

3-LABORATORIYA MASHG'ULOTI

Mavzu: CorelDraw dasturida yopiq konturlar yordamida tasvirlar yaratish.

Ishning maqsadi: CorelDraw dasturida yopiq konturlar yordamida tasvirlar yaratish, ularni saqlash, qayta ishlash usullari bilan tanishish.

Kutilayotgan natija: Talabalarda Coreldraw dasturi bilan ishlash hamda tasvirlar chizish, ishlov berish ko'nikmalari hosil qilinadi.

Amaliy ish jihozi: Kompyuter, Coreldraw dasturi, tarqatma materiallar

Ish rejasi:


Mavzuni o'rganib chiqish

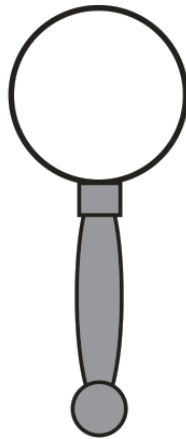
Topshriq variantlari bilan tanishish

Topshriq variantlarini bajarish

Topshiriq: CorelDraw dasturida yopiq konturlar yordamida tasvirlar yaratish, ularni saqlash, qayta ishlash usullarini bilish.

Biz yopiq konturlar bilan ishlash jarayonini bir misol, ya'ni mayda belgi, yozuv va shunga o'xshash elementlarni kattalashtirib beruvchi lo'pa misolida ko'rib o'taylik.

Buning uchun CorelDraw dasturini ishga tushiring, ya'ni "Пуск"→"Все программы"→"CorelDraw Graphics Suite X3"→"CorelDraw X3" ketma – ketligi orqali. So'ngra biror – bir rasmni import qiling, ya'ni "Файл"→"Импорт..." ketma – ketligi orqali. So'ng uskunalar majmuasidagi  (ellips) uskunasi yordamida lo'pamizni hosil qilib olamiz.



So'ngra lo'pamizni belgilab, "Эффекты"→"Линза" ketma – ketligini bajaramiz, dastur oynasining o'ng tomonida hosil bo'lgan "Линза" oynachasidagi "Нет эффекта линзы" bo'limidan "Увеличение" bandini tanlaymiz va "Количество" bandidan lo'pani kattalashtirish masshtabini berib, "Применить" tugmasini bosamiz. Natijada lo'pamiz hosil bo'ladi, belgi yoki yozuvlarni kerakli masshtabda ko'rishimiz mumkin.



Laboratoriya mashg'ulotlarni o'tkazish qoidalarini va xavfsizlik choralari:

Berilgan nazariy ma'lumot bilan tanishib chiqiladi va topshiriqlar variantlari ketma-ket bajariladi va natijalar olinadi.

Kompyuter xonasida xavfsizlik texnikasi qoidalarini va sanitariya – gigiyena talablariga amal qilinadi.

Mavzu bo'yicha savollar:

1. Kerakli soha yorqinligini o'zgartirib ko'rish uskunasi hosil qiling.
2. “Линза” oynachasidagi boshqa ob'ektlar vazifalarini o'rganing.
3. Corel draw dasturi asboblari panelini tushuntiring.

Adabiyotlar:

1. John M. Blain The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation. A K Peters/CRC Press. USA, 2016. 550-p.
2. M.Aripov, M.Muhammadiyev. Informatika, Informationsion texnologiyalar. Darslik, T.: TDYuI., 2004 y.
3. M.Mamarajabov, S.Tursunov, L.Nabiulina. Kompyuter grafikasi va Web-dizayn. Darslik. T.: “Cho'lpon”, 2013 y.