

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIIY VA O'RTA MAXSUS

TA'LIM VAZIRLIGI

BUXORO DAVLAT UNIVERSITETI

Fizika –matematika fakulteti

“Axborot texnologiyalari” kafedrası

“Kompyuter grafikasi va web dizayn” fanidan

REFERAT

Mavzu: Corel Draw X6 dasturida Растровые изображения bo'limining imkonyatlari.

Bajardi:

Yangiboyeva N.

Qabul qildi:

Xayatov X.

Buxoro-2016

Mavzu:Corel Draw X6 dasturida Растровые изображения

bo'limining imkoniyatlari.

Reja:

1. Corel DRAW grafik muharriridagi asosiy dasturlar.
2. Corel DRAW grafik muharririni ishga tushirish.
3. Atributlar paneli.

Corel Draw dasturlari paketi haqida umumiy ma'lumotlar

Corel DRAW - bu illyustratsiyalarni vektor grafikasi printsipligiga asoslangan holda yaratuvchi va tahrirlovchi dastur hisoblanadi. Corel DRAW dasturining imkoniyatlari unda turli hil grafik kompozitsiyalarni yaratishga yordam beradi. Ayniqsa dinamik interaktiv instrumentlar, turli hil effektlar va grafik ma'lumotlarni HTML va PDF formatlarida tayyorlash imkoniyatlari yaratilgan. Bundan tashqari Corel DRAW grafik muharririda ranglar palitralarida turli hil ranglarni tanlash mumkin. Shuningdek turli formatlar bilan ishlashda yordam beruvchi turli instrumentlar, import va eksport uchun zarur bo'lgan ko'plagan filtrlar, tasvirni nashr qiluvchi vositalar ijodkor uchun eng yuqori ijodiy muhit yaratib beradi.

Corel DRAW grafik muharriridagi asosiy dasturlar

Corel DRAW 9 quyidagicha qismlardan tashkil topgan;

- Dastur fayllari (Program Files)
- Ma'lumot beruvchi fayllar (Help files)
- O'rgatuvchi dasturlar va namunalar (Tutors and Examples)
- Konturlar va zalivkalar (Outlines & Fills)
- Makroslar (Scripts) va zagotovkalar (Presets)

Corel PHOTO - PAINTS quyidagi qismlardan tashkil topgan;

- Dastur fayllari (Program Files)
- Ma'lumot beruvchi fayllar (Help files)
- O`rgatuvchi dasturlar va namunalar (Tutors and Examples)
- Makroslar (Scripts) va zagotovkalar (Presets)

Filtrlar

Corel DRAW grafik muharririda quyidagicha filtrlar mavjud:

- Rastr formatlari filtrlari: CPT, TIF, PCX, BMP, GIF, JPG, PCD, PSD, MAC, PP5, TGA, SCT, FPX, PNG, RAW, DCS, WI, IMG, RIFF Painter 5.
- Vektor formatlari filtrlari: WPG, AI, DXF, CGM, CMX, CDR, CPX, CDX, EPS, EMF, HPGL/PLT, PCT, Interpreter Past Scrypt, WMF, PDF, PSF, DWG, 3DMF, VSD, TTF.
- Animatsiya fayllarining barcha filtrlari.
- Tekst fayllari filtrlari: WP8, DOC, RTF, TXT, XLS, WQ/WB, WK.
- Internet formatlarining barcha filtrlari. Shuningdek:
- 66 ta standart shrift.
- Corel Uninstall.
- Readme fayllari mavjud.

Yordamchi dasturlar

Corel DRAW 9 grafik muharririning kompakt-diskida bir qancha yordamchi dasturlar mavjud:

- Adobe Acrobat Reader 4
- Canto Simulus Deskbop
- Apple Qvik time 3.0
- Misrosoft internet explorer 5

Corel DRAW grafik muharririni ishga tushirish

Corel DRAW dasturini ishga tushirgandan so`ng uning oynasi 1-rasmdagidek ko`zga tashlanadi. Grafika ustida ishlash uchun Welcom to Corel DRAW (Corel DRAWga xush kelibsiz) dialog oynasidagi variantlardan birini tanlash lozim. Agar

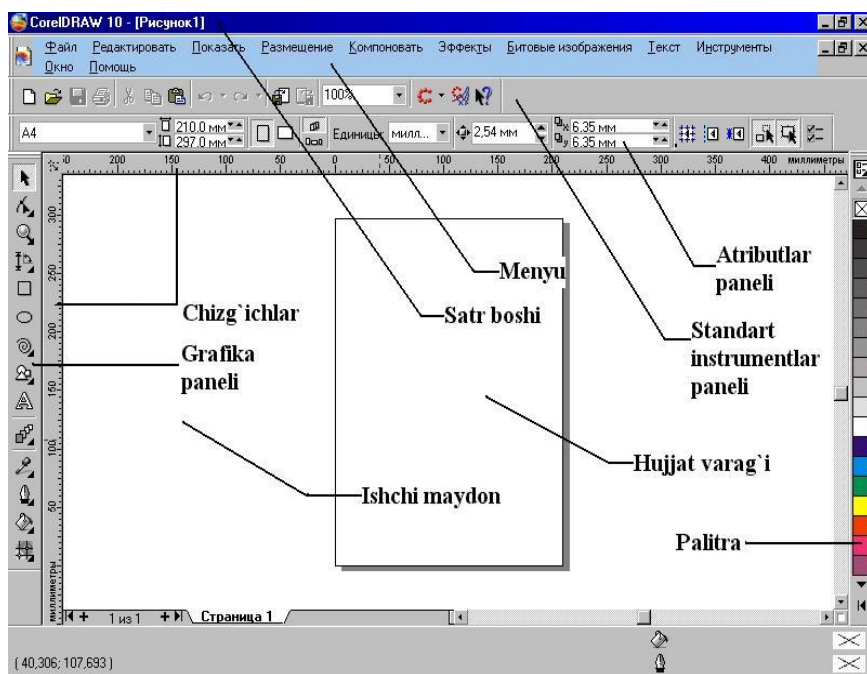
biz New Graphic (Yangi hujjat) variantini tanlasak ekran markazida nashr varag`i bo`lgan - rasmdagidek standart oyna paydo bo`ladi. Ushbu dialog oynasidagi What is New (Yangiliklar) bo`limidagi Corel DRAW dasturiga oid yangi o`zgarishlarni bilib olamiz..



6-rasm

Quyida Corel DRAW oynasining asosiy elementlari haqida ma'lumotlar keltiramiz.

Satr boshi qatoridan va nashr varag`idan boshqa barcha yuzalar ishchi soha deb yuritiladi. Oynaning chap burchagida grafika paneli, o`ng tomonida esa ranglar palitrasi joylashgan. Oynaning yuqoridagi chekkasidan ketma-ket holda satr boshi, menyu satri, standart instrumentlar paneli va atributlar paneli joylashgan. Oynaning pastki qismida gorizontaal aylantirish yo`lchasi, undan pastda esa holat satri joylashgan. Oynaning markazida nashr varag`i joylashgan. Soyali ramka esa varaq chegarasi hisoblanadi. Varaqni o`rab turgan oq maydon esa hujjat oynasining ishchi maydoni deyiladi.



7-rasm

Grafika paneli. Interaktiv instrumentlar

Grafika paneli

Grafika panelida grafik asar yaratish uchun zarur bo'lgan instrumentlar joylashgan. Shuningdek grafika panelida ob'ektlarning rangini, shaklini o'zgartiruvchi qo'shimcha instrumentlar ham mavjud. Ba'zi instrumentlar tugmalarining o'ng tomonidagi pastki qismida kichkina qora uchburchakliklar qo'yilgan. Agar bunday tugmani "sichqoncha" bilan bir oz vaqt bosib tursak, undan qo'shimcha instrumentlarning tugmalari ochiladi.



8-rasm

Quyidagi tablitsada grafika panelidagi barcha instrumentlar va ularga qo'shimcha bo'lgan instrumentlarning asosiy bajaradigan vazifalari to'g'risida ma'lumotlar keltirilgan:

T/r	Instrument	Qo'shimcha instrumentlar	Bajaradigan vazifalari
1	Pick (ko'rsatgich)		Ob'ektlarni tanlash va qayta tuzish
1	Pick (ko'rsatgich)		Ob'ektlarni tanlash va qayta tuzish
	Shape (shakl)	Knife (Pichoq) Eraser (o'chirg'ich)	Kontur bog'lamlarini surish hisobiga ob'ektlarning shaklini o'zgartirish. Grafik ob'ektlarning qismlarini

		FreeTransform (Erkin holatda o`z- gartirish)	qirqish va chiziqlarni birlashtirish. Ob'ekt qismlarini o`chirish.  Ob'ektlarni o`zgartirish va qayta tuzish.
3	Zoom (Масштаб)	Pan (varaqni surish)	Ob'ektlarni kattalashtirilgan yoki kengaytirilgan holatda ko`rish. Varaqni hujjat oynalari chekkasiga joylashtirish.
4	Freehand (egri)	Bezier (Egri Beze) Artistic (Badiiy vositalar) Dimension (o`lcham chiziqlari) Connector Line (Birlashtiruvchi chiziq)	Egri shakldagi chiziqlarni xuddi qalamda chizgandek chizish "Nuqtalarni birlashtirish" va egri shaklni boshqarish orqali egri chiziqar chizish. Turli tuman badiiy effektlarni qo`llagan holda mo`yqalam holatida rasm chizish. Ob'ektlar yoki ular orasidagi o`lchamlarni qo`yish uchun o`lcham chiziqlari chizish. Ob'ektlar orasidagi tutashuv chiziqlarni chizish.
5	Rectangle (To`g`rito`rt-		Turli o`lcham va nisbatdagi

	burchaklik)		to`g`ri to`rtburchaklik chizish
6	Ellipse (Ellips)		Turli o`lcham va nisbatdagi ellips larni chizish.
7	Polygon (Ko`p burchaklik)	Spiral (Spiral) Graph Paper (Diagramma to`ri)	Turli qirrali ko`pburchaklik va yulduzlar chizish.  Spiral chizish.  Turli hil qatorli diagramma to`ri chizish.
8	Text (Tekst)		Figurali yoki oddiy tekst kiritish
9	Interactive Fill (Interaktiv quyish)		Ob'ektlarni interaktiv bo`yash
10	Interactive Transpanency (Shaffoflikni interaktiv tuzish).		Ob'ektlar shaffofligini interaktiv tuzish
11	Interactive Effects (Effektlarni interaktiv tuzish)	Interactive Blend (qadam-baqadam o`tishni interaktiv tuzish) Interactive Contour (Oreolni interaktiv tuzish) Interactive Distortion (Interaktiv	Ob'ektlarning qadam-baqadam o`tishini interaktiv tuzish. Boshqa ob'ektlarning shaklini takrorlovchi ob'ektlarni interaktiv tuzish. Ob'ektlarni interaktiv deformatsiyalash.

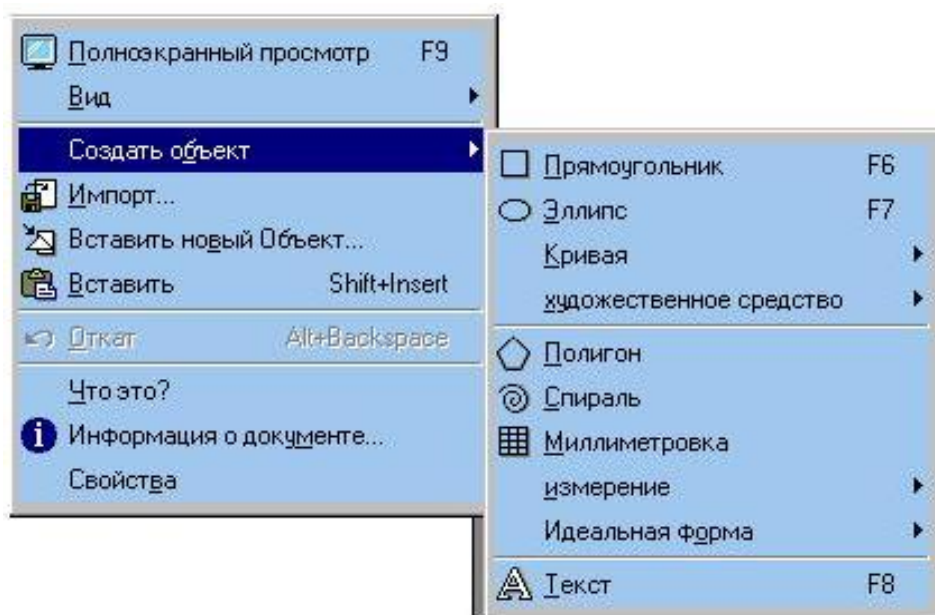
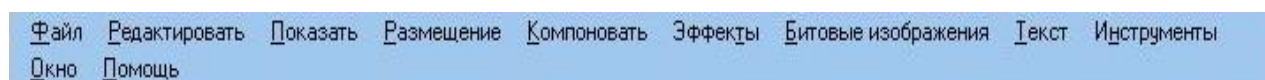
		deformatsiyalash) Interactive Envelope (Egiluvchi shakllarni interaktiv tuzish) Interactive Extrude (hajmni interaktiv tuzish) Interactive Drop Shadow (Soyani interaktiv tuzish)	Ob'ekt shakllarini interaktiv egish. Ob'ektlar uchun uch o'lcham li effekttni immitatsiyalash. Ob'ektlardan tushuvchi yarimtonli soyani interaktiv tuzish.
12	Eyedropper (Tomizgich)	Paintbucket (To'ldiruvchi)	Ob'ektning rangini tanlab rang kiritish. Ob'ektga standart rang to'plamidan rang quyish.

Asosiy menyu

Asosiy menyu satri Corel DRAW ekranining yuqorigi qismida, satr boshi qatorining ostida joylashgan. Bu dasturdagi ekranning xohlagan joyiga qo'yish mumkin bolmagan, ma'lum joyga ega bo'lgan yagona element hisoblanadi. Asosiy menyu 11 punktdan iborat. Bu menyuga foydalanuvchi qo'shimcha maxsus komandalarni ham qo'shishi mumkin.

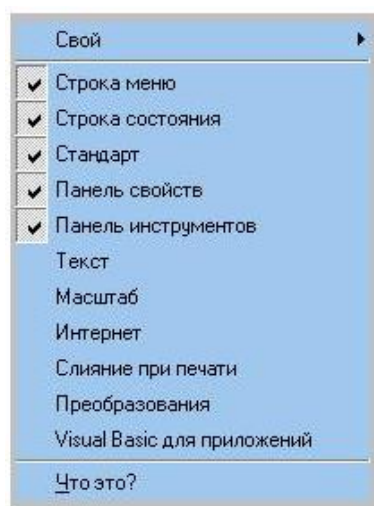
Agar asosiy menyuning hohlagan bir punktini bossak, undan komandalar ro'yxati ochiladi. Menyudagi komandani tanlash uchun "sichqoncha"dan yoki shu komandaga mos keluvchi klavishni bosish mumkin. Masalan, Color Management (ranglarni boshqarish) dialog oynasini ochish zarur bo'lsa, Tools (servis) menyusini

"sichqoncha" bilan bosib keyin "S" klavishini bosish mumkin. "Sichqoncha"dan tashqari klavishlardan ham foydalanish ishni tezlashtirishga yordam beradi.

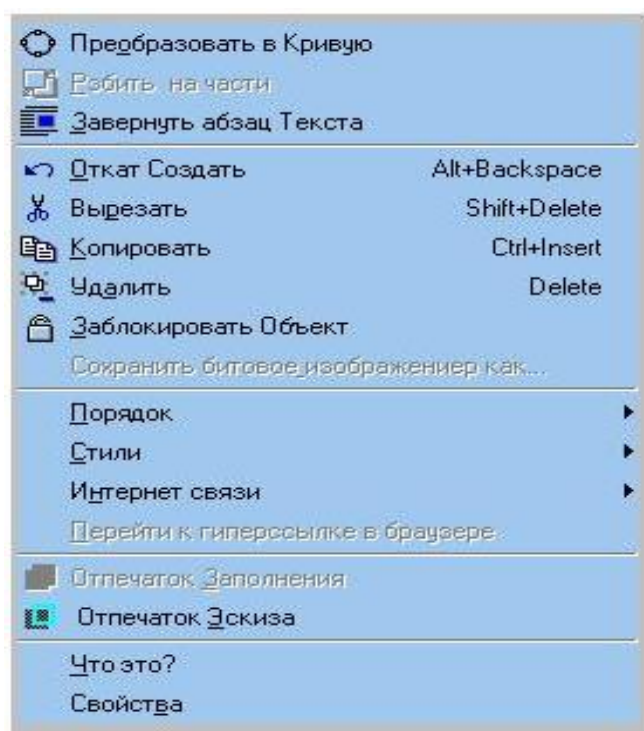


9-rasm

Toolbar (Instrumentlar paneli) kontekst menyusi



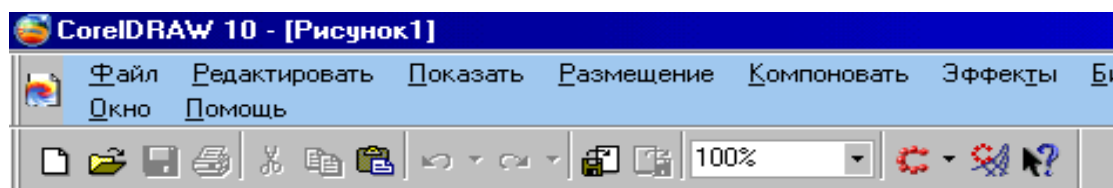
7-rasmda ko`rsatilgan Toolbar (instrumentlar paneli) kontekst menyusi eng qiziqarli va kerakli menyulardan hisoblanadi. Bu menyu sichqonchanning o`ng tugmasini standart instrumentlar panelida, atributlar panelida yoki grafika panelida bosish orqali chaqiriladi. Bu menyu orqali instrumentlar panelini tanlash mumkin.



12-rasm

Standart instrumentlar paneli

Standart instrumentlar paneli asosiy menyu satrining ostida joylashgan. Bu panelda Corel DRAWning turli funktsiyalarini tez va qulay topib berishni ta'minlovchi tugmalar joylashgan. Bu tugmalardan tashqari panelda Zoom levels (Масштаб) nomli ochiluvchi ro`yxat joylashgan.



3-rasm

Zoom levels (Масштаб) ochiluvchi ro'yxat orqali 12 hil Масштабни tanlash mumkin:

- **To Selected (faqat ajratilgan ob'ektlar)**
- **To Fit (hamma ob'ektlar)**
- **По Page (Varaqni yaxlit holatda ochish)**
- **To Width (eni bo'yicha)**
- **To Height (balandligi bo'yicha)**
- **10 %, 25 %, 50 %, 75 %, 100 %, 200 %, 400 %.**

Bundan tashqari Zoom (Масштаб) parametri maydonida standart bo'lmagan Масштаб koeffitsientlarini ham berish mumkin. Buning uchun talab qilinayotgan Масштабni protsentda berib ENTER klavishini bosish kerak.

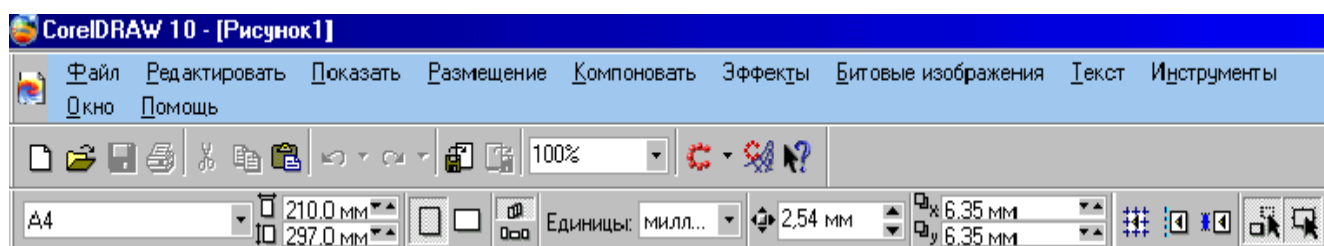
Standart instrumentlar panelini har kim o'zining ish uslubiga moslab tuzib olishi mumkin.

Agar sichqoncha ko'rsatkichini instrumentlar panelidagi biron bir tugmaga ustiga qo'yib bir oz vaqt kutib tursak, tugmaning nomi yozilgan ma'lumot paydo bo'ladi. Shunda ekranning pastki qismidagi holat satrida bu tugmaning funktsiyasi haqidagi qo'shimcha ma'lumotlar paydo bo'ladi.

Atributlar paneli

Atributlar paneli (Property Bar) - bu hozirgi daqiqada qanday instrument yoki ob'ekt faol bo'lsa shunga qarab tarkibi va instrumental vositalari o'zgarib turuvchi panel hisoblanadi.

Atributlar paneli standart instrumentlar paneli ostida joylashadi.



14-rasm

Atributlar panelida ishlash jarayonida ko‘plagan menyu komandalari va dialog oynalaridan foydalanishga hojat qolmaydi.

Shunday qilib atributlar paneli qanday instrumentni ochsangiz shunga qarab o‘zgarib turadi.

Dialog oynasi

Corel DRAW da ba'zi bir harakatlar yoki komandalarni bajarish jarayonida qo‘shimcha informatsiya zarur bo‘lsa dialog oynasi paydo bo‘ladi.

Dialog oynasi bilan ishlashda sichqoncha yoki klaviaturadan foydalanish mumkin.

Klaviatura bilan ishlash jarayonida dialog oynasi elementining birisidan ikkinchisiga o‘tish uchun TAB klavishasini bosish lozim. Kerakli elementni topib olgandan so‘ng klavish yordamida bayroqchani qo‘yish yoki olib tashlash mumkin. Bundan tashqari undan ma'lumotlar ham kiritish mumkin.

Tutashuvchi oynalar

Corel DRAWning ilgarigi versiyalaridagi ko‘plagan dialog oynalarining o‘rniga tutashuvchi oynalar paydo bo‘lib, bu tutashuvchi oynalar bir qancha qulayliklarga ega. Masalan Color Palette Browser (Palitralarni ochish) tutashuvchi oynasini olib qarasak, bu tutashuvchi oyna ishchi maydonning o‘ng chekkasidagi ranglar politrasi yonida joylashgan bo‘lib, bu oynani ishchi maydonning hohlagan chekkasiga tutashtirish va yulib olib boshqa qulay maydonga ham joylashtirish mumkin.

Tutashuvchi oynalarni View/ Dockers (ko‘rinish/ Tutashuvchi oynalar) komandasi yordamida chaqirish mumkin.

Tutashuvchi oynalar quyidagilardan iborat:

- Object Manager (ob'ektlar despetcheri)
- Object Data Manager (ob'ektlar haqida ma'lumotlar beruvchi despetcher)
- View Manager (ko'rinishlar despetcher) CTRL+F2
- Link Manager (Aloqa despetcheri)
- Internet Bookmark Manager (internet zakladkalari despetcheri)
- HTML Object Conflict (HTML ob'ektlar koeffitsenti)
- Bitmap Color Mask (rastrli rangli maska)
- Lens (Linza) Alt +F3
- Artistig Media (Badiiy vositalar)
- Transformation (o'zgartirish)
- Shaping (shakllar)
- Color (rang)
- Color Palette Browser (palitrani ochish)
- Color Styles (rang stillari)
- Graphic and Special Characters (grafika va tekst stillari)
- Symbols and Special Characters (Simvollar va maxsus belgilar) CTRL + F11
- Scrapbook (Albom)
- Script and Preset Manager (makrosalar va zagotovkalar despetcheri):

Agar ekranda bir nechta tutashuvchi oynalar ochiq bo'lsa, oxirgi ochgan oynangiz undan oldingisi bilan birga aks etadi, ikki va undan ko'p bo'lgan tutashuvchi oynalar guruhni tashkil qiladi. Bu oynalarni pastga o'chirib qo'yib, kerakli paytda ancha oson chaqirish mumkin.

Primitiv shakllar va diagramma to'rlari chizish

To'rtburchakliklar, ellipsalar, ko'pburchakliklar, yulduzlar,

spiral va diagramma to'rlari

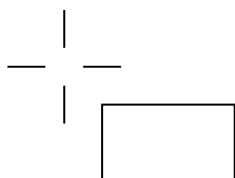
To'rtburchaklik - bazaviy shakllarning eng oddiysi hisoblanadi. Bu shaklni yaratish uchun grafika panelida maxsus vositalar qo'yilgan. Bu oddiy va tushunarli

bo'lgan instrument bilan turli shakl va o'lchamdagi to'rtburchaklikni yaratish mumkin.

Bu komandani ishga tushirish uchun grafika panelidagi Restangle (to'rtburchaklik) instrumenti yoki F6 funktsional klavishi tanlanadi.

Bundan tashqari hujjat oynasida sichqonchaning o'ng tugmasini bosish orqali kontekst Create Object/ Rectangle (F6)- ob'ekt yaratish/ to'rtburchaklik (F6) komandasini tanlash mumkin.

Rectangle (To'rtburchaklik) komandasini tanlagandan keyin sichqonchaning ko'rsatgichi kichkina xoch shakliga kiradi va chizmaning boshlang'ich nuqtasini belgilab beradi. Xochning o'ng tomonida pastda esa kichkina to'rtburchaklik

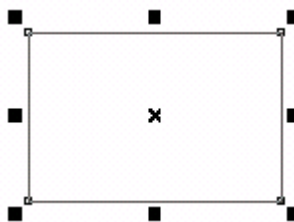


tasvirlangan bo'ladi.

To'rtburchak yaratish uchun burchak nuqtasining ustida sichqonchaning chap tugmasini bosib turib diagonal bo'ylab to'rtburchakning qarama-qarshi burchagiga qarab tortiladi. Sichqonchaning tugmasini qo'yib yuborgandan keyin to'rtburchak hosil bo'ladi. Chizish jarayonida atributlar panelida to'rtburchakning markaz koordinatalari, shuningdek eni va bo'yingining aniq o'lchamlari paydo bo'ladi.

Agar to'rtburchakni yaratish jarayonida CTRL klavishini bosib tursak to'rt tomini ham bir hil o'lchamda va nisbatdagi to'rtburchaklik hosil bo'ladi.

Chizilgan to'rtburchaklik rasmda quyidagi ko'rinishda bo'ladi:



Markazda jolashgan X harfi ko‘rinishdagi belgini bosib turib sursangiz va uni boshqa joyga olib borib qo‘yishimiz mumkin.

Corel DRAW dasturida burchaklari tutashib ketgan to‘rtburchaklikni hosil qiluvchi instrument yo‘q. Bu vazifani esa Shape (shakl) instrumenti yordamida bajaramiz. Bu instrumentni to‘rtburchakni hohlagan nuqtasiga olib borib bosamiz va chetga suramiz. Shundan keyin to‘rtta burchak birdaniga yoy holicha tutashadi. To‘rtburchakning burchaklarini yoy hoida tutashtirishning interaktiv usuli juda qulay. Bunda har bir burchakni bo‘lak holatda tutashtirish mumkin. Buning uchun Z klavishini bosib, bog‘lamni sichqoncha bilan bosish kerak. Shundan keyin Shape (shakl) instrumenti yordamida suriladi va to‘rtburchakning bitta burchagi yoy hoida tutashtirish zarur bo‘lsa Z klavishi bilan birga SHIFT klavishi ham bosiladi va kerakli burchaklar ketma-ket tutashtiriladi. To‘rtburchaklik aktiv ob'ektga aylangandan keyin, atributlar panelida tutashma foizini hohlagancha o‘zgartirish mumkin.

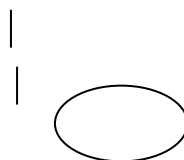
Ellips yasash

Ellips primitiv shakllarning eng ko‘p foydalaniladigani hisoblanadi. Bu instrument yordamida deyarli barcha grafik ob'ektlarning tasvirini ishlashda foydalanish mumkin.

Ellips yasashda uning o‘lchamini aniq tasavvur qilish lozim.

Ellips yasash uchun grafika panelidagi Ellipse (ellips) tugmasini bosamiz. Bundan tashqari F7 funktsional klavishni bosib chaqirish mumkin. Shundan keyin

kursor pastda rasmda ko'rsatilgandek shaklga kiradi.



Instrument tanlab bo'lganimizdan keyin tasavvur qilinayotgan to'rtburchakning biron bir burchagidan tutib qarama-qarshi tomonga tortamiz. Shunda atributlar panelida ellipsning eni va bo'yi, shuningdek markaz koordinatalari paydo bo'ladi. Chizish jarayonida ellips o'lchamlari atributlar panelida ellipsning eni va bo'yi, shuningdek markaz koordinatlari paydo bo'ladi. Tugmani qo'yib yuborganimizdan keyin ellips paydo bo'ladi. Holat satrida esa ellips shu daqiqada ajratib, belgilangan shakl ekanligi haqidagi ma'lumot paydo bo'ladi. Chizish jarayonida ellips o'lchamlari atributlar panelida dinamik ravishda yangilanib turadi. ellips chizganda ham xuddi to'rtburchakni chizgandagiga o'xshab, klavish modifikatordan foydalanish mumkin.

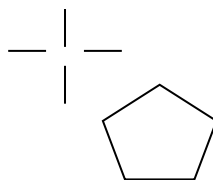
Bunda CTRL klavishini bosib ushlab tursak ellips emas, aylana hosil bo'ladi. SHIFT klavishini bosib tursangiz aylana markaz nuqtadan hosilbo'ladi.

Sektor yoki yoylar hosil qilish uchun atributlar panelidagi kerakli tugmalarni topib ishlatishni o'rganish kifoya. Chunki Corel DRAWda sektor va yoylar hosil qilish uchun maxsus instrument yo'q.

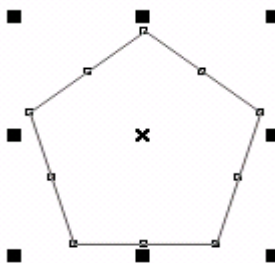
Ko'pburchakliklar va yulduzcha yasash

Ko'pburchaklik Corel DRAWdagi eng murakkab grafik primitivlardan hisoblanadi.

Ko'pburchaklik yasash uchun grafika panelidagi Polygon (ko'pburchaklik) tugmasini bosamiz yoki rasm chizish oynasining ustiga borib sichqonchaning o'ng tugmasini bosamiz va kontekst menyusidagi Create Object/ Polygon (ob'ekt yaratish/ ko'pburchaklik) komandasini tanlaymiz. Shundan keyin kursor pastda ko'rsatilgandek ko'rinishga kiradi:



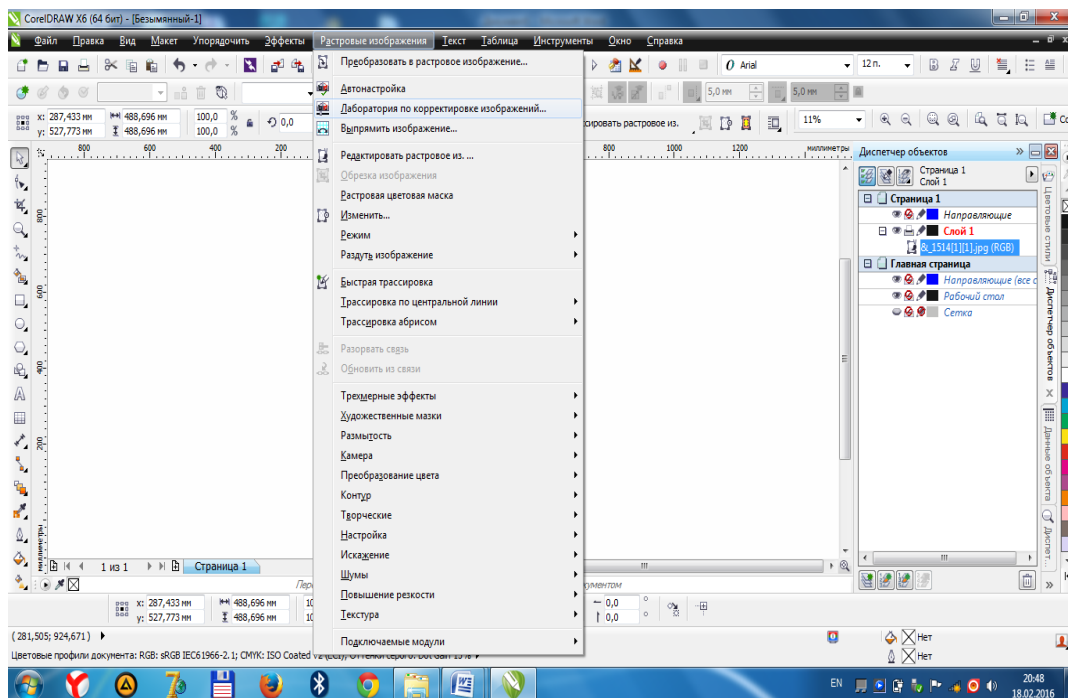
Chap tomondagi tugmani tutib turib sichqoncha ko'rsatkichini suramiz va rasmda ko'rsatilgandek besh qirrali ko'pburchaklik hosil bo'ladi:



Ko'pburchaklik tayyor bo'lganidan keyin uni hohlagancha o'zgartirish mumkin. Ko'pburchakning parametrlari uni chizishdan oldin ham berilishi mumkin. Masalan, ko'pburchakning qirralarini atributlar panelida o'zgartirish mumkin. Tasvir yaratganda atributlar panelidan foydalanish ancha qulaylik tug'diradi. Agar yulduzcha yasash zarur bo'lsa Polygon /Star (ko'pburchaklik / yulduz) tugmasini bosamiz. Ko'pburchaklik va yulduzchani Shape (forma) instrumenti bilan taxrirlab juda qiziqarli shakllar hosil qilishimiz mumkin.

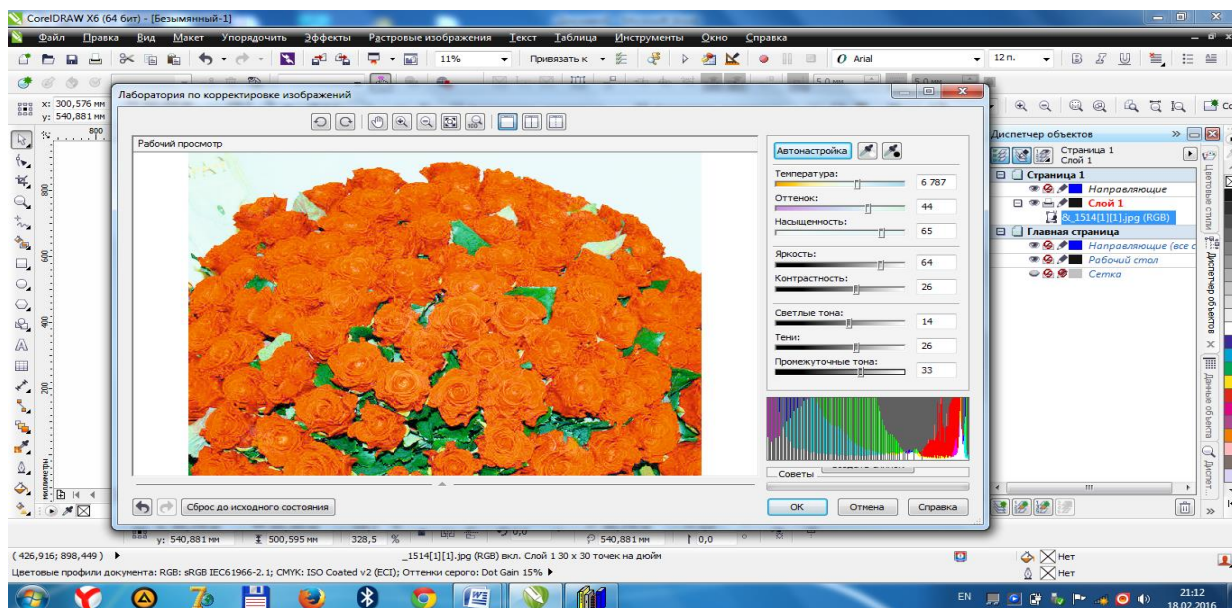
Spiral yasash uchun ham yuqoridagi ko'rsatilgandek uslublardan foydalanamiz. Atributlar paneli yordamida spiralning o'ramlari sonini o'zgartirishimiz mumkin.

Растровые изображения bo'limining imkonyatlari.



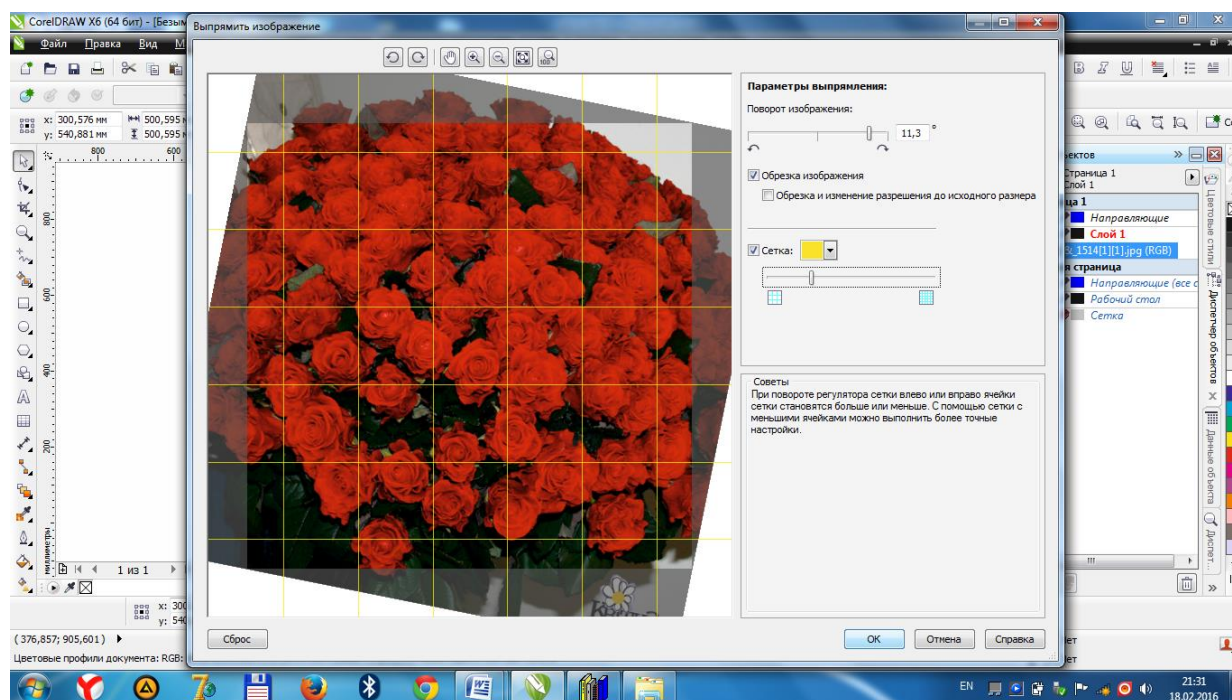
Растровые изображения bo'limining imkoniyatlari juda ko'p biz bu bo'limda har xil hajmdagi rasmlarni taxlash imkoniyatiga egamiz.

Лаборатория по корректровке изображений-bo'limi tanlangan rasmni rangini tonnini temperature yorug'ligini va yana boshqa xususiyatlarini o'rganadi misol tariqasida ko'rishimiz mumkin.



Выпрямить изображение- bo'limi esa rasm yuziga сетка yani katak katak chiziqli korinishida chiqarib beradi razmerini katta kichik qilish mumkin to' rangini

ham tanlash mumkin yana esa rasmni xoxlagan tamonga burishimiz mumkin qulayliklari juda ko'p.



Редактировать растровое изображение- bo'limi corel PHOTO PAINT dasturini ochib beradi. Bu dasturda tayyor video roliklarni ko'rsatib beradi

Yana PHOTO PAINT dasturida xoxlagancha matn kiritish mumkin matni rasm ustida yoniga har xil ko'rinishda joylashtirish mumkin rezinkadan foydalanish mumkin .



Бoshлаг'ич va qayta o'zgartirilgan ko'rinishdagi rasmlar

Режим- bo'limining imkoniyatlari. Bu bo'lim ranglar bilan ishlaydi. Tanlangan rasmni har xil ranglarda ko'rinishda bizga taqdim etadi. Masalan

Черно-белый(1 бит)

Оттепки серого(8 бит)

Двухцветный(8 бит)

Цвет RGB(24 бит)

Цвет Lab(24 бит)

Цвет CMYK(32бит)

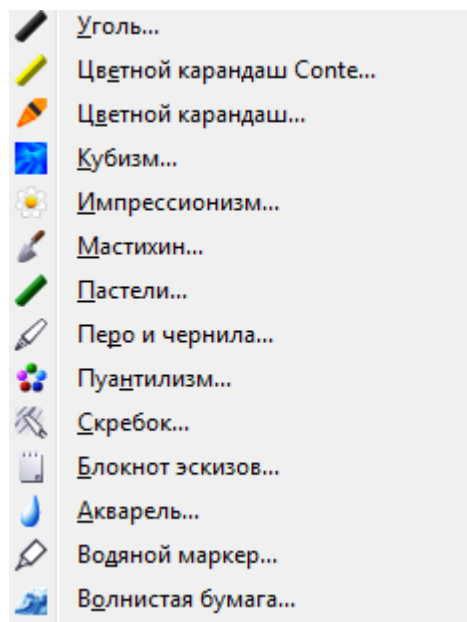
Трёхмерный эффекты – bizga rasmlarni tuzilishini o'zgartirib beradi masalan

Трёхмерный поворот

Цилиндр

Рельф

Зогибкая страницы



Художественные мазки bu bo'limda ham rasmlarni eskizlarini taxlashimiz mumkin. Bunda biz ranglardan, rangli qalamlardan, rasmlarni to'liqinsimon qilish mumkin. Tasviriy san'atda 20 asrning 1-choragida vujudga kelgan va realizmga qarama –qarshi o'laroq borliqni geometrik shakllarda tasvirlash mumkin

Размытость bo'limida ham ko'p imkonyatlar mavjud bunda ham rasmlarni masshtabini yani o'lchamlarini o'zgartirib turli ko'rinishda qilishimiz mumkin.



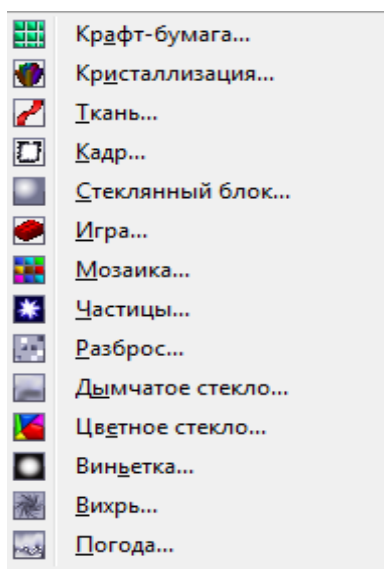
Контур bo'limida esa rasmlarimizni tashqi ko'rinishini ko'rishimiz mumkin.

Bu bo'limda 3 ta asosiy bo'limi mavjud

Обнаружение краев

Поиск краев

Трассировка контуре



Творческие bo'limi bizga rasmlarni quyidagi ko'rinishlarda tayyorlab beradi.

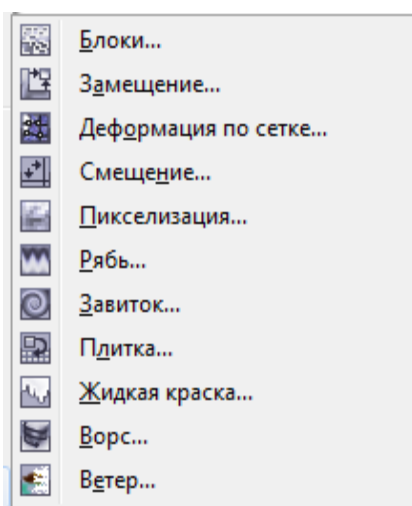
Мозаика-shaxmat ko'rinishida qoplangan rasm ishlанmasi.

Игра-o'yin ko'rinishda

Виньетка- rasmning bosh va oxirgi sahifasiga solingan gul ko'rinishida.

Цветное стекло-bu rasmlarni rangli oyna ko'rinishida tasvirlab beradi.

Вихрь- dovul, qattiq shamol,bo'ron qiyofasidagi rasmlar.



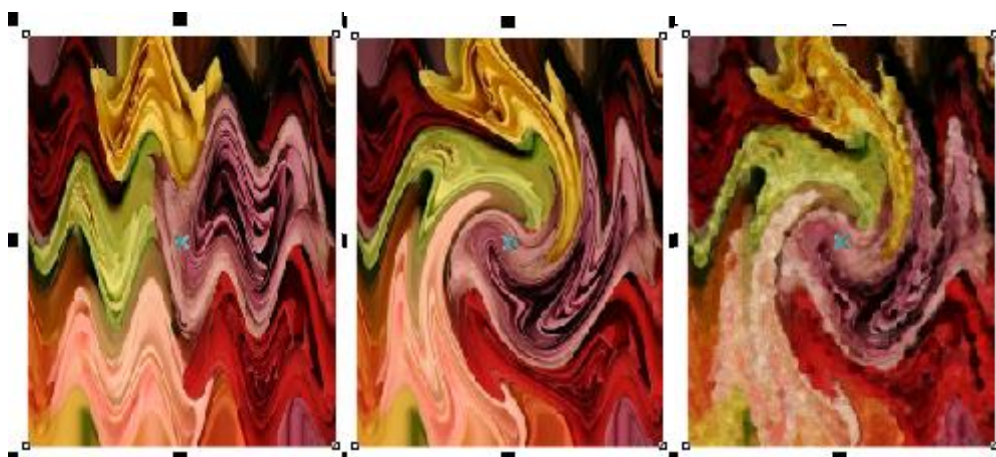
Искажение – rasmlarni buzib korsatish,faktlarning buzilishi.

Рябь-jimirlash hamma narsaning ola bula bo'lib ko'rinishi .

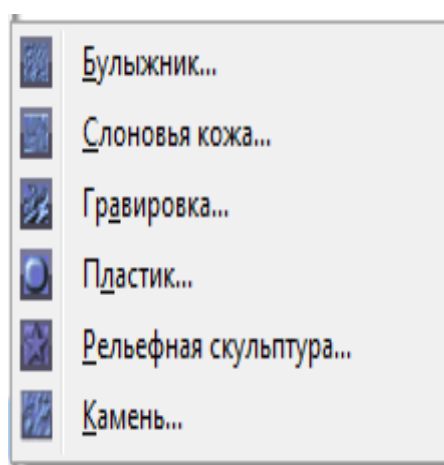
Завиток-naqsh jimjimasi.

Ворс- baxmalday tovlanadigan rasm

Ветер-shamol shabada ko'rinishidagi rasmlar.



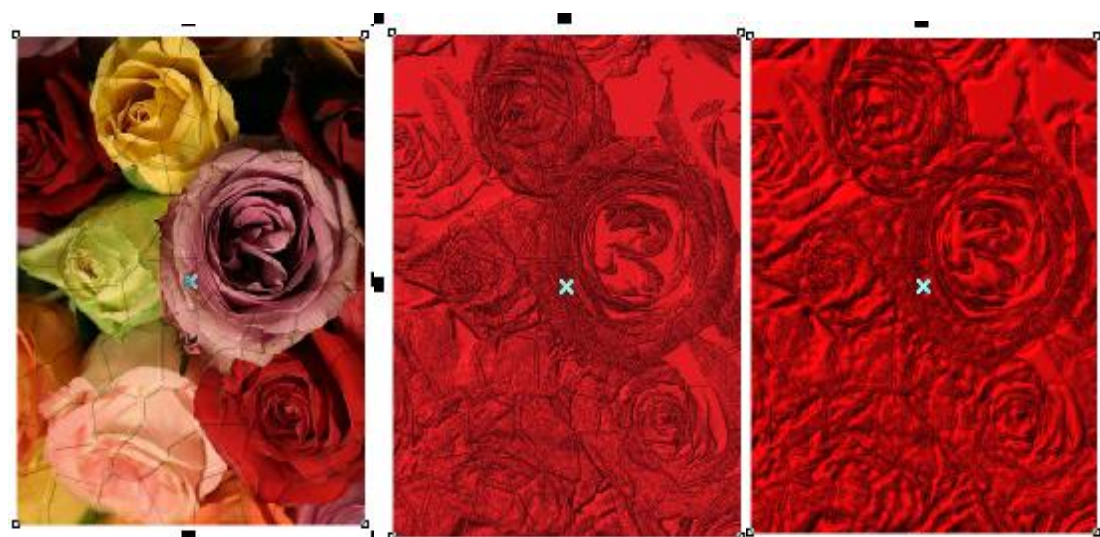
Текстура-rasmlarning tarkibiy tuzilish qismlarining joylashisg xususyati.



Булыжник-rasmlarni yirik tosh korinishida tasvirlab beradi.

Гравировка-rasmni o'yuma naqsh kabi bezamoq

Пластик-haykaltaroshlik ko'rinishida bezak berish.



FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Петров. Corel Draw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г.
2. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г.
3. Макарова Н.В. и др. Информатика – М.: Финансы и статистика, 1997.
4. Арипов М. Информатика ва информацион технологиялар. Олий ўқув юрти талабалари учун дарслик. Т. 2005 й.
5. Бегимкулов У.Ш., М.Мамаражабов, Турсунов С.Қ. Flash MX дастури ва ундан таълимда фойдаланиш имкониятлари // Методик қўлланма. – Тошкент: ТДПУ, 2006. - 88 б.
6. Бегимкулов У.Ш., Турсунов С.Қ. Dreamweaver дастурида web-саҳифа яратиш // Методик қўлланма. – Тошкент: ТДПУ, 2006. - 72 б.
7. Юлдашев У.Ю., Мамаражабов М.Э., Турсунов С.Қ. Web-дизайн. Услубий қўлланма. –Тошкент: ТДПУ, 2007. -138 б.

Qo‘shimcha adabiyotlar

1. М. Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, 2004 г .
2. <http://corel.Deamiart.ru/>.
3. Дуванов А.А. Web-дизайн. - М.: 2004.
4. Лебедев С. Web-конструирование. М.: 2004.