

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA MAHSUS
TA'LIM VAZIRLIGI**

**ABU RAYXON BERUNIY NOMIDAGI TOSHKENT DAVLAT
TEXNIKA UNIVERSITETI**

KOMPLYUTER GRAFIKASI
fanidan amaliyot ishlarini bajarish uchun
uslubiy ko'rsatma

TOSHKENT – 2008

Tuzuvchilar: Asqarhadjaev B, Boboxonova V. Yu., Irmuhamedova R. M, Karimova N. O., Djuraeva D.Sh., Akbarova Sh.A.

«Kompyuter grafikasi» fanidan amaliyot ishlarini bajarish uchun uslubiy ko'rsatmalar (1-qism)/Tuz: Asqarov B va boshqalar. Tosh. dav. texn. un-ti.- Toshkent, 2008,

Bu uslubiy ko'rsatmada rastrli va vektorli kompyuter grafikasining eng ko'p tarqalgan Adobe Photoshop va Corel Draw dasturlari bilan tanishib chiqilgan. Ushbu dasturlarning bosh menyusi bulimlari, asboblari paneli, rasm chizish, matn yaratish va turli taxrirlash ishlarini bajarish xaqida ma'lumotlar berilgan.

«Kompyuter grafikasi» fani turli texnik ta'lim yo'nalishlari bo'yicha kadrlarni tayyorlashda fundamental ahamiyatga ega bo'lgan mustaqil fandır.

Bakalavrlar ushbu mavzularni o'zlashtirish natijasida o'z mutaxassisliklarida zamonaviy kompyuter texnologiyalaridan to'laqonli foydalanishga ega bo'ladi.

Ushbu uslubiy ko'rsatma «Kompyuter grafikasi» fanidan amaliy ishlarini o'tkazishda nafaqat bakalvrda ta'lim olayotgan talabalarga, balki magistrlar, aspirantlar uchun xam tavsiya etiladi.

«Umumiy informatika» kafedrası

Abu Rayxon Beruniy nomidagi Toshkent davlat texnika universiteti ilmiy-uslubiy kengashi qarori asosida nashr etildi.(5-qaydnoma, 04.11.2008)

Taqrizchilar:

1. I.M.Gubkin nomli RINGU – dots. Ravilov Sh.M.
2. TATU, dotsenti, t.f.n. Gaibnazarov T.

© Toshkent davlat texnika universiteti, 2008

1-Amaliy mashg'ulot

Adobe Photoshop 7.0 Programmasi bilan tanishuv

Ishning maksadi: **Adobe Photoshop 7.0** programmasining imkoniyatlarini o'rganish

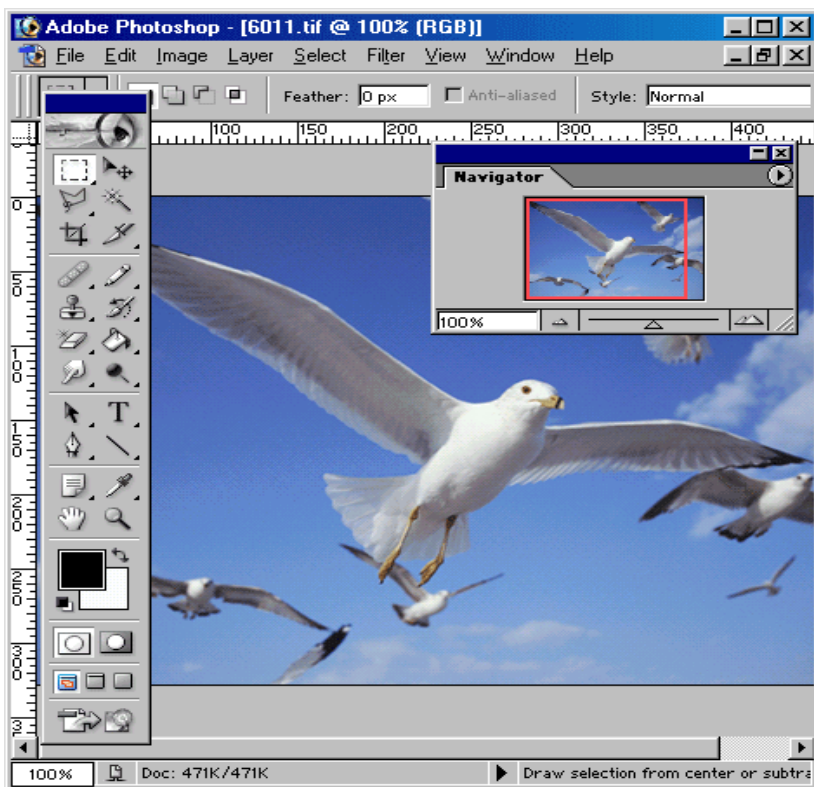
Programma funktsiyalari bilan tanishuv

Vazifa:

1. Dasturning ishchi soxasi, asboblari guruxi, funktsional panellar, hamda ularning imkoniyatlari bilan tanishuv.

Nazariy qism.

Programmani ishga tushirish: Windows 95, 98, ME, 2000, XP ili NT operatsion sistemasida ke **Start** (Pusk) tugmasiga bosib paneli zadach bo'limida joylashgan **Programs** (Programmy) bo'limiga kiring so'ngra **Adobe, Photoshop 7.0** ichidagi **Adobe Photoshop 7.0** elementi ustiga sichqoncha bilan bosib . Adobe Photoshop 7 programmasi mavsum programmalar orasida superxit produktga aylandi. Uni ustiga bu programmaning xar bir soni o'zida yangi elementlarni mujassamlashtirgan. Bu o'zgarishlar Photoshop 07 versiyasida xam kuzatiladi. Ishlab chiqaruvchilar bu programmadagi bir qator kamchiliklarni bartaraf qilishdi , bularga Windows i Mac OS X. Qismida , Photoshop 7 nixoyat virtual xotira sistemasini ishlaishni o'gandi , natijada Operativ xotiraning bir qancha qismi tejab qolindi. Bu tejmkorlik kata xajimga ega bo'lgan tasvirlar Bilan ishlaganda seziladi. Shuningdek operatsion sistemani osilib qolishi kamaydi. Xozirda Photoshop boshqa bir qancha daturlar Bilan bir vaqtda yaxshi ishlashi mumkun.



Ras 1.1. Photoshop 7 ekran ko'rinishi.

Rasmda Photoshop programmasida ishlash payti ko'rsatilgan. (1) tugmasi bosib boshqaruv menyusi ishga tushiriladi. U o'zida quydagi buyruqlar (komanda)larni mujassamlashtirgan: **Restore** (Qayta tiklash(Vosstanovit)), **Move** (Siljitish(Peremestit)), **Size** (Ulchami(Razmer)), **Minimize** (Pastga tushirish(Svernut)), **Maximize** (Ochish(Razvernut)) va **Close** (Yopish(Zakryt)). (7) tugmasi yordamida xujjatni boshqarish menyusi ishga tushiriladi. Asosiy menyuda quydagicha komandalar mavjud: **Restore** (Vosstanovit), **Move** (Peremestit), **Size** (Razmer), **Minimize** (Svernut), **Maximize** (Razvernut), **Close** (Zakryt) va **Next** (Keyngi(Sleduyuyshiy)).

Photoshop va ImageReady programmalariga tasvirni tez ko'rib chiqish moduli kiritilgan. Oldin esa bu ishni amalga oshirish uchun

tashqi programma(utilit)lar ishlatilardi masalan ACDSsee yoki ThumbsPlus. (PDA) chuntak kompyuterlari uchun rasimni importi va eksporti WBMP formatli filtrlari kiritilgan. Kompyuterning ishlash chegarasi doirasida avtomatik tarzda rasmning sifatini buzmaganda xolda moslashuv(optimizatsiya)ni bajaradi.

Photoshop 7 programmasiga gurux(gruppovoy) bo'lib ishlash uchun qushimcha imkoniyatlar kiritildi. Bu bir kompyuterda turli foydalanuvchilar tominidan Adobe programmasida ishlash imkoniyatini beradigan AfterCast kengaytkich qushildi. Agar bir foydalanuvchi tasvirga o'zgartirish kiritsa bir vaktini o'zida xama foydalanuvchilar kuzata oladi. Ammo AfterCast sozlash(nastroyka)ni fakat administrator boshqara oladi, lekin bu o'z uy kompyuterlarida Photoshop programmasida ishlovchi foydalanuvchilar bu muammoga duch kelmaydilar. Biz yuqorida faqatgina Photoshop 7ni asosiy imkoniyatlarini sanab chiqdik.

Asboblarning paneli(panel instrumentov)

Ekranda turgan programma asboblari ishga tushirish uchun sichkoncha bilan uni ustiga bosib va ekranda kurinayotgan piktogrammani ustiga bosib. Bir xil piktogrammalar yonida kichik kursatkich(strelochka)lar mavjud. Agar uni ustiga bosilsa tasvirga tugri keluvchi oyna(palitra)lar ko'rsatiladi, u erdan siz kerakli asboblarni tanlashingiz mumkin. Xar bir asbob uchun o'zining o'lcham(parametr)lari ekran tepkasida joylashgan optsiyalarning panelida mavjuddir (masalan, rejim smeshivaniya, znachenie neprozrachnosti)



Ris. 1.2. asboblarning panelida paydo buluvchi maslaxat(podskazka) oynasi

Eslatma :Edit > Preferences > Display& Cursors (Pravka > Ustanovki > Otbrajenie&kursory) oynasida kursor va asboblarning piktogrammalari ko'rinishlarini so'zlash mumkin.

Optsiyalarning paneli (Panel optsiy)

Optsiyalar paneli xar bir asbobning parametrolarini sozlash uchun ishlariladi(masalan, shaffoflik darajasi yoki tasvirni aralastirish rijimini) - 1.3 rasm . Optsiyalar panelining ung tomonida maxsus ranglarni saqllovchi bulim mavjuddir. Parametrlarni ko'rsatilishi qaysi rasmni tanlanganiga bog'liq(1.3-1.8 rasm). Foydalanuvchi tomonidan kiritilgan tasvir ko'rinishi boshqa o'zgartirishlar kiritilguncha saqlanadi. Palitra va optsiyalar panelini xam ekranni istalgan joyga siljitish mumkin.



Ris. 1.3. Brush asbobi uchun optsiyalar paneli



Ris. 1.4. Rectangular Marquee asbobi uchun optsiyalar paneli



Ris. 1.5. Gradient asbobi uchun optsiyalar paneli



Ris. 1.6. Rep asbobi uchun optsiyalar paneli



Ris. 1.7. Rectangle asbobi uchun optsiyalar paneli



Ris. 1.8. Ture asbobi uchun optsiyalar paneli

Eslatma: **Edit > Preferences > Display& Cursors** (Pravka > Ustanovki > Otbrajenie&kursory) oynasida kursor va asboblardagi asbob piktogrammasini tanlashingiz mumkin.

NaOptsiyalar panelining o'ng tomonida aktiv asbob piktogrammasi ko'rsatilgan. Agar piktogramma yonidagi strelka ustiga bosilsa, ko'rinmay turgan menyu ochiladi, unda boshqa kerakli bo'lgan asbobni tanlash mumkin. Bu jadvalga uzgartirishlar kiritish mumkin yani kam ishlatilayotgan asboblarni olib tashlab urniga kerakli bo'lgan asboblarni joylash mumkin. Xar bir optsiyalar paneliga kiritilgan uzgartirishlar avtomatik tarzda saqlanib qolinadi. Tugmalarni qayta tiklash va joylashtirish uchun paydo bo'luvchi paneldan amalga oshiriladi.

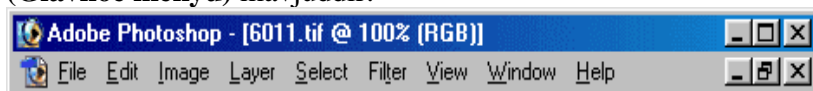
Paydo buluvchi yordamchi maslaxatlar(vsplyvayuuje podskazki)

Istalgan piktogramma ustiga sichqonchani bosmasdan olib boring shunda siz ishlatmoqsi bo'lgan asbobning nomi va uni klaviatura orkali ishga tushiradigan tugmachalar ko'rsatiladi. Shu bilan bir qatorda ishlatilayotgan opsiyalar oynasi va uning vazifasi xaqida qisqacha malumot olish mumkin (1.9 rasm). **Edit > Preferences > General** (Pravka > Ustanovki > Obshie) oynasidagi yordamchi maslahatlar oynasini ishlatish uchun **Show Tool Tips** oynasi ustiga bayroqchani o'rnatish (Pokazivat ispravlayushie podskazki)



Ris. 1.9. Opsiyalar panelidagi yordamchi maslahatlar

Programmaning barcha komandalari uchun **Asosiy menyu** (**Glavnoe menyu**) mavjuddir:



Ris. 1.10. Asosiy menyu

File (Fayl) menyusi quydagi xolatlarda ishlatiladi: yaratish(sozdat), ochish(otkryt), joylashtirish(razmestit), yopish(zakryt), saklash(soxranit), skanirlash(otskanirovat), import va eksport, kog'ozga chiqarish(napechatat izobrajenie), Faylni tarmoq orqali o'zlash(peredat fayl po seti), bir nechta opsiyalarni avtomatlashtirish uchun va albatta Photoshop dasturidan chikish uchun.

Edit (Pravka) menyusida, tasvirni redaktirlash yani sozlash uchun komandalar: nusxalash(kopirovaniya), o'zgartirish(transformatsii), joylashtirish va tasvir ranglarini tusini va muyqalam qalinligi va turini tanlash mumkin.

Mode (Rejim) menyusosi orqali **Image** (Izobrajenie) menyusi, tasvir sakkiz turdagi tasvir urinishlarini tanlash mumkin.

Layer (Sloy) menyusida joylashgan komandalar, bir necha qatlamlardan joylashgan tasvir ustidagi amallar yani: qatlamlar aro bog'lanishni qatlamlar ketma ketligini va qatlamlarni umumiy qatlamga birlashtirish imkoniyatini beradi.

Select (Vydelit) menyusida joylashgan komandalar – kerakli qatlamlarni tanlashda ishlatiladi.

Filter (Filtr) menyusi o'zida tasvirlarni birlashtirish va umumiy xolga keltirish uchun kerakli bo'lgan filtri mavjuddir.

View (Vid)menyusidagi komandalar, ekrandagi tasvirni ko'rishlarini nazorat qiladi.

Window (Okno) menyusi komandalari, ekrandagi boshqa tasvirlarni aks ettiradi va ulardan kerakli bo'lgan paytda foydalanish imkonini beradi.

Help (Pomosh) menyusidagi komandalar foydalanuvchi uchun kerakli bo'lgan maslahatlar orqali ko'mak va xozirda bajarish mumkun bo'lgan imkoniyatlar bilan tanishtiradi xamda Photoshop ihtiyoriy saytiga murojat qilsh imkoniyatini beradi.

Istalgan tasvirni xoxlagan paytda uzgartirishlar kiritish imkonini va 12 turdagi Photoshop kengaytma(format)larida saqlash imkonini beradi. Ammo odatda asosiy kuydagi Photoshop formatlari ishlatilad: TIFF, GIF, JPEG, EPS.

Photoshop programmasida ko'pgina operatsiyalar asosan politrallar orqali bajariladi. Ekranda ko'p joy egalamasligi uchun politrallar o'zaro guruxlarga biriktirilgan: **Navigator/Info** (Boshkaruv/Informatsiya), **Color/Swatches/ Styles** (Rang/Namuna/Uslublar), **History/Actions/Tool Presets** (Tarixi/Xarakatlar/Asboblar tanlash), **Layers/Channels/Paths** (Katlamlar/Kanallar/Konturlar) i **Character/Paragraph** (Shrift/Abzats).

Palitralar (palitry)

Photoshop programmasida ko'p operatsiyalar palitrallar orqali bajariladi ularni o'zaro aralashtirish xam mumkun. Istalgan palitrani ochish uchun esa **Window** (Okno) menyu komandasidan amalga oshiriladi. Belgilangan palitra boshqa shu gkruxga kiruvchi politrallardan eng yuqrida avtomatik tarizda joylashadi.

Photoshop progrpmmasidan chikish: Windows Operatsion dasturida bu dastur oynasini yopish uchun **File > Exit** (Fayl > Vyxod)menyusidan kursatilgan komandani tanlang yoki **(Ctrl+Q)** tugmalar kombinatsiyasini bosing

Nazorat savollari:

1. Adobe Photoshop 7.0 dasturi qanday ishga tushiriladi?

2. Adobe Photoshop 7.0 dasturining asosiy menyust nimalardan tashkil topgan?
3. Optsiyalar paneli nima uchun ishlatiladi?
4. Palitra operatsiyalari orqali nima bajarish mumkun ?

2- Amaliy mashg'ulot

Adobe Photoshop dasturida tasvir va rasm bilan ishlash

Ishning maqsadi: Skaner orqali olingan tasvirni o'zgartirish va asboblar paneli orqali tasvirni yaratish .

Vazifa:

- 1. Brush asbobliri bilan tanishish.**
- 2. Brush asbobi yordamida tasvirga shrixlar va o'zgartirishlar kiritish.**
- 3. Matnli xujjat yaratish.**

Nazariy qism.

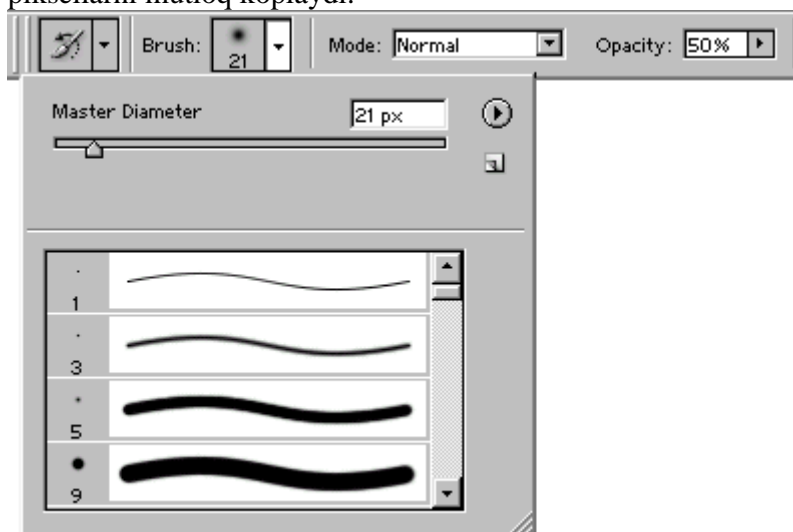
Adobe Photoshop Windows Muxitida ishlovchi Macintosh va IBM PC kompyuterlari uchun muljallangan elektron ko'rinishdagi foto tasvirlarini taxrirllovchi programmadir. Adobe Photoshop programmasi Adobe System, Inc kompaniyasi tomonidan ishlab chiqarilgan bo'lib, ishlatishdagi aloxida qulayliklari bilan mashxur.

Adobe Photoshop tasvir taxrirlagichi erdamida fotosuratlarga qo'shimchalar kirish , fotosuratdagi dog'larni o'chirish , eski rasmlarni qayta ishlash va tiklash. Rasmlarga matn kiritish qushimcha maxsus effektlar bilan boytish, bir fotosuratdagi elementlarni ikkinchi fotosuratga olib o'tish, suratdagi ranglarni o'zgartirish almashtirish mumkin. Adobe Photoshop imkoniyatlari keng qamrovli bo'lib, u gazeta va jurnallarni turli tuman rasmlar bilan boyitishda juda katta qulayliklar yaratadi.

Adobe Photoshop ayniqsa jurnalistlarning, rassomlarning ijodiy imkoniyatlarini to'la amalga oshirishlarida yordam beradi, Jurnalistika va bevosita matbuot yoki nashriyot soxasiga aloqador

bo'lgan shaxslarning mazkur programma bilan ishlashni bilishi uchun ko'shimcha imkoniyatlarni yaratib beradi.

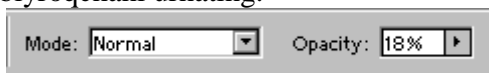
Adobe Photoshop tasvir taxrirlagichi juda murakkab programmadir. Foydalanuvchilar uning asosiy imkoniyatlaridagina foydalanadilar xolos.Optsiyalar panelida **Brush** (muyqalam) muyqalami uslubini tanlash uchun strelkasi ustiga bosing (2.1 rasm). Xaar bir piktogramma ustidagi raqamlar muyqalamni qalinligini piksellarda ko'rsatadi. Agar siz istalgan muyqalam ustiga olib borsangiz shu muyqalamning qalinligi va turi xaqida malumot chiqadi. (Boshqa turdagi muyqalamlarni tanlash uchun 12chi qismda keltirilib utilgan «Muyqalamlar kutubxonasini yuklash(Zagruzka biblioteki kistey)»). Muyqalam panelini yopish uchun paneldan tashkaridagi ekranning istalgan joyga bosing va avtomatik tarzida panel yopiladi. **Mode** (Aralashtirish rijimi(Rejim smeshivaniya))bo'limini tanlang, xamda **Opacity** (Shafofsizlik(Neproзраchnost)) bulimini foyz kursakichida **Brush** (Kist) asbobi uchun tanlang (2.2.rasm) qarang. Agar ko'rsatilgan qisim parametri 100% ni tashkil qilsa muyqalam shtrixi pastki piksellarni mutloq koplaydi.



Ris. 2.1. Muyqalam shaklini tanlash paneli

Eslatma:Fakatgina shfof bo'lmagan qatlamlarni rangini o'zgartirish uchun **Layers** (Katlam(Sloi)) palitrasidagi **Lock**

transparent pixels (Zafiksirovat prozrachnye tochki) ustiga biyroqchani urnating.



Ris. 2.2. Opacity parametirini belgilash

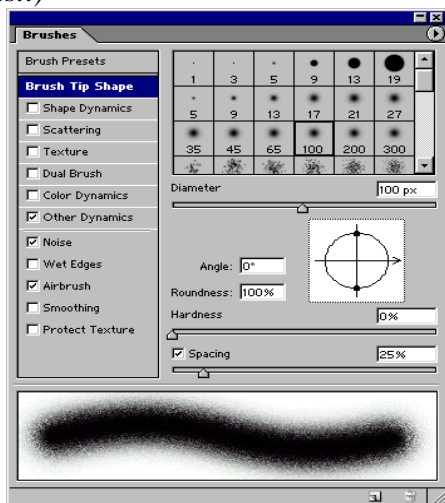
Photoshop 7.0 programmasi yordamida siz birqancha standart muyqalamlar yoki o'zingiz ulchamlari va ko'rinishini kiritgan xolda juda qiziqarli rassomchilik ishlarini amalga oshirishingiz mumkin(2.3 rasm).

Rasmlar bilan ishlash uchun yangi protsessor o'ta qiziqarli bo'lgan rasmlarni yaratish imkonini beradi. Photoshop 7.0 programmasida standart va avvaldan foydalanuvchi kiritgan rasmlarni nusxalab unga saykal berish shu bilan birga tasvirga xul va kuruk muykalam usullarida bezak berish mumkin. Muyqalam paketiga barg va utlarni tasvirini yaratadigan maxsus effekt muyqalamlari kitildi. Maxsus original tasvirlarni yaratish uchun skanerdan o'tkazilgan rasm va tekstlarni orqa fon sifatida shaffof ko'rinishda tasvirga kiritish mumkin. Photoshop 07 programmasi protsessori faqat yangi tasvir yaratish imkoniyatlar bilan cheklanib qolmay balki, boshqaruvning sodalashganligi e'tiborga olingan.



Ris. 2.3. Xar xil turdagi muyqalamlar bilan Brush asbobi bilash chizilgan chiziqlar

Mavjud bo'lgan muyqalamni uzgartirish (Izmenenie suuyestvuyuyey kisti)



Photoshop programmasiga qo'shimcha sifatida muyqalamlar ombori xam beriladi va siz u erdan istalgan muyqalamni tanlab uni xoshingizga ko'ra uzgartirish (modifikatsiya) qilishingiz mumkin.

1. Optsiyalar panelidan **Brushes** (Muyqalam(Kist)) tugmasiga bosib undagi menyudan **Brush Tip Shape - sm.** 2.4 rasm bo'limini tanlang.

2. **Diameter** (Diametr) efektni kerakli joygacha chuzing yoki muyqalam diametirini kiriting (1 dan 999 pikselgacha).

3. Muyqalam izi shaffofsizligini belgilovchi **Hardness** (Kattiklik(Jestkost)) koyfitsentini tanlang yoki uni xam foyz miqdorda kiriting (0-100% gacha).

4. Muyqalam qoldirgan izlari uzoqligini **Spacing** (Interval) orqali bajariladi (0-999%) foyz miqdorini oshirilgan sari shtrixlar orasidagi masofa kattalashib boradi. Shuningdek bu vazifani kursor yoki muyqalam xam bajarishi mumkun buning uchun **Spacing** (Interval) tugmasidan bayroqni olib tashlashni o'zi kifoya o'anchalik kursorni tez xarakatlantisangiz shuncha oraliq kattalashadi va aksi (12 bo'limni kar, «Vybor opsiy pera» qismi).

Eslatma :Ko'pgina standart urnatilgan muyqalamlar uchun asosan **Spacing i Diameter** bo'limlarini o'zgartirish mumkin.

5. Muyqalam izini doira yoki boshqa ellips ko'rinishlarini belgilash uchun **Angle** (Burchak(Ugol)) bo'limidan (-180° dan +180° gacha) qiymatlarni ko'rsating yoki ekranning chap tarafidagi rasmdagi strelkani xoxishga ko'ra joylashtiring.

6. Muyqalamni sochma yoki tiniklashtirish uchun **Roundness** (Okruglost) (0-100%) parametrlarini Bering foiz miqdori ortgani sari nuqta izi tiniklashadi.

Yangi muyqalamni yaratish(Sozdanie novoy kisti)

1. **Brush** (muyqalam) menyusidan **New Brush** (Yangi muyqalam) buyrug'ini tanlang.

2. **Mavjud muyqalamni o'zgartirish«Izmenenie sushestvuyushiy kisti»** bo'limidan 2 dan 8 gacha bo'lgan buyruqlarni tanlang. **Create New Brush** (Yangi muyqalamni yaratish) bo'limiga bir marta bosib va kerakli ulchamlarni Bering agar siz Ushbu tayyor muyqalamni saqlab qolmoqchi bo'lsangiz uni nomini kiriting va OK tugmasini bosib. (Ammo bu Yangi muyqalam xech qaysi bibliotekaga kiritilmaydi.) Saqlangan muyqalam piktogrammasi tanlash panelida oxirida joylashadi.

Saqlangan muvqalamni bibliotekada saqlash 21 bob, «Yangi bibliotekada muvqalamni saqlash» bo'limida ko'rsatilgan.

Ris. 2.4. Muvqalam ulchamlari oynasi

Tasvirdan iborat bo'lgan muvqalamni yaratish(Sozdanie kisti na osnove izobrajeniya)

1. **Rectangular Marquee** (Pryamougolnaya oblast) asbobini aktivlashtirish uchun klaviaturadan M tugmasini yoki **Shift+M** tugmalarini bosib.

2. Ok fonda berilgan figuralar Bilan tasvirni chegarasini belgilang(maksimum 1000x1000 pikselgacha).

3. **Edit > Define Brush** (Pravka > Muvqalamni aniqlash) komandasini tanlang.

4. Yukrida aytib utilgandek Ushbu Yangi muvqalam nimini kiriting va OK tugmasini bosib. Bu muvqalamdan **Brush** (muqalam) menyusi Bilan ishlayotganda foydalanish mumkin. Paydo buluvchi muvqalam ulchamlarini **Spacing** (Interval) tugmasidan shtrixlar orasidagi masofani aniklashniring(1-999%).

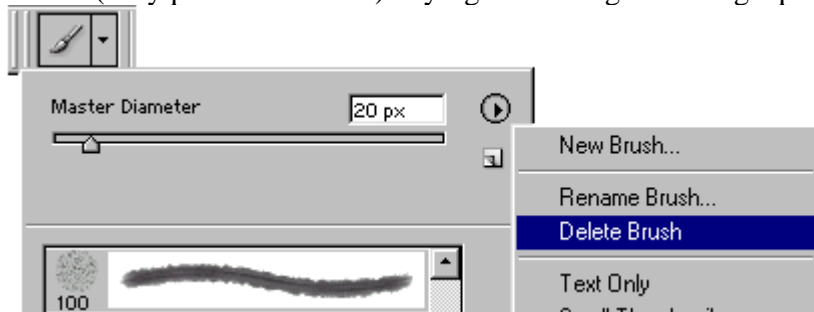
5. Belgilangan zonani kaytib uz xoliga keltirish uchun **Ctrl+D** tugmalarini birgalikda bosib.

Muvqalamni uchirish(Udalenie kisti)

1. Muqalam tanlash panelini oching.

2. *Birinchi usul:* Alt tugmasini bosib turib uchirmokchi bulgan muvqalamni belgilang. Bu xarakatni orqaga qaytarish(otmenit) mumkin emas.

Ikkinchi usul: Keraksiz bo'lgan muqalamni ko'rsating va **Delete Brush** (Muvqalamni uchirish) buyrug'ini tanlang 2.5 rasmga qarang.



Ris.2.5. Muvqalamni uchirish

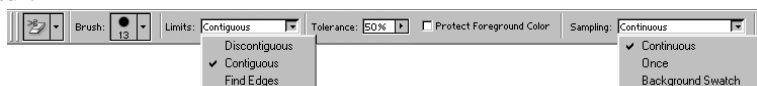
Background Eraser va Magic Eraser asboblarini ishlatilishi

Magic Eraser (Muzizaviy uchirgich) menyusi sichqoncha tugmasi Bilan o'chirish imkonini beradi. U siz ko'rsatgan ranga yaqin bo'lgan pikellarni o'chiradi. Buni aksini esa **Paint Bucket** (Vedro s kraskoy) asbobi bajaradi. Agar siz shaffofsizlikni 100% dan pastrogini tanlagan bo'lsangiz unda **Magic Eraser** asbobi orqali kerakli joylarni shaffof ko'rinishga keltirishingiz mumkin.



Ris.2.6. Magic Eraser asbobining opsiyalari paneli

Background Eraser (fon uchun uchirgich) asbobi bu fondagi keraksiz joylarni uchiradi yoki kerakli ranga buyaydi. Bu asbobning ustunligi shundaki u bilan aralash fonlarni yakdil xolatga va uchirilayotgan zonani yoki chegaralarni xamoxangligini nazorat qiladi.



Ris.2.7. Background Eraser asbobining opsiyalari paneli

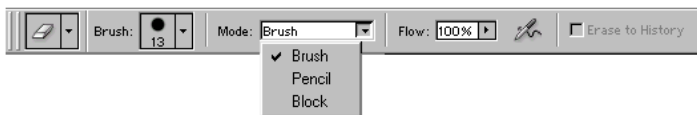
Qatlamlarni zonalari uygunligi (Stiranie chasty sloya)

1. Xoxlagan katlamni tanlang. **Eraser** (uchirgich) asbodi yordamida qatlamdagi keraksiz joylarni uchirmoqchi bo'lsangiz unda **Lock transparent pixels** (Zafiksirovat prozrachnye tochki) bulimiga bayroqchani o'rnatish shunda o'chirilayotgan qatlam undan oldingi qatlamni foniga ega bo'ladi. Agar **Lock transparent pixels** (Zafiksirovat prozrachnye tochki) bo'limidagi bayroqcha olib tashlansa unda uchirilgan qisim shaffof xolatga utadi.

2. **Eraser** (uchirgich) asbobini E tugmasi yoki **Shift+E** tugmalarini birga bosib uni ishga tushiring.

3. Opsiyalari panelidan **Brush** (Kist) bo'limiga kiring va kerakli bo'lgan muyqalamni tanlang.

Mode (Rejim) bo'limidan kerakli rejimni tanlang: u erda **Brush** (muyqalam), **Pencil** (qalam) yoki **Block** (Blok) larni tanlang 2.8 rasmga qarang. Xul buyoqni akslantiruvchi **Brush** (Kist) brush effektini tanlagan. **Opacity** (Shaffofsizlik) parametrlarini ko'rsating.



Ris.2.8. Eraser asbobining opsiyalar paneli

Avtomatik uchirish rejimi(Rejim avtomaticheskogo stiraniya)

Auto Erase (Avtolastik) uz uzidan avtomatik tarzida ishlashga muljalangandir agar siz unig uz xoxishingizga kura ishlatmochi bulsangiz kuydagilarni bajarishingiz shart.

1. Kerakli bulgan fon rangini tanlang. Bunda **Eyedropper** (Pipetka) asbobidan rang tashlashda foydalanishingiz mumkin.

2. Kerakli bulgan katlamni belgilang.

3. **Pencil** (Karandash) asbobini aktivlashtiring, buning uchun V tugmasi yoki **Shift+B** tugmalarini birgalikda bosing.

4. Opsiylar panelidan **Auto Erase** (Avtolastik) asbobi ustiga bayrokni urnating.

5. Tasvtrga shtrixlarni chizing. Asosiy pikseldan boshlab kerakli xududgacha kursorni tortib boring yoki boshka singa makul bulgan pikseldan boshlashingiz mumkin.

Nazorat savollari:

1. **Brush** asbobi imkoniyatlarini sanab bering.
2. **Background Eraser** buyrugi nima uchun ishlatiladi?
3. Ob'ekt rangi qanday o'zgartiriladi?

3-amaliy mashg'ulot

Matnlar bilan ishlash

Ishning maksadi: Programma funktsiyalari bilan tanishish.

Vazifa:

1. Matin yaratish va uni taxrirlash.
2. Yaratilgan matninga effektlarni kulash.

Nazariy qism.

Photoshop 07 programmasida matin vektor ko'rinishiga ega. Programmada tekst o'zining anik chegara va konturlariga ega chunki programma matnlarni ishlatayotganda vektor konturini qullaydi. Shu bilan bir qatorda matin xam rasm sifatlarini o'zida mujassamlashtirgan. Bu matin printerdan chiqarilishiga qaramay u PDF yoki EPS formatlarida saqlanashi va o'z tinnikligini saqlab qoladi.

Photoshop programma faqatgina tekstlarni kiritibgina emas balki ularni yozilayotgan vaqtida va yozilgandan so'ng xam ularni tusini rangini ko'rinishini xamda yunalishini o'zgartirish mumkin.

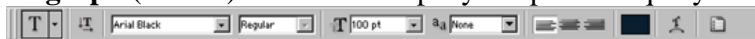
Matinni Yaratish(Sozdanie teksta)

Photoshop programmasida tekst yozish uchun **Ture** (Tekst) buyrugi tanlanadi va avtomatik tarzda kerakli joyda o'z maxsus qatlamiga ega bo'lgan fonda yozila boshlaydi. Istalgan paytda uning ko'rinishini uzgartirish mumkun masalan: shrift, uslub, kegl, rang, kerning , treking , oraliqdagi interval, tugi'rlash, teks chiziqlarini xajmini. Bundan tashkari bir tekstni o'ziga bir qancha atributlarni kiritish mumkin(3.1 rasm).

Shu bilan bir qatorda tekstning manosini mexanik tarzda uzgartirish unga xar xil effektlar kullash va u joylashgan Qatlam ustida bir qancha imkoniyatlarni ko'llash mumkin. Tekst qatlami ustida qanday ammalar ko'llash mumkin? Unga filtirni kullash, tekstdan tozalash va raslarga to'ldirish mumkin. Bu ammalarni bajarish uchun eng avvalo tekst qatlamini **Layer > Rasterize > Ture** (Sloy > Preobrazovat v rastrovyy format > Tekst) asbobi orkali belgilab undagi komandani tanlash kerak. 3.2 rasmda eng avvalo uni aktivlashnirib sungra filtr va turli qatlam effektlari qo'lanilgan.

Eslatma:Bitmap, Indexed Color i Multichannel, rijimida yaratilgan tekst o'z qatlamiga ega bo'lmaydi va tug'ridan tugi'ri ekran foniga tushadi va uni taxrirlam imkoniyati yuqoladi.

Turli xildagi tekstlar(taxrirlanadigan va taxrirlanmaydigan) ko'rinishlari **Ture** (Tekst) , **Layer** (qatlam), **Character** (Shrift), **Paragraph** (Abzats) asboblari va opsiyalar paneli orqali yaratiladi.



Ris. 3.3. Ture asbobining opsiyalar paneli
Taxrirlanadigan matin qatlamini yaratish(Sozdanie redaktiruemogo tekstovogo sloya)

1. Eng avvalo **Ture** (Tekst) asbobini T tugmasini bosish bilan aktivlashtiring.

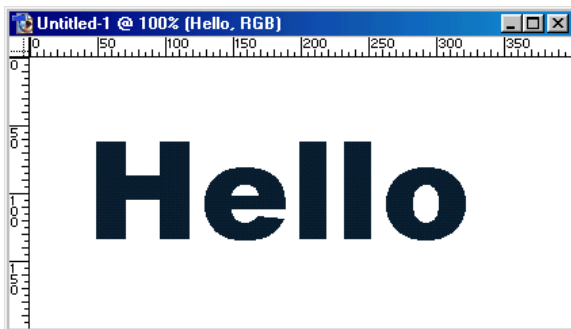
2. Sungara tekstni joylashtirish kerak bulgan ekrandagi kisimni ulchamlarini sichkocha orkali belgilang(suzlar va tekstlar bir biriga tuknashib ketmasligi kerak). Yaxshisi xar bir suzni aloxida katlamga yozing shunda ularni bir biridan mustakil ravishda siljitish imkoni kulga kiritasiz.

3. Optsiyalar panelida kuydagi ishlarni bajarang:

- o **Ture** tugmasiga bosing va tekstning yunalishini kursating(gorizontol, vertikal);

- o Shiriftlar oilasini, uslubini keglni tanlang;

- o Shuningdek **Anti-aliased** (Moslashtirish) menyusidan tekst Katlam chegarasini kursating: **Sharp** (Tinik) **Crisp** (kattik),**Strong** (kuchli), yoki **Smooth** (yumshok). Bu tekstni soyasini kurinishlarini tubdan uzgartiradi va tasvirga mosdaydi.



Ris. 3.1.
Redaktirlanayotgan
matin
Uzgartirish va
effektlar kulanilgan
tekst

Alignment
(Vykyuchka)
tugmalaridan biriga
bosing va kerakli

bulgan tekstni yozilish chegarasini kursating(ungdan, chapdan, urtadan)3.4 ramga karang.



Ris. 3.2.



Ris. 3.4. Tekstni tekshlash usullari

Opsiylar panelidan tekstni rangini ko'rsating. Bundan tashkari tekst rangini **Swatches** (Obraztsy) va **Colors** (Iq'veta) palitralaridan xam belgilash mumkin.

4. Ekrandagi oynada tekstni kiriting.

5. Yangi tekst katlamini yaratish uchun **Enter** tugmasini bosning agar sizga boshqa qatlam kerak bo'lmasa **Esc** tugmasini bosning.

Maslahat: Agar siz tekstlar Bilan ishlayotganda kompyuter osilib qolaversa yoki tezligi kichiklashsa unda ochilgan qolgan kerak bo'lmagan shirift oynalarini yoping shunda programma tezligi o'z xoliga keladi.

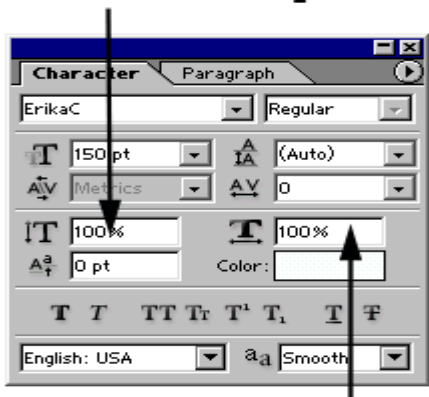
Maslahat: xar safar teks yozishda Yang qatlamdan foydalaganingiz maqul va xatolikka ega bo'lgan katlamlarni o'chirib tashlang

Tekstni taxrirlash. Tekstga o'zgartirishdan oldin uni aktivlashtiring va matindagi Suz jumla va xarifni belgilab o'zgartirish kiriting, shuningdek tekstni belgilash uchun tekst ramkasini ustiga bosish kifoya.

Tekstni masshtablash(Masshtabirovanie teksta)

Horizontal Scale (Masshtab po gorizontali) i **Vertical Scale** (Masshtab po vertikali) buyrularidan tekstni joylashish shaklini o'zgartirish uchun foydalaning. Bir xil tugri ko'rinishdagi masshtablash uchun quydagi ammalarga rioya qiling:

Масштаб по вертикали



Масштаб по горизонтали

character

character

character

character

Ris. 3.5. Mastabni kiritish

Ris. 3.6. Tekst masshabini uzgartirishdan keyngi xolat

Tekst uchun maxsus effektlar(Spetsialnye

effekty dlya teksta)

Eng avvalo kuydagilarni eslab koling . agar siz tekstni ramkasini masshtabini xajmini va tuzilishini uzgartirish uchun uni taxrirlanadigan kurinishda bajarishingiz kerak va sungra tekstga maxsus effektlar kushish uchun uri rasm sifatiga keltirib sungar effektlarni kulashingiz mumkin.

V tugmasi orkali ishga tushuriluvchi **Move** (Siljitish) asbobi orkali tekstni trasformatsiya kilish mumkin.

Show Bounding Box (Pokazat gabaritnuyu ramku) asbobiga bayrokchani urnating **Layers** (Sloi) asbobi orkali kerakli katlamni belgilang. Ekranda tekst katlami aks etadi.

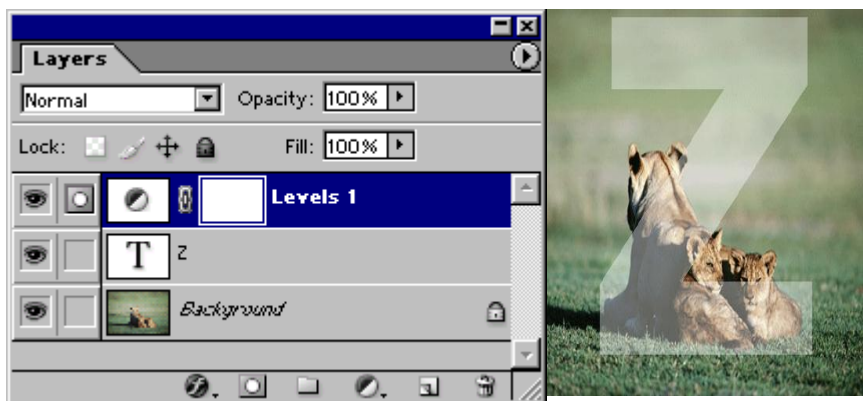
Yakka xolda kiritilgan jumla va suzlarni kuydagicha uzgartirish mumkin:

- **Layers** (Katlam) oytasiga jumlani kiriting va **Edit** (Pravka) menyusidan **Free Transform** (Proizvolnaya transformatsiya) buyrugini tanlang;

- Sichkoncha Bilan tekst oytasini kerakli shaklni olguncha surib boring bu vazifani boshka asboblar yordamida xam bajarish mumkin.

Matinni tavsir va matin orkasida joylashtirish(Otobrajenie teksta pozadi sloya s risunkom)

1. Tekstli qatlamni yarating.
2. Shu tekst qatlamidan nusxa oling va uni saqlab qo'ying.
3. Tekst nusxasini belgilanig va **Layer > Type > Convert to Shape** (Sloy > Tekst > Preobrazovat v figuru) komandasini tanlang. Tekst qatlami avtomatik rasmga aylanadi va uni taxrirlash endi mumkin emas.
4. **Layer > Change Layer Content > Levels** (Sloi > Izmenit sodержimoe sloya > Urovni) komandasini tanlang 3.7 rasmga qarang. Yozimgan qatlam siz boshqa qatlamni kiritmagunizcha nusxalash omborida qoladi va aktiv bo'lib turadi.



Ris.

3.7.

Ris. 3.8.

5. Yozilgan tekst boshqa tasvirlar bilan xamoxangligini jigarang tusga ega bo'lgan piktogramma **Input** (Vvod) ustiga bosning va tekst rangini ochartiring yoki tukqrtiring

6. OK tugmasini bosning (3.8 rasm). Ekraning fonnidan bir qismiga bosning.

Ko'rinmaydigan matnlar yaratish(Sozdanie ischezayuuqego teksta)

1. Tekst kiriting va uni qatlamini aktiv xolatda qoldiring.
2. **Layers** (katlam) oynasining pstki qismidan **Add a mask** (Dobavit masku) tugmasini bosning. Belgilangan joy yonida kichik belgi(maska) paydo buladi.
3. G klavishasini yoki **Shift+G** tugmalar kombinatsiyasini bosgan xolda **Gradient** (Gradient) asbobini ishga tushiring.
4. **Gradient** asbobi yonidagi strelkani bosin va kerakli rangni tanlang. **Linear gradient** (Lineynyy gradient) tugmasiga bosning va

Normal (Normalnyy) rejimini tanlang shaffofsizlik kiymatini Bering(1%dan100%gacha).

5. Tekstni ustiga kerakli bulgan xududni ramka sifatida sizkoncha Bilan belgilan vash u qismlar ocharadi yoki tukaradi 3.9 ramsga karang.

Fadi Effect

Ris. 3. 9.
Kurinmaydigan

tekst

Ris. 3.10. Katlamga turli effektlarni

kulanishi

Maslaxat. Tekstni effekt Bilan kuchirish uchun u joylashgan katlamni aktivlashtiring va **Move** (Перемещение) asbobini ishga tushiring.

Maslaxat. Agar siz effektzni uzgartirmokchi bulsangiz tekst joylashgan Katlam ustiga bosing shunda **Layer Style** mulokot oynasi paydo buladi undan boshka effektlarni tanlashingiz mumkin.

Tekst katlamini chegaralarini urash(Obvodka tekstovogo sloya)

1. **Blending Options** (Opsiya smeshivaniya) paydo buluvchi oynasidan **Layers** (Sloi) buyrugini tanlang.

2. **Style** (Stil sloya) oynasining chap tarafida joylashgan **Stroke** (Obvodka) buyrugi ustiga bosing va **Preview** (Predvaritelnyy prosmotr) asbobiga bayrok urnatilganligini tekshiring. U erdan kuydagi bulimlarni kurib chiking va kerakli ulchamlarni Bering: **Structure** (Struktura) **Size** (Ulcham), **Position** (Joylashish xolati) (ular tashkridan va ichkaridan bulishi mumkin **Outside** (Snaruji), **Inside** (Vnutri) yoki **Center** (markazdan)), **Blend Mode** (Rejim smeshivaniya), **Opacity** (Shaffofsizlik), **Fill Type** (buyash usuli) i **Color** (rang) 3.11 rasmga karang.

3. **OK** tugmasini bosing (yoki Enter tugmasini bosing).



Ris. 3.11. Tekstga **Stroke effektini Gradient** buyog'i Bilan qo'lanilishi

Nazorat savollari:

1. Programmada tekst konturini uzgartirish uchun qaysi buyruqlardan foydalaniladi.
2. Kaysi asbob yordamida Photoshop programmasida matnlarni yaratish mumkin.
3. **Gradient** (Gradient) asbobi qaysi tugmalar yordamida ishga tushiriladi.

4-amaliy mashg'ulot

Adobe Photoshop dasturida tasvirga ishlov berish. Qatlamlar (sloy) bilan ishlash.

***Ishning maqsadi:* Photoshop dasturida qatlamlar bilan ishlashni o'rganish.**

Vazifa:

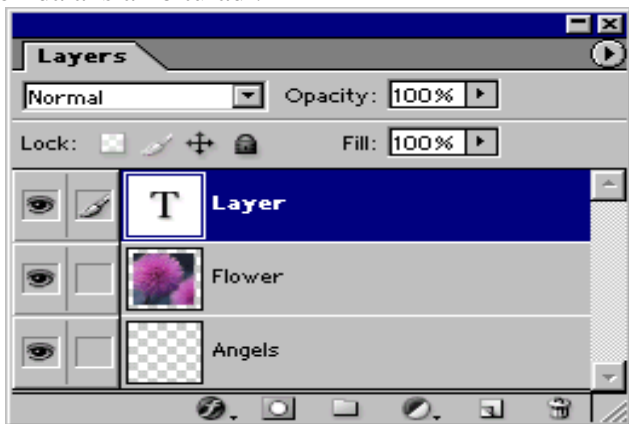
1. Qatlamlar xaqida tushuncha va yangi qatlam yaratish.
2. Xosil qilingan qatlam ustida bir nechta ammalar bajarish.
3. Xosil qilingan hamma qatlamlarni o'chirib tashlash.

Nazariy qism.

Qatlamlar xuddi oyna qatlamlariga o'xshagandir faqat tasvir bo'lgan joylarigina ko'rinishga egadir. Xar bir qatlam uchun o'zining shffoflik darajasi bo'lib uni undan oldingi va kengi turgan qatlamlar bilan xamoxangligini moslash mumkin. Qatlamlarni joylashish urnini almashtirish yoki ularni yagona qatlamga birlashtirish mumkin. Bir vaqtni o'zida xar xil qatlamlarda turgan tasvirni birgalikda o'zgartirish va bir qatlamda turgan rasmni faqat bir qismini o'zgartirish mumkin emas.

Layers (Sloi) oynasida qatlamlar ustida turgan qatlamdan eng tagidagi katlamgacha aks etirilgan. Bunda fon qanlami oxirida joylashadi(5.Irasm). Xozirda belgilangan qatlam aktiv bo'lib ko'rinadi va faqat shu qatlam utida amallar bajarish mumkin.

Instalgan qatlamni aktivlashtirish uchun tartiblanish oynasidan uni ustiga bosish kerak aktiv bo'lgan qatlam nomi programma nomi yonida akslanib turadi.



Ris. 5.1. Layers palitrasi

Eslatma : Katta xajimdagi tasvirlar bilan ishlayotganda bajarilib bo'lgan qatlamlarni birlashtirgan yoki o'chirib tashlash maqul shunda programma ishlash tezlik unimdorligi oshadi va tasvir xajmi kamayadi.

Yangiqatlam xosil kilish(Sozdanie novogo sloya)

1. Eng avvalo 100% shaffof qatlam xosil qilish uchun **Create New Layer** tugmasi ustiga bosing.

2. Agar qatlamni ulchamlarini o'zingiz beriokchi bo'lsangiz unda Alt, tugmasini bosib turgan xolda **Create New Layer** tugmasini bosing va qudagicha yul tuting:

3. **Name** (Imya) bo'limida katlamni nomini kiriting **Group With Previous Layer** (Sgruppirovat s predudushim sloem) bo'limiga bayroqchani urnating.

4. **Layers** (Sloi) palitrasidan kuz va muqylam ko'rinishidagi piktogrammalarga bayroqchani o'rinating.

Mode (Rejim smeshivaniya) va **Opacity** (Neproзрачност) parametrlaridan tasvir uchun Yangi parametrlarini berin(keynchalik bu parametrlar uzgartirilishi mumkin).

5. OK tugmasini bosing. Yangi qatlam ishlatilayotgan qatlam ustida paydo bo'ladi.

Eslatma: Tasvir xajmini kamaytirish uchun **Layers** (Sloi) menyusidan **Palette Options** (Optsi palitry) buyrug'ini tanlang va shu tasvirga tugri keladigan eng kichik xajmni tanlang.

Belgilangan qismni qatlamga aylantirish(Prevrauchenie vydelennoy oblasti v sloj)

1. Belgilangan qismni xosil qiling.

2. **Layer > New > Layer Via Soru** (Sloy > Novyy > Posredstvom kopirovaniya) menyusidan komandani bajaring(**Ctrl+J** tugmalari).

3. tasvirni belgilangan qismini yulib olib tashlash uchun **Layer > New > Layer Via Cut** (Sloy > Novyy > Posredstvom vrezaniya)



komandasini bajaring(**Ctrl+ Shift+J** tugmalari).

Ris. 5.2. Layer 1 xiralashtirilgan fondan xosil qilingan tasvir

Qatlamni siljitish(Peremeuchenie sloja) **Layers** (Sloi) oynasida o'zgartirish kiritmochi bulgan katlamni belgilang.

1. **Move** (Peremeshenie) asbobini aktivlashtiring(V klavishasi).

2. Katlamni kursorni ushlabturgan xolatda qatlamni siljiting(5.3 va 5.4rasm).

Move



Move



Ris. 5.3 . Amaldagi tasvir
Move asbobi yordamida

Ris. 5.4. Matnli qatlamni

sititilishi

Primechanie: **Auto Select Layer** (Avtovydelenie sloya) mulimida bayrokcha turgan bulsa **Move** (Peremeshenie) asbobi yordamida tezda katlamni siljitish mumkin, ammo bu sijitish shaffofligi 50% dan kam bo'lgan qatlamlar uchun ishlaymaydi.

Qatlamlar bilan ishlash uchun asboblari (Instrumenty dlya raboty so slojami)

Barcha asboblari qatlamlar bilan ishlaydi lekin bu bilan qatlamning shaffofsizligiga kata tasir o'tkazadi shuning uchun qatlam shaffofsizligini dimo nazorat qilib turing.

Qatlamni uchirish (Udalenie sloya iz nabora)

Qatlamni uchirishdan oldin uni nomini aktivligini tekshiring, va uni belgilab o'chirib tishlang.

Qatlamga effektlatqullash (Primenenie effektov sloya)

Qatlamga quydagi maxsus effektlarni qulash mumkin: **Drop Shadow** (Otbrosit ten), **Inner Shadow** (Vnutrennyaya ten), **Outer Glow** (Vneshnee svechenie), **Inner Glow** (Vnutrennee svechenie), **Bevel and Emboss** (Skos i relief), **Satin** (Atlas), **Color Overlay** (Nalojenie tsveta), **Gradient Overlay** (Nalojenie gradienta), **Pattern Overlay** (Nalojenie uzora) va **Stroke** (Kayma). Effektlarni istalgan paytda istalgancha istalgan qatlamga qo'lash mumkin lekin qatlamni shaffofsizligini tekshirib turing.

Eslatma : Uslub(stili) va effektlarni bir biri bilan chalkashtirib yubormang. Uslub(Stil) – bu bir qancha qatlam effektlarini xamoxangligidir.

Effektlar **Layer Style** (Stil slova) muloqat oynasi orqali amalga oshiriladi.

Effekt yonidagi galochka bu effektk shu qatlamga qo'lanilganini ko'rsatadi. qatlam effektlarini asosiy fon uchun qulash mumkun emas.

Xama qatlamlarni birgalikda ishlatish(Zadeystvovanie vsex sloev)

Agar opsiyalar panelida ko'ydagi asboblari ishlatilayotgan bo'lsa: **Blur** (Razmytie), **Sharpen** (Rezkost), **Smudge** (Palets), **Paint Bucket** (Vedro s kraskoy), **Magic Eraser** (Volshebnyy lastik) ili **Magic Wand** (Volshebnyaya palochka) unda **Use All Layers** (Ispolzovat vse sloi) bo'limiga bayrokchani urnating shunda rang va boshqa o'lchamlar olinayotganda mavjud bo'lgan ranglarga yaqin bo'lgan tuslar birinchi navbatta ko'rinadi. Faqat aktiv bo'lgan qatlamda ranglar o'zgaradi

Ikki qatlamni birlashtirish(Sliyanie dvux sloev)

1. Birlashtirmokchi bo'lgan ikki qatlamdan qaysi birisi oldinro bklsa uni belgilang.

2. **Layers** (Sloi) menyusidan **Merge Down** (Slit s nijnim) komandasini belgilang yoki **Ctrl+E** tugmalarini birgalikda bosing . Aktiv qatlam o'zidan pastda turgan qatlam bilan birlashadi. Bir qancha belgilangan qatlamlarni birlashtirish uchun **Merge Layer Set** (Slit nabor.sloev)komandasini tanlang.

Qatlamlarni birlashtirish(Ob'edinenie sloev)

Dikkat : Flatten Image (Ploskoe izobrajenie) komandasi qatlamlarni pastdan boshlab birlashtiradi va yashirilgan qatlamlarni avtomatik tarzda o'chiradi.

Xama qatlamlar ko'rinib turganligiga amin bo'ling va qaysi qatlam aktiv bo'lishi muxim emas. **Layers** (Sloi) menyusidan **Flatten Image** (Ploskoe izobrajenie) komandasini tanlang. Agar programmada bekitilgan qatlamlar bo'lsa unda ogoxlantirish beriladi va OK tugmasini bosing va birlashtirishni davom etiring. Agarda pastki qatlamlarda ko'rinmaydigan nuqtalar bo'lsa ular oq ranga kiradi.

QKatlamni uchirish(Udalenie slova)

Layers (Sloi) menyusidan keraksiz qatlam nomini tanlang. Sungra **Trash** (Korzina) tugmasini bosing va **Yes** (Da) tugmasini xam bosing.

Qatlamni uchirishni Yana bir usuli keraksiz qatlam nomi ustiga olib borib sichkonsani o'ng tugmasini bosing va menyudan **Delete Layer** (Udalit sloy) bo'limini tanlang xamda **Yes** tugmasini bosing.

Nazorat savollari:

1. Qanday usulda qatlamlar xosil qilinadi?
2. Qatlamlarga qanday effektlar qo'lash mumkin?
3. Ajratilgan qisimda yangi qatlamni xosil qilishni ko'rsatib bering.

5- amaliy mashg'ulot

COREL DRAW dasturi bilan tanishuv. COREL DRAW dasturida xujjatlarni yaratish va ochish.

Ishning maqsadi: **COREL DRAW dasturi imkoniyatlari bilan tanishish.**

Vazifa:

1. Nazariy qism bilan tanishing.
2. **COREL DRAW** dasturi yordamida yangi xujjat ochishni o'rganing.
3. **COREL DRAW** tafsiranomalari bilan tanishing.

Nazariy qism.

Yuqlangandan sung dastur ekranga «Xush kelibsiz SOREL DRAW» mulokot oynasini chiqaradi va bir nechta variantlarni taqdim qiladi: yangi xujjat yaratish (GRAPHIC), oxirgi yaratilgan xujjatni ochish (Orep last edited), mavjud xujjatni ochish (Orep GRAPHIC), o'qitish tizimi (COREL TUROR).

Yangi xujjatni yaratish uchun fayl (FILE) menyusida Yangi (NEW) komandasini bajariladi. Mavjud xujjatni ochish uchun fayl menyusida ochish (Open) komandasi bajariladi.

COREL DRAW dasturi bir necha xujjatlarni bir vaqtda ochish imkoniyatiga ega, u xolda shu paytda kerak bo'lmagan xujjatlarni yopish kuzda tutilgan. Menyu Fayl (FILE) bo'limida yoping (Zakryt, Close) komandasi bajarilganda aktiv xujjat yopiladi. Dastur yuqlangandlan so'ng ekranda paydo dastur oynasiga foydalanuvchining interfeysi deyiladi(User Interface). Interfeys inson va kompyuter orasida bog'lovchi bo'lib ishlash uchun panel, asboblari, muloqot oynasi va x.k larni taklif etadi. Foydalanuvchi interfeysiga saxifa, bosh menyu, xujjatlarni aks ettiruvchi ishchi oynalari xamda tasvirlarni muxarrirligini amalgam oshiruvchi xar xil panellar tuplami. Oynaning markazidagi katta oq maydon ishchi ishchi xudud bo'lib xar bir xujjat aloxida - aloxida ochiladi. Ekranning tepa qismida bosh menyu bo'limlari quyidagicha nomlanadi:

- Fayl (File)
- Muxarrir (Redaktirovanie, Edit)
- Ko'rinish (Prosmotr, View)
- Kampanovka (Layout)
- Boshqaruv (Upravleniya, Arrange)
- Effektlar (Effects)
- Nuqtaviy tasvir (Toch.izob, Vitmaps)
- Matn (Text)
- Servis (Tools)
- Oyna (Okno, Windows)
- Yordam (Pomoщ, Help)

Bu komandalarning xar biri funktsional jixatdan yakinbulgan amallarni bajaradi, masalan: matn menyusida matn bilan ishlaydigan komandalardan iborat, effekt menyusida nuqtaviy va vektorli grafikani yaratadigan komandalar tuplamidan iborat.

Xossalar asboblari qatori (Properties Bar)

Xossalar asboblari qatoridagi (Properties Bar) maydonlar va tugmalar to'plami, ishlatilayotgan asbob yoki belgilangan ob'ekt turiga bog'liq xolda



Ko'rinishga ega bo'ladi, masalan, matn blokka olinganda xossalar katorida matn parametrlari aks etadi. COREL DRAW Ob'ektlar belgilanmagan xolatda xossalar qatorida (Rgoreggu Var) xujjatning umumiy parametrlari beriladi, masalan: varakning formati, joylashuvi va boshqalar.

Xolat qatori (Status Var)

Ishchi ekranning pastki qismida xolat qatori (Status Var) joylashgan bo'lib turli xil



xizmat ma'lumotlarini aks ettiradi: parametrlar, obvodka va ranglar, xarf parametrlari ajratilgan ob'ektlar xaqida ma'lumot va aktiv asboblarning xaqida ma'lumot. Bu qatorning, kurinishi xolati va tarkibini o'zgartirish mumkin.

Asboblarning paneli (Toolbox)

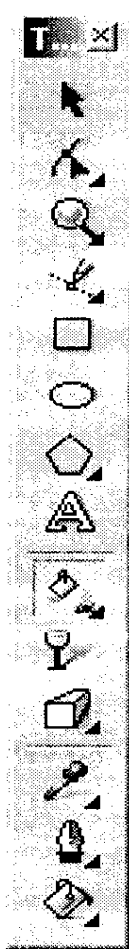
Ishchi oynaning chap tarafida asboblarning paneli joylashadi. Bu panelda barcha instrumentlar joylashgan bo'lib, ular yordamida turli grafik ob'ektlarni yaratish ajratish, taxrirlash mumkin.

Asboblarning bilan ishlayotgan paytda belgilangan ob'ektga bog'lik xolda kursorning ko'rinishi uzgaradi. Bundan tashkari asboblarning panelida ba'zi asboblarni ajratib olish mumkin, bunda bu gruppalar «suzuvchi» panellar yoki Fluoyut kurinishidagi panellar shaklida bo'uladi.

Docker tipidagi panellar muloqot oynalarining bir ko'rinishidir. Bu panellar ekranda doimiy joylashgan bulishi mumkin bulib, xujjatlarning ishchi oynalari bilan muloqotda bo'lishi mumkin. Oyna (Window) menyusida Docker tipidagi komanda bajariladi va ochilgan ruyxatdan keraklisi tanlanadi.

- Panel Object Manage (Dispatcher ob'ektov) - ob'ekt va qatlamlarning parametrlarini aks ettiradi.
- Panel View Manage (Dispatcher vidov) - akslarining ko'rinishlarini yaratish va boshqarish uchun.
- Panel Graphic and Text Styles (Stili teksta i grafiki) - grafik va matnli ob'ektlarni yaratish va nomlanishi uchun.

- Panel Color Styles (Цветовые стили) - ranglar to'plamidan foydalanish uchun.



- Panel Symbols and Special Characters (Символы и специальные знаки) - dekorativ simvollar sinfi tanlash uchun.

- Panel Internet Bookmark Manage (Dispatcher закладок Internet) - matnli gipermurojatlarni yaratish va boshqarish uchun.

- Panel NTML Object Conflict (Анализатор конфликтов объектов NTML) - xujjatlarni korreksiyalash va tekshirish, Internet tarmog'i orqali taqdim etish uchun.

- Panel Script and Preset Manage (Dispatcher макросов и готовых образцов) - makroprogrammalarni yozish va sozlash uchun uchun.

- Panel Object Data (База данных) - xujjatdagi jadvalni xar bir ob'ektlarini ma'lumotini o'zlashtirish, masalan: o'lchami, narxi va boshqalar.

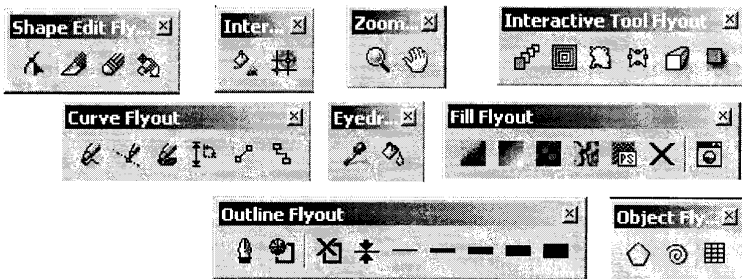
- Panel Object Properties (Свойства объектов) - xujjatdagi ob'ektlarni parametrlarini o'zgartirish va aks ettirish uchun.

- Panel Link Manage (Dispatcher связанный изображения) - xujjatda bo'lmagan ammo u bilan aloqada bulgan tasvirlarni boshqarish.

- Panel Bitmap Solog Mask (Цветовая маска точенного изображения) - nuktaviy tasvirlarni rangli nikoblarni yaratish uchun.

- Panel Lens (Linza) - Linza turlarini tanlash va parametrlarini aniqlash uchun.

- Panel Artistic Media (Имитация) - murakkab ko'rinishdagi vektor muyqalami bilan ishlash uchun.



• Transformatsiya (Transformirovanie) paneli xar xil ko'rinishdagi transformatsiyani boshqarish uchun

- Panel Shaping (Izmenenie formy) - bir nechta ob'ektlarning uchta ko'rinishini bittaga kombinatsiya qilish.
- Panel Sollog (Iqvet) i Sollog Ralette Vgowsler (Iqvetoye palitry) - rang bilan ishlash uchun
- Panel Vgowsler (Obzor) - dastur xujjatlarini kurish va boshqarish uchun

• Panellar Cliparts (Vektornye izobrajeniya), Rhotos (Fotografii), ZD models (Tryoxmernye modeli) - prouramma Bilan beriladigan SD-ROM kompakt disklarini kurish uchun

• Panel FTR Sites (Sayty FTR) - FTR saytlarga murojatlarni saqlash uchun va katta massivdagi axborotlar bilan ishlash uchun.

Nazorat savollari:

1. COREL DRAW dasturida qanday ishlar bajariladi.
2. Fayl bulimiga nimalar kiradi.
3. Dastur asboblari paneli xaqida ma'lumot bering.

6- amaliy mashg'ulot

Dasturning ob'ektlari va ularning shakllari bilan ishlash.

Ishning maqsadi: COREL DRAW ob'ektlari bilan ishlashni va tugri turtburchak, ellips, spiral chizishni urganish

Vazifa:

1. Nazariy qism bilan tanishish.
2. Dastur yordamida tugri turtburchak chizishni urganing.
3. COREL DRAW dasturida geometrik figuralarni yaratishni urganing
4. Ellips, spiral asboblari bilan ishlashni urganing.

Nazariy qism

COREL DRAW dasturi vektorli tasvirlarni yaratishda turli vositalarni qo'llaydi- ingichka chiziqlar, patsimon shtrixlar. Sho'nga karamay vektorli grafikaning ish usuli, "ko'lda" chizishdan ancha farq qiladi. Shuning uchun vektorli konturni yaratishni va taxrirlashni tasavvur qila olish kerak.

Shu maqsadda COREL DRAW dasturi geometrik figuralarni yaratish (tugri turtburchak, kupburchak, ellips, spiral) uchun muljalgan asboblarga ega, bundan tashqari "erkin chizish" asboblari (pero, kalligrafik, pero). Gradientli setka (Mesh Fill), vektorli grafikaning asosiy instrumenta bo'lgan Bez'e — egri chiziqlari, Bez'e asbobi (Vezier).

Vektorli konturlarni tuliq taxrirlash qanday asboblardan orqali yaratilganligidan qattiq nazar bir xil usulda bajariladi: Forma (Share) asbobi yordamida, redaktor maxsus paneli (Node Edit) tarmog'i orqali yoki uni almashtiruvchi xossalardan orqali (Rgoregtu Var).

Konturlar va tayanch nuqtalar

Kontur (rath) bu chiziq bo'lib dasturning chizuvchi asboblari orqali yaratiladi va ob'ektning simli strukturasi tashkil qiladi. Keyinchalik kontur ob'ektning parametrlarini (outline) va ranglarini (fill) taqdim qilishi mumkin va buning natijasida u ko'rinishga ega bo'lib chop etilishi mumkin. Agar konturda qaysidir parametrlar etishmayotgan bo'lsa u oddiy rejimda ko'rinishga ega bo'lmaydi, to'liq ob'ekt shaklida xujjatda saqlansada, pechatga chiqarilmaydi. Forma (Shape) asbobi yordamida

ajratish mumkin bo'lgan - kontur (tashkil qiluvchi kontur – kombinatsiyalanuvchi konturlar yigindisidir), aloxida ob'ekt xisoblanadi (Object).

Odatda kontur ko'p segmentlardan tashkil topadi, bu konturlar tayanch nuqtalarida ulangan Bez'e egri chiziqlaridan tashkil topgan. Segmentning bir tayanch nuqtasi joyini o'zgartirishi shaklni o'zgartiradi. Segment shaklini boshqaruvchi nuqtalar orqali xam o'zgartirish mumkin.

Standart geometrik figuralarni (tugriturtburchak, elips, yoy, aylana) yaratish uchun muljallangan asboblari sichqonchaning bir xaraqati orqali geometrik figurani chiza oladi.

Tug'ri turtburchak (Rectangle)

Tugriturtburchak asbobi istalgan tugriturtburchak yoki kvadratlarni chiza oladi. Tugriturtburchak chizish uchun asbob ustida sichqoncha tugmasini bosib quyib yubormagan xolda kerakli o'lcham olinadi. Agar tugriturtburchakni markaziy nuqtadan chizish lozim bo'lsa, <Shift> tugmasini bosib turish kerak, kvadrat chizish uchun <Stgl> tugmasi ishlatiladi.

Ajratilgan ob'ektga ung tugma orqali kontekst menyusini chaqirish mumkin, bunda ekranga ob'ekt xossalari paneli chiqadi. Bu panelda tug'rito'rtburchak asbobi va chetlari silliqqlangan burchaklar maydoni bo'lib bunda xar bir burchakni silliklanishi foyizlarda ifodalanadi Silliqqlangan burchaklarni Forma yoki Strelka asboblari orkali yaratish mumkin. Buning uchun sichqoncha ko'rsatkichini to'rtburchak burchagiga olib kelib bosib turgan xolda chetga

tortiladi.

Ellips asbobi (Ellipse)

Ellips asbobi ellipslar va aylanalar chizish uchun muljallangan.

Ellips o'ziga tashki chizilgan to'rtburchak burchaklaridan boshlab chiziladi. Ellipsni chizish uchun markazda <Shift> tugmasi, aylana uchun <Stg1> bosilishi lozim. Ob'ekt xossalari paneli erdamida ellips parametrlarini o'zgartirish mumkin. Ellips tugmachasining yukori qismidagi vkladka orqali ellipsning tipini tanlash mumkin. Ellips, Sektor, Yoy. Bu tugmalar xosalar asboblari qatorida qaytariladi.

Uchta asbob, ko'pburchak (Ro'lugon), Spiral (Spiral), Kordinata varaq i (Graph Paper), ob'ekt guruxiga yig'ilgan bo'lib asboblari panelidan aloxida panel ko'urinishida ajratish mumkin.

Spiral asbobi (Spiral)

Spirallar yaratish uchun muljallangan yoki uzluksiz egri chiziqshaklidagi geometrik shakillarini yaratish mumkin. Spiral chizish jarayoni turtburchak chizish jarayoni bilan bir xil. Spiral asboblari bo'limidan semetrik va logorifmik tugmalar orqali spiral turini tanlash mumkin. Muntazam spiral yaratish uchun <Stg1> tugmasini bosib turish kerak. Spiral parametrlarini xosalar asboblari qatoridan o'zgartirish mumkin.

Nazorat savollari:

1. Dasturda kvadrat chizish uchun qaysi standart tugma bosiladi.
2. Tugri to'rtburchak asbobi erdamida nimalar chizish mumkin.

3. Dasturda geometrik figuralar qanday yaratiladi.
4. Kontur va tayanch nuqtalar xaqida ma'lumot bering.
5. Dasturda ellips figurasi qanday yaratiladi.
6. Dasturda spiral figurasi qanday yaratiladi.

7-amaliy mashg'ulot

SOREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar xosil kilish

Ishning maqsadi: **Kordinata kog'ozli asbobi bilan parametrli reshgotka yaratish. Kupburchak asbobi (Ro1ugon) bilan ishlashni urganish. Bez'e asbobi imkoniyatlari bilan tanishish.**

Vazifa:

1. Dasturda kordinata qog'ozli asbobi (Graph Paper), Chizish asboblari (Freehand) bilan ishleng.
2. Dastur erdamida ko'burchak chizishni o'rganing.
3. Dasturda to'g'ri chizikni yaratishni o'rganing.
4. Bez'e asbobi bilan ishlashni o'rganish.

Nazariy qicm

Egri chiziqlar guruxi asboblari (Surve)

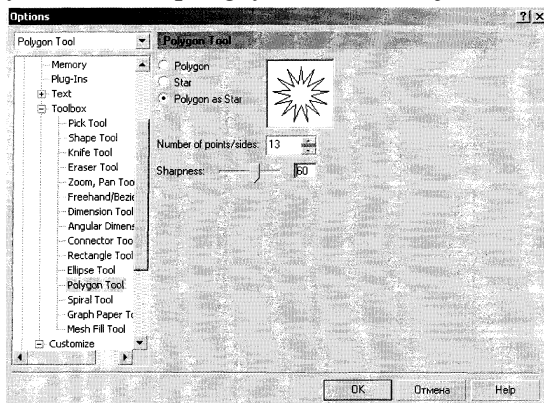
Egri chiziqlar guruxi asboblari panelida quyidagi uskunalar bor: Chizish (Freehand), Bez'e (Veziar), Pero (Natural Pen), Chizik ulchami (Dimension), Boglovchi chizik (Sonnector Line) va Boglovchi (Sonnector).

Ko'pburchak asbobi (Ro1ugon).

Ko'pburchakni, kerakli tomonlarga ega bo'lgan geometrik ob'ekt sifatida tushunish mumkin. Ko'pburchakning bir varianti sifatida yulduzchani olish mumkin, bunda ichki chizilgan ko'pburchakni maydonini kesib utadi. Ko'pburchakni yoki yulduzchani chizish to'rtburchak chizishdan farqi yo'k. S1g1 tugmasini bosib turgan xolda muntazam ko'pburchak chiziladi. Kupburchak parametrlarini ob'ekt xossalari paneli orqali o'zgartirish mumkin.

Ko'pburchak vkladkasini tanlab ushbu panelda tomon qirra maydonida ko'pburchakning qirralar sonini kiritish mumkin. Qirralar o'tkirligi maydonida shartli birliklarda qirraning o'tkirlilik darajasini kiritish mumkin. Ko'pburchak va yulduzcha tugmachalari ko'pburchaklarni tanlash imkonini beradi. Barcha ushbu maydon va tugmachalar xossalari asboblari qatorida qaytariladi

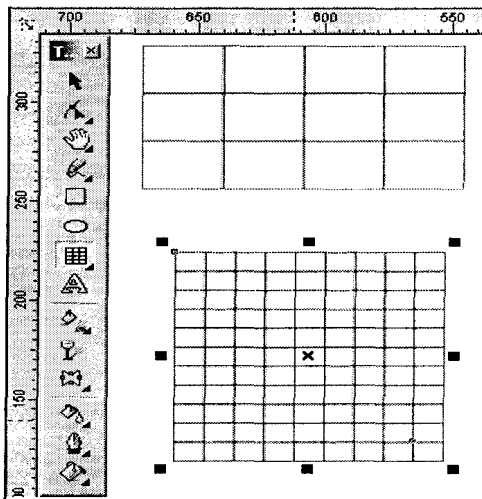
Shuni aytib utish kerakki dasturda ba'zi kelishmovchiliklar xam bor. Masalan, parametrlar muloqot oynasida ko'pburchakning yulduzcha shaqlidagi yana bir turi mavjud. (Ro'lugon as Star)



Koordinata qog'ozli asbobi (Graph Paper)

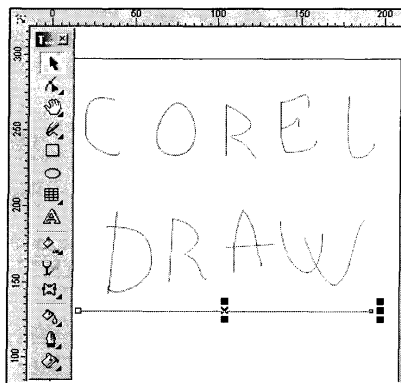
Kordinata

qog'ozli asbob berilgan parametrli reshyotka yaratish imkonini beradi. Bunday reshyotkani grafiklar yoki diagrammalar uchun koordinatali asos qilib olish mumkin. Bu instrument parametrlarini, parametrlar muloqot oynasida koordinatali qog'oz bo'limida o'zgartirish mumkin. Yacheykalar soni maydonida eniga (Number of cells wide) buyiga (Number of cells high) ko'ra yacheykalar miqdorini o'zgartirish mumkin. Kvadrat yacheykali reshyotkalarni tayyorlash uchun <Stg1> tugmasini bosib turish kerak.



Chizish asboblari (Freehand).

Chizish asboblari istalgan chiziklarni chizish uchun mo'ljallangan. Bu asbob ishi natijasida vektorli kontur xosil bo'lib bu kontur tayanch nuqtalari dastur yordamida avtomatik qo'yiladi. Bu konturlar ustida erkin taxrirlash imkoni mavjud.



Bu asboblarda chizayotgan paytda liniyalar kalinligi va obvodkalar rangini uzgartirish mumkin. Chizib bulingan chizikni istalgan paytda davom ettirish mumkin. Buning uchun kursorni uning oxirgi nuqtasiga olib kelib (kursorning egri chiziklari kursatkichga aylanadi), sichkoncha tugmasini bosgan xolda chizikni davom ettirish xamda chizish asboblari yordamida tugri chizik chizish mumkin.

Bez'e asbobi erdamida maksimal aniklik va maksimal ratsionallik bilan ixtieriy konturni yaratish mumkin. Bu asbob foydalanuvchini grafik dizaynda barcha narsani xal kiluvchi Forma yaratuvchisiga aylanishiga imkon beradi.

Tugri chizikli sigmentlar tuzish.

Tugri chizik yaratish uchun Bez'e asbobi kulay keladi. Buning uchun Bez'e asbobini tanlash kerak. Kursorni boshdangich nuqtaga olib kelish va sichkonchanning chap tugmasini bosish kerak. Tugma bosilgan joyda segmentning boshlangich tayanch nuqtasini ifodalovchi ko'ra nuqta paydo bo'lad. U keyingi nuqta yaratilgunga kadar aktv bo'lib turadi . So'ng kursirni keyingi nuqta joylashadigan yangi joyga olib o'tish kerak . Ikki nuqta Tug'ri chiziq bilan tutashadi.

Tayanch nuqtalarning turlari.

Bir necha segmentlarning tutashishida tayanch nuqtalari Corel Draw dasturida uch tipli bulishi mumkin :

1. Ikki egri chiziqni "bukilishda" tutashtiruvchi tayanch nuqtasi - burchak tayanch nuqtasi deyiladi . (cups node) BundaY tayanch nuqtasida boshqaruvchi chiziqlar xam yunalishi ,xam o'zinligi buicha mustaqildir.

2. Ikki egri chiziqni sinishsiz tutashtiruvchi tayanch nuqtasi - silik tayanch nuqtasi deiladi (smooth node) Bunday tayanch nuqtalarda boshqaruvchi chiziqlar bir-biridan faqat o'lchami bilan gina mustaqil, yonalishi bo'icha esa umumiy tutashuvchi tug'ri chiziqni tashkil qiladi .Boshqaruvchi chiziqnlarni birining o'rin almashishi ikkichi xam o'rin almashishiga olib keladi.

3. Sinishsiz va bir xil qiyalik bilan tutashgan tayanch nuqtasi simetrik tayanch nuqtasi deiladi (symmetrical node). Bunday tayanch nuqtalarda boshqaruvchi chiziqlar bir-biriga xam yonalishi, xam kalinligi bilan bog'lik

Nazorat savollari:

1. Egri chiziqlar guruxi asboblari panelida qanday uskunalar bor.
2. Dasturda ko'pburchaklar qanday yaratiladi.
3. Kordinata qog'ozli asbobi (Graph Paper)ning imkoniyatlari.
4. Chizish asboblari qanday chiziqlar chizish uchun mo'ljallangan.
5. Tayanch nuqtalari Corel Draw dasturida necha tipli bo'lishi mumkin.
6. Tug'ri chiziq yaratish uchun qanday asbob qulay keladi.

8- amaliy mashg'ulot

COREL DRAW dasturida ob'ektlarni purkash, rang bilan ishlash.

Ishning maqsadi: Dasturda ob'ektlarni purkashni o'rganish.

Imitatsiya asbobi yordamida murakkab tuzilishga ega bo'lgan bezakli shakllarni yaratish.

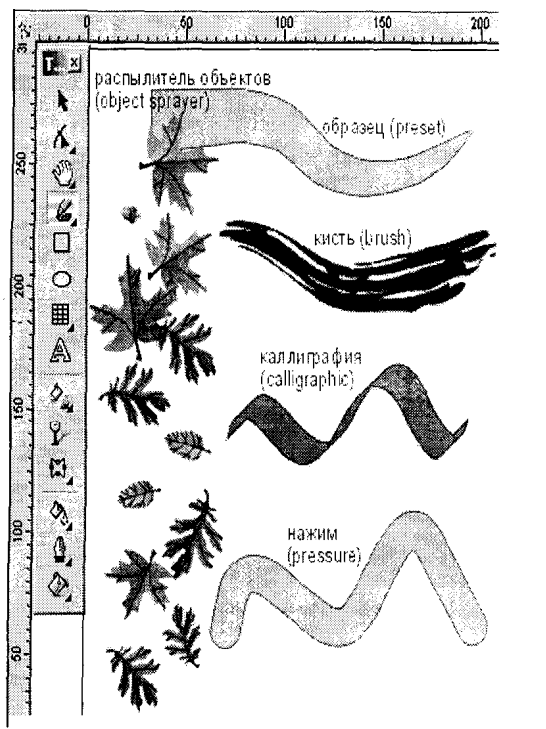
Vazifa:

1. Nazariy qism bilan tanishing.
2. Ob'ektlarni purkash ishi qanday amalga oshirilishini o'rganing
3. Dastur erdamida murakkab tuzilishga ega bo'lgan bezakli shakllarni yaratish.

Nazariy qism

Imitatsiya asbobi (Artistic Media).

Imitatsiya asbobi nuqtali grafika dasturlarida ko'prok ishlatiladi. Shunga qaramay vektorli dastur xam bu asbobni taqdim etadi. Bu asbob orqali Peroda chizish o'pnini bosa oladi, shu bilan birga bezakli shtamp o'rmini xam bosadi. Bu asbobning joyibligi shundaki u asosiy konturni chizib, bu kontur bo'ylab turli obe'ktlar joylashib manzarali va grafik effektlarni beradi.



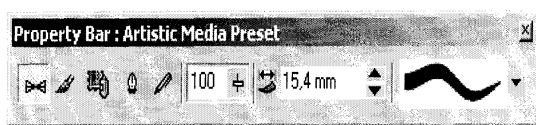
Na'muna rejimi (Rgeset) bu rejimda shunday obe'ktlarni yaratish mumkinki, bunda bu obe'ktlar tayyor na'munalarga qarab o'z shaklini o'zgartiradi. Bu rejimda shakilli chiziqnlarni ishlatish mumkin.

Muyqalam rejimi (Vrush) bu rejimda murakkab tuzilishga ega bo'lgan bezakli shakillarni yaratish mumkin.

Purkagich rejimi (Object Sprayer) kontur trektoriyalari bo'ylab turli grafik obe'klarni joylashtiradi. Bu rejim murakkab ramqalar, bezakli qatorlarni yaratish uchun muljallangan.

Kalligrafiya rejimi (Salligraphis) bu rejimda kalin pero yoki enli muyqalam egri chiziqlarini chizish mumkin.

Bosim rejimi (Rgessure) bu rejimda shunday chiziqlarni chizish mumkinki bu chiziqlarni klaviatura orqali boshkarish mumkin.



1 2 3



1 2 3 4 5

Na'muna rejimi (Rgeset).

Xossalar asboblari qatorida bu rejim tanlansa quyidagi parametrlarga ega bo'lamiz: tekislash maydoni (Freehand Smoothing) asosiy chiziqni 0 dan 100 diapazonigacha tekislash imkoniyati. (rasmda 1 raqami bilan ko'rsatilgan)

O'lcham maydoni (Size) (2 raqam) bezakli shtrixlarning o'lchamini foizlar xisobida o'zgartirish imkonini beradi. 1 dan 999% gacha.

Ob'ektlar ro'yxati maydoni (3 raqam) bu ro'yxatda turli formadagi purkaladigan ob'ektlarning namunalari keltirilgan.

Save tugmachasi (4 raqam) muvqalam rejimida ish yuritish bilan bir xil.

Uchirish tugmachasi (Delete) ro'yxatdagi xoxlagan variantlardan birini uchiradi.

Purkash tartibi (Sgaur Ogdeg) (6 raqam) ob'ektning kontur bo'ylab joylashish ro'yxatini taqdim etadi - Tasodafan (Random1u), Ketma-ketli (Sequendally), Yunalish buylab (Vu Digektion).

Ob'ektlar ro'yxatiga ko'shish tugmasi (Add to SprayList) (7 raqam) ob'ektlar ro'yxatiga yangi elementlarni qo'shish imkoniyatini beradi. Ulardan keyinchalik "Uynovchi" qatorini (play list) tashkil qilish mumkin.

Ob'ektlarni purkash (Object Sprayer) ni tanlanganda xossalar asboblari qatorida ko'yidagi parametrlarga ega bo'lamiz:

(Sglajivanie) maydoni (Freehand Smoothing) (rasmda 1 rakami bilan) - 0 dan 100 gacha diapazonda bolgan asosiy shtrixni tug'irlash darajasini aniqlash uchun mo'ljallangan.

O'lchamlar maydoni (Size) (2 raqam) 1dan 999% gacha diapazondagi

Boshlang'ich min. va mak. O'lchamlarni foizlarda aniqlashga imkon beradi. Ob'ektlar ro'yxatida (Spraylist:) (3 raqam) turli xildagi purkaklaninuvchi ob'ektlarning keng tanlash (dakarativnyx) namunasi berilgan. Save tugmasi (4) ming ishlash jarayoni muvqalam (Vrush) rejimida ishlash jarayonidan farq qilmaydi. Uni SD- R formatida saqlash imkonini beradi.

O'chirish tugmasi (Delete) (5) ruyxatdagi ixtiyoriy variantni ochirish imkoniyatlarni beradi.

Purkash tartibi ro'yxati (Srgau Order) (6) kontur bo'ylab ob'ektlarni taksimlash usullarining ruixatini - Tasodifiy (Ramdomly), ketma ket (sequentially), Yunalish boicha (Vu Direktion) Ob'ektlar ro'yxatiga ko'shish tugmasi (Add to Spraylist) (7) ob'ektlar ro'yxatiga yangi elemertlar qo'shish imkoni beradi. Ulardan keinchalik «uynnovchi» sostav tashkil kilinishi mumkun.

Ob'ektlar ruixatini aktivlash tumasi (Spraylist Dialog) (8) aktiv elentlar ruixatini yaratish muloqat oinasini ekranga chiqaradi unda 2 ta oyna ko'rsatilgan: barcha ob'ektlar ro'yxati oynasi (Spraylist) va aktiv ob'ektlar oynasi (R1aulist).

Ob'ektlar maydoni / intervalar (Dabs/Spasing) (9) ob'ektlar va intervallar sonining o'zaro aloqasini o'zgartirish imkoni beradi. intervalar (Spacing) quyi maydonda ob'ektlar moxiyati orasidagi intervallarni aniqlaydi, yuqori ob'ektlar (Dabs) maydonida esa - xar-bir interval nuqtasidagi shu ob'ektlar sonini.

Aylanish tugmasi (Rotation) (10) ekranga barcha ob'ektlar aylanishining parametrini o'zgartirishi mumkin bo'lgan qo'shimcha oynani chiqaradi.

Joy o'zgartirish tugmasi (Offset) (11) ekranga ob'ektlarning konturga nisbatan ko'chish yunalishi va qiymatini o'zgartirish mumkin bo'lgan qo'shimcha oynani chiqaradi. Qiymatni tiklash tugmasi (Reset Value)(12) moe faylda saqlangan boshlang'ich qiymatni qaytarishi mumkin.

Kalligrfiya rejimini tanlashimiz bilan Svoystva (Rgoregtu Var) asboblar panelida quyidagi parametrlarga yo'l ochiladi :

Tekislash maydoni (Freehand Smoothing) (1-raqam bilan belgilangan) va kenglik (Width) (2)lar Muyqalm kabi funktsiyalanadi Burchak (Angle) (3) maydoni muykalamning ogish burchagini aniqlash uchun xizmat qiladi. Svoystva asboblar chizig'ida Najim rijimi tanlanganda quyidagi parametrlarga yo'l ochiladi:

Tekkislash maydoni va kenglik muyqalam shtrixi qalinligini boshqarish tugmalar erdamida ta'minlanadi.

Nazorat savollari:

1. Imitatsiya asbobi (Artistic Media)-deganda nimani tushunasiz.
2. Kalligrafiya rejimi (Salligraphis)da qanday chiziqlarni chizish mumkin.
3. (Vgush) rejiming vazifasini tushuntiring.
4. Ob'ektlarni purkash nima ?
5. Spraylist Dialog-tugmachasining vazifasi.
6. Aylanish tugmasi (Rotation) ning vazifasi.

Mundarija

1. Adobe Photoshop 7.0 Programmasi bilan tanishuv	3.
2. Adobe Photoshop dasturida tasvir va rasm bilan shlash	9
3. Matnlar bilan ishlash.....	16
4. Adobe Photoshop dasturida tasvirga ishlov berish. Qatlamlar (sloy) bilan ishlash	23.
5. COREL DRAW dasturi bilan tanishuv. COREL DRAW dasturida.....	28
6. Dasturning ob'ektlari va ularning shakllari bilan ishlash	33
7. COREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar xosil qilish	36
8. COREL DRAW dasturida ob'ektlarni purkash, rang bilan ishlash.....	41