

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIIY VA O‘RTA MAXSUS TA‘LIM VAZIRLIGI**

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI
AVTOMOBIL YO‘LLARI DAVLAT QO‘MITASI**

**TOSHKENT AVTOMOBIL YO‘LLARINI LOYIHALASH, QURISH VA
EKSPLUATATSIYASI INSTITUTI**

Ro‘yxatga olindi:
№ _____

201__ yil “__” _____

“TASDIQLAYMAN”
O‘quv ishlari bo‘yicha prorektor
_____ K.Ziyayev

201__ yil “__” _____

MUHANDISLIK GRAFIKASI VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI” KAFEDRASI

**“MULTIMEDIYA TIZIMLARI”
FANIDAN
LABORATORIYA ISHLARI UCHUN
O‘QUV - USLUBIY QO‘LLANMA**



TOSHIKENT – 2018

“Multimediya tizimlari” fanidan laboratoriya ishlari uchun o‘quv-uslubiy qo‘llanma Toshkent, TAYLQ va EI, 2018 yil - 193 bet.

ANNOTATSIYA

Ushbu laboratoriya ishlari uchun o‘quv-uslubiy qo‘llanma O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risidagi” qonun va kadrlar tayyorlash milliy dasturini xayotga tadbiq etish maqsadida davlat ta’lim standartlari asosida ishlab chiqilgan. Uning mazmuni umumiy ta’lim maktablarida o‘qitiladigan “Informatika” va o‘rta maxsus, kasb ta’limi muassalarida o‘qitiladigan “Axborot texnologiyalari” fanlarning uzviy da’vomi bo‘lib, “Multimediya tizimlari” umum ta’lim fanidan Toshkent Avtomobil yo‘llarini loyihalash, qurish va ekspluatatsiyasi instituti ta’lim yo‘nalishi: 5111000 – Kasb ta’limi (5111000 avtomobil yo‘llari, ko‘priklar, tonnellar, yo‘l o‘tkazgichlar va aerodromlarni qurish), 5232900 – Ishlab chiqarishni tashkil etish va boshqarish (tarmoqlar va sohalar bo‘yicha), 5310900 – Metrologiya, standartlashtirish va maxsulot sifati menejmenti (sohalar bo‘yicha), 5313100 – Avtomobil transporti, yo‘l-qurilish mashinalari va jihozlarining ekspluatatsiyasi (turlari bo‘yicha), 5620300 – Transport logistikasi (avtomobil transporti), 5630100 – Ekologiya va atrof muhit muhofazasi (tarmoqlar va sohalar bo‘yicha), 5620400 – Yo‘l harakatini tashkil etish bakalavriyatning barcha texnik yo‘nalishlari talabalari uchun mo‘ljallangan.

Laboratoriya ishlari uchun o‘quv-uslubiy qo‘llanma Toshkent avtomobil yo‘llarini loyihalash, qurish va ekspluatatsiyasi instituti Kengashining 2018 yil 19 sentabr 1 -sonli bayoni bilan tasdiqlangan.

Tuzuvchilar:

- | | |
|-----------------|--|
| D. Abdukadirova | – “Muhandislik grafikasi va axborot texnologiyalari” kafedrası katta o‘qituvchisi. |
| A. Nam | – “Muhandislik grafikasi va axborot texnologiyalari” kafedrası katta o‘qituvchisi. |
| SH. Saitov | – “Muhandislik grafikasi va axborot texnologiyalari” assistenti. |

Taqrizchilar:

- | | |
|------------|---|
| T.Ganiyeva | – I.Karimov nomidagi TDTU “Axborot texnologiyalari” kafedrası katta o‘qituvchisi. |
| R.Sindarov | – “Muhandislik grafikasi va axborot texnologiyalari” kafedrası mudiri v.v.b., t.f.n. dotsenti |

MUNDARIJA

	№	MAVZU NOMI	
	1 SEMESTR		
1	LABORATORIYA №1	CAMTASIA STUDIO DASTURIDA MULTIMEDIYALI O‘QUV RESURSLARNI QAYTA ISHLASH. CAMTASIA STUDIO IMKONIYATLARI. CAMTASIA STUDIO DASTUR INTERFEYSI. VIDEO ROLIKLARNI REDAKTORLASH.	5
2	LABORATORIYA №2	ADOBE PHOTOSHOP GRAFIK MUHARRIRI. FOTO RASMLAR BILAN ISHLASH. FILTRLASH USULLARI. TASVIRLAR KORREKSIYASI. MASKALARNI ISHLATISH. TASVIRLARNI QAYTA ISHLASH.	16
3	LABORATORIYA №3	MACROMEDIA FLASH MX DA ANIMATSIYA YARATISH. MATN BILAN ISHLASH: KIRITISH VA FORMATLASH. RASMGGA MATN QO‘SHISH.	60
4	LABORATORIYA №4	MACROMEDIA FLASH MX DA INTERAKTIV FILMLAR YARATISH.	97
5	LABORATORIYA №5	MS DREAMWEAVER DASTUR IMKONIYATLARI. WEB-SAYTNI STILINI O‘ZGARTIRISH.	132
6	LABORATORIYA №6	ISPRING SUITE DASTURIDA TAQDIMOT FORMATINI SOZLASH. DASTURDA AUDIO-VIDEO FORMATDAGI MA’LUMOTLAR TAYYORLASH. INTERAKTIV TEST TAYYORLASH.	140
7	LABORATORIYA №7	ANIMATSIYALI TAQDIMOT YARATISH.	163
8 9 10		GLOSSARIY. TESTLAR. TAVSIYA ETILGAN AXBOROT RESURSLARI.	181

KIRISH

O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining farmoni Davlat boshqaruvi tizimini yanada takomillashtirish, mamlakat iqtisodiyoti tarmoqlari va sohalarida zamonaviy axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalarini, “elektron hukumat” tizimi hamda axborot tizimlarini jadal tatbiq etish, telekommunikatsiya infratuzilmasini va ma’lumotlarni uzatish tarmoqlarini modernizatsiya qilish maqsadida:

1. O‘zbekiston Respublikasi aloqa, axborotlashtirish va telekommunikatsiya texnologiyalari davlat qo‘mitasi negizida O‘zbekiston Respublikasi Axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalarini rivojlantirish vazirligi tashkil qilinsin.

2. Quyidagilar O‘zbekiston Respublikasi Axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalarini rivojlantirish vazirligining asosiy vazifalari hamda faoliyat yo‘nalishlari etib belgilansin:

Axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalar sohasida, “elektron hukumat”ni joriy etishda yagona davlat siyosati amalga oshirilishini ta’minlash, axborot texnologiyalarini rivojlantirishning jahon darajasidan kelib chiqqan holda milliy axborot-kommunikatsiya tizimini tatbiq etish va rivojlantirish yuzasidan kompleks dasturlarni ishlab chiqish va amalga oshirish;

Internet tarmog‘ining milliy segmenti yanada shakllantirilishini ta’minlash, mamlakatimizning turli yo‘nalishlardagi zamonaviy veb-resurslarini, shu jumladan, yosh avlodning axborotga bo‘lgan va intellektual talab-ehtiyojlarini qondirish maqsadida tarmoq resurslarini rivojlantirish uchun zarur texnik va qulay shart-sharoitlarni yaratish;

Zamonaviy kommunikatsiya vositalari sohasida ilmiy tadqiqotlar va ishlanmalarni, kadrlarni tayyorlash, qayta tayyorlash va malakasini oshirishni tashkil qilish, dasturiy mahsulotlar, axborot tizimlari va ma’lumotlar bazalarini ishlab chiqish va tatbiq etish, axborot xavfsizligini ta’minlash va axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining boshqa sohalarida shunday ishlarni tashkil etish.

1-LABORATORIYA ISHI.

CAMTASIA STUDIO DASTURIDA MULTIMEDIYALI O'QUV RESURLARNI QAYTA ISHLASH. CAMTASIA STUDIO IMKONIYATLARI. CAMTASIA STUDIO DASTUR INTERFEYSI. VIDEO ROLIKLARNI REDAKTORLASH.

Ishning maqsadi: Yangi audio/ video o'qitish jarayoniga projektlarni yaratish va Camtasia Studio qo'shimcha elementlarni qo'shishni o'rganish.

Topshiriqlar:

1. Camtasia Studio asosiy imkoniyatlari bilan tanishish.
2. Camtasia Studio interfeysi bilan tanishish.
3. Berilgan topshiriq varianti bo'yicha kompyuterga kiriting.
4. Ish bo'yicha hisobot tayyorlang.

Nazariy qism:

Camtasia Studio – dasturi, monitor ekranidan rasmlarni olish va ular asosida video fayllarni yaratish uchun mo'ljallangan.

Camtasia Studio – bu dastur orqali professional darajasida video materiallar tayorlash mumkin va ularni qo'rgazmasini turli xil formatlarda oshirish mumkin. **Camtasia Studio** barcha xozirgi davrda ishlatiladigan multimediyalik formatlarni qo'llaydi.

Camtasia Studio montaj stoli va masalalar soxasida kliplarni, grafikani, kadrda gapiruvchi ovoz, ovoz fonini, xamda maxsus xarakatlanishlarni va ularga o'tishni q'oshish oddiy va tushunarli.

Camtasia Studio taqdimotni yaratish imkonini beradi va uni ichida esa navigatsiya tizimi va tayyor joylashgan mundarijasi mavjud. Qo'shimcha Theater komponenti ekran menyusidan foydalanishni imkonini beradi va unda bir nechta Flash- taqdimotlarni o'z ichiga oladi.

Camtasia Studio ichiga beshta utilita kiradi: Camtasia Recorder, Camtasia Menumarer, Camtasia Audio Editor, Camtasia Theater, Camtasia Player.

Camtasia Studio o'z dasturidan tashqari, ichiga qo'shimcha ravishda beshta dasturni qamrab oladi:

1. Camtasia Recorder – ekran orqali yangi video yaratish dasturi
2. Camtasia Menumaker - menyular yaratish dasturi
3. Camtasia Audio Editor - ovozli fayllarni yozish va tahrirlash dasturi
4. Camtasia Theater - swf-fayllar uchun menyularni yaratish dasturi
5. Camtasia Player - qabul qilib olingan va tahrirlangan videolarni ko'rish dasturi

Dasturni ishga tushirish.

- Record the screen (Ekrandan yozib olish),
- Record voice narration (Ovoz yozish),
- Record PowerPoint (MS PowerPoint taqdimotlarini yozib olish),
- Import media (Faylni import qilish),
- Recent projects (Mavjud projektlarni tanlab olish).

Dastur ishchi oynasining elementlari.

1) Menyu - dasturning asosiy funksiyalariga kirish

2) Anjomlar paneli - audio va video materiallarni import qilish, ularni tahrirlash, shuningdek dasturning asosiy funksiyalari tavsifiga kirish

3) Xizmat ko'rsatish paneli - video va audio materiallarni yozib olingandan keyin aks ettiruvchi ishchi stol

4) Vaqt shkalasi – videorolikning, video va audio qismlariga kirish

5) Dastlabki ko'rib chiqish oynasi - qabul qilib olingan va tahrirlangan videolarni ko'rish

6) Ishlanmalar paneli – dastur loyihasi bilan ishlash uchun qo‘shimcha ishlanmalarni (ovoz, tasvir, matn, animatsiyon effektlar va boshqalar) o‘z ichiga olgan panel.

- **Clip Bin** – loyihaga tegishli bo‘lgan barcha multimedia fayllari joylashgan menY.
- **Library** – musiqalar, videolar va boshqa fayllarni yuklab olish mumkin bo‘lgan media kutubxona.
- **Transitions** - kadrlarning biridan biriga, turli ko‘rinishda o‘tish effektlarini qo‘shish.
- **Audio** – loyihaning ovozli qismlari bilan ishlaydigan buyruqlarni o‘z ichiga oladi.
- **Zoom-n-Pan** –ishlanayotgan faylning masshtabli ko‘rinishini aks ettirish.
- **Callouts** – matnni yaratish va tahrirlash.

Camtasia studiyasida hujjat **loyiha** deb ataladi va **.camproj** kengaytmasiga ega. Videoni yaratish uchun ishlatish mumkin bo‘lgan multimedia fayllari (BMP, GIF, JPG, PNG, WAV, MP3, WMA) audio fayllari va CAMREC (Camtasia Studio formati) video fayllari (AVI, MP4, MPG, MPEG, WMV, MOV, SWF).

F9 - videoni yozish. Videoni yozish vaqtida pauza qilish (to‘xtatib turish) uchun, yana bir marta **F9** tugmasini bosish lozim.

F10 – Videoga yozishni to‘xtatish.

CTRL + SHIFT + SPACE - Filmni boshidan boshlab ijro etish.

CTRL + SPACE – Belgilangan kadrda videorolikni namoyish qilish.

CTRL + ALT + SPACE – Videorolikni namoyish qilishni to‘xtatish.

CTRL + I - Media fayllarini import qilish.

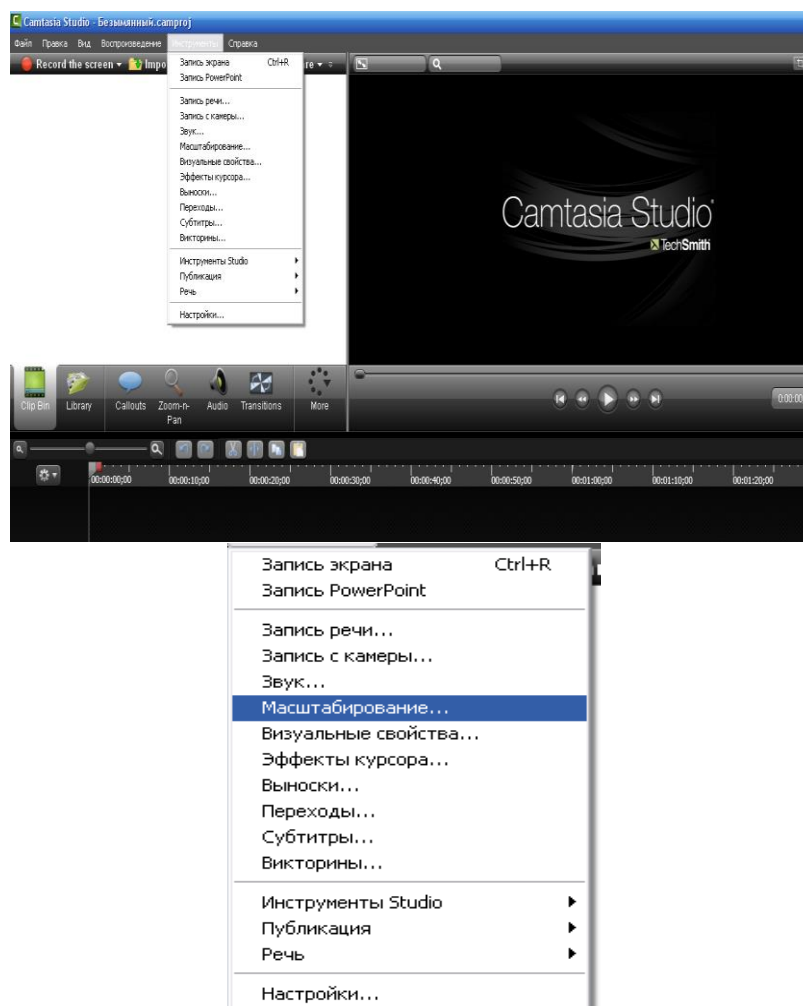
Ishni bajarish tartibi

1. Camtasia Studio montaj stoli qo‘yidagi qo‘rinishga ega



Rasm 1.1.

2. Rolikni yaratish



Rasm 1.2.

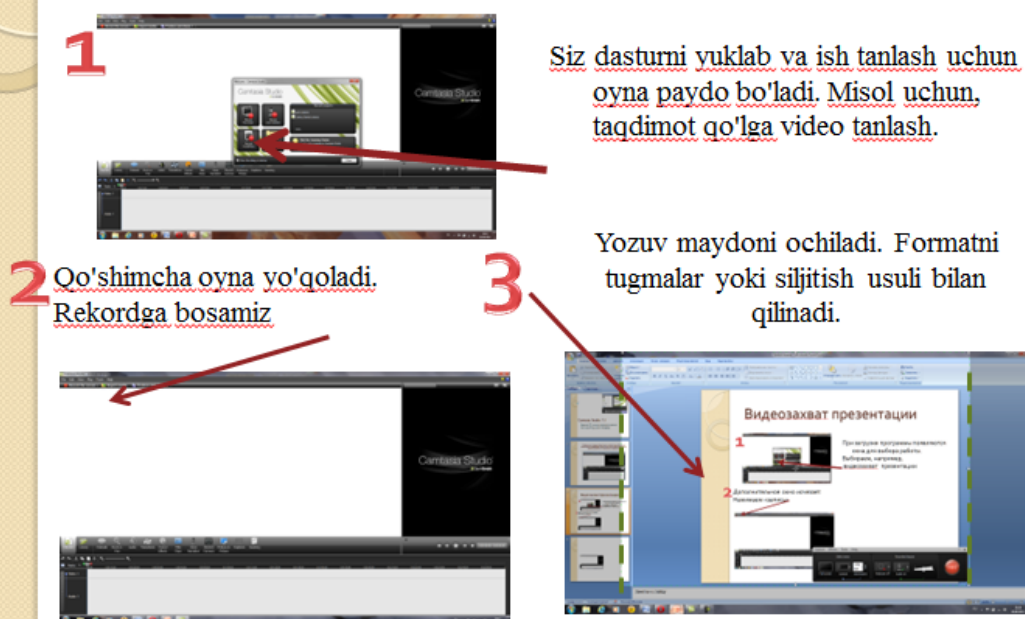
3. Videomaterialni montaji

Camtasia Studio taqdimotlar va interaktiv o'qitish video darsliklar yaratish uchun dastur. Camtasia Studio ekranda tasvirlar qo'lga olish va video bu ma'lumotlarni saqlash mumkin.



Rasm 1.3.

Veb kamerani va taqdimotni video xujumi



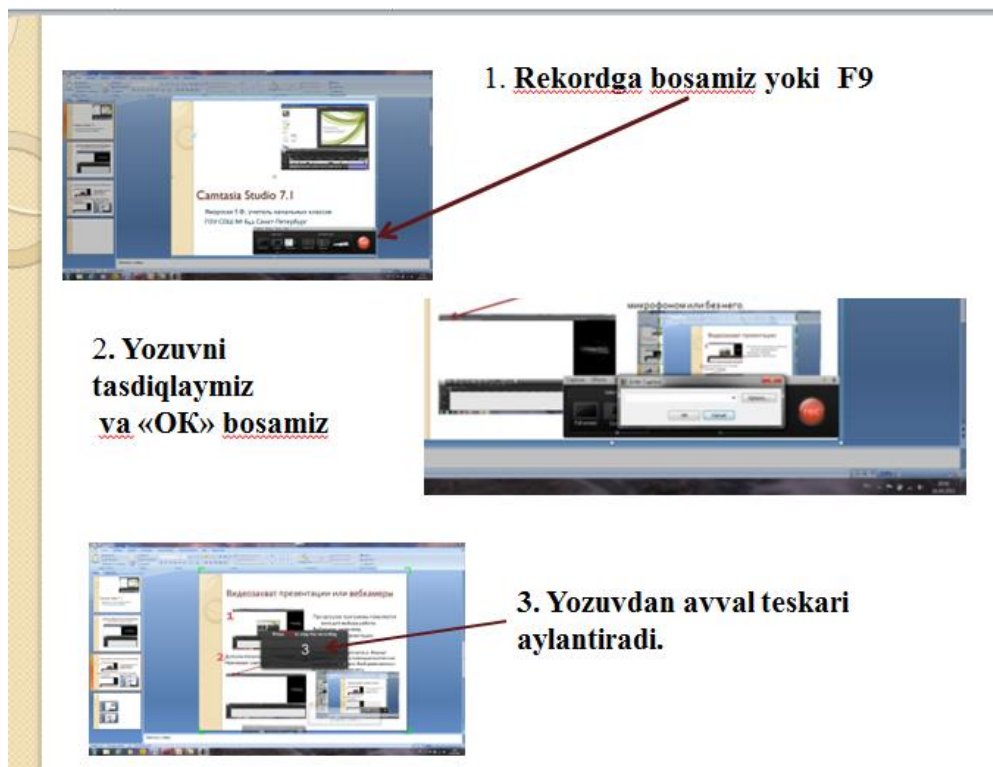
Rasm 1.4.

Yagona video o'rnatish ichiga fayllarni birlashtirish.

Tugma «Import media». Material tanlash, har qanday ketma-ketlikda birlashtirish uchun. Bu dastur fayllar turlariga tarqatadi.

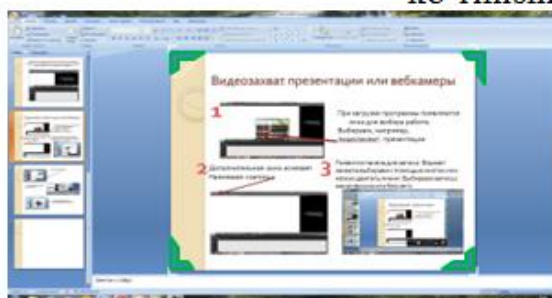


Rasm 1.5.



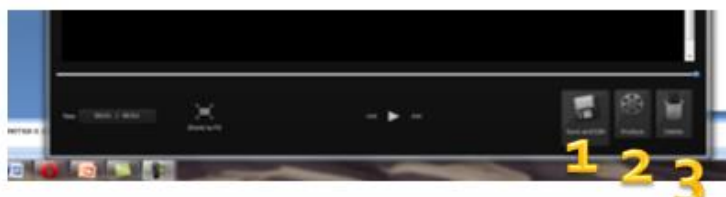
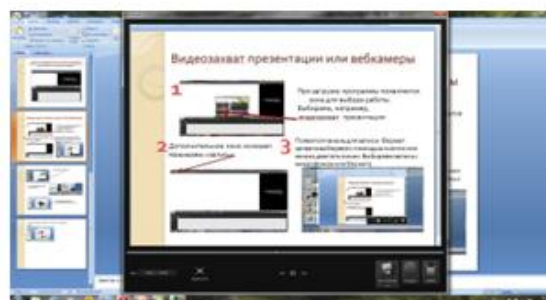
Rasm 1.6.

Yozuv formatini nazorat qilish uchun burchaklari yashil rang ko'inishida yonadi.



F10 tugma orqali video yozuv tuxatiladi.
 Sinov yozuvli darcha paydo bo'ladi.
 chidan quyidagini tanlash mumkin:

- ✓ Saqlash va dovom etish;
- ✓ Saqlash va faylga nom berish;
- ✓ Yo'qotsh.



Rasm 1.7.

Fotsuratlar qo'yiladi, yozuvlar va hakazo



Agar videorolikni montajini tugatgan bo'lsangiz, unda «Produce and share» saqlang.

Rasm 1.8.

TOPSHIRIQ VARIANTLARI

1 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-1(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda “**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**” sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1067*600 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio - (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.

10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

2 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, faylarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – faylarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-2(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda “**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**” sarlavhasini yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1244*700 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

3 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, faylarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – faylarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-3(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda “**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**” sarlavhasini yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1155*500 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.

9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

4 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-4(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda "**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**" sarlavhasini yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 977*550 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

5 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-5(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda "**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**" sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1278*720 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.

8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida , shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

6 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-6(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani**ng boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda “**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**” sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin , (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1207x680 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida , shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

7 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-7(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani**ng boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda “**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**” sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.

6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1348x780 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

8 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-8(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda "**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**" sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1082x610 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

9 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-9 (mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.

4. Boshlang'ich kadrda "**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**" sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1244x700 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

10 -variant

1. **Camtasia Studio** programmasi ochilsin. **Tanlash menyusi** oynasidan, fayllarni import qilish (**Import media**) tugmasi bosilsin. **Suratlar papkasi** ichidan, **institutlar papkasida** mavjud bo'lgan fayllarni ixtiyoriy tanlansin.
2. **Tanlash menyusi** oynasidan – fayllarni import qilish (**Import media**) buyrug'i orqali audio faylni musiqa (**music**) papkasidan **music-10(mp3)** tanlansin.
3. Boshlang'ich va oxirgi kadr uchun animatsion ko'rinish tanlash uchun, kutubxona (**Library**) menyusi tanlansin. tanlangan faylni sichqoncha yordamida **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan **yo'lakchani** boshi va oxiriga qo'yilsin.
4. Boshlang'ich kadrda "**Institut nomi, guruh raqami va F.I.Sh.**" sarlavha sifatida yozilsin yozilsin.
5. Film uchun zarur bo'lgan boshqa kadrlarni tanlash uchun sichqoncha yordamida (**Clip Bin**) ga import qilingan rasmlarni, **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 1 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin.
6. Ovozli faylni **animatsiya va rasmlar** uchun mo'ljallangan 2 - **yo'lakchaga** ko'chirib o'tilsin. (**Audio**) yo'riqnomasida kerakli bo'lgan sozlamalarni o'rnatilsin.
7. Dastlabki ko'rib chiqish oynasida videorolik o'lchamlari, o'lchamlarni taxrirlash (**Editing Dimensions**) menyusi orqali o'rnatib chiqilsin, (**Width**) va (**Height**) qatorlarida 1179x665 o'lchamlarni o'rnatilsin, (**Background color**) qatorida ekranning istalgan rang o'rnatilsin.
8. Camtasia Studio- (**Transitions**) yo'riqnomasini ishlatib import qilingan materiallarda oson o'tishlar yaratilsin. Sichqoncha yordamida ro'lik fragmentlari bosh qismiga, tanlangan variant o'rnatilsin.
9. **Меню - Инструменты - Субтитры** buyrug'i yordamida belgilangan kadrlarda (**SUBTITR**) yaratish. (**Click to script or add caption**) qatorida kerakli bo'lgan matnni kiritilsin, matn o'lchamlarini sozlash panelida, shriftni kerakli o'lchamini o'rnatilsin.
10. Tayyor video mahsulotni saqlash uchun, buyruqlar panelidan (**Produce video as**) punkti tanlansin, yaratilayotgan videoning formatini (**AVI**) ko'rinishida kiritilsin, diskdagi joylashish joyi va boshqa sozlamalarni o'rnatilsin.

2-LABORATORIYA ISHI.

ADOBE PHOTOSHOP GRAFIK MUHARRIRI. FOTO RASMLAR BILAN ISHLASH. FILTRLASH USULLARI. TASVIRLAR KORREKSIYASI. MASKALARNI ISHLATISH. TASVIRLARNI QAYTA ISHLASH.

Ishning maqsadi: ADOBE PHOTOSHOP dasturi tahrirlovchisi yordamida grafik tasvirlarni yaratish va tahrirlashni o'rganing.

Topshiriqlar:

1. ADOBE PHOTOSHOP asosiy imkoniyatlari bilan tanishish.
- 2 ADOBE PHOTOSHOP rastri grafikada ishlash bilan tanishish.
3. Berilgan topshiriq varianti boyicha kompyuterga kiriting.
4. Ish bo'yicha hisobot tayyorlang.

Nazariy qism:

Adobe Photoshop dasturining ishlab chiqilish tarixi

Adobe Photoshop ishlab chikilgan sanasi xali birorta kalendarda kayd etilmagan. Biz ishlatadigan Adobe Photoshop dasturining 2005-yilda bir yilligi nishonlandi. bundan 17 yil oldin, fevral oyida, «Adobe» kompaniyasi, Rassomlar, fotograflar, dizaynerlar orasida xazirgacha mashxur bulgan «Photoshop — 1.0» muallifini e'lon kildi.

Photoshop dasturi bugungi kunda, «kompyuter grafikasi» soxasi buyicha eng oldingi urinda turibdi va mustakil dastur bulib ajraldi. Biz foydalanayotgan Adobe Photoshop dasturining boshlanishi ancha ilgari bulgan. Xozir 41 ta muallifi e'lon kilingan dasturni aslida aka-uka Jonn Noll va Tomas Nollar boshlab bergan.

1987-yilgacha Jonn Noll «Lucasfilm» firmasining Industrial Light and Magic (ILM) bulimida «Stars Wars» ga maxsus effektlar tayyorlashda ishlar edi. Tommas bu vaktida «Tasvirlar bilan ishlash» tugrisidagi nomzodlik dissertastiyasini yozayotgan edi. Tommassning Apple Mac plus monitorli kompyuteri «Grayscale Images» tasvirlarini namayon kilmadi. Tommass vaziyatni uzgartirish uchun yangi dastur tuzishga kirishdi.

1988-yilda «Display»ni «ImagePro» deb uzgartirildi. Dastur usha davrda juda zamonaviy edi. Jon bu dasturni sotib, pul ishlashni uylar edi. Tomas esa unga karshi chikdi. Bundan tashkari Tomas uz dissertastiyasini tugatmagan, tulik ishlangan dasturini tuzishga ancha vakt va mexnat kerak edi. Ular shunga uxshash dasturlarni analiz kilishib, uz dasturlari «Image Pro» ni boshkalardan oldinga utib ketganligini aniklashdi.

2.0 versiyani ishlab chiqish bosqichida Adobe dasturchilar shatitini kengaytirdi. Dasturga Bezye egri chizig'ini kiritish uchun Mark Gamburni taklif qildi. Bu vaqtda Photoshopda yangi imkoniyatlar ochildi: Pen tool, ikki tonli tasvirda ishlash, Illustratordan ba'zi tasvirlarda import va Rasterize. Bulraga yana CMYK qo'shildi. Photoshop uchun kasb bozorining ochilishi, poligrafiya xizmatlari Adobe kompaniyasi uchun juda qo'l keldi. Sotish bo'yicha birinchi menedjer Steven Gutman beta-versiya dasturlariga kodli nomlar taklif qildi. Bu odat shu kungacha davom etyapti. 1990-yilda chiqqan 'Fast Eddy' beta-versiya 2.0 ning kodli nomidir.

Ko'p miqdorda yangi kiritmalar, masalan 16bitli fayl ishlab chiqarilishiga qaramasdan, bular faqat 1993-yil 2.5.1 versiyalarida paydo bo'ldi.

Adobe Photoshop dasturi xakida ma'lumot

Adobe Photoshop Adobe System, Inc kompaniyasi tomonidan ishlab chikarilgan bo'lib, rastri grafikada taxrir kiluvchi, foydalanishdagi aloxida kulayliklari bilan mashxur bo'lgan dasturdir. Adobe Photoshop dasturi yordamida fotosuratlarga ko'shimchalar kiritish, ulardagi doflarni o'chirish va eski rasmlarni qayta ishlash va tiklash, rasmlarga matn kiritish, ko'shimcha maxsus effektlar bilan boyitish, bir fotosuratdagi elementlarni ikkinchi fotosurtaga olib o'tish, surtdagi ranglarni o'zgartirish, almashtirish mumkin. Adobe Photoshop imkoniyatlari keng kamrovli bo'lib, u gazeta va jurnallarni turli-tuman rasmlar bilan boyitishda juda katta kulayliklar yaratadi.

Adobe Photoshop dasturi ishga tushirilgandan so'ng ekranda dastur oynasi xosil bo'ladi. Oynaning yuqori qismida sarlavxa satri va Vindovsga xos elementlar joylashadi. Sarlavxa satridan so'ng menyu satri joylashgan.

Adobe Photoshop "bitmapped images" nuqtali grafika yaratish va tahrir qilish uchun qo'llaniladi. Bu dasturdan fotorasmlar, illyustratsiyalar, slaydlar va web – sahifalar uchun tasvirlarda keng foydalaniladi. Adobe Photoshop juda keng imkoniyatlarga ega. Bu dasturdan fotograflar rasmlar ustida ishlashda keng foydalanishadi. Ranglar uyg'unligini kuchaytirishda keng qo'llanishadi. Bu dasturda instrumentlar paneli juda yaxshi va mukammal o'ylab topilgan va kiritilgan. Bu ayniqsa dizaynerlarga juda qo'l keladi va ular bu dasturdan foydalanishmoqda. Adobe Photoshop dasturi o'zida butun ranglar spektrini jamlab olganligi bois fotorasmlarni ranglarini uyg'unlashtirishda juda asqotadi. Xullas , bu dastur rassomlar va dizaynerlar keng qo'llaniladigan dasturdir.

Kompyuter uchun talablar quyidagicha:

- ✓ Protessor Pentiumdan kam bo'lmasligi kerak.
- ✓ Tezkor xotira 64 Mbaytdan kam emas, agar bir vaqtning o'zida
- ✓ Adobe Photoshop va Image Ready dasturlari yuklansa minimal xotira 96 Mbaytdan kam bo'lmasligi zarur.
- ✓ Diskdagi bo'sh joy 125 Mbaytdan kam bo'lmasligi kerak, chunki programmani o'rnatish va operatsiyalar bajarish uchun
- ✓ Videadapter 256 rangdan kam bo'lmasligi kerak
- ✓ Operatsion sistemasi Microsoft Widows 98|ME, Windows 2000 yoki Windows NT4.0 bulishi kerak.

Macintosh kompyuterlari uchun talablar quyidagicha:

- ✓ Protessor Power PC
 - ✓ Tezkor xotira 64 Mbaytdan kam emas, agar bir vaqtning o'zida Adobe Photoshop va Image Ready dasturlari yuklansa
 - ✓ Minimal xotira 96 Mbaytdan kam bo'lmasligi zarur.
 - ✓ Diskdagi bo'sh joy 125 Mbaytdan kam bo'lmasligi kerak, chunki programmani o'rnatish va operatsiyalar bajarish uchun
 - ✓ Sistema Software 8.5 , 8.6 , yoki 9.0 versiyalari
- Dasturni o'rnatish uchun CD – ROM disk yurituvchisi, o'rgatuvchi fayllarni ko'rish uchun tovush xaritasi zarur. Albatta professional ishlar uchun boshka talablar xam qo'yiladi. Ishlash uchun rangli skaner va printer kerak, agar internet ga uzatish kerak bulsa printer shart emas.

Dastur ishga tushgach quyidagi menyu bo'limlari bilan ishlanadi:

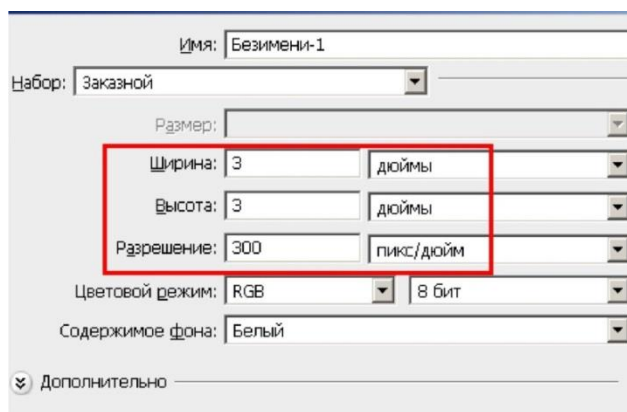
- ✓ Fayl (Fayl)-fayl ustida amallar, ochish, saqlash, yopish , ko'chirish, import va eksport qilish
- ✓ Редактирование (taxrirlash)-qirqib olish va boshqalar
- ✓ Изображение (tasvir)-tasvirlani rangini o'zgartirish qirqib olingan fragmentlar ustida amallar
- ✓ Слой (qavat)-belgilangan qavat ustida amallar
- ✓ Филтр (filtr)-
- ✓ Просмотр (ko'rish)
- ✓ Окно (oyna)
- ✓ Помощь (yordam)

Ishchi stolidan «**Adobe Photoshop CS5**» dasturini topib kiramiz yoki ПУСК+ BCE ПРОГРАММЫ + ADOBE + ADOBE PHOTOSHOP CS5



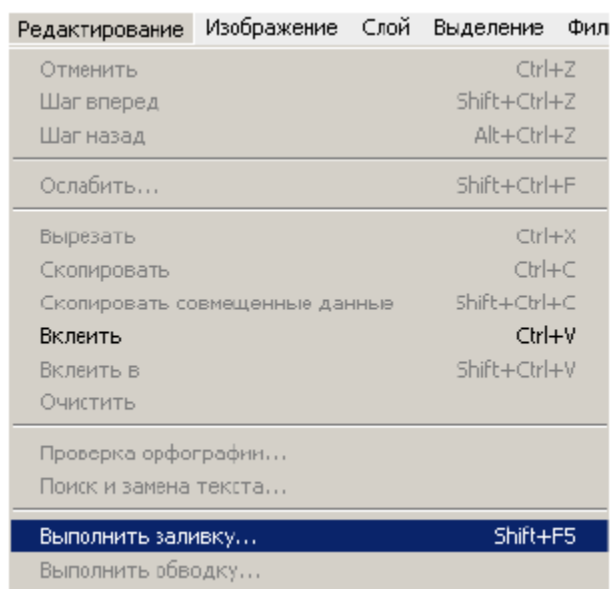
Rasm 2.1.

1. **Файл ► Создать** (Ctrl + N) dan foydalanib yangi rasm yarating. Yangi rasmga ko'rsatilgan parametrlarni o'rnatish:



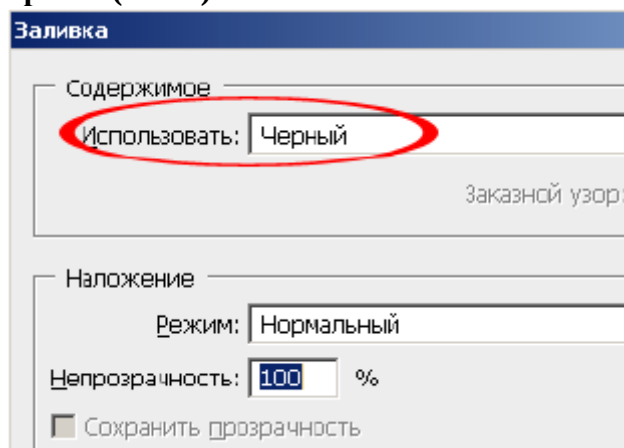
Rasm 2.2.

Hujjatni qora rang bilan qoplang. Buning uchun ► **Редактирование - Выполнить заливку** buyruqlar ketma ketligini bajaring. (**Edit-Fill (Shift+F5)**).



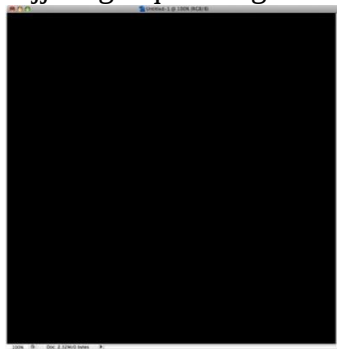
Rasm 2.3.

Заливка (Fill) oynasida quyidagi parametrlarni kiriting ► **Содержимое (Contents) - Использовать (Use) - Черный (Black)**



Rasm 2.4.

DA ► tugmasini bosing va sizning hujjatingiz qora rang bilan qoplanadi.



Rasm 2.5.

shuningdek qaynoq klaviaturadan foydalaning: (D, Alt+Backspace)

2. Asboblar panelidagi **Matn T** vositasini ishlatib, yozuvni yarating va asboblar xususiyati panelining ko'rsatilgan parametrlarini o'rnatib:



Rasm 2.6.

Ixtiyoriy shriftni o'rnatib. **Times New Roman ► Bold** tavsiya sifatida tanlangan.



Rasm 2.7.

Asboblar panelidan oq rangni belgilang.



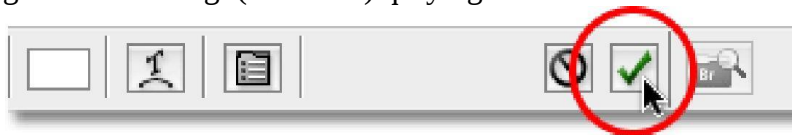
Rasm 2.8.

Na'munada berilgan **FIRE** so'zini yozing.



Rasm 2.9.

Soʻzni yozib boʻlganingizdan soʻng, quyidagi rasmda koʻrsatilganidek Photoshop ning oʻng yuqori burchagida joylashgan katakka belgi (**галочка**) qoʻying.



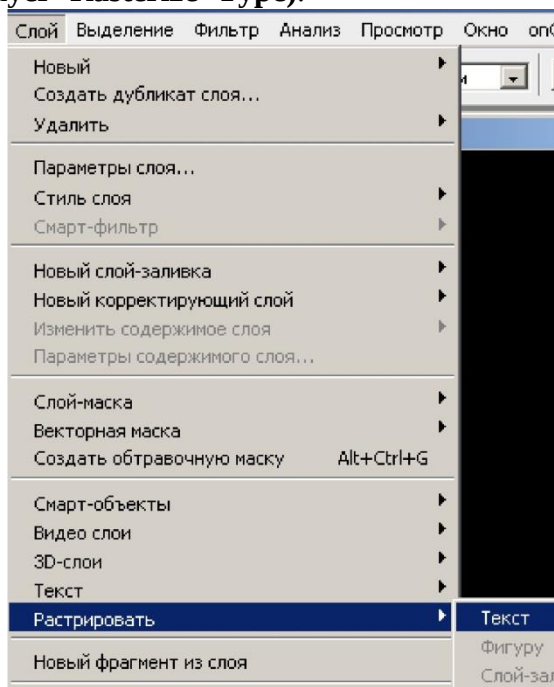
Rasm 2.10.

Yoki soʻz yozilgan qatlamga (**на слое**) bir marta bosing. Endi yozuv oʻlchamini oʻzgartirish lozim. Erkin transformatsiya ► **Свободная** трансформация (Free Transform) buyrugʻini tanlash uchun (**CTRL+T**) ketma ketligini bosing. Yozuvni hujjat kattaligida, kattal;ashtiring va **Enter** tugmasini bosing.



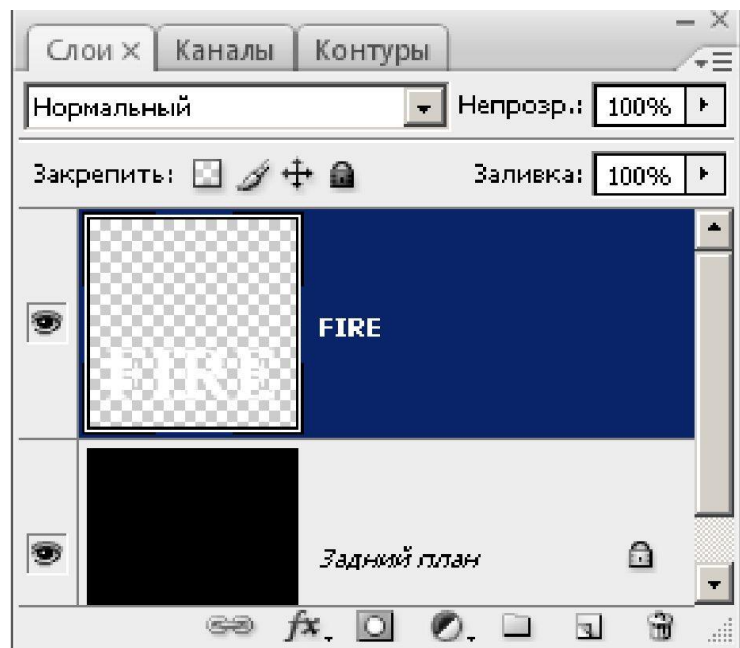
Rasm 2.11.

3. Keyingi qadam uchun biz rasterizatsiya qilishimiz kerak (**Растрировать-Rasterize**) . Слои - Растрировать - Текст (**Layer- Rasterize- Type**).



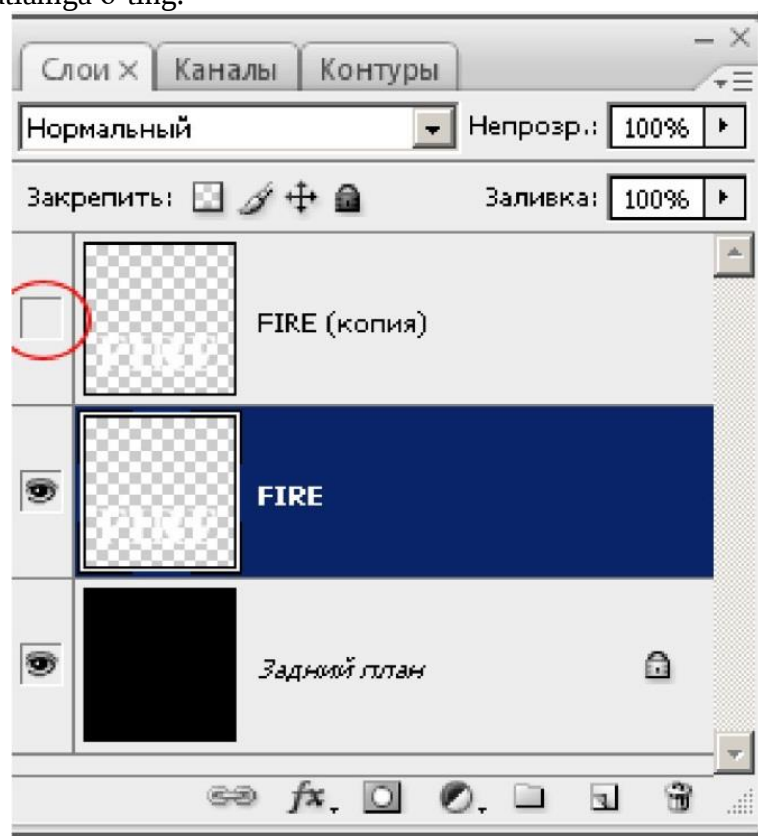
Rasm 2.12.

Yoki matnni (**Слои**) qatlamlar palitrasi ustida oʻng tugmasini bosib, matnni rasterlashni tanlang. Matn bilan koʻrinadigan oʻzgarishlar boʻlmaydi, lekin qatlamlar palitrasida oʻzgarishlar seziladi. Matn qatlami normal holatga aylantiriladi.



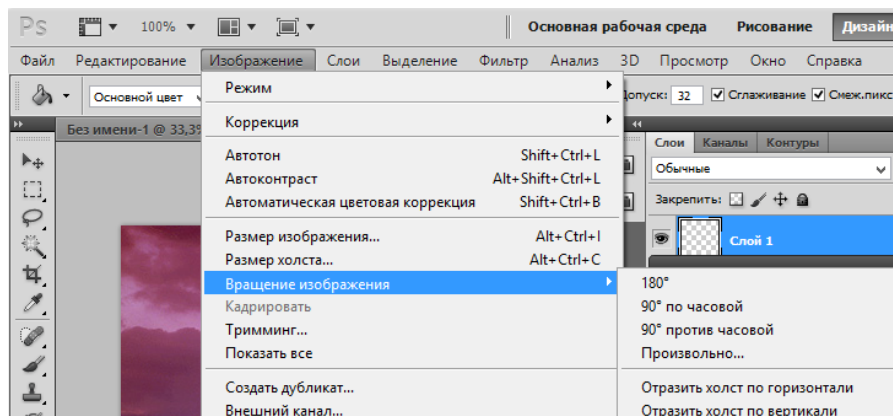
Rasm 2.13.

Yonish effektini yaratish uchun ikki nusxadagi qatlamda harakat qilishimiz kerak. Matn bilan qavatning nusxasini yarating (**CTRL + J**), qavatning nusxasini ko'rishni o'chirib qo'ying va matn yozilgan birinchi qatlamga o'ting.



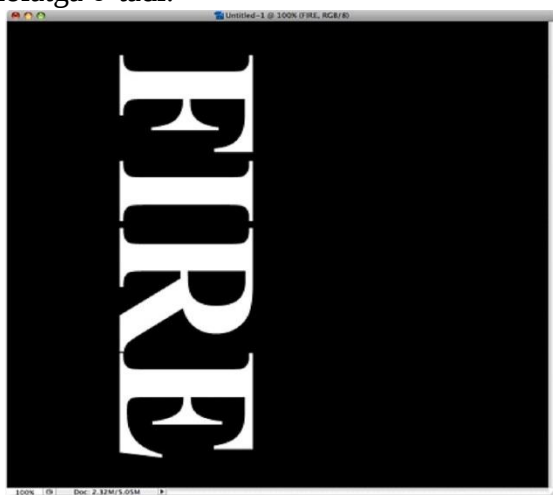
Rasm 2.14.

4. Yonish effektini yaratish uchun, biz bir necha filtrdan foydalanamiz. Birinchisi shamol-**Ветер (Wind)** filtri bo'ladi. Ushbu filtri faqat chapdan o'ngga (yoki o'ngdan chapga) ishlaydi, ya'ni hujjatni aylantirishimiz kerak bo'ladi. Buning uchun **Изображение - Повернуть холст - 90° по часовой** (Image- Rotate Canvas- 90° CW) buyruqlar ketma ketligi tanlanadi.



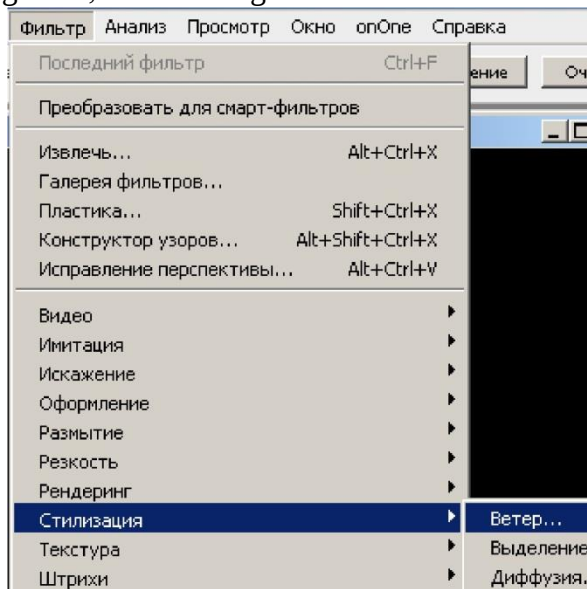
Rasm 2.15.

Yozuv vertikal holatga o'tadi.



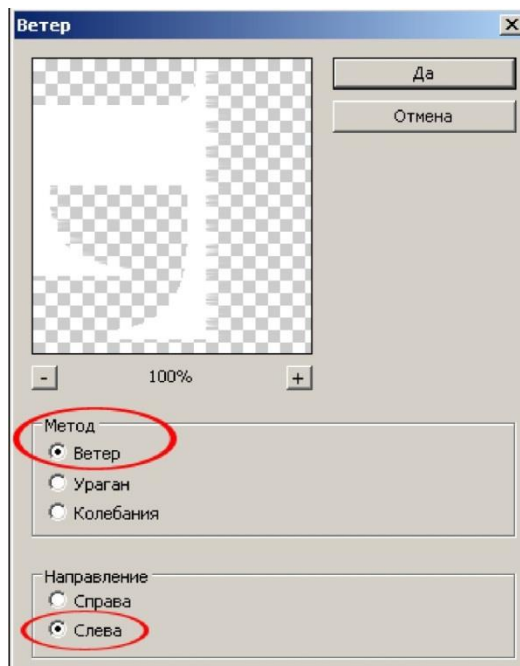
Rasm 2.16.

Фильтр - Стилизация - Ветер (Filter- Stylize- Wind) - filtr turini qo'llash orqali maxsus effektlarni o'rnatish. Filtr, tasvirni o'zgartirish uchun ishlatiladi.



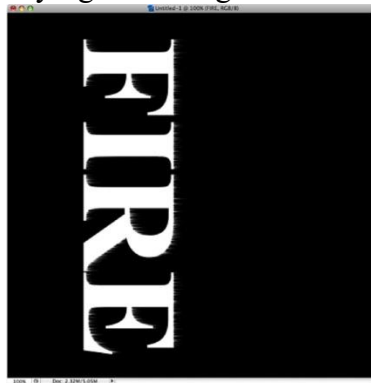
Rasm 2.17.

Paydo bo'lgan oynada **Метод (Method) - Ветер (Wind)** buyruqlarini tanlang, yo'nalishni esa **Направление (Direction) - Слева (From the Left)** deb tanlang.



Rasm 2.18.

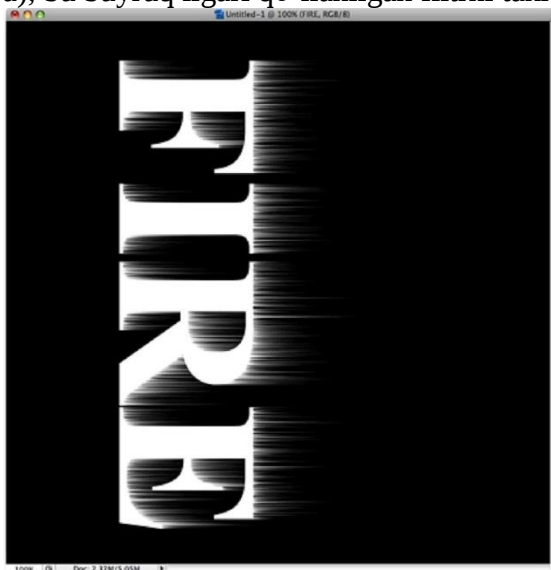
Tanlab bo'lganingizdan so'ng **ДА** buyrug'ini bosong.



Rasm 2.19.

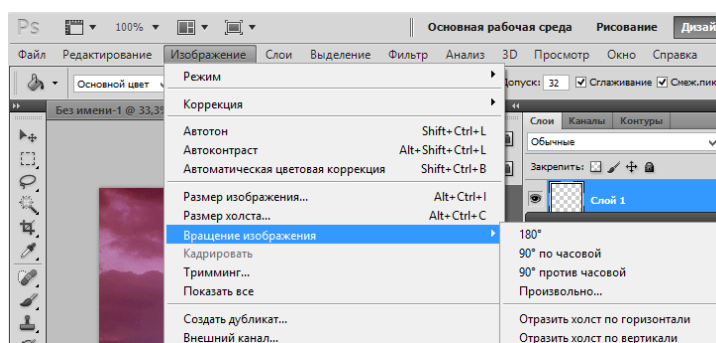
Filtelni bir marta ishlatish kichik o'zgarishlarni beradi, natijani yaxshilash uchun siz filtelni qayta ishlatishingiz kerak bo'ladi.

Filtelni menyusiga, yana kiritmaslik uchun **Ctrl + F** tugmalarini bir necha marta bosish kerak bo'ladi (ikki marta qo'llanilsa kifoya), bu buyruq ilgari qo'llanilgan filtelni takrorlaydi.



Rasm 2.20.

Yozuvni avvalgi gorizontal holatiga qaytaramiz. Buning uchun **Изображение - Вращение изображения - 90° против часовой (Image- Rotate Canvas- 90° CCW)** buyruqlar ketma ketligi tanlanadi.



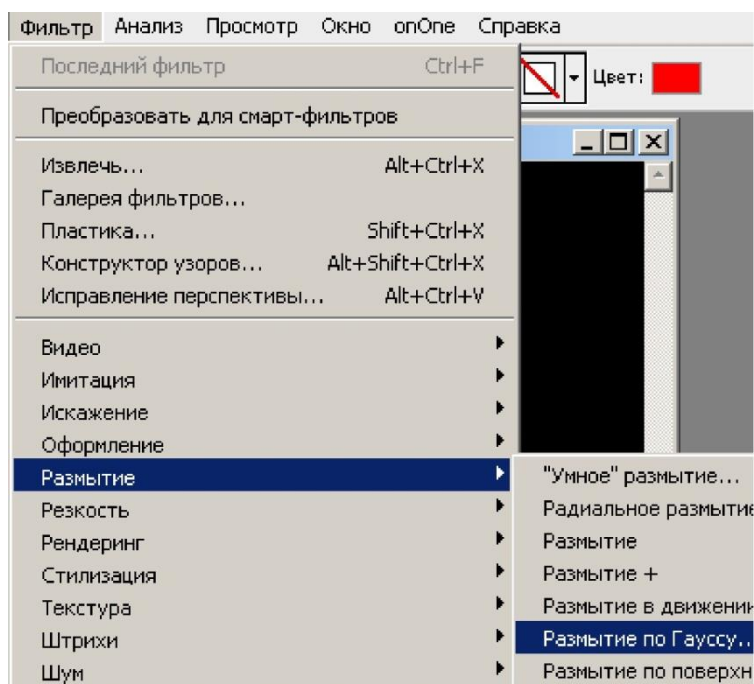
Rasm 2.21.



Rasm 2.22.

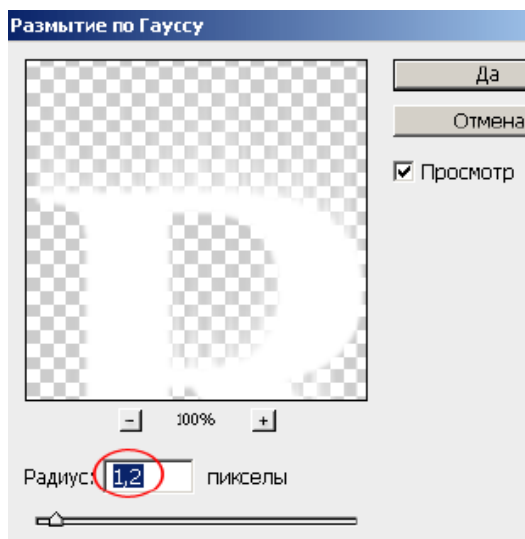
Chiziqlar aniq va yorqin ko'rinib turmasligi uchun, Filtr buyrug'i yordamida chiziqlarga ishlov beramiz ► **Размытие по Гауссу (Gaussian Blur)**.

Buning uchun quyidagi buyruqlar ketma ketligi bajariladi: **Фильтр -Размытие - Размытие по Гауссу (Filter-Blur-Gaussian Blur)**.



Rasm 2.23.

Размытия по Гауссу oynasida, uncha kata bo‘lmagan radius qo‘yamiz ► **Радиус (Radius) - 1,2** пикс.



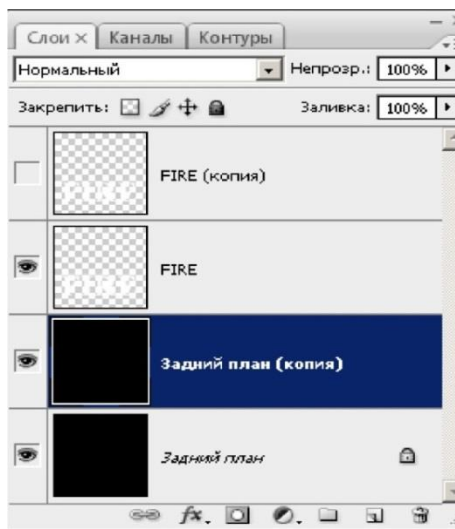
Rasm 2.24.

Tanlab bo‘lganingizdan so‘ng **ДА** buyrug‘ini bosing.



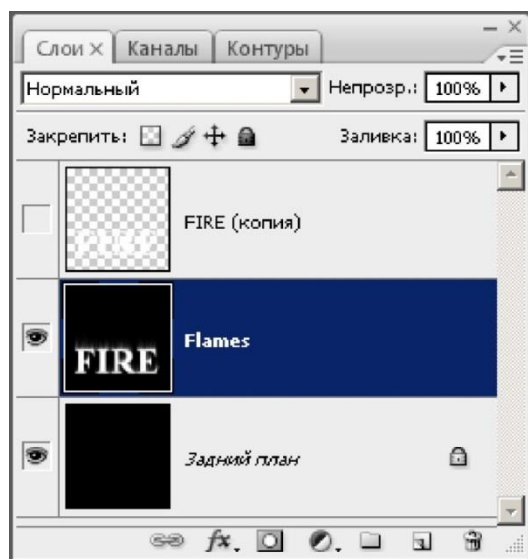
Rasm 2.25.

5. Birinchi qatlamdagi orqa fon («**Задний план**» -Background) ni 2 taga ko‘paytiring (**Дублировать**). Orqa fon («**Задний план**») qatlamiga o‘tib **Ctrl+J** tugmalarini bosing.



Rasm 2.26.

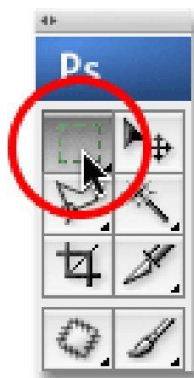
Yozuv mavjud qatlamni hozirgi 2 ga ko'paytirilgan orqa fon (**Задний план**) bilan birlashtiring. Buning uchun **FIRE** qatlamiga o'ting va **Слой - Объединить с предыдущим (Layer-Merge Down)** buyruqlar ketma ketligini bajaring. Yoki bo'lmasam **Ctrl+E** tugmasini bosing. Hosil bo'lgan qatlamni **Flames** (gulhan) deya nomlang.



Rasm 2.27.

5. Пластика (Liquify) filtridan foydalanish.

Eng avval biz, o'zgartirish kiritadigan joyimizni ajratib olamiz. Buning uchun «**Прямоугольная область**» (Rectangular Marquee Tool (M)) buyrug'idan foydalanamiz.



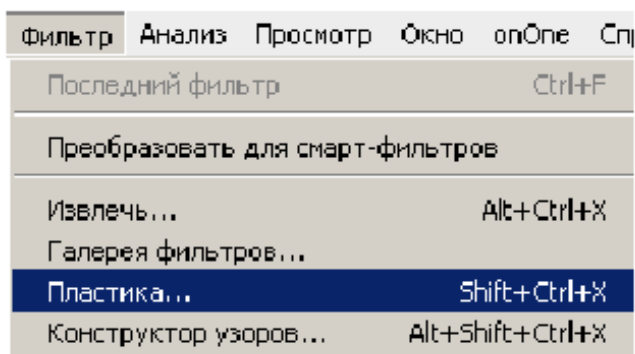
Rasm 2.28.

Yozuv mavjud qatlamni belgilab oling. Yozuv qismining yuqorisida yetarlicha joy qolganligiga e'tibor bering.



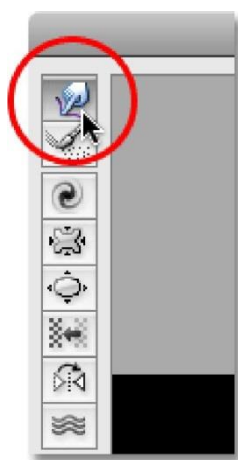
Rasm 2.29.

Ajratib olgan joyimizni tark etmasdan **Фильтр – Пластика** buyruqlar ketma ketligini bajaramiz, yoki bo‘lmasam (**SHIFT+CTRL+X**) tugmalar ketma ketliginin bosish kifoya.



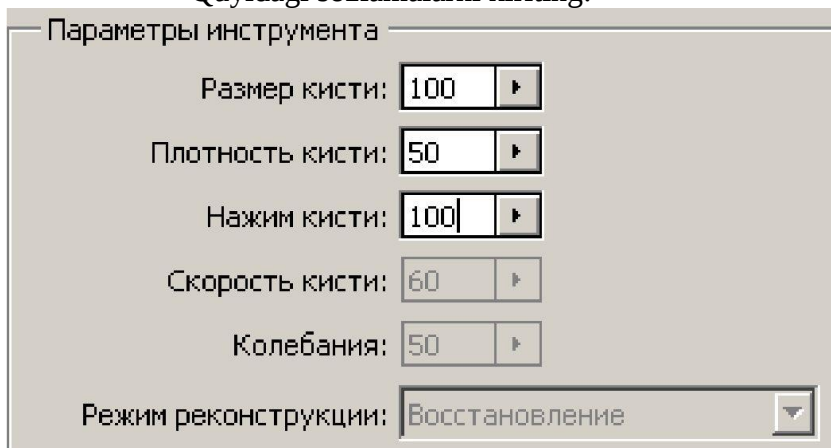
Rasm 2.30.

ластика (plastika) filtridan quyidagi buyruqlarni tanlang «Деформация» (**Forward Warp Tool (W)**)).



Rasm 2.31.

Quyidagi sozlamalarni kiriting:



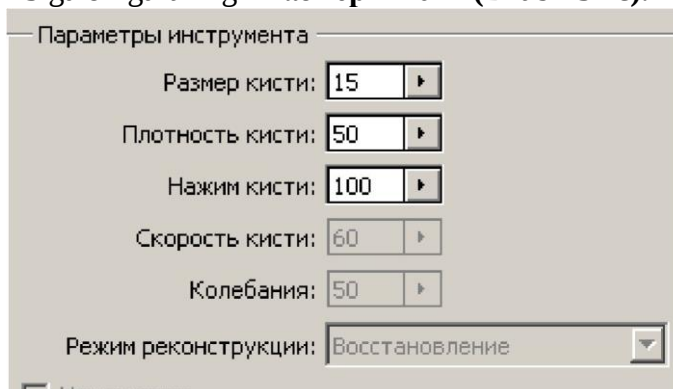
Rasm 2.32.

Ohista harakatlar bilan yozuvdagi tolalarga o‘nga va chapga harakatlar bilan to‘lqin ko‘rinishini bering va gulhan olovi ko‘rinishiga o‘xshatishga harakat qiling. Yozuvni o‘zini o‘zgartirib yubormaslikka harakat qiling. Sizda ham huddi quyidagi suratdagi kabi chiqishiga harakat qiling.



Rasm 2.33.

Mo'yqalam o'lchamini 15 ga o'zgartiring - **Размер Кисти (Brush Size)**.



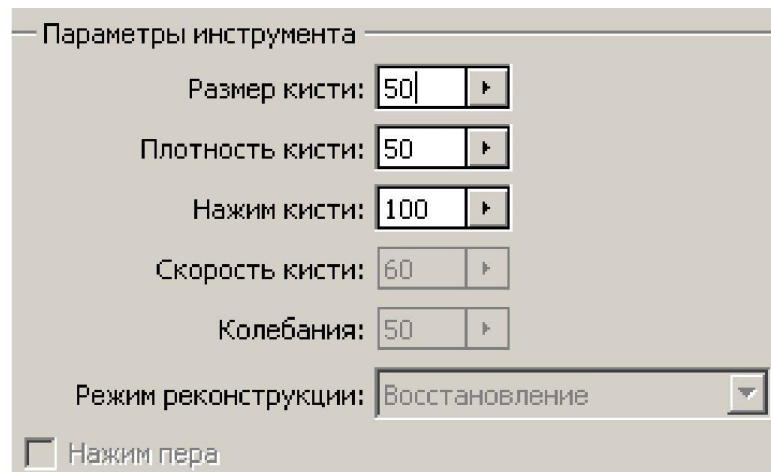
Rasm 2.34.

Endi gulhan olovi tolalarini, yozuvni o'zidan chiqarishga harakat qilamiz. Yozuvdagi harflarga sichqonchaning chap tomoni bilan bosing va gulhan olovini hosil qilishga harakat qiling. Bitta xato qilib qo'ysangiz Ctrl+Z tugmalar ketma ketligini, agar bir nechta xato qilsangiz, orqaga qaytish uchun Ctrl+Alt+Z tugmalarini bosing. Quyidagi suratda keltirilganidek natijaga erishishga harakat qiling.



Rasm 2.35.

Ish oxirida biroz kattaroq gulhan olovini shakllantiramiz, buning uchun mo'yqalam o'lchamini 50 qilib oling.



Rasm 2.36.

Huddi oldingi harakatlar kabi gulhan olovi tolalarini cho‘zamiz va yonayotgan yozuv ko‘rinishiga keltiramiz. Shuni inobatga olingki, yozuvning eng past qismi o‘zgarmasdan qolishi shart.



Rasm 2.37.

Ishni yakunlaganingizdan so‘ng **ДА** tugmasini bosib filtrlashni yakunlaymiz.



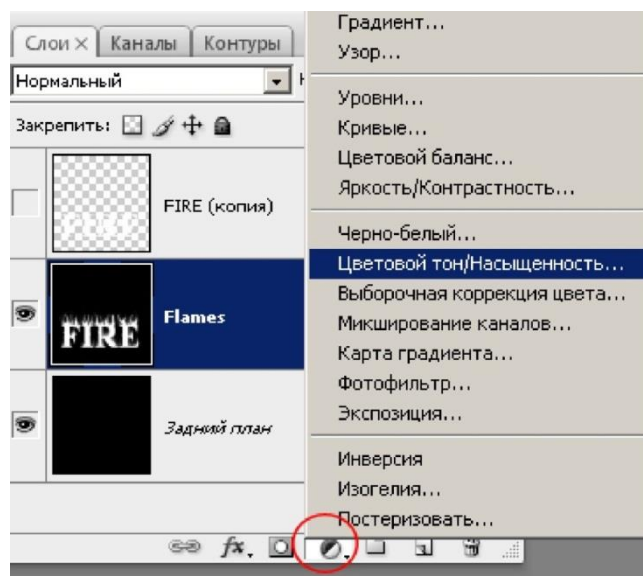
Rasm 2.38.

Ctrl+D tugamaları yordamida belgilab olish buyrug‘ini bekor qilamiz.

6. Endi yozuvimizning gulhanga o‘xshash oloviga rang beramiz. Buning uchun **Корректирующий слой - Цветовой тон/Насыщенность (Adjustment Layer- Color Tint/Saturation)**

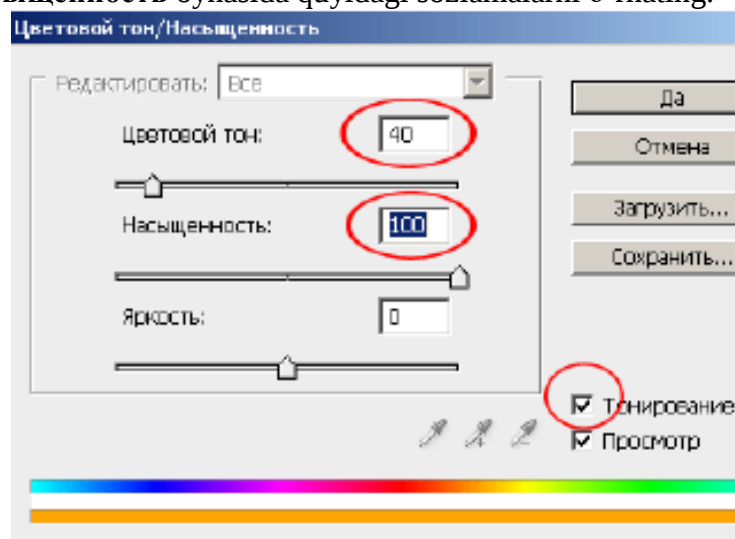
Hue/Saturation) buyruqlar ketma ketligini bajaramiz.

Ushbu buyruqni tanlang  va quyidagi ketma ketlikni bajaring - **Создать новый корректирующий слой (New Adjustment Layer)** va quyidagi buyruqlar ketma ketligini tanlang **Цветовой тон/Насыщенность (Hue/Saturation)**.



Rasm 2.39.

Цветовой тон/Насыщенность oynasida quyidagi sozlamalarni oʻrnatish.

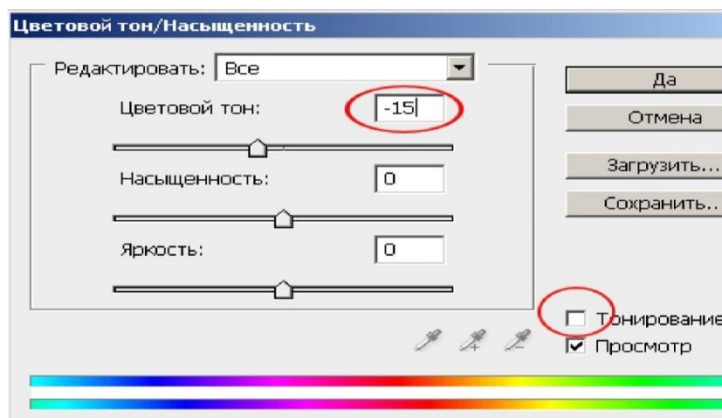


Rasm 2.40.



Rasm 2.41.

Yana bir korrektirlovchi qatlam qo'shamiz: **Корректирующий слой - Цветовой тон/Насыщенность (Adjustment Layer-Hue/Saturation)**. Quidagi sozlamalarni o'rnatamiz:



Rasm 2.42.

Режим Наложения (Blend Mode) rejimini **Перекрытие (Overlay)** rejimiga o'zgartiring.



Rasm 2.43.

Sariq rangli soya (желтый оттенок) va apelsin rangli soya (апельсиновый оттенок в темных) bizga gulhan olovini hayotiyroq chiqishiga yordam beradi.



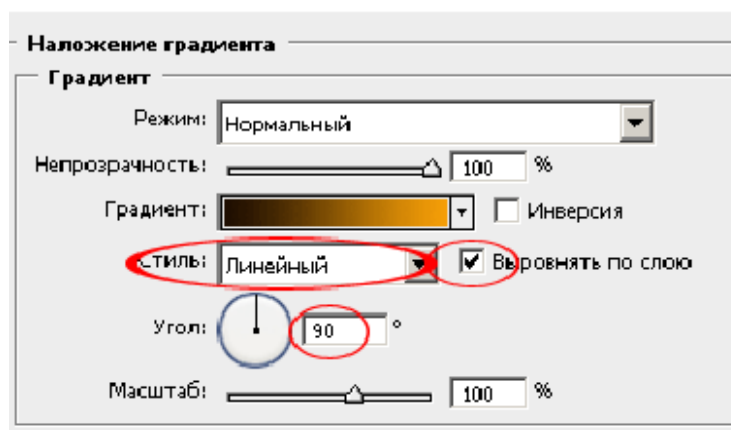
Rasm 2.44.

6. Yozuvning gulhanli olovi bilan ishimizni tugatdik. Ana endi yozuvning rangi bilan ishimizni davom ettiramiz. Yozuv joylashgan 2 sloy (**FIRE(копия)**) ga o‘ting va ko‘rinish (**видимость**) ni yoqing.



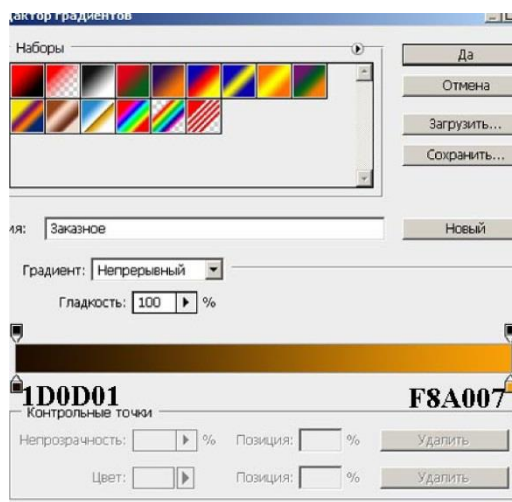
Rasm 2.45.

Ushbu sloy uchun quyidagi buyruqlarni bajaring: **Стиль слоя(Layer Styles)**, **Наложение Градиента (Gradient Overlay)**:



Rasm 2.46.

Sozlamalami o‘rnatish.



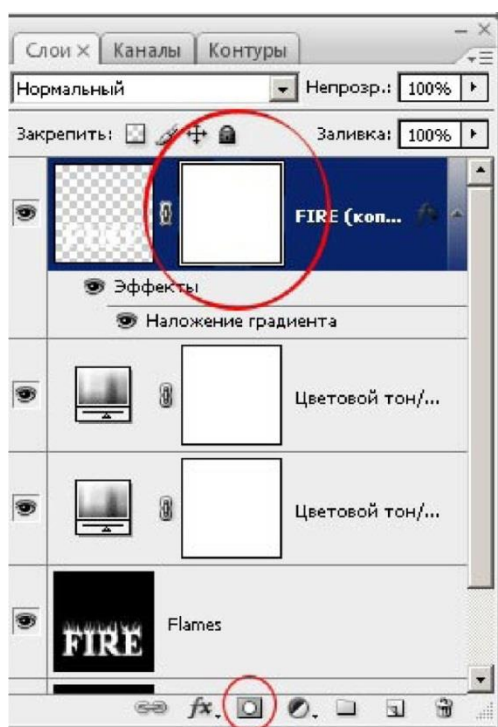
Rasm 2.47.

Mana qanday natijaga erishildi.



Rasm 2.48.

8. Yozuvni gulhanli olov bilan tasvirlamoqchi ekanmiz, buning uchun yana bir ishni qilishimiz kerak bo'ladi. Buning uchun **FIRE(копия)** qatlamida **Слой-маска (Layer Mask)** buyruqlarini bajaramiz. Ushbu buyruqni bajarish uchun qatlamlar panelining pastki qismida joylashgan tugamachadan foydalanamiz.



Rasm 2.49.

«Кисть» (Brush Tool (B)) jihozini oling.



Qora rangni oʻrnatish (D)



Rasm 2.50.

Жесткость 0%, oʻlcham (**Размер**) ni yozuvingizga nisabatan kata oʻrnatmang. **Слой – маске** qatlamida turganingizg ahamiyat bering.

Moʻyqalam sozlamalarida, oʻlcham (**Размер** va **Жесткость**) ga etibor bering, barcha boʻrtib chiqqan ortiqcha tolalar (**резкие границы текста**) ni yozuvdan oʻchirib tashlang. Yozuv huddi olovda qolgandek koʻrinish olishiga erishing.



Rasm 2.51.

Agar siz kerakli boʻlgan tolalarni ham oʻchirib yuborsangiz, unda oq rang (X)ga oʻting va oʻchirilganlarni qaytaring.



Rasm 2.52.

Yozuv qatlami, olov qatlamidan biroz yuqorida joylashgani uchun, yozuvning pastki qismida zangori rang ajralib qoldi. Buni bartaraf etish uchun «**Перемещение**» (**Move Tool (V)**) jihozidan foydalanamiz va klaviaturadan patga (**стрелочку вниз**) degan tugmani bir necha marta bosamiz. Bu bizga yozuv joylashgan qatlamni pastroqqa surilishiga yordam beradi va kamchilik bartaraf etiladi.

Mana bizning ijobd mahsulimiz ham tayyor holatga keldi.



Rasm 2.53.

TOPSHIRIQ VARIANTLARI

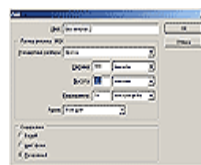
№1 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

Adobe Photoshop dasturni oching.

1. Yangi rasm yarating quyidagi buyruqni bajarib **Файл ► Новый** (<Ctrl>+<N>). Yangi rasmni keying parametrini ko'rsating:

Kenglik: 10 см
Balandlik: 7 см
Hajm: 72 пиксели/дюйм
Tartib: Чёрно-белое
Mazmun (asosiy rang): Белый



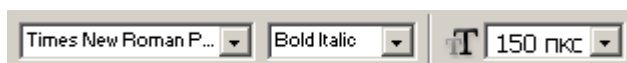
Окно **Имя**

2. Текст **T** asbobi bilan **fire** so'zini yarating:

Shrift turi: Time New Roman

Yozilishi: **Bold Italic**

O'lcham: 150 пкс



fire

3. **Перемещение**  Asbobi bilan rasmni pastki qismini to'g'irlang .

fire

4. Qatlamni komanda bn yopishtiring **Слой ► Объединить слои** (<Ctrl>+<E>).

5. Yozuvni kristallang: **Фильтр ► Оформление ► Кристаллизация**

Cell Size (bo'lak o'lchami): 3-5 пикселя



fire

6. «yuvib tashlash» rasm **Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу...**

Радиус: 1 пиксель



fire

7. Rasmning o'rni: **Изображение ► Коррекция ► Инверсия(<Ctrl>+<I>)**

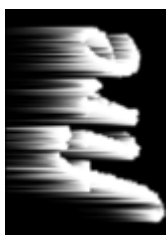


8. Rasmni o'giring: **Изображение ► Вращение изображения ► 90° soat strelkasiga qarshi**



9. Olovli qilib yarating: **Фильтр ► Стилизация ► Ветер...**

Sozni yaxshilash uchun bir necha marta olovli qilish tugmasini bosing



10. Realistiklik uchun tebranishni bosing: **Фильтр ► Искажение ► Рябь...**

Miqdori (tasiri): 50%

Size (o'lcham): O'rta



Rasmni o'giring: **Изображение ► Вращение изображения ► 90° soat strelkasi bo'ylab**



11. Yana bir marta qabul qilish: **Фильтр ► Искажение ► Рябь...**

Miqdor (ta'siri): 30%

Size (o'lcham): Kata

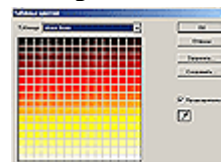


12. Olovlilikni ranglang: **Изображение ► Режим ► Индексированные Цвета**

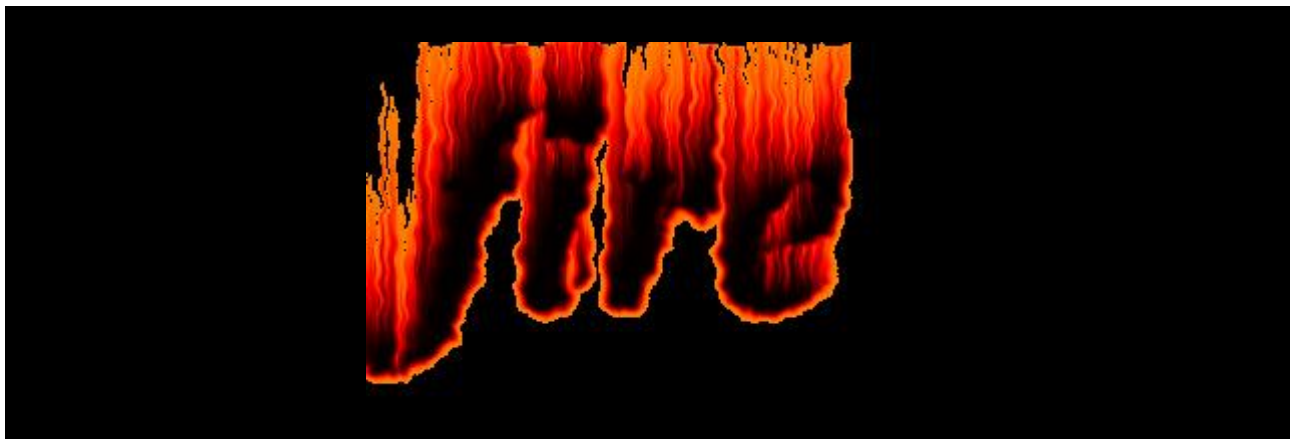
Olovlilikni rangli modelga qo'yung:

Изображение ► Режим ► Таблица цветов.

Таблица цветов oynada **BlackBody** ni tanlang



14. Tayyor bo'lgan rasmni quyidagi komanda yordamida o'zingizni papkangizda saqlang **Файл – Сохранить как...:JPEG** turida saqlang



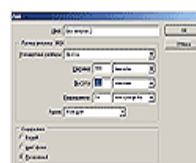
№2 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

1. **Adobe Photoshop** dasturni oching.
2. **Файл ► Создать** (<Ctrl>+<N>) Buyrug'i yordamida yangi rasm yarating.: yangi rasm uchun quyidagi parametrlarni ko'rsating

Kengligi: 10 см
Balandligi: 7 см
Hajmi: 72 пиксели/дюйм
Turi: Чёрно-белое

Asosiy rang (orqa qismi): Белый



Окно Имя

3. **Слой ► Новый ► Слой...** (<Shift>+<Ctrl>+<N>) yangi qatlam qo'shing va uni oq rangga botiring **Заливка** .

4. Текст **T** Uskuna orqali *ice sozini yarating:*

Shrift turi: Time New Roman

Stili: *Bold Italic*

O'lchami: 180 пкс

rangi: Черный



ice

5. **Перемещение**  Uskunasi orqali rasmni tepa qismiga yozuvni joylashtiring (sumalaklar uchun joy qoldiring.

ice

6. **Слой ► Объединить с предыдущим(<Ctrl>+<E>)** Buyrug'i yordamida yopishtiring
7. Yozuvni kristallang: **Фильтр ► Оформление ► Кристаллизация**

Cell Size (yacheyka o'lchami): 6-8 пикселей



ice

8. Muzlik qatlamga dag'allik bering: **Фильтр ► Шум ► Добавить шум:**

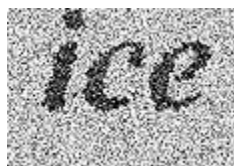
Количество: 70

Распределение: По Гауссу

Монохромный: ☒

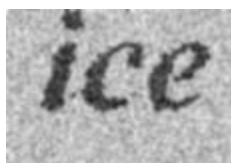


Окно **Добавить шум**

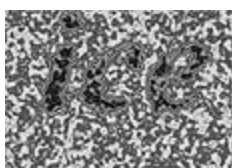
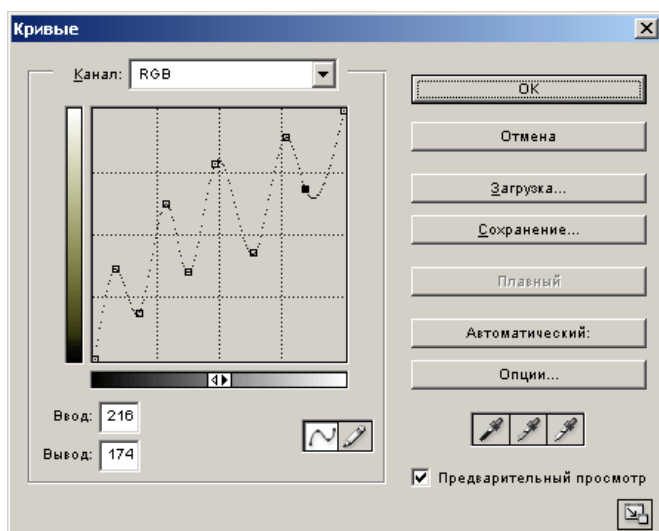


9. Effektni yumshating: **Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу...**

Радиус: 1,5-2 пикселя



10. Rang To'g'irlash: **Изображение ► Коррекция ► Кривые...** (<Ctrl>+<M>)

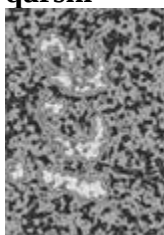


11. Komanda orqali qatlamni yopishtiring **Слой ► Объединить с предыдущим** (<Ctrl>+<E>).

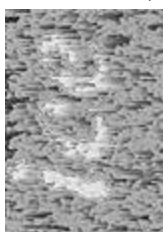
12. Rasmni o'rnini almashtirish: **Изображение ► Коррекция ► Инверсия** (<Ctrl>+<I>)



13. Rasmni aylantiring: **Изображение ► Вращение изображения ► 90° Soat strelkasiga qarshi**



14. Sumalak yarating: **Фильтр ► Стилизация ► Ветер.. Direction** (направление): From the Right (Справа)



15. Rasmni qaytaring: **Изображение ► Вращение изображения ► 90° soat strelkasiga qarshi**



16. Rasmni ranglash qismga o'tkizing: **Изображение ► Режим ► RGB цвет**

17. Rasmni bo'yang:

Изображение ► Коррекция ► Цветовой тон/насыщенность

Установить флажок

Тонирование: ☒

Тон: 191

Насыщенность: 77

Яркость: 3



18. Mo'yqalamni oling (Program_files/ Photoshop/ Goodies/ Brushes/ Assorted Brushes.abr).

Включить возможности пульверизатора  opsiyani tanlang va yarqirash effektini bosing.



19. Tayyor rasmni quyidagi komanda orqali papkangizga saqlang **Файл – Сохранить как...** Fayl turi quyidagicha: **JPEG**.



№3 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

1. **Adobe Photoshop** dasturni oching.
2. Buyruqlar bilan yangi rasm yarating **Файл ► Создать (<Ctrl>+<N>)**. Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni tanlang

Ширина: 15 см

Высота: 7 см

Разрешение: 72 пиксели/дюйм

Режим: RGB цвет

Содержание (фон): Чёрный



Окно **Имя**

1. **Текст**  Uskunasi orqali **blood** so'zini yarating

Тип шрифта: Time New Roman

Начертание: **Bold Italic**

Размер: 150 пкс

Цвет: Белый



2. **Перемещение**  Ushbu belgini tasvirning yuqori qismiga yaqinroq joylashtirish uchun foydalaning (pastki qismida, qonning oqishi uchun masofani qoldiring).

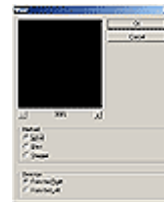


3. **Слой ► Объединить с предыдущим**(<Ctrl>+<E>) buyrug'i yordamida yopishtiring

4. **Изображение ► Вращение изображения ► 90°** soat strelkasiga qarshi rasmni aylantiring



5. Filtрни 5 marta qo'llang. **Ветер: Фильтр ► Стилизация ► Ветер..**
Direction (направление): From the Right (Справа)



6. Rasmni o'z holiga qaytaring: **Изображение ► Вращение изображения ► 90° по часовой стрелке**



7. Pova qiling: **Фильтр ► Sketch ► Stamp**
Light/Dark Balance: 5-6

Smoothness: 1



8. Rasmni teskari aylantirish: **Изображение ► Коррекция ► Инверсия (<Ctrl>+<I>).**

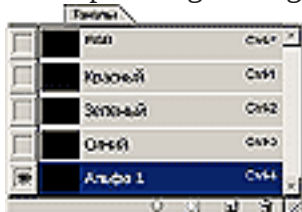


9. Rasmni belgilang: **Выделение ► Всё (<Ctrl>+<A>).**

10. Tanlangan tasvirni clipboardga nusxalash: **Редактирование ► Копировать (<Ctrl>+<C>).**

11. Klaviaturada tugmasini bosing <Delete>.

12. Kanal paletasiga o'ting va yangi kanal yarating. .



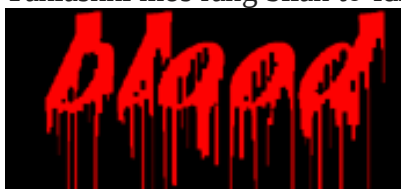
13. Panodagi tarkibni yangi kanalga joylashtiring:
Редактирование ► Вставить (<Ctrl>+<V>).

14. RGB kanaliga o'ting va qatlamlar bilan ishlashga qaytib boring. (<Ctrl>+<V>).

15. Tugmalar birikmasini bosing <Ctrl>+<Alt>+<4>



16. Tanlashni mos rang bilan to'ldiring.



17. Yozuvga hajm qo'shing:

Фильтр ► Sketch ► Bas Relief



Окно Добавить шум

Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan papkaga saqlang

Файл – Сохранить как...:JPEG turida yozuvni saqlang



№4. Topshiriq

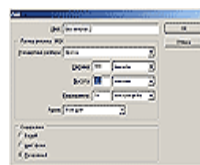
Ishni bajarish tartibi:

1. Adobe Photoshop dasturni oching.

Jamoa bilan yangi rasmni yarating

Файл ► Создать (<Ctrl>+<N>). Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni tanlang

Ширина: 15 см
Высота: 10 см
Разрешение: 72 пиксели/дюйм
Режим: RGB цвет
Содержание (фон): Белый



Окно Имя

2. Tasvirni quyuq yashil rangga to'ldiring



3. Kanal paletasiga o'ting va yangi kanal yarating. .



4. Текст **T**. Uskunasi orqali quyidagi so'zni yarating *slime*:

Тип шрифта: Time New Roman

Начертание: **Bold Italic**

Размер: 150 пкс



Цвет: Белый



5. **Перемещение**  Yorliqni tasvirning yuqori qismiga yaqinroq joylashtirish uchun asbobdan foydalaning (quyqadagi yosun masofasini qoldiring).



Выделение ► Отменить выделение (<Ctrl>+<D>).

6. RGB Kanaliga o'ting.



7. **Фильтр ► Шум ► Добавить шум** Shum qo'shing

Количество: 22%

Распределение: По Гауссу

Монохромный: ☒



8. Filtrni 2 marta qo'llang **Ветер: Фильтр ► Стилизация ► Ветер...**

Direction (направление): From the Right (Справа)



Alfa 1-kanalga o'ting.

9. Rasmni aylantiring: **Изображение ► Вращение изображения ► 90° против часовой стрелки**



10. Filtrni 3-marta qo'llang Ветер: Фильтр ► Стилизация ► Ветер...

Direction (направление): From the Right (Справа)



11. Titrash qo'shish:: Фильтр ► Искажение ► Рябь...

Amount (эффект): 5-6

Size (размер): Medium



12. Rasmni o'z holiga qaytaring: Изображение ► Вращение изображения ► 90° по часовой стрелке

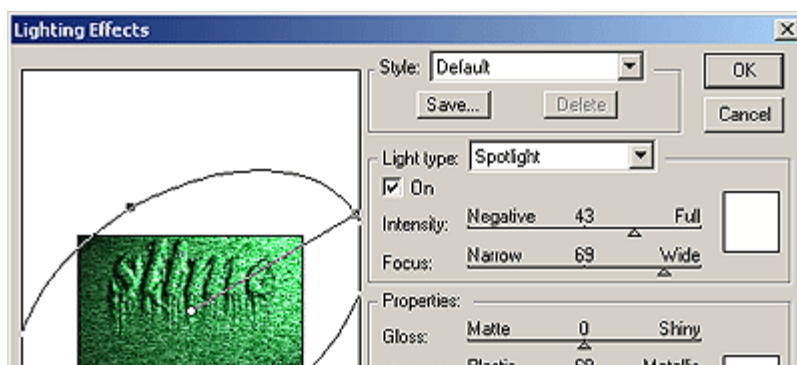


RGB kanaliga o'ting.



13. Фильтр ► Рендеринг ► Эффекты освещения... keyingi parameter orqali quyidagi komadani bosing:

Style: [Dropdown]
Light type: [Dropdown]
On: ☒
Intensity: 45
Focus: 69
Gloss: 0
Material: 69



Exposure: 0

Ambience: 8

Texture
channel: 

White is
high: ☒

Height: 50



14. Alfa 1-kanalni o'chiring.

15. Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan papkaga saqlang **Файл – Сохранить как... JPEG** formatda saqlang



№5 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

Adobe Photoshop Ish quroli o'chirg.

1. **Файл ► Создать** (<Ctrl>+<N>). Buyrug'i yordamida yangi rasm yarting. Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni belgilang:

Ширина: 15 см
Высота: 7 см
Разрешение: 72 пиксели/дюйм
Режим: RGB цвет
Содержание (фон): Белый



Окно **Имя**

2. Инструментом **Текст**  Instrument orqali yangi yozuv yaratinge **adobe:**

Тип шрифта: Time New Roman

Начертание: **Bold**

Размер: 150 пкс

Цвет: Чёрный



adobe

3. **Перемещение**  Instrument orqali yozuvni markazga joylang.

adobe

4. Tasvirni buyruq bilan rasterlashtirish **Слой ► Растрировать ► Текст.**
5. Filtrlang: **Фильтр ► Оформление ► Целлофановая упаковка...**

Highlight Strenght: 16

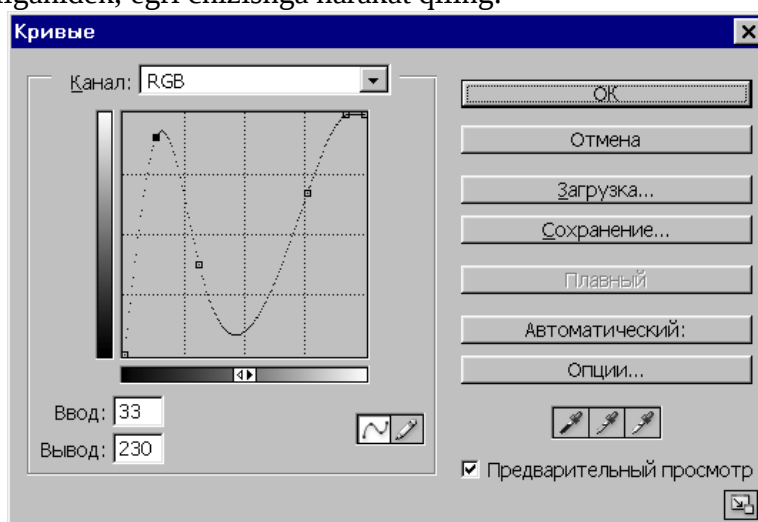
Detail: 5

Smoothness: 13



adobe

6. Bantlarni tonal egri yordamida yanada ko‘proq farqlashni taqozo eting:
Изображение ► Коррекция ► Кривые.
Rasmda ko‘rsatilganidek, egri chizishga harakat qiling:



adobe

7. Lazer nurining rangini tanlang: **Изображение ► Коррекция ► Цветовой баланс**

Цвета: 

Голубой: 82

Пурпурный: 1

Жёлтый: -89

Чёрный: 0

Метод: ☒ Абсолютный



adobe

8. Fon darajasiga o'ting va fonni qora bilan to'ldiring



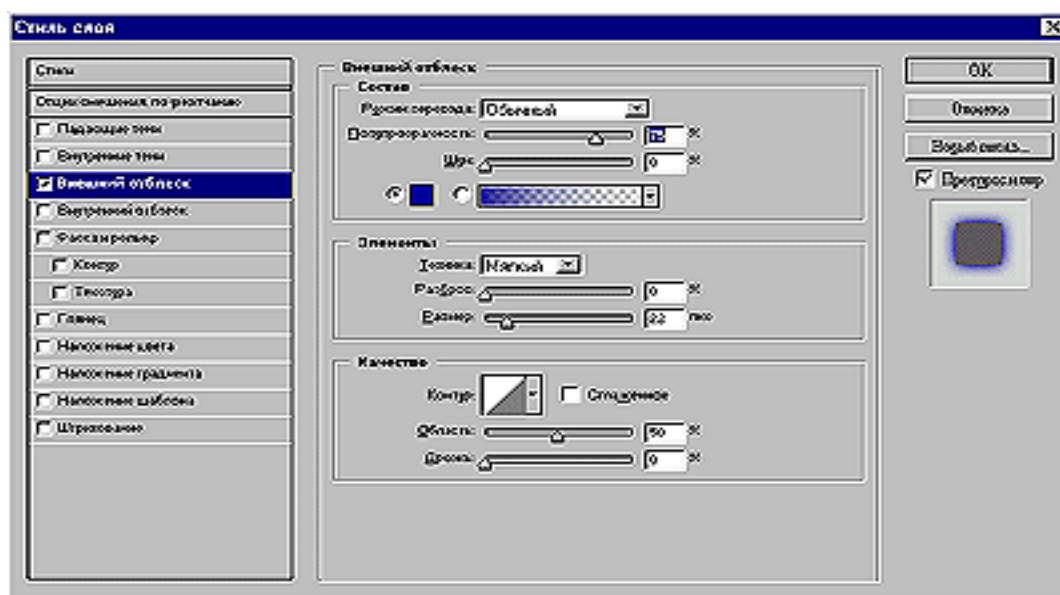
9. Belgilangan qatlamga qaytib boring. Harflarning atrofida porlash: Слой ► Стиль слоя ► Внешнее свечение

Режим перехода: 

Цвет света: 

Полупрозрачность: 75%

Размер: 22 пкс



10. Sloyni biriktiring

11. Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan parkaga saqlang **Файл – Сохранить как...** Установите тип файлов: **JPEG**.



№6 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

Adobe Photoshop Ish quroli oching.

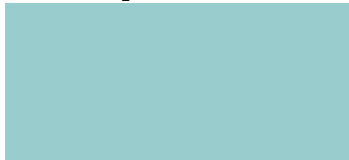
1. Jamoa bilan yangi rasmni yarating **Файл ► Создать** (<Ctrl>+<N>). Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni belgilang:

Ширина: 15 см
Высота: 7 см
Разрешение: 72 пиксели/дюйм
Режим: RGB цвет
Содержание (фон): Белый



Окно **Имя**

2. Asbobni panelni to'ldirish  vositasi orqali fonni ochiq-oydin ko'k bilan to'ldiring



3. Инструментом **Текст**  Instrumenti orqali quyuq ko'k ranglarda yozuv yozish .



4. Yangi sloy qo'shing. Меню **Слой – Новый – Слой** (Ctrl+Shift+N)
5. Yangi sloyda **Кистью** yoki **Пульверизатором (аэрографом)** loyqa qirralar bilan, yuqoridagi yozuvga tushib qolsa, qorni qaerga to'playdigan bo'yoqqa qo'llang.



6. **Палец**  Instrumenti orqali qorining chekkalarini moylash, go'yo uning vazni ostida harflar ustida osishni boshladi. Qor oqimiga taqlid qiling, qorni vertikal yo'nalishda moylang.



7. Shovqin qo'shing: **Фильтр ► Шум ► Добавить шум**

Количество: 16%
Распределение: Униформа
Одноцветный: ☒



8. Filtelni qabul qiling: **Фильтр ► Размытие ► Размытие...**



9. Asboblar panelidagi Кисть vositasi bilan qor tozalarini qo'llang



10. Слой ► Объединить слои (<Ctrl>+<E>) buyrug'i orqali sloyni biriktiring.
 11. Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan papkaga saqlang Файл – Сохранить как... JPEG formatda saqlang.



№7 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

Adobe Photoshop dasturni oching.

1. Файл ► Создать (<Ctrl>+<N>) buyrug'I asosida yangi rasm yarating:

Ширина: 15 см
Высота: 7 см
Разрешение: 72 пиксели/дюйм
Режим: RGB цвет
Содержание (фон): Белый



Окно Имя

2. Asboblar xususiyati panelida Текст ni tanlang Horizontal Type Mask 
 3. Metall tekstini yozing

Metall

4. Quyidagi instrument orqali to'g'irlang Выделение ► Преобразовать Выделение



5. Old fon rangini qora, fon rangini oq rangga o'rnatish.



6. Lineer bilan to'ldiring Градиентом  harflar tepadan pastga.

Metall

7. O'zgartiring, aniqroq tor, tanlov **выделение Выделение ► Модификация ► Сжать:**
Сжать на: pikselda

Metall

8. Linear bilan to'ldiring **Градиентом**  Qarama-qarshi yo'nalishda chiziqli harflar bilan to'ldiring (pastdan yuqoriga).

Metall

9. Quyidagi filtrni qabul qiling: **Фильтр ► Текстура ► Зерно**
Intensity: 23
Contrast: Униформа
Grain Type: ▼

Metall

10. Shovqinli qiling: **Фильтр ► Шум ► Добавить шум**
Количество: 21%
Распределение: По Гауссу
Одноцветный: ☒



Metall

11. Filtrni qo'llang: **Фильтр ► Усиление резкости ► Контурная резкость**
Количество: 345%
Радиус: 1,5 пикселя
Порог: 45 уровней

Metall

12. Bekor qiling **Выделение ► Отменить выделение (<Ctrl>+<D>).**
13. Инструментом **Секхирли тайёкча**  Instrumenti orqali oq fonni belgilang.
Обратная чувствительность: 0.
(Harflar ichida tanlov qo'shishni unutmang).



14. Tanlovni o'zgartirish **Выделение ► Инверсия** (<Shift>+<Ctrl>+<I>).
15. Ko'chirishni qabul qiling **Редактирование ► Копировать** (<Ctrl>+<C>)
Редактирование ► Вставить (<Ctrl>+<V>).
16. Tashqi soya ta'sirini qo'llang: **Слой ► Стиль слоя ► Тень**

Режим смешивания:

Мутноватость: 75%

Угол: 120°

Расстояние: 11

Разброс: 5

Размер: 10



17. **Слой ► Объединить слои** (<Ctrl>+<E>) buyrug'i orqali qatlamni biriktiring
18. Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan parkaga saqlang **Файл – Сохранить как...** Установите тип файлов: **JPEG**.



№8 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

Adobe Photoshop dasturni oching

1. **Файл ► Создать** (<Ctrl>+<N>) Buyrug'I asosida yangi rasm yarating. Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni belgilang:

Ширина: 15 см

Высота: 7 см

Разрешение: 72 пиксели/дюйм

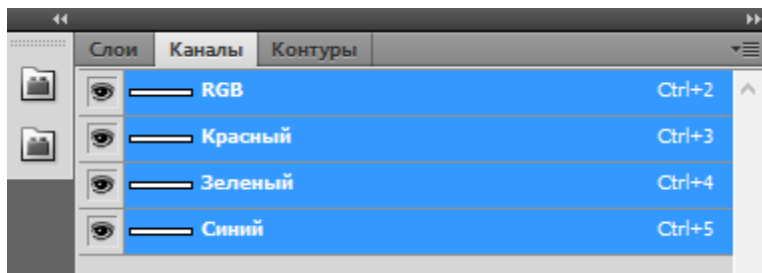
Режим: RGB цвет

Содержание (фон): Белый



Окно **Имя**

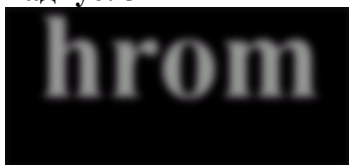
2. Канал paletasiga o'ting va yangi kanal yarating.



3. Текст **T**. Instrumenti orqali yangi yozuv yarating **hrom**.
Цвет букв - средне-серый .

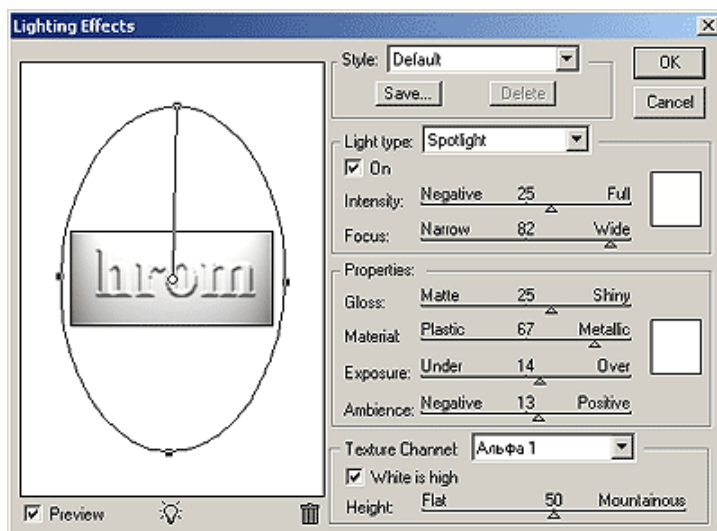


4. Bekor qiling Выделение ► Отменить выделение (<Ctrl>+<D>).
5. Soʻzni yuving: Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу...
Радиус: 3 пикселя.



6. RGB kanaliga oʻting.
7. Фильтр ► Рендеринг ► Эффекты освещения...

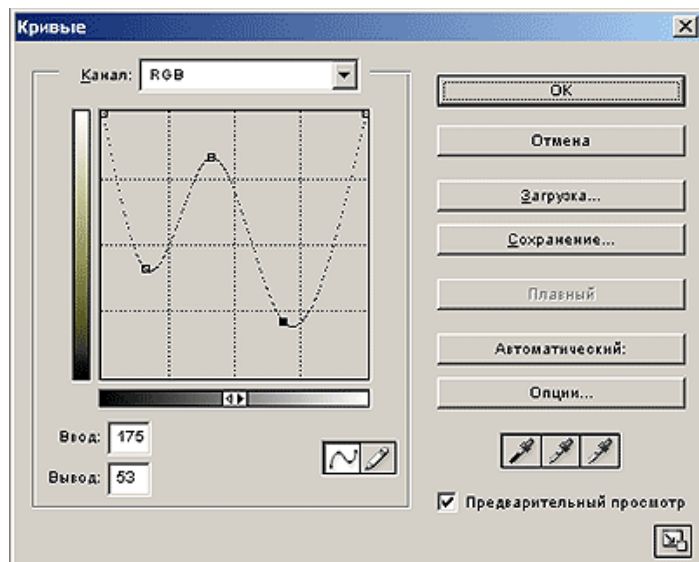
Style: 
Light type: 
On: ☒
Intensity: 26
Focus: 82
Gloss: 24
Material: 67
Exposure: 14
Ambience: 10
Texture channel: 
White is high: ☒
Height: 100



Окно Lighting Effects



8. Tonal chiziqlar bilan tovush balandligini oshirish
Изображение ► Коррекция ► Кривые (<Ctrl>+<M>).



Окно Тоновых кривых

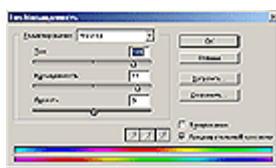


9. Buyruqni ishga tushirib tasvirni rangi:

Изображение ► Коррекция ► Цветовой тон/насыщенность

Установить флажок ☒
Тонирование:

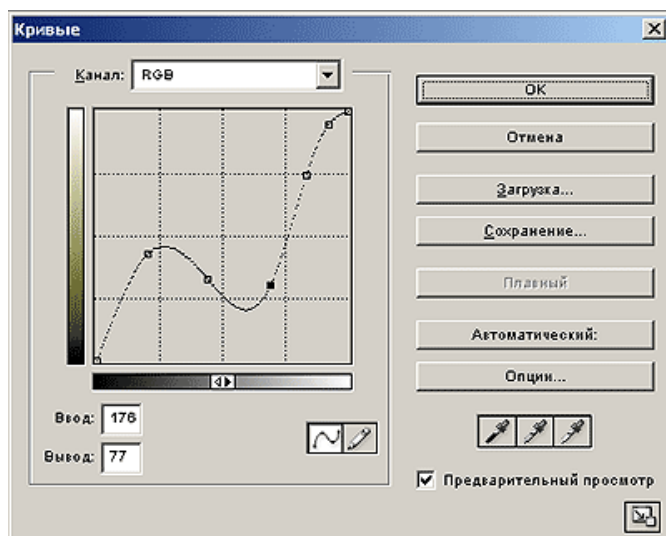
Тон: 38
Насыщенность: 31
Яркость: 0



Окно Тон/Насыщенность



10. Sirtni tonal egri bilan metall ko‘rinish bering **Изображение ► Коррекция ► Кривые** (<Ctrl>+<M>).



darcha Тоновых кривых



12 . Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan papkaga saqlang **Файл – Сохранить как...JPEG**.



№9 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

1. **Adobe Photoshop** dasturni oching.
2. Buyrug'i orqali yangi rasm yarating **Файл ► Создать (<Ctrl>+<N>)**. Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni belgilang:

Ширина: 15 см
Высота: 7 см
Разрешение: 72 пиксели/дюйм
Режим: RGB цвет
Содержание (фон): Черный



Окно **Имя**

3. Инструментом **Текст**  Instrument orqali kul rang rangda yangi yozuv yarating .



4. Tasvirni buyruq bilan rasterlashtirish **Слой ► Растрировать ► Текст**.
5. **Сехирли тайёкча** Asboblar panelida matn vositasini tanlang.
6. Tanlovni niqob sifatida saqlash: **Выделение ► Сохранить выделение...**
7. Alfa 1-kanaliga o'ting.



8. Bekor qiling **Выделение ► Отменить выделение (<Ctrl>+<D>)**.
9. Filt'rni qabul qiling: **Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу...**
Радиус: 2,5 пикселя.



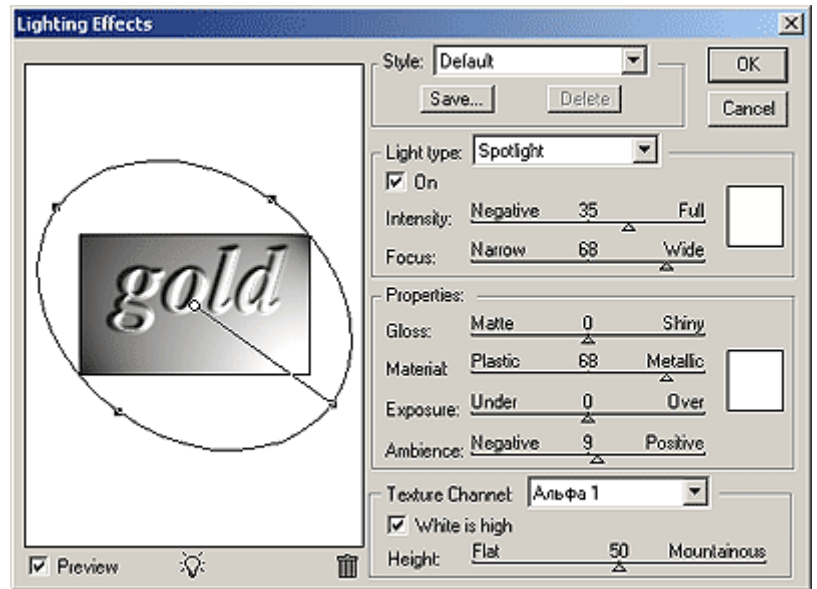
10. RGB-kanaliga o'ting



11. Matn katmanini tanlang.

12. Qabul qiling: **Фильтр ► Рендеринг ► Эффекты освещения...**

Style:
 Light type:
 On: ☒
 Intensity: 35
 Focus: 69
 Gloss: 0
 Material: 68
 Exposure: 0
 Ambience: 9
 Texture channel:
 White is high: ☒
 Height: 50

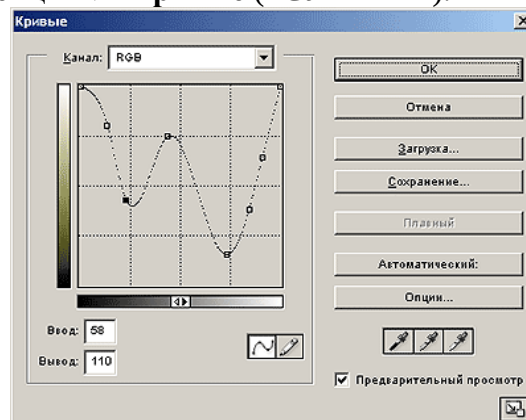


Окно **Lighting Effects**



13. Sirtni tonal egri bilan metall ko'rinish bering

Изображение ► Коррекция ► Кривые (<Ctrl>+<M>).



Окно **Тоновых кривых**



14. Buyruqni ishga tushirish orqali tasvirni rangi:

Изображение ► Коррекция ► Цветовой тон/насыщенность

Установить флажок ☒
Тонирование:

Тон: 56

Насыщенность: 60

Яркость: 13



Окно Тон/Насыщенность



15. Amaldagi papka ichida tugagan tasvirni saqlang **Файл – Сохранить как... JPEG**.



№10 Topshiriq

Ishni bajarish tartibi:

1. **Adobe Photoshop** dasturni oching.
2. Yangi rasm yarating **Файл ► Создать** (<Ctrl>+<N>). Yangi naqsh uchun quyidagi parametrlarni belgilang:

Ширина: 7 см

Высота: 7 см

Разрешение: 72 пиксели/дюйм

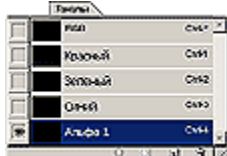
Режим: RGB цвет

Содержание (фон): Черный



Окно **Имя**

3. Kanal paletasiga o'ting va yangi kanalni yarating. .



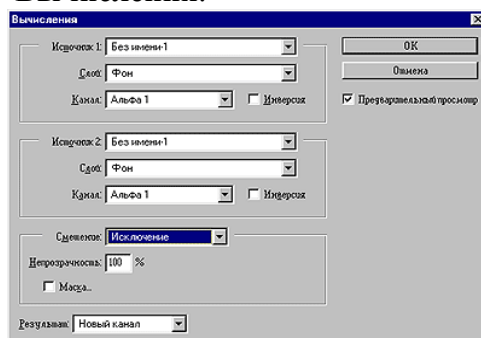
4. **Текст** . Asbobdan foydalanib, yangi kanalda oq yozuvni yarating. .



5. Bekor qiling **Выделение ► Отменить выделение** (<Ctrl>+<D>).
6. Filtr bilan harflarning qirralarini yumshatib qo'ying: **Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу...**
Радиус: 3,3 пикселя.



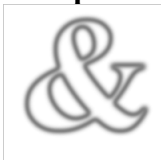
7. Kanalni palitrasi ostidagi toza shlyapa bilan mavjud kanalni tugmachaga sudrab kanalni nusxalash. 
8. Alpha 1-nusxasida yangi kanalda tasvirga filtr qo'ying. **Фильтр ► Другое ► Сдвиг: 1** piksel gorizontal va vertikal.
9. Ikkala kanalni ham yangi kanalga hisoblar yordamida qo'shing: **Изображение ► Вычисления.**



Окно **Вычисления**



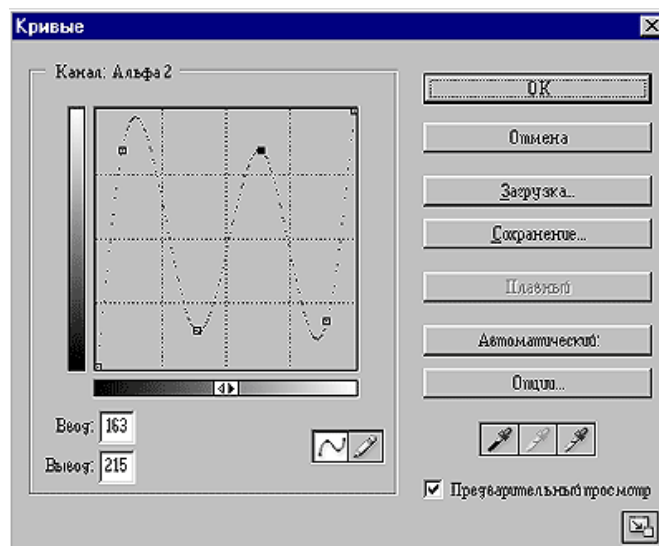
10. Yangi yaratilgan Alpha 2-kanalda tasvirni menyu buyrug'i yordamida teskari aylantiring **Изображение – Коррекция – Инверсия (Ctrl+I)**



11. **Аэрографом**  Qora  o'lchamdagi o'rta cho'tka bilan 5-8% bosim bilan rasmga bir nechta zarbani qo'llang.



12. Tonal chiziqlar bilan metall rang bering: **Изображение ► Коррекция ► Кривые.**
Rasmda ko'rsatilganidek, egri chizishga harakat qiling:



darcha **Кривые**



13. RGB rejimiga ulang.

14. Sichqonchani bosib kanalni tanlovga qo'ying <Ctrl>.



15. Tasvirni asbob bilan to'ldiring. **Заливка**



kul rang-ko'k .



16. Bajarilgan tasvirni buyrug'i bilan papkaga saqlang **Файл – Сохранить как... JPEG.**



3-LABORATORIYA ISHI.

MACROMEDIA FLASH MX DA ANIMATSIYA YARATISH. MATN BILAN ISHLASH: KIRITISH VA FORMATLASH. RASMGGA MATN QO'SHISH.

Ishning maqsadi: Talabalarga **Macromedia Flash** dasturiy vositasi va undagi imkoniyatlar haqida ma'lumot berish. **Macromedia Flash** dasturiy vositasi bilan tanishtirish, fanga bo'lgan qiziqishini o'stirish. talabalarning **Macromedia Flash** dasturiy vositasi ishlash bo'yicha bilim va ko'nikmalarini rivojlantirish.

Topshiriqlar:

1. Dasturning asosiy ish sohalari va tushunchalari.
2. Macromedia Flash dasturining ish qurollar sohasi.
3. Macromedia Flash dasturida animatsiya yaratish.
4. Berilgan topshiriq varianti bo'yicha kompyuterga kiriting.
5. Ish bo'yicha hisobot tayyorlang.

Nazariy qism:

Macromedia Flash dasturi animatsiya yaratishda dunyoda keng qo'llaniladigan dastur. Bu dasturda ishlashni ommaviylashganligi sabablaridan biri, ishlashda dastur interfeysi qulayligi, hamda funksiyalari ko'pligidir.

Macromedia Flash MX dasturi bilan ishlash uchun zaruriy vositalar:

1. Intel Pentium 200MGS (Yaxshisi 400) protsessori.
2. 64 Mb dan kam bo'lmagan operativ xotira (yaxshisi 128 Mb dan boshlab).
3. Qattiq diskda 85 Mb bo'sh joy.
4. 1024x768 piksel va 16 bit rangli monitor.
5. Windows XP va undan yuqori operatsion tizimi.

Multimedia - interaktiv audio-vizual kompyuter texnologiyalari to'plami.

Animatsiya - o'zgaruvchan tasvirlarning (ramkalar) ketma-ketligi bo'lib, natijada ko'rish harakati xayolparvarligi (tasvirning shakli va / yoki joylashishini sekin o'zgartirish).

Animatsiya yaratish dasturiy ta'minot:

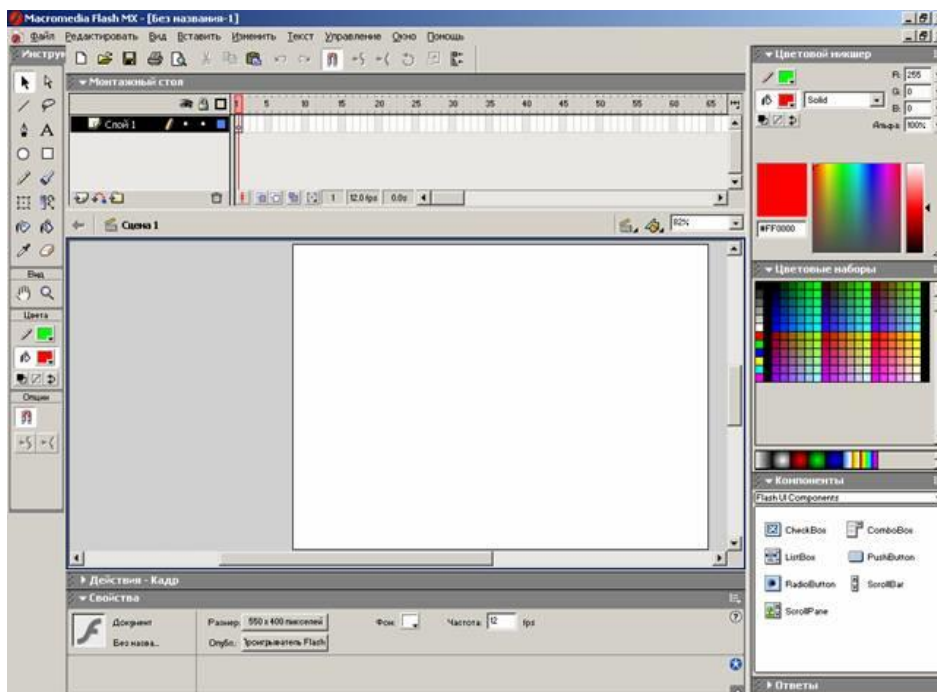
- ✓ Siz tayyor tasvirlardan animatsiya yaratishingiz mumkin bo'lgan dasturlar (turli gif-animatorlar, masalan, Microsoft GIF Animator).
- ✓ 2D animatsiyalarni yaratishga imkon beruvchi dasturiy muhit (masalan, Adobe Flash CS4, Synfig).
- ✓ 3D animatsiyani yaratishga imkon beruvchi dasturiy vositalar (masalan, Autodesk 3ds Max, Blender).
- ✓ Grafik muharrirlari yordamida, masalan, Adobe Photoshop yoki GIMP.
- ✓ Raqamli kamera bilan animatsiya yaratish dasturlari.

2.Macromedia Flash dasturni interfeysi.

Flash interfeysi Adobe firmasining dasturlari (masalan, photoshop) interfeysiga o'xshash bo'lib, nuqtali grafika bilan ishlashga mo'ljallangan.

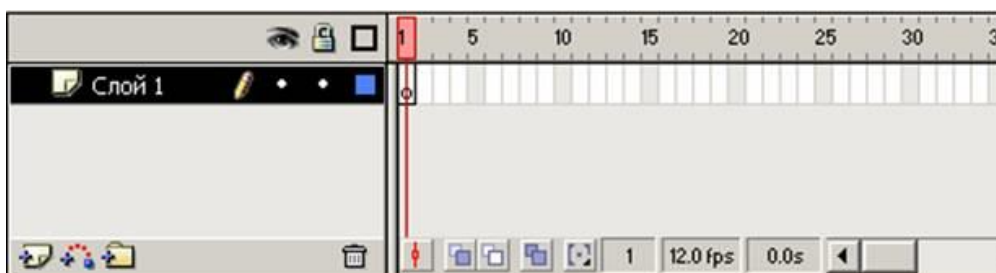
Chapda chizish uchun mo'ljallangan instrumentlar paneli joylashgan. Ular yordamida instrumentlar tanlanishi, shuningdek ishchi sohani boshqarish, obyektlarni o'zgartirish va ranglar tanlash mumkin. O'ng tomonda instrumentlarda sozlash, rang, matn, kadrlar xususiyati va obyektlar palitralari joylashgan. O'rtada ishchi soha, uning ustki qismida esa vaqt diagrammasi **{Timeline}** joylashgan. Ishchi sohada alohida grafik va matnli elementlar yaratiladi.

Dasturni ishga tushirish uchun Windows ning **Пуск** tugmasining **Все Программы** bo'limining **Macromedia** guruhi ichidagi **Macromedia Flash** buyrug'ini tanlaymiz. Natijada ekranda quyidagi dastur darchasi hosil bo'ladi.



Rasm 3.1.

Flash dasturida ishlash uchun biz bir nechta yangi tushunchalar bilan tanishimiz zarur. Bular: **Flash belgisi, grafik tasvir (simvol), animatsion klip, aktiv tugma, ssena, kadr, boshqaruv kadr, vaqt-chizgichi va qatlam.**



Rasm 3.2.

Macromedia Flash yordamida siz quyidagilarni yaratishingiz mumkin:

- ✓ animatsion filmlar;
- ✓ taqdimot videosi;
- ✓ reklama bannerlari;
- ✓ veb-sayt navigatsiyasi;
- ✓ veb-saytlar;
- ✓ o'yinlar.

Kadrlar— ramkalar, ob'ektlar yoki uning qismlari harakatining ketma-ket bosqichlari chizilgan yoki suratga olingan tasvirlardir.

Kalitli kadr - tasvirlarni yaratish va qayta ishlash uchun kadr.

Oddiy kadr - faqat animatsiyada kalitli kadrni tarkibini ko'rsatadigan kadr va unga ishlov berilmaydi.

Kadrni kodidan ochish - avtomatik tarzda tasvirni kalitli kadr boshqa kadrli kadr o'tqazadi.

Kadr- model - vaqtinchalik diagrammada bo'sh katakcha va uni ichida kalitli kadr o'rnatiladi yoki oddiy kadr o'rnatiladi.

Ikki xil kadrlar mavjud:

- 1) Shaklni o'zgartirish asosida qurilgan kadrlar (shape tweening).
- 2) Belgilarga asoslangan kadrlar (motion tweening).

Dasturning elementlari.

- 1) **Asosiy menyu** - dasturni boshqarish va Flash-film yaratish uchun buyruqlar majmui.
- 2) Ishni yengillashtirish uchun, eng tez-tez ishlatiladigan buyruqlar **asosiy asboblari panelida kiritilgan va uni** ochish uchun quyidagi buyruq ishlatiladi **Window->Toolbars->Main**. **Asosiy menyuga va asosiy buyruq paneliga qo'shimcha ravishda interfeys quyidagilarni o'z ichiga oladi:**

✓ **Tahrirlash asboblari paneli (TOOLS)** - grafik moslamalarni yaratish va tahrirlash uchun ishlatiladigan asboblardan foydalanishni ta'minlaydi.



- V - Shakl yoki sohani tanlash va uni kadr bo'ylab harakatlantirish



- A - Kadrda tanlangan shakl chegaralarini o'zgartirish



- N - Kadrda chiziqli turdagi shakl chizish



- L - Kadrda lasso yordamida ixtiyoriy soha tanlash (sehrli tayoqcha va ko'pburchak laso holatlari ham mavjud)



- P - Kadrda ko'pburchak turdagi shakl chizish



- T - Kadrda matn elementini qo'shish



- O - Kadrda aylana turdagi shakl chizish



- R - Kadrda to'rtburchak turdagi shakl chizish (burchaklari aylanasimon holati ham mavjud)



- Y - Kadrda qalam yordamida shakl chizish (chizilgan shakl chegaralar turini o'zgartirish holati ham mavjud)



- B - Kadrda mo'yqalam yordamida shakl chizish (chizish turi, mo'yqalam qalinligi va shaklini o'zgartirish holatlari ham mavjud)



- Q - Kadrda tanlangan shaklni cho'zish (shaklni aylantirish, cho'zish, qiyshaytirish, chegaralarini o'zgartirish holatlari ham mavjud)



- F - Kadrda tanlangan shakl ranglarining yo'nalishini o'zgartirish



- S - Kadrda tanlangan shakl chegaralar rangini o'zgartirish



- K - Kadrda tanlangan shakl orqa rangini o'zgartirish (to'liq cheklangan shakl, to'liq cheklanmagan shakl va butunlay cheklanmagan shakl orqa rangini o'zgartirish holatlari ham mavjud)



- I - Kadrda ishlatilgan rangni qayta tanlash



- E - Kadrda ixtiyoriy sohani o'chirgich yordamida o'chirish (chegara, orqa rang va tanlangan rang, o'chirgich qalinligi va sehrli o'chirgich holatlari ham mavjud)



- H - Kadr sohasini siljitish



- Z - Kadrlarni mashtabini o'zgartirish (kattalashtirish yoki kichiklashtirish holatlari ham mavjud)



chiziqlar rangini va orqa rangini o'zgartirish sohalarini tanlaganimizda quyidagi muloqot sohasi hosil qilinadi.

✓ **Ish maydoni ob'ektni tahrirlash operatsiyalarini bajarish uchun ishlatiladi.**

✓ **Vaqt-chizgichi (TimeLine - Временная шкала)** – Flash dasturida animatsion harakatlarni yaratishda asosiy ish quroli hisoblanadi. Ushbu sohada qatlam va kadrlarni ko'rishimiz va ular ustida har xil amallarni bajarishimiz mumkin. Vaqt-chizgich orqali qatlamlarni joylashuvi va turi, kadrlar turi (boshqaruv va avtomatik yaratilgan kadrlar) va ulardagi action dasturlash skriptlar mavjudligini ko'rishimiz va sozlashimiz mumkin.

Vaqt-chizgichning chap (qatlamlar) tomoni.



- ustuni qatlam ko'rinishi yoki ko'rinishini,



- ustuni qatlamni o'zgartirish mumkinligi yoki mumkin emasligini,



- ustuni qatlam elementlari to'liq yoki faqat chegaralari ko'rinishini, o'zgartirishga yordam

berish,

-  - tugmasi yangi qatlam yaratish,
-  - tugmasi harakat trayektoriyasi qatlamni yaratish,
-  - tugmasi qatlamlar uchun papka yaratish,
-  - tugmasi esa tanlangan qatlamni o'chirish amallarini bajaradi.

Vaqt-chizgichning o'ng (kadrlar) tomoni.

Vaqt-chizgich o'ng tomonining pastki qismida joylashgan  - soha bosh kadrda o'tish, qo'shni kadrlarni yoki ular chegaralarini ko'rsatish hamda bir nechta kadrlarni bir paytda tahrirlash tugmalari,  - sohasi esa nechanchi kadr tanlangani, kadrlar tezligi va nechanchi sekundda joylashishimizni ko'rsatuvchi tugmalar.



Rasm 3.3.

Qatlam (Layer - Слой) – har bir grafik muharrirlaridek Flash dasturida ham qatlamlardan foydalanamiz. Qaysi qatlam yuqorida joylashgan bo'lsa, shu qatlam obyektlari boshqalar ustida ko'rsatiladi. Qatlamni ko'rinmas yoki o'zgartiruvchan emas holatga o'tkazish mumkin. Qatlamlar oddiy, harakat trayektoriya qatlami yoki maska (paydo bo'lish) qatlam ko'rinishida bo'lishi mumkin. Bir vaqtdagi bir nechta har xil harakatlar uchun har xil qatlamlar kerak.



Rasm 3.4.

Kadr (Frames - Кадр) – Flash va ko'pgina animatsion muharrirlar hamda video montaj dasturlari asosida kadrlar ketma-ketligi joylashgan. Kadrlarni siz o'zingiz chizib yaratishingiz yoki dastur uni o'zi avtomatik yaratishi mumkin. Kadrlar ichida boshqaruv kadr (keyframes – ключевой кадр) tushunchasi mavjud bo'lib, u harakat trayektoriyasining nuqtalarini belgilaydi. Avtomatik yaratilgan kadrlar esa ikki xil bo'ladi: shakllar geometriyasining o'zgarishi (**shape tweening**) yoki boshqaruv kadrlar o'zgarishi (**motion tweening**) asosida yaratilgan kadrlar.

Kadrlar ustidan bajariladigan asosiy amallar.

- F7** yoki **Вставка** menyusida **Вставить пустой ключевой кадр (Insert blank keyframe)** – aktiv qatlamda yangi bo'sh boshqaruv kadr yaratish,
- F6** yoki **Вставка** menyusida **Ключевой кадр (Insert keyframe)** – aktiv qatlamda keyingi boshqaruv kadrini yaratish,
- Shift+F6** yoki **Вставка** menyusida **Очистить ключевой кадр (Clear keyframe)** – aktiv qatlamda tanlangan boshqaruv kadrini tozalash,
- F5** yoki **Вставка** menyusida **Кадр (Insert frame)** – aktiv qatlamda bosh kadrini yaratish,
- Shift+F5** yoki **Вставка** menyusida **Удалить кадр (Remove frames)** - aktiv qatlamda tanlangan kadrini tozalash.



Rasm 3.5.

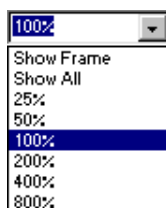
Belgilar (Symbol - Символ) – Flash dasturning asosiy elementlaridan biri. U oddiy grafik yoki bir nechta qatlamdan iborat murakkab grafik tasvir (graphic), animatsiyalashgan klip (movie clip) yoki aktiv tugma (button) ko'rinishida bo'lishi mumkin. Har bitta belgi o'z ichiga bir nechta boshqa belgilarni olishi mumkin bo'lganligi sababli Flash dasturida ishlash juda qulay. Yangi belgi

yaratish uchun **Ctrl+F8** yoki Вставка menyusida Новый символ (**New symbol**) buyrig'ini tanlaymiz. Natijada yangi belgini yaratish muloqot darchasi chiqadi, ushbu darchada biz belgi turini (grafik tasvir – **graphic**, yoki aktiv tugma – **button**) tanlaymiz va OK tugmasini bosamiz. Yangi belgini boshqa yo'l bilan ham yaratish mumkin. Agar biror bir tasvir qismini sichqoncha bilan tanlab, **F8** yoki Вставка menyusida Преобразовать в символ (**Convert to Symbol**) buyrig'ini tanlasangiz, u holda **Flash** shu tasvir asosida siz tanlagan turga mansub yangi belgi yaratadi.

✓ **yordam paneli** - ob'ektlar, grafikalar, ramzlarni qo'shish yoki o'zgartirish uchun ishlatiladi.

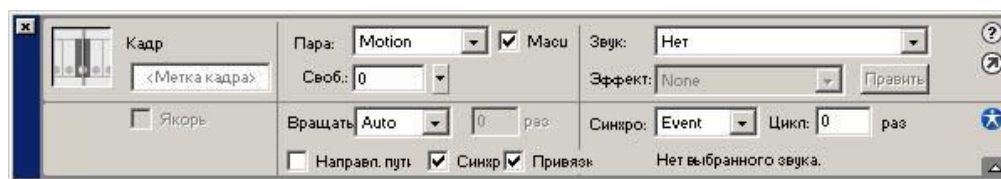
✓ **ishchi soha (Properties)** - ostida xususiyatlar palitrasi joylashgan bo'lib, u turli obyektlar xususiyatlarini o'zgartirish uchun mo'ljallangan.

Darchaning o'ng tomonida kadrni ko'rish masshtabini o'zgartirish sohasi joylashgan. U yordamida to'liq kadrni, to'liq ish sohani, 25%, 50%, 100%, 200%, 400% va 800% ko'rinishiga o'tkazish mumkin.



Rasm 3.6.

Har bir grafik shakl va belgi o'zining xususiyatlariga ega. Ushbu xususiyatlarni ekranga chiqarish va ularni o'zgartirish uchun chap tugmasi bilan tanlab **Свойства (Properties)** yoki **Ctrl+F3** yoki Окно menyusining shu nomli buyrug'ini tanlaymiz. Natijada shu nomli mulokot darchasi ekranda hosil qilinadi va u yordamida biz har bir grafik shakl va belgining xususiyatlarini o'zgartirishimiz mumkin bo'ladi.

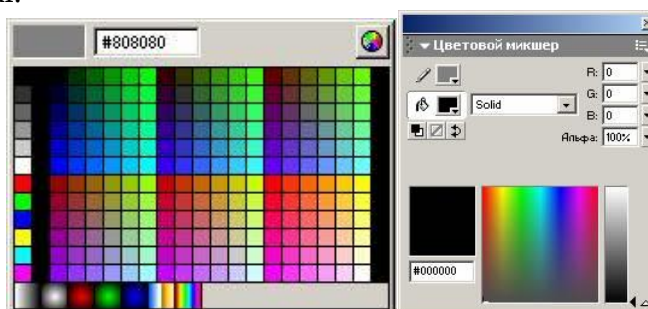


Rasm 3.7.

Masalan, **ish sohaning bo'sh joyiga** bosib shu darchada hosil qilingan elementlar orqali ish sohaning hajmini, orqa rangini va kadrlar almashish tezligini o'zgartirishimiz mumkin. Agar **boshqaruv kadr** tanlangan bo'lsa, u holda animatsiya turi, uning xususiyatlari, tovush bilan jihozlanish va hokazo holatlarini o'zgartirishimiz mumkin. Agar **matn elementi** tanlangan bo'lsa, u holda matn harflar shakli, kattaligi, intervallari, rangi, abzasda joylanishi va hokazo shriftga tegishli holatlarni o'zgartirish imkoniyati paydo bo'ladi. Agar **grafik shakl** tanlangan bo'lsa, u holda uning kadrda joylashish koordinatalari, kattaligi, chegara chiziqlarining qalinligi va rangi, ular turi va shaklning orqa (ichki) rangini o'zgartirish imkoniyati paydo bo'ladi.

3. Matn va rang bilan ishlash.

 chiziqlar rangini va  orqa rangini o'zgartirish sohalarini tanlaganimizda quyidagi muloqot sohasi hosil qilinadi.



Rasm 3.8.

U yordamida yoki rang kodi orqali yoki **256 rangdan** tanlab yoki spektrdan rangni tanlab olishimiz hamda rang berish yo'lini tanlashimiz mumkin. Rangni boshqa yo'l bilan ham o'zgartirish mumkin. Buning uchun **Окно** menyusidagi **Цветовой набор (Ctrl+F9)** va **Цветовой микшер (Shift+F9)** buyruqlarni ishga tushiramiz.

Panel quyidagi jarayonlarni bajarishga imkon beradi:

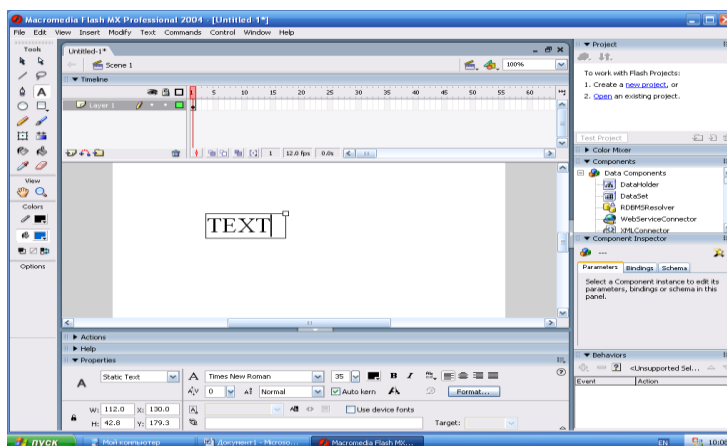
- ✓ tanlangan yoki yangi yaratilgan ob'ekt uchun to'ldirish rangini belgilash;
- ✓ tartibga solish mavjud gradient fills;
- ✓ plomba sifatida ishlatiladigan bitmap tasvirini tanlang;
- ✓ yangi oyna yaratish va flesh palitrasining asosiy ranglarini tahrir qilish.

Ko'rib turganimizday Flash dasturining interfeysi ko'pgina bloklardan tashkil topgan.

Har qanday Flash filmiga matn qo'shilishi mumkin. Matn o'lchami, shrift, uslub, oraliq, rang va tekislash usuli bilan belgilanishi mumkin. Boshqa narsalar kabi shriftni aylantira olish qobiliyati - aylantirish, masshtablash, burilish.

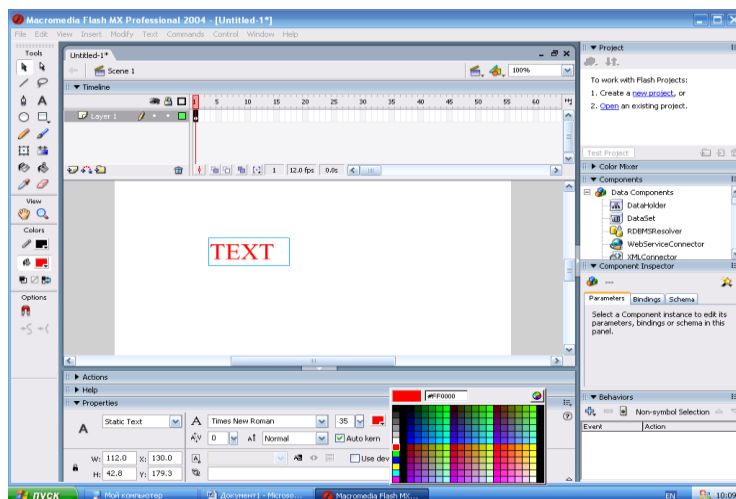
Flash dasturida Shriftlarni o'zgartirish mumkin, buning uchun...

Tools palitrasidan **A** belgisini belgilaymiz va ish stolimizga masalan TEXT degan matni kiritamiz.



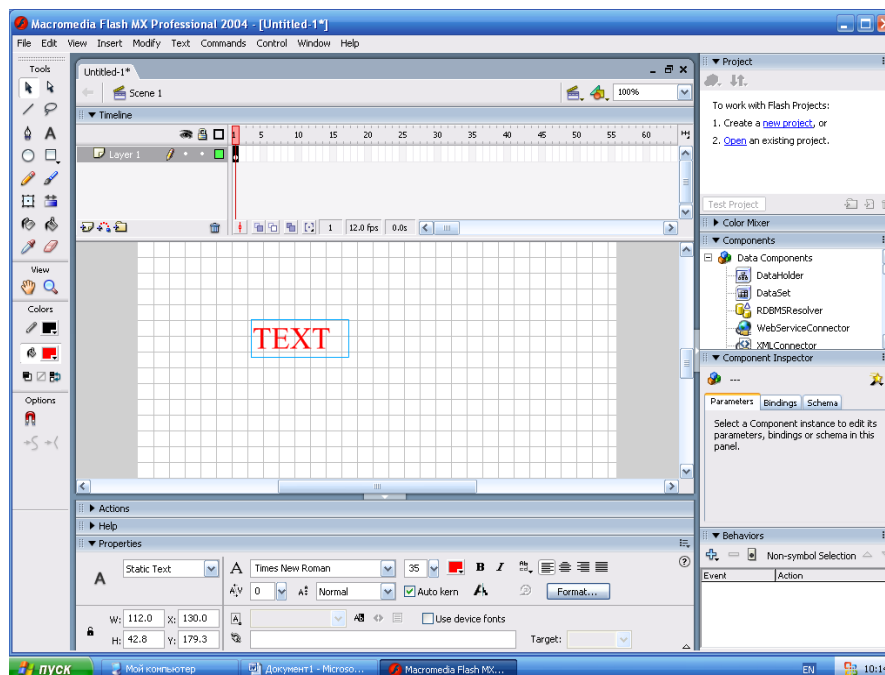
Rasm 3.9.

Yozgan matnimizni buyash uchun Tools blokida berilgan  instrument yordamida yozgan matnimizni belgilaymiz va pastki Properties blokidan ranglar palitrasini tanlab o'zimizga kerakli rangni quyishimiz mumkin...



Rasm 3.10.

Ish stolimizga aniqlik kiritish kerak bo'lsa quydagi funktsiyani bajarishimiz mumkin.
View-Grid>Show Grid va ish stolimizda quydagi o'zgarish hosil bo'ladi.



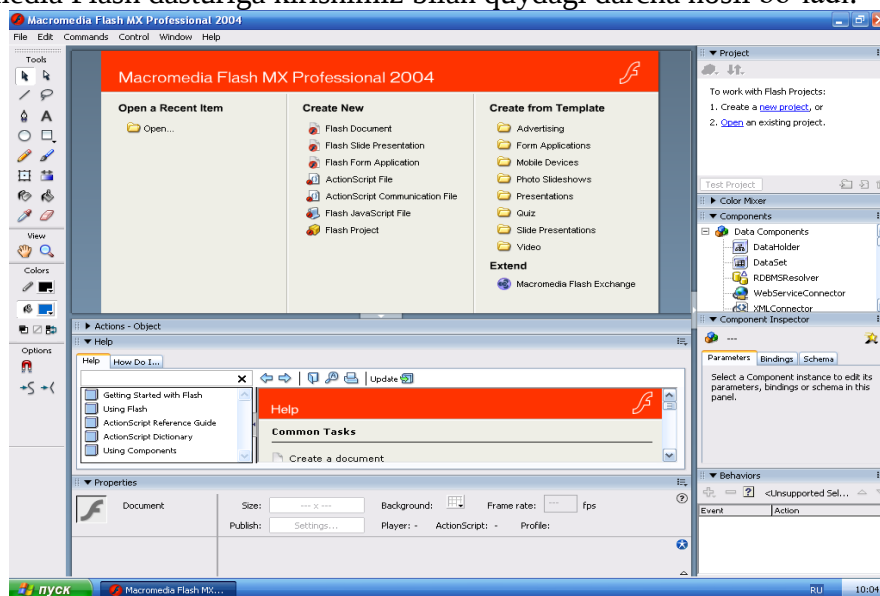
Rasm 3.11.

4. Animatsiya yaratish. Animatsiya turlari.

Flashda bajarilgan ishlarining natijasini (fayllar, animatsiya, sa-hifalar) — multfilm, klip, videolavha, rolik va animatsiyalar deb atash qabul qilingan (umumiy termin — *movie*).
Flashda rolik yaratish jarayoni quyidagicha:

Dastlab **fla** kengaytmali boshlang'ich yoki mualliflik fayl (tahrirlab bo'ladigan boshlang'ich fayl) yaratiladi. Keyin brauzerda ko'rish mumkin bo'lgan **swf**-faylga o'zgartiriladi. Bundan tashqari, ishning natijalarini keng tarqalgan formatlar fayllari **avi**, animatsion **gif**, **jpeg** va boshqa formatlarga eksport qilish mumkin.

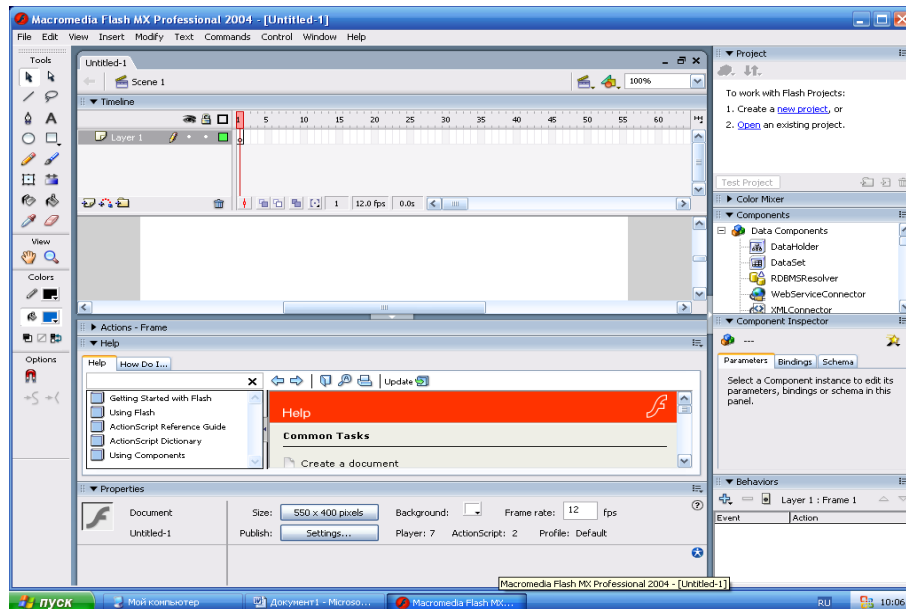
Macromedia Flash dasturiga kirishimiz bilan quydagi darcha hosil bo'ladi.



Rasm 3.12.

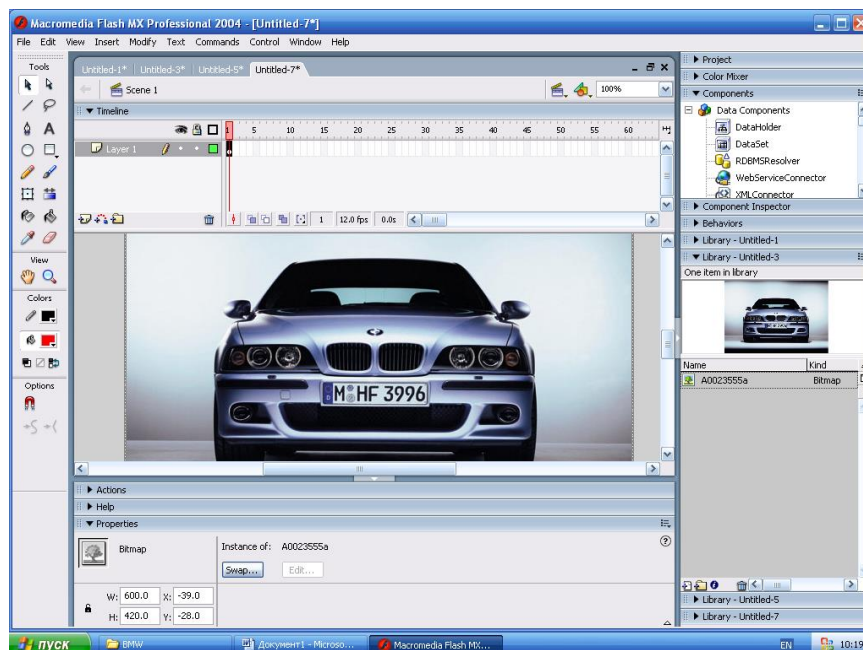
Bu darcha yangi foydalanuvchilarga o'ziga hos yo'l deb bilsak ham bo'ladi, masalan unda shablonlar, uquv qullanmalar mavjud bo'ladi.

Bu darchadan yangi ish boshlashimiz uchun **Flash Document** qismini belgilaymiz.



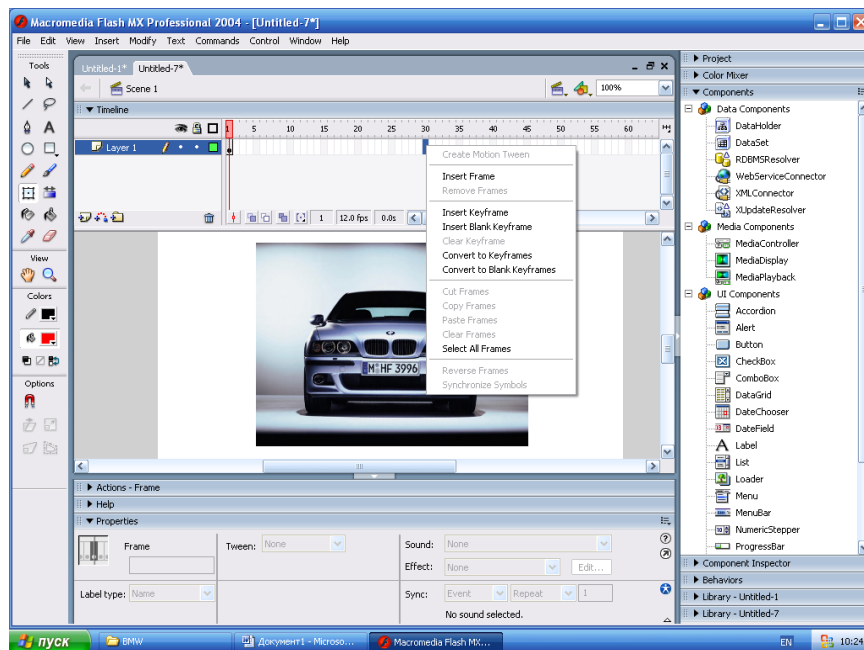
Rasm 3.13.

Windows-Library(Ctrl+L) funksiyasini bajaramiz va **Flash** interfeysining o'ng tomonidan **Library** bloki hosil bo'ladi, unda biz foydalanmoqchi bo'lgan xar xil obyektlar mavjud. Rasmni ekranga olib o'tamiz...



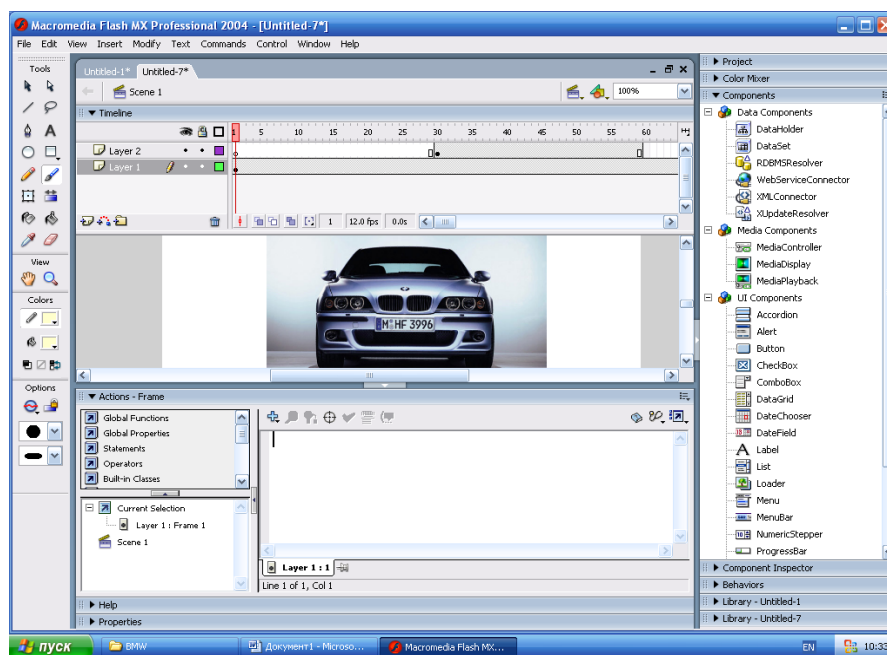
Rasm 3.14.

Timeline blokida sloylar(qatlamlar) hamda, framlardi kiritishimiz mumkin bo'lgan interfeys mavjud. Tiny ni belgilaymiz 30 ni belgilab o'ng tomondan **Insert key frame** ni belgilaymiz.



Rasm 3.15.

Yangi **Слой (qatlam)** qushamiz va animatsiya hosil qilamiz. Yangi sloydi hosil qilishimiz uchun Timileni blokidan yangi **Слой (qatlam)** qushishimiz mumkin.

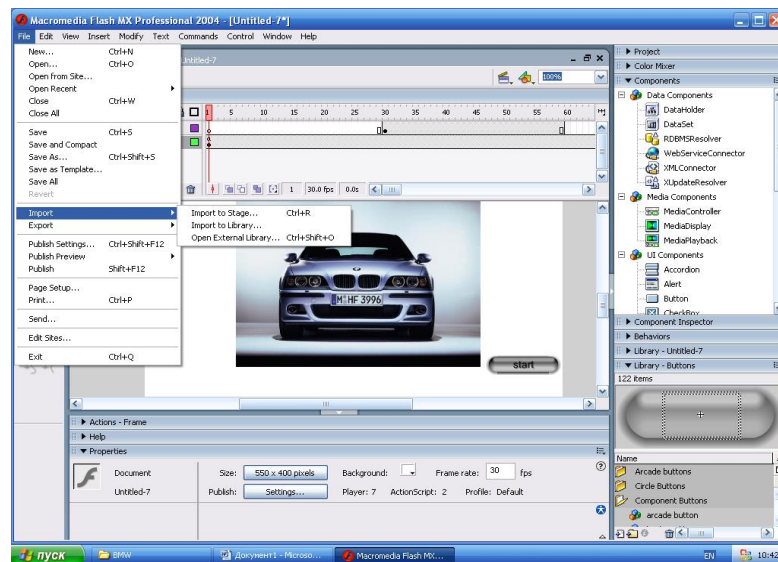


Rasm 3.16.

Va yana tenydi belgilab **30 dan 60** gacha bo'lgan **frame** larni belgilaymiz. Qilgan ishimizni ko'rish uchun **Control – Test Movie (Ctrl+Enter)** funksiyasidan foydalanishimiz mumkin...

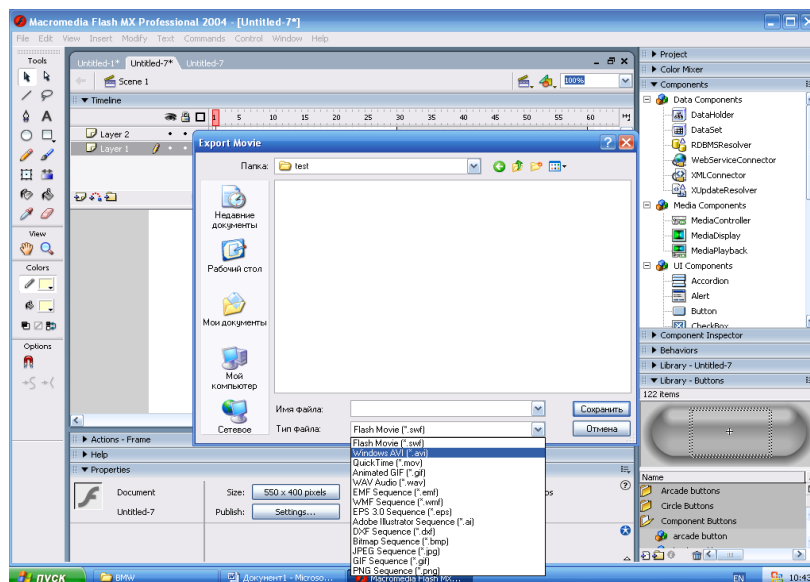
Qilgan ishimizni quydagisha ekspert qilishimiz mumkin...

File-Export-Export Movie.



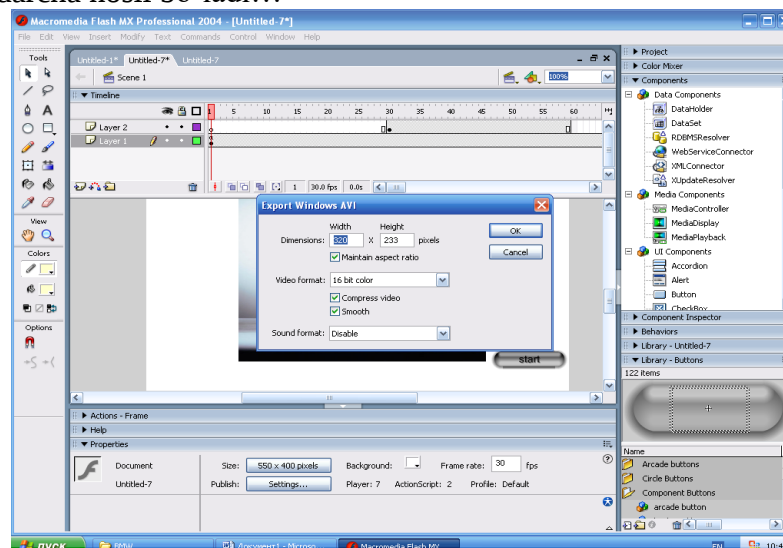
Rasm 3.17.

Fayl formati standart (*.swf), buni o'zgartirishimiz mumkin. Mos proigrivelgelga formatda saqlanadi. Windows AVI (*.avi) da saqlashimiz mumkin.



Rasm 3.18.

Va yana quyidagi darcha hosil bo'ladi...



Rasm 3.19.

Bu yerda **Compress video** qilgan ishimizni siqishga imkon beradi. **Smooth** agar rastarli bo'lsa ekspert qilishda foydalaniladi **Sound** format kerakli bandini tanlanadi. **Mono** yoki **Stereo**.

Ushbu usul asosan obyekt formasining bir turdan ikkinchi turga o'zgarishiga asoslangan.

Birinchi marta **Oval (O)** instrumenti yordamida aylana chizib olamiz. **Ellips** emas, balki aylana hosil bo'lishi uchun **Shift** tugmasi birgalikda bosib turiladi.

Arrow (A) elementini ishlatib va **Timeline** bo'limida **30 kadrni** belgilang. Bosh menyudan **Insert > Keyframe (F6)** buyrug'ini bajaring. Bu harakat bilan siz **30 kadrni** kalit kadrda aylantirdingiz. E'tibor bering, lineyka ostida kadrlar kulrang rangga bo'yalib qoldi.

30 kadrda Rectangle (R) instrumenti yordamida aylananing chap qismida to'rtburchak chizing. **Arrow (A)** instrumentini tanlang va aylanani belgilagan holda **Delete** tugmasi yordamida uni o'chirib tashlang.



Rasm 3.20.

Sichqoncha tugmasini **1-30 kadrlar** orasida ikki marta bosing va hosil bo'lgan paneldan **Tweening** bo'limini tanlang. **Shape** holatini o'rnatib.

1-kadrda kursorni o'rnatgan holda, **Enter** tugmasini bosing va hosil bo'lgan animatsiyani ko'ring. Oxirgi natijani ko'rish uchun esa **Control > Test Movie (Ctrl+Enter)** buyrug'ini bajaring.

Mazkur usul obyekt xususiyatlarini boshqarish uchun xizmat qiladi. Eng oddiy foydalanish sifatida obyekt koordinatalarining o'zgarishini keltirishimiz mumkin.

Yangi fayl yarating va aylana chizing. **Paint Bucket (U)** instrumenti yordamida oq-qora radial gradiyent bilan uning ichini bo'yang.

Obyektni belgilang (**Insert > Select All (CTRL+A)**) va bosh menyudan **Insert > Convert to Symbol.....(F8)** buyrug'ini bajaring. **Name** maydonida obyektga nom bering: **ball**

Belgilashni bekor qilmay turib, **Window > Inspectors > Object** panelida qo'yidagi parametrlarni o'rnatib: **x= 150, y= 50, w=50, h= 50**.

61-kadrni kalit kadr qiling.

Sichqoncha tugmasini **1-30 kadrlar** orasida ikki marta bosing va hosil bo'lgan paneldan **Tweening** bo'limini tanlang. **Motion** holatini o'rnatib.

31-kadrni kalit kadr qiling (**F6**).

Ushbu kadrda obyektni tanlang va **Object** panelida **u =250** koordinatasini o'rnatib. Birinchi kadrda kursorni o'rnatgan holda, **Enter** ni bosing va natijani ko'ring.

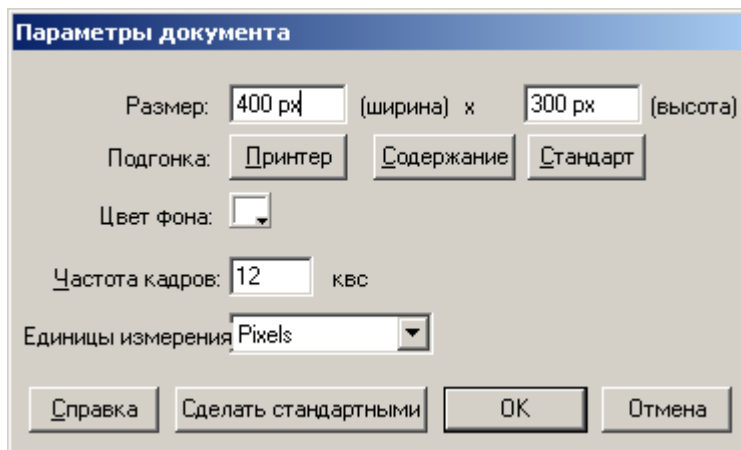
Tasavvurning to'liq hosil bo'lishi uchun **28 va 34-kadrlarni** kalit kadr qiling, shundan so'ng **31-kadrda Window > Inspectors > Transform** paneli yordamida koptokni vertikal bo'yicha qisqartiring (**80%**).

TOPSHIRIQ VARIANTLARI

1-variant

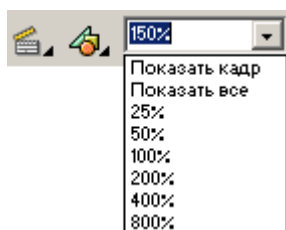
«Arrow Tool» (Ko'rsatkich uskunasi) ajratib olish va chizish asboblari

1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. «Файл ► Новый» buyruqlar ketma ketligi yordamida yangi hujjat yarating.
3. «Параметры документа» (Hujjat parametrlari) oynasini quyidagi buyruqlar yordamida «Изменить ► Документ» chaqiring.



Hujjat o'lchamini belgilang: 400 X 300 пикс.

4. Hujjat mashtabini shunday o'rnatishni, ishchi stolingiz oynasi to'liqligicha ko'rinib tursin.



5. "Панели инструментов" (Uskunalar paneli) dan "Эллипс" ni tanlang 
6. Параметры (Parametrlar) oynasidan quyidagilarni o'rnatish:

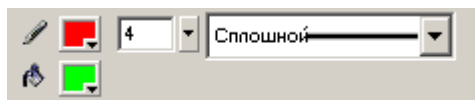
Цвет штриха (Shtrix rangi): Qizil 

Цвет заполнения (To'ldirish rangi): Yashil 

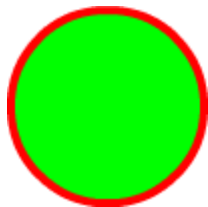
Высота штриха (Shtrix balandligi): 4

Стиль штриха (Shtrix ko'rinishi): 

7.



8. Aylana rasmini chizing



9. "Параметры (Parametr)" lar oynasidan quyidagilarni o'rnatish:

Цвет штриха (Shtrix rangi): Ko'k rang 

Цвет заполнения (To'ldirish rangi): Olov rang 

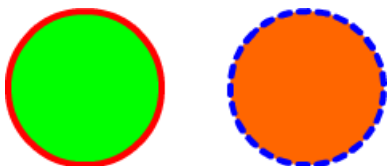
Высота штриха (Shtrix balandligi): 4

Стиль штриха (Shtrix ko'rinishi): -----

10.



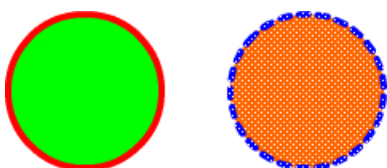
11. Aylana rasmi yoniga, yana bitta aylana chizing



12. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Указатель” (Ko‘rsatkich)  uskunasi tanlang. Ko‘rsatkich bilan olov rang aylanani tanlang. Ajratib olish uchun quyidagilarni amalga oshiring:

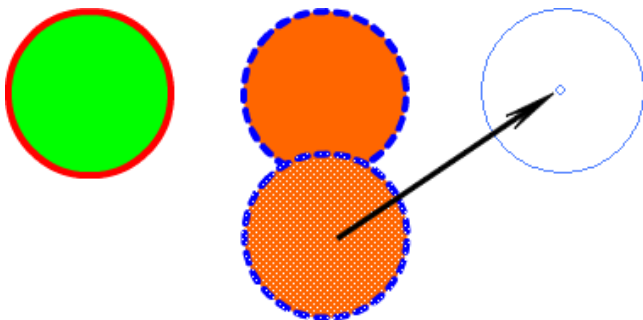
- ✓ obyekt ichida ikki marta sichqonchani bosib;
- ✓ Sichqoncha ko‘rsatkichini obyekt tashqarisiga o‘rnating va sichqoncha tugmasini bosgan holda ko‘rsatkichni shunday ko‘chirish kerakki, butun obyekt chegaralangan setka ichida bo‘lib qolsin.

Belgilangan obyekt mayda katakchalar ko‘rinishida, kontur chiziqlar esa yirikroq ko‘rinishda aks etadi va mana shu holat “выделение” (ajratib olish) deyiladi.



13. Ajratib olingan tasvir nusxasini yarating “Редактировать ► Копировать”(<Ctrl>+<C>), va nusxani qaytadan qo‘ying “Редактировать ► Вставить”(<Ctrl>+<V>)

Yangi ko‘paytirib qo‘yilgan tasvirni, “выделение” (ajratib olish) buyrug‘ini bekor qilmasdan turib “Указатель” (Ko‘rsatkich) uskunasi bilan joyini o‘zgartiramiz:



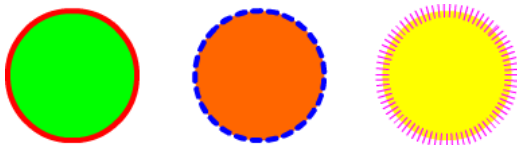
14. Uchinchi yangi aylanani “выделение” (ajratib olish) buyrug‘ini bekor qilmasdan turib, “Параметры” (Parametr) lar oynasidan quyidagilarni o‘rnating:

Цвет штриха (Shtrix rangi):	Siyoh rang 
Цвет заполнения (To‘ldirish rangi):	Sariq rang 
Высота штриха (Shtrix balandligi):	10
Стиль штриха (Shtrix ko‘rinishi):	

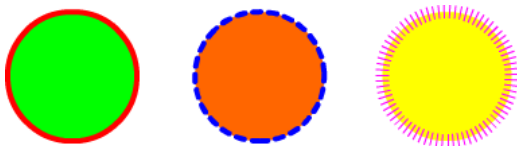
15.



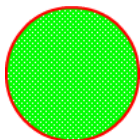
16. Shundan so‘ng “выделение” (ajratib olish) buyrug‘ini bekor qilish uchun, bosh joyga sichqoncha bilan bosamiz va quyidagi tasvir hosil bo‘ladi.



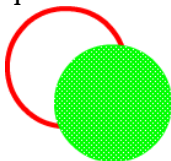
17. Xuddi shunday ketma ketlikda tog'ri to'rt burchak tasvirini ham qo'shing. Tog'ri to'rt burchak tasvirini yaratayotganda **“Прямоугольник”(Tog'ri to'rt burchak)**  uskunasidan foydalaning:



18. **“Панели инструментов” (Uskunalar paneli)** dan **“Указатель” (Ko'rsatkich)**  uskunasini tanlang va aylanalardan birining o'rtasiga sichqoncha bilan, bir marta bosing. Sizda shunda aylananing faqatgina **“заливка” (rang to'ldirish)** qismi belgilanadi:

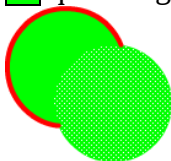


“Указатель” (Ko'rsatkich) uskunasi bilan ajratib olingan **“заливка” (rang to'ldirish)** qismini chetroqqa surib qo'ying:

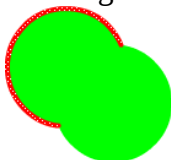


“Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan **“Ведро краски” (bo'yoq chelagi)**  ni tanlang:

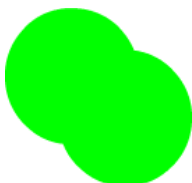
“Параметры (Parametr)” lar oynasidan **“заливка” (rang to'ldirish)** ni yashil rang -  qilib belgilang va aylana konturining bo'sh joyiga rang bering:



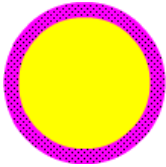
Yana bir bor **“Указатель” (Ko'rsatkich)**  uskunasini tanlang va ikki marta aylananing konturiga sichqoncha bilan bosing:



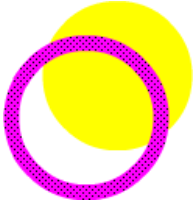
Klaviaturadan **“Delete”** tugmachasini bosing. Natijada tasvirdagi belgilangan aylana konturi o'chirib tashlanadi:



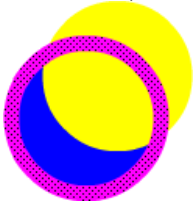
19. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Указатель” (Ko‘rsatkich)  uskunasi tanlang. Ixtiyoriy aylananing konturini bir marta bosing, natijada sizda aylananing konturi belgilab olinadi:



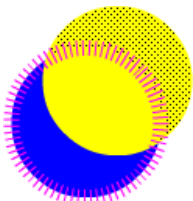
“Указатель” (Ko‘rsatkich) uskunasi bilan ajratib olingan qismini chetroqqa surib qo‘ying:



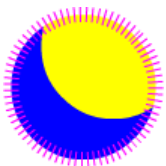
- “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Ведро краски” (bo‘yoq chelagi)  ni tanlang. “Параметры (Parametr)” lar oynasidan “заливка” (rang to‘ldirish)ni ko‘k rang -  qilib belgilang va aylana konturining bo‘sh joyiga rang bering:



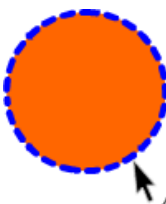
Yana bir bor “Указатель” (Ko‘rsatkich)  uskunasi tanlang va ikki marta aylananing konturiga sichqoncha bilan bosing:



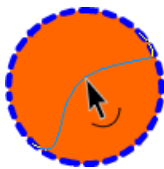
Klaviaturadan “Delete” tugmachasini bosing. Natijada tasvirdagi belgilangan aylana konturi o‘chirib tashlanadi:



20. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Указатель” (Ko‘rsatkich)  uskunasi tanlang. Sichqoncha ko‘rsatkichini aylanalarning birining kontur chizig‘iga olib boring. Ko‘rsatkich yonida uncha kata bo‘lmagan yoy paydo bo‘ladi:



Sichqonchaning chap tomonini bosing va qo‘yib yubormasdan aylana formasini o‘zgartiring:



Sichqonchaning chap tugmasini qo'yib yuboring va aylana formasi o'zgaradi:



21. **“Панели инструментов” (Uskunalar paneli)** dan **“Указатель” (Ko'rsatkich)**  uskunasini tanlang. Sichqoncha ko'rsatkichini to'g'ri to'rtburchakning istalgan burchagiga olib boring. Ko'rsatkich yonida uncha kata bo'lmagan burchak hosil bo'ladi:



Sichqonchaning chap tomonini bosing va qo'yib yubormasdan to'g'ri to'rtburchak formasini o'zgartiring:



Sichqonchaning chap tugmasini qo'yib yuboring va to'g'ri to'rtburchak formasi o'zgaradi:



Ixtiyoriy tarzda o'zingiz, to'g'ri to'rtburchak formasini rasmda ko'rsatilganidek o'zgartirishingiz mumkin:



22. **“Панели инструментов” (Uskunalar paneli)** dan **“Указатель” (Ko'rsatkich)**  uskunasini tanlang. Sichqonchaning chap tugmasi yordamida ixtiyoriy to'g'ri to'rtburchakning o'ng tomonini bir marta bosing:



“Указатель” (Ko'rsatkich) uskunasi bilan ajratib olingan kontur chizig'ini chetroqqa surib qo'ying:



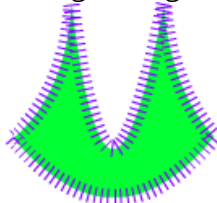
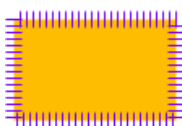
Xuddi shuni, to'g'ri to'rtburchakning qolgan tomonlari bilan ham amalga oshiring:



Ixtiyoriy tarzda o'zingiz, to'g'ri to'rtburchak formasini rasmda ko'rsatilganidek o'zgartirishingiz mumkin:



23. **“Указатель” (Ko'rsatkich)**  uskunasini qo'llagan holda, ixtiyoriy tarzda oxirgi shaklni ham formasini o'zgartiring:

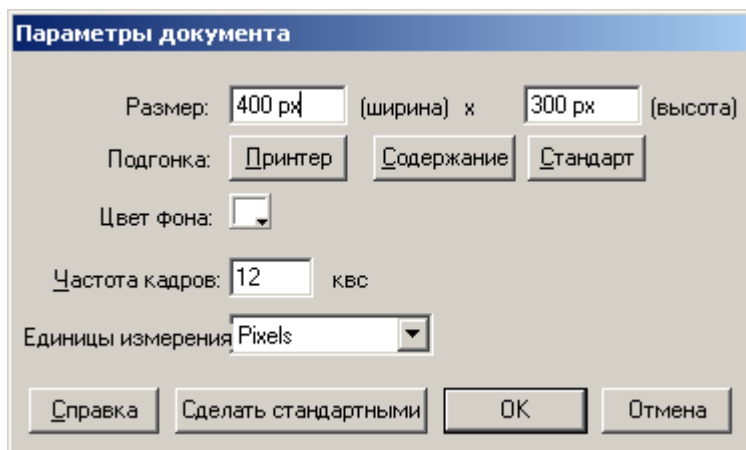


24. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

2-variant

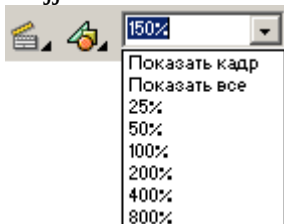
«Lasso (Лассо) и Line (Линия)» ajratib olish va chizish asboblari

1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. **“Файл ► Новый”** buyruqlar ketma ketligi yordamida yangi hujjat yarating.
3. **“Параметры документа” (Hujjat parametrlari)** oynasini quyidagi buyruqlar yordamida **“Изменить ► Документ”** chaqiring.

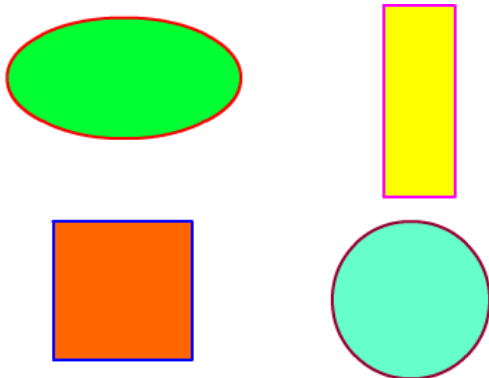


Hujjat o'lchamini belgilang: 400 X 300 pixel.

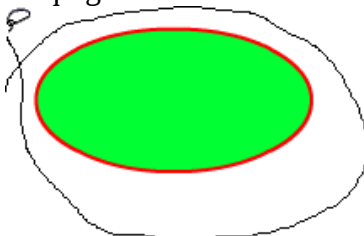
4. Hujjat mashtabini shunday o'rnatishingiz, ishchi stolingiz oynasi to'liqligicha ko'rinish tursin.



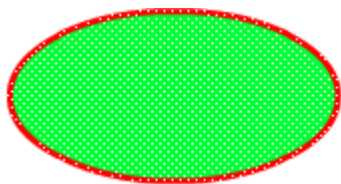
5. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Ellips”  va “To‘g‘ri to‘rtburchak”  ni tanlang va 4 ta ixtiyoriy shakl chizing.



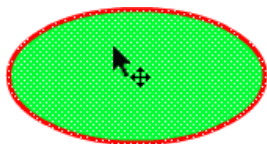
6. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Лассо” (Lasso)  ni tanlang. Sichqonchani chap tugmasini bosib, chizilgan shakl atrofini ixtiyoriy ravishda o‘rab chizib chiqing.



Chap tugmani qo‘yib yuboring va shakl ajratib olingan ko‘rinishda bo‘ladi:



“Указатель” (Ko‘rsatkich)  bilan ajratib olingan shaklni joyini o‘zgartiring



7. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Лассо” (Lasso)  ni tanlang. Sichqonchani chap tugmasini bosib, shakl ichida ixtiyoriy chegara chizig‘ini chizing:



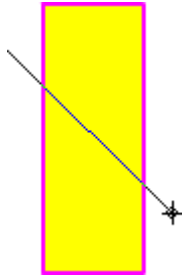
Chap tugmani qo‘yib yuboring va shakl ajratib olingan ko‘rinishda bo‘ladi:



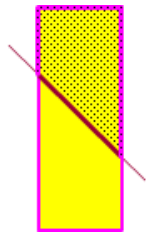
“Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Пипетка” (Pipetka)  ni tanlab ajratib olingan qismga ixtiyoriy ravishda rang bering



8. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Линия” (Liniya)  ni tanlang. Ko‘rsatkichni belgilangan nuqtaga o‘rnating (xoxlasangiz kontur chizig‘i yoki kontur tashqarisiga) va sichqoncha tugmasini bosib to‘g‘ri chiziq o‘tkazing.



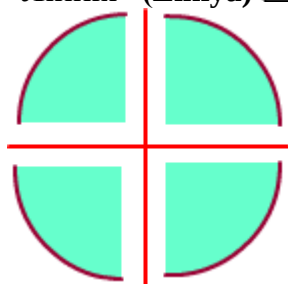
“Указатель” (Ko‘rsatkich)  tanlang va ikki marta shakl konturiga rang berish uchun bosing, yoki tanlash uchun rang berish hamda konturni bir marta bosing:



“Указатель” (Ko‘rsatkich)  bilan ajratib olingan shaklni joyini o‘zgartiring



9. Инструментами Линия  и Указатель  разделите объект на четыре части.
10. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Указатель” (Ko‘rsatkich)  va “Линия” (Liniya) 

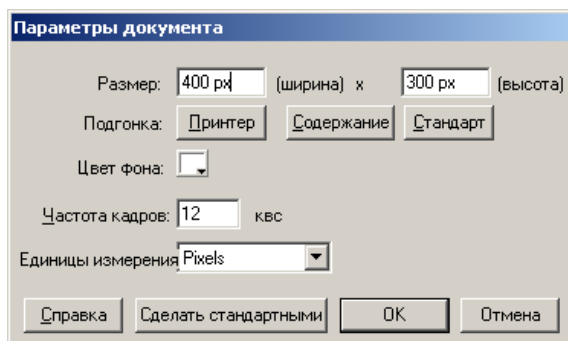


11. Tayyor bo‘lgan ko‘rinishlarni *.fla formatida saqlang.

3-variant

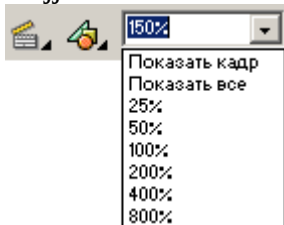
«Свободная трансформация (Erkin transformatsiya)» ajratib olish va chizish asboblari

1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. “Файл ► Новый” buyruqlar ketma ketligi yordamida yangi hujjat yarating.
3. “Параметры документа” (Hujjat parametrlari) oynasini quyidagi buyruqlar yordamida “Изменить ► Документ” chaqiring.

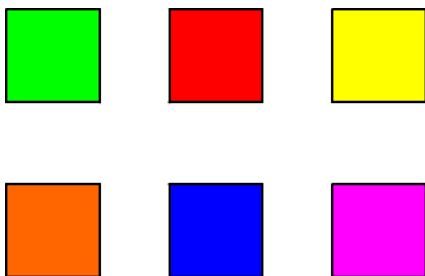


Hujjat o'lchamini belgilang: 400 X 300 piks.

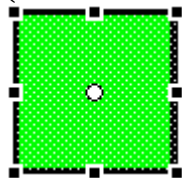
4. Hujjat mashtabini shunday o'rningizki, ishchi stolingiz oynasi to'liqligicha ko'rinib tursin.



5. “Прямоугольник”(To'g'ri to'rtburchak)  ni tanlang va 6 ta to'g'ri to'rtburchak chizing.



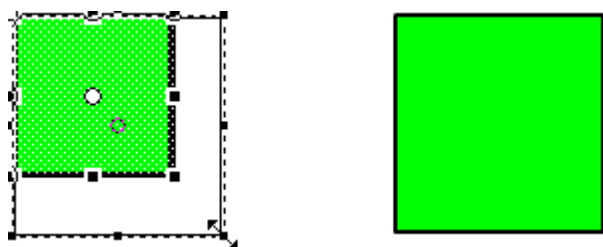
6. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Свободная трансформация ” (Erkin transformatsiya)  ni tanlang. Va shakllardan birini belgilang:



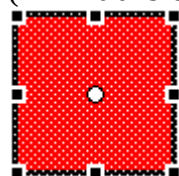
7. Options panelidan “Масштаб”(Mashtab)  ni tanlang



Markerlar yordamida ajratib olingan shakl ramkasining mashtabini o'zgartiring:



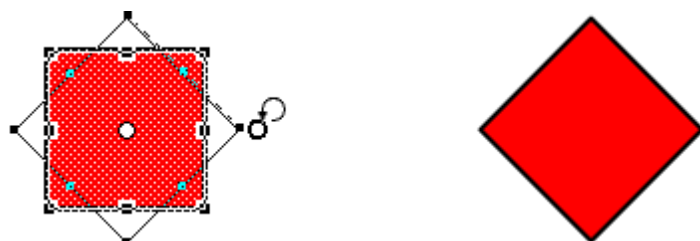
8. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Свободная трансформация ” (Erkin transformatsiya)  ni tanlang. Va shakllardan birini belgilang:



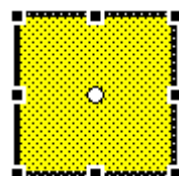
9. Options panelidan, Вращение и скол  ni tanlang



Ajratib olingan qismda joylashgan burchak markerlari yordamida shaklni 45° aylantiring:



10. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Свободная трансформация ” (Erkin transformatsiya)  ni tanlang. Va shakllardan birini belgilang:



11. Options panelidan, Вращение и скол  ni tanlang:



Ajratib olingan ramka tomonlarini bir o‘q bno‘ylab egiltiring:



12. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Свободная трансформация ” (Erkin transformatsiya)  ni tanlang. Va shakllardan birini belgilang:



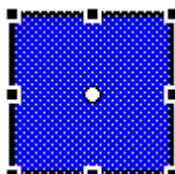
13. Options panelidan, Искажение  ni tanlang:



Markerlar yordamida ajratib olingan shakl ramkasini o‘zgartiring:



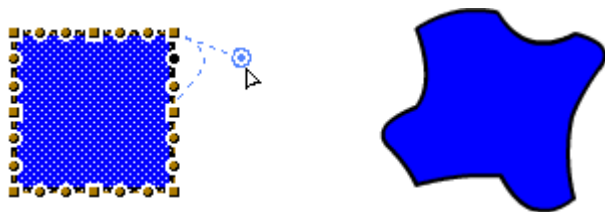
14. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Свободная трансформация ” (Erkin transformatsiya)  ni tanlang. Va shakllardan birini belgilang:



15. Options panelidan Кривая  ni tanlang:



Ajratib olingan ramka yordamida shakl ko'rinishini o'zgartiring:



16. “Панели инструментов” (Uskunalar paneli) dan “Свободная трансформация” (Erkin transformatsiya)  ni tanlang va shakl ko'rinishini ixtiyoriy o'zgartiring:

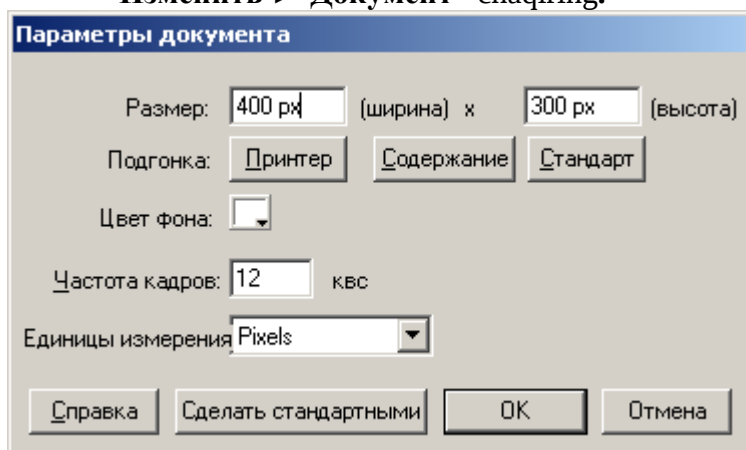


17. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

4-variant

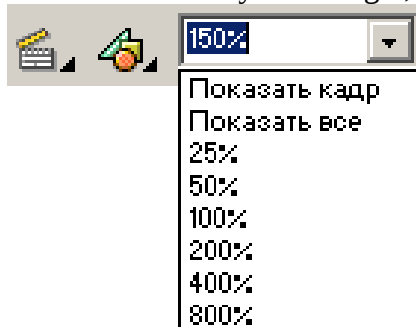
Kadrli animatsiya “Падающий шар” (Yeqilayotgan shar)

1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. “Файл ► Новый” buyruqlar ketma ketligi yordamida yangi hujjat yarating.
3. “Параметры документа” (Hujjat parametrlari) oynasini quyidagi buyruqlar yordamida “Изменить ► Документ” chaqiring.

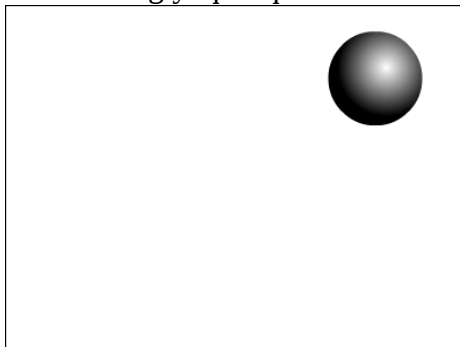


Hujjat o'lchamini belgilang: 400 X 300 piks.

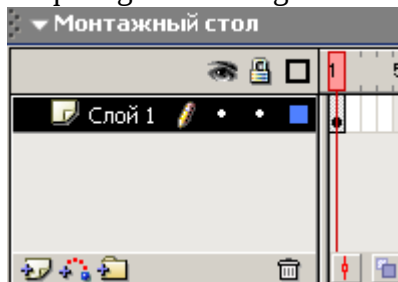
Hujjat mashtabini shunday o'rnatishki, ishchi stolingiz oynasi to'liqligicha ko'rinish tursin.



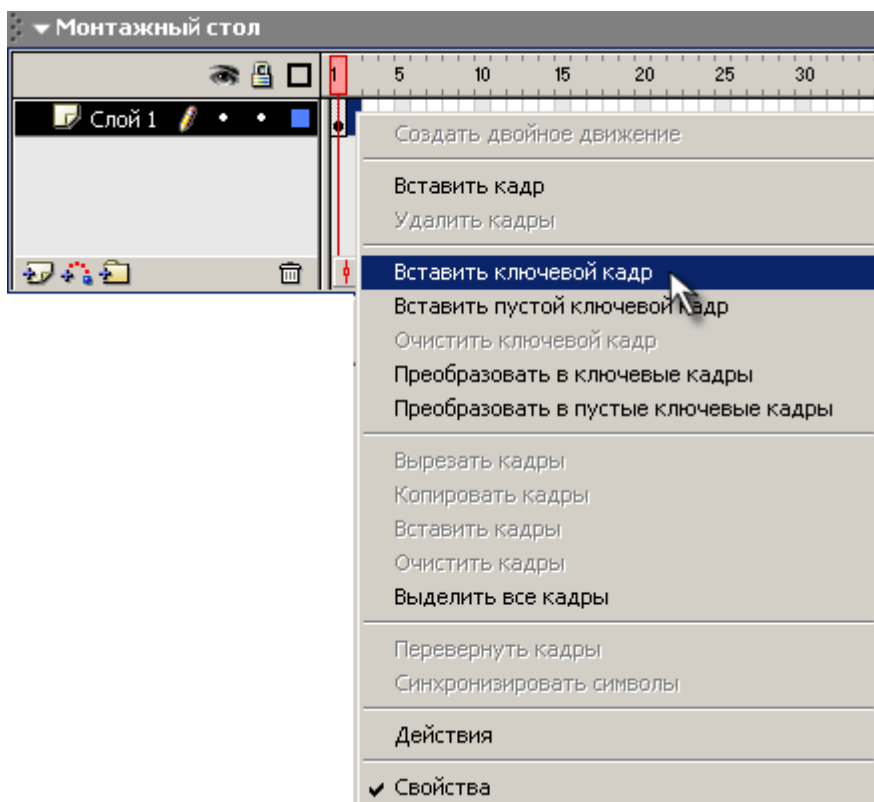
4. Ish stolining yuqori qismida kontursiz shar shaklini yarating:



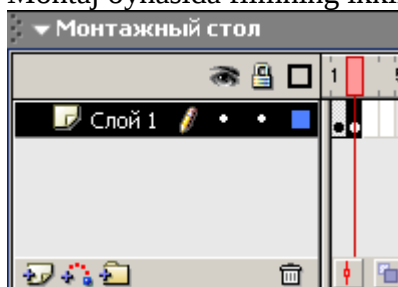
Vaqt diagrammasidagi birinchi kadr kalit sifatida belgilanadi (qora nuqta):



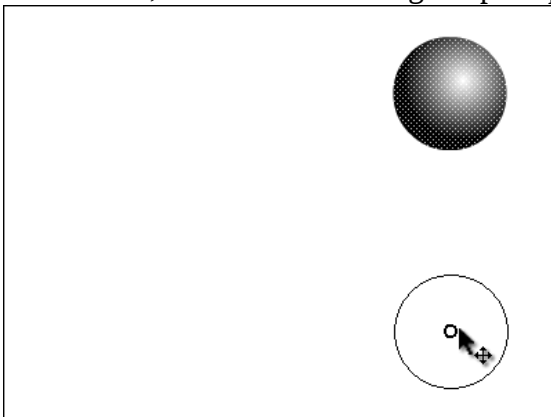
5. Sichqonchani o'ng tomoni bilan kadr mavjud yacheykaga bosib va konteks menyuni oynasidan **Insert Keyframe (Вставить ключевой кадр)** ni tanlang:



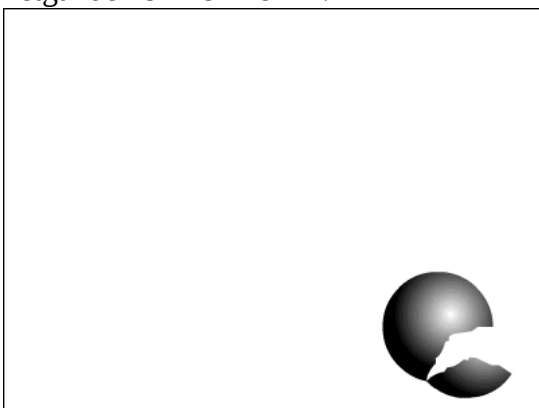
Монтаж oynasida filmning ikkinchi kadri hosil bo'ladi:



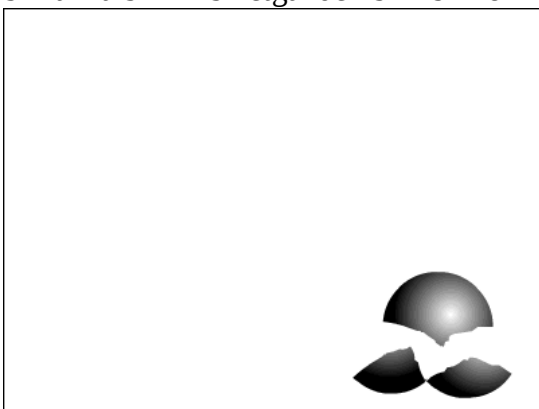
Endi bo'lsa, sharni ishchi stolingizni past qismiga ko'chirib o'tkazing:



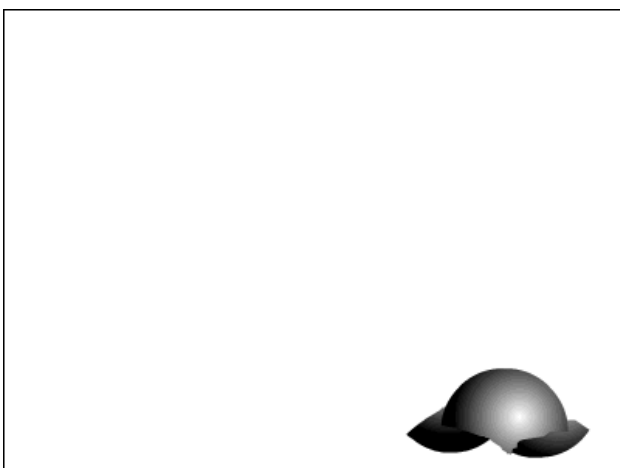
6. Uchinchi kalit kadrni yarating, bunda huddi suratda keltirilgandek shar bo'lagi bo'linib ketgandek bo'lishi lozim:



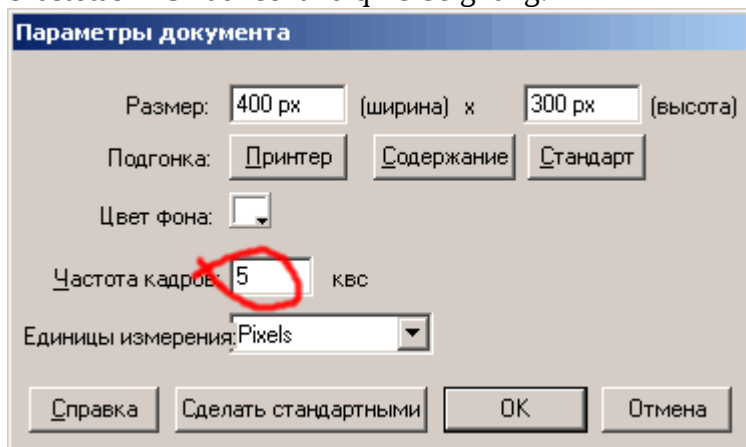
7. To'rtinchi kalit kadrni yaratishda, huddi suratda keltirilgandek shar bo'lagi yana 3 ta bo'lakka bo'linib ketgandek bo'lishi lozim:



8. Beshinchi kalit kadrda tayyor shardan asar ham qolmasligi kerak:



9. **Параметры документа** komondasi orqali **Изменить ► Документ** ni bajaring va kadr chastotasini 5 kadr sekund qilib belgilang:

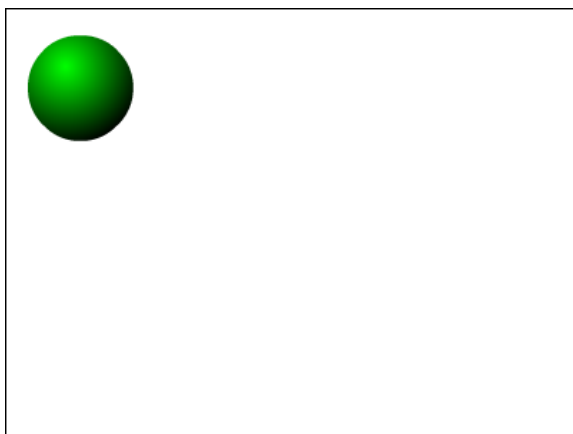


10. <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda tayyor filmni ko'rishingiz mumkin.
11. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

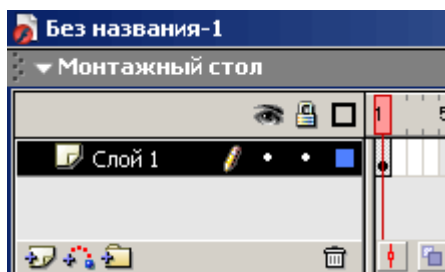
6-variant

Кадри animatsiya «Harakatlanuvchi shar. 1-epizod»

1. Macromedia Flash dasturini oching
2. **Файл ► Новый buyruqlari orqali yangi film yarating**
3. Ishchi stolning yuqori qismida shar ko'rinishini yarating:



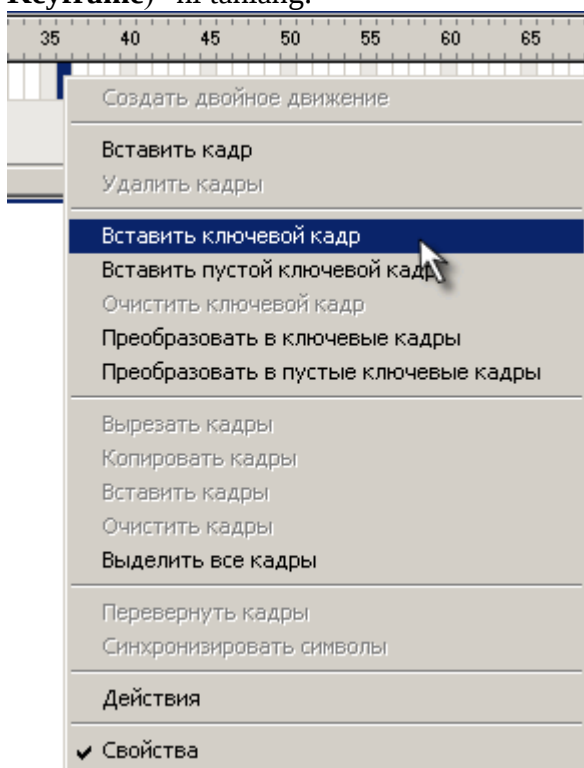
1-kadr, vaqtinchalik diagrammada kalit (qora nuqta) ko'rinishida aks etadi.



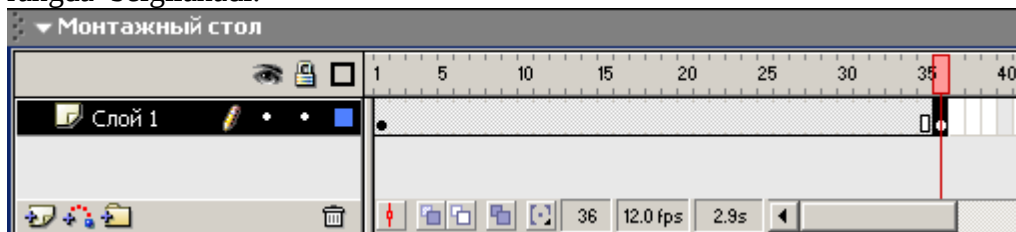
4. **“Указатель” uskunasi yordamida**, sharni belgilab ajratib oling va **“меню Изменить ► Группировать”** buyrug'i yordamida gruppировка qiling. Natijada shar ko'k rangdagi ramka ko'rinishida belgilanadi:



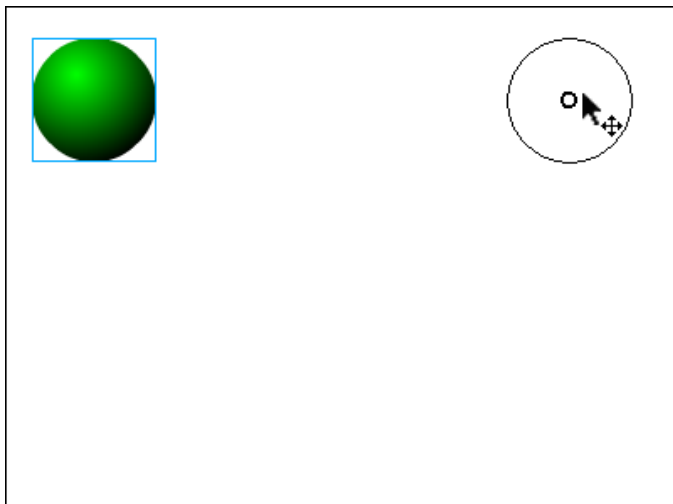
5. Boyagi vaqtinchalik kadrning ustida sichqonchanning o'ng tomonini bosing, ushbu kadr oxirgi, masalan 36-kadr bo'ladi va konteks menyudan **“Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)”** ni tanlang:



Natijada birinchi va oxirgi kadrlar oralig'idagi kadrlar bir xil rangdagi yorqin kulrang, rangda belgilanadi:



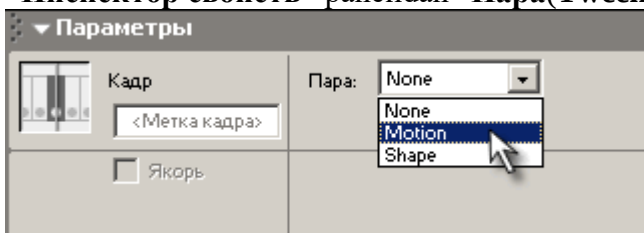
6. 36- kadrda sharni **<Shift>** tugmasini bosib turgan holda, ishchi stolning o'ng tomonidagi yangi joyiga ko'chirib o'tkazing:



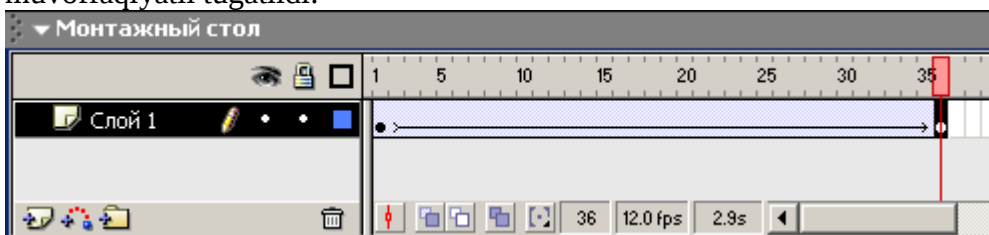
7. Sichqonchanning chap tugmasini 1-kadrning yacheykasi ustida bosing. Bu quyidagi ikkita amalni bajarishga olib keladi: shar ko'rinishi boshlang'ich holatiga qaytadi va **“инспектор свойств”** paneli formati o'zgaradi hamda unda birinchi kadr sozlamalari aks etadi:



8. **“Инспектор свойств”** panelidan **“Пара(Tween)”** dan **“Motion”** ni tanlaymiz:



Bunda panel formati o'zgaradi va unda animatsiya ko'rinishini o'zgartirish imkoniyati mavjud bo'lgan elementlar interfeysi paydo bo'ladi. Eng muhim o'zgarishlar vaqtinchalik diagrammalarda aks etadi: birinchi va oxirgi kalitli kadrlar endi ko'rsatkich bilan siren rangli fonda bog'landilar. Bu shundan dalolat beradiki, yaratilgan animatsiyamiz muvoffaqiyatli tugatildi:

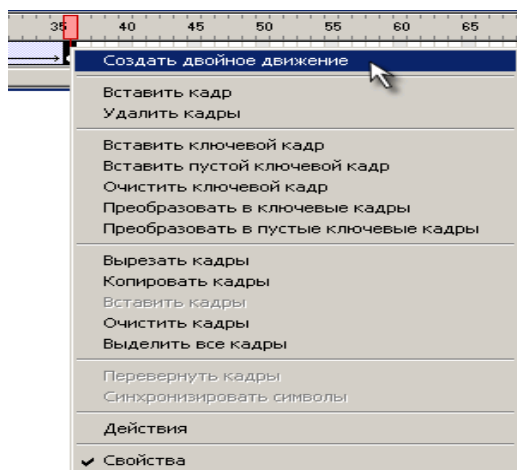


9. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishingiz mumkin.
10. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

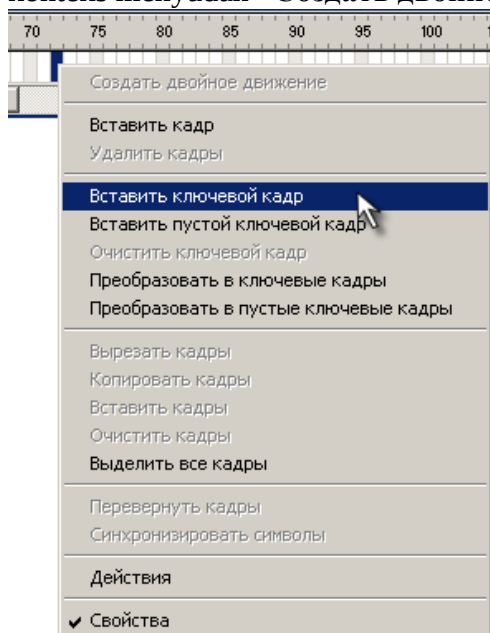
7-variant

Кадрли animatsiya «Harakatlanuvchi shar. 3-epizod»

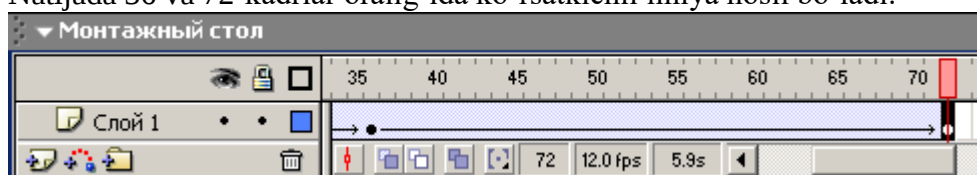
9. Macromedia Flash dasturini oching
10. Sichqonchanning o'ng tomonini oxirgi 36-kadr animatsiya ustida bosing va konteks menyudan **“Создать двойное движение(Create Motion Tween)”** ni tanlang:



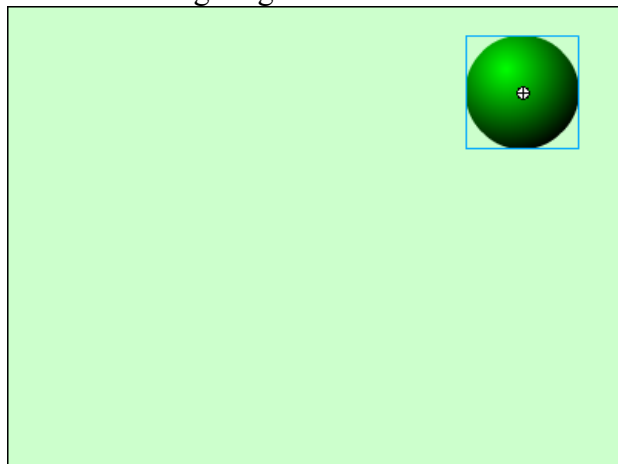
11. Sichqonchanning o'ng tomonini, yangi animatsiyadagi oxirgi 72-kadr ustida bosing va konteks menyudan “Создать двойное движение(Create Motion Tween)” ni tanlang:



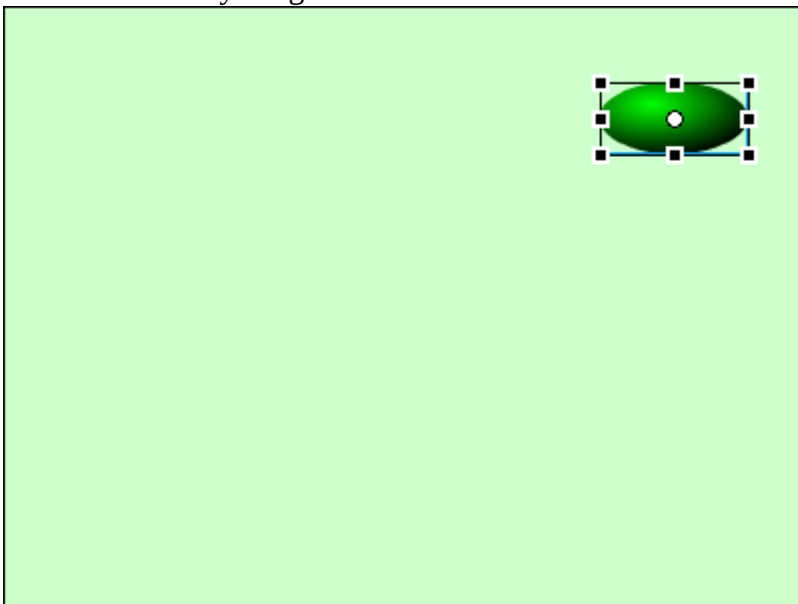
Natijada 36 va 72-kadrlar oralig'ida ko'rsatkichli liniya hosil bo'ladi:



shar bo'lsa belgilangan ramka ichida turadi:



5. “Инструменты”(Tools) dan “Свободная трансформация”  ni tanlang va sharning o'lchamini kamaytiring:

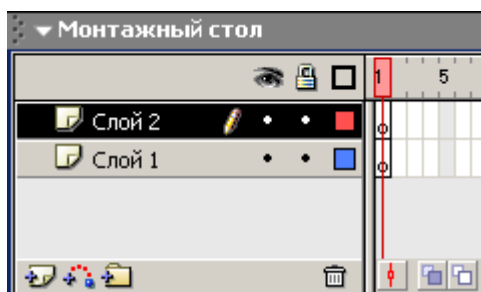


6. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishingiz mumkin.
7. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

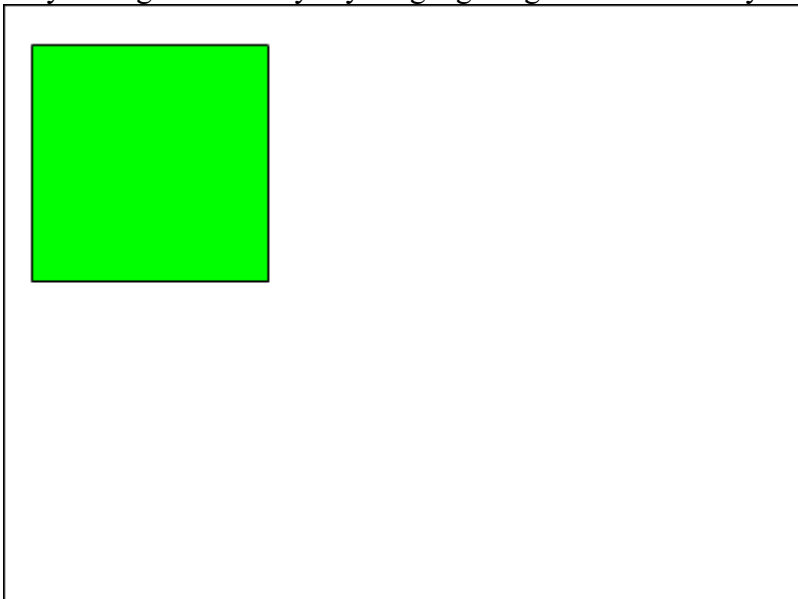
8-variant

Автоматическая анимация и трансформация. “Анимация цвета”

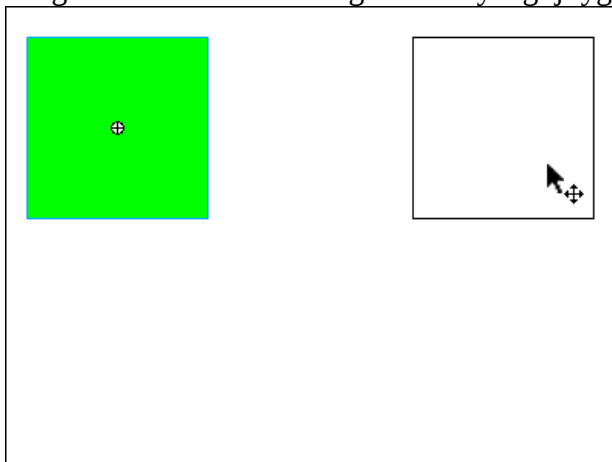
1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. Yangi film yarating.
3. Вставить слой  tugmasini bosib yangi sloy yarating:



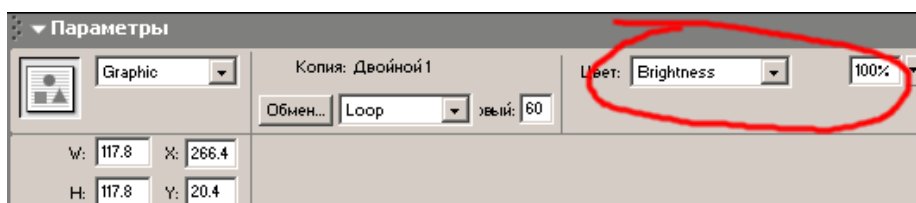
4. Sloylarning birida ixtiyoriy rangdagi to'g'ri to'rtburchak yarating:



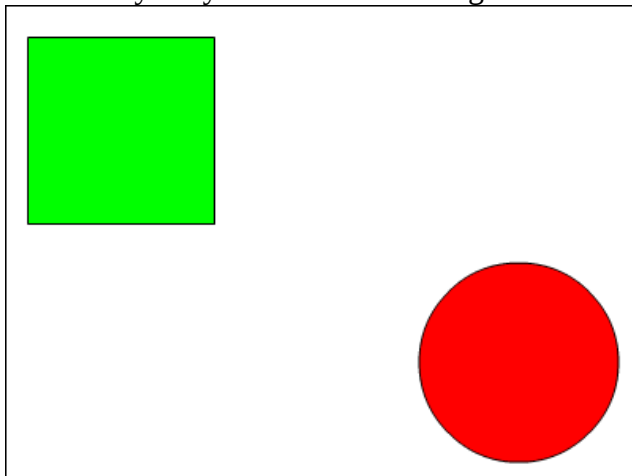
5. **Birinchi sloydagi kadrda, to'g'ri to'rtburchak bilan “Создать двойное движение” buyrug'ini bajaring:**
6. Namoyishning oxirgi kadirida (masalan 60-kadrda) konteks menyudan foydalanib **“Вставить ключевой кадр”** buyug'ini bajaring:
7. To'g'ri to'rtburchakni oxirgi kadrda yangi joyga ko'chiring:



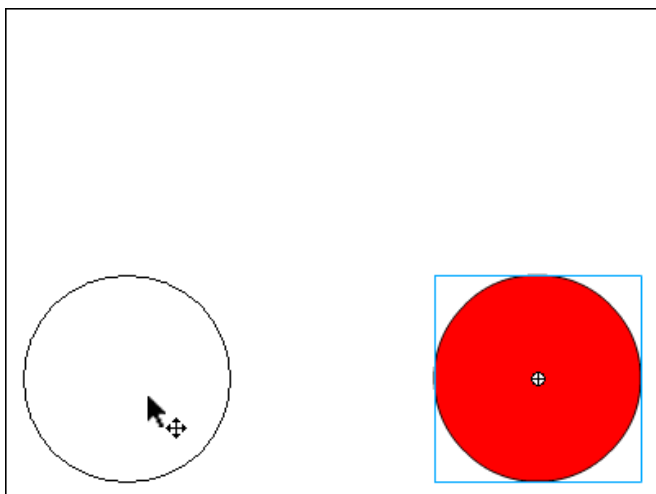
8. **“ Параметры ”** dan rang va ko'rinish stilini tanlang, hamda jism yorug'ligini 100% qiling:



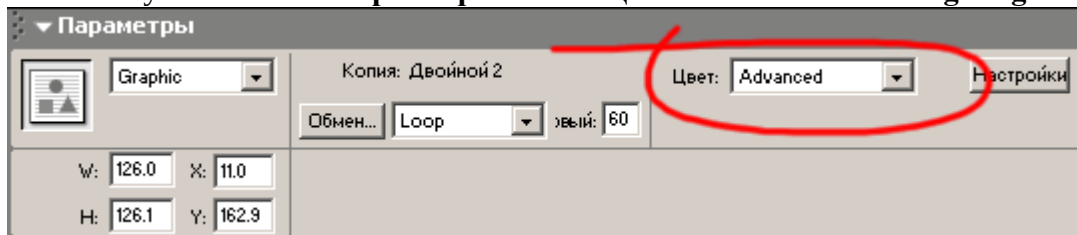
9. Ushbu sloyda aylana shaklini chizing va 1-kadrda ixtiyoriy rang bilan bo'yang:



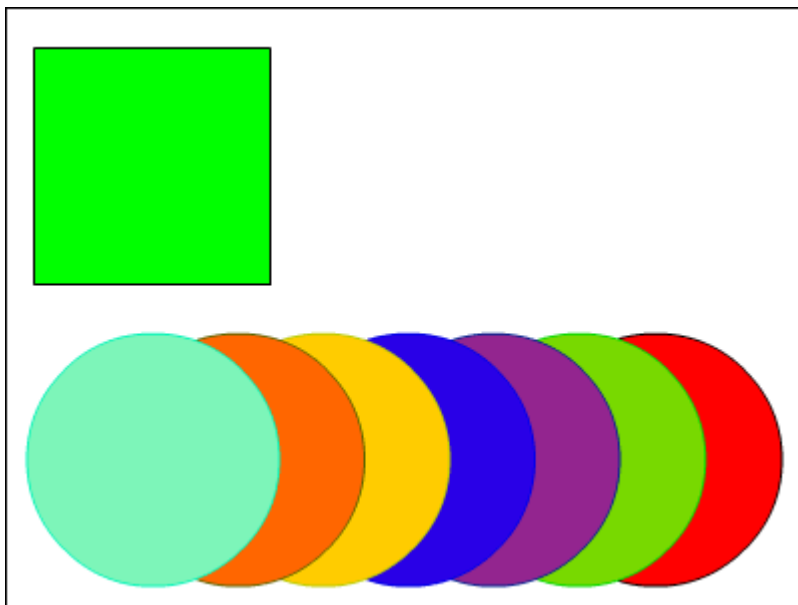
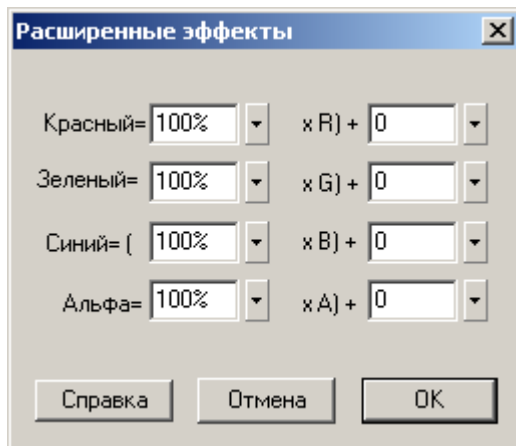
10. 5 – 7 punktdagilarni bajaring:



11. 1-kadrdan aylana uchun “**Параметры**” dan “**Цвет – Advanced**” ni belgilang:



12. “**Настройки - Расширенные эффекты**” buyrug’laridan foydalanib har 10 kadrda so’ng, kalit kadrni shunday qo’yingki, animatsiya davomida lavhalar turli xil ranglarda gavdalansin.



13. Tayyor bo’lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko’rishingiz mumkin.

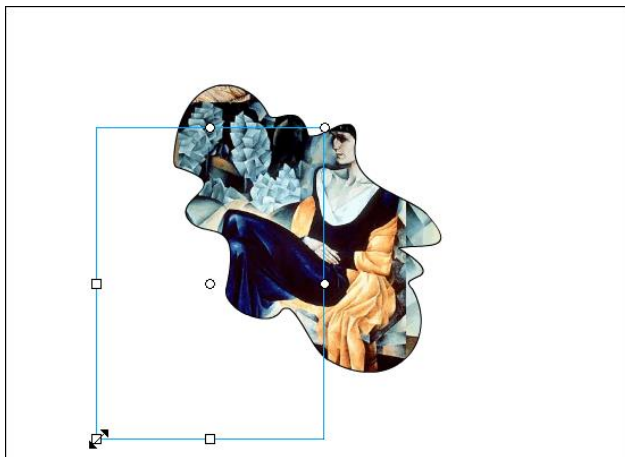
14. Tayyor bo’lgan ko’rinishlarni *.fla formatida saqlang.

9-variant

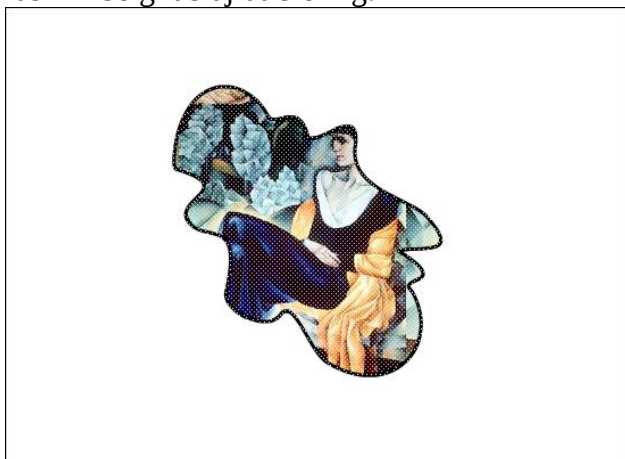
Автоматик анимация и тело трансформации

1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. Yangi film yarating.
3. Ixtiyoriy shakl yasang va uni rasm bilan qoplang. **Трансформация заполнения**

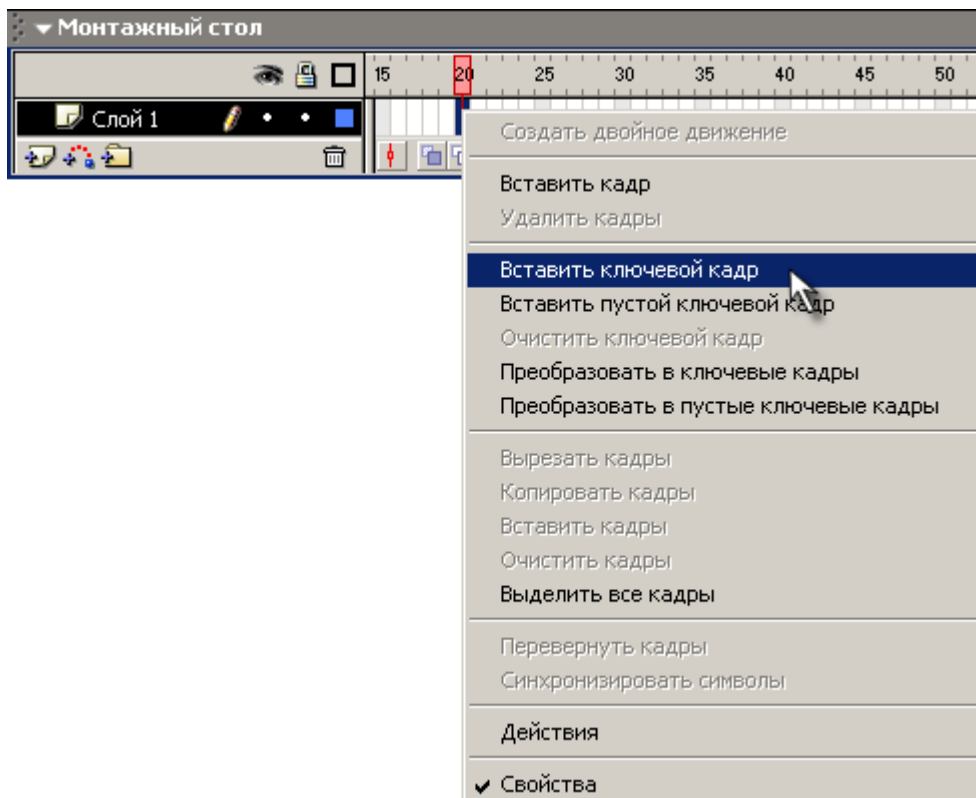
(**Fill Transform**)  buyrug’idan foydalaning.



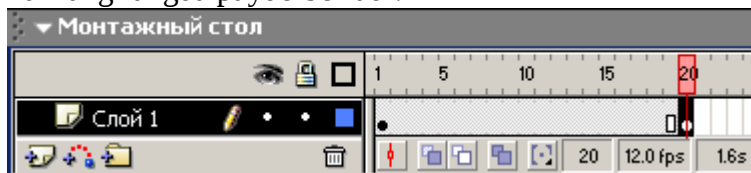
4. **Указатель (Arrow)**  uskunasiidan foydalanib, transformatsiya qilinishi kerak bo'lgan rasmni belgilab ajratib oling:



5. Boyagi vaqtinchalik kadrning ustida sichqonchani o'ng tomonini bosing, ushbu kadr oxirgi, masalan 20-kadr bo'ladi va kontekst menyudan “**Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)**” ni tanlang:



Natijada birinchi va oxirgi kadrlarda, vaqtinchalik diagrammada navbati bilan sodda kadrlar kulirang rangda paydo bo'ladi:



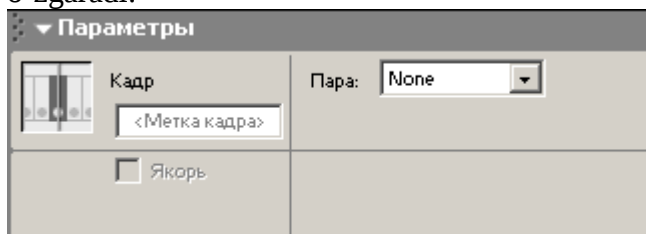
6. Extiyotkorlik bilan rasm ko'rinishini shunday o'zgartiringki, natijada shakl yulduz ko'rinishini olsin:



7. Chap tugma bilan animatsiya kadrining 1 bo'limiga bosing, bu quyidagilarga olib keladi. Ishchi stolda rasmning oxirgi ko'rinishi paydo bo'ladi va **“Параметры”** paneli formati o'zgaradi:

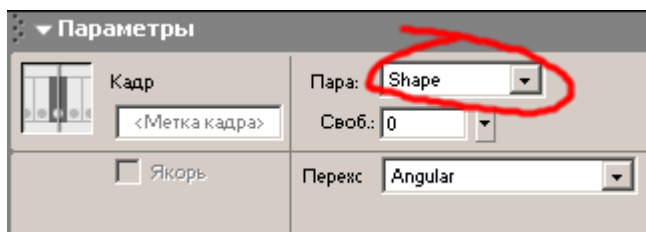


Ishchi stolda rasmning oxirgi ko'rinishi paydo bo'ladi va **“Параметры”** paneli formati o'zgaradi:

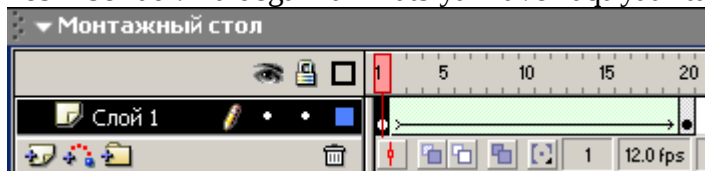


8. **“Пара(Tween)”** oynasidan quyidagilarni o'rninging:

Пара: Shape

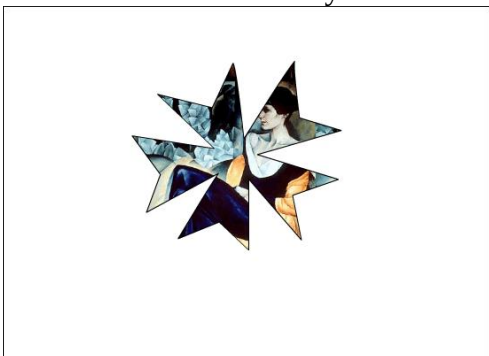


Natijada vaqtinchalik kadrning oxirida, ko'rsatkichlar birlashadi va och yashil rangda fon hosil bo'ladi. Bu degani animatsiya muvoffaqiyatli tugatildi:



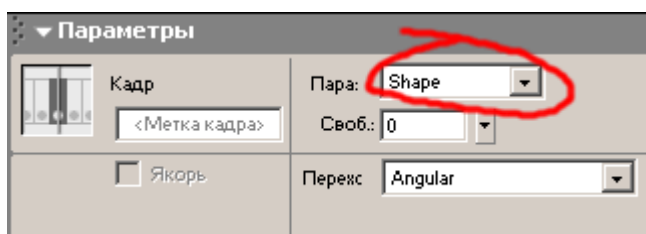
9. Boyagi vaqtinchalik kadrning ustida sichqonchaning o'ng tomonini bosing, ushbu kadr oxirgi, masalan 40-kadr bo'ladi va konteks menyudan **“Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)”** ni tanlang:

10. Ushbu kalit kadrda rasm yana bir marta o'zgartiriladi:



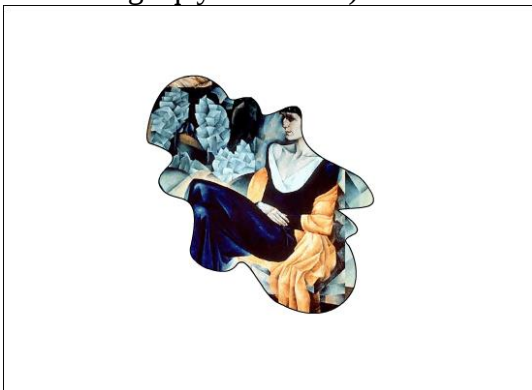
11. Chap tugmani bosib 20-kadrda **“Папа(Tween)”** da quyidagilarni o'rnatish:

Пара:



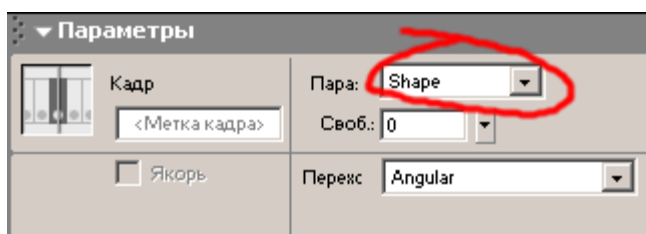
12. Boyagi vaqtinchalik kadrning ustida sichqonchaning o'ng tomonini bosing, ushbu kadr oxirgi, masalan 60-kadr bo'ladi va konteks menyudan **“Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)”** ni tanlang:

13. 60-kadrdagi jismni, 1-kadrdan nusxasini oling (film yakuniga yetganda jism 1 holatdagi ko'rinishiga qaytishi lozim):



14. Chap tugmani bosib 40-kadrda **“Папа(Tween)”** da quyidagilarni o'rnatish:

Пара:



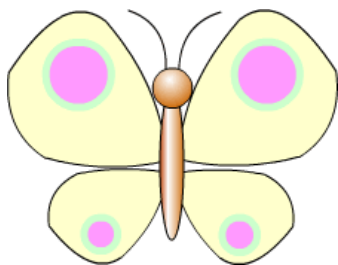
15. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishingiz mumkin.

16. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni ***.fla** formatida saqlang.

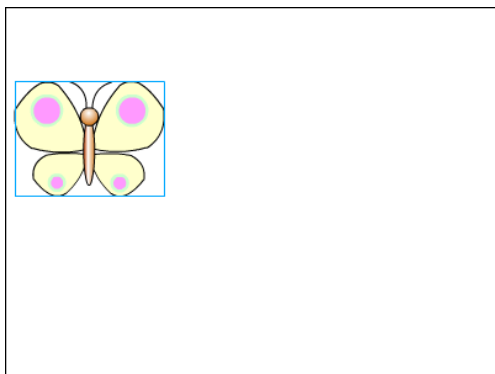
10-variant

«Ixtiyoriy trayektoriya bo'yicha harakatlanish»

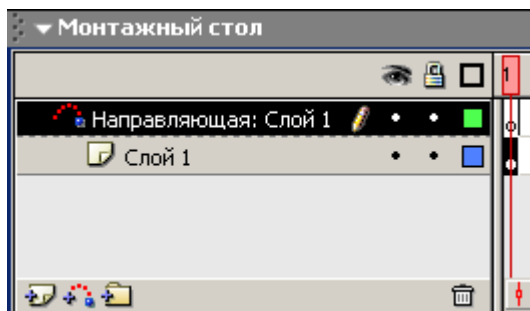
1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. Ixtiyoriy jismni yarating, masalan:



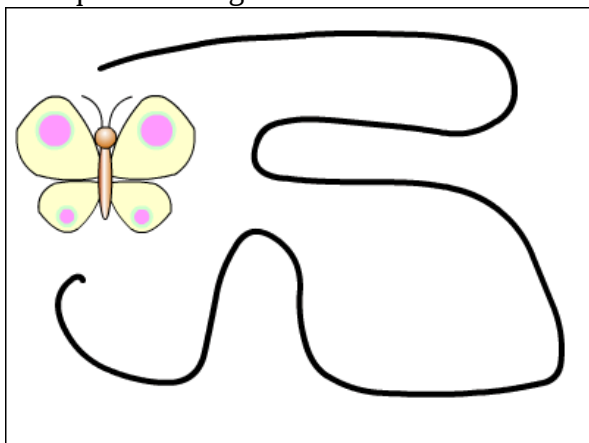
3. “Изменить ► Группировать” buyrug’laridan foydalanib jismni barcha bo’laklarini birlashtiring:



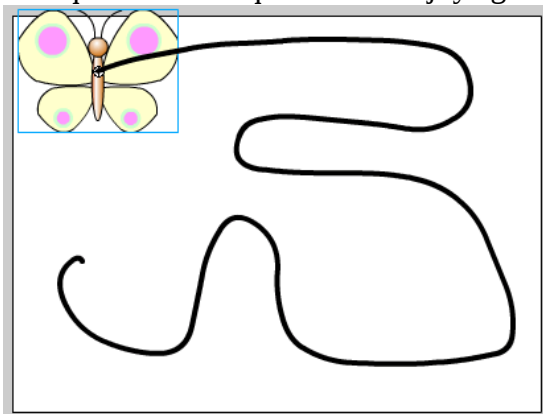
4. “Добавить направляющую движения”  uskunasiidan foydalanib , jism uchun yo’naltiruvchi sloy yarating:



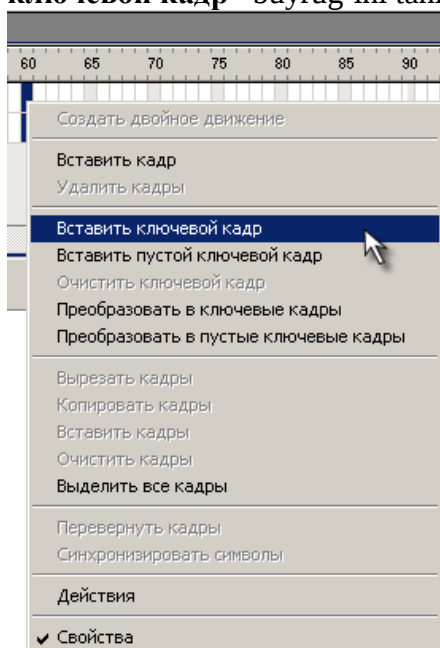
5. Ushbu sloyda “Карандаш”  uskunasi yordamida, yo’naltiruvchi va boshqaruvchi chiziqlarni chizing:



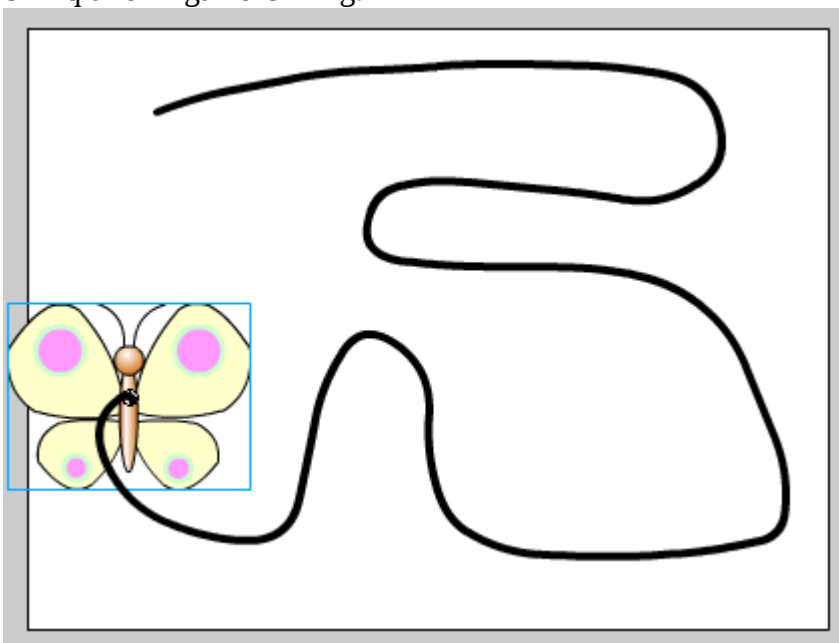
6. Jismni belgilab ajratib olib (bizni holatimizda bu kapalak), “**Вставить ► Создать двойное движение**” buyrug’ini qo’llang. Natijada jism avtomatik tarzda yo’naltiruvchi va boshqaruvchi chiziqlar boshidan joy egallaydi:



7. Animatsion ko’rinishli kadrlarning oxirini belgilab, kontekst menyudan “**Вставить ключевой кадр**” buyrug’ini tanlang:



8. Oxirgi kadrda belgilab ajratish buyrug’ini bekor qilib, jismni yo’naltiruvchi va boshqaruvchi chiziqlar oxiriga ko’chiring:



17. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishingiz mumkin.
18. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

4-LABORATORIY ISHI.

MACROMEDIA FLASH MX DA INTERAKTIV FILMLAR YARATISH.

Ishning maqsadi: Flash yaratuvchilari yordamida olingan filmlarni ishlatilishini va boshqa variantlarini ham ishlab chiqish.

Topshiriqlar:

1. MACROMEDIA FLASH Montaj usuli va uning xususiyatlari.
2. MACROMEDIA FLASH Xususiyatlar inspektori
3. Berilgan topshiriq varianti boyicha kompyuterga kiriting.
4. Ish bo'yicha hisobot tayyorlang.

Nazariy qism:

Flash filmlarni ishlatish variantlari.

Yuqorida takidlab o'tilgandek Flashning asosiy vazifasi grafika va animatsiya bo'lgan interaktiv Web-sahifalarni yaratishdan iboratdir. Flash yaratuvchilari uning yordamida olingan filmlarni ishlatilishini yana ikki boshqa variantlarini ham ishlab chiqishgan. Birinchidan Flash filmlarini mustaqil (Web browserda bog'liq bo'lmagan holda) namoyish etilishi, ikkinchisi esa Flash filmlarini boshqa formatlariga o'tkazilishidir. Filmlarni flash yordamida yaratish va taxrirlash vaqtida muallif FLA formatiga ega fayllar bilan ishlaydi. Bu Flash muxarririni ichki (shaxsiy) formatidir va u faqat Flashda tushinarlidir. Web-browser yordamida namoyish etish uchun mo'jallangan filmlar SWF formatiga o'tkazib olish zarur. Yuqorida ta'kidlab o'tilgandek, ushbu format browserlari (Internet Explorer, Netscape va Opera) so'ngi versiyalarida namoyish etilishi mumkin. Vyokimaxsus Flash player yordamida ham namoyish etilishi mumkin. Ushbu Flash player Flash muxarriri tarkibiga mustaqil dastur sifatida kiradi va SWF fayllar muxarririsiz ham Flash playerda namoyish etilishi mumkin. Shu bilan birga filmni barcha funksional va interaktiv imkoniyatlar saqlanib qoladi.

Flash filmlarini "avtonom" namoyish etilishi ikkinchi variant bu Universal Media playerdan foydalanishdir. Buning uchun Flash film AVI formatida eksport qilinishi kekrak. Lekin bu holda filmni hajmi ayrim hollarda yuz barobar ortib ketishi mumkin.

Macromedia Flashda ishni osonlashtirish va rolik o'lchamlarini yaxshilash uchun simvol tushinchasi kiritilgan. Simvol quyidagicha bo'lishi mumkin. Grafik (Graphic), tugma (button), animatsion rolik (movie clip), tovush (sound). Bu imkoniyat yaratilgan obyektlar bir necha marta foydalanish imkonini beradi. Flash filmlarini AVI formatiga o'tkazikishi ularning interaktivligini yo'qolishiga olib keladi. Shuning uchun ushbu variant keng tarqalmagandir. Flash filmlarini namoyish etishni yana bir turi mavjuddir. Bu variant Flash filmni animatsiyalashgan GFI formatiga o'tkazishdir. Bu holda eksportni ikki turi mavjud: har bir foydali animatsiyani bir kadrda mos keluvchi GFI fayllar to'plami ko'rinishida yoki bir animatsiyalangan fayl ko'rinishidadir. Ekportning ikkinchi varianti afzalroqdir. Chunki boshqa bir dastur yordamida kadrlarni "yig'ishga" qaraganda bu variantga fayl hajmi kichikroq bo'ladi.

Dasturlash tillarida obyekt faqat shu obyektga qo'llanishi mumkin bo'lgan atributlar (xususiyatlar) to'plami va usullar ro'yxati bilan ifodalanadi. Har bir sinf obyektlari uchun o'z atributlar va usullar to'plami belgilangan. Masalan "tugma" obyekti uchun atributlar sifatida ishlatilishi mumkin.

Flash filmlarni grafik formatlarga o'tkazish.

Yuqorida sanab o'tilgan Flash filmlarni eksporti ularning dinamikasini (u yoki bu darajada) saqlanishini taminlaydi. Lekin zarur bo'lganda Flashdan oddiy grafik muxarriri sifatida ham foydalanish mumkin. Uning yordamida yaratilgan tasvir so'ng biror bir grafik format (vektorli yoki rastri)ga o'tkazilishi mumkin. Shu bilan Flash filmga boshqa grafik formatlardan berilgan tasvirlarni qo'shish (import qilish) imkoniyatiga ega.

Action Script da Button va Movie clip sinflari obyektlari orasida bo'ysinish munosabatlarini aniqlash juda qiyin:ular bir filmdan ikkinchisiga o'tganda va hatto saxnadan saxnaga o'tganda ham o'zgarishi mumkin.Masalan bir vsaxnada tugma klip tugmani "jonlantirish"uchun ishlatiladi Movee sinfini boshqa obyektlarini (text field)dan boshqa button va Movee clip obyektlariga obyektlariga nisbatan bo'ysingan deyish mumkin .Chunki ular Button va Movee clip obyektlari tarkibiga kirishi mumkin lekin aksincha emas.E'tibor bering Action Scriptda kadrlar uchun ham,film saxnasi uchun ham mos obyektlari sinfi yaratilmagan.Gap shundaki Action Script filmining ushbu elementlari xususiyatlarini o'zgartirishga yo'l qo'ymaydi.Siz snayriy yordamida faqatgina kadrda nomi yoki raqami orqali murojaat qilishingiz,shuningdek uning yuklangan va yuklanmaganligi.

Web-sahifalar yaratish.

Flash filmlarni namoyish etilishini turli usullari majjudligiga qaramasdan bugungi kunda bu texnologitani qo'llanishining asosiy yo'nalishi bu chiroyli va dinamik Web sahifalar yaratishdir.Flash filmni brouzerda-namoyish etilishini ikki usuli mavjud:

- uni SWF formatida saqlash so'ng sichqoncha yordamida fayl znachogini bu fayl saqlanadigan katologidan brouzer oynasiga o'tkazish.

- flash filmni HTML formatiga eksport qilish so'ng oddiy usul bilan brouzerda ochish.

Flash filmlarni Web sahifa elementlari sifatida ishlatish turli tumandir.Bulardan ayrimlari qyyida keltirilgan:

- sahifani estetik ko'rinishi oshirish uchun mo'jallangan "oddiy"animatsiya;

- foydalanuvchi harakati (sichqonchani siljitish tugmani bosishga bog'liq bo'lgan animatsiyalashgan knopka,bunday knopka gipersilka yordamida ishlatilishi mumkin yoki biror bir vazifani bajarishi mumkin).

- Web-sahifa foydalanuvchilardan biror-bir ma'lumotni qabul qilishga mo'ljallangan forma ko'rinishidir.

- reklama banneri .

Flash filmlarda tovushni ishlatishni bir necha usullarini taqdim etadi.Siz filmni syujeti va foydalanuvchi bajargan amaldan qat'iy nazar to'xtamaydigan amalni yaratishingiz mumkin.Alternativ variant animatsiyava tovushni sinxromlash.Bundan tashqari Flash tugmachalariga tovush ishlatishingiz mumkin.Bu esa tugmalarni interaktiv qiladi.

Flash filmni yaratish asosiy sxemasi.

Birinchi o'rinda Flash Web-sahifalarni yaratish uchu mo'ljallanganligiga qaramay u bilan ishlash vaqtida teg, atribut,sahifa va shunga o'xshash terminlar bilan siz kamdan kam uchratasiz.Shuning uchun Flashni o'rganishda avval uning terminalogiyasini tushinib olish kerak.

Flashda tovushni qo'shishni ikki xili mavjud.Xodisaviy boshqariladigan (event sound) va oqimli(stream sound).Flash tovush bilan ishlashda yaratuvchilar uchunquyidagi imkoniyatlarni yaratadi:

- bo'linuvchan tovush kutubxonalari yaratish yani bir kutubxonadagi tovushni bir necha filmlarda foydalanish imkoniyatidir.

- tovush sifati va eksporti qilinayotgan filmni optimal birlashuvini tanlash maqsadida tovushli ma'lumotlarni qo'shish ko'rsasgichlarini boshqarish muallif alohida tovush yoki filmdagi barcha tovushlar uchun qo'shish ko'rsatgichini tanlashi mumkin.Bundan tashqari siz tovushni o'zgartirish uchun turli qo'shimcha effektlardan foydalanishingiz mumkin.

Film kadrlarini almashish dinamikasi vaqt diagramasi (Timelene)yordamida ta'riflanadi.Vaqt diagramasini parametrlari sifatida kadrlar almashinish chastotasi obyekt xarakatini boshlash va yakunlash vaboshqa parametrlarniko'rsatish mumkin.Filmda bir necha xil turli obtektlardan fotdalanish mumkin.Har birining holati boshqasidan mustaqil ravishda o'zgarishi yoki umuman o'zgarmay qolishi mumkin.Filmni turli elementlarini xarakatini ta'riflashni osonlashtirish uchun ularni yupqa halqa bilan solishtirishadi.Bunday varaqlarni bir nechadini bir to'plamga yig'ilsa ma'lum saxna namoyon bo'ladi Saxna (Scene)-bu Flashni yana bir terminlaridan biridir.Har bir saxna qavatlarini ma'lum bir to'plamidan iboratdir.Sodda filmlar uchun bir qavatdan iborat saxnani yaratish va ta'riflash kifoyadir.Murakkab filmlar uchun bir necha turli ko'rinishdagi saxnalar yaratish kerak bo'ladi.Bir saxnadan ikkinchisiga o'tish vaqti diagrammasi balki boshqa bir mexonizmlardan foydqlanib amalgam oshiriladi.Oddiy holda ,film saxnalari ma'lum ketma-

ketlikda, ularni tartib raqami bo'yicha bajariladi. Filmni murakkabroq usulda tuzishda Action Script tilidan foydalaniladi. Murakkar filmni yaratishda muhim rolni yana bir tushincha klip (clip yoki Movie clip). Klip bu-simvolni maxsus turidir. U o'ziga xos mini filmdir. Bu film uhun xususiy vaqt diagrammasi va xususiy parametrlar (masalan, kadrlar chastotasi) o'natilgan. Klipdan ko'p marotoba foydalanish uchun filmni bioshqa bir elementlari singari kutubxonasiga joylashtirish mumkin. Filmni har bir elementi klipni ichida ham ishlatilishi mumkin. Agar film ichidagi aktivlashtirishni ba'zi qo'shimcha shartlarini berish uchun Action Script tili vositalaridan foydalanish mumkin. Klipda interaktiv elementlarni (masalan, knopka) ham qo'shish mumkin.

Flash filmlarni yaratish ketma-ketligi.

Windows dasturlarini ko'pchiligini ishga tushirganda ushbu dasturbilan ishlash uchun "zagatovka" (bo'sh hujjat) avtomatik ravishda yaratiladi. Masalan Word muxaririni oynasi ochilganda unda bo'sh hujjat ochiladi. Bu hujjatga siz matn kiritishingiz, grafika qo'shish shrift ko'rinishini o'zgartirish va boshqalarni amalgam oshirishingiz mumkin. Yangi hujjat uchun o'rnatilgan parametrlar qo'llaniladi. Hujjatingiz sizga ma'qul bo'lgan ko'rinishda bo'lishi uchun parametrlarni kerakli ko'rsatgichlarini o'rnatib qo'yish talab qilinadi. Flash juda qulay interfesga ega bo'lsa ham, Flash filmlarni yaratish juda murakkab ishdir. Shuning uchun film yaratishning har bir qadamidan so'ng natijani tekshirish lozim. Flash filmnialohida saxnasini ham butun filmni tekshirish imkoniyatini beradi. Agar tekshirish muvafaqiyatli o'tgan bo'lsa natijani diskda saqlashni unutmang. Chunki Flashda avtomatik saqlash funksiyasi mavjud emas.

Ish coxasi qurollar paneli.

Ish oblasti xoxlagan sichqonchani o'ng tugmasi bosilganda kontekst menyusi ochiladi. Bu menyu ish oblasti vafilmni parametrlarini o'zgartirish uchun asosiy buyruqlardan iborat. Bunday buyruqlar 20 tadan ortiqroqdir. Hozircha ulardan bittasi SCENE (saxna) ga to'xtab o'tamiz. Bu buyruqni tanlaganda nomi Scene nomli panel paydo bo'ladi. Bu panel film saxnalari bilan ishlash uchun mo'ljallangan. Uning yordamida siz quyidagilarni amalgam oshi rishingiz mumkin.

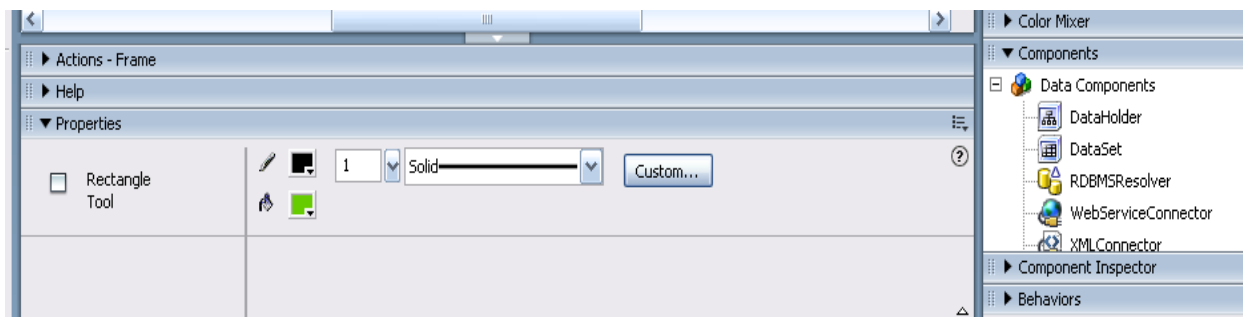
- filmlar saxnalari ro'yxatini ko'rish, saxnalarni ro'yxatdadi joylashuvi vlarni filmda paydo bo'lish ketma ketligi mosdir.
- filmni xoxlagan saxnasiga (bu saxnani ro'yxatdan tanlab) otish;
- tanlangan saxnani nusxasini olish, buning panelni pastki qismidagi knopka bosiladi, nusxa ro'yxatga saxna orginalidan keyin joylashtiriladi;
- yangi (bo'sh) saxna qo'shish, saxna ro'yxatga tanlangan saxnadan keyin joylashadi;
- tanlangan saxna o'chiriladi.

Montaj stoli va uning xususiyatlari.

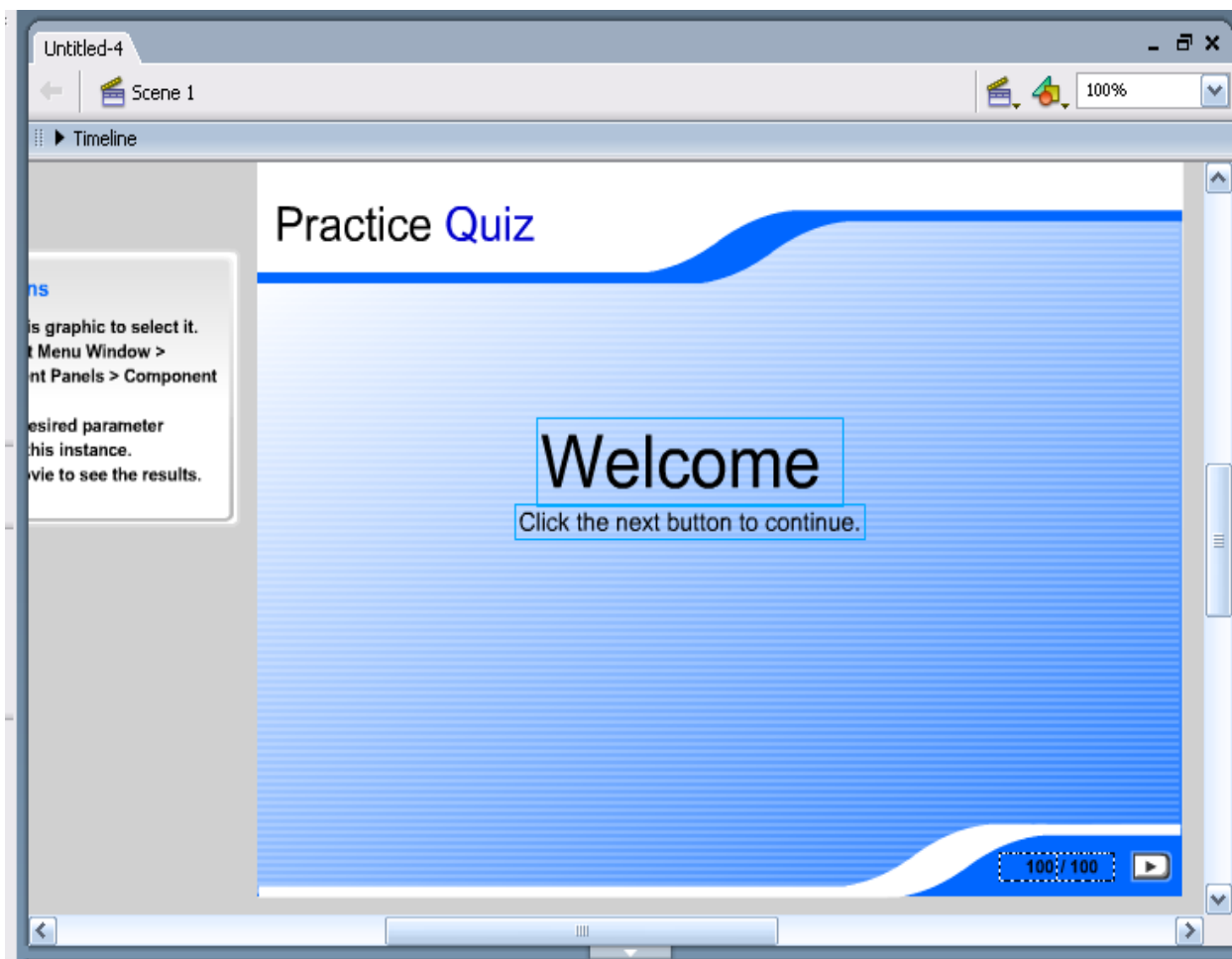
Ish oblastini markaziy qismida montaj stoli joylashgan. Uni keyinchalik qisqa bo'lish uchun faqat stoil deb ataymiz. Stol obyektlari xususiyatlarini paneli va boshqalar. Masalan aksariyat Windows-dasturlarida (ofis paketlarva boshqalar) instrument paneli tarkibini boshqarish buyruqlari View (vid) menyusiga kiradi. Flashda esa bu buyruqlar Window menyusda joylashtirilgan. Taxrirlanayotgan obyektlar xususiyatlar paneli ham Boshqacharoq ko'rinishga ega. Lekin bu turdagi yangiliklar unchalik ham qiyinchilik tug'dirmaydi. Va bir nechta ish seanslardan so'ng ular tabiiydek tuyiladi. Shunday qilib, Flash MX muxaririning ish joyi bilan tanishib chiqamiz.

Foydalanuvchi interfeysning tashkil etish.

Muxarrir foydalanuvchi interfeysni tashkil etish umumiy holda barcha Windows-dasturlar kabi standart ko'rinishga egadir. O'sha menyular to'plami, o'sha asosiy buyruqlar joylashtirilgan eksterumentlar paneli va boshqa. Notanish bo'lgan vaqt diagrammasidir. U ham bo'lsa hozirgacha Dreamweaver bilan notanish bo'lgani uchundir. Muxarrirni ilk marotoba ishga tushirilganda asosiy oyna ustidan qo'shimcha dialog oynasi ustidan Welcome paydo bo'ladi. Bu oyna sizga ish joyini o'zingiz bo'yicha sozlash imkonini beradi. Bu juda ham foydali funksiyadir (interfeysni sozlash bo'yicha masalalarninshu bobning "foydalanuvchi ishini tashkil etish vosotalari qismida" ko'rib o'tiladi). Shuning uchun hozirgacha Welcome oynasini berkitib turing (keyinchalik Help) menyusidagi Welcome buyrug'idan chiqarilishi mumkin. Flash MX ning oynasining muhim elementlari.



Rasm 4.1.



Rasm 4.2.

ddiy animatsiyalashgan filmda Flash vaqt diogrammasi kadrlarni aniq ketma ketlikda namoyish qiladi.Filmni necha marta ko'sangiz ham ular o'zgarmaydi,interaktiv filmda foydalanuvchilar(yoki tomashabin)filmni biror bir qismiga yoki saxnasiga o'tish uchun klaviatarudan sichqonchadan yoki ikkalasidan foydalanish obyektlarning joyini o'zgartirishi,ma'lumotlar kiritish,shuningdek boshqa interaktiv operatsiyalarni bajarish imkoniyatiga ega.Flash filmni interaktivligi unga senariylarning kiritilishi hisobiga.

Flash MX asosiy oynasining strukturasi.

Qulaylik tug'dirish uchun insterumentlar paneli to'rt qismga bo'lingan. Tolls(insterumentlar)bu qismga konkret insterumentini tanlash uchun knopkalar joylashtirilgan.Bu insterumentlar ikki qismga bo'linadi:tanlash va chizish instrumentlari Flashni avvalgi versiyalarga nisbatan,chizish insterumentlar ayrim parametrlarni o'rnatish xususiyatlar inspektori panili yordamida ham amalgam oshirish mumkin.Har bir insterumentni sozlashni o'ziga xos tomonlari keyingi bobda ko'rib o'tamiz.Agar zarurat tug'ilsa insterumentlar panilini oyna va chegaradan "uzish"va joylagtirish mumkin. Ish oblastini yuqorisida bu oblastga tegishli bo'lgan insterumentlar paneli joylashtirilgan.Bu paneldaquyidagi interfeys elementlari joylashgan;

- strelkali knopka, bu knopka buytun saxnani taxrirlash butun rejimga qaytish imkonini beradi .Bu knopka faqat agar siz alohida elementni taxrirlash rejimida bo'sangiz ishlaydi;
- taxrirlanayotgan saxna nomi yozilgan maydon filmlarni saxnalariga avtomatik ravishda Scene nomi va saxna tartib raqami berilgan;
- taxrirlanayotgan simvol nomi yozilgan matn maydoni. Agar simvol o'z ichiga boshqa simvollaridan tashkil topgan bo'lsa u holda ichma ich joylashgan simvolni taxrirlashga o'tilsa, panelda simvollar nomidan iborat zanjir yoziladi;
- saxnani tanlash knopkasi ;
- simvolni tanlash knopkasi ;
- simvolni tanlash knopkasi, bu knopka bosilganda film simvollaridan iborat ro'xatli menyuchiladi.;
- ish oblasti mashtabini tanlash ro'yxati bu ro'yxatdagi ko'rsatgichlarni o'zgartirish mumkin;

Shu bilan birga stolni o'zi ham ma'lum filmga tegishlidir. Siz biror bir filmni taxrirlash uchun ochsangiz yoki yangi fayl yaratayotgan bo'lsangiz, Flash oynasida ish stoli va u bilan bog'liq vaqt diagrammasi paydo bo'ladi. Agar taxrirlanayotgan fayl bo'lmasa stol ham ko'rinmaydi.

Bu Flash hujjatli interfeys MDI (Multi document interfeys) texnologiyasidan foydalanishda izohlanadi. Bunday ish modeli bir asosiy oyna ichida bir nechta fayllar qo'shimcha oynalar taxrirlash uchun ochish imkonini berilganini bildiradi.

Client/Server sinfi obyektlari XML tilida yozilgan hujjatlar (Web saxifalar) bilan ishlash mo'ljallangan. Ushbu obyektlarning matn obyektiga qo'llanishi mumkin;

MDI bir qancha qulayliklarni yaratadi, bir filmdan boshqasiga sichqonchq yordamida elementlarni ko'chirib o'tishdir. Obyektni boshqa bir filmga ko'chirib o'tilganda yoki nusxa olinganda, bu obyektning barcha xususiyatlari saqlanib qoladi. Masalan knopka ko'chirilganda u bilan bog'liq amallar ham saqlanadi.

Vaqt diagrammasini tashkil etish.

Ish oblastini yuqori qismida vaqt diagrammasi paneli joylashgan. Ish stoli kabi kabi vaqt diagrammasi ham filmning aniq bir saxnasida tegishli bo'ladi. Shu bilan birga stolni o'zi ham ma'lum filmga tegishlidir. Siz biror bir filmni taxrirlash uchun ochsangiz yoki yangi fayl yaratayotgan bo'lsangiz, Flash oynasida ish stoli va u bilan bog'liq vaqt diagrammasi paydo bo'ladi. Agar taxrirlanayotgan fayl bo'lmasa stol ham ko'rinmaydi. SHunday qilib umumiy holda vaqt diagrammasi panelida quyidagi elementlar namoyon bo'lishi mumkin.

- filmning ayni vaqtdagi saxnasining qavatlar ta'rif bu ta'rif o'ziga xos bir nechta ustunchaklardan qavatlar nomi vaularni atributlari ko'rsatiladi; vaqt diagrammasining bu qismi "Animatsiyalar yaratish" bo'limida ko'rib o'tiladi.

- kadrlar shkalasidan iborat vaqt diagrammasi "o'qish kallagi" va saxnani har bir qavat uchun vaqt diagrammasi oynasini holat satri . Bu satrda, filmni bir nechta parametrlari to'g'risida ma'lumot va ish stolidagi animatsiya kadrlarni bosqarish knopkasi bo'ladi.

Flash filmlarni ishlatilish bir necha usullarni tadim etadi. Siz filmni syujeti va foydalanuvchi bajargan amaldan qat'iy nazar to'xtamaydigan amalni yaratishingiz mumkin. Alternativ variant animatsiyava tovushni sinxronlash. Bundan tashqari Flash tugmachalariga tovush ishlatishingiz mumkin. Bu esa tugmalarni interaktiv qiladi. Bundan tashqari Flashda tugmachalarga tovushni vaqt diagrammasini elementlarini ko'rib chiqamiz.

Kadrlar shkalasidan boshlaymiz. Shkala saxnaning barcha qavatlar uchun umumiydir. Kadrlar shkalasida kadrlar nomeratsiya o'sish tartibi ko'satilgan. Nomeratsiya qadami 5 ga teng. Alohida qavtni vaqt diagrammasi kadrlar ketma ketligini grafik tasviri ko'rinishida bo'ladi. Vaqt diagrammasida kadrlar tasvirdan juda ko'p ma'lumot olishi mumkin. Masalan kadrlar tasvirdan qaysi qavatdan animatsiyani qay usuli qo'llanganligini bilish mumkin.

Xususiyatlar inspektori.

Ko'chish-twened-animatsiyani asosiy kadrlar strelkali chiziq bilan birlashtirilgan qora nuqtalar bilan belgilanadi. Nuqtalar orasidagi masofa och ko'k rangda bo'ladi. (strelkali chiziq barcha oraliq kadrlarni almashtiradi).

Transformtsiya twened-animatsiya uchun asosiy kadrlar strelkali chiziq bilan birlashtirilgan qora nuqtalar bilan birlashtiriladi. Nuqtalar orasida masofa och zangori rangda fonda bo'ladi. Sektli chiziq

oxiri yakunlovchi kadr yo'qligini bildiradi. Qora nuqta va undan keyin kulrang kadr ketma ketligi bo'lgan asosiy kadr, ushbu asosiy kadrni o'zgartirishini bildiradi.

Kichik a harfi bu kadrda Action paneli yordamida birpr bir amal belrirlanganligini bildiradi. Qora nuqtalar biror tasvirlangan asosiy kadrlarning uzilmas ketma ketligi kadrma kadr animatsiya ni bildiradi. Sariq belgicha bu kadr film kadrlar o'rtasida navigatsiya qilish uchun ishlatiladigan nomlangan belgini o'z ichida olishini bildiradi va sariq belgicha yonida uning nomi ko'rinib turadi. Vaqt diagrammasini ko'rinishi tanlangan formatga ham bog'liq bo'ladi. Bu formatlarni tanlash Frame View menyusi yordamida amalgam oshiriladi. Bu menyu buyruqlari vaqt diagrammasining barcha qatorlariga taluqlidir. Flashda tovush bilan ishlovchilar uchun quyidagi imkoniyatlar yaratilgan;

-bo'linuvchan tovush kutubxonalari yaratish yani bir kutubxonadagi tovushni bir necha filmlarda foydalanish imkoniyatidir.

-tovush sifati va eksporti qilinayotgan filmni optimal birlashuvini tanlash maqsadida tovushli ma'lumotlarni qo'shish ko'rsatgichlarini boshqarish muallif alohida tovush yoki filmidagi barcha tovushlar uchun qo'shish ko'rsatgichini tanlashi mumkin. Bundan tashqari siz tovushni o'zgartirish uchun turli qo'shimcha effektlardan foydalanishingiz mumkin. Bundan tashqari siz tovushni o'zgartirish uchun turli qo'shimcha effektlardan foydalanishingiz mumkin. Birinchi guruhdagi buyruqlar kadr yacheykasi razmerini gorizonta yo'nalishda o'rnatishini bildiradigan quyidagi variantlar mavjud:

-Tiny(juda mayda)

-Small(mayda)

-Normal(oddiy)

-Medium(o'rta)

-Large(yirik)

Large formatini tovush parametrlarni ko'rish uchun ishlatish maqsadga muvofiqdir. Shart(qisqa) bu buyruq kadr yacheykasi razmerini vertical yo'nalish bo'yicha kichiklashtirishni bildiradi. Bunday o'zgarish vaqt diagrammasiningchap qismi formatiga ta'sir qiladi.

Uchinchi guruhga ham yagona buyruq keltirilgan. Tinted Frames(bo'yalgan kadrlar). Ushbu punkt tanlanganda animatsiyani turlizillari uchun kadrlarning rangli indeksiyasi ishlatiladi.

Macromedia Flashda ishni osonlashtirish va rolik o'lchamlarini yaxshilash uchun simvol tushinchasi kiritilgan. Simvol quyidagicha bo'lishi mumkin. Grafika (Graphic), tugma (button), animatsion rolik (movie clip), tovush(sound). Bu imkoniyat yaratilgan obyektlar bir necha marta foydalanish imkonini beradi. Flash filmlarini AVI formatiga o'tkazish ularning interaktivligini yo'qolishiga olib keladi. Shuning uchun ushbu variant keng tarqalmagan. Flash filmlarini namoyish etishni yana bir turi mavjuddir. Bu variant Flash filmni animatsiyalashgan GFI formatiga o'tkazishdir. Bu holda eksportni ikki turi mavjud: har bir foydali animatsiyani bir kadrda mos keluvchi GFI fayllar to'plami ko'rinishida yoki bir animatsiyalangan fayl ko'rinishidadir. Ekportning ikkinchi varianti afzalroqdir. Chunki boshqa bir dastur yordamida kadrni "yig'ishga" qaraganda bu variantga fayl hajmi kichikroq bo'ladi. Dasturlash tillarida obyekt faqat shu obyektga qo'llanishi mumkin bo'lgan atributlar (xususiyatlar) to'plami va usullar ro'yxati bilan ifodalanadi. Har bir sinf obyektlari uchun o'z atributlar va usullar to'plami belgilangan. Masalan "tugma" obyekt uchun atributlar sifatida ishlatilishi mumkin.

So'ngi to'rtinchi ikki buyruqdan iborat:

-preview(Avvoldan ko'rish)-bu buyruq qo'llanilganda vaqt diagrammasida animatsiyani asosiy kadrlarini kichik ko'rinishi namoyon bo'ladi.

-preview in Context-bu buyruqni har bir asosiy kadrda ikki va undan ortiq obyektlarni o'zgartirib tursa ishlatilishi maqsadga muvofiq. Negaki bu buyruq vaqt diagrammasida kadr yacheykasiga saxnani barcha joyini topshiriladi. Lekin bu holda kadr tasvirini Preview buyrug'I ishlatiladigandan ham kichikroq bo'ladi.

Dasturlash tillarida obyekt faqat shu obyektga qo'llanishi mumkin bo'lgan atributlar (xususiyatlar) to'plami va usullar ro'yxati bilan ifodalanadi. Har bir sinf obyektlari uchun o'z atributlar va usullar to'plami belgilangan. Masalan "tugma" obyekt uchun atributlar sifatida ishlatilishi mumkin. Ish oblastidan pastki qismida xususiyatlar inspektori paneli joylashgan, agar ish oblastida biror bir obekt tanlanmagan bo'lsa yoki obyektlar umuman bo'lmasa u holda xususiyatlar

inspektori formati avtomatik ravishda o'zgaradi. Butun hujjat uchun xususiyatlar inspektori formati ko'rsatilgan.

Aniq obyekt-bu mos sinfning exzemplaridir. Bir sinfning ikki exzemplari bir biridan atributlar qiymatlari bilan farq qilishi mumkin. Obyekt ustida harakatlarni ifodalash shuningdek obyektning bo'ysinganligini ko'rsatish uchun odatda "nuqtali usul" qo'llaniladi. Xususiyatlar inspekyori paneli quyidagi elementlardan tashkil topgan bo'ladi:

-document(hujjat)matn maydoni, bu maydonda taxrirlanayotgan fayl nomi aks ettiriladi.

-size knopkasi, bu knopka ish stolini joriy razmerini ko'rsatadi. Bu knopka bosilganda qo'shimcha Document Properties (xujjatlar xossalari dialog oynasi) ochiladi. Uning yordamida ish stoli razmerini o'zgartirish va qo'chimcha parametrlarni o'rnatish mumkin;

-background(fon)knopkasi, bu knopka bosilganda film fonini tanlash uchun rang palitrasi oynasi ochiladi.

-frame rate(kadrlar tezligi)matn maydoni. Bu maydon yordamida animatsiyani kadrlari almashish chastotasi o'natilishi mumkin(chastota sekund kadr-frame per second fps bilan o'natiladi);

-So'roq belgisi tushirilgan knopka, HTML-hujjat formatiga kontecst ma'lumotnomani chaqirishi uchun xizmat qiladi;

-Yulduzcha tasviri tushirilgan knopka, bu knopka bosilganda Assibility(Dostupnost)paneli bo'ladi. Bu panel filmning barcha elementlariga qo'shimcha parametrlar o'rnatish uchun xizmat qiladi.

Shuni aytib o'tish lozimki, xususiyatlar inspektori ham boshqa panellar ham kontect bog'langandir. Yani ular yordamida boshqa obyekt haqida ma'lumot olish uchun ularni yangidan ochish shart emas, muxarrir oynasida sizga kerakli obyektни tanlasangiz bo'ldi.

TOPSHIRIQ VARIANTLARI

Laboratoriya ishi №4

“Macromedia Flash” da interaktiv film yaratish

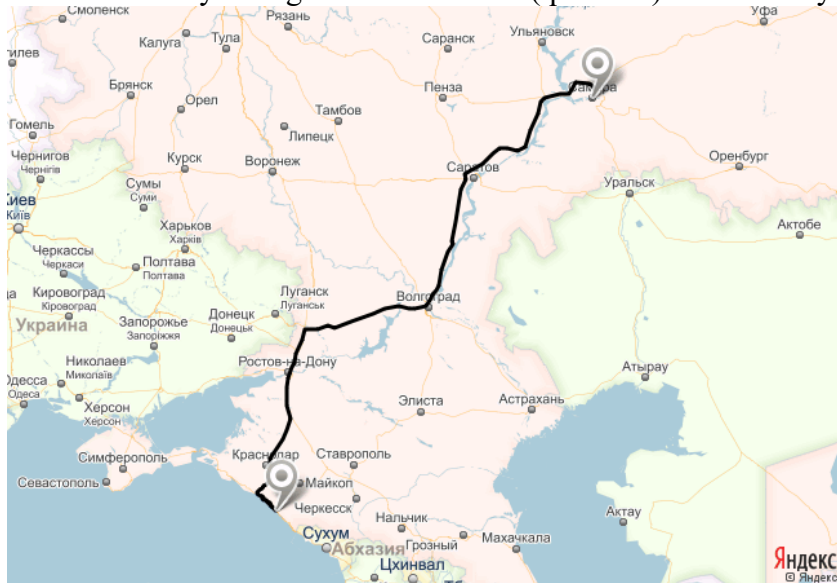
Ishning maqsadi:

- bir nechta jismlar animatsiyasini, har-xil qatlamlarda yaratishni o'rganish;
- kadrlar bo'yicha animatsiya yaratishni o'rganish.

1-variant

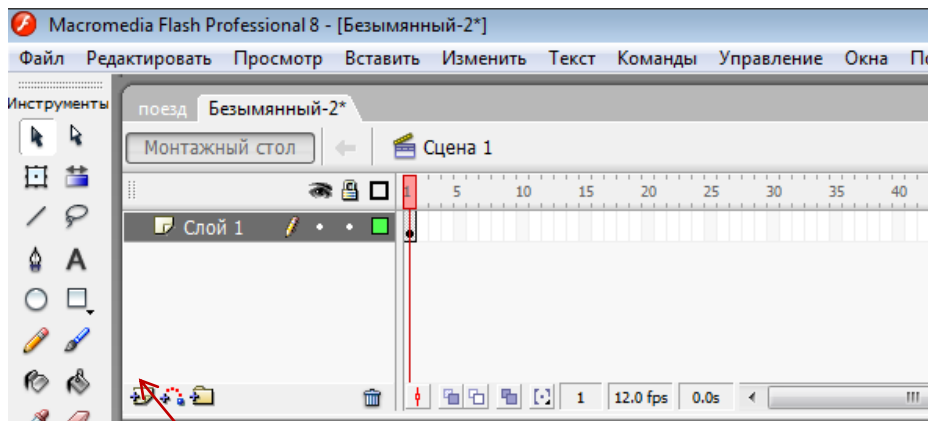
«Poyezdning xarita bo'yicha harakati»

1. Macromedia Flash Professional 8 dasturini oching.
2. Xarita suratini yuklang. Xarita “слой 1” (qatlam 1) nomi bilan yuklab qo'yiladi.

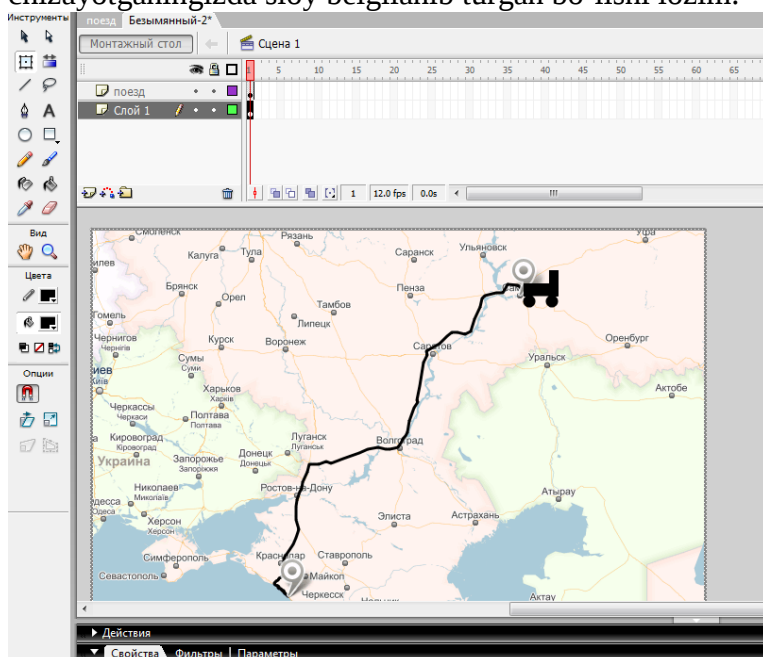


Sizning vazifangiz: ushbu xarita yordamida, poyezdning animatsiyasini yarating.

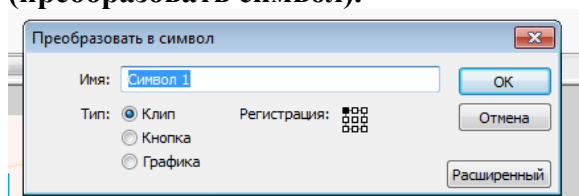
3. Poyezd nomi bilan yangi qatlam (слой) yarating.



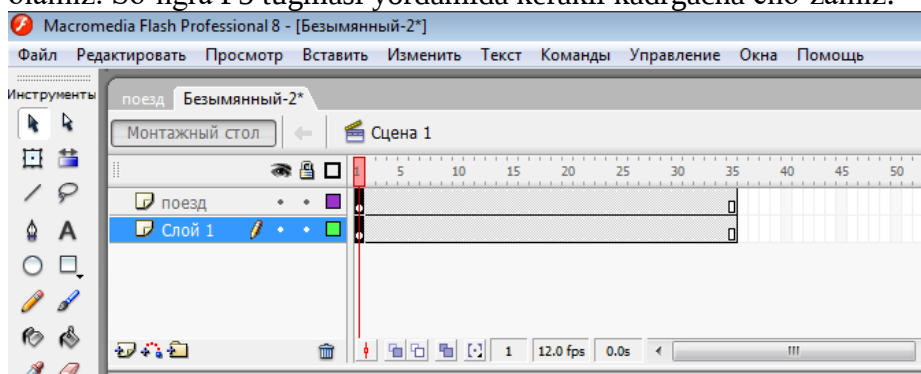
4. Ushbu sloyda poyezd rasmini ixtiyoriy chizing va shunga e'tibor beringki poyezdni chizayotganingizda sloy belgilanib turgan bo'lishi lozim.



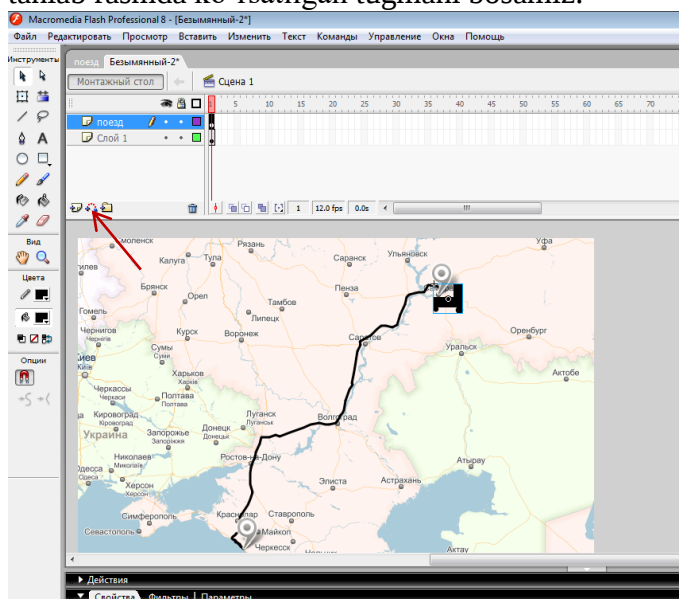
5. Rasmni barcha bo'laklarini birlashtiring (**пункт меню Изменить - группировать**).
6. Rasmni ajratib oling. Sichqonchani o'ng tomonini bosib simvolga o'tkazishni tanlang (**преобразовать символ**).



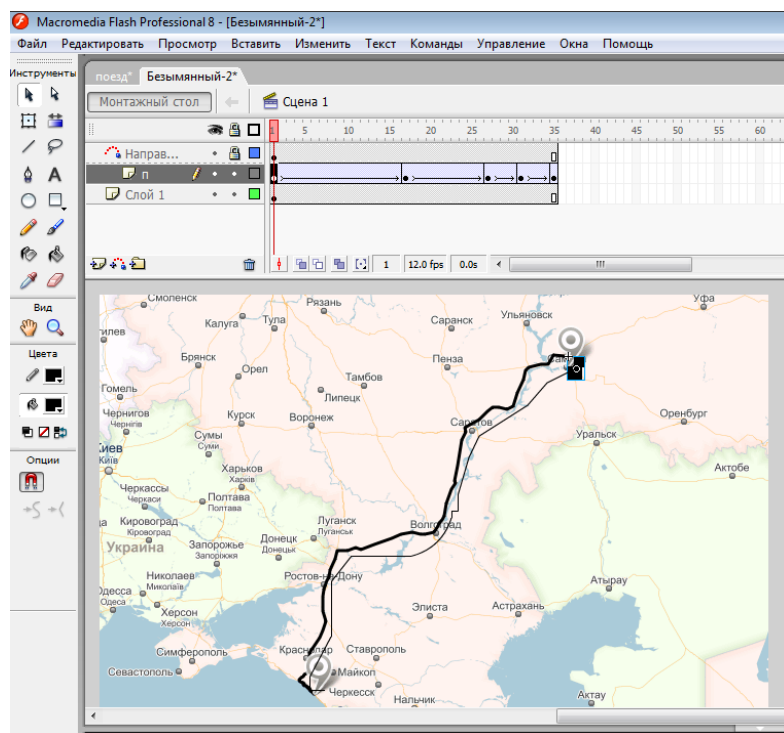
7. Shift tugmasi yordamida xarita va poyezd chizilgan qatlamlarda ilk kadrlarni belgilab olamiz. So'ngra F5 tugmasi yordamida kerakli kadrgacha cho'zamiz.



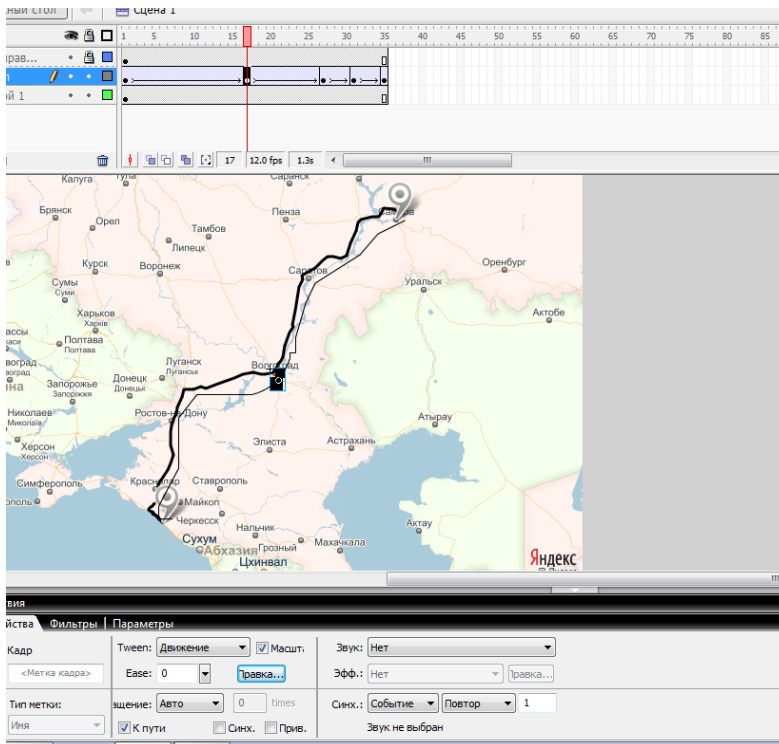
8. Shundan so'ng biz yo'naltiruvchi harakatni yaratishimiz lozim bo'ladi. Poyezd qatlamini tanlab rasmda ko'rsatilgan tugmani bosamiz.



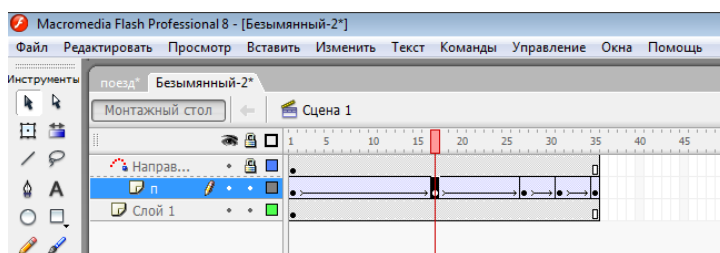
9. Yo'naltiruvchi qatlam paydo bo'ladi. Qalam uskunasi yordamida yagona chiziqdan iborat yo'lni chizib olamiz. Ixtiyoringizga qarab qatlamni qulflab olishingiz mumkin.
10. Poyezd sloyiga o'tamiz. Sichqoncha bilan birinchi kadrda bosamiz. Sichqoncha ko'rsatkichi yordamida poyezdni harakat boshlanadigan trayektoriyani boshiga olib borib qo'yamiz.



11. So'ngra oxirgi kadrda o'tib poyezdni trayektoriya oxiri bilan birlashtiramiz.
12. Xaritadan ko'rinib turibdiki, yo'l yirik shaharlar orasidan o'tadi. Biz shunday qilishimiz kerakki, poyezd ularning shundoqqina oldidan o'tsin. Buning uchun 17 ta kadr tanlab olamiz. Ular qora rang bilan ajralib turadi. "Tween" sozlamasi yordamida uni yo'l bilan bog'laymiz.



13. 17 ta kadr yordamida poyezd harakatini, kerakli shaharlarga surgan holda yaratamiz. Barcha shaharlar bilan xuddi shuni takrorlaymiz. Natijada montaj stolida quyidagi ko‘rinish hosil bo‘ladi.

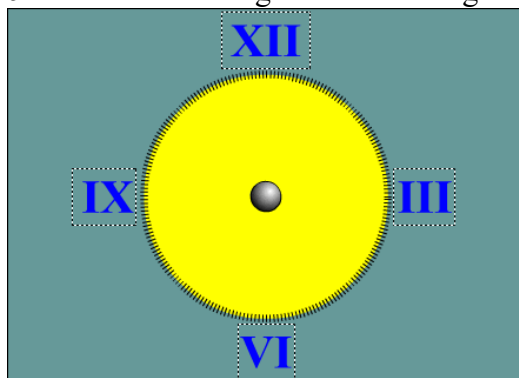


14. Poyezd harakati tayyor. Uni ko‘rish uchun esa **Shift+Enter** tugmalarini bossak kifoya.

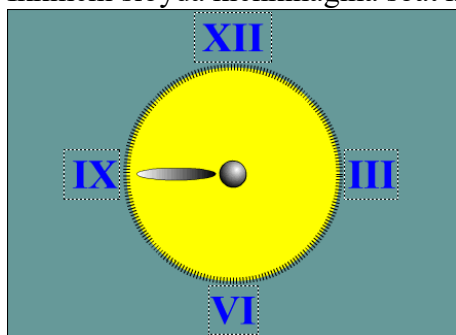
2-variant

2.1. «Yo‘naltiruvchi harakat. Soat»

1. Macromedia Flash dasturini oching
2. Yangi film yarating.
3. Qo‘shimcha 2 ta sloyp yarating.
4. Pastki sloyni fon uchun ishlatamiz. Buning uchun siferblat chizishimiz lozim. Ishchi stolda uni markazlashtiring. Shundan so‘ng raqamlarni bir biriga to‘g‘irlagan holda yarating:

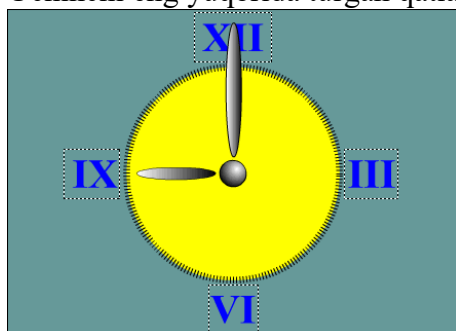


5. Ikkinchi sloyda kichkinagina soat ko'rsatkichini chizing.:



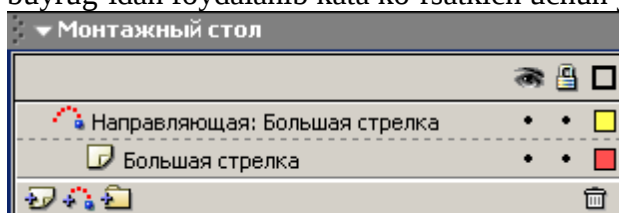
6. Kichkina ko'rsatkichni belgilab quyidagi buyruqlar ketma ketligini bajaring **Изменить ► Группировать**.

7. Uchinchi eng yuqorida turgan qatlamda, kata soat ko'rsatkichini chizing:

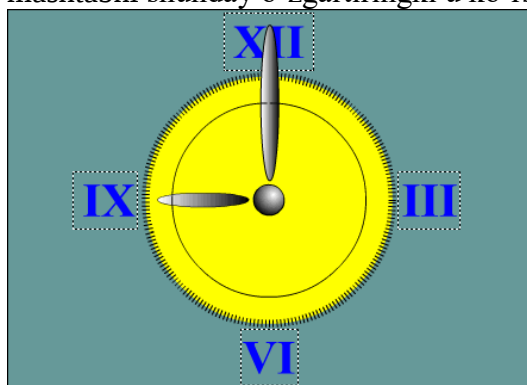


8. Katta ko'rsatkichni belgilab quyidagi buyruqlar ketma ketligini bajaring **Изменить ► Группировать**.

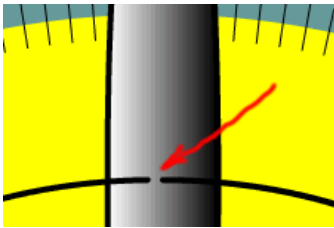
9. Katta ko'rsatkichli qatlamni tanlang va **Добавить направляющую движения**  buyrug'idan foydalanib kata ko'rsatkich uchun yo'naltiruvchi qatlam yarating:



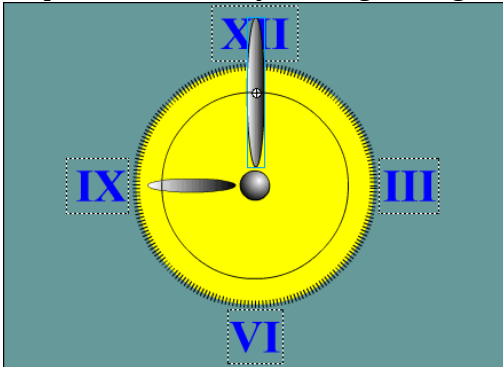
10. Katta ko'rsatkichli qatlamda **Эллипс**  uskunasi tanlang va undan bo'yoqni olib tashlab, katta ko'rsatkich harakatlanuchi konturni chizing. Konturni markazlashtiring va mashtabni shunday o'zgartiringki u ko'rsatkichnig markazidan o'tsin:



11. O'chirg'ich yordamida  eng kichkina diametrlik  modifikator-da **Стирать линии**  tanlab, konturni uncha katta bo'lmagan bo'linishni hosil etish lozim. Bu ko'rsatkichning boshlang'ich va tugash yo'lini ko'rsatish uchun zarur:

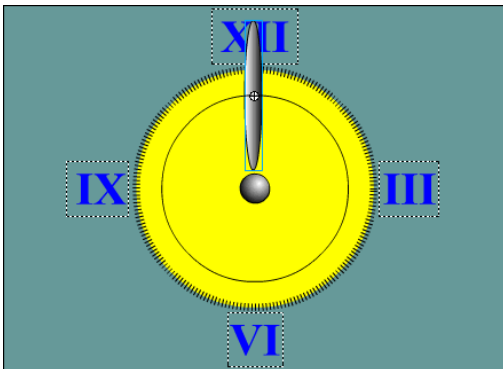


12. Katta ko'rsatkichni tanlang va quyidagi buyruqlar ketma ketligini bajaring **Вставить ► Создать двойное движение**. Bunda ko'rsatkichning tutashish nuqtasi ko'rsatkich yo'lining boshiga ko'chirilsin:

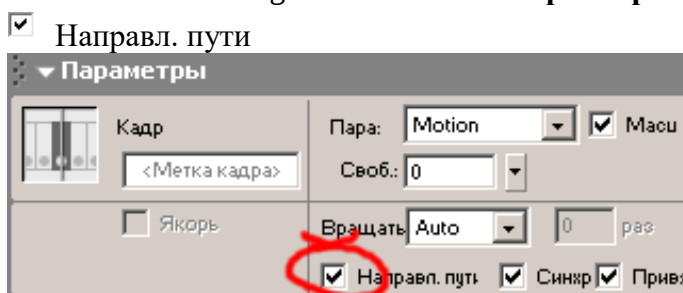


13. Katta ko'rsatkichli kadr va uning yo'naltiruvchisi uchun kalitli kadrlarni 60-kadrda yarating.

14. 60-kadrda ajratib olishni yo'q qilib, katta ko'rsatkichni yo'lning oxiriga suring:

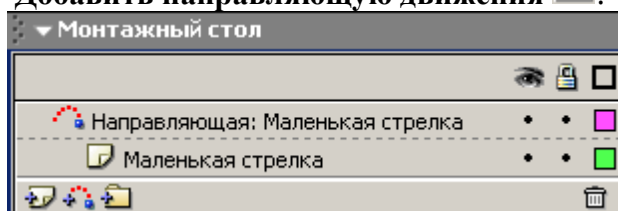


15. Katta ko'rsatkichning birinchi kadrda **Параметры** oynasidan quyidagilarni o'rning :
☒ Направл. пути

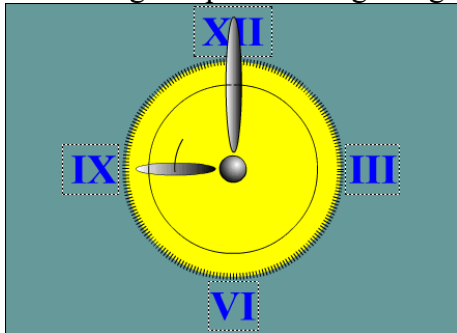


16. Kichkina ko'rsatkichli qatlamni tanlang va u uchun yo'naltiruvchi qatlam yarating -

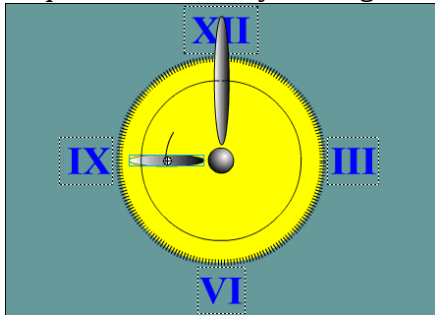
Добавить направляющую движения



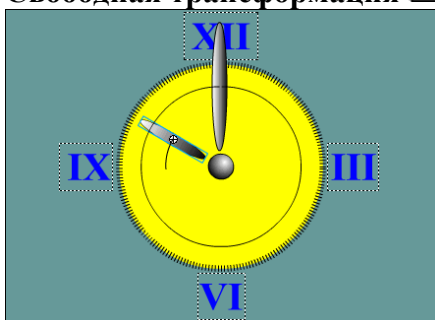
17. Kichkina ko'rsatkichli qatlamda **Эллипс**  uskunasi tanlang va undan bo'yoqni olib tashlab, kichkina ko'rsatkich harakatlanuchi konturni chizing. Konturni markazlashtiring va mashtabni shunday o'zgartiringki u ko'rsatkichnig markazidan o'tsin:
18. O'chirg'ich uskunasi yordamida  kontur chizig'ining bir qismini shunday o'chiringki, konturning bir qismi 1 soatga teng bo'lsin (masalan 9 dan 10 gacha);



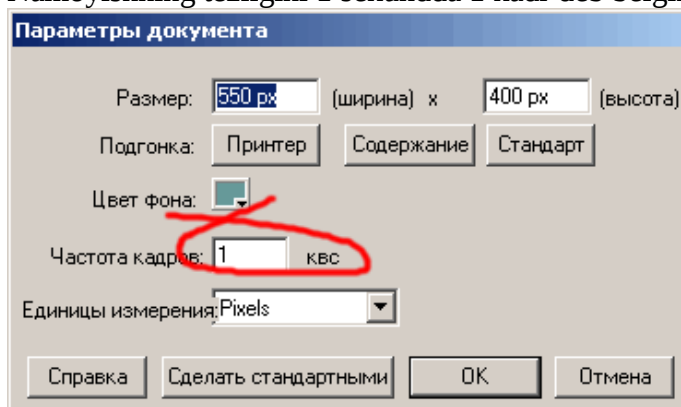
19. Kichkina ko'rsatkichni tanlang va quyidagi buyruqlar ketma ketligini bajaring **Вставить ► Создать двойное движение**. Bunda ko'rsatkichning tutashish nuqtasi ko'rsatkich yo'lining boshiga ko'chirilsin:



20. Kichkina ko'rsatkichli kadr va uning yo'naltiruvchisi uchun kalitli kadrlarni 60-kadrdan yarating.
21. Ajratib olishni bekor qilib, kichkina ko'rsatkichni yo'lining oxiriga olib keeling va **Свободная трансформация**  buyrug'i yordamida kerakli holatni tanlang.



22. Namoyishning tezligini 1 sekundda 1 kadr deb belgilang (1 fps).



23. Tayyor bo'lgan animatsiyani *.fla formatida saqlang.
24. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishimiz mumkin.

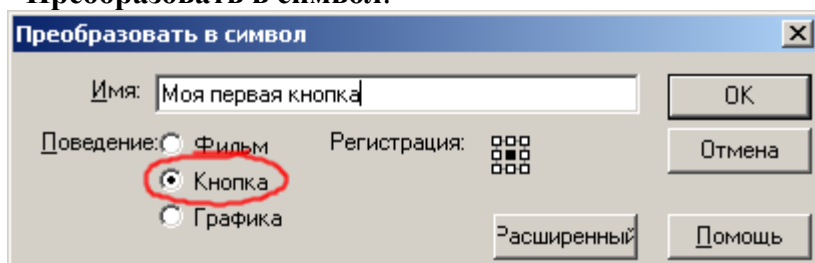
3-variant

2.1. «Belgili tugmachalarni yaratish»

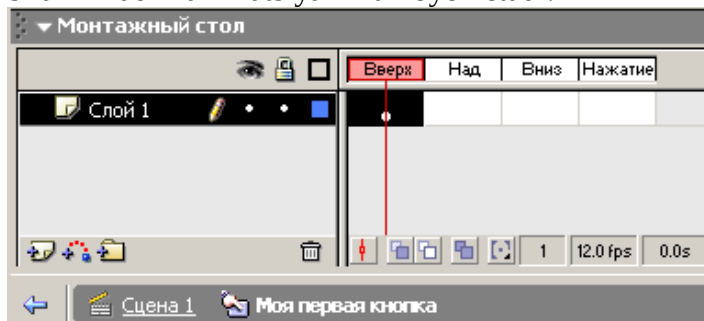
1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. Ishchi stolda bo'lajak tugmacha uchun qolip chizing:



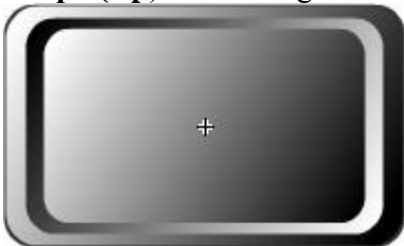
3. Qolipni belgilab olib, quyidagi buyruqlar ketma ketligi yordamida belgili tugmacha yarating
- Преобразовать в символ:



4. Belgini taxrirlash uchun, ikki marta uni ustiga bosing. E'tibor bering, Flash da tugmacha o'zi bilan 4 kadrli animatsiyani namoyon etadi:



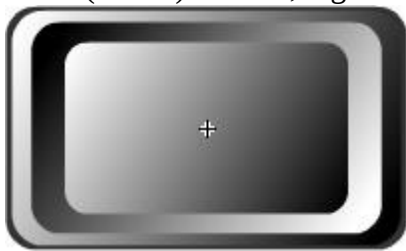
5. **Вверх (Up)** kadrda tugmachani ezilgan ko'rinishda, normal holatda aks ettiring. Masalan:



6. **Над (Over)** kadrda tugmachani, sichqonchani olib borganda qanday ko'rinishda bo'lishini hohlasangiz, shunday ko'rinishda gavdalanitiring. Masalan **Push!!!** yozuvi ko'rinishida:



7. **Вниз (Down)** kadrida, tugmachani bosilgan holda tasvirlang:



8. **Нажатие (Hit)** kadrida, bo'yoq yordamida aktiv maydonni yarating. *Активная область(aktiv maydon)* – bu maydon flash animatsiyasini o'zida aks etgan tugmacha demakdur:



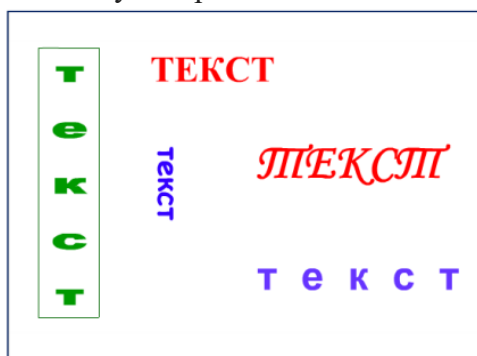
25. Tayyor bo'lgan animatsiyani *.fla formatida saqlang.

26. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishimiz mumkin.

4-variant

"Jonlantirilgan matn yaratish"

1. MacromediaFlash ilovasini oching.
2. 700 X 300 piksel hajmidagi yangi hujjat yarating. Bo'shni papkaga *.fla formatida saqlang
3. Asboblardagi "Текст" ga o'tish. Agar yozuv (guruh nomi) yarating.
4. Xususiyatlar panelida kerakli matn parametrlarini o'rnatish.



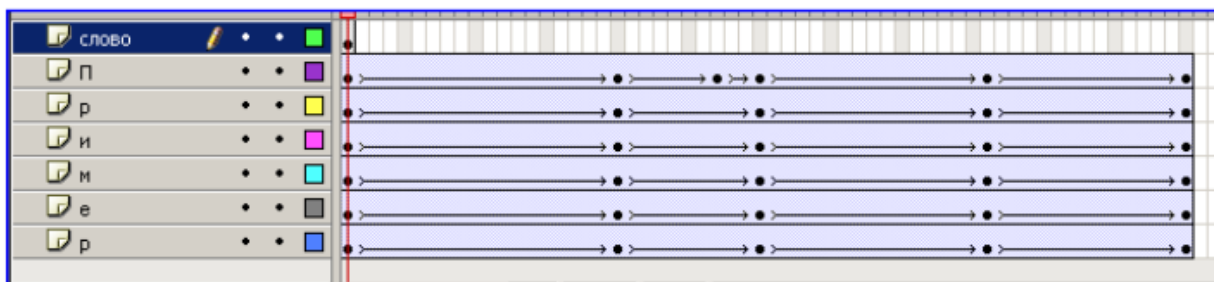
5. Ok vositasi (SelectionTool) yoki "Matn" asbobini tanlang. Modify - BreakApart buyrug'ini bajaring. Har bir belgi atrofida ramka paydo bo'ldi. So'z bitta bo'lishni to'xtatdi. Belgilarni bekor qilish uchun so'zdan tashqariga bosish va ulardan birini bosish. Bu ramka atrofida ramka paydo bo'ldi.



Tanlangan belgi tahrirlashi mumkin (yo'q qilish va uning o'rniga yangi).

ko'chirish, o'chirish, shrift xususiyatlarini o'zgartirish, Transform vositasini belgiga kiriting. Lekin bunday ramzning shaklini o'zgartirish yoki uni gradient plomba bilan bo'yash mumkin emas.

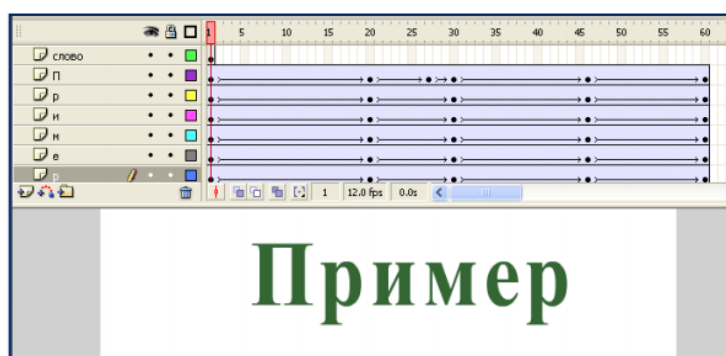
6. Ok tugmasi yordamida alohida-alohida belgilarga kiritilgan barcha matnlarni tanlang. Modify - Timeline - Distribute Layers buyrug'ini bajaring (qatlamlarga tarqatish). Vizual ravishda matn o'zgartirilmadi, lekin har bir belgi alohida qatlamda edi.



7. Matn uchun animatsiya yarating.

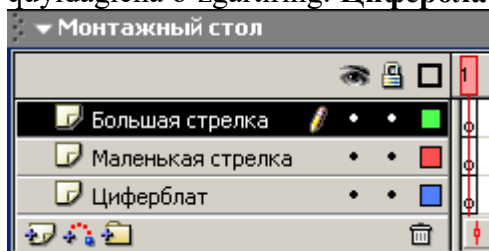
8. <Ctrl> + <Enter> tugmalar birikmasi bilan tugagan kino tomosha qiling.

9. Sizning papkangizdagi tayyor tasvirni .swf formatida saqlang.

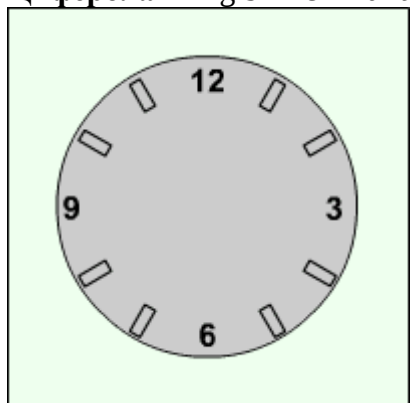


5-variant Kadrli animatsiya «Soatlar. 1-epizod»

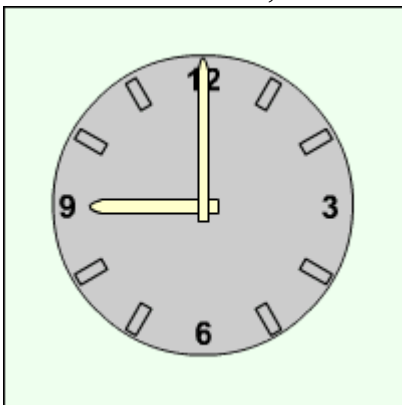
1. Macromedia Flash dasturini oching.
2. Razmeri 200 X 200 piksel bo'lgan yangi film yarating. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.
3. Montaj stolida **Вставить слой** tugmasi yordamida 2 ta sloy qo'shing va nomlarini quyidagicha o'zgartiring: **Циферблат**, **Маленькая стрелка**, **Большая стрелка**



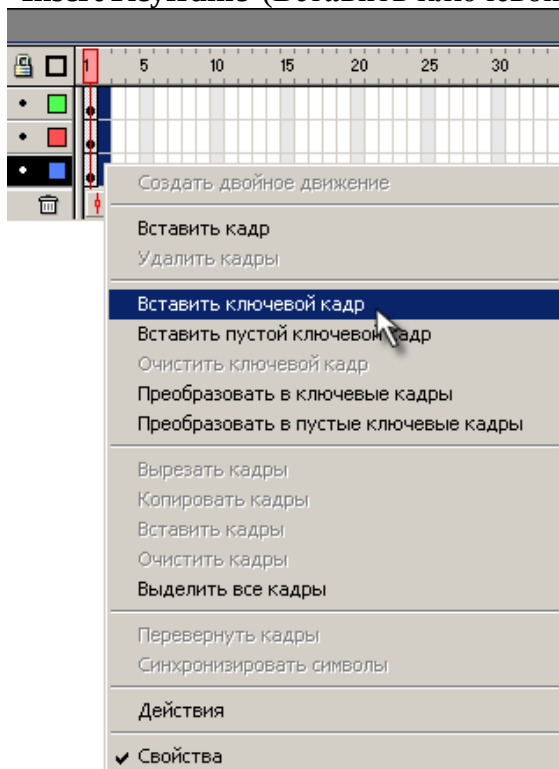
4. **Циферблат** ning birinchi kalit kadri sloyida, bo'lajak **Циферблат** soatni chizing:



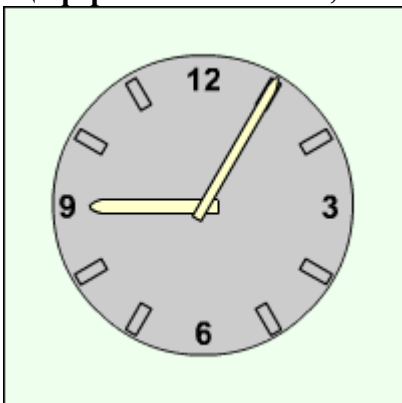
5. “Маленькая стрелка” va “Большая стрелка” ning birinchi kalit kadrli sloylarida kichkina hamda kata, soat ko'rsatkichlarini chizing:



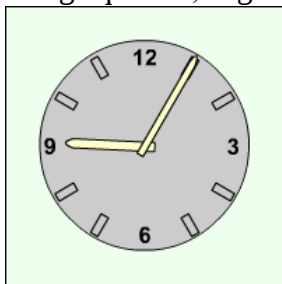
6. Barcha sloylardagi ikkinchi kadrlarni ajratib olib, sichqonchaning o'ng tomonini bosib va “Insert Keyframe”(Вставить ключевой кадр) buyrug'ini bajaring:



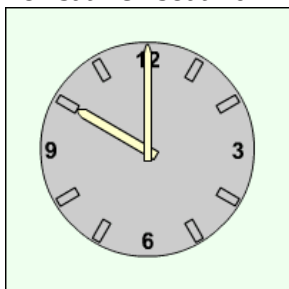
7. Ikkinchi kadrda katta soat ko'rsatkichini belgilab, “Свободная трансформация”  buyrug'ini tanlang. “Точку трансформации”(transformation point) buyrug'i yordamida “циферблат” markazida, ko'rsatkichni 30° ga burib:



8. Huddi shu buyruqlarni ikkinchi kadrda ham kichkina ko'rsatkich bilan qaytaring, bunda 10 soniga qarab $2,5^\circ$ ga buzing:



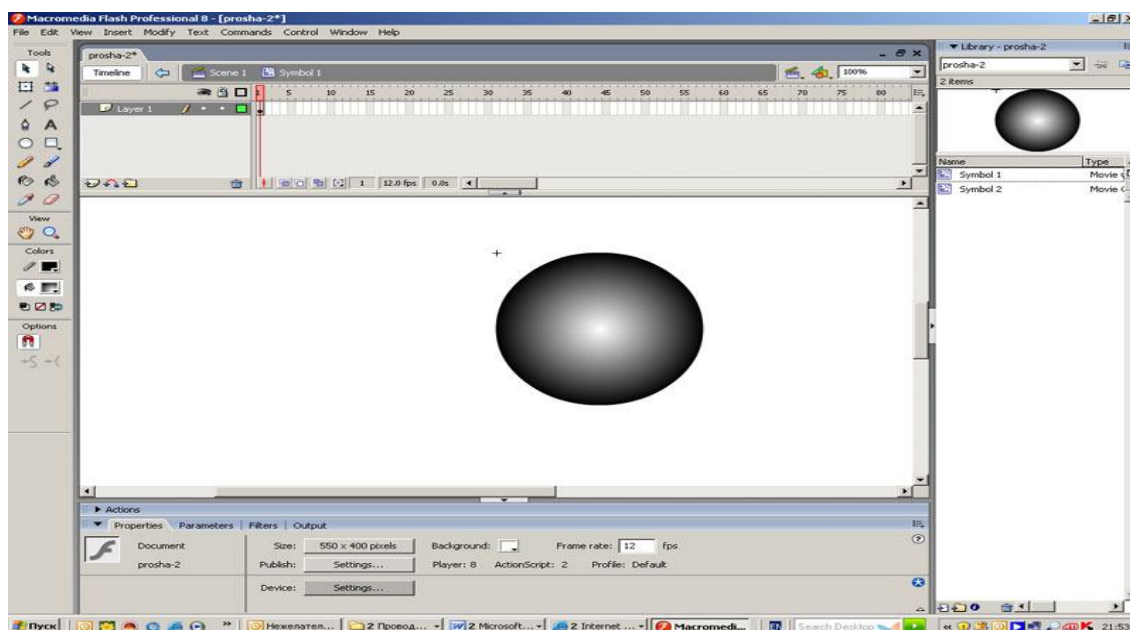
9. Har safar yangi kalit kadrlarni o'rnatganingiz sari, soatning katta va kichik ko'rsatkichlari suriladi hamda shunga erishamizki, katta ko'rsatkich aylana bo'lib harakatlansa, kichkina ko'rsatkich soat 10 ni ko'rsatib turadi. Shunda sizda 13 ta kadr hosil bo'lishi kerak:



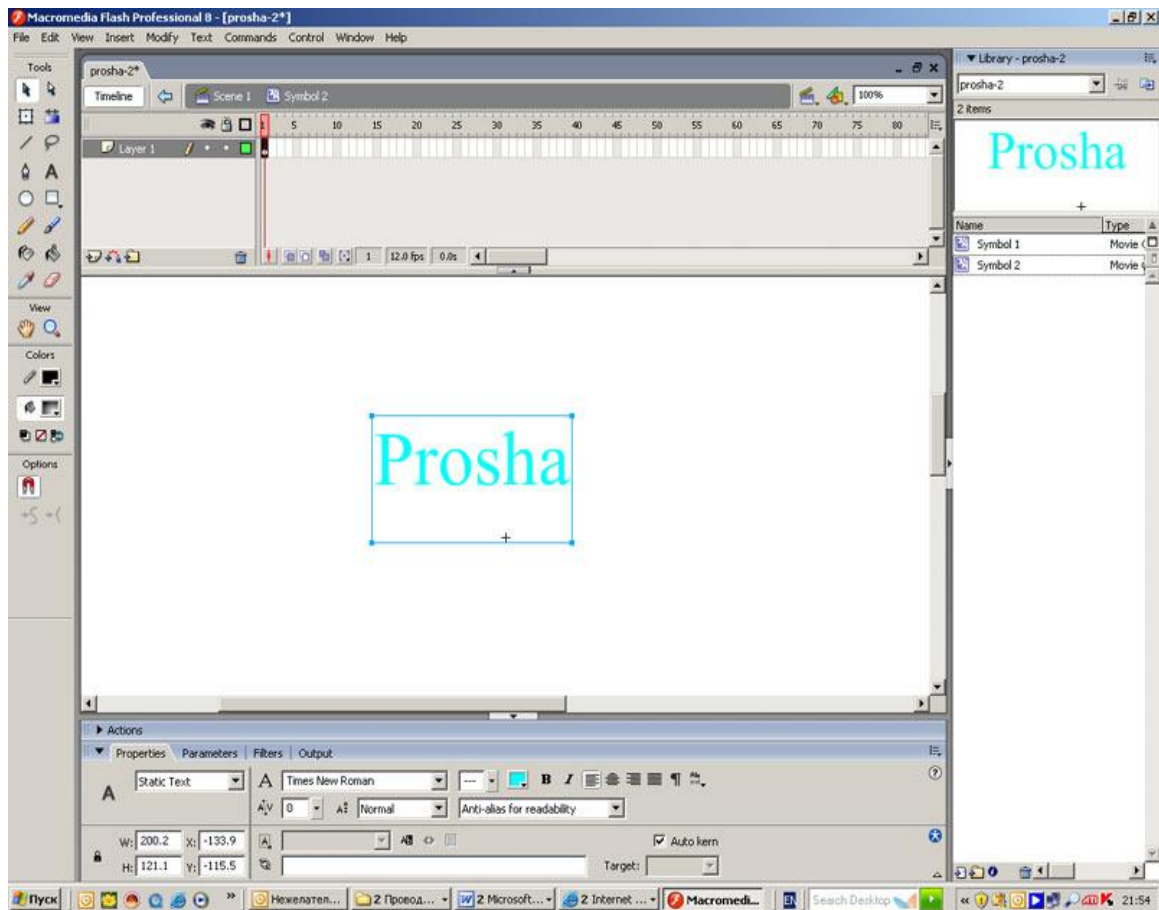
10. Kadrlar almashinuv chastotasini quyidagicha o'rnatib: sekundiga 1 kadr.
11. Tayyor bo'lgan filmni <Ctrl>+<Enter> tugmalarini bosgan holda ko'rishingiz mumkin.
12. Tayyor bo'lgan ko'rinishlarni *.fla formatida saqlang.

6-variant

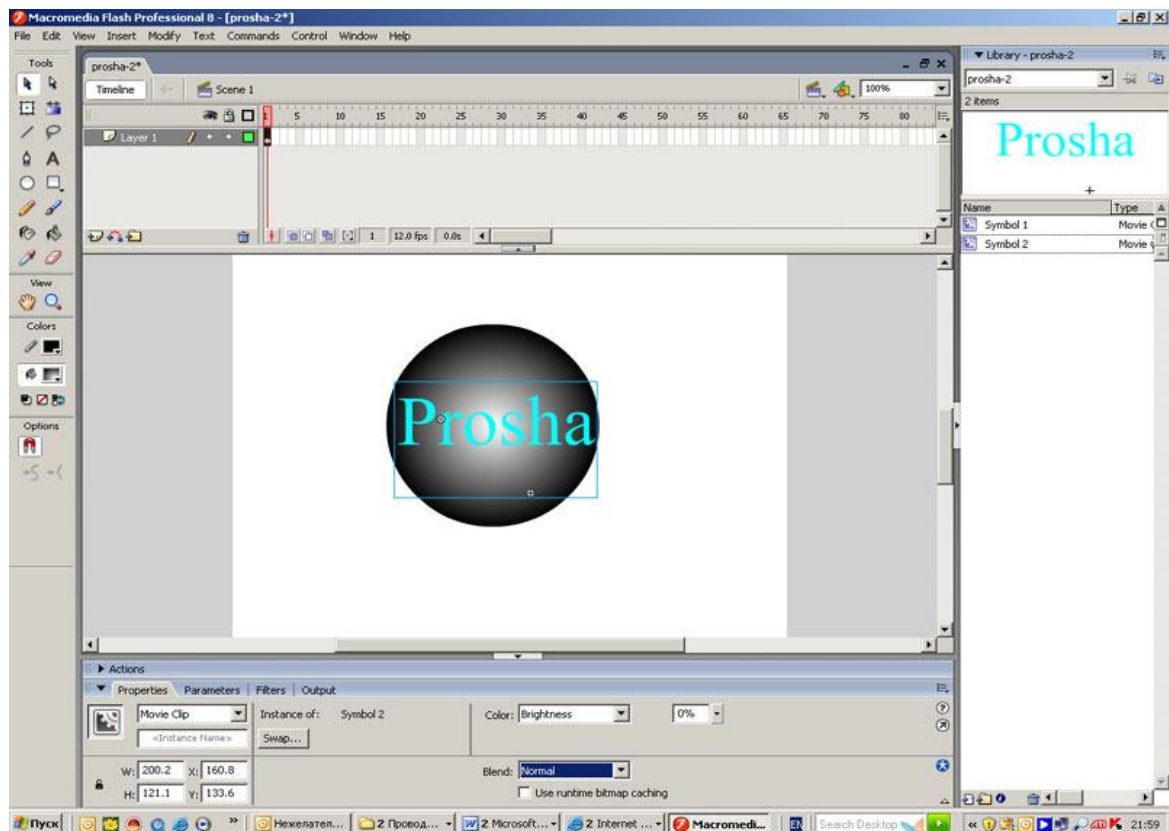
1. Insert New Symbol buyrug'i bo'yicha yangi simvol hosil qilamiz (radial tolldirilgan doira) taklif etilgan Symbol 1 nomi bilan.



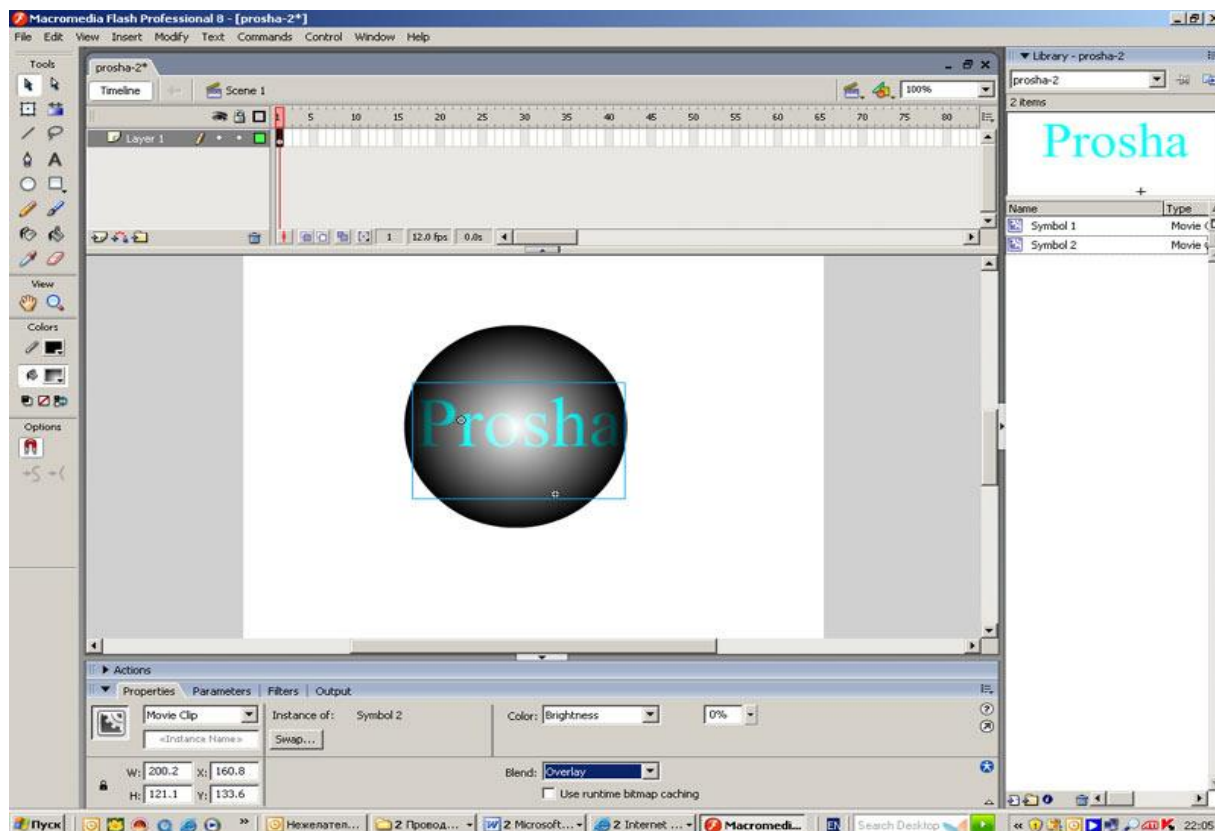
So'ngra, xuddi shu tarzda, ikkinchi simvolni matn shaklida movie clip bilan yaratamiz.



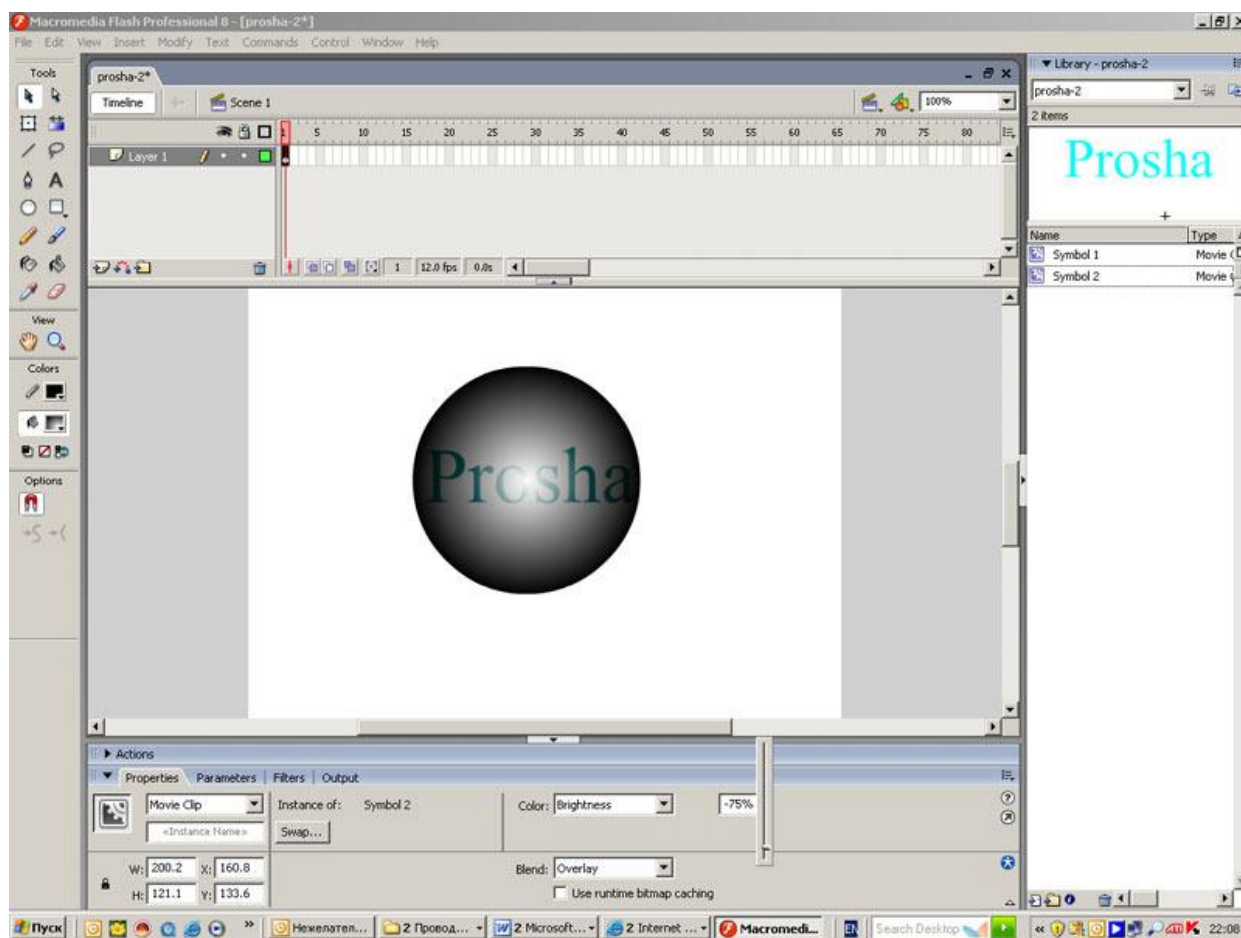
2. Movie clipni matn bilan shar rasmi ustiga ko'chiramiz



Properties panelida Blend menyusiga o'tamiz va Overlay rejimini tanlaymiz - natijada biz rasm biriktiramiz.



Endi Brightness parametrini boshqarish orqali yozuv rangining yorqinligini o'zgartiramiz



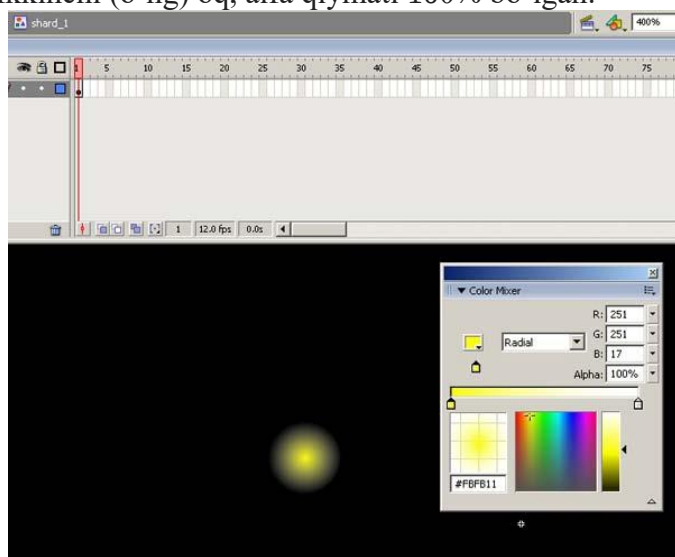
Natijada biz kerakli yozuv va simvolda bir vaqtning o'zida shaffof soyani o'rnatib natijaga erishdik.

7-variant

“Kalomni lazer nurlari bilan urish”

1. Tasviriy vositani ishlatib, doira chizish va ikkita teg yordamida radiusli gradient plomba bilan to'ldirish uchun Bo'yoq Kovasi vositasidan foydalaning

- 1) birinchi (chap) alfa qiymati 100% bo'lgan sariq rangga ega;
- 2) Ikkinchi (o'ng) oq, alfa qiymati 100% bo'lgan.

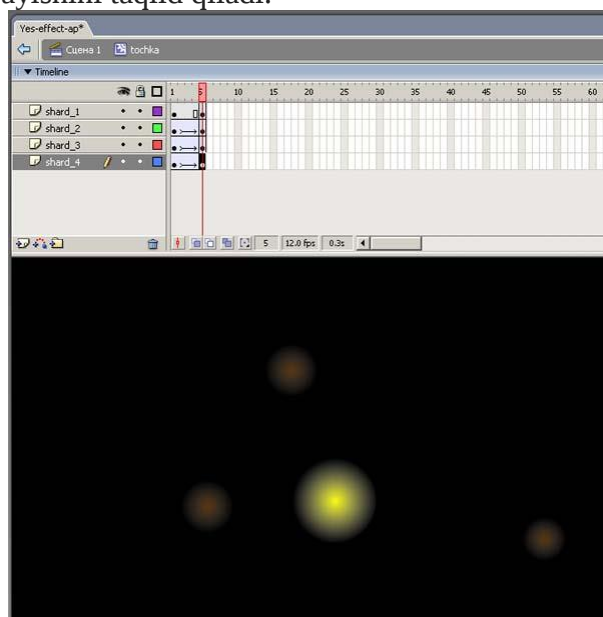


Xuddi shunday, turli xil rangli sharni yarating - shard_2. Keyin Qo'shtirnoq => Yangi ramz buyrug'ini (Ctrl + F8) foydalanib, tokka nomli yangi Movie clip ramzi yarating, u erda uchqunli yonib turgan joyni yaratamiz. Film klipi shard_1 va shard_2 yuqoridagi grafik belgilar asosida yaratilgan va to'rtta qatlamga ega.

2. Ushbu to'rtta qatlamni Qo'shish => Layer buyrug'i bilan yarating va ularni shard_1, shard_2, shard_3, shard_4 nomlariga tayinlang. Yuvilgan qatlamning birinchi qavatida kutubxonadan shard_1 simvolini harakatlantiring va bu qavatning beshinchi kvadratida kalit kvadratni (F6) joylashtiramiz. Bu qattiq yonib turgan joy bo'ladi. Shard_2 qavatida birinchi uchqun uchun animatsiya yaratish.

Shard_2 qatlamining birinchi kvadratini chertib, kutubxonadan shard_2 belgisini shard_1 simvol misoliga to'g'ri keladigan tarzda olib tashlang va uni kattaligi kamaytiring.

3. Motion Tween animatsiyasi (besh karelik grafik element shard_2 tomonga o'tadi) va beshinchi kvadratdagi shaffofligini 40% ga sozlang. Bu animatsiya uchqunning sekinlashuvini va uning susayishini taqlid qiladi.



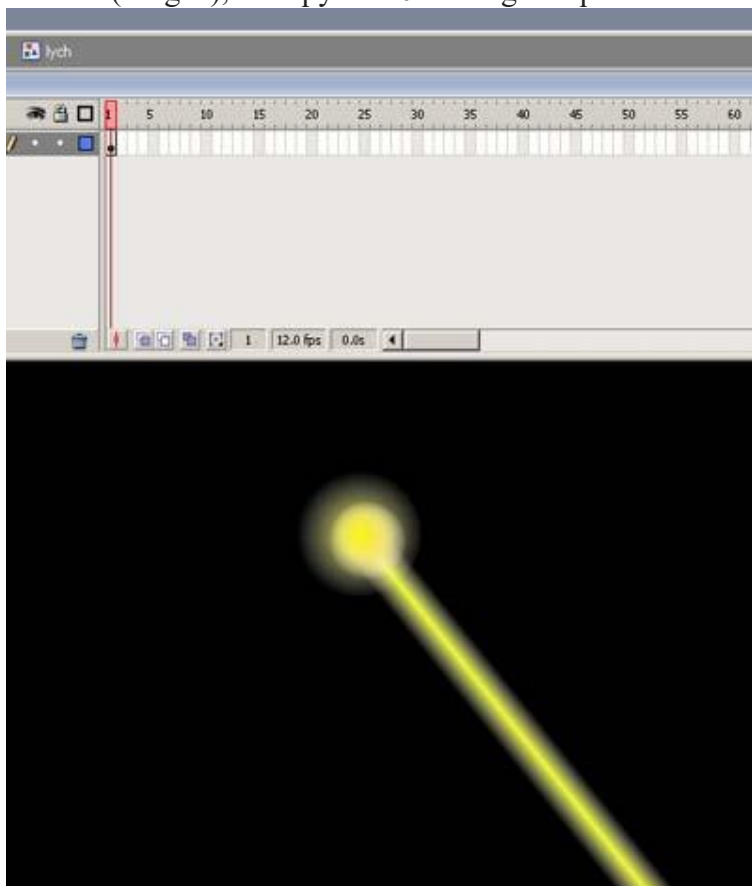
4. Shu tarzda, xuddi shu grafika belgisi asosida, uchqunlar harakatini turli yo'nalishlarda - 3 va yoriqda - 4 qatlamda o'rnatdik, shuning uchun uchqunlar uchib ketish natijasiga erishildi. Keyin biz chiroqni ishlab chiqaramiz. Insert => Yangi belgini (Ctrl + F8) buyrug'iga ko'ra lych nomi bilan yangi grafik belgini yarating. Belgilar kutubxonasida (F11) ikki marta bosish orqali tahrir qilish uchun uni oching.

To'rtburchak vositasini ishlatib, nozik uzun to'rtburchakni chizamiz va uchta teg yordamida sariq rangli gradient to'ldirish bilan to'ldiring (3-rasm):

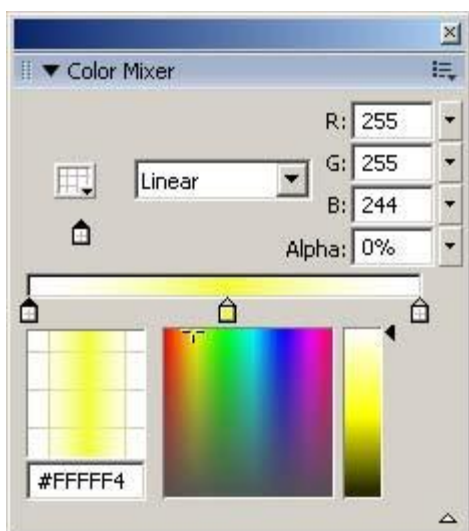
1) birinchi (chap) oq, alfa qiymati 0%;

2) Ikkinchi (o'rta) - 100% alfa qiymati bilan sariq rangda;

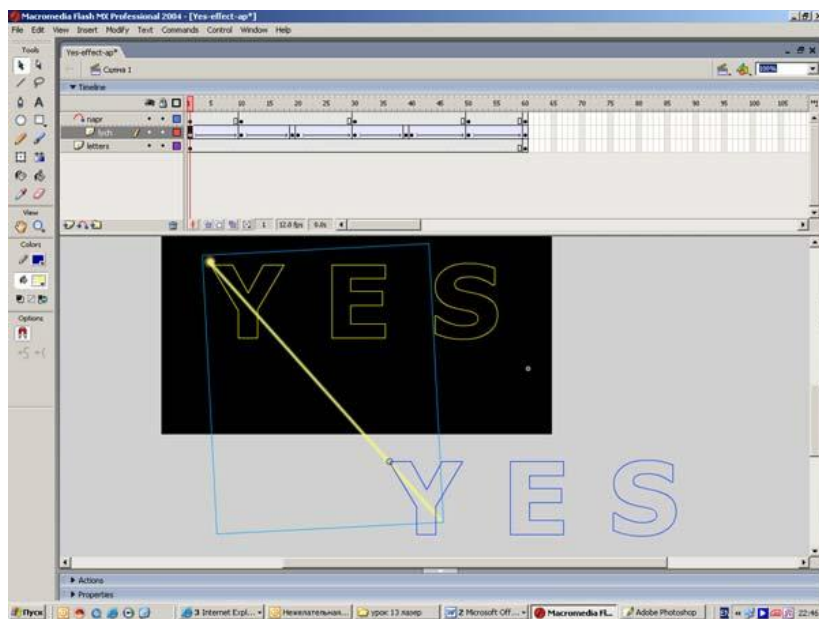
3) uchinchi (o'ngda), alfa qiymati 0% bo'lgan oq.



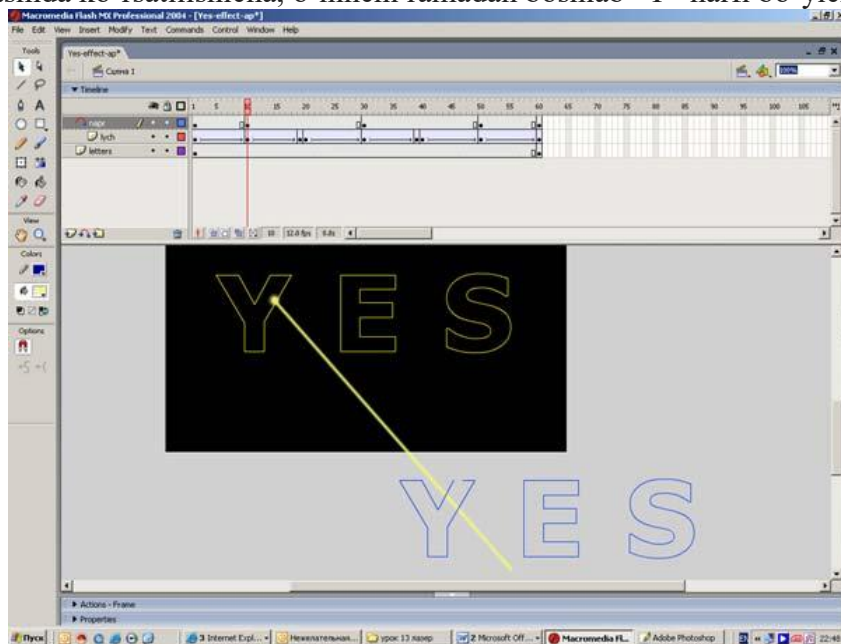
Kliplar kutubxonasidan Movie clip tochka-ni tortib olib tashlang va nurning oxirida bu belgining misolini qo'ying.



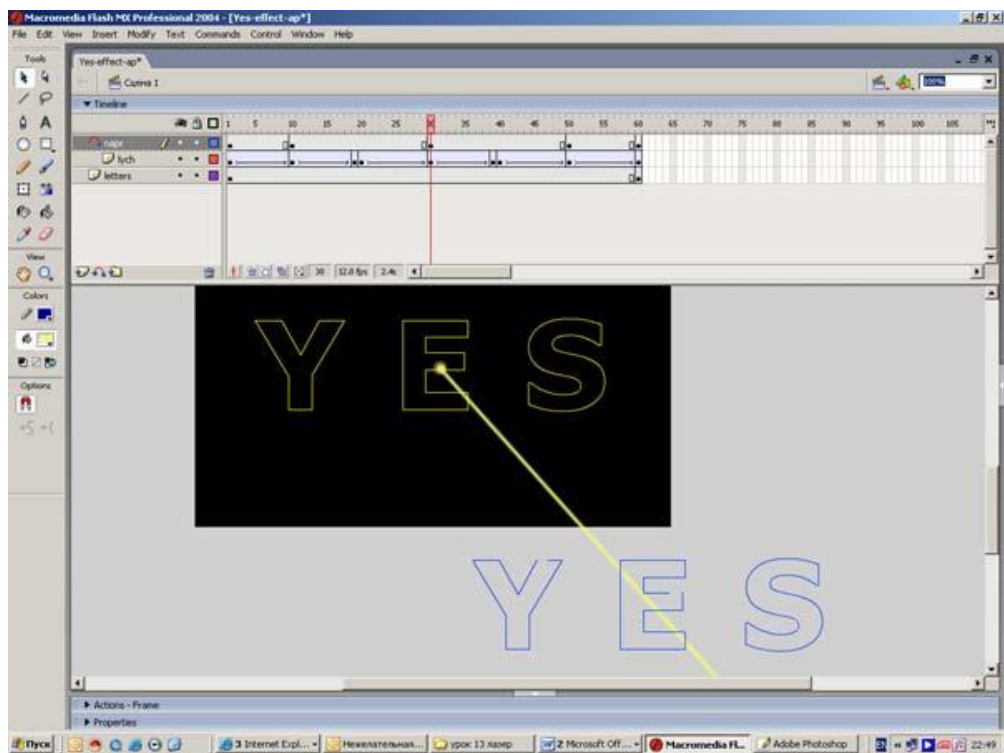
5. Endi biz "ha" degan soʻzni tasvirlaydigan yoʻlni bosib oʻtishga harakat qilishimiz kerak. Ushbu traektoriya boʻylab harakatlanish animatsiyasini yaratish uchun siz ikki qatlamga ega boʻlishingiz kerak - yoʻl qatlami (Motion Guide) va Guided slave qavatni. Shunga koʻra, "ha" soʻzining harflari satrlari boʻylab ray harakatining yoʻllari yoʻlning qatlamida koʻrsatilishi kerak. Biz butun jarayonni uchta qatlamda asosiy bosqichga moslashtiramiz. Qoʻllanma yoʻli bilan birinchi qavatga napr deyiladi. Qatlamning xususiyatlar oynasida (qatlam ustiga ikki marta bosing), uning uchun Kılavuz qiymatini tanlang. Qatlamning xususiyatlar oynasida boshqariladigan element bilan ikkinchi qatlam (lych) uchun - Guided value ni tanlang. Qoʻllanma qatlamida matn kiritish vositasidan foydalanib, "Ha" soʻzini yozing. Change => Break KPK buyrugʻini oʻzgartirish (Ctrl + B). Ushbu buyruq bajarilgandan soʻng matn alohida xat bloklariga aylanadi, shuning uchun ayirboshlash jarayoni takrorlanishi kerak (Ctrl + B). Toʻldirgichni faqat kontur qolishi uchun olib tashlang. Ruqsat etilgan qatlamda kontur boʻylab animatsiya oʻrnatamiz. Uchinchi qatlamda biz "Ha" degan soʻzni takrorlaymiz, bu videoni namoyish qilish vaqtida ekranda koʻrinadigan va lazerning yorqin nuqtasi harakatlanadigan joy.



Rasmda koʻrsatilishicha, oʻninchi ramadan boshlab "Y" harfi boʻyicha boʻsh joy paydo boʻladi.



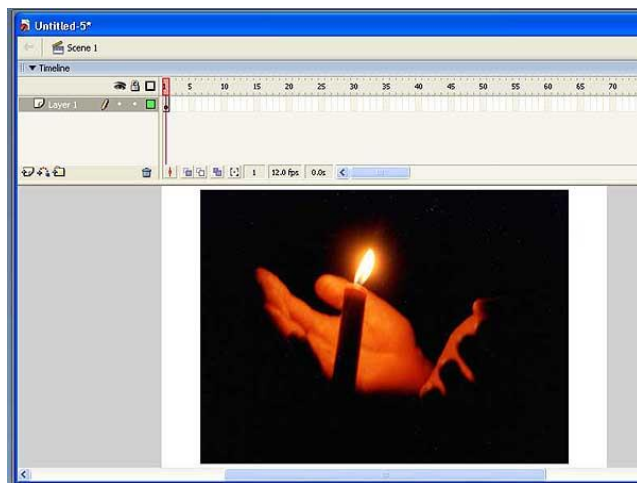
Xuddi shunday, 30-kvadratdan boshlab, bu boʻshliq "E" harfi va 50-chi ramadan boshlab - "S" harfi boʻyicha paydo boʻladi.



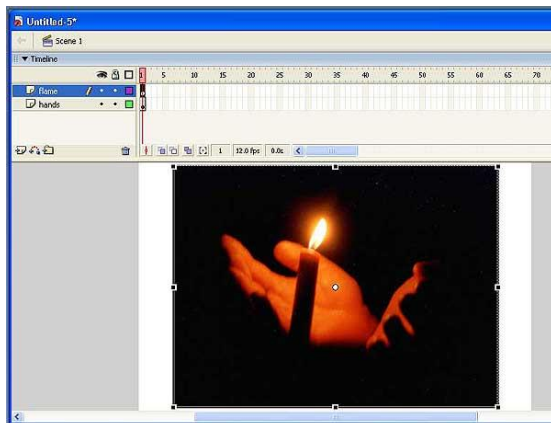
8-variant

Shag'am yoritish

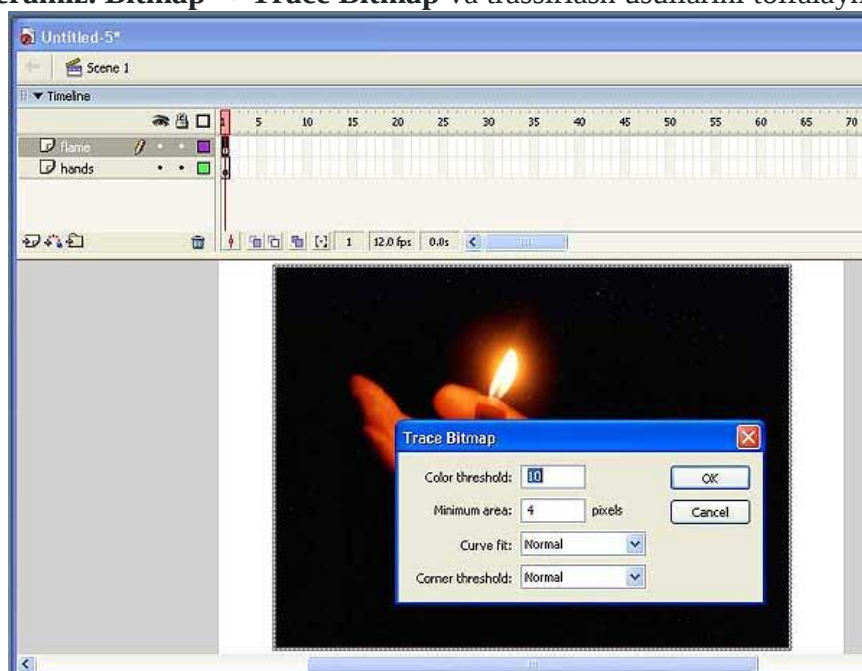
Avvalo kompyuterda „shag'am bilan yoritish" suratini yuklab olamiz va jiltga nom beramiz Hands.



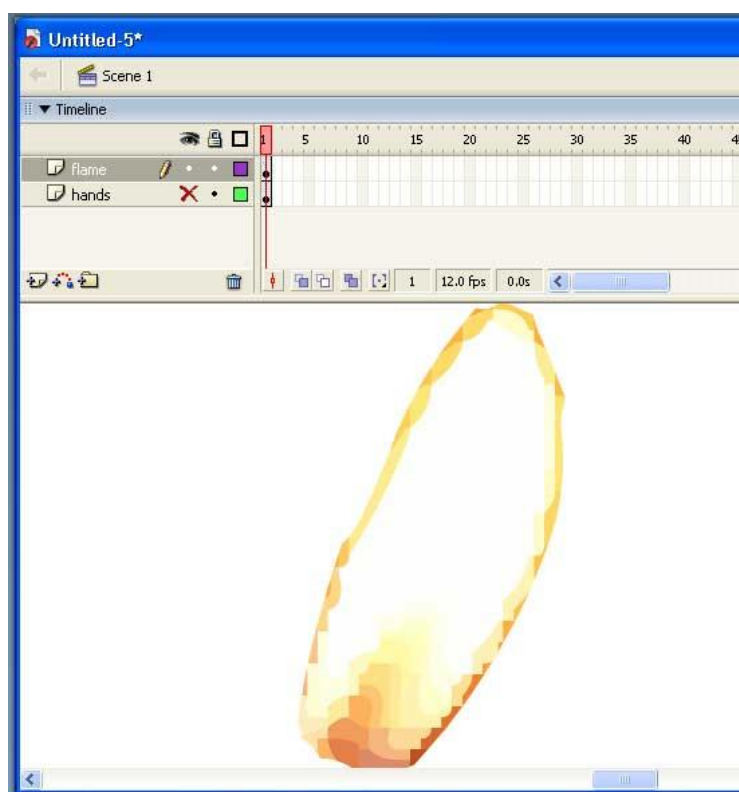
Bu jiltning ustiga yana bir jilt o'rnatamiz va unga Flame (olov) deb ataymiz. Flame jildiga Hands jiltidan kopiravat qilamiz. Buning uchun **Alt** tugmasini bosib rasmni 1-jilt Flamedagi ham huddi shunday rasm paydo bo'ladi.



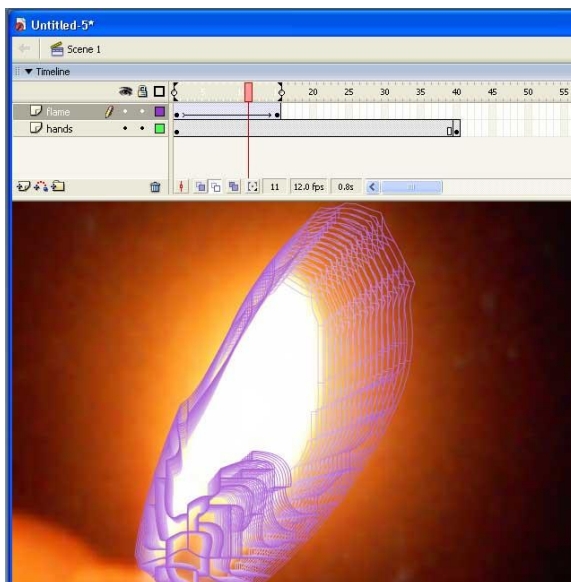
So'ng Flame jiltidagi rasmnivektor ko'inishiga keltiramiz.Rasmni belgilab olamiz va **Modify** => **buyrug'ini beramiz. Bitmap** =>**Trace Bitmap** va trassirlash usullarini toifalaymiz.



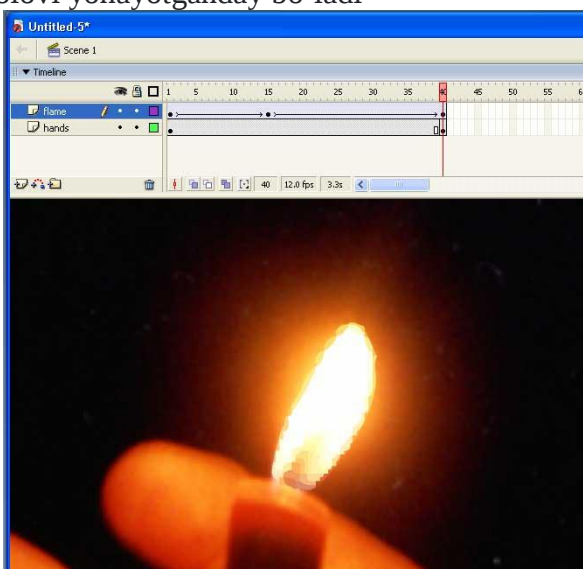
Rastr ko'inishidan vektor korinishiga keltirilgandan so'ng o'chirgich bilan keraksizjoylarni o'chirib tashlaymiz va faqat shag'amning olovi vector tasvirni qoldiramiz.(16-rasm).



Shag'am olovi yonayotganini xilpirashini ko'rsatish uchun kerakli animatsiyani toplaymiz.Ajratib olingan olovni harakatga kelishi uchun Hands rasmni 40ta kadrqa kopiravat qilamiz animatsiyani toifalaymiz va uni avtomatik tarzda 2-kadrdan boshlab 40-kadriga qadar ko'chiriladi.Keyin Flame jiltida Motion Twen animatsiyalashni topla 15-kadriga biriktiramiz va bu 15-kadirdagi oxiri rasmining olovini kattalashtiramiz.Olovni kattalashtirilganda shag'amdan uzilish nuqtasi bo'lmasligi uchun „режим контурной калъки” buyrug'ini bajaramiz.



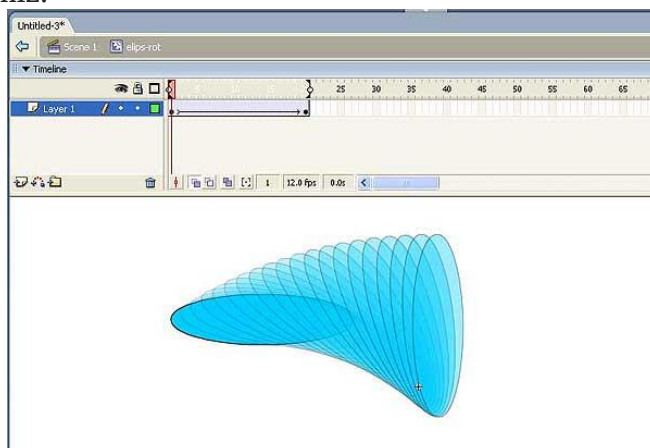
Bundan so'ng 40-kadriga ham kalit kadri o'rnatamiz. Bunda olovni rasmi 15-kadriga o'xshatib kattalashtiriladi. So'ng natijada 40 ta kadrda iborat shag'am animatsiyalashtirib harakatga keladi va shg'am olovi yonayotganday bo'ladi



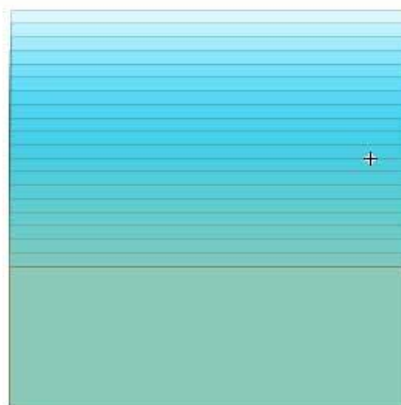
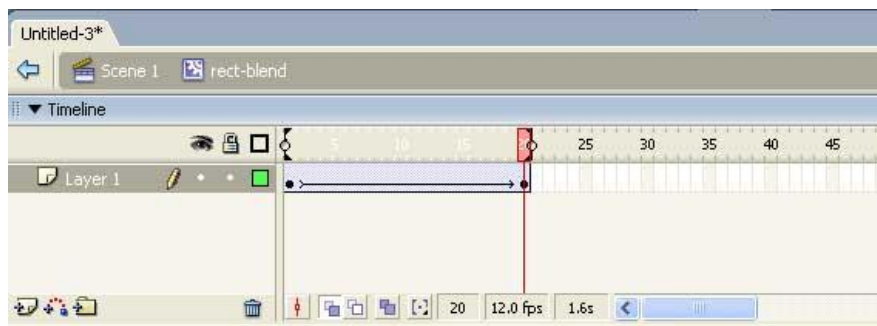
9-variant

“Bir belgini boshqasiga almashtirish”

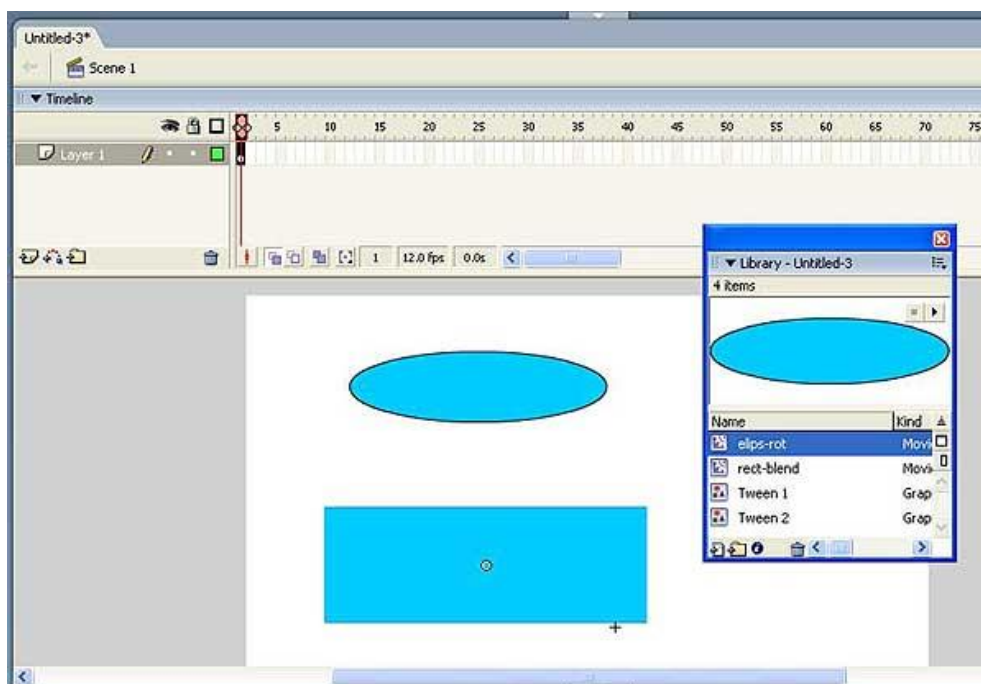
1. Ikkita belgini o'z ichiga olgan film yarating. Buni amalga oshirish uchun biz ellipse (chapdan o'ngga) harakatlanadigan va aylanadigan elips-rot, (ellips-tricks) kino klipini (kino klip) quramiz.



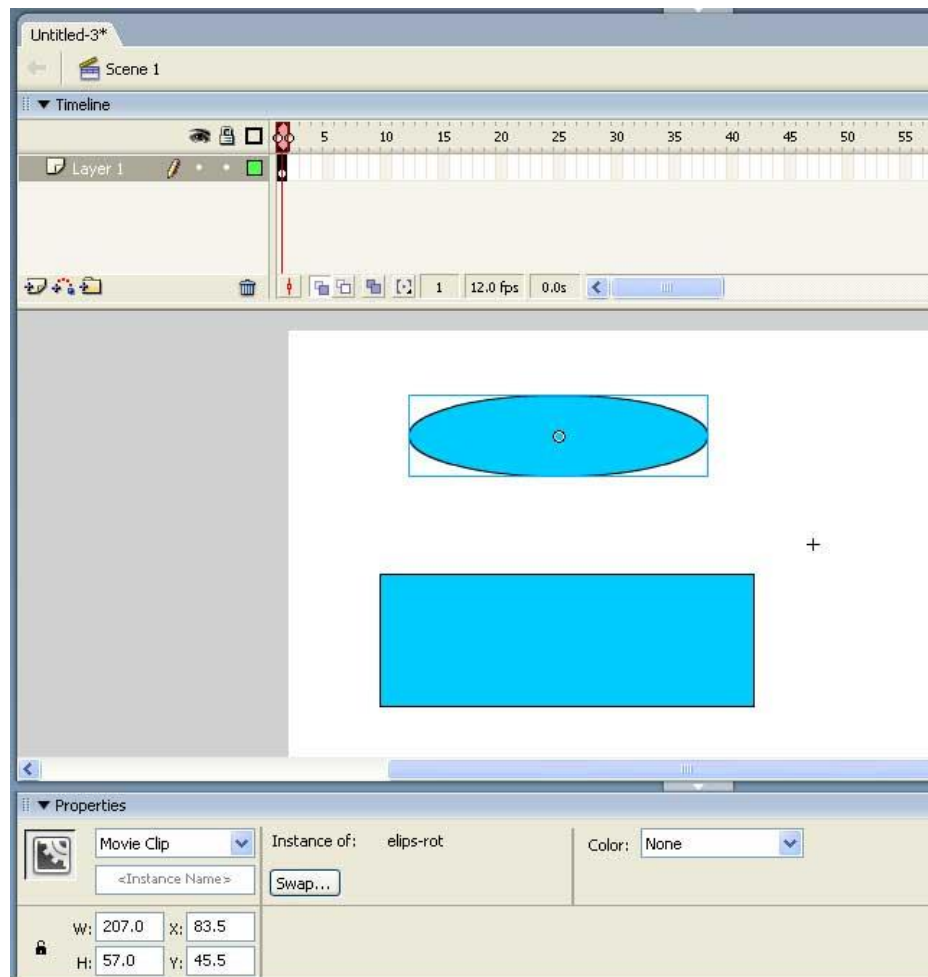
Va yana bir kino klipni yarating - rect-blend (yuqoridan pastgacha) va to'rtburchakning rangini o'zgartiradi.



Buning natijasida kutubxonada ikkita video klip va ikkita grafik ramz mavjud. Har ikkala klipning nusxasini sahnaga joylashtiring, natijada kino.



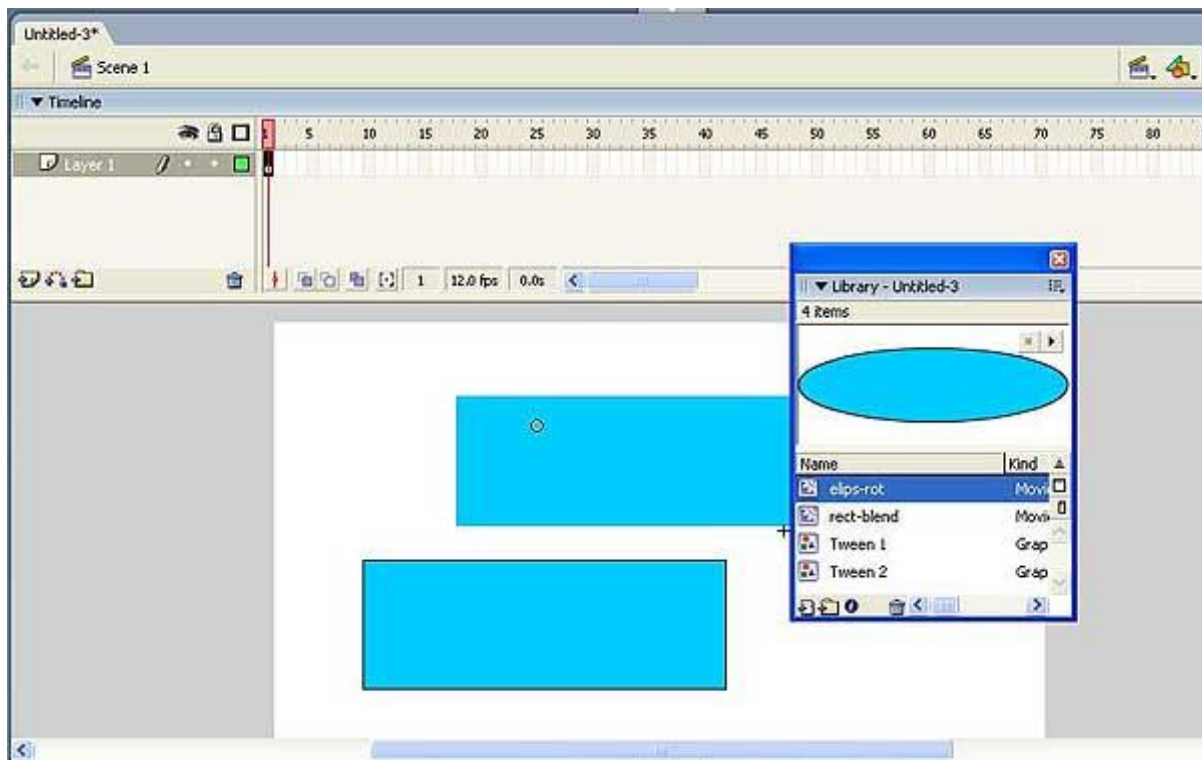
Endi kino klipini elips-rot misol xususiyatlarini kino klip rekt-aralashtirish xususiyatlari bilan almashtiring. Buni amalga oshirish uchun, sahnada bir misolni tanlang va Window => Xususiyatlar (yashiringan bo'lsa) buyrug'i bilan Properties panelini chaqiring



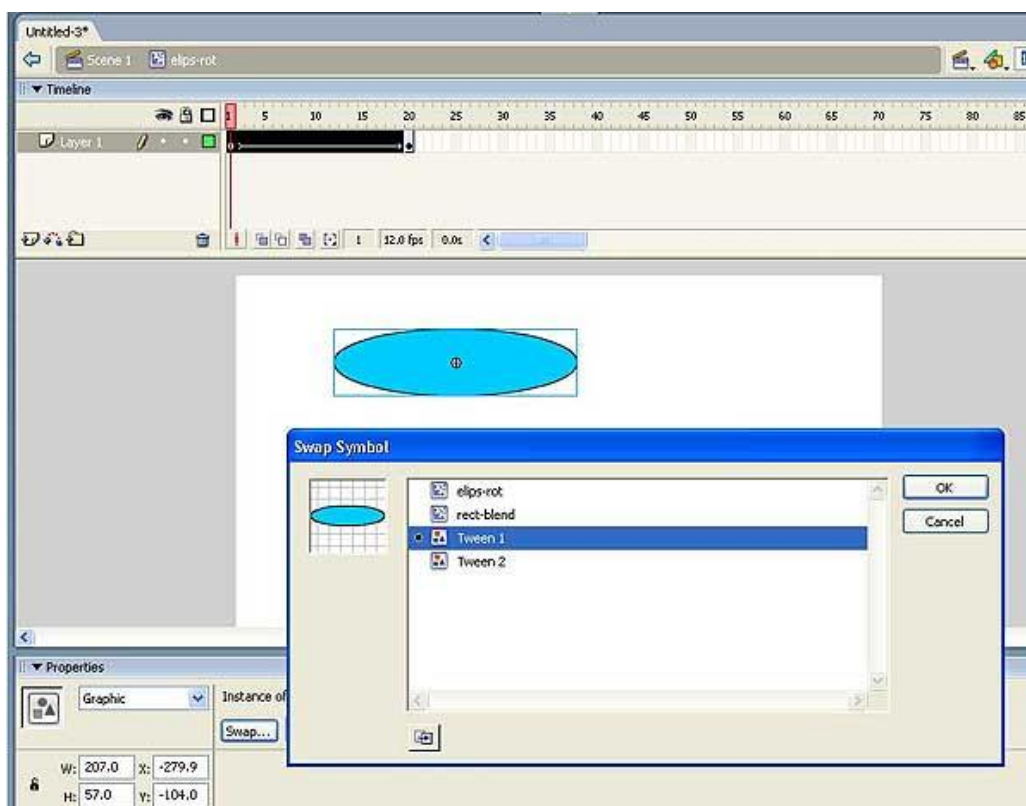
Xususiyatlar panelida almashtirish tugmasini bosib, natijada Swap Symbol paneli paydo bo‘ladi, bu esa ellips-rot xususiyatlarini boshqa belgining misoliga belgilash imkonini beradi.



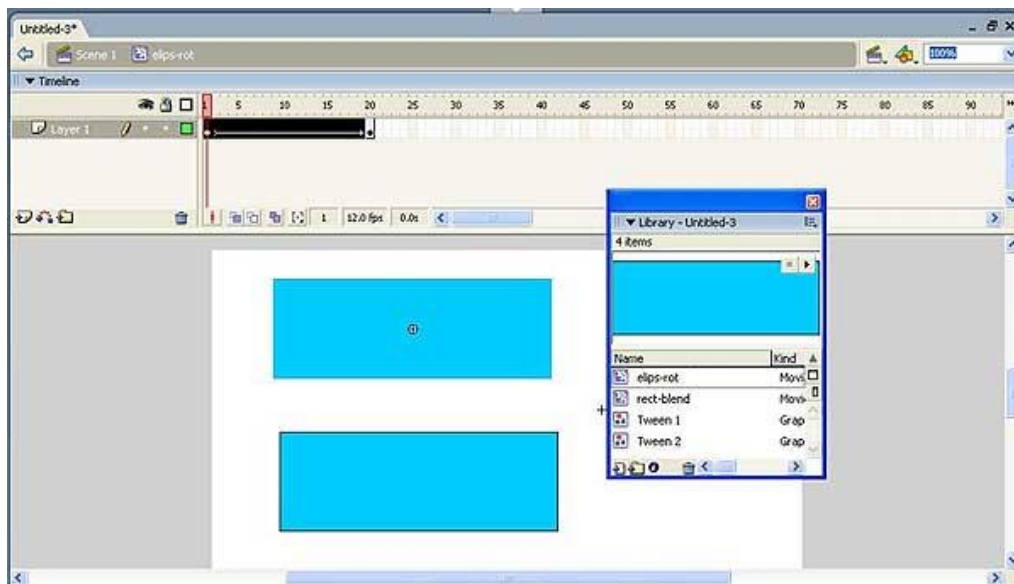
Paneldagi rekt harmaning belgisini tanlang va OK tugmasini bosib. Natijada filmda ikkita to‘rtburchaklar paydo bo‘ladi.



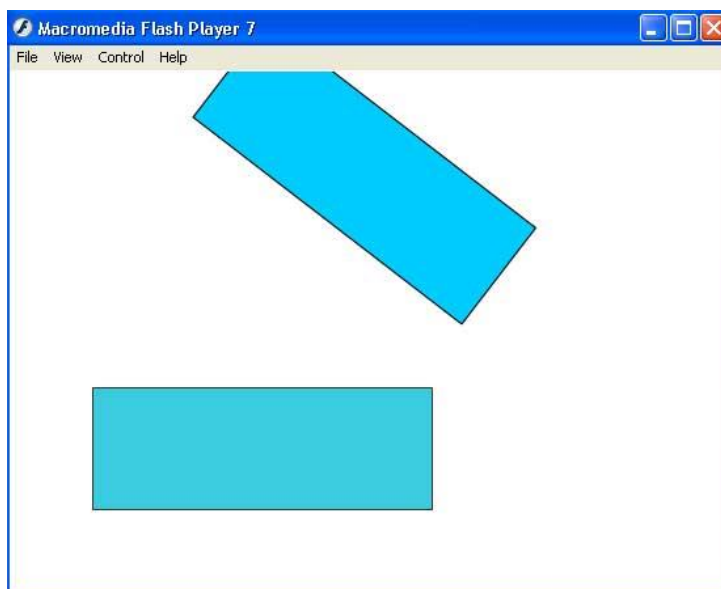
Keling, kino klipining xususiyatlarini elips-rotning o'zgartirish imkoniyatini ko'rib chiqing. Keyinchalik ellips-rot nusxa ko'chirish nusxasini ikki marta bosing, undan so'ng ramzni tahrirlash rejimiga o'tish amalga oshiriladi. Almashtirish tugmasini bosgandan so'ng, almashtirish ramzlari paneli paydo bo'ladi.



Ushbu panelda kino klirensining xususiyatlarini asoslangan grafik belgisini o'zgartirish orqali o'zgartirishingiz mumkin. Tanlangan Tween 1 belgisini (ellips) Tween 2 (to'rtburchak) bilan almashtiring - natijada kino klip-belgisi o'zi o'zgaradi, chunki kutubxona oynasini chaqirish mumkin.



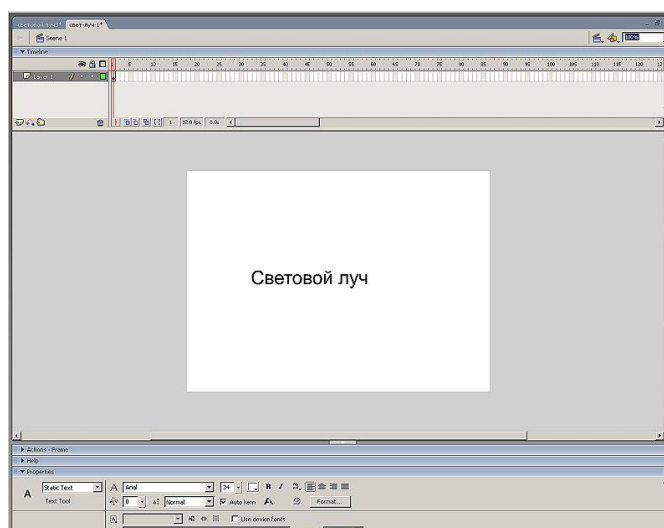
Bu to'rtburchak shaklini oladi, lekin harakatni o'z navbatida amalga oshiradi. Uning asosida yaratilgan ramzning namunasi avtomatik ravishda o'zgaradi. Sahnada, yana ikkita to'rtburchak, lekin ularning animatsiyasi boshqacha.



10-variant

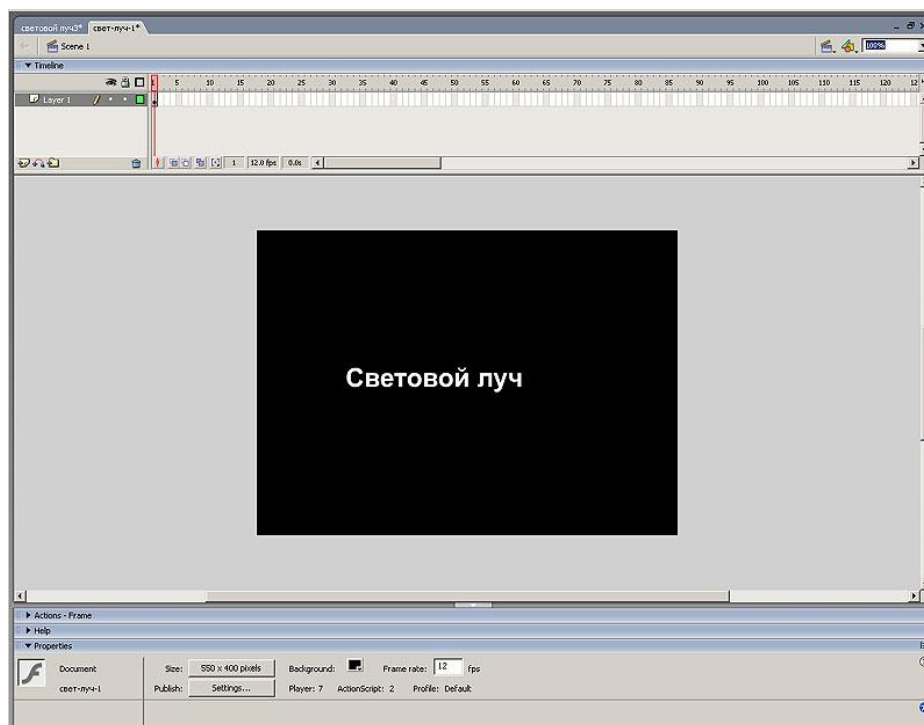
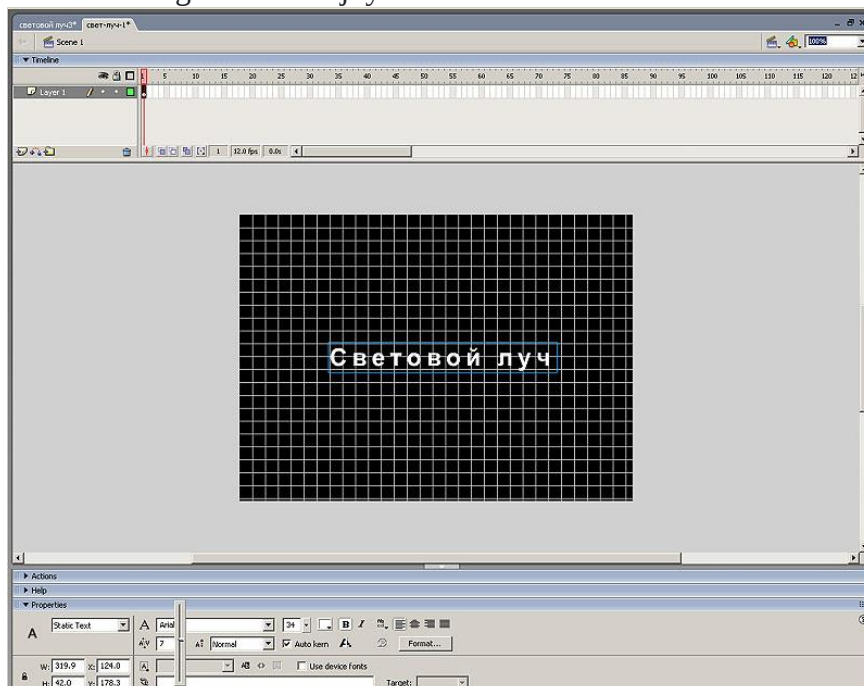
"Harflar yoritilishining ta'sirini modellashtirish"

1. Bannarlarni yaratish uchun juda qiziqarli effekti - harflarning yoritilishi. Shunga o'xshash qanday ta'sir ko'rsatishni o'ylab ko'ring.



2 Avval zaruriy matnni chop etamiz. Keyin matnni qalin uslubiga aylantiramiz va matn rangini oqga almashtiramiz - tegishli asboblari panelida mavjud. So'ngra, Arrow ni tanlagandan so'ng, matn fonida va paydo bo'lgan Xususiyatlar panelida fon rangini (fon) qora tanlaymiz. Matnni sahnaga joylashtirish uchun, biz View => Grid => Show Grid buyrug'i yordamida ekrandagi panjara ko'rsatamiz.

3. So'zni chapda etti hujra qilib belgilang va harf oralig'ini sozlash uchun parametrdan foydalanib, yozuvni ekranning markazida joylashtiramiz.

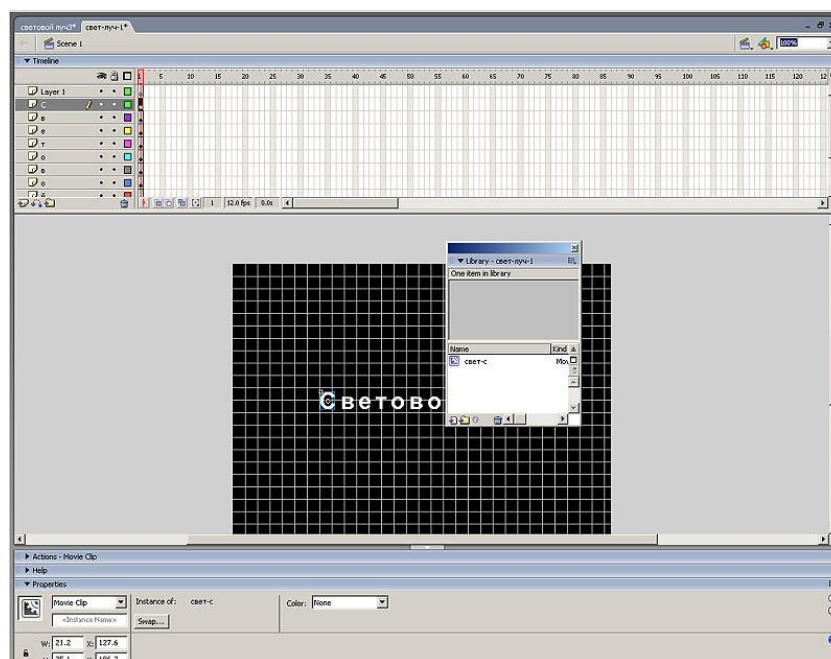


4. Endi matnning harflarini alohida qatlamlarga tarqatishingiz kerak. Buni amalga oshirish uchun Arrow Tool bilan matnni tanlang, Modify => Break Break va Modify => Time Line => Layers buyruqlar tarqatish buyrug'ini bajaring. Natijada, talab qilinadigan qatlamlar soni hosil bo'ladi, ular tegishli harflar deb ataladi va unda harflar paydo bo'ladi.

5. Keyin matn harflaridan harflar, ya'ni konturlar va to'ldirgan shakllarga aylantirilishi kerak. Bunga Modify => Break Apart buyrug'ini qayta ishlatish orqali erishiladi.

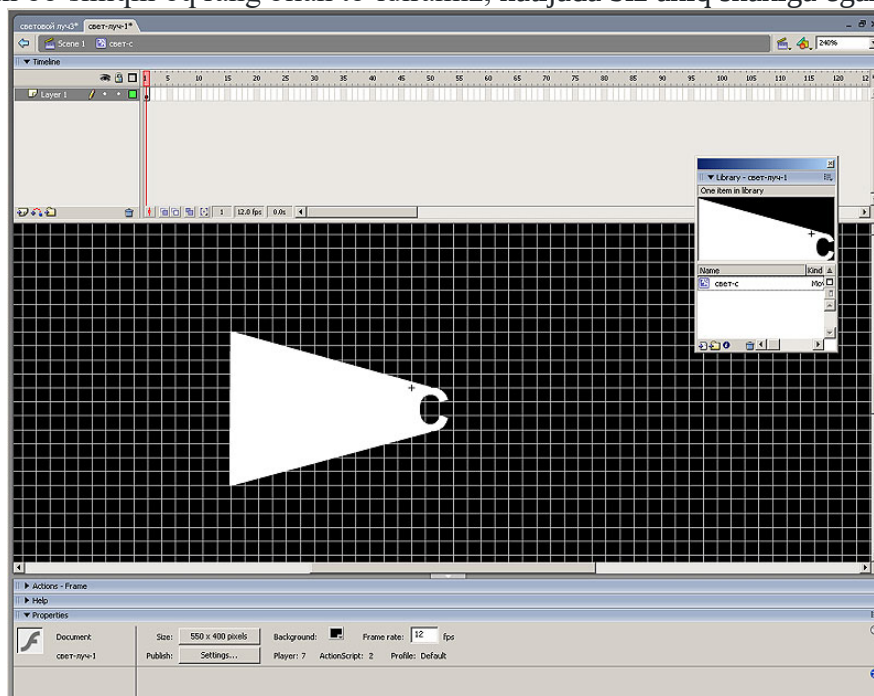
So'ngra, har bir harfni grafik belgilarga yoki kino klipga "Insert => Symbol" ga aylantirish "buyrug'ini ishlatib, o'zgartiring va ularga quyidagi" light-with "," light-in "va h.k. Bunday holda, grafik belgilarni (turdagi Grafik) va kino kliplarini yaratishingiz mumkin.

6. "Light-with" kino klipini yaratib, uni tahrirlashga kirishamiz. Windows => Library buyrug'i bilan biz kutubxonani chaqiramiz va kutubxona oynasida "nurli" bilan kino klipini ikki marta bosamiz, ushbu kino klipining mahalliy tahrirlash satriga o'tamiz.

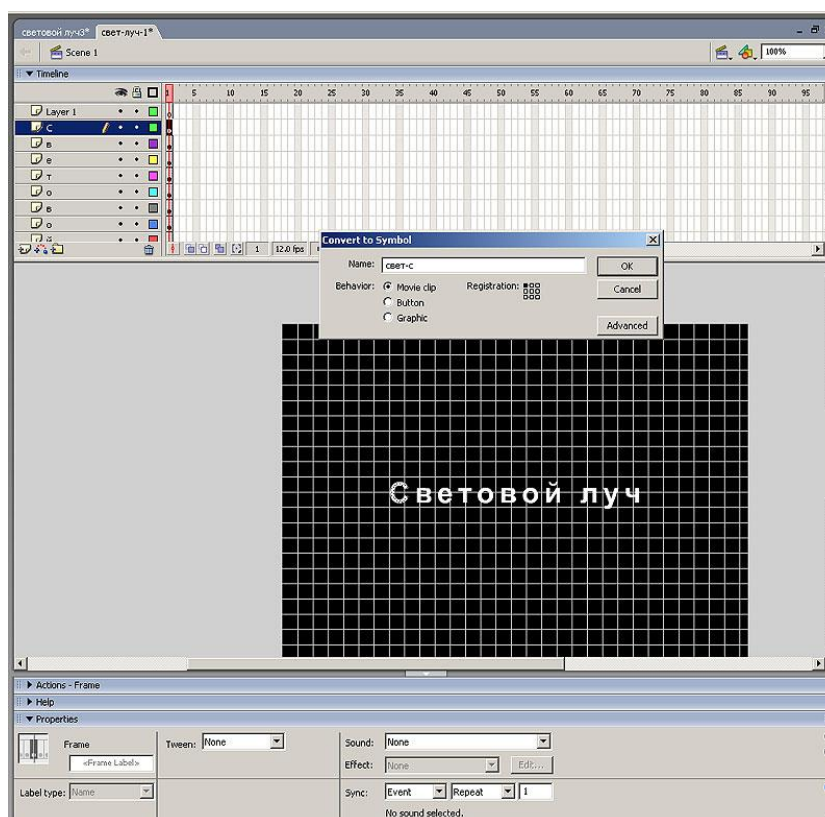
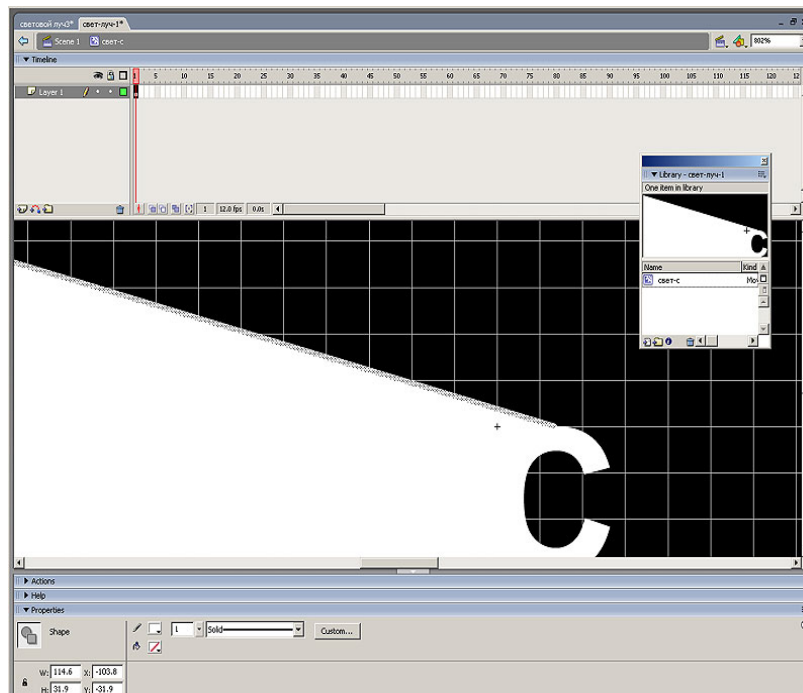


7. Grizni View => Grid => Grid buyrug'ini tahrirlash va chiziqli vositani (biz uni oq tanlaymiz) yordamida kelajakda pastki konturlarni chizish yordamida amalga oshiramiz.

8. So'ngra, ichki bo'shliqni oq rang bilan to'ldiramiz, natijada biz aniq shaklga egamiz.

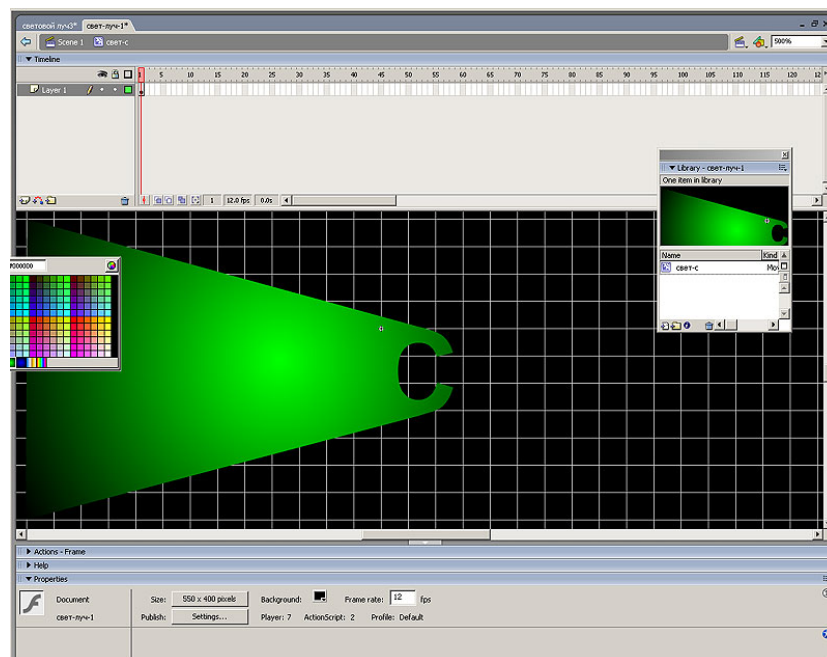


Keyin Ok asbobida konturni tanlang va ularni faqatgina to'ldirishga qoldiring.

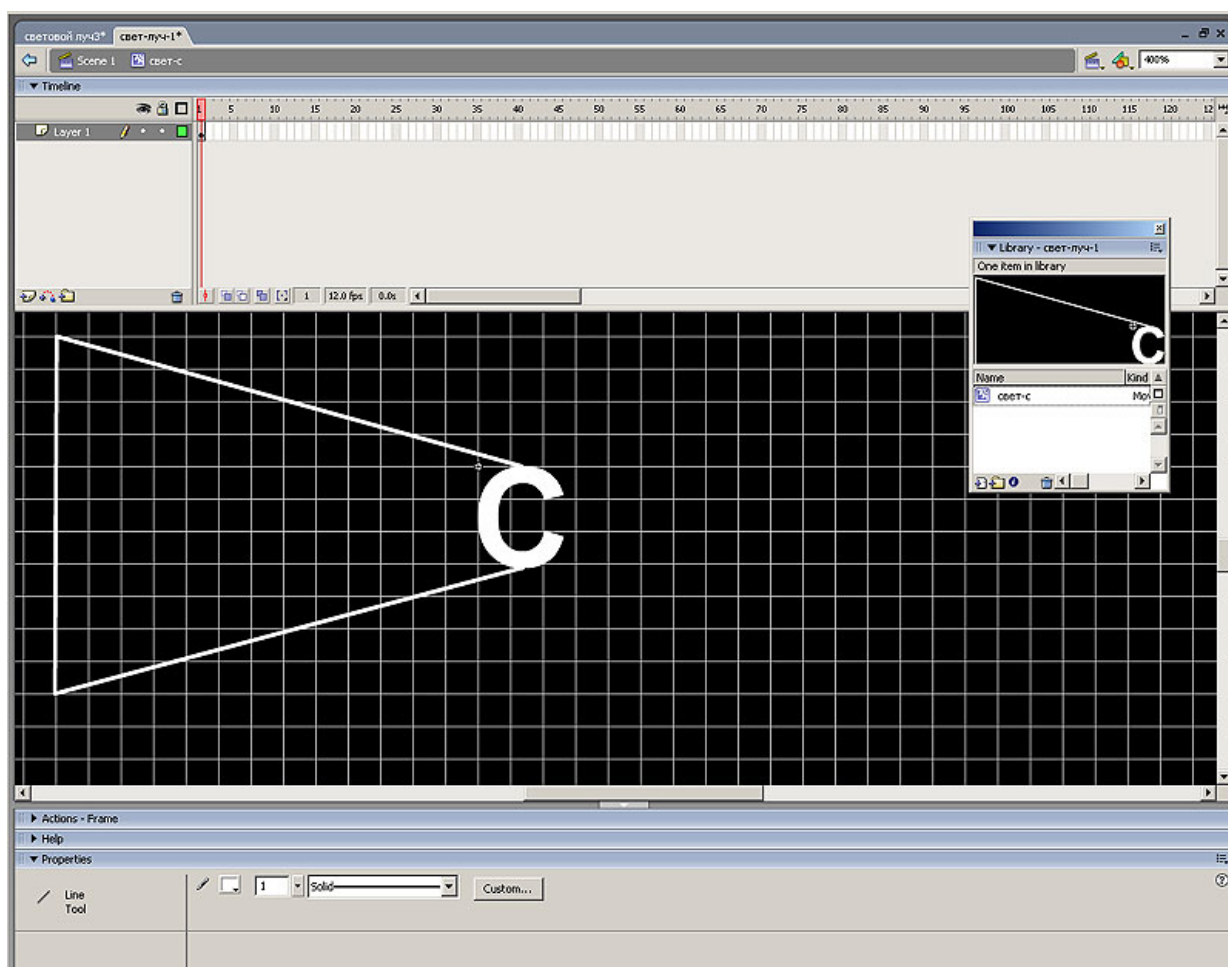


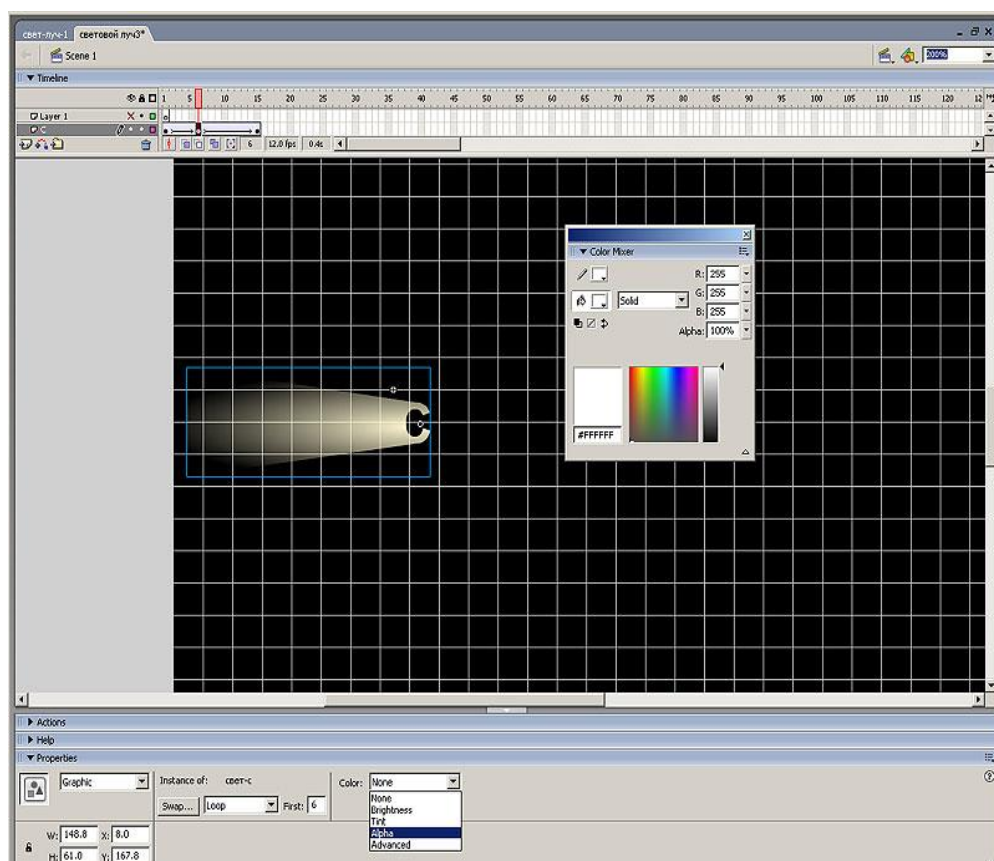
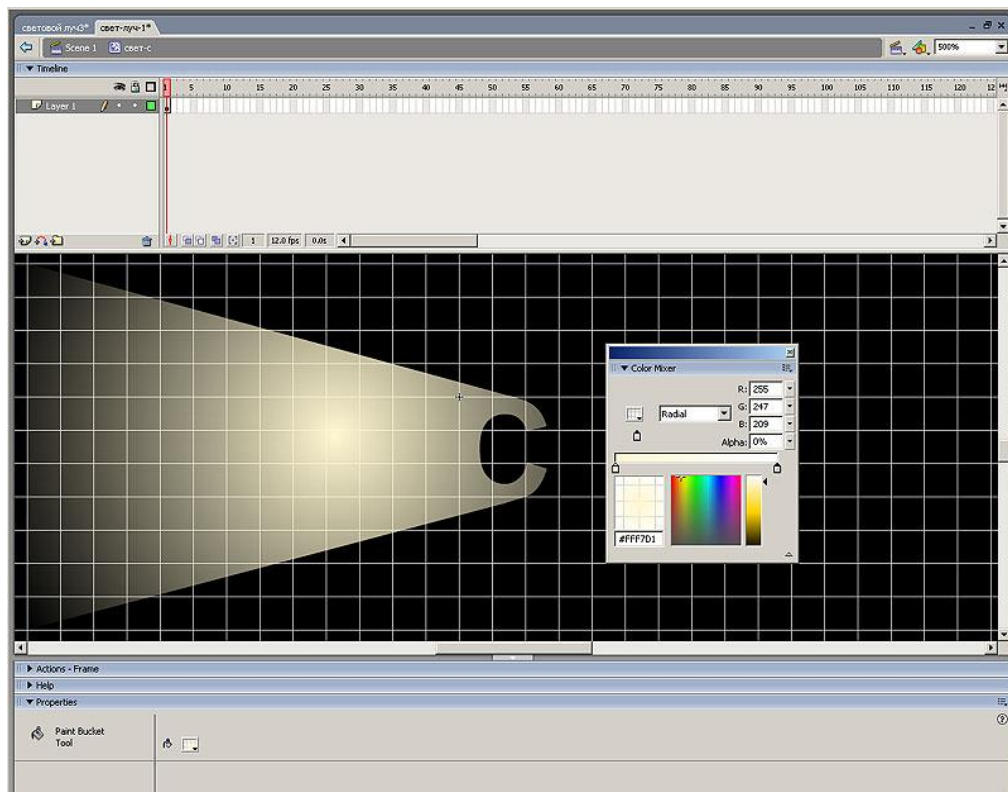
9. Keyin gradientni to'ldiring va shaklni to'ldiring.

Window => Design Panels => Color Mixer buyrug'ida, biz ranglarning mikser panelini chaqiramiz, unda biz plomba rangi va shaffoflik gradyanini o'rnatganmiz. Buning uchun, chap belgilar uchun belgilangan panelda ochiq rangli sariq rang va opfa parametrlari Alpha = 100 va ikkinchi marker uchun - bir xil rang yoki hatto yaqinroq oq va Alpha = 0 parametrlari o'rnatilgan.



Tayyorlangan plombalarni qo‘llash orqali biz rasmni olamiz.



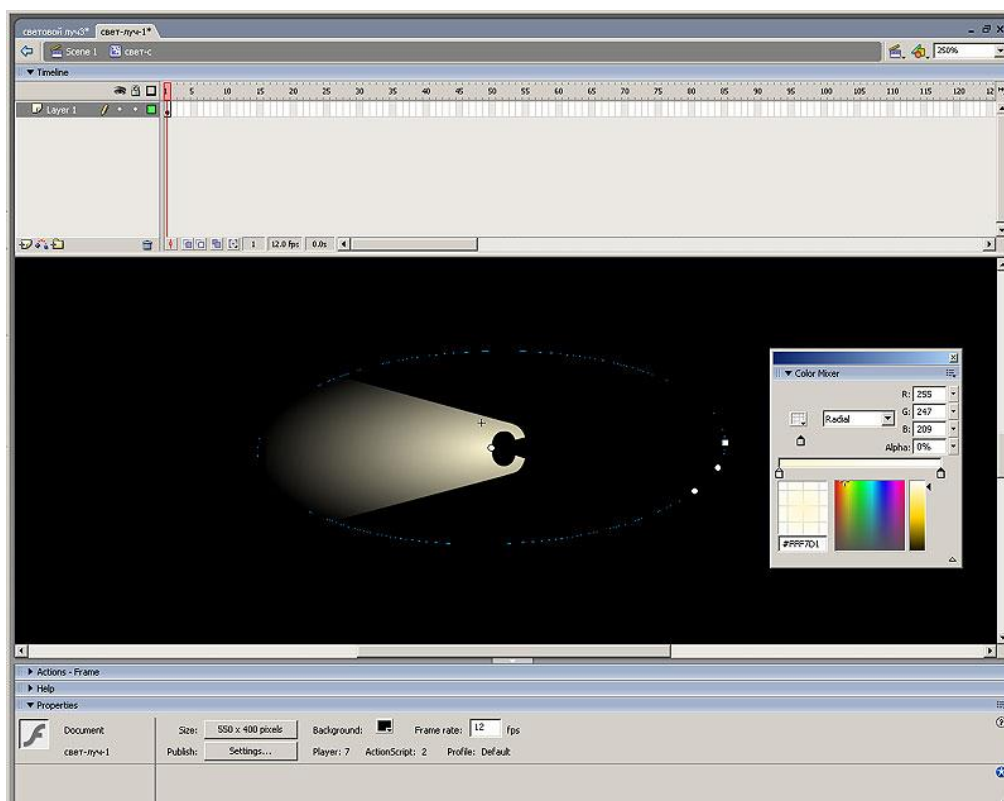


10. To'ldirgichni almashtirish vositasini (asboblari panelida ta'kidlangan) tanlang, shundan keyin to'rtta marker paydo bo'ladi (uchta ellipsda va ellips markazida biri) va bu bilan biz global gradyanli plomba parametrlarini o'zgartirishimiz mumkin. Eslatma: markerlar ko'rinmasa, tasvirni kattalashtirish kerak, keyin belgilar ramkada ko'rinadi. Bu markerlarni boshqarish orqali biz ellips markazini xatning markaziga ko'chiramiz va shamolning quyruq'i deb atalishga erishamiz. Shunga

o'xshash chizmalar boshqa harflar uchun yaratilishi kerak, poezd esa har safar keyingi jumlani birinchi marta qisqartiradi va ikkinchi so'zdan farqli o'laroq ortadi.

Barcha kino kliplar loops bilan tayyor bo'lgach, umumiy vaqt jadvalidagi har bir harfning pastasi uchun animatsiya yarating. Animatsiya ikki qismdan iborat bo'ladi: birinchi bosqichda qon ketish (to'liq shaffoflikdan tortib to shaffoflikgacha), ikkinchi bosqichda teskari jarayon shamolni aralashtirish bo'ladi. Shu bilan birga, ikkinchi bosqichda, shaffoflik oshishiga parallel ravishda biz loopni uzunlamasına yo'nalishda qisqartirishi uchun deformatsiya qilamiz va shularga qaraganda, shamolning tarqalishi ortadi.

1-dan 5-gacha bo'lgan ramkalarda animatsiya faqat shaffoflikni o'zgartirishdan iborat (1da - 0%, beshinchisida esa 100%).



5-LABORATORIY ISHI.

MS DREAMWEAVER DASTUR IMKONIYATLARI. WEB-SAYTNI STILINI O'ZGARTIRISH.

Ishning maqsadi:

Topshiriqlar:

1. Macromedia Dreamweaver 8.0 asosiy imkoniyatlari bilan tanishish.
2. Macromedia Dreamweaver 8.0 interfeysi bilan tanishish.
3. Berilgan topshiriq varianti boyicha kompyuterga kiriting.
4. Ish bo'yicha hisobot tayyorlang.

Nazariy qism:

Macromedia Dreamweaver 8 - bu veb sahifa yaratish uchun eng qulay dastur hisoblanadi. Bu dastur yordamida siz nimalarni amalga oshira olishingiz mumkin.

1. Bu dastur avvalo sizga HTML kodlarini o'zi kiritadi ya'ni siz kod kiritib o'tirishingizning hojati yo'q.

Masalan. Biz **HTML** tilini o'rganganda Windows ning Bloknотidan foydalangan edik va veb sahifaga rasm joylashtirish uchun `` qilib eng kamida kiritishimiz shart edi, endi esa shunchaki menyu qatoridan **Insert > Image** ga kirib kerakli rasmni tanlasak bas o'zi

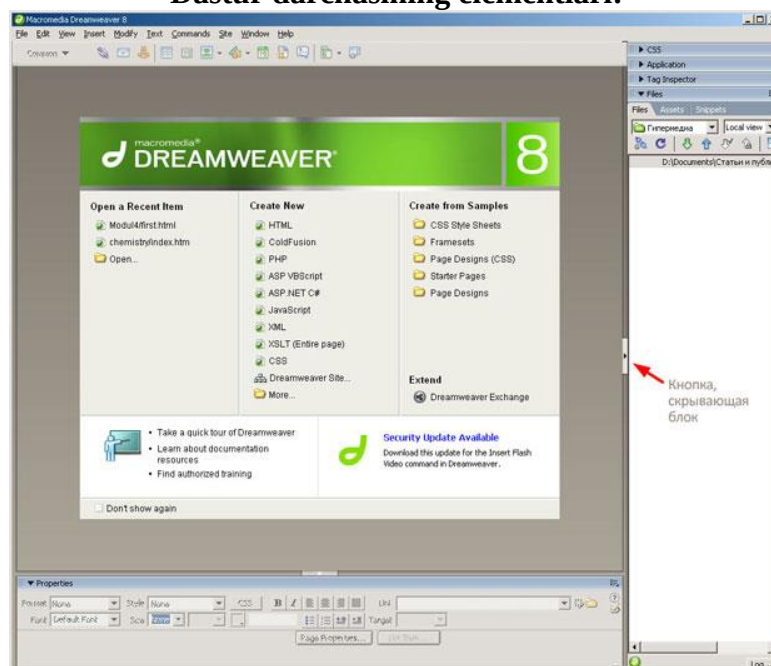
biz uchun bu kodlarni avtomatik tarzda kiritib boradi.

2. Bu dasturni siz nafaqat **HTML** yoki **CSS** lar uchun balki boshqa bir talay veb sayt uchun ishlov beriladigan dasturlar, ya'ni **ColdFusion**, **PHP**, **ASP** **VBScript**, **ASP.NET**, **C++**, **JavaScript**, **XML**, **XSLT**, kabilar uchun ham foydalanishingiz mumkindir.

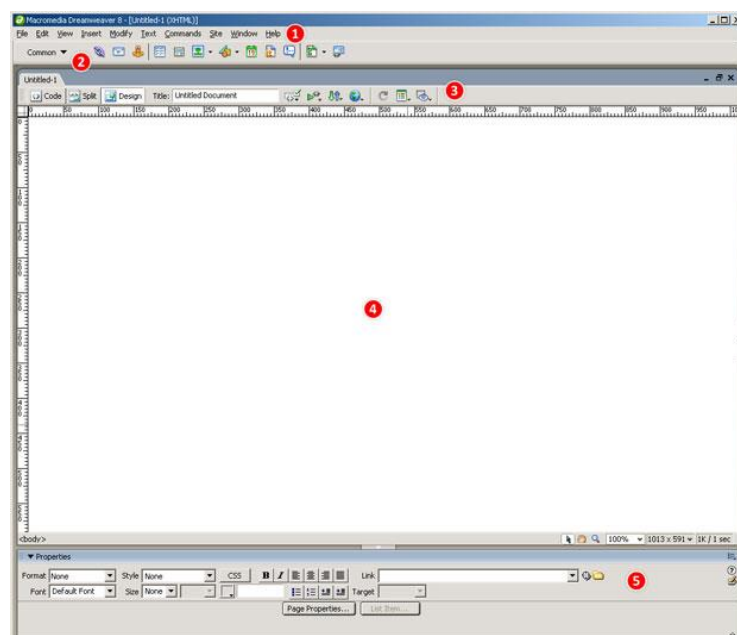
3. Siz shuningdek bu dastur yordamida Internetdagi veb saytingizni nazorat qilishingiz mumkindir. Ya'ni siz **HTML** xujatingizga har qanday o'zgarishni kiritsangiz va "put file" qilsangiz sizni kiritgan o'zgartmangiz Internetdagi veb saytingizda ham o'zgaradi.

4. Hullas siz veb saytingiz uchun barcha narsani shu dastur yordamida bajarasiz. Aksariyat professional web masterlar shu dasturdan foydalanishadi, albatta bunga o'xshash boshqa web page editor dasturlari ko'p masalan: **Microsoft FrontPage**, **Adobe Pagemill**, **Adobe GoLive**, **NetObjects Fusion**, **CutePage**, **HotDog Proffesional**, **Netscape Composer** va **Arachnophilia**, biroq kompyuter texnologiyalariga ixtisoslashgan chet el unversitetlarida ham birinchi o'rinda **Macromedia Dreamweaver** o'qitiladi. Bu dasturni o'rganishning eng oson yo'li bu biror veb sayt yaratib o'rganishdir. Biroq avvalo bu dastuning interfeysi bilan tanishib chiqsak.

Dastur darchasining elementlari:



Rasm 5.1.



Rasm 5.2.

Ushbu oynada siz raqamlar bilan ko'rsatilgan beshta asosiy blokni tanlashingiz mumkin:

1. Bosh menyu.
2. Ob'ektlarni qo'shish.
3. Hujjatni ko'rsatish paneli.
4. Sohani tahrirlash.
5. Xossa paneli.

Menyu paneli (asosiy menyu) buyruqlar, muloqot qutlari, dastur bilan ishlaydigan tugmachalar, uning sozlamalari va hujjat yaratish jarayoni nazorat qilinadi.

File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help

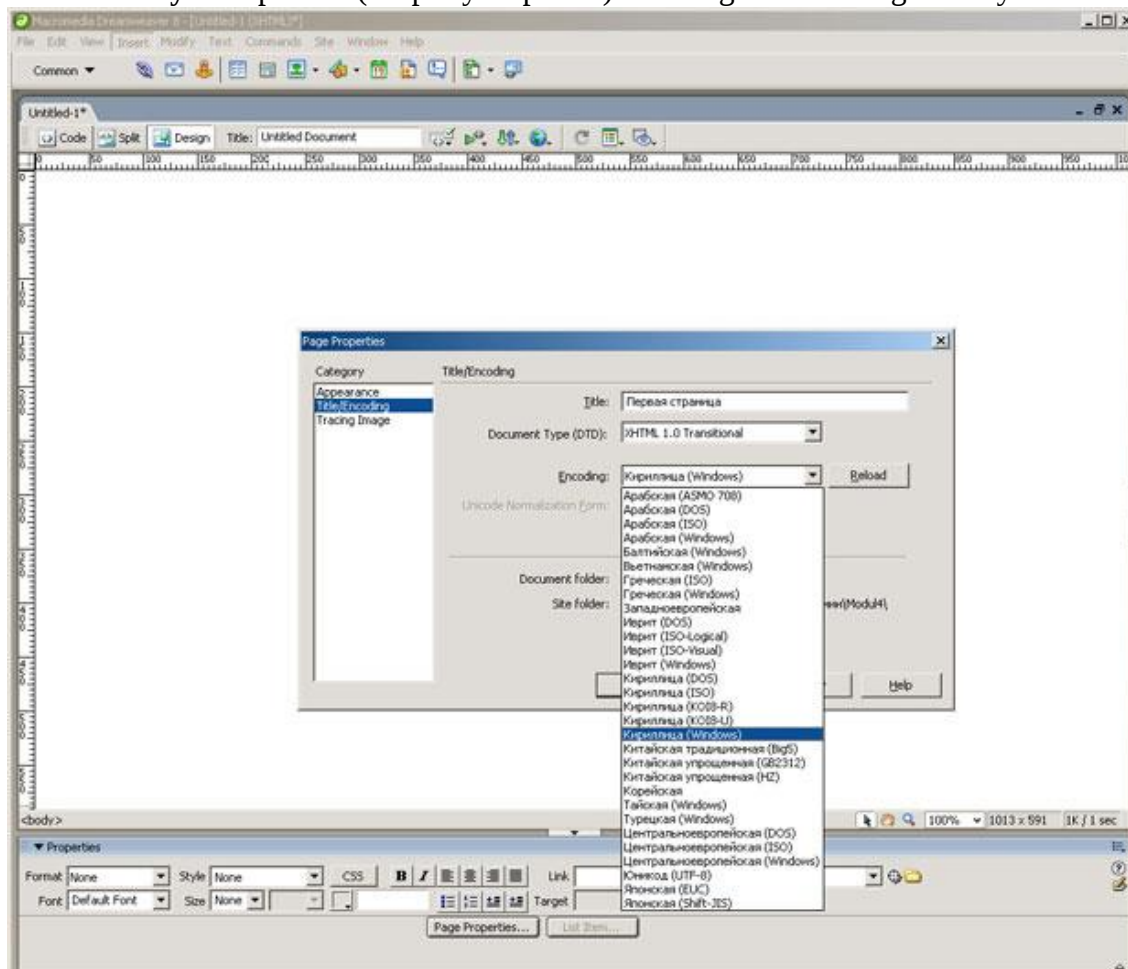
Asboblari paneli eng tez-tez ishlatiladigan buyruqlar va tahrirlovchisi resurslarini chaqirishga mo'ljallangan tugmalarni birlashtiradi.



Rasm 5.3.

Belgilagich belgilash - bu kursorni o'rab turgan **HTML** formatlash identifikatorlarini ko'rsatadigan ko'rsatkich.

Palet xususiyat inspektori (Property inspector) - tanlangan ob'ektning xususiyatlarini aks ettiradi.



Rasm 5.4.

Qo'shish paneli tashqi ob'ektlarni qo'shish va yaratish uchun ishlatiladi.

Kod inspektori ko'p tilli hujjatlarni formatlash kodlarini ko'rish va tahrirlash uchun mo'ljallangan.

Hujjat obyektlari va ularning xususiyatlari:



Rasm 5.5.

Common (Umumiy) - eng tez-tez ishlatib turadigan ob'ektlar (rasmlar, ko'priklar, jadvallar va boshqalar. Suzib chiqish asboblari panelida ko'rish mumkin)

Layout - jadvallar va qatlamlarni belgilashda ishlatiladi.

Text (matn) – matnlar, jumladan sarlavhalar, ro'yxatlar va boshqalar.

Table (jadvallar) - jadvallarni qo'shish.

Frame (kadr) – ko'p oynali sahifalar yaratish.

Forms (shakllar) – shakllar qo'shish.

Templates (shablonlar) – shablonlar (blankalar) sahifalar bilan ishlash.

Characters (belgilar) – maxsus jihozlarni joylashtirish uchun belgilar.

Media – "Jonlashtirish" sahifalar (Flash, Applet, va boshqalar) uchun maxsus moslamalarni kiritish.

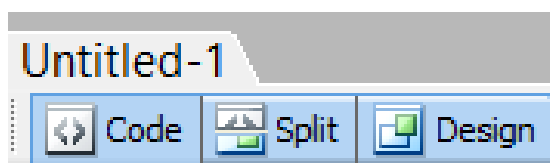
Head (hujjat boshlig'i) – meta kiritish uchun – teglar va boshqa teglar orasida <HEAD> ..</HEAD>

Script (skript) - skriptlar dizayni uchun teglarni joylashtirish.

Application (ilova) – kiritilgan ilovalarni loyihalash.

Ishlash tartibi

- ✓ **Dizayn (Rejalashtirish rejimi)** - bu matnli sahifani vizual tartibga solishning odatiy usulidir;
- ✓ **Kod (Markup tartibi)**. Ushbu rejimda, ko'p satr sahifasining to'liq manba kodi barcha identifikatorlar, meta teglar, skriptlar va izohlar bilan ko'rsatiladi. Bu kod tartibi;
- ✓ **Split (Layout va rejalashtirish rejimi)**. Bu sahifaning ikki qismga bo'linadigan birlashgan rejimi: kodlar birida ko'rsatiladi va barcha moslamalarni va formatlash
- ✓ xususiyatlarini boshqa tartibda joylashtirish.



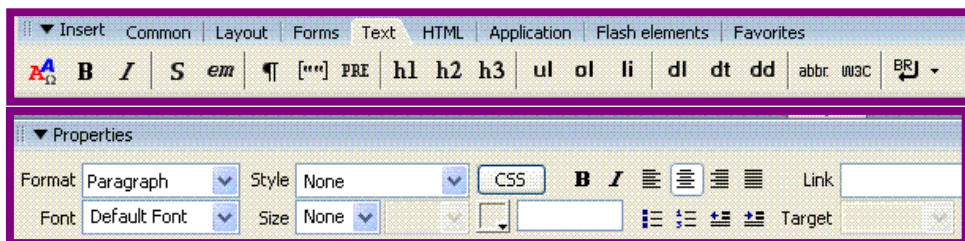
Rasm 5.6.

3. O'quv veb-saytini yaratish.

Dasturdagi asosiy harakatlar

1) ВСТАВКА ТЕКСТА

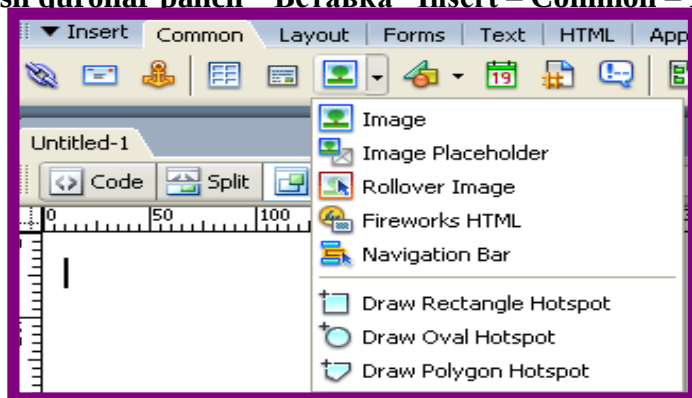
Matnni formatlash uchun **Text** asboblari panelidan **Insert** asboblari paneli qo'shing va **Properties** asboblari paneli asboblari panelini ishlatish.



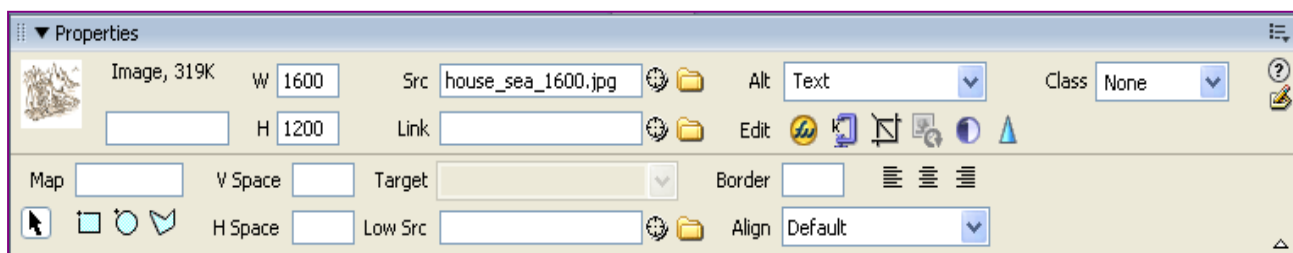
Rasm 5.7.

2) Tasvirni grafik usulida joylashtirish

Ish qurollar paneli “Вставка” Insert – Common – Image.



Rasm 5.8.

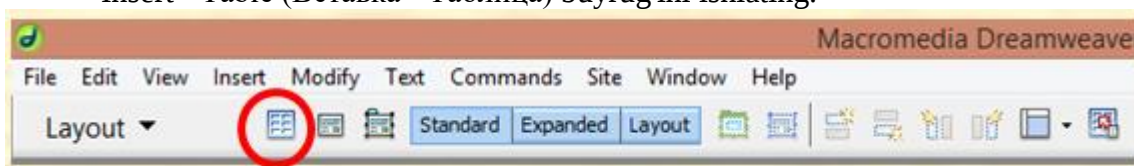


Rasm 5.9.

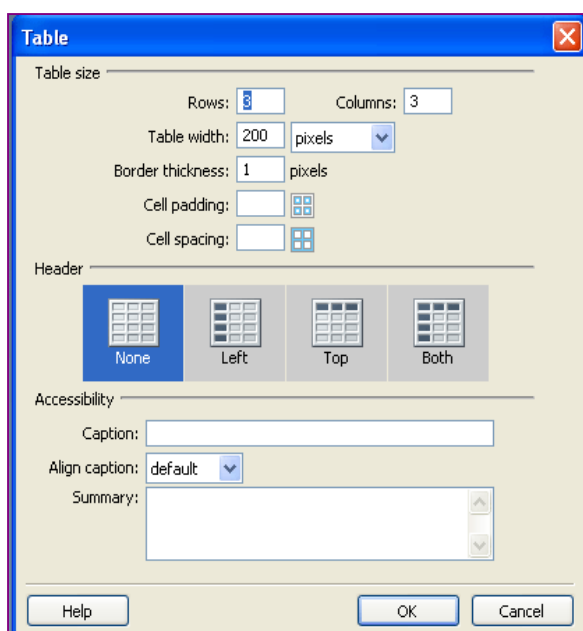
3) Jadvalni qo'shish

Jadvallar quyidagilardan iborat:

- ✓ Ma'lumotlarni tuzish
- ✓ Veb-sahifa elementlarining joylashishi (rasmlar, matn qismlari) Jadvalni kiritish uchun Insert - Table (Вставка - Таблица) buyrug'ini ishlatish.



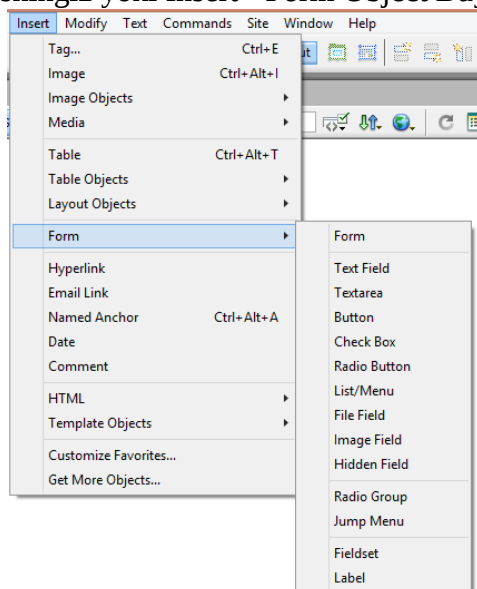
Rasm 5.10.



Rasm 5.11.

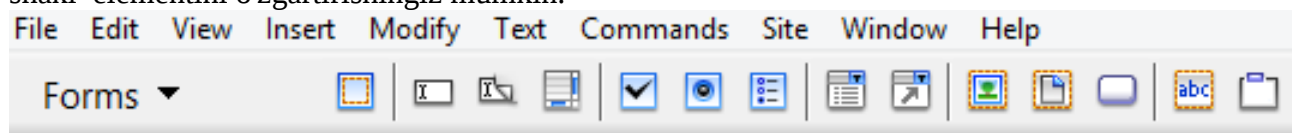
4) Shakl obyektini qo'shish.

Shaklni joylashtirish uchun siz avval Insert – Form buyrug'ini bajarishingiz kerak so'ng, siz shakl obyektlarini qo'shishingiz yoki Insert - Form Object Buyruqdan foydalaning.



Rasm 5.12.

Yoki konstruktor panelida joylashgan tugmalardan foydalaning. Xossa panelidan foydalanib, har bir shakl elementini o'zgartirishingiz mumkin.



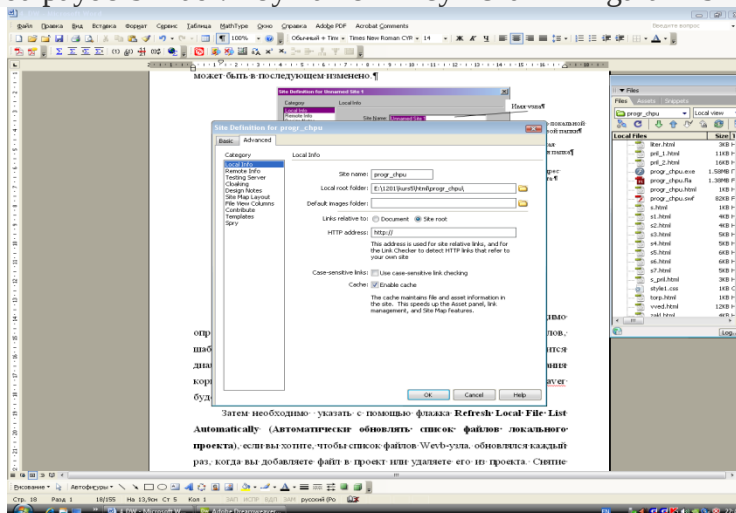
Rasm 5.13.

Ishni bajarish tartibi

1. Mahalliy Veb-sayt yaratish

Loyiha yaratish uchun quyida tariflangan amalni bajaring.

1. Sayt/Yangi Sayt (Tugun/tugun Yaratish)buyrug'ini tanlang. Mahalliy Info (Mahalliy axborot) kategoriyasini ajratish kerak bo'lgan Sayt Ta'rifi (sayt Ta'rifi) muloqot oynasi ochiladi.
2. Loyiha bilan bog'liq ma'lumotni kiriting.
3. Sayt (mezbon Nomi) maydonida Veb-sayt uchun tanlagan nomni kiriting.
4. Kiritilgan nom Site (Tugun) oynasida va pastki menyuni Saytni Ochish (sayt Ochish)-Sayt (Tugun) menyusida paydo bo'ladi. Loyiha nomi keyinchalik o'zgartirilishi mumkin.



Rasm 5.14.

Mahalliy Ildiz Papkasida (Mahalliy ildiz papka) barcha fayllar, shablonlar, va loyiha kutubxonalarini saqlash uchun qattiq diskdan ildiz papkani aniqlash kerak. Agar bu papka hali mavjud bo'lmasa, muloqot oynasi, zarur papkalarni yaratish uchun so'rov bilan paydo bo'ladi. Ildiz papka yaratilgandan so'ng, yaratish va Veb-sayt to'ldirish Dreamweaver tarkibi bilan bu papka ichida sodir bo'ladi.

Manzil (http manzil) sohasida tarmoq serveriga ko'chirilgan tayyor Veb-sayt qo'llaniladigan tarmoq manzili kiritilishi kerak. Uning yordamida Dreamweaver Veb-sayt gipersilkaning tog'riligini tekshira oladi.

Yana bir kesh(kesh) parametri bor bo'lib. U **Dreamweaver** ishini tezligini oshirish uchun mahalliy Keshni foydalanish zaruriyatini aniqlashga yordam beradi.

3. **OK** tugmasini bosing.

2. Veb-sayt ko'rish oynasi.

Sayt (Sayt) oynasi mahalliy va o'chirilgan **Veb** saytlarni ko'rish, qo'shish va loyihadan hu'jjatlarni ochirish va gipersilka tarkibi ustida ishlash uchun mo'ljallangan.

Fayllarni ko'zdan kechirish. Sayt(tugun) oynasi loyihaning faqatgina o'chirilgan emas ba'lkim mahalliy namunasi bilan ham ishlash uchun foydalanish mumkin. Mahalliy Veb-tugunni fayllar va papkalar ro'yxati ko'rinishida ko'rish mumkin.

Mahalliy loyiha fayllarini ko'rish uchun Window oynasidan Window/Files(Oyna/Tugun fayllari) buyrug'ini tanlash lozim.

Fayllar bilan ish. Veb-uzel tarkibidagi fayl va papkalar ro'yxatini ko'rib bo'lgach, siz hu'jjatlar bilan ishlashga kirishishingiz mumkin. Ularni ochish, yangi papka yoki fayl qo'shish, papka yoki faylni yangilashingiz mumkin.

Faylni ochish uchun uning nomini ikki marta bosing.

Yangi papka yaratish uchun, ammalarni bajaring:

1. Fayl, papkalar ro'yxatidan kerakli papka(yo'ki fayl)ni ajratib oling, ana shunda yangi papka ajratilgan papka ichida paydo bo'ladi.
2. **Files** oynasida **File/New Folder**(Fayl/Papka yaratish) buyrug'ini tanlang.
3. Papkaning yangi nomini kiriting.

Yangi fayl qo'shish uchun quyida tariflangan amallarni bajaring.

Veb-uzellar ro'yxatidan loyihani o'chirish. Loyiha ustida ishlashni tugatgannan keyin va uni qo'llab quvvatlashga za'rurlik bo'lmasa, uni sizning qo'llanmalarigiz ro'xatida saqlash zarur emas. Agar qachondir sizga bu loyiha kerak bo'lib qolsa, unga qaytish mumkin bo'ladi.

Veb-uzellar ro'xatidan loyihani o'chirish uchun quyidagilarni bajarishingiz kerak bo'ladi.

1. Tartibga keltirish oynasida **Site/Manage site** (Uzel/Uzelnı tartibga keltirish) buyrug'ini tanlang.
2. Ochilgan oynada loyiha nomini ajirating.
3. **Remove** (O'chirish) tugmasini bosing.
4. O'chirichni tasdiqlash haqidagi so'rov bilan muloqot oynasi paydo bo'lgandan keyin, **Ok(Ha)** tugmasini bosing.

3. Gipersilkalar va navigatsiya yaratish.

Dreamweaver gipersilka yaratsihning bir neshta usulini yaratib beradi:

Uzel dispatcher yordamida;

Modify/Make Link (O'zgartirish/ssilka yaratish) menyu buyrug'idan foydalangan holda;

Property Inspector (Xususiyatlar inspektori);

Sichqonchani on' tugmasini bosgan holda kontekst menyusidan;

Barcha usullar uchun gipersilka yaratish taomili deyarli bir hil hisoblanadi. End qulay usulni **Xususiyatlar inspektori** yaratib beradi.

1. Yo'llanma sifatida ishlatiladigan matn, rasm yoki o'bektıni ajirating.
2. Agar u ekranda bo'lmasa, **Property Inspector (Xossalar inspektori)** palitrasini oching.
3. Quyidagi usullardan biri bilan yo'llanma yarating.

Browse for File (Faylnı tanlash) belgisini bosing va ochilgan oynada, yo'llanma qiliniayotgan faylnı joyini ko'rsating, undan keyin **Select**(Tanlash) tugmasini bosing.

4. Agar kerak bo'lgan fayl boshqa joyda ochilishi kerak bo'lsa, **Target**(Ko'zda tutilgan ob'ekt) Xossalar inspektori ro'yxatidan kerak bo'lgan amalni tanlang.

TOPSHIRIQ VARIANTLARI

Variant 1

O'zbekistondagi taniqli sportchilar haqida Web saxifa yaratish.

- a) Sportchilar haqida ma'lumotlar tayyorlang.
- b) Saxifaga sportchilar haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil sport rasmlarini joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 2

Toshkent shaxridagi etiborli joylar haqida web saxifa yaratish.

- a) Toshkent shaxrining etiborli joylari haqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: mexmonxonalar, sport maydonlari, dam olish maskanlari, metro va boshqa).
- b) Saxifaga etiborli joylar haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil etiborli rasmlarni joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 3

Samarqand shaxridagi tarixiy obidalar haqida web saxifa yaratish.

- a) Samarqand shaxridagi tarixiy obidalar haqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: Go'ri Amir, Shoxizinda, Sherdor, Tillo kori, Bibi xonim va boshqa).
- b) Saxifaga tarixiy obidalar haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil etiborli va tarixiy obidalar rasmlarini joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki skanerda kiriting va mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 4

Atoqli shoirlar haqida Web saxifa yaratish.

- a) Shoirlar haqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: Navoiy, Bobur, PuShkin va boshqa).
- b) Saxifaga shoirlar haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil etiborli rasmlarni joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 5

O'zingiz o'qiyotgan institut haqida Web saxifa yarating.

- a) Institutingiz haqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: qachon ochilgan, nechta fakultet bor, qanday soxalar bor, kafedralar, taniqli o'qituvchilar va boshqa).
- b) Saxifaga institutingiz haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil etiborli rasmlarni joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 6

Informatika fanidan adabiyot darsliklar haqida web saxifa yarating.

- a) Adabiyot darsliklari haqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: Kitob nomi, avtorlar, qisqacha kitob haqida va boshqa).
- b) Saxifaga ikkita darslik haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil kitob rasmlarini joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 7

Matematika fanidan adabiyot darsliklar haqida Web saxifa yarating.

- a) Adabiyot darsliklari haqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: Kitob nomi, avtorlar, qisqacha kitob haqida va boshqa).

- b) Saxifaga ikkita darslik haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil kitob rasmlarini joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 8

O'zbekistondagi yirik shaharlar haqida web saxifa yarating.

- a) Shaharlar xaqida qisqacha ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: Buxoro, Toshkent, Samarqand va boshqa).
- b) Saxifaga shaharlar haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil rasmlarini joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 9

O'z guruhingiz haqida Web saxifa yarating.

- a) Institutingiz va guruhingiz xaqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: qachon ochilgan, nechta fakultet bor, qanday sohalar bor, o'z guruhingiz va ular haqida qisqacha ma'lumotlar va boshqa).
- b) Saxifaga tayyorlangan ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga institutingiz va guruhingiz haqidagi rasmlarni joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

Variant 10

O'zingiz o'qiyotgan fakultetingiz haqida web saxifa yarating.

- a) Fakultetingiz xaqida ma'lumotlar tayyorlang. (Masalan: qachon ochilgan, nechta kafedra bor, qanday soxalar bor, kafedralar, taniqli o'qituvchilar va boshqa).
- b) Saxifaga fakultetingiz haqidagi ma'lumotlarni kiriting.
- c) Saxifaga har xil etiborli rasmlarni joylashtiring. (Rasmlarni Paint grafik muxaririda tayyorlang yoki mavjud rasmlardan foydalaning).

6-LABORATORIYA ISHI.

ISPRING SUITE DASTURIDA TAQDIMOT FORMATINI SOZLASH.

Ishning maqsadi: iSpring Suite masafaviy o'qitish qo'rilmasi va u orqali onlayn-taqdimotni yaratishni o'rganish.

Topshiriqlar:

1. ISPRING SUITE asosiy imkoniyatlari bilan tanishish.
2. ISPRING SUITE interfesi bilan tanishish.
3. Berilgan topshiriq varianti boyicha kompyuterga kiriting.
4. Ish bo'yicha hisobot tayyorlang.

Nazariy qism:

1. Elektron ta'lim vositalari va ulardan foydalanish.

Elektron nashr (EN) grafik, matn, raqamli, nutq, musiqa, video, foto va boshqa ma'lumotlar to'plamidir. Axborot (yoki axborot-ma'lumotnoma) manbalari, axborotni yaratish va qayta ishlash vositalari, boshqaruv tuzilmalari bir elektron nashrda ajratilishi mumkin.

Elektron ta'lim vositasi (ETV) - bu sohadagi bilim, ko'nikma va qobiliyatlarni talabalarni ijodiy va faol o'zlashtirishni ta'minlaydigan tegishli ilmiy-amaliy sohada tizimli materiallar o'z ichiga olgan elektron nashrdir.

ETV afzalligi:

- faqat sizning raqamli va matnli ma'lumotlarni emas, balki audio, grafika, videolarni ishlashga imkon beruvchi multimediya vositalaridan foydalanish.
- display ob'ektlarini boshqarish orqali inson-kompyuterning o'zaro ishlash jarayonini soddalashtirish imkonini beruvchi ob'ektga asoslangan texnologiyani amalga oshirish;
- Zamonaviy axborot-qidiruv texnologiyalaridan foydalanish;
- Mutaxassis va aqlli tizim elementlarining mavjudligi.

2. Elektron ta'lim vositalarini tasnifi.

Uning metodik maqsadiga ko'ra, elektron o'quv vositalari quyidagi turlarga bo'linadi:

- *o'quv dasturlari* – o'quv materialining zarur darajasini ta'minlash;
- *dasturiy ta'minot (tizimlar)* - simulyatorlar - o'quvchilarning ko'nikmalarini tekshirishni ta'minlash, o'z-o'zini o'qitish uchun yordam berish va o'quv materiallarini takrorlash yoki mustahkamlashda ishlatiladi
- *nazorat qilish dasturi* - ta'lim materiallarini o'zlashtirish darajasini nazorat qilish (o'z-o'zini boshqarish) uchun mo'ljallangan;
- *axborot izlash, axborot va murojaat dasturlari vositalari* -kerakli ma'lumotlarni tanlash va namoyish qilish imkonini beradi. Ularning metodik maqsadi axborotni izlash va tizimlashtirishda talabalarning bilimlarini oshirishdir.
- *modellashtirish dasturlari* - talabalarni muayyan haqiqatni modellashtirishning asosiy elementlari va funktsiyalari turlari bilan ta'minlaydi. Ularni o'rganish, ularni tadqiq qilish uchun ob'ekt, hodisa, jarayon yoki holat (haqiqiy va virtual) modelini yaratishga mo'ljallangan;
- *namoyish dasturlari* - o'quv materiallari taqdimotini, o'rganilayotgan hodisalarni, jarayonlar va ob'ektlar o'rtasidagi aloqalarni yaqqol tasavvur qilish;
- *treninglar va o'yin dasturlari* - siz o'qitish uchun "o'ynash" imkoniyatini yaratishga imkon beradi (masalan, eng yaxshi qarorni qabul qilish yoki harakat uchun maqbul strategiyani ishlab chiqish qobiliyatini shakllantirish uchun);
- *dam olish dasturi* - talabalarning darsdan tashqari tadbirlarda faoliyatlarini tashkil qilishda foydalaniladi.

ETV yoki EOY tarkibiy qismi sifatida qaralishi mumkin bo'lgan ta'lim maqsadida kompyuter yordamining asosiy turlari quyidagilar:

1. Umumiy maqsadlar uchun xizmat dasturlari,
2. Talabalar bilim va ko'nikmalarini monitoring qilish va o'lchash uchun dasturiy ta'minot,
3. elektron trenajorlar,
4. matematik va ko'rgazma uchun dasturiy ta'minot
5. masofaviy kirish laboratoriyalari va virtual laboratoriyalarning dasturiy ta'minoti
6. axborot izlash uchun yordam berish tizimlari
7. Avtomatlashtirilgan o'qitish tizimlari ,
8. elektron darsliklar ,
9. Ekspert-trening tizimlari ,
10. aqlli repetitorlik tizimlari,
11. Kasbiy faoliyatni avtomatlashtirish vositalari (sanoat tizimlari yoki ularning ta'lim analoglari).

3. Elektron ta'lim vositalarini yaratish uchun dasturiy vositalar.

Bugungi kunda raqamli axborot mahsulotlarini (elektron kitoblar, prezentatsiyalar, jurnallar, albomlar, galereyalar, o'quv qo'llanmalari, oflayn veb-saytlar, hisobotlar, treninglar, testlar, anketalar va boshqalar) yaratish uchun ko'plab dasturlar mavjud.

Elektron ta'lim vositalarini yaratish uchun dasturlarning umumiy ko'rinishi:

1) **Learning Content Development System (LCDS) Microsoft dan**

Microsoftning Learning Content Development System (LCDS) elektron kurslarni yaratish uchun shablon kutubxonasini o'z ichiga oladi. Kursga matn va rasmlar, interfaol topshiriqlar, tanlovlar va savollar, o'yinlar, testlar, animatsiya effektlari, demolar va boshqa multimedia materiallari qo'shishingiz mumkin.

2) **EPublisher 3000-dan foydalanib, elektron resursni yaratish** - multimediyali elektron kitoblarni, mahsulot kataloglarini va hujjatlarni tez va oson yaratishga imkon beradi.

3) **iSpring Suite** – PowerPoint asosida taqdimotlar va elektron kurslar, testlar va **interaktivliklarni yaratish uchun mo'ljallangan dasturiy ta'minot to'plami.**

4) **SunRav WEB Sinfi** - masofali ta'lim va onlayn test.

Ikki dasturdan iborat:

SunRav BookEditor - kitoblar va darsliklar yaratishda va tahrirlashda (rasm, animatsiya, audio va video lavhalarni qo'shish qobiliyati).

SunRav BookReader kitob va darsliklarni ko'rish uchun mo'ljallangan dastur.

5) **Hujjatlar to'plami** - elektron darsliklarni yaratish, bilimlarni sinovdan o'tkazish va natijalarni qayd etish imkonini beradi;

6) **eBook Maestro** - HTMLning barcha xususiyatlaridan foydalanadigan HTML -> EXE kompilyatori. Matnni formatlash, rasmni qo'shish, Flash, Java skriptlari, audio, video va boshqalarni qo'llab-quvvatlaydi. Bu rus tilini qo'llab-quvvatlaydi.

7) **ExeBook WM-Publisher** - elektron kitob yaratish dasturi. Dastur juda kam imkoniyatlarga ega, biroq yaxshi sahifa ochish effekti mavjud. O'z muqovosini, fon sahifalarini yaratishingiz, shriftlarni sozlashingiz mumkin.

8) **ToolBook Instruktor 2004 (Academic Edition) dasturi** -elektron interaktiv darsliklar yaratish uchun kuchli vosita hisoblanadi. Dasturlarning analoglaridan farqli o'laroq, maxsus SAPR hisoblanadi.

4.ISPRING SUITE- interaktiv va multimedia kontentini yaratish dasturi.

iSpring Suite - yagona interfeys bilan birlashtirilgan ixtisoslashgan modullardan iborat. U quyidagilarni o'z ichiga oladi:

- iSpring QuizMaker (test va so'rovlarni yaratish moduli);
- iSpring Visuals (interaktivlik yaratish uchun modul);
- iSpring Cam (video ta'qib qilishni moduli);
- iSpring TalkMaster (interaktiv simulyatorlar yaratish uchun modul);
- iSpring Narration Editor tushuntirish muharriri (audio va videolarni yozib olish va tahrirlash uchun modul).

Murakkab iSpring Suite 6.0 quyidagi xususiyatlarni o'z ichiga oladi:

PowerPoint muhitida professional Flash-taqdimotlar va trening kurslarini yaratish;

- Flash formatida interaktiv testlar, so'rovlar va so'rovlarni ishlab chiqish;
- iSpring yordamida yaratilgan elektron -kurslarning ko'rgazma imkoniyatlarini oshirish uchun Flash interaktivligini yaratish.

iSpring Suite multimedia ishlab chiqish:

1) Audio / video qo'shiq muharriri audio va video fayllarini yozib olish, import qilish, animatsiya bilan sinxronlash, shuningdek ularni tahrir qilish uchun ishlatiladi.

Ichki muharriri slayd-shouning davomiyligini, o'tish effektlarini, treklarning boshini va oxirini kesib o'zgartirish, ovoz balandligini o'zgartirish, shovqinni o'chirish imkonini beradi. Shu bilan birga, fayllarni qayta ishlash sifati professional tahririyatlarning sifatidan kam emas.

2) Multimedia fayllarini qo'shing (YouTube'dan audio, video, video, flesh-animatsiyalar).

O'quv materialining tasavvurini ko'rish va yaxshilash uchun multimedia fayllarini qo'shing: audio (* .wav, * .mp3, * .wma), video (* .avi, * .wmv, * .mpg, * .mp4, * .mkv) YouTube videolari, flesh-animatsiyalar (* .swf, * .flv).

3) Interaktiv moslamalarni joylashtirish

iSpring Suite dasturida yaratilgan interaktiv kontentning namunalari - bu testlar, so'rovlar, aylantirish, alfavit katalogi, interaktiv simulyatorlar, tez-tez beriladigan savollar ombori.

• Interfaol testlar

iSpring QuizMaker modulidan foydalanib, dastur sizga 11 turdagi baholash va 12 turdagi so'rovnomalar, shu jumladan to'g'ri javoblarni tanlash, tartiblashtirish vazifalari, yozishmalar uchun savollar, chiziqlarni kiritish, yo'qolgan so'zlar, mintaqadagi raqamlar va boshqalar.

• Muloqot trenajyorlar

Yana bir qiziqarli interaktiv ob'ekt muloqot trenajyor. U har bir savol va javob variantini o'z ichiga olgan sahna majmuasidan iborat.

• Interfaollikni kiritish

Интерактив “Китоб” taqdimotning kengaytirilgan axborot bloklari slaydida joylashtirish kerak bo‘lgan hollarda foydali va ixcham mo‘ljallangan.

Интерактивlik “Vaqt meyori” ma'lum bir vaqt oralig‘ini (hodisa) o‘z ichiga olgan har qanday davr, bosqichlar ketma-ketligini ko‘rsatish uchun mo‘ljallangan.

Интерактив “Katalog” buyurtma ma'lumotlarga kirish uchun ishlatiladi.

Savol-javob Интерактивligi tavsifli tartibli ochiladigan ro‘yxatdir.

Dasturni diskdan yuklash.

1 Yuklab bulib «Загрузки» papkaga o‘tib o‘rnatuvchi dasturni yuklang.



Rasm 6.1.

2. Lisenziya bilan tanishib chiqib "Установить" tugmasini bosing.



Rasm 6.2.

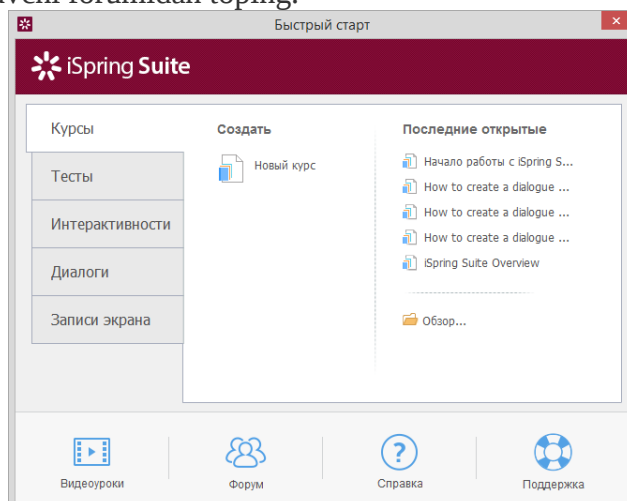
3. Dasturni yuklang va test tuzishni boshlang

ISPRING SUITE ISHNI BOSHLASH

iSpring Suite - bu masafaviy o‘qitish qo‘rilmasi, u orqali onlayn-taqdimot yaratilib PowerPointta namoish etiladi.

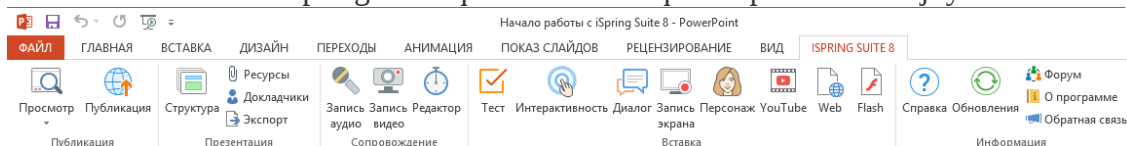
iSpring Suite orqali PowerPointga test qo‘shish, so‘rov ishini olib borish, interaktivlig, dialogli trenajer yoki monitordan yozuv bajarish .

Tezda yuklash (**Быстрый старт**) darchasi ichida yangi kurs yaratishni tanlang yangi kurs (**новый курс**), test (surov), va tayorlangan mavzularni kiriting. Undan tashkari siz video darslarni qo‘lleng ularni foydalanuvchi forumidan toping.



Rasm 6.3.

PowerPointni ichida iSpring Suite qo‘shimcha ish qo‘roli paneli bo‘lib joylashadi.



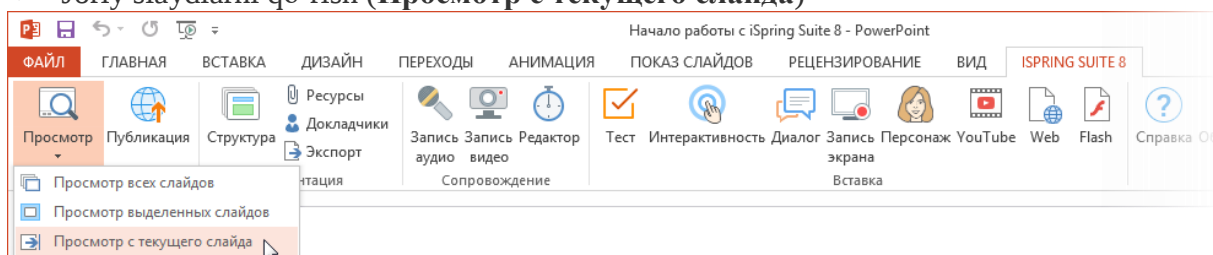
Rasm 6.4.

ТАҚДИМОТНИ OLDINDAN KO‘RISH

O‘quv kursini namoishidan avval, uni yoki bir xil slaydlarni qo‘rib chiqish mumkin. Oldindan tashqi ko‘rishni fakat kompyuterga emas balki turli xil mobil aloqalarga xam tegishli.

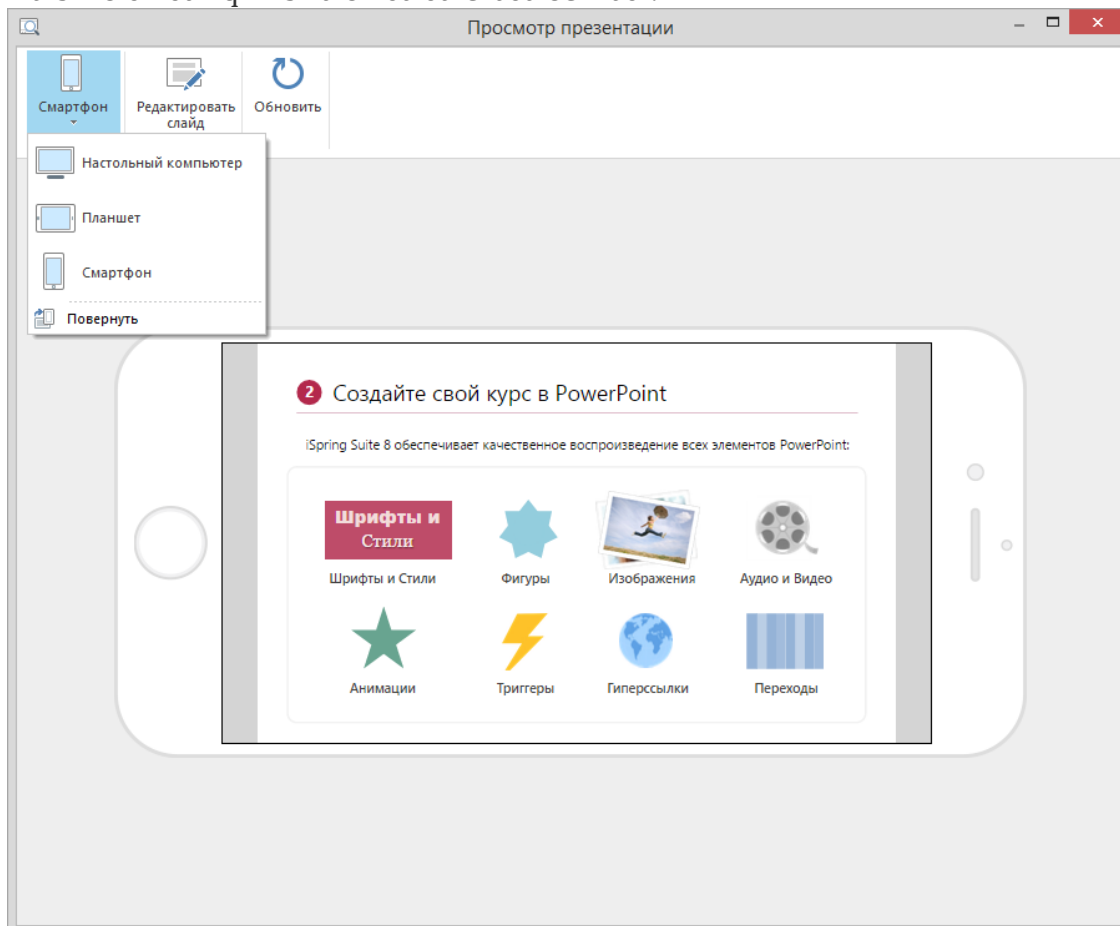
Quyidagi ishni amalga oshirish qo‘rish (**Просмотр**) tugmasini bosib va uni ichida qo‘yidagilarni tanlash mumkin:

- Barcha slaydlarni qo‘rish (**Просмотр всех слайдов**)
- Belgilangan slaydlarni qo‘rish (**Просмотр выделенных слайдов**)
- Joriy slaydlarni qo‘rish (**Просмотр с текущего слайда**)



Rasm 6.5.

Kursni oldindan qo‘rish aloxida darchada ochiladi.

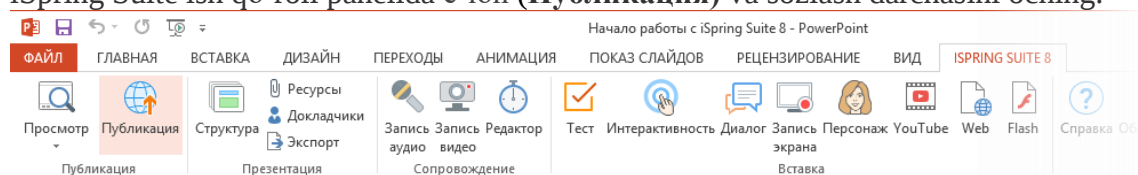


Rasm 6.6.

Oldindan kursingizni qo‘rinishini siz planshetta, smarfonda va kompyuterda qo‘rinishiz, undan tashqari tanlangan slaydlarga tezda o‘utish mumkin bo‘lgan slaydni taxrirlash (**Редактировать слайд**) tugmasini bosib va uni ichida o‘zgartirishlar kiritasiz.

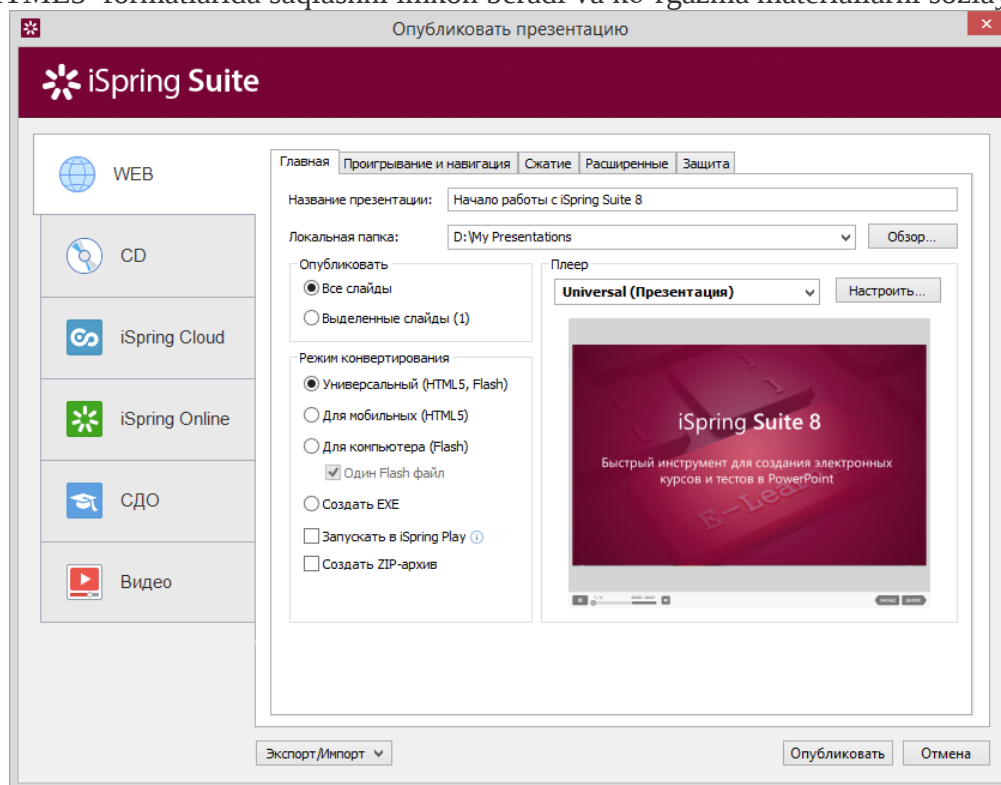
ТАҚДИМОТНИ Е‘ЛОН ҚИЛИШ

iSpring Suite ish qo‘roli panelida e‘lon (**Публикация**) va sozlash darchasini oching.



Rasm 6.7.

Taqdimotni e‘lon qilishi (**Опубликовать презентацию**) darchasi taqdimotni Flash va HTML5 formatlarida saqlashni imkon beradi va ko‘rgazma materiallarni sozlaydi.



Rasm 6.8.

Е‘ЛОН ҚИЛИШ VARIANTLAR

Taqdimotni e‘lon qilish (**Опубликовать презентацию**) darchasida materialni namoish etish quyidagi usullar bilan amalga oshirish mumkin:

- E‘lon qilish **Web** uchun - mana shu qo‘shimcha varaqani tanlab oling, kompyuterda saqlang va keyinchalik saytga kerakli kismga joylashtiring.
- E‘lon qilish **CD** uchun – kompakt diska yozish uchun
- E‘lon qilish **iSpring Cloud** uchun –kurslarni, taqdimotlarni yuklash va kurib chiqish, audio, video va xujjatlarni tarqatish.
- E‘lon qilish **iSpring Online** uchun – iSpring Online masofaviy o‘qitish jarayoniga taqdimotni
- E‘lon qilish **MTT** uchun – masofaviy o‘qitish jarayonini SCORM/AICC/Experience API formatida yuklash.
- E‘lon qilish **videoformat** uchun – taqdimotni konvertatsiyasi *.mp4 formatida videoni kompyuterda saqlash va **YouTube** joylashtirish

E'LON QILISHNI SOZLASH

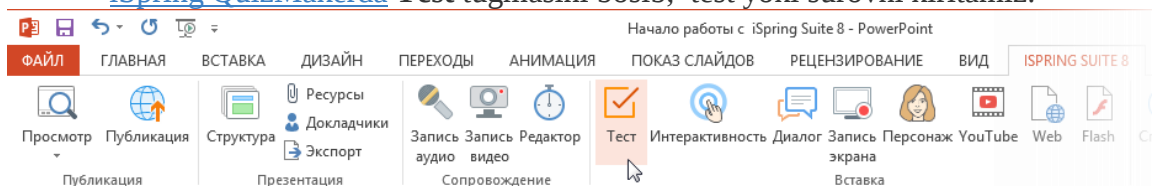
E'lon qilishni o'zgartirish uchun darchani yuqori qismida e'lon qilish (**Опубликовать презентацию**) tugmasini bosamiz:

- **Boshi**- papka yaratish imkonini beradi va uni ichiga kerakli formatta nomi, 'lon kilinishi bo'lgan taqdimot saqlanadi.
- **Ijro qilishi va xarakati**- turli xil sozlovlar, taqdimotni sichqoncha va klaviatura bilan boshqarish imkoni.
- **Siqish** – audio, video va fotolarni siiish sozlovi.
- **Kengaytirilgan** – qo'shimcha o'lchamni ko'rsatish parametrlari.
- **Himoya** – taqdimotni imoyalash boshia foydalanuvchilardan.
- **O'kuv kursi** – o'quv kursini sozlash

MATN QO'SHISH

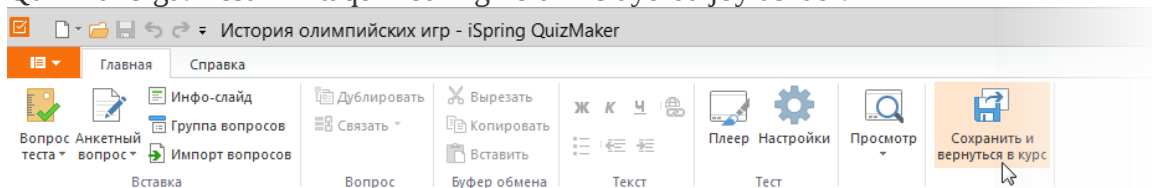
O'quv kursi yaxshiroq bo'lishi uchun unga interaktiv testni yoki so'rovnoma qo'shamiz. iSpring Suite 23 toifali savollari bilan tuzishni imkon beradi, undan tashqari tarmoqlanish ssenariy drag-n-drop ichida audio, video, fotolar va formula kiritiladi.

[iSpring QuizMakerda](#) **Test** tugmasini bosib, test yoki surovni kiritamiz.



Rasm 6.9.

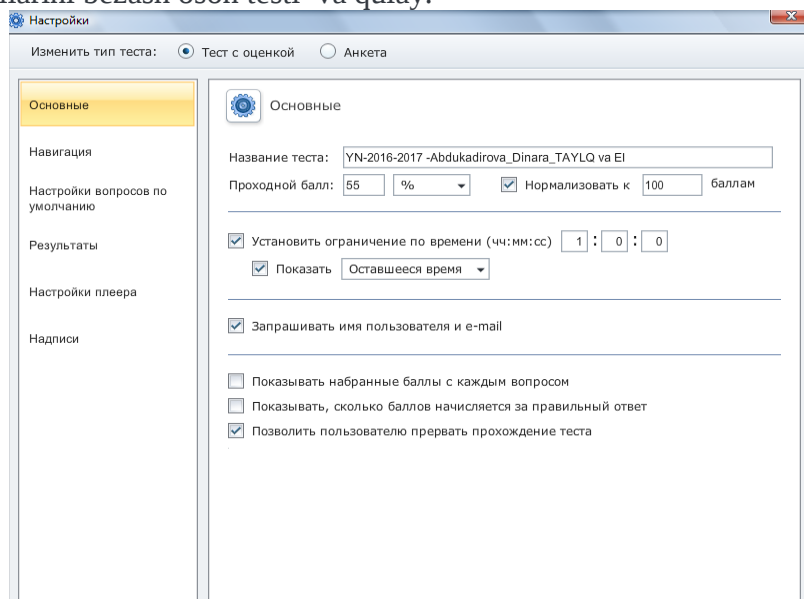
Ishni tugatib bo'lib saqlab va kursga kaytamiz (**Сохранить вернуться в курс**) ish quroli iSpring QuizMakerda. Testimiz taqdimotning kerakli slaydida joylashadi.



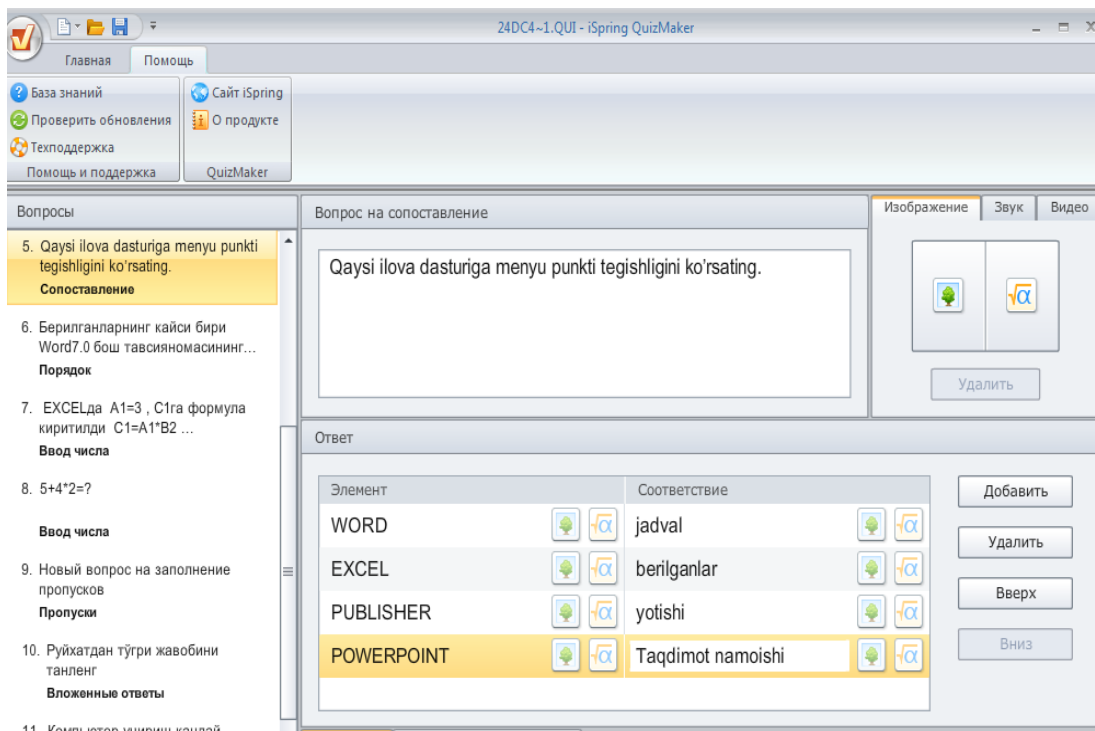
Rasm 6.10.

TESTNING YANGI TAHRIRGICH INTERFEYSI

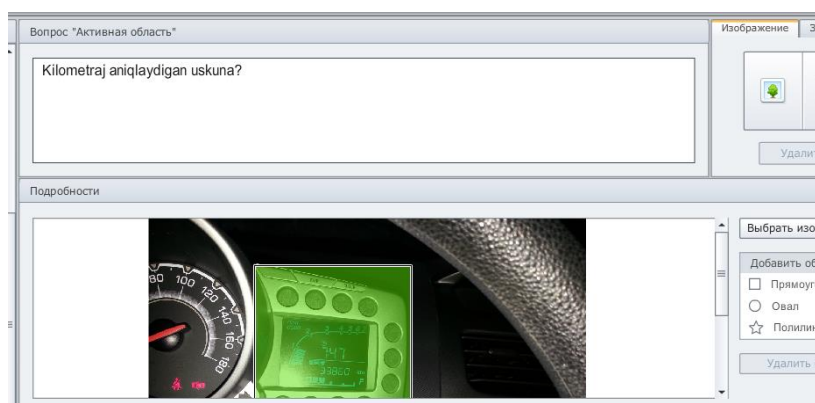
iSpring QuizMaker 8 interfeysida «Slaydi» tugmasi orqali testlarni tuzish, qo'shish, taxrirlash va sovellarini bezash oson testi va qulay.



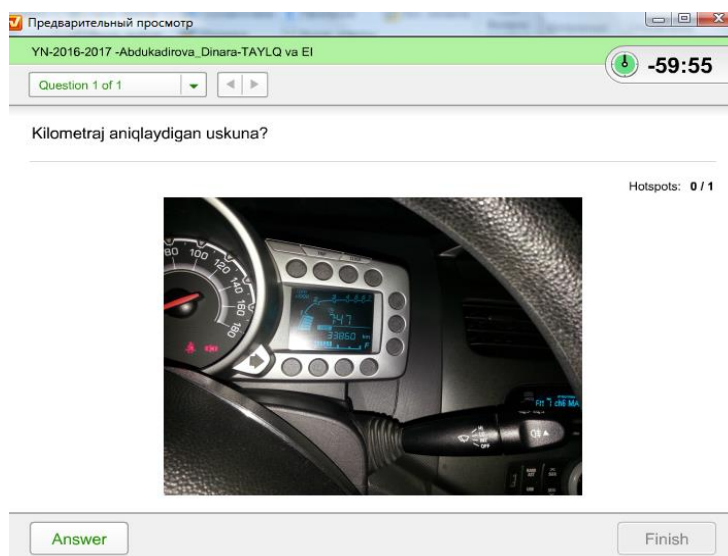
Rasm 6.11.



Rasm 6.12.



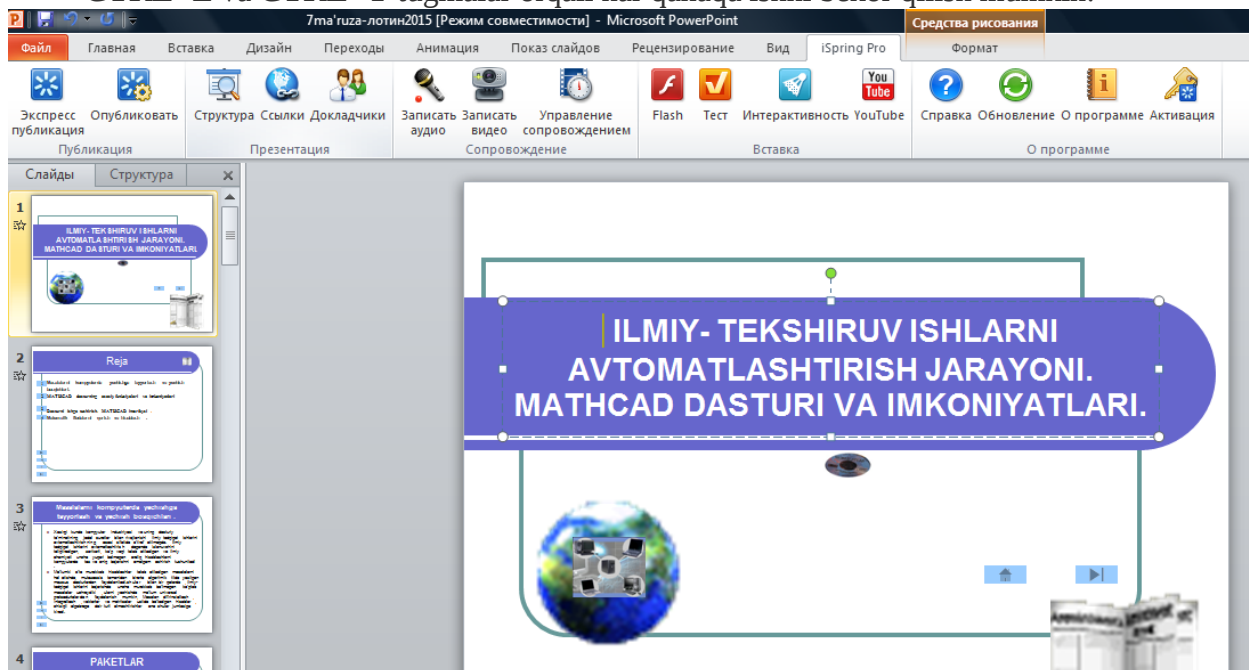
Rasm 6.13.



Rasm 6.14.

TAHRIRGICHDA ISHNI BEKOR QILISH

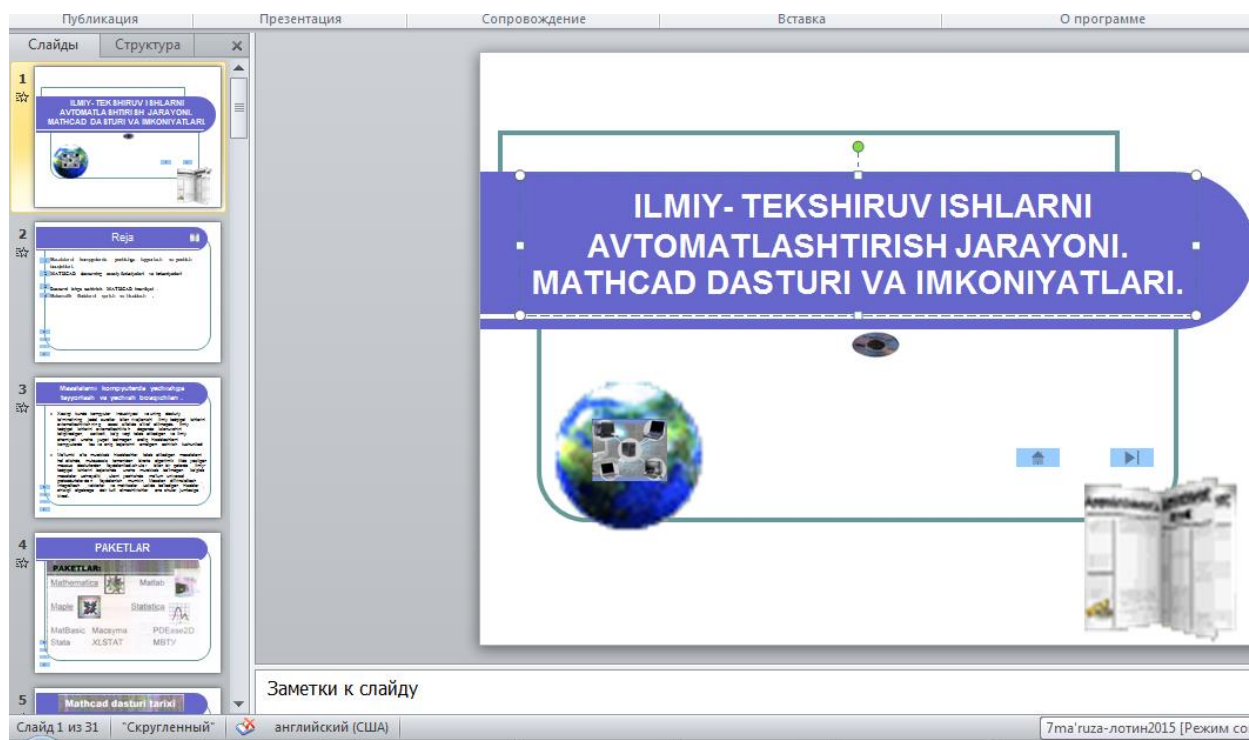
CTRL+Z va CTRL+Y tugmalar orqali har qanaqa ishni bekor qilish mumkin.



Rasm 6.15.

XOLATLAR QATORI

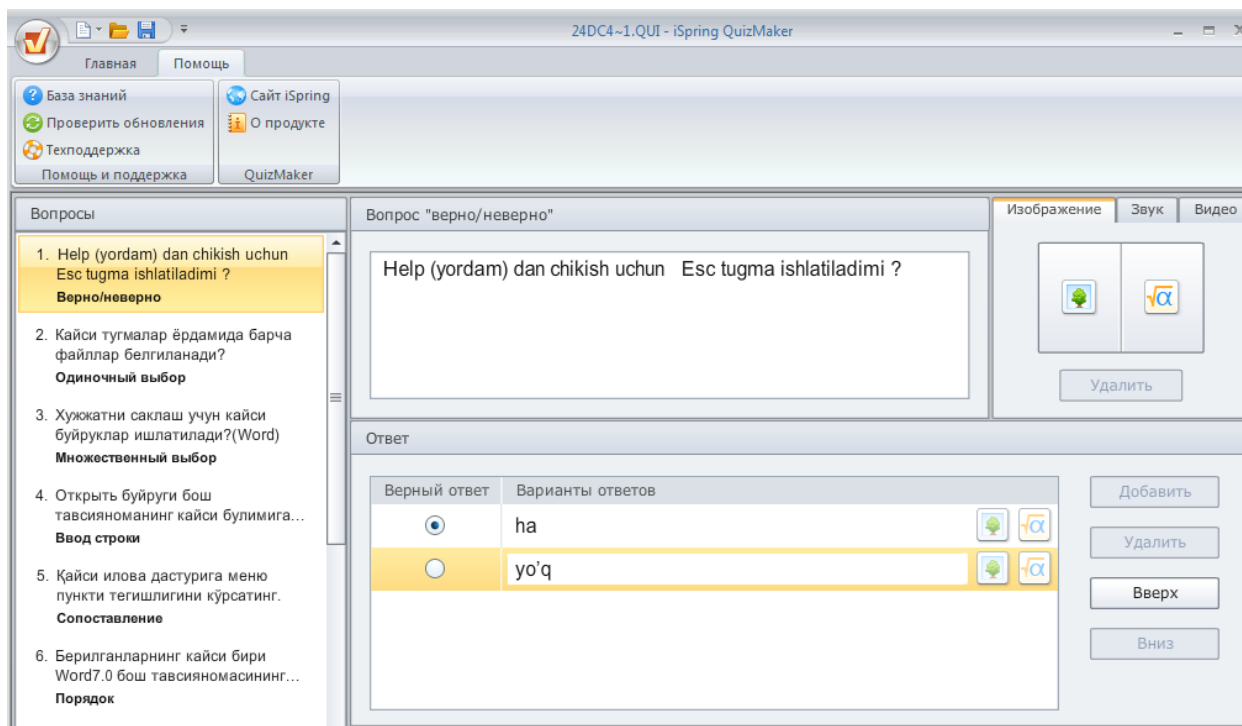
Yangi xolatlar qatori ekranning pastki qismida joylashgan. O' o'z ichiga slaydlar haqida barcha ma'lumotni kiritadi. Ekranning shng tarapida Masshtab orqali slaydni kerakli o'lchamini tanlab olamiz.



Rasm 6.16.

ЖАВОБИНИ БЕЛГИЛАШ РАҒИНИНИ КО'РСАТИШ

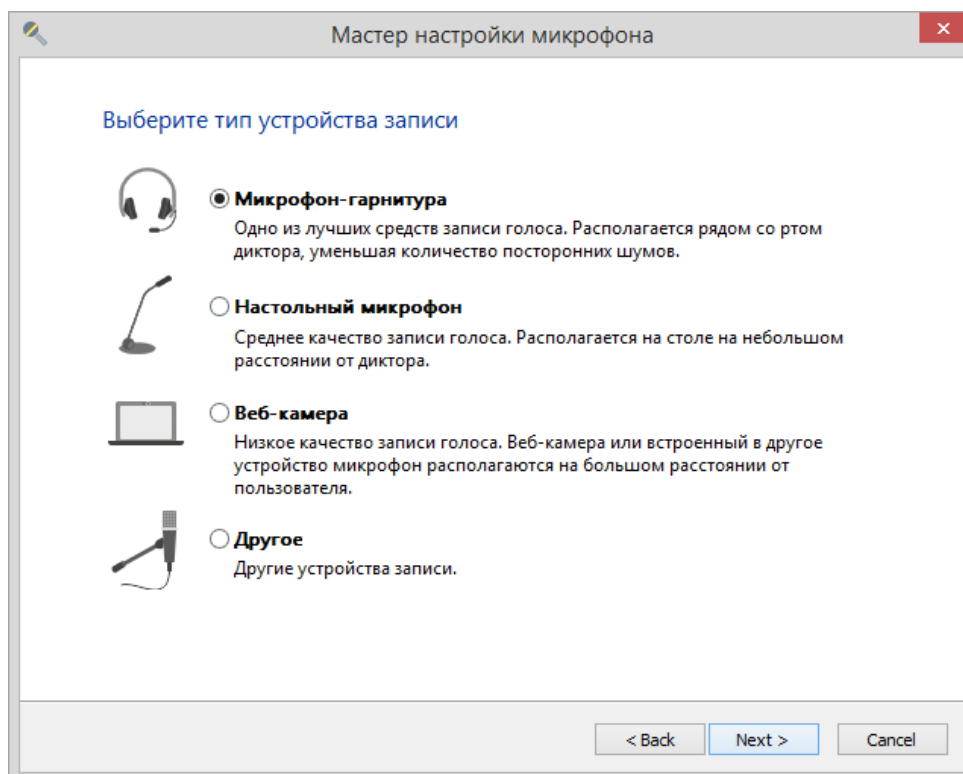
Унинг учун ранг созловига кириб керакли рангни танлайсиз.



Rasm 6.17.

МИКРОФОНИ СОЗЛАШ

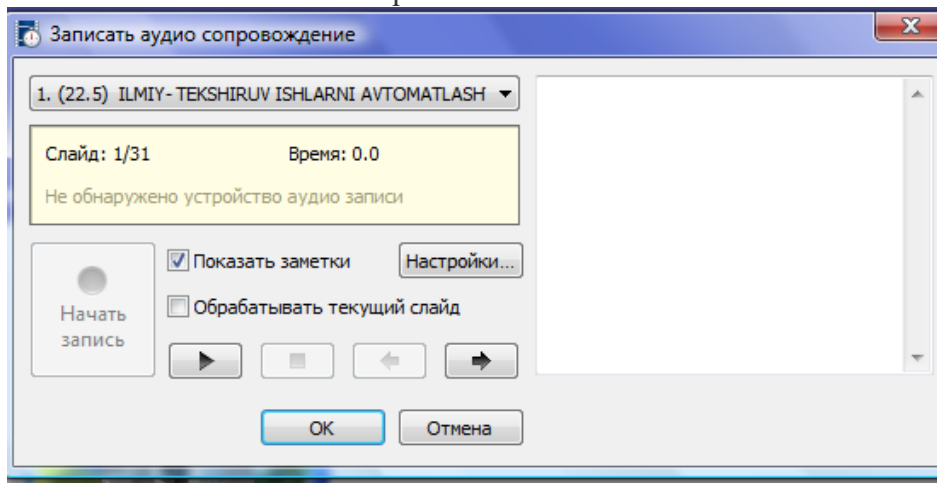
Quyidagi rasmda mikrofon sozlaydigan ustasini 4 ta bo'limlari keltirgan va ular orqali birini tanlab onson to'g'rilab o'tishimiz mumkin.



Rasm 6.18.

AUDIO VA VIDEO TAHRIRGICHI

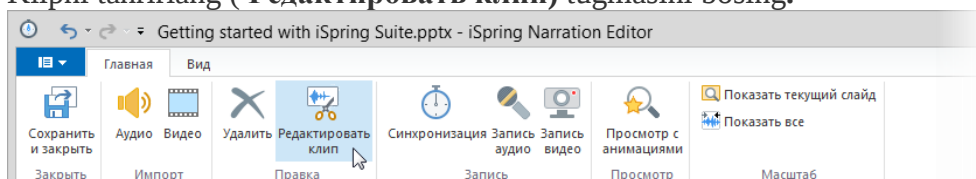
iSpring Suite 8 bu tahrirgich orqali klipni kesib olish, kerak emas shovkumni olib tashlash, ovozini to'g'rilash va video kuzatuvni boshqarish mumkin



Rasm 6.19.

Audio yoki video faylni taxrirlashga ochish uchun:

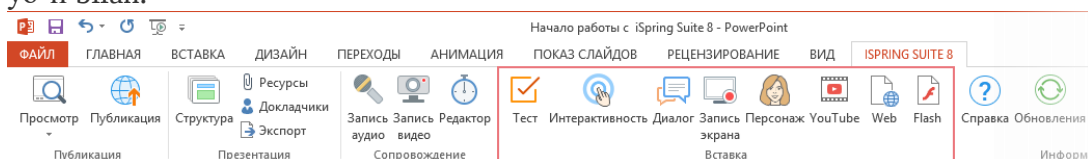
1. iSpring Suite ish qo'rolida tahrirgich (**Редактор**) tugmasini bosamiz.
2. Ochilgan darchada vaqtincha o'lchagichda audio yoki video faylni ochamiz.
3. Klipni tahrirlang (**Редактировать клип**) tugmasini bosing.



Rasm 6.20.

QO'SHIMCHA OBYEKTAR QO'SHISH.

iSpring Suite yordamida taqdimotga bezak berish mumkin, ya'ni uni ichiga testlar, interaktivlig, dialoglar, ekrandan yozuv, Flash-roliklar, YouTube dan video va Web-sahifa qo'shish yo'li bilan.



Rasm 6.21.

TOPSHIRIQ VARIANTLARI
ISPRING QUIZMAKERDA TEST TUZING VA CHIROYLIK RANG BERING VA
UZINGIZNI PAPPANGIZGA SAKLANG

№1 Topshiriq

Windows operatsion tizimining bosh menysiga qaysi tugma (knopka) orqali murojaat qilinadi	ПУСК knopkasi yordamida	Контекст menysi yordamida	Мой компьютер yordamida	Мои документы papkasi yordamida
Korzinaga tashlashni qanday buyruq bilan almashtirsa bo'lad?	Delete (Udalit)	Goto	Сохранить	Esc
Windows 95 dan boshlab qanday nomlanadi?	Operatsion tizim	Qobiq dastur	Ilova dastur	Qo'shma dastur
Qaysi tugmalar yordamida barcha fayllar belgilanadi?	Ctrl + A	Ctrl + S	Alt + O	Tab + Shift
Obyektning kontekst menyusini chiqarish uchun...	Sichqon o'ng tugmasi 1 marta bosiladi	Sichqon chap tugmasi 2 marta bosiladi	Sichqon o'ng tugmasi 2 marta bosiladi	Sichqon chap tugmasi bosib suriladi
Windows 3.11 va Windows 98 lar orasidagi asosiy farqlardan biri?	Windows 3.11 qobiq dastur, Windows 98 operatsion sistema	Windows 3.11 yordamchi dastur, Windows 98 kobiq dastur	Windows 3.11 qobiq dastur, Windows 98 yordamchi dastur	Farqi yo'q
Ish stolida joylashgan dasturni ochish uchun nima qilish kerak?	Belgi ustida sichqon chap tugmasini 2 marta bosish	Belgi ustida sichqon chap tugmasini 1 marta bosish	Belgi ustida sichqon ung tugmasini 1 marta bosish	Belgi ustida sichqon ung tugmasini 2 marta bosish
Korzinaga tashlangan axborotni...	Tiklash, o'chirish mumkin	Tiklash, surish mumkin	Ko'chirish, surish mumkin	Nusxalash, surish mumkin
Darchalarni nimalardan foydalanib yopish qulay?	Masalalar panelidan va X tugmasi yordamida	Ctrl + Shift	Alt + Shift	Ish stolidan va X yordamida
Tizim bosh menysining «Найти» bo'limi yordamida qanday ob'ektlarni qidirish mumkin.	Fayl va papkani	faylni	Papkani	Fayl va diskni
Tashqi va local diskdagi ma'lumotlar hajmini ko'rish qanday amalgam oshiriladi.	Контекст menysidagi Свойства bo'limidan	Контекст menysidagi Проводник bo'limidan	Контекст menysidagi Общий доступ и безопасность bo'limidan	Контекст menysidagi Переименовать bo'limidan

№2 Topshiriq

Windows operatsion sistemasida masalalar qatori asosan ekranning qayerida joylashgan?	Pastda	Chapda	O'ngda	Yuqori qismida
Windows bosh tavsiyanomasi qanday ishga tushiriladi?	Pusk tugmasidan	"Мой компьютер" piktogrammasidan	"Мои документы" papkasidan	Проводникdan
Windows da kontekst menyu qanday chaqiriladi?	Sichqon o'ng tugmasi yordamida	Sichqon chap tugmasi yordamida	Pusk tugmasi yordamida	Проводник yordamida
Windows da papka qanday yaratiladi?	Kontekst menyu/ Создать папку	Kontekst menyu/ Создать ярлык	Kontekst menyu/ Свойства изменить значок	Пуск/ Программы
Microsoft Word dasturida yangi hujjat yaratilganda, odatda unga avtomatik ravishda dastur tomonidan qanday nom beriladi	Документ1	*.doc	*.txt	Новый документ
Qaysi bo'lim Windows bosh tavsiyanomasiga tegishli emas?	Вставка	Избранное	Документы	Программа
Dastur nima?	Kompyuter tilida yozilgan algoritmlar	Buyruq	Интерфейс	Kompyuter bilan inson mulokoti
Hujjatni saqlash dialog darchasida nimalar kiritiladi (ko'rsatiladi)?	Nomi, tipi, o'rni	Tipi, o'rni	Nomi, tipi	Nomi, o'rni
Word, Excel lar Windows uchun nima?	Ilova dasturlar	Yordamchi dasturlar	Boshqaruvchi dasturlar	Aloqasi yo'q dasturlar
Microsoft Word – бу:	Матн муҳаррири	Ҳисоб китоби муҳаррири	Веб муҳаррири	Ҳужжат муҳаррири
Pusk tugmasi qayerda joylashgan?	Masalalar panelida	Vositalar panelida	Moi dokumenti papkasida	Ilova dastur darchasida
CDROM nima?	Kompakt diskni o'quvchi qurilma	Kattiq diskni o'quvchi qurilma	Kompyuterga dasturni kirituvchi tugma	Kompyuterga ma'lumotni kirituvchi tugma
"Sichqoncha"ning vazifasi nimadan iborat?	Foydalanuvchi bilan kompyuter o'rtasidagi muloqotni osonlashtiradi	Ma'lumotni xotiraga saqlaydi	Ma'lumotni kiritilishini sekinlantiradi	Ma'lumotni qog'ozga chiqaradi

Qanday programma kompyuterni zararlantiradi?	Virus	MS DOS	LEXICON	WINDOWS
"Kompyuter" ma'nosi nimani anglatadi?	Xisoblovchi	Ekran	Formula	Darcha
Bosh menyu vazifasi nimadan iborat?	Ilova va xujjatlarga murojaat etish	Kompyuterga ma'lumotni kiritish qo'rilmasi	Rasmlarni chizadi	Kompyuter qo'rilmalari ustidan nazorat qilish
Plotterning vazifasi nimadan iborat?	Katta o'lchamli tasvir va grafiklarni bosmaga chiqarish	Ma'lumotni kiritish qurilmasi	Kogozga ma'lumotni Chop etish	Ma'lumotni ekranga chiqaradi
Qaysi tugmalar kombinatsiyasi yordamida darchalarni yopish mumkin?	Alt+F4	Shift +F4	Shift+F5	Alt+F5

№3 Topshiriq

Axbort o'lchashda eng kichik o'lchov birligi nima?	bit	bod	bayt	Kbayt
INFORMATIKA sozida necha bit bor?	88	11	44	96
1 bayt nimaga teng?	8 bit	10 Kbayt	10 bit	1 bod
O'nlik sanoq sistemasidagi 5 soni ikkilik sanoq sistemasida qanday yoziladi?	101	110	111	100
O'nlik sanoq sistemasidagi 2 soni ikkilik sanoq sistemasida qanday yoziladi?	10	00	01	11
Bit nima?	Axborotning minimal birligi	Mantiqiy element	Dasturlash tili konstantasi	Algoritm elementi
1 Kbayt nimaga teng?	1024 bayt	1000 bayt	1024 bit	1000 bit
AXBOROT TEXNOLOGIYALARI so'zida necha bayt bor?	21	192	25	2
MEGABAYT so'zida necha bit bor?	64	32	8	24
1 Gbayt nimaga teng?	1024 Mbayt	103 Mbayt	1000 Mbit	1 000 000 Kbayt
Word nima?	matn taxrirlagich	yordamchi dastur	elektron jadval	operatsion sistema
Word Windows uchun nima?	ilova dastur	erdamchi dastur	qushimcha dastur	operatsion sistema
Berilganlarning qaysi biri	risunok	paneli	Parametri'	soxranit kak

Word bosh tavsianomaning Vstavka bo'limiga tegishli? (Word)		instrumentov	stranitsi'	
Berilganlarning qaysi biri Word bosh tavsianomaning Okno bo'limiga tegishli? (Word)	Разделить окно	Вырезать	Сохранить	Границы заливки
Matn taxrirlagichlarni asosan necha turga ajratish mumkin?	3	2	4	5
Word da xolatlar (stroka sostoyaniya) qatori ekranning qayerida joylashgan?	pastda	yuqori qismida	o'ng tomonda	chap tomonda
Word da Home tugmasi ko'rsatkichni qaerga suradi?	qator boshiga	matn boshiga	bet boshiga	matn sarlavhasiga

№4 Topshiriq

Pechat Word bosh tavsianomaning qaysi bo'limida joylashgan?	Файл	Формат	Вставка	Вид
Yaratilgan prezentatsiyani xotiraga saqlash tugmachalari qaysi?	CTRL + S	CTRL + O	CTRL + N	CTRL + A
Berilgan ma'lumotdan nusxa olib, buferga jo'natish?	CTRL + C	CTRL + O	CTRL + S	CTRL + N
Buferda mavjud bo'lgan, ya'ni nusxalangan ma'lumotni slaydga o'rnatish?	CTRL + V	CTRL + O	CTRL + S	CTRL + N
Belgilangan slaydni ekrandan olib o'chirish?	DELETE tugmasi	Ctrl+Shift tugmasi	Ctrl+S	Правка Вставка
Taqdimotga (prezentatsiy) fayldan rasmlarni qo'yish uchun qanday amallarni bajarish zarur	«Вставка»-Рисунок-Из файла	«Правка»-Рисунок-Из файла	«Сохранить»-Рисунок-Из файла	«Вид»-Рисунок-Из файла
Klaviaturada mavjud bo'lmagan belgilarni o'rnatish?	Вставка символ	Вставка надпись	Вставка, объект	Вставка, рисунок
Power Point - bu?	Prezentatsiya grafikallari bilan har tomonlama ishlovchi mukammal dastur	Funktsiyalar ustida barcha amallarni bajaruvchi elektron jadval	Matn taxrirlagich	Barcha javoblar tugri
Mavjud bo'lgan xujjat	format, primenit	format,	format,	vstavka,

prezentatsiya shablonini o'zgartirish?	oformlenie	razmetka slaydov	avtofiguri	risunok
Mavjud bo'lgan prezentatsiyada slayd maketini o'zgartirish?	FORMAT, RAZMETKA SLAYDOV	FORMAT, PRIMENIT OFORMLENIE	FORMAT, AVTOFIGUR I'	VSTAVKA, RISUNOK
Slayddagi barcha ma'lumotlarni blokka, ya'ni belgilab olish?	CTRL + A	CTRL + O	CTRL + S	CTRL + N
Power Point Windows uchun nima?	Ilova dastur	Yordamchi dastur	Boshkaruvchi dastur	Alokasi yuk dastur
Umumiy prezentatsiya animatsiyasini o'rnatish?	POKAZ SLAYDOV, NASTROYKA PREZENTATSII	POKAZ SLAYDOV, NASTROYKA VREMENI	POKAZ SLAYDOV, NASTROYKA DEYSTVIE	POKAZ SLAYDOV, NASTROYKA ANIMATSII
Bir prezentatsiya uchun bir nechta namoyishlarni tashkil etish?	pokaz slaydov, proizvolnaya demonstratsiya	pokaz slaydov, nastroyka prezentatsii	pokaz slaydov, nastroyka animatsii	pokaz slaydov, nastroyka vremeni
Yaratilgan prezentatsiyani avtomatik ravishda saqlash?	SHIFT+ F12	SHIFT+ F10	SHIFT+ F1	SHIFT+ F2
info@ tashit.uz elektron pochta manzilidagi «info» so'zi nimani anglatadi?	Foydalanuvchi nomi	Kompyuter nomi	Server nomi	Domen nomi
Ms Access nima?	Malumotlar bazasi	Qobiq dastur	Matn taxrirlagich	Operatsion tizim
Access Windows uchun qanday nima?	Ilova dastur	Yordamchi dastur	Boshqaruvchi dastur	Aloqasi yo'q dastur
Access qaysi modelida berilganlar daraxt struktura ko'rinishida tasvirlanadi?	ierarxik	tarmokli	relyatsion	ierarxik va tarmokli

№5 Topshiriq

Accessning tarjimasini ?	Dostup	Vxod	Obrabotka	Shablon
yangi bazaning jadvalini quyidagicha yaratish mumkin:	konstruktor, master, vvod dannix	Formi', master, kopirovaniya	konstruktor, master, kopirovaniya	master, vvod dannix, kopirovaniy
Ms Access dasturi qanday ishga tushiriladi?	Pusk/Programmi'/ Ms Access	Pusk/Programmi'/Ms Word	Pusk/Programmi'/Ms Excel	Pusk/Programmi'/Ms Power Point
Konstruktor jadval yaratish darchasi qaysi uch bo'limdan tashkil topgan?	Imya polya, tip dannix, opisaniya	Imya polya, pusti'e stroki, obshie	Tip dannix, obezatelnoe pole, tekstovi'y	Data/Vremya , imya polya, obshie

Boshqa bazadan jadvallarni ishlatish uchun:	Fayl, vneshnie dannii'e, import, svyaz s tablitsami	Pravka, vneshnie dannii'e, import, svyaz s tablitsami	Vstavka, vneshnie dannii'e, import, svyaz s tablitsami	Servis, vneshnie dannii'e, import, svyaz s tablitsami
Berilgan bazaning va jadvallarning xujjatini yaratish uchun:	Servis, analiz, arxivarius	Servis, analiz, tablitsi'	Pravka, analiz, arxivarius	Format, analiz, arxivarius
Jadvallararo bog'lov quyidagicha amalga oshiriladi:	Servis, sxema dannii'x	Pravka, sxema dannii'x	Fayl, sxema dannii'x	Vid, sxema dannii'x
Internet global tarmog'i deb nimaga aytiladi (komp. tarmoq)?	turli shaxar va mamlakatlardagi kompyuterlar boglanishi	bir nechta lokal tarmoklarning boglanishi	biror inshootning turli kavatlarida joylashgan kompyuterlar boglanishi	tugri javob yuk
Gipermatn bu - ...(komp. tarmok.)	belgtlangan joylarga o'tish imkonini beruvchi strukturalashtirilgan matn	juda katta matn	kompyuterda terilgan matn	katta shrift kullangan matn
Modem bu - ...(komp. tarmok.)	texnik qurilma	tarmoq protokoli	Internet serveri	pochta programmasi
Qaysi protokol Internetda asosiy xisoblanadi (komp. tarmoq.)?	TCP/IP	HTML	TCP	HTTP
Internetga ulangan kompyuter albatta ... ga ega (komp. tarmoq).	IP adres	Web-server	shaxsiy Web-saxifa	domen nom
Web-saxifadagi Giperssi'lka ...ga utishga imkon beradi (komp. tarmok.)	Internet ixtiyoriy setveri Web-saxifasiga	fakat shu serverdagi Web-saxifaga	fakat shu mintaka Web-saxifasiga	fakat shu Web-saxifa ichida
Web-saxifalar quyidagi formatga	htm	txt	doc	exe
Gipermatnli murojaatlar sifatida quyidagilarni ishlatish mumkin (komp. tarmok.)	suz,suzlar guruxi eki rasmni,kursorni olib borilsa kul rasmi xosil buladi	fakat rasmni	ixtiyoriy suz va rasmni	fakat suzni
Web-saxifa bu.....	foydalanuvchi saqlanadigan xujjat	fakat tarmok xakida malumot saklanadigan xujjat	fakat server axboroti saklanadigan xujjat	dasturlar menyusi
HTML tili nima ?	Web-saxifa yaratish tili	dasturlash tili translyatori	Internet serveri	Web-saxifa kurish imkoni

Modem bu-	axborotni telefon kanali orqali uzatishga mo'ljallangan qurilma	axborotni saklashga muljallangan qurilma	axborotni tezda kayta ishlashga muljallangan qurilma	axborotni chop etishga muljallangan qurilma
Brouzerlar qanday dastur?	Web saxifalarni ko'rish dasturlari	virusga karshi dasturlar	dasturlash tili translyatorlari	internet serveri
Manzillardan qaysi biri ikkinchi darajadagi domenga mos keladi ?	interweb.spb.ru	ww.fizika.ru	www.junior.ru/nikolaeva	www.junior.ru/nikolaeva//word.htm
Domen bu -...	tarmoqdagi foydalanuvchi kompyuteri adresini aniqlovchi manzilning bir qismi	kompyuterlarni boglovchi dastur nomi	axborotni ulchash birligi	kompyuterlarni boglovchi jixoz nomi
Internet tarmog'ida user_name@mtu-net.ru adres berilgan. Pochta saqlanadigan kompyuter nomini ko'rsating	mtu-net	ru	mtu-net.ru	user_name
Internet tarmogida user_name@mtu-net.ru adres berilgan. Yuqori darajali domen nomini ko'rsating.	ru	mtu-net.ru	mtu-net	user_name
C++ algoritmik tilni yaratgan inson?	Bern Straustrupya	Niklaus Virt	Ken Tompson	Donald Knut
C++ dasturiga bosh faylni yuklash uchun, masalan iostream, quyidagini yozish kerek:	#include <iostream>	#include <iostream#>	##include <iostream>	#include <#iostream>
C++ berilganlarni oddiy toifasi.	butun – int, xaqiqiy – float ili double, belgili – char	butun – int, xaqiqiy – float ili real, belgili – char	butun – bool, xaqiqiy – float ili double, belgili – string	butun – int, xaqiqiy – float ili double, belgili – string
C++ da qaysi kalit so'zi berilganlarni toifasiga kirmaydi?	real	float	double	int

№6 Topshiriq

Toifani to'g'ri yozilganini ko'rsating	int	init	ini	iit
Toifani to'g'ri yozilganini ko'rsating	double	doble	doube	dauble

Toifani to'g'ri yozilganini ko'rsating	float	floot	foeat	flaat
Toifani to'g'ri yozilganini ko'rsating	char	chur	chor	chir
Kiritish operatori to'g'ri yozilganini ko'rsating	cin	ciin	cen	cien
Chiqarish operatori to'g'ri yozilganini ko'rsating	cout	coot	cuut	caut
Operatorni to'g'ri yozilganini ko'rsating	endl	end	end.	end,
Dastur boshlanish qaysi belgi bilan boshlanadi	{	}	(	)
Dastur tugallash qaysi belgi bilan yoziladi	}	{	(	)
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	cout << exp(param);	cout << exp(param):	cout << exp(param),	cout << exp(param).
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	cout << sin(param * PI / 180);	cout << sin(param * PI / 180)	cout << sin(param * PI / 180),	cout << sin(param * PI / 180);
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	{ cout << s << endl; }	{ cuut << s << endl; }	{ caut << s << end; }	{ cout << s << endl; }
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	system("PAUSE"); return 0;	system(PAUSE); return 0;	system("PAUSE"); return;	system("PAUSE"); retyrn 0;
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	int main()	int main{ }	int main[]	int main
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	#include <cmath>	#include <cmaath>	#include <cmatth>	#include <cmatuh>
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	double param = 30.0;	double puram = 30.0;	double pyram = 30.0;	dauble param = 30.0;
To'g'ri yozilgan qatorni ko'rsating	double a,f;	double a,f,	double a;f;	double a,f.
Dastur lavxasi bajarilganda javobi nima bo'ladi { double param = 30.0; cout << sin(param * PI / 180); system("PAUSE"); return 0; }	0.5	1	2	4
Dastur lavxasi bajarilganda javobi nima bo'ladi { double param = 45.0; cout << sin(param * PI / 180); system("PAUSE"); return 0; }	0.7	0.8	0.9	1

№7 Topshiriq

Dastur lavxasi bajarilganda javobi nima bo'ladi { double param = 0.0; cout << sin(param * PI / 180); system("PAUSE"); return 0; }	0	0.5	0.7	-1
Dastur lavxasi bajarilganda javobi nima bo'ladi double param = 0.0; cout << "Eksponenta soni " << param << " = " << exp(param);	1	2	2.8	-1
Dastur lavxasi bajarilganda javobi nima bo'ladi double param = 1.0; cout << "Eksponenta soni " << param << " = " << exp(param);	2.8	2	1	-1
Dastur lavxasi bajarilganda javobi nima bo'ladi cout << "Eksponenta soni " << param << " = " << exp(param);	1/2.8	2.8	-2.8	-1
Excelda "Master funksiy" qanday ishga tushiriladi?	fx tugma yordamida	F9 tugma yordamida	F1 tugma yordamida	Ctrl tugma yordamida
Excel da c2:d3 oraliq qanday sohani bildiradi?	c2, c3, d2, d3 katakchalarni	a1, c3, d3 katakchalarni	c3, d2, d3 katakchalar ni	c2, c3, d3 katakchalarni
Excelda katakchani aktivlashtirish uchun:	Shu katakcha ustida sichqon chap tugmasi bosiladi	S ustun belgisida sichqon tugmasi bosiladi	F10 tugma bosiladi	F4 tugma bosiladi
Excel da c3:d4 oraliq qanday sohani bildiradi?	c3, c4, d3, d4 katakchalarni	c2, c3, d3 katakchalarni	c2, d3 katakchalar ni	c2, c3, d2, d3 katakchalarni
Excel da son katakchaga to'g'ri joylashtirilganligini qanday bilish mumkin?	Son katakchani o'ng chegarasiga yaqin	Matnga nisbatan son ochroq yoziladi	Son katakcha o'rtasida yoziladi	Son katakchani chap chegarasiga yaqin
Excelda katakchasidagi ma'lumotni taxrirlash ishini yakunlash qaysi tugma yordamida bajariladi?	Enter	ESC	Backspace	Delete
Excelda Servis menyusidagi Orfografiya (imlo xatoga tekshirishi) buyrug'ini qaysi funksional tugma yordamida amalga oshirilishi mumkin	F7	F3	F5	F11

№8 Topshiriq

Matritsalarini transponerlash uchun Master funksiyani qaysi funksiyasi ishlatiladi?	TRANSP	MOBR	MOPRED	MUMNOJ
Kompyuterlarning asosiy qurilmalari to'g'ri keltirilgan qatorni ko'rsating?	sistemali blok, monitor, klaviatura.	printer, skaner, plotter, modem.	printer, monitor, klaviatura, sichqoncha.	skaner, printer, sistemali blok, sichqoncha
Printer nima?	kompyuterdagi ma'lumotlarni qog'ozga chiqaruvchi qurilma.	matnli yoki grafikli ko'rinishdagi ma'lumotlarni ekranga chiqaruvchi qurilma.	kompyuterga belgilarni kiritishni ta'minlovchi qurilma.	kompyuterning «miya»si.
Excelda A1 va A2 katakchalarga mos ravishda 2 va 5 sonlar kiritilgan. A1 katakchani aktivlashtirib A3,A4 va A5 katakchalarga nusxalansa, ularda qanday ma'lumot xosil buladi?	2,2,2	5,5,5	2,5,8	5,8,11
Excelda A1 va A2 katakchalarga mos ravishda 2 va 5 sonlar kiritilgan. A2 katakchani aktivlashtirib A3,A4 va A5 katakchalarga nusxalansa, ularda qanday ma'lumot xosil buladi?	5,5,5	2,2,2	2,5,8	8,11,14
Excelda A1 va A2 katakchalarga mos ravishda 4 va 5 sonlar kiritilgan. A1 katakchani aktivlashtirib A3,A4 va A5 katakchalarga nusxalansa, ularda qanday ma'lumot xosil buladi?	4,4,4	5,5,5	2,5,8	5,8,11
Excelda nusxalash klaviaturadagi qaysi tugmalar yordamida bajariladi?	Ctrl C so'ng Ctrl V	Ctrl A so'ng Ctrl V	ALT+f7 so'ng Ctrl C	Ctrl X so'ng Ctrl V
Excelda E va F ustunlari orasiga yangi ustun qo'shish uchun qaysi ustunlar belgilanadi?	F	E va F	E	H
Excelda arifmetik amallar ketma-ketligi qanday?	1) darajaga oshirish 2) *va / 3) + va -	1) + va - 2) *va / 3)darajaga oshirish	1) / 2) + va - 3)darajaga oshirish	1) darajaga oshirish 2) + va - 3) *va /

Excelda C va D ustunlari orasiga yangi ustun qo'shish uchun qaysi ustunlar belgilanadi?	D	C va D	D eki E	H
Excel elektron jadval dasturida necha dona ustun va qator bor?	256 ta ustun va (256*256) 65536 ta qator	256 ta ustun va 256 ta qator	256 ta ustun va 99999 ta qator	26 ta ustun va 256 ta qator
(n,m) matritsani transponerlashda qanday soxa ajratiladi?	(n,m)	(n,n)	(n,n)x(n,n)	(m,n)
ENTER tugmasi nima uchun xizmat kiladi?	Malumotni katakchaga kiritish uchun	Kursorni mos ravishda satr boshiga va oxiriga surish uchun	Dasturlashdan voz kechish tugmasi	Kursorni mos ravishda saxifa boshiga va oxiriga keltiradi
Excelda berilganlarni saralash qanday bajariladi?	Dannie/Sortirovka	Pravka/Sortirovka	Servis/Sortirovka	Vstavka/Sortirovka

№9 Topshiriq

MS Excel da A1 dan A10 kataklarning yig'indisini topish formulasi	=summ(A1:A10)	=summ(A1;A10)	=summ(A1:A10)	=A1+...+A10
Mathcad kanday tizim?	Barcha javoblar tugri.	Mathcad vakt sinovidan utgan matematik xisoblarni avtomatlashtirish tizimlaridan biridir.	Mathcad universal integrallashgan kompyuterda modellash tizimidir.	Mathcad ilmiy-texnikaviy xisoblashlar uchun eng mukammal dasturlash tizimidir.
Arifmetik operatorlar nima uchun kulaniladi?(Mathcad)	arifmetik ifodalarni shakllash va ularni xisoblash uchun.	sonli operandlarni kiyoslash uchun	mantikiy ifodani xosil kilish uchun.	jadvallarni yaratish uchun.
Munosabat farmoyishlari nima uchun ishlatiladi? (Mathcad)	sonli operandlarni kiyoslash uchun	arifmetik ifodalarni shakllash va ularni xisoblash uchun.	mantikiy ifodani xosil kilish uchun.	jadvallarni yaratish uchun.
Mantiqiy farmoyishlar nima uchun ishlatiladi. (Mathcad)	mantikiy ifodani xosil kilish uchun.	arifmetik ifodalarni shakllash va ularni xisoblash uchun.	sonli operandlarni kiyoslash uchun	jadvallarni yaratish uchun.
Mathcad dasturi instrumentlar paneli necha bulimlan iborat:	6	7	8	9
Mathcad dasturi menyu	9	8	7	6

katori necha ustundan iborat:				
Mathcad dasturida yangi xujjat yaratish kaysi funktsional tugmalar yordamida bajariladi:	Ctrl+H	Ctrl+O	Ctrl+W	Ctrl+P
Mathcad dasturida xujjatni xotiraga saqlash qanday amalga oshiriladi:	Ctrl+W	Ctrl+O	Ctrl+H	Ctrl+P
Mathcad dasturida matritsa darchasi qanday ishga tushiriladi:	Ctrl+M	Ctrl+O	Ctrl+H	Ctrl+P

№10 Topshiriq

 kanday buyruk? (Mathcad)	dekart koordinatalar sistemasida uch o'lchovli grafik qurish;	sath chiziqlarini chizish;	uch o'lchovli gistogramma ko'rish;	uch o'lchovli nuqtali diagramma yasash;
 qanday vazifaga ega? (Mathcad)	satx, chiziqlarini chizish;	uch o'lchovli gistogramma qurish;	uch o'lchovli nuqtali diagramma yasash;	vektor maydonini hosil qilish.
 qanday vazifaga ega? (Mathcad)	uch o'lchovli gistogramma qurish;	uch o'lchovli nuqtali diagramma yasash;	vektor maydonini hosil qilish.	satx chiziqlarini chizish;
 qanday vazifaga ega? (Mathcad)	uch o'lchovli nuqtali diagramma yasash;	satx chiziqlarini chizish;	uch o'lchovli gistogramma qurish;	vektor maydonini hosil qilish.
 qanday vazifani bajaradi? (Mathcad)	vektor maydonini hosil qilish.	satx chiziqlarini chizish;	uch o'lchovli gistogramma qurish;	uch o'lchovli nuqtali diagramma yasash;
Global tarmoq deb nimaga aytiladi (komp. tarmoq.)?	biror inshootning turli qavatlarida joylashgan kompyuterlar bog'lanishi	bir nechta lokal tarmoqlarning bog'lanishi	turli shaxar va mamlakatlardagi kompyuterlar bog'lanishi	bir nechta kompyuterlar va printerning bog'lanishi
Lokal tarmoq topologiyasi deb nimaga aytiladi (komp. tarmoq.)?	SHK va boshqa qurilmalarning bog'lanish usullari	kompyuterlarning xonada joylashishi	lokal tarmoq konfiguratsiyasi	to'g'ri javob yo'q
Kompyuter telekommunikatsion tarmoqqa ulanishi uchun nima kerak?	modem	printer	telefon apparati	skaner

Elektron pochta (email) ... o'zlashga imkon beradi (komp. tarmoq.)	malumotlar va unga biriktirilgan fayllarni	faqat malumotlarni	faqat fayllarni	video tasvirlarni
Sputnik orqali Internetga ulanish uchun qanday qurilma zarur?	oddiy rakamli TV-tyuneri	DVB- karta	Router	HUB
Internet tarmog'ida Abdukadirova@mail.ru pochta adresida elektron adres egasining nomini ko'rsating	Abdukadirova	@	ru	Abdu

7-LABORATORIYA ISHI.

ANIMATSIYALI TAQDIMOT YARATISH.

Ishning maqsadi: PowerPoint 2010 dasturining asosiy funksiyalari va imkoniyatlari bilan tanishish va ularni ishlata olishni o'rganish. PowerPoint 2010 dasturi darchasi elementlari bilan tanishish. PowerPoint 2010 dasturi yordamida slaydlar yarata olish. PowerPoint 2010 dasturi yordamida taqdimot yaratish.

Nazariy qism:

1.POWER POINT ILOVA DASTURI VAZIFASI.

POWER POINT prezentatsion (taqdimot) grafikli dasturlar qatoriga kiradi. Bunday dasturlar o'zida matnlar, rasmlar, sxemalar, grafiklar, animatsiya effektlari, ovoz videokliplar va h.k.lardan iborat bo'lgan slaydlar hosil qilish imkonini beradi. Slaydlar ketma-ketligidan hosil bo'lgan prezentatsiyani (taqdimotni) kompyuter ekranida, videomonitorlar va katta ekranlarda namoyish qilish mumkin.

Bu dastur bilan ishlashdan avval prezentatsiya, slayd, taqdimot tuzish tushunchalariga izoh beraylik.

PREZENTATSIYA - bu slaydlar va maxsus effektlar to'plami bo'lib, tayyor material, doklad yoki konspekt shaklida bitta faylda saqlanadi va uni ekranda namoyish qilinadi.

SLAYD - bu prezentatsiyaning alohida kadri bo'lib, ichiga matn va sarlavhalarni, grafik va diagrammalarni olishi mumkin.

ANIMATSIYA - bu slaydlarni namoyish qilish va ko'rsatishda ularni samaradorligini oshiruvchi tovush, rang, matn va harakatlanuvchi effektlar yig'indisidan iborat.

taqdimot tuzish – slaydlardan iborat prezentatsiya yaratish ularni tahrirlash, ketma-ketligini ko'rish va bezagini berishdir.

2. POWER POINT NI ISHGA TUSHIRISH VA DASTUR ISHINI YAKUNLASH.

Power Point ni Microsoft Office paketi tarkibidagi boshqa dasturlar kabi ishga tushirish va yangi xujjat tashkil qilishning bir necha usullari mavjud, ulardan biri:

ПУСК → ПРОГРАММЫ → MICROSOFT OFFICE → POWERPOINT;

Ishchi ekranda joylashgan **POWER POINT** piktogrammasi orqali;

Sichqonchani o'ng tugmasi orqali kontekst menyu: **СОЗДАТЬ → ДОКУМЕНТ POWER POINT** buyrug'i tanlanadi. (bu buyruq yordamida **POWER POINT** dasturiga aloqador yangi xujjat tashkil qilinadi).

Dastur ishini yakunlash **OFFICE** paketining boshqa ilova dasturlari kabi amalga oshiriladi:

Dastur menyu satrida joylashgan **ФАЙЛ** ustuni **ВЫХОД** buyrug'i yordamida;

Dastur ishchi ekrani yuqori o'ng chegara burchagida joylashgan piktogrammasi yordamida;

ALT+F4 tugmalari majmui yordamida.

3. POWER POINT ISHCHI EKRANI.

Dasturning ishchi ekrani va uning asosiy elementlarini ko'rib chiqamiz:

Sarlavha satri, menyu satri, chizg'ich , asboblari paneli, slaydlar maydoni, vertikal surgich Qo'shimcha vositalar panelini bosh menyu satri СЕРВИС ustunida joylashgan НАСТРОЙКА bo'limi yoki ВИДЬ ustunida joylashgan Панели инструментов yordamida ekranga joylashtirish mumkin bo'ladi. Dasturga oid parametrlarni o'zgartirish menyu satrining Сервис ustuni Параметр bo'limi yordamida amalga oshiriladi.

4. POWER POINT BOSHLANG'ICH MO'LOQOT DARCHASI

POWER POINT dasturi ishga tushgandan so'ng ekranda prezentatsiyalar bilan ishlashda bizga ko'mak beradigan axborotlarni o'z ichiga olgan dasturning boshlang'ich muloqot darchasi hosil bo'ladi. Muloqot darchasi 4 bo'limdan iborat bo'lib bu bo'limlar quyidagilar:

1. НОВАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ
2. ИЗ ШАБЛОНА ОФОРМЛЕНИЕ
3. ИЗ МАСТЕРА АВТОСОДЕРЖАНИЕ
4. ИЗ ИМЕЮЩЕЙСЯ ПРЕЗЕНТАЦИИ

PREZENTATSIYA

Новая презентация bo'limida 24 maketdan iborat bo'lgan slayd ko'rinishlari joylashgan darcha ochiladi. **Выберите авторазметку** bo'limida yangi yaratilgan slayd uchun avtorazmetka aniqlash mumkin. Darchaning pastki o'ng tomonida uning qisqacha tasvirmomasi berilgan. **Авторазметка** namunasi ustida sichqoncha bosilib keltirilgan slayd maketlaridan kerakli shablon tanlab olinib ishchi ekranga joylashtiriladi va o'rnatilgan slayd ustida kerakli amallar bajarilishi mumkin bo'ladi.

Из шаблона оформления Muloqot darchasidagi ikkinchi bo'lim **Из шаблона оформления** bo'limi bo'lib bu bo'lim muloqot darchasini yoki yangi prezentatsiya hosil qilish uchun **Файл** menyusidan **Создать** buyrug'ini chaqirishga to'g'ri keladi. Iz shablona oformleniya bo'limida shablon ko'rinishida tayyor prezentatsiyalar ro'yxati joylashgan bo'lib, ishlovchi uchun kerakli bo'lgan prezentatsiya shabloni tanlanadi va ishga tushiriladi. **Общие** ustunida oddiy ko'rinishdagi prezentatsiya shabloni yoki foydalanuvchi tomonidan yaratilgan prezentatsiya shablonlari ro'yxati joylashgan.

Дизайн презентации ustunida bir slayddan iborat bo'lgan prezentatsiya har xil ko'rinishlardagi shablonlari joylashgan.

Prezentatsiya ustunida bir nechta slaydlardan iborat bo'lgan prezentatsiya har xil maket shablonlari joylashgan

WEB strantsa ustunida **WEB** satrlardan olingan va kompyuter xotirasiga joylashtirilgan prezentatsiya shablonlari ro'yxati keltirilgan.

Kerakli prezentatsiya shablon ko'rinishlari tanlab olinadi va ishchi ekranga joylashtiriladi.

ИЗ МАСТЕРА АВТОСОДЕРЖАНИЯ

Из мастера автосодержания (Auto content Wizard) bo'limida yangi prezentatsiya yaratish uchun prezentatsiya, uning holati va tipi tanlanadi. Shundan so'ng **POWER POINT** yaratilgan axborotni ko'rsatishga yordam beradi. **Из мастера автосодержания** bo'limi ishga tushirilganda полезный совет nomli muloqot darchasi hosil bo'ladi. Bu darchadagi следующий tugmachasini bosib navbatdagi maslahatni olish mumkin. "OK" tugmachasini bosish orqali darcha yopiladi. **POWERPOINT 2010**ning muloqot darchasi yopilgach, prezentatsiyahosil qilishning bir nechta usullarini taklif qiladi: **Мастер автосодержания** ni qo'llab prezentatsiya nomi tanlanadi yoki bo'sh prezentatsiya yaratiladi. Undan tashqari biz amaldagi prezentatsiya faylini ochish imkoniyatiga ega bo'lamiz.

Agar biz har xil ma'ruzalar va reklama namunalarini tayyorlash ishida tajribasizlik qilsak, u holda **Мастера автосодержания**dan foydalangan ma'qul, ya'ni mos tugmani tanlab, **Ok** tugmachasi bosiladi.

Natijada ekranda ketma - ket oltita muloqot darchalari paydo bo'ladi. Ulardan biz prezentatsiyamiz asosiy tavsifnomalari uchun foydalanishimiz mumkin. **Мастера автосодержания** navbatdagi muloqot darchasiga o'tish uchun «**Далее**» tugmachasi bosiladi - oldingi darchaga o'tish uchun esa **назад** tugmachasi bosiladi.

titul slaydini jihozlash uchun ma'lumotlarni kiritilganda 2- darchaga biz o'zimiz to'g'rimizdagi ma'lumotlarni, firma nomini va h.k. ni kiritish mumkin. Bu axborotlar titul slaydida joylashgan bo'ladi.

Мастера автосодержания 3-darchasi asosiy hisoblanadi va unda prezentatsiyaning quyidagi xillari mavjud: strategiya tasvirlomalari; mahsulotlar sotuvi, xizmati yoki g'oyalari; o'qitish; yutuqlar to'g'risida hisobot; noxush yangiliklar to'g'risida xabarlar va h.k.

Masalan, biz mahsulotlar sotuvi, xizmati yoki g'oyalar xilini tanladik. Bunda mahsulotimizning afzalligi, xizmat ko'rsatish yoki yangi g'oyalar va shu kabilar to'g'risida gapirib berish mumkin.

Agar bu darajagacha bizga ma'qul bo'ladigan mavzular bo'lmasa, u holda **Другой** tugmasini bosib prezentatsiya qolipi ro'yxatga olinadi. **Далее** tugmachasi bosilsa, **Мастера автосодержания**ni oxirgi darchasiga tushiladi. Aks holda prezentatsiya jihozining ma'qul usulini tanlaymiz. Biz prezentatsiya olish usulini tanlaymiz va tarqatuv materiallarining bizga kerak yoki nokerakligini ko'rsatamiz. Shundan so'ng, bizga prezentatsiya yaratish bo'yicha qilingan ishlar yakunlanganligi to'g'risida xabar beradi va **Готово** tugmasi bosilishini ko'rsatadi. Bir ozdan so'ng kompyuter ekranida prezentatsiya titul slaydi ko'rinadi. Qilingan ishning natijasiga yo'qotmaslik uchun **Файл** menyusidan **Сохранить** buyrug'i yordamida prezentatsiya mos papkaga joylashtiriladi.

4) **Открыть** prezentatsiyu bo'limi orqali kompyuter xotirasida mavjud bo'lgan va ishlovchi uchun kerakli bo'lgan hujjat tanlanadi va ishga tushiriladi.

5. POWER POINTDA YANGI PREZENTATSIYA YARATISH VA YARATILGAN PREZENTATSIYANI XOTIRAGA KIRITISH.

Dastur yuklangan holatda yangi hujjat ya'ni prezentatsiyani bir necha xil usulda yaratish mumkin. Bulardan:

ishchi ekranda joylashgan menyu satri fayl ustunidagi **Создать** bo'limi yordamida prezentatsiya shablonlaridan kerakli shablonni tanlab shu shablona asoslanib kerakli slayd maketini tanlab olish va ekranga joylashtirish mumkin

Ishchi ekran vositalar panelidagi **Создать** tugmasi yordamida **24 maketdan** iborat bo'lgan slayd maketlaridan kerakli slayd tanlab olinadi va ekranga joylashtiriladi.

Создать tugmasi yordamida o'rnatilgan slayd fonsiz ok ko'rinishda bo'lib kerak bo'lgan holatda ushbu slaydga fon o'rnatish slayd maketini o'zgartirish mumkin.

Yaratilgan prezentatsiyani xotiraga kiritish uchun satri **Файл** ustunida joylashgan **Сохранить как** bo'limi yordamida amalga oshirish mumkin.

TOPSHIRIQ VARIANTLARI

№1 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofik.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muxitida:

a). "**Мои документы**" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_1.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

Tashkilot bo'limlarida xizmat safari xarajatlari xisobi
(ming So'm xisobida)

T/r	Bo'limlar	Iillar			Jami
		1998	1999	2000	
1.	Texnika taminoti	131,5	14,6	152,6	
2.	Xisobxona	141,6	112,7	114,6	
	Xodimlar bo'limi	128,4	153,3	143,8 '	
4.	I Bo'lim	132,3	173,2	202,1	
5.	II Bo'lim	178,3	207,6	107,4	
6.	III Bo'lim	672,4	709,2	221,6	
	Jami				

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

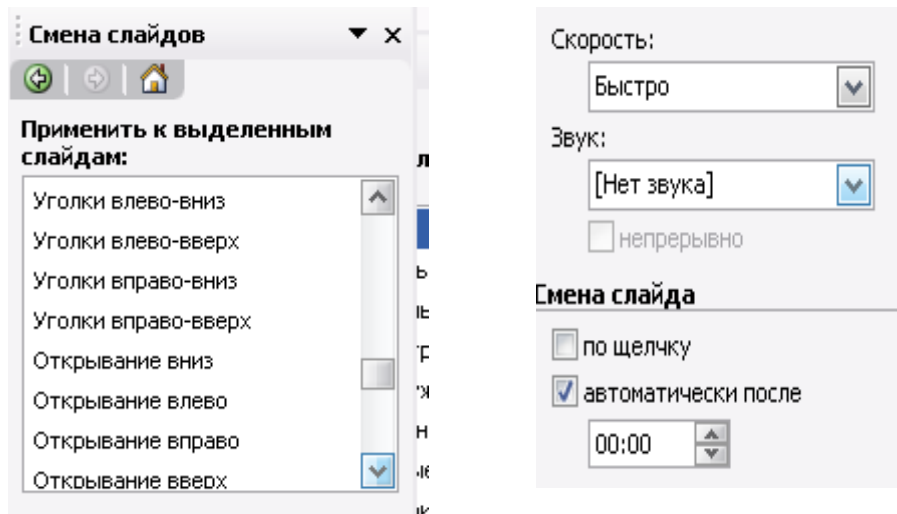
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1 - slayd** - titul;
 - **Sarlavha** shrift o'lchami - **60**, rangi - **qizil**.
- Sarlavha uchun **xaki** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnating
Slayd animatsiyasini o'rnating
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет справа**, matn ko'rinishi **по буквам**.
 - Matn uchun- effekt **Вылет снизу**, matn ko'rinishi **по буквам**.
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatib
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **40**, rangi - **ko'k**.
- Sarlavha ostiga **ko'k** soya o'rnating.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Белый мрамор Фон** menyu **Форматидан** . **Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o'lchami - **12**, rang- **qizil**, soya - **qora**.
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **ko'k**, **diagonalnaya2** shtrixli.
- Звук **Пишущая машинка**, matn chiqishi **по буквам**.
- **5-chi slayd** - **Hulosalar**.
- Slayd foni - **Белый мрамор**.
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **60**. Rang — **to'q ko'k**.
- Matn uchun ro'yhat - effekt **сбор снизу**, появление текста по **словам** и по **абзацам**.

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) **Показ слайдов- Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsating**

b) **Показ слайдов- смена слайдов-Уголки вправо-вниз, tezlik(скорость) -быстро, звук-Аплодисменты, смена слайдов-автоматически- 3 sekund**



- c) Показ слайдов-Управляющие кнопки бoshqaruv tugmalari o'rnating
d) Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab: 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing
e) Xosil bo'lgan xujjatlarni printerга chiqaring.

№2 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muxitida:

a). "Мои документы" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_2.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirig'i:**

Kerakli xisob-kitob amallarini bajaring va «**Мастер диаграмм**» bo'limi yordamida Gistogramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Yunus Obod metropolitenidan foydalanuvchilar xisobi				
	oy	Yulovchi soni	Yul xakka	jami
1	Yanvar	325606	150	
2	Fevral	365687	150	
3	Mart	345689	160	
4	April	345678	160	
5	May	305684	160	
jami				

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

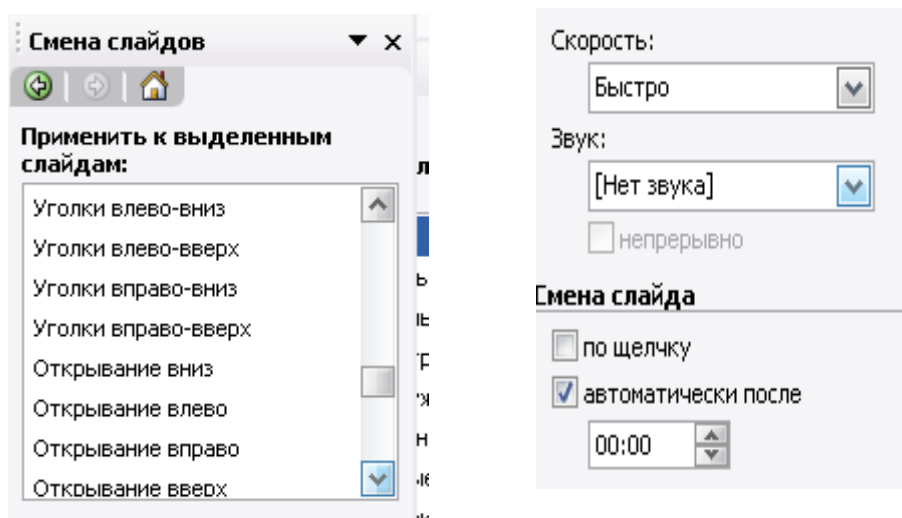
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- 1 -chi slayd - titul;

- **Sarlavha shrift o'lchami - 54, rangi - moviy.**
 - Sarlavha uchun **pushti** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatish Slayd animatsiyasini o'rnatish
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет справа**, matn ko'rinishi **по буквам**.
 - Matn uchun- effekt **Вылет снизу**, matn ko'rinishi **по буквам**.
 - **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
 - **Текст и графика** maketini ishlatish
 - Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **36, rangi - moviy.**
 - Sarlavha ostiga **ko'k soya** o'rnatish.
 - **3-chi slayd** - EXCEL-dagi masalani hisoblash jadvali;
 - Slayd foni - **Упаковочная бумага Фон** menu **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan keyin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
 - **4-chi slayd** - EXCEL-dagi natijalar diagrammasi;
 - Shrift o'lchami - **10, rang- qizil**, soya - **zangori**.
 - Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **zangori**, **горизонтальная** shtrixli.
 - Звук **Ветер**, matn chiqishi **Вместе**.
 - **5-chi slayd** - Hulosalar.
 - Slayd foni **Упаковочная бумага**.
 - Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **54. Rang — to'k ko'k.**
 - Matn uchun ro'yxat - effekt **сбор снизу**, появление текста по словам .
- 3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- **Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsatish**

b) Показ слайдов- **смена слайдов-Уголки влево-вниз , tezlik(скорость) -медленно, звук- Барабан, смена слайдов-автоматически- 4 sekund**



c) Показ слайдов-**Управляющие кнопки бoshqaruv** tugmalari o'rnatish

d) **Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab:** 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing

e) Xosil bo'lgan xujjatlarni printerга chiqaring.

№3 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muxitida:

a). "**Мои документы**" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_3.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

Kerakli hisob-kitob amallarini bajaring va «**Мастер диаграмм**» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Toshkent-Moskva avareysi yo'lovchilari 1 oylik yo'l haqqi to'lovi hisobi				
	Oy	Yo'lovchi soni	Yo'l haqqi	jami
1	AN-24	57	120000	
2	TU-32	125	125000	
3	TU-154	150	130000	
4	IL-154	250	135000	
5	TU-154	150	130000	
jami				

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

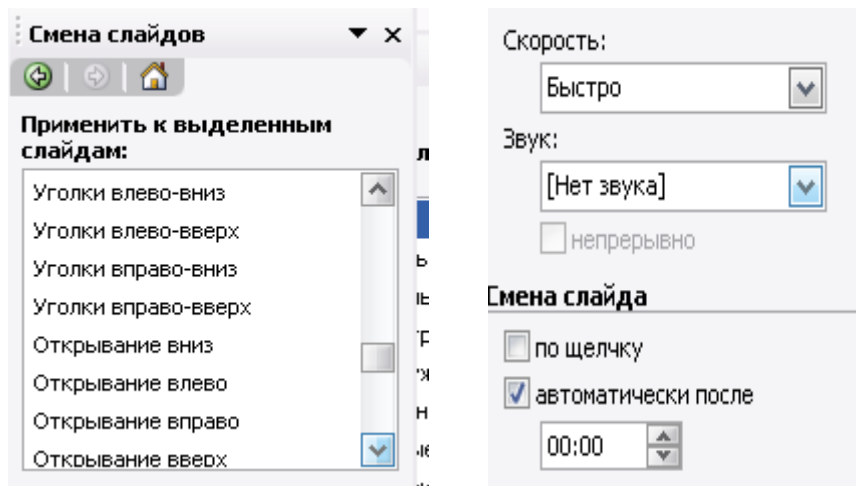
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1 -chi slayd** - titul;
- **Sarlavha shrift** o'lchami - **48, rangi - duxoba.**
- Sarlavha uchun **sariq** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatib Slayd animatsiyasini o'rnatib
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет снизу справа**, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - Matn uchun- effekt **Вылет сверху справа**, matn ko'rinishi **по словам.**
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatib
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **48, rangi - yashil.**
- Sarlavha ostiga **to'k ko'k** soya o'rnatib.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Газетная бумага Фон** menyu **Форматидан** . **Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o'lchami - **12, rang- qizil**, soya – **kul rang.**
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **qizil**, **вертикальная shtrixli.**
- **ЗвукСтрела**, matn chiqishi **по буквам.**
- **5-chi slayd** - Hulosalar.
- Slayd foni - **Газетная бумага.**
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **66. Rang — och kul rang.**
- Matn uchun ro'yhat - effekt **Sbor sverxu**, **появление текста по словам и по абзацам.**

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) **Показ слайдов- Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsating**

b) **Показ слайдов- смена слайдов-Уголки влево-вверх, tezlik(скорость) -быстро, звук-Ветер, смена слайдов-автоматически-3 sekund**



c) Показ слайдов-Управляющие кнопки boshqaruv tugmalari o'rnating

d) Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab: 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing

e) Hosil bo'lgan xujjatlarni printerга chiqaring.

№4 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muhitida:

a). "Мои документы" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b).Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_4**

2. Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

Kerakli hisob-kitob amallarini bajaring va «Мастер диаграмм» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

«Fayz mebel» firmasining kvartal bo'yicha maxalliy byudjetga ajratma xisoboti				
	Kvartal	Oylik tushum	Aylanma So'mma 3 oy	Maxaliy byudjet 15%
1	I	1200150		
2	II	1300200		
3	III	1250000		
4	IV	1250000		
5	JAMI			

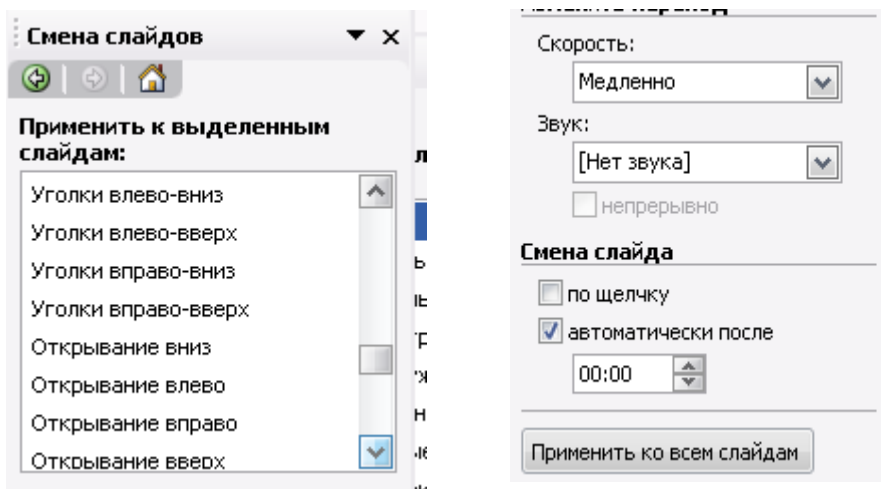
c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1-chi slayd** - titul;
 - **Sarlavha** shrift o'lchami - **96, rangi - sisyoxtang.**
 - Sarlavha uchun **qizil** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatish Slayd animatsiyasini o'rnatish
 - Sarlavha uchun - effekt, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - Matn uchun- effekt **Вылет сверху справа**, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
 - **Текст и графика** maketini ishlatish
 - Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **54, rangi - havorang.**
 - Sarlavha ostiga **ko'k** soya o'rnatish.
 - **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
 - Slayd foni - **Коричневый мрамор Фон** menyу **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan keyin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
 - **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
 - Shrift o'lchami - **10, rang- marjon**, soya - qora.
 - Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang – **to'k marjon**, **ot shentra** shtrixli.
 - **Звук Барабан**, matn chiqishi **по буквам.**
 - **5-chi slayd** - Hulosalar.
 - Slayd foni - **Коричневый мрамор.**
 - Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **54. Rang — sisyoxtang.**
 - Matn uchun ro'yxat - effekt **сбор снизу**, **появление текста по словам** и **по абзацам.**
- 3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- **Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsatish**

b) Показ слайдов- смена слайдов-**Уголки вправо-вниз, tezlik(скорость) -медленно, звук- Взрыв, смена слайдов-автоматически-5 sekund**



c) Показ

слайдов-

Управляющие кнопки **boshqaruv** tugmalari o'rnatish

d) **Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab:** 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing

e) Hosil bo'lgan xujjatlarni printerga chiqaring.

№5 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy harakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muhitida:

a). "**Мои документы**" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_5.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

Kerakli hisob-kitob amallarini bajaring va «**Мастер диаграмм**» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Firmaning 1 kvartalida mahsulotni sotishdan olgan daromadi (million so'm hisobida)				
	Tushuncha	Yanvar	Fevral	jami
1	Sotish xajmi	205,7	250,15	
2	Sotib olishgan ketgan xarajat	218,5	304,8	
3	Keltirish sarfi	58,6	78,12	
4	foyda			

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

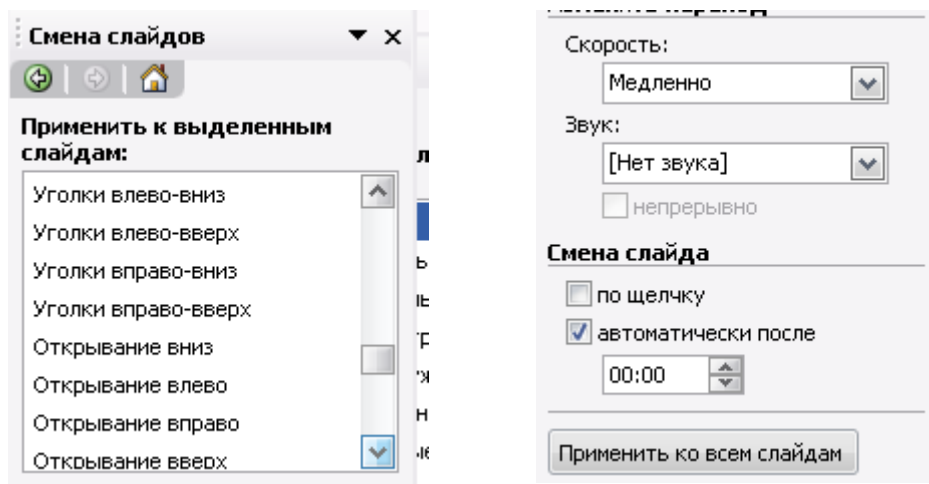
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1 -chi slayd** - titul;
- **Sarlavha** shrift o'lchami - **80**, rangi - **salatoviy**.
- Sarlavha uchun **to'q yashil** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatish Slayd animatsiyasini o'rnatish
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет справа**, matn ko'rinishi **по буквам**.
 - Matn uchun- effekt **Вылет сверху**, matn ko'rinishi **по словам**.
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatish
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **80**, rangi – **och qizil**.
- Sarlavha ostiga **marjon** soya o'rnatish.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Розовая теснённая бумага Фон** menyusida **Формат**dan . **Фон** ichidan **способы заливки**, undan keyin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o'lchami - **10**, rang- **xaqi**, soya - **duxoba**.
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **ko'k**, **diagonalnaya 1** shtrixli.
- Звук **Бласстер**, matn chiqishi **по буквам**.
- **5-chi slayd** - Hulosalar.
- Slayd foni - **Розовая теснённая бумага**.
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **80**. Rang — **xaqi**.
- Matn uchun ro'yhat - effekt **сбор снизу**, появление текста **по словам**.

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) **Показ слайдов- Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsatish**

b) **Показ слайдов- смена слайдов- Открывание влево, tezlik(скорость) -медленно, звук- Граната, смена слайдов-автоматически-8 sekund**



- c) Показ слайдов-Управляющие кнопки бoshqaruv tugmalari o'rnating
d) Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab: 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing
e) Xosil bo'lgan xujjatlarni printerга chiqaring.

6 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muxitida:

a). "Мои документы" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. Masalan: ABM_6.

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). Masala topshirigi:

Kerakli xisob-kitob amallarini bajaring va «Мастер диаграмм» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Kunlik umumiy xarajatingiz xisobi				
	1 kunga xarajat So'm	2 kunga xarajat So'm	3 kunga xarajat So'm	jami
Ertalab	800	750	800	
Obod	1500	2500	1800	
Tushlik	600	200	400	
Kechki ovkat	2000	2000	2500	
Madaniy tadbirlar	1000	500	100	
Jami				

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

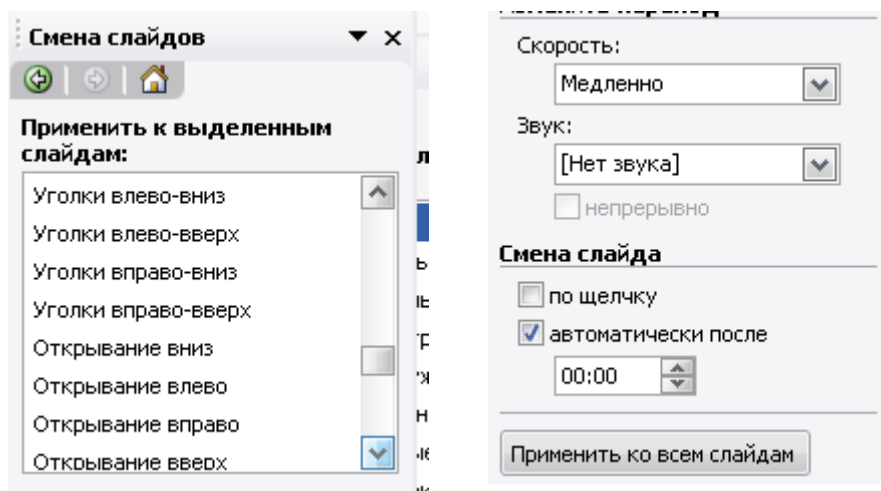
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1 -chi slayd** - titul;
- **Sarlavha** shrift o'lchami - **36, rangi – och qizil**.
- Sarlavha uchun **to'q qizil** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnating Slayd animatsiyasini o'rnating
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет сверху справа**, matn ko'rinishi **по буквам**.
 - Matn uchun- effekt **Вылет снизу**, matn ko'rinishi **по буквам**.
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatish
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **36, rangi – to'k kul rang**.
- Sarlavha ostiga **ko'k soya** o'rnating.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Фиолетовый узор Фон** menyu **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o'lchami - **12, rang- qizil**, soya - **marjon**.
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **ko'k, горизонтальная shtrixli**.
- Звук **Ветер**, matn chiqishi **по буквам**.
- **5-chi slayd** - Hulosalar.
- Slayd foni - **Фиолетовый узор**.
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **28. Rang — och marjon**.
- Matn uchun ro'yhat - effekt **сбор снизу**, появление текста **по словам и по абзацам**.

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- **Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsating**

b) Показ слайдов- смена слайдов- **Открытие вправо, tezlik(скорость) -медленно, звук-Задвигание, смена слайдов-автоматически-7 sekund**



c) Показ слайдов-**Управляющие кнопки boshqaruv** tugmalari o'rnating

d) **Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab:** 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing

e) Xosil bo'lgan xujjatlarni printerga chiqaring.

№7 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. **WINDOWS** operatsion tizimi muxitida:

a). **"Мои документы"** papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_7.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

Kerakli xisob-kitob amallarini bajaring va «**Мастер диаграмм**» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Tashkilot bo'limlarida xizmat safari xarajatlari xisobi (million So'm xisobida)				
bo'limlar	2003	2004	2005	jami
Texnika ta'minoti	131,2	125,4	160,2	
Xisobxona	150,3	145,2	150,2	
Xodimlar bo'limii	160,4	160,3	125,3	
I bo'lim	25,1	30,1	35,4	
II bo'lim	27,4	35,4	60,2	
jami				

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

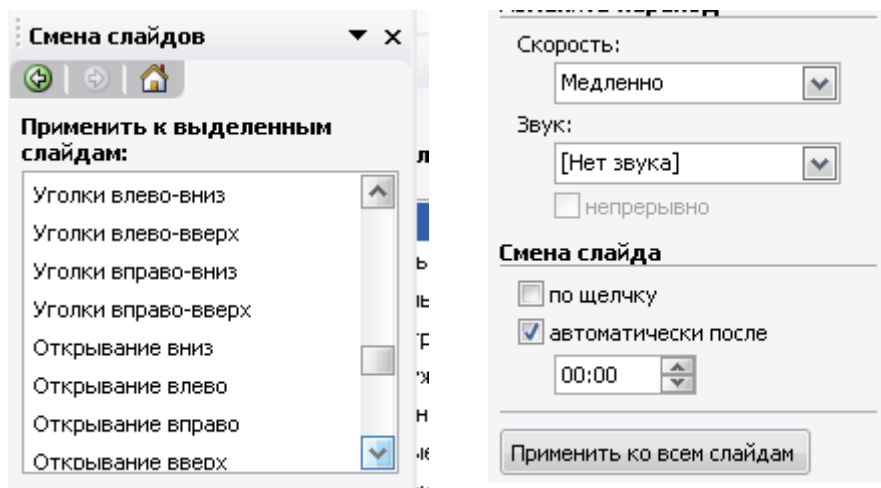
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1 -chi slayd** - titul;
- **Sarlavha** shrift o'lchami - **32, rangi - kul.**
- Sarlavha uchun **margin** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatish
- Slayd animatsiyasini o'rnatish
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет справа**, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - Matn uchun- effekt **Вылет снизу**, matn ko'rinishi **по буквам.**
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatish
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **40, rangi - ko'k.**
- Sarlavha ostiga **to'k ko'k soya** o'rnatish.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Букет Фон** menyu **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура.** So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o'lchami - **10, rang- duxoba**, soya - **siyohrang** .
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **ko'k, ot sentra shtrixli.**
- Звук **Взрыв**, matn chiqishi **по буквам.**
- **5-chi slayd** - Hulosalar.
- Slayd foni - **Букет.**
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **32. Rang —to'k ko'k.**
- Matn uchun ro'yhat - effekt **сбор снизу**, появление текста **по словам и по абзацам.**

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- **Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsating**

b) Показ слайдов- смена слайдов- **Открытие вверх, tezlik(скорость) -медленно, звук-Засасывание, смена слайдов-автоматически-12 sekund**



c) Показ слайдов-Управляющие кнопки бoshqaruv tugmalari o'rnating

d) Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab: 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing

e) Xosil bo'lgan xujjatlarni printerга chiqaring.

№8 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. WINDOWS operatsion tizimi muxitida:

a). "Мои документы" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_8.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). Masala topshirigi:

Kerakli xisob-kitob amallarini bajaring va «**Мастер диаграмм**» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Oliy matematika ko'rsi bo'yicha uzlashtirish xisobi				
	ko'rs	Talaba soni	Topshirganlar	jami
	1 ko'rs	200	190	
	2 ko'rs	180	175	
	4 ko'rs	150	148	
	1 k magistr	70	68	
	2 k magistr	70	70	
ami				

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

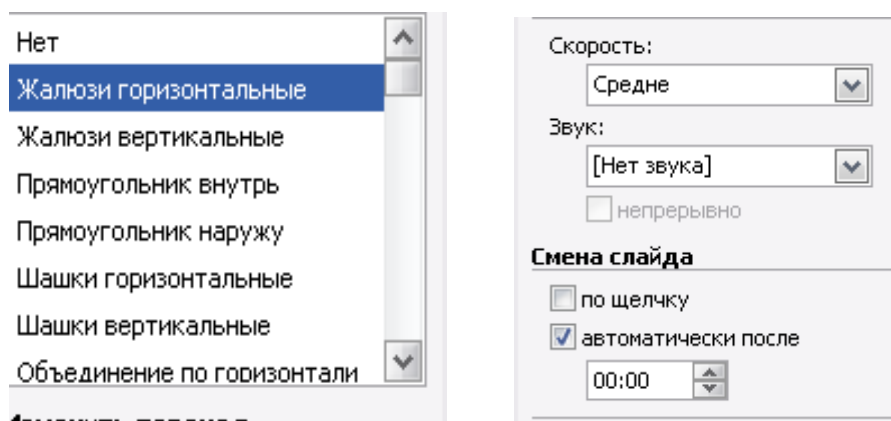
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- 1-chi slayd - titul;

- **Sarlavha** shrift o'lchami - **48, rangi - moviy.**
 - Sarlavha uchun **xaki** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatish Slayd animatsiyasini o'rnatish
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет снизу справа**, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - Matn uchun- effekt **Вылет снизу**, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
 - **Текст и графика** maketini ishlatish
 - Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **48, rangi - zangori.**
 - Sarlavha ostiga **ko'k** soya o'rnatish.
 - **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
 - Slayd foni - **Папирус Фон** menyu **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
 - **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
 - Shrift o'lchami - **12, rang- qizil, soya - qora.**
 - Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **ko'k, iz ugla** shtrixli.
 - Звук **Granata**, matn chiqishi **по буквам.**
 - **5-chi slayd** - Hulosalar.
 - Slayd foni - **Папирус.**
 - Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **48. Rang — qizil.**
 - Matn uchun ro'yhat - effekt **сбор снизу**, появление текста **по словам** и **по абзацам.**
- 3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- **Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsatish**

b) Показ слайдов- смена слайдов- **Жалюзи вертикальные, tezlik(скорость) -средне, звук- Камера, смена слайдов-автоматически-15 sekund**



c) Показ слайдов-**Управляющие кнопки boshqaruv** tugmalari o'rnatish

d) **Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab:** 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing

e) Xosil bo'lgan xujjatlarni printerga chiqaring.

№9 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. **WINDOWS** operatsion tizimi muxitida:

a). **"Мои документы"** papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_9.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

a) Kerakli xisob-kitob amallarini bajaring va «**Мастер диаграмм**» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Korxonaning 2006 yil oylar bo'yicha umumiy aylanmadan maxalliy byudjetga mablag o'tkazish xisobi			
	oy	Aylanma So'mma	Maxalliy byudjetga ajratma 5%
1	Yanvar	120000	
2	Fevral	226000	
3	Mart	325000	
4	Aprel	250000	
5	May	245000	
6	Iyun	256000	
7	Iyul	154000	
8	Avgust	254000	
9	Sentyabr	245000	
10	Oktyabr	245000	
11	Noyabr	245600	
12	Dekabr	245600	

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

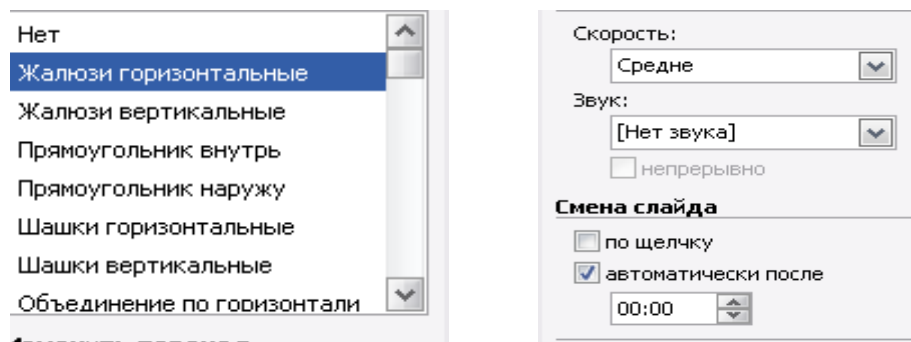
d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

- **1 -chi slayd** - titul;
- **Sarlavha** shrift o'lchami - **40, rangi to'q kul.**
- Sarlavha uchun **ko'k** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o'rnatib Slayd animatsiyasini o'rnatib
 - Sarlavha uchun - effekt **Вылет сверху справа**, matn ko'rinishi **по буквам.**
 - Matn uchun- effekt **Vilet sverxu**, matn ko'rinishi **по буквам.**
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatib
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **40, rangi - ko'k.**
- Sarlavha ostiga **ko'k** soya o'rnatib.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Полотно Фон** menyu **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура**. So'ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o'lchami - **10, rang- kora**, soya - **moviy.**
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **moviy**, ikkinchi rang-**kul диагональная 2 shtrixli.**
- Звук **Zadviganie**, matn chiqishi **по буквам.**
- **5-chi slayd** - Hulosalar.
- Slayd foni - **Полотно.**
- Sarlavha ostiga shrift o'lchami - **40. Rang — to'q moviy.**
- Matn uchun ro'yxat - effekt **Сбор сверху**, появление текста **Вместе.**

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- *Настройка презентации- s 1 po 5 ko'rsating*

b) Показ слайдов- смена слайдов- *Прямоугольник внутрь, tezlik(скорость) -средне, звук- Kolokolchiki, смена слайдов-автоматически-9 секунд*



c) Показ слайдов-*Управляющие кнопки boshqaruv tugmalari o'rnating*

d) *Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab: 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing*

e) *Xosil bo'lgan xujjatlarni printerga chiqaring.*

№10 Topshiriq

Topshiriq tarkibiga **WINDOWS** operatsion tizimi va **MS OFFICE** paketlarida bajarilishi kerak bo'lgan vazifalar kiritilgan. Ishni bajarish uchun berilgan variant topshirig'ini avval kompyuterda amaliy bajarib, so'ng qilingan amaliy xarakatlarni daftarda qisqacha ta'riflab keltirish kerak. Sessiyaga nazorat ishining elektron varianti diskda olib kelinishi maqsadga muvofiq.

Компьютерда bajarish tartibi.

1. **WINDOWS** operatsion tizimi muxitida:

a). "Мои документы" papkasini ichida guruxingiz nomeri nomli va uning ichida Familiya-ismi-sharifingiz nomli ikkita papka yarating.

Masalan 511-02 BIK va Alimov B.M.

b). Familiya-ismi-sharifingiz nomli papkaning ichida 3-ta fayl yarating. Bu **WORD**, **EXCEL** va **POWERPOINT** xujjatlari bo'lsin. Ularning nomi familiya-ismi-sharifingiz bosh xarflari va variant nomeri bilan atalsin. **Masalan: ABM_10.**

2.Yaratilgan xujjatlarda variantingiz masalasi ustida quyidagi amallarni bajaring:

a). **WORD** yordamida nazorat ishining titul varag'i (OUYU, kafedra, fan, gurux, ismi-sharifingiz, va x.k.) va berilgan masala topshirig'ini kiriting.

b). **Masala topshirigi:**

b) Kerakli xisob-kitob amallarini bajaring va «Мастер диаграмм» bo'limi yordamida chiziqli diagramma ko'rinishidagi diagrammani yarating.

Mashhura o'quv ko'rsining kvartal bo'yicha maxalliy byudjetga ajratma xisoboti				
	Kvartal	Oylik tushum	Aylanma So'mma 3 oy	Maxaliy byudjet 15%
1	I	1200150		
2	II	1300200		
3	III	1250000		
4	IV	1250000		
5	JAMI			

c). **EXCEL**-da masalani hisoblash jadvalini yarating va natijalar diagrammasi yoki grafikini tuzing.

d). **POWERPOINT** yordamida bajargan ishlaringizni slaydlarga kiritib prezentatsiya tayyorlang.

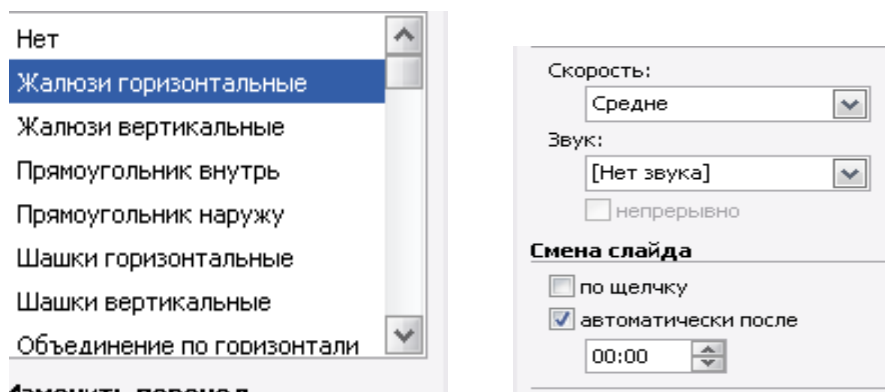
- **1 -chi slayd** - titul;
- **Sarlavha shrift** o'lchami - 26, rangi to'q qizil.

- Sarlavha uchun **yashil** soya **панель рисования Тень** tugma orqali o‘rnating Slayd animatsiyasini o‘rnating
 - Sarlavha uchun - effekt **Vilet sleva**, matn ko‘rinishi **по словам**.
 - Matn uchun- effekt **Вылет снизу**, matn ko‘rinishi **по буквам**.
- **2-chi slayd** - topshiriq berilishi;
- **Текст и графика** maketini ishlatish
- Sarlavha ostiga shrift o‘lchami - **26, rangi - qora**.
- Sarlavha ostiga **ko‘k soya** o‘rnating.
- **3-chi slayd** - **EXCEL**-dagi masalani hisoblash jadvali;
- Slayd foni - **Джинсовая ткань Фон** menyu **Форматидан . Фон** ichidan **способы заливки**, undan kegin **Текстура**. So‘ng **применить** tugmasini bosamiz.
- **4-chi slayd** - **EXCEL**-dagi natijalar diagrammasi;
- Shrift o‘lchami - **14**, rang- **duxoba**, soya - **oq**.
- Slayd foni - **заливка градиентная**, bitta rang - **ko‘k**, **iz ugla shtrixli**.
- Звук **Zasasivanie**, matn chiqishi **по буквам**.
- **5-chi slayd** - Hulosalar.
- Slayd foni - **Джинсовая ткань**.
- Sarlavha ostiga shrift o‘lchami - **26**. Rang — **zangori**.
- Matn uchun ro‘yxat - effekt **Сбор сверху**, появление текста **по словам** и **по абзацам**.

3). Umumiy prezentatsiyani sozlash:

a) Показ слайдов- **Настройка презентации- s 1 po 5 ko‘rsating**

b) Пока слайдов- смена слайдов- **Прямоугольник наружу, tezlik(скорость) -средне, звук- Касса, смена слайдов-автоматически-6 sekund**



c) Показ слайдов-**Управляющие кнопки boshqaruv** tugmalari o‘rnating

d) **Naushnik, kolonka va mikrofonni ulab: 5-ta slaydning vazifasini va familiya, guruxingizni gapirib yozing**

e) **Xosil bo‘lgan xujjatlarni printerga chiqaring.**

GLOSSARIY.

TERMIN	O'ZBEK TILIDAGI SHARHI	INGLIZ TILIDAGI SHARHI
Multimedia	angl. Multimedia so'zidan olingan bo'lib, ko'p muhitlilik ma'nosini anglatadi va matn, tasvir, audio va video ma'lumotlardan iborat kompyuter texnologiyalari to'plami hisoblanadi. Multimedia texnologiyalarini maxsus apparat va dasturiy vositalar tashkil etadi	Is content that uses a combination of different content forms such as text, audio, images, animation, video and interactive content. Multimedia contrasts with media that uses only rudimentary computer displays such as text-only or traditional forms of printed or hand-produced material
GIF-animatsiya	GIF – animatsiya – rastr tasvirlar ketma – ketligidan tashkil topgan GIF formatida saqlangan fayl	The Graphics Interchange Format (GIF) is a bitmap image format
Animatsiya	Multiplikasiya, angl. Animation, lotincha Multiplicatio so'z bo'lib, ko'paytirish ma'nosini anglatadi, Animatsiya – multimedia texnologiyasi bo'lib, tasvirlar ketma – ketligi natijasida harakat hosil qilinadi. 24, 25, 30, 60 kadrlardan hosil bo'ladi	Is the process of making the illusion of motion and change by means of the rapid display of a sequence of static images that minimally differ from each other. Images are displayed in a rapid succession, usually 24, 25, 30, 60 frames per second
Multimedyaning apparat vositasi	Multimedia komponentlari bilan ishlashga mo'ljallangan kata xotiraga ega kompyuter apparat vositalari: CD – ROM, TV va grafik tasvirlar bilan ishlovchi qurilmalar, videotasvirlar bilan ishlovchi qurilmalar, ovoz platalari, akustik tizimlar, va boshqalar	Most personal computers needed additional equipment to run multimedia presentations. Hardware can be classified as follows: Input Devices, Output, Processing, Storage Communications
Audio – videotizimlar	Angl. Multimedia system so'zidan olingan bo'lib, matn tasvir va audio ma'lumotlarni qayta ishlovchi tizimlar	Is a system integrated equipment for producing amplified sound, as in a hi – fi or a mobile disco, or as a public – address system on stage
Video olish (videozaxvat)	Multimedia texnologiyasi bo'lib, videoqatorlarni olish va saqlab qo'yish jarayoniga aytiladi	Is the process of transferring the video you recorded from a video camera or other video recording device (such as a cell phone), to your computer
Videotexnologiya	Angl. Video technology so'zidan olingan bo'lib,	Technology that involves the recording and playing back of

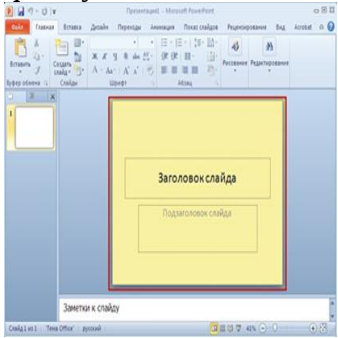
	harakatni amalga oshiruvchi tasvirlar ketma-ketligini yaratish va namoyish texnologiyasi	moving pictures and sound. The use of digital techniques in video created digital video, which allowed higher quality and, eventually, much lower cost than earlier analog technology
Virtual borliq	Angl. Virtual reality (VR) soʻzidan olingan – bu kompyuterda yaratilgan 3 oʻlchovchi muhit boʻlib, muhit va foydalanuvchi orasidagi oʻzaro muloqotni oʻrnatib beruvchi model hisoblanadi. Virtual borliq texnologiyalarni texnik asosi kompyuter modellash tirish orqali harakat imitatsiyasini yaratish asosida 3 oʻlchovchi tasvirlar bilan birga virtual maydonda real harakat qilishga imkon yaratadi	Also known as immersive multimedia or computer – simulated reality, is a computer technology that replicates an environment, real or imagined, and simulates a user's physical presence and environment in a way that allows the users to interact with it. Virtual realities artificially create sensory experience, which can include sight, touch, hearing, and smell.
Ovoz effekti	Multimedia texnologiyasi boʻlib, musiqa asboblari ovozini, tabiatdagi sodir boʻladigan ovozlarni kompyuterga yozib olish yoki sunʼiy hosil qilingan raqamli koʻrinish koʻrinishi	Are artificially created or enhanced sounds, or sound processes used to emphasize artistic or other content of films, television shows, live performance, animation, video games, music, or other media
Axborot texnologiyalari	Angl. Information technology, fr. Technologie d'information soʻzidan kelib chiqib, axborotni yigish, qayta ishlash, chiqarish va tarqatishda qoʻllaniladigan dasturiy – apparat va usullar majmui. Axborot texnologiyalari ish faoliyatini yengillashtirish, samaradorlikni oshirish uchun xizmat qiladi	Is the application of computers to store, retrieve, transmit and manipulate data, often in the context of a business or other enterprise. It is considered a subset of information and communications technology (ICT)
Kompyuter grafikasi	Angl. Computer graphics soʻzidan olingan boʻlib, kompyuterda grafik tasvirlarni yaratish va qayta ishlash texnologiyasi	Are pictures and movies created using computers – usually referring to image data created by a computer specifically with help from specialized graphical hardware and software
Kompyuter oʻyin	Angl. Computer game soʻzidan kelib chiqqan boʻlib, kompyuterning multimediali imkoniyatlaridan foydalangan holda yaratilgan oʻyin ilovalar.	Also known as computer games or personal computer games, are video games played on a personal computer rather than a dedicated video game

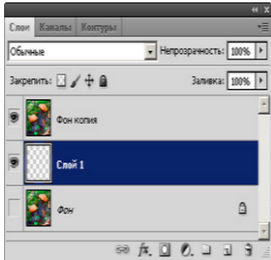
	O'yin ilovalari aniq algoritm asosida yaratilgan. Kompyuter o'yinlar rivojlantiruvchi, boshqaruvchi, o'rgatuvchi, ko'ngil ochar turlarga ajratiladi	console or arcade machine. Their defining characteristics include a lack of any centralized controlling authority, a greater degree of user control over the video – gaming hardware and software used and a generally greater capacity in input, processing, and output
Multimedia mahsulotlari	EXM yordamida amalga oshiriluvchi matn, ovoz, video va tasvirdan iborat multimediali axborot	Is media that uses several forms of information content (e.g. text, audio, graphics, animation, video) to inform or entertain the audience
Multimedia ilovalari	Ensiklopediyalar, interaktiv o'rgatuvchi kurslar, o'yinlar, Internet – ilovalar, trenajorlar, tijorat reklama vositalari, elektron taqdimotlar va boshqalar	Is an Application which uses a collection of multiple media sources e.g. text, graphics, images, sound/audio, animation and/or video
Musiqqa asboblarning raqamli interfeysi	Angl. Musical Instrument Digital (MIDI) so'zidan kelib chiqqan bo'lib, musiqa yaratish maqsadida kompyuterga musiqa asboblari ulashni amalga oshiruvchi standart	Is a technical standard that describes a protocol, digital interface and connectors and allows a wide variety of electronic musical instruments, computers and other related devices to connect and communicate with one another
MP3 pleyr	Raqamli MP3 pleyr – raqamli ko'rinishdagi musiqali fayllarni saqlash, ishga tushirish kabi ishalarni amalga oshiradigan qurilma. Dastlab faqat MP3 formatdagi fayllarni ishga tushirgan (nomi shundan kelib chiqqan) va hozirgi kunda boshqa formatdagi (WMA, AAC, Ogg/Vorbis, FLAC, WAV) musiqali fayllarni ishga tushirish uchun ham xizmat qiladi	Is an electronic device that can play digital audio files. The term “MP3 player” is a misnomer, as most players play more than the MP3 file format such as MP3, WMA, AAC, DRM, WMA DRM, FLAC
Videopleyr	Raqamli ko'rinishdagi video fayllarni (MPEG4, flv, avi va boshqalar) ishga tushirish uchun mo'ljallangan qurilma	Is a computer program for playing multimedia files (MPEG4, flv, avi ...)

TESTLAR.

Multimedia soʻzining maʼnosi nima? (Multimedia)	Multi – koʻp; media – tashuvchi, muhit	Multi – ozgina; media – tashuvchi, muhit	Multi – koʻp; media – odobli, muhit	Multi – bir; media – tashuvchi, muhit
Estudy.uz masofali taʼlim tizimining asosiy auditoriyasi kimlar (Multimedia)	Oliy taʼlim muassasi talabalari	Maktab bolalariga	Litsey talabalari	Kurilish korxonalariga
Multimedia vositalariga nimalar kiradi? (Multimedia)	audiokolonka, mikrofon, videoproyektor, veb kamera, TV tyuner, CD-ROM va boshqalar	Printer, lazerli uskuna	Plotter, faks	Papka, skaner
Bu maxsus dasturiy taʼminotlar orqali yaratilgan multimediyali elektron qoʻllanmalar, maʼruzalar, elektron kitoblar ba boshqalaridir. (Multimedia)	Multimedia ilovalari	Multimedia uskunolari	Multimedia papkalari	Multimedia ranglari
“Multimedia” soʻzi qanday maʼnoni bildiradi? (Multimedia)	koʻp vositali	katta hajmli	video mahsulot	audio mahsulot
Elektron darslikning nazorat qiluvchi qismi ... (Multimedia)	test savollari orqali nazorat qiluvchi tizim asosida shakllanadi.	ogzaki savollari orqali nazorat qiluvchi tizim asosida shakllanadi.	yozma orqali nazorat qiluvchi tizim asosida shakllanadi.	Ogzaki va yozma orqali nazorat qiluvchi tizim asosida shakllanadi.
Televideniye va radio uchun xarakterli boʻlmagan kamchilikni koʻrasting? (Multimedia)	Audio, video materiallarning yoʻqligi	Matn koʻrinishidagi materialning yoʻqligi	Oʻrganishda dialog va interaktiv rejimlari yoʻqligi	Foydalanish uchun texnik vosita talab etiladi
Rasmlarni ketma-ket keltirish natijasida tasvir harakati multimedia texnologiyasiga nima deyiladi? (Multimedia)	Animatsiya	Matnlarni skanerlash	Tovush effektlari	Videotutish
Multimedia ilovalarini yaratishga moʻljallangan dasturiy vositalarni koʻrsating. (Multimedia)	videofilmlarni montaj va tahrir qiluvchi redaktorlar	trenajyorlar	oʻyinlar va koʻngil ochar dasturlar	turli fanlar (sohalar) boʻyicha interfaol oʻrganish kurslari

Ma'lumotlarni qayta yozishga mo'ljallangan kompakt diskni ko'rsating. (Multimedia)	CD RW	CD DA	CD R	CDROM
Microsoft PowerPoint dasturi yordamida yaratiladigan hujjatlar qanday nomlanadi? (PowerPoint)	"Презентация"	"Книга"	"Документ"	"Лист"
<u>Microsoft PowerPoint dasturida yangi hujjat yaratilganda, odatda dastur tomonidan unga qanday nom beriladi?</u> (PowerPoint)	"Презентация1"	"Книга 1"	"Документ 1"	"Листы 1"
<u>Kompyuter diskida yoki ixtiyoriy axborot tashuvchida joylashgan «*.pptx» kengaytmali faylga sichqoncha ko'rsatkichi bilan ikki marta bosilsa qanday jarayon sodir bo'ladi?</u> (PowerPoint)	Microsoft PowerPoint dasturi ishga tushiriladi va unga tanlangan hujjat yuklanadi	Microsoft Word dasturi ishga tushiriladi va unga tanlangan hujjat yuklanadi	Microsoft Excel dasturi ishga tushiriladi va unga tanlangan hujjat yuklanadi	Microsoft WordPad dasturi ishga tushiriladi va unga tanlangan hujjat yuklanadi
<u>Keltirilgan amallarning qaysi biri taqdimotlarni saqlash uchun mo'ljallanmagan?</u> (PowerPoint)	"Ctrl+ F12" tugmalar birikmasi	"Файл-Сохранить" menyu amali	"Файл-Сохранить как" menyu amali	"Ctrl+S" tugmalar birikmasi
<u>Taqdimotga (prezentatsiya) yangi slayd qo'shish uchun qanday amalni bajarish kerak?</u> (PowerPoint)	"Главная-Создать слайд" menyu amalini	"Правка-Вставка слайд" menyu amalini	"Правка-Вставить" menyu amalini	"Вставка-Новый слайд" menyu amalini
<u>Quyidagi rejimlarning qaysi biri yordamida Microsoft PowerPoint dasturi oynasida slaydlarning kichiklashtirilgan ko'rinishi tasvirlanib, ularning tartibini va o'rnini o'zgartirish mumkin?</u> (PowerPoint)	Сортировщик слайдов	Обычный	Показ слайдов	Слайды
<u>Taqdimotlar yaratishda ko'pgina hollarda obektlardan nusxa ko'chirishga to'g'ri keladi. Slaydlardagi obektlarni nusxalash qanday amalga oshiriladi?</u> (PowerPoint)	Ctrl tugmasini bosgan holda sichqoncha ko'rsatkichi bilan obektni yangi joyga o'tkazish	Alt tugmasini bosgan holda sichqoncha ko'rsatkichi bilan obektni yangi joyga o'tkazish	Shift tugmasini bosgan holda sichqoncha ko'rsatkichi bilan obektni yangi joyga o'tkazish	Sichqoncha yordamida obektni belgilash va Enter tugmasini bosish
<u>Taqdimot namoyishi vaqtida "Ручка" instrumentini ekranga qanday chiqarish mumkin?</u>	Joriy slaydga sichqoncha o'ng tugmasini bosish va	Joriy slaydga sichqoncha chap tugmasini ikki marta	Joriy slaydga sichqoncha o'ng tugmasini bosish va	Joriy slaydga sichqoncha o'ng tugmasini bosish va

(PowerPoint)	kontekst menyusidan «Указатель / Ручка» menu bo‘limini tanlash orqali	bosish va kontekst menyusidan «Указатель / Ручка» menu bo‘limini tanlash orqali	kontekst menyusidan «Указатель / Стрелка» menu bo‘limini tanlash orqali	kontekst menyusidan «Указатель / Выделение» menu bo‘limini tanlash orqali
<u>Taqdimot namoyishi vaqtida siz 15 slaydda turibsiz, ammo 3 slaydga qaytishingiz kerak. Darxol ushbu slaydga qaytish uchun nima qilish kerak?</u> (PowerPoint)	Sichqoncha o‘ng tugmasini bosish va kontekst menyusining «Перейти к слайду» bo‘limidan 3-slaydni tanlash kerak	Klaviaturad-an Ctrl+3 tugmalar birikmasini bosish kerak?	Sichqoncha g‘ildiragini orqaga uch marta aylantirish kerak	Sichqoncha g‘ildiragini bosish va va kontekst menyusining «Перейти к слайду» bo‘limidan 3-slaydni tanlash kerak
<u>Slaydlarni chop etish oynasining «Печатать» ro‘yxatidagi qaysi amal bir betga bir nechta slaydlarni chop etish imkonini beradi?</u> (PowerPoint)	«Выдачи»	«Слайды»	«Заметки»	«Структура»
<u>Microsoft PowerPoint – bu:</u> (PowerPoint)	Taqdimot muxarriri	Matn muxarriri	Jadval muxarriri	Grafik muxarrir
<u>Microsoft PowerPoint dasturida yaratilgan hujjatning rasmda belgilangan qismi qanday nomlanadi?</u>  (PowerPoint)	“Слайд”	“Лист”	“Страница”	“Поле”
<u>Microsoft PowerPoint dasturida quyidagi “Надпись” obektining rasmda ko‘rsatilganidek tomon markerlari sichqoncha yordamida siljitsa nima sodir bo‘ladi?</u>  (PowerPoint)	Mos tomon bo‘yicha obektning balandligi yoki kengligi o‘zgaradi	Obekt mos yo‘nalishga buriladi	Obektning balandligi va kengligi birgalikda o‘zgaradi	Obektning shakli mos yo‘nalishga og‘ishadi

<u>Slaydga «Заголовок и объект» maketini qo‘llash unga turli ma’lumotlarni qo‘shish imkonini beradi. Rasmdagi qaysi belgi yordamida slaydga videoklip qo‘shish mumkin?</u>  (PowerPoint)	6	2	3	4
Ortiqchani ko‘rsating: (Adobe Photoshop)	WMF	BMP	PSD	JPEG
Qaysi grafika formati qatlamga o‘llanmiydi? (Adobe Photoshop)	JPG	TIF	GIF	PSD
Photoshop Файл -Создать buyrug‘i nechta katlam yaratish imkonini beradi? (Adobe Photoshop)	bitta	ikkita	uchta	to‘rtta
Rasmda qaysi qatlam o‘chirilgan?  (Adobe Photoshop)	Фон	Слой 1	Фон копия	barchasi
Kompyuterga ftoni ko‘rsatib berolmiydigan uskuna? (Adobe Photoshop)	televizor	skaner	internet	fotoapparat
Grfikni turi bo‘miydidanni ko‘rsating? (Adobe Photoshop)	chiziqli	rastorli	fraktol	vektorli
Kvadratga olingan ftoning eng kichik o‘lchami... (Adobe Photoshop)	piksel	nuqta	rastr	kengaytma
Adobe Photoshop belgilash qo‘rollarini qo‘rsating (Adobe Photosho)	to‘gri burchak, sexirli tayyoqcha, magnitnli lasso	lass, muxir, yamog‘	lass, sexirli tayyoqcha, muxir	muxir, tiklanuvchi moy qalam, yamog‘
Ftoni lavhalarini rangli	sexirli	yamog‘	Magnitli lasso	pero

belgilaydigan qurolni ko'rsating... (Adobe Photoshop)	tayyoqcha			
Qaysi amal qatlamga ishlatilmiydi? (Adobe Photoshop)	bo'lish	yo'qotish	qayta nomlash	birlashtirish
Purkovchi printerda chiqarilgan ftoni har xil nuqtalardan tashkil topgan nima deb ataladi. (ovozli kodlash)	analogli	diskretlt	sonli	elektronli
Agar kodlash 16 bitdan tashkil topsa, nechta rang ko'rinishga ega? (ovozli kodlash)	65536	256	16	1024
Audio fayllarning formatlari keltirilgan qatorni ko'rsating (ovozli kodlash)	mp3, wav, au	wav, avi, gif	avi, docx, mp3	avi, mp3, tiff
Agar ovozni kodlanish chuqurligi 16 bit bo'lsa, unda ovozning balandigi necha turga teng bo'ladi? (ovozli kodlash)	65536	16	256	512
Video fayllarning formatlari keltirilgan qatorni ko'rsating. (ovozli kodlash)	mpeg, avi, flv	avi, docx, tiff	flv, jpg, mpeg	txt, avi, gif
Ovozli fayl tarkibi nimadan iborat? (ovozli kodlash)	0 va 1 raqamidan	Gistogramma shaklidan	Diagramma shaklidan	0 dan 9 gacha sonlardan
Paqamli axborot nima? (ovozli kodlash)	Kompyuter xotirasidagi har qanday fayl	Qog'ozda chop etilgan matn	Nota qog'oziga tushirilgan musiqa	Tarkibida faqat 0 dan 9 gacha natural sonlar mavjud axborot
Audiodredaktorlar keltirilgan qatorni o'rsating (ovozli kodlash)	Audio Workshop, Cool Editor, Sound Forge	Cool Editor, Camtasia, Kool Moves	CorelDraw, Cool Editor, Sound Forge Software	KoolMoves, CorelDraw, Sound Forge
Videoredaktorni ko'rsating (Camtasia studio)	Camtasia	Cool Editor	CorelDraw	KoolMoves
Camtasia Studio orqali qanday mahsulotlar yaratiladi? (Camtasia studio)	mp4, mov,	aivi, vwm	mp11	mp3, mli
Camtasia Studioda transitions nima vazifani bajaradi? (Camtasia studio)	Slayddan slaydga o'tkazish	Ovozni o'chirish	Rolikni to'xtatish	Kutubxonani yuklash

Qaysi tugma orqali video yozishni boshlaydi? (Camtasia studio)	F9	F10	F11	F8
Qaysi tugma orqali video yozishni tuxtatadi? (Camtasia studio)	F10	F9	F11	F8
Qaysi bulimdan yaqinda ochilgan proyektni tanlash mumkin? (Camtasia studio)	Import media	Record the screen	Record voice narration	Recent project
Dasturning to'la nomi? (Camtasia studio)	Tech Smith Camtasia Studio	Smith Camtasia Studio	Camtasia Studio	Camtasia Studio Tech Smith
Qaysi rejim Camtasia Studioda yozuvni amalga oshirmiydi? (Camtasia studio)	Boshqa kompyuter ekranidan yozuvni amalga oshirish	Kompyuterda taqdimotni yaratib va namoish qilinvotkan ishni yozib borish	Audio va videoni birgalikda yozib borish	Taqdimotni ovozi bilan birgalikda yozib borish
Cichqoncha ko'rsatkichni qaysi turi bo'miydi? (Camtasia studio)	Left-Right effects	Left-click effects	Right-click effects	Right-click effects
Agar vaqt ko'rsatilmasa kadrda kadracha o'tish effekti necha vaqtda amalga oshiriladi? mejdu kadrami? (Camtasia studio)	2 sek	3 sek	4 sek	5 sek
Flash - redaktori grafiki.... (Flash)	ikki o'lchamli	uch o'lchamli	to'rt o'lchamli	olti o'lchamli
Flash - redaktori grafiki.... (Flash)	rastli	belgili	o'lchamli	vektorli
Flash - redaktori grafiki.... (Flash)	statistik	animasion	ulchamli	fazoli
Kadrlarni tozaligi filmlarni kurish sekundada nechaga teng? (Flash)	25	24	23	22
Kadrlarni tozaligi Flash sekundada nechaga teng? ... v sekundu (Flash)	12	13	14	15
Kadrlar guruxini belgilash uchun qaysi tugma ishlatiladi? (Flash)	Shift	Alt	Tab	Del
Qaysi tugma orqali kalitli kadr	F6	F5	F7	F8

ishlatiladi? (Flash)				
Kalitli kadr nima? (Flash)	Obyekt o'zgaradi	Statistik ko'rinishni saqlaydi	Obyekt bilan xech narsa bo'maydi	Obyekt to'xtaydi
Shape animatsiyasi nimaga kerek? (Flash)	Bitta obyekt ikkinchisiga o'tkazadi	Ikkilik animatsiyani xarakatlanishi	Birlik animatsiyani xarakatlanishi	Uchlik animatsiyani xarakatlanishi
Flashda qaysi kadrlarni saqnalashtirish mumkin (Flash)	oddiy kadr	kalitli kadr	kalitsiz kadr	murakab kadr
Web-saxifadagi Giperssi'lka ...ga utishga imkon beradi (komp. tarmok.)	Internet ixtiyoriy setveri Web-saxifasiga	fakat shu serverdagi Web-saxifaga	fakat shu mintaka Web- saxifasiga	fakat shu Web- saxifa ichida
Web-saxifalar quyidagi formatga	htm	txt	doc	exe
Gipermatnli murojaatlar sifatida kuyidagilarni ishlatish mumkin (komp. tarmok.)	suz,suzlar guruxi eki rasmni,kursorni olib borilsa kul rasmi xosil buladi	fakat rasmni	ixtiyoriy suz va rasmni	fakat suzni
Web-saxifa bu.....	foydalanuvchi saqlanadigan xujjat	fakat tarmok xakida malumot saklanadigan xujjat	fakat server axboroti saklanadigan xujjat	dasturlar menyusi
HTML tili nima ? (HTML)	Web-saxifa yaratish tili	dasturlash tili translyatori	Internet serveri	Web-saxifa kurish imkoni
HTML tilida Web sahifaga rasm oylashtirish uchun qaysi teg ishlatiladi? (HTML)		<DL>		<Marquee> va </Marquee>
HTML tilida tuzilgan hujjatning ta'na qismi qanday teglar orasiga yoziladi? (HTML)	<Body> va </Body>	<Title> va </Title>	<Head> va </Head>	<Html> va </Html>
HTML tilida yuguruvchi matnli satrlar to'zish uchun qaysi teglar ishlatiladi? (HTML)	<Head> va </Head>	<Body> va </Body>	<Center> va </Center>	<Marquee> va </Marquee>
HTML-xujjatning sarlavxasida qaysi konteyner joylashmaydi? (HTML)	<TITLE>	<TABLE BGCOLOR=".. ." >	<SCRIPT LANGUAGE ="..." >	<META NAME="..." CONTENT="...">

HTML-xujjatning sarlavxasida qaysi konteyner joylashadi? (HTML)	<INPUT TYPE="..." >	<BODY BGCOLOR=".." TEXT="...">	<TABLE BGCOLOR="..">	<META NAME="..." CONTENT="...">
MS Dreamweaver necha punkt menyudan iborat? (MS Dreamweaver)	10	9	8	7
Xujatni yopish uchun qaysi tugmalar majmui orqali amalga oshiriladi? (MS Dreamweaver)	CTRL+W	CTRL+A	CTRL+O	CTRL+S
Jadval qo'shish uchun qaysi tugmalar majmui orqali amalga oshiriladi? (MS Dreamweaver)	CTRL+ALT+T	CTRL+ALT+C	CTRL+ALT+D	CTRL+ALT+Q
Parametrlarni o'rnatish uchun qaysi tugmalar majmui orqali amalga oshiriladi? (MS Dreamweaver)	CTRL+F3	CTRL+F2	CTRL+F1	CTRL+F4
Foto qo'shish uchun qaysi tugmalar majmui orqali amalga oshiriladi? (MS Dreamweaver)	CTRL+ALT+I	CTRL+ALT+Y	CTRL+ALT+P	CTRL+ALT+J
Saxifani ochish uchun qaysi tugmalar majmui orqali amalga oshiriladi? (MS Dreamweaver)	CTRL+O	CTRL+A	CTRL+B	CTRL+J
Yangi saxifa yaratish uchun qaysi tugmalar majmui orqali amalga oshiriladi? (MS Dreamweaver)	CTRL+N	CTRL+A	CTRL+B	CTRL+J
iSpring paketidagi qaysi dastur glossariya yaratish imkoniyatini beradi? (iSpring)	iSpring Kinetics	iSpring Converter	iSpring QuizMaker	iSpring Pro
iSpring paketidagi qaysi dastur konvertasiyalash imkoniyatini beradi? (iSpring)	iSpring Converter	iSpring Kinetics	iSpring QuizMaker	iSpring Pro
iSpring paketidagi qaysi dastur elektron testlar yaratish imkoniyatini beradi? (iSpring)	iSpring QuizMaker	iSpring Kinetics	iSpring Converter	iSpring Pro
iSpring paketidagi qaysi dastur 3D kitoblar yaratish imkoniyatini beradi? (iSpring)	iSpring Kinetics	iSpring Converter	iSpring QuizMaker	iSpring Pro
To'g'ri yozilganini qo'rsating	iSpring	iSpring	iSpring	iSpring

(iSpring)	QuizMarker	QiizMarker	QuizMurker	QuiMarker
iSpring taqdimot fayllarini to'g'ri yozilganini qo'rsating (iSpring)	exe, swf, html	ipg, xls, html	exe, doc, html	ppt, swf, png
iSpring Kineticsda yangi interaktivligni yaratish uchun nechta bo'lim mavjud? (iSpring)	книга, каталог, часто задаваемые вопросы, временная шкала, подробнее.	тетрадь, учебник, часто задаваемые вопросы, шкала, подробнее.	ручка, учебник, часто задаваемые вопросы, шкала, подробнее.	шкала, альбом, часто задаваемые вопросы, подробнее.
iSpring QuizMarker yuklangandan so'ng nechta bo'lim mavjud? (iSpring)	3	2	1	4
iSpring Suite – bu: (iSpring)	PowerPoint dasturida elektron o'quv kurslarini yaratuvchi professional vosita hisoblanadi.	FrontPage dasturida elektron o'quv kurslarini yaratuvchi professional vosita hisoblanadi.	Word dasturida elektron o'quv kurslarini yaratuvchi professional vosita hisoblanadi.	Excel dasturida elektron o'quv kurslarini yaratuvchi professional vosita hisoblanadi.
iSpring dasturi kachon yaratilgan? (iSpring)	2005	2006	2007	2008

ASOSIY VA QO‘SHIMCHA O‘QUV ADABIYOTLAR HAMDA AXBOROT MANBAALARI. ASOSIY ADABIYOTLAR

1. Tay Vaughan, Multimedia: Making It Work, 8th Edition, 2011, p.481.
2. Heikki Topi, Bentley University Waltham, Massachusetts, USA. “Computing handbook third edition Information Systems and Information Technology”, 2014
3. Pauers D. Adobe Dreamweaver, CSS, Ajax и PHP. O‘quv qo‘llanma. C.-П. - 2009
4. Dronov V. PHP 5/6, MySQL 5/6 и Dreamweaver CS4. “Разработка интерактивных Web-сайтов.” O‘quv qo‘llanma. C.-П. – 2009
5. Trubochkina. N.K. “Основы Flash-технологий.” O‘quv qo‘llanma. M. - 2005
6. Aripov M., Begalov V., Begimqulov U., Mamarajabov M. Axborot texnologiyalari. Toshkent: Noshir, 2009. -368 b.
7. S.S.Kosimov, A.A. Obidov Kompyuter olami. Chulpon., 2001.
8. Qosimov S.S. “Axborot texnologiyalari” Texnika oliy o‘rta yurtlari bakalavriat bosqichi talabalari uchun o‘quv qo‘llanma sifatida tavsiya etilgan. Toshkent shaxri “Aloqachi” nashriyoti 2006y.
9. SH.A.Sadullayeva “Multimedia texnologiyalari” moduli bo‘yicha o‘quv–uslubiy majmua , TATU, 2016

QO‘SHIMCHA ADABIYOTLAR:

1. Mirziyoyev SH.M. “Tanqidiy tahlil, qat’iy tartib-intizom va shaxsiy javobgarlik — har bir rahbar faoliyatining kundalik qoidasi bo‘lishi kerak” 14 yanvar 2017 yil.
2. O‘zbekiston Respublikasining ayrim qonun hujjatlariga o‘zgartish va qo‘shimchalar kiritish, shuningdek ayrim qonun hujjatlarini o‘z kuchini yo‘qotgan deb topish to‘g‘risida. Qonunchilik palatasi tomonidan 2017 yil 25 mayda qabul qilingan.
3. Greg Harvey. MS Excel 2010 all in one. USA., 2010
4. Erien H Glendinning, John McEwan, Oxford for inglish. Information texnology. Printed China. 2006.

INTERNET SAYTLARI:

1. <http://moodle.edu.uz>
2. www.intuit.ru
3. <http://virtual-university.eurasia.org>
4. <http://www.opennet.ru>
5. www.linux.org.ru
6. <https://nashol.com>
7. www.bilim.uz
8. www.tashiit.uz
9. www.referat.uz
10. www.citforum.ru

