təsvirləri yaratmaq üçün
- təkə təsvirləri dəyişdirmək və redaktə etmək üçün
- təsvirləri yaratmaq və redaktə etmək üçün
- təsvirləri yaratmaq və onlara baxmaq üçün

287 Bitkin Photoshop-kollaj kompozisiyası yaratmaq üçün ayrı-ayrı fraqmentlər üzərində hansı əməliyyatlar yerinə yetirilə bilər?

- güzgü əks etdirmə
- köçürmə
- böyütmə və kiçiltmə əməliyyatları
- sadalanan əməliyyatların hamısı
- fırlatma

288 Adobe Photoshop proqramında qatlarla iş hansı idarəetmə lövhəsi ilə yerinə yetirilir?

- Xassələr
- Navigator
- Channels
- Layers
- Swatches

289 Adobe Photoshop proqramında hansı lövhə qırmızı, yaşıl və göy təşkilçilərin köməyi ilə xüsusi rənglər formalaşdırmağa imkan verir?

- Toolbox
- Layers
- Swatches
- Color
- Navigator

290 Adobe Photoshop proqramında xətlərin və fiqurların yaradılması üçün nədən istifadə edilir?

- alətlər lövhəsindən
- Image menyusundan
- View menyusundan
- Edit menyusundan
- Layer menyusundan

291 Adobe Photoshop proqramında ayrılmış oblastlar üzərində hansı əməliyyatları yerinə yetirmək olar?

- tündləşdirmə və güzgü əksinin alınması
- miqyaslaşdırma və fırlatma (döndərmə)
- yerdəyişmə və köçürmə
- sadalanan əməliyyatların hamısını
- rəngləmə və durultma

292 Adobe Photoshop proqramında təsvirin hansı hissəsi maskalanmış oblast adlanır?

- təsvirin müxtəlif rəng çalarlarına malik olan hissəsi
- təsvirin ayrılmış hissəsi
- təsvirin ayırma sərhəddi daxilində qalan hissəsi
- təsvirin ayırma sərhəddindən kənar qalan hissəsi
- təsvirin eyni rəngli hissəsi

293 Adobe Photoshop proqramında dəqiq sərhədlə ayırma üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Elliptical Marquee (Elliptic oblast)
- Polygonal Lasso (Çoxbucaqlı Lasso)

- Magic Wand (Sehirli çubuq)
- Magnetic Lasso (Maqnitli Lasso)
- Lasso

294 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı çox vaxt “qarışqa yolu” və ya “Qaçan qarışqalar” adlandırılan sayrışan punktir xətt təsvirin hansı oblastı ətrafında yaranır?

- açıq rəngli oblastlar ətrafında
- parlaq oblastlar ətrafında
- maskalanmış oblastı ətrafında
- ayrılmış oblastı ətrafında
- tutqun oblastlar ətrafında

295 Adobe Photoshop proqramında ayrılmış oblastlarla hansı iş rejimində ayrılan sahə sayrışan punktir xətlə məhdudlaşdırılır?

- belə rejim yoxdur
- adi rejimdə
- sürətli maska rejimində
- standart rejimdə
- universal rejimdə

296 Adobe Photoshop proqramında sürətli maska rejimi ilə iş zamanı şəffaf oblasta hansı rəng uyğundur?

- göy
- qırmızı
- qara
- ağ
- yaşıl

297 Adobe Photoshop proqramında kanallarla iş üçün hansı lövhədən istifadə edilir?

- Xassələr
- Layers
- Swatches
- Channels
- Naviqator

298 Adobe Photoshop proqramında Oblast (Marguee), Lasso və Sehirli çubuq alətlərindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- göstərmə rejimini seçmək üçün
- lazım olan alətləri seçmək üçün
- rəsm oblastı yaratmaq üçün
- lazım olan piksellər çoxluğunu seçmək üçün
- təsvirlərə baxma rejimlərindən birini seçmək üçün

299 Adobe Photoshop proqramında Elliptik oblast (Elliptical Marguee) alətindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- mürəkkəb formalı ayırma oblastı yaratmaq üçün
- yaxın rəng çalarlarından ibarət olan ayırma oblastı yaratmaq üçün
- düzbucaqlı formasında ayırma oblastı yaratmaq üçün
- oval formalı ayırma oblastı yaratmaq üçün

- çoxbucaqlı formada olan ayırma oblastı yaratmaq üçün

300 Adobe Photoshop proqramında hansı alət mausun göstəricisi ilə ayırma konturunu idarə etməyə imkan verir?

- Elliptical Marguee (Elliptik oblast)
 Maqnetic Lasso (Maqnit lasso)
 Magic Wand (Sehirli çubuq)
 Lasso
 Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı lasso)

301 Adobe Photoshop proqramı ilə işləyərkən hansı oblastı bir təsvirdən digərinə yerləşdirmək olar?

- təsvirin təkə dəyişdirilməmiş hissələri
 təsvirin ixtiyari hissəsini
 təkə maskalanmış oblastı
 təkə ayrılmış oblastı
 təkə dəyişdirilmiş hissələri

302 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı hansı oblasta maskalanmış oblast deyilir?

- nisbətən parlaq olmayan oblastlara
 əvvəllər dəyişiklik aparılmış oblasta
 ayırma sərhəddi hüdudunda yerlənən oblasta
 ayırma sərhəddi xaricindəki oblasta
 düzəliş aparılmış oblastlara

303 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı hansı oblast toxunulmaz qalır?

- maskalanmamış oblast
 Magic Wand (Sehirli çubuq) aləti ilə ayrılmış oblast
 Lasso aləti ilə ayrılmış oblast
 ayrılmış oblast
 maskalanmış oblast

304 Adobe Photoshop proqramında hansı alət ixtiyari formaya malik oblast ayırmağa imkan verir?

- Maqnetic Lasso (Maqnit lasso)
 Pen
 Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı lasso)
 Lasso
 Magic Wand (Sehirli çubuq)

305 Adobe Photoshop proqramında hansı alət istifadəçiyə verilmiş nöqtələrə görə oblast ayırmağa imkan verir?

- Pen
 Maqnetic Lasso (Maqnit lasso)
 Lasso
 Poligonal Lasso
 Magic Wand (Sehirli çubuq)

306 Adobe Photoshop proqramında hansı alət istifadəçiyə dəqiq kontura və düzgün olmayan formaya malik oblast ayırmağa imkan verir?

- Magic Wand

- Lasso
- Poligonal Lasso
- Maqnetic Lasso
- Pen

307 Adobe Photoshop proqramında hansı alətin xassələr lövhəsinin Toleranc sahəsində istifadəçi rəng çalarlarının yaxınlıq dərəcəsini verə bilər?

- Poligonal Lasso
- Pen
- Magic Wand
- Magic Wand
- Lasso

308 Adobe Photoshop proqramında ayırmadan təkrar istifadə edə bilmək üçün nə etmək zəruridir?

- Photoshop-da belə funksiya yoxdur
- təsvir kimi saxlamaq
- fayl kimi saxlamaq
- maska kimi saxlamaq
- ayırmanı təkrar istifadə etmək mümkün deyil

309 Adobe Photoshop proqramında hansı alət rəngləri oxşar (yaxın) olan piksellərdən ibarət oblast ayırır?

- Pen
- Lasso
- Poligonal Lasso
- Magic Wand
- Magnetic Wand

310 Adobe Photoshop proqramında Lasso alətindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- təsvirə baxma rejimini seçmək üçün
- təsvirə baxma oblastı yaratmaq üçün
- rəsm oblast yaratmaq üçün
- təsvirdən oblast ayırmaq üçün
- rəsm alətlərini seçmək üçün

311 Adobe Photoshop proqramında Magnetic Lasso alətindən nə məqsədlə istifadə edilir?

- düzbucaqlı formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün
- çoxbucaqlı formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün
- qeyri-dəqiq və aydın kontura malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün
- dəqiq və aydın konturlu ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün
- elliptik formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

312 Adobe Photoshop proqramında rəng çalarları oxşar (yaxın) olan oblastları ayırmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Elliptical Marguee (Elliptik oblast)
- Lasso
- Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı lasso)
- Magic Wand (Sehirli çubuq)
- Magnetic Wand (Maqnit lasso)

313 Photoshop proqramında sadə ayırma alətlərindən istifadə ilə düzgün fiqurlar formasında ayırma oblastı yaratmaq üçün ...

- Shift+Alt düymələrini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır
- Shift düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
- Ctrl düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
- Alt düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
- Ctrl+Alt düymələrini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır

314 Photoshop proqramında ayırma ... yaradıla bilər.

- eyni rənglə rənglənmiş oblastlardan
- ikidən çox olmayan oblastdan
- tək-cə bir oblastdan
- bir neçə oblastdan
- üçdən çox olmayan oblastdan

315 Photoshop proqramında mürəkkəb formalı fraqmentləri ayırmaq üçün ... istifadə edilir.

- belə alət yoxdur
- oval formalı ayırma alətindən
- düzbucaqlı ayırma alətindən
- lasso alətindən
- düzbucaqlı və ya oval formalı ayırma alətindən

316 Photoshop proqramında ... mövcuddur.

- lasso alətinin bir variantı
- lasso alətinin dörd variantı
- lasso alətinin iki variantı
- lasso alətinin üç variantı
- lasso alətinin bir neçə variantı

317 Photoshop proqramında təsvirin ixtiyati hissəsini mausun göstəricisinin hərəkəti ilə ayıra bilmək üçün ... alətindən istifadə edilir.

- düzbucaqlı ayırma
- maqnitli lasso
- düzxətli lasso
- sadə lasso
- sürətli(cəld) ayırma

318 Photoshop proqramında bir-biri ilə bağlı sınıq xətlər formasında ayırma konturu yaratmaq üçün ... alətindən istifadə edilir.

- maqnitli lasso
- oval formalı ayırma
- düzbucaqlı ayırma
- düzxətli (və ya çoxbucaqlı) lasso
- sdə lasso

319 Photoshop proqramında düzxətli ayırma aləti ilə işləyərkən yaranan konturu ən qısa trayektoriya üzrə avtomatik qapatmaq üçün ...

- Alt düyməsini sıxmaq lazımdır.

- Ctrl düyməsini sıxmaq lazımdır.
- Shift düyməsini sıxmaq lazımdır.
- Enter düyməsini sıxmaq lazımdır.
- Esc düyməsini sıxmaq lazımdır.

320 Photoshop proqramında təsvirdən dəqiq sərhədləri olan oblast ayırmaq üçün ... alətini seçmək lazımdır.

- düzxətli lasso
- oval formalı ayırma
- düzbucaqlı ayırma
- maqnitli lasso
- sadə lasso

321 Photoshop proqramında hansı ayırma alətinin iş prinsipinin əsasında həmin alətlə yaradılan ayırma konturunu ayrılan obyektin konturuna cəzb edilməsi dayanır?

- Sürətli ayırma.
- Sadə lasso.
- Düzbucaqlı ayırma.
- Maqnitli lasso.
- Şehirli çubuq.

322 Photoshop proqramında Lasso alətindən istifadə ediləndə tənzimləmə zolağındakı en daxiletmə sahəsində ...

- obyektin sərhədlərinin təyin edilməsi zamanı rənglərin sayı verilir.
- ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin yaradılması tezliyi verilir
- təsvirin eni verilir
- obyektin sərhədlərinin təyin edilməsi zamanı nöqtələrin sayı verilir.
- ayırma alətini həssaslığı verilir.

323 Photoshop proqramında maqnitli lasso alətindən istifadə edəndə tənzimləmə zolağındakı sərhədlərin kontrastlığı sahəsində ... təyin edilir.

- ayırmanın enini
- ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin yaradılması tezliyi
- obyektin sərhədlərini təyin edən nöqtələrin sayı
- alətin həssaslığı
- ayırma sərhəddinin yuyulma kəmiyyəti

324 Photoshop proqramında tənzimləmə zolağındakı tezlik sahəsində ... təyin edilir.

- ayırmanın uzunluğu
- ayırma sərhəddinin yuyulma kəmiyyəti
- ayırma zamanı alətin həssaslığı
- ayırma zamanı proqramın qovşaq nöqtələrini hansı tezliklə yaradacağı
- obyektin sərhəddinin təyin edilməsi nöqtələrinin sayı

325 Photoshop proqramında Выступ или растушевка (Çıxıntı və ya tuşlama) daxiletmə sahəsindəki qiymət ... müəyyət etməyə imkan verir.

- ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin taradılması tezliyini
- təsvirin enini
- obyektin sərhədlərini təyin edən nöqtələrin sayını

- ayırma sərhəddinin yuyulmasını
- ayırma alətinin həssaslığını

326 Photoshop proqramında hamarlaşdırma ... imkan verir.

- sərhədləri əlavə hamarlaşdırmağa
- ayırma alətinin həssaslığını müəyyən etməyə
- obyektin enini müəyyən etməyə
- obyektin sərhədlərini təyin edərkən nöqtələrin sayını müəyyən etməyə
- ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin yaradılması tezliyini müəyyən etməyə

327 Adobe Photoshop proqramında sehirli çubuqluq ayırma aləti təsvirdən ... oblastları ayırmağa imkan verir.

- tək-cə ağ-qara rəng çalarlarına malik olan
- tək-cə müxtəlif rəng çalarlarına malik olan
- tək-cə eyni rəng çalarlarına malik olan
- rəngləri yaxın olan
- tək-cə boz rəng çalarlarına malik olan

328 Photoshop proqramında sehirli çubuq aləti ilə işləyəndə ayırma sərhəddini bu alətlə ...

- ayırmanın enini göstərmək lazım olur.
- tək-cə ağ-qara təsvirlər üçün çəkmək lazım olur
- mütləq çəkmək lazım gəlir.
- çəkmək lazım olmur.
- tək-cə rəngli təsvirlər üçün çəkmək lazım olur.

329 Photoshop proqramında sehirli çubuq aləti ilə işləyəndə Tolerance (отклонения-хəта və ya допуск-icazə) daxilətmə sahəsində ... təyin edilir.

- rəngin parlaqlığının dəyişməsi
- təsvirin bütün oblastlarının ayrılması
- ilkin nöqtə ətrafında təsvirdən ayrılan oblastın diapazonu
- ilkin rənglə müqayisədə rənglərin dəyişmə diapazonu
- təsvirin rəngli oblastlarının ayrılması

330 Photoshop proqramında Tolerance (отклонения-хəта və ya допуск-icazə) daxilətmə sahəsindəki qiymət böyük olanda ...

- ayırma sərhədləri daha hamar olur.
- əhatə edilən rənglərin diapazonu az olur.
- ayırmanın kənarları səliqəli olur.
- əhatə edilən rənglərin diapazonu bir o qədər geniş olur.
- bu qiymətin rənglərin əhatə diapazonuna daxil yoxdur.

331 Photoshop proqramında ayırma sərhəddinin səliqəli olması üçün ...

- kontrastlıq artırılmalıdır.
- Anti – aliased bayraqcığı aktiv olmalıdır.
- Contiguous bayraqcığı aktiv olmalıdır.
- Tolerance sahəsindəki qiymət böyük olmalıdır.
- Tolerance sahəsindəki qiymət kiçik olmalıdır.

332 Photoshop proqramında Contiguous (Смежное – Bitişik və ya qonşu) bayraqcığı aktiv olanda

təsvirdən ...

- rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gəlməyən tək cə bir oblast ayrılır.
- rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gələn bəzi oblastlar ayrılır.
- rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gəlməyən bütün oblastlar ayrılır
- rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gələn bütün oblastlar ayrılır.
- rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gələn tək cə bir oblast ayrılır.

333 Photoshop proqramında Выделение(Ауırма) – Отменить выделение (Ауırmadan imtina) əmri

...

- ayrılmış oblastın yerini dəyişdirir.
- ayırmanın formasını dəyişdirir.
- ayrılmış oblastı köçürür.
- ayırmaya oblastlar əlavə edir.
- ayırma oblastının sərhəddini gizlədir.

334 Photoshop proqramında Выделение (Ауırма) – Выделить снова(Тəzədən ayırmaq) əmri ...

- ayırmaya oblastlar əlavə edir.
- ayırma sərhəddini göstətir.
- ayrılmış oblastı köçürür.
- ayırmanın formasını dəyişdirir.
- ayrılmış oblastın yerini dəyişdirir.

335 Photoshop proqramında Select (Выделение-Ауırма) – Inverse (Обратить-Çevirmək) əmrindən ... istifadə edilir.

- ayrılmış və ayrılmamış oblastların yerini dəyişmək üçün
- ayrılmış oblastların sərhədlərini təhrif etmək və ya dəyişdirmək üçün
- ayrılmış oblastları köçürmək üçün
- ayırmaya oblastlar əlavə etmək üçün
- ayrılmış oblastların sərhədlərini gizlətmək və ya dəyişdirmək üçün

336 Photoshop proqramında Shift düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaqla təsvirdən oblast ayıranda

...

- ayrılan oblast invertləşdirilir.
- ayrılan oblast təhrif edilir.
- ayrılan oblast təsvirdən ləğv edilir.
- ayrılan oblast ümumi ayırmadan çıxılır.
- ayrılan oblast mövcud ayırmaya əlavə edilir

337 Photoshop proqramında maska ... saxlanır.

- Windows-un mübadilə buferində.
- xarici informasiya daşıyıcısının xüsusi oblastında.
- sərt diskdə.
- alfa kanalda
- sərt diskin xüsusi oblastında.

338 Photoshop proqramında maskanın redaktə edilməsi başa çatandan sonra sürətli maska rejimində redaktə düyməsi sıxılıanda proqram ...

- adi baxış rejiminə qayıdır və maska ayırmaya çevrilir.

- adi redaktə rejiminə qayıdır.
- düzəliş rejiminə qayıdır.
- rəsm rejiminə qayıdır.
- sürətli maska rejiminə qayıdır.

339 Photoshop proqramında alfa-kanal adlanan xüsusi kanallar ... istifadə edilir.

- təsvirin adi oblastlarını saxlamaq üçün
- ayırmanın parametrlərini saxlamaq üçün
- təsvirin ayrılmış oblastını saxlamaq üçün
- maskaları saxlamaq üçün
- təsvirin rəngli oblastlarını saxlamaq üçün

340 Photoshop proqramında ... təsvirə və ya təsvirin hissələrinə orijinal görünüş verməyə imkan verir.

- rəsm alətləri
- xüsusi effektlər çoxluğu
- ayırma alətləri
- mürəkkəb ayırma alətləri
- konturla iş vasitələri

341 Photoshop proqramında təsvirin ətrafına boş sahələr əlavə edə bilmək üçün Təsvir menyüsündən ... əmrini seçmək lazımdır.

- Kətanın ölçüsü
- Korreksiya
- Hesablama
- Təsvirin ölçüsü
- Rejim

342 Photoshop proqramında Anchor (Bağlama və ya Yerləşmə) düymələrindən ... göstərmək üçün istifadə edilir.

- obyektlərin bir-birinə nəzərən vəziyyətini
- yeni kətanda ilkin təsvirin yerləşməsini
- köhnə kətanda ilkin təsvirin yerləşməsini
- kətan üzərində seçilmiş oblastı
- təsvirdən seçilmiş oblastı

343 Photoshop proqramında Image - Canvas Size əmri yerinə yetiriləndə ...

- kətan üzərində təsvirin nisbi vəziyyəti dəyişir.
- kətanın ölçüləri artır.
- kətanın ölçüsü dəyişir.
- Kətanın ölçüsünün tənzimlənməsi dialoqu açılır.
- kətanın ölçüləri azalır.

344 Adobe Photoshop proqramında kətanın kənarlarına əlavə edilən ...

- sahələr rəngli fona və orta şəffaflığa malik olur.
- sahələr ağ fona və maksimal şəffaflığa malik olur.
- sahələr ağ fona və minimal şəffaflığa malik olur.
- sahələrin rəngi və şəffaflığı ilkin sənəddəki kimi olur.
- sahələr ağ fona və orta şəffaflığa malik olur.

345 Adobe Photoshop proqramında təsvirdən lazım olmayan hissələri ... alətinin köməyi ilə kəsmək olar.

- Maqnitli lasso
- Ovalşəkili oblast
- Düzbucaqlı oblast
- Çərçivə (Рамка)
- Düzxətli lasso

346 Adobe Photoshop proqramında təsvir üzərində Çərçivə aləti ilə ayırma aparıldıqdan sonra kəsiləcək oblastın ətrafında ...

- üzərində qovşaq nöqtələri olan ovalşəkili ayırma konturu yaranır.
- üzərində qovşaq nöqtələri olmayan ixtiyari kontur yaranır.
- oval şəkili ayırma konturu yaranır.
- üzərində qovşaq nöqtələri olan kontur kontur yaranır.
- üzərində qovşaq nöqtələri olmayan əyixətli ayırma konturu yaranır.

347 Adobe Photoshop proqramında kəsmə prosesi yerinə yetiriləndə təsvirdəki ayrılmış oblastın kənarlarında yaranan qovşaq nöqtələrində ...

- ayrılmış oblastın ləğv edilməsi və yerinin dəyişdirilməsi üçün istifadə edilə bilər.
- nəkcə ayrılmış oblastın döndərilməsi üçün istifadə edilə bilər.
- təkə ölçülərin dəyişdirilməsi üçün istifadə edilə bilər.
- ölçülərin proporsional dəyişdirilməsi və dondərme üçün istifadə edilə bilər.
- ayrılmış oblastın ləğv edilməsi üçün istifadə edilə bilər.

348 Adobe Photoshop proqramında kəsmə prosesi zamanı ... В программе Adobe Photoshop в процессе обрезки ...

- təsvirin ölçülərini proporsional dəyişdirmək olar, ntransformasiya etmək olmaz.
- təsviri transformasiya etmək olar, ölçülərini bir tərəfi boyunca dəyişdirmək olmaz.
- təsviri transformasiya etmək olar, ölçülərini proporsional dəyişdirmək olmaz.
- təsviri transformasiya etmək və onun ölçülərini proporsional dəyişdirmək olar.
- təsvirin ölçülərini bir tərəfi boyunca dəyişdirmək olar, ntransformasiya etmək olmaz.

349 Adobe Photoshop proqramında təsviri ...

- ixtiyari kadra yerləşdirmək olar, lakin ixtiyari kadri ayırmaq və böyütmək olmaz.
- ayırmaq və ixtiyari kadra yerləşdirmək olar, lakin ixtiyari kadri böyütmək olmaz.
- ixtiyari kadra yerləşdirmək olar, kadri ayırmaq və böyütmək olmaz.
- ixtiyari kadra yerləşdirmək, kadri ayırmaq və böyütmək olar.
- ixtiyari kadra yerləşdirmək olmaz, ixtiyari kadri ayırmaq və böyütmək olar.

350 Adobe Photoshop proqramının Image Size dialoquna ...

- idarəetmə elementlərinin altı əsas qrupu daxildir.
- idarəetmə elementlərinin dörd əsas qrupu daxildir.
- idarəetmə elementlərinin üç əsas qrupu daxildir. T
- idarəetmə elementlərinin iki əsas qrupu daxildir.
- idarəetmə elementlərinin beş əsas qrupu daxildir.

351 Adobe Photoshop proqramında təsvirləri çap üçün və va digərlərinə (nəşriyyata) vermək üçün hazırlayanda onun ölçülərini ... müəyyən etmək daha münasib olur.

- punkt və ya piki ilə
- santimetrlə
- faizlə
- piksellə
- millimetrlə

352 Adobe Photoshop proqramında təsvirdəki nöqtələrin sayının dəyişdirilməsi ...

- təsvirin yuyulma səviyyəsinə təsir göstərir.
- təsvirin keyfiyyətinə təsir göstərir, ölçüsünə isə təsir göstərmir.
- əsvirin ölçüsünə təsir göstərir, keyfiyyətinə isə təsir göstərmir
- təsvirin ölçüsünə və keyfiyyətinə təsir göstərir.
- təsvirin ölçüsünə və keyfiyyətinə təsir göstərmir.

353 Photoshop proqramında sənədin necə çap ediləcəyini bilmək üçün ölçülərin: 1) santimetrlə; 2) punktlə; 3) millimetrlə; 4) piki ilə; 5) dyümlə verilməsi daha münasibdir.

- 2, 3, 5
- 1, 2, 3, 4
- 2, 3, 4, 5
- 1, 3, 5
- 1, 2, 3, 4, 5

354 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışı dəyişdiriləndə ...

- təsvirdəki rənglərin sayı azalır.
- təsvirin dürüstlüyü artır.
- təsvirin keyfiyyəti yaxşılaşır.
- təsvirin ölçüsü dəyişir.
- təsvirdəki rənglərin sayı artır.

355 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti azaldılarda ...

- təsvirdəki informasiyanın bir hissəsi itir.
- təsvirin dürüstlüyü yüksəlir.
- təsvirdəki rənglərin sayı artır.
- təsvirə informasiya əlavə edilir.
- buraxılışın azaldılması nəsvirin keyfiyyətinə təsir göstərmir.

356 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti artırılarda ...

- təsvirdəki rənglərin sayı artır.
- təsvirin dürüstlüyü yüksəlir.
- təsvirdəki informasiyanın bir hissəsi itir.
- təsvirə yeni informasiya əlavə edilir.
- təsvirdəki rənglərin sayı azalır.

357 Adobe Photoshop proqramında təsvirin nöqtələrinin sayı dəyişdiriləndə nəklif edilən ...

- yuma etodlarından birini seçmək lazımdır.
- hamarlama etodlarından birini seçmək lazımdır.
- iterasiya etodlarından birini seçmək lazımdır.
- interpolasiya metodlarından birini seçmək lazımdır.
- tənləşdirmə etodlarından birini seçmək lazımdır.

358 Adobe Photoshop proqramında ən sadə interpolyasiya metodu ...

- eqyri-dürüst sərhədlər adlanır.
- tədrici rəng keçidi adlanır.
- sərt sərhədlər adlanır.
- yaxın qonşu adlanır.
- dürüst sərhədlər adlanır.

359 Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolyasiya metodunun

...

- eyni rəng çalarına malik sahələri çox olan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir
- rəng çalarlarının sayı az olan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir
- dürüst sərhədləri olmayan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir
- tədrici rəng keçidləri olmayan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir.
- rəng çalarlarının sayı çox olan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir

360 Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolyasiya metodunun tətbiq edilməsi ...

- təsvirin tutqunluğunun artmasına səbəb ola bilər.
- təsvirin keyfiyyətinin yüksəlməsinə səbəb ola bilər.
- təsvirin yuyulması effektinə səbəb ola bilər.
- təsvirdə pilləvari effektin əmələ gəlməsinə səbəb ola bilər.
- təsvirin parlaqlığının artmasına səbəb ola bilər.

361 Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolyasiya metodunun ən yaxşı cəhəti ...

- təsvirin dürüstlüyünə təsiri etməməkdən ibarətdir.
- təsvirin parlaqlığını yüksəltməkdən ibarətdir.
- təsvirin dürüstlüyünü yüksəltməkdən ibarətdir.
- təsvirin dürüstlüyünü pisləşdirməkdən ibarətdir.
- təsvirin parlaqlığını azaltmaqla ibarətdir.

362 Adobe Photoshop proqramında Bixətti interpolyasiya metodu ...

- daha tünd təsvir verir.
- aşağı keyfiyyətli təsvir verir.
- yaxın qonşu metoduna nisbətən daha sadədir.
- yaxın qonşu metoduna nisbətən daha mürəkkəbdir.
- daha işıqlı təsvir verir.

363 Adobe Photoshop proqramında Bixətti interpolyasiya variantı tətbiq ediləndə ...

- kənarları yuyulmuş təsvir alınır.
- daha açıq təsvir alınır.
- yaxın qonşu variantında olandan aşağı keyfiyyətli təsvir alınır.
- yaxın qonşu variantındakından daha keyfiyyətli təsvir alınır.
- daha tünd təsvir alınır.

364 Adobe Photoshop proqramında ən keyfiyyətli interpolyasiya metodu ...

- Xətti metodudur.
- Yaxın qonşu metodudur.

- Bixətti metodudur.
- Bikubik metodudur.
- Kub metodudur.

365 Photoshop proqramında hansı interpolyasiya metodu tətbiq ediləndə təsvirə aralıq çalarların əlavə edilməsi ilə yanaşı həm də rəngin dəqiq seçilməsi baş verir?

- Kub.
- Yaxın qonşu.
- Xətti.
- Bikubik.
- Bixətti

366 Photoshop proqramında hansı interpolyasiya metodu tətbiq ediləndə təsvirin yuyulmasını azaltmaq üçün kontrastlıq artır?

- Bikubik.
- Xətti.
- Bixətti
- Bikubik.
- Yaxın qonşu.

367 Photoshop proqramında hansı interpolyasiya metodu həmişə susma prinsipi ilə təklif edilir?

- Xətti.
- Yaxın qonşu.
- Kub.
- Bikubik.
- Bixətti

368 Photoshop proqramında: 1) ölçünün dəyişdirilməsi; 2) mailləndirmə; 3) döndərmə; 4) rəngin dəyişdirilməsi; 5) parlaqlığın dəyişdirilməsi kimi əməliyyatların hansı transformasiya əməliyyatına aid edilir?

- 1, 2, 3, 4, 5
- 1, 2, 4, 5
- 3, 4, 5
- 2, 3, 4
- 1, 2, 3

369 Adobe Photoshop proqramında obyekt deyəndə ...

- təsvirim zəif yuyulmuş hissələri nəzərdə tutulur.
- təsvirin müxtəlif rənglərlə rənglənmiş hissələri nəzərdə tutulur.
- təsvirin rənglənmiş hissəsi əzərdə tutulur.
- bütövlükdə təsvir və ya təsvirin ayrılmış hissəsi nəzərdə tutulur.
- eyni rənglə rənglənmiş hissələr nəzərdə tutulur.

370 Adobe Photoshop proqramında obyektlərin transformasiya edilməsi ..

- parlaqlığı tənzimləməklə yerinə yetirilir.
- parlaqlığı artırmaqla yerinə yetirilir.
- düyün nöqtələrini ləğv etməklə yerinə yetirilir.
- düyün nöqtələrinin yerinin dəyişdirilməsi ilə yerinə yetirilir.
- parlaqlığı zəiflətməklə yerinə yetirilir.

371 Adobe Photoshop proqramında ayırma düzbucaqlısının tərəflərinin ortasında yerləşən düyün nöqtələri...

- təkə aşağı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
- təkə sol tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
- təkə sağ tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
- təkə bir tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
- təkə yuxarı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

372 Photoshop proqramında rəsmlə: 1) qusurları düzəltmək; 2) yeni təsvir yaratmaq; 3) ayrılmış oblastı rəngləmək; 4) təsviri köçürmək; 5) təsviri klonlaşdırmaq; 6) təsviri burmaq olar.

- 2, 4, 5, 6
- 1, 2, 3
- 2, 3, 4, 5
- 3, 4, 5, 6
- 1, 3, 5

373 Adobe Photoshop proqramında ayrılmış oblast daxilində müəyyən qanunauyğunluqla pəngin dəyişdirilməsini ...

- klonlaşdırma adlandırmaq olar.
- təhrif adlandırmaq olar.
- tekstur
- rəngləmə adlandırmaq olar.
- köçürmə adlandırmaq olar.

374 Adobe Photoshop proqramında rəngləmədən (rənglə doldurmadan) istifadə ...

- mürəkkəb təsvirlərin klonlaşdırılmasını mürəkkəbləşdirir.
- mürəkkəb təsvirlərin klonlaşdırılmasını sadələşdirir.
- təsvirin rəsm edilməsini xeyli çətinləşdirir.
- təsvirin rəsm edilməsini xeyli asanlaşdırır.
- mürəkkəb təsvirlərin köçürülməsini sadələşdirir.

375 Adobe Photoshop proqramında: 1) karandaş; 2) fırça; 3) çiləyici; 4) düzbucaqlı oblast; 5) pero; 6) rənglə doldurma və ya rəngləmə alətlərindən hansı fırça adlandırılır?

- 1, 3, 5, 6
- 4, 5, 6
- 2, 3, 4
- 1, 2, 3
- 3, 4, 5

376 Adobe Photoshop proqramının tənzimləmə lövhəsində Brush (Fırça) sahəsindən sağda yerləşən düymə sıxılanda nə baş verir?

- rəngin verilmə variantları açılır.
- Təsvirə baxış rejimləri açılır.
- Ayrılmış elementlərin siyahısı açılır.
- Fırça nümunələrinin siyahısı açılır.
- Transformasiya rejimləri açılır.

377 Adobe Photoshop proqramında susma prinsipi ilə verilən fırçalar yığımını bərpa edə bilmək üçün

...

- Əsas fırçalar əmrini seçmək lazımdır.
- Fırçaların saxlanması əmrini seçmək lazımdır.
- Fırçaların yüklənməsi əmrini seçmək lazımdır.
- Fırçaların bərpa edilməsi əmrini seçmək lazımdır.
- Fırçaların əvəz edilməsi əmrini seçmək lazımdır.

378 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılması rejimi harada verilir?

- Filtr menyüsünün Rendering bəndində.
- Təsvir menyüsündə.
- Düzəliş menyüsündə.
- Rejim siyahısında.
- Filtr menyüsünün İmitasiya bəndində.

379 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılmasının hansı rejimində fırçanın rəngi dəyişməz qalır?

- Vurma və ya hasil rejimində.
- Zəifləmə rejimində.
- Dissolve (Tədricən üzə çıxma) rejimində.
- Normal (Adi) rejimdə.
- Arxa plan rejimində.

380 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılmasının hansı rejimində fırçanın rənginin tədricən üzərində rəsm çəkilən rəngə keçməsi müəyyən edilir?

- Ortmə rejimi.
- Arxa plan rejimində.
- Normal (Adi) rejimdə.
- Dissolve (Tədricən üzə çıxma) rejimində.
- Vurma və ya hasil rejimi.

381 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılmasının hansı rejimi rəsm üçün qəbul edilmiş əsas rəngdən asılı olaraq rəngləri vurur.

- Arxa plan rejimi.
- Ortmə rejimi.
- Zəifləmə rejimi.
- Normal (Adi) rejim..
- Vurma və ya hasil rejimi.

382 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılmasının hansı rejimi rəsm və fon üçün seçilən rənglərdən daha tünd olanı seçir?

- Multiply rejimi
- Hard Light rejimi
- Soft Light rejimi.
- Darken rejimi.
- Overlay rejimi

383 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılmasının hansı rejimindən təsvirin hissələrini fırça ilə işıqlı etmək üçün istifadə edilir?

- Режим Overlay
- Режим Hard Light

- Режим Darken
- Режим Soft Light
- Режим Multiply

384 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılmasının hansı rejimindən təsvirin hissələrini fırça ilə tündləşdirmək üçün istifadə edilir?

- Режим Darken
- Режим Overlay
- Режим Soft Light
- Режим Hard Light
- Режим Multiply

385 Adobe Photoshop proqramında fırçanın parametrləri dialoqunu açmaq üçün ...

- Filtir Menyüsündən Qaydaya salma bəndini seçmək lazımdır.
- düzəliş menyüsündən Naxışın müəyyən edilməsi bəndini seçmək lazımdır.
- düzəliş menyüsündən Fırçanın təyin edilməsi bəndini seçmək lazımdır.
- tənzimləmə lövhəsində yerləşən və üzərində fırça təsviri əks etdirilən düyməni aktivləşdirmək lazımdır.
- ayırma menyüsündən Rəng diapazonu bəndini seçmək lazımdır.

386 Adobe Photoshop proqramında Fırçanın parametrləri dialoqunun xarici görünüşü ...

- əsas rəsm rəngindən asılı olur.
- ayrılmış sahənin formasından asılı olur.
- təstirdəki rənglərin sayından asılı olur.
- fırçanın formasından asılı olur.
- fırçanın ölçüsündən asılı olur.

387 Adobe Photoshop proqramında fırçanın ölçüsü hansı parametrlə müəyyənedilir?

- Roundness.
- Spacing.
- Hardness.
- Diameter.
- Angle.

388 Adobe Photoshop proqramında fırçanın sərt mərkəzinin ölçüsünü ... parametri müəyyən edir.

- Spacing
- Angle
- Diameter
- Hardness
- Roundness

389 Adobe Photoshop proqramında rəsm zamanı qonşu ştrixlər arasındakı məsafə hansı parametrlə verilir?

- Roundness
- Hardness
- Angle
- Spacing
- Diameter

390 Adobe Photoshop proqramında fırçanın forması ... məzmunu ilə müəyyən edilir.

- Diameter daxiletmə xahəsinin
- Spasing daxiletmə xahəsinin
- Angledaxiletmə xahəsinin
- Roundness daxiletmə xahəsinin
- Hardness daxiletmə xahəsinin

391 Adobe Photoshop proqramında fırçanın yumru forması Roundness daxiletmə sahəsindəki ... olan qiymətlə müəyyən edilir.

- 70 faizdən 90 faizə qədər
- 20 faizdən 50 faizə qədər
- 0-dan 20 faizə qədər
- 100 faizə bərabər
- 50 faizdən 80 faizə qədər

392 Adobe Photoshop proqramında fırçanın xətti forması Roundness daxiletmə sahəsindəki ... olan qiymətlə müəyyən edilir.

- 50%-dən çox olan
- sıfır faizlə yüz faiz arasında
- yüz faizə bərabər
- sıfır faizə bərabər
- 10%-dən 50%-ə qədər

393 Adobe Photoshop proqramında fırçanın elliptik forması Roundness daxiletmə sahəsindəki ...

- 50%-dən çox olan qiymətlə müəyyən edilir.
- 100%-ə bərabər olan qiymətlə müəyyən edilir.
- 0%- bərabər olan qiymətlə müəyyən edilir.
- 0%-lə 100% arasında olan aralıq qiymətlərlə müəyyən edilir.
- 50%-də az olan qiymətlə müəyyən edilir.

394 Adobe Photoshop proqramında Karandaş rəsm alətindən ...

- fırça ilə olduğundan daha yumşaq yaxma almaq üçün istifadə etmək daha münasibdir.
- fotoların retuş edilməs üçün istifadə etmək daha münasibdir.
- sərt sərhəddə yaratmaq üçün istifadə etmək daha münasibdir.
- təsviri yumşaq rəng keçidləri ilə rəngləmək üçün istifadə etmək daha münasibdir.
- yumşaq rəngli yaxma üçün istifadə etmək daha münasibdir.

395 Adobe Photoshop proqramında Fırça alətindən ... üçün istifadə etmək daha münasibdir.

- mürəkkəb ayırma yaratmaq
- təsvirləri köçürmək
- sərt sərhədlər yaratmaq
- yumşaq rəngli yaxmalar yaratmaq
- sadə ayırma yaratmaq

396 Adobe Photoshop proqramında Çiləyici aləti ... imkan verir.

- mürəkkəb ayırma yaratmağa
- sərt sərhədlər yaratmağa
- təsviri sərt rəng keçidləri ilə rəngləməyə
- təsviri sərt rəng keçidləri olmadan rəngləməyə
- fotoları retuş etməyə

397 Adobe Photoshop proqramında ciləyici ilə iş zamanı ...

- yolu redaktə etmək olar.
- təsviri klonlaşdırmaq olar.
- tək-cə ayrılmış fraqmentlən kənar qalan hissədə rəsm çəkmək olar.
- tək-cə ayrılmış fraqment daxilində rəsm çəkmək olar.
- yol yaratmaq olar.

398 Adobe Photoshop proqramında Çiləyici aləti ilə işləyərkən göstəricini sürətlə hərəkət etdirəndə ...

- təsvir daha dürüst olur.
- təsvir daha parlaq olur.
- vərəqə daha şox rəng yaxılır.
- iz solğun alınır.
- təsvir daha dolğun olur.

399 Adobe Photoshop proqramında fırçalarla rəsm zamanı klaviaturadakı Shift düyməsi sıxılmış vəziyyətdə saxlananda ...

- obyektə əymək olur.
- ellips çəkmək olur.
- əyri xətt çəkmək olur.
- düz xətt çəkmək olur.
- qırıq xətt çəkmək olur.

400 Adobe Photoshop proqramında ...

- tək-cə elipslər və çoxbucaqlılar standart obyektlərə aid edilir.
- düz xətlər və çevrələr standart obyektlərə aid edilir, düzbucaqlılar, ellipslər, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilmir.
- düz xətlər, ellipslər, düzbucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilmir.
- düz xətlər, ellipslər, düzbucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilir.
- tək-cə düz xətlər və ellipslər standart obyektlərə aid edilir.

401 Adobe Photoshop proqramında standart fiqurlar ...

- fraktal obyekt kimi yaradılır.
- nöqtələrdən ibarət olan obyekt kimi yaradılır.
- rastr obyekt kimi yaradılır.
- vektor obyekt kimi yaradılır.
- ixtiyari obyekt kimi yaradılır.

402 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı tənzimləmə zolağının sol hissəsində yeylənən Qat-fiqur (Слой-фигура) düyməsi aktiv vəziyyətdə olanda ...

- fiqur istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.
- fiqur adı obyekt kimi yaradılır.
- yaradılan fiqur köhnə qata yerləşdirilir.
- fiqur yeni qatda yaranır.
- rənglə doldurulmuş fiqur yaradılır.

403 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı tənzimləmə zolağının sol hissəsində yeylənən Konturlar düyməsi aktiv vəziyyətdə olanda ...

- fiqur rənglə doldurulmaqla yaradılır.
- yaradılan fiqur köhnə qata yerləşdirilir.
- yaradılan fiqur yeni qata yerləşdirilir.
- fiqur adi obyekt kimi yaradılır.
- fiqur istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.

404 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı tənzimləmə zolağının sol hissəsində yeyləşən Piksellərin rənglənməsini yerinə yetirmək düyməsi aktiv olanda ...

- fiqur adi obyekt kimi yaradılır.
- yaradılan fiqur köhnə qata yerləşdirilir.
- fiqur istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.
- rənglə dolurulmuş fiqur yaranır.
- yaradılan fiqur yeni qata yerləşdirilir.

405 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı standart fiqur çəkmək üçün istifadə edilən konkret rəsm alətinin parametrlərini müəyyən edə bilmək üçün aləti seçəndən sonra tənzimləmələr lövhəsində yerləşən ...

- Fiqur oblastından çıxmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- İxtiyari fiqur alətini aktivləşdirmək lazımdır.
- Alətin parametrlərinin seçilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Həndəsi parametrlər düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Yeni qat-fiqur yaratmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

406 Adobe Photoshop proqramı ilə sonunda ox işarəsi olan olan xətt yaratmaq üçün Oxlar dialoqunda hansı bayraqcığı aktivləşdirmək lazımdır?

- Əyrilik.
- En.
- Əvvəlində.
- Sonunda.
- Uzunluq.

407 Adobe Photoshop proqramı ilə əvvəlində ox işarəsi olan olan xətt yaratmaq üçün Oxlar dialoqunda hansı bayraqcığı aktivləşdirmək lazımdır?

- Ssonunda.
- Uzunluq.
- Əyrilik.
- Əvvəlində
- En.

408 Adobe Photoshop proqramı ilə yeni qat və ya sənəd yaradanda o: 1) fon rəngi ilə; 2) rəngləmə rəngi ilə; 3) əsas rənglə; 4) ön planın pəngi ilə; 5) ixtiyari rənglə doldurulur.

- 3, 4, 5
- 2, 3, 4
- 2, 3
- 1
- 2, 3, 5

409 Adobe Photoshop proqramında rəsm alətləri: 1) qara rəngdən; 2) fon rəngindən; 3) ixtiyari rəngdən; 4) rəngləmə üçün müəyyən edilən rəngdən; 5) qara rəngdən başqa ixtiyari rəngdən istifadə edir.

- 2, 3, 5
- 2, 3
- 2, 3, 4
- 4
- 3, 4, 5

410 Adobe Photoshop proqramında rəngləmə üçün müəyyən edilən rəngdən: 1) rəsm üçün; 2) ayrılmış fraqmentin rənglənməsi üçün; 3) ayrılmış fraqmentin sərhədini cızmaq üçün; 4) təhrif üçün; 5) yuma üçün istifadə edilir.

- 5
- 2, 3, 4
- 3, 4, 5
- 1, 2, 3
- 4

411 Adobe Photoshop proqramında susma prinsipi ilə ...

- ağ rəngdən doldurma, qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.
- ağ rəngdən doldurma üçün istifadə edilir.
- qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.
- qara rəngdən doldurma üçün istifadə edilir.
- ağ rəngdən doldurma, qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

412 Adobe Photoshop proqramında fon və rənglə doldurma rənglərinin tənzimlənməsi üçün

- doldurma üçün qırmızı rəng çalarlarından istifadə edilir.
- eyni palitradan istifadə edilir.
- fərqli palitralardan istifadə edilir.
- doldurma rəngləri üçün təkə qara çalarlardan istifadə edilir.
- fon rəngi üçün göy çalarlardan istifadə edilir.

413 Adobe Photoshop proqramında rəngləmə üçün rəngi seçmək üçün ...

- Filtr menyüsündən istifadə etmək olar.
- Düzəliş menyüsündən istifadə etmək olar.
- Fayl menyüsündən istifadə etmək olar.
- alətlər lövhəsində və ya rəng qoşmasında yerləşən rəngləmə rənginin seçilməsi düyməsini aktivləşdirmək zəruridir. .
- Təsvir menyüsündən istifadə etmək olar.

414 Adobe Photoshop proqramının rəng seçmək üçün nəzərdə tutulan dialoqunda yerləşən şkala ...

- rəng tonunun parlaqlığını də dolğunluğunu seçməyə xidmət edir.
- rəng tonunun parlaqlığını seçməyə xidmət edir.
- rəng tonunun dolğunluğunu seçməyə xidmət edir.
- rəng tonunu seçməyə xidmət edir.
- rəng tonunun tutqunluğunu seçməyə xidmət edir.

415 Adobe Photoshop proqramının rəng seçimi dialoqundakı rəng sahəsi ...

- rəng tonunun seçilməsinə xidmət edir.
- nəkccə rəng tonunun parlaqlığının seçilməsinə xidmət edir.
- təkccə rəng tonunun dolğunluğunun seçilməsinə xidmət edir.
- rəng tonunun dolğunluğunun və parlaqlığının seçilməsinə xidmət edir.
- nəkccə rəng tonunun tutqunluğunun seçilməsinə xidmət edir.

416 Adobe Photoshop proqramında Rəng palitraları dialoqundan istifadə edəndə ...

- rənglər şkalasından və ya spektral rəng şkalasından istifadə etməklə rəngi dəqiq seçmək olur.
- spektral rəng şkalasından istifadə etməklə rəngi dəqiq seçmək olur.
- vizual usulla rəngi dəqiq seçmək olur..
- rəngin hər bir komponenti üçün ədədi qiymətləri göstərməklə rəngi dəqiq seçmək olur.
- rənglər şkalasından istifadə etməklə rəngi dəqiq seçmək olur.

417 Adobe Photoshop proqramında RGB sxemi: 1) Red; 2) Green; 3) Blue; 4) Brightness; 5) Hue komponentlərinə malikdir.

- 1, 4, 5
- 3, 4, 5
- 2, 3, 4
- 1, 2, 3
- 1, 3, 4

418 Adobe Photoshop proqramında HSB sxemi: 1) Red; 2) Green; 3) Blue; 4) Hue; 5) Saturation; 6) Brightness komponentlərinə malikdir.

- 2; 4; 5
- 2; 4; 6
- 1; 2; 6
- 4; 5; 6
- 1; 3; 5

419 Adobe Photoshop proqramında CMYK sxemi: 1) Green; 2) Cyan; 3) Blue; 4) Magenta; 5) Yellow; 6) Red; 7) black komponentlərinə malikdir.

- 1; 4; 6; 7
- 2; 4; 3; 5
- 1; 3; 5; 7
- 2, 4, 5, 7
- 3; 4; 6; 7

420 Adobe Photoshop proqramında rəsm və ya fon rəngi kimi təsvirdəki rənglərdən birindən istifadə edə bilmək üçün ...

- rəngləmə alətindən istifadə etmək lazımdır.
- ovalşəkilli oblast alətindən istifadə etmək lazımdır.
- düzbucaqlı oblast alətindən istifadə etmək lazımdır.
- pipet alətindən istifadə etmək lazımdır.
- qradient alətindən istifadə etmək lazımdır.

421 Təsvirdəki rənglərin sayı dəyişdiriləndə Adobe Photoshop proqramı ...

- buraxılışın artırılmasını tələb edir.
- təsvirin ölçüsünün artırılmasını tələb edir.
- təsvirin ölçüsünün azaldılmasını tələb edir.
- bütün qatların birləşdirilməsini tələb edir.
- təsvirin keyfiyyətinin artırılmasını tələb edir.

422 Adobe Photoshop proqramında Local palitra ...

- Web rəng palitrasından istifadə edir.

- ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.
- Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.

423 Adobe Photoshop proqramının Əsas palitrası (Master) ...

- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.
- Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.
- ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- Web rəng palitrasından istifadə edir.

424 Adobe Photoshop proqramının Exact (Dəqiq) palitrası ...

- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- Web rəng palitrasından istifadə edir.
- Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.
- ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

425 Adobe Photoshop proqramının System (Sistem) palitrası ...

- Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.
- Web rəng palitrasından istifadə edir.
- ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

426 Adobe Photoshop proqramının Uniform (Unifikasiya edilmiş) palitrası ...

- Web rəng palitrasından istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.
- təkə standart rənglərdən istifadə edir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

427 Adobe Photoshop proqramının Perceptual (Həssas) palitrası ...

- təkə standart rənglərdən istifadə edir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.
- Web rəng palitrasından istifadə edir.
- insan gözünün daha həssas olduğu rənglərdən istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

428 Adobe Photoshop proqramının Selective (Seçmə) palitrası ...

- Web rəng palitrasından istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- təkə standart rənglərdən istifadə edir.
- Həssas palitraya oxşar olan, lakin İnternetdə iş üçün optimallaşdırılmış rənglərdən istifadə edilir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

429 Adobe Photoshop proqramının Adaptive (Adaptiv) palitrası ...

- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

- Web rəng palitrasından istifadə edir.
- tək cə standart rənglərdən istifadə edir.
- təsvirdə daha tez-tez istifadə edilən rənglərdən ibarət olur.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

430 Adobe Photoshop proqramında Sərbəst (İxtiyari) palitra

- tək cə standart rənglərdən istifadə edir.
- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.
- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
- istifadəçiyə rənglər yığımını sərbəst tərtib etməyə imkan verir.
- Web rəng palitrasından istifadə edir.

431 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındaki None elementi ...

- rəngləri qoruyur.
- rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolyasiyadan istifadə edir.
- rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.
- rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.
- qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.

432 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındaki Diffusion (Təsadüfi və ya Yayılma) elementi ...

- rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.
- rəngləri qoruyur.
- rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolyasiyadan istifadə edir.
- rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.
- qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.

433 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındaki Pattern (Naxış) elementi ...

- rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.
- rəngləri qoruyur.
- rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.
- rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolyasiyadan istifadə edir.
- qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.

434 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındaki Nois (Küy) elementi ...

- rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.
- используются для выбора смешивания квадратичную интерполяцию.
- rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.
- qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.
- rəngləri qoruyur.

435 3ds Max – da istifadəçi ... işləyir.

- real mövcud olan n-ölçülü fəzada
- real mövcud olan ikiölçülü fəzada
- üçölçülü real fəzada
- üçölçülü virtual fəzada

- real mövcud olan çoxölçülü fəzada

436 3ds Max – da ... obyekt adlandırılır.

- səhnənin real fəzasında yerləşən görünən və yardımçı obyektlər
 tək səhnənin real fəzasında yerləşən görünən obyektlər
 səhnənin real fəzasında yerləşən nə varsa
 səhnənin virtual fəzasında yerləşən nə varsa
 tək səhnənin real fəzasında yerləşən yardımçı obyektlər

437 3ds Max – da obyektin dayaq nöqtəsi ... müəyyən edir.

- obyektin fəzada formasını
 obyektin fəzadakı miqyasını
 fəzadakı koordinat sistemini
 obyektin fəzadakı yerini
 fəzadakı obyektin tipini

438 3ds Max da səhnənin xarici görünüşünü ... formalaşdırır.

- yardımçı obyektlər
 obyektlərin seqmentləşdirilməsi
 obyektlərin parametrləri
 obyektlərin dayaq nöqtələri
 görünən obyektlər

439 3ds Max – da model ... müəyyən edir.

- səhnədə baxış rakursunu
 obyektin səhnədəki mövqeyini
 obyektin səhnədə yerləşməsini
 konkret obyektlərin formasını
 səhnədəki obyektin parametrlərini

440 3ds Max – da ... əsas model tiplərindən biridir.

- Edge Polygon
 Edge
 Vertex
 Mesh
 Edge Face

441 3ds Max – da ... Mesh-modelin təşkilçisidir.

- Tube
 Cone
 Box
 Vertex
 Torus

442 3ds Max – da layihə üzərində işin birinci mərhələsi ...

- redaktədir.
 animasiyadır.
 teksturlaşdırma.
 modelləşdirmədir.

vizuallaşdırmadır.

443 3ds Max – da layihə üzərində işin ikinci mərhələsi ...

- redktədir.
- animasiyadır.
- modelləşdirmədir.
- teksturlaşdırmadır.
- vizuallaşdırmadır.

444 3ds Max – da layihə üzərində işin üçüncü mərhələsi ...

- redaktədir.
- modelləşdirmədir.
- teksturlaşdırmadır.
- animasiyadır.
- vizuallaşdırmadır.

445 3ds Max – da layihə üzərində işin dördüncü mərhələsi ...

- redaktədir.
- modelləşdirmədir.
- teksturlaşdırmadır.
- vizuallaşdırmadır.
- animasiyadır.

446 3ds Max – da layihə üzərində işin hansı mərhələsi məcburi deyil?

- redaktə
- teksturlaşdırma
- vizuallaşdırma
- animasiya
- modelləşdirmə

447 3ds Max – da adi kub və ya paralelepiped yadatmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Teapot
- Sylinder
- Sphere
- Box
- Torus

448 3ds Max – da ixtiyari radiusa malik kürə yadatmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Tube
- Cone
- Plane
- Sphere
- Torus

449 3ds Max – da silindr yadatmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Tube
- Cone
- Sphere
- Sylinder

Plane

450 3ds Max – da tor (adi danışıqda bublik) formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Teapot
- Tube
- Box
- Torus
- Plane

451 3ds Max – da bir əməliyyatla sadə dəm çayniki forması yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Box
- Teapot
- Torus
- Tube
- Plane

452 3ds Max – da konus yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Plane
- Cone
- Torus
- Tube
- Box

453 3ds Max – da geosfera yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Torus
- Box
- Plane
- GeoSphere
- Tube

454 3ds Max – da boru yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Cone
- Plane
- Box
- Tube
- GeoSphere

455 3ds Max – da əmr lövhəsinin ikinci (Modify) bölməsindəki Height parametrindən ... müəyyən etmək üçün istifadə edilir.

- ayrılmış obyektin uzunluğunu
- ayrılmış obyektin enini
- səhnədəki bütün obyektlərin hündürlüyünü
- ayrılmış obyektin hündürlüyünü
- səhnədəki bütün obyektlərin enini

456 3ds Max – da obyektin uzunluğu üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

- Width
- Height Segs
- Width Segs
- Length Segs
- Length

457 3ds Max – da obyektin eni üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

- Length
- Height Segs
- Length Segs
- Width Segs
- Width

458 3ds Max – da obyektin hündürlüyü üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

- Height
- Width Segs
- Length Segs
- Height Segs
- Width

459 3ds Max – da aşağıdakılardan hansı kürənin forması parametridir?

- Segments
- Length
- Width
- Radius
- Height

460 3ds Max – da çoxüzlü yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Prism
- Gengon
- Spindle
- Hedra
- RingWave

461 3ds Max – da tilləri yumrulanmış (faskalı) kub yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- RingWave
- OilTank
- Gengon
- ChamferBox
- Spindle

462 3ds Max – da sistern yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Prism
- Spindle
- RingWave
- OilTank
- Gengon

463 . 3ds Max – da sisternə oxşar olan, ondan tilli forma ilə fərqlənən obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Gengon
- RingWave
- OilTank
- Spindle
- Prism

464 3ds Max – da çoxüzlü prizma yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- RingWave
- Spindle
- Gengon
- Prism
- OilTank

465 3ds Max – da dalğavari kəsiyi olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Spindle
- Gengon
- Prism
- RingWave
- OilTank

466 3ds Max – da prizma formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Hose
- OilTank
- Hedra
- Prism
- RingWave

467 3ds Max – da düyün formasında olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Prism
- Spindle
- Hose
- TorusKnot
- Hedra

468 3ds Max – da tilli (faskalı) silindr formasında olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Hose
- Cylinder
- Capsule
- ChamferCyl
- Prism

469 3ds Max – da kapsul formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- C – Ext
- Cylinder
- ChamferCyl

- Capsule
- L – Ext

470 3ds Max – da L-ə oxşar sıxılmış cisim yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Capsule
- ChamferCyl
- Cylinder
- L – Ext
- TorusKnot

471 3ds Max – da C-yə oxşar sıxılmış cisim yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Capsule
- Cylinder
- ChamferCyl
- C – Ext
- Prism

472 3ds Max – da nahamar şlanq yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Capsule
- TorusKnot
- Gengon
- Hose
- Prism

473 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və hərəkət etdirməyə imkan verir?

- Select and Manipulate
- Select and Scale
- Select and Rotate
- Select and Move
- Select object

474 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və döndərməyə imkan verir?

- Select By Name
- Select object
- Select and Rotate
- Select and Rotate
- Select and Scale

475 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və miqyaslaşdırmağa imkan verir?

- Select By Name
- Select and Rotate
- Select and Move
- Select and Scale
- Select object

476 3ds Max – da Shift düyməsinin sıxılmış vəziyyətində obyekt sürüşdürüləndə obyekt ...

- hamarlanır.
- kiçildir.
- böyüdüür.

- köçürülür.
- dəyişdirilir.

477 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi obyektin fərdi surətini yaratmağa imkan verir?

- Attach
- Reference
- Instance
- Copy
- Group

478 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi obyektin surəti ilə original obyekt arasında parametrlər səviyyəsində əlaqə yaratmağa imkan verir?

- Group
- Reference
- Copy
- Instance
- Attach

479 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi xarici görünüşcə obyektə oxşar olan, lakin həqiqi obyekt olmayan obyekt yaratmağa imkan verir?

- Attach
- Instance
- Copy
- Reference
- Group

480 3ds Max – da tam kvadrat menyünün Hide Selection bəndi ... imkan verir.

- gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- adlar üzrə obyektləri gizlətməyə
- ayrılmamış obyektləri gizlətməyə
- ayrılmış obyektləri gizlətməyə
- maudun düyməsindən istifadə ilə obyektləri gizlətməyə

481 3ds Max – da tam kvadrat menyünün Unhide All bəndi ... imkan verir.

- gizlədilməmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- ayrılmışmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə
- ayrılmış obyektlərin siyahısını göstərməyə
- obyektlərin hamısını göstərməyə
- gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

482 3ds Max – da tam kvadrat menyunun Hide Unselected bəndi ... imkan verir.

- obyektləri maus-dan istifadə ilə gizlətməyə
- bütün obyektləri gizlətməyə
- ayrılmış obyektləri gizlətməyə
- ayrılmışmamış obyektləri gizlətməyə
- adlarına görə obyektləri gizlətməyə

483 3ds Max – da tam kvadrat menyunun Unhide By Name bəndi ... imkan verir.

- ayrılmış obyektləri gizlətməyə

- ayrılmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə
- gizlədilməmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- obyektlərin siyahısını göstərməyə

484 3ds Max – da Hide bağlamasının Hide By Name opsiyası ... imkan verir.

- ayrılmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə
- gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- bütün obyektlərin siyahısını göstərməyə
- gizlədilməli olan obyektin adını qeyd edib Hide düyməsini sıxmağa
- ayrılmış obyektlərin siyahısını göstərməyə

485 3ds Max – da Hide bağlamasının Hide By Hit opsiyası ... imkan verir.

- obyektləri adına görə gizlətməyə
- ayrılmış obyektləri gizlətməyə
- ayrılmamış obyektləri gizlətməyə
- obyektləri mausdan istifadə ilə gizlətməyə
- obyektlərin hamısını gizlətməyə

486 3ds Max – da dayaq nöqtəsi ... imkan verir.

- obyektin hündürlüyünü müəyyən etməyə
- obyektin enini müəyyən etməyə
- obyektin ölçülərini verməyə
- obyektin vəziyyətini göstərməyə
- obyektin uzunluğunu müəyyən etməyə

487 3ds Max – da ... dayaq nöqtəsi ola bilər.

- ayrılmış obyektlər qrupunun dayaq nöqtəsi ola bilməz
- tək-cə ayrılmış obyektlər qrupunun
- tək-cə bir ayrılmış obyektin
- həm bir obyektin, həm də ayrılmış obyektlər qrupunun
- bir obyektin dayaq nöqtəsi ola bilməz

488 3ds Max – da prosedur obyektlərə: 1) standart primitivlər; 2) təkmilləşdirilmiş primitivlər; 3) qapılar; 4) pəncərələr; 5) pilləkənlər aid edilir..

- tək-cə 3, 4, 5
- tək-cə 1, 2, 3
- tək-cə 2, 3
- 1, 2, 3, 4, 5
- tək-cə 3, 4

489 3ds Max – da Pivot alətindən

- həcnamadan asılan qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- adi qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- qatlama qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- sıyırma qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- mürəkkəb qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

490 3ds Max – da sıyırma qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors

bəndini seçəndən sonra obyektlərin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?

- Pivoted
- BiFold
- Pivot
- Sliding
- Awining

491 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?

- Awining
- Pivoted
- Sliding
- Pivot
- BiFold

492 3ds Max – da iki qatlama qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlərin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?

- Pivoted
- Sliding
- Pivot
- BiFold
- Awining

493 3ds Max – da qapı yaradarkən xonçalar arasındakı məsafə hansı parametrlə müəyyən edilir.

- Open
- Flip Swing
- Double Doors
- Muntin
- Flip Hinge

494 3ds Max – da ikitaylı qapı yaratmaq üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

- Open
- Flip Swing
- Muntin
- Double Doors
- Flip Hinge

495 3ds Max – da hansı parametr qapının açılması istiqamətini dəyişdirməyə imkan verir?

- Muntin
- Flip Hinge
- Double Doors
- Flip Swing
- Open

496 3ds Max – da hansı parametr qapının açıldığı tərəfi dəyişdirməyə imkan verir?

- Open
- Double Doors
- Muntin

- Flip Hinge
- Flip Swing

497 3ds Max – da hansı parametr qapını tam və ya bir qədər açmağa imkan verir?

- Muntin
- Flip Swing
- Flip Hinge
- Open
- Double Doors

498 3ds Max – da prosedur qapıların hansı tipi açılma mexanizminə görə kupe vaqonun qapısını xatırladır?

- Double Doors
- BiFold
- Pivot
- Sliding
- Flip Swing

499 3ds Max proqramında həcnamadan asılan pəncərə hansı alətlə yaradılır?

- Projected
- Fixed
- Casement
- Awning
- Pivoted

500 3ds Max proqramında taylı pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Pivoted
- Projected
- Casement
- Fixed

501 3ds Max proqramında açılmayan (hərəkətsiz) pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Projected
- Casement
- Fixed
- Pivoted

502 3ds Max proqramında şarnirli pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Projected
- Fixed
- Casement
- Pivoted

503 3ds Max proqramında istiqamətlənmiş pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Casement
- Fixed

- Pivoted
- Projected
- Awning

504 3ds Max proqramında aşağı arakəsməsi sürüşdürülməklə açılıb bağlanan pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Pivoted
- Projected
- Sliding
- Fixed

505 3ds Max proqramında L-ə oxşar pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

- Casenent
- Spiral stair
- UTypeStair
- LTypeStair
- Straight Stair

506 3ds Max proqramında U-ya oxşar pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

- Projected
- Straight Stair
- LTypeStair
- UTypeStair
- Spiral stair

507 3ds Max proqramında spiralvari pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

- Straight Stair
- UTypeStair
- Awning
- Spiral stair
- LTypeStair

508 3ds Max proqramında düz pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

- Pivoted
- UTypeStair
- LTypeStair
- Straight Stair
- Spiral stair

509 3ds Max proqramında səhnəyə aşağıdan baxmaq üçün hansı proyeksiya pəncərəsini seçmək lazımdır?

- Top
- Left
- Right
- Bottom
- Back

510 3ds Max proqramında səhnəyə sağ tərəfdən baxmaq üçün hansı proyeksiya pəncərəsini seçmək

lazımdır?

- Bottom
- Back
- Left
- Right
- Top

511 3ds Max programında səhnəyə arxa tərəfdən baxa bilmək üçün hansı proyeksiya pəncərəsini seçmək lazımdır?

- Right
- Top
- Bottom
- Back
- Left

512 3ds Max programında standart koordinat sistemi hansıdır?

- Local
- View
- Screen
- World
- Parent

513 3ds Max programında hansı koordinat sistemi Qlobal koordinat sistemi adlanır?

- Grid
- Local
- Parent
- World
- Gimbal

514 3ds Max programında hansı koordinat sistemi Valideyin koordinat sistemi adlanır?

- Gimbal
- Screen
- World
- Parent
- Local

515 3ds Max programında hansı koordinat sistemi Şarnir koordinat sistemi adlanır?

- Local
- World
- View
- Gimbal
- Grid

516 3ds Max programında hansı koordinat sistemi İşçi koordinat sistemi adlanır?

- View
- Local
- Parent
- Working

World

517 3ds Max programında hansı koordinat sistemi Göstərmək koordinat sistemi adlanır?

- Working
 World
 View
 Pick
 Parent

518 3ds Max programında istifadə edilən hansı koordinat sistemi seçiləndə obyektlərin dəyişdirilməsi obyektin redaktə edildiyi proyeksiya pəncərəsinə nəzərən baş verir?

- Parent
 Pick
 World
 View
 Working

519 3ds Max programında hansı koordinat sistemi seçiləndə obyektlər üzərində dəyişiklik proyeksiya pəncərəsində ekran müstəvisinə nəzərən baş verir?

- Working
 Pick
 Parent
 Screen
 World

520 3ds Max programında hansı koordinat sistemi seçiləndə bütün pəncərələrdə ixtiyari görünüş rəqsində koordinat oxlarının istiqaməti eyni olacaqdır?

- Pick
 Screen
 Working
 World
 Parent

521 3ds Max programında obyektlərin iyerarxiya əlaqəsi üzərində iş zamanı hansı koordinat sistemindən istifadə edilir.

- Working
 Screen
 Pick
 Parent
 World

522 3ds Max programında hansı koordinat sistemi koordinat oxlarının istiqamətini obyektlərlə birgə dəyişdirməyə imkan verir.

- Parent
 Pick
 World
 Local
 View

523 3ds Max programında hansı koordinat sistemi bəzi fərqləri olmasına baxmayaraq lokal koordinat sisteminə çox oxşardır?

- Local
- World
- Parent
- Gimbal
- View

524 3ds Max programında hansı koordinat sistemi seçiləndə əsas koordinat oxlarının mövqeyi və istiqaməti aktiv bağlama torundan asılı olur.

- Local
- Parent
- World
- View
- Grid

525 3ds Max programında Working Pivot (İşçi dayaq nöqtəsindən istifadə ediləndə hansı koordinat sistemi avtomatik qoşulur?

- Grid
- View
- Parent
- Working
- Local

526 3ds Max programında hansı koordinat sistemi müstəqil koordinat sistemi hesab edilmir və səhnədəki obyektləri göstərməyə imkan verir?

- Parent
- Local
- Grid
- Pick
- View

527 3ds Max programında obyektlərin Smooth+Highlights əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

- Hamarlanmış + Ayrılmış tillər
- Hamarlanmış + Karkas
- Hamarlanmış + Gizli xətt
- Hamarlanmış + İşıqlandırılmış
- Hamarlanmış + Yastı

528 3ds Max programında obyektlərin əks etdirilməsi usullarının hansı variantı Perspektiv proyeksiya pəncərəsi üçün standart rejim hesab edilir?

- Edged Faces
- Wireframe
- Hidden Line
- Smooth+Highlights
- Flat

529 3ds Max programında obyektlərin əks etdirilməsi usullarından hansı obyektin xarici görünüşü haqqında daha çox informasiya verir?

- Hidden Line
- Edged Faces
- Wireframe
- Smooth + Highlights
- Flat

530 3ds Max programında obyektlərin Hidden Line əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

- Gizli hamarlanmış
- Gizli yastı
- Gizli karkas
- Gizli xətt
- Gizli til

531 3ds Max programının hansı əks etdirmə rejimində modellərin tək-cə görünən hissələri tünd seçmətləşdirmə toru kimi əks etdirilir?

- Smooth
- Flat
- Wireframe
- Hidden Line
- Edged Faces

532 3ds Max programında obyektlərin Wireframe əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

- İşıqlandırılmış karkas
- Yastı
- Ayrılmış tillər
- Karkas
- Tillər

533 3ds Max programında obyektlərin əks etdirilməsi rejimlərindən hansı ortoqrafik proyeksiya pəncərələri üçün standart rejim hesab edilir?

- Edged Faces
- Facets
- Lit Wireframes
- Wireframe
- Bounding Box

534 3ds Max programında obyektlərin Flat əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

- Hamarlanmış
- Tillər
- Karkas
- Yastı
- Yonulmuş

535 3ds Max programında obyektlərin əks etdirilməsinin hansı rejimində onların yastı proyeksiyaları əks etdirilir?

- Bounding
- Facets
- Wireframe
- Flat

Smooth

536 3ds Max proqramında obyektlərin Edged Faces əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

- Hamarlanmış
- Tiller
- Karkas
- Ayrılmış tillər
- Yonulmuş

537 3ds Max proqramında obyektlərin daha plastik olması üçün hansı əməliyyatın yerinə yetirilməsi zəruridir?

- Obyektin əks etdirilməsi miqyasının azaldılması.
- seqmentləşdirmənin qiymətinin bütün istiqamətlər üzrə artırılması.
- Səhnədə Obyektin bütün ölçülərinin artırılması və ya azaldılması.
- Obyektin hündürlüyünün artırılması.
- Obyektin əks etdirilməsi miqyasının artırılması.

538 3ds Max proqramında obyekti əymək üçün hansı modifikatordan istifadə edilir?

- Squeeze
- Taper
- Twist
- Bend
- Skew

539 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametri əymə bucağını müəyyən etməyə imkan verir?

- Lower Limit
- Bend Axis
- Direction
- Angle
- Upper Limit

540 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametri obyektin əyilməsi istiqamətini dəyişməyə imkan verir?

- Bend Axis
- Upper Limit
- Lower Limit
- Direction
- Angle

541 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametrlər qrupu əymənin oxlardan hansına nəzərən yerə yetiriləcəyini dəyişməyə imkan verir?

- Direction
- Upper Limit
- Angle
- Bend Axis
- Lower Limit

542 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametrlər qrupu modifikatorun təsirini

məhdudlaşdırmağa imkan verir?

- Twist
- Bend Axis
- Bend
- Limits
- Bias

543 3ds Max proqramında hansı modifikator ixtiyari formaya malik olan obyektı burmağa imkan verir?

- Lattice
- Taper
- Bend
- Twist
- Stretch

544 3ds Max proqramında Twis modifikatorunun hansı parametri burmanın bucaq qiymətini müəyyən edir?

- Angle
- Bias
- Bias
- Angle
- Upper Limit

545 3ds Max proqramında Twis modifikatorunun hansı parametri modelin burulan hissəsinin sürüşdürülməsinə imkan verir?

- Twist Axis
- Lower Limit
- Angle
- Bias
- Upper Limit

546 3ds Max proqramında hansı modifikator ixtiyari modelin formasını siviriləşdirməyə və ya kütləşdirməyə imkan verir?

- Shell
- Push
- FDD
- Taper
- Noise

547 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri obyektin siviriləşdirilməsini müəyyən etməyə imkan verir?

- Lower Limit
- Taper Axis
- Curve
- Amount
- Taper Axis

548 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri siviriləşdirilən obyektin tilinin formasını müəyyən edir?

- Taper Axis
- Lower Limit
- Amount
- Curve
- Upper Limit

549 3ds Max programında Taper modifikatorunun hansı parametri obyektin siviriləşdirilmə istiqamətini redaktə etməyə imkan verir?

- Upper Limit
- Lower Limit
- Curve
- Taper Axis
- Amount

550 3ds Max programında Taper modifikatorunun hansı parametrlər qrupu modifikatorun təsir sərhəddini redaktə etməyə imkan verir?

- Curve
- Upper Limit
- Limits
- Lower Limit
- Amoun

551 3ds Max programında hansı modifikator obyektləri müxtəlif istiqamətlərə meylləndirməyə (əyməyə) imkan verir?

- Push
- Skew
- Stretch
- Spherify
- FDD

552 3ds Max programında Skew modifikatorunun hansı parametri obyektin meylləndirilmə kəmiyyətinə cavab verir.

- Direction
- Upper Limit
- Lower Limit
- Amount
- Skew Axis

553 3ds Max programında Skew modifikatorunun hansı parametri obyektin meylləndirilmə istiqamətinə cavab verir?

- Upper Limit
- Skew Axis
- Amount
- Direction
- Lower Limit

554 3ds Max programında hansı modifikator obyektləri dartmağa və ya yumşaltmağa imkan verir?

- Slice
- Spherify

- Skew
- Stretch
- Noise

555 В программе 3ds Max какой параметр модификатора Stretch отвечает за силу растяжения сплющивания модели?

- Lower Limit
- Stretch Axis
- Amplify
- Stretch
- Upper Limit

556 3ds Max programında Stretch modifikatorunun hansı parametri obyektin dartılma və ya yumşaldılma effektinin gücləndirilməsinə imkan verir?

- Stretch Axis
- Upper Limit
- Lower Limit
- Amplify
- Stretch

557 3ds Max programında hansı modifikator obyektı müxtəlif istiqamətlərdən sıxmağa imkan verir?

- Shell
- Spherify
- Skew
- Squeeze
- FDD

558 3ds Max programında Squeeze modifikatorunun hansı parametri obyektin ox xətti boyunca sıxılması və ya dartılmasının gücünü müəyyən etməyə imkan verir?

- Limits qrupunun Lower Limit parametri
- Radial Squeeze qrupunun Amount parametri
- Axial Bulge qrupunun Curve parametri
- Axial Bulge qrupunun Amount parametri
- Radial Squeeze qrupunun Curve parametri

559 3ds Max programında Squeeze modifikatorunun hansı parametri obyektin dartılan tilinin formasına cavab verir?

- Radial Squeeze qrupunun Curve parametri
- Limits qrupunun Lower Limit parametri
- Axial Bulge qrupunun Amount parametri
- Axial Bulge qrupunun Curve parametri
- Radial Squeeze qrupunun Amount parametri

560 Photo-Paint programında ixtiyarı rəngkarlıq aləti adlandırılır.

- pastel
- karandaş
- aeroqraf
- fırça
- çiləyici

561 Corel Photo-Paint proqramında müxtəlif rəsm alətləti yerləşən köməkçi lövhəni açmaq üçün ...

- Ucun forfası düyməsindən istifadə etmək olar.
- Fıqur düyməsindən istifadə etmək olar.
- Fırçanın tipi düyməsindən istifadə etmək olar.
- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) düyməsindən istifadə etmək olar.
- Ölçü düyməsindən istifadə etmək olar.

562 Corel Photo-Paint proqramında verilmiş fırça variantlarından birini ...

- Fıqura düymələrindən istifadə etməklə seçmək olar.
- Ölçü sahəsindən seçmək olar.
- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) düyməsindən istifadə etməklə seçmək olar.
- Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.
- Ucun forfası siyahısından seçmək olar.

563 Corel Photo-Paint proqramında yaxmanön əlavə edilməsi rejimini ...

- Ucun forfası siyahısından seçmək olar.
- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) siyahısından seçmək olar.
- Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.
- Qovuşdurma siyahısından seçmək olar.
- Ölçü sahəsindən seçmək olar.

564 Photo-Paint-də fırçanı tənzimləməklə: 1) fırçanın ucunun formasını; 2) fırçanın ucunun ölçüsünü; 3) yaxmanın kənarlarının şəffaflığını; 4) yaxmanın kənarlarının yuyulmasını müəyyən etmək olar.

- 2, 4
- 3, 4
- 2, 3,
- 1, 2, 3, 4
- 1, 4

565 Corel Photo-Paint proqramında Fırçanın tənzimlənməsi bağlamasını açmaq üçün ... düyməsinin üzərinə gətirib sol düyməni ikiqat aktivləşdirmək lazımdır.

- xassələr lövhəsindəki Orbitlər
- xassələr lövhəsindəki Fırça kateqoriyaları
- xassələr lövhəsindəki Fırça
- göstəricini Toolbox lövhəsində yerləşən Fırça və ya Rəng
- xassələr lövhəsindəki Ucun forfası

566 Corel Photo-Paint proqramında effektlər yaratmaq üçün istifadə edilən müxtəlif alətlər yerləşən yardımçı lövhəni açmaq üçün ...

- rəngləri dəyişdirən fırça alətini seçəndən sonra xassələr lövhəsindəki Çalar və ya Çaların əvəz edilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Çiləyici alətini seçəndən sonra xassələr lövhəsindəki Çalar və ya Çaların əvəz edilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Fırça alətini seçəndən sonra xassələr lövhəsindəki Çalar və ya Çaların əvəz edilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- effektlər alətini seçəndən sonra xassələr lövhəsindəki Çalar və ya Çaların əvəz edilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Ləğv etmə fırçasını seçəndən sonra xassələr lövhəsindəki Çalar və ya Çaların əvəz edilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

567 Corel Photo-Paint proqramında təsvirin hissəsini süngərin əlavə edilməsi rejimində süngər effekti fırçası aləti ilə emal edəndə ...

- təsvir daha göy olacaq.
- təsvir daha parlaq olacaq.
- təsvirin rəngi daha solğun olacaq.
- təsvirin rəngi daha dolğun olacaq.
- təsvir daha qırmızı olacaq.

568 Corel Photo-Paint proqramında təsvirin hissəsini süngərin ləğv edilməsi (azaldılması) rejimində süngər effekti fırçası aləti ilə emal edəndə ...

- təsvir daha işıqlı olacaq.
- təsvir daha göy olacaq.
- təsvirin rəngi daha dolğun olacaq.
- təsvirin rəngi daha solğun olacaq.
- təsvir daha tutqun olacaq.

569 Corel Photo-Paint proqramında təsvirləri sürətlə yarada bilmək üçün ...

- Rəngin əvəz edilməsi fırçası alətini seçmək lazımdır.
- Effektlər alətini seçmək lazımdır.
- Fırça alətini seçmək lazımdır.
- təsvir şiləyicisi alətini seçmək lazımdır.
- Ləğvetmə fırçası alətini seçmək lazımdır.

570 Photo-Paint proqramında primitivlər fırçasının tətbiqi ilə: 1) bir yaxma ilə təsvirlər seriyası əlavə etmək; 2) təsvirlərin ölçüsünü dəyişmək; ; 3) qonşu təsvirlər arasında məsafəni dəyişmək; 4) təsvirlərin şəffaflığını dəyişmək olar.

- 2, 4
- 3, 4
- 1, 2
- 1, 2, 3, 4
- 1, 3

571 Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

- buraxılışı dəyişdirməklə köçürmədir.
- təsvirin köçürülməsidir.
- bir neçə təsviri adi üsulla köçürməkdir.
- təsvirin hissələrini seçmə üsulla köçürməkdir.
- rəngi dəyişdirməklə köçürmədir.

572 Corel Photo-Paint proqramı ilə klonlaşdırma əməliyyatına başlaya bilmək üçün ...

- Rəngi dəyişdirən fırça alətin seçmək lazımdır.
- Effektlər alətini seçmək lazımdır.
- Fırça alətin seçmək lazımdır.
- Klonlaşdırma alətin seçmək lazımdır.
- Çiləyici alətin seçmək lazımdır.

573 Corel Photo-Paint proqramı ilə adi klonlaşdırmanı tətbiq edə bilmək üçün ...

- Klonlaşdırma və saxlama alətini seçmək lazımdır.

- Puantilist klonlaşdırma alətini seçmək lazımdır.
- İmpressionist klonlaşdırma alətini seçmək lazımdır.
- Adi klon alətini seçmək lazımdır.
- Klonlaşdırma və rəngləmə alətini seçmək lazımdır.

574 Corel Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

- təsvirlərin yuyulması vasitəsi hesab edilir.
- təslərin işıqlı edilməsi vasitəsi hesab edilir.
- təsvirlərin köçürülməsi vasitəsi hesab edilir.
- təsvirlərin redaktə edilməsi üçün güclü vasitə hesab edilir. редактирования рисунков.
- təsvirlərin tündləşdirilməsi vasitəsi hesab edilir.

575 Corel Photo-Paint proqramında ayrılmış fraqmentin təsvirdən silinməsinin ən asan yolu ...

- Delete düyməsindən istifadə etməkdir.
- Düzbucaqlı alətindən istifadə etməkdir.
- Fırça alətindən istifadə etməkdir.
- Lastik alətindən istifadə etməkdir.
- Effektlər alətindən istifadə etməkdir.

576 Corel Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı fon üçün ağ rəngdən başqa digər rəng seçilmiş olanda lastiklə iş ...

- klonlaşdırma ilə işdən fərqlənir.
- ellips ilə işdən fərqlənir.
- düzbucaqlı ilə işdən fərqlənir.
- fırça ilə işdən fərqlənir.
- ciləyici ilə işdən fərqlənir.

577 Corel Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı Lastik rəngi silmir, səthi ...

- yaşıl rənglə rəngləyir.
- qara rənglə rəngləyir.
- ağ rənglə rəngləyir.
- fon rəngi ilə rəngləyir.
- qırmızı rənglə rəngləyir.

578 Corel Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı köməkçi lövhədən Rəngi əvəz edən fırça alətini seçməklə rəsm üçün seçilmiş rəngi ...

- ağ rənglə əvəz etmək olar.
- qırmızı rənglə əvəz etmək olar.
- yaşıl rənglə əvəz etmək olar.
- fon rəngi ilə əvəz etmək olar.
- qara rənglə əvəz etmək olar.

579 Corel Photo-Paint proqramında köməkçi rəsm alətləri lövhəsində yerləşən Ləğvetmə fırçası ...

- əlavə edilən biringi rəngi pozmağa imkan verir.
- boz rəngləri pozmağa imkan verir.
- bütün rəngləri pozmağa imkan verir.
- təsvirə əlavə edilmiş üstdəki rəngi pozmağa imkan verir.
- yaşıl rəngləri pozmağa imkan verir.

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

- yeni təsvir yaratmaq üçün
- rəsmlə obyekt yaratmaq üçün
- fondan obyekt yaratmaq üçün
- ayrılmış təsviri dəyişdirmədən ayırmadan obyekt yaratmaq üçün
- ayırmanı kəsməklə ayırmadan obyekt yaratmaq üçün

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

- səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün
- intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

582 Photo-Paint redaktorunda Obyekt-Yarat-Fondan əmrindən istifadə edilir.

- yeni təsvir yaratmaq üçün
- rəsmlə obyekt yaratmaq üçün
- ayırmadan - ayrılmış təsviri dəyişdirmədən saxlamaqla obyekt yaratmaq üçün
- fondan obyekt yaratmaq üçün
- ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün

583 Photo-Paint redaktorunda Obyekt-Yarat-Yeni obyekt əmrindən istifadə edilir

- səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- rəsmlə yeni obyekt yaratmaq üçün
- intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

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

- Ctrl + F8 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F3 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F9 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F7 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F10 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.

585 Photo-Paint redaktorunda duabucaqlı formasında olan ayırma markerləri obyektin: 1) yerini dəyişməyə; 2) ölçüsünü dəyişməyə; 3) miqyasını dəyişməyə; 4) döndərməyə; 5) mailləndirməyə (əyməyə) imkan vermir.

- 1, 2, 3
- 2, 3
- 1, 2
- 4, 5
- 3, 4

586 Photo-Paint redaktorunda qara oxlar və mərkəzdə çevrə formasında olan ayırma markerləri obyektini ...

- ölçüsünü dəyişməyə imkan verir.
- əyməyə imkan vermir.

- dındərməyə imkan vermir.
- dındərməyə və əyməyə imkan verir.
- yrrini dəyişməyə imkan verir.

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

- obyektə təkə perpektiv effekti tətbiq etməyə imkan verir.
- obyektə təkə əks etdirməyə imkan verir.
- obyektə təkə ixtiyari qaydada dındərməyə imkan verir.
- obyektə ixtiyari qaydada təhrif etməyə imkan verir.
- obyektə təkə əyməyə imkan verir.

588 Photo-Paint redaktorunda ctandart fiqurlar ... yeni obyekt kimi yaradılır.

- xassələr lövhəsindəki Rəngləmə düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Hamarlama düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Konturun rəngi düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Rəngləmənin dəyişdirilməsi düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Yeni obyekt yaratmaq düyməsi aktiv olanda

589 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Defringe əmri ...

- obyektlərin şəfəfliyini redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin rəngini redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin konturunu redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin kənarlarını redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin çalarlarını redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub

590 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Defringe əmri ilə çağrılan dialoqda obyektin kənarı boyunca ... rənglənen zolağın eni verilir.

- obyektin tutqun rəngləri ilə
- obyektin parlaq rəngləri ilə
- obyektin tərəvətli rəngləri ilə
- obyektin orta rəngləri ilə
- obyektin solğun rəngləri ilə

591 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Defringe əmri ilə emal edilən obyektin kənarı ...

- qəribə çalara malik olur.
- tərəvətli çalara malik olur.
- parlaq çalara malik olur.
- eyni çalara malik olur.
- qarışıq çalara malik olur

592 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Remove Black Matte əmri ilə obyektin kənarlarındakı ...

- qaradan başqa bütün ləkələr ləğv edilir.
- boz ləkələr ləğv edilir.
- ağ ləkələr ləğv edilir.
- qara ləkələr ləğv edilir.
- rəngli ləkələr ləğv edilir.

593 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Remove White Matte əmri ilə obyektin kənarlarındakı

...

- ağdan başqa bütün ləkələri ləğv etmək olar.
- boz ləkələri ləğv etmək olar.
- qara ləkələri ləğv etmək olar.
- ağ ləkələri ləğv etmək olar.
- tək-cə ağ və qara ləkələri ləğv etmək olar.

594 Photo-Paint redaktorunda Object–Feather əmri ...

- rəngləmənin redaktə edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- rəngin dəyişdirilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- çaların dəyişdirilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- obyektin dəyişdirilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- konturun redaktə edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.

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

- obyektin sərhədlərini hamar eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini birton eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini boz eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini yarımsəffaf eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini düz eləmək olar.

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

- Object – Feather əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.

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

...

- Object – Feather əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.

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

- Object – Feather əmri ilə ləğv etmək olar.
- Object – Matting – Defringe əmri ilə ləğv etmək olar.
- Object – Matting – Threshold əmri ilə ləğv etmək olar.
- Object – Matting – Remove Black Matte əmri ilə ləğv etmək olar.
- Objec – Matting – Remove White Matte əmri ilə ləğv etmək olar.

599 Photo-Paint proqramında ...

- şəffaflıqım sıfıra bərabər qiyməti qeyri-şəffaf obyektin şərh edir.
- şəffaflıqım orta qiymətləri qeyri-şəffaf obyektin şərh edir.
- şəffaflıqım minimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektin şərh edir.
- şəffaflıqım maksimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektin şərh edir.

- şəffaflığım ixtiyari qiyməti qeyri-şəffaf obyektə şərh edir.

600 Photo-Paint proqramında şəffaflyq variantları siyahısının elementləri ... yaratmağa imkan verir.

- tək cə rəngin dəyişməməsi ilə yarımşəffaf obyektlər
 tək cə rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər
 tək cə rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər
 rəngin dəyişməsi və ya dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər
 tək cə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər

601 Photo-Paint proqramında Normal (Adi) şəffaflyq variantı ...

- tək cə rəngin dəyişməsi ilə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
 tək cə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər yaradır.
 rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.
 rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.
 tək cə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.

602 Photo-Paint proqramında Normal (Adi) şəffaflyq variantından başqa yerdə qalan şəffaflyq variantlarında ...

- uğun üç bənddəki cavablar düzdür.
 tək cə çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritamlər tətbiq edilir.
 tək cə rəngləri dəyişdirən müxtəlif alqoritamlər tətbiq edilir.
 rəngləri və çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritamlər tətbiq edilir.
 uyğun iki bənddəki cavablar düzdür.

603 Photo-Paint proqramında müxtəlif şəffaflyq variantlarının köməyi ilə

- yeni ayırmalar və obyektlər yaratmaq olar.
 yeni ayırmalar yaratmaq olar.
 yeni obyektlər yaratmaq olar.
 bədii effektlər yaratmaq olar.
 yeni obyektlər və yeni ayırmalar yaratmaq olar.

604 Photo-Paint proqramında interaktiv şəffaflyq alətindən ... istifadə edilir.

- hər yeri eyni, lakin qeyri-adi təbii şəffaflyğa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
 tək cə hər yeri eyni şəffaflyğa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
 bərabər şəffaflyğa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
 qeyri-bərabər şəffaflyğa malik olan obyektlər yaratmaq üçün
 hər yeri eyni təbii şəffaflyğa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

605 Photo-Paint proqramında interaktiv şəffaflyq aləti ...

- Formatlaşdırma lövhəsində yerləşir.
 Obyektlər bağlamasında yerləşir.
 Standard lövhəsində yerləşir.
 Toolbox lövhəsində yerləşir.
 Hazır təsvirlər bağlamasında yerləşir.

606 Photo-Paint proqramında şəffaflyqın başlanğıcını

- müvafiq iki bənddəki cavablar düzdür.
 şəffaflyq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
 şəffaflyq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.

- şəffaflıq vektorunun əvvəlində yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- müvafiq üç bənddəki cavablar düzdür.

607 Photo-Paint proqramında şəffaflığın sonunu ...

- sol düyməni təsvirin sonunda aktivləşdirməklə vermək olar.
- şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- şəffaflıq vektorunun əvvəlində yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- şəffaflıq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- sol düyməni təsvirin əvvəlində aktivləşdirməklə vermək olar.

608 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlının yerini dəyişdirəndə

- şəffaflığı azaldır.
- şəffaflığın dəyişməsinin son nöqtəsi dəyişir.
- şəffaflığın dəyişməsinin başlanğıc nöqtəsi dəyişir.
- şəffaflığın dəyişməsinin orta nöqtəsi dəyişir.
- şəffaflığı artırır.

609 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun başlanğıcının yerini mausla dəyişdirəndə ...

- obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.
- obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.
- obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.
- obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.
- obyektin götünüşi yaxşılaşa bilər.

610 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun sonunun yerini mausla dəyişdirəndə ...

- obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.
- obyektin götünüşi yaxşılaşa bilər.
- obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.
- obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.
- obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.

611 Photo-Paint proqramında ... orijinal yarımsəffaf obyekt yaratmaq olar.

- şəffaflıq variantı seçmədən
- təkə tekstura şəffaflığı seçməklə
- təkə qradiyent şəffaflığı seçməklə
- qradiyent, tekstur və ya rasr naxş şəffaflığı seçməklə
- təkə rastr naxış şəffaflığı seçməklə

612 Photo-Paint proqramında şəffaflığın ən yaxşı tənzimlənməsini

- statik yolla yerinə yetirmək olar.
- əl üsulu ilə yerinə yetirmək olar.
- avtomatuk yerinə yetirmək olar.
- avtomatlaşdırılmış üsulla yerinə yetirmək olar.
- mexaniki yerinə yetirmək olar.

613 Photo-Paint redaktorunda rəngin şəffaflığı aləti aktiv olanda obyektəki müxtəlif rənglər üzərində sol düyməni sıxmaqla obyektin ... şəffaf etmək olar.

- obyektin təkə tünd sahələrini

- obyektin sol düymə ilə seçilməyən rənglər yerləşən sahələrini
- təkə birinci sahəsini
- böyük sahələrini
- obyektin təkə işıqlı sahələrini

614 Photo-Paint redaktorunda şəffaflığın verilməsinin müxtəlif üsullarının kombinasiyası ... yaratmağa imkan verir.

- təsvirin təkə tutqun oblastlarından şəffaf obyektlər
- təsvirin təkə işıqlı oblastlarından şəffaf obyektlər
- cürbəcür tam şəffaf obyektlər
- cürbəcür yarımşəffaf obyektlər
- təsvirin təkə solğun oblastlarından şəffaf obyektlər

615 Photo-Paint redaktorunda rəngin şəffaflığı aləti aktiv olanda obyektin böyük oblastlarını necə şəffaf etmək olar?

- Obyektdəki ixrari rəng üzərində sağ düyməni ikiqat sıxmaqla
- Obyektdəki ixrari rəng üzərində sol düyməni ikiqat sıxmaqla.
- Obyektdəki ixrari rəng üzərində sol düyməni sıxmaqla.
- Obyektin müxtəlif rəngləri üzərində sol düyməni sıxmaqla.
- Obyektdəki ixrari rəng üzərində sağ düyməni sıxmaqla

616 Photo-Paint qrafik redaktorunda ...

- çoxbucaqlı formasında olan fiqurlar yol adlandırılır.
- təkə şaquli düz xətt parçaları yol adlandırılır.
- xüsusi qayda ilə yaradılan əyriyə yol adlandırılır.
- ixrari vektor əyriyə yol adlandırılır.
- təkə üfqi düz xətt parçaları yol adlandırılır.

617 Photo-Paint proqramında yollardan əksər hallarda ...

- təsvirə izahat yaratmaq üçün istifadə edilir.
- təlqini göstərmək üçün istifadə edilir.
- onların boyunca mətnin kölgəsini yerləşdirmək üçün istifadə edilir.
- onların boyunca mətn yerləşdirmək üçün istifadə edilir.
- obyekt üçün izahat yaratmaq üçün istifadə edilir.

618 Photo-Paint qrafik redaktorunda yol obyektini yaratmaq üçün Toolbox alətlər lövhəsindən ... alətini seçmək lazımdır.

- Düzbucaqlı
- Çoxbucaqlı
- Xətt
- Yol
- Ellips

619 Photo-Paint proqramının Property Bar lövhəsindəki Xətt alətindən ... yaratmaq üçün istifadə edilir.

- nöqtəli punktir xətlər
- ixrari əyriyə
- yollar
- düz xətt parçaları

qırıq xətlər

620 Photo-Paint proqramında Toolbox lövhəsindən Yol aləti seçiləndən sonra Property Bar lövhəsindən yerləşən Sərbəst əyri aləti ilə: 1) əyri xətt; 2) düz xətt; 3) ciddi şaquli xətt; 4) ciddi üfqi xətt qurmaq olar.

- 4
 2
 1, 2
 1, 2, 3, 4
 3

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

- Sərbəst əyri
 Formadan ayırma
 Göstərici
 Fiqura(və ya Forma)
 Bezye

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

- xəttinin xarakteri dəyişir.
 qalınlığı dəyişir.
 uzunluğu dəyişir.
 forması dəyişir.
 rəngi dəyişir.

623 Photo-Paint redaktorunda əyrilik manipulyatorunun istiqaməti dəyişəndə yolun ...

- xarakteri dəyişir.
 eni dəyişir.
 yzınluğu dəyişir.
 forması dəyişir.
 rəngi dəyişir.

624 Photo-Paint redaktorunda təsvirə mətn ... kimi əlavə edilir.

- təsvir
 əyri
 xüsusi obyekt
 adi obyekt
 şəkil

625 Photo-Paint redaktorunda şriftin rəngi ...

- ön planın rənginə uyğun olur.
 uyğun iki bənddəki cavablar düzdür.
 fonun rənginə uyğun olur.
 rəngləmə üçün istifadə edilən rəngə uyğun olur.
 uyğun üç bənddəki cavablar düzdür.

626 Photo-Paint redaktorunda mətni obyektə avtomatik çevirmək üçün ...

- tək-cə rəsm alətini seçmək olar.
 mətn alətini təkrar seçmək lazımdır.

- Toolbox lovhəsində yerləşən ixtiyari aləti seçmək lazımdır.
- Toolbox lovhəsində yerləşən ixtiyari digər aləti seçmək lazımdır.
- tək-cə lastik alətini seçmək olar.

627 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətni redaktə etmək üçün ...

- kəsmək alətini seçmək lazımdır.
- maqnitli maska alətini seçmək lazımdır.
- düzbucaqlı maska alətini seçmək lazımdır.
- yenidən mətn alətini seçmək lazımdır.
- rəsm alətini seçmək lazımdır.

628 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətnin bir hissəsini ayırdandan sonra ... onun formatı üzərində əlavə tənzimləmə aparmaq olar.

- Obyekt menyusundan Tərtib etmək əmrini seçməklə
- Obyekt menyusundan Kəsmə maskası əmrini seçməklə
- Obyekt menyusundan Kodlaşdırmaq əmrini seçməklə
- Obyekt menyusundan Formatlaşdırmaq əmrini seçməklə
- Obyekt menyusundan Yola düzəliş etmək əmrini seçməklə

629 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətn ...

- müvafiq üç bənddəki cavablar düzdüdü.
- Object – Text – Strainghen Text əmri ilə adi obyektə çevrilir.
- Text – Fit Text to Path əmri ilə adi obyektə çevrilir.
- Object – Text – Render As Object əmri ilə adi obyektə çevrilir.
- müvafiq iki bənddəki cavablar düzdüdü.

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

- tam rəngli rasrt təsvirlər
- sadə rasrt təsvirlər
- yüksək keyfiyyətli rastr təsvirlər
- aşağı keyfiyyətli rastr təsvirlər
- mürəkkəb rasrt təsvirlər

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

- Sphere
- Emboss
- Cylinde
- Page Curl
- Perspective

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

- Sphere
- Cylinder
- Emboss
- Page Curl
- Perspective

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

- Perspective
- Emboss
- Page Curl
- Cylinder
- Sphere

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

- Cylinder
- Sphere
- Emboss
- Perspective
- Page Curl

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

- Page Curl
- Cylinder
- Emboss
- Pinch/Punch
- Sphere

636 Photo-Paint qrafik redaktorunda Pinch/Punch effektinə oxşar effekt hansıdır?

- Glass
- Zig Zağ
- Emboss
- Sphere
- Page Curl

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

- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılması
- əyilmiş kağız vərəq
- qabarıq birton təsvir
- təsviri silindrik səth üzərində yerləşdirilməsi
- qeyri şəffaf bükük yaradılması

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

- təsvir silindrik səth üzərində yerləşdirilir.
- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.
- qeyri şəffaf bükük yaradılır.
- əyilmiş kağız vərəq forması alınır.
- qabarıq birtonlu təsvir alınır.

639 Photo-Paint redaktorunda Page Curl əmri seçiləndə ...

- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.
- əyilmiş kağız vərəq forması alınır.
- təsvir silindrik səth üzərində yerləşdirilir.
- qatlanmış kağız vərəqin imitasiyası alınır.

- qeyri şəffaf bükük yaradılır.

640 Photo-Paint redaktorunda Perspective əmrinin köməyi ilə ...

- perspektiv effekti tətbiq edilən tərəvətli təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən kənarları yuyulmuş təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən yuyulmuş təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən solğun təsvir yadadılır.

641 Photo-Paint redaktorunda Pinch/Punch əmrinin köməyi ilə ...

- təkə yaxşılaşdırılmış təsvir alınır.
- təkə çökük təsvir alınır.
- təkə qabarıq təsvir alınır.
- qabarıq və çökük təsvir alınır.
- təkə təhrif olunmuş təsvir alınır.

642 Photo-Paint redaktorunda Sıxma/Dartma effektinə oxşar effekt ... əmrinin köməyi ilə alınır.

- Cylinder
- Page Curl
- Perspective
- Sphere
- Emboss

643 Photo-Paint redaktorunda ZigZag əmti əmri ilə ... alınır.

- perspektiv effekti
- qabarıqlıq və çöküklük
- Sıxma/Dartma effekti
- ziqzaqabənzər ayrılıq .
- redaktorda belə effekt yoxdur.

644 Photo-Paint redaktorunda ... effektini tətbiq edə bilmək üçün əvvəlcə təsvirin hissəsini ayırmaq lazımdır.

- Perspective (Перспектива)
- Sphere (Сфера)
- ZigZag (Зигзаг)
- Glass (Şüşə)
- Pinch/Punch (Зажим/Отжим)

645 Photo-Paint redaktorunda ... effektini tətbiq edə bilmək üçün əvvəlcə təsvirin hissəsini ayırmaq lazımdır.

- Pinch/Punch (Зажим/Отжим)
- Perspective (Перспектива)
- Sphere (Сфера)
- The Boss (выпуклость)
- ZigZag (Зигзаг)

646 Photo-Paint redaktorunda Effects-Art Strokes menyu əmri ilə ...

- perspektiv effektini imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- əymə effektlərini imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

- 3D effektləri imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- rəngkarlığı imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- təsvirin təhrif edilməsi imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

647 Photo-Paint redaktorynda Charcoal əmrindən ... istifadə edilir.

- Pointilizm (təsvirin müxtəlif rəngli dairəvi yaxma üsulu ilə yaradılması) stilində (üslubunda) təsvirlər yaratmaq üçün
- kubizm stilində təsvir almaq üçün
- təsvirin mellə(təbaşirlə) çəkilən eskizini almaq üçün
- təsvirin kömürlə çəkilən ağ-qara eskizini almaq üçün
- postellə çəkilən təsvir almaq

648 Photo-Paint redaktorunda Мелок əmrindən ... istifadə edilir.

- Təbaşirlə realizm stilində yaradılzn təsvirlər almaq üçün
- İmpressionizm stilində təsvirlər almaq üçün
- kubizm stilində təsvirlər almaq üçün
- mellə (təbaşirlə) yerinə yetirilən təsvirlər almaq üçün
- Pointilizm stilində təsvirlər almaq üçün

649 Photo-Paint redaktorunda Pointillist əmrindən ... istifadə edilir.

- adi fırça ilə təsvir yaratmaq üçün
- müxtəlif rəngli düzbucaqlı yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
- müxtəlif rəngli kvadrat yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
- müxtəlif rəngli dairəvi yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
- diyircəkli qələm aləti ilə təsvir yaratmaq üçün

650 Photo-Paint redaktorunda Cubist əmrindən ... istifadə edilir

- kömürlə ağ-qara təsvir yaratmaq üçün
- flomaster aləti ilə təsvir yaratmaq üçün
- təbaşirlə yaradılan təsvir almaq üçün
- kubizm stilində təsvir almaq üçün
- İmpressionizm stilində təsvir yaratmaq üçün

651 Photo-Paint redaktorunda Effects-Blur əmri seçiləndən sonar ...

- bədii effektləri çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- ekranda müxtəlif yuma effektlərini çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- təhrif effektləri əmrlərinin hamısı görünür.
- 3D effektləri çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- ekranda müxtəlif yuma effektlərini çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin bəziləri görünür.

652 Photo-Paint redaktorunda yarımtonların itməməsi ilə təsvirləri yumşaltmaq üçün ... filtri tətbiq edilir.

- ağıllı yuma
- radial yuma
- istiqamətləndirilmiş hamarlama
- Qauss yuma effekti
- hərəkətli yuma