

2024-2025 o'quv yili uchun "Multimedia dizayn" fanidan yakuniy nazorat savollari

1. Multimedia dizayn nima va uning qanday asosiy elementlari mavjud.
2. Zamonaviy multimedia texnologiyalarining turlari.
3. Dizayn va innovatsiya tushunchalari va ularning farqlari.
4. Innovatsiya tushunchasi va uning turlari.
5. Multimedia texnologiyalarining qo'llanish sohalari.
6. Multimedia texnologiyalarining pedagogikadani o'rni.
7. Multimedyaning apparat va dasturiy ta'minoti va ularga talablar.
8. Dizayn turlari va ularga misollar keltiring.
9. Innovatsiyaning asosiy xususiyatlari va ularga misollar.
10. Multimedia dizaynning asosiy bosqichlari.
11. Motion dizaynning multimedia dizayndagi asosiy afzalliklari.
12. Kontent strategiyasini ishlab chiqish bosqichlari.
13. Dizayn yaratish jarayonida maqsadli auditoriyaning portretini tavsiflab bering.
14. Rang doirasi (color wheel) nima va uning asosiy qismlarini tushuntiring.
15. Kontent tarqatish kanallarini tavsiflab bering.
16. Kontent formatini tanlash bosqichini tavsiflab bering.
17. Multimedia komponentalari va ularga misollar keltiring.
18. Ijtimoiy tarmoqlar uchun matnlar tushunchasi va xususiyatlari.
19. Ijtimoiy tarmoqlar uchun matnlarning turlari va tabiati, ularning o'ziga xos xususiyatlari.
20. Kontentda foydalaniladigan matn strukturasini tavsiflab bering.
21. Multimedia komponentalari: Shriftlar va ularning turlari.
22. Brend dizaynida matn shriftidan foydalanish qoidalari.
23. Multimedia komponentalari: Audio va video komponentalari.
24. Multimedyaning grafik komponentalari.
25. Multimedia dizaynda rang modellari va ularning tasnifi.
26. Multimedia dizaynda ranglar psixologiyasi.
27. Brend dizaynini ishlab chiqishda ranglarning ahamiyati.
28. Logotip dizaynini ishlab chiqishda ranglarning o'rni.
29. Logotip turlari va ularga misol keltiring.
30. Logotip ishlab chiqish qoidalari.
31. Multimedia komponentalari: Grafik ob'ektlarni yaratish texnologiyalari.
32. 2D grafika tushunchasi va asosiy vositalari.
33. Vektorli grafika va uni yaratish texnologiyasi.
34. Rastrlı grafika va uni yaratish texnologiyasi.
35. 2D grafika qo'llanish sohalari.
36. 3D grafika tushunchasi va asosiy elementlari.
37. 3D modellashtirish texnologiyasi.
38. 3D grafika qo'llanish sohalari.
39. Grafik redaktorlar va ularning imkoniyatlari.
40. Multimedia dizaynning asosiy xususiyatlari.
41. Multimedia dizaynda Brainstorming (Miya Hujumi) usuli.

42. Brainstorming (Miya Hujumi) bosqichlari.
43. Brainstorming (Miya Hujumi) usulidan foydalanish afzalliklari.
44. Brainstorming (Miya Hujumi) qoidalari asosida reklama banneri dizayni strukturasi ishlab chiqing.
45. Brainstorming (Miya Hujumi) qoidalari asosida logotip dizayni strukturasi ishlab chiqing.
46. Dizaynda o'zaro munosabatning asosiy komponentalari.
47. Dizaynda o'zaro munosabatlarning asosiy jihatlari.
48. Dizaynda foydalanuvchi bilan o'zaro munosabat tavsiflab bering.
49. Dizaynda tasvirlar va ularning ahamiyati.
50. Multimedia dizaynda jarayonlarni loyixalash tamoyillari.
51. Ijodiy tuzilma tushunchasini misollar asosida izohlang.
52. Ikki o'lchovli grafika bilan ishlovchi dasturiy vositalar.
53. Uch o'lchovli grafika bilan ishlovchi dasturiy vositalar.
54. Rang sxemalarining asosiy turlari.
55. Dizaynda shriftlar bilan ishlash va ularning ahamiyati.
56. Birlamchi ranglar va ularning semantik xususiyatlari.
57. UX dizayn tushunchasi va uning tamoyillari haqida ma'lumot bering.
58. UI tushunchasi va uning tamoyillari haqida ma'lumot bering.
59. UX va UI dizayn orasidagi asosiy farqlar nimalardan iborat.
60. Vektor va rastrli grafikalar o'rtasidagi asosiy farqni tushuntirib bering.
61. Dizayn jarayonida CMYK va RGB rang modellari o'rtasidagi farqni tushuntiring.
62. Logotip dizaynida qaysi ranglarni ishlatish tavsiya etiladi va nega.
63. Ranglarning kontrasti dizaynda qanday foyda beradi.
64. Bir xil loyihada sovuq ranglar va iliq ranglar qanday effekt berishi mumkin.
Misol keltiring.
65. Canva'da slayd-prezentatsiyalarni yaratish bosqichlarini tavsiflab bering.
66. Vektor grafika afzalliklari va kamchiliklari.
67. Canva'da animatsiyalarni qanday yaratish va ularga effekt qo'shish mumkin.
68. O'lchamlar (custom dimensions) orqali maxsus dizayn yaratish qanday amalga oshiriladi.
69. Canva'da logotip yaratish uchun qanday vositalardan foydalanish mumkin.
70. Canva'dan foydalangan holda dizayn yaratish afzalliklari va kamchiliklari.
71. Canva'da bir nechta sahifali dizayn yaratish imkoniyatlari qanday.
72. Canva Pro xizmati oddiy versiyadan qanday afzalliklarga ega.
73. Canva'dagi hamkorlik funksiyasi qanday ishlaydi va jamoa bilan ishlashda qanday yordam beradi.
74. Canva'da grafikalar va diagrammalarni qanday yaratish mumkin.
75. Canva'da dizaynlarni boshqa platformalarga, masalan, Instagram yoki Facebook uchun moslashtirish qanday amalga oshiriladi.
76. Canva dasturida video montaj qilish imkoniyatlari qanday.
77. Canva orqali yuklangan kontentga mualliflik huquqi masalalari qanday tartibga solingan.

78. Grafik muharrirlar nima va ular qaysi sohalarda qo'llaniladi.
79. Grafik muharrirlar bilan ishlashni boshlash uchun qanday asosiy bilimlar kerak.
80. Bitmap (rastir) va vektor grafikasi o'rtasidagi asosiy farqlar qanday.
81. Matn bilan ishlash uchun grafik muharrirlar qanday imkoniyatlarni taqdim etadi.
82. Rasmni tahrirlashda yorqinlik (brightness) va kontrastni (contrast) qanday sozlash mumkin.
83. Grafik muharrirlarda qatlamlar (layers) nima va ulardan qanday foydalaniladi.
84. Har qanday grafik muharrirda faylni saqlashda qaysi formatlar ishlatiladi va ular o'rtasidagi farqlar qanday.
85. Raqamli grafikada fayl formatlari (JPEG, PNG, GIF, SVG) o'rtasidagi asosiy farqlarni tushuntiring.
86. Photoshop'da qatlam maskalari (layer masks) qanday ishlaydi va qachon qo'llaniladi.
87. CorelDRAW yoki Illustrator'da vektor grafikasi yaratishda qanday asosiy vositalardan foydalaniladi.
88. Veb-sayt uchun banner dizayni qanday yaratiladi.
89. Rastrli grafika afzalliklari va kamchiliklari.
90. Gradient yaratish jarayoni qaysi grafik muharrirlarda eng qulay amalga oshiriladi.
91. Grafik muharrirda ob'ektlarni soya (shadow) va yoritish (glow) effektlari bilan qanday bezatish mumkin.
92. Photoshop'da Smart Object (aqlli obyekt) funksiyasi nima va uning afzalliklari nimada.
93. Illustrator'da Pen Tool (qalam asbobi) bilan murakkab shakllarni qanday yaratish mumkin.
94. GIMP va Photoshop o'rtasidagi asosiy farqlar qanday.
95. Vektor va rastr formatlaridan qaysi biri bosma mahsulotlar uchun afzal va nima uchun.
96. Grafik muharrirlar yordamida UI/UX dizayn yaratish qanday amalga oshiriladi.
97. Grafik muharrir dasturlarida ranglar modeli (RGB, CMYK) bilan qanday ishlash kerak va ularning farqlari nimada.
98. Grafik muharrirda suratlardagi nuqsonlarni bartaraf etish (retouch) qanday vositalar orqali amalga oshiriladi.
99. Dastur vositalari yordamida brend identifikatsiyasi (logotip, banner) yaratishda qanday bosqichlar mavjud.
100. Keng tarqalgan ranglar uyg'unligi (analog, qo'shimcha, triadik, monoxromatik, aloxida to'ldiruvchi) tavsiflab bering.