

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI MADANIYAT VA SPORT ISHLARI
VAZIRLIGI
O'ZBEKISTON DAVLAT SAN'AT VA MADANIYAT INSTITUTI**

INFORMATIKA VA TABIIY FANLAR KAFEDRASI

**KOMPYUTYER GRAFIKASI
FANIDAN AMALIYOT VA LABORATORIYA ISHLARINI
BAJARISH UCHUN USLUBIY KO'RSATMA
(BARCHA BAKALAVR TALABALARI UCHUN)**



PhotoShop

TOSHKENT – 2012

Tuzuvchilar: Mamajanov R.Ya., Tursunova F.R., Xudoyberdiev S.A., Darvishev D.

«Kompyuter grafikasi» fanidan amaliyot ishlarini bajarish uchun uslubiy ko'rsatma (1-qism)
/Tuz: Mamajanov R.Ya. va boshqalar. O'zbekiston davlat san'at va madaniyat inst -ti.- Toshkent, 2012.

Bu uslubiy ko'rsatmada rastrli kompyuter grafikasining eng ko'p tarqalgan Adobe Photoshop dasturi bilan tanishib chiqish bo'yicha amaliy va laboratoriya ishlarini bajarish bo'yicha ko'rsatmalar berilgan. Shuning bilan birga dasturda ishlash bo'yicha xam ko'rsatmalar, ya'ni bosh menyu bo'limlari, uskunalar paneli, rasm chizish, matn yaratish va turli tahrirlash ishlarini bajarish xaqida ma'lumotlar keltirilgan.

«Kompyuter grafikasi» fani turli texnik ta'lim yo'nalishlari jumladan televideniya, kino va boshqa kadrlarni tayyorlashda fundamental ahamiyatga ega bo'lgan mustaqil fan hisoblanadi.

Bakalavrlar nazariy olgan bilimlarini amaliy va laboratoriya ishlarini bajarishi natijasida o'z mutaxassisliklarida zamonaviy kompyuter texnologiyalaridan to'laqonli foydalanish ko'nikmasiga ega bo'ladilar.

Ushbu uslubiy ko'rsatma «Kompyuter grafikasi» fanidan amaliy va laboratoriya ishlarini o'tkazishda nafaqat bakalavrda ta'lim olayotgan talabalarga, balki magistrLAR, o'qituvchilar foydalanishlari uchun xam tavsiya etiladi.

«Informatika va tabiiy fanlar» kafedrasi. O'zbekiston davlat san'at va madaniyat instituti ilmiy-uslubiy kengashi karori asosida nashr etildi.(- qaydnoma,)

Taqrizchilar:

1. TTYMI – dots. Ibragimov R.I.
2. TATU - dots. Xaydarova M.Y.

ADOBE PHOTOSHOP grafik dasturida ishlash

ADOBE PHOTOSHOP Windows muhitida ishlovchi kompyuterlar uchun mo'ljallangan elektron ko'rinishdagi fototasvirlarni tahrir va dizayn qiluvchi dasturdir.

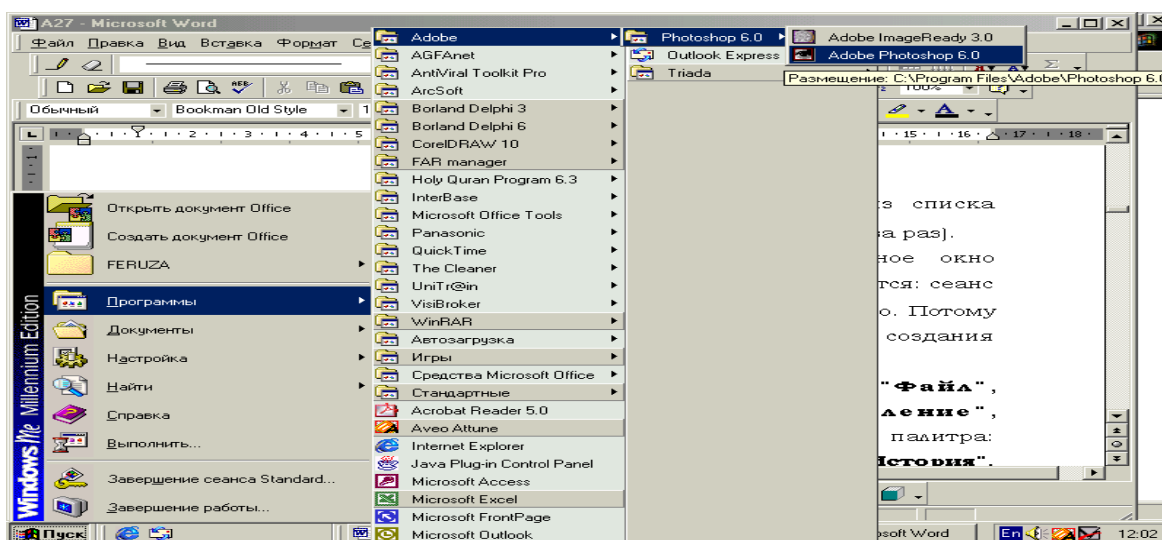
Adobe Photoshop tasvir tahrir qiluvchisi yordamida fotosuratlariga qo'shimcha o'zgartirishlar kiritish, fotosuratdagi dog'larni o'chirish va eski rasmlarni qayta ishlash va tiklash, rasmlarga matn kiritish, qo'shimcha maxsus effektlar bilan boyitish, bir fotosuratdagi elementlarni o'zgartirish, almashtirish imkoni mavjud. Adobe Photoshop dasturi imkoniyatlari keng qamrovli bo'lib, kitoblar, gazeta va jurnallarni turli-tuman rasmlar bilan boyitishda katta qulayliklar yaratadi.

Adobe Photoshop ayniqsa jurnalistlarning, rassomlarning ijodiy imkoniyatlarini to'la amalga oshirishlarida yordam beradi. Jurnalistika va bevosita matbuot yoki nashriyot sohasiga aloqador bo'lgan shaxslarning mazkur dastur bilan ishlashni bilishi ular uchun qo'shimcha imkoniyatlarni yaratib beradi. Adobe Photoshop dasturi quyidagicha ishga tushiriladi:

1. **Pusk** menyusi **Programmi** yoki **Vse programmi** bandining Photoshop CS belgisida «sichqoncha» ni bosiladi.

2. Windows ishchi stolida mavjud Adobe Photoshop uchun maxsus belgida «sichqoncha» ning chap tugmasi ikki marta bosiladi.

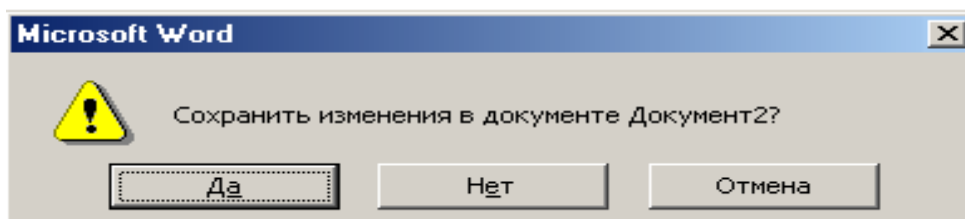
Adobe Photoshop dasturi ishga tushirilgandan so'ng ekranda Adobe Photoshop tasvir tahrir qiluvchi oynasi hosil bo'ladi.



Dasturdan chiqish uchun quyidagi usullarni biridan foydalanish mumkin:

1. **Alt + F4** tugmalarini birgalikda bosish.
2. **Fayl** menyusidagi **Vixod** buyrug'ini tanlash bilan.
3. Ekranning yuqori qismi o'ng burchagida joylashgan **X** belgisini bosish yoki

Zakrit buyrug'ini bajarish bilan. Dasturni yopishda quyidagi so'rov paneli ochiladi va bu savollarga



DA – kiritilgan matni o'zgarishlarni saqlash va dasturidan chiqish uchun.

NET – kiritilgan matnda o‘zgartirishlar saqlanmagan xolda dasturidan chiqish uchun.

Otmena - dasturda ishlashni davom ettirish uchun.

Adobe Photoshop oynasining yuqori qismida sarlavha satr va Windowsga xos elementlar joylashadi. Sarlavha satridan so‘ng bosh menyu satri joylashadi. Menyudagi kerakli buyruqlarni ish vazifasiga mos buyruqlarni tanlashingiz mumkin.

Adobe Photoshop dasturi menyusi 9 banddan iborat. Har bir menyu tarkibida ochiladigan menyu banddlari mavjud. Ularni ko‘rish kursor yordamida amalga oshirishladi. Quyida asosiy menyu va eng ko‘p qo‘llaniladigan buyruqlarning qisqacha tavsifi keltiriladi.

FAYL menyusi quyidagi buyruqlardan iborat:

Noviy (Ctrl+N)	Yangi fayl yaratish.
Otkit(Ctrl+O)	Bu buyruq yordamida diskda mavjud fayllar ochiladi.
Otkrit kak (Alt+Ctrl+O)	Faylni qanday ko‘rinishda ochishni tanlash.
Soxranit (Shift+ S)	Faylga nom berish
Soxranit kak	Faylni xotiraga boshqa nom bilan (Shift+Ctrl+S) saqlash
Soxranit Kopiyu (Alt+Ctrl+S)	Tasvir nusxasini xotiraga saqlash.
Vernut	Tasvirning dastlabki holatiga qaytish.
Pomestit	Boshqa mustaqil fayl bilan birlashtirish.
Import	Boshqa direktoriyada joylashgan faylni Adobe Photoshop dasturiga olib kirish.
Eksport	Tasvirni boshqa dastrularga jo‘natish.
Fayl informatsiya	Fayl haqidagi malumotlarni kiritish.
Ustanovka stranitsi	Ochilgan fayldagi betini shaklini (Shift+Ctrl+P) tanlash.
Pechat (Ctrl+P)	Tasvirni printeriga jo‘natish.
Predpochteniya	Adobe Photoshop dasturini kerakli tartibda sozlash.
Nastroyka sveta	Tasvir ranglarini sozlash.
Adobe online	Internet bilan bog‘lanish.
Vixod (Ctrl+Q)	Dasturdan chiqish.

Pravka menyusi quyidagi buyruqlardan iborat:

Vernut (Ctrl+Z)	Tasvir ustida bajarilgan oxirgi amalni bekor qilish.
Rezat (Ctr+X)	Tasvirning ajratilgan qismini qirqib olish va kerakli joyga qo‘yish yoki butunlay qirqib tashlash.
Kopirovat (Ctrl+C)	Tasvirni belgilangan qismini nusxaga olish.
Vstavit (Ctrl-V)	Xotiraga olingan tasvirni belgilangan joyga qo‘yish.
Vstavit V (Shift+Ctrl+V)	Tasvirda belgilangan maydonni tozalash, o‘chirish.
Ochistit	Bunda ichirilgan maydon fon rangiga bo‘yaladi.
Zalit	Tasvir yuzini rang bilan bo‘yash.
Shtrix	Tasvirda belgilangan maydonni shtrixlab ko‘rsatish.
Transformatsiya (Ctrl+T)	Tasvir shaklini o‘zgartirish.
Transform	Tasvir shaklini turli ko‘rinishlarda o‘zgartirish.
Ochistka	Istoriya darchasida tasvir olib borilgan o‘zgartirish amallarini butunlay o‘chirish. Bu amal bajarilgandan sing o‘zgartirishlarni ortga qaytarish mumkin emas.

IZOBRAJENIYA menyusi quyidagi buyruqlardan iborat:

Rejim	Rang modellarni o‘zgartirish.
Nastroyka	Tasvir ranglarini sozlash.
Dublikat	Tasvirdan nusxa olish.
Nalojit izobrajeniye	Tasvirni qo‘shimcha ranglar bilan boyitish.

Vichislit	Tasvirdagi ranglar kanallarni o'chirish.
Razmer izobrajeniya	Tasvir shaklini va o'lchamlarini o'zgartirish.
Razmer xolsta	Tasvir ramkasi o'lchamlarini o'zgartirish.
Obrezaniye	Belgilangan maydondagi tasvirni kesib olish.
Perevernut xolst	Xolstni soat strelkasi bo'ylab yoki soat strelkasiga qarshi 180, 90 gradusga burish.
Gistrogramma	Tasvirdagi ranglar miqdori haqidagi ma'lumotlar darchasi.

Sloy menyusi tarkibidagi qo'shimcha buyruqlar

Noviy	Yangi qatlamni tashkil qilish.
Dublikat sloya	Qatlam nusxasini xosil qilish.
Udalit sloy	Mayjud qatlamni muvaqqat xotiradan o'chirish.
Effekti	Qatlamga turli effektlarni qo'yish.
Gruppa s predidushim (Ctrl+G)	Bir nechta qatlamlarni gruppalash.
Razgrupirovat(Shift+Ctrl+G)	Gruppalangan qatlamlarni bir-biridan ajratish
Skleit vse sloi	Barcha qatlamlarni birlashtirish.

VIDELIT menyusi quyidagi buyruqlardan iborat :

Vse (Ctrl+A)	Tasvirni butunlay belgilash.
Ubrat videleniye (Ctrl+D)	Tasvirning belgilangan qismini olib tashlash.
Videlit zanovo (Shift+Ctrl+D)	Qaytadan belgilash.
Obratno (Shift+Ctrl)	So'ngi bajarilgan amalga qaytarish.
Svetovoy ryad	Ranglar qatori. Tasvirdagi ranglar asosida belgilash maydonini aniqlash.
Modifitsirovat	Belgilash chizig'ini piksellarda kengaytirish.
Uvelichit	Belgilash maydonini kengaytirish.
Preobrazovat videleniye	Belgilangan maydon shaklini o'zgartirish
Soxranit videleniye	Belgilangan maydon shaklini xotiraga joylashtirish.

VID menyusi quyidagi buyruqlardan iborat :

Noviy vid	Yangi darchada ochish.
Uvelichit (Ctrl++)	Tasvirning ekrandagi ko'rinishini kattalashtirish.
Umenshit (Ctrl+-)	Tasvirning ekrandagi ko'rinishini kuchaytirish.
Pokazat ves ekran	Tasvirini butun ekran ko'rinishida ko'rsatish.
Realniy razmer	Tasvirini mavjud o'lchamlaridagi ko'rinishi.
Razmer pechatnogo ottiska	Tasvirning bosma shakldagi ko'rinishi.
Vikl. lineyki (Ctrl+R)	Chizg'ichlarni olib tashlash.

OKNO menyusi quyidagi buyruqlardan iborat :

Kaskad	Tasvirni ekranda vertikal xolatda tasvirlash.
Mozayka	Tasvirni ekranda gorizontal xolatda tasvirlash.
Upodryachit znachki	Uskunalar panelidagi buyruqlarni tartibli joylashtirish.
Zakrit vsyo	Photoshop darchasida ochilgan barcha tasvirni berkitish.
Vkl. Panel	Uskunalar panelini o'chirish yoki yoqish.
Vkl. Navigator	Navigatorning ekranda paydo bo'lishini ta'minlash.
Pokazat informasiyu	Axborotlar darchasini aktivlashtirish.
Pokazat svet	Ranglar joylashgan maxsus darchani aktivlashtirish.

Vkl. Kisti	Bo‘yoq cho‘tkalari joylashgan darchani aktivlashtirish.
Vkl. Sloy	Qatlamlar haqidagi ma’lumotlarni saqlovchi darchani aktivlashtirish.
Pokazat deystviya	Tasvirlar bilan ishlashda bajarilgan barcha amallar haqidagi ma’lumotlar darchasini aktivlashtirish.
Ubrat stroku sostoyaniya	Photoshop dasturi darchasi ostidagi ma’lumotlar satrini o‘chirish yoki yoqish.

FILTRI menyusi tarkibidagi qo‘shimcha buyruqlar bilan qo‘llanmaning fitrlar bilan ishlash bobida tanishingiz mumkin.

POMOSH menyusi tarkibida Adobe Photoshop dasturiga ta’lluqli barcha ma’lumotlar joylashgan. Bu menyu tarkibidagi buyruqlar yordamida Adobe Photoshop dasturi darchasidagi uskunalarining qisqacha qanday vazifani bajarishi haqidagi ma’lumotlarni o‘qish mumkin.


Uskunalar paneli. Adobe Photoshop uskunalar panelida turli xil ishni bajariadigan oynalar joylashgan. Har biri Adobe Photoshop dasturining biror-bir buyrug‘ini anglatadi. Agar uskunalar panelida biron-bir oyna bo‘lmasa, menyu satring **Okno** punktida **Vkl. Panel** buyrug‘ini tanlang.


Adobe Photoshop dasturida jami 46 ta uskunalar mavjud bo‘lib, ulardan 20 tasi bevosita dastur ishga tushirilganda oynada ko‘zga tashlanib turadi. Qolganlarini qo‘shimcha buyruqlarni bajarish orqali ishga tushirish mumkin. Agar uskunalar panelida joylashgan oynaning ostki qism o‘ng burchagida kichik uchburchak shakli tasvirlangan bo‘lsa, bu tasvir ushbu oyna tarkibida o‘xshash buyruqni bajaruvchi uskunalar yashiringanligidan darak beradi.

Yashiringan uskunani aktivlashtirish uchun kursorni maxsus belgili oyna ustida «sichqoncha» ning chap tugmasini bosgan holda uskunalar panelidan tashqariga olib chiqariladi va kerakli oyna ustida kursorni qoldirib «sichqoncha» ning chap tugmasi qo‘yib yuboriladi.

Har bir oynaga kursor yaqinlashtirilsa, kursor belgisi ostidagi uskunaning qanday vazifani bajarishi xaqidagi axborot paydo bo‘ladi.


Quyida Adobe Photoshop dasturida ishlash jarayonida keng qo‘llaniladigan uskunalarining qisqacha tavsifi keltiriladi.

 **Pryamougolnaya oblast:** To‘g‘ri to‘rtburchak shaklidagi maydonni belgilab olish uchun qo‘llaniladi. Bu uskuna yordamida tasvirdagi alohida maydonni belgilab olingandan keyin tasvirga kiritilgan barcha o‘zgarishlar faqat belgilangan maydon ichiga ta’sir etadi. Ushbu oynaga qo‘shimcha tarzda **Shift** klavishi ishlatilsa, belgilangan maydon xududi ortadi. **Shift** klavish o‘rnida **Alt** klavishi qo‘llanilgan taqdirda belgilangan maydon xududi qisqaradi. Ushbu amal Lasso va Volshebnaya palochka uskunalar bilan ishlashda qo‘llaniladi.



 **Ellipticheskaya oblast:** Doira shaklidagi maydonni belgilab olish uchun qo‘llaniladi. Bu oyna yordamida tasvirdagi alohida maydonni belgilab olingandan keyin tasvirga kiritilgan barcha o‘zgarishlar faqat belgilangan maydon ichiga ta’sir etadi.

Stroka pikseley: tasvirda gorizontal shakldagi chiziqni belgilaydi. Amalda bu oyna juda kam qo‘llanildi.

Stolbes pikseley: Tasvirda vertikal shakldagi chiziqni belgilaydi. Amalda bu oyna ham juda kam uchraydi.

 **Kadrirovaniye:** Ushbu oyna, asosan tasvir chetlarini va keraksiz qismlarini kesib tashlash uchun qo‘llaniladi. Bu buyruq aktivlashtirilganda tasvir yuzida to‘g‘ri to‘rtburchak shaklidagi ramka hosil bo‘ladi. Ramkaning chetlari kichik kvadratlardan iborat bo‘lib, bu kvadratchalar yordamida ramka hajmi o‘zgartiriladi. Tasvir ramka ostiga olingandan so‘ng **Enter** klavishi bosilsa, ramka tashqarisida qolgan ortiqcha bo‘laklar kesib tashlanadi. Ushbu buyruqni **Esc** klavishini bosib rad etish mumkin.



Peremesheniye: Ushbu oyna tasvirdagi belgilangan maydonni yoki qatlamni siljitish va kesib olish uchun xizmat qiladi. **Peremesheniye** buyrug'ini bajaradigan ayni jarayonni boshqa ayrim oynalar (masalan   Volshebnaya palochka oynasi) yordamida ham amalga oshirish mumkin.



Lasso: tasvirdagi turli shakldagi ob'ektlarni belgilash uchun ishlatiladi.



Mnogougolnoye Lasso: Asosan tasvirdagi to'g'ri chiziqlardan iborat obyektlarni belgilashda ishlatiladi. **Alt** klavishi qo'llanilganda oddiy **Lasso** oynasi vazifasini bajaradi.



Magnitnoye Lasso: Bu oyna ishlatilganda Adobe Photoshop dasturi tasvirdagi obyekt chegaralarni o'zi belgilaydi. Ammo bu oyna piksellardagi ranglarni o'zgarishiga bog'liq tarzda chegaralarni aniqlashi bois kam qo'llaniladi.



Volshebnaya palochka: Bir-biriga yaqin bo'lgan rangdagi pikseller joylashgan maydonni belgilaydi. **Shift** bilan birgalikda qo'llansa, belgilangan maydon hajmi ortadi. **Alt** bilan ishlatilganda esa belgilangan maydon hajmi kamayadi.



Aerograf: tasvirini bo'yashda ishlatiladi. Aerografni bir joyda ushlab turish siyohni tasvir bo'ylab yoyilib ketish effektini beradi. Bo'yoqning tasvir bo'ylab oqishi kursorni qo'yib yuborguncha davom etadi. Odatda bu uskuna yumshoq cho'tkalar ishlatiladi. Aerograf kursorni ushbu uskuna ustida bosish yoki klaviaturadagi J klavishini bosish orqali aktivlashtiriladi.



Kist: Aerograf oynasi kabi tasvirni bo'yashda ishlatiladi. Ammo **Kist** yordamida tasvirni sifatli bo'yash mumkin. Bu oyna aerografga nisbatan ko'p qo'llaniladi. **Kist** oynasini **V** klavishini bosish orqali aktivlashtirish mumkin. **Brushes** oynasi yordamida bo'yoq cho'tkalarini shaklini o'zgartirish mumkin.



Shtamp: tasvirdagi kichik bir bo'lak nushasini ko'chirish uchun ishlatiladi. Bu oyna tasvirdagi ayrim nuqsonlarni, dog'larni yo'qotish va eski rasmlarni tiklashda keng qo'llaniladi.



Kist predidushix sostoyaniy: Bu oyna tasvir haqidagi dastlabki ma'lumotlar asosida ishlaydi. Uning yordamida tasvirga kiritilgan so'ngi o'zgartirishlarni bekor qilish mumkin.



Lastik: tasvirni o'chirish uchun ishlatiladi. U qo'llanganda tasvirda fon qaysi rangda bo'lsa, o'sha rangdagi chiziqlar hosil bo'ladi. **Alt** klavishini qo'llash yordamida kompyuter xotirasiga olinmagan so'ngi o'zgartirishlarni bekor qilish mumkin. **LASTIK** uskunani **YE** klavishni bosish orqali aktivlashtiriladi.



Karandash: turli chiziqlarni chizish uchun foydalaniladi. **Alt** klavishi bosilganda kursorning ekrandagi tasviri o'zgaradi va bevosita tasvirdan kerakli rangni tanlash mumkin. Bu amal bajarilgandan so'ng o'sha rangda chiziq tortadi.



Liniya: To'g'ri chiziqlarni chizishda qo'llaniladi.



Razmivka: Ushbu oyna ishlatilganda, tasvirdagi yorqinlik pasayadi. **Alt** klavishi bilan qo'llanganda yorqinlik ortadi.



Rezkost: Ushbu oyna ishlatilganda tasvirdagi yorqinlik ortadi. **Alt** klavishi bilan qo'llanganda esa tasvir hiralashadi.



Pales: Tasvirdagi ranglar chayqaltirib, tasvirdagi obyektlar o'rtasidagi chegaralarni bir-biriga qo'shishga xizmat qiladi.



Osvetitel: Piksellardagi ranglar yorqinlashadi. **Alt** klavishi bilan qo'llanganda esa piksellardagi ranglar hiralashadi.

Zamenitel: Tasvir ustida harakatlantirilganda piksellardagi ranglar qoramtil tus oladi.

Gubka: Tasvir ustida harakatlantirilganda, tasvirdagi ranglar miqdori pasayadi. Gubka bir joyda ko'p aylantirilsa, tasvirning o'sha joyi kulrang tus oladi.



Pero: Peroni tasvir ustida xarakatlantirilganda, nuqtalar xosil bo'ladi. Ushbu nuqtalar yordamida chizilgan tasvirni o'zgartirish mumkin.

Magnitnoye pero: Bu uskuna xuddi magnitnoye lasso kabi xarakatlanadi. Biror bir tasvirdagi obyekt atrofida harakatlantirilganda, Adobe Photoshop dasturining o'z obyekt chetlarini belgilab chiqadi.



Proizvolnoye pero: juda qulay oyna bo'lib, xoxlagan shakldagi tasvirni u yordamida ifodalash mumkin.



Vstavit tochku: Bu oyna pero yordamida chizilgan chiziq ustiga qo'shimcha nuqtalarni qo'shadi.



Udalit tochku: pero yordamida chizilgan chiziq ustidagi ortiqcha bo'lgan nuqtalarni o'chiradi.



Neposredstvennoye videleniye: U yoki bu pero bilan chizilgan chiziqlarni tahrir qilish uchun hizmat qiladi.

Uning yordamida chiziqdagi nuqtalarni yakka tartibda harakatlantirish va kerakli joyga siljitish mumkin.

Preobrazovat tochku: Tasvir ustida chizilgan chiziqchalarda o'rnatilgan har bir nuqta, burchak yoki yoy vazifasini bajaradi. Ushbu oyna yordamida nuqtalarning vazifalarini o'zgartirish, yani yoyni burchakka va burchakni yoyga almashtirish mumkin. Buning uchun kursorni nuqta ustiga olib borib «sichqoncha» ning chap tugmasi bir marta bosiladi.



Tekst: Ushbu uskuna yordamida tasvirga turli matnlarni kiritish mumkin. **Tekst** oynasi aktivlashtirilib, kursor tasvir ustida bosilsa, matn kiritish uchun alohida darcha hosil bo'ladi. Bu darchada xarf o'lchami, turi, rangi va boshqa o'lchamlari kiritiladi. Bu uskuna yordamida kiritilgan matnlarni qayta tahrir qilish imkoni mavjud emas. **Tekst** uskunani aktivlashtirilib, kursor tasvir ustida bosiladi, matn kiritish uchun alohida darcha hosil bo'ladi. Bu darcha harf o'lchami, turi, rangi va boshqa o'lchamlari kiritiladi. Bu uskuna yordamida kiritilgan matnni qayta tahrir qilish imkoni mavjud emas.



Tekst-Maska: **Tekst** oynasi kabi bu uskuna aktivlashtirilib, matn ustida bir marta bosilganda, **Tekstoviye instrument** darchasi hosil bo'ladi. Lekin bu oddiy tekstdan tubdan farq qiladi. Harflarning cheti huddi Lasso oynasini belgilash kabi ko'rinishga ega bo'ladi. Harflarni turli ranglarga bo'yash va **Peremesheniye:** Oynasi yordamida o'rnidan siljitish yoki boshqa rasmga olib o'tish mumkin.



Vertikalniy tekst: agar tasvirga pastdan yuqoriga shaklda (vertikal shaklda) matn kiritmoqchi bo'lsangiz ushbu uskunadan foydalanishingiz mumkin.



Vertikalnaya tekst-mask: **Tekst**-maska oynasi bir xil vazifani bajaradi. Ammo bu oyna qo'llanganida harflar ustma-ust ustun kabi joylashtiriladi.

Izmenit: Tasvirda turli o'lchovlarni bajarish uchun ishlatiladi. Bu uskuna bilan bir nuqtadan ikkinchi nuqtaga kursor olib borilishi kifoya. Adobe Photoshop dasturi avtomatik tarzda ikki nuqta orasidagi masofani o'lchaydi.



Gradint: Bu uskuna ishlatilganda, tasvirdagi belgilangan maydonda ranglar kombinasiyasi hosil bo'ladi. Asosiy rangning tasvir foniga sizib o'tish effekti hosil bo'ladi.

Kovsh: Ushbu oynadan, asosan, tasvirni yoki tasvirdagi ajratib olingan hududni bo'yashda foydalaniladi. Ranglarni qo'shimcha buyruqlarni bajarish orqali tanlanadi. Bu uskunani aktivlashtirish uchuni **K** klavishi bosiladi.



Pipetka: Tasvirdagi asosiy yoki tasvir foni rangini o'zgartiradi, pipetka tasvir ustidagi biror nuqtada rang sifatida tanlanadi. Agar ayni jarayonga **Alt** qo'shilsa, tanlangan rang tasvir fonini o'zgartirishga olib keladi.

Viborka svetov: Ushbu oyna tasvirdagi ranglar haqida axborot olishga hizmat qiladi. **Info** darchasida belgi qo'yilgan nuqtada necha foiz qizil, ko'k va qora ranglar mavjudligi haqidagi axborot hosil bo'ladi.



Ruka: Tasvirning ko'zga tashlanmay turgan qismlarini ko'rsatadi. Buning uchun ushbu uskuna aktivlashtirilib tasvir ustida «sichqoncha» ning chap tugmasini bosgan holda kerakli tomonga harakatlantiriladi. Ayni jarayonni Adobe Phtoshop dasturi darchasidagi **Navigator** yordamida ham amalga oshirish mumkin.



Masshtab: Tasvirni kattalashtirish yoki kichraytirish uchun hizmat qiladi. Agar ushbu oyna bilan birgalikda **Alt** klavishi ishlatilsa, tasvir kichrayadi. Kursor ushbu uskuna aktivlashtirilgandan so'ng o'z shaklini o'zgartiradi va lupa ko'rinishini oladi. Kursor tasvirning qaysi nuqtasida bosilsa, adobe Photoshop dasturi avtomatik tarzda o'sha nuqtani ekranga yaqinlashtiriladi. Masshtab uskunani aktivlashtirilib, **Enter** klavishi bosilsa, Opseyiya mashtabirovaniya oynasi ochiladi. Bu oynada maxsus to'rtburchak ichiga belgi qo'yiladi, tasvir o'lchamlari o'zgartirilganda tasvir oynasi xam mos tarzda o'zgartiriladi. Har safar tasvir o'lchamlari kattalashtirish yoki kichraytirish uchun masshtab uskunani aktivlashtirish zarur emas. Boshqa oyna bilan ishlash paytida **Ctrl+PROBEL** bosilsa, ishlatilayotgan oyna vaqtinchalik masshtab oynasini vazifasi bajaradi va tasvir kattalashadi. **Ctrl + PROBEL** o'rnida **Alt +PROBEL** qo'llanilsa, tasvir o'lchami kichrayadi. Shuningdek, tasvir o'lchamini **Ctrl+(plyus)** klavishlari yordamida kattalashtirish yoki **Strl - (minus)** yordamida kichraytirish mumkin. Adobe Photoshop dasturi oynasi ostida **stroka sostoyaniya** satrida tasvir o'lchamlari haqida axborot beruvchi mahsus oyna mavjud. Bu oyna tasvir o'lchamlari sonlarda ifodalangan. Ushbu sonlarni o'zgartirish orqali tasvirning aniq o'lchamlari kiritiladi.



Osnovnoye svet: Ushbu oyna ustida kursor ikki marta ketma-ket bosilganda Adobe Photoshop dasturining yangi oynasi (Vibor sveta) hosil bo'ladi. Bu oynada kerakli rang tanlanib, **OK** yoki **ENTER** tugmasi bosiladi va tanlangan rangni karandash, kist, aerograf, gradiyent kabi oynalari yordamida qo'llash mumkin.



Svet fona: Ushbu tugma ustida kursor («sichqoncha» tugmasi) ikki marta bosilganda Adobe Photoshop dasturining yangi oynasi (**COLOR PICKER**) hosil bo'ladi. Bu oynada tasvir fonining rangi aniqlanadi. Tasvir fonidagi rang lastochka va gradiyent oynalari uchun qo'llaniladi.



Pereklyucheniye svetov: Ushbu belgi ustida kursorni bosish asosiy rang bilan tasvir foni ranglari o'zni almashtiriladi.



Sveta po umolchaniyu: Bu belgi ustida kursorni bir marta bosish bilan asosiy rang qoraga va tasvir foni ranglari oqqa aylanadi.



Marshiruyushiye muravi: Bu oyna yordamida Adobe Photoshop dasturida tez niqoblash holati bekor qilinadi. Ekranda belgilash chegaralari chumolilar xarakatini eslatuvchi punktir chiziq yordamida aks ettiriladi. Bu Adobe Photoshop dasturida, odatda standart holat deb ataladi.



Bistraya maska: Ushbu oyna ustida kursor bir marta bosilishi bilan Adobe Photoshop dasturi tez niqoblash holatiga o'tadi va natijada tasvirdagi niqoblanmagan xudud qizil rang bilan bo'yaladi. Ushbu oyna tasvirdagi turli obyektlarni aniq niqoblanishda ishlatiladi. Kist oynasi yordamida niqobga ishlov berish mumkin. Bunda qora rang bilan tasvir niqoblanadi, oq rang bilan tasvir rangi niqobi o'chiriladi.



Standartnoye okno: Oyna aktivlashtirilganda tasvir standart holatda bo'ladi.



Polniy ekran s menyu: Bu tasvir kompyuter ekraniga sig'magan holda ishlatiladi. Ushbu oyna aktivlashtirilganda ekranda menyu satri hamda uskunalar paneli qoladi.



Polniy ekran: Ekranda faqat tasvir va uskunalar paneli hamda menyu satri qora fonda qoladi.

TO'LA EKRANLI REJIM

Photoshop dasturi tasvirni birinchi marta ochganda uni maksimal o'lchamda ochadi. Tasvir bilan ishlash jarayonida uning o'lchamini bir necha marta kattalashtirish yoki kichraytirishga to'g'ri keladi. Ana shunday holatlarda tasvirni xoxlagan paytda dastlabki **Polnoekranniy rejim** holatiga qaytarish mumkin. Buning uchun quyidagi amallarni bajarish lozim:

Menyular satrida **Vid** menyusini tarkibidagi **po razmeram ekrana** komandasini tanlash:

- Ctrl+ 0 (nol) tugmalarni birgalikda bosish:
- Uskunalar penalidagi **ruka** oynasi ustida «sichqoncha» tugmasini ikki marta ketma-ket bosiladi.

Adobe Photoshop dasturi tasvirning printerda chop qilingandagi ko'rinishini chop qilmasdan avval ekranda ko'rish imkoniyatini beradi. Buning uchun menyular satrida izobrajeniyeni menyusini tarkibidagi razmer izobrajeniya buyrug'ini tanlanadi. Ammo, hamma vaqt ham tasvirning ekrandagi ko'rinishi bilan chop etilgandagi o'lchamlari aynan mos tushavermaydi. Tasvir kattaliklari 0,2% dan 16000 % miqdor o'rtasidagi sonlar bilan belgilanadi.

TASVIR FORMATLARI

Adobe Photoshop dasturi 20 dan ortiq formatdagi fayllar bilan ishlash imkoniga ega. Eng ko'p qo'llaniladigan format:

BMP (Windows Bitmap – Windows ning vit kartasi) - Windows muhitida ishlovchi kompyuterlarda ekran osti tasvirlarini qo'llovchi dastur Microsoft Paint da keng qo'llaniladi.

Jpeg (Joint Phonographic Experts Group) – hozirgi kunda eng ko'p qo'llaniladigan formatlardan biri bo'lib, uning asosiy afzaliklaridan biri mahsus dastur yordamida fayl hajmini yetarlicha siqish imkonining mavjudligidir. Ammo faylni siqib, hajmini kichraytirish jarayonida tasvir sifatida o'zgarish bo'ladi. Fayl kuchli siqilganda tasvir sifati yomonlashishi mumkin. Ushbu formatdagi fayllar kompyuter xotirasida ko'p joy egallamaydi va hajm jihatidan kichikligi bois mazkur formatdagi tasvirlar bilan ishlash ancha oson.

TIFF (Tagger Image File Format) – bu formatdagi fayllar sham keng qo'llaniladi. Lekin Tiff formatidagi fayllar kompyuter xotirasida ko'p joyni egallaydi. Adobe Photoshop dasturida ushbu formatdagi tasvirlar bilan ishlashda dasturining ishlash tezligi sezilarli ravishda kamayishi mumkin.

GIF (Grapis Interchange Format- grafikni ayriboshlash formati) – ushbu formatdagi tasvirlar 256 turdagi rang bilan tasvirlanadi. Bu formatdagi tasvirlar, asosan, internet tizimida keng qo'llaniladi.

RANGLAR BILAN ISHLASH.

Kompyuter grafikasi 3 xil bo'ladi: rastarli (nuqtali), vektorli va fraktal. Vektorli grafika muxarrirlariga misol qilib Adobe Illustrator, Corel Draw va Macromediya Flash dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dasturlarda rasmlar har xil chiziqlar va qiyshiq vektorlardan iborat bo'ladi.

Vektorli grafikada yaratilgan rasmlar logotip, illyustratsiyalar va zastavkalar yaratishda foydalaniladi. Rastrli grafika muxarrirlariga misol qilib Adobe Photoshop va Paint dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dastrularda rasmlar mayda kvadrat - piksellardan iborat bo'lib mozaika xolatida rasmni xosil qiladi. Rastrli grafikadan raqamli fotosuratlar va skanerdan olingan rasmlar bilan ishlash uchun foydalaniladi. Kompyuter grafikada dyuymdagi piksellar soni (ppi) asosiy shart bo'ladi. Qancha ko'prok piksellar soni bo'lsa shuncha tasvir sifatliroq bo'ladi. Masalan agar ppi=72 bo'lsa u xolda 1 kvadrat dyuymga 5184 piskel joylashadi va uning xajmi 6 Kb bo'ladi, agar ppi=144 bo'lsa u xolda 1 kvadrat dyuymga 20736 piskel joylashadi va endi uning xajmi 21 Kb ga teng bo'ladi. Shu bilan birga monitoring ko'rsatish va printerning chiqarish sifati - dyuymga piskellari 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), xamda kompyuter ranglar sifati (2, 16, 256, 32 000, 16 000 000 ranglar soni) xam katta ahamiyatga ega bo'ladi.

Rang xolatlari - ranglarni chiqarish va ko'rsatish yo'li.

Rang modellari.

Rang xolatlari 2 xil bo'ladi: RGB (qizil, yashil, ko'k) monitorlarda tasvir ko'rsatishda foydalaniladi, CMYK (xavorang, purpur, sariq, qora) bosmada foydalaniladi. RGB xolatidagi ranglar soni CMYK xolatga qaraganda ko'proq.

Kompyuter grafikasida rang juda muxim – ko'zatuvi taassurotni kuchaytirish va tasvirni axborotga boyitish rolini o'ynaydi. Biz ko'rayotgan yoritilgan buyumdan qaytgan yorug'lik ko'z qorachiq'i orqali ko'zimizga o'tadi va ko'z ichidagi asab xujayralarini qo'zq'atadi. Bu hujayralar asab tolalari orqali miya bilan boq'langanligi tufayli ko'z yorug'ligi miyaga o'tadi va ongimizda buyumni ko'rish tuyqu'si paydo bo'ladi. Biz buyumni ko'ramiz. Atrof muhitni bunday ko'rish qobiliyati ko'rish deb, ko'rish a'zosi esa ko'z deb ataladi.

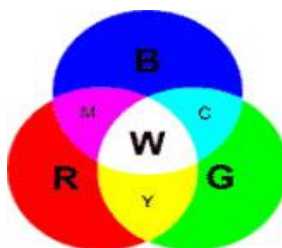
Biz sezgi organlarimiz orqali atrof muhit haqida juda ko'p ma'lumot olamiz. Bu ma'lumotlarning 90% ni ko'rish orqali qabul qilamiz. Yorug'lik oqimi bu ma'lumotlarni eltuvchi hisoblanadi.

Bizning ko'zimiz miya bilan organizmning asab sistemasi orqali boq'langan. Agar ko'zning to'zilishini fotoapparat, kinoga olish apparati va televizion kamera kabi hozirgi zamon optikaviy apparatlarining to'zilishi bilan taqqoslasak ular orasida o'xshashlik borligini sezishimiz mumkin.

Biror bir ranglar aralashmasidan olish mumkin bo'lmagan ranglar asosiy ranglar deyiladi.

Qizil, yashil va ko'k ranglar1-asosiy ranglar hisoblanadi (1-rasm). Ularni bir hil aralashtirsak oq hosil bo'ladi.

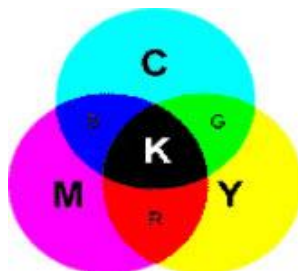
RGB modelining nomi **Red** - qizil, **Green** – yashil va **Blue** – ko'k birlamchi ranglarning bosh xarflaridan olingan bo'lib, ushbu ranglarning turli proporsiyalarda aralashtirish natijasida ko'rinvchi spektrning turli hil boshqa ranglarini olish mumkin. Birlamchi ranglarning aralashmasidan ikkilamchi moviy (cyan), pushti (magenta) va sariq (yellow) ranglar xosil bo'ladi.



1-rasm. RGB modeli.

RGB modelining tashkil etuvchilari 0 dan 255 gacha qiymat qabul qilishlari mumkin. **R=255, G=255, B=255** bo'lganda oq rang, **R=0, G=0, B=0** bo'lganda esa qora rang xosil qilishimiz mumkin.

CMYK modeli (2-rasm) bo'yoqlarning nurni yo'tish qobiliyatiga asoslangan. Oq rangning nur o'tuvchi bo'yoqdan o'tishida spektrning bir qismi yutiladi. Yutilmagan nur qaytadi va odam ko'ziga tushadi.



2-rasm. CMYK modeli.

Ranglar moviy (**Cyan**), pushti (**Magenta**) va sariq (**Yellow**) ranglar aralashmasidan paydo bo'ladi. Ularning to'liq aralashmasidan qora (**black**) rang xosil bo'ladi. Modelining tashkil etuvchilari 0 dan 100 gacha qiymat qabul qilishlari mumkin.

HSB(HSV) modeli. Model nomi o'nga asos bo'lgan uch komponentning bosh xarflaridan olingan: Hue - rang toni; Saturation - to'yinganlik; Brightness - yorqinlik. Model odam ko'zining rangni xis qilish qobiliyatiga asoslangan.

Rang toni 0 dan 360 gradusgacha diapsondagi burchak kattaligi bilan tavsiflanadi.

To'yinganlik (yoki xromatiklik) rangning tozalik darajasidir. U kul rangning boshqa rangga nisbati bilan aniqlanadi (0% – kul rang, 100% – to'la to'yingan rang). Rangning yorqinligi 0 dan 100 gacha o'zgarishi mumkin.

Adobe Photoshop dasturida uskunalar panelida ranglar bilan ishlash uchun to'rtta uskuna ajratilgan:

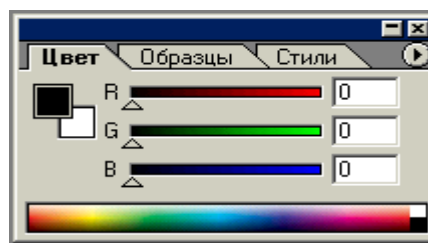
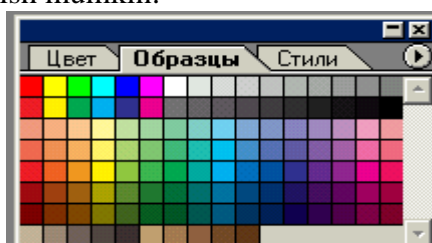
OSNOVNOY SVET. Ushbu oynasida qanday rang ko'rsatilgan bo'lsa, **KOVSH, LINIYA, KARANDASH, KIST, AEROGRAF** va shuningdek, **Alt** klavishi bilan birgalikda qo'llanganda **PALES** oynasi uchun o'sha rang asosiy hisoblanadi. Osnovnoy svet oynasidagi rang **PIPETKA** yoki ushbu oyna ustida «sichqoncha» tugmasini ikki marta ketma-ket bosish orqali o'zgartiriladi.

SVET FONA. Ko'satilgan rang **LASTIK oynasi** bilan ishlanganda qo'llaniladi. **SVET FONA** oynasidagi rang **OSNOVNOY SVET** oynasida rangni o'zgartirish uchun qanday amal bajarilgan bo'lsa, bunda ham huddi o'sha amalga rioya qilish lozim yoki **PIPETKA** oynasi bilan **Alt** klavishini birgalikda bosish orqali rangni almashtirish mumkin.

PEREKLYUCHENIYE SVETOV, kursorni ushbu oyna usida bir marta bosish orqali asosiy rang va fon rangi o'rin almashadi.

STANDARTNIY SVET . kursorni ushbu oyna ustida bir marta bosish orqali asosiy rang va fon rangini standart ranglar qora va oq rangga almashtiriladi.

Ranglarni tanlashda Adobe Photoshop dasturida Color yoki Swatches oynalaridan ham foydalanish mumkin.



RGB (red, Green, Blue qizil, ko'k, yashil) moduli tasvirni ekranda tahrir qilish nuqtai nazaridan kelib chiqqan holda juda qulay va u 24 razryadli ranglar platasi yordamida deyarli barcha 16 million ranglarni monitorlarda aks ettiriladi. RGB ranglar majmuasi bilan ishlagan

barcha tasvirlarni xoxlagan formatda diskka yozish mumkin. RGB ranglar majmuasidagi ayrim ranglar umuman tabiatda uchramaydi.

CMYK – tabiatda mavjud bo‘lgan ranglar majmuasi, quyosh nurlari inson ko‘zlari ajrata oladigan barcha ranglarni o‘ziga mujassamlashtirgan. Quyosh nurlari biror – bir jismga tushganda uning ta’siri ostida inson ko‘zlari jism shakli va rangini idrok etadi. Misol uchun binolarning o‘t o‘chirish burchaklariga osib qo‘yilgan o‘t o‘chirgichlar to‘q ko‘k va zangori ranglar bilan bo‘yalishiga qaramay, bizning ko‘zimizga to‘q qizil rangda ko‘rinadi. Ranglarni bir biriga qo‘shilishi natijasida boshqa ranglar hosil qilinadi:

C – xavorang, M – binafsharang, Y - sariq rang, K - qora rang.

RGB ranglar majmui keng ko‘lamdagi ranglarni taklif etadi. Lekin ularning ko‘p qismi (ayniqsa, yorqinlari) tasvirni chop etganda monitordagi bilan keskin farq qiladi. Shu bois ham ko‘plab mutaxassislar tasvirni chop etishdan avval uni CMYK tizimiga o‘tkazadilar. Ayrim mutaxassislar esa tasvir bilan CMYK tizimida ishlashni maslaxat beradilar. Ammo bu tasvir bilan ishlash turli qiyinchiliklar tug‘diradi. Ayni shunday qiyinchiliklardan biri – kompyuter juda sekin ishlaydi. Bunga asosiy sabab Adobe Photoshop dasturi RGB tizimiga sozlangan bo‘lib, har bir buyruqni bajarib, uni RGB tizimidan CMYK tizimiga almashtirguncha kompyuter qo‘shimcha vaqt talab qiladi. Bundan tashqari, skaner va monitor RGB tizimida ishlashga mo‘ljallangan. Ranglar bilan ishlovchi barcha uskunalar (rangli printerdan tashqari) RGB tizimida ishlaydi. Shuning uchun yaxshisi tasvirni chop etishdan avval CMYK tizimiga o‘tkazib olish maqsadga muvofiq. Tasvir ustida barcha amallarni poyoniga yetkazib, menyular satrida IZOBRAJENIYE – NASTROYKA tarkibidagi CMYK buyrug‘ini tanlang.

QATLAMLAR BILAN ISHLASH

Adobe Photoshop dasturi tasvirdagi biror obyekt PRYAMOUGOLNAYA OBLAST, ELLIPTICHESKAYA OBLAST, LASSO, VOLSHEBNAYA PALOCHKA, BISTRAYA MASKA yordamida tasvirdagi detallar belgilanib ularning nusxalari Adobe Photoshop dasturi yangi qatlam hosil qiladi. Bu qatlam alohida obyekt bo‘lib, uni tahrir qilish ham alohida tarzda bo‘ladi. Bir necha tasvirlardagi ayrim detallarni yagona tasvirga jamlanganda Adobe Photoshop dasturi ko‘chirib o‘tilgan tasvir bo‘laklarni qatlamlarga ajratadi. Ayni jarayon tasvir detallarini joylashtirish uchun juda qulay. Bir necha qatlamlar bilan ishlaganda ularni boshqarish qiyinlashadi. Adobe Photoshop dasturi bajarilganda yangi oyna hosil bo‘ladi. Bu oynada tasvirdagi yangi qatlamalar haqidagi axborotlar joylashgan. Yangi qatlam hosil qilinganda Adobe Photoshop dasturi uni SLOY oynasida ro‘yxatga oladi. Bu oynada qatlamlar tartibli tarzda joylashtiriladi. Shuningdek, qatlamalrning o‘rnini almashtirish yoki vaqtincha o‘chirib qo‘yish mumkin. Qatlamlarni o‘chirish uchun avval kerakli qatlam SLOY darchasida belgilab olinadi va **menyular** satrida **sloy** menyusi tarkibidagi **UDALIT SLOY** buyrug‘i tanlanadi. Dasturda qatlamlarni bir-biriga birlashtirish imkoniyati xam mavjud.

MATNLAR BILAN ISHLASH

Photoshop dasturi tasvirlar ustiga matnlarni kiritish uchun yana bir keng imkoniyatni ochib beradi. Tasvir ustiga matn kiritish uchun oynalar panelida maxsus **Tekst** oynasi mavjud. Bu oyna asosan tasvirga turli mantlarni kiritish uchun xizmat qiladi. Tekst oynasi tirkibida Tekst mask, Vertikalniy tekst kabi oynalar yashiringan. Bu oynalar aktivlashtirilib, kursor tasvir ustida bir marta bosilishi bilan yangi Testoviy instrument oynasi xosil bo‘ladi. Bu oynalar faqat matnlar tuzish uchun xizmat qiladi. Uning yordamida mavjud matnlarni tahrir qilishning iloji yo‘q.

Amaliy topshiriq

1. Adobe Photoshop dasturini ishga tushiring.
2. Adobe Photoshopda tayyor tasvir faylini oching.
3. Fayl ustida quyidagi amallarni bajaring.
 - Tasvir rangini o‘zgartiring;
 - Tasvirni ekrandagi ko‘rinishini kattalashtiring;

- Tasvir rangi yorqinligini orttiring;
 - Tasvirga tasvirga mos tekst kiriting;
 - Tasvirning keraksiz qismlarini olib tashlang.
4. Xosil bo'lgan tasvirga yangi nom bering.
 5. Photoshop dasturidan o'zingiz uchun vizit kartochkasi yarating va uni xotirada saqlang.
 6. Adobe Photoshop dasturi ishini yakunlang.

O'tilgan mavzuni mustahkamlash uchun savollar

1. Adobe Photoshop dasturining vazifasi nimadan iborat?
2. Adobe Photoshop dastur qanday ishga tushiriladi va ishi yakunlanadi?
3. Adobe Photoshop dastur necha menyudan iborat va ularning vazifalarini ayting?
4. Adobe Photoshop dasturida qanday uskunalar paneli mavjud, ularning vazifalarini ayting?
5. Matn bilan ishlash usulini ko'rsating?
6. Ranglar bilan ishlash uchun nechta oyna mavjud, ularning vazifasini ayting?
7. Mustaqil ravishda biror bir rasm ustida amallar bajaring?

1 - amaliy mashg'ulot

Adobe Photoshop dasturi bilan tanishuv.

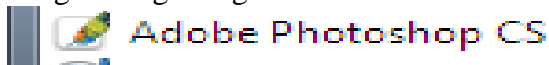
Ishning maqsadi: Adobe Photoshop dasturining imkoniyatlarini o'rganish. Dastur funksiyalari bilan tanishuv.

Vazifa:

1. Dasturning ishchi sohasi, uskunalar guruhi, funksional panellar, hamda ularning imkoniyatlari bilan tanishuv.

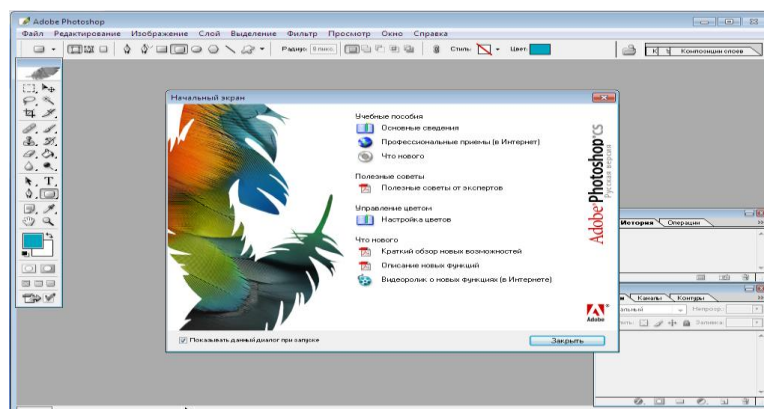
Nazariy qism.

Dasturni ishga tushirish: Windows 95, 98, ME, 2000, XR ili NT operasion tizimida **Pusk** tugmasiga bosning paneli zadach bo'limida joylashgan **Programs** (Programmi) va u yerdan **Adobe Photoshop 7.0 elementi ustiga sichqoncha bilan bosning** yoki **Vse programmi** bo'limiga kiring so'ngra



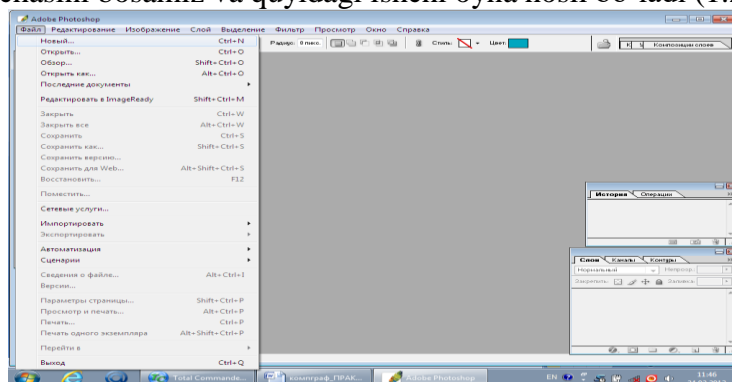
ni joriy qiling.

Adobe Photoshop CS dasturi boshqa dasturlar orasida superxit mahsulotga aylandi. Uni ustiga bu dasturning har bir soni o'zida yangi elementlarni mujassamlantirgan. Bu o'zgarishlar Photoshop 7.0 versiyasida xam kuzatiladi. Ishlab chiqaruvchilar bu dasturdagi bir qator kamchiliklarni bartaraf qilishdi, bularga Windows i Mac OS X. qismida, Photoshop 7 nihoyat virtual xotira tizimni ishlashini o'rgandi, natijada tezkor xotiraning bir qancha qismi tejab qolindi. Bu tejamkorlik katta xajimga ega bo'lgan tasvirlar bilan ishlaganda seziladi. Shuningdek operasion tizimni osilib qolishi kamaydi. Hozirda Photoshop boshqa bir qancha dasturlar bilan bir vaqtda yaxshi ishlashi mumkin (1.1-rasm).



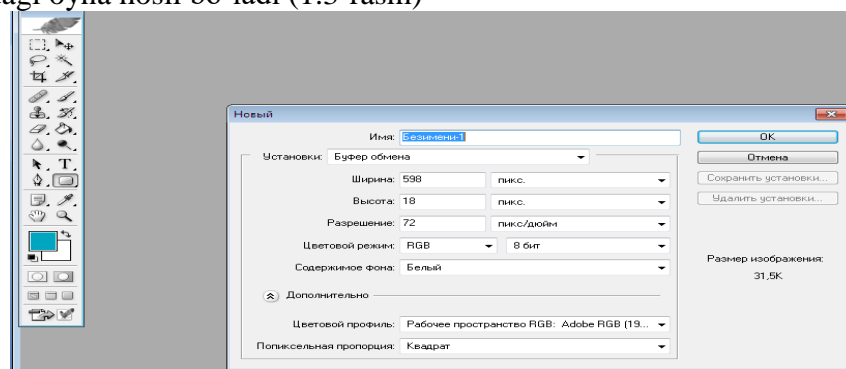
1.1-рasm. Photoshop CS экран ko‘rinishi.

Rasmda Photoshop dasturida ishlash bo‘yicha amaliy ko‘rsatma keltirilgan. Ushbu oynadagi tasvirni Zakrit tugmachasini bosamiz va quyidagi ishchi oyna hosil bo‘ladi (1.2-rasm).



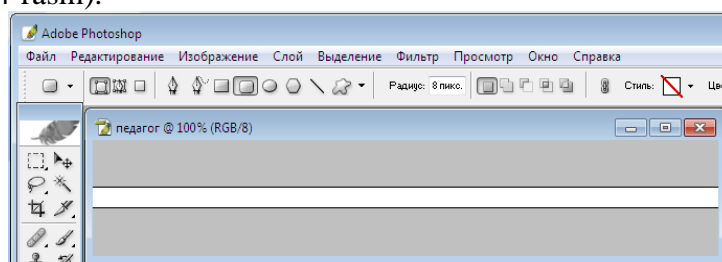
1.2-рasm. Ishchi oyna.

Va bosh menyudagi Faylga kirib, yangi tasvir hosil qilish uchun Noviy bo‘limini joriy qilamiz va quyidagi oyna hosil bo‘ladi (1.3-rasm)



1.3-рasm.

Bu yerda fayl nomini (imya) satr qismiga kiritamiz. Masalan: pedagog. Va quyidagi oyna joriy bo‘ladi (1.4-rasm).



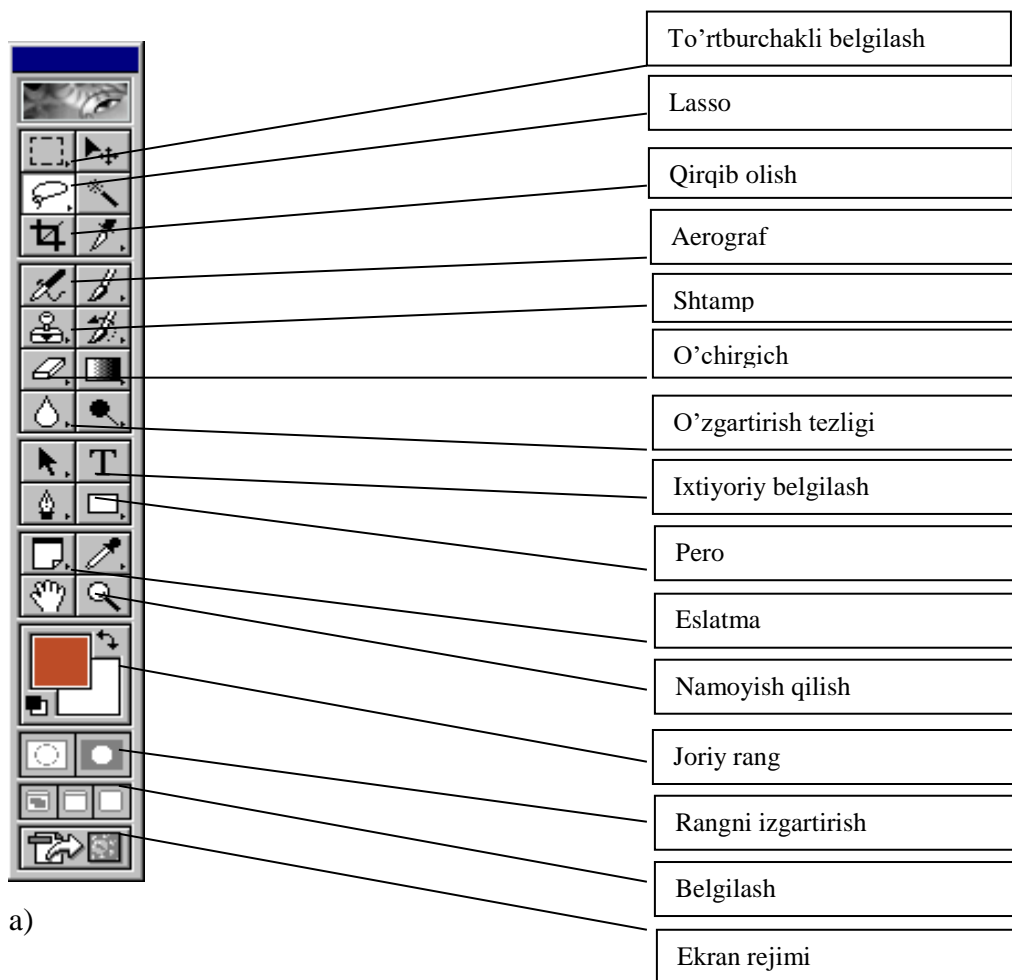
1.4-рasm.

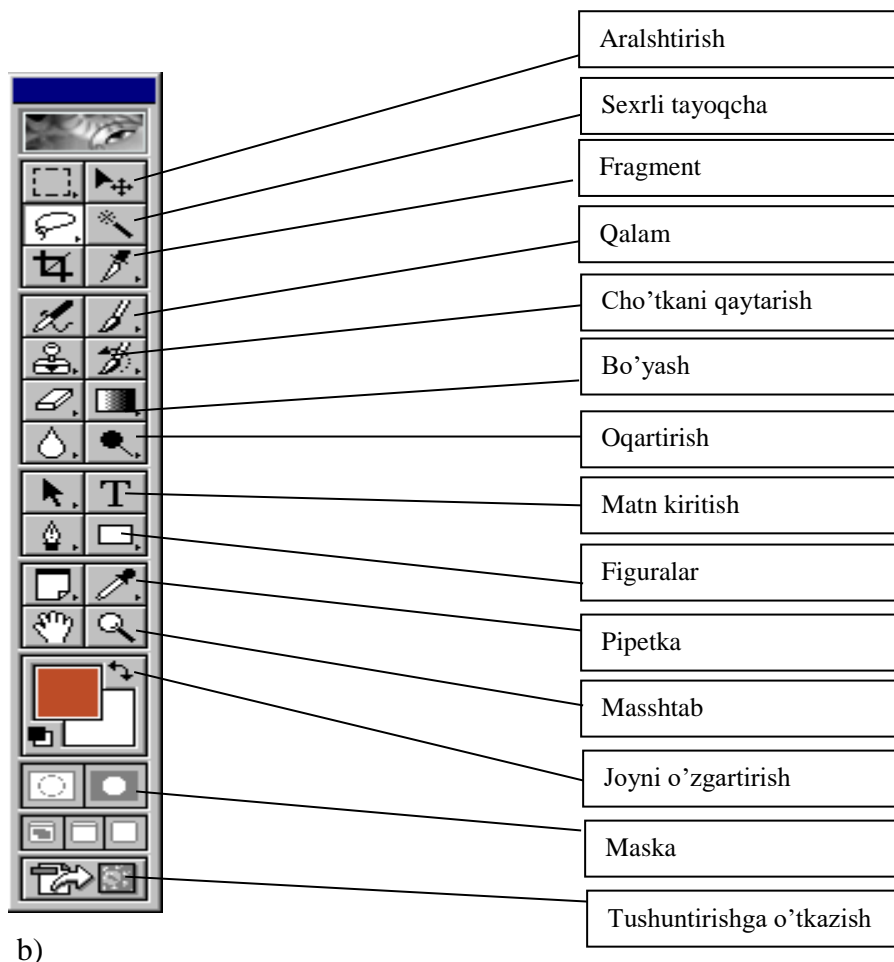
Photoshop va ImageReady dasturlariga tasvirni tez ko'rib chiqish moduli kiritilgan. Oldin esa bu ishni amalga oshirish uchun tashqi dastur (utilit)lar ishlatilardi. Masalan ACDSee yoki ThumbsPlus. (PDA) cho'ntak kompyuterlari uchun rasmni importi va eksporti WBMP formatli filtrlari kiritilgan. Kompyuterning ishlash chegarasi doirasida avtomatik tarzda rasmning sifatini buzmagun xolda moslashuv (optimizasiya)ni bajaradi.

Photoshop dasturiga guruh (gruppovoy) bo'lib ishlash uchun qo'shimcha imkoniyatlar kiritildi. Bu bir kompyuterda turli foydalanuvchilar tomonidan Adobe dasturida ishlash imkoniyatini beradigan AfterCast kengaytkich qo'shildi. Agar bir foydalanuvchi tasvirga o'zgartirish kiritisa bir vaqtni o'zida xamma foydalanuvchilar kuzata oladi. Ammo AfterCast sozlash (nastroyka)ni faqat administrator boshqara oladi, lekin bu o'z uy kompyuterlarida Photoshop dasturida ishlovchi foydalanuvchilar bu muammoga duch kelmaydilar. Biz yuqorida faqatgina Photoshop CS ni asosiy imkoniyatlarini sanab chiqdik.

Uskunalar paneli(panel instrumentov)

Ekranida turgan dastur uskunalarini ishga tushirish uchun sichqoncha bilan uni ustiga bosing va ekranida ko'rinayotgan piktogrammani ustiga bosing. Bir xil piktogrammalar yonida kichik ko'rsatkich (strelochka)lar mavjud. Agar uni ustiga bosilsa tasvirga to'g'ri keluvchi oyna (vsplivayushaya palitra)lar ko'rsatiladi, u yerdan siz kerakli uskunalarni tanlashingiz mumkin. Har bir uskuna uchun o'zining o'lcham (parametr)lari ekran tepasida joylashgan opsiyalar panelida mavjuddir (1.5-rasm). Masalan, rejim smeshivaniya, znachenije neprozrachnosti. Photoshop dasturi ishga tushganda oynaning chap qismida uskunalar paneli joriy bo'ladi.





1.5-(a,b) rasm. Uskunalar panelida paydo bo'luvchi maslaxat(podskazka) oynasi.

Eslatma: **Edit>Preferences>Display&Cursors** (Pravka> Ustanovki> Otabrajeniye & kursori) oynasida kursor va uskunalar piktogrammalari ko'rinishlarini sozlash mumkin.

Opsiyalar paneli (Panel opsiy. 1

Opsiyalar paneli har bir uskunaning parametrlarini sozlash uchun ishlatiladi (1.6- rasm) masalan, shaffoflik darajasi yoki tasvirni almashtirish rejimi. Opsiyalar panelining o'ng tomonida maxsus ranglarni saqlovchi bo'lim mavjuddir. Parametrlarni ko'rsatilishi qaysi rasmni tanlanganiga bog'liq (1.6-1.11-rasmlar). Foydalanuvchi tomonidan kiritilgan tasvir ko'rinishi boshqa o'zgartirishlar kiritilguncha saqlanadi. Palitra va opsiyalar panelini xam ekranni istalgan joyga siljitish mumkin.



1.6-rasm. Brush uskunasi uchun opsiyalar paneli.



1.7-rasm. Rectangular Marquee uskunasi uchun opsiyalar paneli.



1.8-rasm. Gradient uskunasi uchun opsiyalar paneli



1.9- rasm. Rep uskunasi uchun opsiyalar paneli



1.10-rasm. Rectangle uskunasi uchun opsiyalar paneli



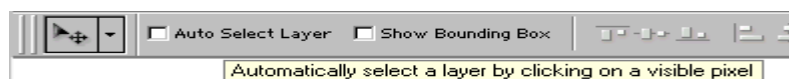
1.11-rasm. Ture uskunasi uchun opsiyalar paneli

Eslatma: **Edit > Preferences > Display & Cursors** (Pravka > Ustanovki > Otobrajaniye & kursori) oynasida kursor va uskunalar panelidagi uskuna piktogrammasini tanlashingiz mumkin.

Va Opsiya panelining o'ng tomonida aktiv uskuna piktogrammasi ko'rsatilgan. Agar piktogramma yonidagi strelka ustiga bosilsa, ko'rinmay turgan menyu ochiladi, unda boshqa kerakli bo'lgan uskunani tanlash mumkin. Bu jadvalga o'zgartirishlar kiritish mumkin ya'ni kam ishlatilayotgan uskunalarni olib tashlab o'rniga kerakli bo'lgan uskunalarni joylash mumkin. Har bir opsiyalar paneliga kiritilgan o'zgartirishlar avtomatik tarzda saqlanib qolinadi. Tugmalarni qayta tiklash va joylashtirish uchun paydo bo'luvchi paneldan amalga oshiriladi.

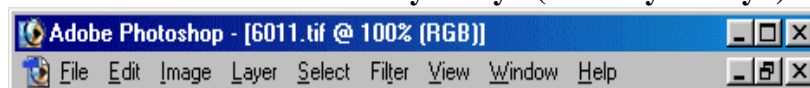
Paydo bo'luvchi yordamchi maslaxatlar (vsplivayushiye podskazki)

Istalgan piktogramma ustiga sichqonchani bosmasdan olib boring shunda siz ishlatmoqchi bo'lgan uskunaning nomi va uni klaviatura orqali ishga tushiradigan tugmachalar ko'rsatiladi. Shu bilan bir qatorda ishlatilayotgan opsiyalar oynasi va uning vazifasi xaqida qisqacha ma'lumot olish mumkin (1.12- rasm). **Edit > Preferences > General** (Pravka > Ustanovki > Obshchiye) oynasidagi yordamchi maslahatlar oynasini ishlatish uchun **Show Tool Tips** oynasi ustiga bayroqchani o'rnating (Pokazivat vsplivayushiye podskazki).



1.12-rasm. Opsiylar panelidagi yordamchi maslaxatlar

Dasturning barcha komandolari uchun **Asosiy menyu (Glavnoye menyu)** mavjuddir:



1.13-rasm. Asosiy menyu

Fayl (File) menyusi quydagi xolatlarda ishlatiladi: yaratish (sozdat), ochish (otkrit), joylashtirish (razmestit), yopish (zakrit), saqlash (soxranit), skanirlash (otskanirovat), import va eksport, qog'ozga chiqarish (napechatat izobrajaniye), Faylni tarmoq orqali uzatish (peredat fayl po seti), bir nechta opsiyalarni avtomatlashtirish uchun va albatta Photoshop dasturidan chiqish uchun.

Pravka (Edit) menyusida, tasvirni redaktirlash yani sozlash uchun komandalar: nusxalash (kopiroyaniya), o'zgartirish (transformasii), joylashtirish va tasvir ranglarini tusini va mo'yqalam qalinligi va turini tanlash mumkin.

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

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

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

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

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

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

Pomosh (Help) menyusidagi komandalar foydalanuvchi uchun kerakli bo'lgan maslahatlar orqali ko'mak va hozirda bajarish mumkin bo'lgan imkoniyatlar bilan tanishtiradi.

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

Photoshop dasturida ko'pgina operatsiyalar asosan politralar orqali bajariladi. Ekranda ko'p joy egalamasligi uchun politralar o'zaro guruhlariga biriktirilgan:

Navigator/Info (Boshqaruv/Informasiya), **Color /Swatches/ Styles** (Rang/ Namuna/ Uslublar), **History/Actions/Tool Presets** (Tarixi /Xarakatlar /Uskunalar tanlash), **Layers/ Channels/Paths** (Qatlamlar/Kanallar/Konturlar). **Character/Paragraph** (Shrift/ Abzas).

Palitralar (palitri)

Photoshop dasturida ko'p operatsiyalar palitralar orqali bajariladi ularni o'zaro aralashtirish xam mumkin. Istalgan palitrani ochish uchun esa **Okno** (Window) menyusidan komandasidan amalga oshiriladi.

Belgilangan palitra boshqa shu guruhga kiruvchi politralardan eng yuqorida avtomatik tarzda joylashadi.

Photoshop dasturidan chiqish: Windows Operatsion dasturida bu dastur oynasini yopish uchun Fayl>Vixod (**File > Exit**) menyusidan ko'rsatilgan komandani tanlang yoki (**Ctrl+Q**) tugmalar kombinatsiyasini bosib

Nazorat savollari:

1. Adobe Photoshop CS dasturi qanday ishga tushiriladi?
2. Adobe Photoshop CS dasturining asosiy menyusini nimalardan tashkil topgan?
3. Opsiyalar paneli nima uchun ishlatiladi?
4. Palitra operatsiyalari orqali nima bajarish mumkin?

2- Amaliy mashg'ulot.

Adobe Photoshop dasturida tasvir va rasm bilan ishlash

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

Vazifa:

1. Brush uskunalarini bilan tanishish.
2. Brush uskunasi yordamida tasvirga shtrixlar va o'zgartirishlar kiritish.
3. Matnli xujjat yaratish.

Nazariy qism.

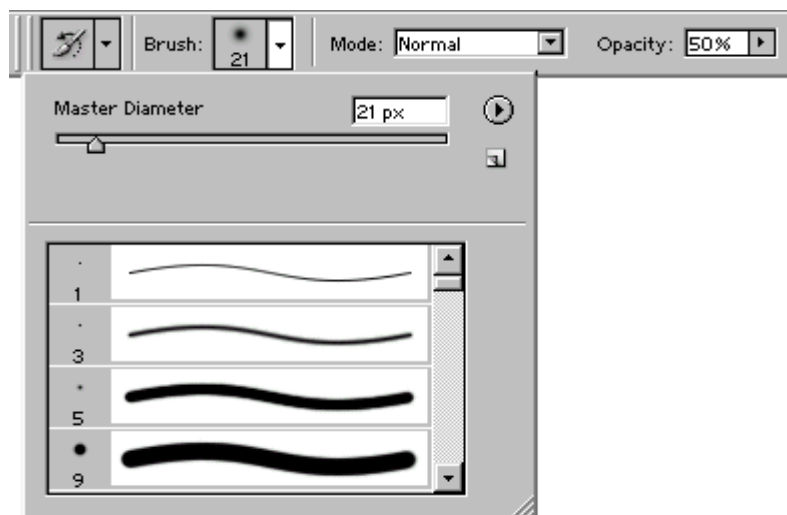
Adobe Photoshop Windows muhitida ishlovchi Macintosh va IBM PC kompyuterlari uchun mo'ljallangan elektron ko'rinishdagi foto tasvirlarni tahrirlovchi dasturdir. Adobe Photoshop dasturi Adobe System, Inc kompaniyasi tomonidan ishlab chiqarilgan bo'lib, ishlatishdagi alohida qulayliklari bilan mashhur.

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

Adobe Photoshop ayniqsa jurnalistlarning, rassomlarning, teatr sohasidagi xodimlarni ijodiy imkoniyatlarini to'la amalga oshirishlarida yordam beradi. Jurnalistika va bevosita

matbuot yoki nashriyot sohasiga aloqador bo'lgan shaxslarning mazkur dastur bilan ishlashni bilishi uchun qo'shimcha imkoniyatlarni yaratib beradi.

Adobe Photoshop tasvir tahrirlagichi juda murakkab dasturdir. Foydalanuvchilar uning asosiy imkoniyatlaridagina foydalanadilar xolos. Opsiylar panelida **Brush** (mo'yqalam) mo'yqalami uslubini tanlash uchun strelkasi ustiga bosing(2.1- rasm). Har bir piktogramma ustidagi raqamlar mo'yqalamni qalinligini piksellarda ko'rsatadi. Agar siz istalgan mo'yqalam ustiga olib borsangiz shu mo'yqalamning qalinligi va turi xaqida ma'lumot chiqadi. (Boshqa turdagi mo'yqalamlarni tanlash uchun 12-chi qismda keltirilib o'tilgan «Mo'yqalamlar kutubxonasini yuklash (Zagruzka biblioteki kistey)»). Mo'yqalam panelini yopish uchun paneldan tashqaridagi ekranning istalgan joyga bosing va avtomatik tarzda panel yopildi.



2.1-rasm. Mo'yqalam shaklini tanlash paneli

Mode (Aralashtirish rijimi (Rejim smeshivaniya)) bo'limini tanlang, xamda **Opacity** (Shafofsizlik (Neproзрачность)) bo'limini foyz ko'rsakichida **Brush** (Kist) uskunasi uchun tanlang (2.2-rasm) qarang. Agar ko'rsatilgan qisim parametri 100% ni tashkil qilsa mo'yqalam shtrixi pastki piksellarni mutloq qoplaydi.

Eslatma: Faqatgina shaffof bo'lmagan qatlamlarni rangini o'zgartirish uchun **Layers** (Qatlam(Sloi)) palitrasidagi **Lock transparent pixels** (Zafiksirovat prozrachniye tochki) ustiga bayroqchani o'rnatish.



2.2-rasm. Opacity parametirini belgilash

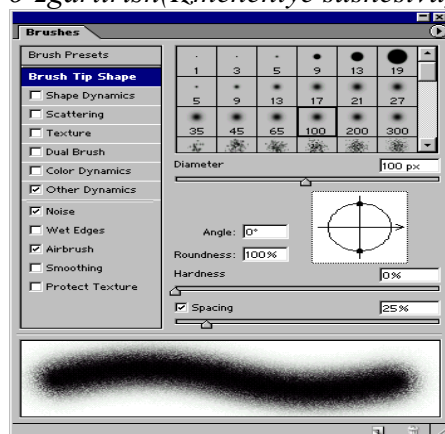
Photoshop 7.0 dasturi yordamida siz birqancha standart mo'yqalamlar yoki o'zingiz o'lchamlari va ko'rinishini kiritgan xolda juda qiziqarli rassomchilik ishlarini amalga oshirishingiz mumkin(2.3- rasm).

Rasmlar bilan ishlash uchun yangi prosessor o'ta qiziqarli bo'lgan rasmlarni yaratish imkonini beradi. Photoshop 7.0 dasturida standart va avvaldan foydalanuvchi kiritgan rasmlarni nusxalab unga sayqal berish shu bilan birga tasvirga xo'l va quruq mo'yqalam usullarida bezak berish mumkin. Mo'yqalam paketiga barg va o'tlarni tasvirini yaratadigan maxsus effekt mo'yqalamlari kitildi. Maxsus original tasvirlarni yaratish uchun skanerdan o'tkazilgan rasm va tekstlarni orqa fon sifatida shaffof ko'rinishda tasvirga kiritish mumkin. Photoshop 7 dasturi prosessori faqat yangi tasvir yaratish imkoniyatlar bilan cheklanib qolmay balki, boshqaruvning sodalashganligi e'tiborga olingan.



2.3-rasm. Har xil turdagi mo'yqalamlar bilan Brush uskunasi bilash chizilgan chiziqlar.

Mavjud bo'lgan mo'yqalamni o'zgartirish(Izmeneniye sushestvuyushey kisti)



2.4-rasm. Brush Tip Shape bo'limini tanlash.

Photoshop dasturiga qo'shimcha sifatida mo'yqalamlar ombori xam beriladi va siz u yerdan istalgan mo'yqalamni tanlab uni xoxishingizga ko'ra o'zgartirish (modifikasiya) qilishingiz mumkin.

Opsiyalar panelidan **Brushes** (Mo'yqalam(Kist)) tugmasiga bosing undagi menyudan **Brush Tip Shape - sm.** 2.4- rasm bo'limini tanlang.

Diameter (Diametr) efektni kerakli joygacha cho'zing yoki Mo'yqalam diametirini kiriting (1 dan 999 pikselgacha).

Mo'yqalam izi shaffofsizligini belgilovchi **Hardness** (Qattqlik (Jestkost)) koeffisientini tanlang yoki uni xam foyz miqdorda kiriting (0-100% gacha).

Mo'yqalam qoldirgan izlari uzoqligini **Spacing** (Interval) orqali bajariladi (0-999%) foyz miqdorini oshirilgan sari shtrixlar orasidagi masofa katalashib boradi. Shuningdek bu vazifani kursor yoki mo'yqalam xam bajarishi mumkin, buning uchun **Spacing** (Interval) tugmasidan bayroqni olib tashlashni o'zi kifoya, qanchalik kursorni tez xarakatlantirsangiz shuncha oraliq kattalashadi va aksi.

Eslatma: Ko'pgina standart o'rnatilgan mo'yqalamlar uchun aosan **Spacing i Diameter** bo'limlarini o'zgartirish mumkin.

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

6. Mo'yqalamni sochma yoki tiniqlashtirish uchun **Roundness** (Okruglost) (0-100%) parametrlarini bering foiz miqdori ortgani sari nuqta izi tiniqlashadi.

Yangi mo'yqalamni yaratish (Sozdaniye novoy kisti)

Brush (Mo'yqalam) menyusidan **New Brush** (Yangi mo'yqalam) buyrug'ini tanlang.

Mavjud mo'yqalamni o'zgartirish «Izmeneniye sushestvuyushey kisti» bo'limidan 2 dan 8 gacha bo'lgan buyruqlarni tanlang. **Create New Brush** (Yangi mo'yqalamni yaratish) bo'limiga bir marta bosing va kerakli o'lchamlarni bering agar siz ushbu tayyor mo'yqalamni saqlab qolmoqchi bo'lsangiz uni nomini kiriting va OK tugmasini bosing. (Ammo bu Yangi Mo'yqalam xech qaysi bibliotekaga kiritilmaydi.). Saqlangan Mo'yqalam piktogrammasi tanlash panelida oxirida joylashadi.

Tasvirdan iborat bo'lgan mo'yqalamni yaratish(Sozdaniye kisti na osnove izobrajeniya)

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

2. Oq fonda berilgan figuralar bilan tasvirni chegarasini belgilang (maksimum 1000x1000 pikselgacha).

3. **Edit > Define Brush** (Pravka > Mo'yqalamni aniqlash) komandasini tanlang.

4. Yuqorida aytib o'tilgandek ushbu yangi mo'yqalamni kiriting va OK tugmasini bosing. Bu mo'yqalamdan **Brush** (mo'yqalam) menyusi bilan ishlayotganda foydalanish mumkin. Paydo bo'luvchi mo'yqalam o'lchamlarini **Spacing** (Interval) tugmasidan shtrixlar orasidagi masofani aniqlashtiring (1-999%).

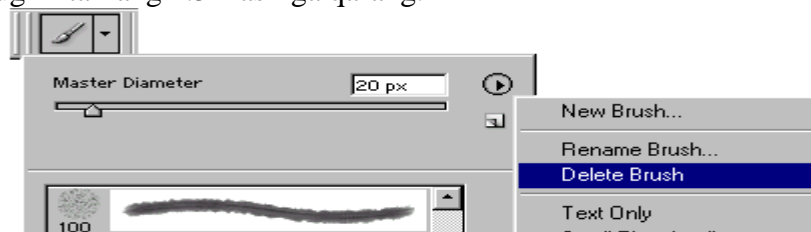
5. Belgilangan zonani qaytib o'z xoliga keltirish uchun **Ctrl+D** tugmalarini birgalikda bosing.

Mo'yqalamni o'chirish(Udalenie kisti)

1. Mo'yqalam tanlash panelini oching.

2. *Birinchi usul:* Alt tugmasini bosib turib o'chirmoqchi bo'lgan mo'yqalamni belgilang. Bu xarakatni orqaga qaytarish(otmenit) mumkin emas.

Ikkinchi usul: Keraksiz bo'lgan mo'yqalamni ko'rsating va **Delete Brush** (Mo'yqalamni o'churish) buyrugini tanlang 2.5- rasmga qarang.

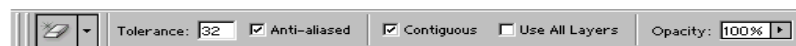


2.5-rasm. Mo'yqalamni o'chirish

Background Eraser va Magic Eraser uskunalarini ishlatilishi

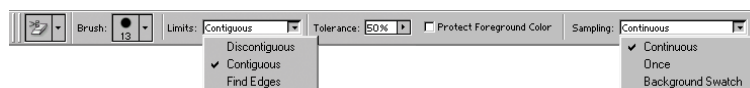
Magic Eraser (Mo'jizaviy o'chirgich) menyusi sichqoncha tugmasi bilan o'chirish imkonini beradi. U siz ko'rsatgan ranga yaqin bo'lgan piksellarni o'chiradi.

Buni aksini esa **Paint Bucket** (Vedro s kraskoy) uskunasi bajaradi. Agar siz shaffofsizlikni 100% dan pastrog'ini tanlagan bo'lsangiz unda **Magic Eraser** uskunasi orqali kerakli joylarni shaffof ko'rinishga keltirishingiz mumkin.



2.6-rasm. Magic Eraser uskunasi paneli

Background Eraser (fon uchun o'chirgich) asabobi bu fondagi keraksiz joylarni o'chiradi yoki kerakli ranga bo'yaydi. Bu uskunaning ustunligi shundaki u bilan aralash fonlarni yakdil xolatga va o'chirilayotgan zonani yoki chegaralarni xamoxangligini nazorat qiladi.



2.7-Background Eraser uskunasi paneli.

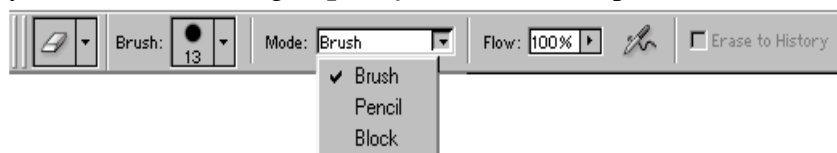
Qatlamlarni zonalarini uygunligi (Stiraniye chasti sloya)

1. Xoxlagan qatlamni tanlang. **Eraser** (uchirgich) uskunasini yordamida qatlamdagi keraksiz joylarni o'chirmoqchi bo'lsangiz unda **Lock transparent pixels** (Zafiksirovat prozrachniye tochki) bo'limiga bayroqchani o'rnatish shunda o'chirilayotgan qatlam undan oldingi qatlamni foniga ega bo'ladi. Agar **Lock transparent pixels** (Zafiksirovat prozrachniye tochki) bo'limidagi bayroqcha olib tashlansa unda o'chirilgan qisim shaffof xolatga o'tadi.

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

3. Opsiylar panelidan **Brush** (Kist) bo'limiga kiring va kerakli bo'lgan mo'yqalamni tanlang.

Mode (Rejim) bo'limidan kerakli rejimni tanlang: u yerda **Brush** (Mo'yqalam), **Pencil** (kalam) yoki **Block** (Blok) larni tanlang 2.8-rasmga qarang. Xo'l bo'yoqni akslantiruvchi **Brush** (Kist) bo'yash effektini tanlang. **Opacity** (Shaffofsizlik) parametrlarini ko'rsating.



2.8-rasm. Eraser uskunasining opsiylar paneli.

Avtomatik uchirish rejimi (Rejim avtomaticheskogo stiraniya)

Auto Erase (Avtolastik) o'z-o'zidan avtomatik tarzda ishlashga mo'ljallanganidir agar siz uning o'z xoxishingizga ko'ra ishlatmoqchi bo'lsangiz quydagilarni bajarishingiz shart.

1. Kerakli bo'lgan fon rangini tanlang. Bunda **Eyedropper** (Pipetka) uskunasidan rang tashlashda foydalanishingiz mumkin.

2. Kerakli bo'lgan qatlamni belgilang.

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

4. Opsiylar panelidan **Auto Erase** (Avtolastik) uskunasini ustiga bayroqni o'rnatish.

5. Tasvtrga shtrixlarni chizing. Asosiy pikseldan boshlab kerakli xududgacha kursorni tortib boring yoki boshqasiga maqul bo'lgan pikseldan boshlashingiz mumkin.

Nazorat savollari:

1. **Brush** uskunasini imkoniyatlarini sanab bering.
2. **Background Eraser** buyrug'i nima uchun ishlatiladi?
3. Obyekt rangi qanday o'zgartiriladi?

3-amaliy mashg'ulot

Matnlar bilan ishlash

Ishning maqsadi: Dastur funksiyalari bilan tanishish.

Vazifa:

1. Matn yaratish va uni tahrirlash.
2. Yaratilgan matnga effektlarni qo'llash.

Nazariy qism.

Photoshop 7 dasturida matn vektor ko'rinishiga ega. Dasturda tekst o'zining aniq chegara va konturlariga ega chunki dastur matnlarni ishlatayotganda vektor konturini qo'llaydi. Shu bilan bir qatorda matn xam rasm sifatlarini o'zida mujassamlashtirgan. Bu matn printerdan chiqarilishiga qaramay u PDF yoki EPS formatlarida saqlanishi va o'z tiniqligini saqlab qoladi.

Photoshop dasturi faqatgina tekstlarni kiritibgina emas balki ularni yozilayotgan vaqtida va yozilgandan so'ng xam ularni (tusini) rangini ko'rinishi xamda yo'nalishini o'zgartirish mumkin.

Matnni Yaratish(Sozdaniye teksta)

Photoshop dasturida matn yozish uchun **Ture** buyrug'i tanlanadi va avtomatik tarzda kerakli joyda o'z maxsus qatlamiga ega bo'lgan fonda yozila boshlaydi. Istalgan paytda uning ko'rinishini o'zgartirish mumkin. Masalan: shrift, uslub, kegl, rang, kerning, treking, oralikdagi interval, to'g'irlash, matn chiziqlarini hajmini. Bundan tashqari bir tekstni o'ziga bir qancha atributlarini kiritish mumkin (3.1- rasm).



3.1-rasm. Redaktirlanayotgan matn o'zgartirish va effektlar qo'lanilgan matn

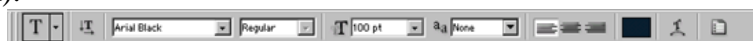
Shu bilan bir qatorda tekstning manosini mexanik tarzda o'zgartirish unga har xil effektlar qo'llash va u joylashgan qatlam ustida bir qancha imkoniyatlarni qo'llash mumkin. Tekst qatlami ustida qanday ammalar qo'llash mumkin? Unga fitrni qo'llash, tekstdan tozalash va raslarga to'ldirish mumkin. Bu ammalarni bajarish uchun eng avvalo tekst qatlamini **Layer > Rasterize > Ture** (Sloy > Preobrazovat v rastrovyy format > Tekst) uskunasini orqali belgilab undagi komandani tanlash kerak. 3.2- rasmda eng avvalo uni aktivlashtirib so'ngra filtr va turli qatlam effektlari qo'lanilgan.



3.2- rasm. Matnni yozilish chegarasini aniqlash.

Eslatma: Bitmap, Indexed Color i Multichannel, rijimida yaratilgan tekst uz qatlamiga ega bulmaydi va tugridan tugri ekran foniga tushadi va uni taxrirlam imkoniyati yo'qoladi.

Turli xildagi tekstlar (tahrirlanadigan va tahrirlanmaydigan) ko'rinishlari **Ture** (Tekst), **Layer** (qatlam), **Character** (Shrift), **Paragraph** (Abzas) uskunolari va opsiyalar paneli orqali yaratiladi (3.3-rasm).



3.3-rasm. Ture uskunasiining opsiyalar paneli.

Tahrirlanadigan matn qatlamini yaratish(Sozdaniye redaktiruemogo tekstovogo sloya)

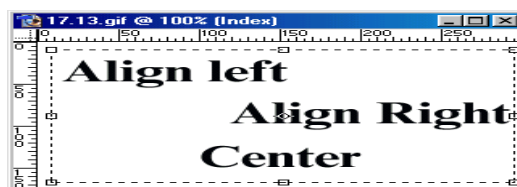
1. Eng avvalo **Ture** (Tekst) uskunasi T tugmasini bosish bilan aktivlashtiring.
2. So'ngra tekstni joylashtirish kerak bo'lgan ekrandagi qisimni o'lchamlarini sichqoncha orqali belgilang(so'zlar va tekstlar bir-biriga to'qnashib ketmasligi kerak). Yaxshisi har bir so'zni alohida qatlamga yozing shunda ularni bir-biridan mustaqil ravishda siljitish imkoni qo'lga kiritasiz.

3. Opsiylar panelida quydagi ishlarni bajaring:

- o **Ture** tugmasiga bosing va tekstning yo'nalishini ko'rsating(gorizontaal, vertikal);
- o Shiriftlar oilasini, uslubini keglni tanlang;

Shuningdek **Anti-aliased** (Moslashtirish) menyusidan tekst qatlam chegarasini ko'rsating: **Sharp** (Tiniq) **Crisp** (qattiq), **Strong** (kuchli), yoki **Smooth** (yumshoq). Bu tekstni soyasini ko'rinishlarini tubdan o'zgartiradi va tasvirga moslaydi.

Alignment (Viklyuchka) tugmalaridan biriga bosing va kerakli bo'lgan tekstni yozilish chegarasini ko'rsating (o'ngdan, chapdan, o'rtadan) (3.4- ramga) qarang.



3.4-rasm. Tekstni tekslash usullari

Opsiyalar panelidan tekstni rangini ko'rsating. Bundan tashqari tekst rangini **Swatches** (Obrazsi) va **Colors** (Sveta) palitralaridan xam belgilash mumkin.

4. Ekrandagi oynada tekstni kiriting.
5. Yangi tekst qatlamini yaratish uchun **Enter** tugmasini bosing agar sizga boshqa qatlam kerak bo'lmasa **Esc** tugmasini bosing.

Maslahat: Agar siz tekstlar bilan ishlayotganda kompyuter osilib qolaversa yoki tezligi pasaysa unda ochilgan qolgan kerak bo'lmagan shirift oynalarini yoping shunda dastur tezligi o'z holiga keladi.

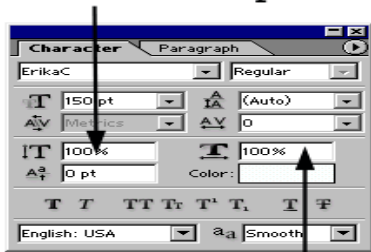
Maslahat: har safar teks yozishda yangi qatlamdan foydalanganingiz maqul va xatolikka ega bo'lgan qatlamlarni o'chirib tashlang.

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

Tekstni masshtablash (Masshtabirovaniye teksta)

Horizontal Scale (Masshtab po gorizontali) i **Vertical Scale** (Masshtab po vertikalni) buyruqlaridan tekstni joylashish shaklini o'zgartirish uchun foydalaning. Bir xil to'g'ri ko'rinishdagi masshtablash uchun quydagi ammalarga rioya qiling:

Масштаб по вертикали



Масштаб по горизонтали

character

character

character

character

3.5-rasm. Masshtabni kiritish

3.6-rasm. Tekst masshtabini o'zgartirishdan keyingi holat

Tekst uchun maxsus effektlar (Spesialniye effekti dlya teksta)

Eng avvalo quydagilarni eslab qoling. Agar siz tekstni ramkasini, masshtabini xajmini va tuzilishini o'zgartirish uchun uni tahrirlanadigan ko'rinishda bajarishingiz kerak va so'ngra tekstga maxsus effektlar qo'shish uchun uni rasm sifatiga keltirib so'ngra effektlarni qo'llashingiz mumkin.

V tugmasi orqali ishga tushuriluvchi **Move** (Siljitish) uskunasi orqali tekstni transformasiya qilish mumkin.

Show Bounding Box (Pokazat gabaritnuyu ramku) uskunasi bayroqchani o'rnatib **Layers** (Sloi) uskunasi orqali kerakli qatlamni belgilang. Ekranda tekst qatlami aks etadi.

Yakka holda kiritilgan jumla va so'zlarni quydagicha o'zgartirish mumkin:

Layers (Qatlam) oytasiga jumlaning kiriting va **Edit** (Pravka) menyusidan **Free Transform** (Proizvolnaya transformatsiya) buyrug'ini tanlang;

Sichqoncha bilan tekst oynasini kerakli shaklni olguncha surib boring bu vazifani boshqa uskunalar yordamida xam bajarish mumkin.

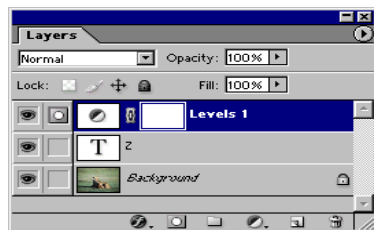
Matnni tavsir va matn orqasida joylashtirish (Otobrajeniye teksta pozadi slova s risunkom)

1. Tekstli qatlamni yarating.
2. Shu tekst qatlamidan nusxa oling va uni saqlab qo'ying.

3. Tekst nusxasini belgilanig va **Layer>Type>Convert to Shape** (Sloy > Tekst > Preobrazovat v figuru) komandasini tanlang. Tekst qatlami avtomatik rasmga aylanadi va uni tahrirlash endi mumkin emas.

4. **Layer>Change Layer Content>Levels** (Sloi>Izmenit soderjimoye sloya>Urovni) komandasini tanlang 3.7-rasmga qarang. Yozmagan qatlam siz boshqa qatlamni kiritmagunizcha nusxalash omborida qoladi va aktiv bo'lib turadi.

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



3.7-rasm.



3.8-rasm.

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

Ko'rinmaydigan matnlar yaratish (Sozdaniye ischezayushego teksta)

1. Tekst kiriting va uni qatlamini aktiv holatda qoldiring.
2. **Layers** (qatlam) oynasining pstki qismidan **Add a mask** (Dobavit masku) tugmasini bosning. Belgilangan joy yonida kichik belgi (maska) paydo bo'ladi.
3. G klavishasini yoki **Shift+G** tugmalar kombinasiyasini bosgan holda **Gradient** (Gradiyent) uskunasi ishga tushiring.
4. **Gradient** uskunasi yonidagi strelkani bosning va kerakli rangni tanlang. **Linear gradient** (Lineyniy gradiyent) tugmasiga bosning va **Normal** (Normalniy) rejimini tanlang shaffofsizlik qiymatini bering (1% dan 100% gacha).
5. Tekstni ustiga kerakli bo'lgan xududni ramka sifatida sizqoncha bilan belgilang va shu qismlar ocharadi yoki to'karadi 3.9- rasmga qarang.

Fading

Effect

3.9-rasm. Ko'rinmaydigan tekst

3.10-rasm. Qatlamga turli effektlarni qo'lanishi

Maslaxat. Tekstni effekt bilan ko'chirish uchun u joylashgan qatlamni aktivlashtiring va **Move** (Peremesheniye) uskunasi ishga tushiring.

Maslaxat. Agar siz effektini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz tekst joylashgan qatlam ustiga bosning shunda **Layer Style** muloqot oynasi paydo bo'ladi va undan boshqa effektlarni tanlashingiz mumkin.

Tekst qatlamini chegaralarini o'rash (Obvodka tekstovogo sloya)

Blending Options (Opsii smeshivaniya) paydo bo'luvchi oynasidan **Layers** (Sloi) buyrug'ini tanlang.

Style (Stil sloya) oynasining chap tarafida joylashgan **Stroke** (Obvodka) buyrug'i ustiga bosning va **Preview** (Predvaritelniy prosmotr) uskunasi bayroq o'rnatilganligini tekshiring. U yerdan quydagi bo'limlarni ko'rib chiqing va kerakli o'lchamlarni bering: **Structure** (Struktura) **Size** (O'lcham), **Position** (Joylashish holati) (ular tashqaridan va ichkaridan bo'lishi mumkin. **Outside** (Snaruji), **Inside** (Vnutri) yoki **Center** (markazdan)), **Blend Mode** (Rejim smeshivaniya), **Opacity** (Shaffofsizlik), **Fill Type** (bo'yash usuli) i **Color** (rang) 3.11- rasmga qarang.

OK tugmasini bosning (yoki Enter tugmasini bosning).



3.11-rasm. Tekstga **Stroke** effektini **Gradient** bo'yog'i bilan qo'lanilishi.

Nazorat savollari:

Dasturda matn konturini o'zgartirish uchun qaysi buyruqlardan foydalaniladi.

Qaysi uskuna yordamida Photoshop dasturida matnlarni yaratish mumkin.

Gradient (Gradiyent) uskunasi qaysi tugmalar yordamida ishga tushiriladi.

4-amaliy mashg'ulot.

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

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

Vazifa:

Qatlamlar xaqida tushuncha va yangi qatlam yaratish.

Xosil qilingan qatlam ustida bir nechta amallar bajarish.

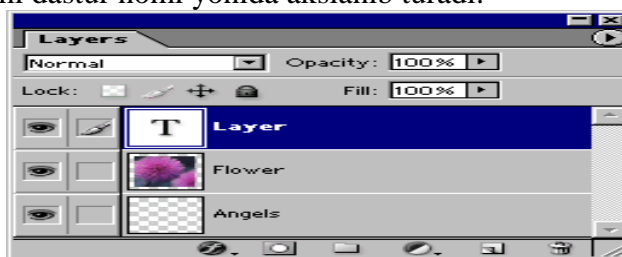
Xosil qilingan kama qatlamlarni o'chirib tashlash.

Nazariy qism.

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

Layers (Sloi) oynasida qatlamlar ustida turgan qatlamdan eng tagidagi qatlamgacha aks etirilgan. Bunda fon qatlami oxirida joylashadi (4.1-rasm). Hozirda belgilangan qatlam aktiv bo'lib ko'rinadi va faqat shu qatlam utida amallar bajarish mumkin.

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



4.1-rasm. Layers palitrasi

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

Yangi qatlam hosil qilish(Sozdaniye novogo sloya)

1. Eng avvalo 100% shaffof qatlam hosil qilish uchun **Create New Layer** tugmasi ustiga bosing.
2. Agar qatlamni o'lchamlarini o'zingiz bermoqchi bo'lsangiz unda Alt, tugmasini bosib turgan xolda **Create New Layer** tugmasini bosing va quydagicha yo'l tuting:
3. **Name** (Imya) bo'limida qatlamni nomini kiriting **Group With Previous Layer** (Sgruppirovat s predidushim sloyem) bo'limiga bayroqchani o'rnatish.
4. **Layers** (Sloi) palitrasidan ko'z va mo'yqalam ko'rinishidagi piktogrammalarga bayroqchani o'rnatish.

Mode (Rejim smeshivaniya) va **Opacity** (Neproзрачность) parametrlaridan tasvir uchun yangi parametrlarini bering (keynchalik bu parametrlar o'zgartirilishi mumkin).

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

Eslatma: Tasvir xajmini kamaytirish uchun **Layers** (Sloi) menyusidan **Palette Options** (Opsii palitri) buyrug'ini tanlang va shu tasvirga to'g'ri keladigan eng kichik xajmni tanlang.

Belgilangan qismni qatlamga aylantirish (Prevrasheniye videlennoy oblasti v sloj)

1. Belgilangan qismni hosil qiling.

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

3. Tasvirni belgilangan qismini yulib olib tashlash uchun **Layer > New > Layer Via Cut** (Sloy > Noviy > Posredstvom virezaniya) komandasini bajaring 4.2-rasm(**Ctrl+ Shift+J** tugmalari).



4.2-rasm. Layer 1 xiralashtirilgan fondan xosil qilingan tasvir.

Qatlamni siljitish(Peremesheniye sloja)

Layers (Sloi) oynasida o'zgartirish kiritmokchi bo'lgan qatlamni belgilang.

Move (Peremesheniye) uskunasi aktivlashtiring(V klavishi).

Qatlamni kursorni ushlabturgan xolatda qatlamni siljiting(4.3 va 4.4- rasm).



4.3-rasm. Amaldagi tasvir



4.4-rasm. Matnli qatlamni Move uskunasi yordamida siljitish.

Primechaniye: Auto Select Layer (Avtovideleniye sloja) bo'limida bayroqcha turgan bo'lsa **Move** (Peremesheniye) uskunasi yordamida tezda qatlamni siljitish mumkin, ammo bu siljitish shaffofligi 50% dan kam bo'lgan bo'lgan qatlamlar uchun ishlaymaydi.

Qatamlar bilan ishlash uchun uskunalar (Instrumenti dlya raboti so slojami)

Barcha uskunalar qatlamlar bilan ishlaydi, lekin bu bilan qatlamning shaffofsizligiga katta tasir o'tkazadi shuning uchun qatlam shaffofsizligini doimo nazorat qilib turing.

Qatlamni o'chirish(Udalenije sloja iz nabora)

Qatlamni o'chirishdan oldin uni nomini aktivligini tekshiring va uni belgilab o'chirib tashlang.

Qatlamga effektlar qo'llash(Primeneniye effektov sloja)

Qatlamga quydagi maxsus effektlarni qo'llash mumkin: **Drop Shadow** (Otbrosit ten), **Inner Shadow** (Vnutrennyaya ten), **Outer Glow** (Vneshneye svecheniye), **Inner Glow** (Vnutrenneye svecheniye), **Bevel and Emboss** (Skos i relyef), **Satin** (Atlas), **Color Overlay** (Naloveniye sveta), **Gradient Overlay** (Naloveniye gradiyenta), **Pattern Overlay** (Naloveniye uzora) va **Stroke** (Kayma). Effektlarni istalgan paytda istalgancha istalgan qatlamga qo'llash mumkin, lekin qatlamni shaffofsizligini tekshirib turing.

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

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

Effekt yonidagi galochka bu effekt shu qatlamga qo'lanilganini ko'rsatadi. Qatlam effektlarini asosiy fon uchun qo'llash mumkin emas.

Xamma qatlamlarni birgalikda ishlatish (Zadeystvovaniye vsekh slojev).

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

Ikki qatlamni birlashtirish (Sliyaniye dvux slojev)

Birlashtirmoqchi bo'lgan ikki qatlamdan qaysi birisi oldinroq bo'lsa uni belgilang.

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

Qatlamlarni birlashtirish (Obyedineniye slojev)

Diqqat: Flatten Image (Ploskoye izobrajениye) komandasi qatlamlarni pastdan boshlab birlashtiradi va yashirilgan qatlamlarni avtomatik tarzda o'chiradi.

Xamma qatlamlar ko'rinib turganligiga amin bo'ling va qaysi qatlam aktiv bo'lishi muxim emas.

Layers (Sloi) menyusidan **Flatten Image** (Ploskoye izobrajениye) komandasini tanlang. Agar dasturda bekitilgan qatlamlar bo'lsa unda ogoxlantirish beriladi va OK tugmasini bosish va birlashtirishni davom ettiring. Agarda pastki qatlamlarda ko'rinmaydigan nuqtalar bo'lsa ular ok ranga kiradi.

Qatlamni o'chirish (Udalenie sloya)

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

Qatlamni o'chirishni yana bir usuli keraksiz qatlam nomi ustiga olib borib sichkonchani o'ng tugmasini bosish va menyusidan **Delete Layer** (Udalit sloj) bo'limini tanlang xamda Yes tugmasini bosish.

Nazorat savollari:

1. Qanday usulda qatlamlar xosil kilinadi?
2. Qatlamlarga kanday effektlar kulash mumkin?
3. Ajratilgan kisimda yangi qatlamni xosil kilishni ko'rsatib bering.

Laboratoriya ishlarini bajarish uchun variantlar

1-variant

1. Ishchi oynada yangi fayl ochish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Yangi ishchi oyna oching va fayl nomini o'z ismingiz bilan atang. Oyna o'lchamlarini (800x600) qilib o'rnatish va tagfonini rangli qilib tanlang. Ishchi oynada uskunalar panelidan foydalanib ellips ko'rinishidagi sohani ajratish va uning ichiga ARXITEKTOR degan yozuvni gorizantal yoysimon shaklda yozib joylashtiring.

2-variant

1. Ishchi oynada so'nggi faylni ochish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. **Shtamp** uskunasiidan foydalanib fototasvirning aynan nusxasini uning yonida yarating.

3-variant

1. Ishchi oynada yangi faylni xotiraga saqlash tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Berilgan fototasvirni **[Shift]+[Alt]+[Ctrl]** tugmalari majmuasidan foydalanib ishchi oynasida nusxasini hosil qiling.

4-variant

1. Ishchi oynada yangi fayl ochish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Rasmni to'rtta qilib nusxalang va yonma–yon hamda tagma-tag joylashtiring va «**Sloy**» menyu bandidan foydalanib har bir qatlamga alohida effekt bering.

5-variant

1. Ishchi oynadagi faylni boshqa joyga qirqib nusxalash tartibini yozma bayon qilib bering.
2. «**Sloy**» menyu bandidan foydalanib har bir qatlamlarga berilgan effektlarni **Ubrat vse effekti** buyrug'i orqali bekor qiling va **Udalit sloj** buyrug'i orqali birinchi va uchinchi qatlamlarni o'chirib tashlang.

6-variant

1. Ishchi oynadagi faylni boshqa joyga to'g'ridan-to'g'ri nusxalash tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Berilgan fototasvirda uchinchi ko'zni yasash amalini [**Alt**] tugmasi va **Shtamp** uskunasiidan foydalanib bajaring.

7-variant

1. Ishchi oynada xolstni burash tartibini yozma bayon qilib bering.
2. «**Izobrajeniye**» menyu bandi **Rejim** papkasi yordamida berilgan rangli tasvirni quyidagi rejimlarda ifodalang: 1) **Oq-qora**; 2) **Dvusvetniy**;
3) **Multikanalniy**; 4) **Bitoviy**.

8-variant

1. Ishchi oynada «**Izobrajeniye**» menyu bandida **xolstni** o'lchamlarini o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Yangi ishchi oyna oching va fayl nomini o'z ismingiz bilan atang. Oyna o'lchamlarini (300x400) qilib o'rnatish va tagfonini rangsiz qilib tanlang. Ishchi oynada **Alanga** so'zini yozib olovli yozuvni hosil qiling.

9-variant

1. Uskunalar panelini o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Yangi ishchi oyna oching va fayl nomini o'z ismingiz bilan atang. Oyna o'lchamlarini (400x400) qilib o'rnatish va tagfonini rangli qilib tanlang. Ishchi oynada **ARXITEKTOR** degan yozuvni yozib **Stili** muloqat oynasi yordamida turli effektlar bering.

10-variant

1. Uskunalar panelini o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. «**Filtr**» menyu bandidan foydalanib turli dizaynli yozuvlarni hosil qiling.

11-variant

1. Tasvirning to'la ekranli ko'rinishini hosil qilish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Fototasvirni montaj qilish uchun uning o'lchamlarini (3x4),(6x9),(15x18) shakllarida tasvirlang.

12-variant

1. Tasvirni to'laligicha belgilash va inkor qilish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Yangi ishchi oyna oching va fayl nomini o'z ismingiz bilan atang. Oyna o'lchamlarini V3 qilib o'rnatish va tagfonini rangli qilib tanlang. Ishchi oynada qor tagida qolgan yozuvni tuzing.

13-variant

1. Tasvirni alohida ajratib belgilash va inkor qilish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Berilgan fototasvirni **Izobrajeniye** menyu bandi **Xolst** papkasi yordamida turli yo'nalishlar bo'yicha buring va yonma-yon joylashtiring.

14-variant

1. Tasvirning dublikat nusxasini yaratish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Ixtiyoriy tasvirni tanlang va tasvirni turli ramkalarga joylashtiring hamda tag qatlam bilan birlashtiring.

15-variant

1. Adobe onlayn buyrug'ining vazifasini yozma bayon qilib bering.
2. Yangi ishchi oyna oching va fayl nomini o'z ismingiz bilan atang. Ishchi oynada nur taratayotgan gullar tasvirini hosil qiling.

16-variant

1. Tasvirga turli yozuvlarni joylashtirish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Yuqoridan pastga nur taratib tasvirni yoritayotgan lampochka tasvirini yasang.

17-variant

1. Yangi ochilayotgan oynaning o'lchamlarini o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Shaxmat doskali sirtqi hoshiyasi ko'k va ichki hoshiyasi sariq gilam tasvirini yasang.

18-variant

1. Yangi ochilayotgan oynani tagfonini rangli qilib o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Yangi ishchi oyna oching va fayl nomini o'z ismingiz bilan atang. Oyna o'lchamlarini (8x10) qilib o'rnatib va tagfonini rangli qilib tanlang. Ishchi oynada uskunalar panelidan foydalanib naqshli ko'rinishidagi sohani ajrating va uning ichiga ARXITEKTOR degan yozuvni to'liqinli yoysimon shaklda yozib joylashtiring.

19-variant

1. Yangi ochilayotgan oynani tagfonini rangsiz oq qilib o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Gul tasviri tushirilgan sirtqi hoshiyasi ko'k , ichki hoshiyasi och qizil ramkali gilam tasvirini yasang.

20-variant

1. Yangi ochilayotgan oynani tagfonini tiniq(shaffofli) qilib o'rnatish tartibini yozma bayon qilib bering.
2. Shaxs siymosi tushirilgan gilam tasvirini yasang.

21-variant

1. Transformatsiya buyrug'ining vazifasini yozma bayon qilib bering.
2. **Adobe Photoshop** redaktorini ishga yuklang birorta manzarani ishchi oynaga chaqirib oling va «**Filtr**» menyu bandi **Vo'chitaniye** buyrug'idan foydalanib uning biror bo'lagini qirqib oling.

22-variant

1. **Lasso** qurilmasiga yozma izoh bering.
2. **Adobe Photoshop** redaktorini ishga yuklang birorta manzarani ishchi oynaga chaqirib oling va «**Filtr**» menyu bandi **Sjijeniye** buyrug'idan foydalanib uning biror bo'lagini ajratib cho'zish ishlarini bajaring.

23-variant

1. **Adobe Photoshop** redaktoriga yozma izoh bering.
2. **Adobe Photoshop** redaktorini ishga yuklang birorta manzarani ishchi oynaga chaqirib oling va «**Filtr**» menyu bandi **Render (bermoq)** buyrug'idan foydalanib fotomanzarani qorongulikda to'rt xil rangli manzarada (**Circle of Light**) shaklida yoritib.

24-variant

1. **Adobe Photoshop** redaktori menyusiga yozma izoh bering.
2. **Adobe Photoshop** redaktorini ishga yuklang birorta manzarani ishchi oynaga chaqirib oling va «Filtr» menyu bandi **Render (bermoq)** buyrugʻidan foydalanib fotomanzarani qorongulikda toʻrt xil rangli manzarada (**Blue Omni - avtokoʻk**) shaklida yoriting.

25-variant

1. **Adobe Photoshop** redaktor ihaqida tushuncha.
2. **Adobe Photoshop** redaktorini ishga yuklang birorta manzarani ishchi oynaga chaqirib oling va «Filtr» menyu bandi **Render (bermoq)** buyrugʻidan foydalanib fotomanzarani qorongulikda (**Default-majburiyatsizlik**) shaklida yoriting.

Photoshop dasturidan foydalanib variant topshiriqlarini bajarish uchun amaliy koʻrsatmalar.

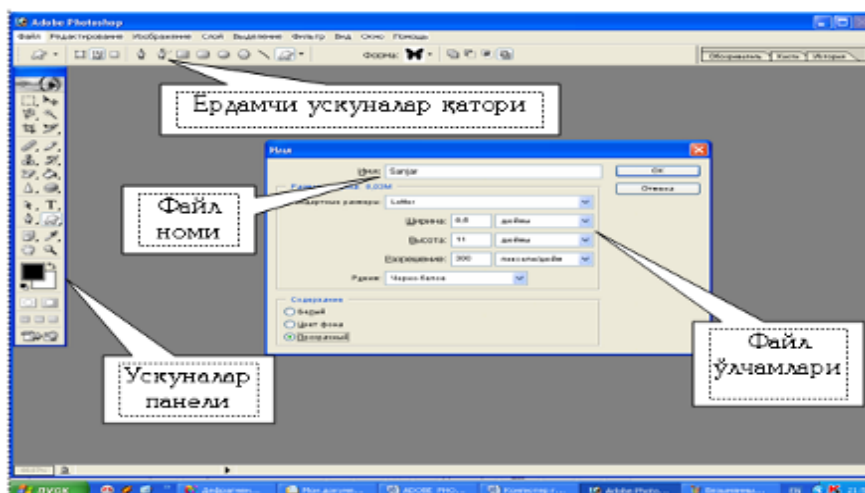
1-topshiriq

Photoshop dasturidan foydalanib turli shaklli yozuvlarni figuralar boʻylab hosil qilish:

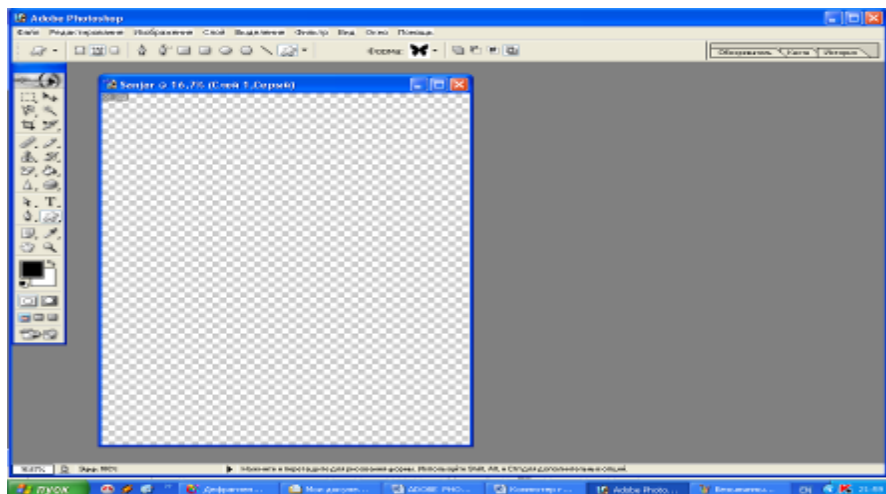
1. Yangi ishchi oyna oching, uni oʻz ismingiz bilan nomlang, oyna oʻlchamlarini **Latter** oʻlchamida tanlab oling va tagfonini shaffofrang qilib tanlang. Hosil qilingan ishchi oynada toʻrtburchakli ramkaning rasmini chizing, uning ichiga **ARXITEKTOR** yozuvini vertikal yoysimon shaklda yozib figura oʻrtasiga joylashtiring.
2. Yangi ishchi oyna oching, uni oʻz ismingiz bilan nomlang, oyna oʻlchamlarini (1280x720) oʻlchamida tanlab oling va tagfonini rangli qilib tanlang. Hosil qilingan ishchi oynada uskunalar panelidan foydalanib ellips koʻrinishidagi sohani hosil qiling, uning ichiga **ARXITEKTOR** yozuvini gorizantal arka shaklida yozib figura oʻrtasiga joylashtiring.
3. Yangi ishchi oyna oching, uni oʻz ismingiz bilan nomlang , oyna oʻlchamlarini (640x480) oʻlchamida tanlab oling va tagfonini rangsiz qilib tanlang. Hosil kilingan ishchi oynada uskunalar panelidan foydalanib ellips koʻrinishidagi sohani hosil qiling, uning ichiga **ARXITEKTOR** yozuvini gorizantal quyiga yoysimon (**umensheniye duga**) shaklida yozib figura oʻrtasiga joylashtiring.

Bajarish boʻyicha amaliy koʻrsatma:

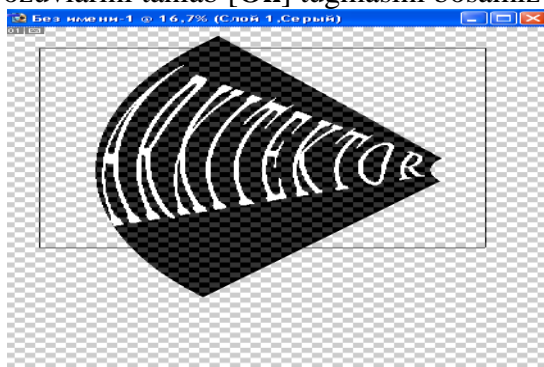
- 1) Dasturni ishga tushirganimizdan soʻng «**Fayl**» menyu boʻlimiga kirib «**Noviy**» buyrugʻini bajarilishga oʻtamiz yoki [**CTRL**]+[**N**] tugmachalar majmuasidan foydalanamiz. Natijada yangi fayl nomini va parametrlarini koʻrsatish uchun muloqat oynasi ochiladi.



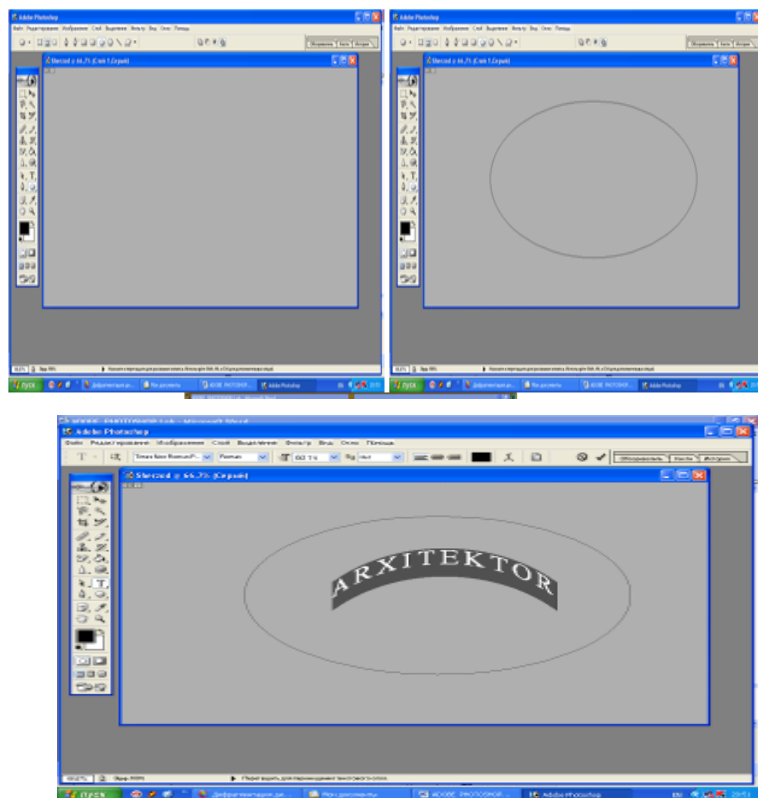
Biz «Imya» degan joyida fayl nomini ko'rsatamiz: masalan **Grafika**. So'ngra o'lchamlarini tanlaymiz «**Standartniye razmeri**» oynasiga kirib **Latter** yozuvini tanlaymiz. So'ngra **rejim**: «**Cherno-beloye**»; **Soderjaniye**: «**Prozrachniy**». Keyin [OK] tugmasini bosamiz, ekranda biz tanlagan oyna hosil bo'ladi.



Uskunalar panelidan «**Uskuna forma(U)**» tugmachasiga sichqoncha ko'rsatkichini keltirib chap tugmasini bosamiz va uskunalar qatorida uning forma belgilari hosil bo'ladi kerakli ramkani tanlab ishchi oynada ushbu shaklni hosil qilamiz. **ARXITEKTOR** yozuvini vertikal yoysimon shaklda joylashtirish uchun tekst o'lchamini 43 qilib tanlaymiz. So'ngra sichqonchani o'ng tugmasini bosib hosil bo'lgan kontekstli menyudan «**Deformatsiya teksta**» buyrug'ini ishga tushiramiz va ekranda «**Iskajeniye tekst**» muloqat oynasidan «**Stil**»ga duga(yoy) va «**Vertikal**» yozuvlarini tanlab [Ok] tugmasini bosamiz va tekstni yozamiz.



2) Dasturni ishga tushirganimizdan so'ng «**Fayl**» menu bo'limiga kirib «**Noviy**» buyrug'ini bajarilishga uzatamiz yoki [CTRL]+[N] tug'machalari majmuasini ishga tushiramiz. Natijada yangi fayl nomini va parametrlarini ko'rsatish uchun muloqat oynasi ochiladi. Biz «Imya» degan joyida fayl nomini ko'rsatamiz: masalan **teatr**; so'ngra o'lchamlarini tanlaymiz «**Standartniye razmeri**» oynasiga kirib (1280x720) yozuvini tanlaymiz. Keyin rejim: «**Cherno-beloye**»; **Soderjaniye**: «**Svetniye**» parametrlarini o'rnatib, [Ok] tugmasini bosamiz, ekranda biz tanlagan oyna hosil bo'ladi. Uskunalar panelidan kerakli ellipsni tanlab, ishchi oynasida ellipsli sohani hosil qilamiz. **ARXITEKTOR** yozuvini gorizantal arka shaklida joylashtirish uchun tekst o'lchamini 43 qilib tanlaymiz. So'ngra sichqonchani o'ng tugmasini bosamiz va hosil bo'lgan kontekstli menyudan «**Deformatsiya teksta**» buyrug'ini ishga tushiramiz. Ekranda «**Iskajeniye tekst**» muloqat oynasidan «**Stil**»ga arka va «**Gorizantal**» yozuvlarini tanlab [Ok] tugmasini bosamiz, keyin tanlangan matnni yozamiz.



3) Dasturni ishga tushirganimizdan so'ng «**Fayl**» menyu bo'limiga kirib «**Novoy**» buyrug'ini bajarilishga uzatamiz yoki [**CTRL**]+[**N**] tugmachalari majmuasini ishga tushiramiz. Natijada yangi fayl nomini va parametrlarini ko'rsatish uchun muloqat oynasi ochiladi. Biz «**Imya**» degan joyida fayl nomini ko'rsatamiz: masalan **Sanjar** ; so'ngra o'lchamlarini tanlaymiz «**Standartno'ye razmero**» oynasiga kirib (640x480) yozuvini tanlaymiz. So'ngra **rejim: «Cherno-beloye»** ; **Soderjaniye** : «**Beloye**» parametrlarini o'rnatib, [**Ok**] tugmasini bosamiz , ekranda biz tanlagan oyna hosil bo'ladi. Uskunalar panelidan «**Polzovatelskiy uskuna forma(U)**» tugmachasiga sichqoncha ko'rsatkichini keltirib chap tugmasini bosamiz va uskunalar qatoridan kerakli formani tanlab, ushbu ko'rinishli sohani hosil qilamiz. **ARXITEKTOR** yozuvini gorizantal quyiga yoysimon (**umensheniye duga**) shaklda joylashtirish uchun tekst o'lchamini 43 qilib tanlaymiz. So'ngra sichqonchani o'ng tugmasini bosib hosil bo'lgan kontekstli menyudan «**Deformatsiya teksta**» buyrug'ini ishga tushiramiz va ekranda «**Iskajeniye teksta**» muloqat oynasidan «**Stil**»ga **umensheniye duga** va «**Gorizantal**» yozuvlarini tanlab [**Ok**] tugmasini bosamiz, keyin tanlangan matnni yozamiz.

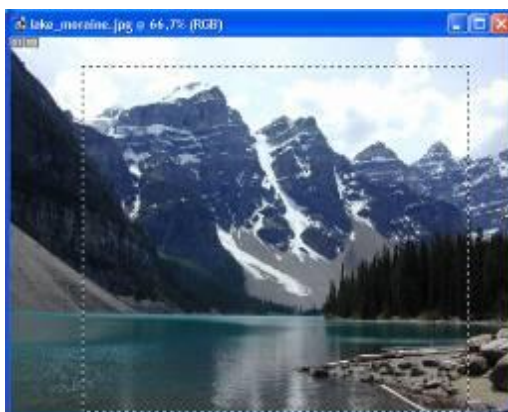


2-topshiriq

1. **Adobe Photoshop** redaktorini ishga yuklang birorta manzarani ishchi oynaga chaqirib oling va «Filtr» menyu bandi **Vichitaniye** buyrug‘idan foydalanib uning biror bo‘lagini qirqib oling.

Bajarish tartibi

Vichitaniye buyrug‘idan foydalanib rasmga ishlov beramiz. Buning uchun «Fayl» menyu bandi **Otkrit** buyrug‘idan foydalanib kerakli obyektни chaqirib olamiz.



1-rasm. Lake_moraine (ko‘l bo‘yida).

So‘ngra «**Filtr**» menyu bandiga kirib, **Vichitaniye** (ayirish, ajratib olish) buyrug‘ini bajarilishga uzatamiz. Ekranda **Extract** (ko‘chirma, parcha) muloqat oynasi hosil bo‘ladi. Uning chap yon tomonida quyidagi uskunalar joylashadi:

- 1) qalam-bo‘yaash yoki belgilash uchun;
- 2) Zalivka-rangni quyish-to‘kish yoki birdaniga to‘liq bo‘yash;
- 3) Lastik-o‘chirgich;
- 4) Lupa-tasvirni kattalashtirish(+) yoki kichiklashtirish(-) va boshqa uskunalar.

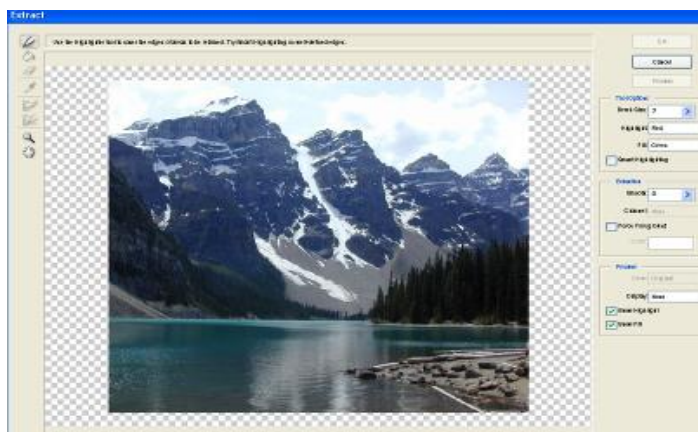
O‘ng yon tomonida quyidagi buyruqlar o‘z ifodasini topadi:

Ok tugmachasi bosilsa ushbu amallar bajarilishga uzatiladi; **Cancel** tugmachasi bosilsa esa amallar bajarilishi inkor qilinadi.

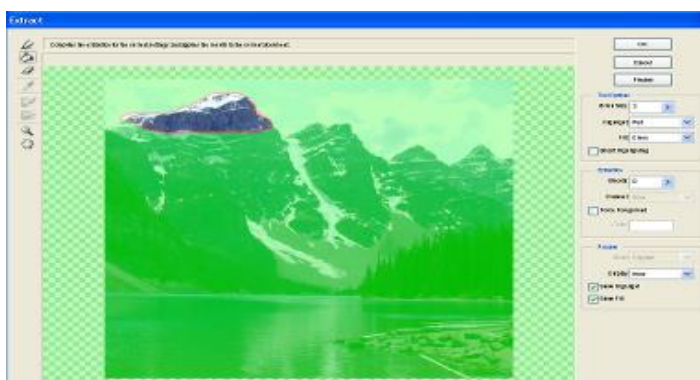
Keyin **Toll Options** (erkin uskuna) bo‘limiga kirib ishlatilayotgan uskunaning **Brush Size** (kist o‘lchami) o‘lchamini va navbatdagi bo‘limdan rangini hamda fonini tanlab olib unga ishlov berishimiz mumkin.



2-rasm. Shaklning ajratib olingan qismi.



3-rasm. Vichitaniye buyrug'i ishga tushirilgandan keyingi holat.



4-rasm. Qirqib olingan qism.



5-rasm. Qirqib olingandan keyigi manzara.

3-topshiriq



6-rasm. Tabiat manzarasi (ko'l bo'yida).

Ushbu tabiat manzarasini tanlab olamiz. «**Filtr**» menyu bandi **Sjijeniye** buyrug'idan foydalanib tog' manzaralarini o'zgartiramiz va quyidagi manzarani hosil qilamiz.

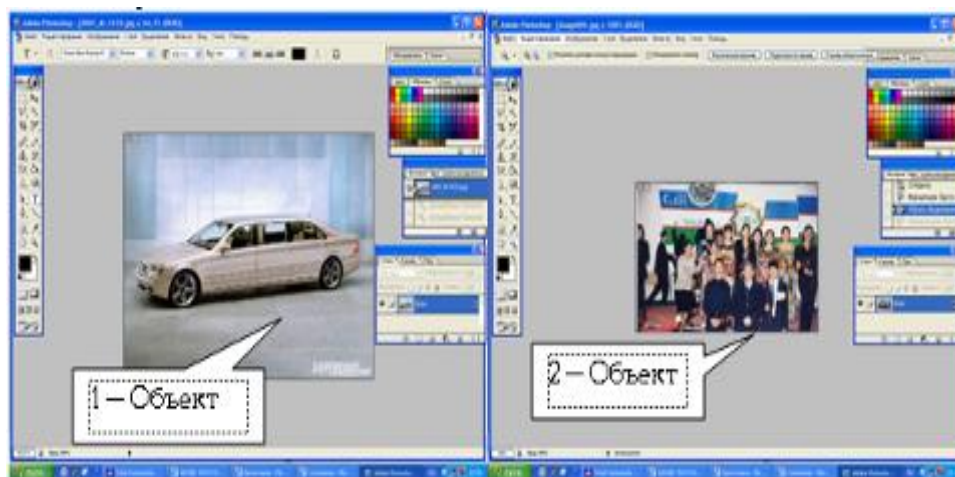


7-rasm. Chuzish,egish

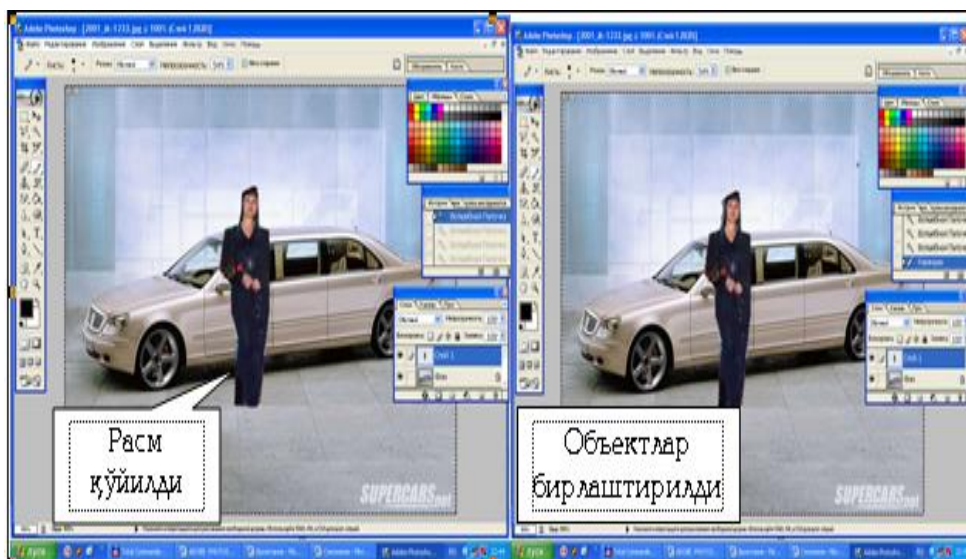


8-rasm. Tundlashtirish(g'uborlashtirish)

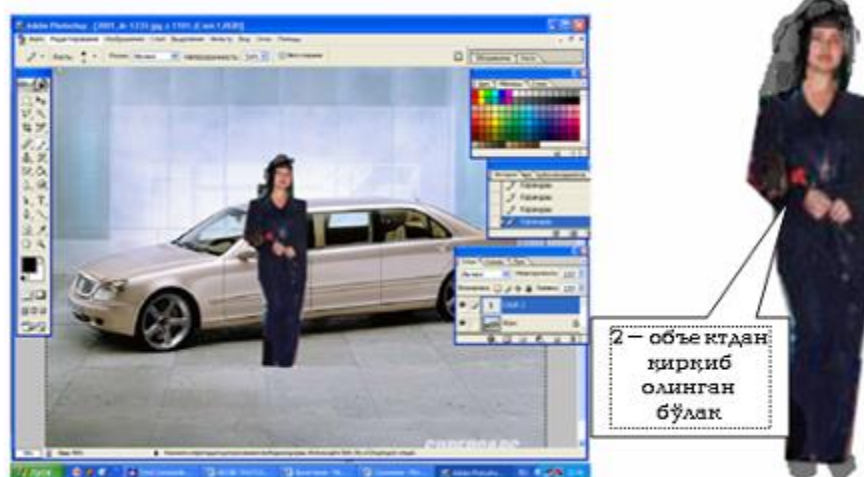
quyida berilgan rasmlardan foydalanib ikkinchi rasmdan obyektning bir bo'lagini qirqib olib birinchi obyektga olib o'tib joylashtiramiz va qatlamlarni birlashtirib yangi obyekt hosil qilish.



9-rasm.



10-rasm.



11-rasm.



12-rasm. Ishlov berilgandan keyingi holati.

4-topshiriq

Fototasvirni aynan nusxalash.

Fototasvirni aynan nusxalash uchun ixtiyoriy tasvirni ishchi oynasida ochamiz va yonidan uning nusxasini hosil qilamiz.

Bajarish tartibi: «Fayl» menyu bandidan **Otkrit** buyrug'i yordamida kompyuter xotirasida mavjud yoki biror ma'lumot kirituvchi(skaner) orqali, yoki biror ma'lumot tashuvchilar(**CD-R, DVD-R, Flesh disk**) orqali kiritilgan rasmlardan birini ochamiz va uskunalar panelidagi **Shtamp(Shtamp kopii)** uskunasi aktivlashtirib tasvir ustiga sichqoncha ko'rsatgichini keltirib **[Alt]** tugmachasini bir marotoba bosamiz.



4.1-rasm. Tasvirning dastlabki ko'rinishi.

So'ngra sichqoncha ko'rsatgichini fototasvir yoniga keltirib chap tugmachasini bosamiz ekranda shtamp ko'rinishi va undan ma'lum masofada tasvir ustida plyus(+) shaklidagi belgi hosil bo'ladi. Sichqoncha ko'rsatgichini tasvir da Ushbu belgiga qarab harakatlantiramiz. Shtamp siljigan joylarda tasvirning aynan nusxasi hosil bo'ladi.



4.2-rasm. Tasvirning ayqash nusxasi.

5-topshiriq

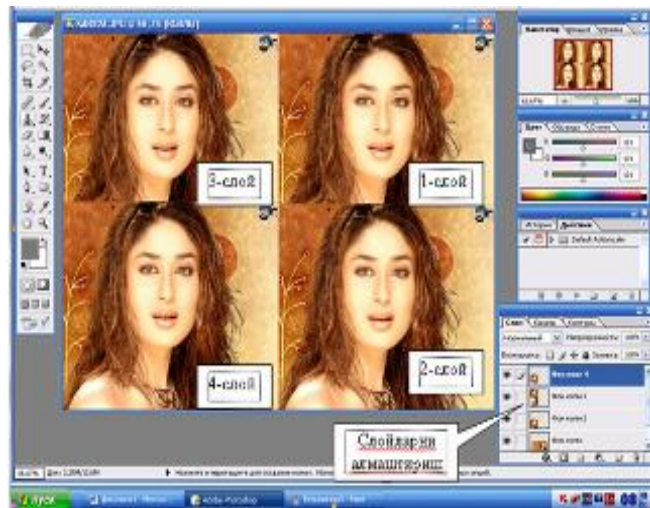
Fototasvirdan yoki boshqa obyektidan nusxa ko'chirishbuning uchun tasvirning ustiga sichqoncha ko'rsatgichini keltirib qo'yib **[Shift]+[Alt]+[Ctrl]** tugmalari majmuasini bosib turigan holda sichqonchaning chap tugmasini bosib turgan holda, istagan yo'nalishga harakatlantiramiz va **[Shift]+[Alt]+[Ctrl]** tugmalarini ko'yib yuboramiz.



5.1-rasm. Tasvirning dastlabki shakli

6-topshiriq

Rasmni to'rtta qilib nusxalash va yonma yon hamda tagma tag joylashtirishni amalga oshiring.

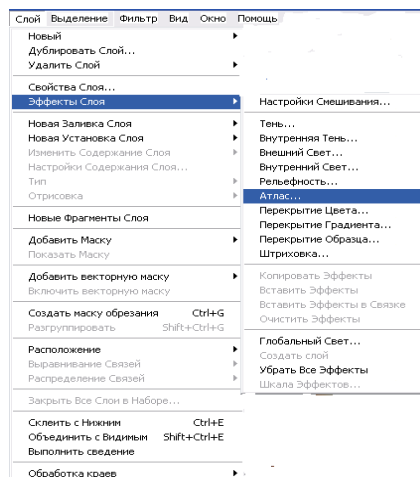


Rasmni ko'chirilgandan keying shakli.

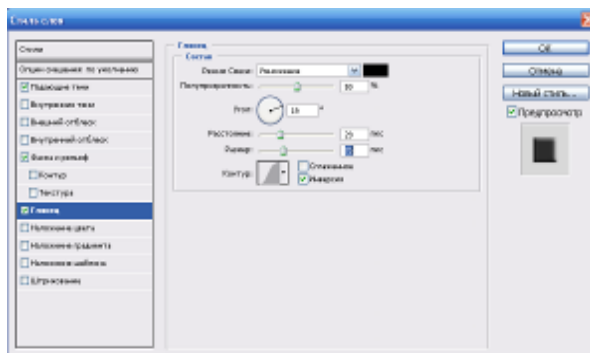
7-topshiriq

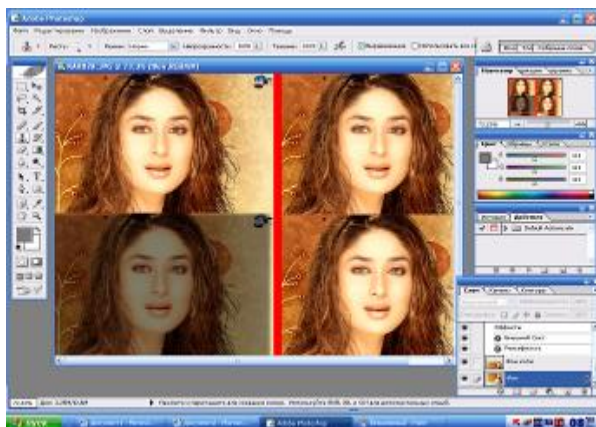
To'rtta qatlamda turgan rasmlarga alohida qatlamlar sifatida qarab har biriga turlicha effektlar berish.

Birinchi qatlam ustiga sichqoncha ko'rsatgichini qo'yib chap tugmasini bir marotoba bosamiz va «Sloy» menyu bandiga kirib **Effekti sloya** papkasidan **Atlas** effektini tanlaymiz va OK tugmasini bosamiz.



Xuddi shunday ikkinchi qatlamga ramka,uchinchi qatlamga va to'rtinchi qatlamlarga ham kerakli effektlarni tanlab quyidagi ko'rinishdvgi tasvirni hosil qilamiz.

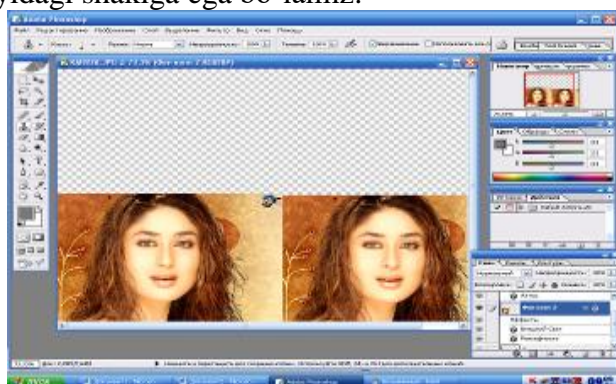




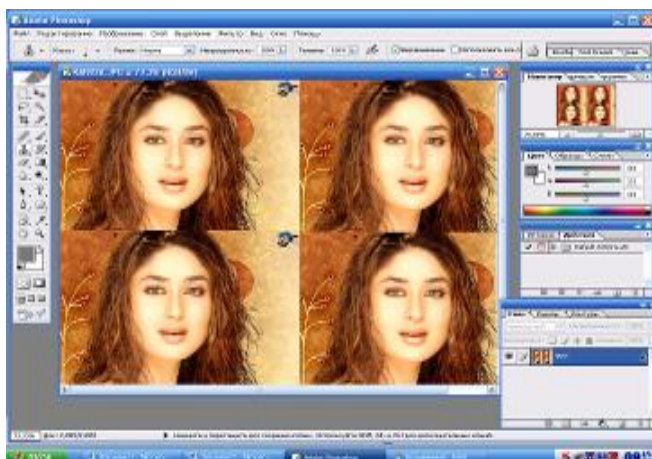
8-topshiriq

«Sloy» menyu bandidan foydalanib qatlamlarga berilgan effektlarni **Ubrat vse effekti** buyrug'i orqali bekor qilish va **Udalit sloy** buyrug'i orqali birinchi va uchinchi qatlamlarni o'chirib tashlash

«Sloy» menyu bandiga kirib **Udalit sloy** papkasidan **Sloy** buyrug'ini ishga tushiramiz va ekranda «**Udalit sloy «Fon kopii 3»**» degan muloqat oynasi hosil bo'ladi. Agar **DA** tugmachasini bossak ko'rsatilgan qatlamni olib tashlaydi, **NET** tugmachasini bossak amalni bekor qiladi. Biz shu jarayonni davom ettirib birinchi va uchinchi qatlamlarni foni bilan, birgalikda o'chirib tashlaymiz. Natijada quyidagi shaklga ega bo'lamiz.

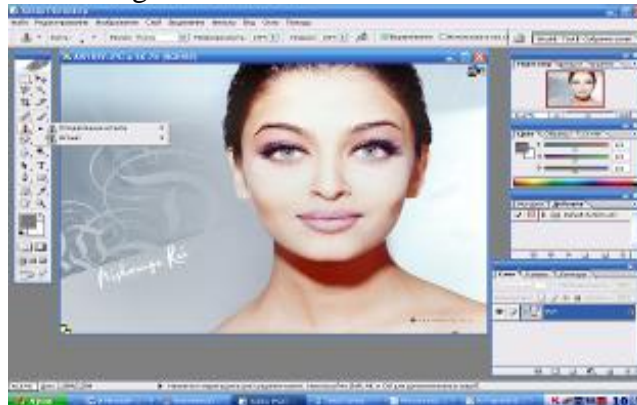


Bundan tashqari biz hosil qilingan to'rtta qatlamlarni bita yagona qatlamga birlashtirishimiz mumkin. Buning uchun «**Sloy**» menyu bandidan **Obyedinit s Vidimim** buyrug'i yoki **[Shift]+[Cnrl]+[E]** tugmachalari majmuasini ishga tushirish orqali bajarish mumkin. Bu amaldan so'ng har to'rtala qatlam ham yagona bita qatlamga aylanadi. +uyida turta qatlamning birlashtirilgan holati.

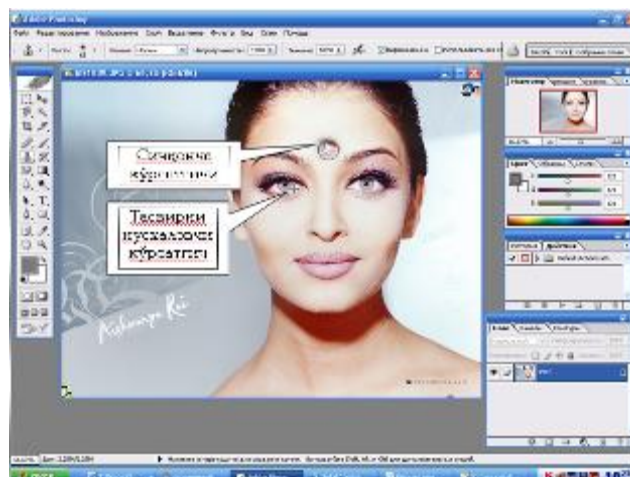


9-topshiriq

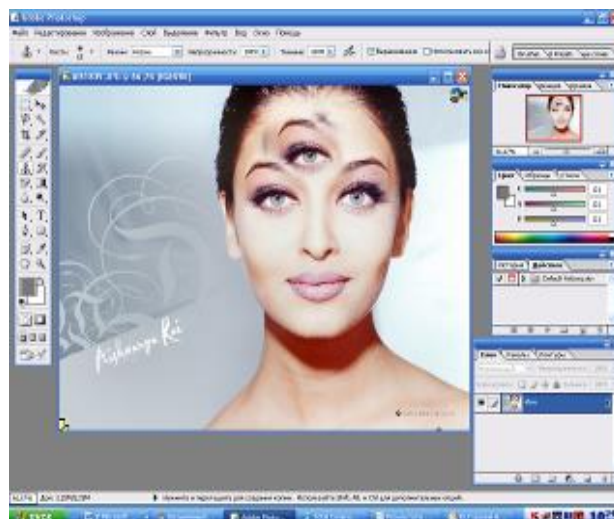
Berilgan fototasvirda odamga uchinchi ko'zni yasash. Buning uchun fototasvirni ishchi oynaga chaqirib olamiz va uskunalar panelidan **Shtamp** uskunasi aktivlashtiramiz. Uning **Shtamp kopi (S)** yordamchi uskunasi aktivlashtiramiz. Tasvir ustiga sichqoncha ko'rsatgichini keltirib **[Alt]** tugmachasini bosib.



Sichqoncha ko'rsatgichini ko'z chiziladigan joyga qo'yding, ko'z ustida uni akslantiruvchi (+) belgisi hosil bo'ladi. Shu ko'rsatgichni sichqonchani chap tugmasini qo'yib yubormasdan ko'zning butun sathi bo'ylab harakatlantiramiz.



Shtamp kisti o'lchamini qancha katta tanlasak, shakl shuncha tez yasaladi. Ba quyida chizilgan shakl yaratiladi.



10-topshiriq

Berilgan rangli tasvirni turli rejimdagi ko'rinishlarda tasvirlash

Fototasvirni ekranda ochamiz keyin «Izobrajениye» menyu bandidan **Rejim** papkasiga kiramiz va ko'rsatilgan buyruqlarni tanlab ketma-ket bajaramiz.



11- topshiriq

Olovli yozuvlarni hosil qilish

Bunday yozuvlarni hosil qilish ko'proq dizaynerlar uchun qo'l keladi. Uni tuzish uncha murakkab emas. Dastlab fayl menyu bandini ochamiz, **Noviy** buyrug'i yoki **[Ctrl]+[N]** tugmalari majmuasini ishga tushiramiz va Yangi oyna ochamiz. Oyna foni oq bo'lsin. Matnning uskunalari panelidagi **T** belgisini aktivlashtirib gorizontaal yo'nalishda yozamiz. Matnning o'lchamini va shaklini tanlaymiz va rangini qizil yoki sariq rangda tanlaymiz. ~Effekt berish uchun avvalo uni «**Sloy**» menyu bandiga kirib **Skleit sloj** buyrug'i orqali tag qatlamga mahkamlaymiz. So'ngra «**Filtr**» menyu bandi orqali effektlaymiz.



Bundan tashqari Flitr menyu bandi yordamida ham turli dizaynli yozuvlar tuzish mumkin



Yozuvlarga Stili oynasi yordamida effekt berish



Tasvirning dastlabki shakli



Tasvirning ishlov berilgandan keying holatlari.

Berilgan fototasvirni turli yo‘nalishlar bo‘yicha burash va joylashtirish



12-topshiriq

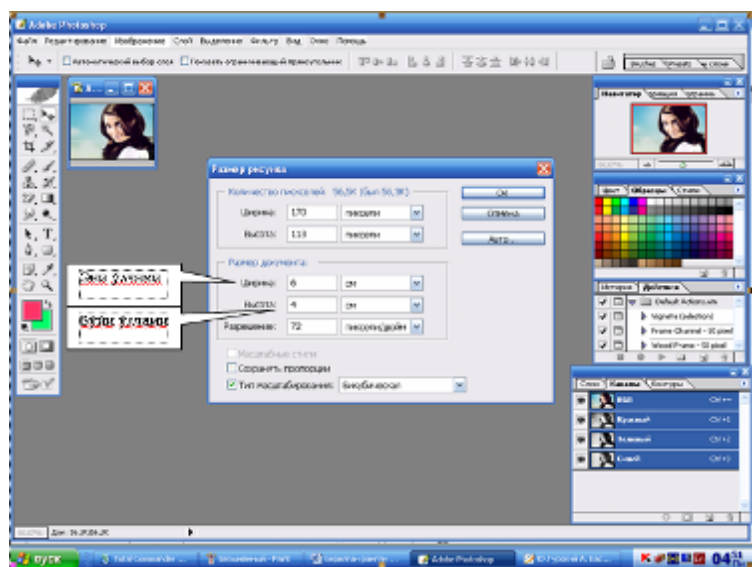
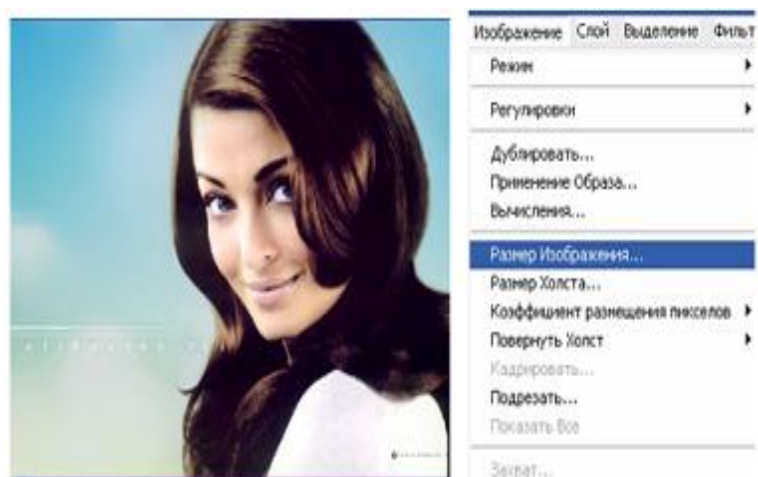
Avvalo yangi ishchi oynani ochib **SHOW** yozuvini tuzib olamiz va uni tag qatlamga mahkamlaymiz. Endi qorni hosil qilamiz. Kist uskunasi uskunalar panelidan aktivlashtirib olamiz. Kist uskunasi yordamida qorni hosil qilamiz.



13-topshiriq

Fototasvirning o‘lchamlarini o‘zgartirish

Izobrajeniye menyu bandidan **Razmer Izobrajeniya** buyrug‘ini ishga tushiramiz va ekranda tasvir va quyidagi muloqat oynasi hosil bo‘ladi.

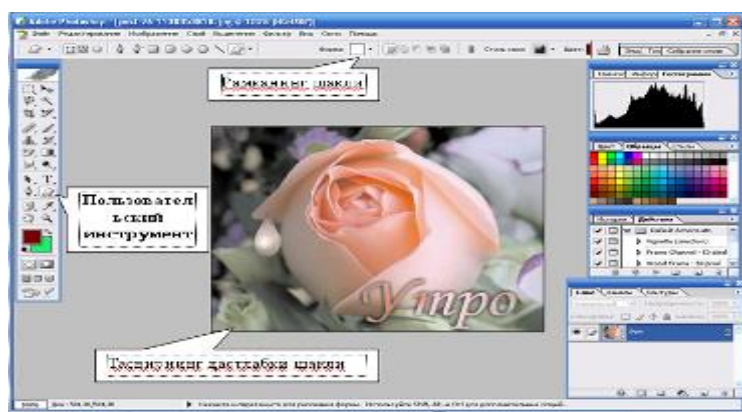


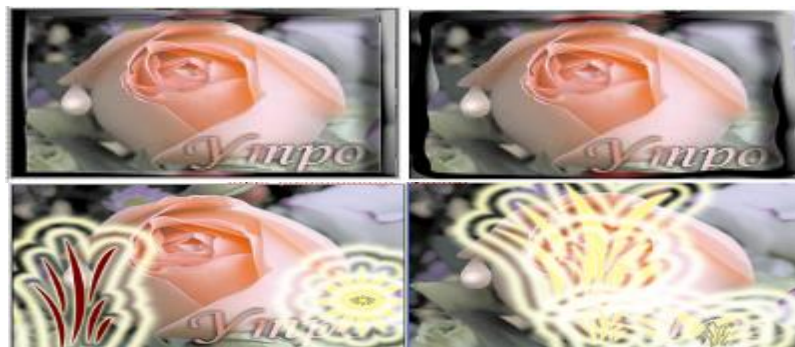
Xuddi shu yo‘l bilan istagan o‘lchamli rasmlarni yasash mumkin.

14-topshiriq

Tasvirlarni turli ramkalarga solish

Buning uchun kerakli tasvir ishchi oynada ochiladi va ramkaning shaklini uskunalar panelidagi **Polzovatelskiy uskuna** uskunasi orqali tanlaymiz. Kerakli ramkani tanlab tasvirga kiydiramiz va **Sloy** menyu bundan **Skleit sloy** yoki **Obyedinit s** **Vidimim** buyruqlari orqali mahkamlaymiz.

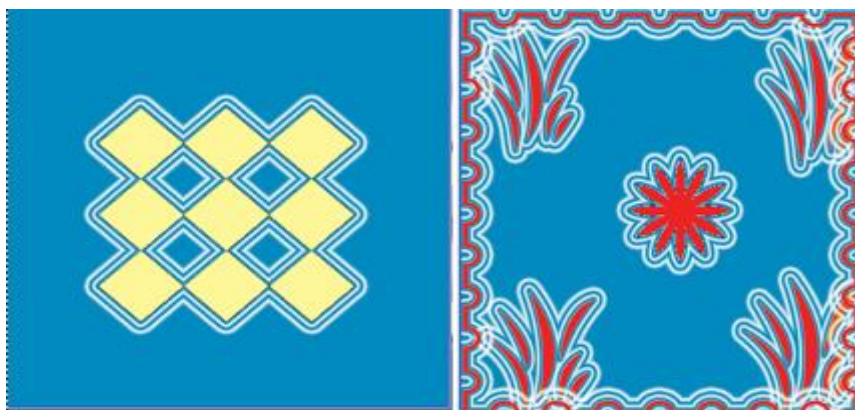




Nur taratayotgan gullar



Gulni yoritayotgan lampochka tasviri



Gilam tasvirini yasash

Nazorat uchun savollar

1. **Adobe Photoshop** dasturining vazifasi nimadan iborat ?
2. **Adobe Photoshop** dastur qanday ishga tushiriladi va tugallanadi ?
3. **Adobe Photoshop** dastur nechta menyu bandidan iborat va vazifalarini ayting ?
4. **Adobe Photoshop** dasturida qanday qurollar paneli mavjud, ularning vazifalarini ayting ?
5. Matn bilan ishlash usulini ko'rsating ?
6. Ranglar bilan ishlash uchun nechta uskuna ajratilgan, ularning vazifasini ayting ?

Test savollari

1. Adobe Photoshop dasturini ishga tushirish uchun qaysi tugmalar majmuidan foydalaniladi.
 - a) Pusk-Programmi - Standartniy-Adobe Photoshop
 - b) Pusk-Programmi-Adobe Photoshop
 - c) Pusk-Programmi - Avtozagruzka-Adobe Photoshop
 - d) Pusk-Bce программы- Adobe Photoshop CS
2. Adobe Photoshop dasturining vazifasi nimadan iborat.
 - a) Matnlarni hosil qilish va tahrirlash
 - b) Tasvirlarni hosil qilish va tahrirlash
 - c) Fototasvirlarni hosil qilish va tahrirlash
 - d) Fotosuratlarini qayta ishlash
3. Kompyuter grafikasi necha turga bo'linadi.
 - a) 4 ta
 - b) 3 ta
 - c) 5 ta
 - d) 2 ta
4. Fototasvir bilan ishlovchi dastur nomini ko'rsating.
 - a) Paint
 - b) Corel Draw
 - c) Adobe Photoshop
 - d) Adobe Photoshop CS
5. Dastur menyusi necha qismdan iborat.
 - a) 9
 - b) 8
 - c) 10
 - d) 7
6. Tasvir yuzini asosiy rang bilan bo'yashda qaysi buyruq ishlatiladi.
 - a) Nastroyka sveta
 - b) Zalit
 - c) Transform
 - d) RGB
7. Dublikat buyrug'ining vazifasi.
 - a) Tasvir ranglarini sozlash
 - b) Rang modellarini o'zgartirish
 - c) Tasvirdan nusxa olish
 - d) Tasvirni nusxa qo'yish
8. Internet bilan bog'lanishda qaysi buyruq ishlatiladi.
 - a) Import
 - b) Eksport
 - c) Adobe online
 - d) Internet
9. Adobe Photoshop dasturida tasvirning real o'lchami necha % ni tashkil etadi.
 - a) 100%
 - b) 150%
 - c) 200%
 - d) 75 %





10. Tasvirga matn kiritish uchun qaysi uskuna ishlatiladi.

- a)  b)  c)  d) 

11. Masshtab uskunaning vazifasi nima.

- a) Kattalashtirish, kichiklashtirish
b) To'g'ri chiziq chizish
c) Matnlarni kiritish
d) Matlarni qirqib olish

12. Tasvirni bo'yashda qaysi uskunadan foydalaniladi.

- a)  b) * c)  d) 

13.  ushbu tugmaning vazifasi ko'rsating.

- a) Tasvirdagi yorqinlik pasayadi
b) Tasvirdagi yorqinlik ortadi
c) Tasvirdagi yorqinlik o'zgarmaydi
d) to'g'ri javob yo'q

14. Adobe Photoshop dasturidan chiqishda qaysi tezkor tugmalar ishlatiladi.

- a) ALT+F6 b) ALT+F8 c) ALT+F4 d) ALT+F5

15. Protssessori qanaqa bilgan kompyuterlarga Photoshop dasturi irnatilishi mumkin.

- A) Pentium B) IBM C) Macintosh D) A va S

16. Tezkor xotira qancha bo'lishi kerak ?

- A) 32 Mbaytdan kam bilmasligi kerak
B) 16 Mbaytdan kam bilmasligi kerak
C) 64 Mbaytdan kam bilmasligi kerak
D) A va B

16. Diskdagi bish joy qancha bo'lishi kerak ?

- A) 125 Mbaytdan kam bilmasligi kerak
B) 56 Mbaytdan kam bilmasligi kerak
C) 64 Mbaytdan kam bilmasligi kerak
D) A va B

17. Videoadapter necha rangda bo'lishi kerak ?

- A) 256 B) 16 C) 56 D) 128

18. Operatsion sistema qanday bo'lishi kerak ?

- A) Windows 95 B) Windows 98 C) Windows 3.1 D) A va B

19. Macintosh kompyuterlarini sistemasi qanday bo'lishi kerak ?

- A) Software 3.0 B) Software 8.0 C) Software 7.0 D) A va B

20. Kompyuterda Cd – Rom bo'lishi zarurmi ?

- A) ha B) Yo'q C) Shart emas D) A va B

21. Tovush xaritasi zarurmi ?

- A) ha B) Yo'q C) Zarur emas D) A va B

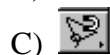
22. Photoshop da yaratilgan fayllar kengaytmasi ?

- A) *.PDF B) *.PSD C) *.JPG D) *.GIF

23. Menyu bo'limlari qaysi bandda to'g'ri ko'rsatilgan ?

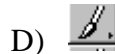
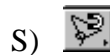
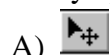
- A) File Yedit Image Layer Filter View Window Help
B) File Edit Image Filter View Window Help
C) File Edit Image Filter View Help
D) B va V

24. Qirqib olish buyrug'i qaysi instrumentda joylashgan ?

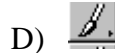


- D) To'g'ri javob yo'q

25. Sehrli tayoqcha instrumenti qaysi javobda to'g'ri ko'rsatilgan ?



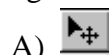
26. Aralashtirish instrumentini ko'rsating ?




27. Lasso instrumentini ko'rsating




28. Aerograf instrumentini kirsating





D) 

29. Ixtiyoriy belgilash instrumentini kirsating





A) 

B) 





C) 

D) 





30. Qalam instrumentini ko'rsating?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 





31. Matn kiritish instrumentini ko'rsating?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

32. Oqartirish instrumentini ko'rsating?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

33. Masshtab instrumenini ko'rsating?

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

34. Instrumentlar paneli oynaning qayerida joylashadi ?

- A) Menyu pastida
- B) Oynaning o'ng qismida
- C) Oynaning pastki qismida
- D) Oynaning chap qismida

35. Photoshop 6.0 versiyasida menyu bilimlari qaysi bandda to'g'ri ko'rsatilgan ?

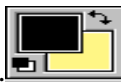
- A) Fayl, Pravka, Redaktiovaniye, Izobrajeniye, Sloy, Videleniye, Filtr, Vid, Okno, Pomoshь
- B) Fayl, Izobrajeniye, Sloy, Videleniye, Filtr, Vid, Okno, Pomoshь
- C) Fayl, Redaktiovaniye, Izobrajeniye, Sloy, Filtr, Vid, Okno, Pomoshь
- D) Fayl, Redaktiovaniye, Izobrajeniye, Sloy, Videleniye, Filtr, Vid, Okno, Pomoshь

36. Photoshopni ishga tushirish

- A) Pusk → Programmi → Adobe → Photoshop
- B) Yorliq orqali
- C) A va B tigri
- D) To'g'ri javob yo'q

37. Fayllarni import va eksport qilganda qanday kengaytma bilan uzatadi ?

- A) *.PDF
- B) *.TIFF
- C) To'g'ri javob yo'q
- D) A va B



38. instrumenti nima vazifa bajaradi.

- A) Joriy rang
- B) Rangni o'zgartiradi
- C) A va B to'g'ri
- D) To'g'ri javob yo'q

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. D. Mironov «Corel Draw 10». Uchebniy kurs. Sankt-Peterburg. 2002 god.
2. A.Tays «Adobe Illustrator-9». Uchebniy kurs. Sankt-Peterburg. 2002 god.
3. G.Pankratova «Photoshop 6». Uchebniy kurs. Sankt-Peterburg. 2002 god.
4. A.Sattorov «Informatika va axborot texnologiyalari». Toshkent. «O'qituvchi» nashriyoti. 2003 yil.

Mundarija

O'zDSMI., bosmaxonaga berildi 28.01.2013. Bosishga ruxsat etildi 03.02.13. Formati 84x108¹/₃₂. Tiraji 100. Zakaz №

