



\_\_\_\_\_ hokimligi  
*maktabgacha va maktab ta'limi  
boshqarmasi*

\_\_\_\_\_ maktabgacha va  
*maktab ta'limi bo'limi tasarrufidagi  
\_\_-umumiy o'rta ta'lim maktabi  
informatika fani o'qituvchisi*

\_\_\_\_\_ning  
*20\_\_-20\_\_-o'quv yilida 7-sinf bo'sh  
o'zlashtiruvchi o'quvchilar  
uchun informatika fanidan "Kampyuter  
savodxonligi" nomli*

**TO'GARAK  
HUJJATLARI**

## To'garak a'zolari haqida ma'lumot

<i>N<sup>o</sup></i>	<b>Familiya ismi va sharifi</b>	<b>Tug'ilgan sanasi</b>	<b>Sinfi</b>	<b>Manzili</b> (to'liq)	<b>Ota-onasi</b> (Ismi sharifi)	<b>Telefon</b> (uy yoki mobil)	<b>Izoh</b>
<i>1.</i>							
<i>2.</i>							
<i>3.</i>							
<i>4.</i>							
<i>5.</i>							
<i>6.</i>							
<i>7.</i>							
<i>8.</i>							
<i>9.</i>							
<i>10.</i>							
<i>11.</i>							
<i>12.</i>							
<i>13.</i>							
<i>14.</i>							

15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							

*O'tkazilgan xona* \_\_\_\_\_





**20\_\_-20\_\_-o‘quv yili uchun tuzilgan “Kampyuter savodxonligi” nomli to‘garagining  
ISH REJASI**

<b>№</b>	<b>Yillik ish reja mavzulari</b>	<b>Soat</b>	<b>Sana</b>	<b>Izoh</b>
1.	Kompyuter grafikasi va uning turlari	1		
2.	Kompyuter grafikasi yo‘nalishlari	1		
3.	Rang modellari	1		
4.	Grafik formatlar	1		
5.	Grafik muharrirlar va ularning imkoniyatlari	1		
6.	Takrorlash	1		
7.	Adobe Photoshop dasturi interfeysi va uskunalar paneli	1		
8.	Adobe Photoshop uskunalar paneli	1		
9.	Amaliy faoliyat	1		
10.	Rasm sohasini belgilash, kesib olish	1		
11.	Tasvirlarga rang berish usullari	1		
12.	Qatlamlar bilan ishlash	1		
13.	Qatlamlar ustida amallar	1		
14.	Amaliy faoliyat	1		
15.	Matnlar bilan ishlash	1		
16.	Kontur bo‘yicha matn kiritish	1		
17.	Amaliy mashg‘ulot. Sahifa dizaynini yaratish	1		
18.	Sahifa dizaynini yaratish	1		
19.	Animatsiya tushunchasi	1		
20.	Animatsiya turlari	1		
21.	Animatsion dasturlar va ularning imkoniyatlari	1		
22.	Animatsion dasturlar	1		
23.	Easy Gif Animator dasturi yordamida animatsiya yaratish	1		
24.	Adobe Animate dasturining interfeysi	1		
25.	Adobe Animate dasturining uskunalar paneli	1		
26.	Adobe Animate dasturida tasvirlar yaratish	1		
27.	Tasvirlarni tahrirlash	1		
28.	Adobe Animate dasturida qatlamlar bilan ishlash	1		
29.	Amaliy faoliyat	1		
30.	Adobe Animate dasturida turli animatsiyalarni yaratish	1		
31.	Forma animatsiyasi	1		
32.	Mustahkamlash	1		
33.	Veb-texnologiya asoslari.	1		
34.	HTML tili	1		

Sana: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_-yil. Sinflar: \_\_\_\_\_. To‘garak rahbari: \_\_\_\_\_

**Mavzu:** Kompyuter grafikasi va uning turlari

**Maqsadlar:**

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

**Mashg‘ulot turi:** ta’lim beruvchi, interfaol.

**Mashg‘ulot o‘tish metodi:** aqliy hujum, aralash, interfaol.

**Mashg‘ulot jihozi:** mavzuga oid ko‘rgazmalar, jadvallar, tarqatma materiallar.

**Texnik jihozlar:** kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

**I. Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.**

**II. Yangi mavzu bayoni:**

Bugungi kunda kompyuter texnologiyalarining jadal rivojlanishi natijasida bu sohada turli yo‘nalishlar paydo bo‘lmoqda. Jumladan, kompyuter grafikasi ham shu faoliyat sohasiga kiradi.

Kompyuter grafikasi– model va tasvirlarni kompyuter yordamida hosil qilish, saqlash va qayta ishlash imkoniyatlariga ega yo‘nalish

Soddaroq aytganda, kompyuter qurilmalari yordamida qandaydir axborotni tasvir ko‘rinishida yaratish, unga ishlov berish, uni turli ko‘rinishlarda tahrirlashga kompyuter grafikasideyiladi.

Demak, kompyuter qurilmalari yordamida grafik axborotlarni rasm, chizma va shakllar ko‘rinishida tasvirlash mumkin ekan

### KOMPYUTER GRAFIKASI TURLARI

	Rastrli	Vektorli	Fraktal	Uch o‘lchovli
Tasviri				
Asosiy elementi	Nuqta	Chiziq	Matematik formula	Tekislik

Rastrligrafikada tasvirlar rangli nuqtalar to‘plamidan tashkil topadi. Bu nuqtalar piksellardeb ataladi. Tasvirda piksellar soni qancha ko‘p bo‘lsa, yaratilgan rasm, shakl va chizmalar shuncha sifatli va yaqqol ko‘rinib turadi.

**V. Mashg‘ulotni yakunlash.**

1. Grafik tasvirlarni kompyuter xotirasiga kiritish uchun kompyuterning qanday qurilmalari ishlatiladi?

2. Kompyuter grafikasi nima? Uning nechta turi bor?

**VI.Uyga vazifa:** O‘tilgan mavzuda o‘zlashtirgan bilimingizdan foydalangan holda shaxsiy kompyuteringiz qidiruv tizimlaridan foydalanib, Internet sahifalaridan kompyuter grafikasi turlariga mos rasmlar toping

Maktab MMIBDO‘ \_\_\_\_\_ sana \_\_\_\_\_ 20\_\_ yil

Sana: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_-yil. Sinflar: \_\_\_\_\_. To‘garak rahbari: \_\_\_\_\_

**Mavzu:** Kompyuter grafikasi yo‘nalishlari

**Maqsadlar:**

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

**Mashg‘ulot turi:** ta’lim beruvchi, interfaol.

**Mashg‘ulot o‘tish metodi:** aqliy hujum, aralash, interfaol.

**Mashg‘ulot jihozi:** mavzuga oid ko‘rgazmalar, jadvallar, tarqatma materiallar.

**Texnik jihozlar:** kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

**I. Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.**

**II. Yangi mavzu bayoni:**

Grafika(yun. graphike, grapho – yozaman, chizaman) – tasviriy san’at turi.

Rastr– ekranning butun maydonini qoplovchi piksellar matritsasi.

Piksel– rastrli tasvirning eng kichik elementi.

Virtual voqelik– haqiqiy olam tasavvurini turli texnik vositalar yordamida idrok etish, his etish imkonini beruvchi sun’iy hosil qilingan axborot muhiti.

Vektorlitasvirlar deb, tuzilish jihatidan murakkabroq va har xil ko‘rinishga ega geometrik obyektlar to‘plamiga aytiladi. Bunday obyektlarga misol tariqasida to‘g‘ri to‘rtburchak, aylana, ellips, ko‘p burchak, kesma va chiziqlarni keltirish mumkin. Vektorli grafikada tasvirning asosiy elementi chiziq hisoblanadi.

**KOMPYUTER GRAFIKASI QUYIDAGI YO‘NALISHLARGA BO‘LINADI:**

1. Ilmiy grafikailmiy izlanishlar va ularning natijalarini tasvirlashda qo‘llaniladi.
2. Tijorat grafikasi iqtisodiy ko‘rsatkichlar va jarayonlarni aniq ko‘rsatish uchun xizmat qiladi.
3. Konstruktorlik grafikasi iqtisodiyot, texnika, qurilish va boshqa sohalarda loyihalash ishlarini yengillashtirish, yaxshilash, jadallashtirish va avtomatlashtirishni ta’minlaydi.
4. Animatsion grafikayaratilgan modellarning turli ko‘rinishlarda harakatlanishini ta’minlaydi.
5. Ilyustrativ grafikaxizmat ko‘rsatishning turli sohalarida bezatish ishlarida foydalaniladi.
6. Badiiy grafikasan’at asarlarini yaratishda keng qo‘llaniladi.



**V. Mashg‘ulotni yakunlash.**

**VI. Uyga vazifa:** Har bir guruh rasmlariga turi bo‘yicha izoh bering

Maktab MMIBDO‘ \_\_\_\_\_ sana \_\_\_\_\_ 20\_\_ yil



Sana: “\_\_” \_\_\_\_\_ 20\_\_-yil. Sinflar: \_\_\_\_\_. To‘garak rahbari: \_\_\_\_\_

**Mavzu:** Rang modellari

**Maqsadlar:**

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

**Mashg‘ulot turi:** ta’lim beruvchi, interfaol.

**Mashg‘ulot o‘tish metodi:** aqliy hujum, aralash, interfaol.

**Mashg‘ulot jihozi:** mavzuga oid ko‘rgazmallar, jadvallar, tarqatma materiallar.

**Texnik jihozlar:** kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

**I. Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.**

**II. Yangi mavzu bayoni:**

Kompyuter grafikasida rang katta ahamiyatga ega, chunki u kompyuter grafik muharrirlari yordamida yaratilgan obyektlar chiroyli, jozibali va aslidagidek ko‘rinishi uchun muhim rol o‘ynaydi. Rang modeli ranglarni tasvirlash usuli bo‘lib, ular bajargan vazifa va imkoniyatlariga ko‘ra turlicha ko‘rinishda bo‘ladi. Quyida bir nechta rang modellari bilan tanishamiz:

1. RGB rang modelining nomi Red – qizil, Green – yashil va Blue – ko‘k ranglarining bosh harflaridan olingan bo‘lib, ularni aralashtirish natijasida turli boshqa ranglar hosil qilinishi mumkin. Bu rang modelining tashkil etuvchilari 0 dan 255 gacha bo‘lgan qiymatni qabul qilishi mumkin. Mana shu qiymatlar qo‘shilishidan turli ranglar paydo bo‘ladi. RGBdagi tasvirlar monitor ekranida namoyish qilish uchun ishlatiladi. Bu rejimdan faqat yorug‘lik chiqaradigan qurilmalargina foydalanishi mumkin.

LAB rang modeli. LAB rang modeli tasvirning yorqinligi, kontrasti va rangiga alohida ta’sir ko‘rsatish imkonini beradi. Shuningdek, tasvirlarga ishlov berishni sezilarli darajada tezlashtiradi.

L – yoritish (yorqinlik hamda intensivlik tushunchalarining kombinatsiyasi);

A– yashil rangdan binafsha ranggacha bo‘lgan ranglar sxemasi;

B – ko‘kdan sariq ranggacha bo‘lgan ranglar.

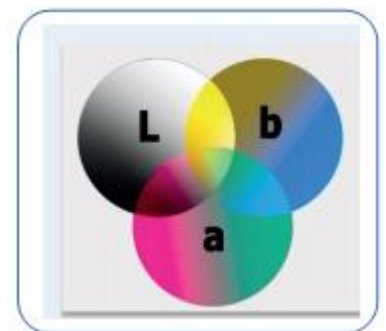
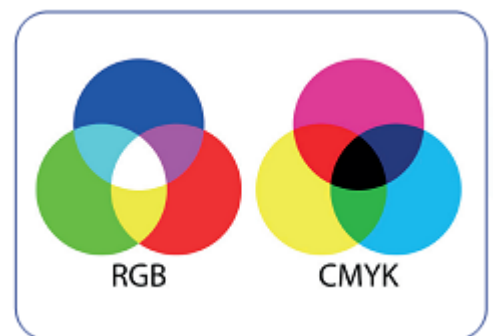
Qizil rangkuch, ehtiros va buyuklikni anglatadi. Mana shu xususiyatlar mahsulotning kuchli tomonlarini ko‘rsatishga yordam beradi. Reklama bozorida bu rang juda xaridorbop, chunki u odamni o‘ziga jalb qila oladigan rang sanaladi.

**V. Mashg‘ulotni yakunlash.**

1. Rang modeli deb nimaga aytiladi?

2. Rang modellari sanab bering

**VI. Uyga vazifa:** Qidiruv tizimlaridan foydalanib, rang modellari haqida matnli va tasvirli ma’lumotlar toping



Maktab MMIBDO‘ \_\_\_\_\_ sana \_\_\_\_\_ 20\_\_ yil

*v**eb-saytimiz: Zokirjon.com***  
*Hujjat Word variantda beriladi.*

*Zokirjon Admin bilan*

*90-530-00-68 nomerga murojaat qilishingiz, shu nomerdagi telegram orqali bog'lanishingiz yoki nza4567 izlab telegramdan yozishingiz so'raladi.*

*Telegramda murojaatingizga o'z vaqtida javob beriladi*

**40 listdan iborat informatika fanidan 7-sinf bo'sh o'zlashtiruvchi o'quvchilarga 34 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.**



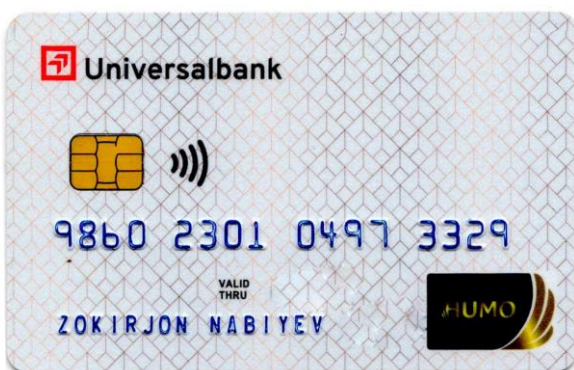
**Narxi: 20 ming so'm**

**Telegram kanalimiz:**

**@Maktablar\_uchun\_hujjatlar**

**To'lov uchun: UZCARD \*880\*9860230104973329\*summa#**

**Plastik egasi Nabiyev Zokirjon**



**DIQQAT!!!**

Sizga bu **OMONAT** qilib beriladi.

To'liq holda olganingizdan so'ng:

Faqat o'zingiz uchun foydalaning.

Hech kimga bermang hattoki eng yaqin insoningizga ham.

Internet orqali veb-saytlarga joylamang.

Kanal va gruppalariga tarqatmang.

**OMONATGA**

**HIYONAT QILMANG.**