

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

NAMANGAN MUHANDISLIK-PEDAGOGIKA INSTITUTI

“Chizma geometriya va muhandislik grafikasi” kafedrası

**KOMPYUTER GRAFIKASI VA
DIZAYN**
fanidan

1-Tajriba ishi

USLUBIY KO'RSATMA

Mavzu: Paint grafik muxarririda tasvirlarni yasash va ularning
yasashni o'rganish

Namangan 2010

Ushbu uslubiy ko'rsatma noinformatika yo'nalishi talabalari uchun mo'ljallangan, shuningdek Paint grafik dasturini mustaqil o'rganuvchilar ham foydalanishi mumkin. Ko'rsatmada Paint grafik dasturida geometrik shakllarni chizish tartibi va ularni tahrirlash usullari berilgan.

Tuzuvchilar: dots. K.X.Madumarov
k.o'q. A.K.Xamroqulov
ass. A. Qahharov

Taqrizchi: dots.S.Irisqulov. NamMPI «Informatika va AT» kafedراسي.

«Chizma geometriya va muhanlislik grafikasi» kafedراسي ilmiy-uslubiy seminarida ko'rib chiqilgan va institut ilmiy-uslubiy kengashiga tavsiya etilgan.
___-sonli majlis bayoni _____ 2009 yil

Ushbu topshiriqlar to'plami va ularni bajarish bo'yicha uslubiy ko'rsatma Namangan muhandislik-pedagogika institutining ilmiy metodik kengashida muhokama qilingan va talabalar tomonidan foydalanish uchun ruxsat etilgan.

(___-sonli majlis bayoni _____2009 yil)

Mavzu: Paint grafik muxarririda tasvirlarni yasash va ularning yasashni o'rganish

Reja

1. Paint grafik muxarriri haqida umumiy ma'lumot
2. Risovaniya uskunalar paneli haqida
3. Ranglar palitrasi
4. Ishni bajarish tartibi
5. Natija
6. Hulosa
7. Foydalanilgan adabiyotlar.

Paint график мухитида ишлаш.

Paint график мухарририда яратилган расмни бошқа файлларга нусха олиш ва объектлар жорий килиш билан боғлиқ буйруқлар орқали кучириш мумкин. Бошқа амалий программаларга нусхаланган расмни фақат учуриб ташлаш мумкин, лекин узгартириш мумкин эмас. Жорий килинган расмни амалий программалар билан ишлаганда учуриш мумкин. Бошқа документлар билан алоқа урнатилганда бошлангич файлдан расмни узгартириш алоқа урнатилган документда автоматик янгиланиш жараёнига сабаб булади.

Paint ни ишга тушириш учун “Главное меню” дан “Программы” нинг “Стандартные” сидан топиб ишлатамиз.

Paint нинг ойнасидан катта қисмини чизиш области ташкил этади. Ундай ҳақ томонда - “набор инструментов” значоклари жойлашган “Набор инструментов” нинг значоги ёки тугмалари ёрдамида ҳар хил расм чизиш ва тахрирлашни таъминлайди.

“Параметры” нинг чап томонида ҳозирги тасвирнинг ранги ва фони курсатилган. Программани ишга тушгандан кейин тасвирнинг ранги қора ва ойнанинг ранги эса оқ рангда урнатилади.

Paint дастурида сичконча курсаткичининг шакли қайси асбобдан фойдаланаётганига боғлиқ равишда узгариб туради. Paint дастури уйланган расмни чизиш имкониятини берувчи бир қатор асбобларга эга. Тасвир ҳосил килиш жараёни куйидаги босқичлардан иборат.

1. Олдин асбобни танлаш керак. Бунинг учун асбоблар тупламидаги мос тугмачани ишлатиш етарли. Ҳар бир асбоб маълум бир турдаги объектларни ҳосил килишга мувожазланган, масалан, тугри чизикларни ясаш учун “линия” - (line) асбобидан , ёки , агар сиз тугри тўрт бурчак ясашни хоҳласангиз, “прямоугольник” - (rectangle) дан фойдаланилади. Тугманинг қайси мақсадда хизмат килиши унинг устидаги тасвирдан тушуниш мумкин. Агар, асбобга қаралганда, унинг нимага хизмат килишини аниқлай олмасангиз, унинг устига сичкончанинг курсаткични оборилса бунда шу захотиёқ кичкина қатақчада “подсказка” чиқади.
2. Қеракли асбобни танлашдан кейин чизикнинг қўлингичини , муқолама шаклини ёки тугри тўрт бурчакнинг турини танлаш керак булади. Буни асбоблар тупламининг тагида жойлашган махсус соҳада килиш мумкин.
3. Кейин тасвир рангини танлаш керак. Бунинг учун сичкончани палитрадаги қеракли ранг устида ишлатинг.
4. Фоннинг рангини танлаш: айрим асбоблар, масалан, тугри тўрт бурчак ёки эллипс чизилаётган шакл фонининг ранги билан тўлдириши мумкин. Фоннинг рангини танлаш учун сичконча курсатишни қеракли палитра устига жойлаштириб “сичконча” нинг ун тугмасини босинг.
5. Энди чизишингиз мукин. Янги объект чизиш майдонида пайдо бўлгандан сунг, сиз уни “отменить” буйруғи билан учуриб ташлашингиз мумкин.

Paint программасини биринчи бор сақлаб қўйиш учун, “Файл” менюсининг “сохранить” ёки “сохранить как” буйруғини танланг. Шундан сунг экранда “сохранить как” нинг мулоқот ойнаси чиқади. Бу ойнада кенгаювчи рўйхат орқали тасвирни сақлаб қўйиш форматларидан бирини танлаш мумкин. Қеракли форматнинг номида сунгра эса “сохранить” тугмасида сичкончани шикиллатинг.

- тасвирни ок-кора ҳолатда сақлаб қуйиш учун “монохромный рисунок” ни танланг
- “16 цветной рисунок” формати тасвирни чегараланган рангларда сақлаб қуйиш имконини беради.
- “356 цветной рисунок” формати мумкин булган рангларни сезиларли кенгайтиради, лекин расм дискда 16 хил ранг форматида сақлашга караганда 2 марта куп жой эгаллайди.

16 расмнинг хоналик формати сурат рангларнинг кенг спектрида сақлаш имкониятини беради. Бундай суратлар дискда жуда куп жой олади, лекин ранг беришни юкори сифатини таъминлайди.

Хатоларни тузатиш “Отменить” ва “Повторить” буйруклари

Хамма хам хато қилиши мумкин. Агар сиз кераксиз нарсани қилиб қуйган булсангиз, ёки қандайдир ноурин тузишлар киритиб қуйган булсангиз. Paint дастури бир, икки ва хаттоки уч кадам орқага қайтиш имкониятини беради.

Охириги ишни бекор қилиш учун “Правка” менюсидан “Отменить” буйругини танланг. Агар шунгача булган операцияни бекор қилиш лозим булса, “отменить” буйругидан икки марта фойдаланинг. Учинчи ишни бекор қилишда хам шунга амал қилиш керак.

“Повторить” буйруги. Paint дастурида “Правка” менюсидан “Повторить” буйругини танлаб “Отменить” буйруги бажарилиши натижасини хам қайтариб қуйиши мумкин.

Янги расм учун созлаш. Янги расм устида иш бошлашни олдидан режалаштирмай шунчаки бошлаш мумкин. Янги тасвирни яратишга киришатуриб қуйидаги ҳолларни назарда тутиш керак:

- фон ранги, сурат қандай фонда жойлаши керак булган жилва;
- расм улчамлари;
- расм қандай булиши керак - ранглими ёки рангсиз.

Расмни улчами ва шакли. Суратни улчамини яратиш учун “рисунок” менюсидан “атрибуты” буйругини танланг. Экранда мулоқот дарчаси ҳосил булади. Расмни кенглиги ва баландлигини сизни купрок қониктирадиган бирликларда курсатинг. Пиксел - тасвирнинг маълум нуктаси.

Рангли ёки ок-кора расм. Расм параметрларини атрибутлар мулоқот ойнасида созланаётган расм ок-кора ёки рангли булишлиги курсатилади. Paint график муҳаррири расмнинг ишчи майдондан хам каттарок қисмини қуриш имкониятини беради. Бунинг 3та йули бор:

1. “Просмотреть рисунок” буйругидан фойдаланиш. “Вид” менюсидаги бу буйрук экрандан дарчанинг барча деталларини вақтинча олиб ташлайди, натижада расмни мумкин булган даражада қуриш имконияти булади. Агар расм экрандан кичик булса, тасвир марказга мулжалланилади, агар у экранга тулалигача сигмаса Paint уни шундай жойлаштирадики, расм экраннинг юкориги чап бурчагидан тугри келади.
2. Асбоблар туплами, палитра ва ҳолат сатрини экрандан олиб ташлаш. Тасвир учун иложи бирича купрок жой ажратиш учун, шу билан бирга уни тахрирлаш имкониятига эга булиш учун. “Вид” менюсининг асбоблар туплами. “Палитра” ва ҳолат сатри буйрукларидан фойдаланинг. Асбоблар тупламининг олиб ташлаш расм чизини соҳасини дарчанинг чап бурчагигача, палитранинг ҳолат сатригача, чизиладиган жойни дарчанинг остки чегарасигача кенгайтиради.

3. Дарча чегарасида айлангириш полосаси ёрдамида тасвирни суриб куриш. Тасвир экранга сигмай колганда, Paint дастури экранга суриб куриш полосасини чиқариб, унинг ёрдамида катта расмнинг исталган жойини куриб чиёкиш мўмкин. Асбобларни танлаш учун асбоблар панелида унинг тугмасига шикиллатиш кифоя. Paint сизнинг ихтиёрингизга 16та асбоб такдим килади. Ихтиёрий сохани ажратиш, ластик ва масштаб асбоблари тасвирни тахрирлаш воситалари, бошка барча асбоблар расм солиш асбобларидир.

Paint дастури тахрирлаш воситаларига эга булиб, улар ёрдамида тасвирнинг айрим қисмларини учуриш, ҳамда расм қисмларини куриб чиқиш ва тахрирлаш учун танлаш мумкин. Ажратиш ва ихтиёрий қисмини ажратиш асбоблари расм қисмларини ажратиш имкониятини беради.

Расм булагни танлагандан сунг, уни устида куйидаги операцияларни бажариш мумкин:

1. алмашув буферига кесиб олиш;
2. алмашув буферига нусхалаш;
3. алохида диск файлига нусхалаш;
4. жорий расмни бошка жойга кучуриб утказиш;
5. берилган расм чегарасида нусхалаш;
6. уни расм буйича нусхалаб купайтириш;
7. шакл ва улчамини узгартириш;
8. расм рангини узгартириш;
9. расм масштабини узгартириш ёки уни тузатиш;
10. ағдариш ва очиш;
11. учуриш.

Купчилик амалларни объект менюсининг буйруқларидан фойдаланиб бажариш мумкин. Бунинг учун объектга ун тугма ёрдамида шикиллатиш керак.

Рангларни тахрирлаш. Кундалик масалалар учун 28 рангли замонавий палитра старли. Аммо ижодий ишлар килиш учун Paintда исталган стандарт рангни 48 хил базавий палитранинг бирортаси билан алмаштириш имконияти мавжуд.

Расмни чоп килиш. Расмни чоп килиш учун “файл” менюсининг “печать” буйругидан фойдаланиши керак. “Печать” қисмида кандай бетлар чоп килиниши, нечта нусха олиниши курсатилиб, ОК тугмасига шикиллатилади.

«Paint» дастурида бажарилган чизма









