

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIG.
TOSHKENT TO'QIMACHILIK VA YENGIL SANOAT INSTITUTI

Informatika va axborot texnologiyalari kafedrası

«Informatika va informatsion texnologiyalari» fanidan

KURS ISHI

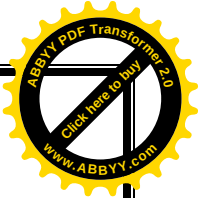
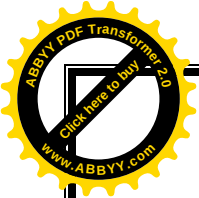
Mavzu: Adobe Photoshop dasturida rasmni qayta
ishlash texnologiyalari va unda har xil effektlar yaratish.

10-15 guruh talabasi

Bajardi: Ochilova M.

Qabul qildi: Qulmurodov M.

Toshkent 2016-yil



Reja:

1. Kirish

2. Nazariy qism

2.1 Adobe Photoshop dasturining ishlab chiqilish tarixi

2.2 Adobe Photoshop grafik muharriri muhiti

2.3 Adobe Photoshop dasturning ish qurollari.

3. Amaliy qism

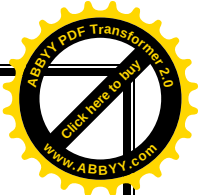
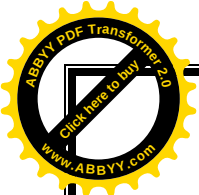
3.1 Deraza oynasidagi yozuv effekti

3.2 Fotosurat akvarelda chizilganlik effekti

3.3 Rasmda dekorativ naqsh effektini hosil qilish

4 Xulosa

5 Foydalanilgan adabiyotlar



Kirish

O'zbekiston Respublikasida chuqur keng ko'lamli isloxotlar amalga oshirilar ekan, uzluksiz iqtisodiy ta'lim tizimini shakllantirishga birinchi darajali ahamiyat berilmoqda. Davlatimiz rahbari I.A.Karimov ta'kidlaganlaridek: "Biz kiyin sharoitda kelajagimiz poydevorini qurib oldik. Bunga o'rnimizga keladigan yosh avlod qanday baxo beradi, loyixalarimizni taroziga solib ko'rib nima deydi?- Xarbirimiz ana shu savolni dilga tugib mehnat qilishimiz, yuqori natijalarga erishishimiz lozim. Mening ishonchim komilki, O'zbekiston xalqi farovon turmush kechiradigan buyuk davlat bo'ladi".

Kelajagi buyuk davlatni qurish tafakkuri, dunyoqarashi o'zgargan xodimlarimiz, mutaxassislarimizga ko'p jixatdan bog'liqdir. Yangicha fikrlaydigan, bozor munosabatlarida muvaffaqiyatli xo'jalik yuritadigan yuksak malakali, chuqur bilimli mutaxasislarni tayyorlash davr talabi bo'lib qoldi. Mamlakatimiz rivojlangan davlatlar qatoridan mustaxkam o'rin egallashi uchun zamonaviy kompyuter texnologiyalarini xayotimizning barcha jabxalariga, ayniqsa iqtisodiyotga keng joriy etish zarur.

O'zbekiston Respublikasida informatikani rivojlantirish, tamoyillari quyidagilardan iborat:

Birinchidan, zamonaviy axborot texnologiyasini rivojlantirish, davlat muassasalari va xo'jalik sub'ektlari, muassasalari va xo'jalik sub'ektlari, muassasa va tashkilotlar, xususiylar uchun axborot xizmatini yo'lga qo'yish:

Ikkinchidan, iqtisodiyot, fan, ta'lim, ijtimoiylar soxada axborot tizimlarini shakllantirishga ko'maklashish;

Uchinchidan, Respublikaning jaxon axborot tizimlari va xalqaro tarmoqlariga ulanishini ta'minlash;

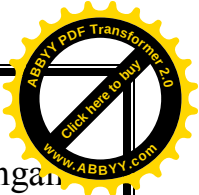
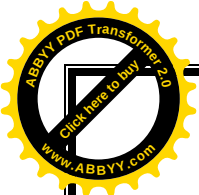
Ana shu uch asosiy tamoyillardan kelib chiqan xolda quyidagi asosiy vazifalar xal etilishi talab kilinmokda:

A) axborotga tovar sifatida karashni ta'minlovchi va rag'batlantiruvchi xukukiy va iqtisodiy me'yorlarni joriy etish;

B) axborotni takdim etish, saqlash va uzatishga oid xalqaro standartlarga rioya kilish.

V) Informatika industriyasini shakllantirish va rivojlantirish, yangi axborot texnologiyalari, kompyuter va rivojlangan telekommunikatsiya texnikasi, dasturiylar vositalar ishlab chiqarishni o'zlashtirish, ma'lumotlar bazasi va eksport ta'minoti xizmati bozorini shakllantirish;

G) ma'lumotlarni uzatish milliy axborot hisoblash tarmog'i, davlat xizmati va tuzilmalari idoraviylar tarmog'i, vazirlik va idoralar, korxona va tashkilotlar, xususiylar



va tijorat lokal axborot tarmoqlarini, ilmiy-texnikaviy fanlar, avtomatlashgan ish o'rinlarini yaratish va rivojlantirish;

V) axborot tizimlari eng yangi modellarini yaratish soxasidan fundamental va amaliy tadqiqotlarni rag'batlantirish va qo'llab-quvvatlash,

E) informatika vositalaridan foydalanuvchilarni tayyorlashning uzluksiz tizimini takomillashtirish.

Informatikaning inson faoliyatining mustaqil soxasi sifatida ajralib chiqishi birinchi navbatda kompyuter texnikasining rivojlanishi bilan bog'liq. Bunda asosiy xizmat mikroprotssessor texnikasiga to'g'ri proporsional keladi, uning paydo bulishi 70-yillar o'rtalarida ikkinchi elektron inqilobni boshlab berdi. SHu davrdan boshlab xisoblash mashinalarining element negizini integral chizma va mikroprotssessorlar tashkil etdi. Informatika atamasi nafakat kompyuter texnikasi yutuklarini aks ettirish va foydalanish, balki axborotni uzatish va qayta ishlash jaraenlari bilan xam bog'lanadi.

Informatika axborotni qayta ishlash, ularni qo'llash va ijtimoiy amaliyotning turli soxalariga ta'sirini EXM tizimlariga asoslangan xolda ishlab chiqish, loyixalash, yaratish, ilmiy va muxandislik Fani soxasidir.

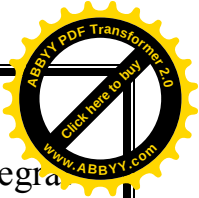
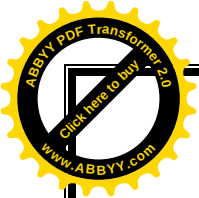
Informatika bu jixatdan axborot modellarini ko'rishning umumiy metadologik tamoyillari ishlab chiqishga yo'naltirilgan. SHu bois axborot uslublari ob'ekt, xodisa, jarayon va xokazolarni axborot modellari yordamida bayon etish imkoniyatiga egadir.

O'zbekiston Respublikasi mustaqillikka erishganidan sung, rivojlanishning yukori boskichiga kutarildi. SHu borada kompyuter texnologiyalarining ishlab chiqarishga, iktosodiyotga va biznesga tadbiki kengayib bormokda. 1997 yilda O'zbekiston Respublikasi Oliy Majlisining tukkizinchi sessiyasida qabul qilingan «Ta'lim to'g'risida » va «Kadrlar tayerlash buyicha Milliy dastur to'g'risida» to'g'risida qonunlarida, O'zbekiston Respublikasi Oliy va O'rta iaxsus ta'lim vazirligining karorlari va buyruqlarida (jumladan, 11.4-sonli xa'at karori.

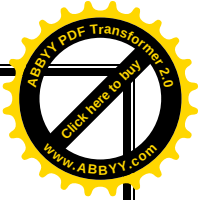
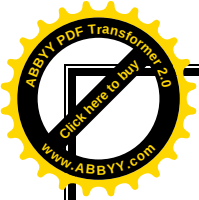
1996 yil 27 noyabr yuqori texnologiyalarni, xususan informatsion texnologiyalarni va axborotni qayta ishlash tizimlarini xaytga tadbik etishga katta e'tibor berilgan.

Raqobatbardosh iqtisodiet asosan yuqori malakali kadrlar tayyorlashda ta'lim jarayonining informatsiyalashtirilganligi va kompyuterlashtirilganligi muxim axamiyatga ega ekanligi ko'rsatilgan.

Informatikaning inson faoliyatining mustaqil soxasi sifatida ajralib chiqishi birinchi navbatda kompyuter texnikasining rivojlanishi bilan bog'lik. Bunda asosiy xizmat mikropretssessor texnikasiga to'g'ri keladi, uning paydo bulishi 70-yillar urtalarida ikkinchi elektoron inkilobini boshlab berdi.



Shu davrdan boshlab xisoblash iashinalarining element negizini integratsiya chizma va mikroprotssessorlar tashkil etdi. Informatika atamasi nafakat kompyuter texnikasi yutuklarini aks ettirish va foydalanish, balki axborotni uzatish va qayta ishlash jaraenlari bilan xam boglanadi. Informatika axborotni qayta ishlash, ularni kullash va ijtimoiy amaliyotning turli soxalariga ta'sirini EXM tizimlariga asoslangan xolda ishlab chiqish, loyixalash, yaratish, baxolash, ishlashning turli jixatlarini urganuvchi kompleks ilmiy va muxandislik fani soxasidir. Informatika-kompyuterlar yordami va ularni qo'llash muxiti vositasida axborotni yangilash jaraenlari bilan bog'liq inson faoliyati soxasidir.



Nazariy qism

Adobe Photoshop dasturining ishlab chiqilish tarixi

Adobe Photoshop dasturining ishlab chiqilgan sanasi birorta kalendarda qayd etilmagan. Biz ishlatadigan Adobe Photoshop dasturining 2005-yilda bir yilligi nishonlandi. Bundan 17 yil oldin, fevral oyida, «Adobe» kompaniyasi, Rassomlar, fotograflar, dizaynerlar orasida hozirgacha mashhur bo'lgan «Photoshop — 1.0» muallifini e'lon qildi.

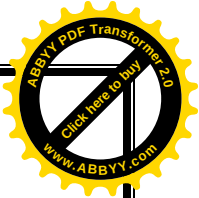
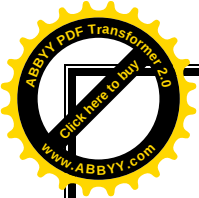
Photoshop dasturi bugungi kunda, «kompyuter grafikasi» sohasi bo'yicha eng oldingi o'rinda turibdi va mustaqil dastur bo'lib ajraldi. Biz foydalanayotgan Adobe Photoshop dasturining boshlanishi ancha ilgari bo'lgan. Hozir 41 ta muallifi e'lon qilingan dasturni aslida aka-uka Jon Noll va Tomas Nollar boshlab bergan.

Ularning otasi fotograf bo'lib, ular yerto'lada joylashgan fotolaboratoriyada otasiga yordam berar edilar. Tomas nur va rang kontrastini o'rgandi. Jonn esa eski «Apple» da ishlashga qiziqardi. 1984-yilda Aka-uka Nollarga otasi dastlabki Macintosh olib berdi. Uning imkoniyatlarining ko'pligi shu dasturni tuzishga sabab bo'ldi va ularga millionlab dollar foyda keltirdi.

Dasturning Boshlanishi

1987-yilgacha Jonn Noll «Lucasfilm» firmasining Industrial Light and Magic (ILM) bo'limida «Stars Wars» ga maxsus effektlar tayyorlashda ishlar edi. Tomass bu vaqtda «Tasvirlar bilan ishlash» to'g'risidagi nomzodlik dissertatsiyasini yozayotgan edi. Tomassning Apple Mac plus monitorli kompyuteri «Grayscale Images» tasvirini namoyon qilmadi. Tomass vaziyatni o'zgartirish uchun yangi dastur tuzishga kirishdi.

Qizig'i shundaki, Industrial Light and Magic (ILM) da Jon ham tasvirlarni qayta ishlash bilan shug'ullanardi. Akasini muvaffaqiyatlarini ko'rgan Jon birga ishlashni taklif qildi. Jon o'zining «Kompyuter grafikasi asoslari» kitobida



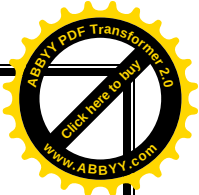
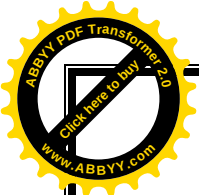
shunday yozadi: «Men Tomas ishlarining natijasini ko'rganimda, Pixar studiyasidagi tasvirlarni qayta ishlash dasturiga o'xshashligini ko'rib hayron qoldim». O'shandan boshlab biz birga ishlab, murakkab va mukammallashgan Display dasturini tuzdik. Oradan ko'p vaqt o'tmay Jon yangi sotib olgan rangli ekranli Macintosh II kompyuteriga Display dasturini ko'chirishni taklif qildi. Jon display dasturida ranglar gammasi korreksiyasi, import, fayllarni har xil formatlarda saqlash va boshqalarni o'ylab topdi.

Dastur ustida ishlash Tomasni dissertatsiya yozishdan chalg'itdi, lekin u shunda ham xursand edi. Hech qancha vaqt o'tmay Tomas tasvirlarni bir qismini ishlov berishni yangi usulini o'ylab topdi va ishlov berish asboblari to'plamini tuzdi. Keyinchalik bular «Plug-ins» deb ataldi. Keyinchalik tonlarni sozlash-(Levels), balansni boshqarish funksiyasi, ranglar va to'yinishni boshqarish (Hue and Saturation) ishlab chiqildi. Bu imkoniyatlar Photoshopda dastlabki qadam bo'ldi. O'sha davrda bunday funksiyalar faqat maxsus dasturlarda bo'lgan. Ular esa faqat laboratoriyalarda yoki Industrial Light and Magic (ILM) da bo'lgan.

1988-yilda «Display»ni «ImagePro» deb nomi o'zgartirildi. Dastur o'sha davrda juda zamonaviy edi. Jon bu dasturni sotib, pul ishlashni o'ylar edi. Tomas esa unga qarshi chiqdi. Bundan tashqari Tomas o'z dissertatsiyasini tugatmagan, to'liq ishlangan dasturni tuzishga ancha vaqt va mehnat kerak edi. Ular shunga o'xshash dasturlarni analiz qilishib, o'z dasturlari «Image Pro» ni boshqalardan oldinga o'tib ketganligini aniqlashdi.

“Image Pro” dan „Photoshop“ ga o'tilishi

Dasturni moliyalashtirish boshlandi. „Photoshop“ atamasi qayerdan paydo bo'lganligini hech kim bilmaydi. Dastur namoyishi vaqtida nashriyotchilardan tomonidan „Photoshop“ deb nomlangan degan gap bor. Dastlabki versiyalarda ekranlarda Photoshop ko'ringanligi hozirda bizda „ExTraneous CapitaliSation“ ko'ringanday. Qizig'i shundaki, ko'p dastur tuzuvchilar o'z yo'nalishlarini Photoshop tomonga burdilar va bunday dasturlarni mustaqil ishlab chiqar



boshladilar.

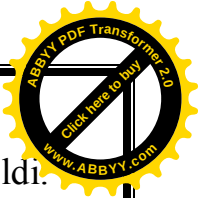
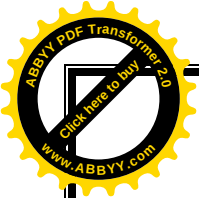
Faqatgina bitta kompaniya Photoshopni sotib olishga kuchi yetar edi. Bu kompaniya hozirda bizga mashhur bo'lgan „Adobe“ kompaniyasi edi. Lekin masalani hal qilishgacha hali ancha bor edi. Barneyscan skanerlarini ishlab chiquvchilar aka-ukalarga Photoshopni o'z mahsulotlari komplektida sotishni taklif qilishdi. Natijada 200ta nusxalangan Photoshop Barneyscan XP savdo belgisi ostida tarqalib ketdi.

Yaxshiyam Adobe bilan kelishuv uzoq davom etmadi. Tez orada Jon o'z dasturiga e'tiborni jalb qilish uchun kompaniyaga keldi. U bu yerga kelib Rassel Brounga o'z dasturini imkoniyatlarini namoyish qildi. Keyin Photoshop Art-director ga namoyish etildi. Direktorga ma'qul bo'ldi va tezda sotib olish kerakligini aytdi. Aobe tomonining soddaligidanmi yoki aka-ukalarning ehtiyotkorligidanmi dastur to'la sotilmadi, faqat litsenziyalandi. Shuning uchun, dasturdan keladigan gonorar aka-ukalarga tegishli bo'lib qoldi.

Hammasi juda yaxshi borar edi. Lekin aka-ukalar bu muvaffaqiyatlar bilan to'xtab qolishmadi. Oldinda juda ham o'gir ish-Photoshop 1.0 rasmiy versiyasini ishlab chiqish turar edi. Tomas dasturni natijaviy kodlash ustida ishladi. Bu vaqtda Jon esa Plug-ins ni kengaytirish ustida ishlar edi. Bu esa Adobe xodimlarini hayratlantirdi. Ular bunda ayyorlik va aldashni ko'rishdi.

Qizig'i shunda ediki, ba'zi qoidalarga qattiq rioya qiluvchi xodimlar, Photoshopni kengaytirish standartlarga to'g'ri kelmaydi va yaxshi natija bermaydi deb fikr bildirishdi. Boshqalar esa, uni to'g'ri ishlatish ko'p foyda berishini aytishdi.

Dasturni tugatishni oxirgi bosqichlarida ham Tomas uni o'zgartirish va mukammallashtirishga vaqt va kuch topdi. Photoshopning tarafdorlari Jon va Rassel Brouning qo'llab quvatlashi va Adobe ning qarorlari natijasida 1990-yil, fevral oyida Adobe Photshop rasmiy versiya sifatida chiqdi.

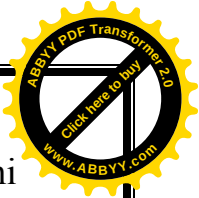
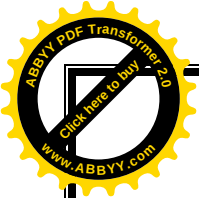


So'zsiz 1-versiyaning chiqishi, ko'p xatolarga qaramasdan muvaffaqiyatli bo'ldi. Adobe kompaniyasi Photoshopning hammabopligini isbotlab berdi, lekin u o'sha vaqtda maxsus dastur tuzuvchilar uchun ishlab chiqilgna edi.

Adobe kompaniyasi: Photoshop yordamida shunday natijaga erishish mumkinligini, bunday natijaga ilgari faqat bir necha ming dollar turadigan professional, maxsus dastur asosidagina erishish mumkin ekanligini ta'kidladi. O'sha vaqtda Photoshopning narxi 1000\$ bo'lishiga qaramasdan, uning eng katta raqobatchisining narxi 1995\$ turadigan Letraset's ColorStudio dasturi edi. 2.0 versiyani ishlab chiqish bosqichida Adobe dasturchilar shatitini kengaytirdi. Dasturga Bezye egri chizig'ini kiritish uchun Mark Gamburni taklif qildi. Bu vaqtda Photoshopda yangi imkoniyatlar ochildi: Pen tool, ikki tonli tasvirda ishlash, Illustratoridan ba'zi tasvirlarda import va Rasterize. Bulraga yana CMYK qo'shildi. Photoshop uchun kasb bozorining ochilishi, poligrafiya xizmatlari Adobe kompaniyasi uchun juda qo'l keldi. Sotish bo'yicha birinchi menedjer Steven Gutman beta-versiya dasturlariga kodli nomlar taklif qildi. Bu odat shu kungacha davom etyapti. 1990-yilda chiqqan 'Fast Eddy' beta-versiya 2.0 ning kodli nomidir.

Photoshop uzoq vaqt, asosan Macintosh platformasida ishladi. Lekin uning muvaffaqiyatga erishishiga Grafika bozorida paydo bo'lgan Windows kafolatlab berdi. Yangi platformaga versiya ishlab chiqish oson ishlardan emas edi-buning uchun Brayan Lepkin boshchiligida yangi guruh tuzildi. Ko'p miqdorda yangi kiritmalar, masalan 16bitli fayl ishlab chiqarilishiga qaramasdan, bular faqat 1993-yil 2.5.1 versiyalarida paydo bo'ldi.

3.0 versiyadagi musiqa guruhi uchun ishlangan 3 albom ham muvaffaqiyatga erishishi yoki butunlay muvaffaqiyatsizlikka uchrashi mumkin edi. Omad Brayan Lepkin boshqarayotgan guruh tomonida bo'lib, ular qavatlar(Layers) ni ta'minlovchi dasturni rivojlantirdilar



Layers ni ko'pchilik qo'llab-quvatladi, chunki u dasturning asosiy funksiyasini bajarar edi, u tez orada, ko'pgina rassom va dizaynerlarni o'ziga jalb qildi. Layers o'sha vaqtda juda mukammal emas edi. HSC keyinchalik Meta creations Live pictures nomli tasvirlarni qayta ishlash dasturini ishlab chiqdi, u ham shunday texnologiyani qo'llardi. Meta Creations juda katta xatoga yo'l qo'ygani shundaki, ular Live Picturesga juda baland narx qo'yib yuborishdi va Photoshop 3.0 versiyasiga raqobatchi qolmadi.

Keyingi versiyalarda Layers ga o'xshash katta o'zgarishlar bo'lmadi, lekin dasturni mukammallashtirish davom etdi. Photoshop 5.0 versiyasida, ranglarni boshqarish va History Palette kiritildi. Ularning tasirida dasturning san'at imkoniyatlari oshdi. Photoshop 5.5 versiyasining chiqishi bilan katta o'zgarish bo'ldi. Photoshop komplektida Image Ready paydo bo'ldi va u web uchun grafikalarini ishlovchi yangi funksiyalarni ochib berdi. Photoshop 6.0 versiyasida Layer Styles va matnni harakatlanishini boshqarish imkoniyatlari paydo bo'ldi. Photoshop 7.0 versiyasida Healing brush paydo bo'ldi.

Uzoq vaqt dastur bozorida lider pozitsiyasini ushlab turgan Adobe o'z dasturini mukammallashtiraverdi. Hozirgi kunda Photoshop Creative Suite 2 (CS2) va Creative Suite 3 (CS3) paketlar tarkibida turibdi.

Yaxshiyamki, dasturni takomillashtirish to'xtamadi va hozir ham davom etyapti. Axborot dasturlari bozorida konkurensiyaning balandligi sababli, axborot dasturlarini taqdim etuvchilarning ko'pchiligi Photoshopni bepul ba'zi turlaridan masalan, Paint shop Pro ni arzon narxda havaskorlar va uyda ishlovchilar uchun taqdim etishdi. Adobe kompaniyasi Photoshopning yetarlicha imkoniyatlari bo'lgan, Photoshop Elements 4.0 versiyasini ishlab chiqdi.

Kelajakda nima bo'ladi...? Afsuski, Adobe bu haqida anons bermayapti. Photoshop Adobe kompaniyasining tojidagi qimmatbaho toshdir, shuning uchun uning kelajakdagi rejalari sir tutilyapti. Lekin har zamonda kompaniya Photoshop kelajagi haqida bir luqma tashlab qo'ymoqda. Video va raqamli tasvirlar ishlash

bo'limining Vitse-Prezidenti Brayan Lemkin 64-bitli versiyasi va Apple's CoreImage texnologiyasini qo'llab-quvatlashini aytdi.

Ular dasturning imkoniyatlarini ko'paytiradi. Yana Photoshop bilan Illustrator birlashadi degan mish-mishlar yuripti. (Men uni intizorlik bilan kutayman.)

Nima bo'lishidan qat'iy nazar Tomass Noll projektini davom etishda qatnashadi. Tomass Noll hozirda Photoshop ishlab chiqarilishi bilan bevosita shug'ullanmasa ham, yangiliklardan doim xabardor bo'lib turibdi. Plugin, Adobe camera raw yangi versiyalarini ishlashda va Adobe kompaniyasining forum va diskussiyalarida qatnashib turibdi.

2.2 Adobe Photoshop grafik muharriri muhiti

Adobe PhotoShop dasturni ishga tushirish uchun Windows ning asosiy menyu tugmasini bosamiz, uning ichidan Programmi bulimini tanlaymiz va Adobe nomli guruxdan Adobe PhotoShop nomli buyrukni tanlaymiz. Natijada kuyidagi oyna xosil kilinadi:

Ushbu oynaning yukorisida menyu satri joylashgan. U kuyidagi kislmlardan iborat: Fayl (File), Pravka (Edit), Risunok (Image), Sloy (Layer), Vıdelenie (Select), Filtr (Filter), Vid (View), Okno (Window) va Pomosh (Help).



Uning tagida ish kurollarning xususiyatlari soxasi (Panel Svoystv - Options bar) joylashgan. Agar ushbu soxa ekranda yuk bulsa uni Okno

117

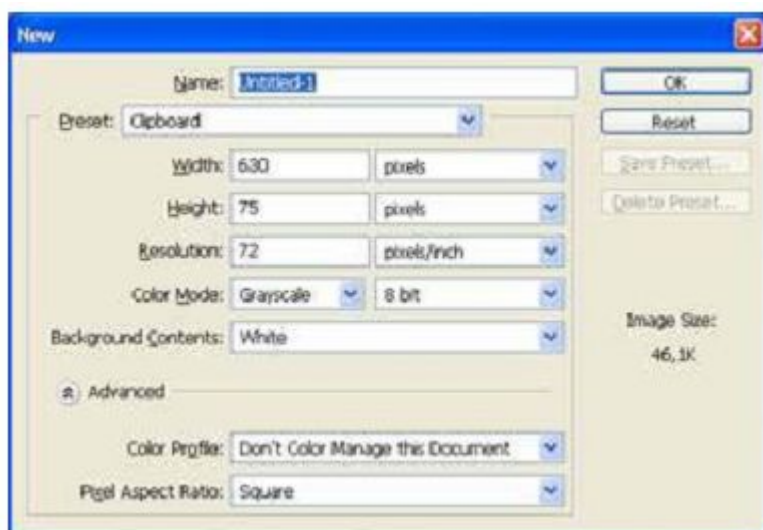
(Window) menyusidagi Svoystva (Options) buyrugi ěrdamida ekranga chikarishimiz mumkin.

Xususiyatlar soxasi pastida ish soxasi joylashgan bulib, uning chap tomonida ish kurollar soxasini (panel Instrumentov - Toolbox) kurishimiz mumkin. Ish soxasining ung tomonida xar xil ěrdamchi soxalar joylanishi mumkin: Sloi - Layers, İstoriya - History, Kanalı - Channel, Tsveta -

Color, Stili - Style, Svoystva kisti - Brushes, Svoystva shrifta - Character va xokazo. Ushbu soxalarni xam Okno(Window) menyusidagi buyruklari ěrdamida ekranga chikarishimiz va ekrandan olib tashlashimiz mumkin.



Ěrdamchi soxalarni kichkinashtirishimiz xam mumkin. Buning uchun soxaning yukorisidagi kichkinalashtirish (svernut) tugmasidan foydalanamiz. Ěrdamchi soxalarda bizga eng kerakli bu ish kurollar soxasi (panel Instrumentov -Toolbox) va katlamlar soxasi (Sloi- Layers). Yangi PhotoShop faylini yaratish ěki eski faylni kayta ochish uchun menyuy Fayldagi Sozdat va Otkrit buyruglaridan foydalanamiz. Fayl yaratganimizda ekranda kuyidagi oyna xosil kilinadi



Bu oynada uning nomini Name, turini Preset, enini Width, buyini Height, sifatini Resolution, ranglar xolatini, orka rangini tanlashimiz kerak

buladi. Xammasini tanlagach OK tugmasini bosamiz va natijada ekranda yangi bush ish soxa xosil kilinadi.

2.3 Adobe Photoshop dasturning ish qurollari.

Dasturda ishlash uchun ërdamchi ish kurollar soxasidagi tugmalar bilan tanishalik. U ekranning chap tomonida joylashadi. Agar u ekranda yuk bulsa u xolda Windows (Okna) menyusidagi Panel Instrumentov - Toolbox buyrukni ishga tushirishimiz kerak.



Turtburchak soxa tanlash - Rectangular marquee (pryamougolnaya oblast) - [M] - ish soxasidagi aktiv katlamda turtburchak soxani tanlash.



Aylana soxa tanlash - Elliptical marquee (ellipticheskaya oblast) - [M] - ish soxasidagi aktiv katlamda ellips soxani tanlash.



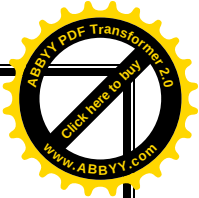
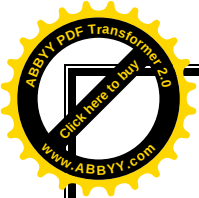
Aloxida satr soxa tanlash - Single row marquee (stroka pikseley) - [M] -



ish soxasidagi aktiv katlamda bitta satrga teng soxani tanlash.



Aloxida ustun soxa tanlash - Single column marquee (stolbets pikseley) -



[M] - ish soxasidagi aktiv katlamda bitta ustunga teng soxani tanlash.

Tanlangan soxaga kushimcha soxa kushish uchun SHIFT tugmasini bosib turib ushbu tugmadan kayta foydalanamiz. Agar esa ALT tugmasidan foydalanib soxa tanlasak, u xolda tanlangan soxadan olib tashlash manosini bildiradi.

Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:

- SHIFT va ALT - tugmalar xarakatlariga uxshash xolatlarni tanlash
- Feather - soxasi ërdamida tanlangan soxa chegaralarini kalinligi.
- Style - soxasi ërdamida tanlash xolatini tanlaymiz. Normal - cheksiz soxa, Constrained Aspect Ratio - ënlari kursatilgan proportsiyalardagi soxa tanlash, Fixed size - ënlari kursatilgan kattaligidagi soxa tanlash.



Lasso - Lasso (Lasso) - [L] - ixtiëriy soxani tanlash. Agar tanlaganimizda ALT tugmasini bosib tursak, u xolda bizning lasso kupburchak lassoga uxshab soxa tanlaydi va ALT tugmasini bosganimizda tanlangan soxa berkiladi.

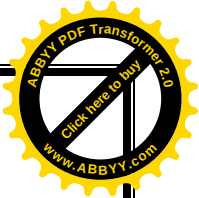
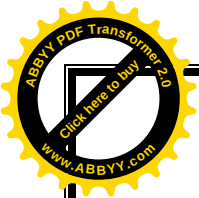


Kupburchak lasso - Polygonal lasso (Mnogougolnoe lasso) - [L] - kupburchak soxani tanlash. Tanlangan soxani berkitish uchun ëki sichkoncha bilan ikkitali bosish kerak, ëki CTRL tugmasini bosi quyvorishimiz kerak buladi.



Magnit lasso - Magnetic lasso (Magnitnoe lasso) - [L] - uxshash ranglar buyicha soxa tanlash. Kompyuter tanlagan nuxtani bekor kilish uchun Backspace tugmasini bosish kerak.

Tanlangan soxaga kushimcha soxa kushish uchun SHIFT tugmasini bosib turib ushbu tugmadan kayta foydalanamiz. Agar esa ALT tugmasidan foydalanib soxa tanlasak, u xoldatanlangan soxadan olib tashlash manosini



bildiradi.

Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:

- SHIFT va ALT tugmalar xarakatlariga uxshash xolatlarni tanlash
- Feather soxasi ërdamida tanlangan soxa chegaralarini kalinligi
- Anti-Aliased opsiyasi tanlangan soxaning chegaralar rangini kuzga kurinmas kilib bir biriga moslash
- Width - tanlangan soxaning chegaralar kalinligini uzgartirish
- Edge Contrast - magnit lassoning sezguvchanligini uzgartirish
- Frequency - magnit lassoning avtomatik ravishda kuyiladigan nuxtalar urtasidagi masofa



Sexrli taëkcha - Magic wand (Volshebnaya palochka) - [W] - bir xil rangli soxani tanlash.

Tanlangan soxaga kushimcha soxa kushish uchun SHIFT tugmasini bosib turib ushbu tugmadan kayta foydalanamiz. Agar esa ALT tugmasidan foydalanib soxa tanlasak, u xoldatanlangan soxadan olib tashlash manosini bildiradi.

Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:

- SHIFT va ALT tugmalar xarakatlariga uxshash xolatlarni tanlash
- Tolerance - soxa tanlashda sexrli taëkchaning sezguvchanligini uzgartirish
- Anti-Aliased opsiyasi tanlangan soxaning chegaralar rangini kuzga kurinmas kilib bir biriga moslash
- Contiguous opsiyasi tanlangan soxa bita umumiy bulishini ëki bir nechta kismdan iborat bulishini taminlaydi
- Use All Layers opsiyasi sexirli taëkchaning soxa tanlaganligi xama katlamlarga tegishli ëki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini taminlaydi

Tanlangan soxa ustidan biz xar xil xarkatlarni bajarishimiz mumkin. Masalan xotiraga kirkib olib ëki nusxa olib yangi katlamga uni kuyishimiz

mumkin. Ėki uni xajmini uzgartirish va aylantirishimiz mumkin. Va nixoyat uni ish soxa buylab siljitishimiz mumkin.



Xarakatlanuvchi - Move (peremeshenie) - [V] - tanlangan soxani ish soxa buylab xarakatlantirish.

Agar ALT tugmani bosib xarakatlanishni boshlasak, u xolda tanlangan soxaning nusxasi olinib u xarakatlanadi. Agar esa SHIFT tugmasidan foydalansak, u xolda tanlangan soxa fakat vertikal va gorizontal xarakatlanadi. Tanlangan soxani klaviaturadagi yunalish strelkalari ėrdamida xam xarakatlantirish mumkin, shunda xar bita strelka bosilganida, tanlangan soxa 1 pikselga siljiydi.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

- Auto Select Layer soxasi - sichkoncha ėrdamida aktiv bulmagan katlamni aktiv kilish.
- Show Bounding Box - tanlangan soxa chegaralarida ramka xosil kilish. Ushbu ramka ėrdamida rasmni chuzish va aylantirish mumkin buladi.



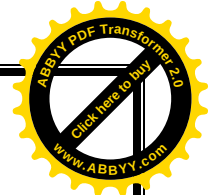
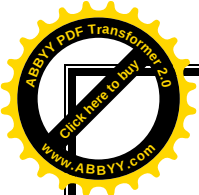
Kadrlovchi - Crop (Kadrirovanie) - [C] - faylning kerak emas kislarni kirkib olib rasmni kichkinalashtirish. Buning uchun kerakli soxani tanlab ENTER tugmasini bosamiz, agar tanlanishni bekor kilmokchi bulsak ESC tugmasini bosshimiz kerak.



Bulish pichokchasi - Slice (Narezka) - [K] - tasvirni bir nechta kismga bulib chikib uni ėnternetda kislarga bulingan xolatda chikarish uchun tayĕrlab kuyadi.



Bulinishlarni sozlash - Slice select (Vıbor moduley) - [K] - bir nechta kismga bulingan tasvirni sozlash (bulaklarni chuzish).



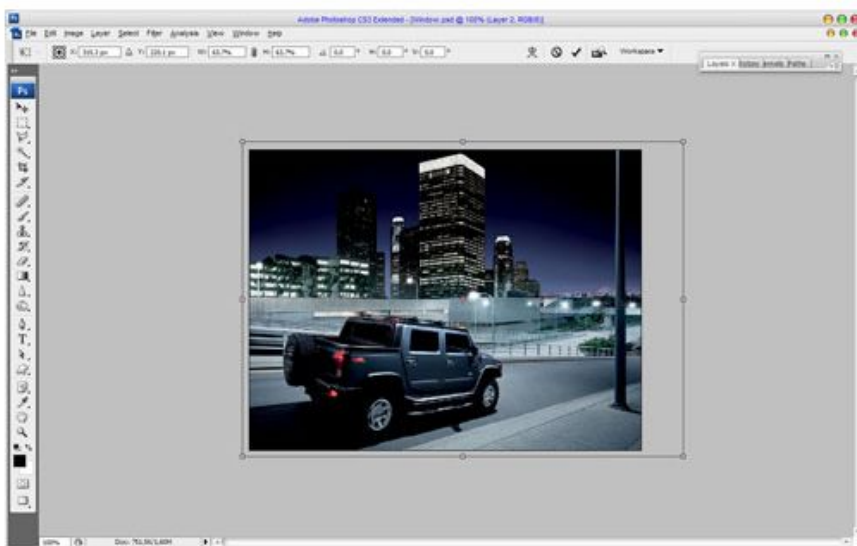
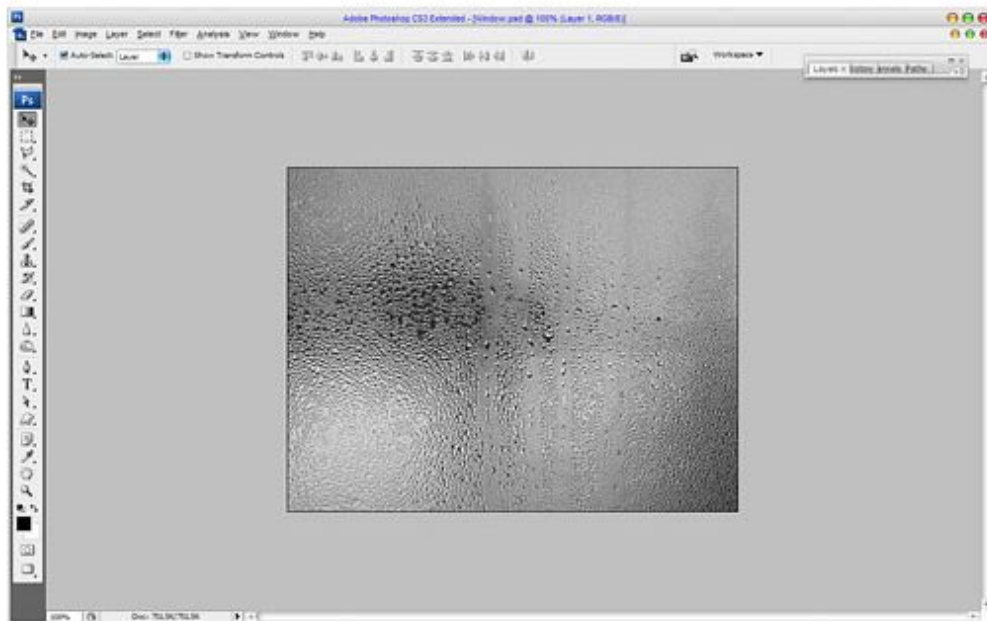
Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- Style soxasi ërdamida tanlash xolatini tanlaymiz. Normal cheksiz soxa, Constrained Aspect Ratio - ënlari kursatilgan proportsiyalardagi soxa tanlash, Fixed size - ënlari kursatilgan kattaligidagi soxa tanlash.
- Show Slice Numbers - kislarni nomerlarini kursatish ëki kursatmaslik
- Line Color - bulinish chegaralarini rangini uzgartirish
- Promote To User Slice - bulinishlarni avtomatik gorizontal va vertikal davomlash
- Slice Options tugmasi - bulakchanning xususiyatlarini uzgartirish va sozlash.

Amaliy qism

Deraza oynasidagi yozuv effekti

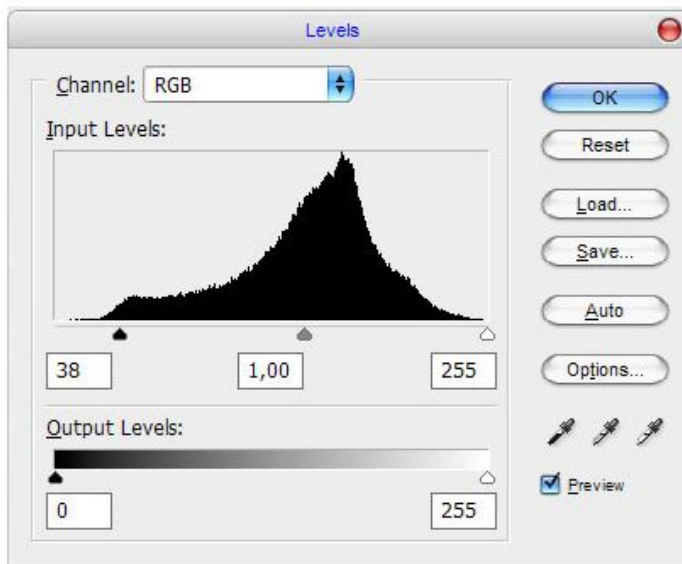
Buning uchun bizga ikkita rasm kerak bo'ladi, ya'ni terlagan deraza oynasi rasmi va orqa fon uchun qo'shimcha rasm:



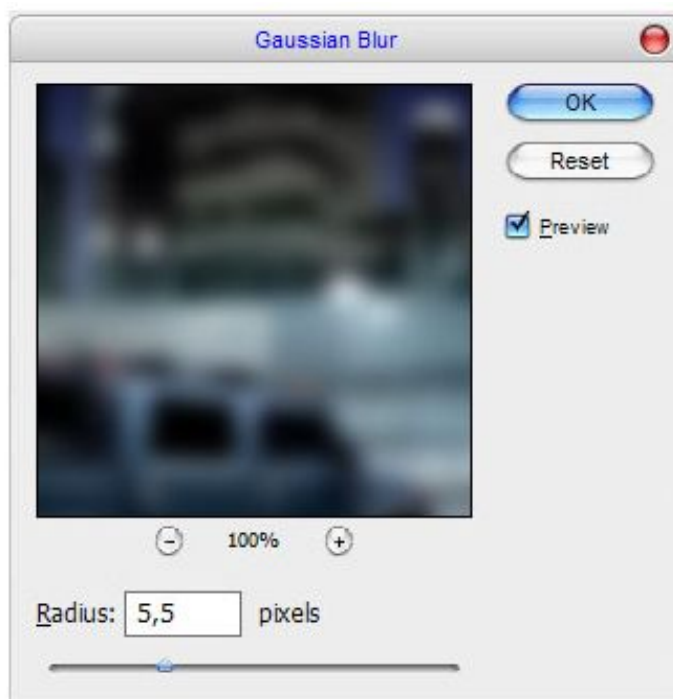
Keyin birinchi rasmimiz qatlamiga o'tib quyidagi buyruqni bajaramiz:

Image > Adjustments > Desaturate

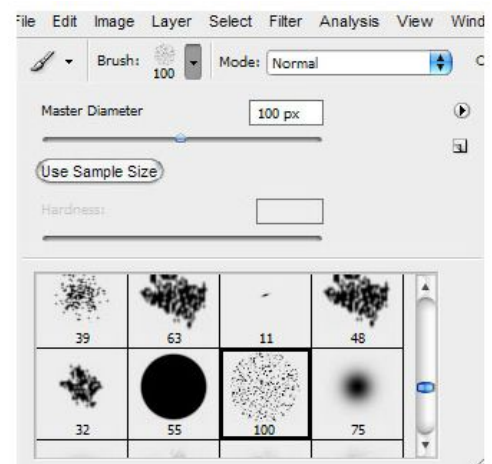
Bu buyruq bajarilgach rasmimiz oq-qora rasmga aylanadi va **Image > Adjustments > Levels** buyrug'ini bajargan holda quyidagi muloqot oynasida kerakli sozlamarni o'rnatimiz:



Ikkinchi rasmimizga filtr ta'sir ettiramiz, ya'ni **Filter > Blur > Gaussian Blur** buyrug'ini bajaramiz va quyidagicha sozlaymiz:



Brush Tool uskunasi tanlaymiz va qiymatini 30px ga teng qilgan holda «Life is Good :)» matnini yozamiz:



Natija quyidagicha:



Keyin uskuna qiymatini 9px ga qo'yib kerakli qismlarini chizamiz:



«Прозрачность» qiymatini 60-70% ga teng qilamiz i «**layer mode**» bo'limida «**Soft Light**» rejimini tanlaymiz va yakuniy natijaga erishamiz:

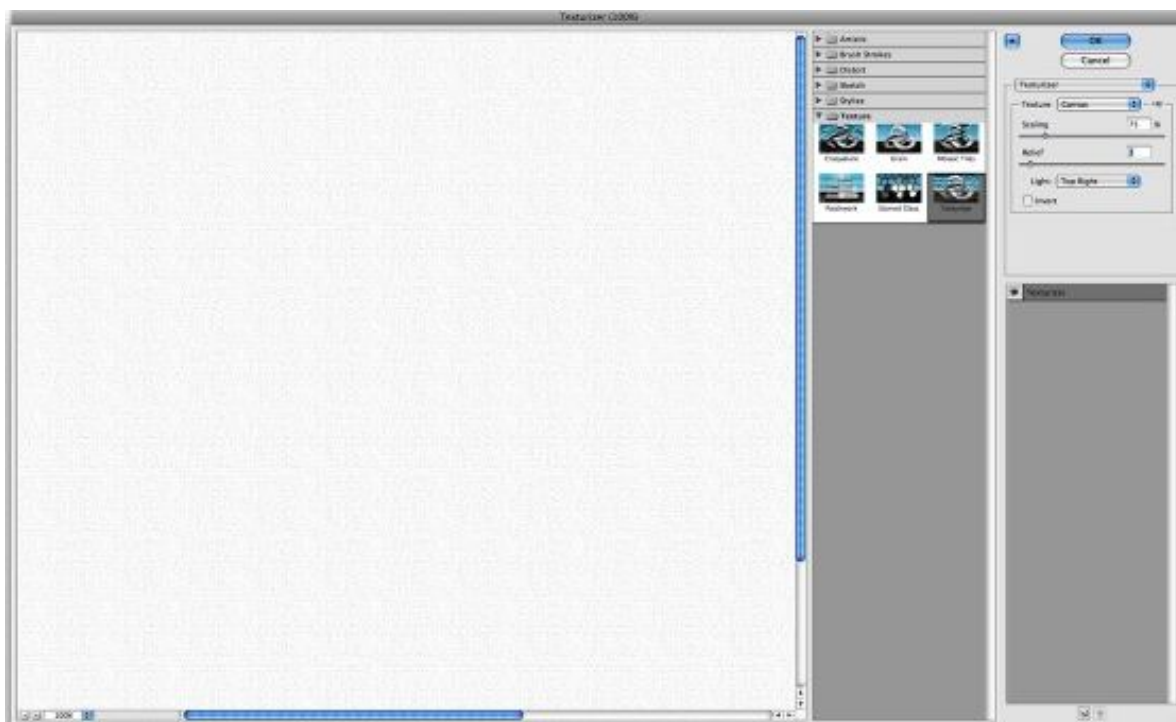


Fotosurat akvarelda chizilganlik effekti

Photoshop dasturi ishga tushgach, o'lchamlari 1920x1200 pikelga teng bo'lgan yangi document hosil qilamiz:



Yangi qatlam yaratamiz va uni oq rangga bo'yaymiz, Filter>Texture>Texturizer buyrug'ini bajaramiz:



Keyin kerakli bo'lgan rasmni ochamiz va tekstura foni sifatida quyidagicha rasm ishlatamiz, ya'ni uni Photoshop dasturi ochib, yangi qatlam ratamiz va unga tekstura rasmimizni qo'yamiz, qatlamlarni guruhlashtirib **Layer>Layer Mask>Hide all** buyrug'ini bajaramiz, natija quyidagicha:



Guruhlashtirilgandan keyin tekstura foni oxirgi qatlam sifatida qo'shilgani uchun uning tagidagi rasm ko'rimay qoladi, **Brush Tool** uskunasi tanlaymiz va ehtiyotlik bilan akvarel kistochkasi effekti yaratamiz:





Yangi qatlam yaratamiz va pushti, ko'k va sariq ranglarni tanlagan holda **Brush Tool** uskunasi yordamida qo'shimcha effektlar beramiz:

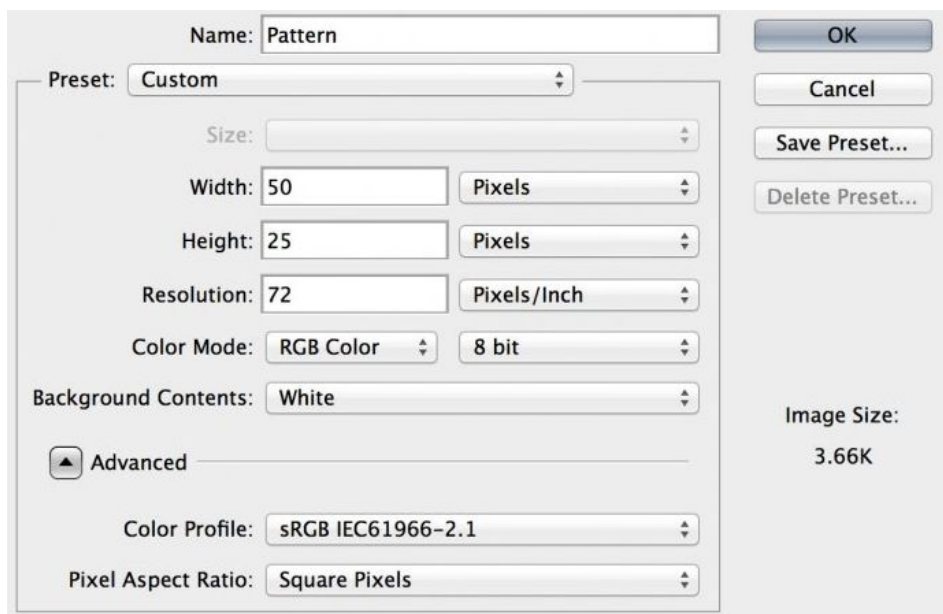


Keyin rasmimizni tanlaymiz va **Image>Adjustment>Photo Filter** buyrug'ini bajaramiz, ochilgan muloqot oynasida "Warning Filter" qiymatini 85% ga, "Density" qiymatini 55% ga teng o'rnatamiz va yakuniy natijaga erishamiz:

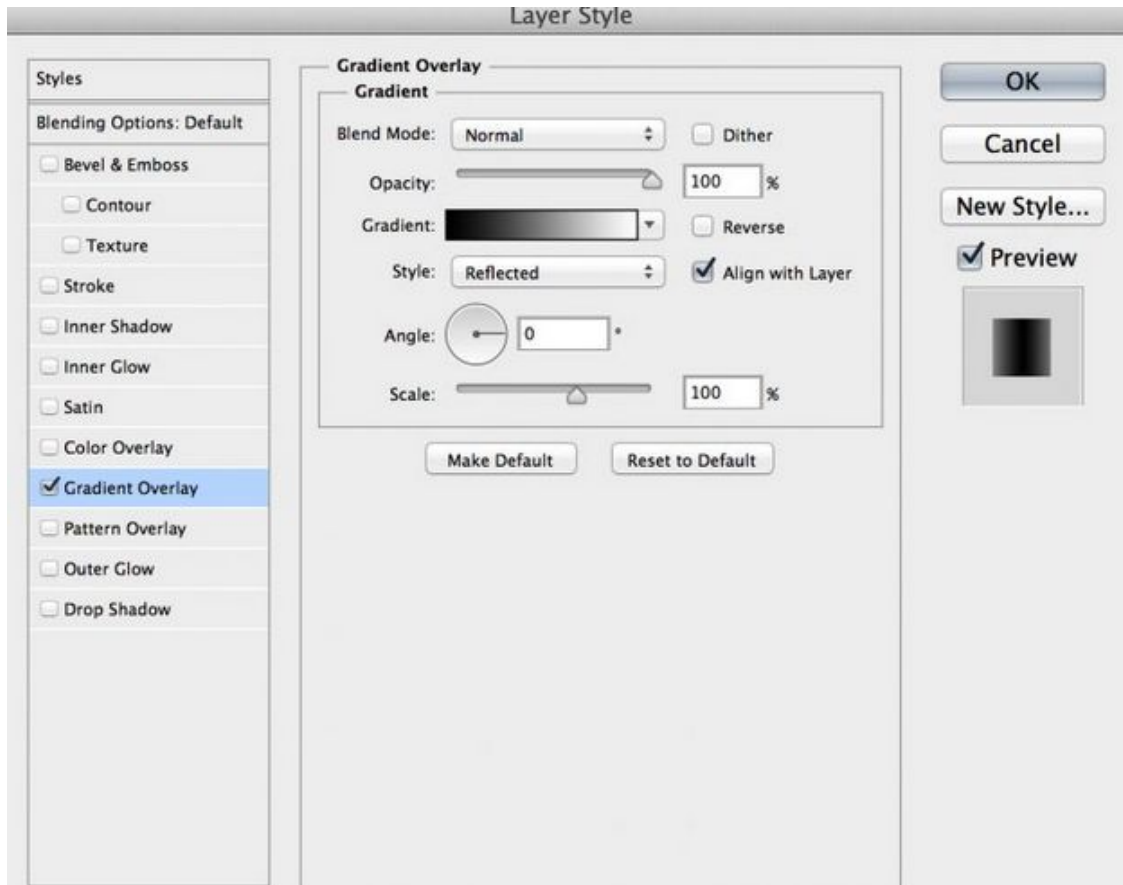


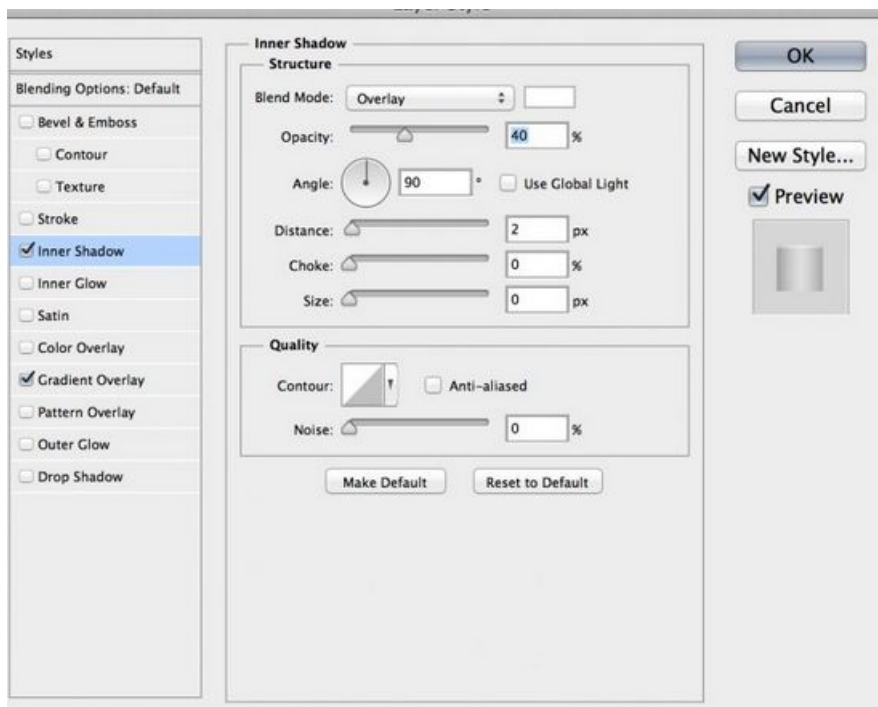
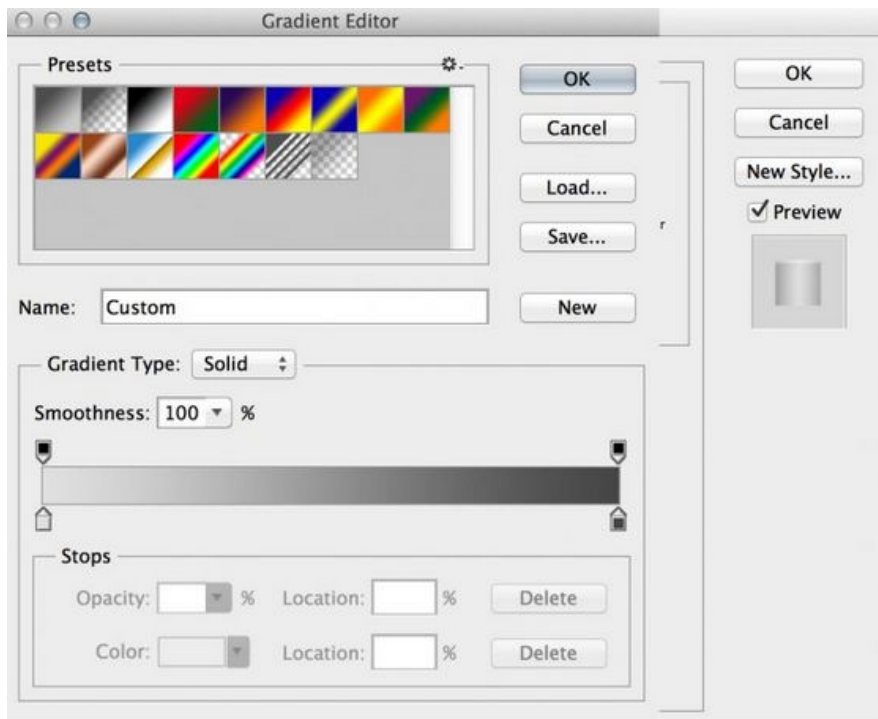
Rasmda dekorativ naqsh effektini hosil qilish

Buning uchun birinchi navbatda naqshni yaratib olish kerak, yangi document hosil qilamiz:



Keyin qatlam ustiga ikki marta bosgan holda, qatlamga quyidagi sozlamalarni o'rnatamiz:

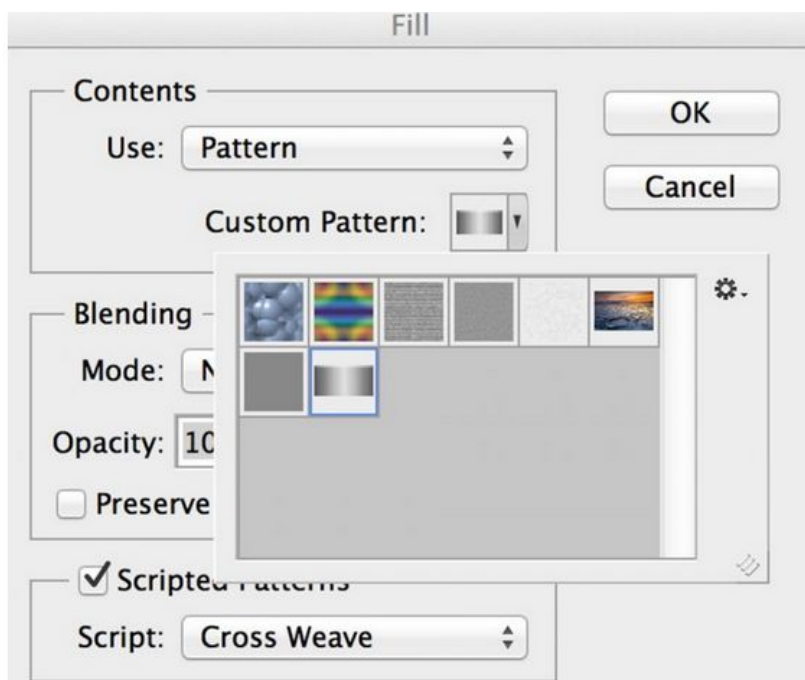




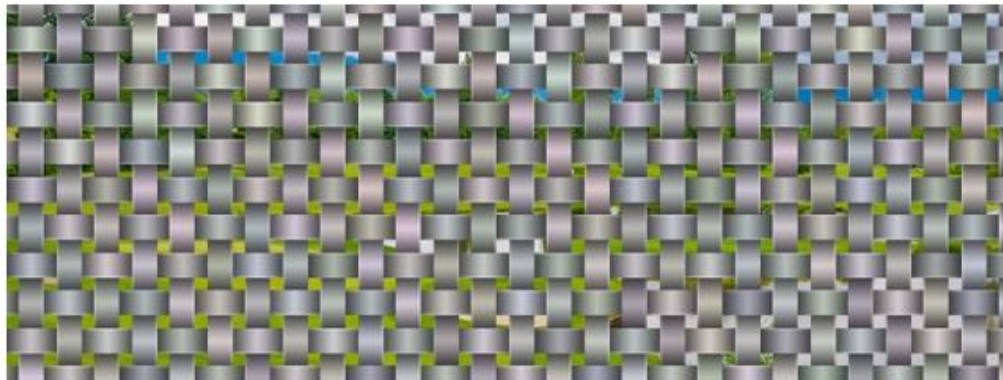
Kerakli rasmimizni Photoshop dasturida ochib olamiz:



Edit > Fill buyrug'ini bajaramiz va ochilgan muloqot oynasida kerakli sozlamalarni o'rnatamiz, ya'ni yuqorida hosil qilgan naqsh bo'lakchasini, tekstura sifatida ishlatish uchun tanlaymiz:



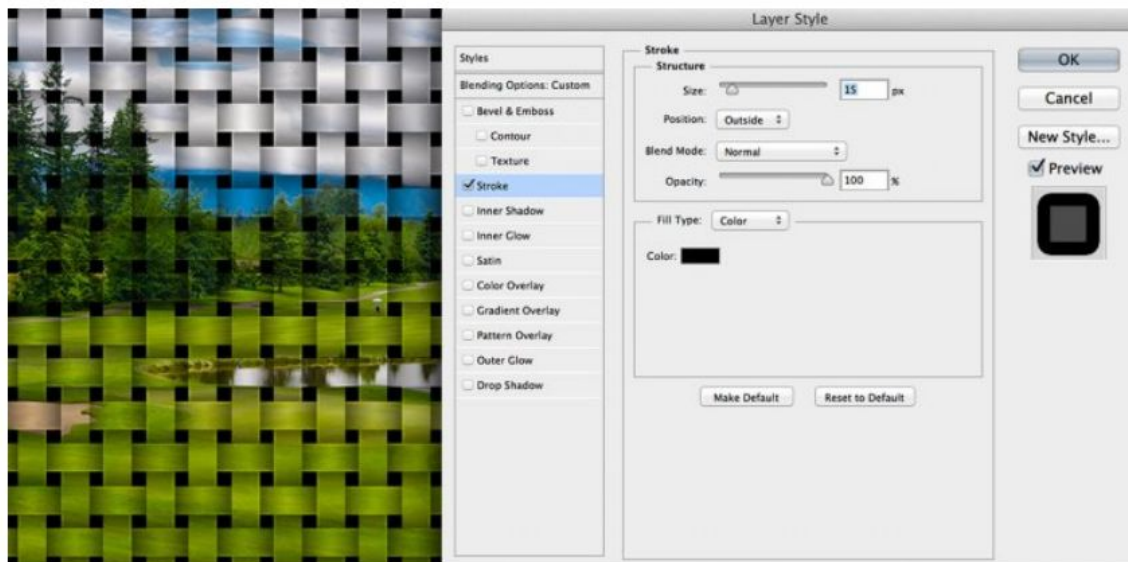
Natija quyidagicha bo'ladi:



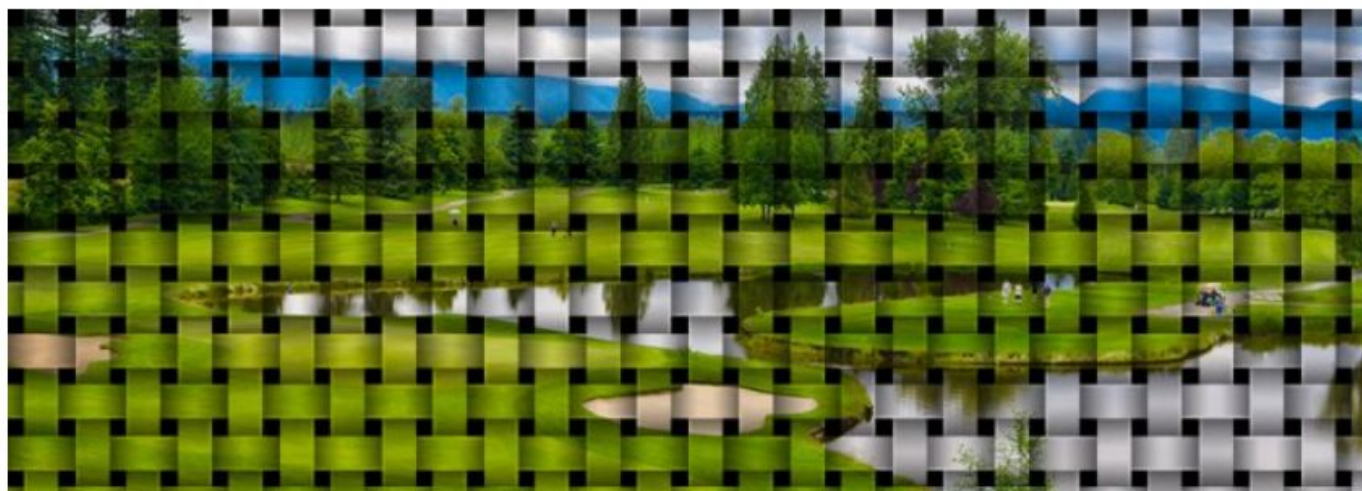
Qatlam ko'rinish rejimini "Multiply" ga o'zgartiramiz:

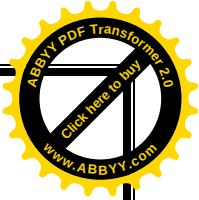
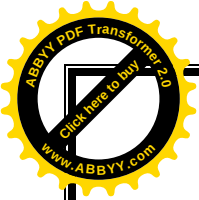


Layer > Levels buyrug'ini bajaramiz va: Ctrl + Alt + G bosamiz va maska ta'sir ettiramiz, keyin qatlam ustiga sichqonchanning chap tugmasini ikki marta bosib qatlam xususiyatlari oynasini chaqiramiz va unda kerakli sozlamalarni o'rnatamiz:



Yakuniy natija quyidagicha:



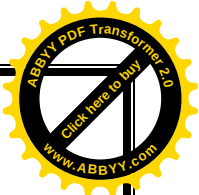
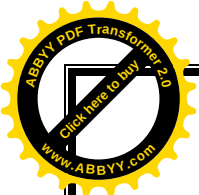


Xulosa

Hozirgi kunga kelib informatsion texnologiyalar rivojanib ketishi bilan, dasturiy ta'minot ham orqada qolgani yo'q. Shu jumladan grafik muharrirlarni oladigan bo'lsak, har xil vazifalarga mo'ljallangan rasmlarni qayta ishlash, har xil effektlar yaratish, animatsiyalar hozil qilish, foto va video montaj texnologiyalari, 2D va 3D loyihalashtirish dasturlari yaratilib, ularning yangi turlari chiqmoqda.

Rastrli grafika bilan ishlashda eng mashhur grafik muharrirlardan biri, bu Adobe kompaniyasining Photoshop dasturidir. Bu dastur juda ko'p funksional imkoniyatlarga ega bo'lib, professional dizayner qo'lida juda ko'p natijalarga erishish mumkin.

Kurs ishini bajarish davomida Adobe Photoshop grafik muharrining imkoniyatlari bilan tanishdim, rasmlarni qayta ishlash texnologiyalari, ularga har xil effektlar berish va shunga o'xshash ko'pgina qiziqarli bilimlarga ega bo'ldim va amaliy ishlar bajarilishi davomida bilimlarimni yanada mustahkamladim.



Foydalanilgan adabiyotlar

1. S.S.Yoqubov, B.A.Ravshanov «Adobe Photoshop grafik muharriri imkoniyatlari» 2013.
2. Informatika. Akademik S.S.G'ulomov umumiy tahriri ostida. Darslik. Toshkent. – TDIU, 2007.
3. R.Avazov, B.Lochinov. “Grafik muharrirlari bilan tahishuv” O’quv qo’llanma. 2009.
4. B.E.Yuldashev, M.T.Maxkamov, M.Sirojiddinov. “Kompyuter grafikasi asoslari”. O’R.F.A. “Fan”, 2008 y

Foydalanilgan web-saytlar va electron resurslar

1. <http://www.ziynet.uz> – o’quv portali
2. <http://www.google.com> – qidiruv tizimi