

2. www.edu.uz – Oliy va o'rtta maxsus ta'lim vazirligi portali
3. www.tdpu.uz – Nizomiy nomidagi TDPU rasmiy sayti
4. <http://corel.Deamiart.ru/>.
5. www.amazon.com

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

Ro'yxatga olindi:
№ BD 5110700 3.08



Oliy va o'rtta maxsus ta'lim
vazirligi
2018-yil «03» 03

KOMPYUTER GRAFIKASI

FAN DASTURI

Bilim sohasi:	100000 – Gumanitar
Ta'lim sohasi:	110000 – Pedagogika
Ta'lim yo'nalishi:	5110700 – Informatika o'qitish metodikasi

Toshkent – 2018

O'zbekiston Respublikasi oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligining 201 8-yil «27» 3 dagi «274» - sonli buyrug'ining 2 -ilovasi bilan fan dasturi ro'yxati tasdiqlangan.

Fan dasturi Oliy va o'rta maxsus, kasb-hunar ta'limi yo'nalishlari bo'yicha O'quv-uslubiy birlashmalar faoliyatini Muvofiqlashtiruvchi Kengashning 201 8-yil «3» 03 dagi «1» - sonli bayonnomasi bilan ma'qullangan.

Fan dasturi Nizomiy nomidagi Toshkent davlat pedagogika universitetida ishlab chiqildi.

Tuzuvchilar:

Tursunov S.Q. - Informatika o'qitish metodikasi kafedrası dotsenti, pedagogika fanlari nomzodi

Taqrizchilar:

Toshtemirov D. - Guliston davlat universiteti «Amaliy matematika va informatika» kafedrası dotsenti, pedagogika fanlari nomzodi

Yuldasheva U.T. - TTESI qoshidagi akademik litsey direktori, texnika fanlari nomzodi

Fan dasturi Nizomiy nomidagi Toshkent davlat pedagogika universiteti o'quv-uslubiy Kengashida ko'rib chiqilgan va tavsiya qilingan (201 8-yil «27» 12 dagi 5 -sonli majlis bayonnomasi).

Qo'shimcha adabiyotlar

1. Мирзиёев Шавкат Миромонович. Эркин ва фаровон, демократик Ўзбекистон давлатини биргаликда барпо этамиз. Ўзбекистон Республикаси Президентини лавозимига киришиш тантанали маросимига бағишланган Олий Мажлис палаталарининг қўшма мажлисидаги нутқ / Ш.М. Мирзиёев. – Тошкент : Ўзбекистон, 2016. - 56 б.
2. Мирзиёев Шавкат Миромонович. Танқидий таҳлил, қатъий тартиб-интизом ва шахсий жавобгарлик – ҳар бир раҳбар фаолиятининг қундалик қондаси бўлиши керак. Мамлакатимизни 2016 йилда ижтимоий-иқтисодий ривожлантиришнинг асосий ақунлари ва 2017 йилга мўлжалланган иқтисодий дастурнинг энг муҳим устувор йўналишларига бағишланган Вазирлар Маҳкамасининг кенгайтирилган мажлисидаги маъруза, 2017 йил 14 январ / Ш.М. Мирзиёев. – Тошкент : Ўзбекистон, 2017. – 104 б.
3. Мирзиёев Шавкат Миромонович. Қонун устуворлиги ва инсон манфаатларини таъминлаш – юрт тараққиёти ва халқ фаровонлигининг гарови. Ўзбекистон Республикаси Конституцияси қабул қилинганнинг 24 йиллигига бағишланган тантанали маросимдаги маъруза. 2016 йил 7 декабр /Ш.М.Мирзиёев. – Тошкент: “Ўзбекистон”, 2017. – 48 б.
4. Мирзиёев Шавкат Миромонович. Буюк келажагимизни мард ва олижаноб халқимиз билан бирга курагимиз. Мазкур китобдан Ўзбекистон Республикаси Президентини Шавкат Мирзиёевнинг 2016 йил 1 ноябрдан 24 ноябрга қадар Қорақалпоғистон Республикаси, вилоятлар ва Тошкент шаҳри сайловчилари вакиллари билан ўтказилган сайловолди учрашувларида сўзлаган нутқлари ўрин олган. /Ш.М.Мирзиёев. – Тошкент : “Ўзбекистон”, 2017. – 488 б.
5. Ўзбекистон Республикаси Президентининг Фармони. Ўзбекистон республикасини янада ривожлантириш бўйича ҳаракатлар стратегияси тўғрисида. (Ўзбекистон Республикаси қонун ҳужжатлари тўплами, 2017 й., 6-сон, 70-модда)
6. Ўзбекистон Республикаси Конституцияси. Т.: Ўзбекистон. 2014. -46 б.
7. Петров. CorelDraw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г.
8. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г.
9. Макарова Н.В. и др. Информатика – М.: Финансы и статистика, 1997 г.
10. Агіров М. Internet va elektron pochta asoslari. - Т.; 2000 у.
11. Компьютерные сети. Учебный курс: официальное пособие Microsoft для самостоятельной подготовки. Пер.с англ. 2 изд. –М.: «Русская редакция», 1999г.
12. М.Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, “ВНУ-Петербург”, 2004 г.
13. С.В.Лебедев Web-дизайн. Учеб.пос., Москва, ЗАО “Издательский дом Альянс пресс”, 2004 г.
14. С.В.Бондаренко, Бондаренко М. 3DS MAX 7. Москва, “Издательский дом Питер”, 2006 г.

Internet saytlari

1. www.ziyounet.uz – Axborot ta'lim portali

28. Adobe Photoshop dasturining qo'shimcha imkoniyatlari
29. Adobe Photoshop dasturida internet uchun manbalar yaratish
30. Adobe Photoshop dasturida fayllarni konvertatsiya qilishning qo'shimcha imkoniyatlari
31. 3DS-MAX dasturini o'rnatish
32. 3DS-MAX dasturida sohaga oid ob'ektlarni modellashtirish
33. 3DS-MAX dasturida sohaga oid jarayonlarni modellashtirish
34. 3DS-MAX dasturida sohaga oid ob'ektlarni animatsiyasini yaratish
35. 3DS-MAX dasturida sohaga oid jarayonlarni animatsiyasini yaratish
36. 3DS-MAX dasturida materiallar bilan ishlash
37. 3DS-MAX dasturi uchun yangi qoplamalar bilan ishlash
38. 3DS-MAX dasturida yoritgichlar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari
39. 3DS-MAX dasturida kameralar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari
40. 3DS-MAX dasturida animation effektlardan foydalanish
41. Ma'lumotlarni aks etirishda ularning o'lchamini optimallashtirish

Mustaqil o'zlashtiriladigan mavzular bo'yicha talabalar tomonidan referatlar tayyorlash va uni taqdimot qilish tavsiya etiladi.

Fan bo'yicha kurs ishi. Fan bo'yicha kurs ishi rejalashtirilmagan

VII. Asosiy va qo'shimcha o'quv adabiyotlar hamda axborot manbalari

Asosiy adabiyotlar:

1. Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani. Autodesk 3DS MAX 2015. EssEntials. Sybex. Indiana. 2014. 400-pages.
2. M.Aripov, M.Muhammadiyev. Informatika, Informatiston texnologiyalar. Darslik, T.: TDYul., 2004 y.
3. M.Mamarajabov, S.Tursunov, L.Nabiulina. Kompyuter grafikasi va Web-dizayn. Darslik. T.: "Cho'lpon", 2013 y.
4. U.Yuldashev, M.Mamarajabov, S.Tursunov. Pedagogik Web-dizayn. O'quv qo'llanma. T.: "Voriz", 2013 y.
5. Р.Хамдамов ва бошқалар. Таълимда ахборот технологиялари. Услуги кўламанма. Тошкент, "Ўзбекистон миллий энциклопедияси", 2010 й
6. M.Aripov, M.Fayziyeva, S.Dottayev. Web texnologiyalar. O'quv qo'llanma. T.: "Faylasuflar jamiyati", 2013 y.

I. O'quv fanning dolzarbligi va oliy kasbiy ta'limdagi o'rni

Ta'lim sohasidagi tub islohatlarning asosiy maqsadi jahon andozalari asosida bilimlar berish va raqobatlash kadrlar tayyorlashdir. SHuning uchun ta'lim tizimidagi 5110700 – Informatika o'qitish metodikasi yo'naltirishda o'qitiladigan fanlar ham zamonaviy fanlardan hisoblanadi. Ushbu namunaviy dastur bugungi kunning zamonaviy bilimlari bilan yangilangan va qayta ishlangan dastur bo'lib, unda fanning nazariy va amaliy jihatlariga alohida e'tibor qaratilgan.

Mazkur fan dasturi bakalavriat yo'nalishi: 5110700 – Informatika o'qitish metodikasi yo'naltirishda o'qitiladigan «Kompyuter grafikasi» o'quv fani bo'yicha tuzilgan bo'lib, fan mazmunining nazariy va amaliy xulosalariga tayanadi. Bu fan ixtisoslik fanlariga kirib, 4, 5-semestrlarda o'qitiladi. Dasturni amalga oshirish o'quv rejasidagi rejalashtirilgan informatika, umumiy psixologiya va umumiy pedagogika fanlaridan olingan nazariy va amaliy bilimlarga tayanadi.

«Kompyuter grafikasi» fani insonlarda axborot muhitida ma'lum bir dunyoqarashni shakllantirishga xizmat qilishi bilan bir qatorda, uning axboriy madaniyatni egallashida asosiy rol o'ynaydi. Bugungi «Axborot» asrida yoshlarning kompyuter savodxonligini oshiribgina qolmay, balki grafik ma'lumotlar bilan ishlash imkoniyatlarini oshiradi. Umumiy o'rta ta'lim maktablari, akademik litsey va kasb – hunar kollejlarda «Informatika» mutahassislaridagi fanlarni o'qitish uchun kadrlarni tayyorlab beradi.

II. O'quv fanining maqsadi va vazifasi

Fanni o'qitishdan maqsad – informatika o'qituvchisining kasbiy sohasida egallashi lozim bo'lgan bilimlar va amalda qo'llash uchun ko'nikma va makallarni shakllantirish va rivojlantirishdan iborat. Unda har bir kasb egasining faoliyati kerak bo'lgan tayanch nazariy va amaliy ma'lumotlarni o'z ichiga oladi.

Ushbu maqsadga erishish uchun fan talabalarni nazariy bilimlar, amaliy ko'nikmalar: zamonaviy axborot texnologiyalari orqali olinayotgan ma'lumotlarning qanday hosil qilinishi va ulardan foydalanish haqida ma'lumotlarni berish, kompyuter grafikasi haqida ma'lumotlarni berish, rastri va vektorli kompyuter grafikasining imkoniyatlarini ochib berish, CorelDraw dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarni o'rgatish, Adobe Photoshop dasturida ishlash imkoniyatlarini va unda bezash ishlarni o'rgatish, 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash. Ob'ektlar ustida bajariladigan operatsiyalar va buyruqlar. Turli ob'ektlar va jarayonlarni modellashtirish. Yoritgichlar va kameralarni o'rnatish va ular bilan ishlash. Materiallar va ular bilan ishlash. Teksturali kartalar va ular bilan ishlash. Animatsiya hosil qilish. Vizuallashtirish va maxsus effektlar. 3DS MAXda klaviaturaning qo'llanilishi haqida bilimlarni berish vazifasini bajaradi.

Fan bo'yicha talabalarning bilim, ko'nikma va malakalariga quyidagi talablar qo'yiladi:

- kompyuter grafikasi va turlari, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi, grafik axborotlarni kiritish, rang modeli va uning turlari, tahrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari, internetda dizayn, Web - saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari, saytda ma'lumotlarni joylashtirish arxitekturasini, saytni testlash va baholashga doir tasavvurga ega bo'lishi;
- rastri, fraktal, vektorli, grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasini, grafik axborotlarni kiritishning maxsus vositalari, tasvirlarga ishlov berish, 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash, ob'ektlar ustida bajariladigan operatsiyalar va buyruqlar bilan ishlash, turli ob'ektlar va jarayonlarni modellashtirish, yoritgichlar va kameralarni o'rnatish va ular bilan ishlash, materiallar va ular bilan ishlash, teksturali kartalar va ular bilan ishlash, animatsiya hosil qilish, vizuallashtirish va maxsus effektlar o'rnatish, 3DS MAXda klaviatradan foydalanish bilishi va ulardan foydalana olishi;
- grafik axborotlar bilan ishlash, grafik axborotlarni kiritish, tahrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari bilan ishlash, 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash, ob'ektlar ustida bajariladigan operatsiyalar va buyruqlar bilan ishlash, turli ob'ektlar va jarayonlarni modellashtirish, yoritgichlar va kameralarni o'rnatish va ular bilan ishlash, materiallar va ular bilan ishlash, teksturali kartalar va ular bilan ishlash, animatsiya hosil qilish, vizuallashtirish va maxsus effektlar o'rnatish, 3DS MAXda klaviatradan foydalanish ko'nikmalariga ega bo'lishi kerak.

III. Asosiy nazariy qism (ma'ruza mashg'ulotlari)

Fanning nazariy mashg'ulotlari mazmuni

1-Modul. Kompyuter grafikasi asoslari

1-mavzu. Kompyuter grafikasi haqida tushuncha

Kompyuter grafikasi. Kompyuter grafikasi turlari. Vektorli grafika. Rastri grafika. Fraktal grafika. Kompyuter grafikasining rivojlanishi. Kompyuter grafikasining dasturiy ta'minotlari haqida.

2-mavzu. Kompyuter grafikasida ranglarning sxemalari

Ranglarning sxemalari. Rang modeli. RGB modeli. HSB modeli. CMYK modeli. HSL modeli.

20. Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifada grafik ma'lumotlarni aks ettirish.

21. Adobe Flash muhitida interfaol animatsiyalar yaratish
22. 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash
23. Ob'ektlar ustida bajariladigan operatsiyalar va buyruqlar bilan ishlash
24. Turli ob'ektlar va jarayonlarni modellashtirish
25. Yoritgichlar va kameralarni o'rnatish va ular bilan ishlash
26. Vizualashtirish va maxsus effektlar o'rnatish

VI. Mustaqil ta'lim va mustaqil ishlar

Mustaqil ta'lim uchun tavsiya etiladigan mavzulari:

1. Kompyuter grafikasining tasnifi.
2. Kompyuter grafikasining rivojlanish tarixi.
3. Kompyuter grafikasining zamonaviy dasturiy ta'minoti.
4. Grafik fayllarining formatlari
5. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi
6. Imaging Process jarayoni
7. Computer Vision jarayoni
8. Computer Graphics jarayoni
9. Simvulli grafika
10. Paint grafik muharriri
11. CorelDraw Graphics Suite X5 dasturiy paketi
12. CorelDraw Graphics Suite X5 versiyasining dasturiy paketidagi komponentlari
13. PHOTO-PAINT X5 dasturi
14. Corel PowerTRACE X5 dasturini o'rnatish
15. Corel CAPTURE X5 dasturidan foydalanish
16. Corel DRAW Handbook dasturini o'rnatish
17. Corel DRAW Handbook dasturidan foydalanish
18. Corel Draw dasturida web dizayn
19. Corel Draw dasturining qo'shimcha imkoniyatlari.
20. Corel Draw dasturida ranglar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari
21. Corel Draw dasturida qatlamlar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari
22. Corel Draw dasturida effektlar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari
23. Polygon uskunasi internet grafikasini yaratish
24. Beze uskunasi internet grafikasini yaratish
25. CorelDraw dasturida konvertatsiya qilishning qo'shimcha imkoniyatlari
26. Adobe Photoshop dasturini o'rnatish
27. Adobe Photoshop dasturiga kirish

mavzulari bo'yicha olgan bilim va ko'nikmalarini amaliy masalalarga dasturlar tuzish orqali bilimlarini yanada boyitadilar. Shuningdek, darslik va o'quv qo'llanmalar asosida talabalar bilimlarini mustaxkamlashga erishish, tarqatma materiallardan foydalanish, ilmiy maqolalar va tezislarni chop etish orqali talabalar bilimini oshirish, masalalarning dasturini tuzish, mavzular bo'yicha ko'rgazmali qurollar tayyorlash va boshqalar tavsiya etiladi.

V. Laboratoriya mashg'ulotlar bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar

Laboratoriya mashg'ulotlarida talabalar kompyuter yordamida grafik ma'lumotlarni hosil qilish va amalda uning natijalarini ko'rib, ularni tahlil qiladi va xulosalar chiqaradilar. Laboratoriya mashg'ulotlari uchun tavsiya etiladigan mavzular:

1. CorelDraw dasturi bilan tanishish.
2. To'g'ri va egri chiziqlar chizish.
3. Pick (ko'rsatgich) instrumenti bilan ishlash.
4. Sodda atroflama chiziqlar va to'ldirishlar.
5. Ob'ektni biror burchakka burish amali.
6. Polygon instrumenti bilan ishlash.
7. Qatlamlar bilan ishlash.
8. Beze instrumenti bilan ishlash.
9. Ob'ektlarni import va eksport qilish.
10. Matn va konturlar bilan ishlash.
11. Shape (figura) instrumenti bilan ishlash.
12. Ob'ektlarni o'ziga nisbatan simmetrik akslantirish.
13. Adobe Photoshop dasturini bilan tanishish.
14. Adobe Photoshop dasturining ishchi muhiti bilan ishlash.
15. Adobe Photoshop dasturining xossalar paneli, ranglar palitrası, holat qatori. Kontekstli menyu bilan ishlash.
16. Adobe Photoshop Dasturning hujjatlarni ochish, Tasvir masshtabi. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Hujjati aks ettirish tartiblari. fayllarni saqlash.
17. Adobe Photoshop Dasturning Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar (sloy) bilan ishlash.
18. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishni yo'llari.
19. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.

3-mavzu. Kompyuter grafikasi fayllar formatlari

Grafik fayllarining formatlari. Grafik fayllarining xossalari. BMP fayli. WMF fayli. GIF fayli. PNG fayli. TGA fayli. JPEG fayli. TIFF fayli. PSD fayli. CDR fayli. Grafik axborotlarga kiritishning maxsus vositalari.

4-mavzu. Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi

Grafik axborotlar bilan ishlash texnologiyasi. Nuqtali grafik tushunchasi. Fraktal grafika tushunchasi. Vektorli grafik tushunchasi. Grafik axborotlarni kiritish, tahrirlash va chiqarishning dasturiy vositalari: Paint, 3DS-MAX, CorelDraw, PhotoShop va boshqalar. Tasvirlarga ishlov berish.

2-Modul. CorelDraw dasturida ishlash texnologiyasi

5-mavzu. CorelDraw Graphics Suite X5 dasturiy paketi

CorelDraw Graphics Suite X5 versiyasining dasturiy paketidagi komponentlari. CorelDRAW X5 dasturi. PHOTO-PAINT X5 dasturi. Corel PowerTRACE X5 dasturi. Corel CAPTURE X5 dasturi. CorelDRAW Handbook dasturi.

6-mavzu. CorelDraw dasturiga kirish

CorelDraw dasturiga qo'yiladigan minimal talablari. Dasturning ishchi muhiti: asosiy menyu, instrumentlar paneli, Ranglar palitrası, sahifalar hisoblagichi, hujjat oynasi, chop etish sohasi.

7-mavzu. CorelDraw dasturi o'ziga xos xususiyatlari va uning imkoniyatlari

CorelDraw dasturining o'ziga xos xususiyatlari va uning imkoniyatlaridan foydalanish yo'llari. Boshqarish paneli. Xossalar paneli. Ranglar palitrası. Holat qatori. Kontekstli menyu. CorelDraw dasturi ko'rinishini sozlash. Ma'lumotlar va hujjat oynalari. Hujjatlar bilan bajariladigan amallar. Hujjat oynasi. Hujjatlarni ochish va hujjat oynasini boshqarish. Tasvir masshtabi. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Hujjati aks ettirish tartiblari. CorelDraw dasturida fayllarni saqlash.

8-mavzu. CorelDraw dasturida ranglar va qatlamlar

Grafik ob'ektlarda rang va qatlam tushunchasi. CorelDrawda qo'llanuvchi rang modellari (RGB, CMYK, Lab, HSB modellari). Qatlamlar bilan ishlash: ob'ektlar menedjeri yordamida yaratilgan qatlamlar va ulardagi shakllar. Yangi qatlam yaratuvchi instrument, qatlamlar xossalaridan foydalanish, qatlamlarning joyini almashtirish va ularni avtomatik tarzda barcha sahifalarda aks ettirishini ta'minlash.

9-mavzu. CorelDraw dasturida maxsus effektlar

CorelDraw dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishning yo'llari. Polygon instrumenti. Beze instrumentlari bilan ishlash.

10-mavzu. CorelDraw dasturida konvertatsiya

CorelDraw dasturida ob'ektlarni import va eksport qilish. CorelDraw dasturida kattaliklarning (ob'ektlarning) to'rt tipini import qilish. Ob'ektlarning import va eksporti 3 yo'l bilan amalga oshirish. Import jarayonida «qirg'ish» dan foydalanish. Nuqtali tasvirlarni vektorli tasvirlarga o'tkazish. CorelDraw grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar. 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.

3-Modul. Adobe Photoshop dasturida ishlash texnologiyasi

11-mavzu. Adobe Photoshop dasturiga kirish

Adobe Photoshop dasturining asosiy imkoniyatlari. Dasturni o'rnatishda qo'yiladigan minimal talablar. Dasturning ishchi muhiti. Asosiy menyular. Instrumentlar paneli. Ranglar palitrası. Hujjat oynasi. Chop etish sohasi. Xossalalar paneli. Ranglar palitrası. Holat qatori. Kontekstli menyular. Chizg'ichlar va ulardan foydalanish. Hujjatni aks ettirish tartiblari. Fayllarni saqlash.

12-mavzu. Adobe Photoshop dasturida ranglar va qatlamlar

Grafik ob'ektlarda ranglar va qatlamlar bilan ishlash. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratishning yo'llari. Adobe Photoshop grafik muharririda matn va konturlar bilan ishlashda qo'llaniladigan tushunchalar.

13-mavzu. Adobe Photoshop dasturining qo'shimcha imkoniyatlari

Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida Web-sahifa uchun grafik ma'lumotlar yaratish. Animatsiya va bannerlarni aks ettirish va ularga qo'yiladigan talablar.

4-Modul. 3DS MAX. 3 o'ldamli texnologiyalari

14-mavzu. 3DS-MAX dasturiga kirish

3DS-MAX dasturi haqida tushuncha. 3DS-MAX dasturini o'rnatishga qo'yiladigan minimal talablar. 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash. Ob'ektlar ustida bajariladigan operatsiyalar va buyruqlar bilan ishlash.

15-mavzu. 3DS-MAX dasturida modellashtirish

3DS-MAX dasturida turli shakllar yasash, o'zgartirish. 3DS-MAX dasturida turli ob'ektlar va jarayonlarni modellashtirish. Yoritgichlar va kameralarni o'rnatish va ular bilan ishlash.

16-mavzu. 3DS-MAX dasturining qo'shimcha imkoniyatlari

3DS-MAX dasturida materiallar va ular bilan ishlash. Teksturli kartalar va ular bilan ishlash. Animatsiya hosil qilish. Vizualashirish va maxsus effektlar o'rnatish.

17-mavzu. 3DS-MAX dasturida animatsiya yaratish

3DS-MAX dasturida yaratilgan ob'ektlar va jarayonlarni harakatga keltirish. Animation effektlardan foydalanish. Ma'lumotlarni aks ettirishda ularning o'ldhamini optimallashtirish.

IV. Amaliy mashg'ulotlar bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar

Amaliy mashg'ulotlar bo'yicha quyidagi mavzular tavsiya etiladi:

1. CorelDraw dasturi asosiy oynasi bilan tanishish.
2. CorelDraw dasturida turli chiziqlar chizish.
3. CorelDraw dasturida soddatroflama chiziqlar va to'ldirishlar.
4. CorelDraw dasturida qatlamlar bilan ishlash.
5. CorelDraw dasturida Beze instrumenti bilan ishlash.
6. CorelDraw dasturida ob'ektlarni import va eksport qilish.
7. CorelDraw dasturida Shape (figura) instrumenti bilan ishlash.
8. Adobe Photoshop dasturining ishchi muhiti bilan ishlash.
9. Adobe Photoshop dasturida fayllar bilan ishlash.
10. Adobe Photoshop dasturida instrumentlar yordamida maxsus effektlar yaratish.
11. Adobe Photoshop dasturida matn va konturlar bilan ishlash.
12. Adobe Flash muhitida interfaol animatsiyalar yaratish
13. 3DS-MAX dasturi boshqaruv elementlari bilan ishlash
14. 3DS-MAX dasturida turli ob'ektlar va jarayonlarni modellashirish
15. 3DS-MAX dasturida yoritgichlar va kameralarni o'rnatish
16. 3DS-MAX dasturida vizualashirish va maxsus effektlar o'rnatish

Amaliy mashg'ulotlarni tashkil etish bo'yicha kafedra professor-o'qituvchilari tomonidan ko'rsatma va tavsiyalar ishlab chiqiladi. Unda talabalar asosiy ma'ruza

керак. Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамасининг 2016 йил якули ва 2017 йил истиқболларига бағишланган мажлисидаги Ўзбекистон Республикаси Президенти нутқи. // Халқ сўзи газетаси, 2017.16 январ, №11

2. Мирзиёев Ш.М. Буюк келажагимизни мард ва олийжаноб халкимиз билан бирга кураимиз. "Ўзбекистон", 2017.

3. Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича ҳаракатлар стратегияси. Ўзбекистон Республикаси Президентининг фармони. Ўзбекистон Республикаси қонун ҳужжатлари тўплами, 2017йил, 6-сон, 70-молда.

4. Мирзиёев Ш.М. Қонун устуворлиги – инсон манфаатларини таъминлаш таракқиёти ва халқ фаровонлигининг гарови. "Ўзбекистон", 2017.

5. Yo'ldoshev J. Ta'lim yangilanish yo'lida. – T.: O'qituvchi. 2000 y.

6. Подласый И.П. Педагогика. В 2х кн. М.: Владос, 2003 г.

Internet saytlari

<http://tdpu.uz>

<http://Ziynet.uz>

<http://edu.uz>

www.nadlib.uz (A.Navoiy nomidagi O'z.MK)

<http://teoriya.ru>

<http://uni-vologda.ac.ru>

<http://pedlib.ru>

<http://pedagog.uz>

<http://ndpu.uz>

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



Ro'yxatga olindi:

BD 5110900-3.02

2018 yil «3» 03

Qily va o'rtta maxsus ta'lim vazirligi
2018 yil «27» 03

IJTIMOIV PEDAGOGIKA

FAN DASTURI

Bilim sohasi:

100000 – gumanitar

Ta'lim sohasi:

110000 – pedagogika

Ta'lim yo'nalishi:

5110900 – pedagogika va psixologiya