

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIV VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI

GULISTON DAVLAT UNIVERSITETI

«AXBOROT TEXNOLOGIYALARI» KAFEDRASI



"TASDIQLAYMAN"
Guliston davlat universiteti
o'quv ishlar prorektori
F. Sharipov
2018 y.

KOMPYUTER GRAFIKASI
fani bo'yicha
ISHCHI O'QUV DASTURI

Bilim sohasi: 100000 – Gumanitar soha
Ta'lim sohasi: 110000 – Pedagogika
Ta'lim yo'nalishi: 5112100 – Mehnat ta'limi

Bosqich: II

Umumiy o'quv soati: 198.

Shu jumladan: Ma'ruza - 30

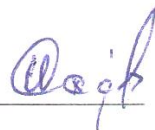
Amaliyot mashg'uloti - 24

Laboratoriya mashg'uloti – 60

Mustaqil ta'lim – 84

Fanning ishchi o'quv dasturi Nizomiy nomidagi Toshkent davlat pedagogika universitetida ishlab chiqilgan va O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi tomonidan tasdiqlangan namunaviy o'quv dasturi hamda o'quv rejasiga muvofiq ishlab chiqildi.

Tuzuvchi: Islikov S.X. – GulDU, “Axborot texnologiyalari”
kafedra o'qituvchisi



Taqrizchi: Allayorov S.P. - GulDU, “Axborot texnologiyalari”
kafedra dotsenti, texnika fanlari nomzodi



Fanning ishchi o'quv dasturi “Axborot texnologiyalari” kafedrasining 2017 yil 27 avgustdagi 1-sonli yig'ilishida muhokama qilindi va Fizika-matematika fakulteti Ilmiy – metodik Kengashida ko'rib chiqish uchun tavsiya qilindi.

Kafedra mudiri:  dots. Abduraximov D.B.

Fanning ishchi o'quv dasturi Fizika-matematika fakulteti Ilmiy – metodik Kengashining 2018 yil 28 avgust 1-sonli yig'ilishi qarori bilan tasdiqlandi.

Fakultet Ilmiy – metodik Kengashi raisi  dots. Toshtemirov D.

Fanning ishchi o'quv dasturi Guliston davlat universiteti o'quv-metodik Kengashining 2018 yil 29 avgust 1-sonli majlisida muhokama etildi va maqullandi.

I. KIRISH

Mazkur ishchi o'quv fan dasturi bakalavriat yo'nalishi 5112100 – Mehnat ta'limi yo'nalishida o'qiladigan “Kompyuter grafikasi” o'quv fani bo'yicha tuzilgan bo'lib, bo'lajak fan o'qituvchisi egallashi kerak bo'lgan qo'yidagi bilimlar va ko'nikmalar majmuini o'z ichiga oladi:

- Kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari: vektorli, rastrli, fraktal, CD-grafika. Kompyuter grafikasining rivojlanishi. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida. Ranglarning sxemalari. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL. Grafik fayllarining formatlari va ularning xossalari: BMP, WMF, GIF, PNG, TGA, GPEG, TIFF, PSD, CDR. Nuqtali, fraktal va vektorli grafika tushunchalari. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi.
- CorelDraw dasturida ishlash texnologiyasi. CorelDraw dasturining o'ziga xos xususiyatlari va uning imkoniyatlaridan foydalanish yo'llari. Boshqarish paneli. Xossalar paneli. Ranglar palitrasi. holat qatori. CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari. Polygon instrumenti. Beze instrumentlari bilan ishlash. CorelDraw dasturi yordamida talabalarning ob'ektlarni import va eksport qilish amallarini bajarish.
- Adobe Photoshop dasturida ishlash texnologiyasi. Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari. Dasturning ishchi muxiti. Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.

1.1. Fanning maqsadi va vazifalari

“Kompyuter grafikasi” fanini o'qitishdan **maqsad**- informatika o'qituvchisining kasbiy sohasida egallashi lozim bo'lgan bilimlar va amalda qo'llash uchun ko'nikma va makalalarni shakllantirish va rivojlantirishdan iborat. Unda har bir kasb egasining faoliyati kerak bo'lgan tayanch nazariy va amaliy ma'lumotlarni o'z ichiga oladi.

Fanni o'qitishdagi **vazifalar**:

- zamonaviy axborot texnologiyalari orqali olinayotgan ma'lumotlarning qanday xosil qilinishi va ulardan foydalanish haqida ma'lumotlarni berish;
- kompyuter grafikasi haqida ma'lumotlarni berish;
- rastrli va vektorli kompyuter grafikasining imkoniyatlarini ochib berish;
- CorelDraw dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarini o'rgatish;
- Adobe Photoshop dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarini o'rgatish.

1.2. Fanni o'zlashtirishga qo'yiladigan talablar

“Kompyuter grafikasi” o'quv fanini o'zlashtirish jarayonida amalga oshiriladigan masalalar doirasida bakalavr:

- zamonaviy axborot texnologiyalari haqida, kompyuter grafikasi turlari haqida, CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlari interfeysi va dasturning o'ziga xos xususiyatlari, xujjatlar va xujjatlar bilan bajariladigan amallar, internetda dizayn asoslari, http teglari, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari haqida ma'lumotlar,. Dinamik saytlar xakida, . WEB serverlar, Saytni testlash va baholash asoslari haqida **bilishi kerak**.

- zamonaviy axborot texnologiyalar imkoniyatlarini; kompyuter grafikasi turlari va ularning imkoniyatlarini; vektorli va rastrli kompyuter grafikasi; CorelDraw va Adobe Photoshop

dasturlarida ishni tashkil qilish usullarini, tasvirlarni hosil qiluvchi dasturlarda ishlashni ko'nikmalariga ega bo'lishi kerak.

- CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarida ishlash; CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarida tasvirlar hosil qilish: CorelDraw va Adobe Photoshop dasturlarining oynasi bilan ishlash ishlarini bajarish malakalariga ega bo'lish kerak.

1.3. Fanning boshqa fanlar bilan bog'liqligi.

“Kompyuter grafikasi” fani asosiy kasbiy fanlaridan biri hisoblanib, 3-4-5-semestrda o'qitiladi. Dasturni amalga oshirish o'quv rejasidagi rejalashtirilgan nazariy informatika, ma'lumotlar bazasi va ularni boshqarish tizimlari, fizika, psixologiya va pedagogika fanlaridan olingan nazariy va amaliy bilimlarga tayanadi.

1.4. Fanning hajmi

№	Mashg'ulot turi	Ajratilgan soat	Semestr	
			III	
1	Nazariy (ma'ruza)	30	30	
2	Amaliy mashg'ulot	24	24	
3	Laboratoriya mashg'uloti	60	60	
4	Mustaqil ta'lim	84	84	
JAMI:		198	198	

II. Asosiy qism

2.1. Nazariy mashg'ulotlar mavzulari maqsadi va ularga ajratilgan soatlar

№	Nazariy mashg'ulot mavzulari	Mashg'ulot maqsadi	Ajratilgan soat
1.	Kompyuter grafikasi haqida tushuncha. Kompyuter grafikasi turlari.	Talabalarga kompyuter grafikasi, vektorli, rastri, fraktal, cd-grafika kompyuter grafikasi turlari, kompyuter grafikasining rivojlanishi, kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida bilim berish	2
2.	Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida. Ranglarning sxemalari. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL.	Talabalarga kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari. ranglarning sxemalari, rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL, grafik fayllarining formatlari va ularning xossalari: BMP, WMF, GIF, PNG, TGA, GPEG, TIFF, PSD, CDR, nuqtali, fraktal va vektorli grafika haqida bilim berish	2
3.	Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi.	Talabalarni grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari, grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: paint, cd-max, coreldrawe, photoshop va boshqalar bilan tanishtirish	2
4.	CorelDraw dasturiy paketi komponentlari. Dasturning ishchi muxiti.	Talabalarga CorelDraw Graphics Suite X5 versiyasining dasturiy paketidagi komponentlari, CorelDraw dasturining yaratuvchilari Windows tizimi uchun minimal talablari, dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, sahifalar xisoblagichi, hujjat	2

		oynasi, chop etish sohasi, instrumentlar paneli to'g'risida bilim berish.	
5.	Xossalar paneli. Ranglar palitrasi. Holat qatori. Kontekstli menyu. Dockerlar.	Talabalarda boshqarish paneli, xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu, dockerlarga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
6.	CorelDraw dasturi ko'rinishini moslashtirish, ma'lumotlar va hujjat oynalari, hujjatlar bilan bajariladigan amallar.	Talabalarda CorelDraw dasturi ko'rinishini moslashtirish, ma'lumotlar va hujjat oynalari, hujjatlar bilan bajariladigan amallar, hujjat oynasi, hujjatlarni ochish va hujjat oynasini boshqarish, tasvir masshtabi, chizg'ichlar va ulardan foydalanish, hujjatni aks ettirish tartiblari, CorelDraw dasturida fayllarni saqlash.to'g'risida bilim berish.	2
7.	Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) tushunchasi. CorelDrawda qo'llanuvchi rang modellari.	Talabalarda yangi qatlam yaratuvchi instrument, qatlamlar xossalaridan foydalanish, qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash, CorelDrawda qo'llanuvchi RGB, CMYK, Lab, HSB rang modellari, qatlamlar bilan ishlash: ob'ektlar menedjeri yordamida yaratilgan qatlamlar va ulardagi shakllar to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
8.	CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishnig yo'llari.Polygon va Beze instrumentlari	Talabalarda CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishnig yo'llari, Polygon va Beze instrumentlari to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
9.	CorelDraw dasturida kattaliklarni(ob'ektlarni) import va eksport qilish.	Talabalarda CorelDraw dasturida kattaliklarning (ob'ektlarning) to'rt tipini import qilish, ob'ektlarning import va eksporti 3 yo'l bilan amalga oshirish, import jarayonida «qirqish» dan foydalanish, nuqtali tasvirlarni vektorli tasvirlarga o'tkazish to'g'risida tushunchalar hosil qilish.	2
10.	CorelDrawda ikki turdagi matnli ob'ektlar: G Artistic Text (figurali matn) va Paragraph Text (Oddiy matn).	Talabalarda CorelDraw-dagi ikki xildagi matnli ob'ektlari: G Artistic Text (figurali matn) va Paragraph Text (Oddiy matn), kegl tushunchasi, kerning tushunchasi, interliniyaj tushunchasi, simvollar orasidagi masofa, shape(figura) instrumenti, konturlarni siljitish, ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish to'g'risida bilim hosil qilishga doir bilim hosil qilish.	2
11.	Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari. Dasturning ishchi muxiti.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari, dasturning ishchi muxiti, dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasiga doir bilim hosil qilish.	2
12.	Adobe Photoshop dasturida instrumentlar paneli, xossalar paneli. Ranglar palitrasi. Holat qatori.	Talabalarda instrumentlar paneli, xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu, hujjatlarni ochish tasvir masshtabi, chizg'ichlar va ulardan foydalanish, hujjatni aks ettirish	2

	Kontekstli menyu.	tartiblari, fayllarni saqlashga doir bilim hosil qilish.	
13.	Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.	Talabalarda grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash, instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llariga doir bilim hosil qilish.	2
14.	Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.	Talabalarda Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalarga doir bilim hosil qilish.	2
15.	Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish.	Talabalarda Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirishga doir bilim hosil qilish	2
jami:			30

2.2. Amaliy mashg'ulotlari mavzulari maqsadi va ularga ajratilgan soatlar

№	Amaliy mashg'ulot mavzulari	Mashg'ulot maqsadi	Ajratilgan soat
1.	Kompyuter grafikasi, uning rivojlanishi. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida. Ranglarning sxemalari.	Talabalarni kompyuter grafikasi, uning rivojlanishi. kompyuter grafikasining dasturiy ta'minoti, ranglarning sxemalari bilan tanishtirish.	2
2.	CorelDraw dasturining ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi, instrumentlar paneli.	Talabalarda dasturning ishchi muxiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi, instrumentlar paneli ga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
3.	CorelDraw dasturining xossalar paneli. Ranglar palitrasi. Holat qatori. Kontekstli menyu. Dockerlar.	Talabalarni xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu, dockerlar bilan tanishtirish.	2
4.	CorelDraw dasturi yordamida ob'ektlarni import va eksport qilish amallari	Talabalarni CorelDraw dasturi yordamida ob'ektlarni import va eksport qilish amallari bilan tanishtirish.	2
5.	Polygon va Beze instrumentlari bilan ishlash.	Talabalarni Polygon va Beze instrumentlari bilan ishlashga o'rgatish.	2
6.	CorelDraw grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlash	Talabalarda CorelDraw grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
7.	Corel Draw dasturi interfeysini sozlash. Turli uskunalar bilan tasvirlar yaratish.	Talabalarda "Forma", "Krivaya Beze", "Pryamougolnik", "Oval", "Mnogougolnik", "Abris" uskunalari va ularning xususiyatlarini o'zgartirish, sahifalarni masshtablashtirishga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
8.	Egri chiziqlar yordamida tasvirlar	Talabalarni Egri chiziqlar yordamida	2

	hosil qilish	tasvirlar hosil qilishga o'rgatish	
9.	Hajmga ega tasvirlar yaratish "Peretekaniya" uskunasi bilan ishlash. Matnlar bilan ishlash.	Talabalarda hajmga ega tasvirlar yaratishni, "Peretekaniya" va matnlar bilan ishlash ko'nikma va malakalarni hosil qilish	2
10.	Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneli	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining instrumentlar paneliga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
11.	Adobe Photoshop dasturida grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.	Talabalarda grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
12.	Adobe Photoshop dasturida filtrlar bilan ishlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturida filtrlar bilan ishlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
		jami:	24

2.3. Laboratoriya mashg'ulotlari mavzulari maqsadi va ularga ajratilgan soatlar

№	Laboratoriya mashg'uloti mavzulari	Mashg'ulot maqsadi	Ajratilgan soat
1.	CorelDraw dasturi bilan tanishish.	Talabalarni CorelDraw dasturi bilan tanishtirish	2
2.	CorelDraw dasturida to'g'ri va egri chiziqlar yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarda coreldraw dasturida to'g'ri va egri chiziqlar yordamida tasvirlar yaratish ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
3.	Ob'ektlar bilan ishlash asoslari.	Talabalarda ob'ektlarni o'chrish, ko'chirish, aylantirish, burish, masshtablashtirish, akslantirish, amallarni qaytarish konikma va malakalarini shakllantirish	2
4.	Sodda geometrik figuralar va turli bo'yoq (zalivka)lar yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarda turli bo'yoq (zalivka)lar yordamida tasvirlar yaratish konikma va malakalarini shakllantirish	2
5.	Egri chiziqlar yordamida tasvirlar hosil qilish	Talabalarda egri chiziqlar yordamida tasvirlar hosil qilish konikma va malakalarini shakllantirish	2
6.	Ob'ektlarni tartiblash va birlashtirish.	Talabalarda ob'ektlarni tartiblash va birlashtirish malaka va ko'nikmalarini shakllantirish	2
7.	CorelDraw dasturi yopiq konturlar yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarda CorelDraw dasturi yopiq konturlar yordamida tasvirlar yaratish ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
8.	CorelDraw dasturi yopiq konturlar yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarda yopiq konturlar bilan ishlashga o'rgatish.	2
9.	CorelDraw dasturi Pick (ko'rsatgich) instrumenti yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarda Pick (ko'rsatgich) instrumenti bilan ishlash ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
10.	CorelDraw dasturi sodda atroflama chiziqlar va to'ldirishlar yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarni sodda atroflama chiziqlar va to'ldirishlar bilan ishlashga o'rgatish.	2
11.	CorelDraw dasturi konturlarni siljitish yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarni konturlarni siljitish bilan ishlashga o'rgatish.	2

12.	CorelDraw dasturi ob'ektni biror burchakka burish amali yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarni ob'ektni biror burchakka burish amali bilan ishlashga o'rgatish.	2
13.	CorelDraw dasturi Polygon instrumenti yordamida tasvirlar yaratish.	Talabalarni Polygon instrumenti bilan ishlashga o'rgatish.	2
14.	CorelDraw dasturi qatlamlar bilan ishlash.	Talabalarni qatlamlar bilan ishlashga o'rgatish.	2
15.	CorelDraw dasturi qatlamlar bilan ishlash.	Talabalarni qatlamlar bilan ishlashga o'rgatish.	2
16.	CorelDraw dasturi Beze instrumenti bilan ishlash.	Talabalarda Beze instrumenti bilan ishlash ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
17.	Ob'ektlarni import va eksport qilish.	Talabalarda ob'ektlarni import va eksport qilish ko'nikma va malakalarni shakllantirish.	2
18.	CorelDraw dasturi matn va konturlar bilan ishlash	Talabalarda matn va konturlar bilan ishlash ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
19.	CorelDraw dasturi Shape(figura) instrumenti bilan ishlash.	Talabalarda Shape(figura) instrumenti bilan ishlash ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
20.	CorelDraw dasturi ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish.	Talabalarda ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish bilan ishlashga o'rgatish.	2
21.	Hajmga ega tasvirlar yaratish "Peretekaniya" uskunasi bilan ishlash. Matnlar bilan ishlash.	Talabalarda hajmga ega tasvirlar yaratishni, "Peretekaniya" va matnlar bilan ishlash ko'nikma va malakalarni hosil qilish	2
22.	Adobe Photoshop dasturini bilan tanishish.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturini bilan ishlashga o'rgatish.	2
23.	Adobe Photoshop dasturining ishchi muxiti bilan ishlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining ishchi muxiti bilan ishlash	2
24.	Adobe Photoshop dasturining xossalar paneli, ranglar palitrasi. holat qatori. Kontekstli menyu bilan ishlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu bilan ishlashga o'rgatish.	2
25.	Adobe Photoshop Dasturining xujjatlarni ochish, Tasvir masshtabi. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Xujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining xujjatlarni ochish, tasvir masshtabi, chizg'ichlar va ulardan foydalanish, xujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlashga doir tushunchalarni hosil qilish.	2
26.	Adobe Photoshop Dasturining Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash ko'nikma va malakalarni shakllantirish.	2
27.	Adobe Photoshop Dasturining Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.	Talabalarda Adobe Photoshop dasturining Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash ko'nikma va malakalarni shakllantirish	2
28.	Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.	Talabalarni Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari bilan tanishtirish.	2
29.	Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan	Talabalarni Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan	2

	ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.	ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar bilan tanishtirish.	
30.	Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.	Talabalarni Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar bilan tanishtirish.	2
		jami:	60

2.4. Kurs ishi (loyihasi) tarkibi, ularga qo'yiladigan talablar

O'quv rejasida mazkur fandan kurs ishi yozish rejalashtirilmagan.

2.5. Mustaqil ta'lim topshiriqlari bo'yicha tavsiyalar

Talaba Mustaqil ta'limni tayyorlashda muayyan fanning xususiyatlarini hisobga olgan holda quyidagi shakllardan foydalanish tavsiya etiladi:

- ma'ruzalar qismini mustaqil o'zlashtirish;
- elektron darsliklar va o'quv ko'llanmalar, avtomatlashtirilgan o'rgatuvchi va nazorat qiluvchi tizimlar bilan ishlash;
- maxsus adabiyotlar bo'yicha fanlar bo'limlari yoki mavzulari ustida ishlash;
- yangi axborot – kommunikatsiya texnologiyalarni o'rganish;
- talabaning o'quv – ilmiy – tadqiqot ishlarini bajarish bilan bog'liq bo'lgan fanlar bo'limlari va mavzularni chuqur o'rganish;
- faol va muammoli o'qitish uslubidan foydalaniladigan o'quv mashg'ulotlari;
- masofaviy ta'lim.

2.6. Fanni o'qitish jarayonini tashkil etish va o'tkazish bo'yicha tavsiyalar

“Kompyuter grafikasi” fanini o'rganish davomida mashg'ulotlar paytida axborot (taqdimot, multimedia texnologiyalari) va ta'limning zamonaviy texnologiyalari (rivojlantiruvchi ta'lim texnologiyalari, fanni to'liq o'zlashtirishga yo'naltirilgan texnologiyalar, shaxsga yo'naltirilgan ta'lim texnologiyalari) hamda interfaol metodlar (“Aqliy hujum”, “BBB”, “Venn diagrammasi”, “T-chizma”, “Insert”, “T sxema”, “FSMU”, “Klaster” metodi, “Bumerang”, “Skorobey”, “Tarozi”, “Elpig'ich” texnologiyasi) qo'llaniladi. Bundan tashqari darsliklar, o'quv qo'llanmalari, ma'lumotnomalar, pedagogik entsiklopediyalar va lug'atlar, ma'ruza matnlari, tarqatma materiallaridan foydalaniladi.

2.7. Didaktik vositalar.

1. **Jihozlar va uskunalar, moslamalar:** elektron doska-Hitachi, LCD-monitor, elektron ko'rsatgich (ukazka).
2. **Video – audio uskunalar:** video va audiomagnitofon, mikrofon, kolonkalar.
3. **Kompyuter va mul'timediali vositalar:** komp'yuter, Dell tipidagi proektor, DVD-diskovod, Web-kamera, video-ko'z (glazok).

2.8. “Kompyuter grafikasi” fanidan oraliq va yakuniy nazorat savollari

1. Adobe Photoshop dasturida animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.
2. Adobe Photoshop dasturida chizg'ichlar va ulardan foydalanish.
3. Adobe Photoshop dasturida fayllarni saqlash.
4. Adobe Photoshop dasturida grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
5. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.
6. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari.
7. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish yo'llari.
8. Adobe Photoshop dasturida kontekstli menyu bilan ishlash.
9. Adobe Photoshop dasturida tasvir masshtabi
10. Adobe Photoshop dasturida xujjatlarni ochish
11. Adobe Photoshop dasturida xujjatni aks ettirish tartiblari.
12. Adobe Photoshop dasturning holat qatori.
13. Adobe Photoshop dasturning ishchi muxiti.
14. Adobe Photoshop dasturning ranglar palitrasi
15. Adobe Photoshop dasturning xossalar paneli
16. Adobe Photoshop dastururi imkoniyatlari.
17. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web- sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish. Ranglar palitrasi.
18. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web- sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish.
19. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
20. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
21. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.
22. Animasiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.
23. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish.
24. CorelDraw dasturiy paketidagi komponentlari.
25. CorelDraw dasturida chizg'ichlar va ulardan foydalanish.
26. CorelDraw dasturida dasturning ishchi muxiti asosiy menyusi
27. CorelDraw dasturida fayllarni saqlash.
28. CorelDraw dasturida holat qatori.
29. CorelDraw dasturida hujjatlarni ochish
30. CorelDraw dasturida hujjatni aks ettirish tartiblari.
31. CorelDraw dasturida instrumentlar va ranglar paneli
32. CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.

33. CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yoʻllari.
34. CorelDraw dasturida interlinyaj tushunchasi.
35. CorelDraw dasturida kattaliklarning(ob'ektlarning) to'rt tipini import qilish.
36. CorelDraw dasturida kegl tushunchasi.
37. CorelDraw dasturida kontekstli menyu.
38. CorelDraw dasturida konturlarni siljitish.
39. CorelDraw dasturida ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish.
40. CorelDraw dasturida saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi.
41. CorelDraw dasturida Shape(figura) instrumenti.
42. CorelDraw dasturida simvollar orasidagi masofa.
43. CorelDraw dasturida tasvir masshtabi.
44. CorelDraw dasturida xossalar va ranglar paneli.
45. CorelDraw dasturidagi ikki xildagi matnli ob'ektlar.
46. CorelDraw dasturiy paketidagi komponentlari.
47. CorelDrawda qo'llanuvchi rang modellari.
48. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida.
49. Kompyuter grafikasining rivojlanishi.
50. Kontekstli menyu.
51. Nuqtali tasvirlarni vektorli tasvirlarga o'tkazish.
52. Nuqtali, fraktal va vektorli grafika tushunchalari.
53. Ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish.
54. Ob'ektlarning import va eksporti 3 yo'l bilan amalga oshirish.
55. Polygon va Beze instrumentlari
56. Qatlamlar xossalaridan foydalanish
57. qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash.
58. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL.
59. Ranglar palitrasi, saxifalar xisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi.
60. Ranglarning sxemalari. Rang modellari: RGB, HSB, CMYK, HSL.
61. Rasmlar atrofiga matnlar va jadvallar joylashtirish.
62. Sahifalarda animasiyalar hosil qilish.
63. Kompyuter grafikasining rivojlanishi.
64. Xossalar paneli. Ranglar palitrasi.
65. Yangi qatlam yaratuvchi instrument
66. Yangi qatlam yaratuvchi instrument, qatlamlar xossalaridan foydalanish, qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash.

2.9. Baholash mezonlari

Talabani "Kompyuter grafikasi" fani bo'yicha bilim, ko'nikma va malakalarini baholashda quyidagi mezonlarga asoslaniladi:

a) **86-100 ball** uchun talabani bilim darajasi quyidagilarga javob berishi lozim:

Kompyuter grafikasi, uning turlari, kompyuter grafikasining dasturiy ta'minoti, ranglar sxemalari, rang modellari, grafik fayllarining formatlari va ularning xossalari, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi, grafik axborotlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari, CorelDraw dasturida ishlash texnologiyasi, CorelDraw dasturining imkoniyatlaridan foydalanish yo'llari, boshqarish paneli, xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu,

dokerlar, ma'lumotlar va hujjat oynalari, hujjatlar bilan bajariladigan amallar, grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar, ob'ektlar menedjeri yordamida yaratilgan qatlamlar va ulardagi shakllar, CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish, ob'ektlarni import va eksport qilish, CorelDraw grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlash, Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari, dasturning ishchi muxitida ishlay olish, hujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlash, grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash, adobe photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishnig yo'llari, Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar, Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish, ranglar palitrasi, animasiya va bannerlarni aks ettirish haqidagi nazariy bilimlarga ega bo'lishi; ushbu nazariy bilimlarni amalda qo'llay olish ko'nikma va malakalariga ega bo'lishi;

b) **71-85 ball** uchun talabning bilim darajasi quyidagilarga javob berishi lozim:

Kompyuter grafikasi, uning turlari, kompyuter grafikasining dasturiy ta'minoti, ranglar sxemalari, rang modellari, grafik fayllarining formatlari va ularning xossalari, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi, grafik axbortlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalar, CorelDraw dasturida ishlash texnologiyasi, CorelDraw dasturining imkoniyatlaridan foydalanish yo'llari, boshqarish paneli, xossalar paneli, ranglar palitrasi, holat qatori, kontekstli menyu, dokerlar, ma'lumotlar va hujjat oynalari, hujjatlar bilan bajariladigan amallar, grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar, ob'ektlar menedjeri yordamida yaratilgan qatlamlar va ulardagi shakllar, CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish, ob'ektlarni import va eksport qilish, CorelDraw grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlash, Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari, dasturning ishchi muxitida ishlay olish, hujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlash, grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash, Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishnig yo'llari, Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish, ranglar palitrasi, animasiya va bannerlarni aks ettirish haqidagi nazariy bilimlarga ega bo'lishi; ushbu nazariy bilimlarni amalda qo'llay olishi, kasbiy sohalarida fanning amaliy imkoniyatlaridan foydalana olishi;

v) **55-70 ball** uchun talabning bilim darajasi quyidagilarga javob berishi lozim:

Kompyuter grafikasi, uning turlari, kompyuter grafikasining dasturiy ta'minoti, ranglar sxemalari, rang modellari, grafik fayllarining formatlari va ularning xossalari, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi, grafik axbortlarni kiritish, taxrirlash va chiqarishning dasturiy vositalar, CorelDraw dasturida ishlash texnologiyasi, CorelDraw dasturining imkoniyatlaridan foydalanish yo'llari, Adobe Photoshop dasturining asosiy tushunchalari, dasturning ishchi muxitida ishlay olish, hujjatni aks ettirish tartiblari, fayllarni saqlash, grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash, haqidagi nazariy bilimlarga ega bo'lishi, ushbu nazariy bilimlarni amalda qo'llay olishi;

g) fanning nazariy qismini tushunmaydigan, amaliy qo'llash imkoniyatlari juda past, dasturlarni mutaql ravishda ishlata olmaydigan talabalarga **0-54** va undan past **ball** qo'yiladi.

100 ballik sistema asosida quyidagi jadvalga ko'ra reyting nazorati amalga oshiriladi.

Maksimal ball – 100 ball	Saralash ball – 55 ball
JN maks. ball – 40	86-100 ball – «5» baho
ON maks. ball – 30	71-85 ball - «4» baho
YN maks. ball – 30	55-70 ball - «3» baho
	0-54 ball - «2» baho

**“AXBOROT TEXNOLOGIYALARI” kafedra “KOMPYUTER GRAFIKASI” fanidan “MEHNAT TA’LIMI” yo’nalishi 2- kurs talabalari
bilimini baxolashning
REYTING JADVALI (KUZGI SEMESTR)**

№		Sentyabr				Oktyabr					Noyabr				Dekabr				Yanvar, Fevral					Jami:		
		5-8	10-15	17-22	24-29	1-6	8-13	15-20	22-27	29-3	5-10	12-17	19-24	26-1	3-8	10-15	17-22	24-29	31-5	7-12	14-19	21-26	28-2		4-9	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		23	
1	ON 40 %	Amaliyot			2			2		2				2		2		T	T			Y	Y	10		
		Laboratoriya ishi			2		2			2		2		2				3	T	T			Y	Y	13	
		Mustaqil ta'lim	3			2		3		2		2			3		2		T	T			Y	Y	17	
2	YaN 30 %	Test																T	T		18	Y	Y	18		
		Mustaqil ta'lim								6									T	T	6		Y	Y	12	
3	YaN -30 %																	T	T					30	30	
Jami		14				20					36				30					100						
Jami GP bo'yicha		70																							30	100

Eslatma: 3-semestrda o'qitiladigan “Kompyuter grafikasi” fanining o'quv hajmi 66 soatni tashkil etadi, fan koeffitsenti esa 0,66 bo'ladi. Fan bo'yicha o'zlashtirishni aniqlashda talaba to'plagan bali 0,66 ga ko'paytiriladi va butungacha yaxlitlab olinadi.

III. O‘quv-uslubiy adabiyotlar va elektron ta’lim resurslari ro‘yxati
Asosiy darsliklar va o‘quv qo‘llanmalar

№	Muallif	Adabiyot nomi	Adabiyot turi	Nashr yili	Adabiyotning ARM dagi shifri	Adabiyotning ARM dagi inventar raqami	Adabiyotning ARM-dagi soni	ARM direktori imzosi
1.	M.Бурлаков	CorelDraw 12	Учеб.пос.	Москва, 2004	73.9	919101	1	
2.	M.Aripov, M.Muhammadiyev	Informatika, informasion texnologiyalar	Darslik	Toshkent, TDYuI., 2005.	73.Я.73	U-6299	6	
3.	M.Mamarajabov, S.Tursunov	Kompyuter grafikasi va Web dizayn	Darslik	Toshkent, “Cho‘lpon”, 2013	73.05 20.23	U-76386	50	
4.	U.Yuldashev, M.Mamarajabov, S.Tursunov.	Pedagogik Web dizayn.	O‘quv qo‘llanma.	Toshkent, “Vorisi”, 2013.	73.05 Y92	Y-7622	3	
5.	P.Xamdamov va boshqalar	Таълимда ахборот технологиялари	Услубий қўлланма	Тошкент, “Ўзбекистон миллий энциклопедияси” 2010	73	Y-7072	40	
6.	M.Aripov, M.Fayziyeva, S.Dottayev	Web texnologiyalar	O‘quv qo‘llanma.	Toshkent, “Faylasuflar jamiyati”. 2013.	73.05	Y-7649	10	
7.	C.B.Лебедев	Web-дизайн.	Учеб.пос.	Москва, ЗАО «Издательский дом Альянс пресс», 2004	73.0 Л 33	919115	1	
8.	C.B.Бондаренко, M.Бондаренко	3DS max 7.	Учеб.пос.	Москва, «Издательский дом Питер», 2006.	73.9 Б 811	920357	1	

Qo‘shimcha adabiyotlar

1. Петров. CorelDraw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г.
2. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г.
3. Макарова Н.В. и др. Информатика – М.: Финансы и статистика, 1997
4. Aripov M. Internet va elektron pochta asoslari.- T.; 2000 y.
5. M. Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, 2004 г .

Elektron ta’lim resurslari

1. [www. ziyonet. uz](http://www.ziyonet.uz)
2. www.edu.uz
3. www.dasturchi.uz
4. [http:// corel.Deamiart.ru/.](http://corel.Deamiart.ru/)
5. <http://www.ctc.msiu.ru/materials/Book1,2/index1.html>
6. http://www.ctc.msiu.ru/materials/CS_Book/A5_book.tgz

