

<question1> Үш өлшемді кеңістіктегі объектілерді басқаруға арналған алгоритмдер мен бағдарламалық жасақтаманы қамтитын компьютерлік графика бөлімі:

<variantright> үш өлшемді графика

<variant> векторлық графика

<variant> растрлық графика

<variant> фракталдық графика

<variant> екі өлшемді графика

<question1> Компьютерлік графиканың түрі, монитор экранында немесе басқа құрылғыда үш өлшемді көріністі немесе нысанды визуалды түрде көрсету

<variantright> 3D графика

<variant> 2D графика

<variant> растрлық графика

<variant> фракталдық графика

<variant> екі өлшемді графика

<question1> 3D кескінін құру процесін неше кезеңге бөлуге болады?

<variantright> 3

<variant> 2

<variant> 4

<variant> 5

<variant> 6

<question1> Қай кезеңде объект көптеген көпбұрыштарға (полигондарға) бөлінген модельге айналады?

<variantright> бірінші

<variant> екінші

<variant> үшінші

<variant> алтыншы

<variant> төртінші

<question1> Полигондары бар геометриялық түрлендірулер мен жарықтандыру қондырғылары қай кезеңді қамтиды?

<variantright> екінші

<variant> бірінші

<variant> үшінші

<variant> бесінші

<variant> алтыншы

<question1> 3D графикасындағы объектінің әрекеті қалай анықталады?

<variantright> оның кеңістіктегі орналасуы

<variant> оның жазықтықта орналасуы

<variant> оның тігінен орналасуы

<variant> оның көлденең орналасуы

<variant> оның орталықта орналасуы

<question1> Үш өлшемді көріністе камера не үшін қолданылады?

<variantright> көріністің қажетті бөлігін анықтау үшін

<variant> сахна қабаттарын біріктіру

<variant> жақтау моделін құру

<variant> мәліметтер базасын құру

<variant> слайд жасау

<question1> Үш өлшемді графика құралдарын қолданған кезде кескін синтезі алгоритм бойынша жүзеге асырылады, оған жалпы жағдайда келесі қадамдар кіреді:

<variantright> геометриялық көрініс моделін құру

<variant> сахна қабаттарын біріктіру

<variant> суретті бояу

<variant> жақтау моделін құру

<variant> көрсету

<question1> Үш өлшемді графика құралдарын қолданған кезде кескін синтезі алгоритм бойынша жүзеге асырылады, оған жалпы жағдайда келесі қадамдар кіреді:

<variantright> көріністі визуализациялау

<variant> сахна қабаттарын біріктіру

<variant> суретті бояу

<variant> жақтау моделін құру

<variant> рендеринг

<question1> 3D графикасы ... жасауға мүмкіндік береді:

<variantright> жарнамалық роликтер

<variant> жалпақ кескіндер

<variant> слайдтар

<variant> мәліметтер базасы

<variant> кестелер

<question1> 3D графикасы ... жасауға мүмкіндік береді:

<variantright> арнайы эффектілер

<variant> жазық кескіндер

<variant> слайдтар

<variant> мәліметтер базасы

<variant> кестелер

<question1> 3D графикасы ... жасауға мүмкіндік береді:

<variantright> шынайы кейіпкерлер

<variant> жазық кескіндер

<variant> слайдтар

<variant> мәліметтер базасы

<variant> кестелер

<question1> 3D бағдарламаларының негізгі функциялары мен мүмкіндіктері:

<variantright> үш өлшемді графиканы модельдеу

<variant> екі өлшемді модель құру

<variant> кесте құру

<variant> мәліметтер базасын құру

<variant> слайд жасау

<question1> 3D графикасындағы әр көрініс мыналардан тұрады

<variantright> объектілер

<variant> кластар

<variant> текстуралар

<variant> мәліметтер базасы

<variant> кестелер

<question1> Бір-бірімен ортақ жақтармен байланысқан қарапайым геометриялық фигуралар:

<variantright> примитивтер

<variant> полигондар

<variant> сплайндар

<variant> слайдтар

<variant> кестелер

<question1> Болашақ графикалық жобаларыңызды әзірлеу құралдарын таңдау кезінде ескерілетін үш өлшемді графиканың кемшіліктерін шартты түрде қарастыруға болады:

<variantright> кескінді қалыптастырудағы аз еркіндік

<variant> экранның жекелеген аймақтарының жоғары ақпараттылығы

<variant> слайдты қалыптастырудағы еркіндік

<variant> көрерменнің физикалық реакцияларына әсері

<variant> сахна құрамындағы объектілердің өзара жағдайы

<question1> Болашақ графикалық жобаларыңызды әзірлеу құралдарын таңдау кезінде ескерілетін үш өлшемді графиканың кемшіліктерін шартты түрде қарастыруға болады:

<variantright> компьютердің аппараттық бөлігіне қойылатын жоғары талаптар

<variant> экранның жекелеген аймақтарының жоғары ақпараттылығы

<variant> слайдты қалыптастырудағы еркіндік

<variant> көрерменнің физикалық реакцияларына әсері

<variant> сахна құрамындағы объектілердің өзара жағдайы

<question1> Болашақ графикалық жобаларыңызды әзірлеу құралдарын таңдау кезінде ескерілетін үш өлшемді графиканың кемшіліктерін шартты түрде қарастыруға болады:

<variantright> барлық сцена объектілерінің модельдерін жасау бойынша үлкен дайындық жұмыстарының қажеттілігі

<variant> көрерменнің физикалық реакцияларына әсері

<variant> экранның жекелеген аймақтарының жоғары ақпараттылығы

<variant> сахна құрамындағы объектілердің өзара жағдайы

<variant> слайдты қалыптастырудағы еркіндік

<question1> Виртуалды кеңістікте орналастырылған объектілер, жарық көздері және камералардың жиынтығы, сондай-ақ 3D графикасындағы фон, атмосфера және басқа атрибуттардың сипаттамасы ... деп аталады:

<variantright> сахна

<variant> топ

<variant> полигон

<variant> жақтау

<variant> кадр

<question1> Объектінің беті примитивтерден тұратын процесс - бұл:

<variantright> 3D объектісінің қаңқасын құру

<variant> 3D объектінің бетін құрайтын материалдың жақтауына "тарту"

<variant> сахна фонының тапсырмасы

<variant> рендеринг

<variant> 2D объектісін құру

<question1> Таңдалған материал объектінің бетінің негізгі қасиеттерін анықтайтын процесс: түсі, құрылымы, мөлдірлігі және т.б. - ол:

<variantright> 3D объектісінің бетін құрайтын материалдың жақтауына "тарту"

- <variant> 3D объектісінің қаңқасын құру
- <variant> сахна фонының тапсырмасы
- <variant> рендеринг
- <variant> 2D объектісін құру

<question1>Компьютер сахнаның барлық ерекшеліктерін қолдана отырып, растрлық форматтағы файлға жазылған соңғы кескінді қалыптастыратын және экранға шығаратын процесс:

- <variantright> рендеринг
- <variant> 2D объектісін құру
- <variant> 3D объектісінің бетін құрайтын материалдың жақтауына "тарту"
- <variant> сахна фонының тапсырмасы
- <variant> 3D объектісінің қаңқасын құру

<question1> Көлемді кескіндер әлемі ашатын негізгі артықшылықтар:

- <variantright> жеке экран аймақтарының жоғары ақпараттылығы
- <variant> компьютердің аппараттық компонентіне қойылатын жоғары талаптар - жедел жад, процессордың жылдамдығы және т.б.
- <variant> компьютердің аппараттық компонентін – жедел жадты, процессордың жылдамдығын және т.б. жоғары пайдалану
- <variant> камераның көз алдында болуы мүмкін барлық сахна объектілерінің модельдерін жасауға үлкен уақыт шығындарының қажеттілігі
- <variant> сахна құрамындағы объектілердің өзара жағдайын үнемі қадағалап отыру қажеттілігі

<question1> Көлемді кескіндер әлемі ашатын негізгі артықшылықтар:

- <variantright> объектіні айналдыру кезіндегі артықшылықтар
- <variant> компьютердің аппараттық компонентіне қойылатын жоғары талаптар - жедел жад, процессордың жылдамдығы және т.б.
- <variant> камераның көз алдында болуы мүмкін барлық сахна объектілерінің модельдерін жасауға үлкен уақыт шығындарының қажеттілігі
- <variant> сахна құрамындағы объектілердің өзара жағдайын үнемі қадағалап отыру қажеттілігі
- <variant> компьютердің аппараттық компонентін жоғары пайдалану - жедел жады, процессордың жылдамдығы және т.б.

<question1> Көлемді кескіндер әлемі ашатын негізгі артықшылықтар:

- <variantright> көрерменнің физикалық реакцияларына әсері
- <variant> компьютердің аппараттық компонентіне қойылатын жоғары талаптар - жедел жад, процессордың жылдамдығы және т.б.
- <variant> камераның көз алдында болуы мүмкін барлық сахна объектілерінің модельдерін жасауға үлкен уақыт шығындарының қажеттілігі
- <variant> сахна құрамындағы объектілердің өзара жағдайын үнемі қадағалап отыру қажеттілігі
- <variant> компьютердің аппараттық компонентін – жедел жадты, процессордың жылдамдығын және т. б. жоғары пайдалану

<question1> Үш өлшемді графиканы құру үшін қандай бағдарламалар қолданылады?

- <variantright> 3D редакторлары
- <variant> растрлық графика редакторлары
- <variant> фракталдық графика редакторлары
- <variant> векторлық графика редакторлары

<variant> мәтіндік редактор

<question1> Үш өлшемді редакторларда қолданылатын проекцияның негізгі түрлері:

<variantright> параллель

<variant> перпендикуляр

<variant> ортогональды

<variant> симметриялы

<variant> бұрыштық

<question1> Үш өлшемді редакторларда қолданылатын проекцияның негізгі түрлері:

<variantright> орталық

<variant> перпендикуляр

<variant> ортогональды

<variant> симметриялы

<variant> бұрыштық

<question1> Параллель (аксонометриялық). Үш өлшемді объектінің проекциясын құру кезінде оның жеке нүктелері, параллель сәулелер шоғырымен проекция жазықтығына түсіріледі, егер ... қолданылса:

<variantright> параллель проекциялар

<variant> перпендикуляр проекциялар

<variant> орталық проекциялар;

<variant> симметриялы проекциялар

<variant> бұрыштық проекциялар

<question1> Көлденең және тік өлшемдердің бұрмалануы болмайды, бірақ пайдаланылған жағдайда объектінің "тереңдігін" сипаттайтын өлшемдер бұрмаланады:

<variantright> перпендикуляр проекциялар

<variant> параллель проекциялар

<variant> орталық проекциялар

<variant> симметриялы проекциялар

<variant> бұрыштық проекциялар

<question1> Үш өлшемді объектінің проекциясын құру кезінде оның жеке нүктелері, бақылаушының көзінің орналасуына сәйкес келетін бір нүктеден шығатын сәулелер шоғырымен проекция жазықтығына түсіріледі, егер ... қолданылса:

<variantright> орталық проекциялар

<variant> параллель проекциялар

<variant> перпендикуляр проекциялар

<variant> симметриялы проекциялар

<variant> бұрыштық проекциялар

<question1> Егер...пайдаланылса, объектінің барлық өлшемдері бұрмаланған болып шығады:

<variantright> орталық проекциялар

<variant> параллель проекциялар

<variant> перпендикуляр проекциялар

<variant> симметриялы проекциялар

<variant> бұрыштық проекциялар

<question1> Үш өлшемді редактордың пайдаланушысы жұмыс істейтін виртуалды кеңістік ... деп аталады:

- <variantright> полигон
- <variant> сахна
- <variant> топ
- <variant> жақтау
- <variant> қабырға

<question1> Бағдарламадағы кез-келген үш өлшемді нысандар келесі негізде жасалады:

- <variantright> қарапайым примитивтер
- <variant> күрделі фигуралар
- <variant> сурет салу
- <variant> модельдеу
- <variant> эскиздер

<question1> Үш өлшемді объектілерді құру қалай аталады?

- <variantright> модельдеу
- <variant> сурет салу
- <variant> рендеринг
- <variant> визуализация
- <variant> көпбұрыш

<question1> Дербес компьютерлерде үш өлшемді графиканы өңдеудің бағдарламалық құралдары нарығының негізгі үлесін келесі 3D графика пакеттері алады:

- <variantright> 3D Studio Max
- <variant> Adobe Photoshop
- <variant> Corel Photo Paint
- <variant> CorelDRAW
- <variant> Inkscape

<question1>Дербес компьютерлерде үш өлшемді графиканы өңдеудің бағдарламалық құралдары нарығының негізгі үлесін келесі 3D графика пакеттері алады:

- <variantright> Maya
- <variant> Adobe Photoshop
- <variant> Corel Photo Paint
- <variant> CorelDRAW
- <variant> Inkscape

<question1> 3D графикасын құруға және өңдеуге арналған бағдарлама

- <variantright> 3D Studio Max
- <variant> Adobe Photoshop
- <variant> CorelDraw
- <variant> Macromedia (қазіргі уақытта, Adobe Flash)
- <variant> Adobe Illustrator

<question1> Сандық сурет дегеніміз не?

- <variantright> кескін нүктелерінің жиынтығы
- <variant> NURBS
- <variant> В-сплайн түрі
- <variant> түйіндер
- <variant> түйін векторы

<question1> Нысаны бақылау нүктелерінің орналасуымен анықталатын қисық

- <variantright> NURBS

<variant> кескін нүктелерінің жиынтығы
<variant> B-сплайн түрі
<variant> түйіндер
<variant> түйін векторы

<question1> Безье қисығы дегеніміз не?
<variantright> B-сплайндардың түрі
<variant> NURBS
<variant> кескін нүктелерінің жиынтығы
<variant> түйіндер
<variant> түйін векторы

<question1> Аралықты шектейтін нүктелер қалай аталады?
<variantright> түйіндер
<variant> NURBS
<variant> B-сплайн түрі
<variant> кескін нүктелерінің жиынтығы
<variant> түйін векторы

<question1> Түйіндердің реттелген тізімі
<variantright> түйін векторы
<variant> NURBS
<variant> B-сплайн түрі
<variant> түйіндер
<variant> кескін нүктелерінің жиынтығы

<question1> Рендеринг дегеніміз не?
<variantright> таңдалған физикалық модельге сәйкес проекцияны құру
<variant> жарық көздерін орнату және конфигурациялау
<variant> үш өлшемді дисплейлер
<variant> алынған кескінді шығару құрылғысына шығару-дисплейі
<variant> стереоскопиялық дисплейлер

<question1> Үш өлшемді графика (сурет) қайда қолданылады?
<variantright> Ғылым және өнеркәсіп, компьютерлік ойындар, медицина
<variant> Кулинария
<variant> Сауда
<variant> Стоматология
<variant> Аурухана

<question1> Үш өлшемді графика жасауға мүмкіндік беретін бағдарламалық жасақтама бұл...
<variantright> Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini;
<variant> AutoPlay Media Studio
<variant> Adobe Photoshop
<variant> FrontPage
<variant> CorelDRAW

<question1> Дербес компьютерлерде үш өлшемді графиканы өңдеудің бағдарламалық құралдары нарығының негізгі үлесін келесі 3D графика пакеттері алады:
<variantright> Blender
<variant> Adobe Photoshop

<variant> Corel Photo Paint
<variant> CorelDRAW
<variant> Inkscape

<question1> Blender редакторының артықшылығы:

<variantright> кросс-платформа
<variant> панельдің болмауы
<variant> редактордың орташа мөлшері
<variant> компьютерлерде жүйенің күшті конфигурациясымен жұмыс істеу мүмкіндігі
<variant> редактордың үлкен өлшемі

<question1> Blender редакторының артықшылығы:

<variantright> редактордың шағын өлшемі
<variant> жалпыға қол жетімділік
<variant> толық құжаттаманың болмауы
<variant> компьютерлерде жүйенің күшті конфигурациясымен жұмыс істеу мүмкіндігі
<variant> редактордың үлкен өлшемі

<question1> Blender редакторының артықшылығы:

<variantright> жүйенің конфигурациясы әлсіз компьютерлерде жұмыс істеу мүмкіндігі
<variant> жалпыға қол жетімділік
<variant> редактордың орташа мөлшері
<variant> компьютерлерде жүйенің күшті конфигурациясымен жұмыс істеу мүмкіндігі
<variant> редактордың үлкен өлшемі

<question1> Blender редакторының кемшіліктеріне мыналар жатады:

<variantright> толық құжаттаманың болмауы
<variant> кросс-платформа
<variant> жалпыға қол жетімділік
<variant> редактордың шағын өлшемі
<variant> редактордың үлкен өлшемі

<question1> 3D Studio Max-тың артықшылықтары:

<variantright> көптеген қосымшалардың болуы
<variant> игерудің күрделілігі
<variant> жоғары жүйелік талаптар
<variant> модельдеу және анимация құралдарының шағын базалық жиынтығы
<variant> игерудің аса күрделілігі

<question1> 3D Studio Max-тың артықшылықтары:

<variantright> төмен жүйелік талаптар
<variant> игерудің күрделілігі
<variant> қолданбалардың аз саны
<variant> модельдеу және анимация құралдарының шағын базалық жиынтығы
<variant> игерудің аса күрделілігі

<question1> 3D Studio Max-тің кемшіліктеріне мыналар жатады:

<variantright> игерудің күрделілігі
<variant> төмен жүйелік талаптар
<variant> орта деңгейлі компьютерлерде орнату мүмкіндігі
<variant> модельдеу және анимация құралдарының үлкен базалық жиынтығы
<variant> игерудің қарапайымдылығы

<question1> 3D Studio Max-тің кемшіліктеріне мыналар жатады:
<variantright> модельдеу құралдарының шағын базалық жиынтығы
<variant> төмен жүйелік талаптар
<variant> орта деңгейлі компьютерлерде орнату мүмкіндігі
<variant> игерудің қарапайымдылығы
<variant> игерудің аса күрделілігі

<question1> Maya-ның артықшылықтары:
<variantright> киноиндустрияда жұмыс істеу үшін үлкен мүмкіндіктер
<variant> тарихты нашар манипуляциялау
<variant> қымбат
<variant> бағдарламаны меңгеру қиын
<variant> бөлшектерді шектеулі пайдалану

<question1> Maya-ның артықшылықтары:
<variantright> үшінші тарап пысықтауларына ашықтық
<variant> киноиндустрияда жұмыс істеу үшін үлкен мүмкіндіктер
<variant> қымбат
<variant> игерудің қарапайымдылығы
<variant> бөлшектерді шектеулі пайдалану

<question1> Maya-ның кемшіліктеріне мыналар жатады:
<variantright> бағдарламаны меңгеру қиын;
<variant> киноиндустрияда жұмыс істеу үшін үлкен мүмкіндіктер
<variant> игерудің қарапайымдылығы
<variant> үшінші тарап пысықтауларына ашықтық
<variant> виртуалды щеткамен сурет салу

<question1> Maya-ның кемшіліктеріне мыналар жатады:
<variantright> қымбат
<variant> киноиндустрияда жұмыс істеу үшін үлкен мүмкіндіктер
<variant> игерудің қарапайымдылығы
<variant> үшінші тарап пысықтауларына ашықтық
<variant> виртуалды щеткамен сурет салу

<question1> Заттың геометриялық пішінін аздап немесе жеткілікті түрде бұрмалауға мүмкіндік беретін құрал қалай аталады?
<variantright> модификатор
<variant> трансформатор
<variant> визуализатор
<variant> редактор
<variant> аудармашы

<question1> VuxStearm артықшылықтары:
<variantright> кескіннің абсолютті реализмі
<variant> жүйе конфигурациясының қуатын талап етеді
<variant> модель жасау көп уақытты алады
<variant> «төмен» бейнелеу қозғалтқышы бар
<variant> бағдарламаны меңгеру қиын

<question1> VuxStearm артықшылықтары:

<variantright> экожүйені имитациялау функциясы бар
<variant> жүйе конфигурациясының қуатын талап етеді
<variant> модель жасау көп уақытты алады
<variant> «төмен» бейнелеу қозғалтқышы бар
<variant> бағдарламаны меңгеру қиын

<question1> VuexStearm кемшіліктеріне мыналар жатады:
<variantright> жүйе конфигурациясының қуатын талап етеді
<variant> кескіннің абсолютті реализмі
<variant> модель жасау көп уақытты алады
<variant> экожүйені имитациялау функциясы бар
<variant> «жетілдірілген» бейнелеу қозғалтқышы бар

<question1>VuexStearm кемшіліктеріне мыналар жатады:
<variantright> модель жасау көп уақытты алады
<variant> кескіннің абсолютті реализмі
<variant> «жетілдірілген» бейнелеу қозғалтқышы бар
<variant> экожүйені имитациялау функциясы бар
<variant> әр түрлі элементтердің өте үлкен кітапханасы бар

<question1> Sphere (сфера), GeoSphere (геосфера, Teapot (шәйнек) және Plane (жазықтық) – бұл класқа жататын примитивтер:
<variantright> бір сатылы
<variant> екі сатылы
<variant> үш сатылы
<variant> көп сатылы
<variant> бес сатылы

<question1> Box (қорап), Cylinder (цилиндр), Torus (тороид) және Pyramid (пирамида) – бұл класқа жататын примитивтер:
<variantright> екі сатылы
<variant> бір сатылы
<variant> үш сатылы
<variant> көп сатылы
<variant> бес сатылы

<question1> Cone (конус және Tube (түтік) - бұл класқа жататын примитивтер:
<variantright> үш сатылы
<variant> екі сатылы
<variant> бір сатылы
<variant> көп сатылы
<variant> бес сатылы

<question1> Объектінің көрінісін шынайы етіп өзгертуге мүмкіндік беретін процесс қалай аталады?
<variantright> текстуралау
<variant> модельдеу
<variant> өзгерту арқылы
<variant> визуализация
<variant> рендлинг

<question1> Нысанды үш өлшемді кеңістікте көрсетуге мүмкіндік беретін процесс қалай аталады?

<variantright>визуализация

<variant> модельдеу

<variant> өзгерту арқылы

<variant> текстуралау

<variant> рендлинг

<question1> Модельдеу кеңістігі нені қамтымайды?

<variantright> қоршаған орта

<variant> жарық көзі

<variant> камера

<variant> материал

<variant> сәулелер

<question1> Қандай рендеринг технологиясы жоқ?

<variantright> Y буфері

<variant> сәулелік бақылау

<variant> жаһандық жарықтандыру

<variant> сәулелік құю

<variant> рендлинг теңдеуі

<question1> 3D кескіндерін несіз алуға болады?

<variantright>мәрсіз

<variant> рендерсіз

<variant> модельдеусіз

<variant> дыбыссыз

<variant> камерасыз

<question1> 3D модельдерінің негізгі құрылыстары ненің көмегімен жасалады?

<variantright>сплайн

<variant> нүктелер

<variant> сегменттер

<variant> спиральдар

<variant> квадраттар

<question1> Безьенің қандай қисықтары жоқ?

<variantright>төменгі дәрежелі

<variant> жоғары дәрежелі

<variant> кубтық

<variant> сфералық

<variant> конустық

<question1> Кесу алгоритмдері қандай?

<variantright>үш өлшемді

<variant> екі өлшемді

<variant> қарапайым

<variant> төрт өлшемді

<variant> цилиндрлік

<question1> Модельдеу дегеніміз не?

<variantright> көріністің және ондағы объектілердің математикалық моделін құру

- <variant> сахна бейнесін жасау
- <variant> көріністі файлға басып шығару
- <variant> виртуалды щеткамен сурет салу
- <variant> суреттегі көкжиекті туралау

<question1> Қалқымалы көкжиек алгоритмі не үшін қолданылады?

- <variantright> функциялардың үш өлшемді көрінісінің көрінбейтін сызықтарын жою үшін
- <variant> суреттегі көкжиекті туралау үшін
- <variant> кескінді тұрақтандыру үшін
- <variant> суретті жеңілдету үшін
- <variant> суретті басып шығару үшін

<question1> Z буфері қайда қолданылады?

- <variantright> OpenGL-де
- <variant> жедел жадта
- <variant> алмасу буферінде
- <variant> тереңдігі бойынша алдын ала сұрыптауда
- <variant> анимацияда

<question1> Қайсысы рендеринг жүйесі бола алмайды?

- <variantright> M-Ray
- <variant> Brazil
- <variant> Maxwell Render
- <variant> V-Ray
- <variant> FurryBall

<question1> 3D аббревиатурасының дұрыс транскрипциясын таңдаңыз:

- <variantright> 3 Dimensions
- <variant> 3 Doctors
- <variant> 3 Digitals
- <variant> 3 Diamonds
- <variant> 3 Design

<question1> Үш өлшемді графиканы қолдану аясы:

- <variantright> кинода
- <variant> театрда
- <variant> үйлер
- <variant> ойында
- <variant> шахматта

<question1> Үш өлшемді графиканы қолдану аясы:

- <variantright> компьютерлік ойындарда
- <variant> театрда
- <variant> үйлер
- <variant> үстел ойынында
- <variant> шахматта

<question1> Жазықтықта үш өлшемді кескін алу үшін пайдаланылмайтын қадамдар:

- <variantright> жоспарлау
- <variant> текстуралау
- <variant> анимация
- <variant> динамикалық модельдеу

<variant> визуализация

<question1> Omni light, Spot light, Area light неге жатады?

<variantright> жарықтандыру көздерінің түрлеріне

<variant> түс схемасына байланысты ұғымдарға

<variant> 3D принтерлердің түрлеріне

<variant> үстел шамының жарықтандыру түрлеріне

<variant> рендеринг

<question1> Бұл кезеңде математикалық (векторлық) кеңістіктік модель жазық (растрлық) суретке айналады:

<variantright> рендеринг

<variant> текстуралау

<variant> модельдеу

<variant> алгоритмдеу

<variant> пикселдеу

<question1> Фразаны жалғастырыңыз. Анимация - бұл...

<variantright> үш өлшемді объектілер ортасының қозғалысына еліктеу

<variant> графика туралы ғылым

<variant> фракталдық графика

<variant> көркем графика

<variant> 3D графикасы

<question1> Фразаны жалғастырыңыз. Анимация – бұл...

<variantright> үш өлшемді модельдің қозғалысын беру

<variant> графика туралы ғылым

<variant> фракталдық графика

<variant> көркем графика

<variant> 3D графикасы

<question1> Салыстырмалы түрде қарапайым үш өлшемді нысандарды - құрылыстарды, жиһаздарды, интерьерді модельдеуге арналған бағдарлама:

<variantright> Sketch Up

<variant> Adobe Photoshop

<variant> Google 3D

<variant> Corel 3D-Draw

<variant> Corel Photo Paint

<question1> Үш өлшемді графикте объектінің нақты моделін құру үшін мыналар қолданылады:

<variantright> геометриялық примитивтер және сплайн беттері

<variant> объектілер қозғалысының траекторияларын есептеу

<variant> жеке кадрлардың нәтижелі реттілігі

<variant> ені бойынша алдын ала сұрыптау

<variant> жергілікті жарықтандыру

<question1> Еріген жарық (қоршаған жарық) болып табылады:

<variantright> біркелкі әлемдік фонның аналогы

<variant> күннің аналогы

<variant> электр шамының аналогы

<variant> шамның аналогы

<variant> сәуленің аналогы

<question1> Тікелей жарық көзінің (direct Light Source өмірде аналогы бар:

<variantright> прожектор

<variant> электр шамы

<variant> күн

<variant> шам

<variant> сәуле

<question1> Рендеринг және визуализация:

<variantright> бұл эквивалентті ұғымдар

<variant> бұл терминдердің бір-бірімен ешқандай байланысы жоқ

<variant> рендеринг алдын ала қарау компоненттерінің бірі болып табылады

<variant> ені бойынша алдын ала сұрыптау

<variant> жергілікті жарықтандыру

<question1> Blender - бұл

<variantright> үш өлшемді компьютерлік графиканы құруға арналған пакет

<variant> мәтіндік редактор

<variant> графикалық редактор

<variant> ОБП

<variant> кестелік процессор

<question1> Blender 3D бағдарламасының бірінші нұсқасы қай жылы жасалды:

<variantright> 2000

<variant> 2008

<variant> 2007

<variant> 2002

<variant> 2010

<question1> Blender 3D бағдарламасының авторы

<variantright> Антони Зирхут

<variant> Тон Розендаль

<variant> Бастиан Салмела

<variant> Роберт Тиесс

<variant> Деннис Ритчи

<question1> Blender 3D бағдарламасы негізінен қандай қозғалтқышты пайдаланады?

<variantright> ойын қозғалтқышы

<variant> графикалық қозғалтқыш

<variant> блог қозғалтқышы

<variant> wiki қозғалтқышы

<variant> іздеу жүйесі

<question1> Морфинг бұл:

<variantright> үш өлшемді модель құру процесі

<variant> екі өлшемді модель құру процесі

<variant> анимация жасау процесі

<variant> фигураны құру процесі

<variantright> барлығы бірге

<question1> Blender терезесі үш еншілес терезеден тұрады:

<variantright> мәзір, 3D көрініс терезелері, түймелер тақтасы
<variant> тақырып жолы, құралдар тақтасы, жұмыс кеңістігі
<variant> мәзір, құралдар тақтасы, жұмыс кеңістігі
<variant> бағдарламаны бастау терезесі, күй жолағы, тапсырмалар терезесі
<variant> тақырып жолы

<question1> Сахна нысандары:
<variantright> куб, шам, камералар
<variant> куб, шар, цилиндр
<variant> шаршы, үлкейткіш айнек, курсор
<variant> терезе, шам, 3D камера
<variant> курсор, куб

<question1> Куб - бұл:
<variantright> меш-объект
<variant> графикалық объект
<variant> геометриялық объект
<variant> примитив
<variant> үш өлшемді кеңістік

<question1> Blender. F12 пернесі қажет:
<variantright> Рендеринг
<variant> Сақтау
<variant> жоғарғы түрі
<variant> Масштабтау
<variant> Трансформация

<question1> Toogle Window fullscreen үшін қажет
<variantright> терезе режимі
<variant> терезелерді бөлу
<variant> терезені қайталау
<variant> толық терезе режимі
<variant> Толық экран режимі

<question1> 3D көрініс терезесі арналған:
<variantright> үш өлшемді кеңістіктегі бақылау
<variant> редакциялау
<variant> рендеринг
<variant> барлығы бірге
<variant> көшіру

<question1> Құралдар тақтасы мыналарға арналған:
<variantright> үш өлшемді кеңістіктегі навигация
<variant> өңдеу режимі
<variant> рендеринг
<variant> меш объектілер параметрлері
<variant> объект режимі

<question1> Қасиеттер терезесі не үшін арналған?
<variantright> көріністер мен объектілердің редакторы
<variant> рендеринг редакторы
<variant> меш объектілерінің редакторы

<variant> шейдер редакторы
<variant> мәтіндік редактор

<question1> Доңғалақ басылған кезде 3D терезесінде тінтуірдің қозғалысы:
<variantright> көріністі бұрады
<variant> сахнаны жылжытады
<variant> перспективаны көрсетеді
<variant> нысанның өлшемін өзгертеді
<variant> экран өлшемін өзгертеді

<question1> Уақыт шкаласы мыналарға арналған:
<variantright> Анимациялар
<variant> бейне редакторы
<variant> уақыт редакторы
<variant> мәтіндік редактор
<variant> объект редакторы

<question1> Сахна объектісінің өлшемін өзгерту үшін:
<variantright> S пернесі
<variant> R пернесі
<variant> E пернесі
<variant> G пернесі
<variant> B пернесі

<question1> Орналасқан жерді өзгерту үшін сахна объектісі қолданылады:
<variantright> G пернесі
<variant> R пернесі
<variant> E пернесі
<variant> s пернесі
<variant> B пернесі

<question1> Меш-объектілерді шақыру үшін келесі перне қолданылады:
<variantright> Shift+A
<variant> Shift+D
<variant> Shift+B
<variant> Shift+F
<variant> Shift+C

<question1> Объектілер олар:
<variantright> Меш
<variant> Графикалық
<variant> Геометриялық
<variant> Бағдарламалық
<variant> Қозғалмалы

<question1> Объектіні тегістеу үшін не қолданылады?
<variantright> Сегменттер
<variant> Модификаторлар
<variant> Радиус
<variant> Редактор
<variant> Диагональ

<question1> Proportional Editing Fallow бұл:

<variantright> таңдалған элементтерді түрлендіру

<variant> пішінді өңдеу

<variant> модификатор

<variant> барлығы бірге

<variant> экструзия

<question1> Өңдеу режимі бұл:

<variantright> нысандарды өңдеу

<variant> сахналарды өңдеу

<variant> камераларды өңдеу

<variant> мәтінді өңдеу

<variant> материалдарды өңдеу

<question1> Нысанды өңдеу режиміне қандай пернелер арқылы өтуге болады:

<variantright> Tab

<variant> Caps Lock

<variant> Enter

<variant> Backspace

<variant> Shift

<question1> View Shading не үшін арналған?

<variantright> суреттерді әртүрлі режимдерде жылдам қарайды

<variant> көру үшін

<variant> камераларды өңдеу

<variant> мәтінді өңдеу

<variant> материалдарды өңдеу

<question1> Орталық нүкте мыналарға арналған:

<variantright> Объектіні үйлестіру

<variant> Орын ауыстыру

<variant> Көру

<variant> Трансформация

<variant> Масштабтау

<question1> 'R' пернесі орындауға қызмет етеді:

<variantright> ерекшеленген объектілердің айналуы

<variant> ерекшеленген төбелерді экструдтау (тарту)

<variant> ерекшеленген объектілердің орын ауыстыруы

<variant> ерекшеленген объектілерді масштабтау

<variant> ерекшеленген объектілерді трансформациялау

<question1> 'S' пернесі орындауға қызмет етеді:

<variantright> ерекшеленген объектілерді масштабтау

<variant> ерекшеленген төбелерді экструдтау (тарту)

<variant> ерекшеленген объектілердің орын ауыстыруы

<variant> ерекшеленген объектілердің айналуы

<variant> ерекшеленген объектілерді трансформациялау

<question1> 'B' пернесі орындауға қызмет етеді

<variantright> бұрыштарды бөлу

<variant> экструдтау

- <variant> ерекшеленген объектілерді масштабтау
- <variant> ерекшеленген объектілердің немесе төбелердің айналуы
- <variant> ерекшеленген объектілерді трансформациялау

<question1> 'E' пернесі орындауға қызмет етеді

- <variantright> экструдтау
- <variant> бұрыштарды бөлу
- <variant> ерекшеленген объектілерді масштабтау
- <variant> ерекшеленген объектілердің немесе төбелердің айналуы
- <variant> ерекшеленген объектілерді трансформациялау

<question1> Subdivide орындау үшін қызмет етеді

- <variantright> қабырғаларды бөлу
- <variant> қабырғалардың айналуы
- <variant> бұрыштарды бөлу
- <variant> төбелерді бөлу
- <variant> төбелерді біріктіру

<question1> Shift батырмасын брондау не үшін қолданылады

- <variantright> Баяулау
- <variant> Үдеу
- <variant> Айналу
- <variant> Масштабтау
- <variant> Трансформация

<question1> Ctrl + R пернесін басу келесіні орындау үшін қызмет етеді:

- <variantright> жылжыту
- <variant> бұрыштарды бөлу
- <variant> бұрыштардың айналуы
- <variant> бетбелгі
- <variant> төбелерді бөлу

<question1> Ctrl + B пернесін басу келесіні орындау үшін қызмет етеді:

- <variantright> бұрыштарды бөлу
- <variant> бұрыштардың айналуы
- <variant> ерекшеленген бұрыштарды жылжыту
- <variant> бұрыштарды бөлу
- <variant> төбелерді бөлу

<question1> Shade Smooth - бұл

- <variantright> объектілерді бөлу
- <variant> объектілерді тегістеу
- <variant> объектінің деформациясы
- <variant> объектілерді масштабтау
- <variant> объектінің трансформациясы

<question1> Ambient Occlusion - бұл

- <variantright> көлеңкелеу моделі
- <variant> жарық ету моделі
- <variant> жарықтандыру моделі
- <variant> күңгірттеу моделі
- <variant> бояу моделі

<question1> Сыртқы орта беру үшін қолданылады:

<variantright> Sky Texture

<variant> Global Texture

<variant> Sun Texture

<variant> Atmosphere Texture

<variant> Noise Texture

<question1> Шынайы қоршаған орта беру үшін қандай текстура қолданылады?

<variantright> Enviroment Texture

<variant> Image Texture

<variant> Global Texture

<variant> Magic Texture

<variant> Atmosphere Texture

<question1> Функционалдық жарықтандыру нүктесі:

<variantright> жарық әр түрлі бағытта шашырайды

<variant> жарық белгілі бір нүктенің үлесіне өтеді

<variant> жаһандық жарықтандыру

<variant> бөлмені жарықтандыру

<variant> жергілікті жарықтандыру

<question1> Функционалдылық sun жарықтандыру:

<variantright> жаһандық жарықтандыру

<variant> жарық әр түрлі бағытта шашырайды

<variant> 180 градус жарықтандыру

<variant> бөлмені жарықтандыру

<variant> жергілікті жарықтандыру

<question1> Функционалдылық Spot жарықтандыру:

<variantright> жарық белгілі бір нүктенің үлесіне өтеді

<variant> жарық әр түрлі бағытта шашырайды

<variant> 180 градус жарықтандыру

<variant> бөлмені жарықтандыру

<variant> беттік жарықтандыру

<question1> Функционалдық жарықтандыру Hemi:

<variantright> 180 градус жарықтандыру

<variant> неонды жарықтандыру

<variant> көше жарығы

<variant> жаһандық жарықтандыру

<variant> беттік жарықтандыру

<question1> Area функционалдылық жарықтандыру:

<variantright> аймақты жарықтандыру

<variant> тікелей жарықтандыру

<variant> көше жарығы

<variant> жаһандық жарықтандыру

<variant> беттік жарықтандыру

<question1> Specular Shader бұл:

<variantright> жарқырау көлеңкесі

- <variant> мөлдірлік көлеңкесі
- <variant> шағылысу көлеңкесі
- <variant> көлеңкелі жарықтандыру
- <variant> күңгірттеу көлеңкесі

<question1> Transparency функционалдығы не үшін жауап береді:

- <variantright> Ашықтық
- <variant> Жарықтық
- <variant> Кедір-Бұдыр
- <variant> Рефлексия
- <variant> Қараңғылық

<question1> Рендеринг кескіні сақталады:

- <variantright> JPEG кескін форматында
- <variant> Blender нысаны форматында
- <variant> Нысанның бағдарламалық коды
- <variant> Мәтіндік файл форматында
- <variant> TIFF кескін форматында

<question1> Түйін редакторы терезесі (объектілердің қасиеттері)

- <variantright> рендеринг кезінде қолданылатын әсерлерді реттеуге қызмет етеді
- <variant> модельдерді қарау және олармен жұмыс істеу үшін қолданылады
- <variant> соңғы кескінді көрсетуге қызмет етеді
- <variant> файлды немесе суретті сақтаған кезде автоматты түрде пайда болады
- <variant> сурет салуды реттеуге қызмет етеді

<question1> Нысандарды анимациялауға жауапты бөлім:

- <variantright> TimeLine
- <variant> Edit Mode
- <variant> Scene
- <variant> Render
- <variant> Object Mode

<question1> Нысанды тегістеу модификаторы:

- <variantright> Subdivision Surface
- <variant> Boolean
- <variant> Cast
- <variant> Smooth
- <variant> Extrude

<question1> Модификатор логикалық операция бұл:

- <variantright> Boolean
- <variant> Build
- <variant> Subdivision Surface
- <variant> Cast
- <variant> Smooth

<question1> Объектілердің импорты мен экспорты:

- <variantright> ақпарат терезесі
- <variant> қасиеттер терезесі
- <variant> құралдар тақтасы
- <variant> құрылым терезесі

<variant> диалогтық терезе

<question1> Жоғарыда айтылғандардың қайсысы 3D модельдерін құруға арналған бағдарламалық жасақтама емес?

<variantright> Microsoft Office PowerPoint

<variant> Blender

<variant> Autodesk 3Ds Max

<variant> ZBrush

<variant> Paint 3D

<question1> Blender - бұл

<variantright> үш өлшемді компьютерлік графика, анимация және интерактивті қосымшалар жасауға арналған пакет

<variant> мәтінді теру, сақтау, өңдеу және басып шығару үшін қолданылатын компьютерлік бағдарлама

<variant> проекторда немесе үлкен экранда презентациялар жасау, өңдеу және көрсету үшін қолданылатын компьютерлік бағдарлама

<variant> объектіге бағытталған бағдарламалауға арналған бағдарламалық орта

<variant> мәліметтер базасымен жұмыс істеу үшін қолданылатын компьютерлік бағдарлама

<question1> Тінтуір дөңгелегін айналдыру

<variantright> масштабты өзгертеді

<variant> көріністі бұрады

<variant> көріністі жылжытады

<variant> перспективаны көрсетеді

<variant> таңдауды қалпына келтіреді

<question1> Доңғалақ + Shift басылған кезде тінтуірдің 3D терезесіндегі қозғалысы

<variantright> көріністі жылжытады

<variant> масштабты өзгертеді

<variant> перспективаны көрсетеді

<variant> нысанның өлшемін өзгертеді

<variant> көріністі бұрады

<question1> Тор объектілеріне мыналар жатады

<variantright> куб, ультракүлгін сфера, шеңбер, цилиндр

<variant> цилиндр, сақина, сегмент, вектор

<variant> цилиндр, конус, додекаэдр, параллелограмм

<variant> нүкте, сфера, тіктөртбұрыш, жазықтық

<variant> үшбұрыш, сфера, конус

<question1> Шам болып табылады

<variantright> жарық көзі

<variant> 3D көріністі немесе объектіні графикалық бейнелеу арқылы

<variant> графикалық редактор

<variant> координаталық осьтерді көрсету

<variant> кестелік процессор

<question1> 7 пернесі (NumPad) не үшін қызмет етеді?

<variantright> жоғарыдан көрініс

<variant> көрсету

<variant> көріністі бұру

<variant> масштабтың өзгеруі

<variant> төменнен көрініс

<question1> 5 пернесі (NumPad) не үшін қызмет етеді?

<variantright> перспективалар

<variant> рендеринг

<variant> текстуралау

<variant> масштабтау

<variant> масштабтың өзгеруі

<question1> 1 пернесі (NumPad) не үшін қызмет етеді?

<variantright> алдыңғы көрініс

<variant> жоғарыдан көрініс

<variant> көріністі бұру

<variant> масштабтың өзгеруі

<variant> масштабтау

<question1> 2, 4, 6, 8 (NumPad) пернелері

<variantright> көріністі бұру

<variant> масштабтау

<variant> жоғарыдан көрініс

<variant> рендеринг

<variant> масштабтың өзгеруі

<question1> 0 пернесі (NumPad) не үшін қызмет етеді?

<variantright> камерадан көрініс

<variant> жоғарыдан көрініс

<variant> оң жақтағы көрініс

<variant> көріністі бұру

<variant> масштабтау

<question1> Бірнеше нысанды ерекшелеу үшін:

<variantright> Shift пернесі басылған кезде оларды кезекпен тінтуірдің оң жақ түймешігімен шертңіз

<variant> Shift пернесі басылған кезде оларды кезекпен тінтуірдің сол жақ түймешігімен басыңыз

<variant> alt пернесі басылған кезде оларды кезекпен тінтуірдің сол жақ түймешігімен басыңыз

<variant> нысандарды тінтуірмен айналдырыңыз

<variant> alt пернесі басылған кезде оларды кезекпен тінтуірдің оң жақ түймешігімен басыңыз

<question1> Үш өлшемді курсор (3D курсор) қолданылады

<variantright> басқа нысандар қосылатын орынды анықтау үшін

<variant> объектіні масштабтау үшін

<variant> объектінің түрі мен өлшемін анықтау үшін

<variant> нысанды текстуралау үшін

<variant> объектіні ерекшелеу үшін

<question1> Үш өлшемді курсор (3D курсор) жылжиды

<variantright> 3D терезесін тінтуірдің сол жақ түймешігімен шертңіз

<variant> 3D терезесін тінтуірдің оң жақ түймешігімен шертңіз

- <variant> Alt пернесі басылған кезде 3D терезесін тінтуірдің оң жақ түймешігімен шертңіз
- <variant> F12 пернесін басу арқылы
- <variant> Ctrl пернесін басу арқылы

<question1> Файл/Сурет Шолушысы

- <variantright> файлды немесе суретті сақтаған кезде автоматты түрде пайда болады
- <variant> көрсету кезінде қолданылатын әсерлерді реттеуге қызмет етеді
- <variant> соңғы кескінді көрсетуге қызмет етеді
- <variant> модельдерді қарау және олармен жұмыс істеу үшін қолданылады
- <variant> құралдар тақтасын теңшеуге қызмет етеді

<question1> Оң жақ түйме не үшін қолданылады?

- <variantright> нысандарды таңдау (немесе өңдеу режимінде шыңдар)
- <variant> үш өлшемді курсорды жылжыту
- <variant> құю құралын таңдау
- <variant> объект режимінде шамды қосу
- <variant> камераны қосу

<question1> Визуализация нәтижесін көруге арналған кілт –

- <variantright> F12
- <variant> F5
- <variant> F10
- <variant> F1
- <variant> F6

<question1> Өңдеу режимінде F пернесін басып тұру арқылы сіз:

- <variantright> жаңа қырын қалыптастырады
- <variant> объектінің өлшемін өзгерту
- <variant> объектінің орнын өзгерту
- <variant> объектіні айналдыру
- <variant> объектіні жылжыту

<question1> Жылдам пернені пайдаланып нысанды масштабтауға болады

- <variantright> S
- <variant> R
- <variant> F
- <variant> G
- <variant> D

<question1> Top нысандарының толық тізімін көру үшін жоғарғы мәзір жолағындағы түймені басу керек:

- <variantright> Add
- <variant> Render
- <variant> File
- <variant> Edit
- <variant> Modify

<question1> Сипаттамасында мыналар оқылатын сипатты таңдаңыз: орналастыру және көріну параметрлері (қабаттар арқылы), көшіру параметрлері және анимация ақпараты (позициялау).

- <variantright> Object
- <variant> World

<variant> Scene
<variant> Physics
<variant> File

<question1> Уақыт өте келе объектінің өлшемін, орнын, түсін немесе пішінін өзгерту процесі қандай?

<variantright> Анимация
<variant> Редакциялау
<variant> Фильм
<variant> басып шығару
<variant> мәтінді өңдеу

<question1> Blender-ге жаңа көрініс қосқанда, таңдауға болатын төрт опция бар. Сілтеме нысанының деректері опциясын таңдау кезінде көріністі қосудың қандай мүмкіндіктері бар?

<variantright> ағымдағы көрініс негізінде жаңа көрініс жасайды. Жаңа көріністе нысандардың орнын өзгертуге болады, бірақ тор мен материалдардағы өзгерістер басқа көріністердегі нысандарға әсер етпеді.
<variant> жаңа бос көрініс жасайды. Параметрлер әдепкі мәндерге орнатылған.
<variant> бар көріністі көшіру. Бір көріністегі нысандардың орналасуы мен қасиеттерін өзгерткен кезде нәтижелер басқа көріністе пайда болады.
<variant> ағымдағы параметрлермен таза көрініс жасау
<variant> келесі параметрлермен көрініс жасау

<question1> Компьютермен анимация жасау қалай аталады?

<variantright> компьютерлік анимация
<variant> қозғалыс анимациясы
<variant> анимация
<variant> рендеринг
<variant> сплайн

<question1> Blender интерактивті ойын құру құралдарымен қоса тағы қандай құралдарды қамтиды?

<variantright> модельдеу, анимация, редринг, видеоны постөңдеу
<variant> анимация, видео жасау, ойын жасау
<variant> модельдеу, видео жасау, ойын жасау
<variant> редринг, видеоны постөңдеу, анимация, модельдеу
<variant> модельдеу, ойын жасау, рендеринг

<question1> Blender-ді қай елдің анимация студиясы жұмыс құралы ретінде құрған?

<variantright> Blender NeoGeo ең алғаш Голландиялық анимация студиясы «жұмыс құралы» ретінде құрған.
<variant> Blender NeoGeo ең алғаш Ұлыбританиялық анимация студиясы «жұмыс құралы» ретінде құрған.
<variant> Blender NeoGeo ең алғаш Ресейлік анимация студиясы «жұмыс құралы» ретінде құрған.
<variant> Blender NeoGeo ең алғаш Америкалық анимация студиясы «жұмыс құралы» ретінде құрған.
<variant> Blender NeoGeo ең алғаш Германиялық анимация студиясы «жұмыс құралы» ретінде құрған.

<question1> Blender-дің артықшылығы қандай?

<variantright> Тегін, кодтың ашықтығы, ойын құрастыруға мүмкіндігі болуы, кроссплатформалық;

<variant> ақылы, ойын құрастыра алмайсын, платформалық емес

<variant> платформалы, тегін, ойын жасау мүмкіндігі

<variant> көп мөлшердегі модификаторлар, анимация жасауға мүмкіншілік;

<variant> анимация жасауға мүмкіншілік, фон баптаулары

<question1> Blender -дің кемшіліктері

<variantright> Құжаттаманың базалық жеткізілімінің жоқтығы, HiDp-іні қолдауының жоқтығы, актуаторлар

<variant> актуаторлар, құжаттаманың базалық жеткізілімінің жоқтығы

<variant> HiDp-іні қолдауының жоқтығы, актуаторлар

<variant> құжаттаманың базалық жеткізілімінің жоқтығы, HiDp-іні қолдауының жоқтығы

<variant> HiDp-іні қолдауының жоқтығы

<question1> Blender-дің авторы?

<variantright> Тон Розендаль

<variant> Андрей Соколов

<variant> Билл Гэйтс

<variant> Стив Джобс

<variant> Марк Цукенберг

<question1> Үшөлшемді компьютерлік графика –

<variantright> өте кең сала, ол машина жасауда, архитектурада, құрылыста, медицинада, археологияда, тренажерлар құруда, кино мен теледидарда қолданыс тапқан.

<variant> архитектурада, құрылыста, медицинада, археологияда, тренажерлар құруда, кино мен теледидарда қолданыс тапқан

<variant> медицинада, археологияда, тренажерлар құруда, кино мен теледидарда қолданыс тапқан

<variant> археологияда, тренажерлар құруда, кино мен теледидарда қолданыс тапқан

<variant> тренажерлар құруда, кино мен теледидарда қолданыс тапқан

<question1> Зерттелетін объектінің, құбылыстың немесе процестің маңызды ерекшеліктерін көрсететін объект

<variantright> модель

<variant> графика

<variant> полигон

<variant> топ

<variant> редактор

<question1> Үш өлшемді кескіннің жазықтан айырмашылығы неде?

<variantright> мамандандырылған бағдарламалардың көмегімен компьютер экранында үш өлшемді сахна моделінің геометриялық проекциясын құру

<variant> жазықтықта объект құру

<variant> бағдарламалардың көмегімен сурет салу

<variant> екі өлшемді үлгіні жасау

<variant> екі өлшемді модельдің геометриялық проекциясын құру

<question1> Объектіні, құбылысты немесе процесті оның моделін құру және оқып үйрену арқылы зерттеу не деп аталады?

<variantright> модельдеу

<variant> екі өлшемді графика

- <variant> имитациялық модельдеу
- <variant> растрлық графика
- <variant> векторлық графика

<question1> Үш өлшемді модельдеуге арналған бағдарламалар мен бағдарламалық пакеттер

- <variantright> үш өлшемді графикалық редакторлар
- <variant> екі өлшемді графикалық редакторлар
- <variant> операциялық жүйелер
- <variant> утилиталар
- <variant> драйверлер

<question1> 3D-визуализация –

- <variantright> бұл үш өлшемді модель негізіндегі статикалық бейнелер
- <variant> бұл екі өлшемді модель негізіндегі статикалық бейнелер
- <variant> бұл бір өлшемді модель негізіндегі статикалық бейнелер
- <variant> бұл өлшемді модель негізіндегі статикалық бейнелер
- <variant> бұл өлшемсіз модель негізіндегі статикалық бейнелер

<question1> Рендеринг деректердің үш өлшемді векторлық құрылымын түрлендіреді

- <variantright> жазық пиксел матрицасына
- <variant> жазық кескінге
- <variant> жарықтандырылған сахнаға
- <variant> жарық көздеріне
- <variant> виртуалды камераларға

<question1> Анимация (француз сөзінен аударғанда -

- <variantright> тірілу, жан бітіру
- <variant> тірілу, жан кіру
- <variant> қалыптасу, жаңару
- <variant> тірілу, жан бітіру
- <variant> жан беру, өлу

<question1> Компьютердің көмегімен жасалған анимация түрі

- <variantright> компьютерлік анимация
- <variant> анимация
- <variant> кадрлық анимация
- <variant> есептелген анимация
- <variant> қарапайым анимация

<question1> Аниме дегеніміз не?

- <variantright> жапондық анимация
- <variant> анимация
- <variant> кадрлық анимация
- <variant> есептелген анимация
- <variant> қарапайым анимация

<question1> Үш өлшемді графикадағы көп қырлы объектінің пішінін анықтайтын төбелердің, шеттердің, беттердің жиынтығы

- <variantright> көпбұрышты тор
- <variant> сплайн
- <variant> полигон
- <variant> графикалық қозғалтқыш

<variant> моделі

<question1> Көпбұрышты тордың ең кішкентай элементі үшбұрыш, төртбұрыш немесе басқа қарапайым дөңес көпбұрыш болуы мүмкін

<variantright> көпбұрыш

<variant> сплайн

<variant> көпбұрышты тор

<variant> графикалық қозғалтқыш

<variant> моделі

<question1> Көрініс объектілері:

<variantright> текше, шам, камера

<variant> шаршы, үлкейткіш айнек, курсор

<variant> текше, шар, цилиндр

<variant> терезе, шам, камера

<variant> текше, конус

<question1> Blender терезесі үш еншілес терезеден тұрады:

<variantright> мәзір, 3D көрініс терезесі, түймелер жолағы

<variant> тақырып жолы, құралдар тақтасы, жұмыс аймағы

<variant> мәзір, құралдар тақтасы, жұмыс аймағы

<variant> бағдарламаны іске қосу терезесі, күй жолағы, тапсырма терезесі

<variant> тарих терезесі, палитра терезесі

<question1> F12 пернесі пайдаланылады

<variantright> көрсету

<variant> төменгі көрініс

<variant> астыңғы көрініс

<variant> масштабтау өзгермейді

<variant> алдыңғы көрініс

<question1> Анимация немесе мультипликация –

<variantright> бұл объектінің, жарықтың, материалдың және камераның белгілі бір уақыт аралығында әр түрлі жағдайға өзгеруі.

<variant> бұл заттың, жарықтың, материалдың және камераның белгілі бір уақыт аралығында әр түрлі жағдайға өзгеруі.

<variant> бұл бейненің, жарықтың, материалдың және камераның белгілі бір уақыт аралығында әр түрлі жағдайға өзгеруі.

<variant> бұл таспаның, жарықтың, материалдың және камераның белгілі бір уақыт аралығында әр түрлі жағдайға өзгеруі.

<variant> бұл түстің, жарықтың, материалдың және камераның белгілі бір уақыт аралығында әр түрлі жағдайға өзгеруі.

<question1> Компьютерлік графикада қандай екі бағыт бар?

<variantright> бейнелерді құру және бар бейнелерді өңдеу

<variant> бейнелерді біріктіру және бар бейнелерді өңдеу

<variant> бейнелерді түрлендіру және бар бейнелерді өңдеу

<variant> бейнелерді өзгерту және бар бейнелерді өңдеу

<variant> бейнелерді жою және бар бейнелерді өңдеу

<question1> 3D анимация дегеніміз не ?

<variantright> үшөлшемді сахна мен нысандарға негізделген қазіргі уақыттағы анимация бағыты

<variant> екіөлшемді сахна мен нысандарға негізделген қазіргі уақыттағы анимация бағыты

<variant> өлшемді сахна мен нысандарға негізделген қазіргі уақыттағы анимация бағыты

<variant> бірөлшемді сахна мен нысандарға негізделген қазіргі уақыттағы анимация бағыты

<variant> өлшемсіз сахна мен нысандарға негізделген қазіргі уақыттағы анимация бағыты

<question1> Blender-де объектінің деформациялық анимациясын қалай жасауға болады?

<variantright> "shape Key" құралын пайдаланыңыз

<variant> "Particle System" құралын пайдалану

<variant> "Armature" құралын пайдаланыңыз

<variant> "қисық" құралын қолданыңыз

<variant> "Metaball" құралын пайдаланыңыз

<question1> Растрлық анимация болып табылады

<variantright> растрлық суреттер жиынтығымен

<variant> күрделі объектілер жиынтығымен

<variant> сфералар жүйесі

<variant> сызықтар жиынтығы

<variant> эллипс жиынтығы

<question1> Анимация мимика және артикуляцияға арналған морфинг технологиясы

<variantright> қозғалысты түсіру

<variant> қозғалыс анимациясы

<variant> кинематика

<variant> процедуралық анимация

<variant> тікелей кинематика

<question1> Фильмді жасау әдістері, онда кескін де, оның өзгеруі де бағдарламалық түрде жасалады

<variantright> процедуралық анимация

<variant> уақытша анимация

<variant> есептелген анимация

<variant> қарапайым анимация

<variant> кадрлық анимация

<question1> Компьютер экранындағы жоғары сапалы кескінді дыбыстық сүйемелдеумен біріктіру - бұл

<variantright> мультимедиа

<variant> анимация

<variant> дыбыс

<variant> бейне

<variant> сурет

<question1> Пайдаланушы интерактивті басқару құрылғылары арқылы кескін мазмұнын, оның пішінін, өлшемін және дисплей бетіндегі түсін динамикалық түрде басқара алатын компьютерлік графиканың маңызды бөлімі

<variantright> интерактивті графика

<variant> екі өлшемді графика

<variant> фракталдық графика

<variant> Растрлық графика

<variant> векторлық графика

<question1> Графикалық және геометриялық есептерді шешуді автоматтандыратын бағдарламалық және техникалық құралдар жүйесі

<variantright> графикалық жүйе

<variant> екі өлшемді графика

<variant> координаттар жүйесі

<variant> декарттық жүйе

<variant> векторлық графика

<question1> Графикалық жүйелер бөлінеді:

<variantright> Жалпы мақсаттағы жүйелер және мамандандырылған графикалық жүйелер

<variant> жалпы мақсаттағы жүйелер және қолданбалы жүйелер

<variant> тар мақсаттағы жүйелер және қолданбалы жүйелер

<variant> бағдарламалық және қолданбалы жүйелер

<variant> декарттық жүйе және қолданбалы жүйелер

<question1> Жалпы мақсаттағы графикалық жүйелерде

<variantright> әртүрлі типтегі графикалық ақпаратты өңдеу процедуралары

<variant> бір типті графикалық ақпаратты өңдеу рәсімдері

<variant> кейбір арнайы сала туралы графикалық ақпаратты өңдеу процестері

<variant> арнайы облыстың графикалық ақпаратын өңдеу процестері

<variant> әр түрлі саладағы графикалық ақпаратты өңдеу процестері

<question1> Мамандандырылған графикалық жүйелер:

<variantright> кейбір арнайы сала туралы графикалық ақпаратты өңдеу процестерін жүзеге асыру үшін

<variant> бір типті графикалық ақпаратты өңдеу рәсімі үшін

<variant> әр түрлі типтегі графикалық ақпаратты өңдеу процедурасы үшін

<variant> осы саладағы графикалық ақпаратты өңдеу процестерін іске асыру үшін

<variant> әр түрлі саладағы графикалық ақпаратты өңдеу процестері

<question1> 5 пернесі (NumPad) пайдаланылады

<variantright> перспективалары

<variant> көрсету

<variant> текстуралау

<variant> масштабтау

<variant> бөліну

<question1> 2, 4, 6, 8 пернелері (NumPad) үшін пайдаланылады

<variantright> көрініс бұрылысы

<variant> көрсету

<variant> жоғарғы көрініс

<variant> масштабтау өзгереді

<variant> бөліну

<question1> 2014 жылы Blender-ге қанша жыл болды ?

<variantright> 20

<variant> 30

<variant> 35

<variant> 36

<variant> 40

<question1> Екі кілт арасындағы аралық кадрларды интерполяциялау арқылы аниматордың жұмысын жеңілдетеді

<variantright> автоматты қозғалыс анимациясы

<variant> морфинг

<variant> камера анимациясы

<variant> процедуралық анимация

<variant> қозғалысты түсіру

<question1> Диалогпен немесе музыкамен синхрондалған сюжеттік тақталардың суреттерін пайдаланып бүкіл фильмді көру әдісі деп аталады:

<variantright> аниматика

<variant> кадр

<variant> анимация

<variant> морфинг

<variant> аниме

<question1> Қандай құрал Blender-де сұйық анимация жасауға мүмкіндік береді?

<variantright> Fluid Simulation

<variant> Cloth Simulation

<variant> Smoke Simulation

<variant> Particle System

<variant> Soft Body Simulation

<question1> Blender бағдарламасын қалай іске қосады?

<variantright> Blender бағдарламасын іске қосу үшін бағдарламаны blender.org ресми веб-сайтынан жүктеп алып, орнату керек.

<variant> Blender бағдарламасын іске қосу үшін бағдарламаны бірінші шыққан веб-сайттан жүктеп алып, орнату керек.

<variant> Blender бағдарламасы операциялық жүйеде орнатылып тұрады

<variant> Blender бағдарламасы программалау тілі

<variant> Интернет желісінен ашып жұмыс жасай беруге болады

<question1> Blender бағдарламасында нысанды өңдеу режимінде Extrude құралын қалай белсендіруге болады?

<variantright> E

<variant> Alt+E

<variant> Shift+E

<variant> Extrude

<variant> Utilities Ctrl+E

<question1> Түпнұсқа мен көшірме арасындағы байланысты сақтай отырып, Blender бағдарламасында таңдалған нысанның көшірмесін қалай жасауға болады?

<variantright> Alt+D

<variant> Ctrl+D

<variant> Shift+D

<variant> Duplicate Linked

<variant> Copy Link

<question1> Blender бағдарламасында Көрсетілген режимде Жарықтандыру дисплей режимін қалай өзгертуге болады?

<variantright> Shift+L

<variant> Ctrl+L

<variant> Alt+L
<variant> L
<variant> Lighting Mode

<question1> Blender бағдарламасының көлемі ?

<variantright> 10-20мб
<variant> 20-30мб
<variant> 25-30мб
<variant> 25-26мб
<variant> 15-20мб

<question1> Рендеринг – бұл этапты екі түрге бөлуге болады:

<variantright> 1) Сурет рендерлеу 2)Видео рендерлеу.
<variant> 1) Сурет өңдеу 2)Видео рендерлеу.
<variant> 1) Сурет өзгерту 2)Видео рендерлеу.
<variant> 1) Сурет түрлендіру 2)Видео рендерлеу.
<variant> 1) Сурет жасау 2)Видео жасау.

<question1> Сахнадағы нысанның орнын өзгерту үшін пайдаланыңыз

<variantright> G пернесі
<variant> S пернесі
<variant> R пернесі
<variant> E кілті
<variant> I пернесі

<question1> Сахнадағы нысанның өлшемін өзгерту үшін пайдаланыңыз

<variantright> S пернесі
<variant> G пернесі
<variant> R пернесі
<variant> E кілті
<variant> I пернесі

<question1> Бағдарлама пайдаланушысы жұмыс істейтін виртуалды кеңістік деп аталады

<variantright> үш өлшемді көрініс
<variant> екі өлшемді жазықтық
<variant> виртуалды шындық
<variant> үш өлшемді объектімен
<variant> үш өлшемді орта

<question1> Нысан мен жарық көздері бар кеңістіктер деп аталады

<variantright> жарықтандыру сахнасы
<variant> екі өлшемді жазықтық
<variant> виртуалды шындық
<variant> үш өлшемді объектімен
<variant> үш өлшемді орта

<question1> Көрініс орнында нысанды айналдыру үшін пайдаланыңыз

<variantright> R пернесі
<variant> G пернесі
<variant> S пернесі
<variant> I пернесі
<variant> E кілті

<question1> Сахнада болатын объектілерді құру - бұл

<variantright> модельдеу

<variant> текстуралау

<variant> жарықтандыру

<variant> анимация

<variant> визуализация

<question1> Үш өлшемді курсор (3D курсор) пайдаланылады

<variantright> басқа нысандардың қай жерде қосылатынын анықтау үшін

<variant> объектіні масштабтау үшін

<variant> объектінің түрі мен өлшемін анықтау

<variant> объектіні текстуралауға арналған

<variant> объектіні қосу үшін

<question1> Жарық көздерін қосу және орналастыру студиялық түсірілімге ұқсас

<variantright> жарықтандыру

<variant> модельдеу

<variant> текстуралау

<variant> анимация

<variant> визуализация

<question1> Жылдам ауысатын кадрларды көру арқылы қозғалыс жасау процесі

<variantright> анимация

<variant> модельдеу

<variant> текстуралау

<variant> жарықтандыру

<variant> визуализация

<question1> Бұл процесс соңғы кескінді қалыптастыру үшін қажет

<variantright> визуализация

<variant> модельдеу

<variant> текстуралау

<variant> жарықтандыру

<variant> анимация

<question1> Бұл сызықтар сурет жазықтығын қиып өтетін нүкте деп аталады

<variantright> проекция нүктелері

<variant> проекциялық сызықтар

<variant> аксонометриялық проекция

<variant> объектілердің проекциясы

<variant> жазық проекциялар

<question1> Blender бағдарламасында жаңа жобаны қалай жасауға болады?

<variantright> Терезенің жоғарғы жағындағы «File» түймесін басып, содан кейін ашылмалы мәзірден «New» тармағын таңдаңыз

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «File» түймесін басып, содан кейін ашылмалы мәзірден «Open» тармағын таңдаңыз

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «View» түймесін басып, содан кейін ашылмалы мәзірден «Edit» тармағын таңдаңыз

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «File» түймесін басып, содан кейін ашылмалы мәзірден «Save» тармағын таңдаңыз

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «File» түймесін басып, содан кейін ашылмалы мәзірден «View» тармағын таңдаңыз

<question1> Объект пішінін қалай өзгертуге болады?

<variantright> Көріністегі қажетті нысанды таңдап, терезенің төменгі жағындағы «Edit Mode» түймесін басу арқылы өңдеу режиміне өтіңіз

<variant> Көріністегі қажетті нысанды таңдап, терезенің төменгі жағындағы «Object Mode» түймесін басу арқылы өңдеу режиміне өтіңіз.

<variant> Көріністегі қажетті нысанды таңдап, терезенің төменгі жағындағы «Sculpt Mode» түймесін басу арқылы өңдеу режиміне өтіңіз.

<variant> Көріністегі қажетті нысанды таңдап, терезенің төменгі жағындағы «Weight Paint» түймесін басу арқылы өңдеу режиміне өтіңіз.

<variant> Көріністегі қажетті нысанды таңдап, терезенің төменгі жағындағы «Texture Paint» түймесін басу арқылы өңдеу режиміне өтіңіз.

<question1> Негізгі 3D топ нысаны

<variantright> текше

<variant> икосаэдр

<variant> топус

<variant> шар

<variant> цилиндр

<question1> Топ нысандарына жатады

<variantright> текше, шар, шеңбер, жазықтық

<variant> цилиндр, сақина, сегмент, вектор

<variant> цилиндр, конус, додекаэдр, параллелограмм

<variant> текше, шар, тіктөртбұрыш, жазықтық

<variant> конус, вектор, сегмент

<question1> Рендеринг кескіні сақталады

<variantright> jpeg кескін пішімінде

<variant> Blender нысан пішімінде

<variant> объект коды

<variant> мәтіндік файл пішімінде

<variant> psd кескін пішімінде

<question1> «Z» пернесі пайдаланылады

<variantright> объектіні тек бір ось бойымен өзгертуге шектеулер

<variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды айналдыру

<variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды масштабтау

<variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды жылжыту

<variant> таңдалған нысандарды немесе екі ось бойымен өзгерту

<question1> Оң жақ түйме пайдаланылады

<variantright> нысандарды таңдау (немесе Өңдеу режимінде шыңдар)

<variant> 3D курсорын жылжыту

<variant> толтыру құралын таңдау

<variant> шамды объект режимінде қосу

<variant> барлығы дұрыс

<question1> Орындау үшін «E» пернесі қолданылады

<variantright> өңдеу режимінде таңдалған шыңдарды экструдтау (тарту)

- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды айналдыру
- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды масштабтау
- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды жылжыту
- <variant> барлығы дұрыс

<question1> Риггинг –

- <variantright> «қимылдайтын» фигуралардың сүйектерін жасау
- <variant> қимылдайтын фигураларды жасау
- <variant> қимылдайтын фигуралар
- <variant> қимылдайтын фигуралардың сүйектерін жасау және өңдеу
- <variant> қимылдамайтын фигуралардың сүйектерін жасау

<question1> Орындау үшін «S» пернесі қолданылады

- <variantright> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды масштабтау
- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды айналдыру
- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды жылжыту
- <variant> таңдалған шыңдарды экструдтау (тарту).
- <variant> объектіні масштабтау үшін

<question1> Үшөлшемді графика құратын қандай компьютерлік программаларды білесіңдер?

- <variantright> 3D Max, Blender 3D, K-3D, Wings 3D
- <variant> 3D Max, photoshop, K-3D, Wings 3D
- <variant> 3D Max, corldraw, K-3D, Wings 3D
- <variant> 3D Max, python, K-3D, Wings 3D
- <variant> 3D Max, c++ builder, K-3D, Wings 3D

<question1> Виртуалды" ("virtualis") термині қай тілден шыққан?

- <variantright> латын тілінен
- <variant> грек тілінен
- <variant> орыс тілінен
- <variant> итальян тілінен
- <variant> неміс тілінен

<question1> Орындау үшін «R» пернесі қолданылады

- <variantright> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды айналдыру
- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды масштабтау
- <variant> таңдалған нысандарды немесе шыңдарды жылжыту
- <variant> таңдалған шыңдарды экструдтау (тарту).
- <variant> объектіні масштабтау үшін

<question1> Трансформацияланған анимация кадрланған анимациядан айырмашылығы –

- <variantright> кадрлар жеке-жеке сақталмайды
- <variant> кадрлар сақталмайды
- <variant> кадрлар жеке сақталады
- <variant> кадрлар топпен сақталады
- <variant> кадрлар дұрыс сақталмайды

<question1> Дөңгелекті басқан кезде 3D терезесіндегі тінтуірдің қозғалысы

- <variantright> сахнаны бұрады
- <variant> сахнаны жылжытады
- <variant> перспективасын көрсетеді

<variant> объектінің өлшемін өзгертеді

<variant> объектіні көшіреді

<question1> Анимациялық видеороликтердің негізгі элементтері:

<variantright> тақырыбы, авторлары туралы қысқаша мәліметтері,

<variant> шығу деректері және қосымша ақпараттар

<variant> авторлық құқықты қорғау белгісі, жүйелік талаптары және т.б. ақпараттар

<variant> авторлары туралы қысқаша мәліметтері

<variant> жүйелік талаптары және т.б. ақпараттар

<question1> Жалпы компьютерлік анимация –

<variantright> компьютер көмегімен құрылатын анимация

<variant> алгоритм көмегімен құрылатын анимация.

<variant> блок көмегімен құрылатын анимация.

<variant> схема көмегімен құрылатын анимация.

<variant> дисплэй көмегімен құрылатын анимация.

<question1> Wheel + Shift пернелерін басқан кезде 3D терезесінде тінтуірдің қозғалысы

<variantright> сахнаны жылжытады

<variant> масштабын өзгертеді

<variant> перспективасын көрсетеді

<variant> объектінің өлшемін өзгертеді

<variant> объектіні көшіреді

<question1> Бірнеше нысанды таңдау үшін:

<variantright> Shift пернесін басып тұрып, оларды тінтуірдің оң жақ түймешігімен бір-бірден басыңыз

<variant> Shift пернесін басып тұрып, тінтуірдің сол жақ түймешігімен оларды бір-бірден басыңыз

<variant> Alt пернесін басып тұрып, тінтуірдің сол жақ түймешігімен оларды бір-бірден басыңыз

<variant> Тінтуірдің көмегімен объектілерді айналдырыңыз

<variant> Alt пернесін басып тұрып, тінтуірдің ортаңғы дөңгелегін таңдаймыз

<question1> Видеоролик –

<variantright> қазіргі заманғы жобаны көрсетудің ең эффектілі түрі.

<variant> жобаны көрсетудің ең эффектілі түрі

<variant> бейнетаспаның қосындысы

<variant> бейнетаспаның бөлігі

<variant> бейнетаспаның күрделі түрі

<question1> Компьютерлік графикада үш түрлі матрица қолданылады:

<variantright> бұрылыс матрицасы, қозғалыс матрицасы, масштабтау матрицасы.

<variant> қозғалыс матрицасы, масштабтау матрицасы, бұрылыс матрицасы

<variant> масштабтау матрицасы, бұрылыс матрицасы, қозғалыс матрицасы

<variant> жүру матрицасы, қозғалу матрицасы, бұрылу матрицасы

<variant> қозғалу матрицасы, бұрылу матрицасы, жүру матрицасы

<question1> Blender – дегеніміз не?

<variantright> үшөлшемді компьютерлік графиканы құруға арналған еркін пакет

<variant> екіөлшемді компьютерлік графиканы құруға арналған еркін пакет

<variant> бірөлшемді компьютерлік графиканы құруға арналған еркін пакет

<variant> өлшемсіз компьютерлік графиканы құруға арналған еркін пакет
<variant> өлшеммен компьютерлік графиканы құруға арналған еркін пакет

<question1> Blender-де анимацияға фондық музыканы қалай қосуға болады?

<variantright> сахнаға музыкалық файл қосып, оны синхрондауды реттеу

<variant> "Background Audio" құралын пайдалану

<variant> жаңа "дыбыс" нысанын жасау

<variant> "Audio Mixer" құралын пайдалану

<variant> "дыбыс толқыны" құралын пайдалану

<question1> Blender-де анимация уақытын қысқарту пайызын қалай реттеуге болады?

<variantright> анимация параметрлеріндегі өлшем бірліктерін өзгерту

<variant> камера параметрлерін өзгерту

<variant> материал параметрлерін өзгерту

<variant> көрсету параметрлерін өзгерту

<variant> нысан параметрлерін өзгерту

<question1> Blender-де өз осінің айналасында объектінің айналу анимациясын қалай жасауға болады?

<variantright> "Rotate" құралын пайдалану

<variant> объектінің позициясы үшін негізгі кадрларды орнату

<variant> "Трансформация" құралын қолдану

<variant> "Sculpt" құралын қолдану

<variant> "Particle System" құралын пайдалану

<question1> Blender бағдарламасында мәтіндік объектіні қалай құруға болады?

<variantright> Add Text

<variant> New Text

<variant> Create Text

<variant> Text Builder

<variant> Ctrl + T

<question1> Blender-де арматураға жаңа сүйекті қалай қосуға болады?

<variantright> Add Bone

<variant> New Bone

<variant> Create Bone

<variant> Bone Builder

<variant> Ctrl + B

<question1> Blender-де түтін әсерін қалай жасауға болады?

<variantright> Smoke Simulation

<variant> Smoke Effect

<variant> Add Smoke

<variant> Create Smoke

<variant> Ctrl + S

<question1> Тінтуірдің дөңгелегін айналдыру

<variantright> масштабын өзгертеді

<variant> сахнаны бұрады

<variant> сахнаны жылжытады

<variant> перспективасын көрсетеді

<variant> барлығы дұрыс

<question1> 0 (NumPad) пернесі қолданылады

<variantright> камера көрінісі

<variant> жоғарғы көрініс

<variant> дұрыс көзқарас

<variant> көрініс бұрылысы

<variant> қорытынды орынды анықтайды

<question1> Шам – бұл

<variantright> жарық көзі

<variant> графикалық редактор

<variant> 3D көрінісінің немесе объектінің графикалық дисплейі

<variant> меш объект

<variant> координат осьтерін көрсету

<question1> Рендер -

<variantright> 3D көрінісінің немесе объектінің графикалық дисплейі

<variant> графикалық редактор

<variant> жарық көзі

<variant> координат осьтерін көрсету

<variant> меш объект

<question1> Төмендегі құралдардың қайсысы Blender жаңа объект құру үшін қолданылады?

<variantright> Add Object

<variant> Create Object

<variant> New Object

<variant> Object Maker

<variant> Build Object

<question1> Blender бағдарламасында екі негізгі кадр арасында анимацияны қалай жасауға болады?

<variantright> Insert Keyframe

<variant> Create Animation

<variant> Keyframe Animation

<variant> Animate Frame

<variant> Motion Key

<question1> 1 перне (NumPad) пайдаланылады

<variantright> алдыңғы көрініс

<variant> жоғарғы көрініс

<variant> көрініс бұрылысы

<variant> масштабтау өзгереді

<variant> артқы көрініс

<question1> Аяқталған дайын кескінді алу - бұл

<variantright> визуализация

<variant> детальдау

<variant> синхрондау

<variant> цифрландыру

<variant> жаһандану

<question1> Нүктелік жарық көздері не үшін қолданылады?

<variantright> барлық бағытта жарық шығарады. Оларды тағайындау кезінде кеңістіктегі орынды анықтау қажет

<variant> барлық бағытта емес, белгілі бір конус шегінде жарық шығарады.

<variant> белгілі бір бағыттан келетін жарық

<variant> орналасқан жері мен сипаттамалары белгісіз қашықтағы көздерден қоршаған жарық объектісі

<variant> үш өлшемді сахна объектілерінің жиынтық жарықтандырылуы

<question1> Прожекторлар не үшін қолданылады?

<variantright> барлық бағытта емес, белгілі бір конус шегінде жарық шығарады.

<variant> барлық бағытта жарық шығарады. Оларды тағайындау кезінде кеңістіктегі орынды анықтау қажет

<variant> белгілі бір бағыттан келетін жарық

<variant> орналасқан жері мен сипаттамалары белгісіз қашықтағы көздерден қоршаған жарық объектісі

<variant> үш өлшемді сахна объектілерінің жиынтық жарықтандырылуы

<question1> Фондық жарықтандыру не үшін қолданылады?

<variantright> орналасқан жері мен сипаттамалары белгісіз қашықтағы көздерден қоршаған жарық объектісі

<variant> барлық бағытта жарық шығарады. Оларды тағайындау кезінде кеңістіктегі орынды анықтау қажет

<variant> белгілі бір бағыттан келетін жарық

<variant> барлық бағытта емес, белгілі бір конус шегінде жарық шығарады

<variant> үш өлшемді сахна объектілерінің жиынтық жарықтандырылуы

<question1> Үш нүктелі жарықтандыру опциясы қанша жарық көзін пайдаланады?

<variantright> 3

<variant> 2

<variant> 4

<variant> 6

<variant> 5

<question1> Кескіннің шынайылығын арттыруға не мүмкіндік береді?

<variantright> көлеңке

<variant> нүктелер

<variant> блик

<variant> түс

<variant> жарық

<question1> Заттың жарықтандырылған бөлігі

<variantright> жарық

<variant> блик

<variant> көлеңке

<variant> түс

<variant> сәуле

<question1> Тікелей жарық түспейтін, шағылыспайтын ең қараңғы жер қалай аталады?

<variantright> көлеңке

<variant> блик

<variant> жарық

<variant> түс

<variant> сәуле

<question1> Көлеңкені шектейтін сызықтар қалай аталады?

<variantright> көлеңке шекарасы

<variant> контур

<variant> проекция ортасы

<variant> қиылысу нүктелері

<variant> көлеңке контуры

<question1> Заттар бетінің жарықсыз, жарық көзіне қарамайтын бөлігі қалай аталады?

<variantright> өз көлеңкесі

<variant> құлаған көлеңке

<variant> проекция ортасы

<variant> қиылысу нүктелері

<variant> көлеңке контуры

<question1> Материалдың қарапайым қасиеттерінің бірі қалай аталады?

<variantright> түс

<variant> блик

<variant> жарық

<variant> көлеңке

<variant> сәуле

<question1> Сахна объектілерінің соңғы көрінісін жасауға арналған құрал қалай аталады?

<variantright> визуализация

<variant> модельдеу

<variant> текстуралау

<variant> жарықтандыру

<variant> анимация

<question1> 7 пернесі (NumPad) пайдаланылады

<variantright> жоғарғы көрініс

<variant> Көрсету

<variant> көрініс бұрылысы

<variant> масштабтау өзгереді

<variant> соңғы көрініс

<question1> Файл/Сурет шолғышы

<variantright> файлды немесе суретті сақтаған кезде автоматты түрде пайда болады

<variant> көрсету кезінде қолданбалы әсерлерді конфигурациялау үшін қызмет етеді

<variant> соңғы кескінді көрсету үшін қызмет етеді

<variant> үлгілерді қарау және олармен жұмыс істеу үшін қолданылады

<variant> көрсету жасау үшін

<question1> Мультимедиа деген не?

<variantright> Бұл жоғары сапалы бейненің компьютер экранында дыбыспен сәйкестеліп бірігуі.

<variant> компьютер экранында дыбыспен сәйкестеліп бірігуі

<variant> компьютер экранында дисплеймен сәйкестеліп бірігуі

<variant> Бұл орта сапалы бейненің компьютер экранында дыбыспен сәйкестеліп бірігуі

<variant> Бұл төмен сапалы бейненің компьютер экранында дыбыспен сәйкестеліп бірігуі

<question1> Жол бойында қозғалатын камера анимациясын қалай жасауға болады?

<variantright> жолда камера үшін негізгі кадрларды орнатыңыз

<variant> "Camera Follow Path" құралын пайдаланыңыз

<variant> "Camera Animation Curve" құралын пайдаланыңыз

<variant> жаңа жоба жасаңыз

<variant> камераның инверсиясын қолданыңыз.

<question1> Blender анимациясы контекстінде IPO дегеніміз не?

<variantright> негізгі кадрлардың интерполяциялық қисығы

<variant> анимация модификаторы

<variant> камера түрі

<variant> интерактивті Нысандар тақтасы

<variant> интерфейстің графикалық элементі

<question1> Көрініске нысанды қалай қосуға болады?

<variantright> Терезенің жоғарғы жағындағы «Add» түймесін басы

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «Select» түймесін басы

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «Object» түймесін басы

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «View» түймесін басы

<variant> Терезенің жоғарғы жағындағы «Optionse» түймесін басы

<question1> Blender - де негізгі кадрларды анимациялау үшін интерполяцияның қандай түрлері қолданылады?

<variantright> сызықтық және текше

<variant> сызықтық және Шам

<variant> экспоненциалды және синусоидалы

<variant> параболалық және гиперболалық

<variant> кездейсоқ және ретсіз.

<question1> Blender 3D бағдарламасының авторы

<variantright> Тон Розендал

<variant> Антони Зьерхут

<variant> Бастиан Салмела

<variant> Роберт Тиесс

<variant> Бастиан Салмела, Тон Розендал

<question1> Blender-де анимация жылдамдығын қалай өзгертуге болады?

<variantright> негізгі кадрлар санын өзгерту

<variant> камера параметрлерін өзгерту

<variant> анимацияның фонын өзгерту

<variant> анимация параметрлеріндегі өлшем бірліктерін өзгерту

<variant> көрсету параметрлерін өзгерту

<question1> Беттің қасиеттерін сипаттайтын параметрлер жиынтығы қалай аталады?

<variantright> Материал

<variant> Топ

<variant> Шыны

<variant> Мата

<variant> Фанера

<question1> Файлды ашу үшін қандай перне қолданылады?

<variantright> CTRL+O

- <variant> CTRL + D
- <variant> Shift + B
- <variant> CTRL+ F
- <variant> Shift + C

<question1> Файлды сақтау үшін қандай перне қолданылады?

- <variantright> CTRL+S
- <variant> CTRL +
- <variant> Shift + B
- <variant> CTRL+ F
- <variant> Shift + C

<question1> Объектіні ерекшелеуді болдырмау үшін қандай перне қолданылады?

- <variantright> CTRL+D
- <variant> CTRL + S
- <variant> Shift + B
- <variant> CTRL+ F
- <variant> Shift + C

<question1> Соңғы әрекетті немесе көріністі болдырмау үшін қандай перне қолданылады:

- <variantright> CTRL+Z
- <variant> CTRL + S
- <variant> Shift + B
- <variant> CTRL+ F
- <variant> Shift + C

<question1> Құралдар тақтасы жоқ (сараптамалық режим) тек жұмыс ортасын көрсету үшін қандай перне қолданылады:

- <variantright> CTRL+X
- <variant> CTRL + S
- <variant> Shift + B
- <variant> CTRL+ F
- <variant> Shift + C

<question1> Жеке терезеде пайда болатын, жылдам рендеринг процесін жүргізу үшін қандай перне қолданылады:

- <variantright> Shift+Q
- <variant> CTRL + S
- <variant> Shift + B
- <variant> CTRL+ F
- <variant> Shift + C

<question1> Анимация. Әрбір жеке сурет қалай аталады?

- <variantright> кадр
- <variant> трек
- <variant> фрейм
- <variant> кілт
- <variant> сплайн

<question1> Blender анимациясындағы арматура (арматура) дегеніміз не?

- <variantright> бұл анимациядағы торды деформациялау үшін қолданылатын объект
- <variant> бұл анимация салу құралы

- <variant> бұл блендердегі камера түрі
- <variant> бұл Blender-дегі анимациялық режим
- <variant> бұл анимация үшін арнайы фон

<question1> Blender анимациясында Жарық қарқындылығын қалай реттеуге болады?

- <variantright> көрсету параметрлерін өзгерту
- <variant> сахна фонының түсін өзгерту
- <variant> материал параметрлерін өзгерту
- <variant> нысанның құрылымын өзгерту
- <variant> камераның орнын өзгерту

<question1> Сүйек қаңқасын имитациялайтын көмекші өзара байланысты объектілер жиынтығы қалай аталады?

- <variantright> Bone System
- <variant> Bone Tools
- <variant> Connect Bones
- <variant> Select Bones
- <variant> Bone Editing Tools

<question1> Blender-де нысан үшін тегістелген (тегі) бетті қалай жасауға болады?

- <variantright> нысанды таңдап, "S"пернесін басу
- <variant> "Айна" модификаторын қолдану
- <variant> "Subdivision Surface"модификаторын пайдалану
- <variant> "Sculpt" құралын қолдану
- <variant> "Cloth" құралын қолдану

<question1> Blender-де көрсетудің қандай түрлеріне қолдау көрсетіледі?

- <variantright> 2D және 3D форматтарында көрсету
- <variant> тек фотореалистік кескіндерді көрсету
- <variant> тек ақ-қара форматта көрсету
- <variant> тек анимацияны көрсету
- <variant> сыртқы плагиндерді қолдану арқылы көрсету.

<question1> Blender-де анимацияға аудио тректі қалай қосуға болады?

- <variantright> сахнаға дыбыстық файл қосу
- <variant> анимация параметрлерін өзгерту
- <variant> "дыбыс толқыны" құралын пайдалану
- <variant> жаңа "дыбыс"нысанын жасау
- <variant> "Audio Mixer"құралын пайдалану

<question1> Blender-де анимация үшін әдетте қандай файл кеңейтімі қолданылады?

- <variantright> .blend anm
- <variant> .anm
- <variant> .anim
- <variant> .b3d
- <variant> .animbl

<question1> Blender анимациясындағы "пішін кілті" дегеніміз не?

- <variantright> бұл нысанның пішінін анықтайтын анимация параметрі
- <variant> бұл объектінің торын құруға арналған құрал
- <variant> бұл камераның ерекше түрі
- <variant> бұл мәтіндік анимация жасау құралы

<variant> бұл дыбыстық анимация жасау құралы

<question1> Blender-де анимацияның қандай түрлеріне қолдау көрсетіледі?

<variantright> 2D және 3D анимациясы

<variant> тек 3D анимация

<variant> тек 2D анимациясы

<variant> тек мәтіндік анимация

<variant> тек дыбыстық анимация

<question1> Blender анимациясында бөлшектердің әсерін қалай жасауға болады?

<variantright> "Particle System" құралын пайдалану

<variant> "Armature" модификаторын пайдалану

<variant> "Cloth" модификаторын пайдалану

<variant> "қисық" құралын пайдалану

<variant> "Metaball" құралын пайдалану

<question1> Тор дисплейін (grid) 3D Blender түрінде қалай баптауға болады?

<variantright> тордың мөлдірлігін арттыру

<variant> тордың түсін өзгерту

<variant> жоба параметрлерінде торды қосу немесе өшіру

<variant> өңдеу режиміне өтіп, торды қолмен өзгерту

<variant> "Grid Painter" құралын пайдалану

<question1> Түйін редакторының терезесі (нысан сипаттары)

<variantright> көрсету кезінде қолданбалы әсерлерді конфигурациялау үшін қызмет етеді

<variant> файлды немесе суретті сақтаған кезде автоматты түрде пайда болады

<variant> соңғы кескінді көрсету үшін қызмет етеді

<variant> үлгілерді қарау және олармен жұмыс істеу үшін қолданылады

<variant> алдыңғы кескінді көрсету үшін

<question1> Blender-де динамикалық отты модельдеу анимациясын қалай жасауға болады?

<variantright> "Fluid Simulation" құралын пайдалану

<variant> "Smoke Simulation" құралын пайдалану

<variant> "жұмсақ дене симуляциясы" құралын пайдалану

<variant> "Cloth" модификаторын пайдалану

<variant> "shape Key" құралын пайдалану

<question1> 3D Viewport бағдарламасында нысанды көрсету режимін қалай өзгертуге болады (Solid, Wireframe, Material Preview, Rendered)

<variantright> Alt + Z

<variant> Shift + R

<variant> Ctrl + M

<variant> Z

<variant> F3