

1. Adobe Photoshop proqramında ayırma düzbucaqlısının tərəflərinin ortasında yerləşən düyün nöqtələri...
 - təkca sağ tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
 - ✓ təkca bir tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
 - təkca yuxarı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
 - təkca aşağı tərəf üzrə ölçüləri dəyişdirməyə imkan verir.
 - təkca 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 ayrılmış hissəsi nəzərdə tutulur.
 - eyni rənglə rənglənmiş hissələr nəzərdə tutulur.
 - təsvirin 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 interpolyasiya metodu həmişə susma prinsipi ilə təklif edilir?
 - Kub.
 - ✓ Bikubik.
 - Bixətti
 - Xətti.
 - Yaxın qonşu.

6. Photoshop proqramında hansı interpolyasiya metodu tətbiq ediləndə təsvirin yuyulmasını azaltmaq üçün kontrastlıq artır?
 - Bixətti
 - ✓ Bikubik.
 - Yaxın qonşu.
 - Bikubik.
 - Xətti.

7. Photoshop proqramında hansı interpolyasiya 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 interpolyasiya metodu ...
- Bixətti metodudur.
 - ✓ Bikubik metodudur.
 - Kub metodudur.
 - Xətti metodudur.
 - Yaxın qonşu metodudur.
9. Adobe Photoshop proqramında Bixətti interpolyasiya 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 interpolyasiya 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 interpolyasiya metodunun ən yaxşı cəhəti ...
- təsvirin dürüstlüyünü yüksəltməkdən ibarətdir.
 - ✓ təsvirin dürüstlüyünü pisləşdirməkdən ibarətdir.
 - təsvirin parlaqlığını azaltmaqlan ibarətdir.
 - təsvirin dürüstlüyünə təsiri etməməkdən ibarətdir.
 - təsvirin parlaqlığını yüksəltməkdən ibarətdir.
12. Adobe Photoshop proqramında yaxın qonşu və ya qonşu piksellər üzrə interpolyasiya 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 interpolyasiya metodunun ...
- dürüst sərhədləri olmayan təsvirlərə tətbiq edilməsi tövsiyə edilir
 - ✓ təcridi 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 interpolyasiya metodu ...
- sərt sərhədlər adlanır.
 - ✓ yaxın qonşu adlanır.
 - dürüst sərhədlər adlanır.
 - eyni-dürüst sərhədlər adlanır.
 - təcridi rəng keçidi adlanır.
15. Adobe Photoshop proqramında təsvirin nöqtələrinin sayı dəyişdiriləndə nəqlif edilən ...
- iterasiya etodlarından birini seçmək lazımdır.
 - yuma etodlarından birini seçmək lazımdır.

- tənləşdirmə etodlarından birini seçmək lazımdır.
- ✓ interpolyasiya metodlarından birini seçmək lazımdır.
- hamarlaşdırma 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 dürüslüyü yüksəlir.

17. Adobe Photoshop proqramında təsvirin buraxılışının qiyməti azaldılanda ...

- təsvirə informasiya əlavə edilir.
- ✓ təsvirdəki informasiyanın bir hissəsi itir.
- təsvirin dürüslüyü yüksəlir.
- buraxılışın azaldılması təsvirin 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 dürüslüyü artır.

19. Photoshop proqramında sənədin necə çap ediləcəyini bilmək üçün ölçülərin: 1) santimetrlə; 2) punktlarla; 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 ...

- təsvirin 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 обрезки ...

- 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 ...

- təkə ölçülərin dəyişdirilməsi üçün istifadə edilə bilər.
- ✓ ölçülərin proporsional dəyişdirilməsi və dondurmə 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 menyusündən ... 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 sıxılında proqram ...

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

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 bayraqcıyı aktivləşdirmək lazımdır?

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

37. Adobe Photoshop proqramı ilə sonunda ox işarəsi olan olan xətt yaratmaq üçün Oxlar dialoqunda hansı bayraqcıyı 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-fiqur yaratmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- Fiqur oblastından çıxmaq düyməsini aktivləşdirmək lazımdır.
- İxtiyari fiqur alətini aktivləşdirmək lazımdır.

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

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

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

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

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

- yaradılan fiqur köhnə qata yerləşdirilir.
- √ fiqur yeni qatda yaranır.
- rənglə doldurulmuş fiqur yaradılır.
- fiqur istifadəçinin seçdiyi qatda yaradılır.
- fiqur 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, düzbucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilmir.
- √ düz xətlər, ellipslər, düzbucaqlılar, çevrələr, çoxbucaqlılar və ixtiyari formalar standart obyektlərə aid edilir.
- təkə düz xətlər və ellipslər standart obyektlərə aid edilir..
- təkə 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.
- obyektə əymək olur.
- ellips çəkmək olur.

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

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

46. Adobe Photoshop proqramında ciləyici ilə iş zamanı ...

- yol yaratmaq olar.
- təkə ayrılmiş fraqmentlən kənardə qalan hissədə rəsm çəkmək olar.
- təsviri klonlaşdırmaq olar.
- √ təkə ayrılmiş 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 sərt 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 ...
- tətirdəki 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.
 - Filtir Menyüsündən 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 menyusündə.
- √ Rejim siyahısında.
- Filtr menyusünün İmitasiya bəndində.
- Filtr menyusünün Rendering bəndində.
- Təsvir menyusündə.

66. Adobe Photoshop proqramında susma prinsipi ilə verilən fırçalar yığılmasını 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 proqramında palitranın rənglərinin qarışdırılması metodu siyahısındakı Nois (Küy) elementi ...

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

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

- ✓ rənglərin qarışdırılmasının seçilməsi üçün kvadratik interpolasiyadan 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.
 - təkə 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.
 - təkə 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.
 - təkə 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.
 - təkə 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.
 - ✓ təkə 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 palitradan 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.
- qradient 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 ...

- təkə 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 rəngi 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 danışıqda bublik) formalı obyekt yaratmaq üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Box
- Tube
- Teapot
- Plane
- ✓ Torus

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

- Sphere
- Tube
- Plane
- ✓ Cylinder
- Cone

110. 3ds Max – da ixtiyari radiusa malik kürə yaratmaq 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 təşkiledicisidir.

- 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.

- yardımçı 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
- təkə səhnənin real fəzasında yerləşən yardımçı obyektlər
- √ səhnənin virtual fəzasında yerləşən nə varsa
- təkə 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.

- təkə ayrılmış obyektlər qrupunun
- √ həm bir obyektin, həm də ayrılmış obyektlər qrupunun
- ayrılmış obyektlər qrupunun dayaq nöqtəsi ola bilməz
- bir obyektin dayaq nöqtəsi ola bilməz
- təkə 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
- √ ayrılmışmıymış 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
- ayrılmışmıymış 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 ...

- böyüdüür.
- √ köçürülür.
- dəyişdirilir.
- hamarlanır.
- kiçildir.

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 sistem 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
- Casenent
- Straight Stair
- √ LTypeStair
- Spiral stair

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

- Fixed
- Awning
- Projected
- Pivoted
- ✓ Sliding

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

- Pivoted
- Awning
- ✓ Projected
- Fixed
- Casenent

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

- Awning
- Casenent
- Projected
- Fixed
- ✓ Pivoted

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

- Pivoted
- Awning
- Casenent
- Projected
- ✓ Fixed

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

- Awning
- Fixed
- ✓ Casement
- Pivoted
- Projected

161. 3ds Max programında həcnamadan asılan pəncərə hansı alətlə yaradılır?

- Casenent
- 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 istiqamətini 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 qaçı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- mürəkkəb qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- adi qapı yaratmaq üçün istifadə edilir.
- ✓ həncamadan 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?

- Tiller
- ✓ 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
- Tiller
- 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
- Tiller
- ✓ 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 sisemi adlanır?

- Parent
- ✓ Working
- World
- View
- Local

194. 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi Şarnir koordinat sisemi adlanır?

- View
- ✓ Gimbal
- Grid
- Local
- World

195. 3ds Max proqramında hansı koordinat sistemi Valideyin koordinat sisemi 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?

- Right
- ✓ Bottom
- Back
- Top
- Left

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

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

202. 3ds Max proqramında hansı modifikator obyektə müxtəlif istiqamətlərdən sıxmağa imkan verir?

- Skew
- Shell
- FDD
- ✓ Squeeze
- Spherify

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

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

204. 3ds Max proqramında hansı modifikator obyektləri dartmağa və ya yumşaltmağa imkan verir?

- Skew
- Slice
- Noise
- ✓ Stretch
- Spherify

205. 3ds Max proqramında Skew modifikatorunun hansı parametri obyektin meylləndirilmə istiqamətinə cavab verir?

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

206. 3ds Max proqramında Skew modifikatorunun hansı parametri obyektin meylləndirilmə kəmiyyətinə cavab verir.

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

207. 3ds Max proqramında hansı modifikator obyektləri müxtəlif istiqamətlərə meylləndirməyə (əyməyə) imkan verir?

- Stretch
- FDD
- √ Skew
- Spherify
- Push

208. 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri siviriləşdirilən obyektin tilinin formasını müəyyən edir?

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

209. 3ds Max proqramında Taper modifikatorunun hansı parametri obyektin siviriləşdirilməsini müəyyən etməyə imkan verir?

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

210. 3ds Max proqramında hansı modifikator ixtiyari modelin formasını siviriləşdirməyə və ya kütləşdirməyə imkan verir?

- FDD
- Shell
- Noise
- √ Taper
- Push

211. 3ds Max proqramında Twis modifikatorunun hansı parametri modelin burulan hissəsinin sürüşdürülməsinə imkan verir?

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

212. 3ds Max proqramında Twis modifikatorunun hansı parametri burmanın bucaq qiymətini müəyyən edir?

- Upper Limit
- Angle
- Bias
- Bias
- √ Angle

213. 3ds Max proqramında hansı modifikator ixtiyari formaya malik olan obyektə burmağa imkan verir?

- Stretch
- Lattice
- Bend
- Taper
- √ Twist

214. 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametrlər qrupu əymənin oxlardan hansına nəzərən yerlə yetiriləcəyini dəyişməyə imkan verir?

- √ Bend Axis
- Lower Limit

- Angle
- Direction
- Upper Limit

215. 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametri obyektin əyilməsi istiqamətini dəyişməyə imkan verir?

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

216. 3ds Max proqramında Bend modifikatorunun hansı parametri əymə bucağını müəyyən etməyə imkan verir?

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

217. 3ds Max proqramında obyektə əymək üçün hansı modifikatordan istifadə edilir?

- Twist
- Squeeze
- Skew
- ✓ Bend
- Taper

218. 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.

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

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

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

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

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

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

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

- Düzbucaqlı alətdən istifadə etməkdir.
- Effektlər alətdən istifadə etməkdir.
- Lastik alətdən istifadə etməkdir.
- Fırça alətdən istifadə etməkdir.
- ✓ Delete düyməsindən istifadə etməkdir.

223. Corel Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

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

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

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

225. Corel Photo-Paint proqramı ilə klonlaşdırma əməliyyatına başlamaq üçün ...

- Çiləyici alətin seçmək lazımdır.
- Rəngi dəyişdirən fırça alətin seçmək lazımdır.
- Fırça alətin seçmək lazımdır.
- Effektlər alətini seçmək lazımdır.
- ✓ Klonlaşdırma alətin seçmək lazımdır.

226. Photo-Paint proqramında klonlaşdırma ...

- rəngi dəyişdirməklə köçürmədir.
- buraxılışı dəyişdirməklə köçürmədir.
- bir neçə təsviri adi üsulla köçürməkdir.
- təsvirin köçürülməsidir.
- ✓ təsvirin hissələrini seçmə üsulla köçürməkdir.

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

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

228. 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.

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

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

- Fiqura düymələrindən istifadə etməklə seçmək olar.
- Ucun forfası siyahısından seçmək olar.
- ✓ Fırçanın tipi siyahısından seçmək olar.

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

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

231. Photo-Paint proqramında ixtiyarı rəngkarlıq aləti adlandırılır.

- aeroqraf
- pastel
- çiləyici
- ✓ fırça
- karandaş

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

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

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

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

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

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

235. 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 birtən eləmək olar.
- ✓ obyektin sərhədlərini yarı şəffaf eləmək olar.

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

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

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

- qara ləkələri ləğv etmək olar.
- təkə ağ və qara ləkələri ləğv etmək olar.
- √ ağ ləkələri ləğv etmək olar.
- boz ləkələri ləğv etmək olar.
- ağdan başqa bütün ləkələri ləğve tmək olar.

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

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

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

- qarışıq çalara malik olur
- qəribə çalara malik olur.
- parlaq çalara malik olur.
- təravətli çalara malik olur.
- √ eyni çalara malik olur.

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

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

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

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

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

- obyekt təkə əyməyə imkan verir.
- obyektə təkə perpektiv effekti tətbiq etməyə imkan verir.
- obyekt təkə ixtiyari qaydada döndərməyə imkan verir.
- obyekt təkə əks etdirməyə imkan verir.
- √ obyekt ixtiyari qaydada təhrif etməyə imkan verir.

243. Photo-Paint redaktorunda qara oxlar və mərkəzdə çevrə formasında olan ayırma markerləri obyekt ...

- yrrini dəyişməyə imkan verir.
- ölçüsünü dəyişməyə imkan verir.
- dındərməyə imkan vermir.
- əyməyə imkan vermir.
- √ döndərməyə və əyməyə imkan verir.

244. 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.

245. 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

246. 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

247. 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

248. 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
- rəsmlə obyekt yaratmaq üçün

249. 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 düzdü.
- müvafiq üç bənddəki cavablar düzdü.
- Object – Text – Straighten Text əmri ilə adi obyektə çevrilir.

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

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

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

- Toolbox lovhəsində yerləşən ixtiyari aləti seçmək lazımdır.
- təkə lastik alətini seçmək olar.
- ✓ Toolbox lovhəsində yerləşən ixtiyari digər aləti seçmək lazımdır.
- mətn alətini təkrar seçmək lazımdır.
- təkə rəsm alətini seçmək olar.

252. Photo-Paint redaktorunda şriftin rəngi ...

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

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

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

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

- yzınluğu dəyişir.
- xarakteri dəyişir.
- rəngi dəyişir.
- ✓ forması dəyişir.
- eni dəyişir.

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

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

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

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

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

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

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

- ✓ Yol
- Ellips
- Xətt
- Düzbucaqlı
- Çoxbucaqlı

259. Photo-Paint proqramında yollardan əksər hallarda ...

- onların boyunca mətnin kölgəsini yerləşdirmək üçün istifadə edilir.
- təsvirə izahat yaratmaq üçün istifadə edilir.

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

260. Photo-Paint qrafik redaktorunda ...

- xüsusi qayda ilə yaradılan əyriyə yol adlandırılır.
- təkə şəquli düz xətt parçaları yol adlandırılır.
- çoxbucaqlı formasında olan fiqurlar yol adlandırılır.
- təkə üfqi düz xətt parçaları yol adlandırılır.
- √ ixtiyari vektor əyri yol adlandırılır.

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

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

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

- cürbəcür tam şəffaf obyektlər
- təsvirin təkə tutqun oblastlarından şəffaf obyektlər
- təsvirin təkə solğun oblastlarından şəffaf obyektlər
- √ cürbəcür yarımşəffaf obyektlər
- təsvirin təkə işıqlı oblastlarından şəffaf obyektlər

263. Photo-Paint proqramında şəffaflığın ən yaxşı tənzimlənməsini

- avtomatik yerinə yetirmək olar.
- statik yolla yerinə yetirmək olar.
- mexaniki yerinə yetirmək olar.
- √ əl üsulu ilə yerinə yetirmək olar.
- avtomatlaşdırılmış üsulla yerinə yetirmək olar.

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

- təkə rastr naxış şəffaflığı seçməklə
- √ qradiyent, tekstur və ya rasr naxış şəffaflığı seçməklə
- təkə tekstura şəffaflığı seçməklə
- təkə qradiyent şəffaflığı seçməklə
- şəffaflıq variantı seçmədən

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

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

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

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

267. Photo-Paint proqramında şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlının yerini dəyişdirəndə

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

268. Photo-Paint proqramında şəffaflığın sonunu ...

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

269. Photo-Paint proqramında şəffaflığın başlanğıcını

- şəffaflıq vektorunun sonunda yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- müvafiq iki dənəddəki cavablar düzdür.
- müvafiq üç bənddəki cavablar düzdür.
- ✓ şəffaflıq vektorunun əvvəlində yerləşən kvadrat üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.
- şəffaflıq vektorunun ortasında yerləşən düzbücaqlı üzərində sol düyməni aktivləşdirməklə vermək olar.

270. Photo-Paint proqramında interaktiv şəffaflıq aləti ...

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

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

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

272. Photo-Paint proqramında müxtəlif şəffaflıq variantlarının köməyi ilə

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

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

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

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

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

- tək cə rəngin dəyişməsi ilə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
- tək cə qeyri-şəffaf obyektlər yaradır.
- ✓ rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər yaradır.

275. Photo-Paint proqramında şəffafliq variantları siyahısının elementləri ... yaratmağa imkan verir.

- tək cə rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər
- tək cə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər
- tək cə rəngin dəyişməsi ilə yarımşəffaf obyektlər
- ✓ rəngin dəyişməsi və ya dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər
- tək cə rəngin dəyişməsi ilə şəffaf obyektlər

276. Photo-Paint proqramında ...

- şəffafliqın minimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektə şərh edir.
- şəffafliqın sıfıra bərabər qiyməti qeyri-şəffaf obyektə şərh edir.
- şəffafliqın ixtiyari qiyməti qeyri-şəffaf obyektə şərh edir.
- ✓ şəffafliqın maksimal qiyməti qeyri-şəffaf obyektə şərh edir.
- şəffafliqın orta qiymətləri qeyri-şəffaf obyektə şərh edir.

277. Photo-Paint redaktorunda yarımtönlərin itməməsi ilə təsvirləri yumşaltmaq üçün ... filtri tətbiq edilir.

- Gauss yuma effekti
- ağıllı yuma
- radial yuma
- ✓ istiqamətləndirilmiş hamaralama
- hərəkətli yuma

278. Photo-Paint redaktorunda Effects-Blur əmri seçildəndən sonra ...

- 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.

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

- İmpressionizm stilində təsvir yaratmaq üçün
- kömürlə ağ-qara təsvir yaratmaq üçün
- təbaşirlə yaradılan təsvir almaq üçün
- flomaster aləti ilə təsvir yaratmaq üçün
- ✓ kubizm stilində təsvir almaq üçün

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

- diyircəkli qələm aləti ilə təsvir yaratmaq üçün
- adi fırça ilə təsvir yaratmaq üçün
- müxtəlif rəngli kvadrat yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
- müxtəlif rəngli düzbucaqlı yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün
- ✓ müxtəlif rəngli dairəvi yaxma yolu ilə təsvir yaratmaq üçün

281. Photo-Paint redaktorunda Melok əmrindən ... istifadə edilir.

- Təbaşirlə realizm stilində yaradılan təsvirlər almaq üçün
- Pointilizm stilində təsvirlər almaq üçün
- ✓ mellə (təbaşirlə) yerinə yetirilən təsvirlər almaq üçün
- İmpressionizm stilində təsvirlər almaq üçün
- kubizm stilində təsvirlər almaq üçün

282. Photo-Paint redaktorynda Charcoal əmrindən ... istifadə edilir.
- təsvirin mellə(təbaşirlə) çəkilən eskizini almaq üçün
 - postellə çəkilən təsvir almaq
 - √ təsvirin kömürlə çəkilən ağ-qara eskizini almaq üçün
 - kubizm stilində təsvir almaq üçün
 - Pointilizm (təsvirin müxtəlif rəngli dairəvi yaxma üsulu ilə yaradılması) stilində (üslubunda) təsvirlər yaratmaq üçün

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

- 3D effektləri imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- əymə effektlərini imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- perspektiv effektini imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- təsvirin təhrif edilməsi imitasiya edən köməkçi menyu açılır.
- √ rəngkarlığı imitasiya edən köməkçi menyu açılır.

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

- ZigZag (Зигзаг)
- Pinch/Punch (Зажим/Отжим)
- Sphere (Сфера)
- Perspective (Перспектива)
- √ The Boss (выпуклость)

285. 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)

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

- Sıxma/Dartma effekti
- perspektiv effekti
- redaktorda belə effekt yoxdur.
- √ ziqzaqabənzər əyrilik .
- qabarıqlıq və çöküklük

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

- Emboss
- Cylinder
- Perspective
- Page Curl
- √ Sphere

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

- təkə təhrif olunmuş təsvir alınır.
- təkə yaxşılaşdırılmış təsvir alınır.
- təkə qabarıq təsvir alınır.
- təkə çökük təsvir alınır.
- √ qabarıq və çökük təsvir alınır.

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

- √ perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yadadılır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən solğun təsvir yadadılır.

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

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

- təsvir silindrik səth üzərində yerləşdirilir.
- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.
- qeyri şəffaf bükük yaradılır.
- ✓ qatlanmış kağız vərəqin imitasiyası alınır.
- əyilmiş kağız vərəq forması alınır.

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

- təsvir silindrik səth üzərində yerləşdirilir.
- əyilmiş kağız vərəq forması alınır.
- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılır.
- qeyri şəffaf bükük yaradılır.
- ✓ qabarıq birtonlu təsvir alınır.

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

- qabarıq birton təsvir
- perspektiv effekti tətbiq edilən təsvir yaradılması
- qeyri şəffaf bükük yaradılması
- ✓ təsviri silindrik səth üzərində yerləşdirilməsi
- əyilmiş kağız vərəq

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

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

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

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

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

- ✓ Perspective
- Sphere
- Emboss
- Cylinder
- Page Curl

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

- Sphere
- Perspective
- Page Curl
- Emboss
- ✓ Cylinder

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

- Perspective
- Sphere
- Emboss
- Cylinder
- √ Page Curl

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

- Cylinde
- Sphere
- Perspective
- √ Emboss
- Page Curl

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- daş
- subaq
- metal
- √ parça
- kərpic

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

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

- Kadr əmri ilə yaratmaq olar.
- √ Kristallaşdırma əmri ilə yaratmaq olar.
- Hissəciklər əmri ilə yaratmaq olar.

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

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

306. Corel Photo-Pain proqramında orijinal effekt əmləri yerləşən yardımçı menyünü açmaq üçün ...

- Effektlər-Təhrif əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Üçölçülü effektlər əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Tənzimləmə əmrini seçmək lazımdır.
- Effektlər-Kontur əmrini seçmək lazımdır.
- √ Effektlər-Yaradıcılıq əmrini seçmək lazımdır.

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

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

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

- fotosəklə parlaqlığın təhrif edilməsi effektini əlavə etməyə imkan verir.
- √ fotosəkildən qırmızı göz effektini ləğv etməyə imkan verir.
- fotosəklə qırmızı göz effekti əlavə etməyə imkan verir.
- fotosəklə dürüstlüyün təhrif edilməsi effektini əlavə etməyə imkan verir. д
- fotosəklə rəng təhrifi effekti əlavə etməyə imkan verir.

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

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

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

- Yarımton əmindən istifadə edilir.
- Kristallaşdırma əmindən istifadə edilir.
- Təhrif effektindən istifadə edilir.
- Psixodelik əmindən istifadə edilir.
- √ Solyazisasiya əmindən istifadə edilir.

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

- Kristallaşdırma əmrindən istifadə edilir.
- Küy əmrindən istifadə edilir.
- Yarımton əmrindən istifadə edilir.
- √ Psixodelik əmrindən istifadə edilir.
- Solyarizasiya əmrindən istifadə edilir.

312. Photo-Pain proqramında yarımton 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.

313. Photo-Pain proqramında yarımton təsvirlər

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

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

- ✓ Bit müstəviləri və ya Qrادیemt təhlil əmri ilə yerinə yetirilir.
- Işıqlandırma və ya Solyarizasiya əmri ilə yerinə yetirilir.
- Yarımton əmri ilə yerinə yetirilir.
- Kristallaşdırma əmri ilə yerinə yetirilir.
- Psixodelik əmri ilə yerinə yetirilir.

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

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

316. 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. .

317. 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.

318. Photo-Pain redaktorunda rəng korreksiyası üçün ...

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

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

- Close.
- ✓ Polygonal.

- Edge.
- Rectangle.
- Area.

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

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

321. AutoCAD proqramında torun nöqtələrini göstərmək üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- Ortho
- Point
- Arc
- Snap
- ✓ Grid

322. AutoCAD proqramında ikiölçülü çoxbucaqlı qurmaq üçün neçə üsul mövcuddur?

- bir
- dörd
- beş
- ✓ üç
- iki

323. AutoCAD proqramının LINE əmrinin Close parametri nə üçün istifadə edilir?

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

324. AutoCAD proqramında çoxbucaqlı obyektlər yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə olunur?

- Snap
- Grid
- Rectangle
- Limits
- ✓ Polygon

325. AutoCAD proqramında hansı əmr obyekt yaratmır?

- Arc
- Line
- Polygon
- Point
- ✓ Snap

326. AutoCAD proqramında SKETCH əmrindən ...

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

327. AutoCAD proqramında BOUNDARY əmri ilə ...

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

328. AutoCAD proqramında DONUT ...

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

329. AutoCAD proqramında PLİNE əmrindən ...

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

330. AutoCAD proqramında Üç nöqtə üsulu ilə ...

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

331. AutoCAD proqramında dairə yaratmaq üçün ...

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

332. AutoCAD proqramında QÖVS obyektini yaratmaq üçün hansı əmrdən istifadə edilir?

- POLYGON
- LINE
- RECTANGLE
- ✓ ARC
- CIRCLE

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

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

334. AutoCAD proqramında Arc Length əmrindən ...

- radiusun uzunluğunu göstərmək üçün istifadə edilir.
- dairənin sahəsini göstərmək üçün istifadə edilir.

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

335. Kompüterdə multimedia informasiya hansı formada təsvir edilir?

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

336. Hansı bəndin kompüter qrafikasına daxil yoxdur?

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

337. Təsvirin buraxılışının (həllinin) qiyməti adətən harada saxlanır?

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

338. 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

339. 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

340. 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
- təsvirdəki rəng dərinliyi müəyyən edilənə kimi

341. 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

342. Hansı qrafikada obyektlər kompüterin yaddaşında saxlanmır?

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

343. 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

344. Hansı qrafikanı hesablama qrafikası adlandırırlar?

- təkcə rastr qrafikanı
- təkcə vektor və rastr qrafikanı
- təkcə fraktal qrafikanı
- ✓ vektor, rastr və fraktal qrafikanı
- təkcə vektor qrafikanı

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

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

346. 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

347. Aşağıdakı xassələrdən hansı xəttin xassəsinə aid deyil?

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

348. Hansı qrafika obyekt yönümlü qrafika hesab edilir?

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

349. Rastr qrafikadan əsasən hansı sənədlərin hazırlanması üçün istifadə edilir?

- təkcə multimedia sənədlərinin hazırlanması üçün
- təkcə poliqrafıya sənədlərinin hazırlanması üçün

- ixtiyari sənədlərin hazırlanması üçün
- təkə elektron sənədlərin hazırlanması üçün
- ✓ elektron və poliqrafiya sənədlərinin hazırlanması üçün

350. 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

351. Aşağıdakı anlayışlardan hansı kompüter qrafikası növüdür?

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

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

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

353. Müasir kompüterlərdə qrafik torun hansı standart ölçülərindən istifadə olunmur?

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

354. Təsvirin buraxılışı (həlli) nədir?

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

355. 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

356. Ekranın buraxılışı (həlli) nədən asılıdır?

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

357. Ekranın buraxılışı nədir?

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

358. Qovşaqların xassələri nəyi müəyyənləşdirir?

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

359. Vektor qrafikada obyektlər nədən ibarət olur?

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

360. 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

361. Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılıdır?

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

362. Hansı proqramlarda tələb edilən yaddaş xəttin ölçüsündən asılı olmur?

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

363. Vektor qrafikada əsas element nədir?

- nöqtələr çoxluğu
- √ xətt
- təkə əyri xətt parçası
- düz və ya əyri xətlər çoxluğu
- təkə düz xətt parçası

364. 1 dyüm nə qədərdir?

- √ $\approx 25,4$ mm

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

365. 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

366. Fraktal bədii kompozisiya yaratmaq nədir?

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

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

- rastr qrafikası proqramları ilə
- təqdimat proqramları ilə
- ✓ vektor qrafikası proqramları ilə
- mətbəə proqram vasitələri ilə
- mətn redaktorları ilə

368. 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

369. 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

370. 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

371. Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

- mürəkkəb qrafika
- zərif qrafika
- rəngli qrafika
- ✓ nöqtə qrafika

- fiqurlu qrafika
372. 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
373. Kompüter qrafikasının neçə növü mövcuddur?
- bir növü
 - ✓ üç növü
 - çox növü
 - qeyri məhdud miqdarda növü
 - iki növü
374. 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
375. 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
376. 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 redaktorundən istifadə ilə səhvlərin düzəldilməsi və redaktəsi ilə
377. Qrafika ilə ilk kompüter oyununun yaradılması layihəsinin rəhbəri kim olmuşdur?
- N. Teylor
 - A. Sazerlend
 - T. Mofetta
 - ✓ S. Rassel
 - N.N. Konstantinov
378. Qrafika ilə ilk kompüter oyunu nə vaxt yaradılıb?
- 1959-cu ildə
 - ✓ 1961-ci ildə
 - 1963-cü ildə
 - 1968-ci ildə
 - 1957-ci ildə
379. 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

380. Ekranın buraxılışı (həlli) necə ölçülür?

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

381. 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

382. Vektor qrafikada təpələr necə adlanır?

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

383. Hansı xətlər doldurma xassəsinə malik ola bilər?

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

384. Rastr təsvirdə əsas element nədir?

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

385. Fraktal qrafikadan əsasən hansı proqramlarda daha çox istifadə edilir?

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

386. Ekran təsvirindəki nöqtə necə adlanır?

- elementar element
- √ piksel
- təsvirin kiçik elementi

- dpi
- sadə təsvir elementi

387. Fraktal qrafika proqram vasitələri nə üçün nəzərdə tutulub?

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

388. İnternetdə əsasən hansı təsvirlər tətbiq edilir?

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

389. 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

390. 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

391. Rastr qrafikası təsvirlərinin əksəriyyəti əsasən hansı yolla yaradılır?

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

392. Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

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

393. Aşağıdakı anlayışlarından hansı kompüter qrafikası növüdür?

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

394. Kompüter qrafikası ilə iş üçün proqram təminatının neçə növü mövcuddur?

- iki
- √ çox
- beş
- bir
- üç

395. Kompüter qrafikası programları hansı kateqoriyaya aid olan istifadəşilər üçün nəzərdə tutulur?

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

396. Web-səhifələrin hazırlanması zamanı kompüter qrafikasından 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

397. 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

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

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

399. 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

400. 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 məşğuliyət istiqamətlərindən biridir
- təkcə peşəkar dizaynerlərin məşğul olduqları istiqamətlərdən biridir

401. CorelDRAW proqramında fiqurlu mətn üzərində hansı əməliyyatı yerinə yetirmək olmur?

- mətnə xüsusi effektlər (həcm, keçmə və s.) tətbiq etmək
- mətni trayektoriya üzrə yerləşdirmək
- mətnin güzgü əksini almaq

- məti dartmaq və ya əymək
- √ imvolu bukvitsaya çevirmək

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

- qradiyent rəngləmə
- çoxrəngli bektor naxış rəngləmə
- tekstur rəngləmə
- naxışlı rəngləmə
- √ bircins rəngləmə

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

- bircins rəngləmə üçün
- müxtəlif rəngləmə kateqoriyalarına müraciət etmək üçün
- tekstur rəngləmə üçün
- qradiyent rəngləmə üçün
- √ konturu rəngləmək üçün

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

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

405. Vektor qrafikada hər bir primitiv necə şərh olunur?

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

406. Aşağıdakılardan hansı vektor qrafikada primitiv deyil?

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

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

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

408. CorelDRAW proqramında tekstur rəngləmədən nə məqsədlə istifadə edilir?

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

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

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

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

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

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

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

412. CorelDRAW proqramında radial rəngləmədən hansı məqsəd üçün istifadə edilir?

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

413. 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

414. CorelDRAWda hansı əməliyyat əsas əməliyyatlara daxil deyil?

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

415. Təsvirin xırda detallarını yaxşı görə bilmək üçün nə etmək lazımdır?

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

416. 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

417. CorelDRAW redaktorunda qovşaqların koordinatları və seqmentin parametrləri nəyi müəyyən edir?

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

418. CorelDRAW redaktoru ilə işləyərkən seqmentin hər iki ucundakı əyrilik manipulyatorunun uzunluğunun qiyməti sifira bərabər olanda əyri necə görünür?

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

419. CorelDRAW redaktorunda əyrilik necə müəyyən edilir?

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

420. CorelDRAW redaktorunda əyrilik neçə parametrlə müəyyən olunur?

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

421. CorelDRAW redaktorunda iki düyünü birləşdirən obyekt necə adlanır?

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

422. CorelDRAW redaktorunda obyektin xarici görünüşü nədən asılıdır?

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

423. CorelDRAW redaktorunda əyrilik manipulyatorları necə təqdim olunur?

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

424. CorelDRAW redaktorunda əsas anlayış nədir?

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

425. CorelDRAW proqramında vəziyyətdən asılı olaraq dəyişən interfeys necə adlanır?

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

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

- Edit menyusundan
- ✓ alətlər lövhəsindən
- İmage menyusundan
- Layer menyusundan
- View menyusundan

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

- Swatches
- ✓ Color
- Naviqator
- Toolbox
- Layers

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

- Channels
- ✓ Layers
- Swatches
- Xassələr
- Navigator

429. 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

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

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

431. Adobe Photoshop proqramında təsvirləri yaratmaq üçün hansı alətlərdən istifadə edilir?

- müxtəlif formalı fırçalardan

- √ sadalanan alətlərin hamısından
 - lastik alətindən
 - rəngləmə alətindən
 - karandaşdan
432. Adobe Photoshop proqramının hansı lövhəsində yaddaşın həcmi, miqyas və s. haqqında informasiya əks etdirilir?
- Naviqator lövhəsində
 - √ Vəziyyət sətrində
 - xassələr lövhəsində
 - başlıq sətrində
 - Swatches lövhəsində
433. 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
434. Adobe Photoshop proqramında lövhələrin tərkibi nədən asılı olur?
- təsvirin seçilən hissəsindən
 - √ seçilən alətdən
 - rəng modelindən
 - təsvirin alınma üsulundan
 - rəng çalarlarının sayından
435. Adobe Photoshop proqramında hər bir alətin parametrləri harada əks etdirilir?
- √ xassələr(Options) lövhəsində
 - alətlər lövhəsində
 - görünüş menyusunda
 - kontekst menyuda
 - servis menyusunda
436. 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
437. Adobe Photoshop proqramı ilə işləyərkən düzəliş alətləri hansı oblasta təsir göstərir?
- maskalanmış oblasta
 - √ təkə ayrılmış oblasta
 - təsvirin parlaq oblastlara
 - təsvirdəki tutqun oblastlara
 - ayrılmış oblastdan kənar qalan oblasta
438. 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

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

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

440. Adobe Photoshop proqramının proqram pəncərəsinin başlıq sətirində nə əks etdirilir?

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

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

- göy
- ✓ yarımşəffaf
- yaşıl
- mavi
- qırmızı

442. Adobe Photoshop proqramında maska nə ilə müqayisə edilə bilər?

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

443. Adobe Photoshop proqramı ilə hansı təsvirlər daha tez emal edilir?

- ✓ kiçik ölçülü təsvirlər
- istifadəçilərin yaratdığı təsvirlər
- rəqəmsal fotokameralardan alınan təsvirlər
- skanerlə alınan təsvirlər
- digər əlavələrdən import edilən təsvirlər

444. Adobe Photoshop proqramında lövhələr hansı məqsədlə qruplaşdırılır?

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

445. Adobe Photoshop proqramında alətlər niyə qruplaşdırılır?

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

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

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

447. Adobe Photoshop proqramında giriş-çıxış əməlləri hansı menyuda olur?

- Edit menyusunda
- İmage menyusunda
- Fillet menyusunda
- View menyusunda
- ✓ File menyusunda

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

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

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

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

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

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

451. Hansı kateqoriyaya aid olan mütəxəsislər Photoshop proqramının istifadəçiləri hesab edilir?

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

452. Niyə Photoshop proqramından təsvirləri yaratmaq üçün istifadə edilmir?

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

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

- ✓ təsvirin keyfiyyətinin yaxşılaşması
- rəngli sahələrin təhrif edilməsi
- təsvirdə pilləvariliyin olması

- təsvirdə qarışıqlığın və pilləvariliyin olması
- təsvirdə qarışıqlığın olması

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

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

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

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

456. Photoshop proqramında Select (Выделение-Ауырма) – Inverse (Обратить-Çevirmək) əmrindən ... istifadə edilir.

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

457. Photoshop proqramında Выделение (Ауырма) – Выделить снова(Тəzədən ayırmaq) əmri ...

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

458. Photoshop proqramında Выделение(Ауырма) – Отменить выделение (Ауырмадан imtina) əmri ...

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

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

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

460. Photoshop proqramında ayırma sərhəddinin səlist olması üçün ...

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

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

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

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

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

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

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

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

- təkə eyni rəng çalarına malik olan
- ✓ rəngləri yaxın olan
- təkə boz rəng çalarlarına malik olan
- təkə ağ-qara rəng çalarlarına malik olan
- təkə müxtəlif rəng çalarlarına malik olan

465. 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

466. Photoshop proqramında Выступ или растушевка (Çıxıntı və ya tuşlama) daxiletmə 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

467. Photoshop proqramında tənzimləmə zolğündəki 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

468. 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

469. Photoshop proqramında Lasso alətindən istifadə ediləndə tənzimləmə zolağındakı en daxiletmə 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

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

- Düzbucaqlı ayırma.
- ✓ Maqnitli lasso.
- Şeirli çubuq.
- Sürətli ayırma.
- Sadə lasso.

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

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

472. 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.

473. 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

474. 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

475. Photoshop proqramında ... mövcuddur.

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

- lasso alətinin dörd variantı

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

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

477. Photoshop proqramında ayırma ... yaradıla bilər.

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

478. 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.

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

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

480. 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
- düzbucaqlı formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün
- çoxbucaqlı formaya malik ayrılmış oblastlar yaratmaq üçün

481. 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

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

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

483. 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

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

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

485. 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

486. 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)

487. 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

488. 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

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

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

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

- təkə maskalanmış oblastı
- √ təkə ayrılmış oblastı
- təkə dəyişdirilmiş hissələri

- təsvirin tək cə dəyişdirilməmiş hissələri
- təsvirin ixtiyari hissəsini

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

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

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

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

493. Adobe Photoshop proqramında Oblast (Marguee), Lasso və Sehirli 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

494. Adobe Photoshop proqramında kanallarla iş üçün hansı lövhədən istifadə edilir?

- Swatches
- ✓ Channels
- Naviqator
- Xassələr
- Layers

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

- qara
- ✓ ağ
- yaşıl
- göy
- qırmızı

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

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

497. 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

498. Adobe Photoshop programında dəqiq sərhədlə ayırma üçün hansı alətdən istifadə edilir?

- Magic Wand (Sehirli çubuq)
- √ Magnetic Lasso (Maqnitli Lasso)
- Lasso
- Elliptical Marquee (Elliptic oblast)
- Polygonal Lasso (Çoxbucaqlı Lasso)

499. Adobe Photoshop programında təsvirin hansı hissəsi maskalanmış oblast adlanır?

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

500. Adobe Photoshop programında ayrılmış oblastlar üzərində hansı əməliyyatları yerinə yetirmək olar?

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