



БОЛОВСРОЛ,
ШИНЖЛЭХ УХААНЫ ЯАМ



БОЛОВСРОЛ, ШИНЖЛЭХ УХААНЫ ЯАМ
БОЛОВСРОЛЫН ҮНЭЛГЭЭНИЙ ТӨВ

ГҮЙЦЭТГЭЛИЙН ҮНЭЛГЭЭ-2023 БҮРЭН ДУНД БОЛОВСРОЛ

12
АНГИ

ДИЗАЙН ЗУРАГ ЗҮЙ

Аймаг / дүүрэг:

Сум / сургууль:

Анги / бүлэг:

Сурагчийн овог:

Сурагчийн нэр:

Сурагчийн код:

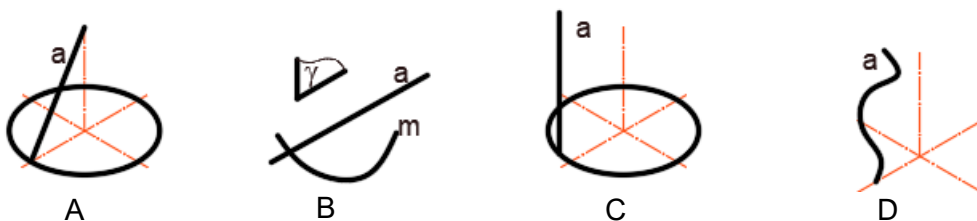
САНАМЖ

- Даалгаврыг 40 минутад хийж гүйцэтгээрэй.
- Зөв гэж үзсэн нэг хариуг сонгож, хариултын хуудсанд зааврын дагуу харандаагаар будаарай.

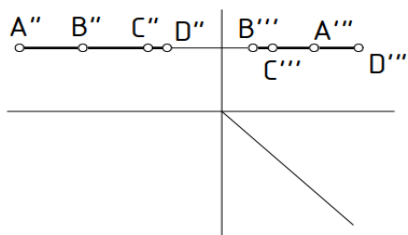
1. Гадаргуу гэсэн зөв ойлголтыг сонгоно уу.

- A. Хөдөлгөөнгүй шугамын тасралтгүй олонлогийг гадаргуу гэнэ.
- B. Хөдөлгөөнт шугамын тасралтгүй дэс дараалсан олонлогийг гадаргуу гэнэ.
- C. Хөдөлгөөнт цэгийн дараалсан байрлалыг гадаргуу гэнэ.
- D. Хөдөлгөөнгүй шугамын дэс дараалалгүй олонлогийг гадаргуу гэнэ.

2. Аль зурагт муруй байгуулагчтай гадаргууг дүрсэлсэн байна вэ?

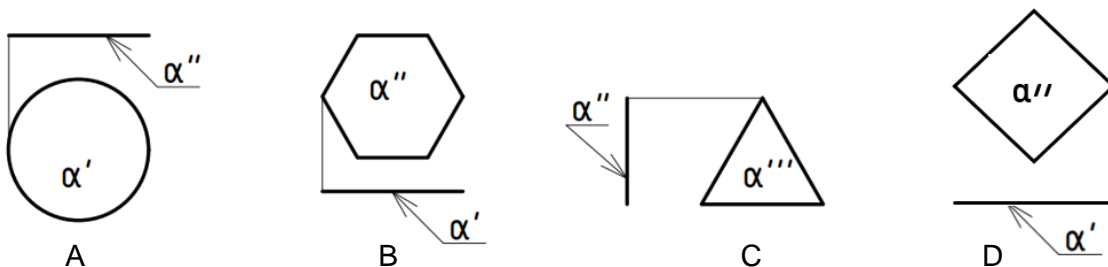


3. ABCD хавтгайн бодит дүрс гарах хувилбарыг сонгоно уу.

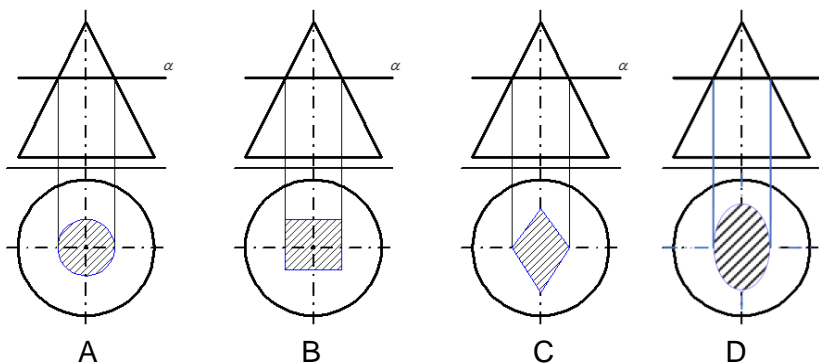


- A. Ромбо
- B. Трапец
- C. Тэгш өнцөгт
- D. Гурвалжин

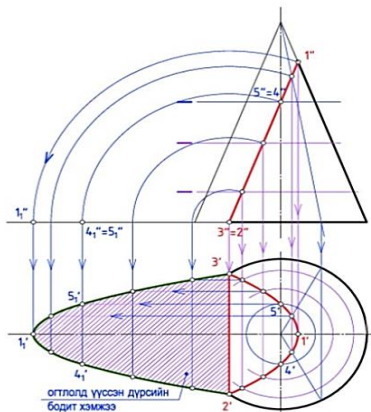
4. Хэвтээ түвшний хавтгайг сонгоно уу.



5. Конус гадаргууг нүүрт проекцлогч хавтгайгаар огтлоход огтлолд үүсэх дүрсийг сонгоно уу.

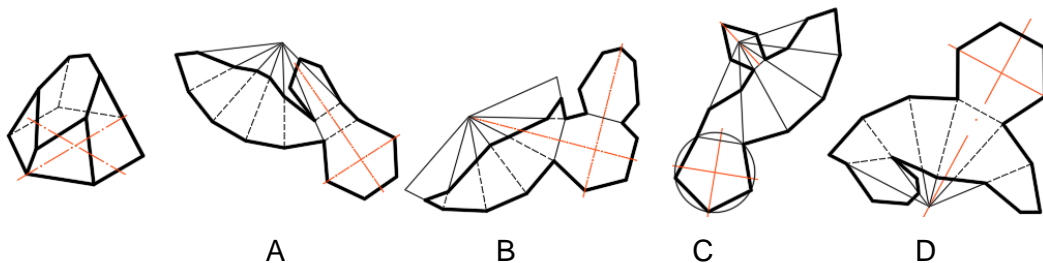


6. Конус гадаргууг аль нэг байгуулагчтай нь параллель хавтгайгаар огтлоход үүсэх дүрсийн бодит хэмжээг ямар аргаар олсон бэ?

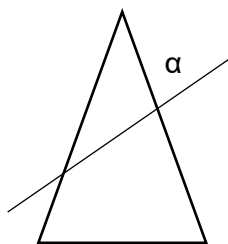


- A. Параллель шилжүүлэлтийн аргаар
- B. Проекцын хавтгай солих аргаар
- C. Хавтгайн мөрөөр эргүүлэх аргаар
- D. Түвшний шулуунаар эргүүлэх аргаар

7. Огтлогдсон пирамидын дэлгээсний зөв зургийг сонгоно уу.

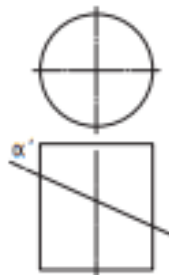


8. Конус гадаргууг бүх байгуулагчийг дайрсан налуу хавтгайгаар огтлоход ямар дүрс үүсэх вэ?



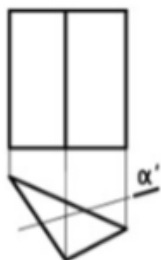
- A. Эллипс
- B. Тойрог
- C. Парабол
- D. Гурвалжин

9. Цилиндр ба хавтгайн огтлолцолд ямар дүрс үүсэх вэ? Үүссэн хавтгай дүрс ямар байршилтай байх вэ?



- A. Эллипс, нүүрэнд проекцлогч
- B. Эллипс, хэвтээд проекцлогч
- C. Тэгш өнцөгт, хажууд проекцлогч
- D. Тэгш өнцөгт, хэвтээ түвшний

10. Призм ба хавтгайн огтлолд ямар дүрс үүсэх вэ?



- A. Гурвалжин
- B. Тэгш өнцөгт
- C. Квадрат
- D. Ромбо

11. Хүүхэлдэйн кино бүтээх хөдөлгөөнт дүрслэлийн үндсэн төрлүүдийг сонгоно уу.

- A. Уламжлалт, хоёр болон гурван хэмжээст компьютер анимейшн, механик анимейшн, стоп моушн
- B. Уламжлалт анимейшн, компьютер анимейшин, хөдөлгөөнт анимейшн
- C. Үргэлжлэл анимейшн, өнгөт анимейшн, кино
- D. Робот электроникийн дүрслэл, тоон дүрслэл, зурмал дүрслэл

12. Аль нь стоп моушн хүүхэлдэйн кино биш вэ?



13. Стоп моушн анимейшны төрлүүдийн тайлбарыг зөв харгалзуулсан хариуг сонгоно уу.

- 1. Элсэн анимейшн
- 2. Шавар анимейшн
- 3. Хүүхэлдэйн анимейшн
- 4. Хайчилбар анимейшн



- A. 1-с, 2-d, 3-a, 4-b
- B. 1-a, 2-b, 3-с, 4-d
- C. 1-с, 2-d, 3-b, 4-a
- D. 1-d, 2-a, 3-с, 4-b

14. Цэгийн оронд тохирох хариуг сонгоно уу.

Гэрэл зургийн зохиомж гэдэг нь илэрхийлэх арга юм.

- A. Зургийн талбайд багтах дурын объектын зургийг
- B. Нэгж зургийн талбайд багтаж байгаа биесийг оновчтой сонгож, зөв байрлуулах замаар нэгдмэл утга санааг
- C. Нэгж талбайд биесийг байрлуулан утга санаагаа
- D. Талбайд орших биетүүдийн зургийг

15. Фото зургуудыг ажиглан гэрэл зургийн ямар төрөлд хамаарах вэ? Зөв харгалзуулсан хариуг сонгоно уу.



а. Түүхэн сэдэвт б. Байгалийн сэдэвт в. Амьтан ургамал г. Хүний хөрөг

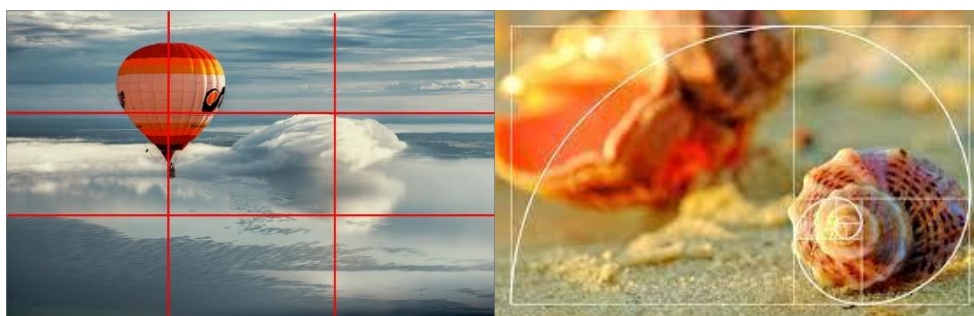
A. 1-в, 2-а, 3-г, 4-б

B. 1-а, 2-г, 3-б, 4-в

C. 1-в, 2-г, 3-б, 4-а

D. 1-г, 2-а, 3-в, 4-а

16. Өгсөн зургууд зохиомжийн аль дүрэмд хамаарах вэ?



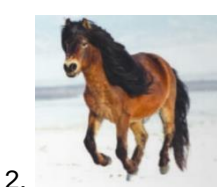
A. Гол болон туслах дүрийн байршлууд

B. Хөдөлгөөн өнгийн тоглолт

C. Гуравны нэг дүрэм алтан огтлол, алтан спираль

D. Орон зай алслалт

17. Дараах гэрэл зургууд нь зохиомжийн ямар аргаар авагдсан байна вэ? Зөв харгалзуулсан хариуг сонгоно уу.



а. Алтан огтлол

б. Алтан спираль

в. Тэнцвэртэй

г. Хөдөлгөөнтэй

A. 1-а, 2-г, 3-б, 4-в

B. 1-г, 2-а, 3-в, 4-б

C. 1-в, 2-г, 3-а, 4-б

D. 1-в, 2-б, 3-в, 4-г

18. Стоп моушны аргаар зохион бүтээгдсэн хүүхэлдэйн киног сонгоно уу.



А



В



С



Д

19. Хүүхэлдэйн кино хийх баримал анимейшны төрлүүдийг зөв харгалзуулсан хариуг сонгоно уу.

- | | |
|---------------------------|-------------------------------|
| 1. Хайлдаг шавар анимейшн | 2. Давхар зүсэлттэй анимейшн |
| 3. Шавар зураг анимейшн | 4. Чөлөөт өөрчлөлтэй анимейшн |

- Анимейшн бүтээх явцад шаврын хэлбэрийг шууд өөрчлөх замаар хөдөлгөдөг.
- Элс будаг анимейшнтэй ижил зарчмаар хавтгай дэвсгэр дээр шаврыг нойтон будаг мэт өөрчлөх замаар хөдөлгөж бүтээдэг.
- Баримал объектыг халааж хайлах явцад нь зураг авах замаар бүтээдэг.
- Олон нимгэн давхарлан бүтээсэн баримлын давхаргуудыг зүсэж доод давхаргыг ил гаргах маягаар хөдөлгөдөг төрөл.

А. 1-а, 2-г, 3-б, 4-в

В. 1-в, 2-г, 3-б, 4-а

С. 1-б, 2-а, 3-в, 4-г

Д. 1-г, 2-б, 3-а, 4-в

20. Цэгийн оронд тохирох хариуг сонгоно уу.

Хүүхэлдэйн кино хийхдээ цаас, хуванцар, хатуу нэхмэл, гэрэл зураг зэргээс зүсэж авсан дүр, дүрслэлийг хавтгай дээр хөдөлгөдөг стоп моушний аргыг анимейшны арга гэдэг.

А. шавар анимейшн

В. хүүхэлдэйн анимейшн

С. хайчилбар анимейшн

Д. элс будган анимейшн