

Компьютерлік графика және веб-дизайн пәнінен білім беру бағыты үшін қорытынды бағалау сұрақтары.

1. Компьютерлік графиканың дамуы. Компьютерлік графиканың бағдарламалық жасақтамасы
2. Графикалық файлдардың форматтары және олардың қасиеттері.
3. Түс туралы жалпы түсінік.
4. Түстің RGB және SMY моделі.
5. GIF және JPEG форматтары.
6. CorelDraw бағдарламасы туралы мәліметтер және оның векторлық графикадағы рөлі, бағдарламаның жұмыс ортасы
7. CorelDraw бағдарламасының ерекшеліктері мен оның мүмкіндіктерінен.
пайдалану жолдары. Басқару тақтасы
8. CorelDraw векторлық графикалық редакторы және оның интерфейсі.
9. CorelDraw бағдарламасының құралдар тақтасының міндеттері.
10. CorelDraw бағдарламасының көрінісін меңгеру, деректер мен құжат терезелері, құжаттармен орындалатын әрекеттер.
11. CorelDraw бағдарламасы пішіндерді (контурларды) сызу және оларды өңдеу.
12. Графикалық объектілерде түстер мен қабаттар (слой) ұғымы.
13. CorelDraw бағдарламасында құралдар көмегімен арнайы эффектілер жасау.
жолдары
14. CorelDraw бағдарламасы көмегімен студенттердің объектілерді импорттауы және экспорттауы.
әрекеттерін орындау
15. Adobe Photoshop бағдарламасының негізгі түсініктері.
Негізгі мәзір, аспаптар
Panelдер
16. Adobe Photoshop бағдарламасының жұмыс құралдары.
Суретті өңдеу.
17. Графикалық объектілерде түстермен және қабаттармен

(слой) жұмыс істеу.

18. Adobe Photoshop бағдарламасында құралдар көмегімен арнайы эффектілер жасау жолдары

19. Adobe Photoshop графикалық редакторында мәтінмен және контурлармен жұмыс істеу.
20. Суреттерді компьютер жадына енгізу, сақтау және сапа ұғымы.
21. Графиканың заманауи құрылғы құралдары.
22. Компьютерлік графика түрлері.
23. Көпбұрышты және күрделі аумақтарды бояу (Рендеринг).
24. 3D графикалық редакторда 3D модельді өңдеу.
25. RP (rapid prototype - жылдам прототиптеу) технологиясы.
26. 3DS-MAX бағдарламасында түрлі объектілер мен процестерді модельдеу.
27. Blender бағдарламасында объектілерді жобалау.
28. Blender бағдарламасында анимация жасау.
29. Blender бағдарламасында объектілерді импорттау және экспорттау.
30. Растрлық, векторлық және фракталдық графиканың бағдарламалық құралдарымен жұмыс істеу.
31. Web-бет, web-сайт және web-дизайн ұғымдары.
32. Web-дизайн және оның бағдарламалық жасақтамасы.
33. HTML технологиясы көмегімен web-парақ құру.
34. Web-беттерге суретті, графикалық мәліметтерді орналастыру және безендіру.
35. Web-беттерде пішіндер жасау және безендіру.
36. Веб-беттерде тізімдермен жұмыс істеу.
37. Web-беттерде кесте құру.
38. Web-беттердегі анимациялар және оларды орнату.
39. Web-беттер арасында байланыс орнату мүмкіндіктері.
40. Web-беттерде фреймдер және олармен жұмыс.
41. Сценарий тілдері. "Клиент-сервер" технологиясы.
42. Белгілеу тілдері: HTML, XML, XHTML, WML.
43. HTML кодтарын жазуда қолданылатын мәтіндік редакторлар туралы ақпарат.
44. HTML-де құжат құрылымы HEAD және BODY бөліктері.
45. HTML-жоспарлау тілінің негізгі тегтері.
46. HTML-құжаттың ішіндегі тақырып тегтері.
47. HTML тілінде пішіндер, фреймдер және объектілер.
48. Тұтынушымен бағдарламалау. JavaScript-ке кіру
49. JavaScript-те деректер түрлерімен және айнымалылармен жұмыс істеу.
50. HTML тақырыбына CSS орнату. Фон және түстермен

жұмыс істеу