



Figma.ЦЗН

- 1 Дизайнер взаимодействует с объектами во вкладке:
- 2 Углы у объекта можно скруглить:
- 3 Фигма - это программа для работы с:
- 4 Пиксель - это:
- 5 Фрейм можно создать с помощью клавиши:
- 6 Взаимодействие с заливкой объекта происходит во вкладке:
- 7 Инструмент, позволяющий создавать свободную фигуру:
- 8 Формат, в котором изображение не будет терять качество при масштабировании:
- 9 Полигон - это:
- 10 Во вкладке Draft находятся:
- 11 Параметр отображения выбранной области изображения называется:
- 12 Для копирования объектов не подойдет такое сочетание клавиш, как:
- 13 В градиент можно добавить:
- 14 За создание из изображения мозаики отвечает параметр:
- 15 Эффект Background Blur:
- 16 Команда Ctrl/Command + G отвечает за:
- 17 Вырезать один объект из другого позволяет команда:
- 18 Fit и Crop - это параметры, которые:





- 19 Эффект Drop shadow:
- 20 Для экспорта одновременно двух объектов на одно изображение:
- 21 Закрепить изображение можно:
- 22 Ровный круг можно создать:
- 23 Группировка объектов делает:
- 24 Для входа в режим редактирования:
- 25 Для объединения свойств двух фигур нужно выбрать вариант взаимодействия:
- 26 С помощью инструмента пипетка можно:
- 27 Вариантов достижения определенных результатов в изменении объектов может быть:
- 28 Для экспорта целого изображения, созданного из нескольких нужно:
- 29 Создать стиль цвета можно:
- 30 Для отдельных углов скруглить углы:
- 31 Для создания текстового блока не подходит инструмент:
- 32 В одной книге/статье/сайте лучше использовать:
- 33 Шрифт с засечками лучше использовать:
- 34 Направляющие можно вызвать с помощью:
- 35 Чаще всего используют такое количество колонок в сетке, как:
- 36 Размер фрейма 1440 на 900 подходит для:
- 37 Сетка создается в меню:
- 38 Инструмент Columns создает:





- 39) При работе с сеткой лучше располагать объекты:
- 40) Начертание шрифта - это:
- 41) Макет создают для:
- 42) Группировать логотип и название нужно для:
- 43) Верхнюю часть лендинга лучше сгруппировать для:
- 44) Для проработки сайта лучше подойдет:
- 45) Уменьшить тест можно:
- 46) Редактировать изображение можно:
- 47) Взять цвет с изображения в качестве заливки:
- 48) Команда Shift+R:
- 49) Переименовывать группы в дереве слоев нужно:
- 50) Для отражения объекта по вертикали или горизонтали нужно:
- 51) UI дизайнер занимается:
- 52) В команде разработки графический дизайнер:
- 53) Копирайтер, маркетолог и графический дизайнер - это команда:
- 54) Созданием макета сайта и продумыванием пути пользователя занимается:
- 55) Pinterest и Behance это платформы, где:
- 56) На Behance также можно:
- 57) Создавать свой сайт в конструкторе можно на платформе:
- 58) Ощущения и эмоции пользователя от продукта продумывает:





- 59 Профессию UX и UI дизайнера:
- 60 Верно ли утверждение, что разработчик должен знать фигму:

