

1618y_Az_Y2017_Qiyabi_Yekun imtahan testinin sualları

Fənn : 1618y Multimediya texnologiyaları

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

təkcə aşağı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

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

2 Adobe Photoshop proqramında obyektlərin transformasiya edilməsi ..

parlaqlığı tənzimləməklə yerinə yetirilir.

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

3 Adobe Photoshop proqramında obyekt deyəndə ...

təsvirin zəif yuyulmuş hissələri nəzərdə tutulur.

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

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

1, 2, 4, 5

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

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

Xətti.

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

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

Bikubik.

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

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

Kub.

- Bikubik.
Yaxın qonşu.
Xətti.
Bixətti

8 Adobe Photoshop proqramında ən keyfiyyətli interpolasiya metodu ...

Xətti metodudur.

- Bikubik metodudur.
Yaxın qonşu metodudur.
Bixətti metodudur.
Kub metodudur.

9 Adobe Photoshop proqramında Bixətti interpolasiya variantı tətbiq ediləndə ...

kənarları yuyulmuş təsvir alınır.

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

10 Adobe Photoshop proqramında Bixətti interpolasiya metodu ...

daha tünd təsvir verir.

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

11 Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolasiya metodunun ən yaxşı cəhəti ...

təsvirin dürüslüyünə təsiri etməməkdən ibarətdir.

- təsvirin dürüslüyünü pisləşdirməkdən ibarətdir.
təsvirin parlaqlığını yüksəltməkdən ibarətdir.
təsvirin dürüslüyünü yüksəltməkdən ibarətdir.
təsvirin parlaqlığını azaltmaqlan ibarətdir.

12 Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolasiya metodunun tətbiq edilməsi ...

təsvirin tutqunluğunun artmasına səbəb ola bilər.

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

13 Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolasiya metodunun ...

eyni rəng çalarına malik sahələri çox olan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir

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

14 Adobe Photoshop proqramında ən sadə interpolasiya metodu ...

əyri-dürüst sərhədlər adlanır.

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

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

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

16 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti artırılanda ...

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

17 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti azaldılanda ...

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

18 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışı dəyişdiriləndə ...

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

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

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

20 Adobe Photoshop proqramında təsvirdəki nöqtələrin sayının dəyişdirilməsi ...

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

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

- punkt və ya piki ilə
- piksellə

santimetrə
faizlə
millimetrə

22 Adobe Photoshop proqramının Image Size dialoquna ...

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

23 Adobe Photoshop proqramında təsviri ...

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

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

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

25 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.
- ölçülərin proporsional dəyişdirilməsi və döndərmə üçün istifadə edilə bilər.
nəkcə ayrılmış oblastın döndərilməsi üçün istifadə edilə bilər.
təkcə ölçülərin dəyişdirilməsi üçün istifadə edilə bilər.
ayrılmış oblastın ləğv edilməsi üçün istifadə edilə bilər.

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

- üzərində qovşaq nöqtələri olan ovalşəkilli ayırma konturu yaranır.
- üzərində qovşaq nöqtələri olan kontur yaranır.
üzərində qovşaq nöqtələri olmayan ixtiyari kontur yaranır.
oval şəkilli ayırma konturu yaranır.
üzərində qovşaq nöqtələri olmayan əyixətli ayırma konturu yaranır.

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

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

28 Adobe Photoshop proqramında kətanın kənarlarına əlavə edilən ...

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

sahələr ağ fona və maksimal şəfəflığa malik olur.
sahələr ağ fona və minimal şəfəflığa malik olur.
sahələr ağ fona və orta şəfəflığa malik olur.

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

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

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

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

31 Photoshop proqramında təsvirin ətrafına boş sahələr əlavə edə bilmək üçün Təsvir menyusündən ... əmrini seçmək lazımdır.

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

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

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

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

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

34 Photoshop proqramında maskanın redaktə edilməsi başa çatandan sonra sürətli maska rejimində redaktə düyməsi sıxılanda proqram ...

- düzəliş rejiminə qayıdır.
- adi baxış rejiminə qayıdır və maska ayırmaya çevrilir.
adi redaktə rejiminə qayıdır.
sürətli maska rejiminə qayıdır.
rəsm rejiminə qayıdır.

35 Photoshop proqramında maska ... saxlanır.

- xarici informasiya daşıyıcısının xüsusi oblastında.
- alfa kanalda

sərt diskin xüsusi oblastında.
sərt diskdə.
Windows-un mübadilə buferində.

36 Adobe Photoshop proqramı ilə əvvəlcə ox işarəsi olan olan xətt yaratmaq üçün Oxlar dialoqunda hansı bayraqcıyı aktivləşdirmək lazımdır?

- Ssonunda.
- Əvvəlcə
- Uzunluq.
- Əyrilik.
- En.

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

- Əyrilik.
- Sonunda.
- En.
- Əvvəlcə.
- Uzunluq.

38 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.
- Həndəsi parametrlər düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- İxtiyari fiqur alətini aktivləşdirmək lazımdır.
- Alətin parametrlərinin seçilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Yeni qat-fiqur yaratmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

39 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı tənzimləmə zolağının sol hissəsində yeylənən Piksellərinrənglənməsini yerinə yetirmək düyməsi aktiv olanda ...

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

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

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

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

42 Adobe Photoshop proqramında standart fiqurlar ...

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

43 Adobe Photoshop proqramında ...

təkcə ellipslər və çoxbucaqlılar standart obyektlərə aid edilir..

- düz xətlər, ellipslər, düzbucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixiyari formalar standart obyektlərə aid edilir. düz xətlər və çevrələr standart obyektlərə aid edilir, düzbucaqlılar, ellipslər, çoxbucaqlılar və ixiyari formalar standart obyektlərə aid edilmir.
- düz xətlər, ellipslər, düzbucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixiyari formalar standart obyektlərə aid edilmir.
- təkcə düz xətlər və ellipslər standart obyektlərə aid edilir..

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

obyekti əymək olur.

- düz xətt çəkmək olur.
- ellips çəkmək olur.
- əyri tət çəkmək olur.
- qırıq xətt çəkmək olur.

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

təsvir daha dürüst olur.

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

46 Adobe Photoshop proqramında ciləyici ilə iş zamanı ...

yolu redaktə etmək olar.

- təkcə ayrılmış fraqment daxilində rəsm çəkmək olar.
- təsviri klonlaşdırmaq olar.
- təkcə ayrılmış fraqmentlən kənarında qalan hissədə rəsm çəkmək olar.
- yol yaratmaq olar.

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

mürəkkəb ayırma yaratmağa

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

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

mürəkkəb ayırma yaratmaq

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

49 Adobe Photoshop proqramında Karandaş rəsm alətindən ...

təsviri yumşaq rəng keçidləri ilə rəngləmək üçün istifadə etmək daha münasibdir.

- sərt sərhədd yaratmaq üçün istifadə etmək daha münasibdir.
yumşaq rəngli yaxma üçün istifadə etmək daha münasibdir.
fotoların retuş edilməs üçün istifadə etmək daha münasibdir.
firça ilə olduğundan daha yumşaq yaxma almaq üçün istifadə etmək daha münasibdir.

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

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

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

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

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

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

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

- Diameter daxiletmə xahəsinin
Roundness daxiletmə xahəsinin
Spacing daxiletmə xahəsinin
Angledaxiletmə xahəsinin
Hardness daxiletmə xahəsinin

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

- Roundness
Spacing
Hardness
Angle
Diameter

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

- Spacing
Hardness
Angle
Diameter
Roundness

56 Adobe Photoshop proqramında fırçanın ölçüsü hansı parametrlə müəyyən edilir?

- Roundness.
Diameter.

Spacing.
Hardness.
Angle.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

65 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılması rejimi harada verilir?

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

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

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

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

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

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

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

69 Adobe Photoshop proqramında rəngləmədən (rənglə doldurmədən) istifadə ...

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

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

klonlaşdırma adlandırmaq olar.

tekstur

təhrif adlandırmaq olar.

- rəngləmə adlandırmaq olar.
- köçürmə adlandırmaq olar.

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

3, 4, 5, 6

2, 3, 4, 5

1, 3, 5

2, 4, 5, 6

- 1, 2, 3

72 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındakı Nois (Küy) elementi ...

rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.

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

73 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındakı Pattern (Naxış) elementi ...

rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.

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

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

rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.

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

75 Adobe Photoshop proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındakı None elementi ...

rəngləri qoruyur.

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

76 Adobe Photoshop proqramında Sərbəst (İxtiyari) palitra

təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

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

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

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

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

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

Web rəng palitrasından istifadə edir.

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

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

təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

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

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

Web rəng palitrasından istifadə edir.

- təkcə standart rənglərdən istifadə edir.
digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.
ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.
təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

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

ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

- Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.
təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.
Web rəng palitrasından istifadə edir.
digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

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

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

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

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

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

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

84 Adobe Photoshop proqramında Local palitra ...

Web rəng palitrasından istifadə edir.

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

85 Təsvirdəki rənglərin sayı dəyişdiriləndə Adobe Photoshop proqramı ...

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

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

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

87 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, 5, 7
- 2; 4; 3; 5
- 1; 3; 5; 7
- 3; 4; 6; 7

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

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

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

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

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

- 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.
rənglər şkalasından və ya spektral rəng şkalasından istifadə etməklə rəngi dəqiq seçmək olur.

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

rəng tonunun seçilməsinə xidmət edir.

təkcə rəng tonunun dolğunluğunun seçilməsinə xidmət edir.

nəkcə rəng tonunun parlaqlığının seçilməsinə xidmət edir.

- rəng tonunun dolğunluğunun və parlaqlığının seçilməsinə xidmət edir.
- nəkcə rəng tonunun tutqunluğunun seçilməsinə xidmət edir.

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

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

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

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

94 Adobe Photoshop proqramında fon və rənglə doldurma rənglərinin tənzimlənməsi üçün

fon rəngi üçün göy çalarlardan istifadə edilir.

doldurma rəngləri üçün təkcə qara çalarlardan istifadə edilir.

- eyni palitradan istifadə edilir.
- fərqli palitralardan istifadə edilir.
- doldurma üçün qırmızı rəng çalarlarından istifadə edilir.

95 Adobe Photoshop proqramında susma prinsipi ilə ...

ağ rəngdən doldurma üçün istifadə edilir.

qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

ağ rəngdən doldurma, qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

ağ rəngdən doldurma, qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

- qara rəngdən doldurma üçün istifadə edilir.

96 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

3, 4, 5

2, 3, 4

- 1, 2, 3

4

97 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, 4

2, 3

- 4

3, 4, 5

2, 3, 5

98 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 rəngi ilə; 5) ixtiyari rənglə doldurulur.

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

1

99 3ds Max – da aşağıdakılardan hansı kürənin forması parametridir?

- Segments
- Radius
- Length
- Width
- Height

100 3ds Max – da obyektin hündürlüyü üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

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

101 3ds Max – da obyektin eni üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

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

102 3ds Max – da obyektin uzunluğu üzrə seqmentləşdirmə torunun sıxlığını dəyişdirmək üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

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

103 3ds Max – da əmr lövhəsinin ikinci (Modify) bölməsindəki Height parametrindən ... müəyyən etmək üçün istifadə edilir.

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

104 3ds Max – da boru yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Cone
- Tube
- Plane
- Box

GeoSphere

105 3ds Max – da geosfera yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Torus
- GeoSphere
- Box
- Plane
- Tube

106 3ds Max – da konus yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Plane
- Cone
- Tube
- Torus
- Box

107 3ds Max – da bir əməliyyatla sadə dəm çayniki forması yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Torus
- Teapot
- Box
- Plane
- Tube

108 3ds Max – da tor (adi danışıqda bublik) formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Teapot
- Torus
- Tube
- Box
- Plane

109 3ds Max – da silindr yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Tube
- Cylinder
- Cone
- Sphere
- Plane

110 3ds Max – da ixtiyari radiusa malik kürə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Tube
- Sphere
- Cone
- Plane
- Torus

111 3ds Max – da adi kub və ya paralelepiped yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Teapot
- Box
- Cylinder
- Sphere
- Torus

112 3ds Max – da layihə üzərində işin hansı mərhələsi məcburi deyil?

redaktə

- animasiya
- teksturlaşdırma
- vizuallaşdırma
- modelləşdirmə

113 3ds Max – da layihə üzərində işin dördüncü mərhələsi ...

redaktədir.

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

114 3ds Max – da layihə üzərində işin üçüncü mərhələsi ...

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

115 3ds Max – da layihə üzərində işin ikinci mərhələsi ...

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

116 3ds Max – da layihə üzərində işin birinci mərhələsi ...

redaktədir.

teksturlaşdırmadır.

animasiyadır.

- modelləşdirmədir.
- vizuallaşdırmadır.

117 3ds Max – da ... Mesh-modelin təşkilədicisidir.

Tube

Box

Cone

- Vertex
- Torus

118 3ds Max – da ... əsas model tiplərindən biridir.

Edge

Vertex

Edge Polygon

Edge Face

- Mesh

119 3ds Max – da model ... müəyyən edir.

səhnədəki obyektin parametrlərini

obyektin səhnədəki mövqeyini

obyektin səhnədə yerləşməsini

- konkret obyektlərin formasını səhnədə baxış rəkursunu

120 3ds Max da səhnənin xarici görünüşünü ... formalaşdırır.

obyektlərin dayaq nöqtələri
yardımçı obyektlər
obyektlərin seqmentləşdirilməsi
obyektlərin parametrləri

- görünən obyektlər

121 3ds Max – da obyektin dayaq nöqtəsi ... müəyyən edir.

obyektin fəzada formasını
fəzadakı koordinat sistemini
obyektin fəzadakı miqyasını

- obyektin fəzadakı yerini
fəzadakı obyektin tipini

122 3ds Max – da ... obyekt adlandırılır.

səhnənin real fəzasında yerləşən görünən və yardımçı obyektlər
səhnənin real fəzasında yerləşən nə varsa
təkcə səhnənin real fəzasında yerləşən görünən obyektlər

- səhnənin virtual fəzasında yerləşən nə varsa
təkcə səhnənin real fəzasında yerləşən yardımçı obyektlər

123 3ds Max – da istifadəçi ... işləyir.

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

- üçölçülü virtual fəzada

124 3ds Max – da ... dayaq nöqtəsi ola bilər.

ayrılmış obyektlər qrupunun dayaq nöqtəsi ola bilməz

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

125 3ds Max – da dayaq nöqtəsi ... imkan verir.

obyektin hündürlüyünü müəyyən etməyə

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

126 3ds Max – da Hide bağlamasının Hide By Hit opsiyası ... imkan verir.

obyektləri adına görə gizlətməyə

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

127 3ds Max – da Hide bağlamasının Hide By Name opsiyası ... imkan verir.

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

128 3ds Max – da tam kvadrat menyunun Unhide By Name bəndi ... imkan verir.

- ayrılmış obyektləri gizlətməyə
- gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- ayrılmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə
- gizlədilməmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə
- obyektlərin siyahısını göstərməyə

129 3ds Max – da tam kvadrat menyunun Hide Unselected bəndi ... imkan verir.

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

130 3ds Max – da tam kvadrat menyünün Unhide All bəndi ... imkan verir.

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

131 3ds Max – da tam kvadrat menyünün Hide Selection bəndi ... imkan verir.

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

132 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi xarici görünüşcə obyektə oxşar olan, lakin həqiqi obyekt olmayan obyekt yaratmağa imkan verir?

- Attach
- Reference
- Instance
- Copy
- Group

133 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi obyektin surəti ilə original obyekt arasında parametrlər səviyyəsində əlaqə yaratmağa imkan verir?

- Group
- Instance
- Reference
- Copy
- Attach

134 3ds Max – da köçürmənin hansı tipi obyektin fərdi surətini yaratmağa imkan verir?

- Attach
- Copy
- Reference
- Instance
- Group

135 3ds Max – da Shift düyməsinin sıxılmış vəziyyətində obyekt sürüşdürüləndə obyekt ...

- hamarlanır.
- köçürülür.
- kiçildilir.
- böyüdüür.
- dəyişdirilir.

136 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və miqyaslaşdırmağa imkan verir?

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

137 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və döndərməyə imkan verir?

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

138 3ds Max – da hansı alət obyektı ayırmağa və hərəkət etdirməyə imkan verir?

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

139 3ds Max – da nahamar şlanq yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Capsule
- Hose
- TorusKnot
- Gengon
- Prism

140 3ds Max – da C-yə oxşar sıxılmış cisim yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

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

141 3ds Max – da L-ə oxşar sıxılmış cisim yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- L – Ext
- Cylinder
- Capsule

TorusKnot
ChamferCyl

142 3ds Max – da kapsul formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- C – Ext
- Capsule
- Cylinder
- ChamferCyl
- L – Ext

143 3ds Max – da tilli (faskalı) silindr formasında olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Hose
- ChamferCyl
- Cylinder
- Capsule
- Prism

144 3ds Max – da düyün formasında olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Spindle
- TorusKnot
- Hedra
- Prism
- Hose

145 3ds Max – da prizma formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- OilTank
- Prism
- RingWave
- Hose
- Hedra

146 3ds Max – da dalğavari kəsiyi olan obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Spindle
- Prism
- Gengon
- OilTank
- RingWave

147 3ds Max – da çoxüzlü prizma yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Prism
- OilTank
- Spindle
- Gengon
- RingWave

148 . 3ds Max – da sisternə oxşar olan, ondan tilli forma ilə fərqlənən obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Gengon
- Prism
- RingWave
- Spindle
- OilTank

149 3ds Max – da sistern yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Spindle
- Prism
- Gengon
- OilTank
- RingWave

150 3ds Max – da tilləri yumrulanmış (faskalı) kub yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- RingWave
- Gengon
- OilTank
- ChamferBox
- Spindle

151 3ds Max – da çoxüzlü yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Hedra
- Spindle
- Gengon
- Prism
- RingWave

152 3ds Max proqramında düz pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

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

153 3ds Max proqramında spiralvari pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

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

154 3ds Max proqramında U-ya oxşar pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

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

155 3ds Max proqramında L-ə oxşar pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

- Casement
- UTypeStair
- Spiral stair
- LTypeStair
- Straight Stair

156 3ds Max proqramında aşağı arakəsməsi sürüşdürülməklə açılıb bağlanan pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Projected
- Pivoted
- Sliding
- Fixed

157 3ds Max programında istiqamətlənmiş pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Fixed
- Pivoted
- Projected
- Casement

158 3ds Max programında şarınrlı pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Pivoted
- Casement
- Projected
- Awning
- Fixed

159 3ds Max programında açılmayan (hərəkətsiz) pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Casement
- Projected
- Fixed
- Pivoted

160 3ds Max programında taylı pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Awning
- Fixed
- Projected
- Pivoted
- Casement

161 3ds Max programında həncamadan asılan pəncərə hansı alətlə yaradılır?

- Projected
- Casement
- Fixed
- Awning
- Pivoted

162 3ds Max – da prosedur qapıların hansı tipi açılma mexanizminə görə kupe vaqonun qapısını xatırladır?

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

163 3ds Max – da hansı parametr qapını tam və ya bir qədər açmağa imkan verir?

- Flip Hinge
- Flip Swing
- Open

Double Doors
Muntin

164 3ds Max – da hansı parametr qapının açıldığı tərəfi dəyişdirməyə imkan verir?

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

165 3ds Max – da hansı parametr qapının açılması istigamətini dəyişdirməyə imkan verir?

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

166 3ds Max – da ikitaylı qapı yaratmaq üçün hansı parametrdən istifadə edilir?

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

167 3ds Max – da qapı yaradarkən xonçalar arasındakı məsafə hansı parametrlə müəyyən edilir.

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

168 3ds Max – da iki qatlama qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlerin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?

- Awining
- Sliding
- Pivot
- BiFold
- Pivoted

169 3ds Max – da adi (həncamadan asılan) qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlerin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?

- Pivoted
- Sliding
- Awining
- BiFold
- Pivot

170 3ds Max – da sıyırma qapı yaratmaq üçün Create bölməsinin Geometry alt bölməsindən Doors bəndini seçəndən sonra obyektlerin tipi siyahısından hansı aləti seçmək lazımdır?

- Pivoted
- Pivot
- BiFold

- Sliding
Awining

171 3ds Max – da Pivot alətindən

mürəkkəb qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
sıyırma qaoı yaratmaq üçün istifadə edilir.
qatlama qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

- həncamadan asılan qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
adi qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

172 3ds Max – da prosedur obyektlərə: 1) standart primitivlər; 2) təkmilləşdirilmiş primitivlər; 3) qapılar; 4) pəncərələr; 5) pilləkənlər aid edilir..

təkcə 1, 2, 3
təkcə 2, 3
təkcə 3, 4
təkcə 3, 4, 5

- 1, 2, 3, 4, 5

173 3ds Max proqramında obyektlərin Edged Faces əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

Tillər
Karkas
Hamarlanmış
Yonulmuş
Ayrılmış tillər

- Ayrılmış tillər

174 3ds Max proqramında obyektlərin əks etdirilməsinin hansı rejimində onların yastı proyeksiyaları əks etdirilir?

Facets
Bounding
Smooth
Flat
Wireframe

- Flat

175 3ds Max proqramında obyektlərin Flat əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

Tillər
Karkas
Hamarlanmış
Yonulmuş
Yastı

- Yastı

176 3ds Max proqramında obyektlərin əks etdirilməsi rejimlərindən hansı ortoqrafik proyeksiya pəncərələri üçün standart rejim hesab edilir?

Facets
Edged Faces
Bounding Box
Wireframe
Lit Wireframes

- Wireframe

177 3ds Max proqramında obyektlərin Wireframe əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

Ayrılmış tillər
İşıqlandırılmış karkas
Tillər

- Karkas
- Yastı

178 3ds Max proqramının hansı əks etdirmə rejimində modellərin tək-cə görünən hissələri tünd seqmentləşdirmə toru kimi əks etdirilir?

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

179 3ds Max proqramında obyektlərin Hidden Line əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

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

180 3ds Max proqramında obyektlərin əks etdirilməsi usullarından hansı obyektin xarici görünüşü haqqında daha çox informasiya verir?

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

181 3ds Max proqramında obyektlərin əks etdirilməsi usullarının hansı variantı Perspektiv proyeksiya pəncərəsi üçün standart rejim hesab edilir?

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

182 3ds Max proqramında obyektlərin Smooth+Highlights əks etdirilməsi rejimi necə adlanır?

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

183 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi müstəqil koordinat sistemi hesab edilmir və səhnədəki obyektləri göstərməyə imkan verir?

- Parent
- Grid
- Local
- Pick
- View

184 3ds Max proqramında Working Pivot (İşçi dayaq nöqtəsindən istifadə ediləndə hansı koordinat sistemi avtomatik qoşulur?

- Grid

- Working
- View
- Parent
- Local

185 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi seçiləndə əsas koordinat oxlarının mövqeyi və istiqaməti aktiv bağlama torundan asılı olur.

- Parent
- Grid
- View
- Local
- World

186 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi bəzi fərqlərlə olmasına baxmayaraq lokal koordinat sisteminə çox oxşardır?

- Local
- Gimbal
- World
- Parent
- View

187 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi koordinat oxlarının istiqamətini obyektlərlə birgə dəyişdirməyə imkan verir.

- Parent
- Local
- Pick
- World
- View

188 3ds Max proqramında obyektlərin iyerarxiya əlaqəsi üzərində iş zamanı hansı koordinat sistemindən istifadə edilir.

- Working
- Parent
- Screen
- Pick
- World

189 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi seçiləndə bütün pəncərələrdə ixtiyari görünüş rakursunda koordinat oxlarının istiqaməti eyni olacaqdır?

- Pick
- World
- Screen
- Working
- Parent

190 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi seçiləndə obyektlər üzərində dəyişiklik proyeksiya pəncərəsində ekran müstəvisinə nəzərən baş verir?

- Working
- Screen
- Pick
- Parent
- World

191 3ds Max proqramında istifadə edilən hansı koordinat sistemi seçiləndə obyektlərin dəyişdirilməsi obyektin redaktə edildiyi proyeksiya pəncərəsinə nəzərən baş verir?

- Parent
- View
- Pick
- World
- Working

192 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi Göstərmək koordinat sistemi adlanır?

- Working
- Pick
- World
- View
- Parent

193 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi İşçi koordinat sistemi adlanır?

- View
- Working
- Local
- Parent
- World

194 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi Şarhır koordinat sistemi adlanır?

- Local
- Gimbal
- World
- View
- Grid

195 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi Valideyin koordinat sistemi adlanır?

- Gimbal
- Parent
- Screen
- World
- Local

196 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi Qlobal koordinat sistemi adlanır?

- Grid
- World
- Local
- Parent
- Gimbal

197 3ds Max proqramında standart koordinat sistemi hansıdır?

- Local
- Screen
- World
- View
- Parent

198 3ds Max proqramında səhnəyə arxa tərəfdən baxa bilmək üçün hansı proyeksiya pəncərəsini seçmək lazımdır?

- Back
- Bottom
- Right
- Left
- Top

199 3ds Max programında səhnəyə sağ tərəfdən baxmaq üçün hansı proyeksiya pəncərəsini seçmək lazımdır?

- Top
- Back
- Left
- Right
- Bottom

200 3ds Max programında səhnəyə aşağıdan baxmaq üçün hansı proyeksiya pəncərəsini seçmək lazımdır?

- Left
- Right
- Back
- Top
- Bottom

201 3ds Max programında Squeeze modifikatorunun hansı parametri obyektin dartılan tilinin formasına cavab verir?

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

202 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
- Axial Bulge qrupunun Curve parametri
- Radial Squeeze qrupunun Amount parametri
- Axial Bulge qrupunun Amount parametri
- Radial Squeeze qrupunun Curve parametri

203 3ds Max programında hansı modifikator obyektini müxtəlif istiqamətlərdən sıxmağa imkan verir?

- Shell
- FDD
- Skew
- Spherify
- Squeeze

204 3ds Max programında Stretch modifikatorunun hansı parametri obyektin dartılma və ya yumşaldılma effektinin gücləndirilməsinə imkan verir?

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

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

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

206 3ds Max programında hansı modifikator obyektləri dartmağa və ya yumşaltmağa imkan verir?

- Spherify
- Skew
- Slice
- Noise
- Stretch

207 3ds Max programında Skew modifikatorunun hansı parametri obyektin meylləndirilmə istiqamətinə cavab verir?

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

208 3ds Max programında Skew modifikatorunun hansı parametri obyektin meylləndirilmə kəmiyyətinə cavab verir.

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

209 3ds Max programında hansı modifikator obyektləri müxtəlif istiqamətlərə meylləndirməyə (əyməyə) imkan verir?

- Push
- Stretch
- Spherify
- Skew
- FDD

210 3ds Max programında Taper modifikatorunun hansı parametrlər qrupu modifikatorun təsir sərhəddini redaktə etməyə imkan verir?

- Amount
- Upper Limit
- Lower Limit
- Curve
- Limits

211 3ds Max programında Taper modifikatorunun hansı parametri obyektin sivrilləşdirilmə istiqamətini redaktə etməyə imkan verir?

- Amount
- Upper Limit
- Curve

Lower Limit

- Taper Axis

212 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri sivrirləşdirilən obyektin tilinin formasını müəyyən edir?

Taper Axis

Lower Limit

- Curve

Upper Limit

Amount

213 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri obyektin sivrirləşdirilməsini müəyyən etməyə imkan verir?

Lower Limit

Taper Axis

Curve

Taper Axis

- Amount

214 3ds Max proqramında hansı modifikator ixtiyari modelin formasını sivrirləşdirməyə və ya kütləşdirməyə imkan verir?

Push

FDD

Shell

Noise

- Taper

215 3ds Max proqramında Twis modifikatorunun hansı parametri modelin burulan hissəsinin sürüşdürülməsinə imkan verir?

Twist Axis

Angle

Lower Limit

- Bias

Upper Limit

216 3ds Max proqramında Twis modifikatorunun hansı parametri burmanın bucaq qiymətini müəyyən edir?

Angle

Bias

Bias

- Angle

Upper Limit

217 3ds Max proqramında hansı modifikator ixtiyari formaya malik olan obyekti burmağa imkan verir?

Taper

Bend

Lattice

Stretch

- Twist

218 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametrlər qrupu modifikatorun təsirini məhdudlaşdırmağa imkan verir?

Bend Axis

Bend
Twist
Bias

- Limits

219 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametrlər qrupu əymənin oxlardan hansına nəzərən yerə yetiriləcəyini dəyişməyə imkan verir?

- Bend Axis
Upper Limit
Direction
Angle
Lower Limit

220 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametri obyektin əyilməsi istiqamətini dəyişməyə imkan verir?

- Bend Axis
Lower Limit
Upper Limit
- Direction
Angle

221 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametri əymə bucağını müəyyən etməyə imkan verir?

- Lower Limit
Upper Limit
Direction
Bend Axis
- Angle

222 3ds Max proqramında obyektə əymək üçün hansı modifikatordan istifadə edilir?

- Squeeze
Twist
Taper
- Bend
Skew

223 3ds Max proqramında obyektlərin daha plastik olması üçün hansı əməliyyatın yerinə yetirilməsi zəruridir?

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

224 Corel Photo-Paint proqramında köməkçi rəsm alətləri lövhəsində yerləşən Ləğv etmə fırçası ...

- əlavə edilən biringi rəngi pozmağa imkan verir.
- təsvirə əlavə edilmiş üstdəki rəngi pozmağa imkan verir.
- boz rəngləri pozmağa imkan verir.
- bütün rəngləri pozmağa imkan verir.
- yaşıl rəngləri pozmağa imkan verir.

225 Corel Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı köməkçi lövhədən Rəngi əvəz edən fırça alətini seçməklə rəsm üçün seçilmiş rəngi ...

ağ rənglə əvəz etmək olar.

- fon rəngi ilə əvəz etmək olar.
- qırmızı rənglə əvəz etmək olar.
yaşıl rənglə əvəz etmək olar.
qara rənglə əvəz etmək olar.

226 Corel Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı Lastik rəngi silmir, səthi ...

yaşıl rənglə rəngləyir.

- fon rəngi ilə rəngləyir.
- qara rənglə rəngləyir.
ağ rənglə rəngləyir.
qırmızı rənglə rəngləyir.

227 Corel Photo-Paint proqramı ilə iş zamanı fon üçün ağ rəngdən başqa digər rəng seçilmiş olanda lastiklə iş ...

klonlaşdırma ilə işdən fərqlənir.

- fırça ilə işdən fərqlənir.
- ellips ilə işdən fərqlənir.
duzbucaqlı ilə işdən fərqlənir.
ciləyici ilə işdən fərqlənir.

228 Corel Photo-Paint proqramında ayrılmış fraqmentin təsvirdən silinməsinin ən asan yolu ...

Effektlər alətindən istifadə etməkdir.

- Delete düyməsindən istifadə etməkdir.
- Fırça alətindən istifadə etməkdir.
Lastik alətindən istifadə etməkdir.
Düzbucaqlı alətindən istifadə etməkdir.

229 Corel Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

təsvirlərin yuyulması vasitəsi hesab edilir.

- təsvirlərin redaktə edilməsi üçün güclü vasitə hesab edilir.
- təslərin işıqlı edilməsi vasitəsi hesab edilir.
təsvirlərin köçürülməsi vasitəsi hesab edilir.
təsvirlərin tündləşdirilməsi vasitəsi hesab edilir.

230 Corel Photo-Paint proqramı ilə adi klonlaşdırmanı tətbiq edə bilmək üçün ...

Klonlaşdırma və saxlama alətini seçmək lazımdır.

- Adi klon alətini seçmək lazımdır.
- Puantilist klonlaşdırma alətini seçmək lazımdır.
İmpressionist klonlaşdırma alətini seçmək lazımdır.
Klonlaşdırma və rəngləmə alətini seçmək lazımdır.

231 Corel Photo-Paint proqramı ilə klonlaşdırma əməliyyatına başlaya bilmək üçün ...

Rəngi dəyişdirən fırça alətin seçmək lazımdır.

- Klonlaşdırma alətin seçmək lazımdır.
- Effektlər alətini seçmək lazımdır.
Fırça alətin seçmək lazımdır.
Çiləyici alətin seçmək lazımdır.

232 Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

buraxılışı dəyişdirməklə köçürmədir.

- təsvirin hissələrini seçmə üsulla köçürməkdir.

təsvirin köçürülməsidir.
bir neçə təsviri adi üsulla köçürməkdir.
rəngi dəyişdirməklə köçürmədir.

233 Photo-Paint proqramında primitivlər fırçasının tətbiqi ilə: 1) bir yaxma ilə təvirlər seriyası əlavə etmək; 2) təsvirlərin ölçüsünü dəyişmək; ; 3) qonşu təsvirlər arasında məsafəni dəyişmək; 4) təsvirlərin şəffaflığını dəyişmək olar.

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

234 Corel Photo-Paint proqramında təsvirləri sürətlə yarada bilmək üçün ...

- Rəngin əvəz edilməsi fırçası alətini seçmək lazımdır.
- təsvir şiləyicisi alətini seçmək lazımdır.
- Effektlər alətini seçmək lazımdır.
- Fırça alətini seçmək lazımdır.
- Ləğv etmə fırçası alətini seçmək lazımdır.

235 Corel Photo-Paint proqramında təsvirin hissəsini süngərin ləğv edilməsi (azaldılması) rejimində süngər effekti fırçası aləti ilə emal edəndə ...

- təsvir daha işıqlı olacaq.
- təsvirin rəngi daha solğun olacaq.
- təsvir daha göy olacaq.
- təsvirin rəngi daha dolğun olacaq.
- təsvir daha tutqun olacaq.

236 Corel Photo-Paint proqramında təsvirin hissəsini süngərin əlavə edilməsi rejimində süngər effekti fırçası aləti ilə emal edəndə ...

- təsvir daha göy olacaq.
- təsvirin rəngi daha dolğun olacaq.
- təsvir daha parlaq olacaq.
- təsvirin rəngi daha solğun olacaq.
- təsvir daha qırmızı olacaq.

237 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.
- effektlər 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.
- Ləğv etmə fırçasını seçəndən sonra xassələr lövhəsindəki Çalar və ya Çaların əvəz edilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

238 Corel Photo-Paint proqramında Fırçanın tənظیمlənməsi bağlamasını açmaq üçün ... düyməsinin üzərinə gətirib sol düyməni ikiqat aktivləşdirmək lazımdır.

- xassələr lövhəsindəki Orbitlər
- göstəricini Toolbox lövhəsində yerləşən Fırça və ya Rəng xassələr lövhəsindəki Fırça kateqoriyaları

xassələr lövhəsindəki Fırça
xassələr lövhəsindəki Ucun forfası

239 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
- 1, 2, 3, 4
- 3, 4
- 2, 3,
- 1, 4

240 Corel Photo-Paint proqramında yaxmanön əlavə edilməsi rejimini ...

- Ucun forfası siyahısından seçmək olar.
- Qovuşdurma siyahısından seçmək olar.
- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) siyahısından seçmək olar.
- Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.
- Ölçü sahəsindən seçmək olar.

241 Corel Photo-Paint proqramında verilmiş fırça variantlarından birini ...

- Fiqura düymələrindən istifadə etməklə seçmək olar.
- Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.
- Ölçü sahəsindən seçmək olar.
- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) düyməsindən istifadə etməklə seçmək olar.
- Ucun forfası siyahısından seçmək olar.

242 Corel Photo-Paint proqramında müxtəlif rəsm alətləti yerləşən köməkçi lövhəni açmaq üçün ...

- Ucun forfası düyməsindən istifadə etmək olar.
- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) düyməsindən istifadə etmək olar.
- Fiqur düyməsindən istifadə etmək olar.
- Fırçanın tipi düyməsindən istifadə etmək olar.
- Ölçü düyməsindən istifadə etmək olar.

243 Photo-Paint proqramında ixtiyarı rəngkarlıq aləti adlandırılır.

- çiləyici
- pastel
- aeroqraf
- karandaş
- fırça

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

- Object – Matting – Defringe əmri ilə ləğv etmək olar.
- Object – Matting – Remove Black Matte əmri ilə ləğv etmək olar.
- Object – Feather əmri ilə ləğv etmək olar.
- Object – Matting – Threshold əmri ilə ləğv etmək olar.
- Objec – Matting – Remove White Matte əmri ilə ləğv etmək olar.

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

- Object – Feather əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.

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

- Object – Feather əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.
- Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə edilir.

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

- obyektin sərhədlərini hamar eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini boz eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini birtən eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini yarımsəffaf eləmək olar.
- obyektin sərhədlərini düz eləmək olar.

248 Photo-Paint redaktorunda Object–Feather əmri ...

- rəngləmənin redaktə edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- çaların dəyişdirilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- rəngin dəyişdirilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- obyektin dəyişdirilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.
- konturun redaktə edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açır.

249 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Remove White Matte əmri ilə obyektin kənarlarındakı ...

- təkcə ağ və qara ləkələri ləğv etmək olar.
- boz ləkələri ləğv etmək olar.
- qara ləkələri ləğv etmək olar.
- ağ ləkələri ləğv etmək olar.
- ağdan başqa bütün ləkələri ləğv etmək olar.

250 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Remove Black Matte əmri ilə obyektin kənarlarındakı ...

- qara ləkələr ləğv edilir.
- boz ləkələr ləğv edilir.
- qaradan başqa bütün ləkələr ləğv edilir.
- ağ ləkələr ləğv edilir.
- rəngli ləkələr ləğv edilir.

251 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Defringe əmri ilə emal edilən obyektin kənarı ...

- qəribə çalara malik olur.
- parlaq çalara malik olur.
- tərəvətli çalara malik olur.
- eyni çalara malik olur.
- qarışiq çalara malik olur

252 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Defringe əmri ilə çağrılan dialoqda obyektin kənarı boyunca ... rənglənmə zolağının eni verilir.

- obyektin tutqun rəngləri ilə
- obyektin solğun rəngləri ilə
- obyektin tərəvətli rəngləri ilə
- obyektin parlaq rəngləri ilə
- obyektin orta rəngləri ilə

253 Photo-Paint redaktorunda Object–Matting–Defringe əmri ...

- obyektlərin şəfaflığını redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin konturunu redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin rəngini redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin kənarlarını redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub.
- obyektlərin çalarlarını redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub

254 Photo-Paint redaktorunda ctandart fiqurlar ... yeni obyekt kimi yaradılır.

- xassələr lövhəsindəki Konturun rəngi düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Rəngləmə düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Rəngləmənin dəyişdirilməsi düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Yeni obyekt yaratmaq düyməsi aktiv olanda
- xassələr lövhəsindəki Hamarlama düyməsi aktiv olanda

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

- obyektə təkcə perpektiv effekti tətbiq etməyə imkan verir.
- obyekti təkcə ixtiyari qaydada döndərməyə imkan verir.
- obyekti təkcə əks etdirməyə imkan verir.
- obyekti ixtiyari qaydada təhrif etməyə imkan verir.
- obyekti təkcə əyməyə imkan verir.

256 Photo-Paint redaktorunda qara oxlar və mərkəzdə çevrə formasında olan ayırma markerləri obyektini ...

- ölçüsünü dəyişməyə imkan verir.
- döndərməyə və əyməyə imkan verir.
- əyməyə imkan vermir.
- yırını dəyişməyə imkan verir.
- dındərməyə imkan vermir.

257 Photo-Paint redaktorunda duabucaqlı formasında olan ayırma markerləri obyektin:: 1) yerini dəyişməyə; 2) ölçüsünü dəyişməyə; 3) miqyasını dəyişməyə; 4) döndərməyə; 5) maillənmdirməyə (əyməyə) imkan vermir.

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

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

- Ctrl + F3 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F9 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F8 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F10 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.
- Ctrl + F7 düymələr kombinasiyasından istifadə edilir.

259 Photo-Paint redaktorunda Obyekt-Yarat-Yeni obyekt əmrindən istifadə edilir

- intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- rəsmlə yeni obyekt yaratmaq üçün
- səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

260 Photo-Paint redaktorunda Obyekt-Yarat-Fondan əmrindən istifadə edilir.

- yeni təsvir yaratmaq üçün

rəsmlə obyekt yaratmaq üçün

- fondan obyekt yaratmaq üçün
ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün
ayırmadan - ayrılmış təsviri dəyişdirmədən saxlamaqla obyekt yaratmaq üçün

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

səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

- ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün

262 Photo-Paint proqramında Obyekt – Yarat – Obyekt: ayırmanı köçür əmrindən istifadə edilir.

rəsmlə obyekt yaratmaq üçün
fondan obyekt yaratmaq üçün
ayırmanı kəsməklə ayırmadan obyekt yaratmaq üçün
yeni təsvir yaratmaq üçün

- ayrılmış təsviri dəyişdirmədən ayırmadan obyekt yaratmaq üçün

263 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətn ...

müvafiq üç bənddəki cavablar düzdüdü.

- Object – Text – Render As Object əmri ilə adi obyektə çevrilir.
Object – Text – Strainghen Text əmri ilə adi obyektə çevrilir.
Text – Fit Text to Path əmri ilə adi obyektə çevrilir.
müvafiq iki bənddəki cavablar düzdüdü.

264 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətnin bir hissəsini ayırandan sonra ... onun formatı üzərində əlavə tənzimləmə aparmaq olar.

Obyekt menyusundan Tərtib etmək əmrini seçməklə
Obyekt menyusundan Formatlaşdırmaq əmrini seçməklə
Obyekt menyusundan Kəsmə maskası əmrini seçməklə
Obyekt menyusundan Kodlaşdırmaq əmrini seçməklə
Obyekt menyusundan Yola düzəliş etmək əmrini seçməklə

265 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətni redaktə etmək üçün ...

kəsmək alətini seçmək lazımdır.

- yenidən mətn alətini seçmək lazımdır.
maqnitli maska alətini seçmək lazımdır.
düzbucaqlı maska alətini seçmək lazımdır.
rəsm alətini seçmək lazımdır.

266 Photo-Paint redaktorunda mətni obyektə avtomatik çevirmək üçün ...

təkcə rəsm alətini seçmək olar.

- Toolbox lovhəsində yerləşən ixtiyari digər aləti seçmək lazımdır.
mətn alətini təkrar seçmək lazımdır.
Toolbox lovhəsində yerləşən ixtiyari aləti seçmək lazımdır.
təkcə lastik alətini seçmək olar.

267 Photo-Paint redaktorunda şriftin rəngi ...

uyğun üç bənddəki cavablar düzdür.

- ön planın rənginə uyğun olur.
fonun rənginə uyğun olur.

rəngləmə üçün istifadə edilən rəngə uyğun olur.
uyğun iki bənddəki cavablar düzdür.

268 Photo-Paint redaktorunda təsvirə mətn ... kimi əlavə edilir.

- təsvir
- adi obyekt
- əyri
- xüsusi obyekt
- şəkil

269 Photo-Paint redaktorunda əyrilik manipulyatorunun istiqaməti dəyişəndə yolun ...

- xarakteri dəyişir.
- forması dəyişir.
- eni dəyişir.
- yzynluğu dəyişir.
- rəngi dəyişir.

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

- xəttinin xarakteri dəyişir.
- forması dəyişir.
- qalınlığı dəyişir.
- uzunluğu dəyişir.
- rəngi dəyişir.

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

- Sərbəst əyri
- Fiqura(və ya Forma)
- Formadan ayırma
- Göstərici
- Bezye

272 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 üfqü xətt qurmaq olar.

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

273 Photo-Paint proqramının Property Bar lövhəsindəki Xətt alətindən ... yaratmaq üçün istifadə edilir.

- nöqtəli punktir xətlər
- düz xətt parçaları
- ixtiyari əyrilər
- yollar
- qırıq xətlər

274 Photo-Paint qrafik redaktorunda yol obyektini yaratmaq üçün Toolbox alətlər lövhəsindən ... alətini seçmək lazımdır.

- Düzbucaqlı
- Yol
- Çoxbucaqlı
- Xətt

Ellips

275 Photo-Paint proqramında yollardan əksər hallarda ...

təsvirə izahat yaratmaq üçün istifadə edilir.

- onların boyunca mətn yerləşdirmək üçün istifadə edilir.
təlqini göstərmək üçün istifadə edilir.
onların boyunca mətnin kölgəsini yerləşdirmək üçün istifadə edilir.
obyekt üçün izahat yaratmaq üçün istifadə edilir.

276 Photo-Paint qrafik redaktorunda ...

çoxbucaqlı formasında olan fiqurlar yol adlandırılır.

- ixtiyari vektor əyri yol adlandırılır.
təkcə şaquli düz xətt parçaları yol adlandırılır.
xüsusi qayda ilə yaradılan əyrilər yol adlandırılır.
təkcə üfqi düz xətt parçaları yol adlandırılır.

277 Photo-Paint redaktorunda rəngin şəffaflığı aləti aktiv olanda obyektin böyük oblastlarını necə şəffaf etmək olar?

Obyektdəki ixtiyari rəng üzərində sağ düyməni ikiqat sıxmaqla

- Obyektin müxtəlif rəngləri üzərində sol düyməni sıxmaqla.
Obyektdəki ixtiyari rəng üzərində sol düyməni ikqat sıxmaqla.
Obyektdəki ixtiyari rəng üzərində sol düyməni sıxmaqla.
Obyektdəki ixtiyari rəng üzərində sağ düyməni sıxmaqla

278 Photo-Paint redaktorunda şəffaflığın verilməsinin müxtəlif üsullarının kombinasiyası ... yaratmağa imkan verir.

təsvirin təkcə tutqun oblastlarından şəffaf obyektlər

- cürbəcür yarımşəffaf obyektlər
təsvirin təkcə işıqlı oblastlarından şəffaf obyektlər
cürbəcür tam şəffaf obyektlər
təsvirin təkcə solğun oblastlarından şəffaf obyektlər

279 Photo-Paint redaktorunda rəngin şəffaflığı aləti aktiv olanda obyektdəki müxtəlif rənglər üzərində sol düyməni sıxmaqla obyektin ... şəffaf etmək olur.

obyektin təkcə tünd sahələrini

- böyük sahələrini
obyektin sol düymə ilə seçilməyən rənglər yerləşən sahələrini
təkcə birinci sahəsini
obyektin təkcə işıqlı sahələrini

280 Photo-Paint proqramında şəffaflığın ən yaxşı tənzimlənməsini

statik yolla yerinə yetirmək olar.

- əl üsulu ilə yerinə yetirmək olar.
avtomatlaşdırılmış üsulla yerinə yetirmək olar.
avtomatuk yerinə yetirmək olar.
mexaniki yerinə yetirmək olar.

281 Photo-Paint proqramında ... orijinal yarımşəffaf obyekt yaratmaq olar.

şəffaflıq variantı seçmədən

- qradiyent, tekstur və ya rasr naxş şəffaflığı seçməklə
təkcə tekstura şəffaflığı seçməklə
təkcə qradiyent şəffaflığı seçməklə

təkcə rastr naxış şəffaflığı seçməklə

282 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun sonunun yerini mausla dəyişdirəndə ...

obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.

- obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.
obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.
obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.
obyektin götünüşi yaxşılaşa bilər.

283 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun başlanğıcının yerini mausla dəyişdirəndə ...

obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.

- obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.
obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.
obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.
obyektin götünüşi yaxşılaşa bilər.

284 Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlının yerini dəyişdirəndə

şəffaflığı azaldır.

- şəffaflığın dəyişməsinin orta nöqtəsi dəyişir.
şəffaflığın dəyişməsinin son nöqtəsi dəyişir.
şəffaflığın dəyişməsinin başlanğıc nöqtəsi dəyişir.
şəffaflığı artırır.

285 Photo-Paint proqramında şəffaflığın sonunu ...

sol düyməni təsvirin sonunda aktivləşdirməklə vermək olar.

- şəffaflıq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni 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.
sol düyməni təsvirin əvvəlində aktivləşdirməklə vermək olar.

286 Photo-Paint proqramında şəffaflığın başlanğıcını

müvafiq iki dənndəki cavablar düzdür.

- şəffaflıq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni 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.
müvafiq üç bənddəki cavablar düzdür.

287 Photo-Paint proqramında interaktiv səffaflıq aləti ...

- Toolbox lövhəsində yerləşir.
Hazır təsvirlər bağlamasında yerləşir.
Standard lövhəsində yerləşir.
Obyektlər bağlamasında yerləşir.
Formatlaşdırma lövhəsində yerləşir.

288 Photo-Paint proqramında interaktiv səffaflıq alətindən ... istifadə edilir.

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

hər yeri eyni təbii şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

bərabər şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

təkcə hər yeri eyni şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

- qeyri-bərabər şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

289 Photo-Paint proqramında müxtəlif şəffaflıq variantlarının köməyi ilə

- yeni ayırmalar yaratmaq olar.
- yeni obyektlər yaratmaq olar.
- yeni ayırmalar və obyektlər yaratmaq olar.
- yeni obyektlər və yeni ayırmalar yaratmaq olar.
- bədii effektlər yaratmaq olar.

290 Photo-Paint proqramında Normal (Adi) şəffaflıq variantından başqa yerdə qalan şəffaflıq variantlarında ...

- uyğun iki bənddəki cavalar düzdür.
- uyğun üç bənddəki cavablar düzdür.
- rəngləri və çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritmlər tətbiq edilir.
- təkcə çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritmlər tətbiq edilir.
- təkcə rəngləri dəyişdirən müxtəlif alqoritmlər tətbiq edilir.

291 Photo-Paint proqramında Normal (Adi) şəffaflıq variantı ...

- təkcə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər yaradır.
- rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.
- təkcə rəngin dəyişməsi ilə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
- təkcə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
- rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.

292 Photo-Paint:-də: 1) obyektin şəffaflığı fırçası Property Bar-da olan sahələrin köməyi ilə tənzimlənir; 2) fırçanın xassələrini güclü dəyişdirmək olar; fırçanın ucunun kənarlarını 3) düzür; 4) yaygın; 5) yumru eləmək olar.

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

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

- təkcə rəngin dəyişməməsi ilə yarımşəffaf obyektlər
- təkcə rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər
- təkcə rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər
- rəngin dəyişməsi və ya dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər
- təkcə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər

294 Photo-Paint proqramında ...

- şəffaflığı maksimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- şəffaflığı minimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- şəffaflığı sıfıra bərabər qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- şəffaflığı ixtiyari qiyməti qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.
- şəffaflığı orta qiymətləri qeyri-şəffaf obyektini şərh edir.

295 Photo-Paint redaktorunda yarımtonların itməməsi ilə təsvirləri yumşaltmaq üçün ... filtri tətbiq edilir.

- ağıllı yuma
- Qauss yuma effekti
- hərəkətli yuma
- istiqamətləndirilmiş hamarlama
- radial yuma

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

təhrif effektləri əmrlərinin hamısı görünür.

ekranda müxtəlif yuma effektlərini çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin bəziləri görünür.

bədii effektləri çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.

- ekranda müxtəlif yuma effektlərini çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.
- 3D effektləri çağırmaq üçün istifadə edilən əmrlərin hamısı görünür.

297 Photo-Paint redaktorunda Cubist əmrindən ... istifadə edilir

flomaster aləti ilə təsvir yaratmaq üçün

təbaşirlə yaradılan təsvir almaq üçün

kömürlə ağ-qara təsvir yaratmaq üçün

İmpressionizm stilində təsvir yaratmaq üçün

- kubizm stilində təsvir almaq üçün

298 Photo-Paint redaktorunda Pointillist əmrindən ... istifadə edilir.

müxtəlif rəngli düzbucaqlı yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün

müxtəlif rəngli kvadrat yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün

adi fırça ilə təsvir yaratmaq üçün

diyircəkli qələm aləti ilə təsvir yaratmaq üçün

- müxtəlif rəngli dairəvi yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün

299 Photo-Paint redaktorunda Мелок əmrindən ... istifadə edilir.

kubizm stilində təsvirlər almaq üçün

İmpressionizm stilində təsvirlər almaq üçün

- melle (təbaşirlə) yerinə yetirilən təsvirlər almaq üçün

Pointilizm stilində təsvirlər almaq üçün

Təbaşirlə realizm stilində yaradılzn təsvirlər almaq üçün

300 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 kömürlə çəkilən ağ-qara eskizini almaq üçün

postellə çəkilən təsvir almaq

təsvirin melle(təbaşirlə) çəkilən eskizini almaq üçün

301 Photo-Paint redaktorunda Effects-Art Strokes menyu əmri ilə ...

perspektiv effektini imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

təsvirin təhrif edilməsi imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

3D effektləri imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

əymə effektlərini imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

- rəngkarlığı imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

302 Photo-Paint redaktorunda ... effektini tətbiq edə bilmək üçün əvvəlcə təsvirin hissəsini ayırmaq lazımdır.

Perspective (Перспектива)

Sphere (Сфера)

Pinch/Punch (Зажим/Отжим)

ZigZag (Зигзаг)

- The Boss (выпуклость)

303 Photo-Paint redaktorunda ... effektini tətbiq edə bilmək üçün əvvəlcə təsvirin hissəsini ayırmaq lazımdır.

Perspective (Перспектива)

ZigZag (Зигзаг)

Sphere (Сфера)

- Glass (Şüşə)
- Pinch/Punch (Зажим/Отжим)

304 Photo-Paint redaktorunda ZigZag əmti əmri ilə ... alınır.

perspektiv effekti

Sıxma/Dartma effekti

qabarıqlıq və çöküklük

- ziqzaqabənzər ayrılıq .
- redaktorda belə effekt yoxdur.

305 Photo-Paint redaktorunda Sıxma/Dartma effektinə oxşar effekt ... əmrinin köməyi ilə alınır.

Page Curl

Perspective

Cylinder

Emboss

- Sphere

306 Photo-Paint redaktorunda Pinch/Punch əmrinin köməyi ilə ...

təkcə çökük təsvir alınır.

təkcə qabarıq təsvir alınır.

təkcə yaxşılaşdırılmış təsvir alınır.

təkcə təhrif olunmuş təsvir alınır.

- qabarıq və çökük təsvir alınır.

307 Photo-Paint redaktorunda Perspective əmrinin köməyi ilə ...

- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən kənarları yuyulmuş təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən tərəvətli təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən yuyulmuş təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən solğun təsvir yadadılır.

308 Photo-Paint redaktorunda Page Curl əmri seçiləndə ...

perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.

təsvir silindrik sət üzərində yerləşdirilir.

əyilmiş kağız vərəq forması alınır.

- qatlanmış kağız vərəqin imitasiyası alınır.
- qeyri şəffaf bükük yaradılır.

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

perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.

qeyri şəffaf bükük yaradılır.

təsvir silindrik sət üzərində yerləşdirilir.

əyilmiş kağız vərəq forması alınır.

- qabarıq birtonlu təsvir alınır.

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

perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılması

qabarıq birton təsvir

əyilmiş kağız vərəq

- təsviri silindrik sət üzərində yerləşdirilməsi
- qeyri şəffaf bükük yaradılması

311 Photo-Paint qrafik redaktorunda Pinch/Punch effektinə oxşar effekt hansıdır?

- Glass
- Emboss
- Zig Zaq
- Sphere
- Page Curl

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

- Cylinder
- Emboss
- Page Curl
- Sphere
- Pinch/Punch

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

- Sphere
- Emboss
- Cylinder
- Page Curl
- Perspective

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

- Cylinder
- Sphere
- Perspective
- Page Curl
- Emboss

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

- Page Curl
- Emboss
- Sphere
- Perspective
- Cylinder

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

- Perspective
- Page Curl
- Cylinde
- Emboss
- Sphere

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

- sadə rasr təsvirlər
- yüksək keyfiyyətli rasr təsvirlər
- mürəkkəb rasr təsvirlər
- tam rəngli rasr təsvirlər
- aşağı keyfiyyətli rasr təsvirlər

318 Corel Photo-Pain proqramında tənzimlənən effekt əmləri əks etdirilən köməkçi menyünü açmaq üçün ...

Effektler-Yaradıcılıq əmrini seçmək lazımdır.

- Effektler-Tənzimləmə əmrini seçmək lazımdır.
- Effektler-Təhrif əmrini seçmək lazımdır.
Effektler -Kontur əmrini seçmək lazımdır.
Effektler-Yuma əmrini seçmək lazımdır.

319 Corel Photo-Pain proqramında Partikles (Hissəciklər) əmrinin köməyi ilə təsvirə ...

bədii çərçivə əlavə etmək olar.

- təsadüfi elementlər əlavə etmək olar.
- metal çərçivə əlavə etmək olar.
şüşə çərçivə əlavə etmək olar.
plastmas çərçivə əlavə etmək olar.

320 Corel Photo-Pain proqramında hansı effekt tətbiq ediləndə təsvir yuma effektində olduğundan bir qədər başqa cür yayğın olur?

Kristallaşdırma.

- Səpmə.
- Mozaika.
Oyun.
Hissəciklər.

321 Corel Photo-Pain proqramında Oyun əmrinin köməyi ilə ... В программе Corel Photo-Paint, с помощью команды Игра ...

təsvirə həcm effekti əlavə etmək olar.

- təsviri uşaq rəsminə çevirmək olar.
- təsviri mozaikaya çevirmək olar.
təsvir üçün çərçivə yaratmaq olar.
təsvirə təsadüfi elementlər əlavə etmək olar.

322 Corel Photo-Pain proqramında şüşə blok əmrindən ...

təsvirə təsadüfi elementlər üçün istifadə edilir.

- təsvirin şüşə blok arxasından görünüşünü imitasiya etmək üçün istifadə edilir.
- təsviri uşaq rəsminə çevirmək üçün istifadə edilir.
təsvir üçün gözəl çərçivə yaratmaq üçün istifadə edilir.
təsviri mozaikaya çevirmək üçün istifadə edilir.

323 Corel Photo-Pain proqramında Fabrik əmri ilə ... Üzərinə çəkilmiş təsviri imitasiya etmək olar.

metal

- parça
- daş
kərpic
subaq

324 Corel Photo-Pain proqramında kristallardan ibarət olan təsviri ...

Hissəciklər əmri ilə yaratmaq olar.

Kadr əmri ilə yaratmaq olar.

- Kristallaşdırma əmri ilə yaratmaq olar.
- Mozaika əmri ilə yaratmaq olar.
Kaft-kağız əmri ilə yaratmaq olar.

325 Corel Photo-Pain proqramında təsviri çoxsaylı tərkib hissələrinə bölmək üçün ...

Hissəciklər əmrindən istifadə etmək lazımdır.

- Kaft-kağız və ya Peşə əmrindən istifadə etmək lazımdır.
Kadr əmrindən istifadə etmək lazımdır.
Kristallaşma əmrindən istifadə etmək lazımdır.
Mozaika əmrindən istifadə etmək lazımdır.

326 Corel Photo-Pain proqramında orijinal effekt əmrləri yerləşən yardımçı menyünü açmaq üçün ...

Effektlər-Üçölçülü effektlər əmrini seçmək lazımdır.

- Effektlər-Yaradıcılıq əmrini seçmək lazımdır.
Effektlər-Tənzimləmə əmrini seçmək lazımdır.
Effektlər-Kontur əmrini seçmək lazımdır.
Effektlər-Təhrif əmrini seçmək lazımdır.

327 Corel Photo-Pain proqramında təsvirdəki obyektlərin kənarlarını cızmaq və daxildə qalan rəngli hissələri ləğv etmək üçün ...

Effektlər-Tənzimləmə əmrindən istifadə etmək lazımdır.

- Effektlər-Kontur- Konturun trassirovkası və ya Kontur çəkmək əmrindən istifadə etmək lazımdır.
Effektlər-Kontur- Konturun axtarılması əmrindən istifadə etmək lazımdır.
Effektlər-Kontur- Konturun tapılması əmrindən istifadə etmək lazımdır.
Effektlər-Yaradıcılıq əmrindən istifadə etmək lazımdır.

328 Corel Photo-Pain proqramında Effektlər-Kontur-Kənarların axtarılması və ya Sərhəddin tapılması əmri ilə çağrılan dialoqdakı açar Solid vəziyyətində olanda ...

ağ-qara sərhədlər yaradılır.

- daha sərt sərhədlər yaradılır.
hamar sərhədlər yaradılır.
daha yumşaq sərhədlər yaradılır.
rəngli sərhədlər yaradılır.

329 Corel Photo-Pain proqramında Effektlər-Kontur-Kənarların axtarılması və ya Sərhəddin tapılması əmri ilə çağrılan dialoqdakı açar Soft(Yumşaq) vəziyyətində olanda ...

hamar sərhədlər yaradılır.

- daha yumşaq sərhədlər yaradılır.
rəngli sərhədlər yaradılır.
daha sərt sərhədlər yaradılır.
ağ-qara sərhədlər yaradılır.

330 Corel Photo-Pain proqramında təsvirin rəngli oblastlarının sərhədlərinin sanki karandaşla əhatə edilməsi effektini yaratmaq üçün ...

Effektlər-Kontur-Dürüstlük əmrini seçmək lazımdır.

- Effektlər-Kontur-Kənarların tapılması və ya Konturu müəyyən etmək əmrini seçmək lazımdır.
Effektlər-Kontur-Təhrif 1 əmrini seçmək lazımdır.
Effektlər-Kontur-Kənarların axtarılması və ya Sərhəddin tapılması əmrini seçmək lazımdır.
Effektlər-Kontur-Konturun trassirovkası və ya Kontur çəkmək əmrini seçmək lazımdır. .

331 Corel Photo-Pain proqramında Red Eye Remov əmri ...

fotoşəklə dürüstlüyün təhrifedilməsi effektini əlavə etməyə imkan verir. д

- fotoşəkildən qırmızı göz effektini ləğv etməyə imkan verir.
fotoşəklə rəng təhrifi effekti əlavə etməyə imkan verir.
fotoşəklə qırmızı göz effekti əlavə etməyə imkan verir.
fotoşəklə parlaqlığın təhrif edilməsi effektini əlavə etməyə imkan verir.

332 Corel Photo-Pain proqramında kontur effektləri menyüsünü açmaq üçün ...

- Effektlər-Dürüstlük əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Kontur əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Təhrif əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Yaradıcılıq əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Küy əmrini seçmək lazımdır.

333 Corel Photo-Pain proqramında neqativ təsvir yaratmaq üçün ...

- Təhrif effektindən istifadə edilir.
- Solyazisasiya əmindən istifadə edilir.
- Kristallaşdırma əmindən istifadə edilir.
- Yarımtən əmindən istifadə edilir.
- Psixodelik əmindən istifadə edilir.

334 Corel Photo-Pain proqramında rənglərin parlaq, diqqəti daha çox cəlb edən rənglərlə əvəz etmək üçün ...

- Küy əmrindən istifadə edilir.
- Psixodelik əmrindən istifadə edilir.
- Solyarizasiya əmrindən istifadə edilir.
- Kristallaşdırma əmrindən istifadə edilir.
- Yarımtən əmrindən istifadə edilir.

335 Photo-Pain proqramında yarımtən nöqtələrin ölçüsü ...

- Psychedelic əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.
- Max dot radius sürüngəcinin köməyi ilə müəyyən edilir.
- Bit Planes əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.
- Crafts əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.
- Solarize əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.

336 Photo-Pain proqramında yarımtən təsvirlər

- Solarize əmrinin köməyi ilə alınır.
- Halftone əmrinin köməyi ilə alınır.
- Bit Planes əmrinin köməyi ilə alınır.
- Crafts əmrinin köməyi ilə alınır.
- Psychedelic əmrinin köməyi ilə alınır.

337 Photo-Pain redaktorunda Rəngin dəyişdirilməsi qrupuna: 1) Qradyentn təhlil; 2) Yarımtən; 3) Psixodelik; 4) Solyarizasiya; 5) Təhrif effektləri daxildir.

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

338 Photo-Pain redaktorunda pasterizasiya effekti (təsvir oblastlarının ayrılması və bir rənglə rənglənməsi)

...

- Kristallaşdırma əmri ilə yerinə yetirilir.
- İşıqlandırma və ya Solyarizasiya əmri ilə yerinə yetirilir.
- Yarımtən əmri ilə yerinə yetirilir.
- Psixodelik əmri ilə yerinə yetirilir.
- Bit müstəviləri və ya Qradyemt təhlil əmri ilə yerinə yetirilir.

339 Photo-Pain redaktorunda Effektlər - Rəngin dəyişdirilməsi əmri yerinə yetiriləndə ...

təhrif effektləri əks etdirilən yardımçı menyü açılır.

- kontur effektləri yardımçı menyüsü açılır.
- orijinal effekt əmrləri əks etdirilən yardımçı menyü açılır.
- bədii rəngdəyişdirmə effektlərinin yardımçı menyüsü açılır.
- tənzimlənən effekt əmrləri əks etdirilən yardımçı menyü açılır.

340 Photo-Pain redaktorunda bədii effekt almaqdan ötrü rəng korreksiyası aparmaq üçün ...

- Effektlər - Təhrif əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər menyüsündən Üçölçülü effektlər əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər - Teksura əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər - Küy əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər menyüsündən Rəngin dəyişdirilməsi əmrini seçmək lazımdır. .

341 Photo-Pain redaktorunda rəngləri ...

- Burma təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.
- Bloklar təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.
- Əvəz etmə təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.
- bədii effekt almaq üçün dəyişdirmək olar.
- pikselizasiya təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.

342 Photo-Pain redaktorunda rəng korreksiyası üçün ...

- təkcə iki vasitə mövcuddur.
- bir və ya iki vasitə mövcuddur.
- iki vasitə mövcuddur.
- çoxsaylı vasitələr mövcuddur.
- təkcə bir vasitə mövcuddur.

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

- Close.
- Area.
- Edge.
- Rectangle.
- Polygonal.

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

- 3-dən 65 536-ya kimi
- 3-dən 1024-ə kimi
- 3-dən 256-ya kimi
- 3-dən 16-ya kimi
- 3-dən 512-yə kimi

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

- nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri Mous-la daxil ediləndə
- nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri ümumdünya koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə
- nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri silindrik koordinat sistemində daxil ediləndə
- nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri istifadəçi koordinat sistemi ilə daxil ediləndə
- nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri sferik koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə

346 AutoCAD proqramında nöqtənin ya X ya Y oxuna nəzərən paralel sürüsdürülməsini təmin etmək üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

Point

- Ortho
- Snap
- Arc
- Line

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

- Snap
- Arc
- Ortho
- Point
- Grid

348 AutoCAD proqramında ikiölçülü çoxbucaqlı qurmaq üçün neçə üsul mövcuddur?

- dörd
- iki
- bir
- beş
- üç

349 AutoCAD proqramının LINE əmrinin Close parametri nə üçün istifadə edilir?

- qapalı xətt/xətlər çəkmək üçün
- yerinə yetirilmiş sonuncu əmri ləğv etmək üçün
- qurulmuş sonuncu parçanı silmək üçün
- qurma (çəkmə) prosesini davam eydirmək üçün
- əmrin yerinə yetirilməsini sona çatdırmaq üçün

350 Binaların layihələndirilməsi və şəhərlərin planlaşdırılması məqsədilə peşəkar arxitektolar hansı proqramdan istifadə edirlər?

- Corel DRAW
- AutoCAD
- Photoshop
- Photo Painter
- Grapher firmasının Golden Software proqramından

351 AutoCAD proqramında çoxbucaqlı obyektlər yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə olunur?

- Snap
- Polygon
- Limits
- Rectangle
- Grid

352 AutoCAD proqramında hansı əmr obyekt yaratmır?

- Arc
- Point
- Polygon
- Line
- Snap

353 AutoCAD proqramında REVLOUD əmrinin Style opsiyası buludun yaradılması üçün ...

- mümkün üç stildən birini seçməyi təklif edir.
- mümkün altı stildən birini seçməyi təklif edir.
- mümkün dörd stildən birini seçməyi təklif edir.

- mümkün iki stildən birini seçməyi təklif edir.
mümkün beş stildən birini seçməyi təklif edir.

354 AutoCAD proqramında REVLOUD əmrinin Arc length opsiyasının köməyi ilə ...

- istifadə edilən qövsələrin enini r dəyişdirmək olar.
- istifadə edilən qövsələrin istiqamətini dəyişdirmək olar.
- mümkün altı stildən birini seçməyi təklif edir.
- istifadə edilən qövsələrin uzunluğunu dəyişdirmək olar.
- istifadə edilən qövsələrin qalınlığını dəyişdirmək olar.

355 Команда REVLOUD программы AutoCAD ...

- создает замкнутые полилинии в форме многоугольника.
- создает замкнутые полилинии в форме спирали.
- создает замкнутые полилинии в форме эллипса
- создает замкнутые полилинии в форме кольца.
- создает замкнутые полилинии в форме облака.

356 AutoCAD proqramında SKETCH əmrindən ...

- obyektin spiral formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.
- obyektin eskiz formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.
- obyektin halqa formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.
- obyektin ellips formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.
- obyektin çoxbucaqlı formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.

357 AutoCAD proqramında BOUNDARY əmri ilə ...

- obyektin köçürülməsi dialoqu açılır
- obyektin redaktə edilməsi dialoqu açılır.
- konturun yaradılması dialoqu açılır.
- obyektin yerinin dəyişdirilməsi dialoqu açılır.
- obyektlərin rəsm edilməsi dialoqu açılır.

358 AutoCAD proqramında DONUT ...

- əmrindən ellips formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.
- əmrindən parça formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.
- əmrindən çoxbucaqlı formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.
- əmrindən üzük (halqa) formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.
- əmrindən spiral formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.

359 AutoCAD proqramında PLINE əmrindən ...

- spiral qurmaq üçün istifadə edilir.
- halqa qurmaq üçün istifadə edilir.
- çoxbucaqlı qurmaq üçün istifadə edilir.
- polixətlər qurmaq üçün istifadə edilir.
- kontur qurmaq üçün istifadə edilir.

360 AutoCAD proqramında Üç nöqtə üsulu ilə ...

- qövs obyektini yaratmaq üçün üç üsuldən istifadə edilə bilər.
- qövs obyektini yaratmaq üçün beş üsuldən istifadə edilə bilər.
- qövs obyektini yaratmaq üçün dörd üsuldən istifadə edilə bilər.
- qövs obyektini yaratmaq üçün bir üsuldən istifadə edilə bilər.
- qövs obyektini yaratmaq üçün iki üsuldən istifadə edilə bilər.

361 AutoCAD proqramında dairə yaratmaq üçün ...

- 3 üsuldən istifadə edilə bilər.
- 2 üsuldən istifadə edilə bilər.
- 6 üsuldən istifadə edilə bilər.
- 4 üsuldən istifadə edilə bilər.
- 5 üsuldən istifadə edilə bilər.

362 AutoCAD proqramında QÖVS obyektini taratmaq üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- POLYGON
- CIRCLE
- ARC
- RECTANGLE
- LINE

363 AutoCAD proqramında susms prinsipi ilə dairə yaratmaq üçün hansı üsul nəzərdə tutulub?

- Two – Point
- Center – Diameter
- Three – Point
- Center – Radius
- Tanget, Tanget, Radius

364 AutoCAD proqramında Arc Length əmrindən ...

- radiusun uzunluğunu göstərmək üçün istifadə edilir.
- çevrənin (dairənin) uzunluğunu göstərmək üçün istifadə edilir.
- qövsün uzunluğunu göstərmək üçün istifadə edilir.
- dairənin sahəsini göstərmək üçün istifadə edilir.
- xəttin uzunluğunu göstərmək üçün istifadə edilir.

365 Kompüterdə multimedia informasiya hansı formada təsvir edilir?

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

366 Hansı bəndin kompüter qrafikasına daxil yoxdur?

- qrafik faylın formatının
- qrafik informasiyanın təsvirinin
- kompüterdə rənglərin yaradılmasının
- informasiyanın əlaqə kanalları ilə ötürülməsinin
- rəngin şərh edilməsinin

367 Təsvirin buraxılışının (həllinin) qiyməti adətən harada saxlanır?

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

368 Verilmiş ölçüdə təsvirin keyfiyyəti nə ilə müəyyən edilir?

- ekranın buraxılışı (həlli) ilə

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

- printerin buraxılışı (həlli) ilə
təsvirin buraxılışı (həlli) ilə

369 Printerin buraxılışı (həlli) ilə nə müəyyən edilir?

təsvirin keyfiyyəti
təsvirin ölçüsü
təsvirin printerdə çap sürəti
printerin çap sürəti

- verilmiş keyfiyyətdə təsvirin ölçüsü və ya verilmiş ölçüdə təsvirin keyfiyyəti

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

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

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

kompüter sisteminin xassəsidir
əməliyyat sisteminin xassəsidir
heç nə ilə fərqlənmir
hər üçü eyni obyektə aiddir

- fərqli obyektlərin xassələridir

372 Hansı qrafikada obyektlər kompüterin yaddaşında saxlanmır?

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

- fraktal qrafikada

373 Təsvirin nöqtələrinin koordinatları niyə hesablanır?

obyektlərin neqativini almaq üçün
təkcə təsviri ekrana çıxartmaq üçün
təkcə təsviri printerə çıxartmaq üçün

- obyektləri ekrana və çap zamanı printerə çıxartmaq üçün
təsviri fotoyığan maşına çıxartmaq üçün

374 Hansı qrafikanı hesablama qrafikası adlandırırlar?

təkcə vektor qrafikanı
● vektor, rastr və fraktal qrafikanı
təkcə vektor və rastr qrafikanı
təkcə rastr qrafikanı
təkcə fraktal qrafikanı

375 Vektor qrafikada qapalı olmayan sadə xəttin ən azı neçə təpəsi olur?

bir və ya iki
bir
üç

- iki

bir neçə

376 Qapalı konturun daxili nə ilə doldurula bilər?

- təkcə karta ilə
- təkcə fraktal qrafika obyektləri ilə
- təkcə yekcins rənglə
- təkcə tekstura ilə
- rənglə, karta və ya tekstura ilə

377 Aşağıdakı xassələrdən hansı xəttin xassəsinə aid deyil?

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

378 Hansı qrafika obyekt yönümlü qrafika hesab edilir?

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

379 Rastr qrafikadan əsasən hansı sənədlərin hazırlanması üçün istifadə edilir?

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

380 kompüter qrafikasının növləri nə ilə fərqlənir?

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

381 Aşağıdakı anlayışlardan hansı kompüter qrafikası növüdür?

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

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

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

383 Müasir kompüterlərdə qrafik torun hansı standart ölçülərindən istifadə olunmur?

- 1240 x 1024
- 640 x 480
- 800 x 600
- 670 x 490
- 1024 x 768

384 Təsvirin buraxılışı (həlli) nədir?

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

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

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

386 Ekranın buraxılışı (həlli) nədən asılıdır?

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

387 Ekranın buraxılışı nədir?

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

388 Qovşaqların xassələri nəyi müəyyənləşdirir?

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

389 Vektor qrafikada obyektlər nədən ibarət olur?

- Paint elementlərdən
- nöqtələrdən
- nöqtələr çoxluğundan
- xətlərdən
- PhotoShop obyektlərdən

390 Vektor qrafikada xətt necə təsvir edilir?

üç nöqtə ilə

xəttin uzunluğu qədər nöqtələr çoxluğu ilə
dörd nöqtə ilə
bir neçə nöqtə ilə
● bir neçə parametrlə

391 Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılıdır?

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

392 Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılı olmur?

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

393 Vektor qrafikada əsas element nədir?

- təkcə düz xətt parçası
nöqtələr çoxluğu
düz və ya əyri xətlər çoxluğu
təkcə əyri xətt parçası
● xətt

394 1 dyüm nə qədərdir?

- ≈24,5 mm
● ≈ 25,4 mm
≈ 20,4 mm
≈ 25,46 mm
≈ 24,56 mm

395 Təsvirin buraxılışı (həlli) adətən necə ölçülür?

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

396 Fraktal bədii kompozisiya yaratmaq nədir?

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

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

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

mətbəə proqram vasitələri ilə

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

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

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

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

400 Rastr qrafika ilə işləyən redaktorların əksəriyyəti nədən ötrü yaradılıb?

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

401 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikasını növüdür?

- zərif qrafika
- mürəkkəb qrafika
- fiqurlu qrafika
- nöqtə qrafika
- rəngli qrafika

402 1) sadə qrafika; 2) mürəkkəb qrafika; 3) rastr qrafika; 4) rəngli qrafika; 5) ağ-qara qrafika anlayışlarından hansı kompüter qrafikasını növüdür?

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

403 Kompüter qrafikasının neçə növü mövcuddur?

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

404 Müasir qrafik vasitələr hansı şərtlər nəzərə alınmaqla hazırlanır?

- təkcə peşəkar dizaynerlərin məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- təkcə peşəkar rəssamların məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- təkcə mühəndislərin, arxitektorların, dizaynerlərin və rəssamların məhsuldar işləyə bilməsi üçün
- anadangəlmə bədii yaradıcılıq gəlibiyyəti olan və olmayanların məhsuldar işləyə bilməsi üçün

peşəkar və anadangəlmə bədii yaradıcılıq gabiliyyəti olanların məhsuldar işləyə bilməsi üçün

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

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

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

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

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

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

408 Qrafika ilə ilk kompüter oyunu nə vaxt yaradılıb?

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

409 Printerin buraxılışı (həlli) nədir?

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

410 Ekranın buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

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

411 Fraktal qrafikada obyektlər necə qurulur?

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

412 Vektor qrafikada tərəzlər necə adlanır?

son nöqtələr

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

413 Hansı xətlər doldurma xassəsinə malik ola bilər?

ştrix-punktir xətlər

- qapalı xətlər
- əyri xətlər
düz xətlər
açıq xətlər

414 Rastr təsvirdə əsas element nədir?

eyni rəngə malik olan nöqtələr

- nöqtə
- monorəng təsvir sahəsi
nöqtələr çoxluğu
xətt

415 Fraktal qrafikadan əsasən hansı proqramlarda daha çox istifadə edilir?

ofis proqramlarında

- əyləncə proqramlarında
- təlim proqramlarında
tədris proqramlarında
riyazi proqramlaşdırma proqramlarında

416 Ekran təsvirindəki nöqtə necə adlanır?

dpi

- piksel
- sadə təsvir elementi
elementar element
təsvirin kiçik elementi

417 Fraktal qrafika proqram vasitələri nə üçün nəzərdə tutulub?

nöqtələrdən ibrət olan təsvirlərin avtomatlaşdırılmış üsulla emal edilməsi üçün

- təsvirlərin avtomatik generasiya edilməsi üçün
- rastr təsvirlərin yaradılması, emal edilməsi və ötürülməsi üçün
vektor təsvirlərin yaradılması üçün
rastr təsvirləri yaratmaq üçün

418 İnternetdə əsasən hansı təsvirlər tətbiq edilir?

vektor təsvirlər

AutoCAD təsvirlər

- Rastr təsvirlər
- fraktal təsvirlər
3ds Max təsvirlər

419 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

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

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

421 Rastr qrafikası təsvirlərinin əksəriyyəti əsasən hansı yolla yaradılır?

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

422 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

- fiqurlu qrafika
- fraktal qrafika
- qarıışıq qrafika
- frontal qrafika
- dəqiq qrafika

423 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

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

424 Kompüter qrafikası ilə iş üçün proqram təminatının neçə növü mövcuddur?

- bir
- çox
- üç
- iki
- beş

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

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

426 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

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

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

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

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

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

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

430 Kompüter qrafikası nədir?

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

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

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

432 Ancaq güclü rastr proqramlar göstərilən serti müəyyən edin.

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

433 Tək-cə sadə rastr qrafika proqramları göstərilən sətiri müəyyən edin.

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

434 Aşağıdakı proqramlardan hansı rastr redaktor deyil?

Corel Painter

- AutoCAD
- Corel Photo-paint
- Adobe Photoshop
- Paint

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

adi obyekt formasında

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

436 Vektor qrafika istifadəçiyə nəyi yerinə yetirməyə imkan vermir?

primitivlərdən istifadə etməklə sadə və mürəkkəb təsvirlər yaratmağa

- fotoqrafiya keyfiyyətinə malik təsvirlər yaratmağa
- qrafik qurmağa
- cizgi çəkməyə
- texniki illüstrasiyalar hazırlamağa

437 Printer hər hansı primitivi tamımayanda nə etmək məsləhət görülür?

skanerdən istifadə etmək

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

438 Vektor təsvirlər niyə analoji rastr təsvirlərdən 10-1000 dəfə az yaddaş tələb edir?

bu əməliyyat sistemindən asılıdır

- vektor təsvirlər şərhli qurulur
- vektor qrafikada çox vaxt eyni rənglərdən istifadə edilir
- vektor qrafikada az sayda rənglərdən istifadə edilir
- vektor qrafikada rəng dərinliyi daha azdır

439 Vektor qrafika nəyə imkan vermir?

təsviri fırlatmağa, kəsməyə və yerini dəyişməyə

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

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

birdən çox olmayan proqramdan

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

441 Sadə qrfik redaktorların əksəriyyəti hansı qrafika ilə işləyir?

ixtiyari qrafika ilə

- rastr qrafika ilə

fraktal qrafika ilə
vektor qrafika ilə
fraktal-vektor qrafika ilə

442 Nəyə görə vektor qrafika ilə real təsvirlər qurmaq çətindir?

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

443 Voksel modellər əksər hallarda hansı məqsəd üçün tətbiq edilir?

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

444 Voksel modellər ardıcılığından hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

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

445 Doksel nədir?

- vaxta nəzərən dəyişən əyridir dokselin multimediyaya daxil yoxdur vaxta nəzərən dəyişən xətdir vaxta nəzərən dəyişən vokselidir vaxta nəzərən dəyişən pikselidir

446 Voksel - ...

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

447 Voksel nədir?

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

448 Aşağıdakılardan hansı rastr qrafikanın nöqsanı hesab edilmir?

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

449 24 bitlə neçə rəng kodlaşdırıla bilər?

- 16.0
- 1.6777216E7
- 512.0
- 1024.0
- 256.0

450 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
- ≈1333 dəfə
- ≈100 dəfə
- ≈20 dəfə
- ≈254 dəfə

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

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

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

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

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

- 800 x 600 x 64 = 30720000 bit
- 800 x 600 x 16 = 7680000 bit
- 800 x 600 x 8 = 3840000 bit
- 800 x 600 x 4 = 1920000 bit
- 800 x 600 x 32 = 15360000 bit

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

- 800 x 600 x 16 = 7860000 bit
- 800 x 600 = 480000 bit
- 800 x 600 x 4 = 1920000 bit
- 800 x 600 x 2 = 960000 bit
- 800 x 600 x 8 = 3840000 bit

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

- 800 x 600 x 65536 = 31457280000 bit
- 800 x 600 x 16 = 7680000 bit
- 800 x 600 x 64 = 30720000 bit

$$800 \times 600 \times 32 = 15360000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 256 = 1222880000 \text{ bit}$$

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

$$640 \times 480 \times 65536 = 20132659200 \text{ bit}$$

- $640 \times 480 \times 16 = 4915200 \text{ bit}$

$$640 \times 480 \times 8 = 2457600 \text{ bit}$$

$$640 \times 480 \times 2 = 614400 \text{ bit}$$

$$640 \times 480 \times 32 = 9830400 \text{ bit}$$

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

$$800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ bit}$$

- $800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$

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

$$800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$$

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

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

$$800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$$

- $800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 256 = 122880000 \text{ bit}$$

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

$$640 \times 480 \times 512 = 157286400 \text{ bit}$$

- $640 \times 480 \times 8 = 2457600 \text{ bit}$

$$640 \times 480 \times 32 = 9830400 \text{ bit}$$

$$640 \times 480 \times 16 = 4915200 \text{ bit}$$

$$640 \times 480 \times 256 = 81408000 \text{ bit}$$

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

$$800 \times 600 \times 8 = 122880000 \text{ bit}$$

- $800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$

$$800 \times 600 \times 8 = 1920000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$$

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

$$800 \times 600 \times 32 = 15360000 \text{ bit}$$

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

$$800 \times 600 \times 16 = 7680000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 8 = 3840000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 2 = 960000 \text{ bit}$$

462 Vektor kodlaşdırma üsulunda həndəsi fiqurlar kompüterin yaddaşında hansı formada saxlanılır?

ayrı-ayrı obyektlər formasında

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

463 Aşağıda qeyd edilənlərdən hası buraxılışın (həllin) tərifidir?

ekrandakı monorənglərə malik olan nöqtələrin sayı

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

464 Ağ-qara təsvirləi kodlaşdırmaq üçün minimum neçə bit lazımdır?

8.0

- 1.0
- 3.0
- 2.0
- 4.0

465 Səkkiz bit maksimum neçə rəngin kodlaşdırılmasına imkan verir?

1.6777216E7

- 256.0
- 4.0
- 2.0
- 16.0

466 Dörd bit maksimum neçə rəngin kodlaşdırılmasına imkan verir?

1024.0

- 16.0
- 4.0
- 2.0
- 265.0

467 Rəngin dərinliyi nədir?

təsvirləki obyektlərin sayı haqqında informasiyanın miqdarıdır

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

468 Təsvirdəki rənglərin sayı nədən asılıdır?

rəng yaratma sxemindən

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

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

piksellərin sayından

- istifadə edilən rənglərin sayından
- əməliyyat sistemindən

kompyuter sistemindən
ekran nöqtələrinin sayından

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

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

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

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

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

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

473 Hansı hallarda RGB və CMYK sistemlərindən istifadə daha münasibdir?

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

474 CMYK modelində sarı rəng necə alınır?

- ağ-alcırmızı
- ağ-qırmızı
- ağ-göy
- ağ-mavi
- ağ-yaşıl

475 CMYK modelində al-qırmızı rəng necə alınır?

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

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

- 1240x1024x16777216=21303037788160 bit
- 1240x1024x24=30 474 240 bit
- 1240x1024x8=10158080 bit
- 1240x1024x16=20316160 bit

1240x1024x256=325058560 bit

477 Hesablama qrafikası anlayışı daha çox nə ilə bağlıdır?

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

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

- RGB
- CMYK256
- CMY256
- CMYK
- CMY

479 Additiv metodla rəng çalarları necə alınır?

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

480 Additiv metodla mavi rəng necə alınır?

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

481 Additiv metodla qara rəng necə alınır?

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

482 Additiv metodla ağ rəng necə alınır?

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

483 İşıq obyektədən əks olunanda nə baş verə bilər?

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

484 RLE (Run-Length Encoding) nədir?

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

485 Təsvirlərin redaktə edilməsi üçün hansı modeldən istifadə daha münasibdir?

- YIQ
- RGB
- CMYK 255
- HSB
- CMYK

486 Hansı rəng modeli rəng barədə intuitiv təsəvvürə daha yaxındır?

- CMY
- RGB
- CMYK 255
- CMYK
- HSB

487 HSB modelində mərkəz nöqtə hansı rəngə uyğun gəlir?

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

488 Hansı qrafik redaktorlarda HSB rəng modelinin tətbiqi daha münasibdir?

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

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

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

490 CMYK modelində mavi rəngi necə almaq olar?

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

491 CMYK modeli necə adlanır?

- əlavə model
- əsas model
- additiv model

- yardımçı model
- subtraktiv model

492 Additiv modeldə al-qırmızı rəng necə alınır?

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

493 Additiv modeldə mavi rəng necə alınır?

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

494 Additiv modeldə sarı rəng necə alınır?

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

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

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

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

- rəng solğunlaşır
- yekun rəngin parlaqlığı azalır
- ağ rəngə çevrilir
- heç nə baş vermir
- yekun rəngin parlaqlığı artır

497 Rəng modeli nəyi müəyyən edir?

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

498 Videopikselin ölçüsü nə qədərdir?

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

499 Piksel hansı xassələrə malik ola bilər?

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

500 Kompüter üçün hansı rəng modeli daha münasibdir?

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

501 CMYK modelində əlavə rənglər əsas rəngləri hansı rəngə tamamlayır?

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

502 CMYK modelində komponentlər necə alınır?

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

503 CMYK modelində hansı rəngdən istifadə edilir?

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

504 CMYK modelində rənglərin alınması hansı effektdə əsaslanır?

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

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

- sarı
- ağ
- al qırmızı
- firuzəyi
- qırmızı

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

firuzəyi

- qara
mavi
göy
yaşıl

507 RGB modelində üç rəngin qarışığı hansı rəngi verir?

- mavi
neytral (boz)
yaşıl
yaşıl
göy

508 RGB modelində hansı rənglər əsas rənglər hesab edilir?

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

509 Hansı qurğular RGB modeli ilə işləyir?

- tipoqrafiya avadanlıqları
monitorlar və məişət televizorları
matris printerlər
lazer printerlər
şırmaq printerlər

510 Neçə əsas rəng modeli mövcuddur?

- yeddi
üç
bir
iki
btş

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

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

512 Aşağıdakılardan hansı rəng modelinin tərifidir?

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

513 Rəng çalarının əksəriyyəti necə yaradılır?

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

göy və qırmızı rənglərin qarışdırılması ilə

514 Aşağıdakılardan hansı standart vektor format deyil?

- WMF
- GIF
- DXF
- EPS
- CSM

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

520 Yüksək sıxma əmsalı nəyin hesabına əldə edilir?

- ilkin təsvirin parlaqlığının azaldılması hesabına
- ilkin informasiyanın müəyyən hissəsinin itməsi hesabına
- təsvirin ölçüsünün kiçildilməsi hesabına

ilkın illüstrasiyanın keyfiyyətinin yüksəldilməsi hesabına
videopiksəllərin ölçüsünün kiçildilməsi hesabına

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

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

522 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
- RLE metodunda
- LZW metodunda
- JPEG metodunda
- RAW metodunda

523 Hansı təsvirləri RLE metodu ilə sıxma səmərəli deyil?

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

524 Aşağıdakı formatlardan hansı rastr qrafika formatıdır?

- CGM
- BMP
- EPS
- WMF
- DXF

525 Kompüter qrafikasında trassirovka nədir?

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

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

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

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

- GIF və BMP
- TIFF
- BMP

TIFF
JPEG

528 Minimal syl maksimal birgliy nail olmaq n hansı formatdan istifadə etmək tvsiyy edilir?

- TIFF v GIF
- BMP
- JPEG
- BMP
- TIFF

529 Hansı qrafik format imkanlarına gr digr formatlardan xeyli stn hesab edilir?

- TIFF v GIF
- TIFF
- BMP
- JPEG
- BMP

530 Hansı qrafik format qrafik faylın hcmini sıxma il 250 df azaltmağa imkan verir?

- GIF v BMP
- JPEG
- TIFF
- TIFF
- BMP

531 Hansı qrafik format qrafik faylı gcl sıxmağa imkan verir?

- TIFF
- TIFF v BMP
- GIF
- JPEG
- BMP

532 Tsvirlrin İnternetd yerlşdirilmsi n sasn hansı formatdan istifadə edilir?

- BMP v JPEG
- GIF
- BMP
- TIFF
- JPEG

533 Qrafik formatlardan hansı mqayis il daha yaxşı hesab edilir?

- GIF v JPEG
- TIFF
- JPEG
- BMP
- GIF

534 TIFF formatının sas nqsanı ndir?

- sıxmaya keyfiyytin itmsi il imkan vermsi
- lv informasiya saxlamağa imkan vermsi
- lav informasiya saxlamağa imkan vermmsi
- sıxmaya imkan vermmsi
- mhsuldarlığın az olması

535 Peşəkar rəssasmlar əsasən hansı formatdan istifadə edirlər?

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

536 BMP formatının əsas çatışmayan cəhəti nədir?

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

537 Qrafik faylın qurulması qaydaları nəyə kömək edid?

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

538 LZW üsulu ilə hansı təsvirlər daha yaxşı sıxılır?

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

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

- SVG
- MrSID
- TIFF
- PNG
- ICO

540 Hansı sətərdə təsnifata görə ancaq kompleks formatlar göstərilmişdir?

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

541 Hansı sətərdə təsnifata görə ancaq vektor formatlar göstərilmişdir?

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

542 Windows-nişanların saxlanması üçün hansı formatdan istifadə edilir?

TIFF

● ICO

PNG

MrSID

TGA

543 Hansi sətrdə təsnifata görə ancaq rastr formatlar göstərilmişdir?

BMP,GIF, PDF

● ICO, PNG, TGA

BMP, PNG, CDR

BMP, TIFF, PDF

BMP, CGM, ESP

544 Təsnifata görə hansı format kompleks format hesab edilir?

ICO

SVGZ

● DjVu

TGA

CDR

545 Hansı format vektor format deyil?

CDR

● PNG

SVGZ

SVG

ESP

546 Hansı qrafik format itkisiz format hesab edilir?

RAW

● hamısı

GIF

TIFF

PNG

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

JPEG

● RAW

JPEG

BMP

TIFF

548 GIF formatı nə məqsədlə yaradılmışdı?

rast təvirlərin redaktə edilməsi üçün

● rast təvirlərin mübadilə edilməsi üçün

rəng çalarlarının sayını artırmaq üçün

vektor təvirlərin mübadilə edilməsi üçün

təsvirlərdə real rəng çalarlarının olmasını təmin etmək üçün

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

RAW

● GIF

JPEG

BMP
TIFF

550 Qrafik faylın formatı nədir?

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

551 Qrafik formatın seçilməsi nədən asılıdır?

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

552 Qrafik faylı güclü sıxanda nə baş vermir?

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

553 GIF formatı neçə rəngdən istifadə etməyə imkan verir?

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

554 GIF qrafik formatın əsas nöqsanı nədən ibarətdir?

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

555 Windows əməliyyat sisteminin əsas qrafik formatı hansıdır?

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

556 Aşağıdakılardan hansı qrafik faylın formatının tərifidir?

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

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

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

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

- planşet
- rəqəmsal fotokamera
- skaner
- printer
- vəb-kamera

559 Hansı tip skanerlər mövcud deyil?

- planşet
- şırmaq
- əl
- proeksiya
- rulon

560 Hansı skanerlər mövcuddur?

- rulon
- proeksiya
- planşet
- sadalananların hamısı
- əl skanerləri

561 Skanerləşdirmə nədir?

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

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

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

563 Web-kamera hansı imkana malik deyil?

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

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

3D-monitor

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

565 Hansı firma qrafik planşet istehsal edən aparıcı firma deyil?

- Hitachi
- Smartec
Adesso
Acecad
Wacom

566 Planşetin buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

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

567 İş prinsipinə görə hansı skanerlər mövcuddur?

- sadə və mürəkkəb
- elektrostatik və elektromaqnit
elektrostatik və lazer
elektrostatik və elektromaqnit
elektrostatik və ultrasəs

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

- Creative
- Wacom
Hitachi
Trust
JVC

569 İstehlak bazarı üçün ilk qrafik planşetlər necə adlandırılırdı?

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

570 Qrafik planşetlər nə vaxt kommersiya müvəffəqiyyəti qazanmağa başladı?

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

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

- 1965-ci ildə
- 1957-ci ildə
1963-cü ildə

1960-cı ildə
1970-ci ildə

572 İlk qrafik planşet üçün patent nə vaxt verilib?

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

573 İlk qrafik planşet üçün patent kimə verilib?

- Elişa Freydə
- Emil Freydə
- Elişa Qreyə
- Emil Qreyə
- Freyd Emilə

574 İlk qrafik planşet necə adlanıb?

- Teleqrafika
- Teleavtoqraf
- Avtoteleqraf
- Avtoqraf
- Avtoqrafika

575 Qrafik planşet nədir?

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

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

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

577 Aşağıdakılardan hansının 3D-çap texnologiyasına daxil yoxdur?

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

578 Aşağıdakılardan hansı prinsiplial 3D-çap texnologiyasıdır?

- elektrodinamik
- şırnaq
elektrostatik
elektromexaniki
elektrostatistik

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

- beş
- yeddi
- üç
- altı
- doqquz

580 Keyfiyyətli fotokamera hansı qurğulardan imtina etməyə imkan verir?

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

581 Aşağıdakılardan hansı prinsipial 3D-çap texnologiyasıdır?

- termodinamik
- lazer
- elektrostatik
- elektromexaniki
- elektrostatistik

582 3D-çap texnologiyasının əsasını nə təşkil edir?

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

583 3D-printer hansı məqsədlə tətbiq edilir?

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

584 3D-printer nədir?

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

585 Planşetlər hansı firmada buraxılır?

- Olimpus
- Wacom
- Creative
- UMAX
- Agfa

586 Web-kameraları hansı firma buraxır?

- Canon

- Hamısı
Kodak
Nicon
Agfa

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

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

588 İşğahəssas element hansı funksiyaları yerinə yetirir?

- kodlaşdırma aparmadan təsviri kompüterin yaddaşına yazır
- təsviri elektrik siqnallarına çevirir
təsvirin neqativini yaradır
təsvirin pozitivini yaradır
təsviri natural formada saxlayır

589 Hansı halda təsvir ekrana sığışmır?

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

590 3D-skannerlər hansı məqsədlə tətbiq edilir?

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

591 Aşağıdakılardan hansı Web-kamera istehsal edən aparıcı firmadır?

- Trust
Cretive
Acecad
Aiptec
Adesso

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

- Wacom
Axis
Smartec
JVC
Cretive

593 Rəqəmsal fotokamera hansı qurğu ilə komplektləşdirilmir?

- avtomatik fokuslaşdırma qurğusu ilə
- sərt disk ilə
“alışma” qurğusu ilə
mayekristal disple ilə

taymerlə

594 Rəqəmsal fotokamera ilə işləyərkən elektrik siqnalları kodlaşdırıldıqdan sonra harada saxlanılır?

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

595 Rəqəmsal fotokameralarda nədən istifadə edilir?

- adi fotolentdən
- işığahəssas elementdən
- xüsusi qayda ilə hazırlanmış fotolentdən
- rəngli fotolentdən
- rəngəhəssas elementdən

596 Yaxşı monitor ağ rəngi necə əks etdirməlidir?

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

597 Kompüterlə işləyərkən kadrların yenilənməsinin hansı tezliyində göz yorulmur?

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

598 Lpi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

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

599 dpi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

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

600 ppi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

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

601 Aşağıdakılardan hansı rastr qrafikanın üstünlüyü hesab edilə bilməz?

təsvir printerdə asan çap edilə bilər

- təsvirin saxlanması üçün tələb edilən yaddaş sahəsi kompüter çıxış qurğularını rahat idarə edir
- fotografiya keyfiyyətinə malik təsvirlərin təqdim edilə bilər
- hər bir pikselə ixtiyari çalar vermək olar

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

mətni trayektoriya üzrə yerləşdirmək

mətni dartmaq və ya əymək

- imvolu bukviçsaya çevirmək
- mətnə xüsusi effektlər (həcm, keçmə və s.) tətbiq etmək
- mətnin güzgü əksini almaq

603 CorelDRAW proqramında hansı rəngləmə tipi rəng seçmək üçün daha geniş imkanlar təqdim edir?

çoxrəngli bektor naxış rəngləmə

qradiyent rəngləmə

tekstur rəngləmə

naxışlı rəngləmə

- bircins rəngləmə

604 CorelDRAW proqramında Outline alətindən hansı əməliyyatı yerinə yetirmək üçün istifadə edilir?

bircins rəngləmə üçün

müxtəlif rəngləmə kateqoriyalarına müraciət etmək üçün

tekstur rəngləmə üçün

qradiyent rəngləmə üçün

- konturu rəngləmək üçün

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

Poligon (Çoxbucaqlı)

Shape (Figur)

Zoom (Miqyas)

- Pick (Göstərici) alətindən
- Rectangle (Düzbucaqlı)

606 Vektor qrafikada hər bir primitiv necə şərh olunur?

mürəkkəb obyekt formasında

analitik formada

qrafik formada

- əmr formasında

sadə obyekt formasında

607 Aşağıdakılardan hansı vektor qrafikada primitiv deyil?

çevrə

qövs

düzbucaqlı

düz xətt

- mətn abzası

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

miqyaslaşdırma

- güzgü əksini alma
- fırlatma
- yerini dəyişmə
- ayırma

609 CorelDRAW proqramında tekstur rəngləmədən nə məqsədlə istifadə edilir?

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

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

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

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

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

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

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

613 CorelDRAW proqramında radial rəngləmədən hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

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

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

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

615 CorelDRAWda hansı əməliyyat əsas əməliyyatlara daxil deyil?

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

yerdəyişmə
miqyaslaşdırma

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

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

617 CorelDRAW redaktorunun bir obyektində nə ola bilməz?

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

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

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

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

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

620 CorelDRAW redaktorunda əyrilik necə müəyyən edilir?

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

621 CorelDRAW redaktorunda əyrilik neçə parametrlə müəyyən olunur?

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

622 CorelDRAW redaktorunda iki düyünü birləşdirən obyekt necə adlanır?

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

623 CorelDRAW redaktorunda obyektin xarici görünüşü nədən asılıdır?

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

624 CorelDRAW redaktorunda əyrilik manipulyatorları necə təqdim olunur?

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

625 CorelDRAW redaktorunda əsas anlayış nədir?

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

626 CorelDRAW proqramında vəziyyətdən asılı olaraq dəyişən interfeys necə adlanır?

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

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

- Edit menyusundan
- Layer menyusundan
- İmage menyusundan
- View menyusundan
- alətlər lövhəsindən

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

- Color
- Toolbox
- Naviqator
- Layers
- Swatches

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

- Xassələr
- Navigator
- Channels
- Layers
- Swatches

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

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

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

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

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

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

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

- Swatches lövhəsində
Naviqator lövhəsində
başlıq sətrində
xassələr lövhəsində
- Vəziyyət sətrində

634 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 həcmi dəyişir
- təsvirin təkcə ekran variantı dəyişir
xarici daşıyıcıda təsvirin ölçüsü dəyişir
təsvirin təkcə ekran variantı dəyişmir

635 Adobe Photoshop proqramında lövhələrin tərkibi nədən asılı olur?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

640 Adobe Photoshop proqramının Fillet(Filtrlər) menyusuna hansı əmərlər daxildir?

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

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

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

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

- mavi
- yarımsəffaf
qırmızı
göy
yaşıl

643 Adobe Photoshop proqramında maska nə ilə müqayisə edilə bilər?

- böyüdücü şüşə ilə
xətkeşlə
- trafatetlə
düzbucaqlı ilə
şablonla

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

- istifadəçilərin yaratdığı təsvirlər
- kiçik ölçülü təsvirlər

skanerlə alınan təsvirlər
rəqəmsal fotokameralardan alınan təsvirlər
digər əlavələrdən import edilən təsvirlər

645 Adobe Photoshop proqramında lövhələr hansı məqsədlə qruplaşdırılır?

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

646 Adobe Photoshop proqramında alətlər niyə qruplaşdırılır?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Wwb-kameralar və rəqəmsal fotokameralardan
- sadalanan bütün mənbələrdən

müxtəlif mövzula üzrə İnternet təsvirlərdən maraqlı təsvirlər yerləşdirilmiş kompakt disklərdən və digər maqnin daşıyıcılarından skanerlə alınan foto və digər materiallardan

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

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

653 Niyə Photoshop proqramından təsvirləri yaratmaq üçün istifadə edilmir?

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

654 Rastr təsviri əvvəlcə kiçildib, sonra əvvəlki ölçüsünə qədər boyüdəndə aşağıdakılardan hansı ola bilməz?

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

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

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

656 Photoshop proqramında Shift düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaqla təsvirdən oblast ayıranda ...

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

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

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

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

- ayırmanın formasını dəyişdirir.
- ayırma sərhəddini göstətir.
- ayrılmış oblastın yerini dəyişdirir.

ayırmaya oblastlar əlavə edir.
ayrılmış oblastı köçürür.

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

ayırmanın formasını dəyişdirir.

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

660 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 bütün oblastlar 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 tək-cə bir oblast ayrılır.

661 Photoshop proqramında ayırma sərhəddinin səlist olması üçün ...

kontrastlıq artırılmalıdır.

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

662 Photoshop proqramında Tolerance (отклонения-хəta və ya допуск-icazə) daxiletmə sahəsindəki qiymət böyük olanda ...

ayırma sərhədləri daha hamar olur.

- əhatə edilən rənglərin diapazonu bir o qədər geniş olur.
əhatə edilən rənglərin diapazonu az olur.
ayırmanın kənarları səlist olur.
bu qiymətin rənglərin əhatə diapazonuna dəxli yoxdur.

663 Photoshop proqramında sehırlı çubuq aləti ilə işləyəndə Tolerance (отклонения-хəta və ya допуск-icazə) daxiletmə sahəsində ... təyin edilir.

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

664 Photoshop proqramında sehırlı çubuq aləti ilə işləyəndə ayırma sərhəddini bu alətlə ...

ayırmanın enini göstərmək lazım olur.

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

665 Adobe Photoshop proqramında sehırlı çubuqluq ayırma aləti təsvirdən ... oblastları ayırmağa imkan verir.

tək-cə ağ-qara rəng çalarlarına malik olan

- rəngləri yaxın olan
tək-cə müxtəlif rəng çalarlarına malik olan

təkcə eyni rəng çalarına malik olan
təkcə boz rəng çalarına malik olan

666 Photoshop proqramında hamarlama ... imkan verir.

- ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin yaradılması tezliyini müəyyən etməyə
- sərhənləri əlavə hamarlamağa
- obyektin enini müəyyən etməyə
- obyektin sərhədlərini təyin edərəkən nöqtələrin sayını müəyyən etməyə
- ayırma alətinin həssaslığını müəyyən etməyə

667 Photoshop proqramında Выступ или растушевка (Çıxıntı və ya tuşlama) daxilətmə sahəsindəki qiymət ... müəyyən etməyə imkan verir.

- ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin taradılması tezliyini
- ayırma sərhəddinin yuyulmasını
- təsvirin enini
- obyektin sərhədlərini təyin edən nöqtələrin sayını
- ayırma alətinin həssaslığını

668 Photoshop proqramında tənzimləmə zolağında tezlik sahəsində ... təyin edilir.

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

669 Photoshop proqramında maqnitli lasso alətindən istifadə edəndə tənzimləmə zolağında sərhədlərin kontrastlığı sahəsində ... təyin edilir.

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

670 Photoshop proqramında Lasso alətindən istifadə ediləndə tənzimləmə zolağında en daxilətmə sahəsində ...

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

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

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

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

- düzxətli lasso
- maqnitli lasso

oval formalı ayırma
düzbucaqlı ayırma
sədə lasso

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

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

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

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

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

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

676 Photoshop proqramında ... mövcuddur.

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

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

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

678 Photoshop proqramında ayırma ... yaradıla bilər.

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

679 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.
Alt düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
Ctrl düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır.
Ctrl+Alt düymələrini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaq lazımdır

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

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

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

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

682 Adobe Photoshop proqramında Lasso alətindən nə məqsədlə istifadə edilir?

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

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

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

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

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

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

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

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

- Magic Wand

- Poligonal Lasso
- Lasso
- Maqnetic Lasso
- Pen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- mürəkkəb formalı ayırma oblastı yaratmaq üçün
- oval formalı ayırma oblastı yaratmaq üçün

yaxın rəng çalarlarından ibarət olan ayırma oblastı yaratmaq üçün
düzbucaqlı formasında ayırma oblastı yaratmaq üçün
çoxbucaqlı formada olan ayırma oblastı yaratmaq üçün

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

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

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

- Xassələr
- Channels
- Layers
- Swatches
- Naviqator

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

- göy
- ağ
- qırmızı
- qara
- yaşıl

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

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

698 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
- ayrılmış oblastı ətrafında
- parlaq oblastlar ətrafında
- maskalanmış oblastı ətrafında
- tutqun oblastlar ətrafında

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

- Elliptical Marguee (Elliptic oblast)
- Magnetic Lasso (Maqnitli Lasso)
- Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı Lasso)
- Magic Wand (Şehirli çubuq)
- Lasso

700 Adobe Photoshop proqramında təsvirin hansı hissəsi maskalanmış oblast adlanır?

- təsvirin müxtəlif rəng çalarlarına malik olan hissəsi
- təsvirin ayırma sərhəddindən kənar qalan hissəsi

təsvirin ayrılmış hissəsi
təsvirin ayırma sərhəddi daxilində qalan hissəsi
təsvirin eyni rəngli hissəsi

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

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