

Kompyuter animatsiyasi fanidan test savollari

№ 1.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Uch o‘lchovli grafika yaratish dasturlari berilgan javobni aniqlang.
3D Studio Max, Maya
Adobe Photoshop, Maya
3D Studio Max, Corel Draw
3D Studio Max, Adobe Photoshop, Corel Draw

№ 2.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlarni ko‘chirish va aylantirish uchun klaviaturaning qaysi tugmachalaridan foydalaniladi?
W va E
Ctrl+L
Shift+Q
W va A

№ 3.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlardan nusxa ko‘chirish uchun qaysi amal bajariladi?
W tugmasi bosiladi, Shift tugmasi bosilgan holda obyekt siljiriladi
Ctrl bosilgan holda obyekt siljiriladi
Shift bosilgan holda obyekt tanlanadi
W va Ctrl tugmalari ketma-ket bosiladi

№ 4.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlarni modellashtirish jarayonida ularni to‘g‘ri joylashtirish qaysi oynada qulayroq?
TOP - Tepadan
LEFT - Chapdan
RIGHT - O‘ngdan

№ 5.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Rendering klaviaturaning qaysi tugmachalari orqali bajariladi?
--

Shift+Q

F10

Shift+F

F8

№ 6.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlarni X,Y,Z o‘qlari bo‘yicha qayirish modifikatorini ko‘rsating.
--

Bend

Boolean

Edit Poly

Shell

№ 7.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida foydalaniladigan modifikatorlar qatorini belgilang
--

Extrude, Shell, Edit Poly

Extrude, Shell, Boolean

Boolean, Proboolean

Extrude, Shell, Edit Poly, Boolean

№ 8.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturiy paketi qaysi kompaniyaga tegishli?

Autodesk

Adobe

Maxon

Macromedia

№ 9.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o'quv qo'llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsion mahsulotlar yaratuvchi qaysi studiyaning animatsion tamoyillari ko'pchilik tomonidan tan olingan?
--

Walt Disney

Pixar

Warner Brothers

Universal Pictures

№ 10.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o'quv qo'llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning qaysi bir tamoyili harakat mexanik ko'rinishda aks etishidan qochishga mo'ljallangan?
--

Yoy bo'ylab harakat

Ikkilamchi harakat

Teskari harakat

To'g'ri chiziqli harakat

№ 11.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o'quv qo'llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Walt Disney studiyasi tomonidan ishlab chiqilgan animatsiya tamoyillarining nechta turi mavjud?

12

8

10

6

№ 12.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o'quv qo'llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiya so'zining ma'nosi to'g'ri keltirilgan qatorni belgilang.

Harakatlantirish

Ovozlashtirish

Ko'chirish

Tasvirlash

№ 13.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Uch o‘lchovli obyekt shaklining o‘zgarishi qanday nomlandi?
Morfing
Artikulyatsiya
Qiymatlar interpolyatsiyasi
Qiymatlar deformatsiyasi

№ 14.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Rasskadrovk kim tomonidan chiziladi?
G‘oya muallifi va rejissor
Animator
Tasvirchi
Modelchi

№ 15.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qaysi klavisha orqali Adobe Animateda oddiy kadr hosil qilish mumkin?
F5
F10
F9
F7

№ 16.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Distributed Renderingning vazifasi?
Bir qancha kompyuter yordamida tarmoqli rendering
Bir dona kompyuter yordamida rendering
Katta o‘lchamdagi faylning renderingi
Ishlash jarayonini o‘zida bevosita rendering

№ 17.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida yaratilgan obyektning o‘lchamini o‘zgartirish uchun qanday
--

amal bajariladi
Obyekt parametrlaridan foydalaniladi
Extrude modifikatoridan foydalaniladi
W va E tugmalaridan foydalaniladi
S va A tugmalaridan foydalaniladi

№ 18.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3D grafika qanday imkoniyatni taqdim etadi?
(x,y,z) koordinata sistemasida yuza tasvirini hosil qilish imkonini beradi
(x,y) koordinata sistemasida yuza tasvirini hosil qilish imkonini beradi
Tasvir hosil qilish imkonini beradi
(x,y) koordinata sistemasida yuza tasvirini hosil qilish imkonini bermaydi

№ 19.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Maxda Bend modifikatori nima vazifani bajaradi?
Bukish uchun ishlatiladi
Burish uchun ishlatiladi
Tekislash uchun ishlatiladi
Masshtablash uchun ishlatiladi

№ 20.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsion mahsulotda ketma-ketlik bu ...
Asosiy voqealardan biri hisoblanadi va odatda tegishli oraliq sohalarda belgilanadi
Bir necha kadrlarga bo‘lingan tasvirlar bo‘lib tegishli vaqt oraliqlarida beriladi
Kameralarning uzluksiz yozuvi bo‘lib tegishli vaqt oraliqlari bilan beriladi
Oldingi qadamlarga teskari aloqani o‘z ichiga olgan sinab qo‘rish va xatoliklar jarayonini

№ 21.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Personaj har doim qanday traektoriya bo‘yicha harakatlanishi lozim?
Egri chiziqli traektoriya bo‘yicha

To'g'ri chiziqli traektoriya bo'yicha
Teskari traektoriya bo'yicha
Doiraviy traektoriya bo'yicha

№ 22.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

O'zbek multiplikatsiya sohasida ilk 3D texnologiya asosida tayyorlangan multfilmni belgilang
Samoviy mehmon
Ur to'qmoq
Quyosh yog'dusi
Besh donishmand va farrosh kampir

№ 23.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

"O'yinchoqlar hikoyasi" multfilmi qaysi animasion studiya tomonidan tayyorlangan?
Pixar
Lucasfilm
Soyuzmultfilm
Dream Works

№ 24.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Suratga olish, kino nusxalarini chop etish va ovoz yozish uchun mo'ljallangan shaffof egiluvchan substratdagi fotografik material bu - ...?
Kinoplyonka
Plastinka
Kasseta
Multstanok

№ 25.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Kadrlar asosida multiplikatsiya tayyorlash texnologiyasi qachon ixtiro qilingan?
1914 yil
1920 yil

1917 yil
1922 yil

№ 26.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qaysi jarayonda personaj modellariga suyak va muskullar joylashtirib chiqish amalga oshiriladi?
Rigging (jonlantirish)
Modellashtirish
Maket
Teksturalash

№ 27.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Convert to Editable Poly sahifasining asosiy xususiyatlariga nimalar kiradi?
Vertex, Edge, Border, Polygon, Element
Move, Ring, Grow, Quick Slice, Cut
Scale, Repeat, Vertex, Collapse
Rotate, Attach, Smooth, Scale

№ 28.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Turbo Smooth buyrug‘i nima vazifani bajaradi?
Elementni silliqlash
Kattalashtirish
Elementlarni birlashtirish
Elementni bukish

№ 29.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Snaps Toggle buyrug‘ini ishlatish uchun klaviaturaning qaysi tugmasini bosish kerak?
S
Ctrl+T
A

T

№ 30.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlarga rasmi tekstura berish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
--

Bitmap

Cellular

Dent

Mix

№ 31.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Sodda multfilm tayyorlash jarayonlari ketma-ketligi to‘g‘ri keltirilgan qatorni belgilang.
--

G‘oya - Ssenariy - Raskadrovka - Animatsiya

Raskadrovka - Ovozlashtirish - Montaj

Animatsiya - Senariy - Raskadrovka - Montaj

Chizish - Harakatlantirish - Ssenariy tuzish
--

№ 32.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida quyidagi qaysi element Systems bo‘limiga tegishli?
--

Bones

Box

Star

Helix

№ 33.

Manba: D.X. Mirhamidov, Q.J. Xolliyev. Kompyuter grafikasi (3D studio Max dasturi) I qism. – Toshkent. 2012, 130 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida joriy holatda kamera o‘rnatish klaviaturaning qaysi tugmasi yordamida amalga oshiriladi?
--

Ctrl+C

Ctrl+D

Alt+X

Shift+T

№ 34.

Manba: D.X. Mirhamidov, Q.J. Xolliyev. Kompyuter grafikasi (3D studio Max dasturi) I qism. – Toshkent. 2012, 130 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Quyidagi qaysi element Extended Primitives bo‘limiga tegishli emas?
Sphere
ChamferBox
TankOil
Capsule

№ 35.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Shell modifikatorining vazifasi nima?
Qalinlashtirish
O‘q bo‘yicha aylantirish
O‘q bo‘yicha burash
Texturani sozlash

№ 36.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Lathe modifikatorining vazifasi nima?
Shaklni o‘q bo‘yicha aylantirish
Shaklni o‘q bo‘yicha qayirish
Shaklni o‘q bo‘yicha ko‘chirish
Obyektni silliqlash

№ 37.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Quyidagi qaysi element Shapes bo‘limiga tegishli?
Line
Plane
Capsule
Box

№ 38.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

UVW Mapping modifikatorining vazifasi nima?
Materiallarga ishlov berish
Rasm holatidagi material berish
Obyektni silliqlash
Obyektni bukish

№ 39.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Connect buyrug‘ining vazifasi nima?
Nuqta va chiziqlar orasiga qo‘shimcha chiziq o‘rnatish
Ortiqcha chiziqlarni olib tashlash
Ortiqcha nuqtalarni olib tashlash
Qarama-qarshi yuzalarni o‘stirib o‘zaro bog‘lash

№ 40.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Weld buyrug‘ining vazifasi nima?
Nuqtalarni birlashtirish
Nuqtalarni ajratish
Yuzalarni ajratish
Ortiqcha chiziqlarni olib tashlash

№ 41.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Extrude buyrug‘ining vazifasi nima?
Belgilangan sohani o‘stiradi yoki cho‘ktiradi
Belgilangan sohani xajmini kichraytiradi
Belgilangan sohada qo‘shimcha yuza hosil qiladi
Belgilangan sohani qirqib tashlaydi

№ 42.

Manba: D.X. Mirhamidov, Q.J. Xolliyev. Kompyuter grafikasi (3D studio Max dasturi) I qism. – Toshkent. 2012, 130 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3ds Max dasturida F3 tugmasi vazifasi?
Obektni karkasli yoki yuzali holatda ko‘rsatadi
Obektni front holatda ko‘rsatadi

Obekt uzunligini o'zgartiradi
Obekt parametrlarini o'zgartiradi

№ 43.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Melt modifikatorining vazifasi qanday?
Obyektni eritish
Obyektni bukish
Obyektni burash
Obyektni siqish va kengaytirish

№ 44.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektni textura bilan qoplash qaysi bo'lim orqali amalga oshiriladi?
Material Editor
Modifier List
Time Configuration
Preferences

№ 45.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Standard Primitives bo'limidagi elementlar to'g'ri ko'rsatilgan qatorni belgilang.
Piramida, Sfera, Konus, Silindr
Sfera, Konus, Silindr, Ellips
Text, Konus, Silindr, Piramida
Sfera, Silindr, Ellips, Piramida

№ 46.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektni muzlatib qo'yish buyrug'i qaysi?
Freeze selection
Hide selection
Isolate selection
End isolate

№ 47.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Tasvirlash jarayonining renderlash bosqichida qanday ishlar amalga oshiriladi?
Obyekt tavsifi aniq algoritm asosida tasvirga aylantiriladi
Sahnadagi obyektlar tavsifi maxsus kod asosida dasturga yuklanadi
Obyekt tavsifi oldindan aniqlangan algoritm asosida tasvirga aylantiriladi
Obyekt tavsifi sodda algoritm asosida tasvirga aylantiriladi

№ 48.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Map Schaler modifikatorining vazifasi qanday?
Texturani sozlash
Yangi textura hosil qilish
Shaffof textura hosil qilish
Obyektni silliqlash

№ 49.

Manba: D.X. Mirhamidov, Q.J. Xolliyev. Kompyuter grafikasi (3D studio Max dasturi) I qism. – Toshkent. 2012, 130 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida B-qisqa tugmasining vazifasi nima?
Ostki tomondan ko‘rsatish
Orqa tomondan ko‘rsatish
Chap tomondan ko‘rsatish
Tepa tomondan ko‘rsatish

№ 50.

Manba: D.X. Mirhamidov, Q.J. Xolliyev. Kompyuter grafikasi (3D studio Max dasturi) I qism. – Toshkent. 2012, 130 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Orbita funksiyasini faollashtirish tezkor tugmasi qaysi?
Ctrl+R
Ctrl+T
Ctrl+Q
Alt+Q

№ 51.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Alt+W qisqa tugmachasining vazifasi qanday?
Proektsion oynalar bilan ishlash
Asosiy menyu bilan ishlash
Asosiy asboblari paneli bilan ishlash
Buyruqlar paneli bilan ishlash

№ 52.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Ctrl+X tezkor klavishining vazifasi nima?
Mutaxassis rejimi - derazalar va menyularni yashirish
Segmentlar bilan ishlash
Edit Poly bilan ishlash
Obyektni parchalash

№ 53.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Material Editor bo‘limidagi Bump funksiyasining vazifasi nima?
Texturani bo‘rttirib ko‘rsatadi
Texturani egib qo‘yadi
Texturani bukib qo‘yadi
Texturani parchalaydi

№ 54.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida qaysi qisqa tugma orqali viewportga rasm chaqiriladi?
Alt+B
Alt+Q
Shift+F
Alt+X

№ 55.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3D Max dasturidagi Alt+X qisqa tugmani vazifasi nima?
Obyektni shaffof ko‘rinishga keltirish
Nuqtalarni ko‘chirish

Segmentlarni sanash
Model kengligini ko'rsatish

№ 56.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

O'zbek multiplikatsiyasi «otasi» deb kimga ta'rif beriladi?
Yu.Petrov va D.Salimov
V.Kotyonochkin
P.Sazonov va L.Bredis
S.Lyukashin

№ 57.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Soyuzmultfilmga tegishli bo'lgan multfilmni belgilang.
O'g'irlangan quyosh (1944)
Eski tegirmon (1937)
Skeletlar o'yini (1929)
Dinazavr Gerti (1924)

№ 58.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Amerikalik animator Makkeyning dastlabki ishi qaysi multfilm bo'lgan?
Kichkina Nemo
Mickey Mouse
Yoqimtoy Lyukanida yoki qo'ng'iz bilan urush
Dinazavr Gerti

№ 59.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Multiplikatsiya sohasining yuzaga kelishida qaysi san'at turining rivojlanishi sabab bo'ldi?
Rassomchilik
Haykaltaroshlik
Musiqqa
Raqs

№ 60.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Rus animatori Aleksandr Alekseyev tomonidan ixtiro qilingan ekzotik multiplikatsiya turini tanlang
Ignali
Soyali
Maketli
Qo‘g‘irchoqli

№ 61.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Maxda Twist modifikatori nima vazifani bajaradi?
Obyektni burash uchun ishlatiladi
Obyektni eritish uchun ishlatiladi
Obyektni bukish uchun ishlatiladi
Obyektni teskari o‘girish uchun ishlatiladi

№ 62.

Manba: X.A.Bahriyeva. “3D texnologiyalar” fanidan o‘quv qo‘llanma. /TATU, Toshkent, 2017, 162 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Yugurayotgan odamning qo‘llarini tebranishi, oyoq harakati va boshning chayqalishi qanday harakatni ifodalaydi?
Ikkilamchi harakat
Yoy bo‘ylab harakat
To‘ppa-to‘g‘ri harakat
To‘g‘ri chiziqli harakat

№ 63.

Manba: X.A.Bahriyeva. “3D texnologiyalar” fanidan o‘quv qo‘llanma. /TATU, Toshkent, 2017, 162 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Agar asosiy kadrlarni vaqt shkalasida bir-biriga yaqin qilib joylashtirilsa qanday holat kuzatiladi?
Harakat tezkor va keskin bo‘ladi
Harakat bir holatdan boshqasiga tezkor burilib o‘tadi
Sahnadagi vaziyat tezkor o‘zgaradi
Notekis harakatlar kuzatiladi

№ 64.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Maxda Shapes bo‘limida mavjud bo‘lmagan primitivni toping.
Tube
Line
Ellipce
Text

№ 65.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3D modellashtirish sohasida nisbatan yangi dasturni belgilang.
Blender
Illustrator
3Ds Max
Adobe Flash

№ 66.

Manba: M.M.Rasulbaev va boshqalar. Flash texnologiyasi. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qaysi klavisha orqali Adobe Flash dasturida kalit kadr hosil qilish mumkin?
F6
F8
F9
F7

№ 67.

Manba: M.M.Rasulbaev va boshqalar. Flash texnologiyasi. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Adobe Flashning Actions bo‘limidagi Code Snippetsda nimalar mavjud?
Action Scriptning tayyor kodlari va buyruqlari
Tayyor obyekt shablonlari
Animatsiyaning tayyor shablonlari
Rang sozlamalari

№ 68.

Manba: M.M.Rasulbaev va boshqalar. Flash texnologiyasi. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

2D multfilmni animatsion amaliy dasturlari orasida eng professional deb

hisoblanadigan dasturni belgilang
Adobe flash (Adobe Animate)
Autodesk 3Ds Max
Papgayo
Toon Boom Studio

№ 69.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Personaj tayyorlanish jarayoniga tegishli bosqichni belgilang
Teksturalash
Ssenariy
Ovozlashtirish
Montaj

№ 70.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Sahna uchun tayyorlangan chizmalarning ketma-ketligi bu - ...?
Raskadrovka
Teksturalash
Rigging
Modellashtirish

№ 71.

Manba: D.X. Mirhamidov, Q.J. Xolliyev. Kompyuter grafikasi (3D studio Max dasturi) I qism. – Toshkent. 2012, 130 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida G tugmasining vazifasi nima?
Setkani o‘chirish
To‘liq ekran qilish
Oynani vaqtincha yopib qo‘yish
Hech qanday o‘zgarish bo‘lmaydi

№ 72.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida qaysi buyruq yordamida obyektlar bir-biri bilan birlashtiriladi?
Attach
Grow

Element
Repeat

№ 73.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlarning shakllarini turli xil ko‘rinishga keltirish uchun dan foydalaniladi.
Modifikatorlar
Menyular paneli
Uskunalar paneli
Timeline

№ 74.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Vektorli grafika hosil qilish dasturlarini aniqlang?
Animate, Corel Draw
Adobe Photoshop, Paint
Corel Draw, Maya
Adobe Photoshop, Corel Draw

№ 75.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Uch o‘lchovli modellashirilgan obyektlarni vizallashtirish jarayoni nima deyiladi?
Render
Animatsiya
Rigging
Textura

№ 76.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Multifilm tayyorlash jarayonida ishtirok etmaydigan mutaxassisni tanlang.
Grim ustasi
Animator
Rassom
Rejissyor

№ 77.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Render sozlamalari oynasi klaviaturaning qaysi tugmasi yordamida ishga tushiriladi?
F10
F8
F9
F2

№ 78.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Material Editor oynasi klaviaturaning qaysi tugmasi yordamida ishga tushiriladi?
M
N
O
P

№ 79.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Quyidagi qaysi element Standard Primitives bo‘limiga tegishli emas?
Circle
Box
Cylinder
Plane

№ 80.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatronika yo‘nalishini qanday tizim sifatida tushuniladi?
Qo‘g‘irchoqlar yoki texnik vositalarni avtomatik boshqarish
Ikki o‘lchovli makonda virtual obrazni boshqarish
Ikki va uch o‘lchovli makonda virtual obrazni boshqarish
Hech bir dasturiy vosita ishtirokisiz mexanik qurilmani boshqarish

№ 81.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

An'anaviy multiplikatsiya mahsulotlar qanday turlarga bo'linadi?
Hajmli, tekislikdagi va relyefli
Hajmli, tekislikdagi va soyali
2D va 3D
Hajmli, ignali va relyefli

№ 82.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Displace modifikatorining vazifasi qanday?
Obyektni ustida tasvirni bo'rttirib chiqarish
Obyektni x, y, z o'qi bo'yicha siqish va kengaytirish
Obyektni x, y, z o'qi bo'yicha bukish
Obyektni eritish

№ 83.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Align buyrug'ining vazifasi nima?
Bir obyekttni ikkinchi obyektga nisbatan tekislaydi
Obyektni x, y, z o'qi bo'yicha aksini o'giradi
Obyektni textura bilan qoplashda ishlatiladi
Obyektni x, y, z o'qi bo'yicha siqish va kengaytirish

№ 84.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Kompyuter multiplikatsiya mahsulotlar qanday texnologiyalar asosida amalga oshiriladi?
2D va 3D
2D
3D
4D

№ 85.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Quyidagi grafik dasturlarning qaysi birida animatsiya tayyorlash mumkin?
Adobe Flash, 3Ds Max, CINEMA 4D
AutoCad, 3Ds Max, Maya
AutoCad, CorelDraw, After Effects
Adobe Flash, CINEMA 4D, Corel Draw

№ 86.

Manba: X.A.Bahriyeva. “3D texnologiyalar” fanidan o‘quv qo‘llanma. /TATU, Toshkent, 2017, 162 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning muhim tamoyillari nechanchi yilda ishlab chiqilgan?
1930-yil
1939-yil
1914-yil
1877-yil

№ 87.

Manba: X.A.Bahriyeva. “3D texnologiyalar” fanidan o‘quv qo‘llanma. /TATU, Toshkent, 2017, 162 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning birinchi tamoyili qanday nomlanadi?
Zichlash va kengaytirish
Tayyorlanish
Sahnaboplik
Yoy bo‘ylab harakat

№ 88.

Manba: X.A.Bahriyeva. “3D texnologiyalar” fanidan o‘quv qo‘llanma. /TATU, Toshkent, 2017, 162 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning ikkinchi tamoyili qanday nomlanadi?
Tayyorlanish
Sahnaboplik
Zichlash va kengaytirish
Yoy bo‘ylab harakat

№ 89.

Manba: X.A.Bahriyeva. “3D texnologiyalar” fanidan o‘quv qo‘llanma. /TATU, Toshkent, 2017, 162 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning uchinchi tamoyili qanday nomlanadi?
Sahnaboplik
Yoy bo‘ylab harakat
Tayyorlanish

Zichlash va kengaytirish

№ 90.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning to‘rtinchi tamoyili qanday nomlanadi?
--

Kompanovkalardan foydalanish

Yoy bo‘ylab harakat

Ikkilamchi harakat

Zichlash va kengaytirish

№ 91.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning beshinchi tamoyili qanday nomlanadi?

To‘g‘ri harakat va harakatni egallanishi
--

Yoy bo‘ylab harakat

Ikkilamchi harakat

Kompanovkalardan foydalanish

№ 92.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning oltinchi tamoyili qanday nomlanadi?
--

Harakat boshlanishi va tugashini sekinlatish
--

Yoy bo‘ylab harakat

Ikkilamchi harakat

Kompanovkalardan foydalanish

№ 93.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning yettinchi tamoyili qanday nomlanadi?

Yoy bo‘ylab harakat

Kompanovkalardan foydalanish

Ikkilamchi harakat

Harakat boshlanishi va tugashini sekinlatish
--

№ 94.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning sakkizinchi tamoyili qanday nomlanadi?
Ikkilamchi harakat
Kompanovkalardan foydalanish
Yoy bo‘ylab harakat
Harakat boshlanishi va tugashini sekinlatish

№ 95.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning to‘qqizinchi tamoyili qanday nomlanadi?
Vaqtni belgilash
Kompanovkalardan foydalanish
Yoy bo‘ylab harakat
Harakat boshlanishi va tugashini sekinlatish

№ 96.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning o‘ninchi tamoyili qanday nomlanadi?
Bo‘rttirib ko‘rsatish
Vaqtni belgilash
Kompanovkalardan foydalanish
Yoy bo‘ylab harakat

№ 97.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning o‘n birinchi tamoyili qanday nomlanadi?
Professional rasm
Bo‘rttirib ko‘rsatish
Vaqtni belgilash
Kompanovkalardan foydalanish

№ 98.

Manba: F.A.Alisherov, X.A.Bahriyeva. «Kompyuterli animatsiya» fanidan o‘quv qo‘llanma //TATU, Toshkent, 2018. 301 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyaning o‘n ikkinchi tamoyili qanday nomlanadi?
--

Jozibadorlik
Boʻrttirib koʻrsatish
Vaqtini belgilash
Kompanovkalaridan foydalanish

№ 99.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Spacing tool (Fazoga xos uskuna) ni faollashtirish qaysi tugma yordamida amalga oshiriladi?
Shift+I
Shift+Q
Ctrl+L
Ctrl+M

№ 100.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Spacing tool (Fazoga xos uskuna) ning vazifasi nima?
Belgilangan yoʻl boʻyicha uch oʻlchovli obyektни joylashtirish imkonini beradi
Belgilangan obyektни maʼlum koordinataga suradi
Belgilangan obyektни shaffoflik darajasini koʻrsatadi
Belgilangan obyektни qismlarga ajratadi

№ 101.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Customize (Sozlash) funksiyasining vazifasi nima?
Dastur parametri va interfeysi elementlarini sozlash
Obyekt koordinatalarini sozlash
Obyekt ranglarini sozlash
Render oynasini sozlash

№ 102.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Select and Link funksiyasining vazifasi qanday?
Obyektlarni bir-biri bilan bogʻlashga xizmat qiladi
Obyektlarni vaqt shkalasi bilan bogʻlashga xizmat qiladi
Ranglarni bir-biri bilan bogʻlashga xizmat qiladi

Obyekt koordinatalarini sozlaydi

№ 103.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Unlink Selection funksiyasining vazifasi qanday?
--

Obyektlar o‘rtasidagi aloqani uzishga xizmat qiladi

Vaqt shkalasidagi kadrlar orasini ajratishga xizmat qiladi
--

Obyektni yuklangan rang va texturalarni ajratishga xizmat qiladi
--

Obyekt koordinatalarini sozlaydi

№ 104.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Select Object funksiyasi qaysi tezkor tugma orqali ishga tushiriladi?

Q

S

P

G

№ 105.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Select by name funksiyasi qaysi tezkor tugma orqali ishga tushiriladi?
--

H

S

P

J

№ 106.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Select and Move funksiyasi qaysi tezkor tugma orqali ishga tushiriladi?

W

S

A

J

№ 107.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Select and Rotate funksiyasi qaysi tezkor tugma orqali ishga tushiriladi?
E
S
A
B

№ 108.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Select and Scale funksiyasi qaysi tezkor tugma orqali ishga tushiriladi?
R
S
A
P

№ 109.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Alt+Z tezkor tugmasining vazifasi qanday?
Zoom (kattalashtirish / kichraytirish)
Obyektni muzlatish
Kamerani ishga tushirish
Proeksion oynalar bilan ishlash

№ 110.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Poligonal setkani qaysi bo‘yash metodida tasviri realroq bo‘ladi?
Guro metodi
Fong metodi
Diffuzion akslantirish
Affin metodi

№ 111.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

To‘g‘ri chiziqli kesmalari qanday modelda obyekt sirtlarini ifodalash uchun ishlatiladi?
Karkasli modelda
Sirtli modelda
Vektor modelda
Voksel modelda

№ 112.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Additiv rang modelida nima kuzatiladi?
Alohida rang yorqinligi oshirilganda natijaviy rang yorug‘ bo‘lishligi
Alohida rang yorqinligi oshirilganda natijaviy rang yorug‘ bo‘lmasligi
Obyektga tushiriladigan yorug‘lik intensivligi oshirilganda obyektning yorqin bo‘lishligi
Obyektga tushadigan rang shaffofligi pasaytirilganda natijaviy rang yorug‘ bo‘lishligi

№ 113.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Subtraktiv rang modelida nima kuzatiladi?
Alohida rang yorqinligi oshirilganda yakuniy rang qorayadi
Alohida rang yorqinligi oshirilganda natijaviy rang yorug‘ bo‘ladi
Alohida rang yorqinligi oshirilganda yakuniy rang oqaradi
Alohida rang yorqinligi oshirilganda yakuniy rang moviy tus oladi

№ 114.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyani ishlab chiqish bosqichlaridagi matn bloklari bo‘limiga qanday ishlar tegishli?
Raskadrovka ishlab chiqiladi
Film uchun dizayn yaratiladi va rang o‘rganiladi
Film ikki o‘lchovidan uch o‘lchovli ko‘rinishga olib o‘tiladi
Mavjud obrazlar va sahnaning uch o‘lchovli modeli ishlab chiqiladi

№ 115.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyani ishlab chiqish bosqichlaridagi san'at bo'limiga qanday ishlar tegishli?
Film uchun dizayn yaratiladi va rang o'rganiladi
Raskadrovka ishlab chiqiladi
Film ikki o'lchovlidan uch o'lchovli ko'rinishga olib o'tiladi
Ssenariy yoziladi va rassomlar obrazlarni shakllantiradi

№ 116.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyani ishlab chiqish bosqichlaridagi modellashtirish bo'limiga qanday ishlar tegishli?
Mavjud obrazlar va sahnaning uch o'lchovli modeli ishlab chiqiladi
Ssenariy yoziladi va raskadrovka ishlab chiqiladi
Film uchun dizayn yaratiladi va rang o'rganiladi
Film ikki o'lchovlidan uch o'lchovli ko'rinishga olib o'tiladi

№ 117.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyani ishlab chiqish bosqichlaridagi komponovka bo'limiga qanday ishlar tegishli?
Film ikki o'lchovlidan uch o'lchovli ko'rinishga olib o'tiladi
Ssenariy yoziladi va raskadrovka ishlab chiqiladi
Film uchun dizayn yaratiladi va rang o'rganiladi
Mavjud obrazlar va sahnaning uch o'lchovli modeli ishlab chiqiladi

№ 118.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsiyani ishlab chiqish bosqichlaridagi yoritish bo'limining vazifasi nimadan iborat?
Buyruqlarning har bir ketma-ketligini o'zlashtiradi va san'at bo'limida ko'rilganlarni raqamli voqelikka o'tkazishga javob beradi
Obyektning tashqi ko'rinishiga tegishli atributlarini tekstura xaritasiga ko'chirib o'tadi
Obrazlarda ishlatiladigan yagona qiyofa ko'rinishini rivojlantiradi va sahna obyektlariga yorug'liklarni aks ettiradi

Mavjud obrazlar va sahnaning uch oʻlchovli modeli ishlab chiqish, hamda ularga yorugʻliklar tushirishga javob beradi

№ 119.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Geometrik primitiv nima?
Obyektlarni qurish uchun ishlatiladigan formal tavsifga ega sodda geometrik shakllar
Obyektlarni qurish uchun ishlatiladigan murakkab tuzilishga ega geometrik shakllar
Obyektlarni qurish uchun ishlatiladigan formal tavsifga ega murakkab geometrik shakllar
Obyektlarni qurish uchun ishlatiladigan sodda geometrik shakllar

№ 120.

Manba: X.A. Mamadaliyev, S.K. Kurbanov. Multiplikatsiya mahsulotlari yaratish texnologiyalari. /TATU, Toshkent, 2021, 142 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Ekzotik multiplikatsiya mahsulotlar turini belgilang
Ignali
Soyali
Qoʻgʻirchoqli
Plastilinli

№ 121.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Morfing metodidan qanday maqsadda foydalaniladi?
Koʻpgina filmlar va televizion reklama roliklarida kuchli ta'sir oʻtkazish uchun foydalaniladi
Asosan kinofilmlarda reytingni oshirish uchun foydalaniladi
Asosan multfilmlar, televizion reklama roliklari, kompyuter oʻyinlarini sahnabopligini oshirish uchun
Mavjud personaj qiyofasini real jarayonga yaqinlashtirish uchun

№ 122.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. Toʻrayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Notekis toʻr deb nimaga aytiladi?
Sirtida yotuvchi alohida nuqtalar toʻplami koʻrinishida sirtni tasvirlash modeli

Sirtida yotuvchi bir qancha nuqtalar to‘plami ko‘rinishida sirtni tasvirlash modeli
Fazoda yotuvchi alohida nuqtalar to‘plami ko‘rinishida fazoni tasvirlash modeli
Sirtida yotuvchi alohida nuqtalar to‘plami ko‘rinishida to‘rni tasvirlash modeli

№ 123.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qaysi splayn egri chiziqlari 4 ta tayanuvchi nuqtalar bilan beriladi?
Ermit, Beze, B-splayn
B-splayn, Ermit, Beta-splayn
Beze, B-splayn, Beta-splayn
Beze, Ermit, Beta-splayn

№ 124.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qaysi splayn egri chizig‘i ikki tayanuvchi nuqta va shu nuqtalardagi urunuvchi vektorlar bilan beriladi?
Beze egri chizig‘i
Ermit egri chizig‘i
B-splayn egri chizig‘i
Beta-splayn egri chizig‘i

№ 125.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Extended primitives (kengaytirilgan primitivlar) bo‘limiga tegishli elementni toping.
Capsule
Box
Arc
Pyramid

№ 126.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektни yashirib qo‘yish buyrug‘i qaysi?
Hide selection
Freeze selection
Isolate selection

End isolate

№ 127.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida yashirilgan barcha obyektlarni ko‘rsatish buyrug‘i qaysi?

Unhide All

Unfreeze All

Hide selection

Freeze selection

№ 128.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida qaysi buyruq yordamida o‘zaro birlashtirilgan obyektlarni bir-biridan ajratiladi?

Detach

Grow

Group

Explode

№ 129.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektlarni birlashtirish uchun Boolean funksiyasining qaysi buyrug‘idan foydalaniladi?

Union

Intersection

Subtraction

Cut

№ 130.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida olingan obyekt o‘zida dastlabki obyektlar kesishishi natijasini ifodalashi uchun Boolean funksiyasining qaysi buyrug‘idan foydalaniladi?
--

Intersection

Union

Subtraction

Cut

№ 131.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Scatter buyrug‘i qanday vazifani bajaradi?
Bir obyektning ko‘pgina nusxalarini boshqa obyekt sirtiga joylashtirish imkonini beradi
Bir nechta obyektlarni to‘g‘ri chiziqli bo‘ylab joylashtirish imkonini beradi
Bir nechta obyektlarni o‘zaro bog‘laydi
Obyektni ko‘rsatilgan chiziqli bo‘ylab harakatlanishini ta‘minlaydi

№ 132.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida ShapeMerge buyrug‘i qanday vazifani bajaradi?
Uch o‘lchovli obyektga turli splaynlarni kesib olish imkonini beradi
Bir obyektning ko‘pgina nusxalarini boshqa obyekt sirtiga joylashtirish imkonini beradi
Bir nechta obyektlarni to‘g‘ri chiziqli bo‘ylab joylashtirish imkonini beradi
Obyektni ko‘rsatilgan chiziqli bo‘ylab harakatlanishini ta‘minlaydi

№ 133.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Affect Region modifikatorining vazifasi qanday?
Obyekt sathi qismini deformatsiyalaydi, unga qavariq shaklni hosil qiladi
Obyektni o‘q bo‘yicha aylantiradi
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha egish imkonini beradi
Turli o‘qlar bo‘yicha silliqlash jarayonini bajaradi

№ 134.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Bevel modifikatorining vazifasi qanday?
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli qilish imkonini beradi
Obyekt sathi qismini deformatsiyalaydi, unga qavariq shaklni hosil qiladi
Obyektni o‘q bo‘yicha aylantiradi
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha egish imkonini beradi

№ 135.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Displace modifikatorining vazifasi qanday?
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushirish mumkin
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli qilish mumkin
Obyekt sathi qismini deformatsiyalash mumkin
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha egish mumkin

№ 136.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida FFD 3x3x3 modifikatorining vazifasi qanday?
Obyekt atrofida nazorat nuqtalari bilan berilgan panjara orqali obyekt shaklini o‘zgartirish mumkin
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushirish mumkin
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli qilish mumkin
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha egish mumkin

№ 137.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Fillet/Chamfer modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Splayn uchlarida yumaloqlash va charhlashlarni belgilaydi
Obyekt atrofida nazorat nuqtalari bilan berilgan panjara orqali obyekt shaklini o‘zgartiradi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha qayiradi

№ 138.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Lattice modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyekt geometriyasini o‘zgartiradi, uning uchları va yoqlaridan panjara yasaydi
Splayn uchlarida yumaloqlash va charhlashlarni belgilaydi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha qayiradi

№ 139.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida MeshSmooth modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyekt geometriyasini o‘zgartirib uni silliqlaydi
Splayn uchlarida yumaloqlash va charhlashlarni belgilaydi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Obyektlarni turli o‘qlar bo‘yicha qayiradi

№ 140.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Noise modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Tasodifiy ko‘rinishda obyekt uchlari va yuzasi shaklini o‘zgartirib notekis yuza hosil qiladi
Splayn uchlarida yumaloqlash va charhlashlarni belgilaydi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli qilish mumkin

№ 141.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Optimize modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyekt geometriyasini soddalashtirib, poligonlar sonini qisqartiradi
Splayn uchlarida yumaloqlash va charhlashlarni belgilaydi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli ko‘rinishga keltiradi

№ 142.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Relax modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyekt uchlarini tortib uning geometriyasini o‘zgartiradi
Obyekt geometriyasini soddalashtirib, poligonlar sonini qisqartiradi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli ko‘rinishga keltiradi

№ 143.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Ripple modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyektga bitta umumiy markazga ega bo‘lgan aylanalar yaratish
Obyekt geometriyasini soddalashtirib, poligonlar sonini qisqartiradi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi
Splaynni bo‘rttirib chiqarib, uni hajmli ko‘rinishga keltiradi

№ 144.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Skew modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyektı turli o‘qlar bo‘yicha engashtiradi
Obyektga bitta umumiy markazga ega bo‘lgan aylanalar yaratish
Obyekt geometriyasini soddalashtirib, poligonlar sonini qisqartiradi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi

№ 145.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Squeeze modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyektga siqish effektini hosil qiladi
Obyektı turli o‘qlar bo‘yicha engashtiradi
Obyektga bitta umumiy markazga ega bo‘lgan aylanalar yaratish
Obyekt geometriyasini soddalashtirib, poligonlar sonini qisqartiradi

№ 146.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Stretch modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Tanlangan o‘qlardan biri bo‘yicha obyektı yassılaydi va cho‘zadi
Obyektga siqish effektini hosil qiladi
Obyektı turli o‘qlar bo‘yicha engashtiradi
Obyektga bitta umumiy markazga ega bo‘lgan aylanalar yaratish

№ 147.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Sweep modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Tanlangan kesim yoki shaklni splayn yo‘li bo‘yicha chiqaradi
Tanlangan o‘qlardan biri bo‘yicha obyektни yassilaydi va cho‘zadi
Obyektga siqish effektini hosil qiladi
Obyektни turli o‘qlar bo‘yicha engashtiradi

№ 148.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Taper modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Turli o‘qlar bo‘yicha obyektни simmetrik toraytirish imkonini beradi
Tanlangan kesim yoki shaklni splayn yo‘li bo‘yicha chiqaradi
Tanlangan o‘qlardan biri bo‘yicha obyektни yassilaydi va cho‘zadi
Obyektga siqish effektini hosil qiladi

№ 149.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Tessellate modifikatori qanday vazifani bajaradi?
Obyekt yoqlarini bo‘ladi, ularning sonini ko‘paytiradi va obyektни silliqilaydi
To‘lqinsimon sirtни hosil qiladi
Tanlangan kesim yoki shaklni splayn yo‘li bo‘yicha chiqaradi
Obyektga rastrlı tasvir belgisini tushiradi

№ 150.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Wave modifikatori qanday vazifani bajaradi?
To‘lqinsimon sirtни hosil qiladi
Tanlangan kesim yoki shaklni splayn yo‘li bo‘yicha chiqaradi
Tanlangan o‘qlardan biri bo‘yicha obyektни yassilaydi va cho‘zadi
Obyektga siqish effektini hosil qiladi

№ 151.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obyektı parametrlarida Create Line buyrug‘ining vazifasi qanday?
Quyi obyektلarnı tahrirlash jarayonida splaynlar hosil qiladi

Splayn egriligini o'zgartirmasdan uchlar qo'shadi
Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
Tanlangan uchni ikkiga bo'ladi va konturni uzadi

№ 152.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Break buyrug'ining vazifasi qanday?
Tanlangan uchni ikkiga bo'ladi va konturni uzadi
Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
Splayn uchlarini o'rtasida joyni o'zgartirish imkonini beradi
Splayn egriligini o'zgartirmasdan uchlar qo'shadi

№ 153.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Attach buyrug'ining vazifasi qanday?
Tanlangan splaynga boshqasini ulaydi
Tanlangan uchni ikkiga bo'ladi va konturni uzadi
Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
Splayn egriligini o'zgartirmasdan uchlar qo'shadi

№ 154.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Cross Section buyrug'ining vazifasi qanday?
Bir qancha Spline quyi obyektlarni o'zaro bir-biri bilan ulash imkonini beradi
Splayn egriligini o'zgartirmasdan uchlar qo'shadi
Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
Tanlangan uchni ikkiga bo'ladi va konturni uzadi

№ 155.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Refine buyrug'ining vazifasi qanday?
Splayn egriligini o'zgartirmasdan uchlar qo'shadi
Tanlangan uchni ikkiga bo'ladi va konturni uzadi
Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi

Tanlangan uchni ikkiga bo‘ladi va konturni uzadi
--

№ 156.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Insert buyrug‘ining vazifasi qanday?
--

Bir qancha uchlarni qo‘shish imkonini beradi
--

Tanlangan uchni ikkiga bo‘ladi va konturni uzadi
--

Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
--

Splayndagi uchlarni birlashtiradi

№ 157.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Weld buyrug‘ining vazifasi qanday?
--

Splayndagi uchlarni birlashtiradi

Tanlangan uchni ikkiga bo‘ladi va konturni uzadi
--

Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
--

Tanlangan splaynga boshqasini ulaydi

№ 158.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Connect buyrug‘ining vazifasi qanday?

Splayndagi ikkita uchlarni bog‘laydi

Tanlangan uchni ikkiga bo‘ladi va konturni uzadi
--

Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
--

Tanlangan splaynga boshqasini ulaydi

№ 159.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obykti parametrlarida Make First buyrug‘ining vazifasi qanday?
--

Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
--

Tanlangan uchni ikkiga bo‘ladi va konturni uzadi
--

Splayndagi ikkita uchlarni bog‘laydi

Tanlangan splaynga boshqasini ulaydi

№ 160.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editabl Spline obykti parametrlarida Cycle buyrug‘ining vazifasi qanday?
Splayn uchlari o‘rtasida joyni o‘zgartirish imkonini beradi
Tanlangan splaynga boshqasini ulaydi
Splayndagi ikkita uchlarni bog‘laydi
Tanlangan uchni ikkiga bo‘ladi va konturni uzadi

№ 161.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Grafik primitiv nima?
Sodda tasvir bo‘lib, ularni shakllantirish uchun grafik tizim maxsus apparat blokka ega
Murakkab tasvir bo‘lib, ularni shakllantirish uchun grafik tizim maxsus apparat blokka ega
Bir necha tasvirlarni shakllantirish uchun grafik tizim maxsus apparat blokka ega
Sodda obyekt bo‘lib, ularni shakllantirish uchun grafik tizim maxsus apparat blokka ega

№ 162.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qattiq jism modellari qanday obyektlarni ifodalaydi?
uzluksiz jism ko‘rinishidagi obyektlarni
uzlukli jism ko‘rinishidagi obyektlarni
o‘zaro bog‘liq obyektlarni
sohaning turli tomonlaridagi obyektlarni

№ 163.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Nolinchi darajali ifoda ...
nuqta uchun xarakterlidir
obyekt uchun xarakterlidir
primitiv uchun xarakterlidir
qattiq jism uchun xarakterlidir

№ 164.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Birinchi darajali ko‘phad nimaga qarab fazoda to‘g‘ri chiziqni yoki tekislikni ifodalaydi?
fazoviy elementlar (voksellar) majmuasi
poligonal to‘rlar orqali
o‘zaro bog‘liq obyektlar
qattiq jisimli obyektlar

№ 165.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Qanday modellarda tekisliklar bilan chegaralangan yarim fazolar primitivlar bo‘lib xizmat qilishi mumkin?
qattiq jisimli modellarda
karkasli modelda
sirtli modelda
jadvalli modelda

№ 166.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Analitik modellar obyektini qanday ifodalar yordamida tasvirlaydi?
analitik
fazoviy koordinatalar elementlari
analitik va mantiqiy
bo‘lakli analitik

№ 167.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Bo‘lakli analitik model qanday ifodalanadi?
analitik
fazoviy koordinatalar elementlari
analitik va mantiqiy
bo‘lakli analitik

№ 168.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Tasvirlash jarayonining tayyorlov bosqichida qanday ishlar amalga oshiriladi?
Sahnadagi obyektlar tavsifi tuziladi, kodlanadi va grafik tizimga kiritiladi
Sahnadagi obyektlar tavsifi tuziladi, kodlanadi va grafik tizimga kiritiladi, dastur ishga tushiriladi
Sahnadagi obyektlar tavsifi ishlab chiqiladi, kodlanadi va dastur ishga tushiriladi
Sahnadagi obyektlar tavsifi tuziladi, maxsus kod yoziladi va grafik tizimga kiritiladi

№ 169.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Kuzatuvchiga ko‘rinmaydigan obyektlar va ularning qismlari qanday aniqlanadi?
Qirqib olish amali yordamida
Qayta tasvirlash amali yordamida
Sohadan ajratib olish amali yordamida
Sohalarni birlashtirish yordamida

№ 170.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Interaktiv grafikada odatda primitivlar sifatida nimadan foydalaniladi?
Qirralari bilan beriladigan tekis poligonlardan
Qirralari bilan beriladigan tekis sirlardan
Qirralari va yoqlari bilan beriladigan tekis poligonlardan
Yoqlari bilan beriladigan tekis poligonlardan

№ 171.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Bir qancha vektorlar nimani tashkil etadi?
Siniq chiziqni
Egri chiziqni
Poligonal to‘rni
Poligonal sirlarni

№ 172.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Voksellar berilgan hajmda nimani hosil qiladi?
uch o‘lchovli obyektlarni
ikki o‘lchovli obyektlarni
poligonal sirtlarni
poligonal to‘rni

№ 173.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Voksel – bu ...
hajm elementi
tasvir elementi
tasvir elementi
uchlar elementi

№ 174.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Karkas odatda nimadan tashkil topadi?
To‘g‘ri chiziq kesimlaridan
Poligonlardan
Sirtlardan
Voksel va piksellardan

№ 175.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Bir qator fotosuratlarini harakatlanuvchi tasvir sifatida sharhlash nechanchi yildan boshlab tadqiq etilgan?
1800
1980
1880
1820

№ 176.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Sahnada “tutun”ni animatsiyalashtirgan birinchi animator kim bo‘lgan?
Dj Styuart Blekton
Vinsor Makkey
Emil Kol
Jorj Meles

№ 177.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Animatsion filmda birinchi marta ovozdan foydalangan animator kim bo‘lgan?
Walt Disney
Djordj Stallings
Maks Fleysher
Pol Terri

№ 178.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Yugurayotgan odamning birlamchi harakati to‘g‘ri berilgan javobni aniqlang?
Gavda harakatining oldingaligi
Gavda harakatining oldingaligi va qo‘lning tebranishi
Oyoq harakati va boshning chayqalishi
Oyoq harakati

№ 179.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Harakatni tutib olish qanday texnologiya hisoblanadi?
Harakatlarni to‘plashda ishlatiladigan texnologiya
Animatsion texnologiya
Harakatlarni to‘plash va qayta ishlash texnologiyasi
Personajni ikki o‘lchovli aks ettirish texnologiyasi

№ 180.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Karikatura ko‘rinishida aks ettirilgan filmlar ishlab chiqishni avtomatlashtirish

maqsadida ixtiro qilingan qurilma nomi to'g'ri berilgan javobni aniqlang?
rotoskop
taumatrop
zoetrop
ikonoskop

№ 181.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Ierarxik zanjirlikda bosh obyektning harakati butun ajdod obyektlarda namoyon bo'lishi kinematikaning qanday turiga xos?
to'g'ri kinematika
teskari kinematika
sirg'anish effektiga xos kinematika
mexanik kinematika

№ 182.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3ds Max dasturida Border buyrug'ini klaviaturada qaysi tugma orqali tanlaymiz?
3
2
1
4

№ 183.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Tahrirlanadigan Edge bu?
Qirra
Nuqta
Yuza
Hajmi

№ 184.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Spline obyekti parametrlarida Cross Insert buyrug'ining vazifasi qanday?

Ikkita splaynlar kesishmasiga uchlar yaratish imkonini beradi
Ushbu buyruq tanlangan uchni splaynning bosh nuqtasi etib belgilaydi
Tanlangan uchni ikkiga bo'ladi va konturni uzadi
Tanlangan splaynga boshqasini ulaydi

№ 185.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Nima uchun zamonaviy multfilmlarni tayyorlash jarayoni ko'p vaqt va mablag' talab qiladi?
Ish jarayoni juda murakkab
Jarayon qiziqarli
Aktyorlarning narxi qimmat va vaqti yetarli emas
Texnologiyalar yetarli emas

№ 186.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida render qilish buyrug'i qaysi tugma orqali amalga oshiriladi?
F9
F8
Alt+Q
F12

№ 187.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektidan nusxa olish klaviaturaning qaysi tugmasi yordamida amalga oshiriladi?
Ctrl + V
Ctrl + C
Ctrl + H
Ctrl + K

№ 188.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To'rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida Autokey funksiyasini faollashtirish tezkor tugmasi qaysi?
N

M
H
S

№ 189.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida P-qisqa tugmasining vazifasi nima?
Umumiy (3D) ko‘rinishni ko‘rsatadi
Yuqori tomondan ko‘rsatadi
Chap tomondan ko‘rsatadi
O‘ng tomondan ko‘rsatadi

№ 190.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida T-qisqa tugmasining vazifasi nima?
Yuqori tomondan ko‘rsatadi
Pastki tomondan ko‘rsatadi
Chap tomondan ko‘rsatadi
O‘ng tomondan ko‘rsatadi

№ 191.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida C – qisqa tugmasining vazifasi nima?
Sahnadagi kamera rejimini faollashtiradi
Sahnadagi quyosh rejimini faollashtiradi
Sahnadagi chiroqni faollashtiradi
Magnitni faollashtiradi

№ 192.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida C – qisqa tugmasining vazifasi nima?
Sahnadagi kamera rejimini faollashtiradi
Sahnadagi quyosh rejimini faollashtiradi
Sahnadagi chiroqni faollashtiradi
Magnitni faollashtiradi

№ 193.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable Poly elementini necha xil hususiyati bor?
5
4
3
8

№ 194.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable mesh obyektlarida Edge bu
Qirra
Nuqta
Yuza
Hajmi

№ 195.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Editable mesh obyektlarida Vertex bu...
Uch
Qirra
Yuza
Hajmi

№ 196.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellash tirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

Rotoskop qurilmasi nechanchi yilda ixtiro qilingan?
1915 yilda
1930 yilda
1895 yilda
1924 yilda

№ 197.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektни bo‘yashda Cellular effekti qanday vazifa bajaradi?
Katak gulli bezaklar hosil qilish
Bir jinsli bo‘lmagan yuzani hosil qilish
Ikki xil rangdagi uyurmаланishni hosil qilish
Uch xil ranglar o‘rtasida silliq o‘tishni hosil qilish

№ 198.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektни bo‘yashda Dent effekti qanday vazifa bajaradi?
Bir jinsli bo‘lmagan yuzani hosil qilish
Ikki xil rangdagi uyurmаланishni hosil qilish
Uch xil ranglar o‘rtasida silliq o‘tishni hosil qilish
Katak gulli bezaklar hosil qilish

№ 199.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektни bo‘yashda Swirl effekti qanday vazifa bajaradi?
Ikki xil rangdagi uyurmаланishni hosil qilish
Bir jinsli bo‘lmagan yuzani hosil qilish
Uch xil ranglar o‘rtasida silliq o‘tishni hosil qilish
Katak gulli bezaklar hosil qilish

№ 200.

Manba: A.Sh. Muxamadiyev, B.Z. To‘rayev. 3D modellashtirish va raqamli animatsiya. –T.: «Aloqachi», 2017, 348 b.

Qiyinlik darajasi – 2

3Ds Max dasturida obyektни bo‘yashda Gradient effekti qanday vazifa bajaradi?
Uch xil ranglar o‘rtasida silliq o‘tishni hosil qilish
Bir jinsli bo‘lmagan yuzani hosil qilish
Obyektga bo‘laklarning turli variantlarini joylashtirish
Katak gulli bezaklar hosil qilish