Figma.ЦЗН

\bigcirc	
	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:







Инструмент Colomns создает:



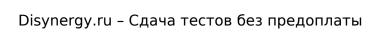
(39)	При работе с сеткой лучше располагать объекты:
40	Начертание шрифта - это:
41	Макет создают для:
42	Группировать логотип и название нужно для:
43	Верхнюю часть лендинга лучше сгруппировать для:
44	Для проработки сайта лучше подойдет:
45	Уменьшить тест можно:
46	Редактировать изображение можно:
47	Взять цвет с изображения в качестве заливки:
48	Команда Shift+R:
<u>49</u>	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:







Ощущения и эмоции пользователя от продукта продумывает:





Верно ли утверждение, что разработчик должен знать фигму:

