

Kompyuter grafikası hám web dizayn páninen tálim baǵdarı ushın Juwmaqlawshı bahalaw sorawları.

1. Kompyuter grafikasınıń rawajlanıwı. Kompyuter grafikasınıń programmalıq támiynatı
2. Grafik fayllardıń formatları hám olardıń qásiyetleri.
3. Reń haqqında ulıwma túsinik.
4. Reńniń RGB hám SMY modeli.
5. GIF hám JPEG formatları.
6. CorelDraw programması haqqında maǵluwmatlar hám onıń vektorlı grafikaǵındaǵı roli, programmanıń jumıs ortalıǵı
7. CorelDraw programmasıń ózine tán ózgeshelikleri hám onıń imkaniyatlarınan. paydalanıw jolları. Basqarıw paneli
8. CorelDraw vektorlı grafikalıq redaktorı hám onıń interfeysi.
9. CorelDraw programmasıń úskeneler paneli wazıypaları.
10. CorelDraw programması kórinisin ózlestiriw, maǵluwmatlar hám hújjet aynaları, hújjetler menen orınlanatuǵın ámeller
11. CorelDraw programması figuralar (kontur) sızıw hám olardı redaktorlaw.
12. Grafikalıq obyektlerde reńler hám qatlamlar (sloy) túsinigi.
13. CorelDraw programmasında instrumentler járdeminde arnawlı effektler jaratıwdıń. jolları
14. CorelDraw programması járdeminde studentlerdiń obyektlerdi import hám eksport yetiwi. ámellerin orınlaw
15. Adobe Photoshop programmasıń tiykargı túsinikleri. Tiykargı menyu, instrumentler Paneller
16. Adobe Photoshop programmasıń jumıs quralları. Súwretti redaktorlaw.
17. Grafikalıq obyektlerde reńler hám qatlamlar (sloy) menen islew.
18. Adobe Photoshop programmasında instrumentler járdeminde arnawlı effektler jaratıwdıń. jolları

19. Adobe Photoshop grafikaliq redaktorında tekst hám konturlar menen islew.

20. Súwretleniwlerdi kompyuter yadına kirgiziw, saqlaw hám sapa túsiniği.

21. Grafikaniń zamanagóy qurılma quralları.

22. Kompyuter grafikası túrleri.

23. Kópmúyeshlik hám quramalı oblastlardı boyaw (Rendering).

24. 3 D grafikaliq redaktorda 3 D modeldi redaktorlaw.

25. RP (rapid prototype - operativ prototiplew) texnologiyası.

26. 3DS-MAX programmasında túrli obyekt hám proceslerdi modellestiriw.

27. Blender bagdarlamasında obyektlerdi joybarlaw.

28. Blender programmasında animaciya payda yetiw.

29. Blender bagdarlamasında obyektlerdi import hám eksport etiw.

30. Rastrlı, vektorlıq hám fraktalıq grafika programmalıq quralları menen islew.

31. Web-bet, web-sayt hám web-dizayn túsiniğleri.

32. Web-dizayn hám onıń programmalıq támiynatı.

33. HTML texnologiyası járdeminde web-bet jaratıw.

34. Web-betlerge súwretli, grafikaliq magliwmatlardı jaylastırıw hám bezew.

35. Web-betlerde formalar jaratıw hám bezew.

36. Web-betlerde dizimler menen islew.

37. Web-betlerde keste payda etiw.

38. Web-betlerde animaciýalar hám olardı ornatiw.

39. Web-betler arasında baylanıs ornatiw imkaniyatları.

40. Web-betlerde freymler hám olar menen islew.

41. Scenariylıq tiller. "Klient-server" texnologiyası.

42. Razmetkalı tiller: HTML, XML, XHTML, WML.

43. HTML kodlardı jazıwda qollanılatuğın tekst redaktorları haqqında mağluwmat.

44. HTMLde hújjet dúzilisi HEAD hám BODY bólimi.

45. HTML.razmetkalı tiliniń tiykarğı tegleri.

46. HTML-hújjettiń ishindegi tema tegleri.

47. HTML tilinde formalar, freymler hám obyektler.

48. Klient tárepinde programmalastırıw. JavaScriptqa kiriw

49. JavaScriptte magliwmatlar túrleri hám ózgeriwshiler menen islew.

50. HTML temasına CSS ornatiw. Fon hám renler menen islew