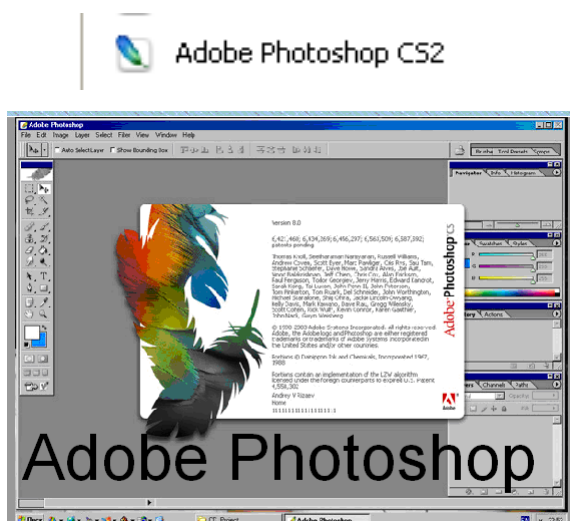


**N.S. SAYIDOVA, G.H. KAZIMOVA,
G.A. RAXIMOVA**

**ADOBE PHOTOSHOP CS5 NING PLUGIN, FILTR VA
EFFEKTLAR BILAN ISHLASHNI O'RGATUVCHI
INTERAKTIV TRENAJOR YARATISH BO'YICHA
USLUBIY QO'LLANMA**



BUXORO - 2017

Ushbu uslubiy qo'llanmalarda Photoshop grafik muharriri haqida yozilgan bo'lib, undan oliy o'quv yurtlari, professor-o'qituvchilari, o'rta maxsus kasb-hunar ta'limi o'quv yurtlari, akademik litsey, kasb-hunar kollej o'qituvchi va o'quvchilari hamda shu grafik muharrirni mustaqil o'rganuvchilar foydalanishlari mumkin.

Mualliflar:

Sayidova Nazokat Sayfullayevna –

BuxDU Amaliy matematika va
axborot texnologiyalari kafedrasida dotsenti,
fizika-matematika fanlari nomzodi.

Kazimova Gulbahor Hasanovna –

Buxoro muhandislik texnologiya instituti
“Axborot texnologiyalari” kafedrasida katta
o'qituvchisi.

Raximova Gulrux Azimovna –

Buxoro muhandislik texnologiya instituti
“Axborot texnologiyalari” kafedrasida
o'qituvchisi.

Taqrizchilar:

Aslonova G. – Buxoro yuridik va maishiy xizmat kxk
“Iqtisodiyot va servis” kafedrasida o'qituvchisi.

Yuldashev Sh. S. – Buxoro muhandislik texnologiya
instituti “Axborot texnologiyalari” kafedrasida dotsenti.

Mazkur uslubiy ko'rsatma BuxMTI “Axborot texnologiyalari” kafedrasining 2017 yil “9” yanvardagi majlisi muhokama qilinib, nashrga va ziyo.net ta'lim portaliga tavsiya etildi.

MUNDARIJA

KIRISH.....	3
I BOB. ADOBE PHOTOSHOP GRAFIK DASTURI HAQIDA TUSHUNCHALAR	
1.1 Adobe Photoshop dasturning asosiy ish oynasi va tushunchalari.....	6
1.2 Adobe Photoshop dasturning ish qurollari. Sohani tanlash.....	11
1.3 Adobe Photoshop dasturning ish qurollari. Chizmalarni tahrirlash.....	15
1.4 Adobe Photoshop dasturning ish qurollari. Matn va grafik shakllar yaratish.....	21
1.5 Adobe Photoshop dasturning menyusi. Image, Select va Edit menyulari.....	27
1.6 Front Page 2000 master va shablonlar yordami bilan Web-uzel yaratish.....	29
II BOB. ADOBE PHOTOSHOP DASTURIDA FILTR VA EFFEKTLAR BILAN ISHLASH	
2.1 Adobe Photoshop dasturda filtrlarni foydalanish. Matnli ko`rinishlar. Qor ko`rinishni harflarda qo`llash.....	36
2.2 Shaklli tagranglar. Kristallar.....	38
2.3 Tabiiy hodisa ko`rinishlarni hosil qilish.....	40
2.4 Photoshopda hajmni kengaytirish. 3D transform filtrini qo`llashning asosiy tomonlari.....	45
2.5 Adobe Photoshop dasturida plugin, filtr va effektlar bilan ishlashga tegishli video lavhalar.....	52
FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI.....	59

“Jahon sivilizatsiyasiga daxldor bo’lgan
eng zamonaviy ilmlarni egallamay turib,
mamlakat taraqqiyotini ta’minlash qiyin”.

Islom Karimov

KIRISH

Dasturlashtirishga oid universal – maktab o`quvchisidan aspirantgacha, muhandisdan hisobchigacha ma`qul bo`ladigan kitob yaratish mushkul. Shuni nazarda tutib, komp'yuter grafikasi bilan ishboshlovchilar uchun yetarli ma`lumotlarni o`z ichiga olgan ushbu o`quv qo`llanma yuqorida aytilgan ehtiyojni ma`lum darajada qondiradi.

Tajriba shuni ko`rsatadiki, komp'yuter grafikasi bilan ishlashni o`rganishni boshlagan foydalanuvchilar ShEHM qurilmalarining tuzilishi bilan tanishmasdan turib o`z bilimlarini mustaqil chuqurlashtira olmaydilar.

Komp'yuter grafikasi geometrik jismlar, shakl va tamoyillarining matematik modellari hamda ularni namoyish etish usullari to`g`risidagi fan sifatida aniqlash mumkin.

Komp'yuter tasvirlariga bo`lgan qiziqish,ularda juda katta hajmdagi ma`lumotlar saqlanishib ilanizohlanadi: tasvirlarni yaqqol namoyish etish imkoniyati mavjud bo`lib, ularni tahlil etish uchun axborot texnologiyalari sohasida maxsus bilimlar talab qilinmaydi.

Komp'yuter grafikasi mustaqil yo`nalish sifatida XX asrning 60-yillarida paydo bo`ldi va maxsus amaliy dasturlar paketi ishlab chiqildi. O`sha paytda kesmalar yordamida chizish , ko`rinmas chiziqlarni o`chirish, murakkab sirlarni akslantirish usullari, soyalarni shakllantirish, yoritilganlikni hisobga olish tamoyillari ishlabchiqilgan edi. Bu yo`nalishdagi ilk ishlar rastrlig rafikani rivojlantirishga ya`ni, chiziqlarini kesmalar orqali chizishga yo`naltirilgan edi.

I BOB ADOBE PHOTOSHOP GRAFIK DASTURI HAQIDA TUSHUNCHALAR

1.1 Adobe Photoshop dasturning asosiy ish oynasi va tushunchalari.

Menyu satri. Barcha ilovalar uchun standart element hisoblanadi. Unda butun dunyo bo'ylab qabul qilingan standartlar mavjud bo'lib, Photoshop ham bundan mustasno emas, balki u ham File bilan boshlanib Help da tugaydi.

File – Ushbu menyu asosan ishning boshida va so'ngida qo'llaniladi, chunki uning ko'pchilik funktsiyalari fayllarni yaratish, yuklash, va xotiraga saqlash bilan bog'liq.

Edit – bu menyuda muharrirlashtirishning asosiy buyruqlari joylashgan.

Image – menyusi esa, tasvirlar bilan ishlash uchun yaratilgan. Uning buyruqlari ko'pgina amallarda qo'llaniladi.

Layer – qavatlar bilan ishlash.

Select – chizma qismini ajratish va o'zgartirish.

Filter – bu menyuda filtrlar ko'rsatilgan bo'lib, bir qancha funktsiyalarni bajaruvchi Photoshop dasturining qo'shimcha modullaridir.

View –interfeysni sozlashning turli ko'rinishi bo'lib, foydalanuvchi o'ziga mos ravishda qo'llaydi.

Window – Ushbu menyu yordamida ekrandagi uskunalar panelini vahujjatlarning joylashuvini o'zgartirish mumkin.

Help – tizim haqida ma'lumot beruvchi buyruqlar to'plami.

Uskunalar paneli. Dasturning Ushbu elementi boshqa barcha buyruqlarga nisbatan ko'pincha qo'llaniladi. Unda uskunalar joylashgan bo'lib, barcha asosiy amallar ular yordamida bajariladi. Ko'pchilik uskunalarda strelka belgisi ko'rsatilganligiga e'tibor bering. Bu esa o'z navbatida, uning tagida qo'shimcha uskunalar paneli joylashganligini bildiradi. Uni ochish uchun uskuna tugmasini sichqoncha bilan belgilab ma'lum vaqt bosib turish lozim.

Ushbu paneldan Biron uskuna tugmasi belgilanganda, asosiy panelda hosil bo'ladi. Bu usul panel hajmini qisqartirish maqsadida bajariladi.

Parametrlar paneli. Bu erda barcha o'zgartirilishi mumkin bo'lgan uskunalar parametrlari ko'rsatiladi.

Panellar. Kichik hajmdagi oyna bo'lib, unda boshqaruv elementlari guruhlangan va ular maxsus funktsiyalarni bajaradi.

O'rnatmalar. O'zgarmas holda ular uch ko'rinishda bo'ladi: Browser, Tool Presets, Layer Comps. Ular ko'pincha qo'llaniladigan funktsiyalarni yuklash uchun mo'ljallangan. Lekin o'rnatma sifatida xoxlagan panelni qo'llash mumkin, buning uchun panelni o'rnatmalar ro'yxatiga ko'chirishning o'zi kifoya.

Asosiy tushunchalar va iboralar.

Piksel – rastarli (rangli chizilgan) ikki o'lchovli grafikada tasvirni o'lchash birligi. Tasvir tarkibidagi nuqtalar bo'lib, nuqtalar birin-ketin o'rnatilib butun tasvirni hosil qiladi.

Ruxsat etilgan qiymat– bir birlik uzunlikda nuqtalar soni. Tasvirning asosiy parametrlaridan biri bo'lib, qanchalik qiymat ko'rsatgichi yuqori bo'lsa, shunchalik tasvir sifati va fayl hajmi oshadi. Odatda, bir santimetrga 72 piksel qiymati o'rtacha hisoblanadi, ammo haqiqatda sifatli natijaga erishish uchun, masalan poligrafiyada, qiymat sezilarli daraja yuqori bo'lishi lozim.

Ranglar modellari. RGB modeli. Rang modeli piksel rangi bilan aniqlanadi. Faqat RGB modelini ko'rib o'tamiz – chunki, hozirgi kunda eng ommabop va qulay bo'lib, asosan rangni monitorga uzatish uchun mo'ljallangan.

Agar uni soddaroq izohlasak, har bir piksel uch xil rangdan tarkib topgan: Red, Green, Blue. Barcha qo'llaniladigan ranglar majmuasi har bir kanal yorqinlik darajasiga ega bo'lganligi sabab hosil qilinadi. Ular 0 dan 255.0 gacha mavjud bo'lib– eng minimal yorqinlik Ushbu rangning pikselda bo'lmasligi bilan izohlanadi, eng maksimali - 255. Ya'ni R0G0B0 ko'rinishda izohlangan piksel qora rangni, R255G255B255 – esa oppoq rangni bildiradi.

Qavat. Photoshop dasturi turli qavatlar bilan ishlashga imkon beradi. Kompyuter grafikasida qavat tushunchasi nimani anglatishini bilsangiz, u holda bir nechta yupqa shisha qoplamalarida chizilgan turli ob'ektlarni ko'z oldingizga keltiring. Agar ularni bir-biri ustiga joylashtirsak yangi tasvir hosil kilinadi.

Ko'p qavatli chizma ham xuddi shu usulda yaratiladi. Qavatlar yuztagacha bo'lishi mumkin, ammo odatda buncha ko'p qo'llanilmaydi. Biroq, odatda 10-15 qavatdan iborat tasvir hosil kilinadi.

Ajratish. Ajratilgan qism bilan ishlash— bu Photoshop da ishlashning muhim amali bo'lib, uning yordamida ko'p imkoniyatlar yaratiladi. Ajratilgan qism – bu muharrirlashtiriluvchi sohani foydalanuvchi ko'rsatadi. Ajratilgan qism «harakatlanuvchi chumolilar» ko'rinishda ko'rsatiladi, ya'ni harakatlanuvchi uzuq-uzuq chiziqlar bilan belgilanadi.

Qo'shimcha kanal, yoki alfa-kanal, ranglar kanaliga bog'liq bo'lmasdan, xaqiqiy ajratish shaklidir (aniqrogi, uni ko'rsatish va saqlash), unda ajratilgan piksellar oq rangda, qora rangda esa – ajratilmagan, qo'lrangda – qisman ajratilgan piksellar ko'rsatiladi. Ammo dastur darajasida barcha belgilanishlar alfa –kanal hisoblanadi.

Piksellarni o'rnatish rejimi. Barcha uskuna bilan ishlash amali – bu mavjud piksellar ustiga yangilarini o'rnatish funktoiyasini bildiradi. Oddiy rejimda mavjud piksel yangisi bilan o'zgartiriladi. Biroq boshqa variantlar xam mavjud bo'lishi mumkin [3,4].

Komp'yuter grafikasi 2 xil bo'ladi: **vektorli va rastrli (nuqtali).** Vektorli grafika muharrirlariga misol qilib **Adobe Illustrator, Corel Draw va Macromediya Flash** dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dasturlarda chizmalar har xil chiziqlar vaqiyshiq vektorlardan iborat bo'ladi.

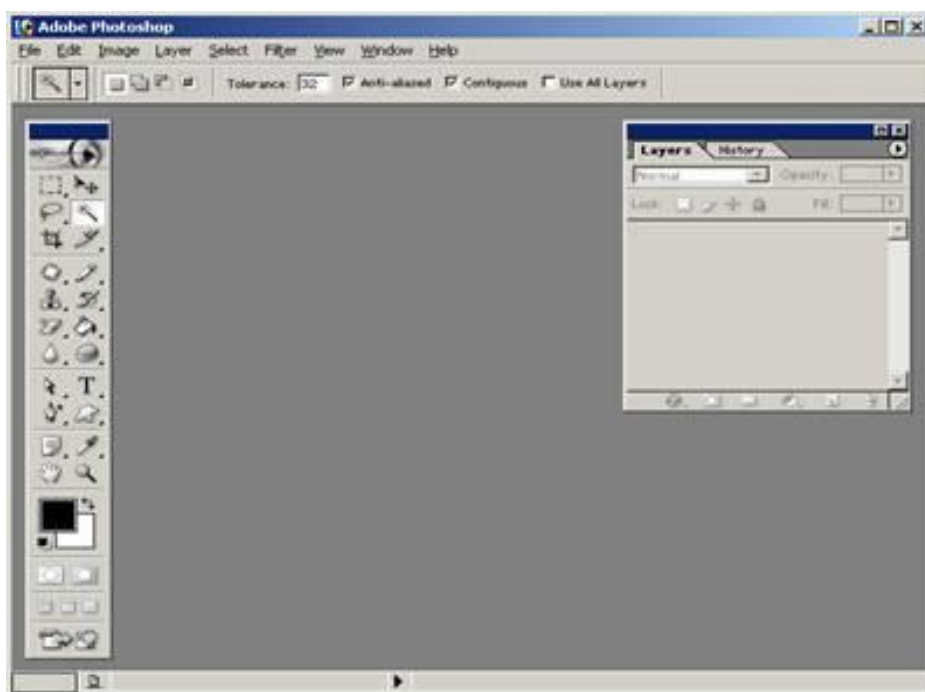
Vektorli grafikada yaratilgan chizmalar logotip, illyustratsiyalar va zastavkalar yaratishda foydalaniladi. Rastrli grafika muharrirlariga misol qilib **Adobe Photoshop va Paint** dasturlarni aytish mumkin.

Ushbu dastrularda chizmalar mayda kvadrat-piksellardan iborat bo'lib mozaika holatida chizmani hosil qiladi. Rastrli grafikadan rakamli fotosuratlar va skanerdan olingan chizmalar bilan ishlash uchun foydalaniladi.

Komp'yuter grafikada dyuymdagi piksellar soni (**ppi**) asosiy shart bo'ladi. Piksellar soni qancha ko'prok bo'lsa, tasvir shuncha sifatliroq bo'ladi. Masalan, agar ppi=72 bo'lsa, u holda 1 kvadrat dyuymga 5184 piskel joylashadi va uning hajmi 6 Kb bo'ladi, agar esa ppi=144 bo'lsa u holda 1 kvadrat dyuymga 20736 piskel joylashadi va endi uning hajmi 21 Kb ga teng bo'ladi.

Shu bilan birga monitoring ko'rsatish va printerning chiqarish sifati-dyuymga piskellar soni (**dpi**) (72 yoki 96 dpi) va dyuymga chiziqlar soni (**Ipi**) (300-2400 dpi lazerli, sepuvchi printerlar uchun va 75-200 lpi matritsali printerlar uchun), hamda komp'yuter ranglar sifati (2, 16, 256, 32 000, 16 000 000 ranglar soni) ham katta ahamiyatga ega bo'ladi.

Rang holatlari-ranglarni chiqarish va ko'rsatish yo'li. Rang holatlari 2 xil bo'ladi: **RGB (qizil, zangori, ko'k)** monitorlarda tasvir ko'rsatishda foydalaniladi, **CMYK (havorang, purpur, sariq, qora)** bosmada foydalaniladi. RGB holatidagi ranglar soni CMYK holatiga qaraganda ko'proq [1,2,5].



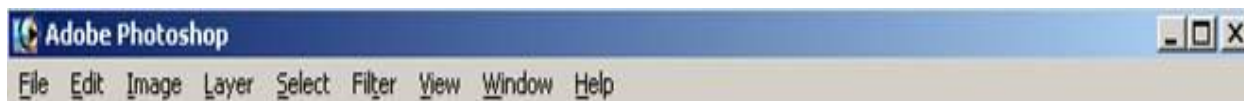
1.1. – chizma. Adobe PhotoShop dasturni interfeysi.

Adobe PhotoShop dasturni ishga tushirish uchun Windows ning asosiy menyu tugmasini bosamiz, uning ichidan Programmi bo'limini tanlaymiz va Adobe nomli guruhdan Adobe PhotoShop nomli buyruqni tanlaymiz. Natijada quyidagi oyna hosil qilinadi:

Xususiyatlar sohasi pastida ish sohasi joylashgan bo'lib, uning chap tomonida ish qurollar sohasini (**Panel' Instrumentov-Toolbox**) ko'rishimiz mumkin. Ish sohasining o'ng tomonida har xil yordamchi sohalar joylanishi mumkin: **Sloi-Layers**, **Istoriya-History**, **Kanali-Channel**, **TSveta-Color**, **Stili-Style**, **Svoystva kisti-Brushes**, **Svoystva shrifta-Character** va hokazo.

Ushbu sohalarni ham **Okno(Window)** menyusidagi buyruqlar yordamida ekranga chiqarishimiz va ekrandan olib tashlashimiz mumkin.

Ushbu oynaning yuqorisida menyu satri joylashgan. U quyidagi qismlardan iborat: **Fayl (File)**, **Pravka (Edit)**, **Risunok (Image)**, **Sloy (Layer)**, **Videlenie (Select)**, **Filtr (Filter)**, **Vid (View)**, **Okno (Window)** va **Pomosh' (Help)**.

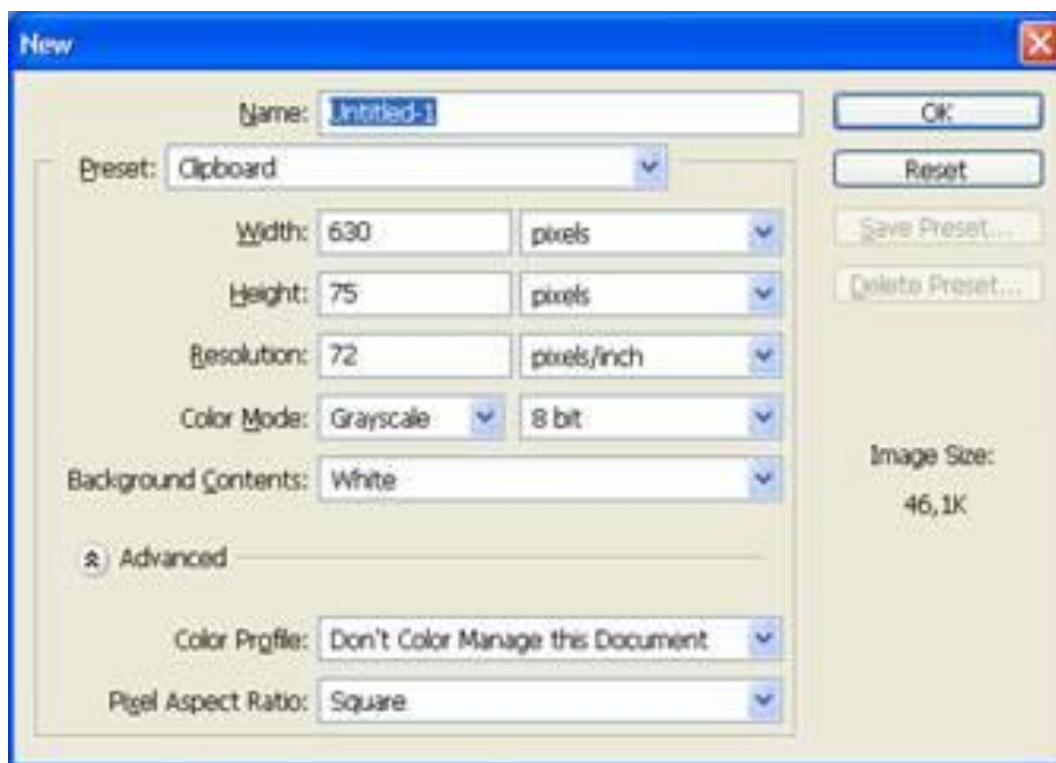


1

.2. –

chizma. Adobe PhotoShop dasturning menyulari.

Uning tagida ish qurollarning xususiyatlari sohasi (**Panel' Svoystv -Options bar**) joylashgan. Agar ushbu soha ekranda yo`q bo`lsa uni **Okno (Window)** menyusidagi **Svoystva (Options)** buyrug'i yordamida ekranga chiqarishimiz mumkin.



1.3. – chizma. Yangi **PhotoShop** faylini yaratish.

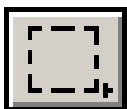
Yordamchi sohalarni kichiklashtirishimiz ham mumkin. Buning uchun sohaning yuqorisidagi kichkinalashtirish (svernut') tugmasidan foydalanamiz. Yordamchi sohalarda bizga eng kerakligi bu ish qurollar (**Panel' Instrumentov-Toolbox**) va qatlamlar sohasidir (**Sloi-Layers**).

Yangi **PhotoShop** faylini yaratish yoki eski faylni qayta ochish uchun menyuni **Fayldagi Sozdat'** va **Otkrit'** buyrug'laridan foydalanamiz. Fayl yaratganimizda ekranda quyidagi oyna hosil qilinadi

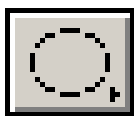
Bu oynada uning nomini **Name**, turini **Preset**, enini **Width**, buyini **Height**, sifatini **Resolution**, ranglar holatini, orqa (fon) rangini tanlashimiz kerak bo'ladi. Hammasini tanlagach **OK** tugmasini bosamiz va natijada ekranda yangi bo'sh ish soha hosil qilinadi [6,7].

1.2. Adobe Photoshop dasturning ish qurollari. Soha tanlash.

Dasturda ishlash uchun yordamchi ish qurollar sohasidagi tugmalar bilan tanishaylik. U ekranning chap tomonida joylashadi. Agar u ekranda yo'q bo'lsa u xolda **Windows (Okna)** menyusidagi **Panel' Instrumentov - Toolbox** buyruqni ishga tushirishimiz kerak.



To'rtburchak soha tanlash - Rectangular marquee (turburchakli soha) - [M] - ish sohasidagi faol qatlamda to'rtburchak sohani tanlash.



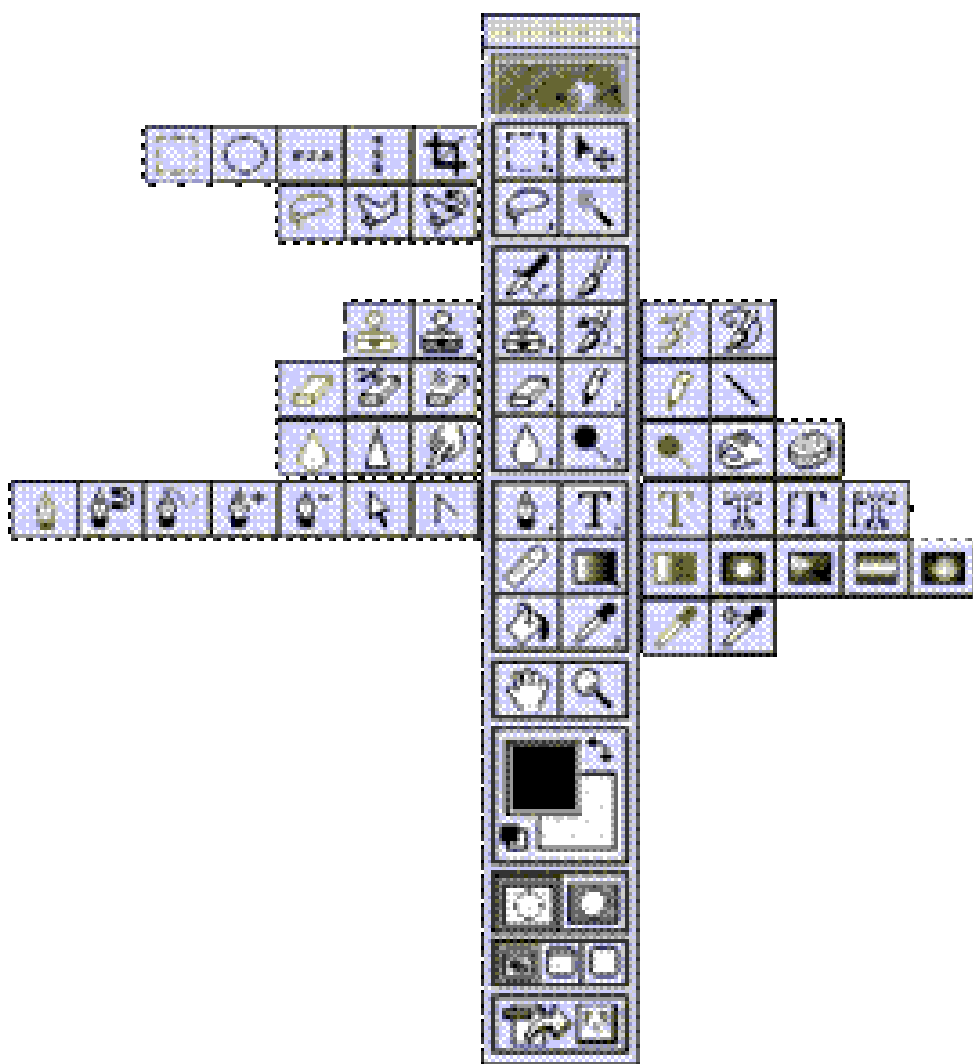
Aylana soha tanlash - Elliptical marquee (elliptik soha) - [M] - ish sohasidagi faol qatlamda ellips sohani tanlash.



Alohida satr soha tanlash - Single row marquee (piksellar satri) - [M] - ish sohasidagi faol qatlamda bitta satrga teng sohani tanlash.



Alohida ustun soha tanlash - Single column marquee (piksellar ustuni) - [M] - ish sohasidagi faol qatlamda bitta ustunga teng sohani tanlash.



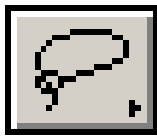
1.4. – **chizma.** Adobe PhotoShop dasturning ish qurollari.

Tanlangan sohaga qo`shimcha soha qo`shish uchun SHIFT tugmasini bosib turib ushbu tugmadan qayta foydalanamiz. Agar esa ALT tugmasidan foydalanib soha tanlasak, u holda tanlangan sohadan olib tashlash ma`nosini bildiradi.

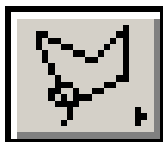
Xususiyatlar satrida quyidagilar faol bo`ladi:

- **SHIFT va ALT** - tugmalar harakatlariga o`xshash holatlarni tanlash;
- **Feather** - sohasi yordamida tanlangan soha chegaralarini qalinligi;
- **Style** - sohasi yordamida tanlash holatini tanlaymiz. **Normal** - cheksiz soha,

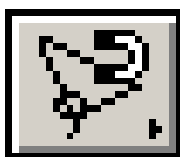
Constrained Aspect Ratio - yonlari ko`rsatilgan proportsiyalardagi soha tanlash, **Fixed size** - yonlari ko`rsatilgan kattaligidagi soha tanlash.



Lasso - Lasso (Lasso) - [L] - ixtiyoriy sohani tanlash. Agar tanlaganimizda ALT tugmasini bosib tursak, u holda bizning lasso ko'pburchak lassoga o'xshab soha tanlaydi va ALT tumasini bosganimizda tanlangan soha berkiladi.



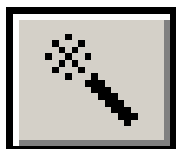
Ko'pburchak lasso - Polygonal lasso (Mnogougol'noe lasso) - [L] - ko'pburchak sohani tanlash. Tanlangan sohani berkitish uchun yoki sichqoncha bilan ikkita bosish kerak, yoki CTRL tugmasini bosib qo'yvorishimiz kerak bo'ladi.



Magnit lasso - Magnetic lasso (Magnit lasso) - [L] - o'xshash ranglar bo'yicha soha tanlash. Komp'yuter tanlagan nuqtani bekor qilish uchun Backspace tugmasini bosish kerak.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

- **SHIFT va ALT** tugmalar harakatlariga o'xshash holatlarni tanlash;
- **Feather** sohasi yordamida tanlangan soha chegaralarini qalinligi;
- **Anti-Aliased** opsiyasi tanlangan sohaning chegaralar rangini ko'zga ko'rinmas qilib bir biriga moslash;
- **Width** - tanlangan sohaning chegaralar qalinligini o'zgartirish;
- **Edge Contrast** - magnit lassoning sezuvchanligini o'zgartirish;
- **Frequency** - magnit lassoning avtomatik ravishda qo'yiladigan nuqtalar o'rtasidagi masofa.



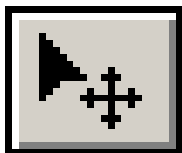
Sehrli tayoqcha - Magic wand (Vol'shebnaya palochka) - [W] - bir xil rangli sohani tanlash.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

- **SHIFT va ALT** tugmalar harakatlariga o'xshash holatlarni tanlash;
- **Tolerance** - soha tanlashda sehrli tayoqchaning sezuvchanligini o'zgartirish;

- **Anti-Aliased** opsiyasi tanlangan sohaning chegaralar rangini ko'zga ko'rinmas qilib bir biriga moslash;
- **Contiguous** opsiyasi tanlangan soha bita umumiy bo'lishini yoki bir nechta qismdan iborat bo'lishini ta'minlaydi;
- **Use All Layers** opsiyasi sehrli tayoqchaning soha tanlaganligi hamma qatlamlarga tegishli yoki faqat asosiy bo'lgan qatlamga tegishligini ta'minlaydi.

Tanlangan soha ustidan biz har xil harkatlarni bajarishimiz mumkin. Masalan, xotiraga qirqib olib yoki nusxa olib yangi qatlamga uni qo'yishimiz mumkin. Yoki uni hajmini o'zgartirish va aylantirishimiz mumkin, va nihoyat uni ish sohasi bo'ylab siljitishimiz mumkin.



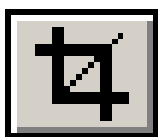
Harakatlanuvchi - Move (peremeshenie) - [V] - tanlangan sohani ish soha bo'ylab harakatlantirish.

Agar ALT tugmani bosib harakatlanishni boshlasak, u holda tanlangan sohaning nusxasi olinib u harakatlanadi. Agar esa SHIFT tugmasidan foydalansak, u holda tanlangan soha faqat vertikal va gorizontal harakatlanadi.

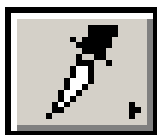
Tanlangan sohani klaviaturadagi yo'nalish strelkalari yordamida ham harakatlantirish mumkin, shunda har bitta strelka bosilganida, tanlangan soha 1 pikselga siljiydi [8,9].

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

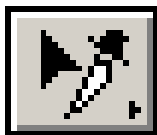
- **Auto Select Layer** sohasi - sichqoncha yordamida faol bo'lmagan qatlamni faol kilish;
- **Show Bounding Box** - tanlangan soha chegaralarida ramka hosil qilish. Ushbu ramka yordamida chizmani cho'zish va aylantirish mumkin bo'ladi.



Kadrllovchi - Crop (Kadrirovanie) - [C] - faylning kerak emas qismlarni qirqib olib chizmani kichkinalashtirish. Buning uchun kerakli sohani tanlab ENTER tugmasini bosamiz, agar tanlanishni bekor qilmoqchi bo'lsak ESC tugmasini bosshimiz kerak.



Bo`lish pichoqchasi - Slice (Narezka) - [K] - tasvirni bir nechta qismga bo`lib chiqib uni Internetda qismlarga bo`lingan holatda chiqarish uchun tayyorlab qo`yadi.

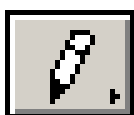


Bo`linishlarni sozlash - Slice select (Vibor moduley) - [K] - bir nechta qismga bo`lingan tasvirni sozlash (bo`laklarni cho`zish).

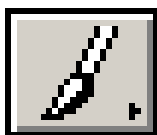
Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

- **Style** sohasi yordamida tanlash holatini tanlaymiz. **Normal** - cheksiz soha, **Constrained Aspect Ratio** - yonlari ko`rsatilgan proportsiyalardagi soha tanlash, **Fixed size** - yonlari ko`rsatilgan kattaligidagi soha tanlash;
- **Show Slice Numbers** - qismlarni nomerlarini ko`rsatish yoki ko`rsatmaslik;
- **Line Color** - bo`linish chegaralarini rangini o`zgartirish;
- **Promote To User Slice** - bo`linishlarni avtomatik gorizontal va vertikal davomlash;
- **Slice Options** tugmasi - bo`lakchanning xususiyatlarini o`zgartirish va sozlash [10].

1.3. Adobe Photoshop dasturning ish qurollari. Chizma tahrirlash.



Qalam - Pensil (karandash) - [B] - qalam yordamida chizish.

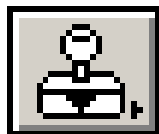


Mo`yqalam - Paintbrush (kist') - [B] - chizish asosiy ish quroli. Agar mo`yqalamdan foydalangan vaqtda Shift tugmasini bosib sichqoncha bilan chizsak, u holda to`g`ri chiziqlar chiziladi. Shift tugma yordamida sichqoncha bosib nuqtalarni bir biri bilan bog`lash ham mumkin. Mo`yqalam bilan chizilgan chiziqlar qalamga qaraganda chegaralari aniq ko`rinmaydi.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

- **Brush** - qalam turini va qalinligini tanlash;

- **Mode** chiziqlarni chizma ustida yozilish holatini o`zgartirish;
- **Opacity** chiziqlar ko`rinmaslik darajasini o`zgartirish;
- **Auto Erase** - qalam faqat bo`sh sohada chizishi mumkinlagini o`rnatish;
- **Wet Edges** (mokrie kraya - "ho`l chegaralar") akvarel' bilan chizish effekti.



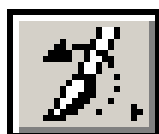
Nusxa oluvchi Shtamp - Clone Stamp (kopiruyushiy shtamp) - [S] - chizmaning boshqa qismiga o`xshash sohalar yaratish. Nusxa oluvchi sohani tanlashda Alt tugmadan foydalanamiz.



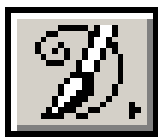
Naqshli Shtamp - Pattern Stamp (shtamp uzora) - [S] - siz Patterns sohasida tanlangan naqsh bilan ko`rsatgan sohani to`ldirish. Agar o`zingiz naqsh yaratmoqchi bo`lsangiz u holda birinchidan turtburchak soha tanlash ish quroli bilan (Rectangular Marquee) naqsh joylashgan sohani tanlaymiz, ikkinchidan menyu Pravka (Edit) ga kirib uning ichidagi Naznachit' uzor (Define Pattern) buyruqni tanlaymiz va natijada shu naqsh Patterns sohasida paydo bo`ladi.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

- **Brush** - qalam turini va qalinligini tanlash;
- **Mode** chiziqlarni chizma ustida yozilish holatini o`zgartirish;
- **Opacity** chiziqlar ko`rinmaslik darajasini o`zgartirish;
- **Aligned** - nusxa olingan sohani sichqoncha harakatidan keyin o`zgarishi;
- **Use All Layers** opsiyasi sehrli tayoqchaning soha tanlaganligi hamma qatlamlarga tegishli yoki faqat asosiy bo`lgan qatlamga tegishligini ta`minlaydi.



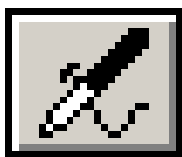
Oldingi holatga qaytish - History Brush (kist' predistorii) - [Y] - bu ish qurolini tanlashdan oldin siz qaytish kerak bo`lgan holatni Predistoriya (History) yordamchi sohada tanlab belgilab qo`yishingiz kerak. Keyin esa ushbu ish kurol bilan hamma shu holatdan keyingiharakatlarni ko`rsatilgan sohada o`chirishingiz mumkin bo`ladi.



Effektli oldingi holatga qaytish - Art History Brush (kist' predistorii so spetseffektami) - [Y] - oldingi holatga qaytish ish quroliga o`xshash bo`lib, farqi faqat oldingi holatga qaytishda har xil spets effektlardan foydalaniladi.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

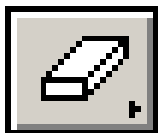
- **Brush** - qalam turini va qalinligini tanlash;
- **Mode** chiziqlarni chizma ustida yozilish holatini o`zgartirish;
- **Opacity** chiziqlar ko`rinmaslik darajasini o`zgartirish;
- **Style** spetseffekt holatini tanlash;
- **Fidelity** - ranglardan foydalanish holati. 100% - chizmadagi ranglar, 0% - ranglar ixtiyoriy olinadi;
- **Area** - Ish qurolning ta`sir etish sohasi tanlash;
- **Spacing** - ish qurolni faqat o`xshash rangli sohalarda ishlash yoki har xil rangli sohalarda ham ishlash.



Aerograf - Airbrush (aerograf) - [J] - pulverizator holatiga o`xshash chizish ish quroli. Agar aerografdan foydalanish vaqtida Shift tugmasini bosib sichqoncha bilan chizsak, u holda to`g`ri chiziqlar chiziladi. Shift tugmasi yordamida sichqonchani bosib nuqtalarni bir-biri bilan bog`lash ham mumkin.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

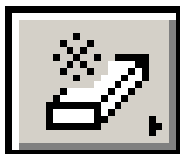
- **Brush** - qalam turini va qalinligini tanlash;
- **Mode** chiziqlarni chizma ustida yozilish holatini o`zgartirish;
- **Pressure** - kraska sepish kuchi.



O`chirgich - Eraser (lastik) - [E] - asosiy qatlamda chizma o`chirish. Shift tugma yordamida sichqonchani bosib nuqtalarni bir-biri bilan bog`lash ham mumkin.



Orqa rangni o`chirgichi - Background Eraser (lastik fona) - [E] - faqat orqa rangni o`chirish.



Sehrli o`chirgich - Magic Eraser (volshebniy lastik) - [E] - o`xshash rangli sohalarni o`chirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

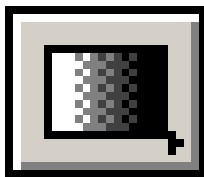
- O`chirg`ich holatlarini tanlash - mo`yqalam (**Paintbrush** - kist'), aerograf (**Airbrush** - aerograf), qalam (**Pencil** - karandash), blok (**Block** - blok). Blok holatida sichqoncha kursori 16x16 piksel kvadrat ko`rinishida bo`ladi. Blok kattaligi hech o`zgarmaydi, shuning uchun chizmani 1600% masshtabida ko`rganimizda ushbu blok chizmaning 1 piksel kattaliga teng bo`ladi;

- **Tolerance** sezuvchanligi - rang o`chirishda sezuvchanligini o`zgartirish;
- **Protect Foreground Color** oldingi rang o`chirilishidan himoyalani;
- O`chirish yo`li (**Limits**) - faqat cheklangan soha ichida, (**Discontiguous**) bir xil rangli, (**Contiguous**) mo`yqalam o`rtasidagi rangli, (**Find Edges**) o`xshash rangli chegaralari;

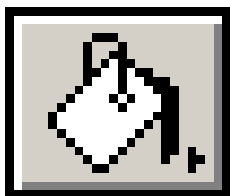
- **Sampling** O`chiriladigan rang tanlash holatini o`zgartirish;
- **Anti-Aliased** Chegaralarni yoyilishi - o`chiriladigan soha chegaralar holatini o`zgartirish;

- **Use All Layers** opsiyasi sehrli o`chirgich tasiri hamma qatlamlarga tegishli yoki faqat asosiy bo`lgan qatlamga tegishligini ta`minlaydi;

- **Opacity** o`chirish darajasini o`zgartirish.



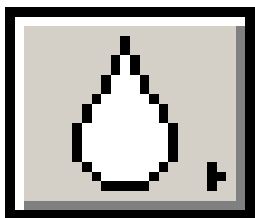
Gradient rang berish - Gradient (gradient) - [G] - gradient yoki bitta rangdan boshqasiga o`tish rangi bilan tanlangan sohani to`ldirish.



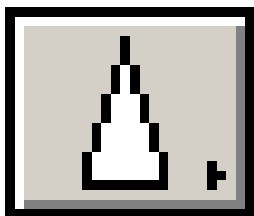
Orqa rang berish - Paint Bucket (kovsh) - [G] - belgilangan sohani bitta rang yoki naqsh (tayyor va biz yaratgan) bilan to'ldirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

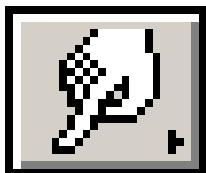
- **Gradient Editor** gradient rangli holatlarini o'zgartirish;
- Gradientturlari: chiziqli (**Linear Gradient**), radial (**Radial gradient**), burchakli (Angular gradient), oynaaksli (Reflected gradient), rombli (Diamond gradient);
- **Revers** gradientda birinchi va ikkinchi ranglarni o'zni bilan almashtirish;
- **Dither** gradient rang bilan to'ldirilishda chiziqlar ko'rinishini o'cherish;
- **Transparency** rangsiz sohaga ruxsat berish belgisi;
- Rang bilan to'ldirilish turini tanlash rang-Foreground yoki naqsh-Pattern;
- **Pattern** to'ldirilish naqshini tanlash;
- **Mode** rang bilan to'ldirilish holatini o'zgartirish;
- **Opacity** rang bilan to'ldirilgan sohaning ko'rinmaslik darajasini o'zgartirish;
- **Tolerance** Sezuvchanligi (dopusk) – rang bilan to'ldirilishda chegaralarga sezuvchanligini o'zgartirish;
- **Anti-Aliased** Chegaralarni yoyilishi – rang bilant o'ldiriladigan soha chegaralari holatini o'zgartirish;
- **Contiguous** – faqat chegaralangan sohani rang bilan to'ldirish;
- **Use All Layer** soptsiyaci rang bilan to'ldirilishda hamma qatlamlarda soha chegaralarini aniqlashni ta'minlaydi.



Kontrast kamaytirish - Blur (razmitie) - [R] - kontrastni kamaytirish yoki ranglarni yoyish.



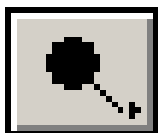
Kontrast ko'paytirish - Sharpen (rezkost') - [R] - kontrastni ko'paytirish yoki ranglarni aniqlashtirish.



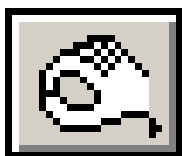
Rang tortish - Smudge (razmazivatel') - [R] - rang yoyish yoki tortish.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

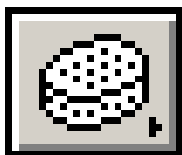
- **Brush** - sichqoncha ko'rinishi turini va qalinligini tanlash;
- **Mode** ranglarni o'zgartirish holatini sozlash;
- **Pressure** yoyish kuchini o'zgartirish;
- **Use All Layers** opsiyasi yoyilish ta'siri hamma qatlamlarga tegishli yoki faqat asosiy bo'lgan qatlamga tegishligini ta'minlaydi;
- **Finger Painting** rangga botirilgan barmoq bilan chizish efektiga o'tish.



Ochroq qilish - Dodge (osvetlitel') - [O] - tasvir ranglarini ochroqqilish.



To'qroq qilish - Burn (zatemnitel') - [O] - tasvir ranglarini to'qroqqilish.



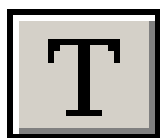
Rang ho'llash - Sponge (gubka) - [O] - tasvir ranglarini kuchaytirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

- **Brush**- sichqoncha ko'rinishi turini va qalinligini tanlash;
- **Range** ta'sir ko'rsatish lozim bo'lgan ranglar turini tanlash (Shadows - to'q ranglar, Midtones - hamma ranglar va Highlights -och ranglar);

- **Exposure** ranglarni ochaytirish kuchini o`zgartirish;
- **Mode** ranglarni o`zgartirish holatini sozlash (Desaturate - kamaytirish yoki Saturate - ko`paytirish);
- **Pressure** ish qurolning tasirining kuchini o`zgartirish [10].

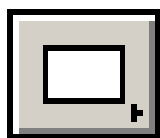
1.4. Adobe Photoshop dasturning ish qurollari. Matn va grafik shakllar yaratish.



Matn - Text (tekst) - [T] – tasvirga matn qo`shish. Ushbu ish qurol ishlatilgandan keyin Yangi qatlam paydobo`ladi (Text Layer).

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

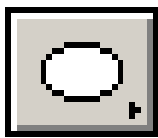
- oddiy matn yoki matn chegaralari holati;
- matnda yo`nalishini o`zgartirish;
- matnda harflar shaklini o`zgartirish;
- matnda harflar ko`rinishini o`zgartirish (qalin, yotiq, tagi chiziqli);
- matnda harflar kattaligini o`zgartirish;
- matnda chegaralar turini o`zgartirish;
- matnda abzatsda joylanishi: chap, o`rta yoki o`ng tomon bo`yicha;
- matn rangini o`zgartirish sohasi;
- Warp Text - matnniqiyshaytirish holatlari;
- Palettes tugmasi - matn xususiyatlarini o`zgartirish oynasi bilan ishlash.



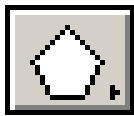
To`rtburchak - Rectangle (pryamougol`nik) - [U] - to`rtburchak chizish.



Aylanasimon to`rtburchak - Rounded Rectangle (skruglyonniy pryamougol`nik) - [U] - aylanasimon to`rtburchak chizish. Xususiyatlar satrida burchaklar radiusini o`zgartirish sohasi - Radius paydo bo`ladi.

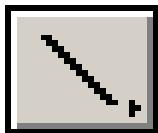


Aylana - Ellipse (ellips) - [U] - aylana chizish.

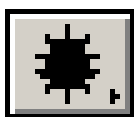


Ko`pburchak - Polygon (mnogougol'nik) - [U] - ko`pburchak chizish.

Ko`pburchak tomonlarning sonini Sides soha yordamida ko`rsatish mumkin.



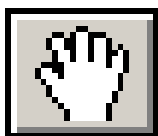
Chiziq - Line (liniya) - [U] - to`g`ri chiziq chizish. Chiziqqalinligini Weight soha yordamida o`zgartirish mumkin.



Maxsus shakllar - Custom Shape (proizvol'naya figura) - [U] - har xil tayyor shakllar chizish. Xususiyatlar satridagi Shape sohasi yordamida kerakli shaklni tanlashimiz mumkin.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

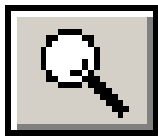
- shakl chizilish holatini o`zgartirish tugmalari (yangi qatlamda - **Create New Shape Layer**, faqat yo`l - **Create New Work Path**, faol qatlamda - **Filled Region**);
- shakl turini tanlash tugmalari;
- shakl chizish yo`llari (**Unconstrained** - ixtiyoriy, **Square** - teng tomonli, **Fixed Size** - ko`rsatilgan xajmli, Proportional - proportsiyali);
- **Layer Style** - rang bilan bo`yash turi.



Qo`l - Hand (ruka) - [H] - agar chizma ekranga to`liq sig`masa u holda bu ish qurolini tanlab sichqoncha yordamida chizmani siljitish mumkin. Chizmani ekranning o`ng va pastki qismlarda joylashgan ko`rib chiqish sohalari orqali ham siljitish mumkin, ammo bu ish quroli yordamida siljitish qulayroq va bu uni xoxlagan vaqtda "bo`sh joy" (probel) tugmasini bosib turib vaqtinchaga yoqib turish mumkin. Bo`sh joyni qo`yvorsangiz ish qurol yana avvaldagi holatga qaytadi.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

- **Actual Pixels** [Ctrl+Alt+0] - 100% ekran holatiga o'tish tugmasi , ushbu holatda chizmaning 1 piksel ekrandagi 1 pikselga mos bo'ladi;
- **Fit On Screen** [Ctrl+0] - to'liq ekran holatiga o'tish tugmasi. Bu tugma yordamida chizma oyna hajmigacha cho'ziladi;
- **Print Size** - qog'ozga bosma (chop etilib) chiqqanda qanday chiqishini ko'rsatuvchi tugma.

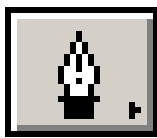


Lupa - Zoom (lupa) - [Z] - ekrandagi chizmani ko'rish masshtab foizini o'zgartirish mumkin. Yaqinlashtirish uchun sichqoncha bilan kerakli chizma qismiga ko'rsatib bir marta bosish kerak, yoki yaqinrok ko'rish kerak bo'lgan sohani sichqoncha bilan bosib turib tanlash kerak.

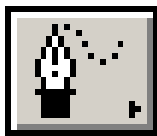
Agar uzoqlashtirish kerak bo'lsa u holda klaviaturada **Alt** tugmasini bosib turib sichqoncha bilan chizmaga bir marta bosamiz. Ushbu yordamchi tugma harakatlarni tezkor tugmalar orqali ham bajarish mumkin: Zoom In [**Ctrl+Plus**] - chizmani yaqinlashtirish, Zoom Out [**Ctrl+Minus**] - chizmani uzoqlashtirish, Actual Pixels [**Ctrl+Alt+0**] - chizmani 100% ekran holatiga o'tish tugmasi, **Ctrl+Alt+Plus** - chizmani oyna bilan birgalikda kattalashtirish, **Ctrl+Alt+Minus** - chizmani oyna bilan birgalikda kichkinalashtirish, Fit On Screen [**Ctrl+0**] - chizma va oynani to'liq ekran holatiga o'tkazish [10].

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo'ladi:

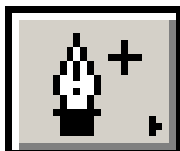
- **Resize Windows To Fit** - chizmani oyna bilan birga o'zgarish holatini yoqish;
- **Ignore Palettes** - oyna kattalashganda o'ng tomondagi yordamchi sohalar orqasiga o'tish mumkinligi yoki mumkin emasligini o'zgartirish;
- **Actual Pixels** [Ctrl+Alt+0] - 100% ekran holatiga o'tish tugmasi , ushbu holatda chizmaning 1 piksel ekrandagi 1 pikselga mos bo'ladi;
- **Fit On Screen** [Ctrl+0] - to'liq ekran holatiga o'tish tugmasi. Bu tugma yordamida chizma oyna hajmigacha cho'ziladi;
- **Print Size** - qog'ozga bosma (chop etilib) chiqqanda qanday chiqishini ko'rsatuvchi tugma.



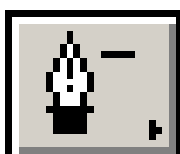
Pero - Pen (pero) - [P] - sichqoncha yordamida nuqtalar orqali shaklni yaratish.



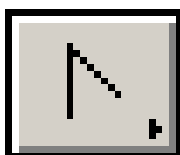
Ixtiyoriy pero - Freeform Pen (proizvol'noe pero) - [P] - sichqoncha yordamida harakat orqali shaklni yaratish.



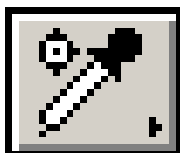
Yangi nuqta qo'shish - Add Anchor Point (dobavit' tochku) - sichqoncha yordamida shaklga yangi burilish nuqta qo'shish.



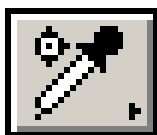
Nuqta o'chirish - Delete Anchor Point (udalit' tochku) - sichqoncha yordamida shakldan burilish nuqtasini o'chirish.



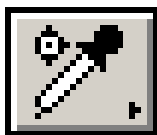
Nuqta o'zgartirish - Convert Point (preobrazovat' tochku) - shakl nuqtalarining joylanishini o'zgartirish (cho'zish).



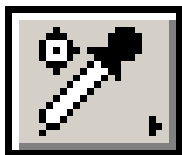
Izohlar - Notes (zametki) - [N] - chizma ixtiyoriy sohasiga matnli izohqo'shish.



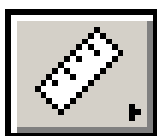
Tovush izohlar - Audio Annotation (zvukovoe opisanie) - [N] - chizma ixtiyoriy sohasiga tovush izohni mikrafon orqali qo'shish. Paydo bo'lgan oynada Start tugmasini bosib yozishni boshlaymiz, to'xtatish uchun Stop tugmasini bosamiz, yozish oynasidan chiqib ketish uchun Cancel tugmasini bosamiz.



Tomizgich (pipetka) - Eyedropper (pipetka) - [I] - ixtiyoriy rangni qayta asosiy rang qilib tanlash imkoniyatini yaratadi. Agar sizga orqa rang qilib tanlash kerak bo`lsa u holda Alt tugmasini bosib turishingiz shart bo`ladi.



Ranglarni solishtirish - Color Sampler (sravnenie tsvetov) - [I] - Info yordamchi sohada 4 nuqtalar ranglari hakidagi ma`lumotlarni ko`rsatish imkoniyatini yaratadi. Nuqtani sichqoncha yordamida ko`yamiz, o`chirish uchun esa Alt tugmasini bosib turib sichqoncha bilannuqtaga bosish kerak.



Chizg'ich- Measure (izmeritel') - [I] - chizmadagi masofani aniqlash uchun qo`llaniladi. Agar Alt tugmasidan foydalanib chizg'ich boshidan yoki oxiridan yana bitta chiziq chizish mumkin va u yordamida transportir sifatida foydalansa bo`ladi, chunki ikkita chiziqlar hosil qilgan burchak o`lchamini ko`rsatadi.

Xususiyatlar satrida quydagilar faol bo`ladi:

- boshlovchi nuqta koordinatalari (X, Y);
- birinchi nuqtadan ikkinchisigacha bo`lgan masofa vertikal va gorizontal bo`yicha (W, H);
- X o`qi bo`yicha egilish burchagi (A);
- birinchi nuqtadan ikkinchisigacha bo`lgan masofa (D1);
- birinchi nuqtadan uchinchigacha bo`lgan masofa (transportirdan foydalanganda) (D2);
- **Clear** - chizg'ichni o`chirish tugmasi.



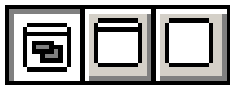
Ushbu tugma bir nechta amalni bajaradi:

- 1). Asosiy rangni tanlash – Set Fore ground Color (vibrat' tsvet perednego plana) - ustki turgan rang ko`rsatkichini (to`rtburchagini) bir marta bosib, hosil bo`lgan oynadan rang tanlaymiz.

2). Orqa yoki ichki rang tanlash – Set Back ground Color (vibrat' tsvet fona) - pastki turgan rang ko'rsatkichini (to'rtburchagini) bir marta bosib, hosil bo'lgan oynadan rang tanlaymiz.

3). Asosiy va orqa ranglarni o'zgartirish Switch Fore ground and Backg round Colors (pereklyuchit' tsvet perednego plana i tsvet fona) [X] - asosiy va orqa ranglar ko'rsatkichlari (to'rtburchaklari) ustida joylashgan strelka yordamida asosiy va orqa ranglarni o'zaro o'rnini o'zgartirish.

4). Avtomatik asosiy va orqa ranglarni qora va oqqa o'tkazish – Default Fore ground and Back ground Colors (ustanovit' tsvet perednego plana i tsvet fona po umolchaniyu) [D] - asosiy va orqa ranglar ko'rsatkichlari (to'rtburchaklari) tagida joylashgan kichkina belgilar yordamida asosiy rangni - qora, orqa rangni esa oqqa o'tkazish.



ekran holati - Screen Mode (rejim ekrana) - [F] – ekran holatini o'zgartirish tugmasi. Birinchi **standart holat** - standartniy (Standard Screen Mode) – asosiy holat, chizma oynasi, menyu satri, ish qurollar sohasi va yordamchi sohalari ko'rinadigan holat. Ikkinchi **menyuli to'liq ekran holati** – polno ekranniye so strokoy menyu programmi (Full Screen Mode with Menu Bar) – to'liq ekran holati, nom satri, oyna chegaralari, ma'lumotlar satri va ko'rib chiqish sohalari ko'rinmaydi. Uchinchi **menyu siz to'liq ekran holati** – polno ekranniye (Full Screen Mode) – to'liq ekran holati, oldingiga qaraganda menyu satri ham ko'rinmaydigan holat.



Image Ready dasturga o'tish - Jump to Image Ready (pereklyuchit'syav Image Ready) - [Ctrl+Shift+M] – ochiq chizmani Image Ready dasturga o'tkazadi va unda tahrirlashni davom etishga imkoniyat yaratadi [7].

1.5. Adobe Photoshop dasturning menyusi. Image, Select va Edit menyulari.

Chizma ranglarini, hajmini va boshqa xususiyatlarini o'zgartirish uchun maxsus menyu bo'limi **Image** buyruqlaridan foydalanish kerak. Bulardan eng asosiylari bilan tanishaylik.

Rejim - Rejim (Mode) - buyrug'i chizma rejimini o'zgartirish. Asosiy rejimlar:

Grayscale - qo`l rang holatiga o`tkazish;

Indexed Color - ko`rsatilgan ranglar soni holatiga o`tkazish (256 gacha);

CMYK Color - to`rtta asosiy ranglar orqali kodlash (moviy, sariq, qora vaqizg`ish ranglar);

RGB Color - uchta asosiy ranglar orqali kodlash (qizil, yashil, ko`k).

Tahrirlash - Korektirovka (Adjust) - bu bo`limda joylashgan buyruqlarni aksariyati chizmani ranglar ustidan har xil tahrirlash amallarni bajarish uchun yordam beradi.

Soha tanlash - bu fotomontajning eng asosiy harakatlardan biri. Shuning uchun bu harakatlarga doir bo`lgan **Select** menyu bo`lim buyruqlari bilan yaqinrok tanishamiz. Soha tanlash ish qurollar bilan biz yuqoridagi mavzularda tanishganmiz. Ushbu ish qurollar bilan chizmaning ixtiriy soha tanlaganimizda, u punktir chiziqlar bilan chegaralanib ko`rinadi.

Agar shu tanlangan sohaga yana boshqa ixtiyoriy sohani qo`shish uchun, **Shift** tugmasini bosib qo`shimcha sohani tanlaymiz.

Agar esa shu tanlangan sohadan bir qismini tanlangandan chiqarib olish uchun, **Alt** tugmasini bosib shu sohani tanlaymiz.

Endi **Select** menyusining asosiy buyruqlari bilan tanishaylik:

- hammasini tanlash - Vse (All) - {Ctrl+A} - butun chizma sohasini tanlash;
- tanlashdan chiqarish - Razotmenit' (Deselect) - {Ctrl+D} - Tanlangan sohani bekor qilish;
- tanlashni og`darish - Inversiya (Inverse) - Tanlangan sohani tanlovdan chiqarib, tanlanmagan sohani tanlash;
- rang orqali tanlash - Diapazon tsvetov (Color Range) - Rang asosida tanlash. Sehrli tayoqcha yordamchi tugmaga o`xshash holatida ishlaydi;
- Chegaralar - Rastushevka (Feather) - tanlangan sohaning chegaralari qalinligini aniqlash;
- O`zgartirishlar - Izmenit' (Modify) - tanlangan sohani har xil holatlar bilan o`zgartirish. Asosiy holatlar.

Chegaralar - Ramka (Border) - Tanlangan soha chegaralari bo`yicha siz ko`rsatgan hajmda tanlangan ramka sohasini yaratadi.

Chegara silliqlashtirish - Sglajivanie (Smooth) - Tanlangan sohaning burchakli chegaralarini yumshoq va silliqlashtiradi.

Kattalashtirish - Rastyanut' (Expand) - Tanlangan sohani siz ko'rsatgan masofani proportsional kattalashtiradi.

Kichiklashtirish - Svernut' (Contract) - Tanlangan sohani siz ko'rsatgan masofani proportsional kichiklashtiradi.

Yonidagilarni qo'shish - Smejnie pikseli (Grow) - Yonida joylashgan o'xshash ranglarni ham tanlangan sohaga qo'shish.

O'xshashlarni qo'shish - Sxojie pikseli (Similar) - ixtiyoriy joyda joylashgan o'xshash ranglar sohalarini tanlangan sohaga qo'shish.

Tanlangan sohani uzgartirish - Preobrazovat' videlenie (Transform Selection) - tanlangan sohani ixtiyoriy holatda cho'zish va o'zgartirish [10].

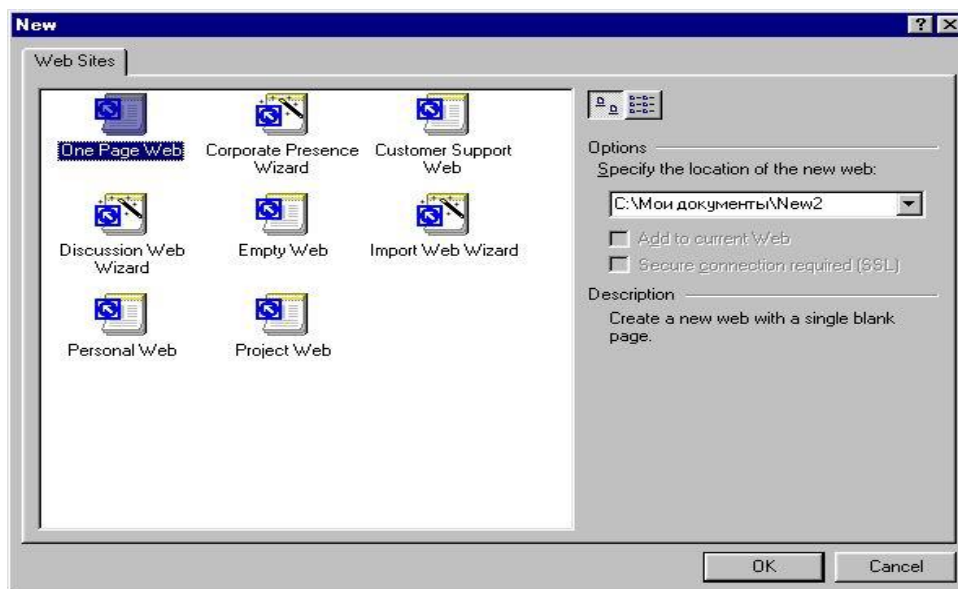
1.6 Front Page 2000 master va shablonlar yordami bilan

Web-uzel yaratish

Microsoft Front Page 2000—bu Web-uzellarni quvvatlab turuvchi kuchli sistema versiyasi hisoblanadi. Bundan keyin uzal deganda saytni tushunamiz. Bu sistemani tadqiq qilishda asosiy e'tibor oxirgi foydalanuvchilar istaklarini o'rganib chiqishga qaratiladi. Natijada, dastur versiyasiga uchta asosiy talablar yuzaga keldi: Web—uzel yaratishning oddiyligi, Web-uzelni oddiy usulda yangilash va Microsoft Office ning boshqa ilovalari bilan yaqin o'zaro harakatda bo'lish imkoniyati.

Front Page 2000 da tez va professional tarzda Web-uzel yaratishga yordam beruvchi maxsus vositalar, shablonlar va masterlar mavjud. Shablon mos ravishda tahrirlovchi HTML sahifa asosi hisoblanadi. **Master** bir yoki bir nechta ekranlardan iborat dastur modulidir. U qator savollar berib yaratilajak elementga beriladigan talablarni tushuntiradi. Natijada qoniqarli hujjat yuzaga keladi. Web-uzellar shablonlari kichik saytlarga joylashtiradi, ularda sozlanishga muxtoj bo'lgan bir nechta elementlar bor holos. Lekin tasvir, matn, dastak va shu kabi Front Page 2000 imkoniyatlaridan foydalanib, ularni kengaytirish mumkin.

Shablon bo'yicha sayt yaratish dialogini asosiy menyudan File—New—Web tanlab olib chaqirish mumkin, bunda quyidagi darcha ochiladi.



1.5 - chizma. Web–saytni yaratish darchasi.

Web-uzel asos sifatida foydalanishda quyidagi shablonlardan birini tanlash mumkin:

- bitta bo`sh sahifadan iborat One Page Web –sayti;
- Customer Support Web-buyurtmachilarning quvvatlash sayti. Uning yordami bilan buyurtmachilar va haridorlar xatolar ro`yxatini, ilgari muammolarni bartaraf qilish bo`yicha qarorlarni, mahsulot va xizmatlarni takomillashtiruvchi takliflarni olishlari mumkin;
- Empty Web-bo`sh sayt ya`ni sahifani muallifning o`zi yaratadi va qo`shib qo`yadi;
- Personal Web shaxsiy sayt yaratuvchi shaxsiyati aks etadigan qator sahifalar;
- Project Web–sayt loyihasi qandaydir loyiha uchun ishlatiladigan markaziy informatsion forum. Bu shablon uy saxifasini yaratadi, unda loyiha ishtirokchilari berilgan loyiha bo`yicha masalalar jadvali, loyiha bo`yicha joriy ishlar holati, qidiruv sahifalari, har xil shakllar va diskussion sahifalar, shu bilan birga hamma boshqa manzillarga havola etish dastaklarini o`z ichiga olgan sahifalar sanab o`tiladi.

Web-uzel va sahifalarni yaratuvchi masterlar esa nisbatan ancha ko`p imkoniyatlarni taqdim etadilar. Web-uzellar uchun quyidagi masterlardan foydalanish mumkin.

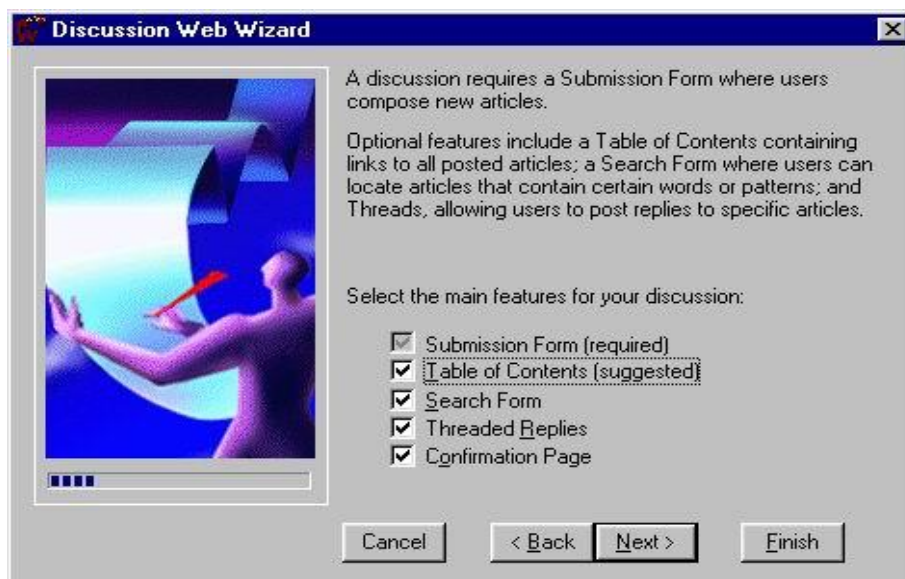
Corporate prence wizard-kompaniya vakolatxonasini yaratish masteri. Uning yordami bilan internetdagi o`z biznesini taqdim etish uchun uzel yaratish mumkin;

- Diskussion web wizard-xoxlagan mavzuda joyini yaratib beruvchi diskussion guruh saytini masteri. Bunda har bir foydalanuvchi xuddi mos keladigan maqola kabi

rasimiylashtiriladigan muxokamalardan biri ramkasida o`z fikr va muloxazalarni izhor etishi mumkin;

- Import Web Wizard–import satrlar Masteri. Bu master mavjud Web–uzelning barcha fayllarini Front Page 2000 ga ulash va ulardan yangi sayt yaratishga imkon beradi. Bundan tashqari Front Page 2000 oldingi versiya saytlarini import qilishda foydalanishi mumkin.

Diskussion Web Wizard masteri asosida Web-sayt yaratishni batafsil ko`rib chiqamiz. Birinchi qadamda. berilgan master piktogrammasi bosilgach, bu master nimaga mo`ljallangan va uning imkoniyatlari to`g`risidagi axborotli xabar paydo bo`ladi. Next tugmasini bosish navbatdagi qadamga olib boradi.



1.6 - chizma. Diskussion guruhlar saytini yaratishdagi ikkinchi qadam.

Bu erda qancha sahifa tiplari Web–uzelga ulanishini ko`rsatish zarur–diskussion forma (shakl) mundarija sahifasi, qidiruv formasi, savollar keltirilgan sahifa, daraxt ko`rinishdagi jadvallar va fikrlar va tasdiqlovchi sahifa. Muallif o`z xoxishiga ko`ra nokerak sahifalarni (birinchisidan tashqari–u diskussion saytning asosini tashkil qiladi) olib tashlashi mumkin.

Uchinchi qadamda diskussiya nomini va diskdagi papka ismini kiritishi zarur.

To`rtinchi qadamda diskussiyaga yoqish uchun ba`zibir maydon kalitlari beriladi. Zaruriyat yuzasidan keyinchalik miqdor va imzolarni korrektirovka qilish mumkin.

Beshinchi qadamda, diskussiya yopiq saytda o`tdimi va faqat ro`yxatdan o`tgan foydalanuvchilar ishtirok etadimi yoki diskussiya ochiq tarzda o`tdimi kabi savollarga javob izlanadi.

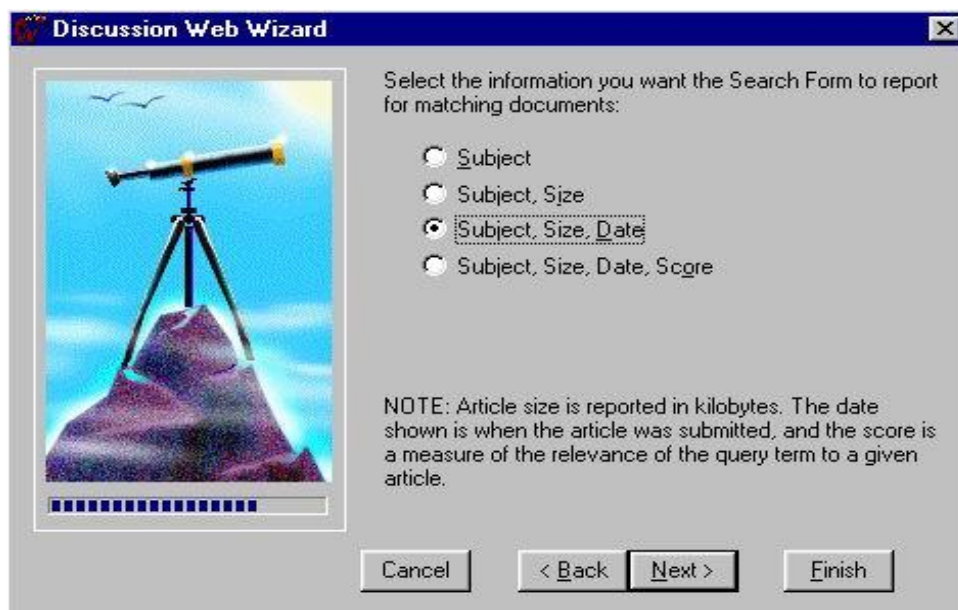


1.7 – chizma. Diskussion guruhlar saytini yaratishdagi uchinchi qadam.



1.8 - chizma. Diskussion guruhlar saytni yaratishdagi to`rtinchi qadam.

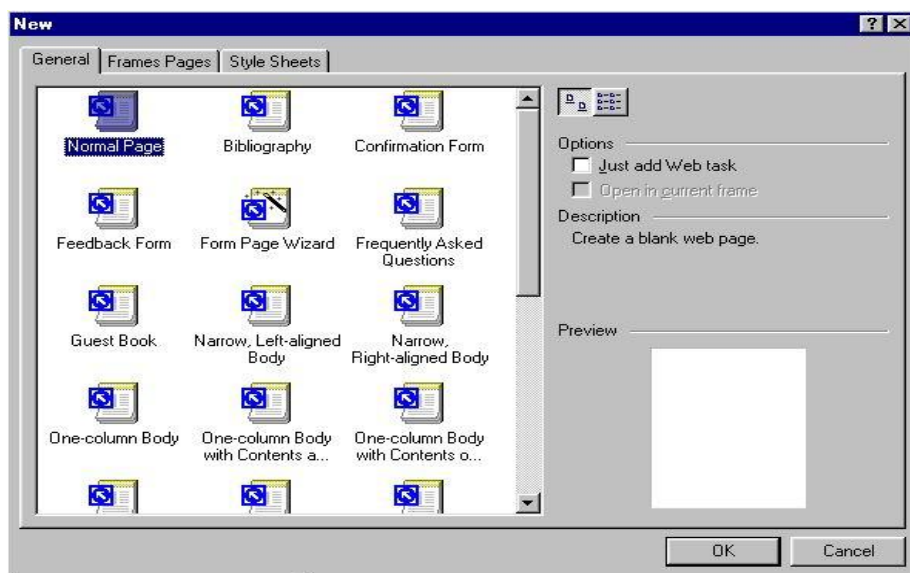
So`ngra navbatdagi qadamda har xil darajada buzilgan maqolalarning mundarijadagi aks etishini aniqlash zarur bo`ladi. Ettinchi qadamda mundarija sahifasi bir vaqtning o`zida sayt uy sahifasi ham bo`laoladimi yoki yo`qmi, degan savolga javob berib ketish kerak. Sakkizinchi qadamda qidiruv natijasida topilgan maqolalarning qanday aks etishi to`g`risidagi xabarlar aniqlanadi.



1.9 - chizma. Sayt diskussion guruhlari yaratishning sakkizinchi qadami.

Keyingi qadamda sayt uchun jihozlash mavzusini tanlab olish mumkin. Buning uchun Collapse Web Theme tugmasi bosilgach, mos dialog ochiladi.

Chap tomonda joylashgan ro`yxatda jihozlash mavzusini tanlab olish va uning namunasi bilan tanishish imkoniyati mavjud. Hamma elementlarni jihozlashdagi mavzu va uslublar (stil') barcha saytlar uchun avtomatik tarzda qo'llaniladi, va muallifga bu sayt to'g'risida bosh qotirishga xojat bo'lmaydi. Sayt yaratishning to'qizinchi qadamida sayt yaratishda freymmlar ishlatilishi yoki yo'qligini aniqlanadi. Freymmlardan foydalanilganda ularning nisbiy joylanishini belgilash imkoniyati mavjuddir. Va oxirgi qadamda yakunlovchi axborot tayyor bo'ladi. Finish tugmasini bosish bilan sayt generatsiyalanadi (tayyor bo'ladi). SHundan keyin olingan natijalarni tahririyatda o'zgartirish mumkin. Muallif yoki administrator sifatida kirish imkoniyati mavjud bo'lgan taqdirda yaratilgan sayt uchun administratsiyalashni amalga oshirish mumkin bo'ladi. Xuddi master yordamida sayt yaratish kabi alohida sahifalarni yaratish mumkin bo'ladi. Sahifa yaratish dialogi to'g'risida asosiy menyuda Fule-New-Page tanlanadi.



1.10 - chizma. Web–sahifa yaratishning dialog darchasi.

Alohida sahifa faylini yaratishda sahifa jihozlashning standart namunalari tavsiya qilinadi, (yaratish ishlarini osonlashtirish maqsadida). Bunda General qo`shimcha sahifasida oddiy sahifalarni yaratish imkoniyati bor. Misol tariqasida–quyidagilarni ko`rsatish mumkin, bibliografik ro`yxatli Bibliograthy) sahifa bo`sh(Normal Page) sahifa, mexmonlar kitobi (Guest book) va boshqalar. Bu dialogning Frames Pages qo`shimcha varog`ida bir nechta mustaqil qismlardan (freym) iborat sahifalarni yaratish uchun shablonlar joylashgan. Va nihoyat Style Sheets qo`shimcha varog`i uslub (stil`)lar sahifasini yaratish uchun mo`ljallangan.(Normal Page)

Front Page 2000 odatdagi sahifa shablonidan boshlab ko`p miqdordagi har xil sahifa shablonlarini tavsiya qiladi. (Three Coluww Staggered). Bu erda Web-form ni yaratish masteri inobatga olingan. Amaldagi joriy saytga shablonlar yordami bilan yaratilgan sahifalarni qo`shib qo`yib, web saytni tez va osongina qurish mumkin. Buning uchun sahifa shablonini tanlab olishgach, asosiy darchada tahrirlash mumkin bo`lgan mos sahifa yaratiladi.

Shunday qilib, master va shablonlar web saytni tez va samarali yaratishda Front Page 2000 ning eng kuchli va egiluvchan (qulay) vositasi hisoblanadi.

Tanlangan sohaning shaklini o`zgartirish va u ustidan har xil amallarni bajarish mumkin. Buning uchun **Redaktirovar'** - **Edit** menyu buyruqlari bizga yordam beradi. Masalan, tanlangan soha nusxasini xotiraga olish va qirqib olish (Kopirovat'-Copy,

Virezat'-Cut), xotiradan chiqarish (Vstavit'-Paste). endi qolgan buyruklar bilan tanishaylik:

- erkin o'zgartirish - Svobodnoe preobrazovanie (Free Transform)- ushbu buyruq natijasida tanlangan soha yoki chizma chegaralarida maxsus nuqtalar paydo bo'ladi. Ular yordamida tanlangan sohani cho'zish, egiltirish, aylantirish va boshqa harakatlarni bajarishimiz mumkin;

- o'zgartirish - Preobrazovanie (Transform)- ushbu buyruq ichida bir nechta imkoniyatlar mavjud:

Scale - Gorizontaal va vertikal bo'yicha o'lchamlarni o'zgartirish;

Rotate – Aylantirish;

Skew – Bir uchidan cho'zish;

Distort - Bir nechta uchidan cho'zish;

Perspective – Soha effekti;

FlipHorizontal – Gorizontaal aylantirish;

FlipVertical – Vertikal aylantirish.

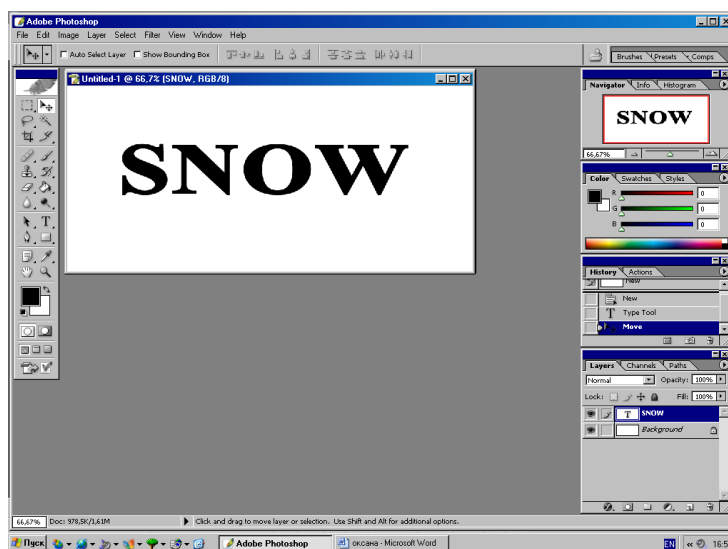
II BOB. ADOBE PHOTOSHOP DASTURIDA FILTR VA EFFEKTLAR BILAN ISHLASH

2.1 Adobe Photoshop dasturda filtrlarni foydalanish. Matnli ko`rinishlar. qor ko`rinishni harflarda qo`llash.

Avvalambor yangi tasvir hosil qiling (Ctrl+N), taxminan 300x300 piksel hajmda bo`lsin. Hajmi juda ham katta bo`lishi shart emas – aks holda qor haqiqiy ko`rinishda bo`lmaydi (bunga o`zingiz amin bo`lasiz).

Tagrang ko`rinishi sifatida qish fasli chizmaini, yoki oddiy havorangni qo`llash lozim.

So`ngra, Type (Matn) uskuna yordamida matn yozing. Harflar rangi turli bo`lishi mumkin, biroq, harflar ko`k rangga yaqin bo`lganda ta`sirchan ko`rinish bo`ladi.



2.1- chizma. Type (Matn) uskuna yordamida yozilgan matn ko`rinishi.

Endi esa qor ko`rinishni yaratishni boshlaymiz, uchi ingichka bo`lgan Brush (Mo`yqalam) uskunasi tanlamiz. So`ngra, yozuvga yuqoridan qor tushgan o`rinlarni oq rang bilan ko`rsatamiz. Buning uchun uy tomiga tushgan qor ko`rinishini ko`z oldimizga keltirishimiz lozim. Chizmada o`z e`tiboringizni jalb etib ham bajarishingiz mumkin, ammo chizish qobiliyati har bir inson ijodiga bog`liq. Biroq, qor ko`p bo`lmasligi lozim.

Qor ko`rinishi belgilangandan so`ng, haqiqiy tasvir bilan ishlashni boshlaymiz.

Smudge (Barmoq) uskunasi bilan foydalanamiz. Uning imkoniyati juda keng va xilma-xildir. Ushbu uskuna bilan ishlash ko`rinishi ko`k rangni qog`ozga barmoq bilan

surtilyotganga o`xshaydi, bu esa turli xil bo`shliqlarni birlashtirish, o`zaro oquvchanlikni hosil qilishda kerak bo`ladi.

Demak, Smudge uskunani tanlab, qor ko`rinishi chetlarini harflar ustida og`irligi bilan qotib qolgan holatini hosil qiling. Agar qotish holatini yarata olmasangiz, uskuna parametrini o`zgartiring, ya`ni bosimni oshiring (Pressure). Natija chizmada ko`rsatilgan.

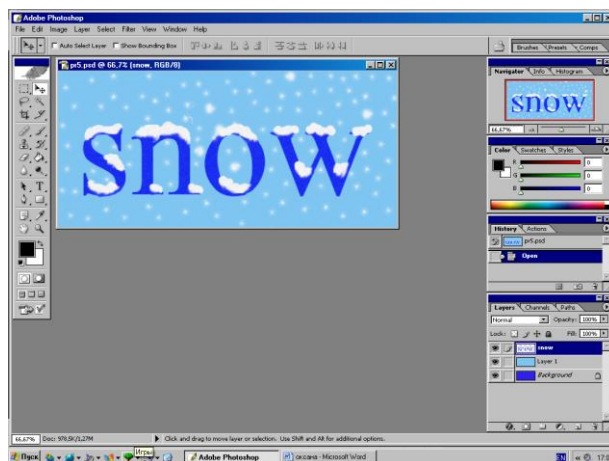
Keyigi bosqich hozirgi uskuna bilan amalga oshirilib bunda – qor oqimini hosil qilamiz. Ushbu ko`rinishni qor erishni boshlaganda, ya`ni eriyotgan qorning atrofida shakllar paydo bo`lish holatidir. Ular juda oson yaratiladi: «barmoq» uskuna bilan qorni vertikal yo`nalishda surtish lozim. e`tiborli bo`ling: chunki uskuna qo`llanilayotganda dag`al ko`rinish berishi mumkin. Chizmadagi qor tushgan o`rinlar aniq ko`rinishda bo`lmasa, mo`yqalam yordamida to`g`rilab chiqing.

Hozircha chizma ko`rinishi qish fasliga unchalik ham o`xshamaydi. Sabab shundaki qor – silliq emas, balki ko`p miqdordagi qor parchalaridan iborat. Ushbu holatni ko`rsatib berish lozim bo`ladi. Masalani xal etishda – Add Noise (Notekislik qo`shish) standart filtr: Filter-Noise-Add Noise qo`llaniladi. Filtrni sozlash oynada ko`rsatilgan.

So`nggi amallar quyidagicha bajariladi. Blur (Oquvchanlik) filtr: Filter-Blur-Blurni bir necha marta takror qo`llang va natija kutilgandek bo`ladi. Filtrni qo`llayotganda konturlarning qo`shilishi, ya`ni tasvirda konturlar oqib ketayotganga o`xshaydi.

Mo`yqalam uskuna yordamida va Brushes ranglar majmuasidan Airbrush va Noise parametrlarini o`rnatilib, harflar tagida qor ko`rinish hosil qilindi.

Bajarilayotgan amalni tugadi deb hisoblasak ham bo`ladi, biroq yana bir kichik elementni - yog`ayotgan qorni qo`shamiz. Buning uchun Brush uskunani tanlang va parametrlar oynasida Load Brushes bo`yrug`i orqali Assorted mo`yqalam to`plamini yuklang. Unda barcha standart mo`yqalam ko`rinishlar mavjud bo`lib, ular orasida qor parchasi ham bor. Uni belgilab olib, qor parchalarini kerakli o`rinlarda o`rnatib chiqing. Natija chizmada ko`rsatilgan.

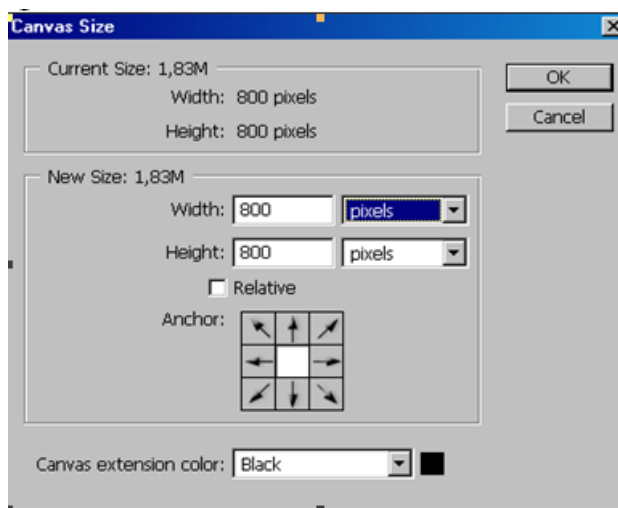


2.2 – chizma. Qor parchalarini kerakli o`rinlarda o`rnatib chiqish.

2.2 Shaklli tagranglar. Kristallar.

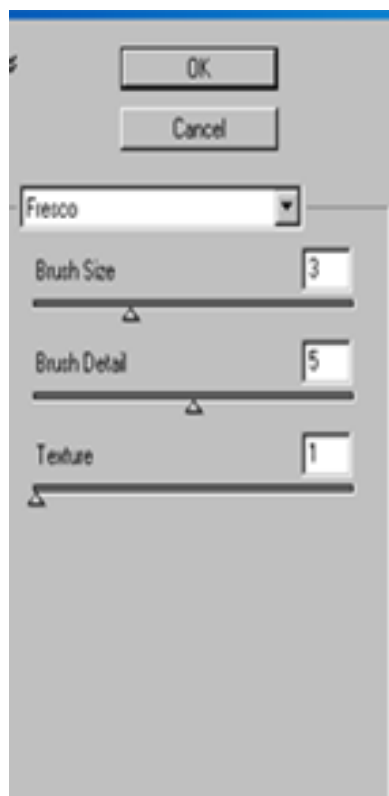
Yangi tasvirni 400x400 pikseli hajmda RGB rangli rejimda yaratamiz. So`ngra Paint Bucket (to`ldirish) uskunasi yordamida, qora rang bilan to`ldiring. Lens Flare: Filter-Render-Lens Flare filtrini chizmada ko`rsatilgan kabi sozlab qo`llang. Shunga e`tibor beringki, yaratilgan dog` tasvir markazida joylashgan bo`lishi lozim.

Endi Canvas Size: Image-Canvas Size bo`yrug`i yordamida tasvir kattaligini ikki barobar kattalashtiramiz. Ushbu amalni sozlash chizmada ko`rsatilgan.



2.3– chizma. Image-Canvas Size bo`yrug`i yordamida tasvir kattaligini ikki barobar kattalashtirish.

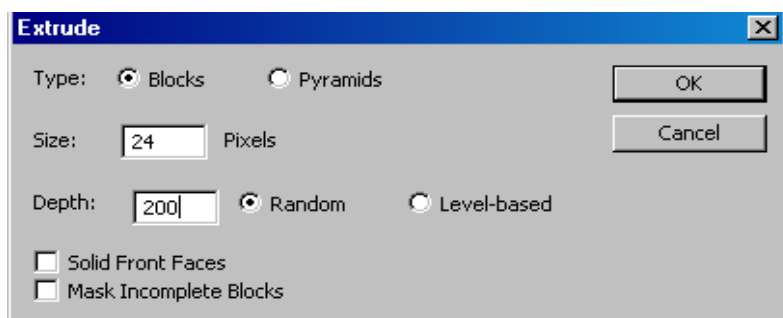
Keyingi amal kichik dog`ni etarli darajada rangli dog`ga aylantirish lozim. Buning uchun Fresco: Filter-Artistic-Fresco filtri lozim bo`ladi. Ushbu bosqichdagi amal chizmada ko`rsatilgan.



2.4– chizma. Kichik dog’ni etarli darajada rangli dog’ga aylantirish.

Olingan natijadan ko`rishingiz mumkinki yaratilgan dog’ tasvir markazida joylashtirilishi shart edi, chunki aks holda uning kattaligi oshganda u to`liq ekranga etmagan bo`lar edi.

Bajarilayotgan amalning eng asosiy bosqichi–kristallarni hosil qilishni ko`rib o`tamiz. Buning uchun Extrude: Filter-Stylize-Extrude filtrini qo`llaymiz. Kerakli sozlash amallari chizmada keltirilgan.

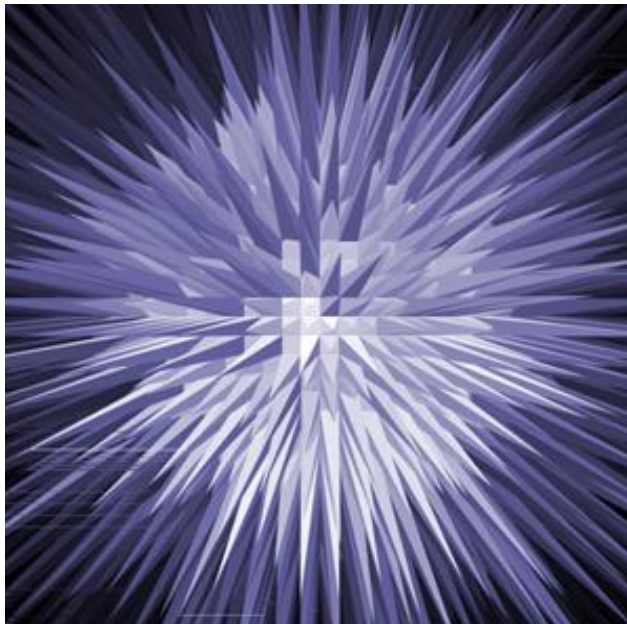


2.5– chizma. Kristallarni hosil qilish.

Kristallar tayyor. Biroq ular barchasi rang-barang bo`lib, umuman bir-biriga o`xshamaydi. Ularni bir tonda ranglash lozim. Havorangni tanladik – chunki barcha sirli

kristallar faqat havorangda bo`ladi. Rang o`rnatish uchun Hue/Saturation uskunasini Colorize rejimda qo`llang. Qo`llanilgan sozlashlar chizmada ko`rsatilgan.

Kristallarni turli rangda va shaffoflikda yaratib ko`rishingiz mumkin. Misol tayyor holga keltirildi.



2.6– chizma. Kristallarni turli rangda va shaffoflikda yaratish.

2.3 Tabiiy hodisa ko`rinishlarni hosil qilish.

Bunday ko`rinishni yaratishdan oldin, unga mos keluvchi tasvirni tanlash lozim. Tabiat chizmai chizilgan tasvirni; unda daryo yoki dengiz chizmai mavjud bo`lsin.

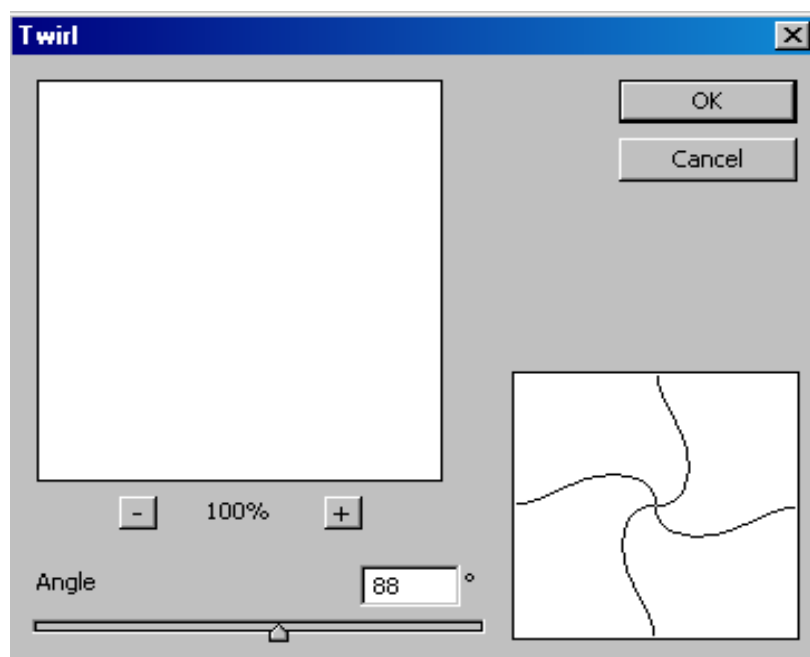
Layer-New-Layer bo`yrug`i bilan yangi qavat yarating. U o`zgartiruvchi bo`lib, ya`ni tasvirning alohida qismlarini o`zgartirmaydi, biroq uning umumiy ko`rinishiga ta`sir qiladi.

Asosiy ranglarni belgilangan kabi D tugmasi orqali o`rnating. Clouds (Bulutlar) fil`tirini Render (Yorug`lik) to`plamidan tanlang. To`liq tasvir bo`yicha tarqalgan shaklsiz oq bulut ko`rinishini, ushbu amal bajarilgandan so`ng tasvir yangi qavat ostida chizmada ko`rsatilgan kabi ko`rishga ega bo`ladi.

Olingan natijani to`g`rilash uchun, joriy qavat uchun piksellarni o`rnatish rejimini Normal dan Screen ko`rsatgichga o`zgartiring. Uning yordamida barcha qora bo`shliqlar shaffof ko`rinishda, oq qismlari esa o`zgarmas qoladi. Agar tasvir juda ham oppoq bo`lib qolsa, u holda qavatning shaffofsizligini 30-40% ga kamaytiring.

Layers panelidagi toza qog'oz ko'rinishli tugma yordamida yangi qavat hosil qiling. Tumanni aniq tasvirda ko'rsatish uchun ba'zi xususiyatlarini eslashga harakat qilish lozim bo'ladi. Qanchalik o'zoqdan ko'rinsa, shunchalik qalin ko'rinadi, ushbu xususiyatni tasvir etishda gradient uskuna aniq yordam beradi. Bunda ranglar o'zgarishi qora rangdan oq ranga o'zgarishi lozim. Uskunalar panelida Gradient tugmasini tanlang. Gradientning ochiq qismini tasvirga qarab joylashtirish kerak. Qavat parametrlarini rang surtish rejimini Screen da belgilab, qavatda shaffofsizlikni o'rnatish.

Natijada tumanga o'xshash ko'rinish hosil bo'ladi. Tasvirni yanada aniqlantirish uchun bir necha amallarni bajarish lozim bo'ladi. Brush uskunani tanlab, uni Airbrush Capabilities ga o'zgartirish, asosiy rang sifatida oq rangni tanlang va bir necha nosimmetrik joylashgan chiziqlarni chizing.



2.7– chizma. Distort guruhidan Twirl filtrini tanlab o'rnatish.

Chizma asosi tuziladi. Biroq tuman shunchalik darajada aniq shakllarni hosil qilmaydi. Unga haqiqiy ko'rinish quyidagicha bajariladi: chiziqlarning bir qismini tanlab, ularga Distort guruhidan Twirl filtrini tanlab o'rnatish.

So'ngra umumiy oquvchanlik ko'rinishini o'rnatishga o'ting. Uni Motion Blur filtr yordamida bajarishni tavsiya etamiz. Uning parametrini yuqoridan pastga qarab, chizish bosim kuchini o'zingizga mos qilib o'rnatish. Agar o'rnatmalar etarli talab darajada

bo`lmasa, u holda oddiy oquvchanlik amalidan foydalanish mumkin. Natijada oynadagi tasir chizmada ko`rsatilgandek o`zgarishi lozim.



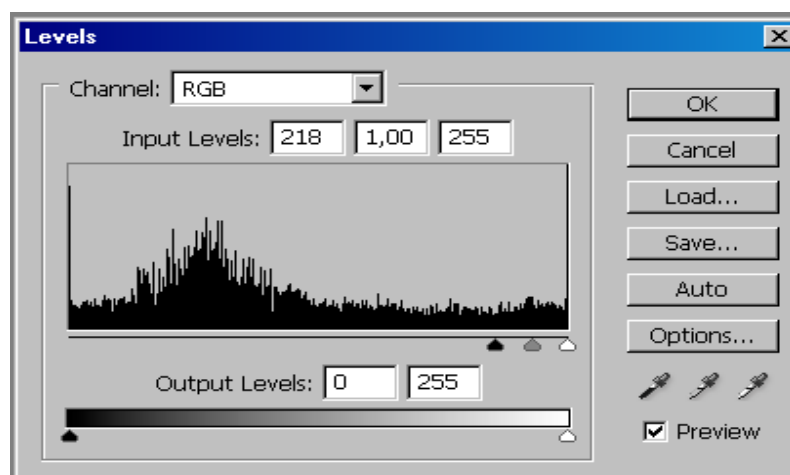
2.8– chizma. Motion Blur filtr yordamida umumiy oquvchanlik ko`rinishini o`rnatish.

Suv tomchilari.

Ikki o`lchovli grafikada suv tomchilarini hosil qilish, oddiy suv ko`rinishga nisbatan murakkab masala hisoblanadi. Bunga sabab, suv yorug`likni singdiradi va uning ostidagi tasvir burlanadi.

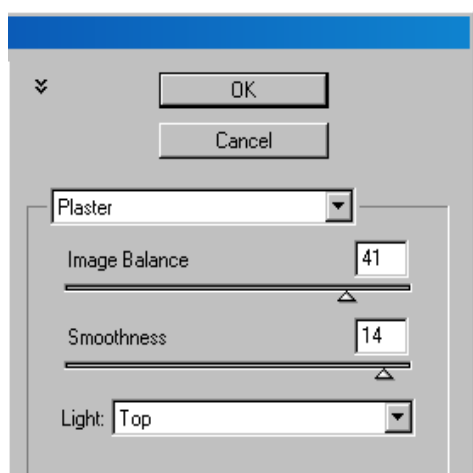
Ushbu misolda yana bir marta suv chizmaini chizamiz, ammo bunda – suv tomchilarining shishadagi ko`rinishi bo`ladi. Avvalambor, tagrangda o`rnatiladigan chizmani tanlang.

Yangi qavat yarating. O`rnatilgan ranglar o`zgarmas holda qolishi lozim. So`ngra Clouds: Filter-Render-Clouds filtrini va Find Edges: Filter-Stylize-Find Edges filtrini o`rnating. Natijada turli aniq ko`rinmas siniq chiziqli tasvir paydo bo`ladi. Ularning aniqligini oshirish lozim bo`ladi. Buning bir qancha uskunalardan foydalanish mumkin, biroq Levels: Image-Adjustments-Levels uskuna juda qulay hisoblanadi. Sozlash oynasi chizmada ko`rsatilgan.



2.9– chizma. Levels: Image-Adjustments-Levels uskuna yordamida turli aniq ko`rinmas siniq chiziqli tasvir paydo bo`lishi va ularning aniqligini oshirish.

Filtrdan unumli foydalanish uchun qo`llaniladigan chiziqlar aniqligi oshiriladi bu esa amalimizning asosiy qismidir. Bunda Plaster: Filter-Sketch-Plaster filtri qo`llaniladi.

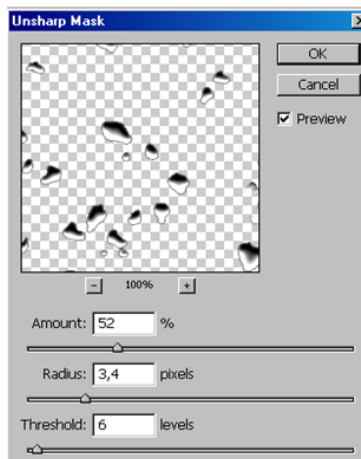


2.10– chizma. Plaster: Filter-Sketch-Plaster filtrdan unumli foydalanish uchun qo`llaniladigan chiziqlar aniqligi oshirish.

Agar yanada katta hajmli tomchilar hosil qilish lozim bo`lsa, Image Balance parametri qiymatlarini kichik son bilan izohlang, aks holda parametr oshirilganda tomchilar hajmi kamayadi. So`ngra, tomchilar ochiqqligi, aniqligini oshirish uchun Unsharp Mask filtridan foydalaning.

Agar tomchilar ko`rinishi ma`qul kelsa, Magic Wand uskunani yuklab, parametrlar paneli ko`rsatgichi 30-40 qiymatlardan oshmaganligiga amin bo`ling. Tomchi atrofidagi qora fonni ajrating. Faqat fon belgilanishi lozim, tomchilardagi qoramtir ranglar

ajratilmagan qolishi lozim. Agar bu amal bajarilmasa, u holda ko`rsatgich qiymatini kamaytiring.



2.11– chizma. Magic Wand uskunani yuklab, parametrlar paneli ko`rsatgichi 30-40 qiymatlarini berib tomchi atrofidagi qora fonni ajratish.

Barcha ajratilgan qismni Delete tugma orqali o`chiring. Agar tomchilar rangiga havorang qo`shmoqchi bo`lsangiz, chizmada ko`rsatilgan parametrlri Hue/Saturation ni qo`llang.



2.12– chizma. Qavat piksellerining qo`shilishini Layers satrida o`zgartirish va shaffosizlikni o`rnatish.

So`nggi bosqich qoldi. Qavat piksellerining qo`shilishini Layers satrida o`zgartiring va lozim bo`lsa, shaffosizlikni ham o`rnating. Keltirilgan misol to`liq amalga oshirildi.

2.4 Photoshopda hajmni kengaytirish.

3D transform filtrini qo'llashning asosiy tomonlari.

Photoshopda 3D - grafiklarni yaratishda 3D Transform (Uch o'lchovli holatlar) filtri qo'llaniladi. Agar CS versiyasida filtr mavjud bo'lmasa, filtr faylini Filters Photoshop 7 papkasidan Photoshop CS papkasiga nusxa oling.

Aniq hajm va rangdagi boshlang'ich tasvirni yarating va unda biron matn kiriting.

Matnga o'zgartirish kiritish uchun Ctrl+T tugmasini bosing. Bundan keyin chizmani matnli rejimdan chizish rejimiga o'tkazish lozim. Buning uchun matn qismdagi Layers satrida sichqonchani o'ng tugmasini bosing ochilgan menyudan Rasterize Layer bo'yrug'ini tanlang.

3D Transform filtr bilan ishlashni boshlaymiz. Buning uchun Filter-Render-3D Transform bo'yrug'ini bering. Filtr muloqot oynasini ochib Sphere uskunani tanlang va yozuv atrofini ajrating. Ajratilgan aylana to'liq matnni ajratib olib, tasvir tarkibida bo'lishi lozim. Trackball uskunasi yordamida sferani aylantiring. Uni barcha yo'nalishlar bo'yicha aylantirish mumkin. Aylanani harakatlantirish natijasida matn harflari egilsin, ammo to'liq ko'rinishda bo'lsin.

Yangi qavat yarating va uni Sfera deb nomlang. Ushbu qavatda Photoshop Elliptical Marquee uskuna yordamida standart aylanma ajratish hosil qiling. Ajratiladigan soha aniq aylana shaklda bo'lishi uchun ushbu uskunani Shift tugmasi bilan birgalikda qo'llang. Ajratilgan qism shakli 3D Transform filtri yordamida tuzilgan aylana bilan bir xil bo'lishi lozim.

Qora rangdan oq ranga o'tuvchi gradientli rang to'ldirishni Gradient uskuna yordamida gradient tipini Radial o'rnatib. Gradientning ochiq tomoni markazga yaqin bo'lishi, qora tomoni perimetr bo'yicha o'rnatilishi kerak.

Aylanani yozuv ostida o'rnatish uchun matnli va gradientli qavatlar o'rmini oddiy ko'chirish amali orqali o'zaro almashtiring.

Eraser uskunasini kichik radiusda tanlang va 3D Transform filtri natijasida hosil bo'lgan sferaning qulrang qismini o'chirib chiqing.

Shar tagida matn joylashgan ko'rinishni hosil qilinishini hosil qilamiz. Buning uchun nima lozim? Birinchidan harflarga soya o'rnatiladi. Soya yaratishda qo'shimcha

filtr yoki qavat ko`rinishi qo`laniladi. Matnli qavatni Layer-Layer Style-Drop Shadow bo`yrug'i orqali ishga tushiring, tasvirga mos keluvchi sozlanishlarni o`rnating.

Shar – shakli katta hajmda bo`lganligi va matn harflari turli masofada joylashgan ko`rinishda ekanligi uchun ularni tekislikda ko`rsatish qulay bo`ladi. Buning uchun Edit-Transform-Distort bo`yrug'i beriladi. Sichqoncha yordamida tasvirning tugun nuqtalari o`rni bir-biriga bog`lanmagan holda o`zgartirish mumkin.



2.13-rasm. Menu Edit.

Edit menusi, chizmada Tasvirni qayta ishlash: nusxalash, transformatsiya, Tasvirdagi ranglarni ajratish. Fade komandasi effektni tinchlantirish. Purge(Tozalash) komandasi xotirani tozalaydi. Edit komandasi yordamida Color Settings(Rang xarakteristikalar), Preset Manager(Tuzatish menedjeri) va Preferences(Ustanovkalar) oynalarini ochosh mumkin.

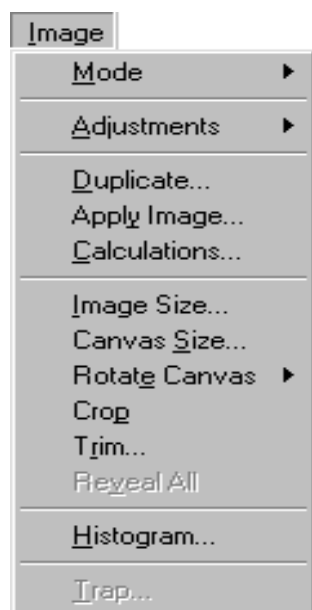
Barcha harflar o`zining aniq o`rnini egallaganidan so`ng, tasvirni yaratishning oxirgi bosqichiga, ya`ni harflarga hajm va sharga rang berishga o`tamiz.

Matnli qavatni ishga tushirib, Layer-Layer Style-Bevel and Emboss bo`yrug'ini beramiz. Bunda sozlash amallarini ham tekshirib ko`rish mumkin.

Sharni ranglash lozim. Buning eng sodda usuli –Image-Adjustments menyuning Hue/Saturation bo`yrug'idan foydalanish sozlash oynasida ishlab turib, Colorize satrida

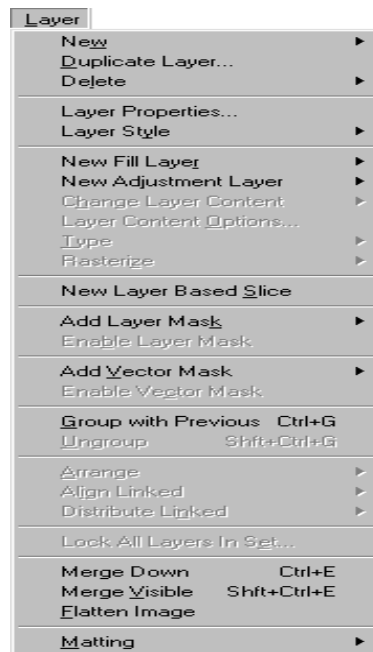
bayroq qo'yish kerak. Hajm ko'rinishi aniq bo'lishi uchun sharga soyani harflarga soya bergan kabi o'rnatamiz, bunda faqat Sfera qavat yuklatilgan bo'ladi.

Image(Tasvir) podmenu si orqali Mode(Rejim) 1.33-chizmada ko'rsatilgandek komandalari mavjud. Adjustment(Korrektirovka) komandasi orqali Ton, Kontrastnost, Yarkost va shu kabilar o'zgartiriladi. Image Size komandasi orqali Tasvir o'lchami, Razmeri o'zgartiriladi. Canvas Size(Xolst o'lchami) o'zgartiriladi.



2.14-chizma. Menu Image.

Layer(Sloy) komandasi Sloyni o'chirish, yaratish, nusxalash va shu kabi ishlarni amalga oshiradi. 1.34-chizmada ko'rsatilgan. Ayrim komandalarga ruxsat Layer orqali olinadi.



2.15-chizma. Menu Layer.



2.16-chizma. Menu Select.



2.17-chizma. Menu Filtr.

Select menusedagi All(hamma) komandasi butun sloyni ajratadi. Deselect komandasi ajratishni bekor qiladi, Reselect komandasi ajratishni qayta tiklaydi. Color Range komandasi ranglar diapazonini ajratadi. Bu menuning boshqa komandalari siqish, kattalashtirish, saqlash kabi vazifalarni bajaradi.

Menu Filtr filtrlarni tashkil qiladi. Digimark filtri tasvirda mualliflik huquqi bilan himoyalangan belgi qo'yadi. Filtr menusi asosan filtrlar bilan ishlashga asoslangan.

View komandasi ekranda nimani chiqarish yoki chiqarmaslikni nastroyka qiladi. Gamut Warning komandasi to'rt rangli pechatdagi yo'q bo'lgan ranglarni ajratadi. Proof Setup komandasi pechtda tasvir qanday chiqishini ko'rsatadi. Viewning boshqa komandalari linetka, setka va chegaralar qo'yishdan iborat.

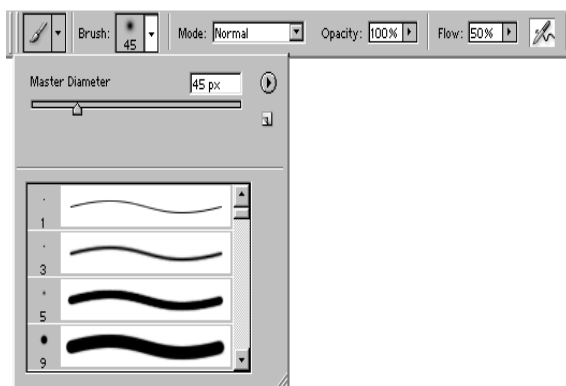
Help komandasi orqali dasturni o'rganish, Adobe kompaniyasi yangiliklari, saytga kirish va shu kabi ishlarda eng yaxshi ko'makchidir.

Mo'yqalam tanlash

Mo'yqalam formasini tasvir bilan ishlaganda alohida palitrage olish mumkin emas. Photoshop 7 da mo'yqalam tanlash Brush komandasi orqali amalga oshiriladi(1.57-chizma). Qo'shish, Saqlash operatsiyalari Brushes komandasi orqali amalga oshiriladi(1.58-chizma).

Kichik ko'rsatma

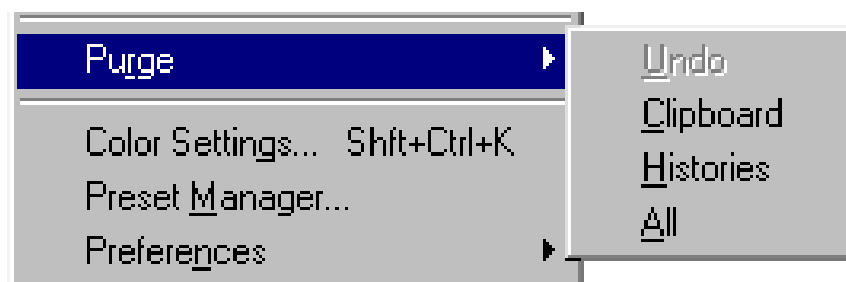
Sloy bu yagona qayta ishlash uchun ko'rsatmadir. Tasvirda faqat fon yoki bir necha sloylar bo'lishi mumkin(1.59-chizma). Sloyda effektlar yoqish mumkin(1.60-chizma). Sloylar ketma ketligini o'zgartirish mumkin yoki ularni aralashtirish mumkin.



2.18-chizma. Mo'yqalam tanlash paneli

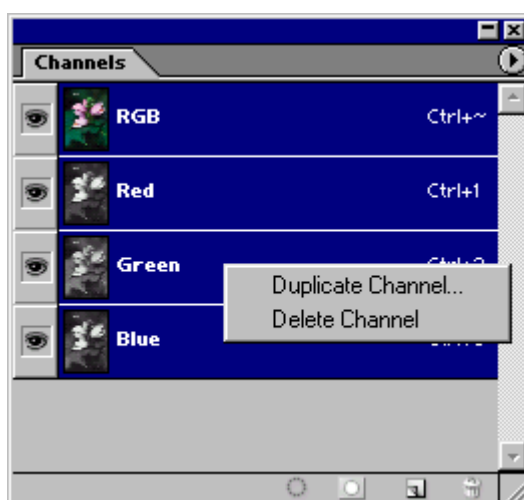
Tasvir yaratish usullari

Oxirgi operatsiyani bekor qilish uchun Edit>Undo yoki Ctr+Z tugmasini bosing.
Edit>Fade komandasi yoki Ctr+Shift+F orqali effektni tinchlantirish mumkin.

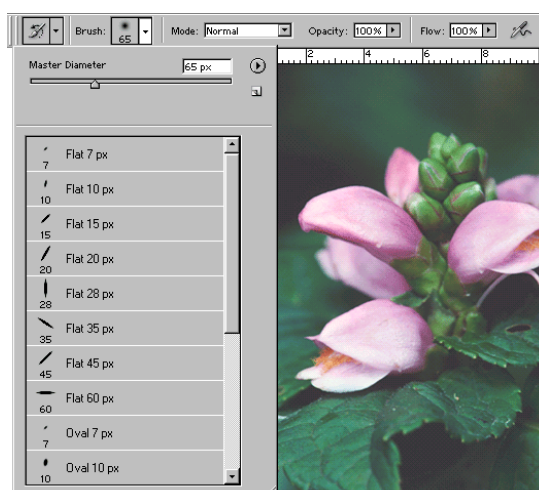


2.19-chizma. Purge podmenusi.

RGB fayllar CMYK dan ko'ra tezkor ishlaydi.



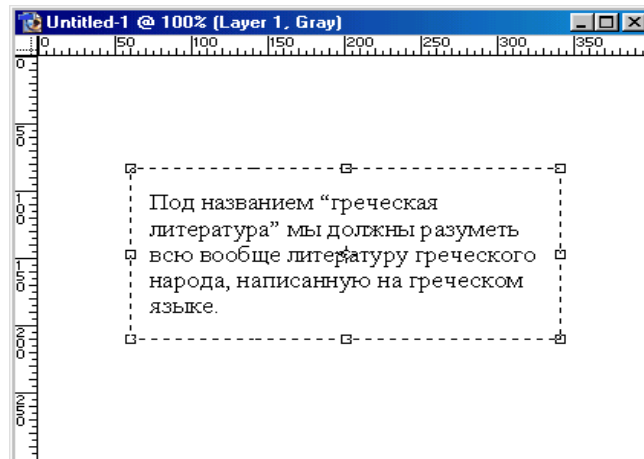
2.20-chizma. Kontekstli menu.



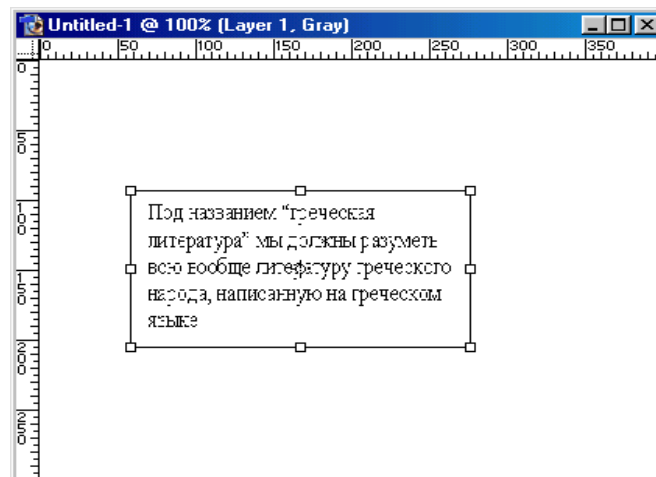
2.21-chizma. Mo'yqalam tanlash.

Текст uchun maxsus effektlar.

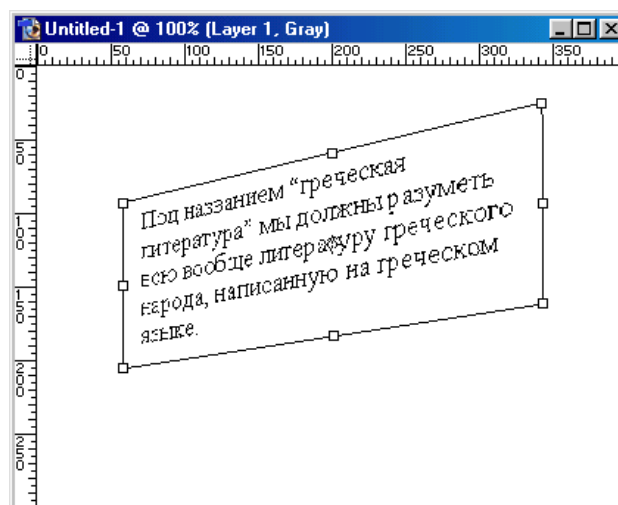
Effektlar quyidagilardan iborat.



2.22 - chizma. Chiquvchi tekst.

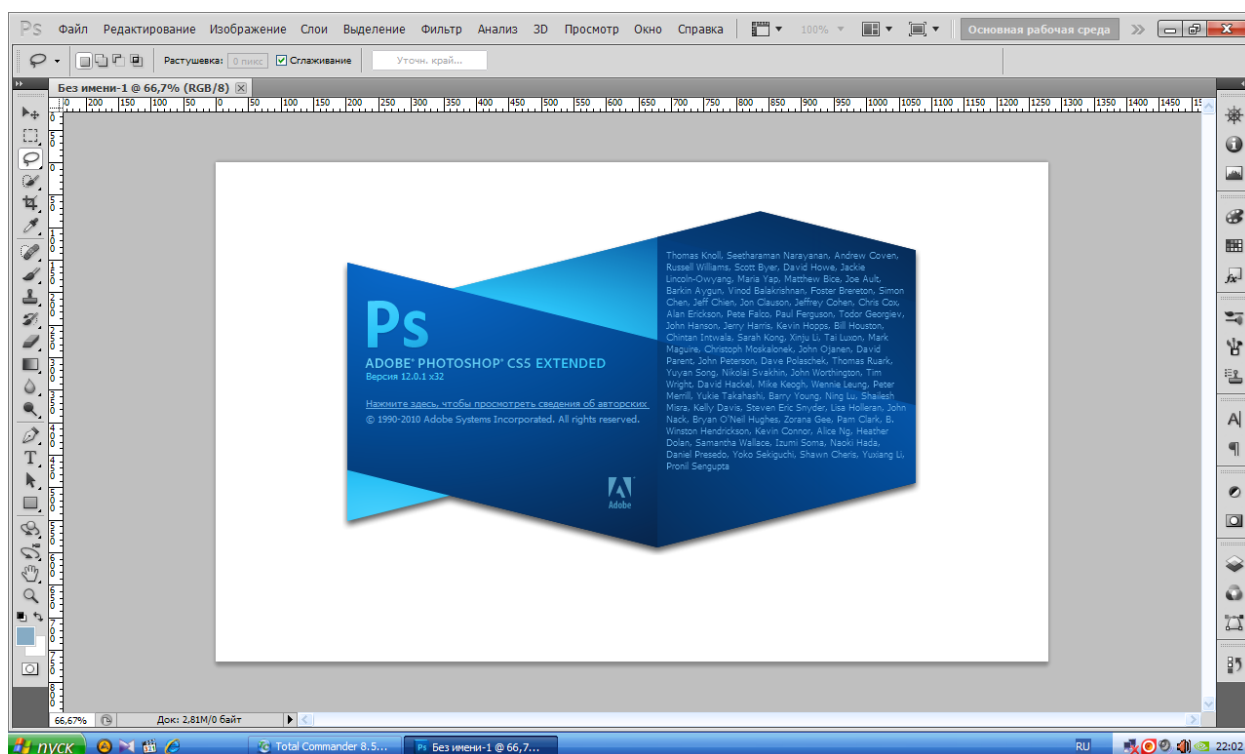


2.23-chizma. Formani o'zgarishi.



2.24-chizma. Tekstni burish.

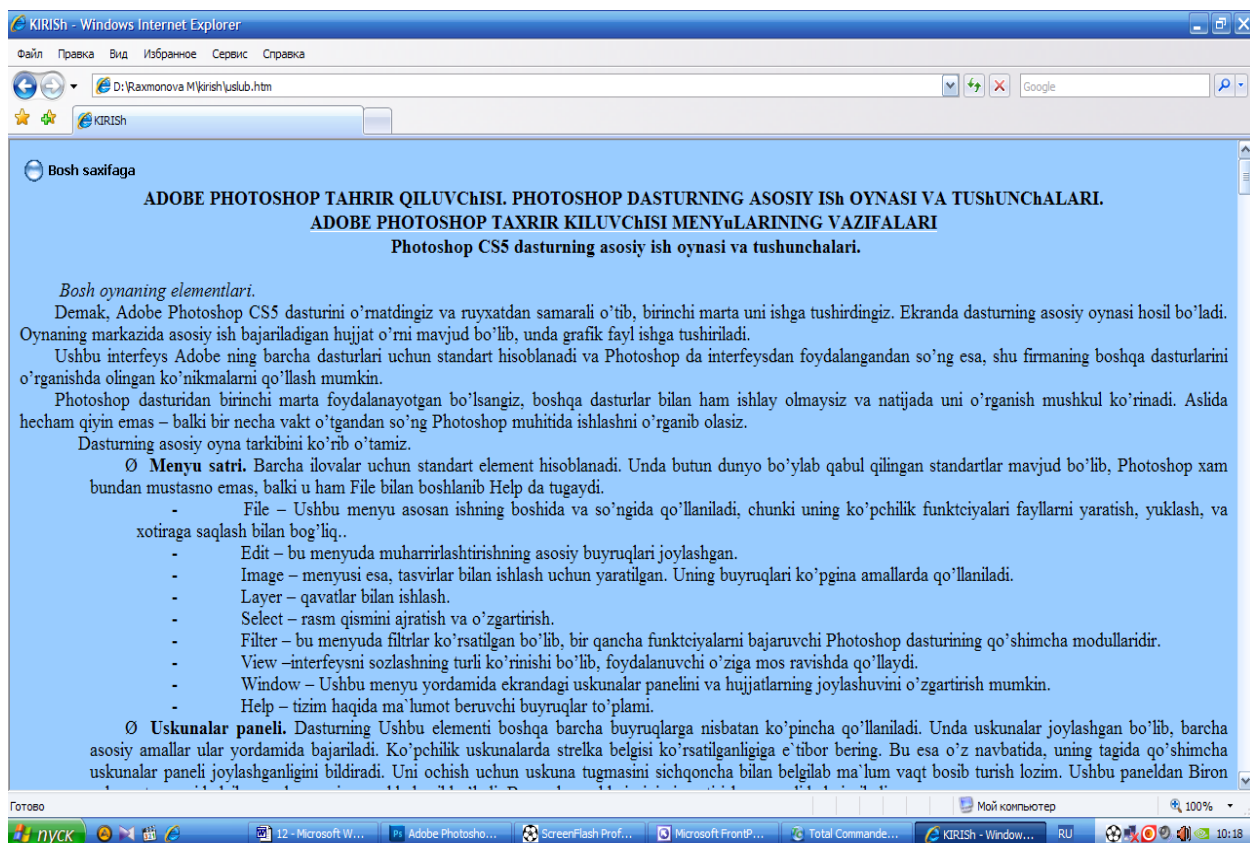
2.5 Adobe Photoshop dasturida plugin, filtr va effektlar bilan ishlashga tegishli video lavhalar



2.25-**chizma**. AdobePhotoshop CS5 ishchi oynasi.



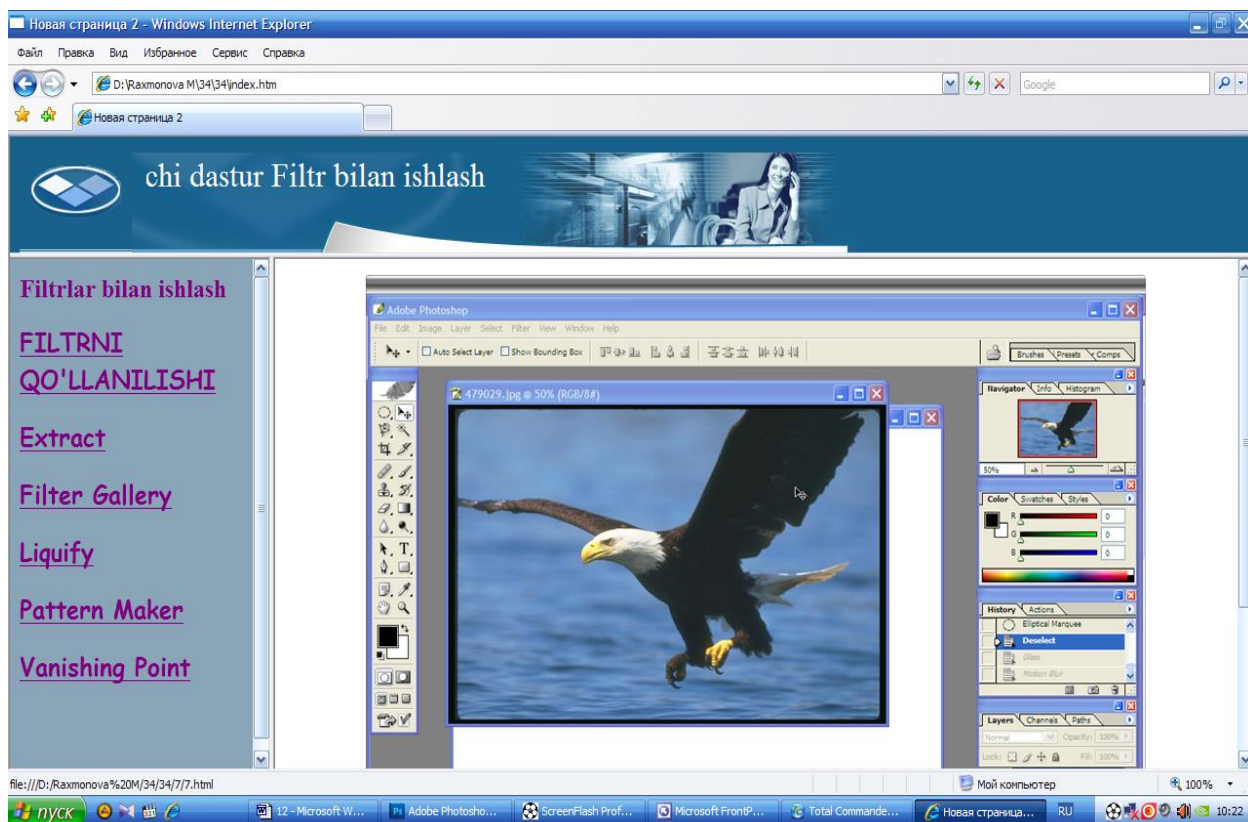
2.26-**chizma**. Dasturning bosh sahifasi. To'rtta bo'limdan iborat. 1- asosiy ma'lumotlar, 2- filtr bilan ishlash, 3- effektlar bilan ishlash, 4- plugin bilan ishlash.



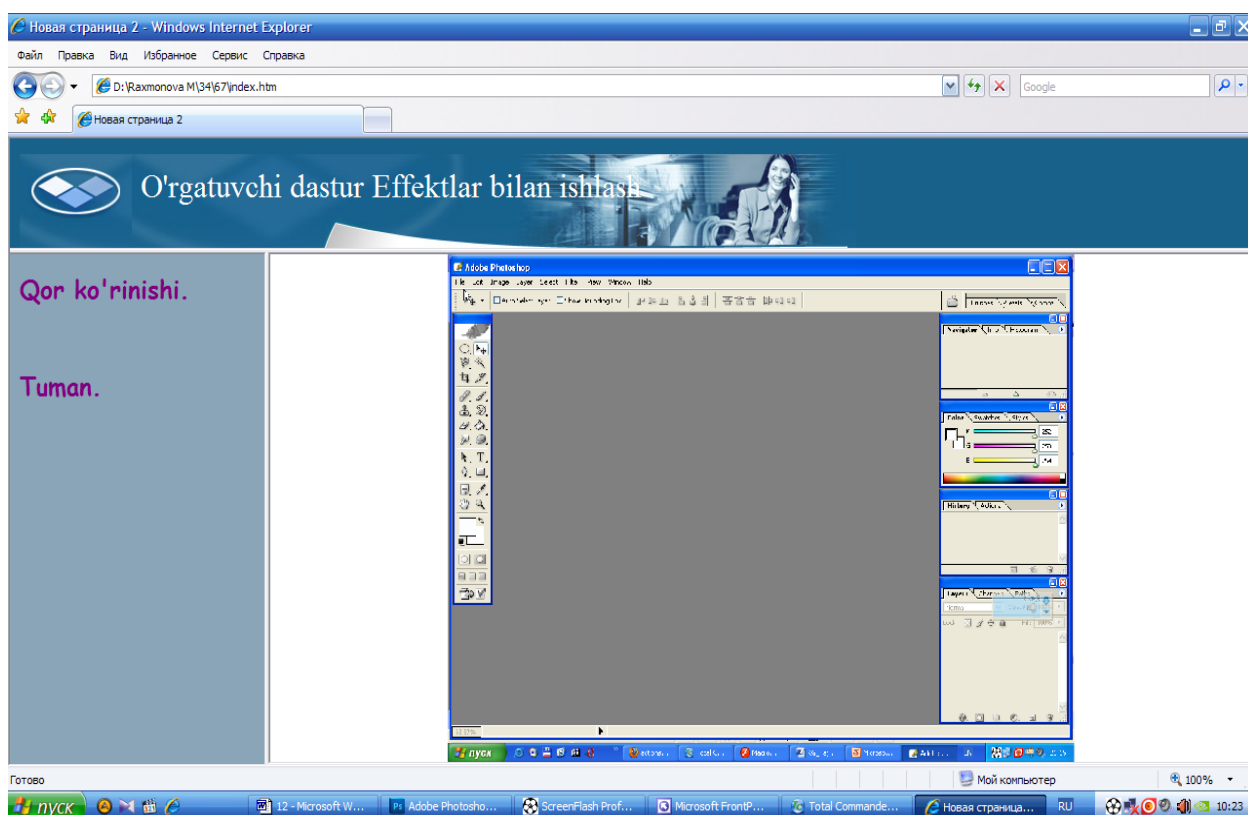
2.27-chizma. 1- bo'lim. AdobePhotoshopCS5 haqida asosiy ma'lumot berilgan.



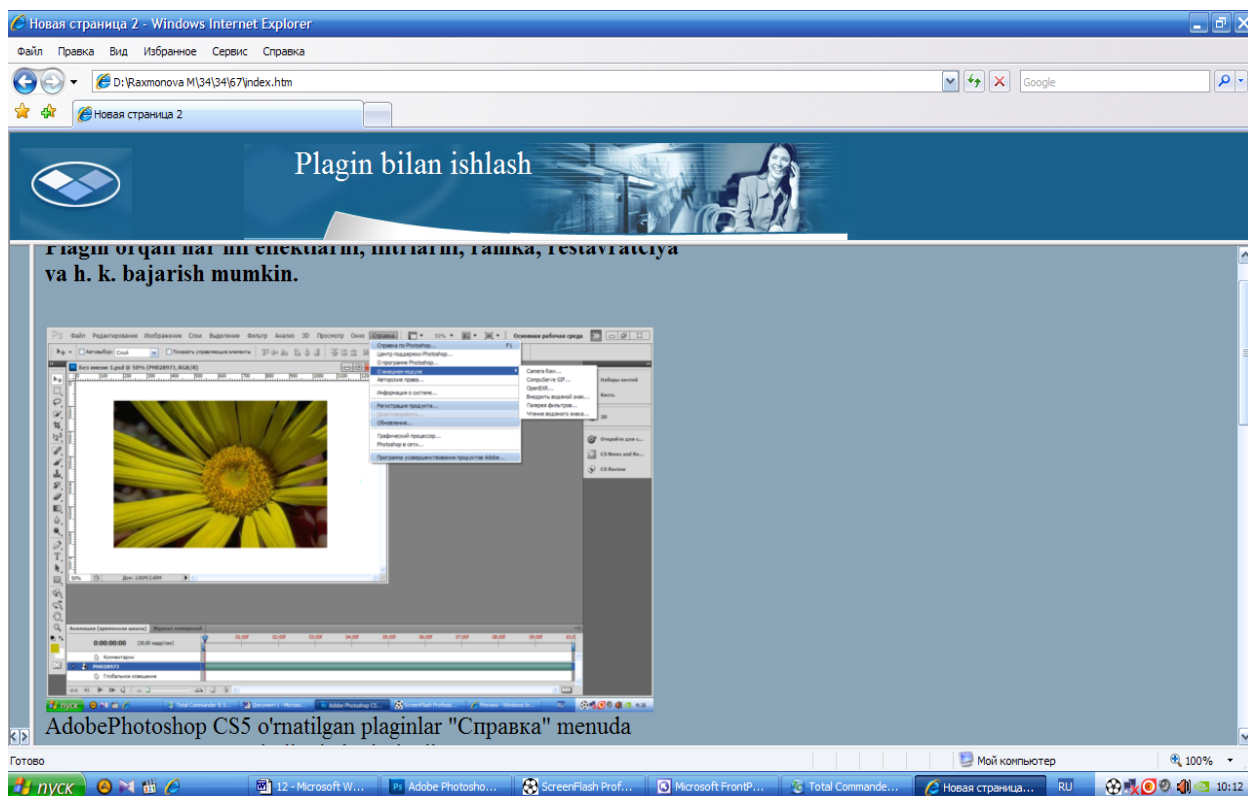
2.28-chizma. 1 - bo'lim. Filtr bilan ishlash o'rgatuvchi dasturlar berilgan.



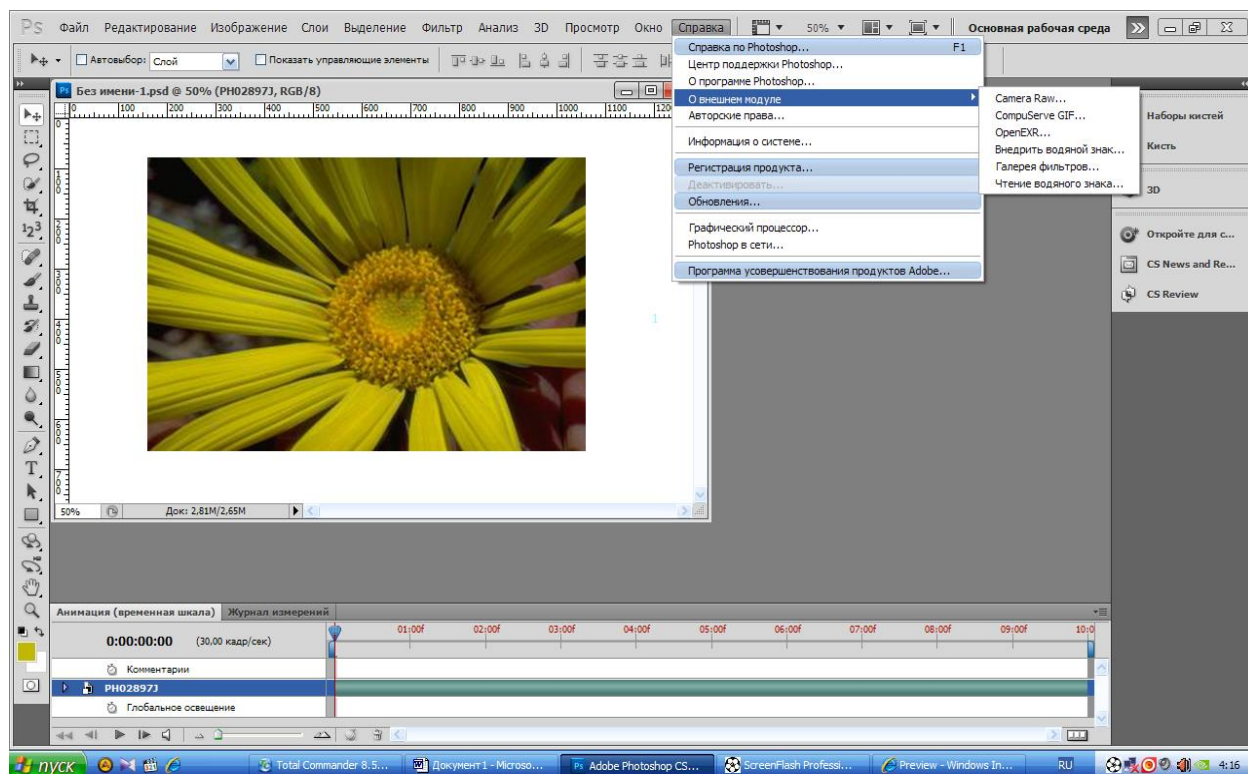
2.29-chizma. Filtrlarni qo'lanilishi.



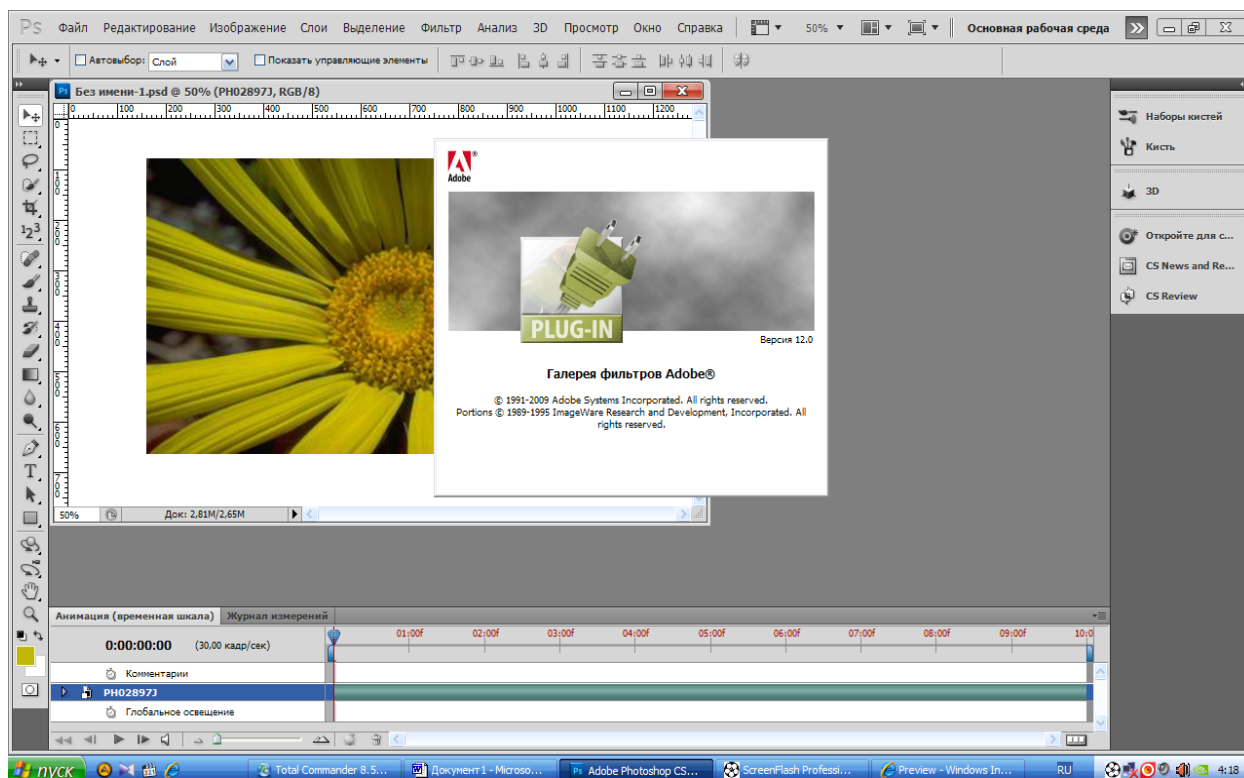
2.30-chizma. 1 - bo'lim. O'rgatuvchi dasturlar effektlar bilan ishlash.



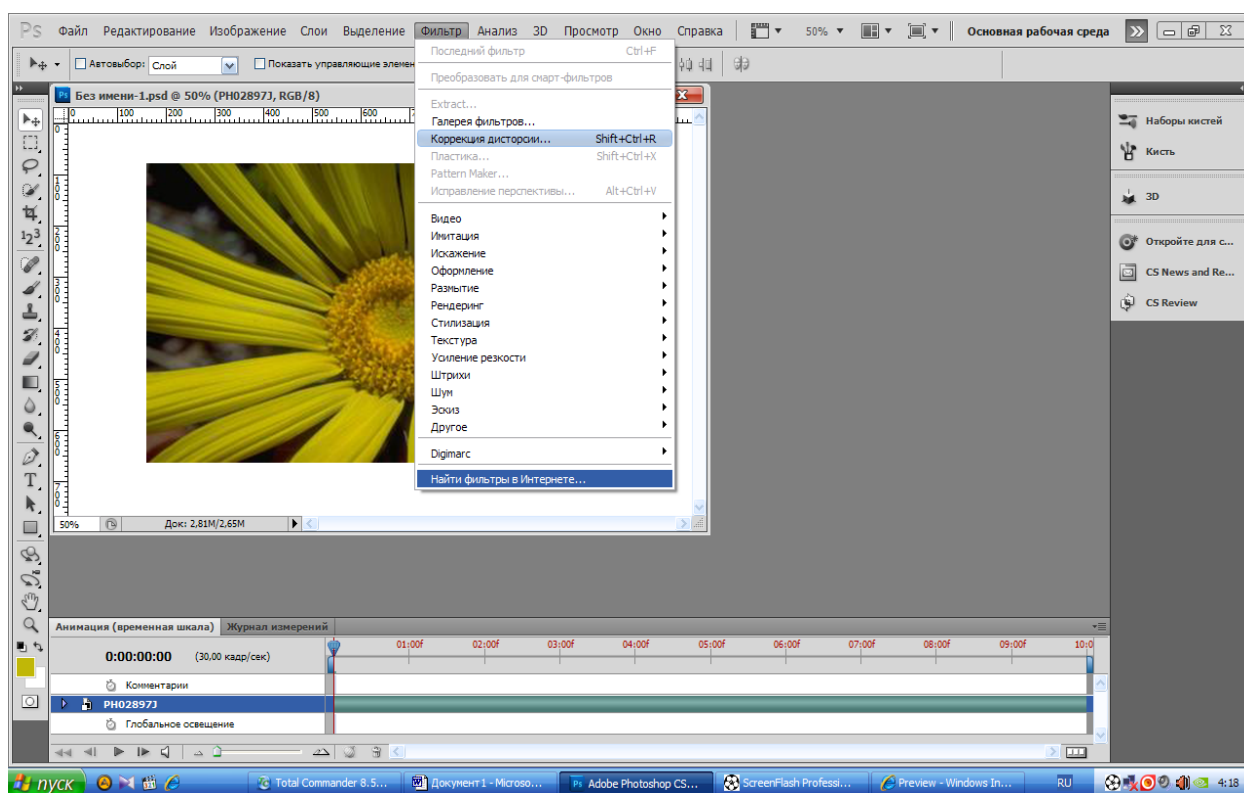
2.31-chizma. 4- bo'lim. PLAGINLAR - bu dasturning yordamchi dastur desak ham bo'ladi. Plugin orqali har hil effektlarni, filtrlarni, ramka, restavratsiya va h. k. bajarish mumkin.



2.32-chizma. Adobe Photoshop CS5 o'rnatilgan pluginlar "Справка" menuda "О внешнем модуле" bulimda joylashadi.



2.33-chizma. Bu erda o'rnatilgan plugin haqida ma'lumot berilgan.



2.34-chizma. Agar yangi plugin o'rnatmoqchi bo'lsa uni Internet orqali "Фильтры" menudan "Найти фильтры в Интернете" bulimdan sotib olish mumkin.

Xulosa qilib aytadigan bo'lsak Adobe Photoshop CS5 dasturini o'rnatdingiz va ro'yxatdan samarali o'tib, birinchi marta uni ishga tushirdingiz. Ekranda dasturning asosiy oynasi hosil bo'ladi. Oynaning markazida asosiy ish bajariladigan hujjat o'rni mavjud bo'lib, unda grafik fayl ishga tushiriladi.

Ushbu interfeys Adobe ning barcha dasturlari uchun standart hisoblanadi va Photoshopda interfeysdan foydalangandan so'ng esa, shu firmaning boshqa dasturlarini o'rganishda olingan ko'nikmalarni qo'llash mumkin.

Photoshop dasturidan birinchi marta foydalanayotgan bo'lsangiz, boshqa dasturlar bilan ham ishlay olmaysiz va natijada uni o'rganish mushkul ko'rinadi. Aslida hecham qiyin emas – balki bir necha vaqt o'tgandan so'ng Photoshop muhitida ishlashni o'rganib olasiz.

Informatika, informatika va axborot texnologiyalari hamda komp'yuter grafikasi fani mavjud va yangi axborot texnologiyalarning grafik imkoniyatlarini ochib beradigan yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Bunday yo'nalish texnika sohasida ham (grafika stantsiyalari), dasturiy vositalar sohasida ham sezilarli rivojlanmoqda.

Videofil'm kadrlari bilan sifat bo'yicha taqqoslashga loyiq haqiqiy, hajmli harakatlanuvchi tasvirlarni yaratishga imkon beradi. Bu dasturiy mahsulotlar reklamalar ishlab chiqaruvchi vositalar hisoblanib, san'at va mul'timediya texnologiyasi sohalarida qo'llaniladi.

Namoyish grafikasiga, geometrik modellashga, grafik interfeyslarni loyihalashga, ikki va uch o'lchovli ob'ektlarni kurishga, animatsiyaga va ko'zga ko'rinuvchi harakatni kurishga kata e'tibor berilmoqda.

Demak, muhandis-pedagog har tomonlama rivojlangan uddaburon qobiliyatli bo'lishi bilan komp'yuter texnologiyasining rivojlanishi KHK larida komp'yuter grafikasi bo'yicha operator dasturchi, EHM operatori, komp'yuter mul'tiplikatsiyasi operator dasturchisi, mul'timediya sistemalari kichik dasturchisi mutaxassislarini tayyorlashda, fan bo'yicha bitiruvchilarga quyiladigan talablarni bilishi, komp'yuter grafikasining rivojlanish tarixini, tasniflanishini, komp'yuter grafikasining asosiy xususiyatlarini, ularga quyiladigan talablar va dasturlash asoslarini, komp'yuter

grafikasining qo'shimcha qurilmalari va ularni ishlatish hamda o'qitish metodikasi bo'yicha ko'nikma hamda bilimga ega bo'lishi zarur.

Darsni tashkil etishda semestr boshlanishida har bir talabaga mavzular, o'quv moduli birliklari, aniqlashtirilgan o'quv maqsadlari, tayanch so'z va iboralar, testlar, muammoli masalalar hamda baholash mezonlari oldindan berib, yangi pedagogik texnologiyalar (o'qitishning interaktiv metodlari)ni va axborot kommunikatsiya texnologiyalarini joriy etilishiga asoslangan mashg'ulotlar o'tkazishga alohida e'tibor berish lozim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI.

1. М. Арипов. Информатика, Университет нашриёти, 2001. 320 б.
2. М. Арипов, А. Хайдаров, А. Тиллаев. Информатика асослари, академик лицей ва касб – ҳунар коллежлари учун. 2000. 238 б.
3. М. Стразницкас. Photoshop 5.5 для подготовки Web-графики. Учебный курс –СП б: Питер, 2000. 168 стр.
4. Шикин Е.В., Бересков А.В., Компьютерная графика. Полигональные модули. – М.: Диалог – МИФИ, 2000. 123 стр.
5. Левин А. Самоучитель компьютерной графики и звука. Самоучитель. СПб.: Питер 2004. 365 стр.
6. Рейинбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. Самоучитель. СПб.: Питер 2003. 422 стр.
7. Мураховский В.И. Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. 2002. 456 стр.
8. Тавбоев С.А. Компьютерная графика и мультимедиа / (Жиззах Политехника Институти). Методические указания. (<http://ziyo.edu.uz/>).
9. Игамбердиев Холмурод. /Чузилиш ва сиилиш/ мавзусида бўлиб барча йўналишлардаги талабаларига мўлжалланган. (Жиззах Политехника Институти). (<http://vsegda.nightmail.ru/>).
10. Айнаулов Хусниддин. (Жиззах Политехника Институти). Реферат. (<http://www.instit.ru>).