

Kompyuter grafikasi va web dizayn fanidan ta'lim yo'nalishi uchun Yakuniy baholash savollari.

1. Kompyuter grafikasining rivojlanishi. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minoti
2. Grafik fayllarning formatlari va ularning xossalari.
3. Rang haqida umumiy tushuncha.
4. Rangning RGB va SMY modeli.
5. GIF va JPEG formatlari.
6. CorelDraw dasturi haqida ma'lumotlar va uning vektorli grafikadagi roli, dasturning ishchi muhit
7. CorelDraw dasturining o'ziga xos xususiyatlari va uning imkoniyatlaridan.
foydalanish yo'llari. Boshqarish paneli
8. CorelDraw vektorli grafik muharriri va uning interfeysi.
9. CorelDraw dasturining uskunalar paneli vazifalari.
10. CorelDraw dasturi ko'rinishini o'zlashtirish, ma'lumotlar va hujjat oynalari, hujjatlar bilan bajariladigan amallar.
11. CorelDraw dasturi shakllar (kontur) chizish va ularni tahrirlash.
12. Grafik obyektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) tushunchasi.
13. CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishning.
yo'llari
14. CorelDraw dasturi yordamida talabalarning obyektlarni import va eksport qilishi.
amallarini bajarish
15. Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari. Asosiy menyu, instrumentlar
Panellar
16. Adobe Photoshop dasturining ish qurollari. Rasmni tahrirlash.
17. Grafik obyektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
18. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish.
yo'llari

19. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlash.

20. Tasvirlarni kompyuter xotirasiga kiritish, saqlash va sifat tushunchasi.

21. Grafikaning zamonaviy qurilma vositalari.

22. Kompyuter grafikasi turlari.

23. Ko'pburchak va murakkab sohalarni bo'yash (Rendering).

24. 3D grafik muharririda 3D modelni tahrirlash.

25. RP (rapid prototype - tezkor prototiplash) texnologiyasi.

26. 3DS-MAX dasturida turli obyekt va jarayonlarni modellashtirish.

27. Blender dasturida obyektlarni loyihalash.

28. Blender dasturida animatsiya hosil qilish.

29. Blender dasturida obyektlarni import va eksport qilish.

30. Rastri, vektorli va fraktal grafika dasturiy vositalari bilan ishlash.

31. Web-sahifa, web-sayt va web-dizayn tushunchalari.

32. Web-dizayn va uning dasturiy ta'minoti.

33. HTML texnologiyasi yordamida web-sahifa yaratish.

34. Web-sahifalarga rasimli, grafik ma'lumotlarni joylashtirish va bezash.

35. Web-sahifalarda shakllar yaratish va bezash.

36. Web-sahifalarda ro'yxatlar bilan ishlash.

37. Web-sahifalarda jadval hosil qilish.

38. Web-sahifalarda animatsiyalar va ularni o'rnatish.

39. Web-sahifalar o'rtasida aloqa o'rnatish imkoniyatlari.

40. Web-sahifalarda freymalar va ular bilan ishlash.

41. Ssenariy tillari. "Mijoz-server" texnologiyasi.

42. Razmetkali tillar: HTML, XML, XHTML, WML.

43. HTML kodlarni yozishda qo'llaniladigan matn muharrirlari haqida ma'lumot.

44. HTMLda hujjat tuzilishi HEAD va BODY qismlari.

45. HTML.rejalashtirish tilining asosiy teglari.

46. HTML-hujjatning ichidagi mavzu teglari.

47. HTML tilida shakllar, freymalar va obyektlar.

48. Mijoz tomonidan dasturlash. JavaScript ga kirish

49. JavaScriptda ma'lumot turlari va o'zgaruvchilar bilan ishlash.

50. HTML mavzusiga CSS o'rnatish. Fon va ranglar bilan ishlash