



АКТУАЛЬНЫЕ ВЫЗОВЫ СОВРЕМЕННОЙ НАУКИ

СБОРНИК НАУЧНЫХ ТРУДОВ

Выпуск 6(38)

Часть 1

Переяслав-Хмельницкий
2019



АКТУАЛЬНЫЕ ВЫЗОВЫ СОВРЕМЕННОЙ НАУКИ

XXXVIII Международная научная конференция
26-27 июня 2019 г.

СБОРНИК НАУЧНЫХ ТРУДОВ

ВЫПУСК 6(38)

Часть 1

Переяслав-Хмельницкий

СОДЕРЖАНИЕ**СЕКЦИЯ: БИОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ**

Салохиддинова Мафтуна Холмамат қизи, Шукуров Акмал Хурсан Ўғли, Маллаев Муслим Хушназар ўғли, Ражабов Толиб Тоштемир ўғли (Термиз, Ўзбекистон) ЎТКИР БАРГЛИ САНОНИНГ (SENNA ANGUSTIFOLIA DEL.) БИОЭКОЛОГИЯСИ ВА ДОРИВОРЛИК ХУСУСИЯТЛАРИ.....	6
--	---

СЕКЦИЯ: ИСТОРИЧЕСКИЕ НАУКИ

Каримова Дилафрўз Обиджонова (Тошкент, Ўзбекистон) ЧОРВАДОР ДАШТ ҚАБИЛАЛАРИНИНГ ФАРҒОНА ВОДИЙСИГА КИРИБ КЕЛИШИ (ҚАЙРОҚҚУМ МАНЗИЛГОҲИ МИСОЛИДА).....	11
Мансуров Уктамжон Носирбоевич (Тошкент, Ўзбекистон) МУҲ ТОҒИ СУҒД ХУЖЖАТЛАРИНИНГ ЎРГАНИЛИШ ТАРИХИ.....	15

СЕКЦИЯ: МЕДИЦИНСКИЕ НАУКИ

Салохиддинова Мафтуна Холмамат қизи, Шукуров Акмал Хурсан Ўғли, Маллаев Муслим Хушназар ўғли, Ражабов Толиб Тоштемир ўғли (Термиз, Ўзбекистон) СУРХОНДАРЁ ВИЛОЯТИ ШАРОИТИДА ИНТРОДУКЦИЯ ҚИЛИНГАН АЙРИМ ЭФИРМОЙЛИ ЎСИМЛИКЛАРНИНГ МОРФОБИОЛОГИК ХУСУСИЯТЛАРИ.....	20
--	----

СЕКЦИЯ: СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Akhmedov B. A. (Karshi, Uzbekistan) ATTENTION TO THE TRAINING OF SPECIALISTS IN THE FIELD OF ASTRAKHAN INDUSTRY IN UZBEKISTAN.....	23
Пиримов Жонибек Жумамуродович, Исмаатов Темурбек Акбар ўғли, Жураев Курбон Ҳафиз ўғли, Ибодов Ислом Низомий ўғли (Бухоро, Ўзбекистон) ТУПРОҚ ҚАРТАЛАРИНИНГ МАЗМУНИ ВА МОҲИЯТИ.....	27
Эгамбердиев Рўзмат, Кулдашова Шукиржон Бахромовна, Кўшимов Нурмухаммад (Ургенч, Ўзбекистон) ЗНАЧЕНИЕ РУДЕРАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ КАК ИСТОЧНИКА РАСТИТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В СОХРАНЕНИЕ БИОРАЗНООБРАЗИЯ В НИЗОСТЯХ АМУДАРЬИ.....	29

**СЕКЦИЯ: СОВРЕМЕННЫЕ
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Rahimov Tohir Gafurovich, Fayzullayev Nasrullo Xayrulla o`g`li (Toshkent, Uzbekistan) KO'ZI OJIZ FOYDALANUVCHILAR UCHUN ZAMONAVIY DASTURLAR YARATISH.....	34
Seytniyazov Davronbek Bayramovich, Turmuxanov Nurken Kajmuxanovich (Nukus, O'zbekiston) O'ZBEKISTONDA ELEKTRON BIZNESNI RIVOJLANTIRISH TENDENSIYALARI.....	37

Аккуанов Саламат Канатович (Нур-Султан, Казахстан) ВНЕДРЕНИЕ 3D-ПРИНТЕРОВ В ШКОЛЫ.....	39
Турмуханов Нуркен Кажмуханович, Сейтниязов Давронбек Байрамович (Нукус, Узбекистан) ПРИМЕНЕНИЕ ПРОГРАММЫ 3D MAX.....	40
Турмуханов Нуркен Кажмуханович, Сейтниязов Давронбек Байрамович (Нукус, Узбекистан) МОДЕЛИРОВАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ ОБЪЕКТОВ В 3DS MAX.....	43
Файзуллаев Насрулло Хайрулла угли (Ташкент, Узбекистан) ТРАНСПОРТНЫЕ СЕТИ СВЯЗИ НА ПУТИ К NGN: ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ.....	44

СЕКЦИЯ: ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ. ТРАНСПОРТ

Pirnazarov Abdurasul Umatalievich, Muradov Akramjon Abdusattarovich, Imomnazarova Shohsanam Fakhridin qizi (Namangan, Uzbekistan) SIMULATION OF HERTZ CONTACT STRESS OF DEEP GROOVE BALL BEARING.....	49
--	----

СЕКЦИЯ: ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЕ НАУКИ

Ibragimova Ozoda Muminovna (Khorezm, Uzbekistan) THE EFFECT OF THE TEACHER'S PROFICIENCY ON LEARNING PROCESS.....	53
Kutliev Uchkun Otoboevich, Rajabov Elyor Baxtiyorovich, Abdikarimov Xidoyat Egamberganovich, Botirova Iroda Qadamovna (Urgench, Uzbekistan) STUDY OF ION SCATTERING PROCESS BY THE METHOD OF BINARY COLLISION APPROXIMATION.....	54

СЕКЦИЯ: ФИЗИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ И СПОРТ

Ахмедов Аброр Акбарович (Ташкент, Узбекистан) ЖИСМОНИЙ ТАРБИЯ ВА СПОРТ СОҲАСИДА ДАВЛАТ СИЁСАТИ.....	61
Зарипова Фариди (Навоий, Узбекистан) 13-14 Ёшли ўсмирларнинг жисмоний тайёргарлигини назорат қилишнинг педагогик асослари.....	64

СЕКЦИЯ: ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

Бекташев Отабек Кодиралиевич (Коканд, Узбекистан) РЕАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ С ПОМОЩЬЮ ЯЗЫКОВЫХ ЕДИНИЦ FORCE, POWER, STRENGTH В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ.....	71
Ниязова Дилбар Холтемировна (Қарши, Узбекистон) ЎЗБЕК ТИЛИДА ЛИСОНИЙ ШАҲС ТИПЛАРИНИНГ ЎЗИГА ХОС АСПЕКТЛАРИ.....	76
Омонов Вахтийор (Коканд, Uzbekistan) EXPRESSION OF SENTENCE IN THE LANGUAGE SYSTEM.....	79
Эргашев Мухаммаджон Рахмонович (Коканд, Узбекистан) ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ КАТЕГОРИЗАЦИИ ПОЛНОЗНАЧНЫХ ГЛАГОЛОВ КАК СВЯЗОЧНЫХ.....	81

Турмуханов Нуркен Кажмуханович,
Сейтниязов Давронбек Байрамович
(Нукус, Узбекистан)

МОДЕЛИРОВАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ ОБЪЕКТОВ В 3DS MAX

3ds Max - объектно-ориентированная программа, то есть все, что создается в программе, является объектами. Объектами в программе 3ds Max являются любые геометрические фигуры, кривые, камеры, вспомогательные объекты, объемные деформации, системы и источники света, которые могут включаться в состав сцены.

Все геометрические объекты программы 3ds Max можно условно разделить на две категории: параметрические и редактируемые.

Большинство объектов в 3ds Max являются параметрическими. Параметрические объекты - это объекты, которые определяются совокупностью установок или параметров, а не являются описанием его формы. Проще говоря, такие объекты можно контролировать при помощи параметров (свиток Parameters (Параметры) на командной панели). Изменение значений параметров модифицирует геометрию самого объекта. Такой подход позволяет гибко управлять размерами и формой объектов.

Параметрическими объектами в 3ds Max являются все объекты, которые можно построить при помощи меню Create (Создание). Они имеют важные настройки моделирования и анимации, поэтому в общем случае необходимо как можно дольше сохранять параметрические определения объекта. Однако сохранение параметрических свойств объектов расходует большое количество ресурсов компьютера и замедляет работу с объектами, так как все параметры, настройки и модификаторы хранятся в памяти компьютера. Если вы не предполагаете в дальнейшем использовать параметрические свойства объекта, преобразуйте его в Editable Mesh (Редактируемая поверхность). Изменение редактируемых объектов происходит за счет подобъектов (вершины, ребра, грани, полигоны) или функций. В состав редактируемых объектов входят: Editable Spline (Редактируемый сплайн), Editable Mesh (Редактируемая поверхность), Editable Poly (Редактируемая полигональная поверхность), Editable Patch (Редактируемая патч-поверхность) и NURBS (NURBS-поверхность). Редактируемые объекты в стеке модификаторов содержат ключевое слово Editable (Редактируемый). Исключение составляют NURBS-объекты, которые называются NURBS Surfaces (NURBS-поверхности). Редактируемые объекты получают путем преобразования других типов объектов. После преобразования параметрического объекта в другой тип (например, в Editable Mesh (Редактируемая поверхность)) он теряет все свои параметрические свойства и не может быть изменен путем указания параметров. В то же время редактируемый объект приобретает свойства, недоступные параметрическому, - возможность редактирования на уровне подобъектов.

Подобно огромному зданию, построенному из маленьких кирпичиков, программа 3ds Max позволяет создавать разноплановые сцены, используя в качестве строительных блоков примитивы (параметрические объекты). Вы

можете использовать стандартные параметрические объекты для начала любой работы. После создания к ним можно применять модификаторы, строить составные объекты, разрезать, редактировать на уровне подобъектов и выполнять многие другие операции.

Процесс создания и преобразования любых объектов в целом одинаков: объект создается с помощью меню Create (Создание), вкладки Create (Создание) командной панели или кнопок панели инструментов, затем выбирается инструмент для его изменения.

Одно из основных предназначений 3ds Max - моделирование трехмерных объектов. Воображение дизайнера трехмерной графики очень часто рисует сцены, которые невозможно создать, используя только примитивы. Многие объекты, которые окружают нас в повседневной жизни, имеют несимметричную поверхность, воспроизвести которую в трехмерной графике довольно сложно

Объекты категории Geometry (Геометрия) в 3ds Max являются базовым материалом для создания более сложных моделей. Для редактирования поверхности примитивов используются различные инструменты моделирования.

Существуют различные подходы к трехмерному моделированию:

- моделирование на основе примитивов;
- использование модификаторов;
- сплайновое моделирование;
- правка редактируемых поверхностей: Editable Mesh (Редактируемая поверхность), Editable Poly (Редактируемая полигональная поверхность), Editable Patch (Редактируемая патч-поверхность);
 - создание объектов при помощи булевых операций;
 - создание трехмерных сцен с использованием частиц;
 - NURBS-моделирование (NURBS – Non Uniform Rational B-Splines, неоднородные нерациональные B-сплайны).

**Файзуллаев Насрулло Хайрулла угли
(Ташкент, Узбекистан)**

ТРАНСПОРТНЫЕ СЕТИ СВЯЗИ НА ПУТИ К NGN: ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ

Введение

История развития систем и сетей синхронизации тесно связана с развитием технологий передачи и коммутации. В зависимости от актуальных телекоммуникационных технологий изменяется содержание основных задач синхронизации – выбора методов синхронизации и способов распространения сигналов в распределительной сети, набора нормируемых параметров и методов их измерений, а так же объемов контроля параметров синхронизации (включая аудит и оценивание соответствия).

Если рассматривать методы синхронизации в широком смысле, то есть как один из способов анализа сетей, то по принципам реализации задач синхронизации можно судить о состоянии сетей связи в целом. Такой подход