

Samarqand iqtisodiyot va servis instituti

Axborot texnologiyalari kafedrası

Muhandislik va kompyuter grafikasi fanidan 2025/2026-o‘quv yili kuzgi semestrída yakuniy imtihon (yozma)da tushadigan savollar ro‘yxati

1. Ranglar palitrasi nima?
2. Kompyuter animatsiyasi 2D va 3D ko‘rinishida bo‘lishi mumkin va u nimalarda qo‘llaniladi?
3. Qatlamga yangi nom berish qachon bajariladi?
4. CorelDRAW dasturining asosiy maqsadi?
5. CorelDRAW dasturining eng qulay tomonidan biri qaysi?
6. Adobe Photoshop dasturining “Move Tool” uskunasi nining vazifasi?
7. TIFF fayli qaysi sohalarda qo‘llaniladi?
8. CorelDraw dasturidagi dokerlar nima va ularning vazifalari?
9. Qatlam deganda nimani tushunasiz?
10. Crop Tool nima va qayerda ishlatiladi?
11. Kompyuter grafikasi fanining asosiy maqsadi nimadan iborat?
12. CorelDRAW va Adobe Photoshop o‘rtasidagi farqi nimada?
13. CorelDRAW dasturining asosiy qo‘llanilishi qayerda?
14. CorelDRAW dasturida rasmga rang berish uchun nima ishlatiladi?
15. CorelDRAW dasturi necha turga bo‘linadi?
16. CorelDRAW’da matn to‘rtburchagi o‘lchamini o‘zgartirish uchun qaysi asbobdan foydalaniladi?
17. SketchUp dasturi haqida qisqacha ma’lumot bering.
18. Bulutli xotira nimalarni o‘zida saqlaydi?
19. Ichki xotira nechtaga bo‘linadi va qaysilari?
20. Yaratish usuliga ko‘ra kompyuter grafikasi nechta guruhga bo‘linadi?
21. Flash xotira qanday qurilma hisoblanadi?
22. Object Selection Tool uskunasi nining vazifasi nima?
23. Photoshop bir vaqtning o‘zida qancha qatlam bilan ishlashi mumkin?
24. Photoshopda qatlamlar bilan ishlash qaysi bo‘limda joylashgan?
25. Photoshopda fon deb nimaga aytiladi?
26. Photoshopda Ctrl+4 qaysi rangni hosil qiladi?
27. Ranglar bilan ishlashda “Value” nimani bildiradi?
28. Adobe Photoshopda matn bilan ishlash uchun qaysi asbobdan foydalaniladi?
29. Color Styles satrining vazifasi nima?
30. CorelDRAW’da sarlavha matnini kiritish uchun qaysi asbob ishlatiladi?
31. SketchUp dasturi dastlab nechanchi yilda ishlab chiqilgan?
32. SketchUp dasturidagi kengaytma ombori haqida ma’lumot bering.
33. Kompyuter animatsiyasi deganda nimani tushunasiz?
34. 2D animatsiyalar qanday yaratiladi?

- 35.PSD fayl formati haqida ma'lumot bering.
- 36.Ranglar psixologiyasi deganda nimani tushunasiz?
- 37.Tasvir imkoniyati nima?
- 38.Kompyuter animatsiyasi ?
- 39.Tasvirning haqiqiy o'lchami
- 40.Rastrli tasvir turlari
- 41.Fayl formatlari (rastr)
- 42.Fayl formatlari (vektor)
- 43.Xotira qurilmalari
- 44.Tashqi xotira qurilmalari
- 45.Kompyuter grafikasi turlari?
- 46.Vektorli grafika
- 47.Fraktal grafika
- 48.Rastrli grafika
- 49.Rang tushunchasi
- 50.RGB rang modeli
- 51.CMYK rang modeli
- 52.Adobe Photoshop dasturi
- 53.PhotoShop dasturining interfeysi
- 54.PhotoShop menyusi bo'limlari
- 55.PhotoShop dasturining uskumalari
- 56.PhotoShop dasturida qatlam tushunchasi?
- 57.PhotoShop dasturida kanal tushunchasi?
- 58.Ranglar psixologiyasi
- 59.Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish.
- 60.Adobe Photoshop dasturida matn bilan ishlash.
- 61.Adobe Photoshop dasturida konturlar bilan ishlash.
- 62.Adobe Photoshop dasturida taqdimot yaratish.
- 63.CorelDraw dasturi tarixi va yaratilishi
- 64.CorelDraw Graphics Suite dasturiy paketidagi dasturlar vazifalari
- 65.CorelDrawning ishlash prinsiplari
- 66.Dokerlar nima
- 67.Dizayn elementlariga rang berish, qatlamlar orqali ishni tartibga solish.
- 68.CorelDrawda ranglar bilan ishlash
- 69.CorelDrawda Gradient, transparantlik va rang effektlari qo'llash
- 70.CorelDrawda Qatlamga nom berish
- 71.CorelDRAWda matnlarning turlari.
- 72.CorelDRAWda Matnni shakl va trayektoriya bo'ylab joylashtirish.
- 73.CorelDRAWda Grafik obyektini matn bilan joylashtirish
- 74.SketchUp dasturi imkoniyatlari
- 75.SketchUp tarixi
- 76.SketchUp-ni o'rganish uchun sabablar

- 77.SketchUp bilan nimalar qilish mumkin.
- 78.SketchUp bilan nimalar qilish mumkin.
- 79.SketchUp-ni o'rganishning afzalliklari
- 80.SketchUp-ni qanday o'rganish mumkin
- 81.SketchUPga Taqqoslanadigan ilovalar
- 82.Select Tool (tanlash asbobi) yordamida ob'ekt yoki uning yuzasini tanlash usullari
- 83.Ob'ektni tanlashning asosiy usullari
- 84.Yuzani (surface) tanlash usullari
- 85.Tanlangan ob'ekt bilan bajariladigan amallar
- 86.Modellarning shaklini o'zgartirish
- 87.Modellarning joylashuvini o'zgartirish
- 88.Modellarning ko'rinishini o'zgartirish
- 89.SketchUp asboblari paneli, Tanlash vositasi
- 90.SketchUp asboblari paneli, Chiziq vositasi
- 91.SketchUp asboblari paneli, Erkin qo'l liniyasi
- 92.SketchUp asboblari paneli, Shakl vositasi
- 93.SketchUp asboblari paneli, Surish/tortish vositasi
- 94.SketchUp asboblari paneli, Ko'chirish vositasi
- 95.SketchUp asboblari paneli, Aylantirish vositasi
- 96.SketchUp asboblari paneli, Masshtab vositasi
- 97.SketchUp asboblari paneli, Modelingizga tekstura qo'shish
- 98.3D Studio MAX dasturi haqida tushuncha.
- 99.3D Studio MAX dasturining qo'shimcha imkoniyatlari.
100. 3D Studio MAX dasturida o'yinlar ishlab chiqish va reklama tayorlash.
101. 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash.
102. 3DS-MAX dasturida turli shakillar yasash, o'zgartirish.
103. 3D Studio MAX dasturining qo'shimcha imkoniyatlari.
104. 3DS-MAX-da kameralar bilan ishlash uchun bir nechta qo'shimcha imkoniyatlari.
105. 3DS-MAX-da kameralar bilan ishlash uchun turli xil qo'shimcha imkoniyatlar
106. Navigatsiya tugmalari
107. Veb-sahifalar va veb-saytlar tuzilishi.
108. HTML, CSS, JavaScript va boshqa texnologiyalar.
109. Web-sahifalar va ularni yaratish vositalari.
110. Nima uchun veb-saytlarni loyihalash kerak
111. veb-dizaynning ba'zi afzalliklari
112. XHTML – bu
113. JQuery – bu
114. JavaScript – bu
115. Macromedia Flash dasturi haqida tushuncha.

116. Macromedia Flash dasturida interaktiv multimedia ilovalar va veb-kontent yaratish usullari.
117. Macromedia Flash dasturida ishlash uchun turli xil qo'shimcha imkoniyatlar
118. Adobe Flash dasturida quyidagilar uchun foydalaniladi
119. Adobe Flash dasturida jihozlar panelining vazifalari haqida yozing
120. Web-sahifalarda animatsiyalar va ularni o'rnatish
121. Obyektlar bilan ishlash usullari.
122. 3D model ustida amallar bajarish usullari
123. Obyektlarni belgilash uskunalar
124. Arrow Toolning vazifasi
125. Subselection Toolning vazifasi
126. Lasso Tool ning vazifasi
127. Free Transform Tool ning vazifasi
128. Pen Tool ning vazifasi

Axborot texnologiyalari kafedrasini mudiri:



A.M.Suyarov