

	Savol matni	Javoblar
1	3D grafikada qaysi elementlar asosiy hisoblanadi	Poligon
2	Vertex nima	Matematik
3	3D modelni qanday formatda saqlash mumkin	OBJ
4	3D grafika qanday o'lchov tizimiga asoslanadi	x y z
5	Ray tracing nima uchun ishlatiladi	0 va soya uchun
6	Bump mapping nima uchun ishlatiladi	obyektni sirtiga
7	Normal map qaysi vazifani bajaradi	nur va soyani yo'naltirish
8	Wireframe qanday modellashtirish usuli hisoblanadi	faqat chiqar
9	Subdivision modifikatori nima uchun ishlatiladi	poligonnini oshirish va silliqlash uchun
10	"Ambient occlusion" nima qiladi	sirtlar orasidagi soya tasirini oshiradi
11	Topology nima	Poligonlarni joylashuvi
12	Shading nima uchun kerak	nur va soyalar
13	Displacement mapping nima qiladi	Sirt tavsilotlarini o'zgartiradi
14	Procedural texturing nima	tekstura avtomatik tarzda
15	Baking nima uchun ishlatiladi	tekstura va
16	UV mapping nima uchun kerak	teksturalarni 3d joylashtirish uchun
17	Retopology nima qiladi	poligonlarni qaytadan optimallashtirish uchun
18	Z-buffer nima vazifani bajaradi	Masofani o'lchaydi
19	Diffuse map nima qiladi	ranglar bilan
20	Global illumination qanday jarayon	barcha nurning qayta ishlash
21	Rendering nima	final tasvir va animatsiya yaratish
22	Lighting sahnada qanday rol o'ynaydi	sahnadagi yoritishni tashkil etish
23	Normal map nima uchun ishlatiladi	yoritish
24	Mirror tool nima vazifani bajaradi	obektni akslantirish
25	"Subdivision Surface" nima qiladi	modelga ko'proq detal qo'shadi
26	Qaysi format 3D model saqlash uchun ishlatiladi	FBX
27	Ambient light" nima	sahnani umumiy yoritilish darajasi
28	"Specular highlight" nima	obyektni nur nuqtalari
29	Vertex qaysi ma'noni bildiradi	obyektning burchagida joylashgan nuqta
30	"Smoothing groups" nima uchun ishlatiladi	obyektning qirralarini silliqlash uchun
31	3D modellashtirishda "Extrude" nima qiladi	obyektning yuzasidan yangi shakl yaratish
32	"Boolean" nima uchun ishlatiladi	shakllarni tezda yaratish (obektlarga teshiklar qo'shish yoki ikki shaklni birlashtirib yangi geometriyalar yaratishda)
33	Qaysi texnika orqali modellar yoritiladi	lighting
34	"Phong shading" nima qiladi	sirtlarni realistik yoritish va soyalarni yaratish uchun
35	Alpha map nima vazifani bajaradi	obyektlarning shaffoflik yoki ko'rinmas qismlarini boshqarish uchun ishlatiladigan tekstura xaritasi
36	Qaysi texnika yordamida tekstura 3D modelga joylashtiriladi	UV map
37	Qaysi format shaffoflikni saqlashi mumkin	PNG va TGA
38	Animatsiya jarayonida "Keyframe" nima	obyektning harakati yoki o'zgarishi uchun asosiy pozitsiyalarni yoki holatlarni belgilovchi asosiy kadr
39	Morphing nima	Obektlarni bir shakldan shaklga o'zgartirish
40	Qaysi texnika real vaqtli yoritishni ta'minlaydi	
41	Qaysi vosita orqali modelning sirt qatlami batafsil bo'ladi	
42	NURBS nima uchun ishlatiladi	silliqlik egri chiziqlar bilan ishlash uchun

43	Qaysi format 3D bosib chiqarish uchun mos	OBJ
44	"Particle system" nima	dinamik ta'sirlar
45	Rigging nima	skletlar va harakatlanish
46	Keying nima uchun ishlatiladi	bir rangni boshqa sirtga o'rnatish
47	Sculpting vositasi nima qiladi	modelni sirt tavsilotlarini o'zgartiradi
48	Animation Curve nima uchun ishlatiladi	Animatsiyalarni harakatlarni vaqt ichida
49	Rendering engine nima	final tasvir va videoni yaratish
50	Edge loop nima	poligon qirralari
51	3ds Max dasturining asosiy oynasi qanday ataladi	command panel
52	Qaysi panelda ob'ektlar yaratish va o'zgartirish uchun vositalar joylashgan	create panel
53	Viewportlar nimalarni ko'rsatadi	Modellar va sahna
54	Qaysi tugma orqali ob'ektlarni 3D muhitda ko'rsatish uchun tayyorlaymiz	create panel
55	Material Editor qaysi vazifani bajaradi	rang va teksturalar bilan ishlaydi
56	Qaysi parametr yordamida ob'ektlarni harakatlantirish mumkin	select mou
57	"Snap" funksiyasi nima uchun kerak	aniq joylashuv va orientatsiya bilan joylashtirishga yordam beradi
58	Qaysi vosita ob'ektni nusxalash uchun ishlatiladi	
59	Qanday qilib ob'ektning qirralarini tanlash mumkin	edge
60	Qaysi tugma orqali ob'ektlarni guruhlash mumkin	ctrl+G
61	"Transform" funksiyasi nima	modellashirish va animatsiya jarayonida ob'ektlarni joylashuvi o'lchami va orientatsiyasini o'zgartirish uchun ishlatiladi
62	Viewportda ko'rinishni qanday o'zgartirish mumkin	
63	"Undo" funksiyasi qaysi amallarni bajaradi	oxirgi amalni bekor qilish
64	Qaysi menyu orqali render parametrlari o'rnatiladi	render setup
65	selection nima	Tanlangan ob'ektlarni modifikatsiya qilish va ularga effekt qo'llash uchun
66	Qaysi tugma yordamida ob'ektlarni 3D muhitda harakatlantiramiz	move
67	Qaysi vosita yordamida ob'ektni aylantirish mumkin	rotate
68	"Layer Manager" nima uchun ishlatiladi	ob'ektlarni guruhlash, ko'rinishini o'zgartirish va tahrirlash jarayonini osonlashtirish imkoniyatiga ega bo'ladilar
69	3Ds MAX dasturida Alt+W klaviaturalarini vazifasi nimadan iborat	kombinatsiyasi sahnani to'liq ekran rejimida ko'rsatish uchun
70	3Ds MAX dasturida Snap (magnit) ni klaviaturasi qaysi	ob'ektlarni aniq joylashtirish va harakatlantirishda yordam beradi
71	3Ds MAX dasturida kameraga o'tish klaviaturasi qaysi	C tugmasini
72	3Ds MAX dasturida Undo (ortga qaytish) klaviaturalari qaysi	Ctrl + Z
73	3Ds MAX dasturida obektga yaqinlashtirish klaviaturasi qaysi	Z tugmasi
74	3Ds MAX dasturida obektga material berish klaviaturasi qaysi	M tugmasi
75	3Ds MAX dasturidagi Grid (setka) ni klaviaturasi qaysi	G tugmasi
76	3Ds MAX dasturidagi animatsiya jarayonini boshlash klaviaturasi qaysi	Alt + W tugmalarini
77	3Ds MAX dasturida Alt+Q klaviaturalari nima vazifani bajaradi	Isolate Selection

78	3ds Max dasturida qaysi asosiy vosita modeling uchun ishlatiladi	Create Panel , Modify Panel , Editable Poly / Editable Mesh, Sculpting Tools
79	Qaysi qisqa klavish ob'ektni ko'paytirish uchun ishlatiladi	Shift tugmasini bosib ushlab, ob'ektni harakatlantirishingiz kerak
80	"Extrude" bu qanday amaldir	2D shaklni yoki poligonnini 3D ob'ektga aylantirish imkonini beradi.
81	Qaysi modifikator silliq sirt yaratishda ishlatiladi	Turbosmooth"
82	"UVW Mapping" nima uchun ishlatiladi	3D modeling va teksturani qo'llash jarayonida ob'ektning sirtiga 2D teksturalarni to'g'ri joylashtirish uchun ishlatiladigan texnikadir.
83	"Target Camera" qaysi vazifani bajaradi	Oson joylashtirish: Yo'nalishni aniqlash:Sahnani yanada real ko'rsatish:
84	3ds Max'da qanday turdagi materiallar qo'llaniladi	
85	Qaysi amaliyot ob'ektning masshtabini o'zgartiradi	"Scale"
86	"Boolean" bu qanday vositadir	ikki obektni birlashtirish
87	"Array" funksiyasi qaysi vazifani bajaradi	ko'paytirish
88	Qaysi klavish yordamida kamerani tez ko'chirish mumkin	alt
89	"Editable Poly" qaysi turdagi tahrirlash uchun ishlatiladi	poligonal taxrirlash
90	3ds Max dasturida qanday turdagi nur (light)lar mavjud	spot, light direksional, anmbeant
91	Qaysi qisqa klavish yordamida ob'ektni aylantirish mumkin	e
92	"Keyframe" animatsiyada qanday rol o'ynaydi	obektni xolatini saqlaydi
93	"Clone" bu qanday amaldir	obektni nusxalash
94	"UVW Unwrap" modifikatori nima uchun ishlatiladi	tekstura maydonini sozlaydi
95	"Bend" modifikatori qanday vazifani bajaradi	obektni qiyshaytirish
96	"Focal Length" kamerada qanday rol o'ynaydi	ko'rish masofasini uzaytirish
97	"Lathe" modifikatori qanday maqsadda ishlatiladi	yassi obektni aylantirish
98	"Pivot Point" nima	mashtablash nuqtasi
99	Qaysi modifikator sirtini deformatsiya qiladi	bend
100	"Target Spot" qanday turdagi nurdir	yo'nalgan yoki yo'naltirilgan
101	"Rendering" bu qanday jarayon	tasmadagi final natijani yaratish
102	"Opacity" nima	obektni shaffof qiladi
103	"Chamfer" modifikatori qaysi vazifani bajaradi	o'tkir burchakni yumshatadi
104	"Viewport" qanday ma'noga ega	ishchi maydon ko'rinishi
105	"Patch" modelirovkasida qaysi geometrik elementlar ishlatiladi	poligonlar
106	"Skin" modifikatori nima uchun ishlatiladi	animatsi qilish uchun

107	"Noise" modifikatori qaysi effektni yaratadi	poligonlarni buzish
108	"Mirror" funksiyasi nima qiladi	obektni simmetrik nusxalaydi
109	"Perspective View" bu nima	obektni uch o'lchovli ko'rinishi
110	Qaysi modifikator orqali yuzalar yumshatiladi	smooth
111	Qaysi qisqa klavish yordamida ob'ektlar tanlanadi	Q
112	3ds Max'da "Walkthrough" funksiyasi qanday ishlatiladi	Model ichida yurish
113	Viewportda "Grid" nima	ko'rsatish chiziqlar
114	"Soft Selection" nima uchun ishlatiladi	obektni silliq deformatsiya qilish uchun ishlatiladi
115	Qaysi panelda 3D ob'ektlarning ro'yxati ko'rsatiladi	skin explore
116	"Hide" funksiyasi nima uchun ishlatiladi	yashirish
117	Qaysi tugma yordamida ob'ektlarni tezda tanlash mumkin	select tanlash
118	Viewportdagi "Camera" nima	sahna ko'rinishini
119	Qaysi tugma yordamida ob'ektning materiali o'zgartiriladi	material editor
120	"Auto Key" funksiyasi nima	avtomatik animatsiya kiritish
121	"Render View" nima	oxirgi ko'rinish
122	"Toolbar" nima	asosiy tugmalar
123	"Material ID" nima	ketma ket raqamlar
124	Qaysi parametr sahnada yoritishni boshqaradi	spot light
125	"File Menu" da qaysi amal mavjud emas	print
126	Grid Snap" nima	obektni gridga moslashtirish
127	Qaysi vosita yordamida ob'ektni ko'rinishini o'zgartirish mumkin	wiziblti
128	Viewport Shading" nima	modellarning rangini ko'rsatish
129	Qaysi funksiya sahnada ob'ektni o'chiradi	delete
130	Qaysi modifikator ob'ektni ko'tarish yoki pastga tushirish uchun ishlatiladi	displays
131	"Mesh Smooth" modifikatori nima uchun ishlatiladi	sirtini silliqlashtirish uchun
132	Qaysi modifikator yordamida ob'ektni egri shaklga keltirish mumkin	BEND
133	"TurboSmooth" modifikatori nima qiladi	3ds Max dasturida 3D ob'ektlarning sirtini silliqlashtirish va ko'rsatishni yaxshilash uchun ishlatiladi.
134	"FFD" modifikatori qanday ishlaydi	3ds Max dasturida ob'ektlarni deformatsiya qilish uchun ishlatiladi.
135	Qaysi modifikator ob'ektni birlashtirish uchun ishlatiladi	ATTACH
136	"Skin" modifikatori qaysi vazifani bajaradi	ob'ektlarni deformatsiya qilish va animatsiya jarayonida foydalaniladi
137	"Symmetry" modifikatori qanday vazifani bajaradi	asimmetrik ob'ektlarni simmetrik qilib ko'rsatish va yaratish uchun
138	"Mesh" ob'ekti nima	model yaratishda eng asosiy geometrik shakl hisoblanadi.
139	"Poly" modifikatori nimaga xizmat qiladi	poligon ob'ektlarini tahrirlash va modifikatsiya qilish uchun

140	Qaysi modifikator yordamida ob'ektning sirtini qalinlashtirish mumkin	SHELL
141	"Extrude" qanday funksiyani bajaradi	3D modeling jarayonida 2D shakllarni 3D ob'ektlarga aylantirish uchun
142	Qaysi modifikator ob'ektni o'z ichiga olgan qatlamni yaratadi	SHELL
143	"Displace" modifikatori nima qiladi	ob'ektning sirtini harakatlantirish yoki o'zgartirish uchun
144	"Collapse" funksiyasi nimani anglatadi	ob'ektlarni birlashtirish va ularni oddiyroq holatga keltirish
145	"Lathe" modifikatori qanday ishlaydi	silindirga aylantiradi
146	"Array" qanday funksiyani bajaradi	ob'ektni nusxalash
147	"Edit Poly" modifikatori nima qiladi	poligon ob'ektlarini tahrirlash uchun ishlatilad
148	"Bend" modifikatori ob'ektga qaysi ta'sirni qiladi	ob'ektga egrilik beradi bukadi
149	"Twist" modifikatori qanday ta'sirni keltirib chiqaradi	ob'ektni burash
150	"UVW Mapping" nima uchun kerak	ob'ektni ranglash uchun
151	"Vertex" qaysi ob'ektning qismidir	ob'ektni nuqtalari
152	Select by Name" funksiyasi nima	ob'ektlarni tanlash uchun qulay vosita hisoblanadi.
153	Qaysi modifikator ob'ektga aylanma ta'sirni beradi	twist
154	"Detach" funksiyasi nima	ob'ektni ajratadi
155	"Join" qanday vazifani bajaradi	ob'ektni qo'shadi
156	"Slice" modifikatori qanday ishlaydi	ob'ektni kesadi
157	"Mirror" modifikatori nima qiladi	ob'ektni aksini korsatadi
158	"Edit Spline" modifikatori qaysi vazifani bajaradi	ob'ektlarini tahrirlash uchun ishl
159	"Convert to Editable Poly" nima qiladi	Poly formatiga o'zgartirish imkonini beruvchi funksiya.
160	"Edge" ob'ekti qaysi qismidir	qirrasi yoki chekkasini ifodalaydi
161	"Convert to Editable Spline" nima qiladi	ob'ektni poligonal shaklda o'zgartiradi
162	"Normal" modifikatori nima uchun ishlatiladi	modellarni tahrir qilishda va materiallar bilan ishlashda muhim rol o'ynaydi.
163	"Cap" modifikatori nima qiladi	ob'ektni ustki qismini yopadi
164	"Lattice" modifikatori qanday ta'sirni keltirib chiqaradi	ob'ektni deformatsiya qilish
165	"Pinch" modifikatori nima qiladi	ob'ektni siqish
166	"Bend" modifikatori qaysi turdagi ob'ektlar uchun mo'ljallangan	ikkala turdagi ob'ekt uchun
167	"Stretch" modifikatori qanday ishlaydi	ob'ektni cho'zadi
168	"Material Editor" nimani anglatadi	material
169	"Box" ob'ekti qanday qilib yaratiladi	primitive ob'ekt sifatida
170	"Cylinder" ob'ekti qanday shaklga ega	silindirsimon
171	"Teapot" ob'ekti qaysi dasturda yaratilgan	AUTOCOD
172	"Primitive" ob'ektlar nima	oddiy shakllar
173	"Boolean" modifikatori qanday ishlaydi	ob'ektni qo'shafi yoki ajratadi

174	"Reflect" modifikatori qaysi ta'sirni keltirib chiqaradi	ob'ektni aks ettiradi
175	"Light" ob'ekti qaysi vazifani bajaradi	yoritish
176	"Animation" ob'ekti qanday shaklda	o'z-o'zidan aniq bir shaklga ega emas, chunki animatsiya - bu harakatni yoki vaqt davomida o'zgarishni ifodalovchi jarayon
177	Qanday soha obyektli soha deb aytiladi?	
178	Animatsiyalarni ishlab chiqish texnologik jarayoni nechta bosqichga bo'linadi?	9
179	Animatsiyalarni ishlab chiqish texnologik jarayoning eng uzun va murakkab qismi to'g'ri berilgan javobni aniqlang?	
180	Raskadrovka nima?	animatsiya yoki film ishlab chiqish jarayonida sahnalarni, kadrlarni va harakatlarni oldindan rejalashtirish uchun ishlatiladigan vizual reialar
181	Qaysi vosita yordamida ob'ektlar orasida nur tarqatiladi	Spot Light:
182	"Target Light" nima	yo'naltirilgan
183	Qaysi nur manbai barcha yo'nalishlarda nur tarqatadi	Omni light
184	Qaysi vosita yordamida ob'ektlar orasida avtomatik harakatlar yaratiladi	
185	"Rendering Presets" qaysi vazifani bajaradi	oldindan tayyorlangan render sozlamalari
186	Qaysi animatsiya texnikasi harakatni ta'kidlash uchun ishlatiladi	ease in and ease out"
187	"Frame Rate" qaysi parametrga tegishli	animatsiya va video ishlab chiqarishdagi muhim parametrdir
188	"Camera" ob'ekti qaysi jarayon uchun kerak	sahnani ko'rish va qayd qilish uchun
189	Qaysi nur manbasi sahnani parallel nurlar bilan yoritadi	directional
190	Qaysi vosita yordamida animatsiyadagi harakatlar yo'li o'zgartiriladi	" motion path "
191	"Motion Blur" nima	harakatlanuvchi ob'ektlarning ko'rinishini yanada tabiiy va realistik qilish uchun ishlatiladigan effekt
192	Qaysi nur manbasi kvadrat shaklida nur tarqatadi	"Area Light"
193	"Ray Tracing" qanday yoritish texnikasi	grafikada yorug'likni hisoblash va sahnalarni realistik tarzda tasvirlash uchun ishlatiladigan texnika
194	"Timeline" nima uchun ishlatiladi	Animatsiya uchun ishlatiladi
195	Qaysi vosita yordamida sahnaning o'lchamlari va koordinatalari o'zgartiriladi	"Transform"
196	"Exposure Control" nima uchun ishlatiladi	grafikada va render qilish jarayonida yorug'likning intensivligini boshqarish uchun ishlatiladigan parametr
197	"Shadow Map" nima	soyalarni hisoblash uchun ishlatiladigan texnikadir
198	"Depth of Field" nima qiladi	tasvirda fokuslangan va noaniq bo'lgan joylarni ajratib ko'rsatish uchun ishlatiladigan fotografik va render qilish texnikasi
199	"Global Illumination" qaysi jarayonga tegishli	sahnadagi barcha yorug'lik manbalarining ta'sirini hisoblaydi
200	"Lighting" jarayoni qaysi jarayonga taalluqli	3D grafikada va animatsiyada yorug'lik manbalarini yaratish, boshqarish va sahnaga joylashtirish bilan bog'liq