

1618y_Az_Y2017_Qiyabi_Yekun imtahan testinin sualları

Fənn : 1618y Multimediya texnologiyaları

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

təkcə sağ tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

- təkcə bir tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

təkcə yuxarı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

təkcə aşağı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

təkcə sol tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.

2 Adobe Photoshop proqramında obyektlərin transformasiya edilməsi ..

düyün nöqtələrini ləğv etməklə yerinə yetirilir.

- düyün nöqtələrinin yerinin dəyişdirilməsi ilə yerinə yetirilir.

parlaqlığı zəiflətməklə yerinə yetirilir.

parlaqlığı tənzimləməklə yerinə yetirilir.

parlaqlığı artırmaqla yerinə yetirilir.

3 Adobe Photoshop proqramında obyekt deyəndə ...

təsvirin rənglənmiş hissəsi əzərdə tutulur.

- bütövlükdə təsvir və ya təsvirin ayrılmiş hissəsi nəzərdə tutulur.

eyni rənglə rənglənmiş hissələr nəzərdə tutulur.

təsvirim zəif yuyulmuş hissələri nəzərdə tutulur.

təsvirin müxtəlif rənglərlə rənglənmiş hissələri 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, 3, 4, 5

- 1, 2, 3

3, 4, 5

1, 2, 4, 5

2, 3, 4

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

Kub.

- Bikubik.

Bixətti

Xətti.

Yaxın qonşu.

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

Bixətti

● Bikubik.

Yaxın qonşu.

Bikubik.

Xətti.

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

Xətti.

● Bikubik.

Bixətti

Kub.

Yaxın qonşu.

8 Adobe Photoshop proqramında ən keyfiyyətli interpolasiya metodu ...

Bixətti metodudur.

● Bikubik metodudur.

Kub metodudur.

Xətti metodudur.

Yaxın qonşu metodudur.

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

yaxın qonşu variantında olandan aşağı keyfiyyətli təsvir alınır.

● yaxın qonşu variantındakından daha keyfiyyətli təsvir alınır.

daha tünd təsvir alınır.

kənarları yuyulmuş təsvir alınır.

daha açıq təsvir alınır.

10 Adobe Photoshop proqramında Bixətti interpolasiya metodu ...

daha işıqlı təsvir verir.

yaxın qonşu metoduna nisbətən daha sadədir.

aşağı keyfiyyətli təsvir verir.

● yaxın qonşu metoduna nisbətən daha mürəkkəbdir.

daha tünd təsvir verir.

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

təsvirin dürüstlüyünü yüksəltməkdən ibarətdir.

- təsvirin dürüstlüyünü pisləşdirməkdən ibarətdir.

təsvirin parlaqlığını azaltmaqlan ibarətdir.

təsvirin dürüstlüyünə təsit etməməkdən ibarətdir.

təsvirin parlaqlığını yüksəltməkdən ibarətdir.

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

təsvirin yuyulması effektinə səbəb ola bilər.

- təsvirdə pilləvari effektin əmələ gəlməsinə səbəb ola bilər.

təsvirin parlaqlığının artmasına səbəb ola bilər.

təsvirin tutqunluğunun artmasına səbəb ola bilər.

təsvirin keyfiyyətinin yüksəlməsinə səbəb ola bilər.

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

dürüst sərhədləri olmayan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir

- tədrici rəng keçidləri olmayan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir.

rəng çalarlarının sayı çox olan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir

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

rəng çalarlarının sayı az olan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir

14 Adobe Photoshop proqramında ən sadə interpolasiya metodu ...

sərt sərhədlər adlanır.

- yaxın qonşu adlanır.

dürüst sərhədlər adlanır.

eqyri-dürüst sərhədlər adlanır.

tədrici rəng keçidi adlanır.

15 Adobe Photoshop proqramında təsvirin nöqtələrininsayı dəyişdiriləndə nəklif edilən ...

iterasiya etodlarından birini seçmək lazımdır.

yuma etodlarından birini seçmək lazımdır.

tənləşdirmə etodlarından birini seçmək lazımdır.

- interpolasiya metodlarından birini seçmək lazımdır.

hamarlama etodlarından birini seçmək lazımdır.

16 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti artırılanda ...

təsvirdəki informasiyanın bir hissəsi itir.

- təsvirə yeni informasiya əlavə edilir.

təsvirdəki rənglərin sayı azalır.

təsvirdəki rənglərin sayı artır.

təsvirin dürüstlüyü yüksəlir.

17 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti azaldılanda ...

təsvirə informasiya əlavə edilir.

- təsvirdəki informasiyanın bir hissəsi itir.

təsvirin dürüstlüyü yüksəlir.

buraxılışın azaldılması nəsvirin keyfiyyətinə təsir göstərmir.

təsvirdəki rənglərin sayı artır.

18 Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışı dəyişdiriləndə ...

təsvirin keyfiyyəti yaxşılaşır.

- təsvirin ölçüsü dəyişir.

təsvirdəki rənglərin sayı artır.

təsvirdəki rənglərin sayı azalır.

təsvirin dürüstlüyü artır.

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

2, 3, 4, 5

- 1, 3, 5

1, 2, 3, 4, 5

2, 3, 5

1, 2, 3, 4

20 Adobe Photoshop proqramında təsvirdəki nöqtələrin sayının dəyişdirilməsi ...

əsvirin ölçüsünə təsir göstərir, keyfiyyətinə isə təsir göstərmir

- təsvirin ölçüsünə və keyfiyyətinə təsir göstərir.

təsvirin ölçüsünə və keyfiyyətinə təsir göstərmir.

təsvirin yuyulma səviyyəsinə təsir göstərir.

təsvirin keyfiyyətinə təsir göstərir, ölçüsünə isə təsir göstərmir.

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

faizlə

- piksellə

millimetrlə

punkt və ya piki ilə

santimetrlə

22 Adobe Photoshop proqramının Image Size dialoquna ...

idarəetmə elementlərinin üç əsas qrupu daxildir.

- idarəetmə elementlərinin iki əsas qrupu daxildir.

idarəetmə elementlərinin beş əsas qrupu daxildir.

idarəetmə elementlərinin altı əsas qrupu daxildir.

idarəetmə elementlərinin dörd əsas qrupu daxildir.

23 Adobe Photoshop proqramında təsviri ...

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

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

- ixtiyari kadra yerləşdirmək, kadri ayırmaq və böyütmək olar.

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

ixtiyari kadra yerləşdirmək olar, kadri ayırmaq və böyütmək olmaz.

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

təsviri transformasiya etmək olar, ölçülərini proporsional dəyişdirmək olmaz.

- təsviri transformasiya etmək və onun ölçülərini proporsional dəyişdirmək olar.

təsvirin ölçülərini bir tərəfi boyunca dəyişdirmək olar, nihanformasiya etmək olmaz.

təsvirin ölçülərini proporsional dəyişdirmək olar, nihanformasiya etmək olmaz.

təsviri transformasiya etmək olar, ölçülərini bir tərəfi boyunca dəyişdirmək olmaz.

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

təkcə ölçülərin dəyişdirilməsi üçün istifadə edilə bilər.

- ölçülərin proporsional dəyişdirilməsi və dondarmə üçün istifadə edilə bilər.

ayrılmış oblastın ləğv edilməsi üçün istifadə edilə bilər.

ayrılmış oblastın ləğv edilməsi və yerinin dəyişdirilməsi üçün istifadə edilə bilər.

nəkcə ayrılmış oblastın döndərilməsi üçün istifadə edilə bilər.

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

oval şəkilli ayırma konturu yaranır.

- üzərində qovşaq nöqtələri olan kontur yaranır.

üzərində qovşaq nöqtələri olmayan əyixətli ayırma konturu yaranır.

üzərində qovşaq nöqtələri olan ovalşəkilli ayırma konturu yaranır.

üzərində qovşaq nöqtələri olmayan ixtiyari kontur yaranır.

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

Düzbucaqlı oblast

● Çərçivə (Рамка)

Düzxətli lasso

Maqnitli lasso

Ovalşəkilli oblast

28 Adobe Photoshop proqramında kətanın kənarlarına əlavə edilən ...

sahələr ağ fona və minimal şəffaflığa malik olur.

● sahələrin rəngi və şəffaflığı ilkin sənəddəki kimi olur.

sahələr ağ fona və orta şəffaflığa malik olur.

sahələr rəngli fona və orta şəffaflığa malik olur.

sahələr ağ fona və maksimal şəffaflığa malik olur.

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

kətanın ölçüsü dəyişir.

● Kətanın ölçüsünün tənzimlənməsi dialoqu açılır.

kətanın ölçüləri azalır.

kətan üzərində təsvirin nisbi vəziyyəti dəyişir.

kətanın ölçüləri artır.

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

köhnə kətanda ilkin təsvirin yerləşməsini

● yeni kətanda ilkin təsvirin yerləşməsini

təsvirdən seçilmiş oblastı

obyektlərin bir-birinə nəzərən vəziyyətini

kətan üzərində seçilmiş oblastı

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

Rejim

● Kətanın ölçüsü

Korreksiya

Hesablama

Təsvirin ölçüsü

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

ayırma alətləri

- xüsusi effektlər çoxluğu

mürəkkəb ayırma alətləri

konturla iş vasitələri

rəsm alətləri

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

təsvirin rəngli oblastlarını saxlamaq üçün

- maskaları saxlamaq üçün

təsvirin ayrılmış oblastını saxlamaq üçün

ayırmanın parametrlərini saxlamaq üçün

təsvirin adi oblastlarını saxlamaq üçün

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

sürətli maska rejiminə qaydır.

- adi baxış rejiminə qaydır və maska ayırmaya çevrilir.

rəsm rejiminə qaydır.

düzəliş rejiminə qaydır.

adi redaktə rejiminə qaydır.

35 Photoshop proqramında maska ... saxlanır.

sərt diskdə.

- alfa kanalda

Windows-un mübadilə buferində.

xarici informasiya daşıyıcısının xüsusi oblastında.

sərt diskin xüsusi oblastında.

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

Əyrilik.

- Əvvəlcə

En.

Ssonunda.

Uzunluq.

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

Əvvəlcə.

- Sonunda.

Uzunluq.

Əyrilik.

En.

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 ...

Alətin parametrlərinin seçilməsi düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

- Həndəsi parametrlər düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

Yeni qat-fiqr yaratmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

Fiqr oblastından çıxmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.

İxtiyari fiqr alətini aktivləşdirmək lazımdır.

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

fiqr istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.

- rənglə doldurulmuş fiqr yaranır.

yaradılan fiqr yeni qata yerləşdirilir.

fiqr adi obyekt kimi yaradılır.

yaradılan fiqr köhnə qata yerləşdirilir.

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

yaradılan fiqr yeni qata yerləşdirilir.

- fiqr adi obyekt kimi yaradılır.

fiqr istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.

fiqr rənglə doldurulmaqla yaradılır.

yaradılan fiqr köhnə qata yerləşdirilir.

41 Adobe Photoshop proqramı ilə iş zamanı tənzimləmə zolağının sol hissəsində yerləşən Qat-fiqr (Слой-фигура) düyməsi aktiv vəziyyətdə olanda ...

yaradılan fiqr köhnə qata yerləşdirilir.

- fiqr yeni qatda yaranır.

rənglə doldurulmuş fiqr yaradılır.

fiqr istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.

fiqr adi obyekt kimi yaradılır.

42 Adobe Photoshop proqramında standart fiqurlar ...

rastr obyekt kimi yaradılır.

- vektor obyekt kimi yaradılır.

ixtiyari obyekt kimi yaradılır.

fraktal obyekt kimi yaradılır.

nöqtələrdən ibarət olan obyekt kimi yaradılır.

43 Adobe Photoshop proqramında ...

düz xətlər, ellipslər, düzçucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilmir.

- düz xətlər, ellipslər, düzçucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilir.

təkcə düz xətlər və ellipslər standart obyektlərə aid edilir..

təkcə elipslər və çoxbucaqlılar standart obyektlərə aid edilir..

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

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

əyri tət çəkmək olur.

- düz xətt çəkmək olur.

qırıq xətt çəkmək olur.

obyekti əymək olur.

ellips çəkmək olur.

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

vərəqə daha şox rəng yaxılır.

- iz solğun alınır.

təsvir daha dolğun olur.

təsvir daha dürtüst olur.

təsvir daha parlaq olur.

46 Adobe Photoshop proqramında çiləyici ilə iş zamanı ...

yol yaratmaq olar.

təkcə ayrılmış fraqmentlən kənarda qalan hissədə rəsm çəkmək olar.

təsviri klonlaşdırmaq olar.

- təkcə ayrılmış fraqment daxilində rəsm çəkmək olar.

yolu redaktə etmək olar.

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

təsviri sərt rəng keçidləri ilə rəngləməyə

- təsviri sərt rəng keçidləri olmadan rəngləməyə

fotoları retuş etməyə
mürəkkəb ayırma yaratmağa
sərt sərhədlər yaratmağa

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

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

49 Adobe Photoshop proqramında Karandaş rəsm alətindən ...

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

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

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

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

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

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

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

20 faizdən 50 faizə qədər

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

Angledaxiletmə xahəsinin

● Roundness daxiletmə xahəsinin

Hardness daxiletmə xahəsinin

Diameter daxiletmə xahəsinin

Spasing daxiletmə xahəsinin

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

Angle

● Spacing

Diameter

Roundness

Hardness

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

Diameter

● Hardness

Roundness

Spacing

Angle

56 Adobe Photoshop proqramında fırçanın ölçüsü hansı parametrlə müəyyən edilir?

Hardness.

● Diameter.

Angle.

Roundness.

Spacing.

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

təstirdəki rənglərin sayından asılı olur.

● fırçanın formasından asılı olur.

fırçanın ölçüsündən asılı olur.

əsas rəsm rəngindən asılı olur.

ayrılmış sahənin formasından asılı olur.

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

düzəliş menyüsündən Fırçanın təyin edilməsi bəndini seçmək lazımdır.

- tənziqləmə lövhəsində yerləşən və üzərində fırça təsviri əks etdirilən düyməni aktivləşdirmək lazımdır.

ayırma menyüsündən Rəng diapazonu bəndini seçmək lazımdır.

Filtr Menyüsüündən Qaydaya salma bəndini seçmək lazımdır.

düzəliş menyüsündən Naxışın müəyyən edilməsi bəndini seçmək lazımdır.

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

Режим Darken

Режим Overlay

- Режим Hard Light

Режим Multiply

Режим Soft Light

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

Режим Darken

- Режим Soft Light

Режим Multiply

Режим Overlay

Режим Hard Light

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

Soft Light rejimi.

- Darken rejimi.

Overlay rejimi

Multiply rejimi

Hard Light rejimi

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

Vurma və ya hasil rejimi.

- Ortmə rejimi.

Normal (Adi) rejim..

Zəifləmə rejimi.

Arxa plan rejimi.

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

Normal (Adi) rejimdə.

- Dissolve (Tədricən üzə çıxma) rejimində.

Vurma və ya hasil rejimi.

Ortmə rejimi.

Arxa plan rejimində.

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

Dissolve (Tədricən üzə çıxma) rejimində.

- Normal (Adi) rejimdə.

Arxa plan rejimində.

Vurma və ya hasil rejimində.

Zəifləmə rejimində.

65 Adobe Photoshop proqramında rənglərin qarışdırılması rejimi harada verilir?

Düzəliş menyüsündə.

- Rejim siyahısında.

Filtr menyüsünün İmitasiya bəndində.

Filtr menyüsünün Rendering bəndində.

Təsvir menyüsündə.

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

Fırçaların yüklənməsi əmrini seçmək lazımdır.

- Fırçaların bərpa edilməsi əmrini seçmək lazımdır.

Fırçaların əvəz edilməsi əmrini seçmək lazımdır.

Əsas fırçalar əmrini seçmək lazımdır.

Fırçaların saxlanması əmrini seçmək lazımdır.

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

Ayrılmış elementlərin siyahısı açılır.

- Fırça nümunələrinin siyahısı açılır.

Transformasiya rejimləri açılır.

rəngin verilmə variantları açılır.

Təsvirə baxış rejimləri 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?

2, 3, 4

- 1, 2, 3

3, 4, 5

1, 3, 5, 6

4, 5, 6

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

təsvirin rəsm edilməsini xeyli çətinləşdirir.

- təsvirin rəsm edilməsini xeyli asanlaşdırır.

mürəkkəb təsvirlərin köçürülməsini sadələşdirir.

mürəkkəb təsvirlərin klonlaşdırılmasını mürəkkəbləşdirir.

mürəkkəb təsvirlərin klonlaşdırılmasını sadələşdirir.

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

tekstur

- rəngləmə adlandırmaq olar.

köçürmə adlandırmaq olar.

klonlaşdırma adlandırmaq olar.

təhrif 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.

2, 3, 4, 5

- 1, 2, 3

1, 3, 5

2, 4, 5, 6

3, 4, 5, 6

72 Adobe Photoshop proqramının 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 proqramının palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındakı Pattern (Naxış) elementi ...

- rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolyasiyadan istifadə edir.

rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.

rəngləri qoruyur.

rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.

qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.

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

qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.

- rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.

rəngləri qoruyur.

rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolasiyadan istifadə edir.

rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.

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

rənglərin polutonlarla qarışdırılmasını müəyyən edir.

rəngləri qoruyur.

qarışdırmanı təsadüfi rəng seçimi kimi müəyyən edir.

- rənglərin qarışdırılmasını qadağan edir.

rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolasiyadan istifadə edir.

76 Adobe Photoshop proqramında Sərbəst (İxtiyari) palitra

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

- istifadəçiyə rənglər yığımını sərbəst tərtib etməyə imkan verir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

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

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

- təsvirdə daha tez-tez istifadə edilən rənglərdən ibarət olur.

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

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

- Həssas palitraya oxşar olan, lakin İnternetdə iş üçün optimallaşdırılmış rənglərdən istifadə edilir.

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

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

- insan gözüünün daha həssas olduğu rənglərdən istifadə edir.

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

ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

- təkcə standart rənglərdən istifadə edir.

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

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

Web rəng palitrasından istifadə edir.

- Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

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

Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.

- ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

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

ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

- digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

Windows sistemində qəbul edilmiş palitradan istifadə edir.

84 Adobe Photoshop proqramında Local palitra ...

digər proqramlarla yaradılan rənglərdən istifadə edir.

- təsvirdəki rənglərdən istifadə edir.

Windows sistemində qəbul edilmiş palitrada istifadə edir.

Web rəng palitrasından istifadə edir.

ilkin təsvirdə olan rənglər kombinasiyasından istifadə edir.

85 Təsvirdəki rənglərin sayı dəyişdiriləndə Adobe Photoshop proqramı ...

təsvirin ölçüsünün azaldılmasını tələb edir.

- bütün qatların birləşdirilməsini tələb edir.

təsvirin keyfiyyətinin artırılmasını tələb edir.

buraxılışın artırılmasını tələb edir.

təsvirin ölçüsünün 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.

ovalşəkilli oblast alətindən istifadə etmək lazımdır.

- pipet alətindən istifadə etmək lazımdır.

qradiyent alətindən istifadə etmək lazımdır.

düzbucaqlı oblast 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; 3; 5; 7

- 2, 4, 5, 7

3; 4; 6; 7

1; 4; 6; 7

2; 4; 3; 5

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

1; 2; 6

- 4; 5; 6

1; 3; 5

2; 4; 5

2; 4; 6

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

2, 3, 4

● 1, 2, 3

1, 3, 4

1, 4, 5

3, 4, 5

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

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.

spektral rəng şkalasından istifadə etməklə rəngi dəqiq seçmək olur.

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

təkcə rəng tonunun dolğunluğunun seçilməsinə xidmət edir.

● rəng tonunun dolğunluğunun və parlaqlığının seçilməsinə xidmət edir.

nəkcə rəng tonunun tutqunluğunun seçilməsinə xidmət edir.

rəng tonunun seçilməsinə xidmət edir.

nəkcə rəng tonunun parlaqlığının seçilməsinə xidmət edir.

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

rəng tonunun dolğunluğunu seçməyə xidmət edir.

● rəng tonunu seçməyə xidmət edir.

rəng tonunun tutqunluğunu seçməyə xidmət edir.

rəng tonunun parlaqlığını də dolğunluğunu seçməyə xidmət edir.

rəng tonunun parlaqlığını seçməyə xidmət edir.

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

Fayl menyüsündən istifadə etmək olar.

● alətlər lövhəsində və ya rəng qoşmasında yerləşən rəngləmə rənginin seçilməsi düyməsini aktivləşdirmək zəruridir. .

Təsvir menyüsündən istifadə etmək olar.

Filtr menyüsündən istifadə etmək olar.

Düzəliş menyüsündən istifadə etmək olar.

94 Adobe Photoshop proqramında fon və rənglə doldurma rənglərinin tənzimlənməsi üçün

fərqli palitralardan istifadə edilir.

● eyni palitradan istifadə edilir.

fon rəngi üçün göy çalarlardan istifadə edilir.

doldurma üçün qırmızı rəng çalarlarından istifadə edilir.

doldurma rəngləri üçün təkə qara çalarlardan istifadə edilir.

95 Adobe Photoshop proqramında susma prinsipi ilə ...

qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

- qara rəngdən doldurma üçün istifadə edilir.

ağ rəngdən doldurma, qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

ağ rəngdən doldurma, qara rəngdən fon üçün istifadə edilir.

ağ 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 cizmaq üçün; 4) təhrif üçün; 5) yuma üçün istifadə edilir.

3, 4, 5

- 1, 2, 3

4

5

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

3, 4, 5

2, 3, 5

2, 3, 4

- 4

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 pəngi ilə; 5) ixtiyari rənglə doldurulur.

2, 3

- 1

2, 3, 5

3, 4, 5

2, 3, 4

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

Width

Height

- Radius

Length

Segments

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

Length Segs

Width Segs

Height

Width

● Height Segs

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

Width

Length

Length Segs

Height Segs

● Width Segs

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

Width Segs

Width

Length

● Length Segs

Height Segs

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

səhnədəki bütün obyektlərin hündürlüyünü

ayrılmış obyektin uzunluğunu

səhnədəki bütün obyektlərin enini

● ayrılmış obyektin hündürlüyünü

ayrılmış obyektin enini

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

GeoSphere

Cone

Box

Plane

● Tube

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

Tube

Torus

Plane

Box

● GeoSphere

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

● Cone

Box

Torus

Plane

Tube

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

Plane

Torus

Tube

● Teapot

Box

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

Box

Tube

Teapot

Plane

● Torus

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

Sphere

Tube

Plane

● Cylinder

Cone

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

Plane

Tube

Torus

● Sphere

Cone

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

Teapot

Torus

● Box

Sylinder

Sphere

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

vizuallaşdırma

modelləşdirmə

● animasiya

teksturlaşdırma

redaktə

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

teksturlaşdırmadır.

modelləşdirmədir.

redaktədir.

animasiyadır.

● vizuallaşdırmadır.

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

vizuallaşdırmadır.

redaktədir.

teksturlaşdırmadır

modelləşdirmədir.

● animasiyadır.

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

modelləşdirmədir.

redktədir.

vizuallaşdırmadır.

- teksturlaşdırmadır.
- animasiyadır.

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

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

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

- Torus
- Tube
- Box
- Cone
- Vertex

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

- Edge Face
- Edge Polygon
- Vertex
- Edge
- Mesh

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

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

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

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

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

fəzadakı koordinat sistemini

obyektin fəzadakı miqyasını

obyektin fəzada formasını

fəzadakı obyektin tipini

- obyektin fəzadakı yerini

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

səhnənin real fəzasında yerləşən nə varsa

səhnənin real fəzasında yerləşən görünən və yardımçı obyektlər

təkcə səhnənin real fəzasında yerləşən yardımçı obyektlər

- səhnənin virtual fəzasında yerləşən nə varsa

təkcə səhnənin real fəzasında yerləşən görünən obyektlər

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

üçölçülü real fəzada

real mövcud olan n-ölçülü fəzada

real mövcud olan çoxölçülü fəzada

- üçölçülü virtual fəzada

real mövcud olan ikiölçülü fəzada

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

təkcə ayrılmış obyektlər qrupunun

- həm bir obyektin, həm də ayrılmış obyektlər qrupunun

ayrılmış obyektlər qrupunun dayaq nöqtəsi ola bilməz

bir obyektin dayaq nöqtəsi ola bilməz

təkcə bir ayrılmış obyektin

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

obyektin hündürlüyünü müəyyən etməyə

- obyektin vəziyyətini göstərməyə

obyektin ölçülərini verməyə

obyektin enini müəyyən etməyə

obyektin uzunluğunu müəyyən etməyə

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

- obyektləri mausdan istifadə ilə gizlətməyə

ayrılmamış obyektləri gizlətməyə

ayrılmış obyektləri gizlətməyə

obyektləri adına görə gizlətməyə

obyektlərin hamısını gizlətməyə

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

ayrılmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə

bütün obyektlərin siyahısını göstərməyə

gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

ayrılmış obyektlərin siyahısını göstərməyə

- gizlədilməli olan obyektin adını qeyd edib Hide düyməsini sıxmağa

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

gizlədilməmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

ayrılmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə

ayrılmış obyektləri gizlətməyə

obyektlərin siyahısını göstərməyə

- gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

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

adlarına görə obyektləri gizlətməyə

obyektləri maus-dan istifadə ilə gizlətməyə

bütün obyektləri gizlətməyə

ayrılmış obyektləri gizlətməyə

- ayrılmışmamış obyektləri gizlətməyə

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

gizlədilməmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

- obyektlərin hamısını göstərməyə

ayrılmış obyektlərin siyahısını göstərməyə

ayrılmışmamış obyektlərin siyahısını göstərməyə

gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

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

ayrılmamış obyektləri gizlətməyə

gizlədilmiş obyektlərin siyahısını göstərməyə

maudun düyməsindən istifadə ilə obyektləri gizlətməyə

- ayrılmış obyektləri gizlətməyə

adlar üzrə obyektləri gizlətməyə

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

- Instance
- Attach
- Group
- Reference
- Copy

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

- Reference
- Group
- Attach
- Copy
- Instance

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

- Instance
- Attach
- Group
- Copy
- Reference

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

- böyüdüldür.
- köçürülür.
- dəyişdirilir.
- hamarlanır.
- kiçildilir.

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

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

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

Select and Rotate

● Select and Rotate

Select and Scale

Select By Name

Select object

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

Select and Rotate

● Select and Move

Select object

Select and Manipulate

Select and Scale

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

Capsule

TorusKnot

● Hose

Prism

Gengon

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

ChamferCyl

● C – Ext

Prism

Capsule

Cylinder

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

TorusKnot

Cylinder

ChamferCyl

● L – Ext

Capsule

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

ChamferCyl

● Capsule

L – Ext

C – Ext

Cylinder

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

Capsule

● ChamferCyl

Prism

Hose

Cylinder

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

Hose

● TorusKnot

Hedra

Prism

Spindle

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

Hedra

● Prism

RingWave

Hose

OilTank

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

Prism

● RingWave

OilTank

Spindle

Gengon

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

Spindle

● Gengon

RingWave

Prism

OilTank

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

- ☐ OilTank
- ☒ Spindle
- ☐ Prism
- ☐ Gengon
- ☐ RingWave

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

- ☐ RingWave
- ☒ OilTank
- ☐ Gengon
- ☐ Prism
- ☐ Spindle

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

- ☐ Gengon
- ☒ ChamferBox
- ☐ Spindle
- ☐ RingWave
- ☐ OilTank

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

- ☐ Spindle
- ☒ Hedra
- ☐ RingWave
- ☐ Prism
- ☐ Gengon

152 3ds Max proqramında düz pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

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

153 3ds Max proqramında spiralvari pilləkənlər hansı alətlə yaradılır?

- ☐ Awning

Straight Stair

LTypeStair

☒ Spiral stair

UTypeStair

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

LTypeStair

Projected

Spiral stair

☒ UTypeStair

Straight Stair

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

UTypeStair

Casement

Straight Stair

☒ LTypeStair

Spiral stair

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

Fixed

Awning

Projected

Pivoted

☒ Sliding

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

Pivoted

Awning

☒ Projected

Fixed

Casement

158 3ds Max proqramında şarnirli pəncərə yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

Awning

Casement

Projected

Fixed

☒ Pivoted

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

Pivoted

Awning

Casement

Projected

☒ Fixed

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

Awning

Fixed

☒ Casement

Pivoted

Projected

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

Casement

Pivoted

☒ Awning

Fixed

Projected

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

Pivot

BiFold

Double Doors

Flip Swing

☒ Sliding

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

Double Doors

Muntin

Flip Hinge

Flip Swing

☒ Open

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- BiFold
- Awining
- Pivot
- Pivoted
- Sliding

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

- Sliding
- Awining

BiFold

☒ Pivot

Pivoted

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

Pivot

BiFold

Pivoted

Awining

☒ Sliding

171 3ds Max – da Pivot alətindən

sıyıрма qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

mürəkkəb qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

adi qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

☒ həcncamadan asılan qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.

qatlama 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 2, 3

təkcə 3, 4, 5

təkcə 3, 4

☒ 1, 2, 3, 4, 5

təkcə 1, 2, 3

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

Tillər

☒ Ayrılmış tillər

Hamarlanmış

Yonulmuş

Karkas

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

Bounding

☒ Flat

Wireframe

Facets

Smooth

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

- ☒ Yastı
- ☐ Karkas
- ☐ Tillər
- ☐ Hamarlanmış
- ☐ Yonulmuş

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

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

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

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

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

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

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

- ☐ Gizli hamarlanmış
- ☒ Gizli xətt
- ☐ Gizli karkas
- ☐ Gizli yastı
- ☐ Gizli til

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

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

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

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

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

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

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

- Grid
- Parent
- View
- Pick
- Local

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

- Parent
- Working
- Local
- Grid
- View

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

- Local
- ☒ Grid
- World
- Parent
- View

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

- Parent
- ☒ Gimbal
- View
- Local
- World

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

- World
- ☒ Local
- View
- Parent
- Pick

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

- Working
- Screen
- ☒ Parent
- World
- Pick

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

- Working
- ☒ World
- Parent
- Pick
- Screen

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

- Parent
- ☒ Screen
- World
- Working
- Pick

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

- World
- ☒ View
- Working
- Parent
- Pick

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

- View
- ☒ Pick
- Parent
- Working
- World

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

- Parent
- ☒ Working
- World
- View
- Local

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

- View
- ☒ Gimbal
- Grid
- Local
- World

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

World

☒ Parent

Local

Gimbal

Screen

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

Parent

☒ World

Gimbal

Grid

Local

197 3ds Max proqramında standart koordinat sistemi hansıdır?

Screen

☒ View

Parent

Local

World

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

Bottom

☒ Back

Left

Right

Top

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

Left

☒ Right

Top

Bottom

Back

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

Righ

☒ Bottom

Back

Top

Left

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

Limits qrupunun Lower Limit parametri

Axial Bulge qrupunun Amount parametri

Radial Squeeze qrupunun Amount parametri

Radial Squeeze qrupunun Curve parametri

● Axial Bulge qrupunun Curve parametri

202 3ds Max proqramında Squeeze modifikatorunun hansı parametri obyektin ox xətti boyunca sıxılması və ya dartılmasının gücünü müəyyən etməyə imkan verir?

Axial Bulge qrupunun Curve parametri

Limits qrupunun Lower Limit parametri

Radial Squeeze qrupunun Curve parametri

● Axial Bulge qrupunun Amount parametri

Radial Squeeze qrupunun Amount parametri

203 3ds Max proqramında hansı modifikator obyektı müxtəlif istiqamətlərdən sıxmağa imkan verir?

Skew

Spherify

Shell

FDD

● Squeeze

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

Lower Limit

Stretch Axis

Stretch

● Amplify

Upper Limit

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

Upper Limit

Lower Limit

Amplify

Stretch Axis

● Stretch

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

Noise

Slice

Skew

Spherify

● Stretch

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

Lower Limit

Upper Limit

Amount

Skew Axis

● Direction

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

Lower Limit

Direction

Skew Axis

● Amount

Upper Limit

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

Stretch

Push

FDD

● Skew

Spherify

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

Curve

Lower Limit

Upper Limit

Amount

☒ Limits

211 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri obyektin siviriləşdirilmə istiqamətini redaktə etməyə imkan verir?

Upper Limit

Amount

☒ Taper Axis

Lower Limit

Curve

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

Amount

Upper Limit

☒ Curve

Lower Limit

Taper Axis

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

Curve

Taper Axis

Lower Limit

Taper Axis

☒ Amount

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

Noise

Shell

FDD

Push

☒ Taper

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

Angle

Twist Axis

Upper Limit

☒ Bias

Lower Limit

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

Bias

Angle

Upper Limit

☒ Angle

Bias

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

Stretch

Lattice

Bend

Taper

☒ Twist

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

Bias

Twist

Bend

Bend Axis

☒ Limits

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

☒ Bend Axis

Lower Limit

Angle

Direction

Upper Limit

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

Lower Limit

Bend Axis

Angle

- Direction
- Upper Limit

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

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

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

- Twist
- Squeeze
- Skew
- Bend
- Taper

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

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

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

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

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

- yaşıl rənglə əvəz etmək olar.
- qırmızı rənglə əvəz etmək olar.
- ağ rənglə əvəz etmək olar.
- qara rənglə əvəz etmək olar.

- fon rəngi ilə əvəz etmək olar.

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

qırmızı rənglə rəngləyir.

yaşıl rənglə rəngləyir.

ağ rənglə rəngləyir.

qara rənglə rəngləyir.

- fon rəngi ilə rəngləyir.

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

ellips ilə işdən fərqlənir.

ciləyici ilə işdən fərqlənir.

klonlaşdırma ilə işdən fərqlənir.

- fırça ilə işdən fərqlənir.

duzbucaqlı ilə işdən fərqlənir.

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

Lastik alətindən istifadə etməkdir.

Düzbucaqlı alətindən istifadə etməkdir.

- Delete düyməsindən istifadə etməkdir.

Fırça alətindən istifadə etməkdir.

Effektlər alətindən istifadə etməkdir.

229 Corel Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

təsvirlərin köçürülməsi vasitəsi hesab edilir.

təslərin işıqlı edilməsi vasitəsi hesab edilir.

təsvirlərin yuyulması vasitəsi hesab edilir.

təsvirlərin tündləşdirilməsi vasitəsi hesab edilir.

- təsvirlərin redaktə edilməsi üçün güclü vasitə hesab edilir.

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

Klonlaşdırma və rəngləmə alətini seçmək lazımdır.

Klonlaşdırma və saxlama alətini seçmək lazımdır.

Puantilist klonlaşdırma alətini seçmək lazımdır.

İmpressionist klonlaşdırma alətini seçmək lazımdır.

- Adi klon alətini seçmək lazımdır.

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

Rəngi dəyişdirən fırça alətin seçmək lazımdır.

Çiləyici alətin seçmək lazımdır.

- Klonlaşdırma alətin seçmək lazımdır.

Effektlər alətini seçmək lazımdır.

Fırça alətin seçmək lazımdır.

232 Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

bir neçə təsviri adi üsulla köçürməkdir.

rəngi dəyişdirməklə köçürmədir.

- təsvirin hissələrini seçmə üsulla köçürməkdir.

təsvirin köçürülməsidir.

buraxılışı 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.

1, 2

3, 4

2, 4

1, 3

- 1, 2, 3, 4

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

Ləğvetmə fırçası alətini seçmək lazımdır.

Rəngin əvəz edilməsi fırçası alətini seçmək lazımdır.

Fırça alətini seçmək lazımdır.

Effektlər alətini seçmək lazımdır.

- təsvir şiləyicisi alətini seçmək lazımdır.

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

təsvirin rəngi daha dolğun olacaq.

təsvir daha işıqlı olacaq.

təsvir daha tutqun olacaq.

- təsvirin rəngi daha solğun olacaq.

təsvir daha göy olacaq.

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

təsvirin rəngi daha solgun olacaq.

təsvir daha göy olacaq.

təsvir daha qırmızı olacaq.

- təsvirin rəngi daha dolğun olacaq.

təsvir daha parlaq olacaq.

237 Corel Photo-Paint proqramında effektlər yaratmaq üçün istifadə edilən müxtəlif alətlər yerləşən yardımçı lövhəni açmaq üçün ...

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

rəngləri dəyişdirən fırça 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.

Çiləyici 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.

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

xassələr lövhəsindəki Ucun forfası

xassələr lövhəsindəki Orbitlər

xassələr lövhəsindəki Fırça

xassələr lövhəsindəki Fırça kateqoriyaları

- göstəricini Toolbox lövhəsində yerləşən Fırça və ya Rəng

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.

- 1, 2, 3, 4

1, 4

2, 3,

2, 4

3, 4

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

Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.

Ucun forfası siyahısından seçmək olar.

Ölçü sahəsindən seçmək olar.

- Qovuşdurma siyahısından seçmək olar.

Old Parchment (Fırça kateqoriyası) siyahısından seçmək olar.

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

Old Parchment (Fırça kateqoriyası) düyməsindən istifadə etməklə seçmək olar.

Olçü sahəsindən seçmək olar.

Figura düymələrindən istifadə etməklə seçmək olar.

Ucun forfası siyahısından seçmək olar.

- Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.

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

Fırçanın tipi düyməsindən istifadə etmək olar.

Ucun forfası düyməsindən istifadə etmək olar.

Olçü düyməsindən istifadə etmək olar.

- Old Parchment (Fırça kateqoriyası) düyməsindən istifadə etmək olar.

Figur düyməsindən istifadə etmək olar.

243 Photo-Paint proqramında ixtiyarı rəngkarlıq aləti adlandırılır.

aeroqraf

pastel

çiləyici

- fırça

karandaş

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

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

Object – Matting – Threshold əmri ilə ləğv etmək olar.

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.

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

Object – Matting – Threshold əmrindən istifadə edilir.

Object – Matting – Remove Black Matte əmrindən istifadə edilir.

Object – Feather əmrindən istifadə edilir.

Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.

- Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.

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

Object – Matting – Defringe əmrindən istifadə edilir.

Object – Feather əmrindən istifadə edilir.

Object – Matting – Remove White Matte əmrindən istifadə edilir.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- parlaq çalara malik olur.
- qarışıq çalara malik olur.
- eyni çalara malik olur.
- tərvətli çalara malik olur.
- qəribə çalara malik olur.

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

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

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

- obyektlərin çalarlarını redaktə etmək üçün nəzərdə tutulub
- obyektlərin şəffaflığını 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.

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

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

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

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

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

- yerini dəyişməyə imkan verir.
- ölçüsünü dəyişməyə imkan verir.
- döndərməyə imkan vermir.
- əyməyə imkan vermir.
- döndərməyə və əyməyə imkan verir.

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

3, 4

1, 2, 3

1, 2

2, 3

● 4, 5

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

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

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

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

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

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

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

- kontrastlığın tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
səsvirin təhrif edilməsinin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
intensivliyin tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün
- ayırmadan ayırmanı kəsməklə obyekt yaratmaq üçün
dolğunluğun tənzimlənməsi dialoqunu açmaq üçün

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

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

- ayrılmış təsviri dəyişdirmədən ayırmadan obyekt yaratmaq üçün
rəsmə obyekt yaratmaq üçün

263 Photo-Paint qrafik redaktorunda mətn ...

Text – Fit Text to Path əmri ilə adi obyektə çevrilir.

- Object – Text – Render As Object əmri ilə adi obyektə çevrilir.
müvafiq iki bənddəki cavablar düzdür.
müvafiq üç bənddəki cavablar düzdür.
Object – Text – Strainghen Text əmri ilə adi obyektə çevrilir.

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

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

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

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

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

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

267 Photo-Paint redaktorunda şriftin rəngi ...

- rəngləmə üçün istifadə edilən rəngə uyğun olur.
ön planın rənginə uyğun olur.
uyğun iki bənddəki cavablar düzdür.
uyğun üç bənddəki cavablar düzdür.
fonun rənginə uyğun olur.

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

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

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

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

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

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

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

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

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 üfqi xətt qurmaq olar.

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

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

- yollar

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

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

- Xətt
- Yol
- Ellips
- Düzbucaqlı
- Çoxbucaqlı

275 Photo-Paint proqramında yollardan əksər hallarda ...

onların boyunca mətnin kölgəsini yerləşdirmək üçün istifadə edilir.

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

276 Photo-Paint qrafik redaktorunda ...

xüsusi qayda ilə yaradılan əyrilər yol adlandırılır.

- ixtiyari vektor əyri yol adlandırılır.
- təkcə üfqi düz xətt parçaları yol adlandırılır.
- çoxbucaqlı formasında olan fiqurlar yol adlandırılır.
- təkcə şaquli 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 sol düyməni sıxmaqla.

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

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

- cürbəcür tam şəffaf obyektlər
- cürbəcür yarımşəffaf obyektlər

təsvirin təkə solğun oblastlarından şəffaf obyektlər

təsvirin təkə tutqun oblastlarından şəffaf obyektlər

təsvirin təkə işıqlı oblastlarından şəffaf obyektlər

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

təkə birinci sahəsini

- böyük sahələrini

obyektin təkə işıqlı sahələrini

obyektin təkə tünd sahələrini

obyektin sol düymə ilə seçilməyən rənglər yerləşən sahələrini

280 Photo-Paint proqramında şəffaflığın ən yaxşı tənzimlənməsini

avtomatuk yerinə yetirmək olar.

statik yolla yerinə yetirmək olar.

mexaniki yerinə yetirmək olar.

- əl üsulu ilə yerinə yetirmək olar.

avtomatlaşdırılmış üsulla yerinə yetirmək olar.

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

təkə qradient şəffaflığı seçməklə

- qradient, tekstur və ya rəs naxş şəffaflığı seçməklə

təkə rastr naxış şəffaflığı seçməklə

şəffaflıq variantı seçmədən

təkə tekstura şəffaflığı seçməklə

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

obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.

obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.

- obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.

obyektin götünüşü yaxşılaşa bilər.

obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.

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

obyektin şəffaflığı dəyişə bilməz.

- obyektin şəffaflığı dəyişə bilər.

obyektin götünüşü yaxşılaşa bilər.

obyektin keyfiyyəti yaxşılaşa bilər.

obyektin şəffaflığı çox az hallarda dəyişə bilər.

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

şəffaflığın dəyişməsinin başlanğıc nöqtəsi dəyişir.

- şəffaflığın dəyişməsinin orta nöqtəsi dəyişir.

şəffaflığı artırır.

şəffaflığı azaldır.

şəffaflığın dəyişməsinin son nöqtəsi dəyişir.

285 Photo-Paint proqramında şəffaflığın sonunu ...

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

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

sol düyməni təsvirin əvvəlində aktivləşdirməklə vermək olar.

sol düyməni təsvirin sonunda aktivləşdirməklə vermək olar.

şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.

286 Photo-Paint proqramında şəffaflığın başlanğıcını

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

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

müvafiq üç bənddəki cavablar düzdür.

müvafiq iki bənddəki cavablar düzdür.

şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.

287 Photo-Paint proqramında interaktiv şəffaflıq aləti ...

Standard lövhəsində yerləşir.

- Toolbox lövhəsində yerləşir.

Hazır təsvirlər bağlamasında yerləşir.

Formatlaşdırma lövhəsində yerləşir.

Obyektlər bağlamasında yerləşir.

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

bərabər şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

- qeyri-bərabər şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

hər yeri eyni təbii şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

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

təkcə hər yeri eyni şəffaflığa malik olan obyektlər yaratmaq üçün

289 Photo-Paint proqramında müxtəlif şəffaflıq variantlarının köməyi ilə

yeni obyektlər yaratmaq olar.

- bədii effektlər yaratmaq olar.

yeni obyektlər və yeni arırmalar yaratmaq olar.

yeni ayırmalar və obyektlər yaratmaq olar.

yeni ayırmalar yaratmaq olar.

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

təkcə rəngləri dəyişdirən müxtəlif alqoritmlər tətbiq edilir.

- rəngləri və çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritmlər tətbiq edilir.

uyğun iki bənddəki cavalar düzdür.

uğun üç bənddəki cavablar düzdür.

təkcə çalarları dəyişdirən müxtəlif alqoritmlər tətbiq edilir.

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

rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.

- rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.

təkcə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.

təkcə rəngin dəyişməsi ilə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.

təkcə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf 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.

1, 5

- 1, 2, 3, 4, 5

3, 5

4, 5

2, 4

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

təkcə rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər

- rəngin dəyişməsi və ya dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər

təkcə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər

təkcə rəngin dəyişməməsi ilə yarımşəffaf obyektlər

təkcə rəngin dəyişməməsi ilə şəffaf obyektlər

294 Photo-Paint proqramında ...

şəffaflığın minimal qiyməti qeyri-şəffaf obyekti şərh edir.

- şəffaflıgım maksimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektı şərh edir.
- şəffaflıgım ixtiyari qiyməti qeyri-şəffaf obyektı şərh edir.
- şəffaflıgım sıfıra bərabər qiyməti qeyri-şəffaf obyektı şərh edir.
- şəffaflıgım orta qiymətləri qeyri-şəffaf obyektı şərh edir.

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

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

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

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

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

- təbaşirlə yaradılan təsvir almaq üçün
- flomaster aləti ilə təsvir yaratmaq 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 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
- müxtəlif rəngli düzbucaqlı yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün

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

- Pointilizm stilində təsvirlər almaq üçün
- Təbaşirlə realizm stilində yaradılzn təsvirlər almaq üçün
- kubizm stilində təsvirlər almaq üçün
- İmpressionizm stilində təsvirlər almaq üçün

- melle (təbaşirlə) yerinə yetirilən təsvirlər almaq üçün

300 Photo-Paint redaktorynda Charcoal əmrindən ... istifadə edilir.

postellə çəkilən təsvir almaq

Pointilizm (təsvirin müxtəlif rəngli dairəvi yaxma üsulu ilə yaradılması) stilində (üslubunda) təsvirlər yaratmaq üçün

təsvirin melle(təbaşirlə) çəkilən eskizini almaq üçün

kubizm stilində təsvir almaq üçün

- təsvirin kömürlə çəkilən ağ-qara eskizini almaq üçün

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

təsvirin təhrif edilməsi imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

perspektiv effektini 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.

Sphere (Сфера)

Pinch/Punch (Зажим/Отжим)

ZigZag (Зигзаг)

- The Boss (выпуклость)

Perspective (Перспектива)

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

ZigZag (Зигзаг)

Perspective (Перспектива)

Pinch/Punch (Зажим/Отжим)

- Glass (Şüşə)

Sphere (Сфера)

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

redaktorda belə effekt yoxdur.

perspektiv effekti

Sıxma/Dartma effekti

qabarıqlıq və çöküklük

- ziqzaqabənzər əyrilik .

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

Cylinder

Emboss

● Sphere

Page Curl

Perspective

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

təkcə qabanq təsvir alınır.

təkcə təhrif olunmuş təsvir alınır.

● qabanq və çökük təsvir alınır.

təkcə çökük təsvir alınır.

təkcə yaxşılaşdırılmış təsvir alınır.

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

perspektiv effekti tətbiq edilən yuyulmuş təsvir yadadılır.

perspektiv effekti tətbiq edilən kənarları yuyulmuş təsvir yadadılır.

perspektiv effekti tətbiq edilən tərəvətli təsvir yadadılır.

perspektiv effekti tətbiq edilən solğun təsvir yadadılır.

● perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yadadılır.

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

qeyri şəffaf bükük yaradılır.

perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.

təsvir silindrik səth üzərində yerləşdirilir.

əyilmiş kağız vərəq forması alınır.

● qatlanmış kağız vərəqin imitasiyası alınır.

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

təsvir silindrik səth üzərində yerləşdirilir.

perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.

qeyri şəffaf bükük yaradılır.

● qabanq birtonlu təsvir alınır.

əyilmiş kağız vərəq forması alınır.

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

qabanq birton təsvir

perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılması

qeyri şəffaf bükük yaradılması

- təsviri silindrik səth üzərində yerləşdirilməsi
əyilmiş kağız vərəq

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

- Page Curl
- Glass
- Emboss
- Zig Zag
- Sphere

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

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

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

- Perspective
- Page Curl
- Emboss
- Cylinder
- Sphere

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

- Page Curl
- Perspective
- Sphere
- Cylinder
- Emboss

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

- Emboss
- Cylinder
- Sphere
- Perspective
- Page Curl

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

- Cylinde
- Sphere
- Perspective
- Emboss
- Page Curl

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

- yüksək keyfiyyətli rastr təsvirlər
- tam rəngli rasrt təsvirlər
- mürəkkəb rasrt təsvirlər
- aşağı keyfiyyətli rastr təsvirlər
- sadə rasrt təsvirlər

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

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

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

- şüşə çərçivə əlavə etmək olr.
- metal çərçivə əlvə etmək olar.
- bədii çərçivə əlavə etmək olar.
- plastmas çərçivə əlavə etmək olar.
- təsadüfi elementlər əlavə etmək olar.

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

- Hissəciklər.
- Kristallaşdırma.
- Oyun.
- Mozaika.
- Səpmə.

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

təsvir üçün çərçivə yaratmaq olar.

təsvirə həcm effekti əlavə etmək olar.

təsvirə təsadüfi elementlər əlavə etmək olar.

- təsviri uşaq rəsminə çevirmək olar.

təsviri mozaikaya çevirmək olar.

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

təsvir üçün gözəl çərçivə yaratmaq üçün istifadə edilir.

təsvirə təsadüfi elementlər üçün istifadə edilir.

təsviri mozaikaya çevirmək üçün istifadə edilir.

- təsvirin şüşə blok arxasından görünüşünü imitasiya etmək üçün istifadə edilir.

təsviri uşaq rəsminə çevirmək üçün istifadə edilir.

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

subaq

metal

kərpic

daş

- parça

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

Kaft-kağız əmri ilə yaratmaq olar.

Hissəciklər əmri ilə yaratmaq olar.

Mozaika əmri ilə yaratmaq olar.

- Kristallaşdırma əmri ilə yaratmaq olar.

Kadr əmri ilə yaratmaq olar.

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

- Kaft-kağız və ya Peşə əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Mozaika əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Kristallaşma əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Hissəciklər əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Kadr əmrindən istifadə etmək lazımdır.

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

Effektlər-Kontur əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər-Üçölçülü effektlər əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər-Təhrif əmrini seçmək lazımdır.

- Effektlər-Yaradıcılıq əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər-Tənzimləmə əmrini seçmək lazımdır.

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

Effektlər-Kontur- Konturun tapılması əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Effektlər-Kontur- Konturun axtarılması əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Effektlər-Tənzimləmə əmrindən istifadə etmək lazımdır.

Effektlər-Yaradıcılıq əmrindən istifadə etmək lazımdır.

- Effektlər-Kontur- Konturun trassirovkası və ya Kontur çəkmək 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 ...

daha yumşaq sərhədlər yaradılır.

ağ-qara sərhədlər yaradılır.

rəngli sərhədlər yaradılır.

- daha sərt sərhədlər yaradılır.

hamar sərhədlər yaradılır.

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

daha sərt sərhədlər yaradılır.

hamar sərhədlər yaradılır.

ağ-qara sərhədlər yaradılır.

- daha yumşaq sərhədlər yaradılır.

rəngli 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-Konturun trassirovkası və ya Kontur çəkmək 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.

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

fotoşəklə qırmızı göz effekti əlavə etməyə imkan verir.

fotoşəklə parlaqlığın təhrif edilməsi effektini əlavə etməyə imkan verir.

- fotoşəkildən qırmızı göz effektini ləğv etməyə imkan verir.

fotoşəklə rəng təhrifi effekti əlavə etməyə imkan verir.

fotoşəklə dürüstlüyün təhrifedilməsi effektini əlavə etməyə imkan verir. д

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

Effektlər-Yaradıcılıq əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər-Təhrif əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər-Dürüstlük əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər-Küy əmrini seçmək lazımdır.

- Effektlər-Kontur əmrini seçmək lazımdır.

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

Psixodelik əmindən istifadə edilir.

Təhrif effektindən istifadə edilir.

Yarımtən əmindən istifadə edilir.

Kristallaşdırma əmindən istifadə edilir.

- Solyazizasiya əmindən istifadə edilir.

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

Kristallaşdırma əmrindən istifadə edilir.

Küy əmrindən istifadə edilir.

Yarımtən əmrindən istifadə edilir.

- Psixodelik əmrindən istifadə edilir.

Solyarizasiya əmrindən istifadə edilir.

335 Photo-Pain proqramında yarımtən nöqtələrin ölçüsü ...

Crafts əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.

Psychedelic əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.

Solarize əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.

- Max dot radius sürüngəcinin köməyi ilə müəyyən edilir.

Bit Planes əmrinin köməyi ilə müəyyən edilir.

336 Photo-Pain proqramında yarımtən təsvirlər

Bit Planes əmrinin köməyi ilə alınır.

Crafts əmrinin köməyi ilə alınır.

Psychedelic əmrinin köməyi ilə alınır.

Solarize əmrinin köməyi ilə alınır.

- Halftone əmrinin köməyi ilə alınır.

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

4, 5

5

1, 2, 5

3, 5

- 1, 2, 3, 4

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

- Bit müstəviləri və ya Qradyemt təhlil əmri ilə yerinə yetirilir.

İşıqlandırma və ya Solyarizasiya əmri ilə yerinə yetirilir.

Yarımton əmri ilə yerinə yetirilir.

Kristallaşdırma əmri ilə yerinə yetirilir.

Psixodelik əmri ilə yerinə yetirilir.

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

kontur effektləri yardımçı menyüsü açılır.

təhrif effektləri əks etdirilən yardımçı menyü açılır.

tənzimlənən effekt əmrləri əks etdirilən yardımçı menyü açılır.

- bədii rəngdəyişdirmə effektlərinin yardımçı menyüsü açılır.

orijinal effekt əmrləri əks etdirilən yardımçı menyü açılır.

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

Effektlər menyüsündən Üçölçülü effektlər əmrini seçmək lazımdır.

Effektlər - Təhrif 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 ...

Bloklar təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.

Burma təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.

pikselizasiya təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.

- bədii effekt almaq üçün dəyişdirmək olar.

Əvəzetmə təhrif effekti almaq üçün dəyişdirmək olar.

342 Photo-Pain redaktorunda rəng korreksiyası üçün ...

bir və ya iki vasitə mövcuddur.

təkcə iki vasitə mövcuddur.

təkcə bir vasitə mövcuddur.

● çoxsaylı vasitələr mövcuddur.

iki vasitə mövcuddur.

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

Rectangle.

Close.

Edge.

Area.

● Polygonal.

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

3-dən 16-ya kimi

3-dən 65 536-ya kimi

3-dən 512-yə kimi

● 3-dən 1024-ə kimi

3-dən 256-ya 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 ümumdünya koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə

nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri sferik koordinat sistemində klaviaturadan daxil ediləndə

nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri istifadəçi koordinat sistemi ilə daxil ediləndə

nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri silindrik koordinat sistemində daxil ediləndə

● nöqtələrin yerləşmə koordinatlarının qiymətləri Mous-la daxil ediləndə

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

Point

Snap

Arc

● Ortho

Line

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

Ortho

Point

Arc

Snap

● Grid

348 AutoCAD proqramında ikiölçülü çoxducaqlı qurmaq üçün neçə üsul mövcuddur?

dörd

beş

iki

bir

● üç

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

qurulmuş sonuncu parçanı silmək üçün

yerinə yetirilmiş sonuncu əmri ləğv etmək üçün

qurma (çəkmə) prosesini davam eydirmək üçün

əmrin yerinə yetirilməsini sona çatdırmaq üçün

● qapalı xətt/xətlər çəkmək üçün

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

Photoshop

Grapher firmasının Golden Software proqramından

Corel DRAW

● AutoCAD

Photo Painter

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

Snap

Rectangle

Limits

● Polygon

Grid

352 AutoCAD proqramında hansı əmr obyekt yaratmır?

Arc

Line

Point

Polygon

- Snap

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

mümkün üç stildən birini seçməyi təklif edir.

mümkün altı stildən birini seçməyi təklif edir.

mümkün beş stildən birini seçməyi təklif edir.

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

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

istifadə edilən qövsələrin istiqamətini dəyişdirmək olar.

- istifadə edilən qövsələrin uzunluğunu dəyişdirmək olar.

istifadə edilən qövsələrin enini n dəyişdirmək olar.

istifadə edilən qövsələrin qalınlığını dəyişdirmək olar.

mümkün altı stildən birini seçməyi təklif edir.

355 Команда REVCLLOUD программы AutoCAD ...

создает замкнутые полилинии в форме эллипса

создает замкнутые полилинии в форме спирали.

создает замкнутые полилинии в форме многоугольника.

- создает замкнутые полилинии в форме облака.
- создает замкнутые полилинии в форме кольцо.

356 AutoCAD proqramında SKETCH əmrindən ...

obyektin ellips formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.

obyektin halqa formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.

obyektin spiral formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.

obyektin çoxbucaqlı formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.

- obyektin eskiz formasında rəsm edilməsi üçün istifadə edilir.

357 AutoCAD proqramında BOUNDARY əmri ilə ...

obyektlərin rəsm edilməsi dialoqu açılır.

obyektin yerinin dəyişdirilməsi dialoqu açılır.

obyektin köçürülməsi dialoqu açılır

- konturun yaradılması dialoqu açılır.
- obyektin redaktə edilməsi dialoqu açılır.

358 AutoCAD proqramında DONUT ...

əmrindən ellips formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.

əmrindən parça formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.

əmrindən spiral formasında obyekt yaratmaq üçün istifadə edilir.

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

359 AutoCAD proqramında PLİNE əmrindən ...

çoxbucaqlı qurmaq üçün istifadə edilir.

halqa qurmaq üçün istifadə edilir.

kontur qurmaq üçün istifadə edilir.

- polixətlər qurmaq üçün istifadə edilir.
- spiral qurmaq üçün istifadə edilir.

360 AutoCAD proqramında Üç nöqtə üsulu ilə ...

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

361 AutoCAD proqramında dairə yaratmaq üçün ...

5 üsuldən istifadə edilə bilər.

2 üsuldən istifadə edilə bilər.

3 üsuldən istifadə edilə bilər.

- 6 üsuldən istifadə edilə bilər.
- 4 üsuldən istifadə edilə bilər.

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

RECTANGLE

LINE

POLYGON

CIRCLE

- ARC

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

Center – Diameter

Tanget, Tanget, Radius

Two – Point

- Center – Radius
- Three – Point

364 AutoCAD proqramında Arc Length əmrindən ...

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

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

368 Verilmiş ölçüdə təsvirin keyfiyyəti nə ilə müəyyən edilir?

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

369 Printerin buraxılışı (həlli) ilə nə müəyyən edilir?

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

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

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

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

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

372 Hansı qrafikada obyektlər kompüterin yaddaşında saxlanmır?

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

373 Təsvirin nöqtələrinin koordinatları niyə hesablanır?

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

374 Hansı qrafikanı hesablama qrafikası adlandırırlar?

- təkcə rastr qrafikanı
- təkcə vektor və rastr qrafikanı
- təkcə fraktal qrafikanı

- vektor, rastr və fraktal qrafikanı
- təkcə vektor qrafikanı

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

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

376 Qapalı konturun daxili nə ilə doldurula bilər?

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

377 Aşağıdakı xassələrdən hansı xəttin xassəsinə aid deyil?

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

378 Hansı qrafika obyektüönlü qrafika hesab edilir?

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

379 Rastr qrafikadan əsasən hansı sənədlərin hazırlanması üçün istifadə edilir?

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

380 kompüter qrafikasının növləri nə ilə fərqlənir?

təsvirin ekranda əks etdirilməsi prinsipləri ilə

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

381 Aşağıdakı anlayışlardan hansı kompüter qrafikası növüdür?

zərif qrafika

- hesablama qrafikası
- damğır qrafika
- fıqurlu qrafika
- kobud qrafika

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

1961-ci ildə

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

383 Müasir kompüterlərdə qrafik torun hansı standart ölçülərindən istifadə olunmur?

640 x 480

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

384 Təsvirin buraxılışı (həlli) nədir?

uzunluq vahidində çap edilə bilən nöqtələrin sayıdır

- təsvirin özünün xassəsidir
- əməliyyat sisteminin xassəsidir
- printerin xassəsidir
- kompüter sisteminin xassəsidir

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

ekranın, printerin və təsvirin buraxılışı (həlli) ilə

təsvirin buraxılışı (həlli) ilə

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

386 Ekranın buraxılışı (həlli) nədən asılıdır?

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

387 Ekranın buraxılışı nədir?

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

388 Qovşaqların xassələri nəyi müəyyənləşdirir?

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

389 Vektor qrafikada obyektlər nədən ibarət olur?

- nöqtələrdən
- xətlərdən
PhotoShop obyektlərdən
Paint elementlərdən
nöqtələr çoxluğundan

390 Vektor qrafikada xətt necə təsvir edilir?

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

391 Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılıdır?

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

392 Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılı olmur?

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

393 Vektor qrafikada əsas element nədir?

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

394 1 dyüm nə qədərdir?

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

395 Təsvirin buraxılışı (həlli) adətən necə ölçülür?

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

396 Fraktal bədii kompozisiya yaratmaq nədir?

- proqramlaşdırma
- kompozisiyanın əllə çəkilməsi

kompozisiyanın formalaşdırılması

kompozisiyanı çəkmək, formalaşdırmaq və emal etmək

kompozisiyanı çəkmək və formalaşdırmaq

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

rastr qrafikası proqramları ilə

təqdimat proqramları ilə

● vektor qrafikası proqramları ilə

mətbəə proqram vasitələri ilə

mətn redaktorları ilə

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

fraktal qrafika vasitələrindən

rastr qrafika vasitələrindən

● vektor qrafika vasitələrindən

mətnlə iş proqram 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?

nöqtə qrafikası proqram vasitələri ilə

rastr və ya fraktal qrafika vasitələri ilə

rastr qrafikası proqram vasitələri ilə

● vektor qrafikası proqram vasitələri ilə

fraktal qrafika proqram vasitələri ilə

400 Rastr qrafika ilə işləyən redaktorların əksəriyyəti nədən ötrü yaradılıb?

təsvirləri köçürmək üçün

təsvirləri ötürmək üçün

● təsvirləri emal etmək üçün

təsvirləri yaratmaq üçün

təsvirləri hazırlamaq üçün

401 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

mürəkkəb qrafika

zərif qrafika

rəngli qrafika

● nöqtə qrafika

fiqurlu qrafika

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

birincidən başqa hamısı

● təkə üçüncü

dördüncü və beşinci

beşincidən başqa hamısı

təkə dördüncü

403 Kompüter qrafikasının neçə növü mövcuddur?

bir növü

● üç növü

çox növü

qeyri məhdud miqdarda növü

iki növü

404 Müasir qrafik vasitələr hansı şərtlər nəzərə alınmaqla hazırlanır?

təkə peşəkar rəssaların məhsuldar işləyə bilməsi üçün

● anadangəlmə bədii yaradıcılıq gabiliyyəti olan və olmayanların məhsuldar işləyə bilməsi üçün

təkə peşəkar dizaynerlərin məhsuldar işləyə bilməsi üçün

peşəkar və anadangəlmə bədii yaradıcılıq gabiliyyəti olanların məhsuldar işləyə bilməsi üçün

təkə mühəndislərin, arxitektorların, dizaynerlərin və rəssamların məhsuldar işləyə bilməsi üçün

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

müasir kompüterlərin tətbiq sahələrinin genişlənməsi

● İnternetin inkişafı

kompüter texnikasının inkişafı

proqramlaşdırma texnologiyasının inkişafı

kompüter texnikasının texniki və texnoloji parametrlərinin inkişafı

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

mətn redaktoru ilə mətnin yığılması ilə

● qrafika proqramları ilə bədii tərtibat və qaydaya salma əməliyyatları ilə

nəşriyyat sistemlərinin tətbiqi ilə qaydaya salma əməliyyatları ilə

mətn və nəşriyyat sistemlərinin tətbiqi ilə qaydaya salma əməliyyatları ilə

mətn redaktorundakı istifadə ilə səhvlərin düzəldilməsi və redaktəsi ilə

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

N. Teylor

A. Sazerlend

T. Mofetta

● S. Rassel

N.N. Konstantinov

408 Qrafika ilə ilk kompüter oyunu nə vaxt yaradılıb?

1959-cu ildə

● 1961-ci ildə

1963-cü ildə

1968-ci ildə

1957-ci ildə

409 Printerın buraxılışı (həlli) nədir?

kompüter və əməliyyat sisteminin xassəsidir

● vahid uzunluğa malik sahədə çap edilə bilən nöqtələrin sayıdır

kompüter sisteminin xassəsidir

təsvirin özünün xassəsidir

əməliyyat sisteminin xassəsidir

410 Ekranın buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

ekranın ölçüləri ilə

● piksellə

əməliyyat sisteminin mərtəbəliliyi ilə

videokartın ölçüləri ilə

təsvirin özünün ölçüləri ilə

411 Fraktal qrafikada obyektlər necə qurulur?

nöqtələrin köməyi ilə

● tənliklər və ya tənliklər sistemi ilə

nöqtələrin və ya xətlərin köməyi ilə

elementar təsvirlərin köməyi ilə

xətlərin köməyi ilə

412 Vektor qrafikada təpələr necə adlanır?

başlanğıc nöqtələr

● qovşaqlar

ayırma nöqtələri

son nöqtələr

başlanğıc və ya son nöqtələr

413 Hansı xətlər doldurma xassəsinə malik ola bilər?

düz xətlər

● qapalı xətlər

açıq xətlər

ştrix-punktir xətlər

əyri xətlər

414 Rastr təsvirdə əsas element nədir?

nöqtələr çoxluğu

● nöqtə

xətt

eyni rəngə malik olan nöqtələr

monorəng təsvir sahəsi

415 Fraktal qrafikadan əsasən hansı proqramlarda daha çox istifadə edilir?

tədris proqramlarında

● əyləncə proqramlarında

riyazi proqramlaşdırma proqramlarında

ofis proqramlarında

təlim proqramlarında

416 Ekran təsvirindəki nöqtə necə adlanır?

elementar element

● piksel

təsvirin kiçik elementi

dpi

sadə təsvir elementi

417 Fraktal qrafika proqram vasitələri nə üçün nəzərdə tutulub?

vektor təsvirlərin yaradılması üçün

● təsvirlərin avtomatik generasiya edilməsi üçün

rastr təsvirləri yaratmaq üçün

nöqtələrdən ibarət olan təsvirlərin avtomatlaşdırılmış üsulla emal edilməsi üçün

rastr təsvirlərin yaradılması, emal edilməsi və ötürülməsi üçün

418 İnternetdə əsasən hansı təsvirlər tətbiq edilir?

vektor təsvirlər

● Rastr təsvirlər

AutoCAD təsvirlər

3ds Max təsvirlər

fraktal təsvirlər

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

təsvirləri emal etmək üçün

● təsvirləri yaratmaq üçün

təsvirləri kompüterdən kompüterə ötürmək üçün

təsvirləri əlaqə kanalları ilə ötürmək üçün

təsvirləri korrektə etmək üçün

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

adi foto və video-kameralar

maqnit lentləri

● rəqəmsal foto və video-kameralar

sistem giriş-şıxış qurğuları

maqnit kartları

421 Rastr qrafikası təsvirlərinin əksəriyyəti əsasən hansı yolla yaradılır?

kompüter proqramlarından istifadə ilə həmişə əl üsulu ilə yaradılır

● təsvirlərin skanerləşdirilməsi yolu ilə

təkcə foto-materialların skanerləşdirilməsi üsulu ilə

təkcə rəsm əsərlərinin skanerləşdirilməsi yolu ilə

belə təsvirlər heç vaxt kompüter proqramları ilə əl üsulu ilə yaradılmır

422 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

frontal qrafika

● fraktal qrafika

dəqiq qrafika

fiqurlu qrafika

qarışıq qrafika

423 Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

fiqurlu qrafika

● vektor qrafika

ehtimallı qrafika

səlis qrafika

dəqiq qrafika

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

iki

● çox

beş

bir

üç

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

müəyyən kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün

● ixtiyari kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün

peşəkar rəssamlar və dizaynerlər üçün

mühəndislər, texniklər, texnoloqlar, rəssamlar və dizaynerlər üçün

məhdud kateqoriyaya aid olan istifadəçilər üçün

426 Web-səhifələrin hazırlanması zamanı kompüter qrafikasıdan nə məqsədlə istifadə edilir?

Web-səhifədə obyektləri dəqiq yerləşdirmək üçün

● Kütləvi şəkildə diqqət cəlb etmək üçün

məzmunu yaxşılaşdırmaq üçün

obyektləri kompakt yerləşdirmək üçün

Web-səhifənin keyfiyyətini yüksəltmək üçün

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

ixtiyari mətn redaktoru ilə

● fərdi imkanları və malik olduqları proqram vasitələri ilə

elektron təqdimat proqramları ilə

dizayn büroları və reklam agentliklərinin xidmətindən istifadə ilə

cədvəl prosessorlarının tətbiqi ilə

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

rastr qrafikası

● kompüter qrafikası

qrafik redaktorlar

fraktal qrafika

vektor qrafikası

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

fərdi imkanları ilə

- dizayn büroları və reklam agentliklərinin xidmətindən istifadə ilə

fərdi imkanları və malik olduqları proqram vasitələri ilə

malik olduqları ixtiyari proqramla

kompüter qrafikası proqramları ilə

430 Kompüter qrafikası nədir?

təkcə peşəkar rəssamların məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir

- Fərdi kompüterdən istifadə istiqamətlərindən biridir

həvəskar rəssamların məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir

təkcə peşəkar rəssamların və dizaynerlərin məşğuliyyət istiqamətlərindən biridir

təkcə peşəkar dizaynerlərin məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir

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

Macromedia FreeHand və AutoCAD

- Adobe Illustrator və Photoshop

Adobe Photoshop və Corel Painter

Photoshop və AutoCAD

Adobe Illustrator və Corel Photo-Paint

432 Ancaq güclü rastr proqramlar göstərilən sərti müəyyən edin.

Paint, Photo Draw, AutoCAD

- Photoshop, Corel Photo-Paint, Corel Painter

Adobe Photoshop, CorelDRAW, Corel Painter

Corel Painter, CorelDRAW, AutoCAD

Corel Painter, CorelDRAW, Corel Photo-Paint

433 Təkcə sadə rastr qrafika proqramları göstərilən sərti müəyyən edin.

Paint, PhotoDraw, AutoCAD

- Paint, Photo Editor, Imaging

Adobe Illustrator, AutoCAD, Photoshop

Corel Painter, Corel Photo-Paint, AutoCAD

Photo Editor, Imaging, CorelDRAW

434 Aşağıdakı proqramlardan hansı rastr redaktor deyil?

Adobe Photoshop

- AutoCAD

Paint

Corel Painter

Corel Photo-paint

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

xətlər formasında

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

436 Vektor qrafika istifadəçiyə nəyi yerinə yetirməyə imkan vermir?

cizgi çəkməyə

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

437 Printer hər hansı primitivi tamımayanda nə etmək məsləhət görülür?

çapdan imtina etmək

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

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

bu əməliyyat sistemindən asılıdır

vektor qrafikada çox vaxt eyni rənglərdən istifadə edilir

- vektor təsvirlər şərhə qurulur
- vektor qrafikada rəng dərinliyi daha azdır
- vektor qrafikada az sayda rənglərdən istifadə edilir

439 Vektor qrafika nəyə imkan vermir?

rastr təsviri vektor illüstrasiyada yerləşdirməyə

- ayrıca piksellərlə işləməyə
- təsvirin ölçüsünü dəyişməyə və onu fırlatmağa
- təsviri fırlatmağa, kəsməyə və yerini dəyişməyə

təsvirin ölçülərini dəyişdirməyə

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

iki proqramdan

● bir neçə proqramdan

ikidən çox olmayan proqramdan

birdən çox olmayan proqramdan

bir proqramdan

441 Sadə qrafik redaktorların əksəriyyəti hansı qrafika ilə işləyir?

vektor qrafika ilə

● rastr qrafika ilə

fraktal-vektor qrafika ilə

ixtiyari qrafika ilə

fraktal qrafika ilə

442 Nəyə görə vektor qrafika ilə real təsvirlər qurmaq çətindir?

təsvirlər ayrı-ayrı nöqtələrdən ibarət olduğuna görə

● təsvirlər formulalarla şərh edilən əyrilərdən ibarət olduğuna görə

təsvirlər pis miqyaslaşdırılan elementlərdən ibarət olduğuna görə

obyektlərin və ya onların hissələrinin pis rənglənməsinə görə

təsvirlər xətlərdən ibarət olduğuna görə

443 Voksel modellər əksər hallarda hansı məqsəd üçün tətbiq edilir?

elmi və tibbi informasiyanı toplamaq üçün

● elmi və tibbi informasiyanın vizuallaşdırılması və təhlili üçün

ixtiyari informasiyanı yığmaq və sistemləşdirmək üçün

ixtiyari informasiyanı dəqiqləşdirmək üçün

elmi və tibbi informasiyanı dəqiqləşdirmək üçün

444 Voksel modellər ardıcılığından hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

təsvirin keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün

● üçölçülü animasiya üçün

təsvirin parlaqlığını azaltmaq üçün

təsvirin yuyulması effektini almaq üçün

təsvirin kontrastlığını artırmaq üçün

445 Doksel nədir?

vata nəzərən dəyişən pikseldir

- vaxta nəzərən dəyişən vokseldir

vaxta nəzərən dəyişən xətdir

dokselin multimediyaya daxil yoxdur

vaxta nəzərən dəyişən əyridir

446 Voksel - ...

piksellərin ikiölçülü fəzadakı analoqudur

- piksellərin üçölçülü fəzadakı analoqudur

voksellərin multimediyaya daxil yoxdur

voksel tibbi anlayışdır

piksellərin n-ölçülü fəzadakı analoqudur

447 Voksel nədir?

ikiölçülü fəzadz rast elementin qiymətidir

- üçölçülü fəzada rastr elementin qiymətidir

voksel anlayışının kompüter qrafikasına daxil yoxdur

piksellərin ikiölçülü fəzadakı analoqudur

n-ölçülü fəzadz rastr elementin qiymətidir

448 Aşağıdakılardan hansı rastr qrafikanın nöqsanı hesab edilmir?

sadə rastr şəkillər böyük yaddaş tutur

- hər bir pikselə milyonlarla çalardan biri verilə bilər

təsvirlər miqyaslaşdırılanda pikselizasiya effekti alınır

rastr təsvirləri saxlamaq üçün böyük yaddaş tələb edilir

hər bir pikselin rəngi haqqında informasiya bitlərin komibnasiyası şəklində saxlanır

449 24 bitlə neçə rəng kodlaşdırıla bilər?

1024.0

- 1.6777216E7

256.0

16.0

512.0

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?

≈20 dəfə

- ≈1333 dəfə

≈254 dəfə

≈10 dəfə

≈100 dəfə

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

320 000 bayt

● 40 000 bayt

384 000 bayt

386 000 bayt

7 680 bayt

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

240 bayt

● 30 bayt

720 bayt

480 000 bayt

480 bayt

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

$800 \times 600 \times 4 = 1920000$ bit

● $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ bit

$800 \times 600 \times 32 = 15360000$ bit

$800 \times 600 \times 64 = 30720000$ bit

$800 \times 600 \times 8 = 3840000$ bit

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

$800 \times 600 \times 2 = 960000$ bit

● $800 \times 600 = 480000$ bit

$800 \times 600 \times 8 = 3840000$ bit

$800 \times 600 \times 16 = 7860000$ bit

$800 \times 600 \times 4 = 1920000$ 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?

$800 \times 600 \times 32 = 15360000$ bit

● $800 \times 600 \times 16 = 7680000$ bit

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

$$800 \times 600 \times 65536 = 31457280000 \text{ bit}$$

$$800 \times 600 \times 64 = 30720000 \text{ bit}$$

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ayrı-ayrı obyektlər formasında

nöqtələr formasında

əyri xətlər formasında

● riyazi formulalar və həndəsi abstraksiyalar formasında

xətlər formasında

463 Aşağıda qeyd edilənlərdən hası buraxılışın (həllin) tərifidir?

ekrandakı monorənglərə malik olan nöqtələrin sayı

ekranda yerləşən fərqli rənglərə malik nöqtələrin sayı

təsvirdəki fərqli rənglərə malik olan nöqtələrin sayı

● təsviri formalaşdıran piksellərin yerləşmə sıxlığı

təsviri formalaşdıran piksellərin sayı

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

● 1.0

2.0

3.0

8.0

4.0

465 Səkkiz bit maksimum neçə rəngin kodlaşdırılmasına imkan verir?

4.0

2.0

● 256.0

16.0

1.6777216E7

466 Dörd bit maksimum neçə rəngin kodlaşdırılmasına imkan verir?

- 2.0
- 4.0
- 16.0
- 1024.0
- 265.0

467 Rəngin dərinliyi nədir?

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

468 Təsvirdəki rənglərin sayı nədən asılıdır?

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

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

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

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

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

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

aşağı

yüksəyə yaxın

● orta

yüksək

aşağıya yaxın

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

CMYK

HLS

RGB

HSB

● L*a*b

473 Hansı hallarda RGB və CMYK sistemlərindən istifadə daha münasibdir?

rəng haqqında intuitiv təsəvvür əsas olanda

texniki sənədlər hazırlananda

insanın dərk etməsi əsas olanda

təsvir əllə yaradılanda

● konkret avadanlıqlarla işləyəndə

474 CMYK modelində sarı rəng necə alınır?

ağ-yaşıl

ağ-mavi

ağ-əlqırmızı

● ağ-göy

ağ-qırmızı

475 CMYK modelində al-qırmızı rəng necə alınır?

ağ-goy

ağ-mavi

ağ-sarı

● ağ-yaşıl

ağ-qırmızı

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

● $1240 \times 1024 \times 24 = 30\,474\,240$ bit

$1240 \times 1024 \times 256 = 325\,058\,560$ bit

$1240 \times 1024 \times 16777216 = 21303037788160$ bit

$1240 \times 1024 \times 8 = 10158080$ bit

$1240 \times 1024 \times 16 = 20316160$ bit

477 Hesablama qrafikası anlayışı daha çox nə ilə bağlıdır?

- təsvirlərin lokal və qlobal şəbəkələrdə ötürülməsi ilə
- multimedia texnologiyaların inkişafı 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
- CMY256
- CMYK
- CMYK256
- CMY

479 Additiv metodla rəng çalarları necə alınır?

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

480 Additiv metodla mavi rəng necə alınır?

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

481 Additiv metodla qara rəng necə alınır?

- qırmızı+yaşıl
- yaşıl+qırmızı+mavi
- yaşıl+qırmızı+al-qırmızı
- qırmızı+yaşıl+göy
- qırmızı+yaşıl+sarı

482 Additiv metodla ağ rəng necə alınır?

- ☐ qırmızı+göy
- ☐ yaşıl+ göy
- ☐ qırmızı+yaşıl+sarı
- ☒ qırmızı+yaşıl+göy
- ☐ qırmızı+yaşıl

483 İşıq obyektdən əks olunanda nə baş verə bilər?

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

484 RLE (Run-Length Encoding) nədir?

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

485 Təsvirlərin redaktə edilməsi üçün hansı modeldən istifadə daha münasibdir?

- ☐ CMYK
- ☐ YIQ
- ☐ RGB
- ☐ CMYK 255
- ☒ HSB

486 Hansı rəng modeli rəng barədə intuitiv təsəvvürə daha yaxındır?

- ☐ CMYK
- ☐ CMYK 255
- ☐ RGB
- ☐ CMY
- ☒ HSB

487 HSB modelində mərkəz nöqtə hansı rəngə uyğun gəlir?

- ☐ qara rəngə
- ☒ ağ(neytral) rəngə

firuzəyi rəngə

təmiz rənglərə

sarı rəngə

488 Hansı qrafik redaktorlarda HSB rəng modelinin tətbiqi daha münasibdir?

televiziya verilişlərinin hazırlanmasına yönələn

- təsvirin əllə yaradılmasına yönələn

mətbəə üçün təsvirlərin hazırlanmasına yönələn

reklam işi üçün təsvirlərin yaradılmasına yönələn

kompyuter üçün təsvirlərin yaradılmasına yönələn

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

əsas rənglər

- tamamlayıcı rənglər

additiv rənglər

köməkçi rənglər

alternativ rənglər

490 CMYK modelində mavi rəngi necə almaq olar?

ağ - yaşıl

- ağ - qırmızı

ağ - sarı

ağ - qara

ağ - göy

491 CMYK modeli necə adlanır?

additiv model

- subtraktiv model

əsas model

əlavə model

yardımcı model

492 Additiv modeldə al-qırmızı rəng necə alınır?

göy+yaşıl

- qırmızı+göy

ağ+qırmızı

ağ+yaşıl

yaşıl+göy

493 Additiv modeldə mavi rəng necə alınır?

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

494 Additiv modeldə sarı rəng necə alınır?

- ☐ göy+yaşıl
- ☒ qırmızı+yaşıl
- ☐ qırmızı+yaşıl+göy
- ☐ qara+qırmızı
- ☐ qırmızı+göy

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

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

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

- ☐ yekun rəngin parlaqlığı azalır
- ☒ yekun rəngin parlaqlığı artır
- ☐ ağ rəngə çevrilir
- ☐ heç nə baş vermir
- ☐ rəng solgunlaşır

497 Rəng modeli nəyi müəyyən edir?

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

498 Videopikselin ölçüsü nə qədərdir?

- ☐ 0,6 mm-dən böyük
- ☒ 0,3 mm-ə qədər

0,4 mm-ə bərabər

0,5 mm-dən kiçik

0,55 mm-dən kiçik

499 Piksel hansı xassələrə malik ola bilər?

ölçüyə və rəngə

☒ rəngə

bir neçə xassəyə

rəngə və kontura

ölçüyə, rəngə və parlaqlığa

500 Kompüter üçün hansı rəng modeli daha münasibdir?

L*a*b modeli

CMK modeli

☒ RGB modeli

HSB modeli

CMYK modeli

501 CMYK modelində əlavə rənglər əsas rəngləri hansı rəngə tamamlayır?

qırmızı rəngə

☒ ağ rəngə

qara rəngə

sarı rəngə

firuzə rəngə

502 CMYK modelində komponentlər necə alınır?

qara rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla

☒ ağ rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla

qırmızı rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla

firuzəyi rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla

sarı rəngdən əsas rəngləri çıxmaqla

503 CMYK modelində hansı rəngdən istifadə edilir?

mavi, sarı, ağ, qırmızı

☒ mavi, al-qırmızı, sarı, qara

al-qırmızı, sarı, qara, ağ

mavi, göy, yaşıl, qara

mavi, al-qırmızı, yaşıl, qara

504 CMYK modelində rənglərin alınması hansı effektdə əsaslanır?

rənglərin toplanması effektinə

● rəngin çıxılması effektinə

rəngin mürəkkəb təsvir effektinə

parlaqlığın azaldılması və artırılması effektinə

rəngin sadə təsvir effektinə

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

firuzəyi

● ağ

qırmızı

sarı

al qırmızı

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

göy

● qara

yaşıl

firuzəyi

mavi

507 RGB modelində üç rəngin qarışığı hansı rəngi verir?

yaşıl

● neytral (boz)

göy

mavi

yaşıl

508 RGB modelində hansı rənglər əsas rənglər hesab edilir?

yaşıl, sarı, qırmızı

● göy, yaşıl, qırmızı

qırmızı, göy, füksin

qırmızı, göy, ağ

qırmızı, göy, sarı

509 Hansı qurğular RGB modeli ilə işləyir?

şımaq printerlər

lazer printerlər

matris printerlər

- monitorlar və məişət televizorları
- tipoqrafiya avadanlıqları

510 Neçə əsas rəng modeli mövcuddur?

- iki
- üç
- btş
- yeddi
- bir

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

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

512 Aşağıdakılardan hansı rəng modelinin tərifidir?

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

513 Rəng çalarının əksəriyyəti necə yaradılır?

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

514 Aşağıdakılardan hansı standart vektor format deyil?

- EPS
- GIF
- CSM
- WMF
- DXF

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

vektor təsvir mürəkkəb olduğuna görə

- printerin prosesoru bəzi vektor əmrləri tanıya bilmədiyinə görə

vektor təsvirdə rəng çalarlarının sayı çox olduğuna görə

vektor təsvir çox sadə olduğuna görə

bu vektor qrafikada tətbiq edilən rəqəmsal modeldən asılıdır

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

qrafik materialda istifadə edilən rənglərin sayı

- qrafik materialın təsvir olunma üsulu

kompüter rənglərinin alınması prinsipləri

predmetləri işıqlandıran mənbələrin sayı

rəng yaratma modeli

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

qrafika proqramlarının imkanlarını

- qrafik faylların formatlarının xüsusiyyətlərini

kompüter rənglərinin yaradılması prinsiplərini

cisimləri işıqlandıran mənbələrin sayını

qrafika proqramlarının xarakteristikasını

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

BMP

- JPEG

TIFF

TIFF və GIF

GIF

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

GIF

- JPEG

JPEG

BMP və GIF

TIFF

520 Yüksək sıxma əmsalı nəyin hesabına əldə edilir?

ilkin illüstrasiyanın keyfiyyətinin yüksəldilməsi hesabına

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

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

LZW

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

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

JPEG metodunda

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

523 Hansı təsvirləri RLE metodu ilə sıxma səmərəli deyil?

skanərlə alınmayan eyni rənglərə malik böyük sahələri olan təsvirləri

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

524 Aşağıdakı formatlardan hansı rastr qrafika formatıdır?

WMF

- BMP
- DXF
- CGM
- EPS

525 Kompüter qrafikasında trassirovka nədir?

vektor təsvirdən rastr fraqmentin ləğv edilmə prosesidir

- rastr təsviri vektor təsvirə çevirmə prosesidir

vektor təsvirə rastr fraqmentin əlavə edilməsi prosesidir
trassirovka anlayışının kompüter grafikasına daxil yoxdur
rastr və vektor təsvirlərin birləşdirilməsi prosesidir

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

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

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

- ☐ TIFF
- ☒ TIFF
- ☐ JPEG
- ☐ GIF və BMP
- ☐ BMP

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

- ☐ BMP
- ☒ BMP
- ☐ TIFF
- ☐ TIFF və GIF
- ☐ JPEG

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

- ☐ JPEG
- ☒ TIFF
- ☐ BMP
- ☐ TIFF və GIF
- ☐ BMP

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

- ☐ TIFF
- ☒ JPEG
- ☐ BMP
- ☐ GIF və BMP

TIFF

531 Hansı qrafik format qrafik faylı güclü sıxmağa imkan verir?

BMP

● JPEG

GIF

TIFF və BMP

TIFF

532 Təsvirlərin İnternetdə yerləşdirilməsi üçün əsasən hansı formatdan istifadə edilir?

TIFF

● GIF

JPEG

BMP və JPEG

BMP

533 Qrafik formatlardan hansı müqayisə ilə daha yaxşı hesab edilir?

BMP

● TIFF

GIF

GIF və JPEG

JPEG

534 TIFF formatının əsas nöqsanı nədir?

sıxmaya imkan verməməsi

● əlavə informasiya saxlamağa imkan verməsi

məhsuldarlığın az olması

sıxmaya keyfiyyətin itməsi ilə imkan verməsi

əlavə informasiya saxlamağa imkan verməməsi

535 Peşəkar rəssasmlar əsasən hansı formatdan istifadə edirlər?

BMP formatından

GIF və BMP formatlarından

JPEG formatından

● TIFF formatından

FIG formatından

536 BMP formatının əsas çatışmayan cəhəti nədir?

rənglərin sayının məhdud olması

- faylların həcmnin böyük olması və əlavə imkanların olmaması

faylların həcmnin çox kiçik olması

faylların həcmnin çox böyük olması və digər formatların təqdim edə bilmədiyi əlavə imkanların mövcud olması

rənglərin sayının məhdud olması və faylların həcmnin çox böyük olması

537 Qrafik faylın qurulması qaydaları nəyə kömək edid?

faylı digər istifadəçilərə ötürməyə

- informasiyanı asan almağa və kodlaşdırılmış təsviri bərpa etməyə

qrafik faylın əlqə kanalları ilə ötürülməsinə

qrafik faylın köçürülməsinə

qrafik faylın korreksiya edilməsinə

538 LZW üsulu ilə hansı təsvirlər daha yaxşı sıxılır?

eyni rəngli piksellərin uzun sətrinə malik olmayan təsvirləri

- naxışlarla zəngin təsvirlər

LZW üsulu qrafik informasiyanın sıxılma üsulu deyil

foto-təsvirlər

eyni rəngli piksellərin uzun sətrinə malik olan təsvirləri

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

PNG

- MrSID

ICO

SVG

TIFF

540 Hansı sətərdə təsnifata görə ancaq kompleks formatlar göstərilmişdir?

PDF, DjVu, GIF

- DjVu, PDF, CGM

CDR, PDF, JPEG

SVG, JPEG, PDF

PDF, AI, TIFF

541 Hansı sətərdə təsnifata görə ancaq vektor formatlar göstərilmişdir?

ICO, MrSID, CDR

- SVG, WMF, CDR

BMP, GIF, DjVu

AI, TGA, CGM

PNG, EMF, PDF

542 Windows-nişanların saxlanması üçün hansı formatdan istifadə edilir?

MrSID

● ICO

TGA

TIFF

PNG

543 Hansi sətərdə təsnifata görə ancaq rastr formatlar göstərilmişdir?

BMP, TIFF, PDF

● ICO, PNG, TGA

BMP, CGM, ESP

BMP, GIF, PDF

BMP, PNG, CDR

544 Təsnifata görə hansı format kompleks format hesab edilir?

ICO

● DjVu

SVGZ

CDR

TGA

545 Hansı format vektor format deyil?

SVG

● PNG

ESP

CDR

SVGZ

546 Hansı grafik format itkisiz format hesab edilir?

TIFF

● hamısı

PNG

RAW

GIF

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

- BMP
- RAW
- TIFF
- JPEG
- JPEG

548 GIF formatı nə məqsədlə yaradılmışdı?

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

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

- BMP
- GIF
- TIFF
- RAW
- JPEG

550 Qrafik faylın formatı nədir?

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

551 Qrafik formatın seçilməsi nədən asılıdır?

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

552 Qrafik faylı güclü sıxanda nə baş vermir?

- bəzi rəng tonları itir
- təsvirin ümumi görünüşü dəyişir

xarakterik pilləvarilik əmələ gəlir
təsvirin nkeyfiyyəti aşağı düşür
təsvir orjinaldan çox fərqlənir

553 GIF formatı neçə rəngdən istifadə etməyə imkan verir?

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

554 GIF qrafik formatın əsas nöqsanı nədən ibarətdir?

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

555 Windows əməliyyat sisteminin əsas qrafik formatı hansıdır?

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

556 Aşağıdakılardan hansı qrafik faylın formatınının tərifidir?

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

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

- matris
- sublimasiya
- rəygli lazer
- şımaq
- adi lazer

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

printer

☒ rəqəmsal fotokamera

vəb-kamera

planşet

skaner

559 Hansı tip skanerlər mövcud deyil?

proeksiya

☒ şımaq

rulon

planşet

əl

560 Hansı skanerlər mövcuddur?

əl skanerləri

☒ sadalananların hamısı

planşet

proeksiya

rulon

561 Skanerləşdirmə nədir?

təsvirin yaradılması

☒ təsvirin rəqəmsal surətinin alınması

təsvirin korreksiya edilməsi

təsvirin adi surətinin alınmasıdır.

təsvirin daxil edilməsi

562 Hər hansı obyektı təhlil edib, kompüterdə onun rəqəmsal surətini yaradan gürğu necə adlanır?

Web-kamera

☒ skaner

plotter

printer

qrafik planşet

563 Web-kamera hansı imkana malik deyil?

təsvirləri sıxmaq

☒ təsvirləri saxlamaq

təsvirləri kompüter şəbəkəsi ilə ötürmək

video çəkiliş aparmaq

təsvirləri rəqəmsal formaya çevirmək

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

skaner

● qrafik planşet

3D-printer

3D-monitor

Web-kamera

565 Hansı firma qrafik planşet istehsal edən aparıcı firma deyil?

Acecad

● Smartec

Wacom

Hitachi

Adesso

566 Planşetin buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

dyümdəki nöqtələrin sayı ilə

● dyümdəki sətirlərin sayı ilə

planşetin daxil etmə sürəti ilə

təsvirin ölçüləri ilə

planşetin ölçüləri ilə

567 İş prinsipinə görə hansı skanerlər mövcuddur?

elektrostatistik və elektromaqnit

● elektrostatik və elektromaqnit

elektrostatistik və ultrasəs

sadə və mürəkkəb

elektrostatistik və lazer

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

Trust

● Wacom

JVC

Creative

Hitachi

569 İstehlak bazarı üçün ilk qrafik planşetlər necə adlandırılırdı?

Koala Qraf

☒ Koala Ped

Koala Men

Koala qrafika

Koala Per

570 Qrafik planşetlər nə vaxt kommersiya müvəffəqiyyəti qazanmağa başladı?

XXI əsrin əvvəllərindən

XX əsrin 90-ci illərinin ortalarından

☒ XX əsrin 70-ci illərinin ortalarından

XX əsrin 80-ci illərinin ortalarından

XX əsrin 60-cı illərinin ortalarından

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

1960-cı ildə

☒ 1957-ci ildə

1970-ci ildə

1965-ci ildə

1963-cü ildə

572 İlk qrafik planşet üçün patent nə vaxt verilib?

1890-cı ildə

☒ 1888-ci ildə

1990-cı ildə

1998-ci ildə

1988-ci ildə

573 İlk qrafik planşet üçün patent kimə verilib?

Elişa Freyde

☒ Elişa Qreyə

Emil Freyde

Freyd Emilə

Emil Qreyə

574 İlk qrafik planşet necə adlanıb?

Avtoqraf

- Teleavtoqraf

Avtoqrafika

Teleqrafika

Avtoteleqraf

575 Qrafik planşet nədir?

kompüterdə əvvəlcədən hazırlanmış təsvirləri köçürmək üçün istifadə edilən qurğudur

- təsvirləri bilavasitə əl üsulu ilə çəkmək və daxil etmək üçün qurğudur

hazır təsvirləri redaktə etmək üçün istifadə edilən qurğudur

cizgi çəkən qurğudur

hazır təsvirləri köşürmək və redaktə etmək üçün istifadə edilən qurğudur

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

soyutma yolu ilə materialın dondurulmasının

- verilənlərin şəbəkədə ötürülməsinin

toz halında olan materialın yapışdırılmasının

toz halında olan materialın yapışdırılmasının və qaynaq edilməsinin

ultrabənövşəyi lampanın təsiri altında fotopolimer plastikin polimerləşdirilməsinin

577 Aşağıdakılardan hansının 3D-çap texnologiyasına daxil yoxdur?

lazer çapın

- bərk materialların biçilməsinin

laminasıyanın

materialın soyudulmasının

lazer qaynağın

578 Aşağıdakılardan hansı prinsipial 3D-çap texnologiyasıdır?

elektromexaniki

- şırnaq

elektrostatistik

elektrodinamik

elektrostatik

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

altı

- yeddi

doqquz

beş

üç

580 Keyfiyyətli fotokamera hansı qurğulardan imtina etməyə imkan verir?

fotoyığan maşından

- skanerdən və surətçəkən qurğudan

kompüterdən

printerdən və surətçəkən qurğudan

printerdən

581 Aşağıdakılardan hansı prinsipial 3D-çap texnologiyasıdır?

elektromexaniki

- lazer

elektrostatistik

termodinamik

elektrostatik

582 3D-çap texnologiyasının əsasını nə təşkil edir?

təsvirlərin təbəqələrlə yaradılması

- bərk cisimlərin təbəqələrlə (fırladılmaqla) yaradılması

təsvirlərin fərqli rəng qatları ilə yaradılması

monoton təsvirlərin yaradılması

3D-çapa heç bir dəxli olmayan üsulla bərk cisimlərin yaradılması

583 3D-printer hansı məqsədlə tətbiq edilir?

bərk cisimlərin təsvirlərini yaratmaq üçün

- bərk cisimləri yaratmaq üçün

təsvirləri şımaq printerlə çap etmək üçün

çoxqatlı (təbəqəli) təsvirlər yaratmaq üçün

təsvirləri lazer printerlə çap etmək üçün

584 3D-printer nədir?

3D-virtual modelə əsaslanan təsvirləri yaratmaq üçün nəzərdə tutulan qurğudur

- 3D-virtual model əsasında fiziki obyektləri yaradan qurğudur

3D-monitorda əks etdirilən təsvirləri çap edən qurğudur

xüsusi təsvir qurğusudur

üçölçülü təsvirləri kağıza çap edən qurğudur

585 Planşetlər hansı firmada buraxılır?

UMAX

● Wacom

Agfa

Olimpus

Creative

586 Web-kameraları hansı firma buraxır?

Nicon

● Hamısı

Agfa

Canon

Kodak

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

təkcə sadə qrafik proqramlarla

● ixtiyari qrafik redaktorla

təkcə xüsusi təyinatlı qrafika proqramları ilə

təkcə fotoqrafiyalarla iş üçün nəzərdə tutulan qrafika proqramları ilə

təkcə güclü qrafik proqramlarla

588 İşğahəssas element hansı funksiyanı yerinə yetirir?

təsvirin pozitivini yaradır

● təsviri elektrik siqnallarına çevirir

təsviri natural formada saxlayır

kodlaşdırma aparmadan təsviri kompüterin yaddaşına yazır

təsvirin neqativini yaradır

589 Hansı halda təsvir ekrana sığışmır?

təsvirin buraxılışının (həllinin) kiçik qiymətlərində

● təsvirin buraxılışının (həllinin) böyük qiymətlərində

monitorun ölçülərinin kiçik qiymətlərində

monitorun ölçülərinin böyük qiymətlərində

ekranın buraxılışının (həllinin) kiçik qiymətlərində

590 3D-skanerlər hansı məqsədlə tətbiq edilir?

fiziki obyektə təhlil etmək və onun ikiölçülü modelini yaratmaq üçün

● fiziki obyektə təhlil etmək və onun 3D-modelini yaratmaq üçün

fiziki obyektə təhlil etmədən onun ikiölçülü modelini yaratmaq üçün

fiziki obyektin ixtiyari modelini yaratmaq üçün

fiziki obyektin təhlil etmək və onun n-ölçülü modelini yaratmaq üçün

591 Aşağıdakılardan hansı Web-kamera istehsal edən aparıcı firmadır?

Aiptec

● Cretive

Adesso

Trust

Acecad

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

Axis

● Wacom

JVC

Smartec

Cretive

593 Rəqəmsal fotokamera hansı qurğu ilə komplektləşdirilmir?

mayekristal disple ilə

● sərt disk ilə

taymerlə

avtomatik fokuslaşdırma qurğusu ilə

“alışma” qurğusu ilə

594 Rəqəmsal fotokamera ilə işləyərkən elektrik siqnalları kodlaşdırıldıqdan sonra harada saxlanılır?

ışığahəssas elementdə

● kameranın yaddaşında

xüsusi qayda ilə hazırlanmış fotolentdə

adi rəngli fotolentdə

rəngəhəssas elementdə

595 Rəqəmsal fotokameralarda nədən istifadə edilir?

xüsusi qayda ilə hazırlanmış fotolentdən

rəngəhəssas elementdən

adi fotolentdən

rəngli fotolentdən

● ışığahəssas elementdən

596 Yaxşı monitor ağ rəngi necə əks etdirməlidir?

bir qədər göyümtül

- sarımtıl və göyümtül olmadan

ekranın səthində bəzi rəngləri eynicinsli əks etdirməklə

kinoskopun kənarlarında xırda detalların qeyri-səlis əks edilməsi ilə

bir qədər sarımtıl

597 Kompüterlə işləyərkən kadrların yenilənməsinin hansı tezliyində göz yorulmur?

50 hersə qədər

- 85 hersdən az olmayan

32 hersə qədər

75 hersdən az olmayan

60 hersdən az olmayan

598 Lpi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

planşetin sürətini göstərmək üçün

- skanerin buraxılışını göstərmək üçün

təsvirin buraxılışını göstərmək üçün

informasiyanın ötürülmə sürətini göstərmək üçün

monitorun buraxılışını göstərmək üçün

599 dpi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

planşetin sürətini göstərmək üçün

- monitorun buraxılışını göstərmək üçün

informasiyanın daxil edilmə sürətini göstərmək üçün

təsvirdəki rəngləri göstərmək üçün

təsvirin ölçülərini göstərmək üçün

600 ppi ölçü vahidindən nə üçün istifadə edilir?

monitorun buraxılışını göstərmək üçün

- təsvirin buraxılışını göstərmək üçün

planşetin buraxılışını göstərmək üçün

təsvirin həcmi göstərmək üçün

skanerin buraxılışını göstərmək üçün

601 Aşağıdakılardan hansı rastr qrafikanın üstünlüyü hesab edilə bilməz?

fotografiya keyfiyyətinə malik təsvirlərin təqdim edilə bilir

- təsvirin saxlanması üçün tələb edilən yaddaş sahəsi

hər bir pikselə ixtiyari çalar vermək olar

təsvir printerdə asan çap edilə bilər

kompyuter çıxış qurğularını rahat idarə edir

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

mətnə xüsusi effektlər (həcm, keçmə və s.) tətbiq etmək

- imvolu bukvitsaya çevirmək

mətnin güzgü əksini almaq

mətni trayektoriya üzrə yerləşdirmək

məti dartmaq və ya əymək

603 CorelDRAW proqramında hansı rəngləmə tipi rəng seçmək üçün daha geniş imkanlar təqdim edir?

tekstur rəngləmə

çoxrəngli bektor naxış rəngləmə

qradiyent rəngləmə

- bircins rəngləmə

naxışlı rəngləmə

604 CorelDRAW proqramında Outline alətindən hansı əməliyyatı yerinə yetirmək üçün istifadə edilir?

müxtəlif rəngləmə kateqoriyalarına müraciət etmək üçün

bircins rəngləmə üçün

tekstur rəngləmə üçün

qradiyent rəngləmə üçün

- konturu rəngləmək üçün

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

Shape (Figur)

Poligon (Çoxbucaqlı)

Rectangle (Düzbucaqlı)

- Pick (Göstərici) alətindən

Zoom (Miqyas)

606 Vektor qrafikada hər bir primitiv necə şərh olunur?

analitik formada

mürəkkəb obyekt formasında

sadə obyekt formasında

- əmr formasında

grafik formada

607 Aşağıdakılardan hansı vektor qrafikada primitiv deyil?

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

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

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

609 CorelDRAW proqramında tekstur rəngləmədən nə məqsədlə istifadə edilir?

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

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

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

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

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

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

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

613 CorelDRAW proqramında radial rəngləmədən hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

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

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

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

615 CorelDRAWda hansı əməliyyat əsas əməliyyatlara daxil deyil?

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

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

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

617 CorelDRAW redaktorunun bir obyektində nə ola bilməz?

- Eyni qalınlığa malik birləşdirici xətlər
- Müxtəlif qalınlığa malik birləşdirici xətt
- Eyni rəngə malik birləşdirici xətlər

Birdən çox olmayan seqmen

Eyni cinsli rənglə doldurulmuş sahələr

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

obyektin uzunluğunu

● obyektin xarici görünüşünü

obyektin həcmi

obyektin konturunun qalınlığını

obyektin enini

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

qapalı əyri formasında

● düz xətt formasında

qövsə bənzər formasında

elliptik xətt formasında

açıq əyri formasında

620 CorelDRAW redaktorunda ayrilik necə müəyyən edilir?

əyrinin uzunluğu ilə

● ayrilik manipulyatorunun uzunluğu ilə

əyrini kəsən xəttin isyiqaməti ilə

əyrini kəsən xəttin uzunluğu ilə

əyrinin radiusu ilə

621 CorelDRAW redaktorunda ayrilik neçə parametrlə müəyyən olunur?

bir parametrlə

● iki parametrlə

bir neçə parametrlə

çoxlu sayda parametrlərlə

üç parametrlə

622 CorelDRAW redaktorunda iki düyünü birləşdirən obyekt necə adlanır?

düz xətt

● seqment

qövs

Beze əyrisi

əyri xətt

623 CorelDRAW redaktorunda obyektin xarici görünüşü nədən asılıdır?

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

624 CorelDRAW redaktorunda əyrilik manipulyatorları necə təqdim olunur?

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

625 CorelDRAW redaktorunda əsas anlayış nədir?

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

626 CorelDRAW proqramında vəziyyətdən asılı olaraq dəyişən interfeys necə adlanır?

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

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

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

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

- Swatches

- Color
- Naviqator
- Toolbox
- Layers

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

- Channels
- Layers
- Swatches
- Xassələr
- Navigator

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

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

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

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

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

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

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

- Naviqator lövhəsində
- Vəziyyət sətrində

xassələr lövhəsində

başlıq sətrində

Swatches lövhəsində

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

təsvirin təkə ekran variantı dəyişmir

● təsvirin təkə ekran variantı dəyişir

xarici daşıyıcıda təsvirin həcmi dəyişir

heç nə dəyişmir

xarici daşıyıcıda təsvirin ölçüsü dəyişir

635 Adobe Photoshop proqramında lövhələrin tərkibi nədən asılı olur?

təsvirin seçilən hissəsindən

● seçilən alətdən

rəng modelindən

təsvirin alınma üsulundan

rəng çalarlarının sayından

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

görünüş menyusunda

● xassələr(Options) lövhəsində

servis menyusunda

alətlər lövhəsində

kontekst menyuda

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

alətlərin imkanlarından

● alətlərin imkanlarını bilmə səviyyəsindən

alətlərin funksiyalarından

alətlərin təyinatından

alətlərin yerləşmə ardıcılığından

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

maskalanmış oblasta

● təkə ayrılmış oblasta

təsvirin parlaq oblastlara

təsvirdəki tutqun oblastlara

ayrılmış oblastdan kənarda qalan oblasta

639 Adobe Photoshop proqramının Vəziyyət sətri lövhəsində hansı informasiya əks etdirilir?

sənədin adı və istifadə edilən rənglərin sayı

- miqyas, yaddaşın həcmi və i.a.

sənədin adı və təsvirin buraxılışı

monitorun və təsvirin buraxılışı

cari sənəd üçün zəruri olan yaddaşın həcmi və rənglərin sayı

640 Adobe Photoshop proqramının Fillet(Filtrlər) menyusuna hansı əmərlər daxildir?

giriş çıxış əmərləri

- qrafik effekt əmərləri

təsvirləri digər əlavələrdən import edən əmərlər

təsvirlərə baxmaq üçün istifadə edilən əmərlər

düzəliş əmərləri

641 Adobe Photoshop proqramının proqram pəncərəsinin başlıq sətrində nə əks etdirilir?

menyu sətri

- Proqramın nişanı və adı

vəziyyət sətri

işçi sahə

alət lövhələri

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

göy

- yarımşəffaf

yaşıl

mavi

qırmızı

643 Adobe Photoshop proqramında maska nə ilə müqayisə edilə bilər?

böyüdücü şüşə ilə

- trafatetlə

xətkeşlə

şablonla

düzbucaqlı ilə

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

rəqəmsal fotokameralardan alınan təsvirlər

- kiçik ölçülü təsvirlər

digər əlavələrdən import edilən təsvirlər

istifadəçilərin yaratdığı təsvirlər

skanerlə alınan təsvirlər

645 Adobe Photoshop proqramında lövhələr hansı məqsədlə qruplaşdırılır?

lövhlərdə daha çox alət yerləşdirmək üçün

xarici daşıyıcıda az yer tutması üçün

operativ yaddaşda az yer tutması üçün

lövhlərin belə təşkilinin sadə və münasib olduğuna görə

- ekranda az yer tutması üçün

646 Adobe Photoshop proqramında alətlər niyə qruplaşdırılır?

alətlərlə yerinə yetirilən əməliyyatların keyfiyyətini yaxşılaşdırmaq üçün

- onların tapılmasını asanlaşdırmaq üçün

proqramın əyaniliyini yüksəltmək üçün

alətlərdən təcrübəsiz istifadəçilərin istifadə edə bilməsini təmin etmək üçün

istifadə edilən alətlərin sayını artırmaq 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 əməlləri hansı menyuda olur?

Fillet menyusunda

View menyusunda

Edit menyusunda

Image menyusunda

- File menyusunda

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

təsvirin formatını dəyişmək üçün

- Kollaj yaratmaq üçün

təsvirin rəng çalarlarını dəyişmək üçün

təsvirin ölçülərini böyütmək üçün

təsvirin ölçülərini kiçiltmək üçün

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

təsvirlərin ölçülərini böyütməklə

ekranda təsvirin fraqmentlərinin yerini dəyişməklə

Photoshopda belə üsul yoxdur

- müxtəlif təsvirlərdə olan müxtəlif fraqmentləri qovuşdurmaqla

təsvirlərin ölçülərini kiçiltməklə

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

maraqlı təsvirlər yerləşdirilmiş kompakt diskərdən və digər maqnin daşıyıcılarından

müxtəlif mövzula üzrə İnternet təsvirlərdən

- sadalanan bütün mənbələrdən

Wwb-kameralar və rəqəmsal fotokameralardan

skanerlə alınan foto və digər materiallardan

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

illyustratorlar

dizaynerlər

- hamısı

peşəkar fotoqraflar

reklam işi ilə məşğul olanlar

653 Niyə Photoshop proqramından təsvirləri yaratmaq üçün istifadə edilmir?

Photoshopda təsvir yaratmaq mümkün olmadığına görə

Photoshop proqramında təsvirləri redaktə etmək üçün güclü vasitələr olduğuna görə

- Photoshopda təsvir yaradan alətlər nisbətən məhdud olduğuna görə

Photoshop proqramında təsvir yaratmaq üçün alətlər olmadığına görə

Photoshop proqramında təsvirləri redaktə etmək üçün güclü vasitələr olmadığına görə

654 Rastr təsviri əvvəlcə kiçilib, sonra əvvəlki ölçüsünə qədər boyudəndə aşağıdakılardan hansı ola bilər?

təsvirdə pilləvariliyin olması

təsvirdə qarışıqlığın və pilləvariliyin olması

rəngli sahələrin təhrif edilməsi

təsvirdə qarışıqlığın olması

- təsvirin keyfiyyətinin yaxşılaşması

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

Adobe Illustrator
Macromedia FreeHand
PhotoEditor
Corel Photo-Paint

- Adobe Photoshop

656 Photoshop proqramında Shift düyməsini sıxılmış vəziyyətdə saxlamaqla təsvirdən oblast ayıranda ...

ayrılan oblast ümumi ayırmadan çıxılır.
ayrılan oblast təhrif edilir.
ayrılan oblast təsvirdən ləğv edilir.

- ayrılan oblast mövcud ayırmaya əlavə edilir
- ayrılan oblast invertləşdirilir.

657 Photoshop proqramında Select (Выделение-Айırма) – Inverse (Обратить-Çevirmək) əmrindən ... istifadə edilir.

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

658 Photoshop proqramında Выделение (Айırма) – Выделить снова(Тəzədən ayırmaq) əmri ...

ayırmaya oblastlar əlavə edir.
ayırmanın formasını dəyişdirir.
ayrılmış oblastı köçürür.
● ayırma sərhəddini göstərir.
ayrılmış oblastın yerini dəyişdirir.

659 Photoshop proqramında Выделение(Айırма) – Отменить выделение (Айırmadan imtina) əmri ...

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

660 Photoshop proqramında Contiguous (Смежное – Bitişik və ya qonşu) bayraqcığı aktiv olanda təsvirdən ...

rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gələn təkə bir oblast ayrılır.

rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gəlməyən təkə bir oblast ayrılır.

rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gəlməyən bütün oblastlar ayrılır

rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gələn bəzi oblastlar ayrılır.

- rəngi ilkin nöqtədəki verilmiş rəngə uyğun gələn bütün oblastlar ayrılır.

661 Photoshop proqramında ayırma sərhəddinin səlist olması üçün ...

Contiguous bayraqcığı aktiv olmalıdır.

Tolerance sahəsindəki qiymət kiçik olmalıdır.

- Anti – aliased bayraqcığı aktiv olmalıdır.

Tolerance sahəsindəki qiymət böyük olmalıdır.

kontrastlıq artırılmalıdır.

662 Photoshop proqramında Tolerance (отклонения-хəta və ya допуск-icazə) daxiletmə sahəsindəki qiymət böyük olanda ...

ayırmanın kənarları səlist olur.

əhatə edilən rənglərin diapazonu az olur.

ayırma sərhədləri daha hamar olur.

bu qiymətin rənglərin əhatə diapazonuna daxil yoxdur.

- əhatə edilən rənglərin diapazonu bir o qədər geniş olur.

663 Photoshop proqramında sehirli çubuq aləti ilə işləyəndə Tolerance (отклонения-хəta və ya допуск-icazə) daxiletmə sahəsində ... təyin edilir.

təsvirin rəngli oblastlarının ayrılması

rəngin parlaqlığının dəyişməsi

ilkin nöqtə ətrfində təsvirdən ayrılan oblastın diapazonu

təsvirin bütün oblastlarının ayrılması

- ilkin rənglə müqayisədə rənglərin dəyişmə diapazonu

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

təkə rəngli təsvirlər üçün çəkmək lazım olur.

- çəkmək lazım olmur.

təkə ağ-qara təsvirlər üçün çəkmək lazım olur

mütləq çəkmək lazım gəlir.

ayırmanın enini göstərmək lazım olur.

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

təkcə eyni rəng çalarına malik olan

- rəngləri yaxın olan

təkcə boz rəng çalarlarına malik olan

təkcə ağ-qara rəng çalarlarına malik olan

təkcə müxtəlif rəng çalarlarına malik olan

666 Photoshop proqramında hamarlama ... imkan verir.

obyektin sərhədlərini təyin edərkən nöqtələrin sayını müəyyən etməyə

- sərhədləri əlavə hamarlamağa

ayırma alətinin həssaslığını müəyyən etməyə

ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin yaradılması tezliyini müəyyən etməyə

obyektin enini müəyyən etməyə

667 Photoshop proqramında Выступ или растушевка (Çıxıntı və ya tuşlama) daxilətmə sahəsindəki qiymət ... müəyyən etməyə imkan verir.

obyektin sərhədlərini təyin edən nöqtələrin sayını

- ayırma sərhəddinin yuyulmasını

ayırma alətinin həssaslığını

ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin taradılması tezliyini

təsvirin enini

668 Photoshop proqramında tənzimləmə zolzğındakı tezlik sahəsində ... təyin edilir.

ayırma zamanı alətin həssaslığı

- ayırma zamanı proqramın qovşaq nöqtələrini hansı tezliklə yaradacağı

obyektin sərhəddinin təyin edilməsi nöqtələrinin sayı

ayırmanın uzunluğu

ayırma sərhəddinin yuyulma kəmiyyəti

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

obyektin sərhədlərini təyin edən nöqtələrin sayı

- alətin həssaslığı

ayırma sərhəddinin yuyulma kəmiyyəti

ayırmanın enini

ayırma zamanı qovşaq nöqtələrinin yaradılması tezliyi

670 Photoshop proqramında Lasso alətindən istifadə ediləndə tənzimləmə zolağındakı en daxilətmə sahəsində ...

təsvirin eni verilir

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- düzxətli lasso

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

676 Photoshop proqramında ... mövcuddur.

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

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

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

678 Photoshop proqramında ayırma ... yaradıla bilər.

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

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

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

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

- Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı lasso)
- Magic Wand (Şehirli çubuq)
- Magnetic Wand (Maqnit lasso)

Elliptical Marquee (Elliptik oblast)

Lasso

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

qeyri-dəqiq və aydın kontura malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

- dəqiq və aydın konturlu ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

elliptik formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

duzbucaqlı formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

çoxbucaqlı formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

682 Adobe Photoshop proqramında Lasso alətindən nə məqsədlə istifadə edilir?

rəsm oblast yaratmaq üçün

- təsvirdən oblast ayırmaq üçün

rəsm alətlərini seçmək üçün

təsvirə baxma rejimini seçmək üçün

təsvirə baxma oblastı yaratmaq üçün

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

Poligonal Lasso

- Magic Wand

Magnetic Wand

Pen

Lasso

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

fayl kimi saxlamaq

- maska kimi saxlamaq

ayırmanı təkrar istifadə etmək mümkün deyil

Photoshop-da belə funksiya yoxdur

təsvir kimi saxlamaq

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

Magic Wand

- Magic Wand

Lasso

Poligonal Lasso

Pen

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

- ☐ Poligonal Lasso
- ☒ Maqnetic Lasso
- ☐ Pen
- ☐ Magic Wand
- ☐ Lasso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

təkcə maskalanmış oblastı

- təkcə ayrılmış oblastı

təkcə dəyişdirilmiş hissələri

təsvirin təkcə dəyişdirilməmiş hissələri

təsvirin ixtiyari hissəsini

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

Magic Wand (Şehirli çubuq)

- Lasso

Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı lasso)

Elliptical Marguee (Elliptik oblast)

Maqnetic Lasso (Maqnit lasso)

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

düzbucaqlı formasında ayırma oblastı yaratmaq üçün

- oval formalı ayırma oblastı yaratmaq üçün

çoxbucaqlı formada olan ayırma oblastı yaratmaq üçün

mürəkkəb formalı ayırma oblastı yaratmaq üçün

yaxın rəng çalarlarından ibarət olan ayırma oblastı yaratmaq üçün

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

rəsm oblastı yaratmaq üçün

- lazım olan piksellər çoxluğunu seçmək üçün

təsvirlərə baxma rejimlərindən birini seçmək üçün

göstərmə rejimini seçmək üçün

lazım olan alətləri seçmək üçün

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

Swatches

- Channels

Naviqator

Xassələr

Layers

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

qara

- ağ

yaşıl
göy
qırmızı

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

- ☐ sürətli maska rejimində
- ☒ standart rejimdə
- ☐ universal rejimdə
- ☐ belə rejim yoxdur
- ☐ adi 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?

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

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

- ☐ Magic Wand (Schirli çubuq)
- ☒ Magnetic Lasso (Maqnitli Lasso)
- ☐ Lasso
- ☐ Elliptical Marguee (Elliptic oblast)
- ☐ Poligonal Lasso (Çoxbucaqlı Lasso)

700 Adobe Photoshop proqramında təsvirin hansı hissəsi maskalanmış oblast adlanır?

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

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

yerdəyişmə və köçürmə
miqyaslaşdırma və fırlatma (döndərmə)
tundlaşdırma və güzgü əksinin alınması
rəngləmə və durultma

- sadalanan əməliyyatların hamısını