

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM
VAZIRLIGI

BERDAQ NOMIDAGI
QORAQALPOQ DAVLAT UNIVERSITETI

**5480100 – A'maliy matematika va informatika
yunalishi buyicha**

***KOMPYUTER GRAFIKASI
FANIDAN***

Ma'ruzalar matni

Дүзген:

доц. А. Турениязова
асс. Г. Утепбергенова

Mundarija

I Bulim: Corel DRAWda ishlash

1. Hujjatni yaratish va ochish
2. Vektorli va nuqtali (rastrli) grafika
3. Obyektlar bilan ishlash
4. Matnlar bilan ishlash
5. To'ldirish (Fill) va chegaralash (Outline) parametrlari
6. Qatlamlar bilan ishlash
7. Rangli va vektorli effektlar
8. Tasvirlarni import va eksportlash
9. Rasrtli tasvirlar bilan ishlash, o'zgartirish.
10. Ko'p sahifali hujjatlar bilan ishlash

II Bulim: Macromedia Flash

11. Web-dizayn, Web – sayt tushunchasi va sayt tuzilishi
12. Macromedia Flashning asboblari
- 13 Obyektlar bilan ishlash
14. Ranglar bilan ishlash
15. Harakat
16. Boshqarish elementlari
17. Rolikni namoyish qilish

III Bulim: Adobe PhotoShop grafika va fotomontaj muxarriri.

18. Adobe Photoshop dastur xakida umumiy malumot.
19. Adobe Photoshop dasturning ish kurollari. Soxa tanlash.
20. Adobe Photoshop dasturning ish kurollari. Rasm taxrirlash.
21. Adobe Photoshop dasturning ish kurollari. Matn va grafik shakllar yaratish.
22. Adobe Photoshop dasturning menyusi. Menyu Image - Obraz, Select - Vibor va Edit - Redaktirovanie.Elektron blankalarda ruyxatlar.
23. Adobe Photoshop dasturning menyusi. Menyu Layer - Sloi va Filtr - Filtr

I Bulim : Corel DRAWda ishlash

1. Hujjatni yaratish va ochish

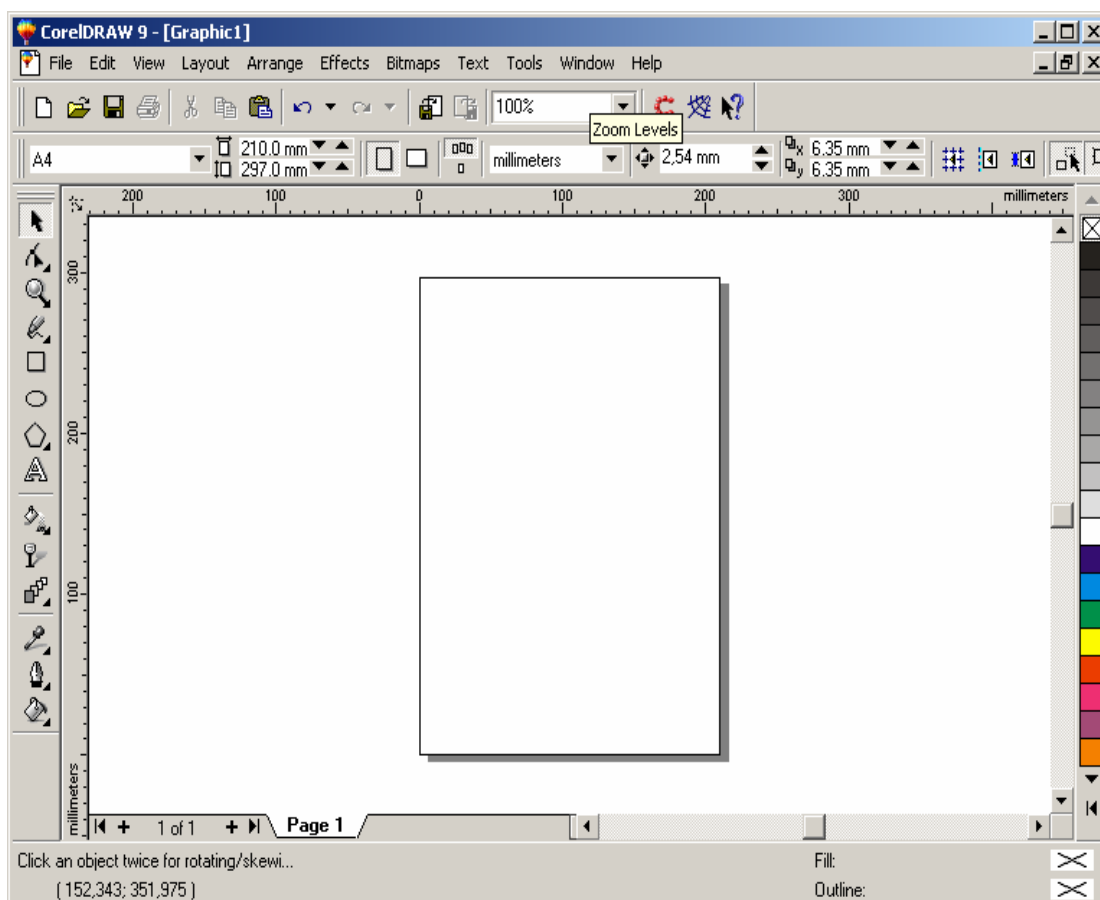
CorelDraw dasturi ishga tushirilgandan keyin ekranda COREL DRAWga XUSH KILIBSIZ (welcome to Corel DRAW) suzi nomayon bo'ladi va dasturni ishga tushirishning bir nechta variantlarini tanlashni suraydi: Yangi hujjat (New Graphic), oxirgi ishlangan hujjatni ochish (Open Last Edited), Hujjatni ochish (Open Graphic), tayyor shablonlarni ochish (Template), dastur urgatuvchini ishga tushirish (CorelTUTOR), Nima yangilik? (What is New?)



Yangi hujjatni yaratish uchun menuning Fayl (File) va Yangi hujjat buyrugi (New) yoki instrumentlar panelidagi maxsus tugma bosiladi. Hujjatni ochish uchun, menuning Fayl (File) va Ochish (Open) buyruqlari yoki instrumentlar panelidagi maxsus tugmalar yordamida amalga oshiriladi.

CorelDRAW dasturida bir vaqtning uzida bir nechta hujjatlar bilan ishlash imkoniyatlari bor, shu bilan birga kerak bo'lmagan hujjatlarni yopib qo'ysa ham bo'ladi. Bu esa menuning Fayl Yopish(Close) buyrugi erdamida amalga oshiriladi.

Dastur interfeysi



Dast

ur ishga tushirilgandan keyin ekranda dastur oynasi nomayen bo'ladi, bu oyna foydalanuvchi interfeysi (user interface) yoki ishchi joyi (workspace) deb ataladi. Interfeys foydalanuvchi va komputer orasidagi mulahotni o'rnatadi, ishlash uchun kerak bo'lgan barcha sharoyotni yaratadi.

Shuni nazarda tutish kerakki, interfeys foydalanuvshi tomonidan uzgartilgan bo'lib uz ko'rinishidan o'zgacha bo'lishi ham mumkin.

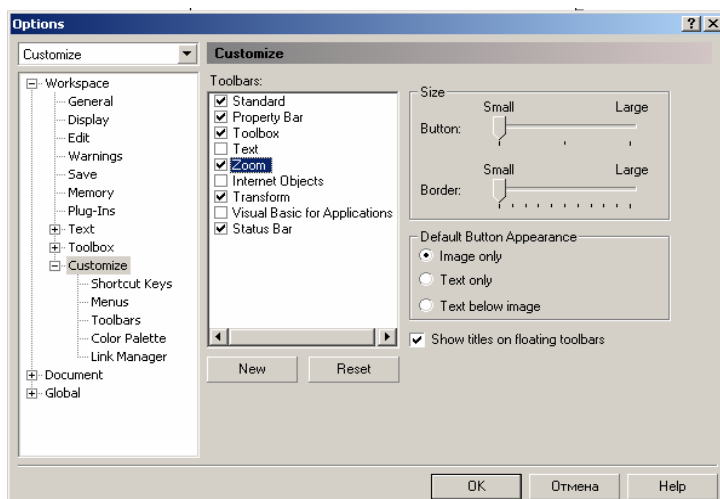
Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menu, hujjarlarni ko'rish ushuni ishchi oynalar, tasvirlarni redaktorlash ushuni bir nechta panellar yigindisidan.

Oynaning markazidagi katta bo'sh joy *ish joyi* deb nomlanib har bir hujjat uchun yangi ochiladi.

Bosh menu

Ekranning yuqorigi qismida bosh menu buyruqlari (menu bar) joylashgan bulib u quyidagilardan tashkil topadi:

- Fail (File)
- Muharirlash (Edit)
- Ko'rish (View)
- Kompanovkalash (Layout)
- Boshqarish (Arrange)
- Effektlar (Effects)
- Rastrli tasvirlar(Bitmaps)
- Matn (Text)
- Servis (Tools)
- Oyna (Window)
- Yordam (Help)



Har bir guruh bir–biriga yaqin amallarni bajaruvchi buyruqlar yigindisi, masalan, Menu Matn (Text) matnlar ustida amallar bajaradigan buyruqlar, Menu Effektlar (Effects) – vektorli va rastrli grafikalar uchun har xil effektlar qilish va muharrirlashda foydalaniladigan buyruqlardan tashkil topgan.

Shu bilan birga qo'shimcha menu (Context-sensitive menu)da kiritilgan bu menu vazifasi joriy bo'lgan instrumentning obyektlari haqida malumot beradi.

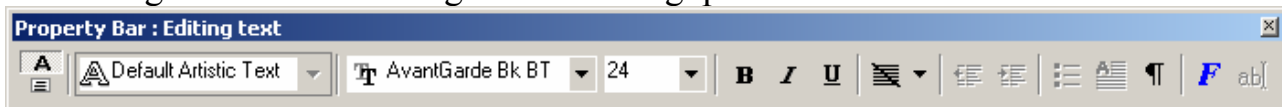
Vositalar satrlari

Menu satri tagida asboblar satri (Toolbars) joylashgan. Asboblar satrini ekranning hohlagan joyida va har xil ko'rinishda joylashtirish mumkin.

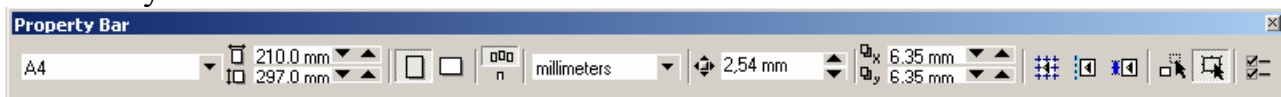
Ekranga kerakli oynalarni joriy qilish uchun menuning Oyna (Window) yordamida amalga oshiriladi va ular ustida quyidagi amallar bajariladi: Asboblar (Toolbars) satriga sichqonchani o'ng tononi bilan chertib muloqat oynasini paydo etamiz va Parametrlar (Options), Rostlash dan kerakli bo'lgan asboblar tanlanadi.

Свойства (Property Bar) vositalar satri

Свойства (Property Bar) asboblari satridagi maydonlar va tugmalar yigindisi foydalanilayotgan asboblari yoki tanlangan obyektga bogliq bo'ladi, masalan, asboblari satridagi matn bloki tanlanganda matnning parametrlari ko'rsatiladi.



Свойства (Property Bar) satridagi asboblardan biron-tasi tanlanmagan holda hujjatning umumiy parametrlari ko'rsatiladi, masalan, sahifa formati, uning orientatsiyasi va h. ko'rsatadi.



Holat satri (Status Bar)

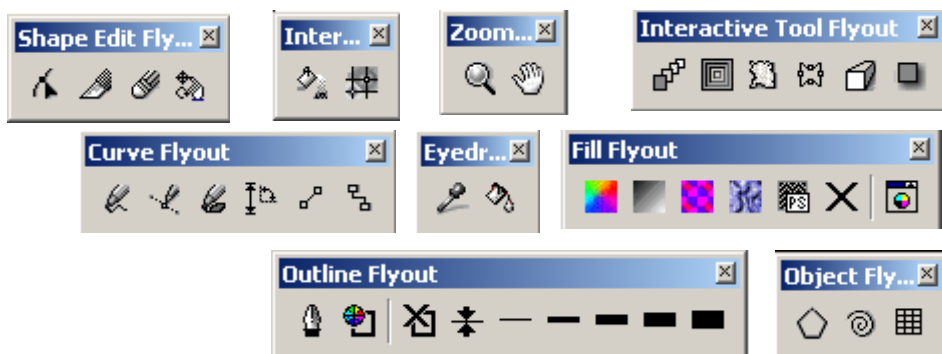
Ekrandagi ishchi oynaning pastgi qismida holat satri (Status Bar) joylashgan, bu qatarda obyektlar haqida ma'lumotlar beriladi, yoki quyidagi parametrlar: обводки и заливки, параметр шрифта, tanlangan obyekt haqida ma'lumot va joriy asboblari haqida ma'lumotlar. Holat satrining ko'rinishi va tuzilishini o'zgartirish ham mumkin.



Asboblari paneli (Toolbox)

Asboblari paneli ishchi oynaning chap tomoniga joylashtirilgan bo'ladi. Asboblari panelida grafik obyekt ustida quyidagi amallar bajariladi – obyektlarni yaratish, obyektlarni ajratish, muharrirlash va ko'chirish asboblari joylashtirilgan.

Asboblari bilan ishlash paytida kursor tanlangan obyektga qarab formasini o'zgartiradi. Shu bilan birga, asboblari panelidagi bazi bir asboblari guruhini «Suzuvchi» panel ko'rinishida yoki Flyout ko'rinishida sozlash mumkin.



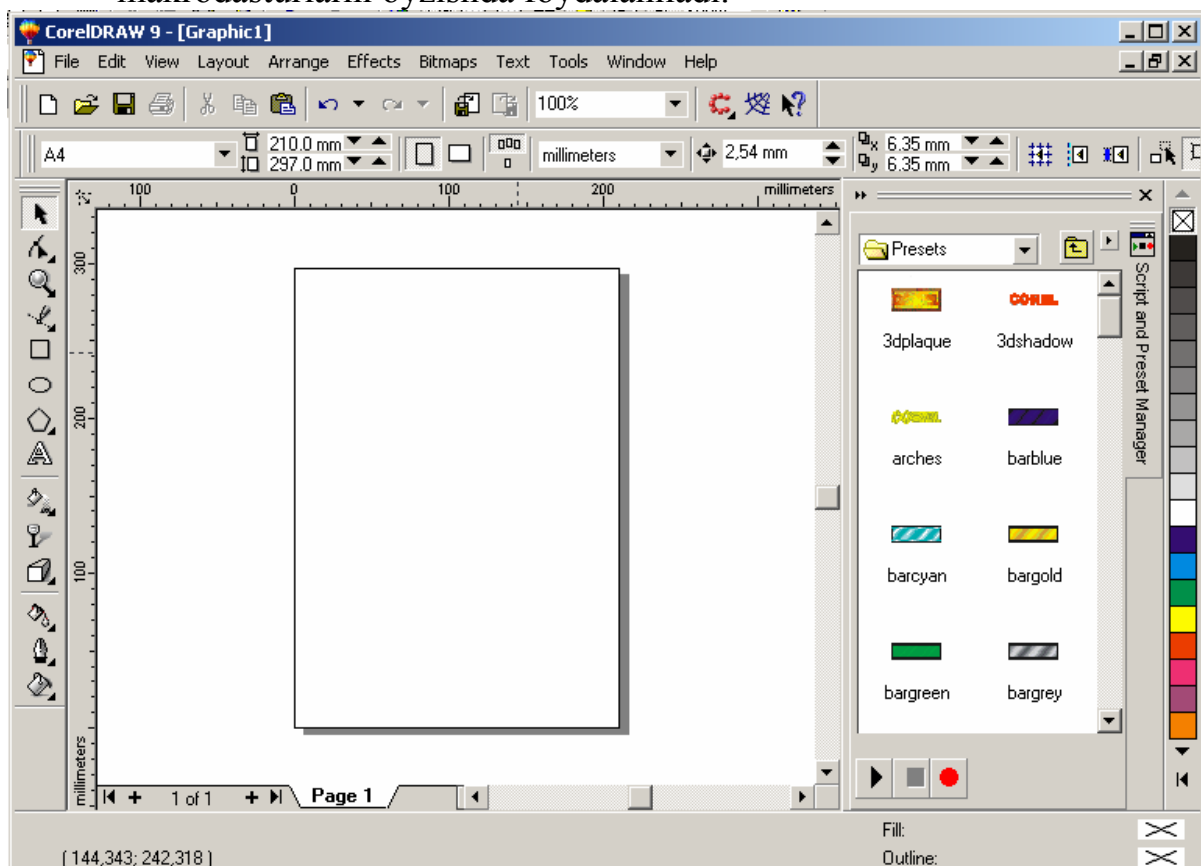
Docker tipidagi panel

Docker tipidagi panel mulohat oyna ko'rinishida bo'ladi. Bu panellar har doim ekranda mavjud bo'ladi va ishchi oyna yonida joylashadi. Ekranga kerakli bo'lgan panelni chaqirish uchun menuning Oyna (Window) va Docker (Dockers...) tipidagi panel buyrigi va ochilgan ruyhatdagi panellardan bittasi tanlanadi.

- Object Manager paneli (Диспетчер объектов) — obyektning parametrlarini tasvirlaydi, obyekt yerarhiyasi va qatlamlarini boshqaradi.
- View Manager paneli (Диспетчер видов) — «tasvir ko'rinishlari» tasvirlaydi va boshqaradi.



- Graphic and Text Styles paneli (Стили текста и графики) — grafik va matnli stillarini yaratadi va o'zgartiradi.
- Color Styles paneli (Цветовые стили) — obyektlar bilan ishlashda ranglarni tanlaydi va ular ustida amallar bajaradi.
- Symbols and Special Characters paneli (Символы и специальные знаки) - mavjud bo'lmagan belgilarni tasvirlashda foydalaniladi.
- Internet Bookmark Manager paneli (Диспетчер закладок Internet) — gipermatnlarni boshqarish va yaratishda ishlatiladi.
- HTML Object Conflict paneli (Анализатор конфликтов объектов HTML) – Internetda nashr etishdan avval hujjatlarni to'g'riligi tekshiradi va noto'g'rilarini tuzatadi.
- Script and Preset Manager paneli (Диспетчер макросов и готовых образцов) — makrodasturlarni oyzishda foydalaniladi.

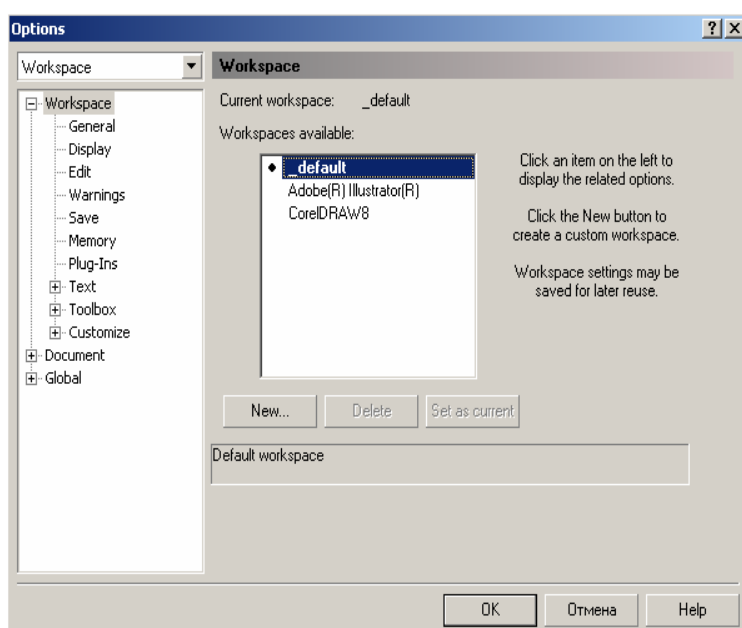


- Object Data paneli (malumotlar jamgarmasi) — har bir obyektga jadvaldagi malumotlar berkitiladi, masalan, narhi, o'lchami va h.malumotlar
- Object Properties paneli (Свойства объектов) — hujjatdagi obyektning barcha parametrlarini haqida malumot beradi va uzgarish kiritadi.
- Link Manager paneli (Диспетчер связанных изображений) — hujjatda mavjud emas faqat u bilan boglangan tasvirlarni boshqarish.
- Bitmap Color Mask paneli (Цветовая маска точечного изображения) – rastri tasvirlar bilan ishlashda ranglar maskasini yaratish.
- Lens paneli (Линза) — linza turini tanlash va uning parametrlarini o'rnatish.
- Artistic Media paneli (Имитация) — vektorli qalamning murakkab turlari bilan ishlash.
- Transformation paneli (Трансформирование) — obyektlarni siljitishning har xil turlari bilan ishlash.

- Shaping paneli (Изменение формы) — bir nechta obyektlarni uch hil ko'rinishda birlashtirish.
- Color (Цвет) va Color Palette Browser (Цветовые палитры) panellari — ranglar bilan ishlash.
- Browse (Обзор) paneli — hujjatlarni boshqarish va ularni har hil ko'rinishlarda ko'rish.
- Cliparts (Векторные изображения), Photos (Фотографии), 3Dmodels (Трёхмерные модели) panellari — dastur bilan birgalikda o'rnatilgan kompakt disk bilan ishlash (CD-ROM).
- FTP Sites (Сайты FTP) paneli — FTP saytlarini saqlash va katta massivli ma'lumotlarni ko'chirish uchun ular bilan tez boglanish.

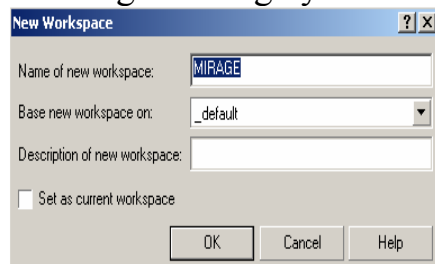
Agarda yuqorida ko'rsatilgan menuda qandaydir buyruq bo'lmasa u holda menuning (Menu) Parametrlar (Options) yordamida qo'shish mumkin.

Interfeysni saqlash va o'zgartirish



CoreDRAW dasturi interfeysini foydalanuvchi uzi hohlaganday qilib rostdash va uni xotiraga saqlash imkoniyati bor.

Uning uchun quyidagi amallar bajariladi: Menuning (Tools) dan Optsii... (Options) buyruq tanlanadi va ochilgan dialog oynasidan Interfeys (Workspace)



tanlanadi Yangi... (New) tugmasi ekranga Yangi interfiysni (New Workspace) chiqaradi. Yangi interfiysni (New Workspace)da interfeysning yangi parametrlarini kiritish uchun foydalaniladi; masalan, Nomi-maydonida-yangi interfeys nomi (Name of new workspace). kiritiladi va yangi interfeysni joriy qilish uchun belgi (Set as current) qoyiladi

Hujjatlarni xotiraga saqlash

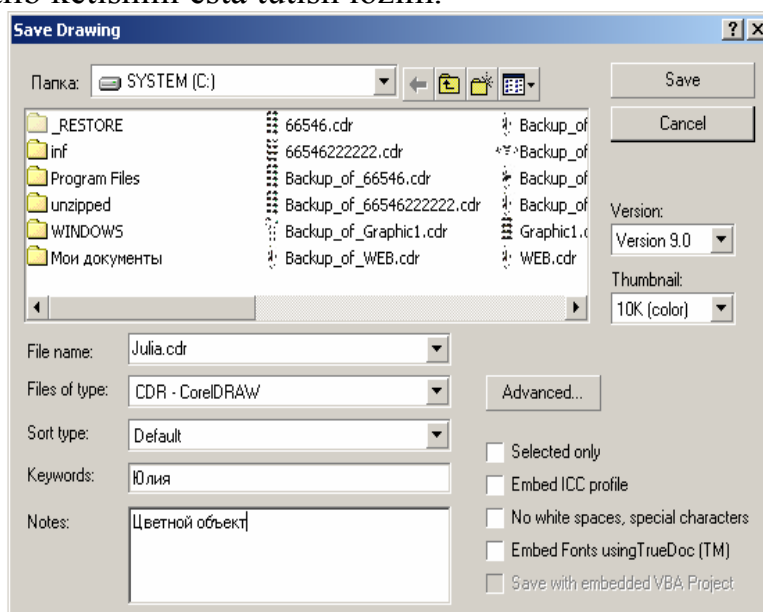
CorelDRAW dasturida hujjatlarni xotiraga bir-nechta usul bilan saqlash mumkin.

Menuning Fayl (File) va Saqlash (Save) buyrugi yordamida joriy hujjatni joriy jildga saqlaydi. Bu amal asboblari panelidagi maxsus tugma yordamida ham amalga oshiriladi.

Сохранить как ... (Save As) buyrugi esa joriy hujjatni boshqa nom va boshqa jildga va boshqacha formatda saqlash imkoniyatini beradi. Bu amalni bajarilganda va yangi hujjatni xotiraga saqlaganda ekranga Tasvirni saqlash (Save Drawing) ni beradi.

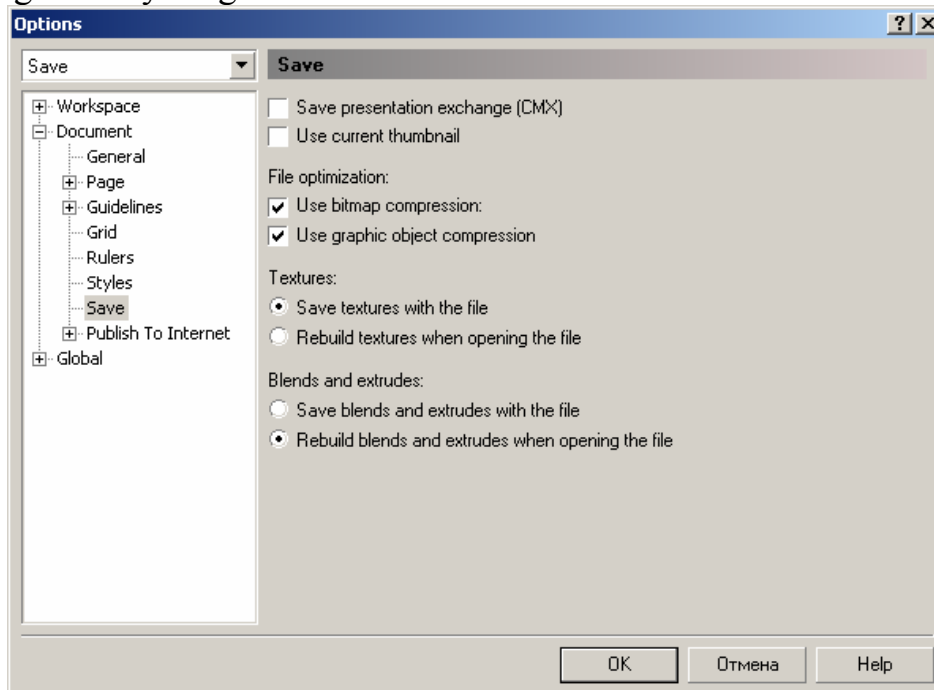
- Versiya (Version) ruyhatidan CorelDRAW dasturining avvalgi variantlaridan birini yoki yangi variantini tanlab hujjatni mos formatda xotiraga saqlaydi.

Faqat dasturning eski variantlarida hujjatlarni saqlaganda bir nechta parametrlar yoqalib ketishini e'tibor tutish lozim.



- Thumbnail ruyhatida xotiraga saqlashning bir-nechta variantlarini beradi: hujjatlarni o'lchamini bir qancha kichik qilib berish ham mumkin, faqat keyinchalik fayllarni qidirganda qiyinchilik tug'diradi. 1K (mono), 2K (mono), 4K (color), 8K (color) oq-qora yoki rangli tasvirlarni har xil sifatda xotiraga saqlasa bo'ladi. Agarda hech biri tanlanmagan bo'lsa, u holda maksimal sifatli tasvirli hujjat xotiraga saqlanadi.
- Selected only (Faqat tanlangan obyektlar) tanlanganda yangi faylga ajratilgan obyektlar saqlanadi, shu bilan birga boshqa faylga obyektning alohida qismini ham saqlash mumkin.
- ICC profile (ICC profilini joylashtirish) hujjatdagi ranglarni boshqarish. Dastur faqat CPT CDR, TIFF, JPEG, PICT va EPS formatli fayllar bilan ishlaganda ishlaydi.
- No white spaces, special characters (Bosh joy va maxsus belgilar) belgisi hujjatni xotiraga saqlaganda bo'sh joy tagini chizish bilan, maxsus belgilarni Web standartidagi belgilar bilan almashtiradi.
- Embed Fonts using TrueDoc (Shriftlarni TrueDocdan foydalanib yozish) hujjatda TrueDoc texnologiyasini foydalangani haqida malumot beriladi.

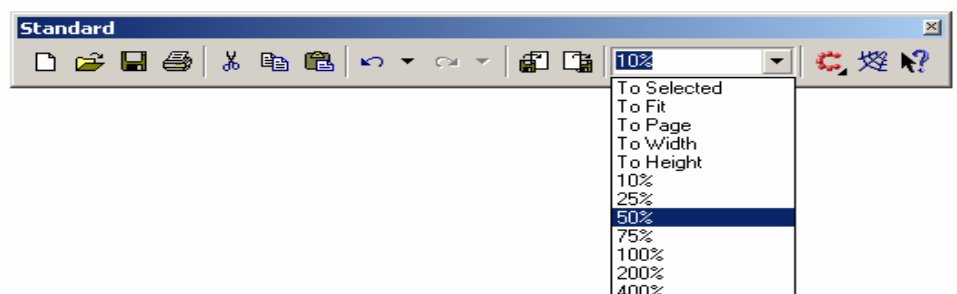
- Keywords (kalit suzlar) и Notes (Tuchunsha berish) hujjatlarni tez topish uchun ularga tuchintirish suzlari yoziladi.
- Advanced tugmasi... (Quchimcha) ekranga Save (saqlash) dialog oynasini va Options (parametrlar), parametrlari o'rnatilgan bo'ladi.
- Save presentation exchange (Boshqa redaktorlar formatlida saqlash) CMX formatda ishlaydigan boshqa redaktorlarda faylni ochich. Buni ishga tushirganda faylning o'lchami katta bo'ladi.



- Use current thumbnail (Использовать существующую миниатюру) birinchi saqlaganda rastrlangan hujjatni miniatyura yordamida saqlashni t'aminlayda. Bu faylni saqlashga mo'ljanlangan vaqtni m'alum miqdorida kamaytiradi, ammo hatolikka olib kelishi mumkin, agarda hujjat ko'p qayta ishlangan bo'lsa.
- File optimization maydonida (faylni optimallashtitish) ikki xil turdagi fayllarni saqlaydi, rastr tasvirli (Use bitmap compression) va vektor tasvirli (флажок Use graphic object compression) faylning u'lchamini kichik qiladi.
- Textures maydoni (Текстурные заливки) va Blends and extrudes («Пошаговый переход» и «Экструдирование») narkibiga qaraganda bir hil:
 - Save ... with the file (fayl bilan saqlash) fayl o'lchami katta bo'ladi fahat hujjat o'qilganda tez vaqtda ochiladi;
 - Rebuild ... when opening the file (Построить ... при открытии файла) — yuqaridagiga teskari faylni oqishda ko'p vaqt talab etadi, o'lchami katta bo'ladi.

Ektranda tasvirlash

Vektor grafikasi muharrirlarida ekranda (ishchi maydonda) qanday tasvirlar bo'lsa bosmadan shu ko'rishta chiqariladi. Ekrandagi ishchi oynada tayor bo'lgan tasvirlarni ko'rish uchun menuning Ko'rish (View) dan foydalaniladi. Dasturda besh xilda ko'rishda ko'rish

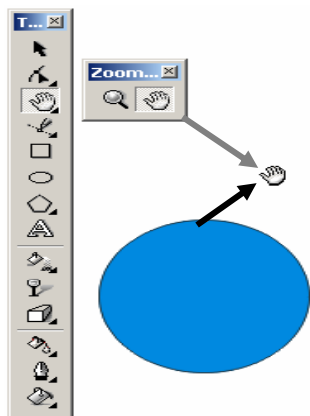


mumkin.: Oddiy konturli (Simple Wireframe), Konturli (Wireframe), Chernovoy (Draft), Normal (Normal), Yaxsh (Enhanced).

Agarda hech biri tanlanmasa u holda normal (Normal) holatini komputer uzi tanlaydi.
Ekranni masshtablash

Ekrandagi tayor bo'lgan rasmlarni katta va kichik hollarda ko'rish funktsyalari mavjud. Uning uchun asboblardagi (Toolbox) Mashtab (Zoom) tanlanib kattalashtirish yoki kichiklashtirish parametri ko'rsatiladi.

Standart asboblardagi panelida masshtablash parametrlari berilgan va ular quyidagilar: Ajratilgan obyektlar (To Selected), hamma obyektlar (To Fit), Sahifa (To Page), Sahifa eni boyicha (To Width), Sahifa boyi boyicha (To Height), 10%, 25%, 50%, 75%, 100%, 200%, 400% ga masshtablashga bo'ladi.



Ekrandagi tasvirlar kattalashtirilganda hujjatdagi ko'rinmaydigan obyektlar bilan ishlashga to'g'ri kelib qoladi u holda shu obyektlarni siljitishga to'g'ri keladi. Buning uchun quyidagi ikkita imkoniyatlardan foydalanilsa bo'ladi:

1. vertikal va gorizontaal siljitishlardan.
2. Maxsus asbob Panoramadan (Pan). Bu holda ekrandagi kursor qo'l shaklini oladi va obyektни hoqlagan tomonga siljititish mumkin.

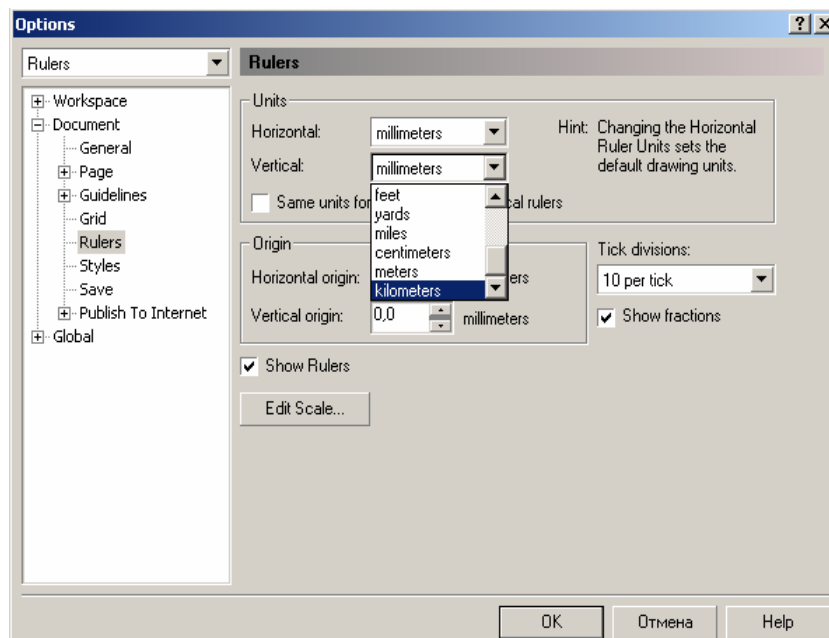
Chizgish

Chizgish ekranda ko'rinib turadi agarda u yoq bo'lsa menuning Ko'rish (View) tanlanib Chizgish (Rulers) buyrug'i ishga tushirish kerak bo'ladi, ekinchi marta bu amal bajarilsa ekrandan chizgish olib tashlanadi.

Chizgishni ekranning hoqlagan joyoga qo'yish mumkin. Bu uchun <Shift> tugmasi bilan birgalikda sichqoncha bilan olib hoqlagan joyga qoysa bu'ladi. Agarda <Shift> tugmasi bilan birgalikda chizgishga ekki marta sichqoncha bilan chertilsa avvalgi holiga qaytariladi.

Agarda <Shift> tugmasisiz ekki marta chertilsa u holda chizgishning (Rulers) Parametrlari (Options) ekranda nomaion boladi.

CorelDRAW dasturidagi chizgish har xil ulchob birliklarida beriladi Ulchov birliklari (Units) qoyidagilar iborat:



- inches (dyumlar), 1 (ingliz) dyumi 24,5 mm teng;
- millimeters (millimetrlar);
- picas; points (pikalar), 1 pika 12 punktga teng;
- points (punktlar), 1 punkt 1/72 engiz dyumiga teng (24,5 mm);
- pixels (pixellar), nisbiy ulchov birlik (absolyut qiymatga ega emas);
- ciceros; didots (tsitsero), 1 tsitsero 12 punktga teng;
- didots (Dido punktlari), 1 Dido punkti 1/72 farang dyumiga teng (27,06 mm);
- feet (futlar), 1 fut 304,8 mm ga teng;
- yards (yardlar), 1 yard 914,4 mm ga teng;
- miles (milar), 1 mil 1609 m ga teng;
- centimeters (santimetrlar);
- meters (metrlar);
- kilometers (kilometrlar).

ujjatning umumiy ish maydoni 45 x 45 metrga teng. Bu esa dasturdan ko'rgazmalar va katta hajmli obyektlar bilan ishlaganda juda qol keladi

Sahifalarning parametrlari

Ekrandagi hujjatning sahifa formati to'g'riturburchak shaklidagi ko'rinishda bo'ladi. Agarda sahifa formatini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz **Свойства** (Property Bar) foydalansa bo'ladi. Agarda Kitob (Portrait) tanlansangiz hujjatning boyi buyicha ko'rinishda, Albom (Landscape)ni tanlansangiz hujjatning eni buyicha ko'rinishda sahifalaydi. Yoqaridagi sahifalashninig o'lchamlarni bosmadan chiqariladigan payttagi bilan shalkashtirmaslik kerak. Agar tayor bo'lgan hujjatni bosmadan chiqarmoqchi bo'lsangiz

menuning Ko'rish (View) tanlanib bosmaga chiqishi kerak bo'lgan maydon tanlanadi (Printable Area), va ekranda shtrix shiziqqlar bilan bosmaga chiqadigan maydon chegaralangan bo'ladi.

2 Vektorli va rastrli grafika

Rastr grafikasida obyektlar bit kartasidagi to'rda ranga ega bo'lgan nuqtalar (piksellar) erdamida tasvirlanadi.

Rastrli tasvirlar bilan ishlash uchun rastr muharriridan foydalanamiz. Rastr tasvirlarni tasvirni rastr ko'rinichiga o'tkazish (Convert to Bitmap) yoli bilan olamiz. Rast tasvirlarni muharrirlaganda piksellar ranglarini da o'zgartirish imkoniyati tugiladi, fahat ranglarni o'zgartirganimizda obyektning formasi uzgarishiga uz tasirini tegizadi.

Vektor grafikasi matematik obyektlar ustida tashqi qurilmalarga (monitor,printer) bogliqsiz holda amallar bajaradi.Vektor grafikasida birinch navbatda obyektning formasi uzgaradi rangi esa ekinchi darajali bo'ladi. Sababi vektor grafikasida rang bilan forma bir-biriga bogliq emas bulib, forma birinchi darajali, rang bo'lsa ekinchi bulib, foxat toliqtiruvch xizmatini bajaradi.

3 Obyektlar bilan ishlash

CoreDRAW dasturi vektorli tasvirlarni yoratihda yupqa chiziqqlardan tortib har xil formaga ega kistlardan foydalanadi.

Vektor grafikasi "qul yordamida" chizishdan yiroq shuning uchun avval obyektning vektor konturini chizish kerak keyin esa uni qanday qilib muharrirlashni oylab ko'rish kerak.

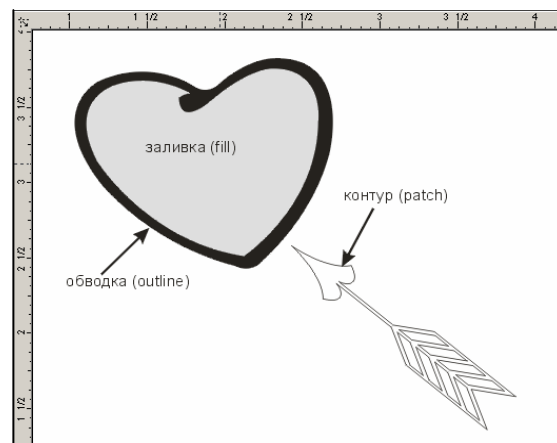
Shuni nazarda tutib CoreDRAW dasturi geometrik figuralarni (to'griturtburchak, ko'pburchak, ellips, spiral va h.) chizish va muharrirlash emkoniatiga ega va yanada "erkin chizish" (pero, kalligrafik pero, va h.), gradient torlar (Mesh Fill) va har xil egri chiziqqlarni chizish uchun Bezie (Bezier) asboblariga ham ega

Vektor kontorlarinin muharrirlashda qanday asbob bilan yaratilganidan qattiy turda Forma (Shape) va maxsus muharrir paneli (Node Edit) (tuginlarni muharrirlaydi) foydalaniladi.

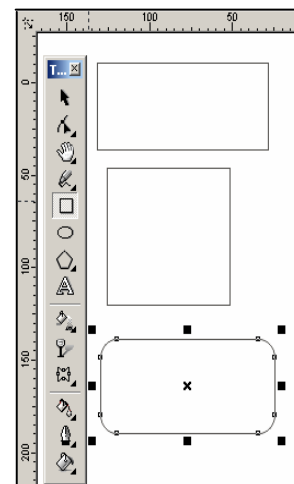
Konturlar va tayonich nuqtalar

Kontur- bu dasturning obyektlarni chizichda foydalaniladigan to'gri chiziq bulib obyektning strukturasini tashkil qiladi. Kontur keyinchalik To'ldorish (Fill) va Chegaralash (Outline), sifatida foydalanilib bosmaga ham chiqarilishi mumkin.Agarda konturning bazi bir parametrlari yoq bolsa oddiy holda kontur ko'rinmaydi fahat maxsus holda ko'rish imkoniyati bor va bosmaga chiqarilmaydi.

Forma (Shape)asbobi yordamida ajratiladigan kontur alhida obyekt (object) bulib hisoblanadi.



Kontur qoplagan segmentlardan tashkil topgan bulib u Bezie egri chizigi ,tayonich nuqtasi,va tugilar(nodes) iborat. CorelDRAW dasturida konturning uch turi mavjud. Agarda bitta tayonich nuqtasini o'zgartirilsa u bilan bogliq forma ham uzgaradi. Segmantning formasi uzgatirilgan deganimiz boshqarish nuqtalari ham uzgarishini beradi.



Standart obyektlar asboblari

Standart geometrik obyektlar (to'g'riturburchak, kvadrat,ellips,aylana, va h.) yordamida murakkab geometrik obyektlarni chizish mumkin.

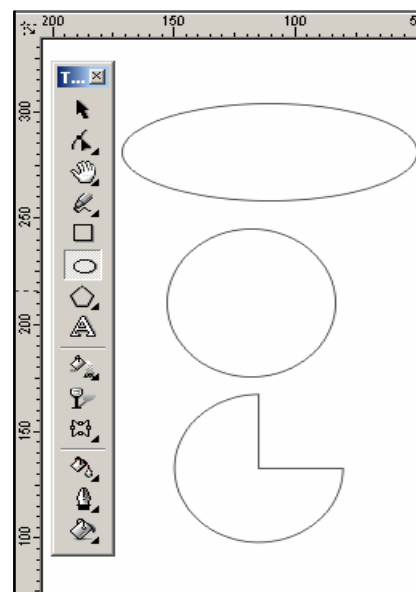
To'g'riturburchak asbobi (Rectangle)

To'g'riturburchak asbobi (Rectangle) to'g'riturburchaklar,kvadrat va chetlari aylana chaklidagi to'g'riturburchaklarni chizishda foydalaniladi.

To'g'riturburchak chizish uchun asbobni ishga qoshib sichqoncha tugmasini kerakli razmga ega bo'lgan ushlab turilib qoyib yuberiladi.

Agarda markazdan to'g'riturburchak chimoqchi bo'lsak <Shift> turmasi bilan birga ishlatiladi. Kvadrat chizish uchun <Ctrl> tugmasi bilan birgalikda ishlatiladi.

Obyektning parametrlarini o'zgartirish uchun obyekt ajratilib sichqonchani ong tomoni bosiladi va menu oshiladi bu erda Xossalar (Properties) dan obyektning Xossalari (Object Properties) tanlanadi. Agarda to'g'riturburchak uchlarini aylana shakliga keltirmoqchi bo'lsangiz Xossalar (Properties) dan foydalanilib (Corner roundness) da har bir uchining qancha foizga aylana qilinishini ko'rsatish kerak. Har bir uchining alohida aylana qilish imkoniyati ham mavjud bulib u Xossalar (Property Bar) yordamida amalga oshiriladi.

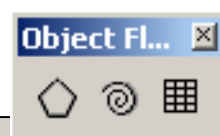


Ellips asbobi (Ellipse)

Ellips asbobi (Ellipse) ellips va aylanalarni chizish uchun ishlatiladi.

Ellipsni ekran markazida chizish uchun <Shift> bilan birga , aylanani chizish uchun esa <Ctrl> bilan birgalikda ishlatiladi.

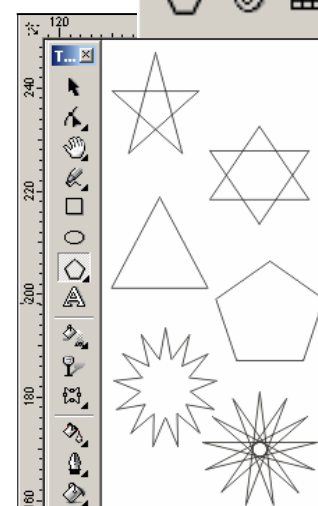
Obyektning xossalari da ellipsni har xil o'zgartirichlar qilish mumkin. Bu erda ellips tiplarini tanlash mumkin: Ellips (Ellipse), Sektor (Pie) yoki Yoy (Arc).



Obyekt (Object) guruhi asboblari

Uchta asbobdan tashkil topgan bulib ular quyidagilar:

Ko'pburchak (Polygon), Spiral (Spiral), Korrdinat qo'goz (Graph Paper)



Ko'pburchakning asbobi (Polygon)

Ko'pburchakni tomonlari berilgan geometrik obyekt deb tuchinlsa bo'ladi. Ko'pburchak turlaridan biri yulduzcha xisoblanadi, uning uchlari qavariq ko'pburchak ishiga joylashgan va maydonni kesib utib tutashtirilgan tomonlardan iborat figura bo'ladi.

Ko'pburchaklarni chizish tepada keltirilganlardan farhi yoq.

Agarda <Ctrl> bilan birgalikda chizilsa to'gri ko'pburchak chiziladi yani hamma tomonlari neng bo'lgan ko'pburchak.

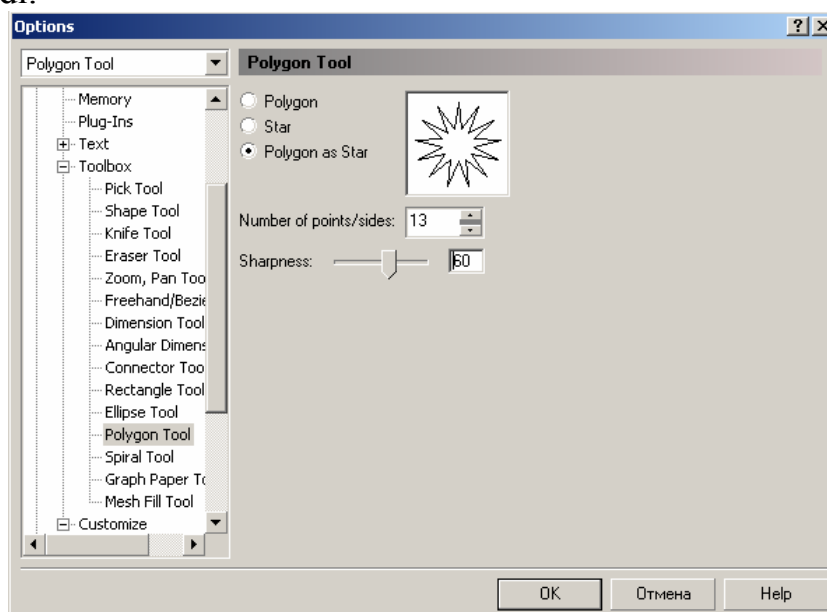
Parametrlarini o'zgartirich uchun Obyektning Xossalaridan (Object Properties) foydalaniladi.

Ko'pburchaklarni chizganda (Polygon) tanlaniladi va ushlari, tomonlari soni ko'rsatiladi. Ung tomonda joylashgan oynada obyektning qanday ko'rinichtaligi ko'rsatiladi.

Ushlarining qanaqa ko'rinichda bulichi keratligini (Sharpness) yordamida beriladi, yani obyektning tomonlari qancha ko'p bo'lsa ushlari uchqir bo'ladi. Ko'pburchak (Polygon) va Yulduz (Star) turlaridan birini tanlash uchun ko'rsatgich berilgan.

Bu ko'rsatgichlar asboblar panelida Xossa (Property Bar).

berilgan bo'ladi.



Bu erda shuni nazarda tutish kerakki dasturda asboblar paneli dagi (Polygon Tool) ko'pburchalar parametrda ko'pburchakning yana bir turi yulduz ko'pburchak (Polygon as Star) ham mavjud.

Spiral asbobi (Spiral)

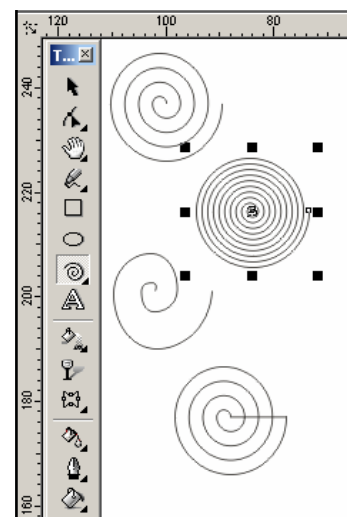
Spiral asbobi (Spiral) asosan belgili radiusga va uramga ega geometrik obyektlarni chizashga muljallangan.

Bu asbob bilan ishlash to'gri turtburchaklarni chizishga uxshaydi. Bu erda spiral turini simmetrik (Symmetrical) va logarifimli (Logarithmic) turining bittasini tanlash kerak.

Eni va uzunligi teng bo'lgan spirallar <Ctrl>tugmasini bosib turib chiziladi.

Spiral parametrlarini (Property Bar) o'zgartirsa bo'ladi.

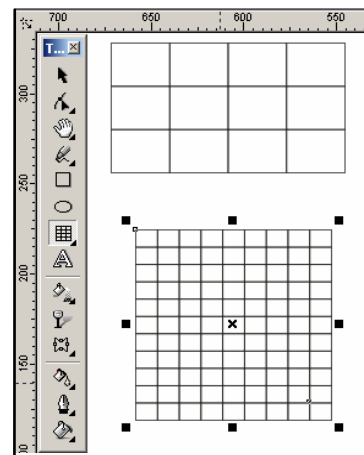
Koordinata qogoz (Graph Paper)



Koordinata qogoz (Graph Paper) yordamida oldindan berilgan parametrlar bilan katakcha quriladi. Bu katakchalarni grafiklar,diagrammalar chizganda foydalansa bo'ladi.

Katakcha chizish yoqaridagi asboblarga uqchach bo'ladi, masalan to'griturburchak bilan ishlaganga uqchaydi Faqat bitta farhi katakcha o'lchami bo'ladi. U Koordinat qogoz asbobi (Graph Paper Tool) va dialog oyna Parametrlar (Options) orqali amalga oshiriladi..

Katakchalar soni eniga (Number of cells wide) eniga nechta katakch, katakchlar soni boyiga (Number of cells high) esa boyiga nechta katakch joylashtirishni ko'rsatadi. Agarda kvadrat shakldagi katakcha kerak bo'lsa u holda <Ctrl> tugmasi bilan birgalikda ishlatiladi. Parametrlarini esa Xossalar (Property Bar) o'zgartirsa bo'ladi.



Egri chiziqlar guruhi asboblari (Curve)

Egri chiziqlar guruhi (Curve) asboblar paneli :

Chizish,(Freehand), Bezie (Bezier), Pero (Natural Pen), Ulchovli chiziq (Dimension), boglovchi chiziqlar(Connector Line) va boglagich (Connector) iborat.



Chizish asbobi (Freehand)

Chizish (Freehand) asbobi asosan hoqlagan turdagi chiziqlarni chizishga muljallangan Bu asbob yordamida chizilganda avtomatik ravishta tayanich nuqtalari tanlangan vektor konturi payda bo'ladi. Kontur chizilgandan keyin konturni muharrirlashga bo'ladi.

Bu asbob bilan chilganda mos chiziq qalinligi va rangi tanlanadi.

Haqlagan paytda chizilgan chiziqni davom etib chizishga bo'ladi,buning uchun kursor chiziqning oxirgi nuqtasuga keltiriladi va kursor ko'rinichi uzgaradi shu paytda sichqoncha bilan chiziqni davom ettirsa bo'ladi.

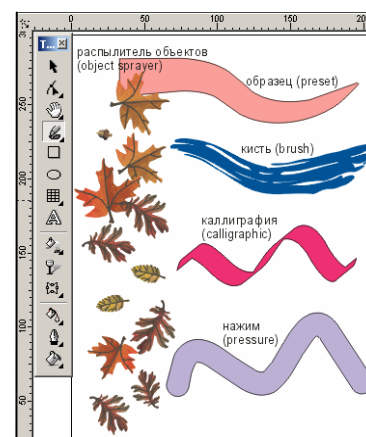
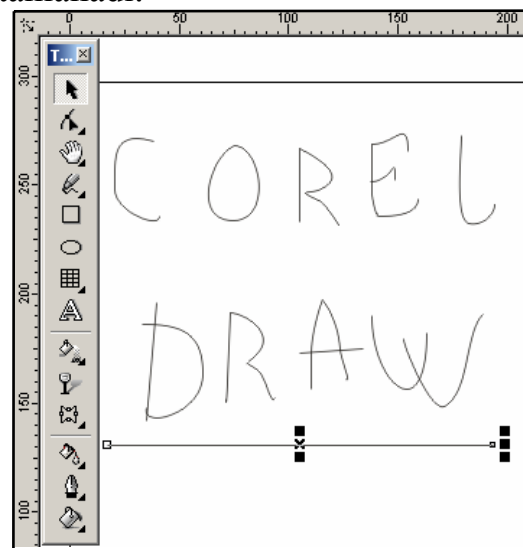
Chizish (Freehand) asbobi bilan asosan to'gri chiziq chiziladi uning uchun dastlabki va oxirgi nuqtalar ko'rsatilsa bos.

Immitatsia asbobi (Artistic Media)

Immitatsia (**Artistic Media**) asbobi rastr grafikasiga tegishli asboblardan biri bulib hisoblanadi. CorelDRAW dasturi ham bu asbobga ega.Bu asbob shtamp ko'rinishidagi peroga uxshaydi.

Immitatsia asbobining qiyidagi turlari mavjud.

- Образец (Preset) rejimi tayior formadagi namunalardan qalinligi uzgaradigan obyektlar chizish Bu rejim obyektlarni figurali shtrixlar bilan shizadi.
- Кисть (Brush) rejimi har xil murakkab shakldagi formalarni va matnlarni boyashda ishlatuyladi.



- Распылитель объектов (Object Sprayer) rejimi har xil grafik elementlarni traektoriya bo'yicha metodlardan foydalanib joylashtiradi Bu rejim asosan murrakab romlar ,girlayndlar, va h. yagatishda ishlatiladi.
- Каллиграфия (Calligraphic) rejimi pero erdamida qiya ko'rinishdagi obyektlarni chizishda ishlatiladi.
- Нажим (Pressure) rejimi har xil shtrixlarni yoartishda ishlatiladi.

Образец (Preset) rejimi

Bu Образец (Preset) rejimi tanlanganda quyidagi parametrlar bilan ishlash imkoniyatini beradi:

Сглаживание (Freehand Smoothing) maydonida (rasmda 1 rahami bilan berilgan) 0-100 gacha asosiy shtrixning silliqilanish darajasini ko'rsatadi.

Толщина (Width) maydoni (raham 2) dekorativ shtrixning 0,764 - 254 мм diapazondagi maksimal qalinligini aniqlaydi

Preset Stroke (Форма штриха) da (raham 3) dekorativ shtrixlarning har xil formalari berilgan.



1 2 3

Bu asbob bilan ishlash Рисование (Freehand) hech qanday farhi yoq.

Кисть (Brush) rejimi

Кисть (Brush) rejimi tanlanganda Свойства (Property Bar) ning asboblar satrida quyidagi parametrlar bilan ishlash imkoniyati togiladi:

Сглаживание (Freehand Smoothing) Maydoni (rasmda 1 rahami bilan berilgan)) 0-100 gacha asosiy shtrixning silliqilanish darajasini ko'rsatadi.

Толщина (Width) maydoni (raham 2) dekorativ shtrixning 0,764 - 254 мм diapazondagi maksimal qalinligini aniqlaydi

Форма кисти (Brush Stroke) (raham 3) dekorativ shtrixlarning har xil formalari berilgan.

Сохранить (Save) tugmasi (raham 4) kistni berigan obyekt formasida hotiraga saqlash. Uning uchun bu obyektни ajratish kerak Имитация (Artistic Media) ishga tushiriladi ,keyin Кисть (Brush) rejimi tanlanadi va Сохранить (Save) tugmasi bosilgandan keyin yangi kistga nom berishni soraydi va uni C MX.formatli faylda хотирага yozadi.

Удалить (Delete)-tugmasi (5 rahami) bosilganda ruyxatdagi varianlaridan tanlangani uchiradi



1 2 3 4 5

Распылитель объектов (Object Sprayer) rejimi

Распылитель объектов (Object Sprayer) rejimi tanlanganda Свойства (Property Bar) ning asboblar satrida quyidagi parametrlar bilan ishlash imkoniyati togiladi :

Сглаживание (Freehand Smoothing) Maydoni (rasmda 1 rahami bilan berilgan)) 0-100 gacha asosiy shtrixning silliqqlanish darajasini ko'rsatadi.

Размер (Size) maydoni (raham 2) 1 dan 999% gacha maksimal va minimal dekorativ shtrix o'lchami foyz nisbatida aniqlaydi.

Перечень объектов (Spraylist) (raham 3) har xil formadagi dekarotiv ko'rinishdagi burkagishlar turlari.

Save (raham 4) yoqaridagi Кисть (Brush) ga uxshash vazifani bajaradi

Удалить (Delete) tugmasi (raham 5) ruyhatdagi keraksiz bo'lganlarini uchiradi.

Порядок распыления (Spray Order) ruyhati (raham 6) kontur enida obyektlnarni har xil ko'rinishda joylashishini bildiradi — Случайно (Randomly) hoqlagancha, Последовательно (Sequentially) ketma-ket, По направлению (By Direction) berilgan yonalshda .

Добавить в список объектов (Add to Spraylist) (raham 7) yangi elementlarni qoshish.

Активизация списка объектов (Spraylist Dialog) tugmasi (raham 8) ekranga yangi elementlar (Create Playlist) chiqariladi va u ekkita oyna: Barcha obyektlnar ruyhati (Spraylist) va aktiv bo'lgan obyektlnar ruyhatini chiqaradi (Playlist).

Объекты/Интервалы (Dabs/Spacing) (raham 9) obyektlnar nisbatini va intervalini o'zgartiradi. Интервалы (Spacing) pastgi qismida obyektlnar orasidagi interval aniqlanadi, yoqargi Объекты (Dabs)da esa — har bir interval nuqtasidagi obyektlnar soni aniqlanadi.

Вращение (Rotation) tugmasi (raham 10) barcha obyektlnarning aylanish parametrlarini o'zgartiradi.

Смещение (Offset) tugmasi (raham 11) obyektlnarning konturga nisbatan silzish qiymati va bagiti beriladi.

Восстановить значения (Reset Value) tugmasi (raham 12) avval faylda saqlangan parametrlarini qayta tiklash.

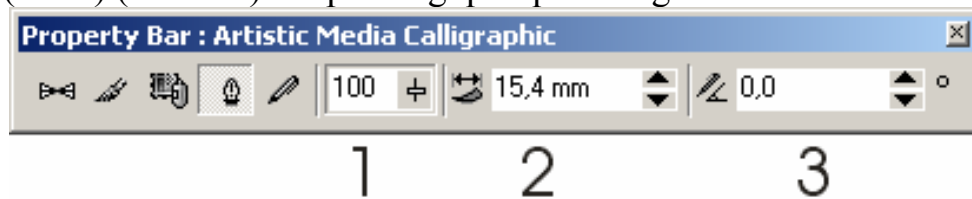


Каллиграфия (Calligraphic) rejimi

Каллиграфия (Calligraphic) rejimi ishga tushirilganda asboblar panelidagi Свойства (Property Bar)da qiyidagilar bilan ishlash imkoniyati tugiladi:

Сглаживание (Freehand Smoothing) (rasmda 1 rahami bilan berilgan), Толщина (Width) (raham 2) maydonilari yoqaridagi Кисть (Brush) rejimigaday xizmatni bajaradi.

Angle (Угол) (raham 3) «пера»ning qialiq burchagini bildiradi.



Нажим (Pressure) rejimi

Нажим (Pressure) rejimi tanlanganda Свойства (Property Bar)siga quyidagi parametrlar bilan ishlash imkoniyatini tugdiradi:

Сглаживание (Freehand Smoothing) (rasmda 1 rahami bilan berilgan), Толщина (Width) (raham 2) maydonilari yoqaridagi Кисть (Brush) rejimidagiday xizmatni bajaradi.

Kistning qalinligi tanlaganda <↑> (qalin qilish uchun) va <↓> (qalinligini kamaytirish uchun) tugmalaridan foydalaniladi.

Безье (Bezier) asbobi

Bezie (Bezier) asbobi yordamida maksimal aniqliqdagi hoqlagan egri chiziqlarni chizish mumkin. Bu asbob yordamida hoqlagan formalarni chizish imkoniyati bor.

To'grichizliqlik segmentlarni qurish

To'gri chiziqni chizish uchun Bezie (Bezier) asbobidan foydalaniladi. Bunig uchun Bezie asbobi tanlanilib kursorni bochangish nuqtaga qoyiladi va sichqonchani chap tomoni bilan chertiladi. Chertilgan joyda qora rangli nuqta foyda bo'ladi, bu segmentning birinchi tayanch nuqtasi, bu nuqta kelasi nuqta tanlanganicha joriy bulib turadi.

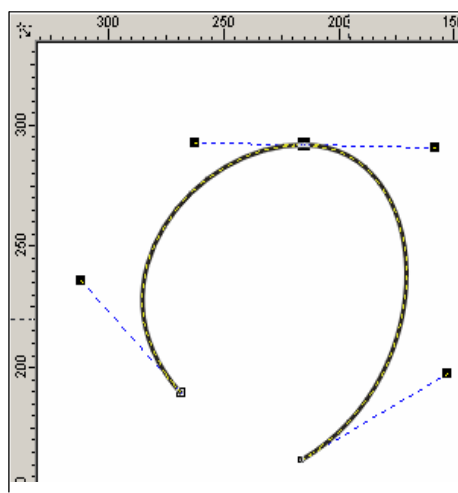
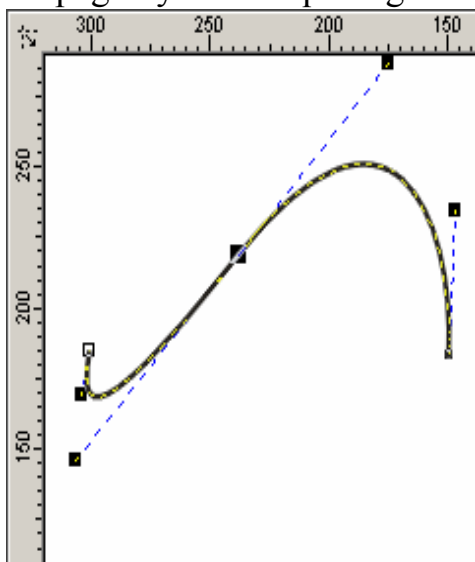
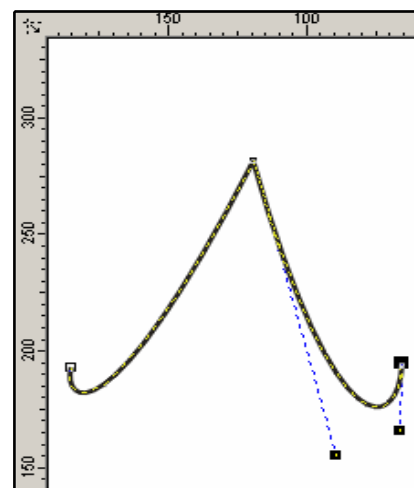
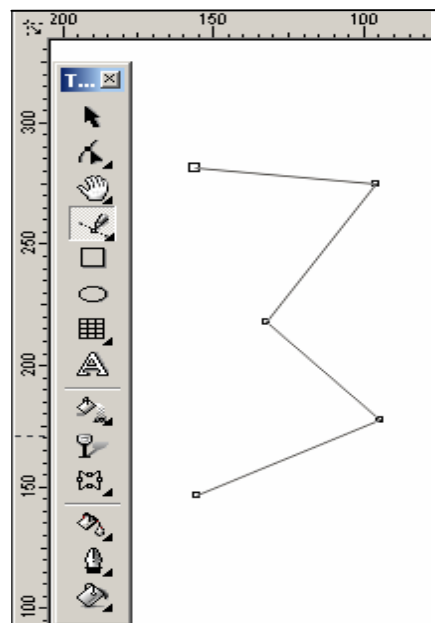
Kursoni keyinga nuqta joylashadigan joyga siljitamiz va sichqoncha bilan chertiladi natijada ekkita nuqta birlashtirilib to'gri chiziq payda qilinadi.

Tayanch nuqtalar turlari

CorelDRAW dasturida segmentning bir nechta nuqtalarini birlashtirishining uchta tipi bor:

1. Ekkita egri chiziqni «egrilikga» birlashtiruvchi tayanch nuqta - burchak tayanch nuqta (cusp node) deyiladi. Bu tiptagi tayanch nuqtaning bochqarish to'grichizliqlarning "richaglarning" uzunliglari va yonalishlari bir-biriga bogliq bo'lmaydi.
2. Bo'lmay ekkita egri chiziqni birlashtiruvchi tayanch nuqta silliq tayanch nuqta (smooth node) deyiladi. Bu tiptagi tayanch nuqta boshqarich to'gri chiziqfari fahat uzunliglari bilan farh qiladi, yonalishi esa umumiy bo'lgan urinma bo'ladi. Bitta boshqarish turgichiziqning silzitolishi ekkinch to'grichiziqning silzishiga olib keladi.
3. Bo'lmay ekkita egi chiziqni bir xil egrilig bilan birlashtirilgan bo'lsa simmetrik tayanch nuqta (symmetrical node) deyiladi.

Bu tipagi tayanch nuqtaning boshqarich to'gri chiziqi va yonalishi bir-biriga bogliq bo'ladi.



Egri chiziqli segmentlar.

Bezier asbobi erdamida egri chiziqli segmentlarni ham yaratsa bo'ladi. Bu uchun asbobni ishga qoshib, kursorni bochlangish nuqtaga olib kelinadi va sichqonchani chap tomoni chertilib en tomonga suriladi. Paydo bo'lgan tayanich nuqtadan boshqarich to'grichizigi olinadi. Boshqaruvchi to'grichiziq uzunligi va qialiq burchagini segment egriligidan aniqlanadi.

Qavariq segmentni olish uchun birinchi tayanch nuqtani qavariq tomonga ekinchisini esa teskari tomonga surish kerak.

Agarda ekinchi nuqtani ham shu tomonga surilsa S-ko'rinishidagi egrichiziq paydo bo'ladi.

Murakkab konturni hosil qilishda kamroq tayanch nuqtalarni hosil qilgan maqsadga muvafiq bo'ladi.

- Bitta yonalishga ega egri chiziq bitta tayanch nuqtani talab qiladi.
- Uz yonalishini sekin o'zgartiradigan egri chiziq ekkita tayanch nuqta talab qiladi (boshida va oxirida).
- Yonalishini burchak ostida uzgartuvch egri chiziq ushun har bir egilishda tayansh nuqta kerak bo'ladi.

Размерная линия (Dimension) asboblari.



1 2 3 4 5 6

Chizmalar va sxemalar bilan ishlaganda formalarining to'g'ri chizilishi bilan bir qatorda ularning razmerlarining to'g'ri bo'lishi katta ahamiatga ega. Vektor grafikasi dasturlari sxemalar chizish uchun qul keladi. Dasturda bu amallarni bajarish uchun oltita asbob mavjud:

1. Автоматическая размерная линия (Auto Dimension) asbobi sichqonchni qaysi yonalishda silzuishiga qaray ulchjamli to'grichiziq chizadi. (Vertikal, gorizontal o'lchamli to'grichiziq larida bir biriga utishga <Tab> tugmasi erdamida amalga oshiriladi).
2. Вертикальная размерная линия (Vertical Dimension) asbobi fahat vertikal o'lchamli to'grichiziq paydo etadi.
3. Горизонтальная размерная линия (Horizontal Dimension) asbobi fahat gorizontal o'lchamli to'grichiziq paydo etadi.
4. Наклонная размерная линия (Slanted Dimension) asbobi fahat qia bo'lgan o'lchamli to'grichiziq paydo etib obyekt uzgarishi bilan u da uzgaradi.

5. Выноска (Callout) asbobi obyektlarga beriktirilgan yarliqlarni yaratadi.

6. Угловая размерная линия (Angular Dimension) asbobi burchakning qiymatini ko'rsatadigan ulchagish duga yaratadi.

Hoqlagan turdagi o'lchamli to'grichiziq yaratish uchta etabdan tashkil topadi:

- Birinchi chertich boshlangish nuqta ni aniqlaydi;
- Ekkinchi chertish oxirgi nuqtani aniqlaydi;
- Uchinchi chertish o'lcham eziladigan erdan to'grichiziqgacha oraliqni bildiradi.

Obyektga o'lchamli yoki ulanuvchi to'grichiziqni boqlash uchun joriy bo'lgan nuqtalar biriga kursor olib kelinib, sichqoncha bilan chertiladi.

Burchakni ulchiovchi chiziqni payda etish turtta etabdan eborat:

- Birinchi chertilish burchakning dastlabki nuqtasini aniqlaydi;
- Ekkinchi va uchinchi chertilishlar nurda burchak nuqtalarni belgilaydi;
- turtinchi chertich esa nurdagi nuqtalardan o'lcham ezilgan ezuvgacha masofa.

Выноска (Callout) asbobi

Выноска (Callout) asbobi obyektning bironta nuqtasi bilan matnli yoki tuchuncha suz bilan boglaydi. Shu bilan birga <Выноски>lar obyektga boglangan bo'ladi.

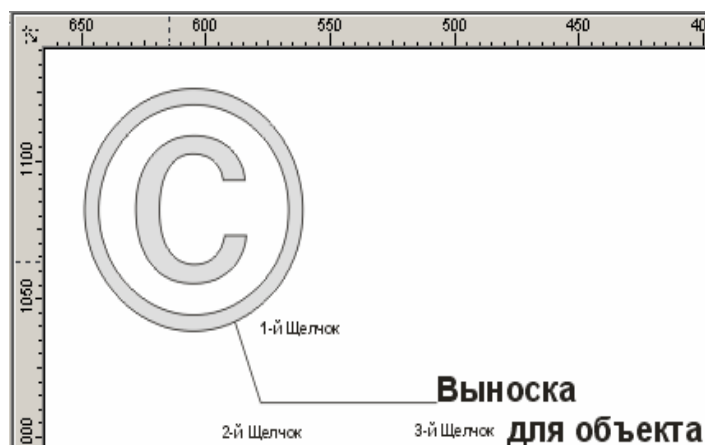
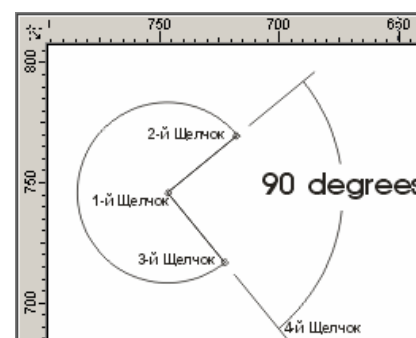
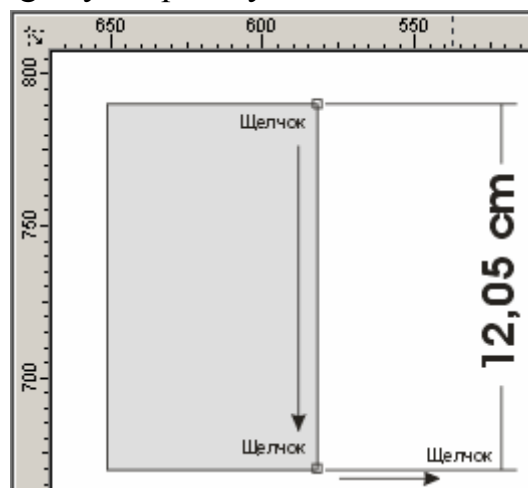
Bu amal quyidagicha bajariladi dastlabki chertish obyektning tayanch nuqtasiga boglashni bildiradi, ekkinchi chertish egilish nuqtasini ko'rsatadi va nuhoyat uchinchi chertish matn kiritish uchun ishlatiladi.

Соединительная линия (Connector Line) va Интерактивный соединитель (Interactive Connector) asboblari

Соединительная линия (Connector Line) asosan xizmati ekkita obyektни bir-biri bilan boglash uchun ishlatiladi. Bu esa birlashtirilgan obyektlarni surish va transformatsia qilish imkoniyatini beradi. Agarda obyektlar mavjud bo'lmasa oddiy to'grichiziqqa oylanib qoladi. Agarda fahat bitta obyekt bo'lsa u holda ekkinchi tomoni sahifaga boglangan bo'ladi.

Biriktiruvchi chiziqni hosil qilish uchun obyektlarning mos tayanch nuqtalariga sichqoncha erdamida chertiladi. Chiziqning parametrlari (rangi, qalinligi) uzgartililsa ekkita obyektningida uzgaradi.

Интерактивный соединитель (Interactive Connector) asbobi har xil blok sxemalar yaratishga muljallangan. Соединительная линия (Connector Line) asbobidan farhi

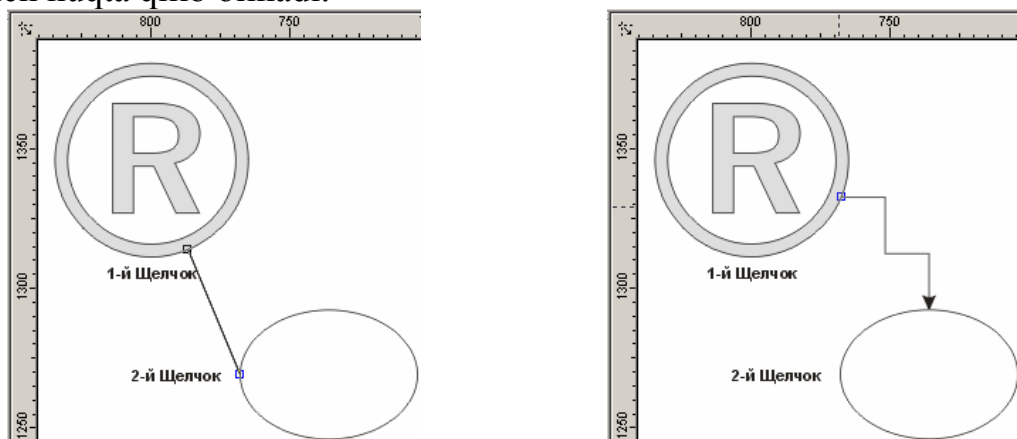


fahat vertikal va gorizontaal chiziqlar yaratadi. Shu bilan birga obyektlarni siljitganda tayanch nuqtalarga boglanich saqlanadi, agarda kerak bo'lsa uni olib tashlasa ham bo'ladi.

Интерактивный соединитель (Interactive Connector) asbobi yordamida ekkita obyektни boglash uchun dastlab kursor birinchi obyektning tayanch nuqtasiga olib kelinib sichqoncha bilan chertiladi va ekinchi obyektning tayanch nuqtasigacha chiziq tortiladi.

Berilgan obyektни transformatsya qilganda biriktiruvchi chiziq abtomat ravishta uzgaradi va boglanishni uzmaydi.

Agarda biriktirilgan obyektlardagi tayanich nuqta uchirilganda eng yaqin nuqta tayanich nuqta qilib olinadi.



Стрелка (Pick) asbobi

Obyektlar ustida qanaqa amal bajarilmasin oxirgi obyekt boshqalaridan ajratilgan bo'lishi kerak.

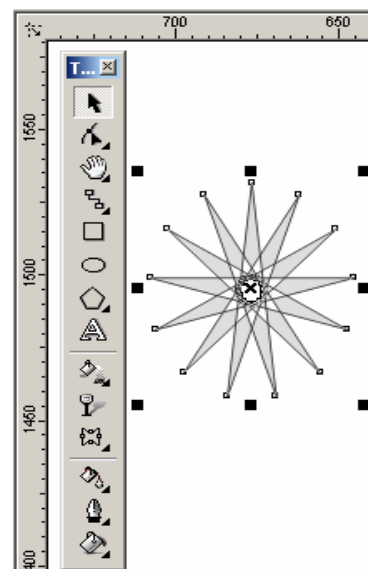
Bu amalни bajarish uchun mahsus ajratish asbobi Стрелка (Pick) ishlatiladi.

Obyektning ajratilganligini obyektning enidagi markerlardan va obyekt markazidagi krestdan bilish mumkin. Agarda bir nechta obyektlar ajratilgan bo'lsa markerlar katta turtburchak shaklida bo'ladi.

Obyektlarni ajratish usullari

Стрелка (Pick) asbobi yordamida obyektlar bir-nechta usullar bilab ajratiladi.

- Alohida obyektни sichqonchani chertish bilan ajratsa bo'ladi.
- штриховой рамка (marquee) yordamida obyektlarni ajratganda belgilangan maydondagi obyektlar ajratiladi va ular shtrixlangan ramka ko'rinishida bo'ladi.
- Obyektlarni ajratishda klaviaturadan ham foydalanilsa bo'ladi. <Tab> tugmasini bosish orhali obyektlarni ketma-ket, <Shift> + <Tab> — tugmalari bilan birgalikda ishlatilsa teskari holattada ajratiladi.
- Hamma obyektlarni ajratish uchun Объекты (Objects) buyrug'i va menuning Редактировать/Выделить все (Edit/Select All) tanlanadi. Bu amalни Стрелка (Pick) asbobining tugmasini ekkita marta bosish bilan amalga oshirsa bo'ladi.



Ajratishni bekor qilish uchun ish joyining boas eriga sichqoncha bilan chertiladi yoki <Esc> tugmasi bosiladi.

Стрелка (Pick) asbobining boshqa funktsialari

Стрелка (Pick) asbobi ishlatganda obyektlarni ajratilganligi markeri fahat ajratilganlik belgisini belbirib qolmay boshqa da maqsadlarda ham qullaniladi.

Marker yordamida obyektlarni masshtablash mumkin. <Shift> tugmasi bilan ishlatilsa markazdan masshtablaydi. <Ctrl> bilab birga ishlatilsa bir butunga kattalashadi. En tomondagi markerlar esa noproportsonal masshtablaydi.

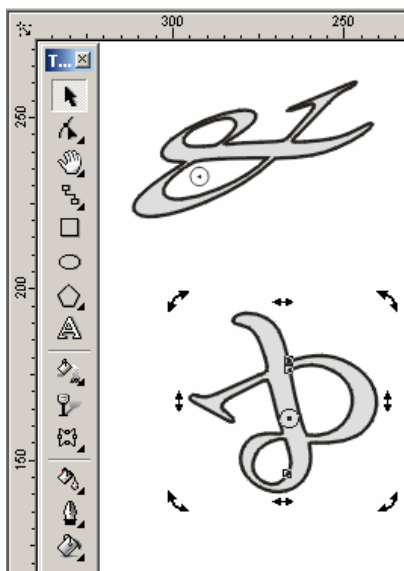
Ekkinchi marta obyektlarni ajratganda markerlar yonalish shaklini oladi.

Burchkdagi yonalishlar yordamida obyektни oq otrofida oylantiradi

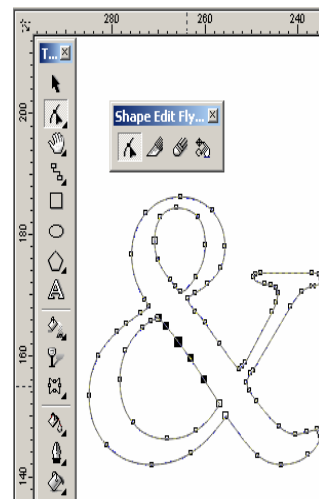
En tomondagi yonalishlar esa obyektни gorizontaI yoki vertikaI tomonga qiyshaytirishni bildiradi.

Shuning bilan birga Стрелка (Pick) asbobi obyektlarni yoki obyektlar yigindisini ko'chrish mumkin unuing uchun obyektни olib kerakli tomonga surish mumkin.

Форма (Shape) asbobi



Форма (Shape) asbobi vektor konturlarini muharrirlashga muljallangan. Bu asbob obyektning shaklini o'zgartiradi yani tayanich nuqtalari kushiradi, yangi tayanich nuqtalar qo'shadi va h. amallar bajarish orhali amalga oshiriladi. Форма (Shape) asbobi yordamida ajratilgan obyektning hamma tayanich nuqtalari ko'rsatiladi, kursor olib borilgan nuqtalari esa joriy bo'ladi.



Форма (Shape) asbobi yordamida standart va hoqlagan obyektlar bilan ishlash

Прямоугольник (Rectangle) asbobi yordamida yaratilgan obyektlarning tayanich nuqtalarini o'zgartirish natijasida aylana shaklini olishi mumkin.

Эллипс (Ellipse) asbobi bilab yasalgan obyektlar esa sektor yaki duga shakliga keltirilishi mumkin.

Многоугольник (Polygon) asboblari bilan yasalgan obyektlar esa simmitrik tarizda obyektning boshqa turiga uzgaradi.

Matnli obyektlar bilan ishlashda esa harflar orasidagi va suzlar orasidagi intervallarni o'zgartirish inkoniati tugiladi.

Редактор узлов (Node Edit) paneli

Hamma tayanich nuqtalar, segmentlar bilan ishlaydigan Редактор узлов (Node Edit) panelida joylasgan. Bu panel menuning Docker (Window/Dockers) tipidadi Окно/Панелидан Редактор узлов (Node Edit) ishga tushiriladi yoki <Ctrl> + <F10> tugmalari yordamida ishga tushiradi.

Форма (Shape) asbobini ishga tushirganda Редактор Узлов (Node Edit)ning malumot berish satrida (Свойства (Property Bar)) bu panelning barcha buyruqlari nomayon bo'ladi.



Tayanch nuqtalarini qoshish va olib toshlash.

Egri ko'rinishidagi obyektarga hoqlaganch tayanch nuqtalarini qoshishga bo'ladi. Buning uchun segmentning nuqta qo'yish joyiga sichqoncha bilan chertiladi va paydo bo'lgan nuqta qora doyra shakli ko'rinishidagi potentsial nuqtaga ega bulamiz. Bu potentsial haqiqiy nuxtaga aylanish uchun yana panelning xossasidagi "+" tugmasi bosiladi (rasmda 1 rhami bilan berilgan)

Keraksiz tayanch nuqtani uchirich uchun avval uchiriladigan nuqtalar ajratiladi va "-" belgisi bosiladi (2 raham).

To'grichizli segmentlarni egrichizli segmentlarga utgazish

Har qanday segment ekki xilda bo'lishi mumkin to'gri yoki egri chiziqli. Форма (Shape) asbnobi yordamida tayanich nuqta ajratilganda holat satrida segment tipi — To'gri (Прямой) (Line) yoki Egri (Кривой) (Curve) ko'rsatiladi.

Segmentning bir turidan ekinchi turiga utich uchun segment tanlanadi Свойства (Property Bar)dagi ekkita halatdan biri tanlanadi: To'griga utich (To Line) (5 raham) yoki Egriga (To Curve) utich(6 raham).

Egrichizli segmentda to'grisiga utich tez amalga ochiriladi, teskarisi bir muncha vaqtni talab qiladi — segment egriligi qol yordamida bajariladi.

Konturni birlashtirish va uzish

Ochiq konturni yopiq konturga aylantirish uchun boshdagi va oxirgi nuqtalar biriktiriladi, bu amal ekkita usul bilan bajariladi:

1. Ekkita nuqtani birlashtirish uchun avval nuqtalar ajratiladi va Свойства (Property Bar)ning asboblar satridagi Соединить два узла (Join Two Nodes) (3 rahamli) tanlaniladi. Agarda ekkita nuqta ustma-ust joylashgan bo'lsa ekkita nuqta bitta nuqtaga aylanadi. Agarda qandaydir masofada joylashgan bo'lsa usha masofani markazida birlashtiriladi.
2. Chetdagi nuqtalarni birlashtirish to'grichizli segment bilan amalga oshiriladi. Buning uchun Свойства (Property Bar) asboblar satridagi Автоматическое замыкание контура (Auto-close) (13 rahamli) tugmasi bosiladi
3. Agarda konturni uzmoqchi bo'lsangiz avval usha nuqtalar ajratiladi Свойства (Property Bar) asboblar satridagi Разорвать кривую (Break Curve) (4 rahamli) tugmasi bosiladi va natijada bitta nuqta urnida ekkita nuqta paydo bo'ladi .

Konturni bir nechta konturlarga ham ajratishga bo'ladi, buning uchun obyektning kamida bitta tayanch nuqtasi tanlanilib Извлечь подконтур (Extract Subpath) tugmasi bosiladi.

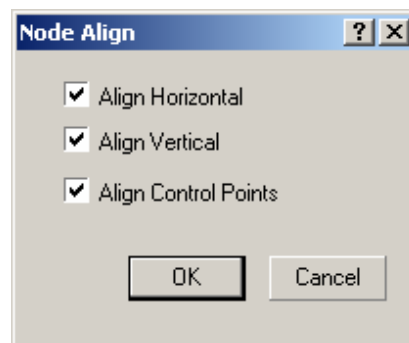
Tayanch nuqtalarni tekislash

Shriftlarni yoki maxsus belgilar bilan ishlaganda nuqtalarni gorizontal yoki vertikal joylashtirishga to'g'ri keladi.

Свойства (Property Bar) satridagi Выравнивание узлов (Align Nodes) tugmasi (16 raham) mulohot oynasini ekranga chaqiradi.

Bu oynada hoqlagan sondagi tayanch nuqtalarni gorizontal va vertikal holatda joylashtirishlar mavjud.

Boshqarish nuqtalari bilan birgalikda tayanch nuqtalarini tekislash (флажок Выравнивание управляющих точек (Align Control Points)) amali bilan bajariladi.



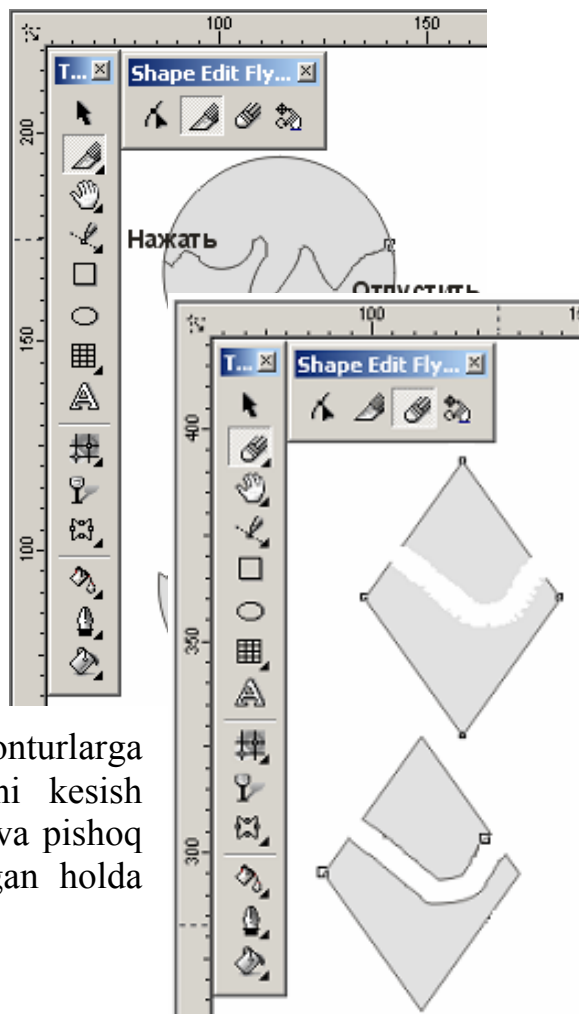
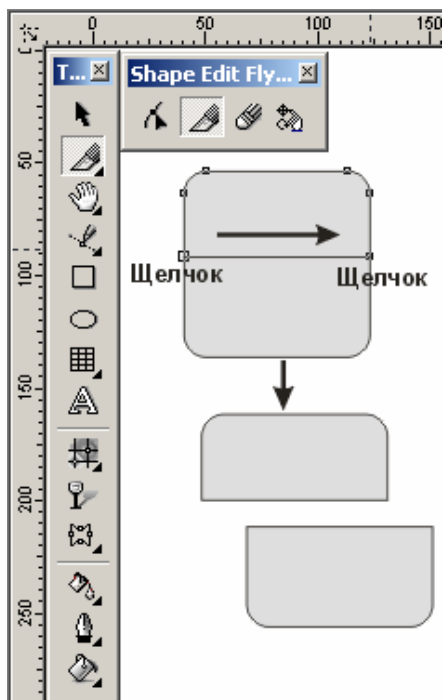
Segmentlarni masshtablash va aylantirish

CorelDRAW dasturida obyektlarni transformatsiyalash bilan cheklanib qolmay bazi bir segment bulimlari bilan da ishlash imkoniyati bor. Bu amal Свойства (Property Bar) asboblari satridagi ekkita tugama bilan bajariladi.

- Растяжение и масштабирование узлов (Stretch And Scale Nodes) (14 raham) tugmasi bosilganda ajratilgan segment atrofida markerlar paydo bo'ladi. Masshtablash amalida Стрелка (Pick) asbobidagi amallar bajariladi.
- Вращение и наклон узлов (Rotate And Skew Nodes) (15 raham) tugmasi bosilganda tugmasi bosilganda ajratilgan segment atrofida markerlar paydo bo'ladi. Atrofida aylanish amalida Стрелка (Pick) asbobidagi amallar bajariladi.
- Эластичный режим (Elastic Mode) (17 raham) ajratilgan obyektlarga ayriqcha transformatsiya beradi.

Нож (Knife) va Ластик (Eraser) asboblari

Форма (Shape) asbobi oynida - Нож (Knife) va Ластик (Eraser) asboblari joylashgan bulib , berilgan vektorli obyektни bir nechta bulaklarga bo'ladi .



Нож (Knife) asbobi obyektни bir-nechta konturlarga yaki bir-nechta obyektlarga bo'ladi. Konturni kesish uchun dastlad birinchi tayanch nuqta tanlanadi va pishoq ko'rinishidagi kursor vertikal ko'rinishga kelgan holda

chertilishi kerak. Ekkinchi nuqtaga «резиновая линия» tortiladi. Ekkinch marta chertilishi esa kesishni bajaradi. Bu amalni rasm chiaish orqalida bajarsa bo'ladi, unuing uchun birinchi nuqtada kursorni qoyib sichqoncha tugmasi bosilib turib hoqlagan chiziq chiziladi. Tugma ekkita kontur birlashganda qoyib yubariladi.

(Property Bar) ning asboblari panelida ekkita tugma mavjud:

- Сохранить как один объект (Leave as one object) bitta obyekt qilib saqlash.
- Автоматическое замыкание контура (Auto-Close On Cut) Нож (Knife) asbobi bilan ishlashni tugatgandan song avtomat ravishda yopiq konturni chizadi.

Ластик (Eraser) asbobi vektor obyektinig kerak emas joylarini uchiradi. Agar bu asbob bilan kesilsa ekkita bir-biriga bogliq bo'lmagan obyektlar paydo bo'ladi..

О'chirish kengligini 0,025 мм dan 2540 мм gacha o'zgartirilsa bo'ladi. Bu amal Свойства (Property Bar) asboblari satridagi Ширина ластика (Eraser Thickness) da bajariladi.

Свободное трансформирование (Free Transform) asbobi

Bu asbob ishga tushirilganda Свойства (Property Bar)da tortta turma bilan ihlash imkoniyati tugiladi: Свободное вращение (Free Rotation) erkin holda aylanish (1 raham), Свободное отражение (Free Angle Reflection) (2 raham) erkin holda akslanish, Свободное масштабирование (Free Scale) (3 raham) erkin holda masshtablashtirish va Свободный наклон (Free Skew) erkin holda qia qilish (4 raham).

Свободное вращение (Free Rotation) asbobi da obyektни uzu atrofida aylantirish uchun avval sichqolcha yordamida tayanch nuqta tanlanadi, va undan aylanich richagi paydo bo'ladi

yonalish aylanish burchagidan aniqlanadi, buerda ko'rsatilgan kursor esa burich burchagi. Agar burchak markazdan qancha olis masofada joylashgan bo'lsa aniqligi ham yaxshi bo'ladi. Burchakning qiymati

holat satrida ko'rsatilib turadi.

Свободное отражение (Free Angle Reflection) asbobining ishlash printsi

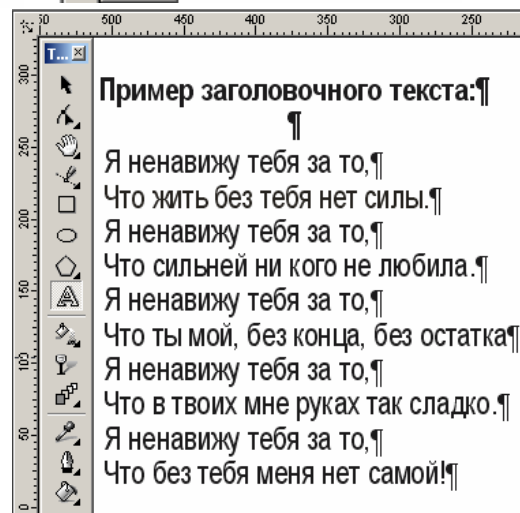
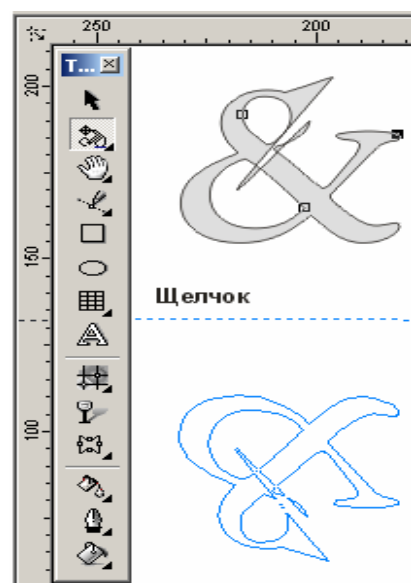
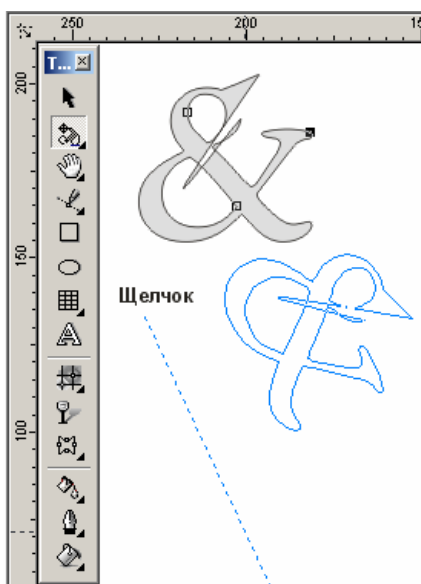
da yoqaridagiga uxshash fahat shtixlangan chiziq akslanish chizigi hisoblanadi.

Свободное масштабирование (Free Scale) asbobida yoqargi ekkita asboblarga uxshash ishlatiladi fahat shtixlangan richag bo'lmaydi.

Свободный наклон (Free Skew) asbobi yoqargi asboblarga uxshash ishlatiladi, faxat holat satrida o'qlarga nisbatan silzish ko'rsatgishi, asklanish burchagi va masofasi beriladi.



1 2 3 4



4. Matnlar bilan ishlash

CorelDRAW dasturining eng etishgan tomonlaridan biri bu matnlar bilan ishlash bo'ladi. Dasturda matnni har xil garniturada, ranglarda, keglada, va shiriftlarda berish emkoniyati bor. Shiriftlarni sirtqi ko'rinishlarini bezashning cheksiz turlari bor. Matn ishchi oynada Редактирование текста (Edit Text) yordamida kiritiladi.

CorelDRAW dasturida matn ko'rinishi ekki turda bo'ladi: sarlovhaz (artistic) va abzats (paragraph). Matn tipi Текст (Text) asbobi yordamida kiritiladi.

Sarlovha matini (Artistic Text)

Текст (Text) asbobi yordamida hoqlagan joyga hoqlagan matnni kiritish imkoniyatimiz bor.

Sarlovha matnini kiritish uchun Текст (Text) asbobi ishga tushiriladi, va kursorni matn kiritiladigan joyda olib borilib sichqoncha bilan bir marta chertiladi natijada ekranda matn kiritish kursori paydo bo'ladi.

Satrnini yangi qatordan boshlash uchun <Enter> tugmasi yordamida kursor ko'chiriladi.

Abzats (blokli) matn (Paragraph Text)

Asosiy matn (main text) katta hajmga ega bulib kolonka ichiga olib yoziladi va oni blokli matnlar deb ataydi. Ekkinchi farhi unning kolonka eni boyicha avtomatik ravishda qoyiladi, agarda matnlar uchirilsa yoki qo'shilsa avtomat ravishda silziydi. Bu turdagi matnning asosiy elementlardan biri abzats xisoblanadi, va abzatsli matnlar deb ham aytiladi. Blokli matnlarni yaratish uchun Текст (Text) dan quyidagicha foydalaniladi:

Asbobni ishga tushirib, matn kiritiladigan to'g'riturtburchak yaki ellips ko'rinishlar tanlanadi. Matnli tugiturtburchak hech qanaqa parametrlarga ega bo'lmaydi va biosmadan chiqarilganda faxat matnning uzi chiqariladi.

- Matnli to'g'riturtburchak yasalgandan keyinishga tayor ekanligini bilbiruvchi enib uchib turuvchi kursor chap tomonda paydo bo'ladi.

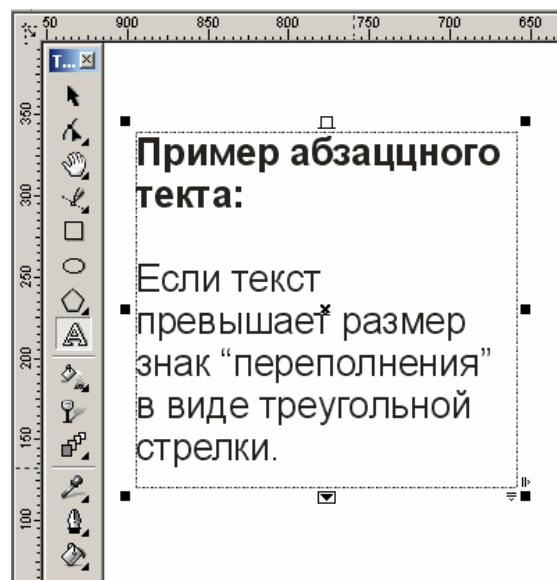
Blokli matnlarni kirinish paytida dastur uzi avtomatik ravishda kelasi satrga utgazadi foydalanuvchi faxat abzats oxirida <Enter> tugmasini bosishi kifoiya.

Agarda belgilangan to'g'riturtburchakda matn ko'rsatilganda ko'payib ketsa, to'g'riturtburchak tagida maxsus belgi qizil rangli uchburchak shaklidagi yonalish ko'rsatiladi.

Matn turtburchagini o'lchamlarini o'zgartirich uchun Стрелка (Pick) asbobdan foydalaniladi.

Dastur tomonidan matnning xojmiga va parametrlariga qaray balandligini tanadi.

Bu rejimga utish uchun Абзацный текст (Paragraph Text) bulimidagi Параметры (Options) oynasida matnning hajmiga qaray to'g'riturtburchakni katta yoki kichkina

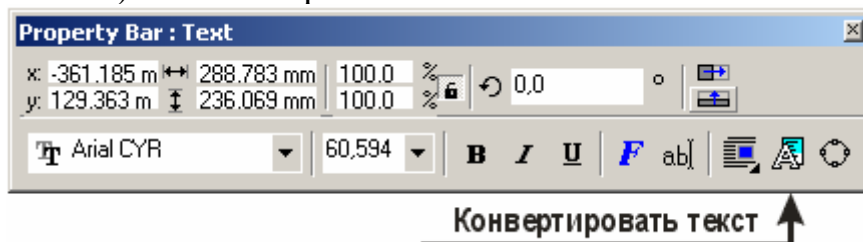


qilish (Expand And Shrink Paragraph Text Frames To Fit Text) da belgi qo'yish orqali amalga oshiriladi.

Sarlovha((Artistic Text) matni abzats matnga (Paragraph Text) utgazish

Sarlovha ko'rinishida ezilgan matni abzats ko'rinishiga yoki teskari abzats ko'rinishida ezilgan matni sarlovha ko'rinishiga ezishga to'g'ri kelib qoladi. Bu hollarda dastur tomonidan bir turidan ekinchi turiga utgazich imkoniyatlari bor.

Sarlovha matni ajratgan holda Текст (Text) menyusida abzats matnga ugrish (Convert to Paragraph Text), abzats matni ajratilganda esa sarlovhaz matniga ugrish (Convert K Artistic Text) suzlari chiqariladi.



Bir turidan ekinchi turiga uzgazishni tezlatish ushun Свойства (Property Bar) da joylashgan Конвертировать текст (Convert Text) tugmasini ishlatsa.

Matni formatlash (Format Text)

CorelDRAW dasturi shiriflning parametrlarini boshqarish imkoniyatiga ega. Matni kiritmagan avval parametrlarini belgilab olsa ham bo'ladi, kiritilgandan song matni formatlasas ham bo'ladi.

Matni formatlash menuning Текст (Text) va Форматирование текста (Format Text) buyrug'i bilan amalga oshiriladi. Mulohat oynasida abzats matnlar uchun oltita parametrlar berilgan bo'ladi: Шрифт (Font), Выключка (Align), Интервал (Space), Табуляция (Tab), Рамки и колонки (Frames and Columns); Эффекты (Effects) yoki sarlovha matni uchun uchta : Шрифт (Font), Выключка (Align), Интервал (Space) beriladi.

Шрифт (Font) bo'limi

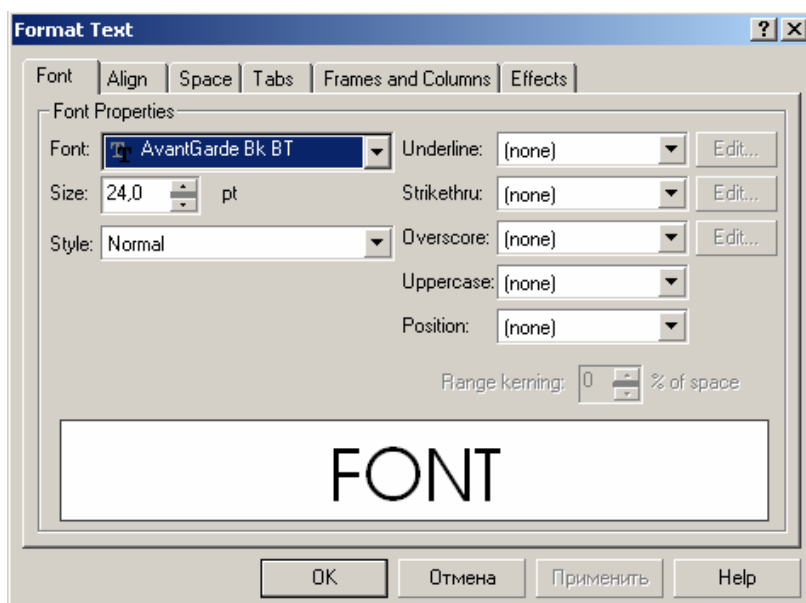
Шрифт (Font) bo'limi bu matindagi shiriftning

garniturasini, keglini va boshqa parametrlarini tanlashni bildiradi.

Shrift garniturasini deganda nomiga, tasviriga ega bo'lgan belgilar majmuasini tushiniladi masalan, Times, Helvetica, Декор, Лазурского garnituralari va h.

Шрифт (Font) ruyhatida operatsion sistemaga o'rnatilgan shiriftning bitta garniturasini tanlaniladi. Начертание (Style) – esa quyidagi torttasidan bittasi tanlanadi: Нормальное прямое (Normal), Нормальное курсивное (Normal-Italic).

Полужирное прямое (Bold) и Полужирное курсивное (Bold-Italic).



Size (Кегль) quyhatida esa от 0,001 dan 3 000 punktacha bo'lgan kegl tanlanadi

Ulchov birligini Единица maydonidan o'zgartiriladi. Подчеркивание (Underline), Перечеркивание (Strikethru) и Надчеркивание (Overscore) matni muharrilaganda foydalaniladigan chiziqnlarni bildiradi va u qyudailarni uz ishiga oladi: Без линии (None), Одиночная тонкая (Single Thin), Одиночная толстая (Single Thick). Двойная тонкая (Double Thin). Двойная толстая (Double Thick).

Редактировать (Edit...) tugmasi esa chizilganlarni muharrirlashni bildiradi. Толщина (Thickness) va Смещение относительно базовой линии (Baseline Shift) moydanlari chiziq qalinligi va joylashini bildiradigan son quyimatlar.

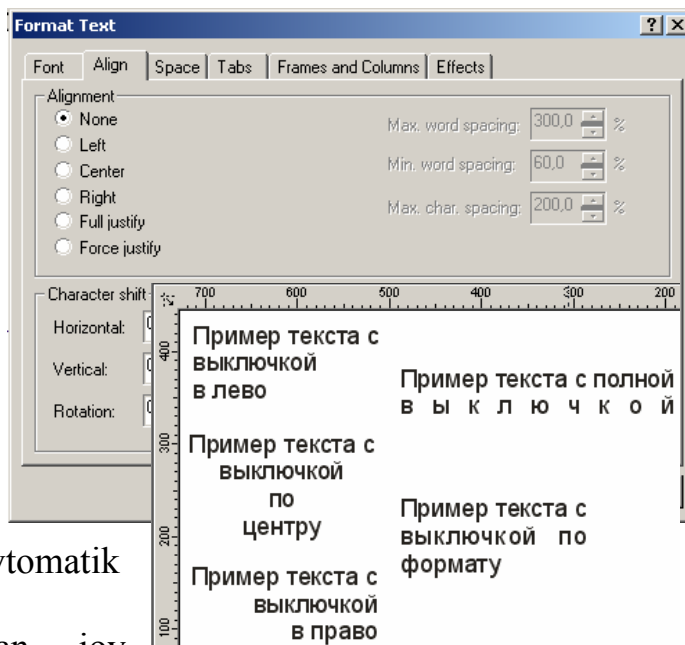
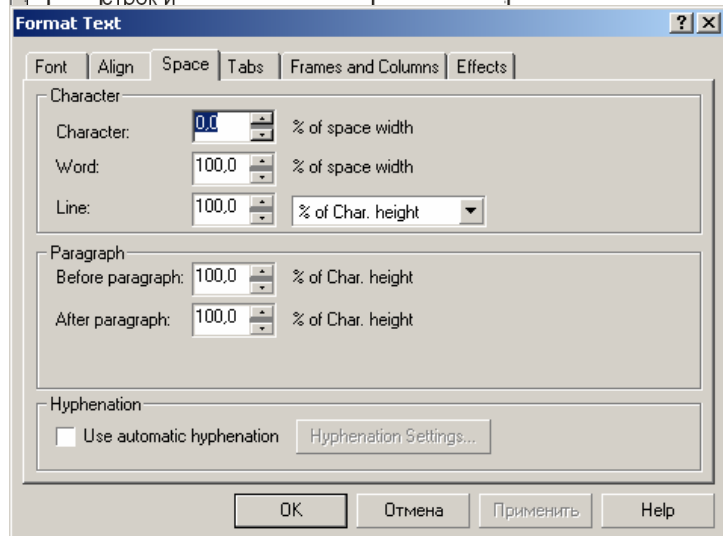
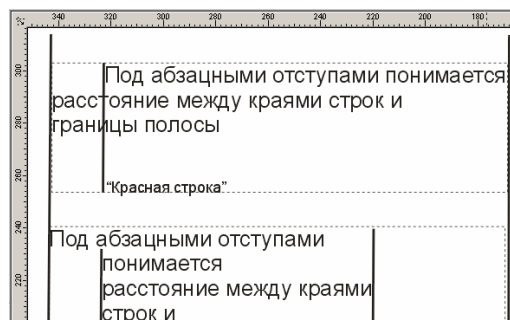
Qo'shimcha Выключка (Align)

Выключка (Align) faxat abzats matnga tegishli. Bu erda matnning qantay tartibda terilish parametrlari berilgan.

Tekislanishlar (Align) chap tomondan, unq tomondan, markazdan, va berilgan format boyicha turlari mavjuv. Выключка (Alignment) maydonida yangi tipni paydo qilasada bo'ladi.

Format boyocha va tuliq turida shegaraviy intervakllarini aniqlash kerak.: Suzlar orasida maksimal bosh joy qoldirish (Max. word spacing), Suzlar orasida minimal bosh joy qoldirish (Min. word spacing), Harflar orasida maksimal bosh joy qoldirish (Max. char. spacing) parametrlari dastur uchun matn terilganda avtomatik verstka qilinadi.

Abzats tushunchasi matnning chetidan joy qoldirishini bildiradi. Bosh joy qoldirish deganda matnning unq, chap tomonidan va su'z boshidagi bosh joy qoldirish tushiniladi.



Отступы (Indents) maydonida shu parametrlarni o'zgartirish imkoniyati bo'ladi: Красная строка (First line) suz boshi, Слева (Left) chapdan, Справа (Right) unqdan.

Bir yoki bir nechta belgilarni ajratganda Смещение символа (Character shift) maydoni bilan ishlash imkonioti tugiladi. Bu erda (поле Horizontal) gorizontal silzis, vertikal silzish (поле Vertical), (поле Rotation) berilgan burchakga burilish amallari bajariladi.

Qatordagi barcha belgilar (baseline) chizigiga qaray to'grilanadi va unuig parametrlari, har bir belgi uchun shiriftlar

faylida saqlanadi. Bu esa birinchidan matnning satrlarini to'g'ri kiritishni taminlaydi, ekkinchidan bazabiy chiziqdan vertikal yonalishda bazi –bir masofaga silzishni taminlaydi.

Vertikal silzishda shiriflarni kichiklashtirganda har xil indekslar (pastki, yoqargi) avtomat ravishta fotmatlanadi yanada tasviriy sanatda bu amalni foydalansa bo'ladi.

Интервал (Space) bo'limi

Интервалы (Space) da har xil intervallarni qo'yish yana avtomat ravishta keyingi satrga utishni taminlaydi.

Символы (Character) moydanida suzlar orasidagi masofalar beriladi, yani (Word) — foyz nisbatida shriftning orasidagi masofani beradi, Интерлиньяж (Line) maydonida –foyz nisbatida shriftning kegili va shrift balandligi beriladi.

интерлиньяжем (leading) da matn terilganda qo'shni qatorlar orasidagi masofani bildiradi. Bu matnlarni kiritganda katta ahamiatga ega.

Абзац (Paragraph) moydanida abzatsning atrofidagi masofalarni bildiradi, До абзаца (Before paragraph) abzatsdan oldin va abzatsdan keyin (After paragraph)

Agarda bu ikkitasi qo'shni abzatslarga tegishli bo'lsa ular qo'shiladi.

Автоматический перенос (Use automatic hyphenation)ga flag quyilsa Установки переноса (Hyphenation Settings...) tugmasi bilan ishlash imkoniyati tugiladi.

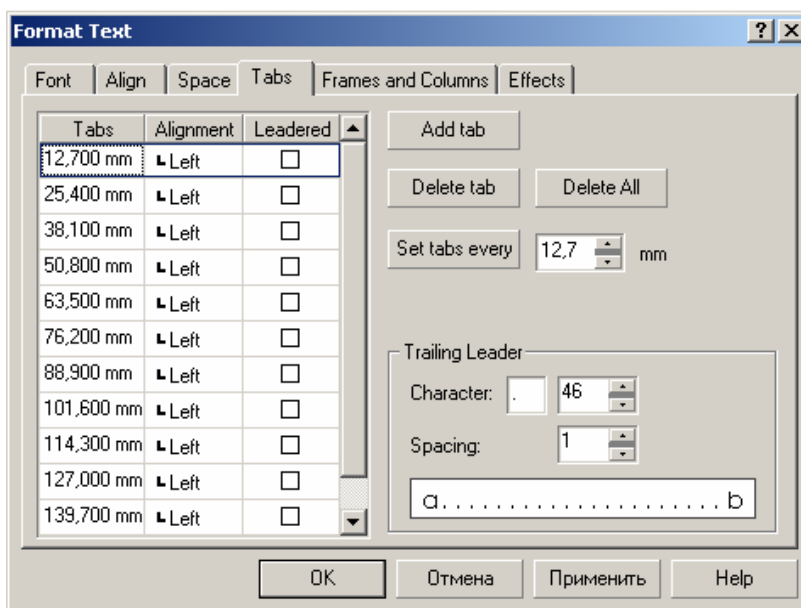
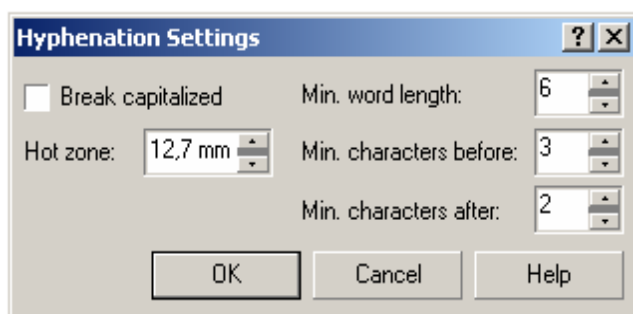
Горячая зона (Hot zone) maydoni matnni ko'chrish maydoni bildiradi, ulchov birligi enidagi maydonlarda kiritiladi.

Табуляция (Tab) bo'limi

Во'limi Табуляция (Tab) asosan jadvallar bilan ishlaganda kerak bo'ladi, sababi uning yordamida ustnlarni tekislash amali bajariladi.

Mulohat oynasining chap tomonida

hujjatda o'rnatilgan tabulyator ruyhati keltirilgan. Табуляторы (Tabs) ustunida gorizontaal chiziq boyicha koordinatalari ko'rsatilgan. Bu koordinatalarni asangina o'zgartirsa bo'ladi kerakli katakchaga chertilib koordinatalar uzgartiladi.



Выравнивание (Alignment) ustunida tabulyator tipi o'rnatiladi. Uni o'zgartirish uchun kerakli katakcha tanlanilib sichqoncha bilan chertiladi va u ruyhat ko'rinishiga keladi: Левый (Left), Правый (Right), Центральный (Center), Десятичный (Decimal).

Mulahat oynasidagi tugmalari bitta tabulattsya kiritish inkoniatini beradi (кнопка Добавить (Add tab)), agarda tabuliattsya soni bir nechta bo'lsa (Установить

табуляторы каждые (кнопка Set tabs every)) yordamida teng bo'lgan masofalardan berilgan o'lchamda qoyiladi.

Удалить табулятор (Delete tab) va Удалить все (Delete All) tugmalari bitta yaki ajratilgan ruyhatdagi tabuliatsialar uchiriladi.

Рамки и колонки (Frames and Columns) bo'limi

Рамки и колонки (Frames and Columns) bo'limi fahat abzats matniga ishlaydi. Bu yordamida ko'p kolonkali maydonlar bilan ishlash imkoniyatini beradi.

Число колонок (Number of columns) maydonida kolonkalar soni kiritiladi.

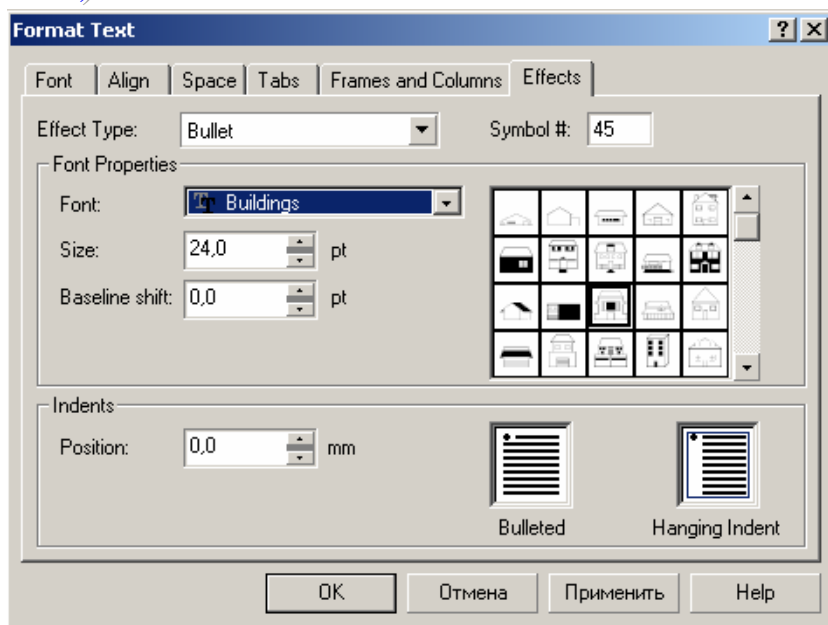
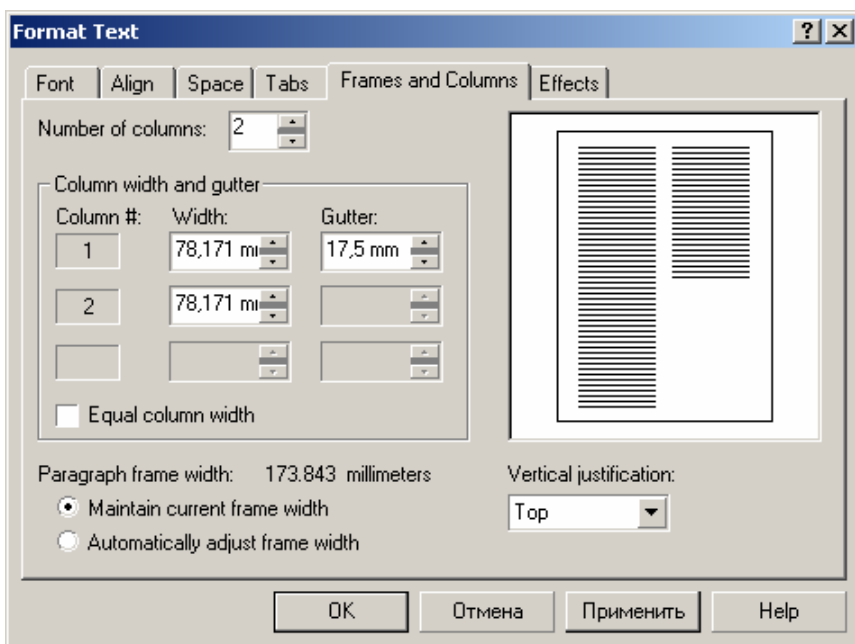
Большое поле Ширина колонки и пробелы (Column width and gutter) lar kolonka o'lchamini va ular orasidagi masofani bildiradi. Номер колонки (Column #) ustunida kolonka tanlanadi,

Ширина (Width) kolonka eni beriladi, Пробел (Gutter) – ustunida kolonkalar orasidagi bush joylar beriladi..

Равная ширина колонок (Equal column width) flag qoyilgan bo'lsa kolnkalar o'lchami bir hil bo'ladi fahat bitta kolonka parametrlarini kiritish kifoya.

Ширина абзацной рамки (Paragraph frame width) maydonida ish maydonidagi barcha kolonkalar hajmi

Вертикальное выравнивание (Vertical justification) toliq bo'lmagan kolonkaning joylashishi beriladi: Сверху (Top), По центру (Center), Снизу (Bottom) и По формату (Full).



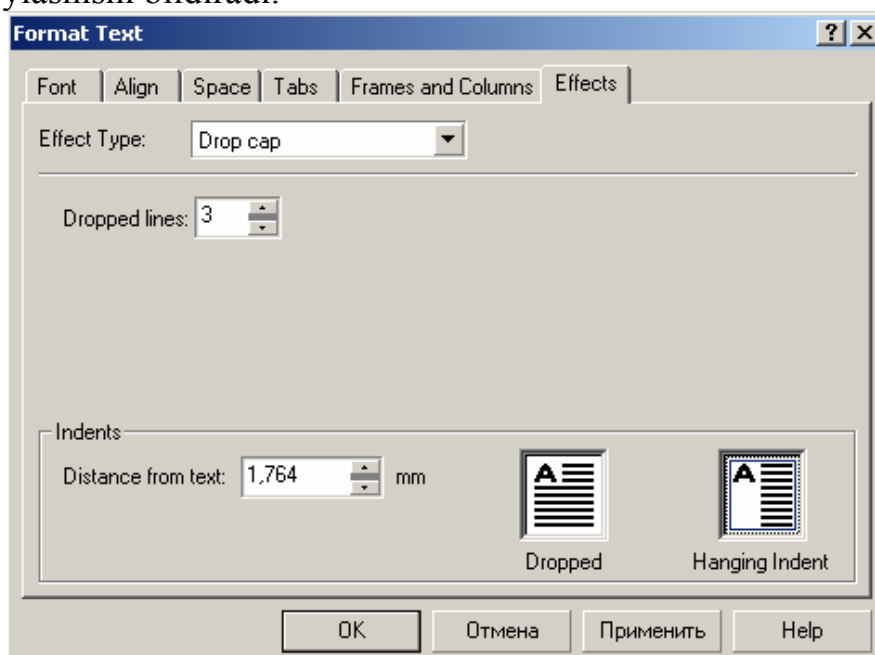
Эффекты (Effects) bo'limi

Эффекты (Effects) bo'limi ruyhatlarni bezashda ,bosh harflarni (drop caps) yozishda qullaniladi.

Тип эффекта (Effect Type) ruyhatida quyidagilarni tanlashimiz ga bo'ladi:

- Маркер абзаца (Вариант Bullet), matn boshiga joylashtirilgan boshqacha ko'rinishda ezilib matndan ayrixsha bulib turadi.
- Вариант Буквица (Drop cap), Suzning birinchi harfi katta turda yozilgan bo'ladi.

Отступы (Indents) ni matnni kiritilishdagi shegarasi belilash, bu matnga nisbatan qoyiladi. Простой маркер (Bulleted) varianti abzats ichidagi markerning joylashishi, Выступающий маркер (Hanging Indent)varianti esa abzatsdan tashqaridagi joylashishi bildiradi.

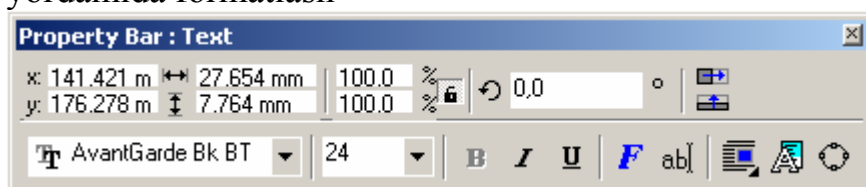


Abzats markerlari fahat abzats matniga qoyiladi.

Расстояние от текста (Distance from text) maydonida katta harf bilan orasidagi masofani bildiradi.

Простая буквица (Dropped) varianti harfni butun matn boyicha joylashtiradi, Выступающая буквица (Hanging Indent) varianti esa asosiy matndagi suz boshini bildiradi.

Свойства объекта (Object Properties) panelidagi Свойства (Property Bar) yordamida formatlash



Shriftning parametrlarini Свойства (Property Bar) malumot satri yirdamida ham formatlash mumkin.

Matnni ihtiyoriy shaklli obyektida joylashtirish



CorelDRAW dasturi kolonkalarining hoqlagan turini yoratish imkoniyatiga ega. Buning uchun yopiq grafik konturni matn uchun konteyner qilib olinadi. Matn konteynerga joylashtirish nushun Текст (Text), asbobini ishga tushirish kerak va kursorni obyektning konturiga olib kelib sichqoncha bilan chertiladi. Shtrixlangan kontur yuzaga kelgandan keyin matnni kiritib boshlash kerak.

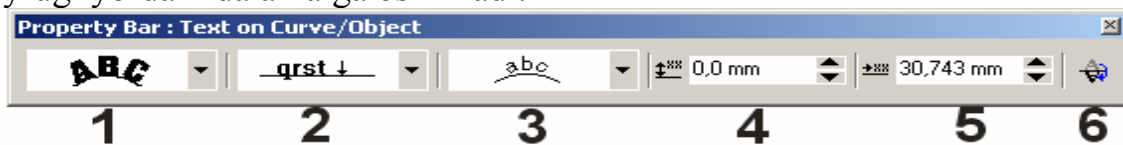
Matnni ihtiyoriy traektoriya bo`ylab joylashtirish

Obyekt bilan boglangan matn hafahat obyekt ishga silzitalishi mumkin, kontur boyicha hoqlagan shalnga ham keltirish mumkin.

Matn bilan egri chiziqni boglash ushush avval ekkalasini ajratish kerak va menuning Текст (Text), аправить текст по траектории (Fit Text to Path...) buyruqlari bajariladi.

Matnni kontur traektoriasida korinadigan holga keltirish uchun Текст (Text) tanlanilib, va kursorni konturga olib kelganda kontur shakli uzgaradi oxirida sichqoncha bilan chertiladi. Matn kursori paydo bo`lgandan keyin matn keritilib boshlanadi.

Boglangan dinamik obyektlnari boshqarich uchun menuning Окно/Панели типа Docker (Window/Dockers) , Направить текст по траектории (Fit Text to Path) buyrugy yordamida amalga oshiriladi.



Ориентация текста (Text Orientation) (1 raham) traektoriyaga nisbatan matnning yonalishini aniqlash

Вертикальное выравнивание (Vertical Alignment) (2 raham) vertikal traektoriyaga nisbatan matnni joylashishi.

Agarda matn ochiq kontur boyicha joylashgan bo`lsa Направить текст по траектории (Fit Text to Path) panelida Горизонтальное выравнивание (Horizontal Alignment) da payda bo`ladi, bu esa matnni gorizontal boyicha jpylashtirishni bildiradi.

Горизонтальное выравнивание (Horizontal Alignment) yopiq kontur uchun matn kvadrat shakl ichiga olib yoziladi (3 raham).

Редактировать (Edit...) buyrugy Направить текст по траектории (Fit Text to Path) panelida joylashgan bolib ekranga mulohot oynasini chiqaradi. Bu oynada matnni traektoriya boyicha (Fit Text P Offset) gorizontal yaki vertikal silzishini bildiradi.

Matnni egri chiziq'larga o`tqazish

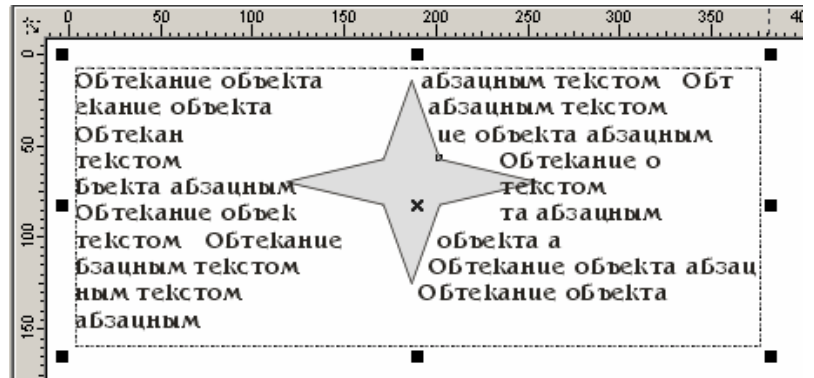
Grafika va verstka dasturlarida shrift har xil transformatsiyaga uchraydi fahat harfning qismlarini o`zgartirish imkoniyatiga ega emas.



Shriflilar maxsus dasturkarda yoratiladi, shu dasturlar yordamida shriflilar qayta muharrirlanadi va belgilar formatlarda faylga yoziladi. Operatsion sistemaga oʻrnatilgandan keyin barcha amaliy dasturlarda ishlash imkoniyatiga ega boʻladi.

Harfni alohida egri chiziqqa aylantirishni qarab utaylik, uning uchun belgilangan matnning

Управление (Arrange) dan Преобразовать в кривые (Convert to Curves) buyrigi yordamida amalga oshiriladi va natijada alohida boʻlgan obyektga ega bulamiz. Bu buyruq grafik dizaynda keng foydalaniladi. Logotiplarni yoratishda avval mas keluvchi shrift tanlanadi va firma nomini kiritamiz,



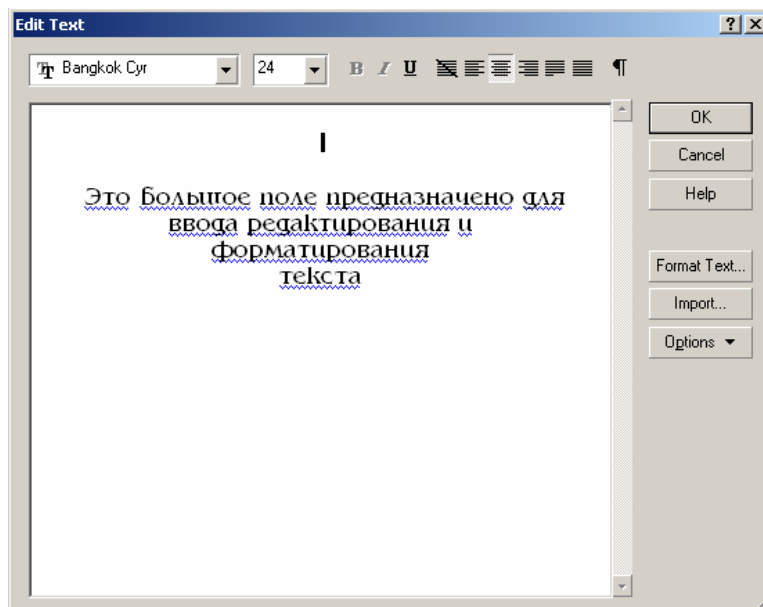
formatlashning barcha usullari ishlatiladi, keyin har bir shrift egri chiziqqa konvertizatsiya qilinadi, natijada olingan matnga hohlaganicha ishlov berishga boʻladi.

Grafik obyektini matn bilan joylashtirish

CorelDRAW dasturida obyektli matnlar bilan ishlaganda obyektga matn boglanmaydi, grafik obyektga faqat chegaralash beriladi shu sababli abzats matnda obyektini joylashtirganda avtomatik ravishda chegaralash bajariladi.

Obyektini «обтекаемый» qilish uchun kursorni obyektga olib kelib sichqoncha ong tomoni bilan chertiladi, keyin Обтекать абзацным текстом (Wrap Paragraph Text) buyrugini bajariladi. Asboblar panelidagi Свойства (Property Bar) da Обтекать абзацным текстом (Wrap Paragraph Text) tugmasi ham shu amalni bajaradi.

Obyekt bilan matn orasidagi masofani oʻzgartirish uchun: kursor obyektga olib kelinib sichqoncha ong tomoni chertiladi, va Свойства (Properties...) buyrugini bajariladi. Bu quyidagicha amalga oshiriladi Свойства объекта (Object Properties) panelidan Общие (General) tanlanilib Смещение обтекания текста (Text wrap offset)ga masofa uzunligi kiritiladi.



Edit Text dialog oynasi

CorelDRAW Maxsus matn maharrir bo'lmagani bilan matn muharriridagi barcha funktsiyalar mavjud bo'lgan maxsus muharrirlash oynasi Редактирование текста (Edit Text) ega. Bu oyna menudagi Текст (Text) yordamida ishga tushiriladi.

Oynadagi katta joy matnni kiritish, muharrirlash, va formatlash uchun muljallangan. Bu oynaga matn fayllarini (кнопка Import...) tugmasi yordamida import qilish imkonioti ham bor.

Oynaning yoqargi qismida matnni formatlash amallari (garniturni tanlash, kegl, abzatslarni markerlash va h.) joylashgan.

Форматирование текста (Format Text...) tugmasi yordamida matnni tashqi bezashlariga muljallangan. Опции (Options) tugmasi esa asosan matnni imlosini tekshirishga bogishlangan.

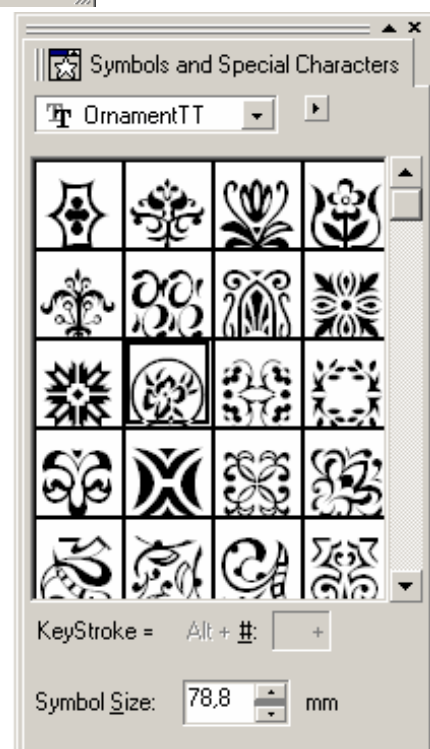
График obyektlarni matnga joylashtirish

Dastur grafik obyektlarni matnli blokga joylashtirish imkoniotlari mavjud, bu obyektlar shriftlarga proporsional ravishda masshtablanadi. Bu funktsiyalar matnga grafik elementlarni joylashtiriganda juda qol keladi, masalan lagatiplar bila ishaganda. Grafik elementlarni matnli blokga qo'yish paytida Clipboard bilan ishlanadi yoki menuning Редактировать (Edit)dagi Копировать (Copy), Вырезать (Cut) Вставить (Paste) amallaridan foydalaniladi.

Belgilar va maxsus belgilar

CorelDRAW dasturida Символы va Специальные знаки (Symbols and Special Characters) panelleri mavjud bulib, ekranga menuning Окно/Панели типа Docker (Window/ Dockers) orqali chaqiriladi.

Bu panelning obyektlari ekki qil xossaga ega: agarda hujjatga alohida qoyilsa grafik obyekt hisoblanadi, matga qoyilsa belgi hisoblanadi.



Символы ва специальные знаки (Symbols and Special Characters) panelning yuqri qismida shrift fayllari ruyhati beriladi, tagida maydonda esa tanlangan fayldagi belgilar ko'rinishi beriladi.

Belgini tanlash ushун sichqoncha bilan tanlanilib chertiladi yoki Клавиша (Keystroke)da maxsus Alt-код kiritiladi.

Belgi ulchovi Кегль (Symbol Size) yordamida tanlanadi.

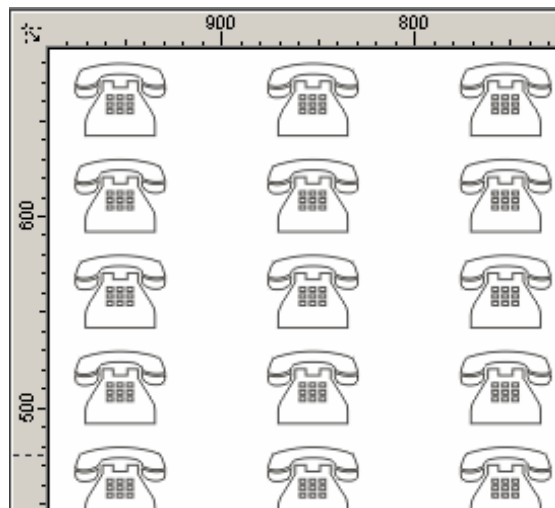
Декоративная сетка из символов ва специальных знаков (Tile Symbol/Special Character) buyrugı palitradan bitta belgini bir xil masofada joylashitadi.

Torning parametrlari Параметры декоративной сетки (Tile Options) yordamida uzragtiladi.

Размеры сетки (Grid size) maydonoda turning gorizont va vertikal parametrlari o'rnatiladi.

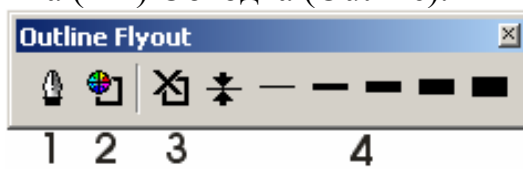
Imloni tekshirish

CorelDRAW dasturi matnlar bilan ishlashning barcha funktsialari bilan ishlaydi, shu funktsyalardan biri matnning imlosini tekshirishi. Imloni tekshirganda suzni to'gri yozilishi, noto'gri suzlarni uchirib to'gri bilan olmoshtiriladi.



5 Zalivka (Fill) va obvodka (Outline) parametrlari

Zalivka va obvodka parametrlari bilan ishlashda CorelDraw dasturi biriktirilgan ekkita guruh asboblariğa ega: Заливка (Fill) Обводка (Outline).



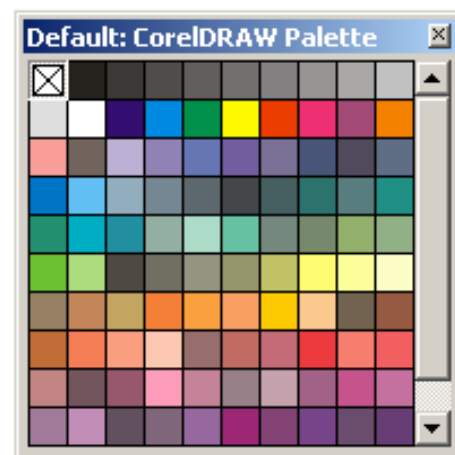
Agarda yoqaridagi asboblardan foydalanmaydigan bo'lsak Без заливки (No Fill) (Fill Flyout 6 rahami bilan berilgan) va Без обводки (No Outline) (Outline Flyout 3 rahami bilan berilgan) tanlaniladi.

Bir xil rangli zalivkalar

Obyektlarni rangli qilib boyashning (zalivka) eng tez usuli

Палитра Цветов (Color Palette) panelidan foydalanish bo'ladi, bu panel ekranning ung tomonida hamma vaqt chiqarilib turadi. Agarda foydalanuvchiga ranglar eqmasa menudagi Окно (Windows) buyrugı va Цветовые палитры (Color Palettes) orqali boshqa panel tanlaniladi.

Tanlanilgan obyektga zalivka qilish uchun sichqoncha chap tomoni chertiladi, obvodka qilish uchun ung tomoni chertiladi. Bu amalni «перетаскивания» usuli bilan ham amalga oshirsa bo'ladi. Buning uchun kerakli rangni tanlaymiz va obyektga olib borib tashlaymiz, agarda <Shift> tugmasi bosilgan holda bajarilsa zalivka qilinadi, <Alt> tugmasi bilan amalga oshirilsa obvodka boyaladi.

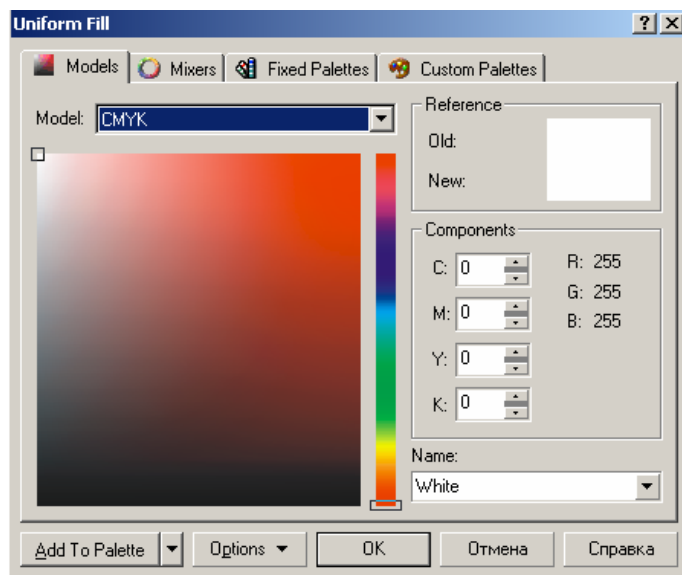


Однотонная заливка (Uniform Fill) dialog oynasi

Rangning spektrlari va inkoniotlari bilan ishlash Однотонная заливка (Uniform Fill) oynasi yordamida amalga oshiriladi. Bu Заливка (Fill Flyout) panelidagi 1 rahamini bosish orqali bajariladi. Обводка (Outline Flyout)ga rang berish uchun paneldagi 2 rahamiga chertiladi va Цвет обводки (Outline Color) oynasi paydo bo'ladi.

Bu oynaning tortta rejimi mavjud:

- Цветовые модели (Models). Bu ranglar maydonidan berilgan ranga mos rangni tanlashni taklif qiladi.
- Смесители (Mixers). Bu amal birinchadan ranglar seryasini to'rtta rangdan olishni, ekinchidan «гармоник аккорды» ranglarni yoratishni taklif etadi.
- Стандартные (Fixed Palettes) va Пользовательские палитры (Custom Palettes). Obyektlarga ranglarni berishni taklif etadi.
- Цветовое поле Исходный цвет (Old) obyektning rangini o'zgartirmasdan avvalgi rangni, Новый цвет (New) maydoni esa joriy mulohat oynasidagi rangni bildiradi. Составляющие цвета (Components) maydonida tanlangan ranglar modelidan rang parametrlari tanlanadi.
- Имя (Name) ruyhatidagi yangi rangga nom beradi.



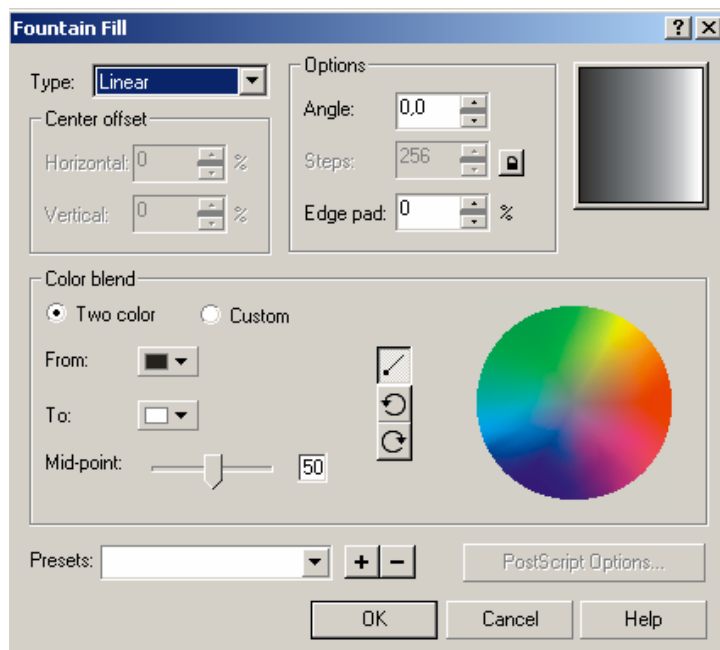
Цвет (Color) paneli

Цвет (Color) paneli asboblar panelidagi mos bo'lgan Заливка (Fill) turmasi (7 rahami bilan berilgan) bosish yoqarida ko'rsatilgan amallarni bajaradi.

Градиентные заливки (Fountain Fill) oynasi

Gradient zalivkalar bitta tonli ranglardan bo'lgan zalivkalaridan farh qiladi. Qullanishi oddiy rang parametrlari bilan ishlashga uxshash.

Градиентная заливка (Fountain Fill) oynasini ekranga chaqirish uchun Заливка (Fill) panelidagi tugmani bosish kerak (2 rahami bilan berilgan)



Gradient zalivkalarining tortta tipu mavjud bulib ular Тип (Type) rayhatidan tanlaniladi.

- Заливка Линейная (Linear) tipi to'g'ri shakl bo'yicha boyash.
- Заливка Радиальная (Radial) aylana shakli bo'yicha boyash.
- Заливка Коническая (Conical) konus shakli bo'yicha boyash.
- Заливка квадратная (Square) kvadrat shakli bo'yicha boyash.

Shu bilan birga gradient zalivkalar oddiy (bitta berilgan rang ustida) va murakkab (bir nechta ranglardan bir –biriga utishi) bo'ladi

Agarda Двухцветная растяжка (Two color) joriy bo'lsa, u holda birinchi va ikkinchi ranglar От (From) va До (To) tugmalaridan aniqlaniladi. Ekkita rangning bir xil proporsiyada olinishi surgish markazda holda bo'ladi, agar zarur bo'lgan holda buni Средняя точка (Mid - point) yordamida o'zgartirilsa bo'ladi.

Декоративные заливки оунаси

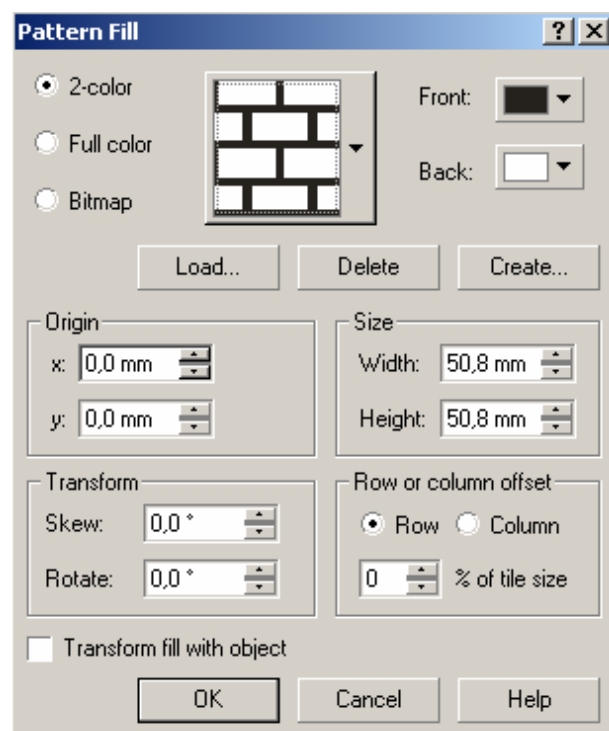
Декоративная заливка (Pattern Fill) mulohat oynasi ekranga shaqirish uchun asboblar panelidagi Заливка (3 raham bilab berilgan) tugmasi bosiladi. Декоративная заливка (Pattern Fill) uchta turi mavjud: ekkita rangli, toliq rangli va nuqtali.

Двухцветные декоративные заливки оунаси

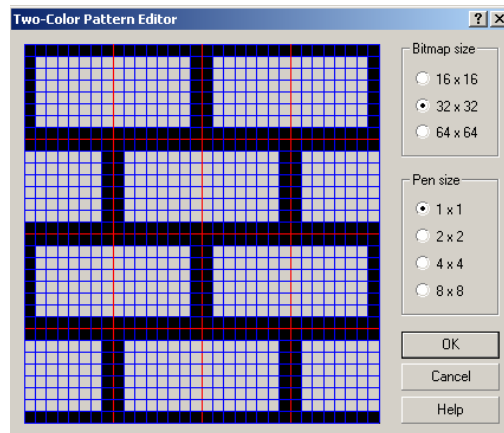
Ekkita rangli dekorativ zalivka ishga tushirish ushun 2-цветная заливка (2-color) tanlanadi, va Декоративная заливка (Pattern Fill) mulohat oynasi quyidagi ko'rinishda bo'ladi.

Mulohat oynasi markazida 2-цветная zalivkaning tayor turlarini tanlaydigan tugma joylashgan.

Ekkita rangli zalivkada rasm rangi (Передний план (Front)) va fon rangi (Задний план (Back)) bo'ladi.. (Create...) tugmasi va двухцветной zalivki (Two-Color Pattern

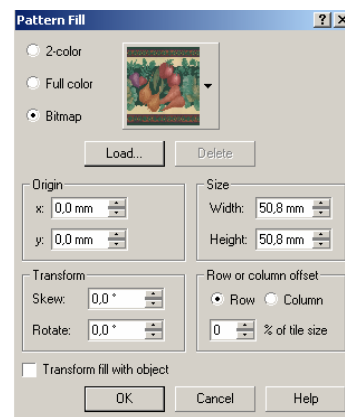


Editor) muharriri yordamida yangi ekkita rangli zalivkani yaratish yoki eskilarini muharrirlash mumkin. Uning uchun chizilgan bit kartasida (o'lchami ni Размер битовой карты (Bitmap size) yordamida o'zgartirishga bo'ladi) «shtrix» o'lchami (Pen size)dagi pero o'lchamidan qoyiladi.

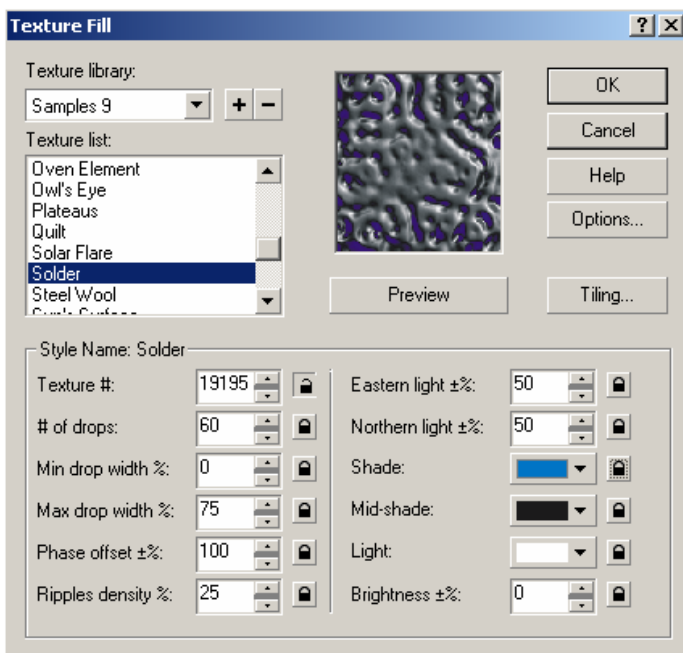


Полноцветные векторные и точечные заливки оунаси

Toliq rangli zalivkada uz ning dekorativ maydoniga ega bulib , u alohida .pat kengaytgichga ega bo'lgan vektor elementlaridan tashkil topadi. Agarda Полноцветная заливка (Full color) yoki Полноцветная точечная заливка (Bitmap) joriy bo'lsa , u holda Декоративная заливка (Pattern Fill) оунаси quyidagicha bo'ladi.



Текстурные заливки оунаси



CoreDRAW dasturidagi matn zalivkalari nuqtali tasvirlardan tashkil topgan bo'ladi, ular hoqlagan tasvirlardan ixtimolli ravishda tanlanishi fraktal asosida olinadi, masalan – oynadagi soviqning ko'rinishi.

Matnli zalivkalarining parametrlari Текстурная заливка (Texture Fill) oynasida beriladi. Bu oyna asboblar panelidagi Заливка (Fill) (4 rahami bilan berilgan)tugmasini bosish bilan paydo bo'ladi.

Mantni ezish uchun Библиотека текстур (Texture library) maydonidan bittasini tanlash kerak , keyin

Текстуры (Texture list) ruyhatidan matnни tipi tanlaniladi. Mulohat oynasini pastki qismida boshqarish maydonida har bir matn turi haqida malumot beriladi va u har bir matn turi uchun alohida ko'rsatiladi.

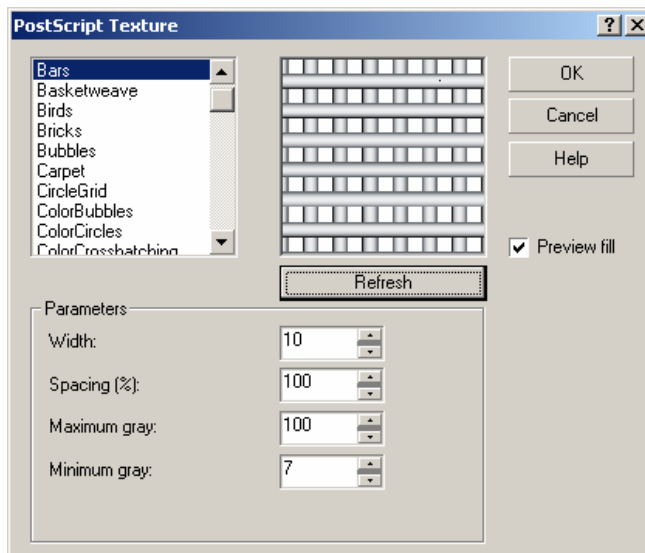
Har bir maydon ung tomonida qulf ko'rinishidagi belgiga ega Buning vazifasi quyidagicha agarda qulf ochiq bo'lsa u holda matnни tanlash ixtomoliy bo'ladi. Agarda belgili bir qiymatda uzgarmaydigan bo'lsa masalan, rangi, yoki parametrlar foyz nisbatlari uzgarmasa.

Hamma parametrlar uzgartilgandan keyin tasvirni oynada ko'rish ushun Просмотр (Preview) tugmasi bosiladi va tasvirni dastur qayta ishlab ekranda ko'rsatadi

PostScript-заливки оунаси

PostScript-zalivka parametrini aniqlash uchun PostScript-zalivka (PostScript Texture) muohat oynasidan foydalaniladi, bu oyna Заливка (Fill) (5 rahami) paelidagi maxsus tugma orqali ishga tushiriladi.

Zalivkani tanlash uchun ruyhatdan hoqlagan bittasini tanlash kerak. Agarda Просмотр заливки (Preview fill)ga belgi qoyilgan bo'lsa ,oynada zalivkani real ko'rinishi nomayon bo'ladi. PostScript- zalivkalar matn zalivkasidan parametrlar berilishi bilan bir-biridan farh qiladi. Agarda qandadir parametri o'zgartirilgan bo'lsa yangi parametrlarni uzlashtirish ushun Обновление (Refresh) tugmasi bosiladi..



Инструмент Интерактивная заливка (Interactive Fill) oynasi

Интерактивная заливка (Interactive Fill) Свойств a (Property Bar) asboblar paneli bilan birgalikda ishlatiladi.

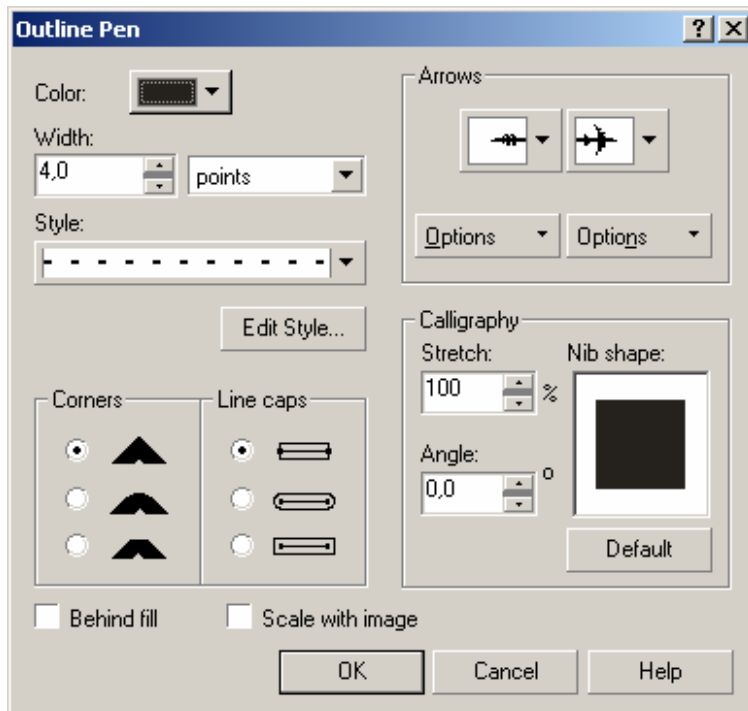
Bu asbobni ishga tushirish uchun obyektни belgilash kerak va asboblar panelidan zalivka turini tanlaydi. Har bir zalivka turiga uzining parametrlari foydalaniladi. Muharrirlash uchun Свойства (Property Bar) asboblar panelida maxsus Редактировать (Edit...) tugmasi yordamida amalga oshiriladi.



Параметры обводки (Outline Pen) oynasi

Konturning barcha parametrlari Обводка (Outline) (1 rahami bilan berilgan) panelidagi Параметры обводки (Outline Pen) oynasidan kiritiladi

Цвет (Color) obvodka rangini bildiradi. Bu tugmaga chertilganda quyidagicha palitra ekranga chiqariladi. Agarda boshqa palitra yoki rangning boshqa turini tanlash kerak bo'lsa Другие (Other...) tugmasini bosish orqali amalga oshiriladi va ekranda . Цвет обводки (Outline Color) payda bo'ladi. Bu oynani boshqacha usul bilan ham chaqirish mumkin, uning uchun asboblar panelidan Обводка (Outline) (2-rahami bilan berilagn) tugmasi bosiladi.



Толщина (Width) maydonida obvodka qalinligini o'rnatadi. Uning enida mos keladigan ulchov birliklarini tanlash mumkin.

Стиль (Style) chiziqning har xil stillarini tanlaydi -сплошной, пунктирной, штриховой, штрих пунктирной va h.

Добавить (Add) va Заменить (Replace) tugmalari ruyhatga yangi stillarni qo'shadi yoki ularni boshqa stil bilan o'zgartiradi.

Углы (Corners), Параметры обводки (Outline Pen) mulohat oynasida joylashgan bulib utkir burchaklarni chizishda ishlatiladi.

(Options) parametrlari burchakni kesishlarda ishlatiladi. Birinchi o'tkazgich utkir burchakni, ekinchi o'tkazgich burchakning aylana shkliga kelishi, uchinchisi esa kesishni bildiradi.

Концы линий (Line Caps) maydoni chiziqlarni, shtrixlarni oxirini qanaqa bo'lishini bildiradi.

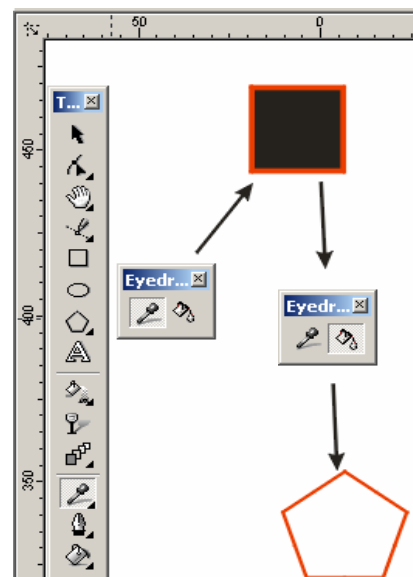
Стрелки (Arrows) maydonidan yonalishning ekkitasidan bittasi tanlaniladigan tugmalar – biri kontur boshini , ekinchisi esa oxirini bildiradi. Опции (Options) ruyhatni ochadi va yonalishlar bilan ishlashni bildiradi.

Bitta obyektning parametrlarini boshqa obyektga

Foydalanuvchi obyektga qanday parametrlar berganligi va uni ekinchi obyektga qullash uchun CorelDRAW dasturida maxsus buyruq bor.

Dastlab parametrlari beriladigan obyekt tanlanadi, keyin menuning Редактировать (Edit) va Копировать параметры у... (Copy Properties From...) buyruqlari bajariladi, ekranda Копировать параметры (Copy Properties) oynasi paydo bo'ladi.

Oynadan kerakli bo'lgan parametrlar tanlaniladi: Параметры обводки (Outline Pen). Цвет обводки (Outline Color) Заливка (Fill) и Параметры текста (Text Properties).



6 Qatlomlar bilan ishlash

Qatlam deganimizda obyektlar joylashtiriladigan прозрачную текстильность. Bu tekstilikni barcha obyektleri bilan jilzitishga, o'chirishga, ekranda ko'rsatishga va bosmadan chiqarishga bo'ladi. CorelDraw dasturida hujjatlarni yoratganda tortta qatlam bo'ladi: birinchi qatlam – tasvirlanadigan (Layer 1), ekinchisi – (Master Grid) tori uchun, uchincisi - (Master Guides) yonalish ushun va tortinchi – «ish stoli» (Master Desktops) uchun.

Yangi qatlamklarni qo'shish obyektlar bilan ishlashda qiyinchilik tugdirmaydi.

Har bir sahifadagi qatlamlar soni bir xil parametrlarda va bir xil nomida bo'ladi. Agarda qandaydir qatlam bitta sahifada ko'rinmas holiga kelib qolsa boshqa sahifalardagi qatlomlar ham ko'rinmas bo'ladi. Shu bilan birga barcha sahifada qatlomlarning joylashish tartibi ham birdan uzgaradi.

Qatlomlar bilan ishlashning Диспетчер объектов (Object Manager) paneli

Qatlamlar ustidagi hamma operatsiyalar (yoratish, o'chirish, to'grilash va h.) Диспетчер объектов (Object Manager) paneli yordamida bajariladi. Bu ekranga menuning Окно\Панели типа Docker (Windows\Dockers) va Диспетчер объектов (Object Manager) buyruqlari bilan chaqiriladi.

Panel sarlovhasi tagida turtta tugma joylashgan (chapdan unig tomonga):

1. Новый слой (New layer) tugmasi yangi qatlamni Слой (Layer) nomi va mos raham nomeri bilan qo'shadi.
2. Показать свойства объектов (Show Objects Properties) tugmasi obyektning xossalarini ko'rsatadi.
3. Для редактирования tugmasi barcha qatlamlar uchun tuzatish kiritish imkoniyati tugiladi agarda u uchirilgan bo'lsa faqat joriy qatlamda ishlashga bo'ladi.
4. Вид диспетчера слоёв (Layer Manager View) tugmasi qatlomlar dispatcherini ko'rinishini ko'rsatadi.

Piktogramma sichqonchani unig tomoni bilan chertilsa qatlamning xossasini bildiradigan menu chiqariladi, u yordamida qatlamni o'chirish yoki uning nomini o'zgartirish mumkin.

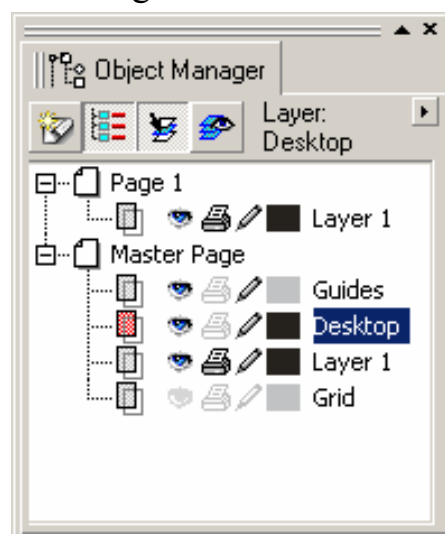
Yangi qatlam yoratish

Yangi qatlam Новый слой (New Layer) tugmasi yordamida yaratiladi. Foydalanuvchi hoqlagan qatlamlarni yaratish imkoniyatiga ega faqat chegaralanish komputer texnik parametrlariga bogliq bo'ladi.

Qatlamga nom berish

Yangi nom berish qatlam yaratilgan paytda beriladi, agarda qatlamga nom berilgan bo'lsa uni nomini o'zgartirish Переименовать (Rename) buyruqi bilan amalga oshiriladi.

Qatlamni joriy qilish



Hoqlagan yangi yaratilga obyekt joriy qatlamga joylashtiriladi,shu sababli obyektни hoqlagan qatlamga oyish uchun, bu qatlamni Диспетчер объектов (Object Manager) panelida qatlam nomiga sichqonch bilan chertib belgilash kerak. Qatlamning joriy ekanligini bilish ushun qatlam nomi rangiga qarash kerak, agar qizil rangda bo'lsa qatlam joriy deb tushiniladi.

Qatlamlarning joylashish tartibini o'zgartirish

Qatlamlarni tartibi Диспетчер объектов (Object Manager)dan uzgartiladi, uning uchun kerakli qatlamlarni sichqonsha yordamida pastga yoki yoqariga surib urnini o'zgartirish mumkin.

Qatlamlarni o'chirish

Palitradagi ajratilgan qatlamni va undagi obyektlarni o'chirish quyidagicha bajariladi:

- <Delete> tugmasini bosish orqali;
- Menudan Удалить (Delete) buyrugini bajarish orqali;
- Menudagi Диспетчер объектов (Object Manager) buyrigidan Удалить слой (Delete Layer) tanlanishi orqali

Master Grid, Master Guides, Master Desktop- standart qatlamlarini uchirich mumkin emas.

Qatlamlarni fikserlash

Fikserlangan qatlam bitta butun hisoblanib unda joylashgan obyektлар ajratilmaydi,o'zgartirilmaydi, siljiltilmaydi va uchirilmaydi. Fikserlanganlik belgisini Диспетчер объекта (Object Manager) panelidan qatlamlar satrida «kuk rangdagi kalam» joylashganligidan bilishga bo'ladi.

Qatlamlarni fiksarlash uchun qalamning piktogrammasiga sichqoncha bilan chertish kifoya, qalam uzinig rangini o'zgartiradi.Ekkinch marta chertilsa fikserlash olinadi.

Qatlamlarni vaqtincha ekrandan olib qo'yish

Fikserlangan qatlamni muharrilashga mumkin emas. Qatlamda joylashgan obyektлар ekranda ko'rinish beradi.Agarda foydalanuvchiga bu qatlam kerak bo'lmasa uni olib ekrandan qo'yish mumkin. Bu uchun qatlamni ekrandan vaqtincha ushirib qo'yish imkoniyatlari mavjud.

Диспетчер объектов (Object Manager) panelidagi Свойства слоя (Layer Properties) oynasidagi Видимые (Visible) bayroqchasini belgilash (olib tashlash) orqali amalga oshiriladi.

Мастер слоя (Master Layer)dan foydalanish

Qatlamni xossasi Свойства слоя (Layer Properties) oynasidan Мастер слоя (Master Layer) ga bayraqcha qo'yish yoki kontekst menudagi Мастер-слой (Master) buyrugі hoqlagan qatlamni Мастер-слой aylantiradi. Buning vazifasi ko'p sahifali hujjatlarda hamma sahifalaridagi joylashgan obyektлар ko'rinadigan holga keltiriladi.

Agarda fahat joriy sahifada ko'rinadigan holga keltirish kerak bo'lsa Применить свойства слоя только к текущей страницы (Apply all property changes to the current page only) ga bayraqcha qo'yish orqali amalga oshiriladi.

Obyektлani bitta qatlamda ekkinchi qatlamga ko'chrish

Nar xil qatlamklarda joylashgan obyektlarni ko'chrish va ulardan nusqasini olishga bo'ladi. Bu uchun menuning panelidagi Переместить на слой (Move To Layer...) va Копировать на слой (Copy To Layer...) buyruqlaridan foydalaniladi. Amal bajarilganda ekranda qatlam nomini ko'rsatish yonalishi chiqariladi.



Agarda obyektlarni joriy qatlamda ko'chrish kerak bo'lsa bu sichqoncha bilan amalga oshiriladi. Bu uchun obyekt yoki obyektlar tuplamini tanlash kerak va sichqoncha yordamida ko'chrish kerak bukkan joyga qoyiladi.

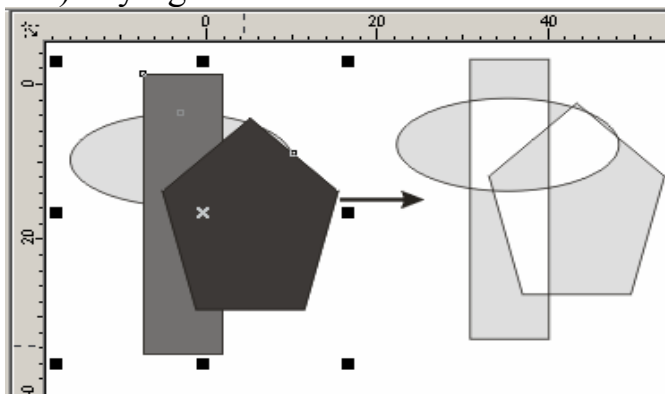
7.Rang va vektor effektlari

CorelDRAW vektor dasturida obyektning shaklini Форма (Shape) asbob yordamida o'zgartirsa bo'ladi, ko'pchilik hollarda obyektning har bir tayanch nuqtasi bilan ishlashga to'g'ri keladi, bu esa qiyinchilik tugdiradi. Bu masalani echish uchun effektlar ko'rinishi dagi maxsus dastur ishlab chiqilgan.

Oddiy vektor effektlari

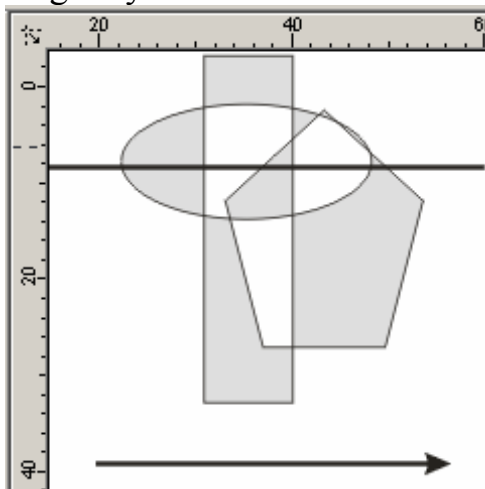
Oddiy vektor effektlariga oddiy obyektдан murakkabga yoki teskarisi murakkabdan oddiyga utadigan obyektlardan tashkil topadi. Natijada obyekt shakli hechqanday uzgarishga (deformatsya) uchramaydi fahat unig tashkil etuvchilar yigindisi uzgaradi.

Комбинировать (Combine) buyrug'i



Комбинировать (Combine) buyrug'i, Свойства (Property Bar) menuning tashkil etuvchisi Управление (Arrange) yordamida bir yoki bir-nechta obyektlarni bitta obyektga birlashtiradi. Bu buyruqni obyektlarning tayanch nuqtalarini biriktirganda, nihabini olganda yoki teshikchalar paydo qilganda qullaniladi.

Комбинировать (Combine) buyrug'ini foydalanishdan avval biriktirilishi kerak bo'lgan obyektlar ajratiladi. Agarda obyektlar har hil zalivkalarda bo'lsa biriktirilgandan keyin eng pastdagi obyekt zalivkasi olinadi.



Bu buyruqning manasini yaqshi uzlashtirib olish kerak: obyektlar applikatsia printsipiga asoslangan holda uzining xossasiga ega bulib obyektlar bitta bosqishga olib kelinib boyaladigan va boyalmaydigan obyektning qismlarini qayta bo'lishtiradi.

Qayta bo'lishirilganda kesishmaydigan obyektlar natijaviy obyektga kiradi, kesishadigan obyektlar esa ko'rinmas holga keltiriladi.

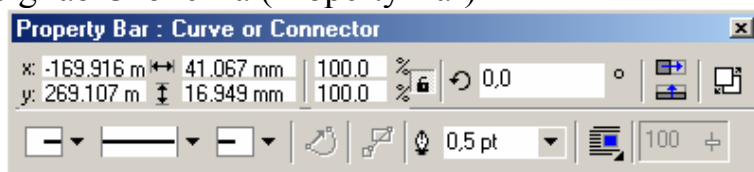


Protsesni tushinish uchun shunday qoida bor. Agarda uzimizning fikrimizda chiziqni chapdan unnga utgazilsa u holda obyektни keib utgan birinchi konturdan boshlab zalivka boshlanib,ekkinchi konturda zalivka tugatiladi («techikcha» bo'ladi) undan keyingisida zalivka bo'ladi va h.

Разбить комбинацию (Break Apart) buyrugі

Управление (Arrange) menyusida Комбинировать (Combine) buyrugі birgalikda Разбить комбинацию (Break Apart) buyrugі ham mavjud bulib , ko'p konturli obyektни obyektни tashkil etuvchi konturlarga ajratadi,va ular alohida bitta obyekt deb tushiniladi. Bu amalni Комбинировать (Combine) buyruqни bekor qilishda yoki obyektни tashkil etuvchi konturlarga bulib ishlagan foydalaniladi.

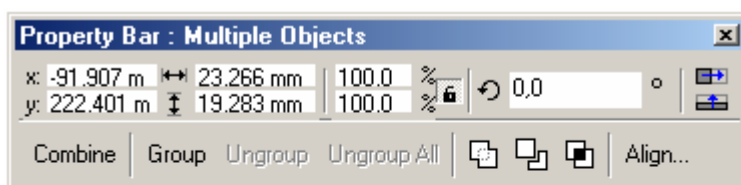
Obyektни belgilab Свойства (Property Bar)



panelidagi Управление (Arrange) buyruqни tanlagandan keyin ishga tushiriladi.

Изменение формы(Shaping) paneli

Управление (Arrange) da yanada uchta buyruq mavjud bulib ,Комбинировать (Combine) buyrugining turlaridan bulib, birlashtirishning quchimcha turlarini uz ichiga oladi. Bu uchta buyruq Docker paneliga umumiy nomi Изменение формы (Shaping) qilib berlashtirilgan, yoki Свойства



кнопка команды
Объединение (Weld)

кнопка команды
Отсечение (Trim)

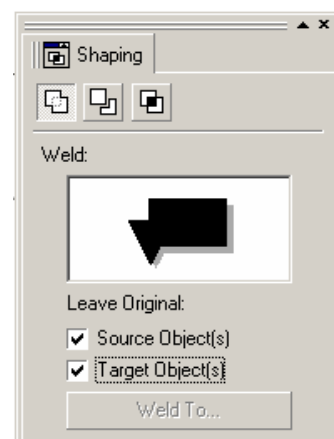
кнопка команды
Пересечение (Intersection)

(Property Bar) panelida tugmalari ham berilgan .

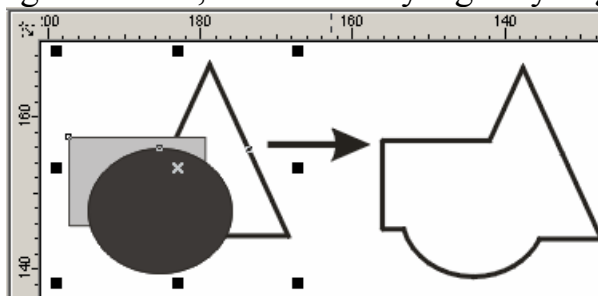
Buyruqning ayriqcha tomoniga etibor berish kerakki, berilgan obyektларning guruhiga ham qullasa bo'ladi. (obyektлар belgilanib меню Управление (Arrange) menyusidagi Сгруппировать (Group) buyrugі bajariladi).

Объединить (Weld) buyrugі

Управление (Arrange) menyusidagi yoki Свойства (Property Bar) panelidagi Объединить (Weld) buyrugі yordamida hamma obyektларни umumiy perimetrleri boyicha konturi chiziladi Obyektларни birlashtirish uchun bir yoki ekkita obyekt tanlanilib



Объединить с... (Weld To...) tugmasini bosish kerak va ko'rsatilgan yonalish yordamida oxirgi obyektidagi obvodka, zalivkarni yangi obyektga qullaydi.

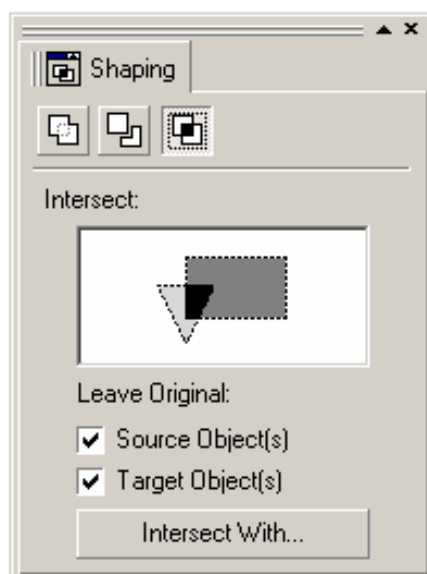


Сохранить оригинал (Leave Original) maydonida quyidagi amallar bajariladi.

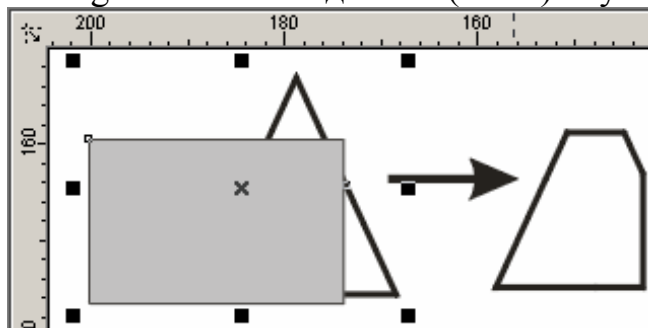
- Конечный объект(ы) (Target Object(s)) bayroqchasi belgilangan yoki yonalish ko'rsatilgan obyektни хотирага yozishni taminlaydi.
- Другие объекты (Source Object(s)) barcha obyektларни хотирага yozishni taminlaydi.

Пересечение (Intersect) buyrug'i

Пересечение (Intersect) buyrug'i yoki Свойства (Property Bar) panelidagi mos tugmalar yordamida obyektлар biriktirilib shkli barcha obyektларning kesishidan tashkil topgan yangi obyekt yaratiladi



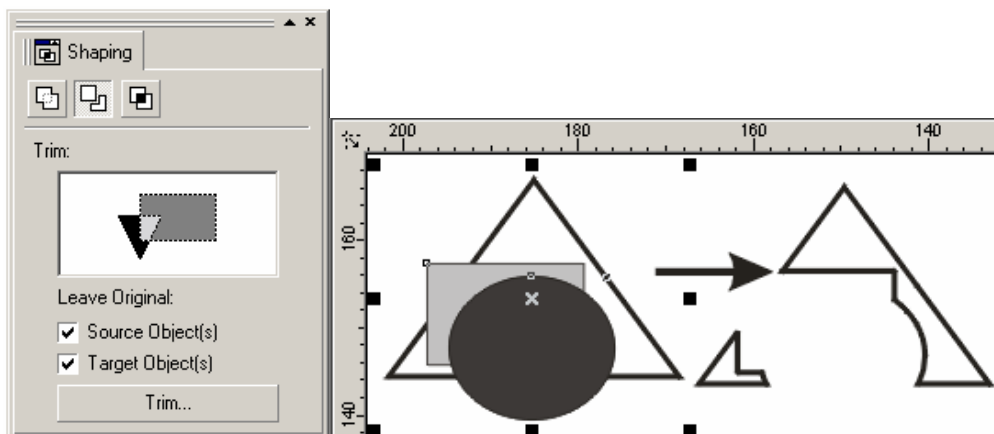
Ishlash va bayroqchalarning vazifasi Объединить (Weld) buyrug'iga uxshash bo'ladi.



Отсечение (Trim) buyrug'i

Отсечение (Trim) buyrug'i yoki Свойства (Property Bar) panelidagi mos tugmalarning bazifasi berilgan obyektлар ishidan keraksiz bo'lgan obyektлар birikmasini kesib olib tashlash.

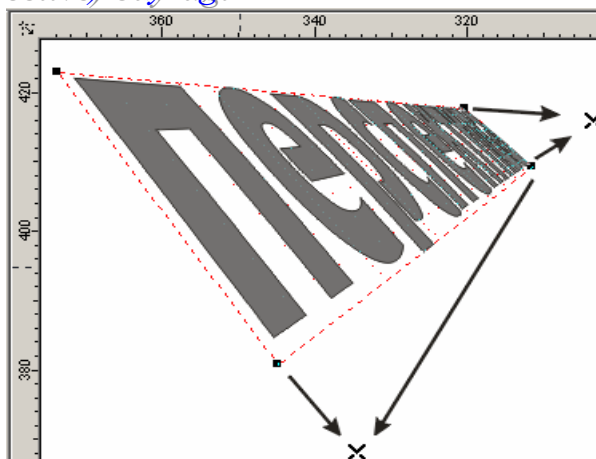
Bu buyruqning bajarilishi Объединить (Weld) buyrug'iga uxshahs bo'ladi.



Murakkab vektor effektlari

Murakkab turdagi vektorlar bilan ishlash menuning Эффекты (Effects) orqali bajariladi. Эффекты (Effects) ettida buyruqdan tashkil topgan bulib obyektlar yoki obyektlarning yigindisi ustida har xil effektlar bajaradi.

Перспектива (Add Perspective) buyrug'i



Перспектива (Add Perspective) buyrug'i Эффекты (Effects) menyusida joylashgan bulib obyektlarni perspektivasini yaratish uchun obyektlarni har xil deformatsiya qiladi. Bu buyruq ajratilgan obyektning shtrixlangan burchaklarida tortta markerli ramkaga oladi. To'g'ri burchak ichida foydalanuvchi tomonidan gorizontal va vertikal chiziq'larga deformatsiya berishga muljallangan tor joylashtirilgan

Markerlarni silzitivish orqali obyektning transformatsiya qiladi va bir yoki ikki nuqtali perspektivasini olamiz. Perspektiva ko'rinishini o'zgartirish uchun nuqtalarni surish kerak.

Эффекты (Effects) menyusidagi Копировать (Copy) buyrug'i har xil effektlar ruyhati chiqariladi. Bu buyruq yordamida perspektiva parametrlarini ikkinchi belgilangan obyektga qullasa bo'ladi.

Berilgan buyruqda Удалить < эффект nomi > (Clear < эффект nomi >) bilan эффект, perspektiva parametrlari uchiriladi.

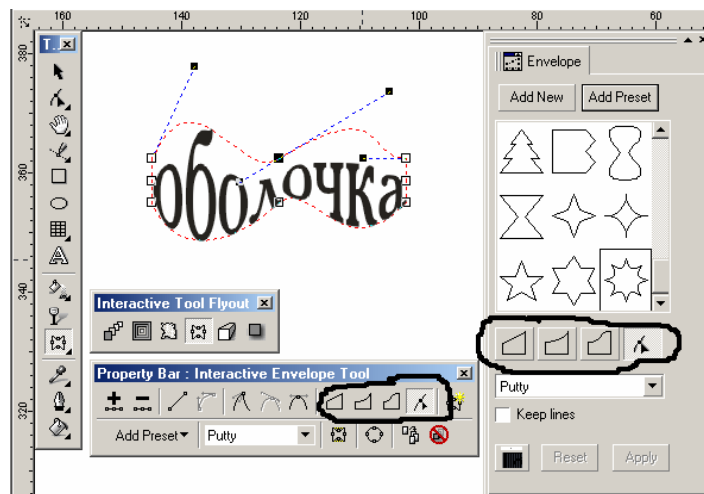
Obyektning ajratganda qanaqadir эффект foydalanilsa, dastur tomonidan uning nimini ko'rsatishni suraydi.

Envelope buyrug'i

Эффекты (Effects) menyusidagi Оболочка (Envelope) buyrug'i vektor obyektlarni qobiqqa qo'yishni bajaradi..

CorelDRAW dasturida bu amal quyidagicha bajariladi:

- Docker turidagi panel;
- Свойства (Property Bar) asboblari satri;
- Интерактивная оболочка (Interactive Envelope) asbobi



Dockers turidagi panelni ekranga chaqirish uchun: Windows menusidan Toolbars tanlaniladi va payda bo'lgan oynadan chap tomonda Menus dan Customize menu tanlaniladi. Oynani uning tomonida ekinch kolonkada &Windows – &Dockers menusini ochamiz, birinchi kolonkadan Effects jildi ochiladi, va kerakli asbob tanlaniladi (bizlar & Envelope buyruqni tanlaymiz) va Add, OK tugmalarini bosish kerak. Shunday qilib bizlar Windows – Dockers menusiga Envelope buyruqni qo'shdiq. Amal bajarilganda ekranda Dockers turidagi Envelope paneli ko'rinadi.

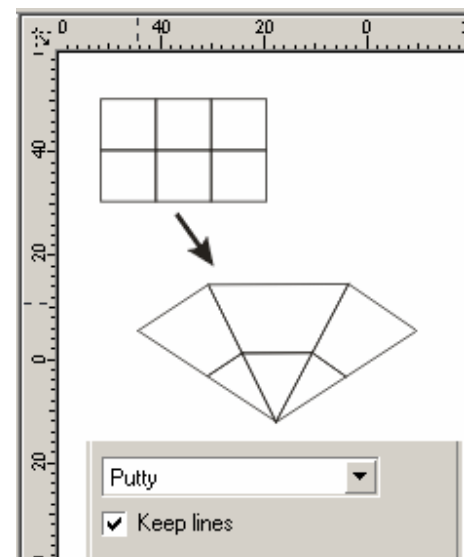
Интерактивная оболочка (Interactive Envelope) asbobni ishga tushirilsa ajratilgan obyekt atrofida turtburchak paydo bo'ladi, markerlarni silzitish orqali obyektни hoqlagan shaklga olib kelishga bo'ladi. Markerlarni silzitish torta muharrirlash rejimidan iborat:

1. По прямой линии (Straight Line) rejimi qobiqning segmentlarini turgi chiziq ko'rinishida beradi.
2. По дуге (Single Arc) rejimi segmentlarni duga ko'rinishida beradi.
3. По двойной дуге (Double Arc) rejimi ekkita duga ko'rinishida beradi.
4. Свободный режим (Unconstrained Mode) rejimi qobiq konturlarini Форма (Shape) asbobi bilan muharrirlaganday o'zgartirish mumkin. Bu deganimiz tayanch nuqtalar , va boshqarich richaglar bilan ishlash imkoniyati tugiladi. Obyektga tayanch nuqta qo'shish yoki uni olib tashlash mumkin bo'ladi.

Yoqaridagi uchta rejimni maxsus tugmalar bilan amalga oshirsa bo'ladi:

- <Ctrl> tugmasini ushlagan holda silzitish qarama-qarshi nuqtani berilgan yonalish bo'yicha siljidi.
- <Shift> tugmasini ushlagan holda silzitish qarama-qarshi nuqtani berilgan yonalishga qarshi yonalishga siljitadi
- (<Ctrl> + <Shift>) tugmalari bilan ushlagan holda silzitish tayanch nuqta qolgan uchta nuqtalarni bir-biriga teskari tomonga silzitishni taminlaydi.

Добавить готовую оболочку (Add Preset) tugmasi tayor qobiqlar ruyhatidan bittasini tanlashni bildiradi.



Dasturda qobiqni muharrirlashdan tashqari qobiqni haritalashning tortta usuli mavjud:

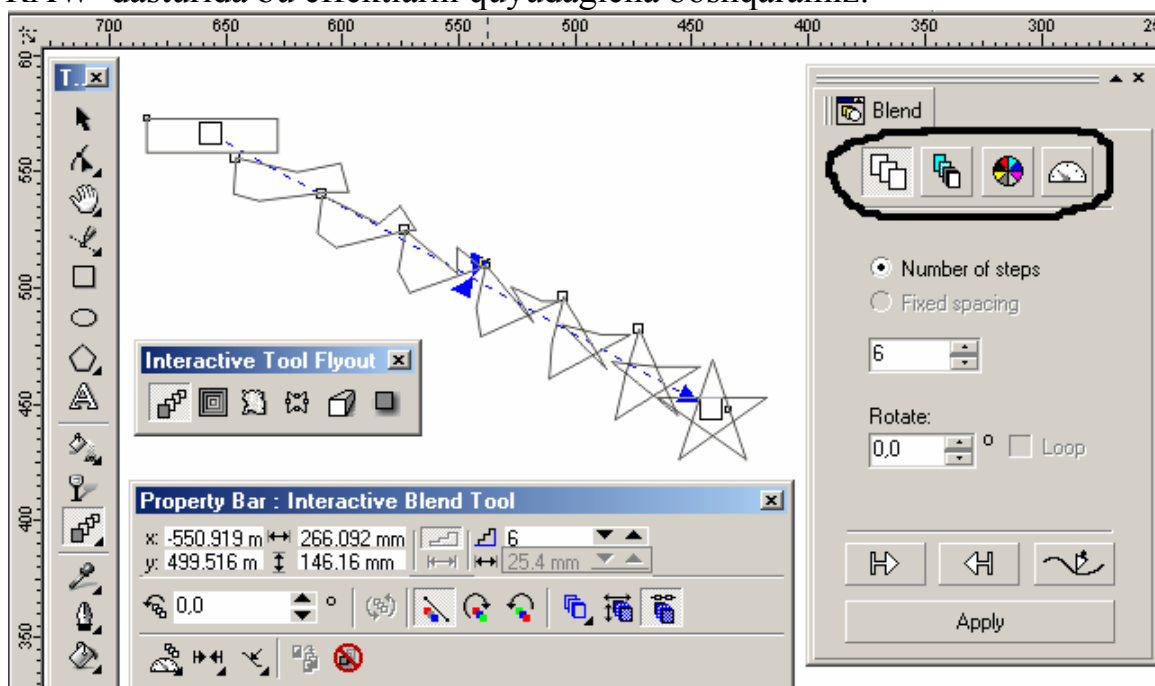
1. Угловой (Putty) rejimi burchakdagi tayanch nuqtaga markerlar qo'yishni bildiradi.
2. Оригинальный (Original) rejimi burchak markerlari burchak tayanch nuqtalarda joylashtiriladi, boshqa tayanch nuqtalar qobiq chizigiga bulib beriladi.
3. Горизонтальный (Horizontal) rejimi obyektни gorizontal chiziqlarini saqlagan holda joylashtiradi
4. Вертикальный (Vertical) rejimi obyektни vertikal chiziqlarini saqlagan holda joylashtiradi

Сохранить прямые (Keep lines) bayroqchasi obyektдаgi to'grichiziqni saqlashni bildiradi.

Har xil o'zgartirishlarni Свойства (Property Bar) panelidan yoki Эффекты (Effects) menusidan Отменить обводку (Clear Envelope) buyrug'i bilan orqaga qaytariladi.

Пошаговый переход (Blend) buyrug'i

Эффекты (Effects) menusidagi Blend (Пошаговый переход) buyrug'i obyektning bir shaklidan ekinchisiga utganda bajarilgan ketma-ketlikni ko'rsatadi. CorelDRAW dasturida bu effektlarni quyudagicha boshqaramiz:



- Docker tipidagi panel;
- Свойства (Property Bar) asboblar satri;
- Интерактивный переход (Interactive Blend) asbobi.

Bu effektning eng yaxshi berilgani Docker tipidagi panelda ,u turtta : Шаги (Steps), Ускорение (Acceleration), Превращение цвета (Color Direction) и Разное (Miscellaneous) tugmalaridan iborat.

Amaldi bajarish uchun asbob ishga tushiriladi kursor yordamida obyekt tanlanadi sichqoncha tugmasi bosilib shtrix chizigini oxirgi olingan obyektgacha suramiz. Natijada bajarilgan amallar guruhi nomayon bo'ladi.

Шаги (Steps) tugmasi

Пошаговый переход (Blend) panelidagi birinchi tugma Шаги (Steps) obyektlarni uzgarish soni va ular orasidagi masofa va biridan ekinchisiga utish sonini bildiradi.

Число шагов (Number of steps) kerakli bo'lgan aradagi obyektlar sonini bildiradi.

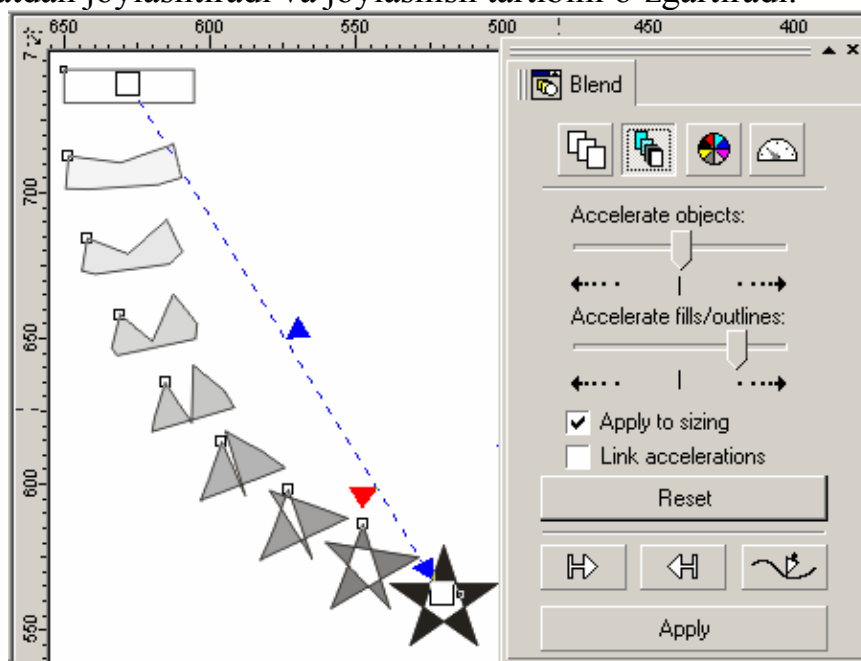
Фиксированный интервал (Fixed spacing) Bir-biriga utich oraligini bildiradi. Bu amal fahat ketma-ket utish traektoriya boyicha bo'lsa bajariladi.

Вращение (Rotate) maydoni oradagi obyektlarni burishni bildiradi.

Петля (Loop) bayroqchasi berilgan obyektlardan bir0biriga utishda ular orasidagi traektoriani burish xizmatini bajaradi.

Ускорение (Acceleration) tugmasi

Пошаговый переход (Blend) panelidagi Ускорение (Acceleration) tugmasi obyektlarni qaytatdan joylashtiradi va joylashish tartibini o'zgartiradi.

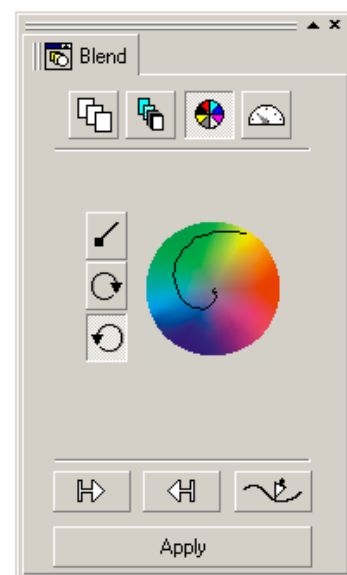


Ускорение объектов (Accelerate objects) maydoni obyektlar orasidagi utish oraligi teng bo'lmagan holatlarni yoratadi, arag chap tomonga surilsa berilgan obyektдан oxirgi obyektgacha bo'lgan vaqyalarni tezlashtiradi, ung tomonga surilsa oxirgi obyektдан boshlanadi.

Ускорение заливки/ обводки (Accelerate fills/-outlines) yoqaridagi amalga uxshash bo'ladi fahat zalivka, obvodkalar ushun bajariladi.

Применять к размеру (Apply to sizing) Oradagi obyektlarni Ускорение объектов (Accelerate objects) nisbatan o'lchamlarini o'zgartiradi.

Связь ускорений (Link accelerations) bayroqchsi Ускорение объектов (Accelerate objects) va Ускорение заливки/обводки (Accelerate fills/outlines) maydonlaridagi qiymatlarni sinxronlashtiradi.



Преобразование цвета (Color Direction) tugmasi

Преобразование цвета (Color Direction) tugmasi bir rangda ekinchsiga utishni taminlaydi, bu amal Градиентная заливка (Fountain Fill) oynasidagi amalga ekvivalent bo'ladi.

Berilgan uchta tugma bir rangdan boshqasiga utish yonalishini ko'rsatadi.

Переход по прямой линии (Straight Line Blend) tugmasi berilgan ranglar doirasidan turgichiziq boylab boshqa rangag utishni taminlaydi

Qolgan ekkitasi Переход по часовой стрелке (Clockwise Path) va Переход против часовой стрелки (Counterclockwise) mos yonalishga soat strelkasi boylab spiral boyicha ranglarning o'zgartirishni bildiradi.

Разное (Miscellaneous) tugmasi

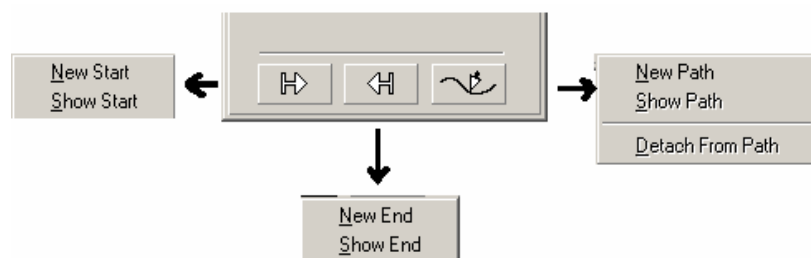
Разное (Miscellaneous) tortta tugmada iborat.

Картирование узлов (Map Nodes) tugmasi ishlaganda ekranga maxsus kursor chiqariladi. Bu kursor yordamida berilgan va oxirgi obyektlar tayanich nuqtalari tanlaniladi va dastur obyektning ekinchi obyektga utichini ko'rsatadi.

Разбить (Split) tugmasida maxsus kursorni ekranga chiqaradi, unig yordamida oradagi obyektни uzib olish imkoniyati bo'ladi.

Восстановить начальный объект (Fuse Start) va Восстановить конечный объект (Fuse End) tugmalari кнопки Разбить (Split) tugma xizmatini bekor qiladi. Bir –biriga utishdagi haqlagan bitta obyekt ni <Ctrl> tugmasi bosgan holda sichqoncha chertiladi va joriy bo'lgan tugmalardan bittasini tanlaymiz.

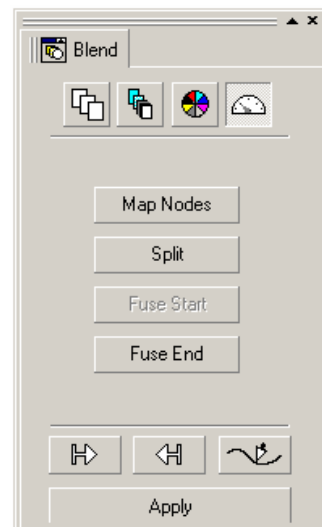
Объект va traektoriyalar tugmalari

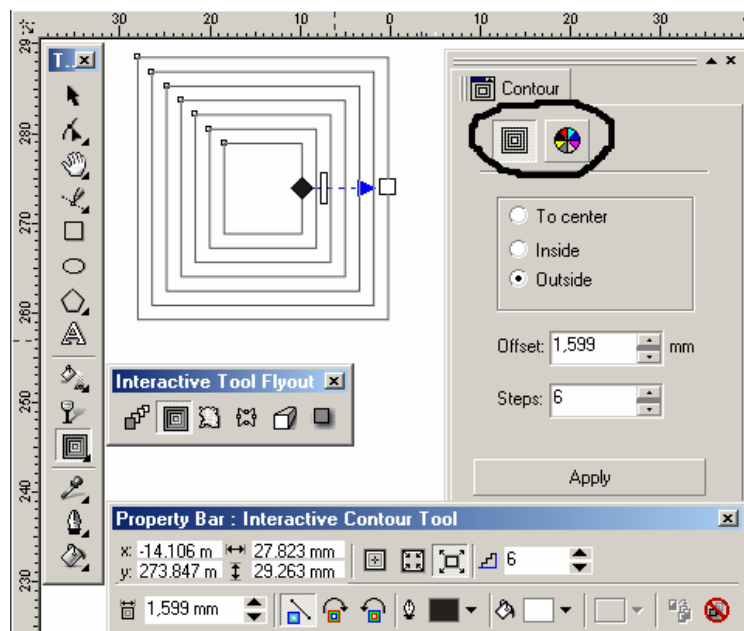


Пошаговый переход (Blend) panelining pastgi qismida uchta tugma - Начальный объект (Start), Конечный объект (End) va Траектория (Path) joylashgan. Bu amallarning barchasi berilgan obyekt va unig traektoriasini aniqlaydi. Tugmalardan hoqlaganinin tanlaganda ekkita buyruqdan iborat menucha ochiladi. Birinchi buyruq Новый (New) berilgan obyekt, oxirgi obyekt, yoki traektoria ekanligini ko'rsatadi. Ekinchi buyruq Показать (Show) ajratilgan guruhdagi bir-biridan utishi boshi, yoki oxirigisi, va traektoriasi ekanligini bildiradi.

Контур (Contour) buyrug

Effects (Эффекты) menusing Контур (Contour) buyrug yoki Интерактивный инструмент (Interactive Tool) joylashgan maxsus tugmasi berilgan obyektдан ishkar yoki tashqari yonaltirilgan kontsentrik shaklarni shizadi.



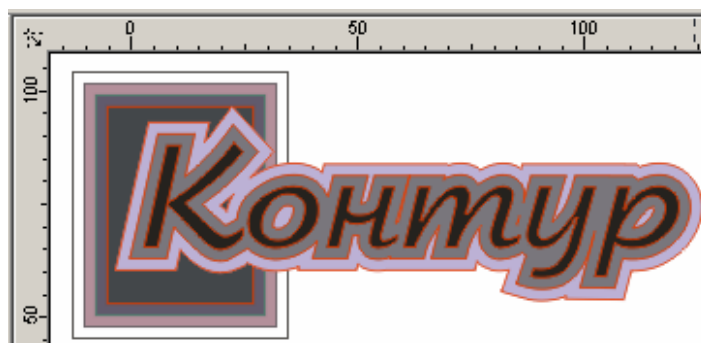


Contour (Контур) panelida ekkita tugma bulob ulardan bittasi konturlarning tashqi ko'rinishini, ekinchisi esa kontur rang parametrlarini bildiradi.

Birinchi tugma bosilganda Шаги (Steps) va Смещение (Offset) joriy bo'ladi. К центру (To center) yordamida Смещение (Offset) maydonida berilgan intervallar bilan berilgan kotsentrik shakllar bilan tultiradi. Fahat, kuchish diamert boyicha bo'lmaydi, (teng ekkiga bulinmaydi), har bir chiziq oldingisidan berilgan masofaga siljiriladi, shu sababli ekki barabar kam kontur chiqadi (masalan, diametri 100mm doira, kushish —10 mm bo'lsa, xisob buyicha 10ta kontur bo'lishi kerak, bizda 5 ta chiqadi, sababi kushush ekki tomondan bo'lganligidan).

Внутри (Inside) kotsentrik shaklar bilan tuldiriladi, uning soni Шаги (Steps) maydanidan beriladi, Смещение (Offset) dan esa intervali aniqlanadi.

Наружу (Outside) esa obyektning tashqarisidan kotsentrik shakl bilan tuldirdadi shaklar soni Шаг (Steps) da beriladi, intervallar soni esa Смещение (Offset) aniqlanadi.



Rangni aniqlash tugmasi effektning ketma-ket utishidan farh qiladi, obvodkaga rang berish pero tugmasi bilan va zalivkaga rang berish kraskali chelak tugmasi bilan amalga oshiriladi. Agarda berilgan obyekt gradient zalivkani zalivka hisobida olgan bo'lsa, u holda ekkita tugma chiqariladi: gradientning dastlabki va oxirgi rangi

Extrude buyrug'i

Эффекты (Effects) menusidagi Экструдирование (Extrude) buyrug'i eng qiyin bo'lgan effektlardan, dastur ajratilgan obyektarga en tomonidan tekislik qo'shadi va uch ulchovli ko'rinishni tashkil qiladi. Bu effektни boshqarish Пошаговый переход (Blend) effektiga uxshash. Uning ushун obyekt tanlaniladi

(kursor shakli uzgaradi), va sichqanchani rugmasi bosilib shtrix chizigi bosib tortiladi sichqoncha qoyib yubariladigan nuqta krest bilan belgilanib yigilish nuqtasi deyiladi.

Экструдирование (Extrude) panelida beshta amal bor: Точка схода (Vanishing Point), Вращение (3D Rotation). Освещение (Lighting), Цвет (Color Wheel) и Фаска (Bevels).

Точка схода (Vanishing Point) tugmasi

Экструдирование (Extrude) paneliga joylashgan bulib, yaratilayotgan obyekt hajmining parametrlarini aniqlaydi.

Ko'rish oynadagi ruyhatda экструдирования usulini tanlash berilgan:

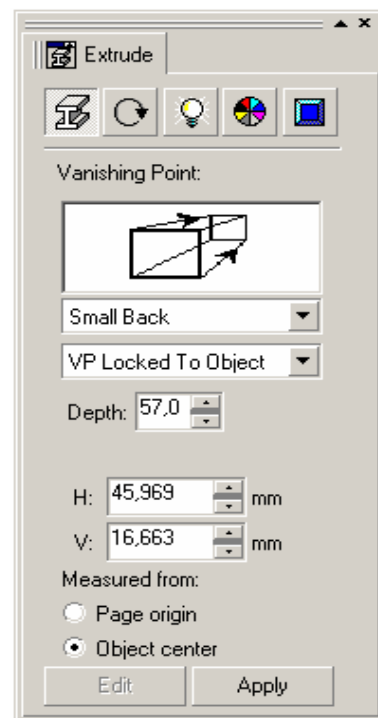
- Уменьшение в глубину (Small Back) obyektning yigilish nuqtasini obyekt orqa qismiga chiqaradi va orqa tomonini kichkina qilib beradi;
- Уменьшение в перед (Small Front) obyektning yigilish nuqtasini obyekt old qismiga chiqaradi va old tomonini kichkina qilib beradi
- Увеличение в глубину (Big Back) obyektning yigilish nuqtasini obyekt old qismiga chiqaradi va orqa tomonini kichkina qilib beradi
- Увеличение вперед (Big Front) obyektning yigilish nuqtasini obyekt orqa qismiga chiqaradi va orqa tomonini kichkina qilib beradi
- Параллельно в глубину (Back Parallel) ushkariga kirgan tomondagi en tomonlari paralleligini taminlaydi, va old tomonlarini tenligini saqlaydi;
- Параллельно вперед (Front Parallel) oldga chqarilgan tomondagi en tomonlari paralleligini taminlaydi, old va orqa tomonlarini tenligini saqlaydi.

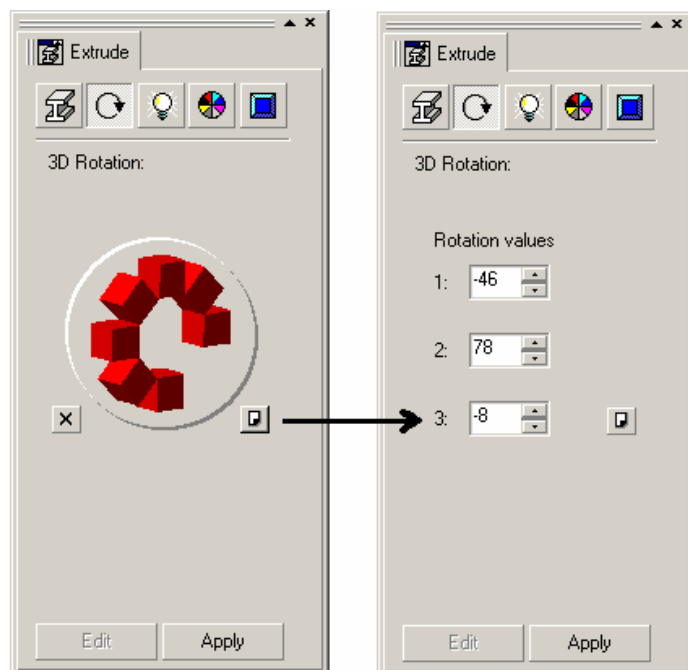
Quyidagi ruyhatda yigilish nuqtalari tiplari berilgan: Точка схода привязана к объекту (VP Locked To Object), Точка схода привязана к странице (VP Locked To Page). Копировать точку схода от (Copy VP From...), Общая точка схода (Shared Vanishing point).

Глубина (Depth) maydonida yigilish nuqtasidan yon tomonlari uzunligigacha bo'lgan masofa foyz nisbatida beriladi.

(H и V) maydonlari Глубина (Depth) teranligini va parametrlarini aniqlashni bildiradi.

Точка схода (Measured from) maydonida obyektning markaziga nisbatan aniq yigilish koordinat nuqtalarini beriladi.





Вращение (Rotation) Fazoda obyektlarni aylanishlarini taminlaydi.

Bu amal ekkita variantga ega, birinchisi aylanishni qul yordamida bajaradi, ekinchisi esa aniq sonli rahamlarni kiritish orqali. Berilgan son maydonlari 1, 2 va 3lar X, Y va Z koordinat uqlariga mos keladi.

Освещение (Lighting)

Освещение (Lighting) yordamida yarig'liqning uchtasidan bittasini olib tashlash imkoniyati bor.

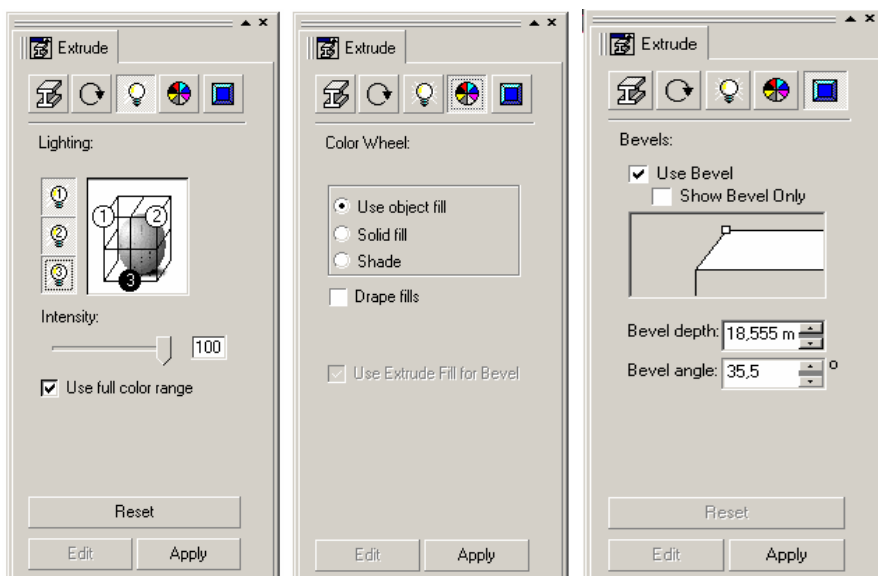
Yarig'liq tashkil etuvchilarinin mos rahamlariga qaray qo'shishga bo'ladi. Yarig'liq tushishini kubdan karkas bilan qarash yordamida olinadi. Har bir istochnik uzuning intantsivligiga egabulib Интенсивность (Intensity) maydonida beriladi. Keral bo'lgan istochnik tanlanilib va surgishni kerak tomonga surgandan keyin va Использовать полноцветный диапазон (Use full color range) bayroqchsini tanlash bilan soya va yoriqliqning tushishini aniqroq beradi.

Цвет (Color Wheel)

Tekislikda fazoviy obyektlarni tasvirlashda ranglar katta rol uynaydi. Вкладка Цвет (Color Wheel) bir nechta ran zalivkalinintaklif etadi.

Использовать заливку объекта (Use object fill) amali obyektning uzining rangini zalivka sifatinda foydalanadi. Ковровая заливка (Drape fills) tanlangan bo'lsa obyektни tula en tomonlarga ajratmasdan buyaydi.

Сплошная заливка (Solid fill) fazoviy obyektning ust qismini bir xil rang bilan tultiradi, bunda rang palitradan tanlaniladi.



Плавная заливка (Shade) oyruglikni real imitatsiyalashda ravon tarqalishning t'amillash maqsadida foydalaniladi. Ranglar От (From) va До (To) tugmalari yordamida aniqlanib, yoruglikni hisobga olgan holda gradientli to'ldirish imkonini beradi.

Фаска (Bevels)

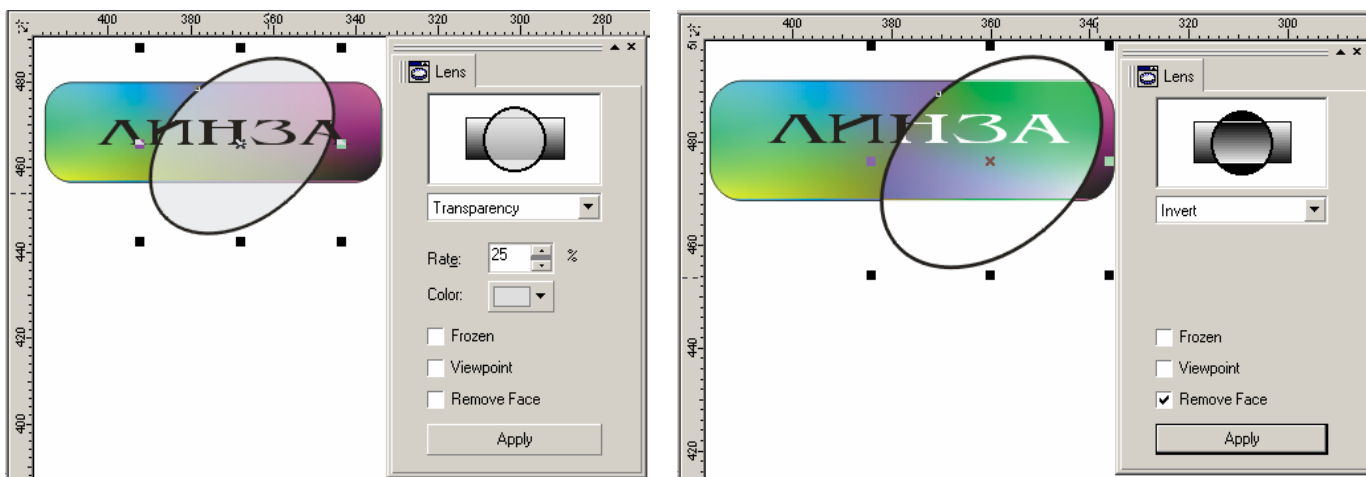
Fazoviy obyektning eng oxirgi shtrixi obyektning faskasini yaratish bo'ladi.

Фаска (Bevels) faskani yaratish va uning parametrlarini o'zgartirish amallarini bajaradi. Faskani yaratish uchun Применить фаску (Use Bevel) bayroqch qo'yish kerak va uni parametrlarini aniqlash kerak.

Глубина фаски (Bevel depth) maydoni faskani o'lchamini beradi, Угол фаски (Bevel angle) maydoni — qialiq burchagini ko'rsatadi.

Линза (Lens) buyrug'i

Effects (Эффекты) dagi Линза (Lens) buyrug'i ajratilgan obyektни shklini o'zgartiradi, masalan, kattalashtiradi, yoki ranglarni filtrlaydi va h. Agarda linza obyektlar guruhi ustida tursa, u holda obyektни har birini alohida o'zgartiradi.



Bu amal bajarilganda Docker tipidagi panel paydo bulib, unda linzalar ruyhati va ularni foydalanganda obyekt ko'rinishlari beriladi. Tanlangan linzaga turiga bogliq effekt parametrlari uzgaradi.

- Linza - Прозрачная (Transparency) obyekt va linza ranglarni aralashtiradi, bu amal Цвет (Color) tugmasi va Уровень (Rate) maydonidan linza tiniqligi foyz nisbatia tanlanadi, qiymat qancha katta bo'lsa linza tiniqligi yuqari bo'ladi.
- Linza - Увеличение (Magnify) Коэффициент увеличения (Amount) maydonida berilgan qiymatga nisbatan obyektни kattalashtiradi.
- Linza - Яркость (Brighten) obyektни ravshaligini Уровень (Rate) maydonida beriilgan qiymatgan aniqlaydi. qiymatlar diapazoni: -100% dan +100%. Agar +100% bo'lsa hamma ranglar oq ranga ega bo'ladi, 0% da linza - obyekt rangiga hesh qanday tasirini o'tkazmaydi, - 100% da bo'lsa hamma ranglar qora ranga utadi.
 - Linza - Инвертировать (Invert) obyektни ranglarini invertizatsya qiladi: Qora rangni — oq ranga, oq rangni — qaraga va h.. Agarda invertizatsya fonga ham tasir qilsa u holda Удалить фон (Remove Face) bayroqchasini qo'yish kerak shunda fahat obyekt gina invertizatsya qilinadi.
 - Linza - Цветной фильтр (Color Limit) buyrug'i Цвет (Color) da o'rnatilgan linza rangidan boshqa obyektning barsha ranglarini filtirlaydi. Filtratsya intentsivligi Rate (Уровень) maydonidan aniqlaniladi agarda u kam bo'lsa

boshqa ranglarning natijaviy ranga tushishi ko'proq bo'ladi. Bu effektga Удалить фон (Remove Face)ni foydalansa ham bo'ladi.

- Linza - Сложение цветов (Color Add) obyektning rangiga linza rangini RGB modeli bilan aralashtiradi.
- Linza - Окрашенная серая шкала (Tinted Grayscale) Bu filtr rasmlar bilan ishlashda qullaniladi.
- Linza - Инфракрасная шкала (Heat Map) obyekt rangini infra qizil shkala boyicha konvertatsiya qiladi.
- Linza - Цветовой фильтр с растяжкой (Custom Color Map) obyekt rangini silzitgish yordamida o'zgartiradi. От (From) va До (To) tugmalari yordamida ranlarni uzgartadi. Silzitgishning yonalishi quyidagi ruyhatda berilgan: По прямой (Direct Palette) variantida to'g'ri chiziq buyicha, Прямая радуга (Forward Rainbow) varianti esa va Обратная радуга (Reverse Rainbow) soat strelkasi ga nisbatan doyra shaklida uzgartiladi.
- Linza - Контурный режим (Wireframe) Ovbodka va zalivkalarini rangini o'zgartiradi Обводка (Outline) va Заливка (Fill) amallari bilan bajariladi.
- Linza - "Рыбий глаз" (Fish Eye) obyektlarni kattalashtiradi yoki kishiklastiadi. Linza uzragish diapazoni -1000% dan +1000% oraliqda bulib, bu Уровень (Rate) panelida joylashgan bo'ladi.

Agarda Без линзы (No Lens Effects) tanlansa linza olib tashlanib oddiy obyekt ko'rinishida beriladi.

Заморозить (Frozen) bayroqchasi, linza tagidagi obyektни qatirgan holda boshqa joyga qo'yish mumkin.

Точка зрения (Viewpoint) linzadan ko'rilgan obyektни silzitivsh imkoniyatga ega, bunda obyekt yoki linza siljiltilmagan holda bajariladi. Bu amalga bayroqcha qoyilgandan keyin Редактировать (Edit) tugmasi paydo bo'ladi, tugma bosilgandan keyin krest shaklidagi marker chiqadi. Markerni silzitivsh tasvirni silzitivshga olib keladi.

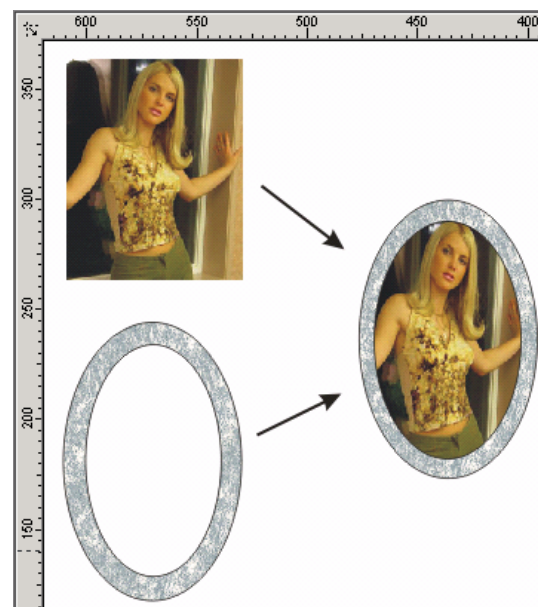
Обтравочный клип (Power Clip) buyrug'i

Эффекты (Effects) menusidagi Обтравочный клип (Power Clip) buyrug'i bajarilganda menuning buyruqlari va effektlarni muharrirlash chiqariladi.

Klipga kiradigan barcha obyektlar bitta obyekt bulib xisoblanadi. Klip ustida amallar bajarganda obyektни butunligicha yoki uni qismlarga bo'lgan holda amalga oshiriladi. Редактировать содержание (Edit Contents) yordamida muharrirlanadi. Bu amal Эффекты (Effects) menusidagi Обтравочный клип (Power Clip) ichida joylashtirilgan. Agarda ishma -ish clip bo'lsa muharrirlash bir necha marta bajariladi.

Ishni tugatgandan song Закончить редактирование данного уровня (Finish Editing This Level) amali bajariladi. Bu amal muharrirlangan obyektни qaytatdan konteynerga solib qoyadi.

Agarda Параметры (Options) (Windows menusi Toolb asbobi) aynasidagi Редактировать (Edit) buyrug'idagi Автоматическое центрирование gan bayroqcha



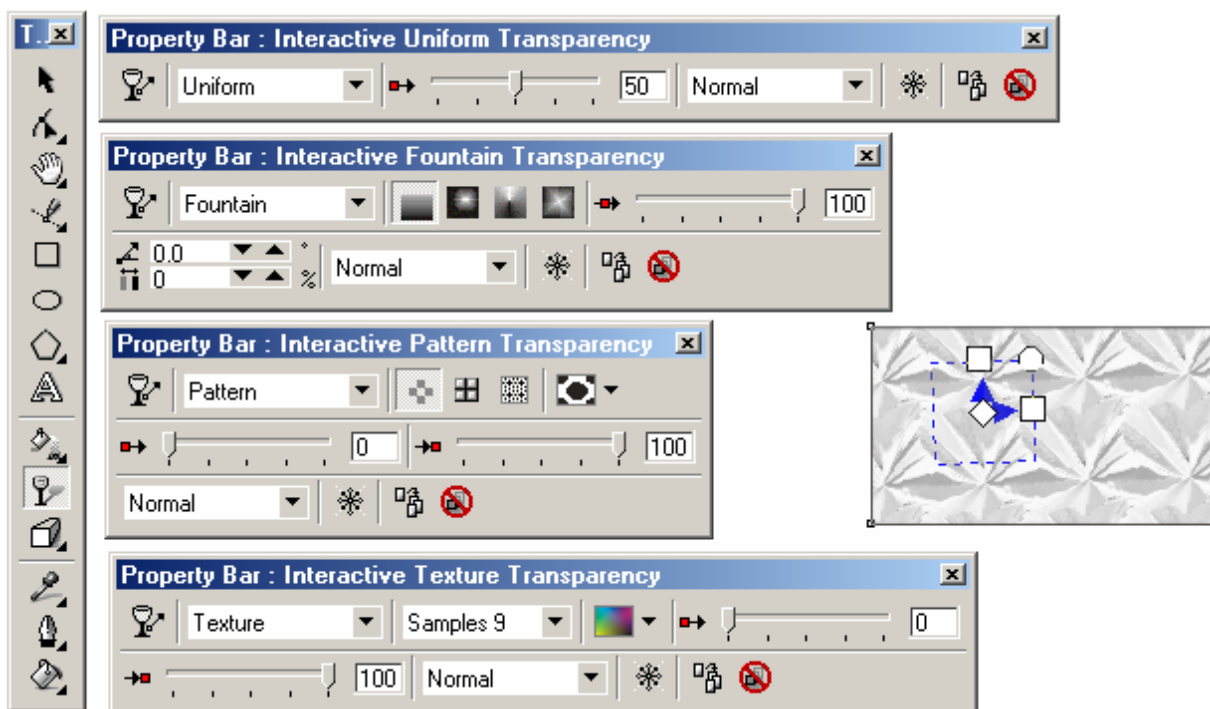
qoyilgan bo'lsa klipni taskil etuvchilari markazdan joyalstirilgan holda ekranga chiqariladi

Интерактивная прозрачность (Interactive Transparency) asbobi

Интерактивная прозрачность (Interactive Transparency) asbobi yordamoda vektor grafikasi dasturiga rastri grafika dasturlarining amallaridan biri bajariladi, bu amal asboblar panelidagi mos tugmasi yordamida bajariladi.

Bu amalning rastri tasvirlarni serogo ko'rinishidagi obyektlarni yaratadi.

Интерактивная прозрачность (Interactive Transparency) asbobi Свойства (Property Bar) bilan birgalikda ishlab, hamma zalivkalaridan foydalanish va ravshanlik parametrlarini oshiradi. Свойства (Property Bar) satr ko'rinishi tanlangan zalivka turiga bogliq.

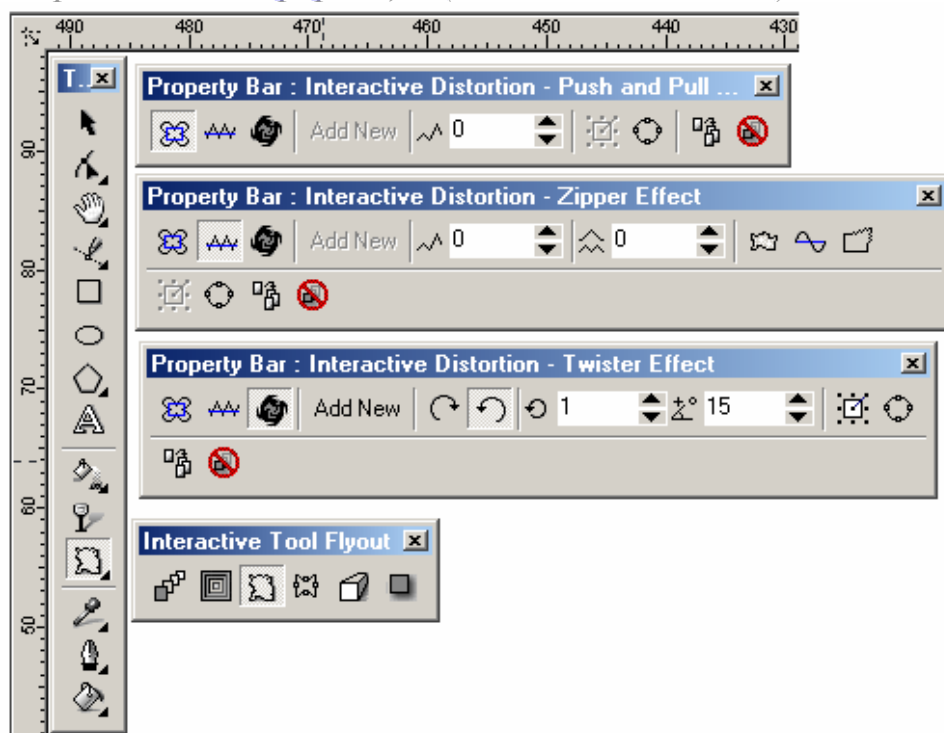


Edit (Редактировать) tugmasipanelning chap tomonida joylashgan bulib, mos zalivka rangdagi asosiy mulohat oynasini ekranga chiqarishga muljallangan.

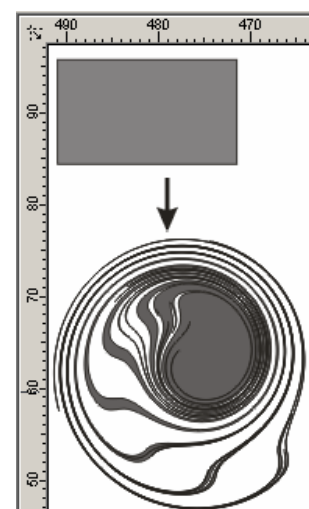
Bu yerda maskalarni biiktirishning rejimlariga itibor berish kerak, bu un sakkizta ranlarning obyektlar bilan ishlash imkoniyatini beradi.

Ruyhatda quyidagilar berilgan: Нормальным (Normal), Сложение (Add), Вычитание (Substract), Разница (Difference), Усиление (Multiply), Ослабление (Divide), Если светлее (If Lighter), Если темнее (If Darker), Текстуризация (Texturize), Hue (Цветовой тон), Насыщенность (Saturation), Яркость (Lightness), Обращение (Invert), Логическое «и» (And), Логическое «или» (Or), Логическое «исключающее или» (Xor), Красный (Red), Зеленый (Green), Синий (Blue).

Интерактивная деформация (Interactive Distortion) asbobi



Интерактивная деформация (Interactive Distortion) asbobining tugmasi Интерактивный инструмент (Interactive Tool) guruhida joylashgan. Bu yordamida obyektlarni avvalgi turidan katta farh qiladiganday qilib o'zgartiradi. Bu asbob Свойства (Property Bar) bilan borgalikda ishlatiladi. Bunda deformatsiyaning ushta tipi mavjud: «Тяни-Толкай» (Push and Pull), Зигзаг (Zipper) и Скручивание (Twister).



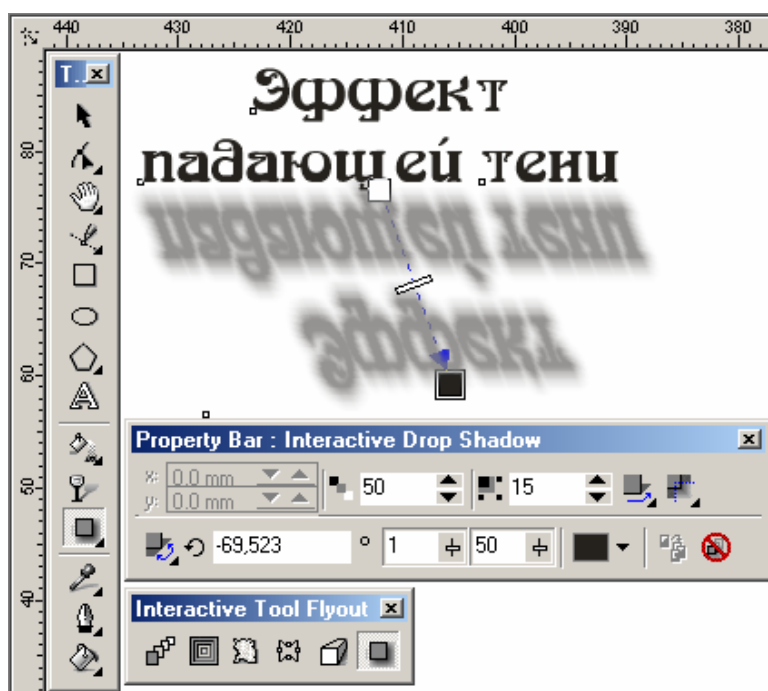
Bu asbob bilan ishlash boshqa interaktiv asboblardan farhi yoq, fahat oxiridagi olinadigan natija koplagan faktorlarga bogliq, tasodifiy (masalan, kursorning holati yoki uning siljityatirilgan masofasi va h.), voqealar kutilgan natijani bermaydi. “Махsulot” ning bir nechta turini olish imkoniyatlari bor va u cheksiz.

Интерактивная тень (Interactive Drop Shadow) asbobi

Интерактивная тень (Interactive Drop Shadow) asbobining tugmasi Интерактивный инструмент (Interactive Tool) joylashgan bulib ,soyaning har qil effektlarini yoratishga muljallangan.

Bu asbob Свойства (Property Bar) asboblari satridan ham boshqariladi.

Направление тени (Drop Shadow Direction) ruyhatida quyidagicha soyalarning ruyhati berilgan: Внутрь (Inside), По



центру контура (Middle). Наружу (Outside). Усредненная (Average). А в списке Границы тени (Drop Shadow Edges) — chegara uchun variantlari: Линейная (Linear), Квадратная (Squared). Инвертированная квадратная (Inverse Squared). Жесткая (Flat).

Rang effektlari

CorelDRAW dasturining asosoy uzgachaligi rangli effektlar yoratish bulib hisoblanadi. Bu effektlar nafahat nuqtali tasvirlar, vektorli tasvirlar ushun ham ishlatiladi. Эффекты (Effects) menyusidagi Цветовые настройки (Color Adjustment) buyrugı, ruyhatni chiqaradi va bu yerda shulardan oltitasi vektorli obyektarga tegishli.

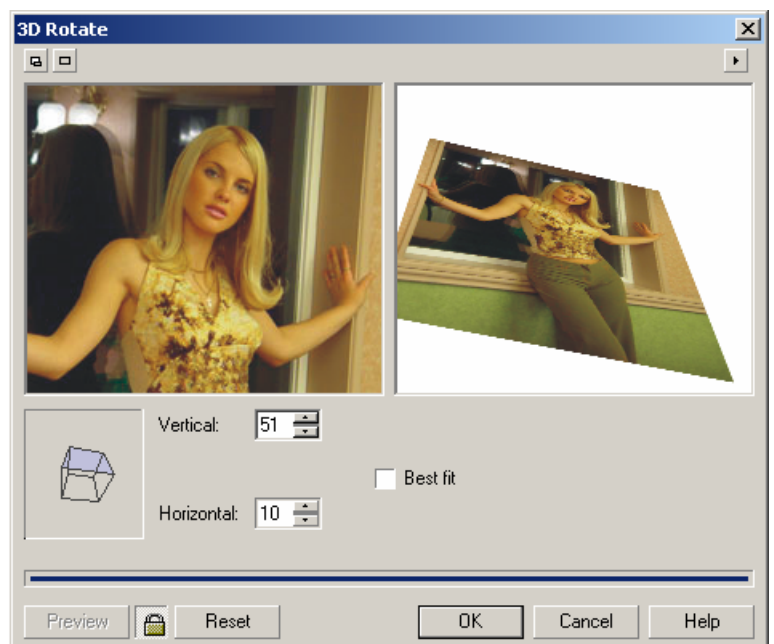
- Яркость-Контраст-Интенсивность (Brightness-Contrast-Intensity) filtri tasvirlarni rang tonlarini sozlaydi. Яркость (Brightness) maydoni yoriqliliq tushishini uzgarish diapazonini ko'rsatadi, Контраст (Contrast) maydoni — oshiq va toq ran tonlarini uzgarishini beradi, Интенсивность (Intensity) maydoni bo'lsa — oshiq tonlar uzgarishini beradi (toq ranglar uzgarmaydi).
- Цветовой баланс (Color Balance) filtri belgilangan obyektни ranglarni uzgarishini bildiradi. Bu effektни qiyin tomoni bitta rangni uzgarishi ranglarning balansini buzid boshqa ranglarning uzgarishiga olib keladi.
- Гамма (Gamma) filtri яркости va контраста nisbarlarini urtacha ton diapazoni qarab, soyalar va yoriqliligni tushishini soqlaydi. Agarda hech narsa tanlanmasa 1 soni qobul qiliniladi, bu deganimiz tasvirga tasiri qilganda tasvir uzgarmaydi. Agarda gamma ranglari soni ortib borsa oqaradi, teskari bo'lsa qoralashadi..
- Цветовой тон/Насыщенность/Светлота (Hue/Saturation/Lightness) filtri rang toni va uning toyinganligini o'zgartiradi
- Негатив (Invert) filtri negativ ranglarni olishga yoki nuqtali tasvirlarni olishga muljallangan. Oq va qora ranglar bir-biri bilan olmashtiriladi.
- Постеризация (Posterize) filtri rangni ottenkalarini kamaytirishga, yani tasvirni bir nechta lokal ranglarga ajratadi. Bu usul grafikada kengnan foydalaniladi, masalan, plakat turida. Bu buyruq tasvirlarni trassirovkalashga tayorlashda ham qullaniladi.

3D Effects guruhi filtrlari

Точечные изображения (Bitmaps) menyusidagi Фильтры группы Трехмерные эффекты (3D Effects) obyektlarga har xil hajm berishning immitatsiasini, fazoda yassi obyektlarni tasviri yaratadi.

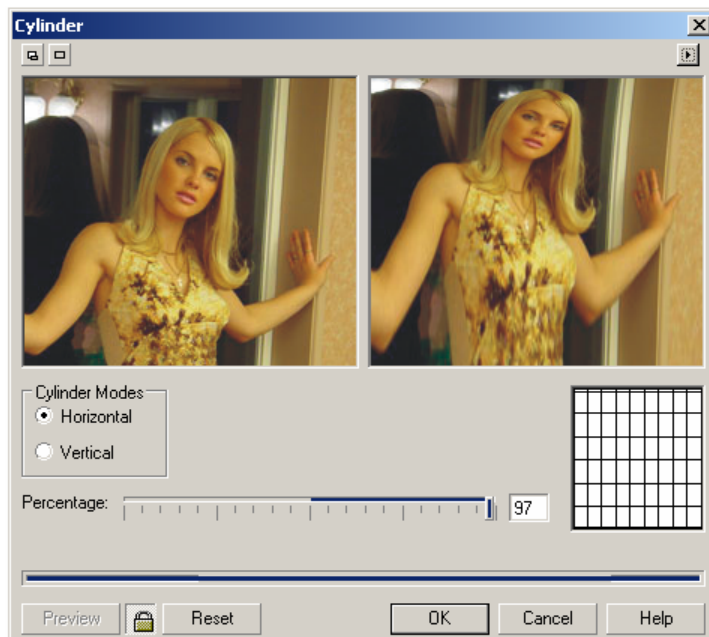
Вращение в пространстве (3D Rotate) filtri

Вращение в пространстве (3D Rotate) filtri rastr tasvirni aylanishini taminlaydi, perspektiv deformatsiya immitatsyasini yaratganda qullaniladi..



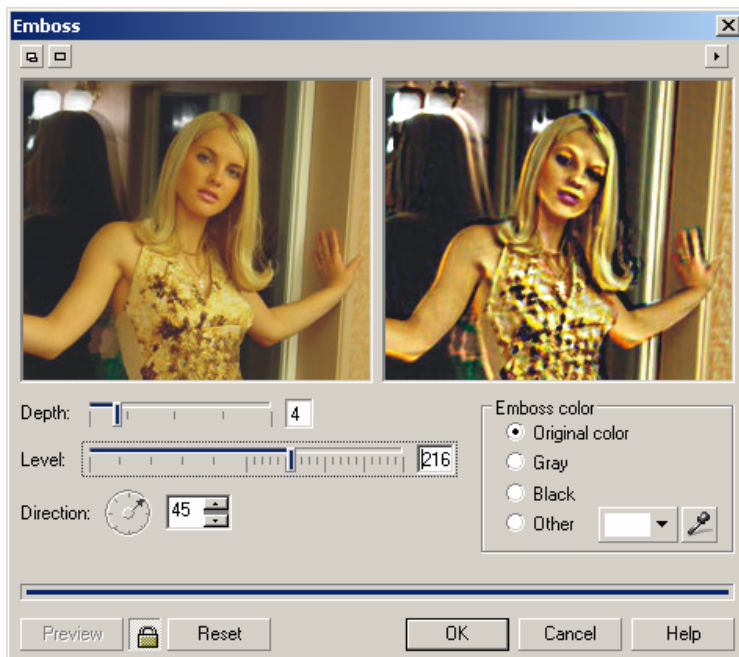
Mulohat aynasida interaktiv aylanish, По вертикали (Vertical) va По горизонтали (Horizontal) maydonlari aylanish diapazonlarini -75 dan 75gacha o'zgartiradi. Лучшее размещение (Best fit) bayroqchasi tasvirni to'g'ri turtburchakga optimal joylashtirishini taminlaydi.

Цилиндр (Cylinder) filtri



Цилиндр (Cylinder) filtri tasvirlarni imitatsiyasini tsilindr tekisligida shozilishini qaraydi.

Bu ekkita rejimda ishlaydi: Горизон-тальный (Horizontal) va Вертикаль-ный (Vertical). Эффе́кт (Percentage) maydoni effekt kattaligini -100 dan 100gacha diapazonida aniqlaydi. Ko'rish oynasi obyekt deformatsiyadan keyingi ko'rinishi beriladi.



Emboss filtri

Тиснение (Emboss) filtri obyektlar imitatsiya relief qisishiga muljallangan. Fahat bu filtrni hamma rasmlarga ishlatishga bo'lmaydi, yoqari kontrastnosti va ranglar diapazoni katta bo'lmagan rasmlarga ishlatiladi. Mulohat oynasidagi Глубина

(Depth) qisilish balandligi , Уровень (Level) — berilgan ranglar soni Направление (Direction) maydonida qisilishdagi burchak beriladi.

Цвет тиснения (Emboss color) quyidagi variantlari berilgan:

- Original color (Исходный цвет) — nuqtali tasvirda berilgan ranglar ishlatiladi;
- Серый (Gray) и Черный (Black) — berilgan ranglar yoqatiladi va tasvir qora yoki kok turda beriladi;
- Другой цвет (Other), hoqlagan rangni tanlaydi.

Page Curl filtri

Завиток угла страницы (Page Curl) filtri sahifani uch ulchovli ko'rinishta ko'rsatadi, bu uralib turgan qogozni ko'rsatadi.

Mulohat aynasida uralgan betning torttasidan bittasini tanlash kerak.

Направление (Direction) da vertikal boyicha (переключатель Vertical) yoki gorizontal boyicha

(переключатель Horizontal)

uralganligini bildiradi. Бумага (Paper)

maydonida qogoz tipi beriladi:

непрозрачная (переключатель

Opaque) yoki prozrachnaya

(переключатель Transparent), Цвет

(Color) maydonida – uralish rangi (поле Curl) va foni (поле Background). Ширина

(Width) va Высота (Height) maydonlari uralish o'lchamlarini obyektning uzini

o'lchamining foyz nisbatini bildiradi

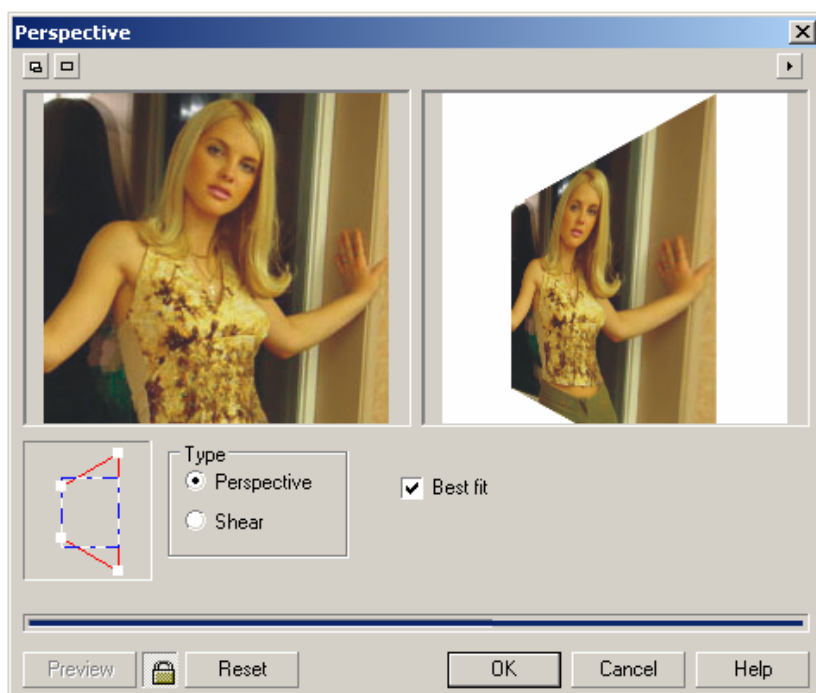
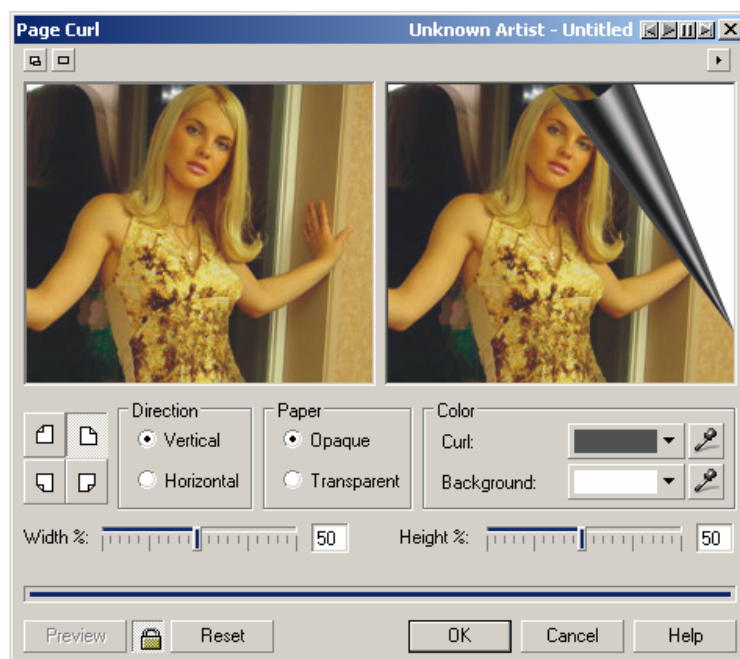
Перспектива (Perspective) filtri

Перспектива (Perspective) filtri perspektiv deformatsiya olish imkoniyatini beradi.

Mulohat oynasida ekkita kalit joylashgan, bular deformatsiya turini bildiradi. Перспектива (Perspective) turi ko'rish oynasida ekkita markerni har xil yonalishda bir baqtda yonaltiriladi., Сдвиг (Shear) — ekkita markerni bitta yonalishda yonaltiradi.

Дисторсия (Pinch/Punch) filtri

Дисторсия (Pinch/Punch) filtri tasvirlarni botiq yoki qavarriq sitrlarni deformatsiyasiga muljallangan.



Дисторсия (Pinch/Punch) maydoni mulohat oynasida egrilik daipazoni -100 dan 100 gacha aniqlaniladi. Egrilik markazini Центр (Set Center) asbobi yordamida aniqlaymiz, bu tugma oynani chap tomonida joylashgan.

Сфера (Sphere) filtri

Сфера (Sphere) filtri "усиленным" sfera shklidagi filtr varianti .Дисторсия (Pinch/Flinch), yarim sfera shklidagi deformatsiani beradi.

Mulohat oynasidagi boshqarish utkandagi amallarga uxshaydi.

Художественные техники (Art Strokes) guruhi filtrlari

Художественные техники (Art Strokes) filtrlari tasviriy sanaat bilan ishlaydiganlar uchun muljallangan filtr bo'ladi.

Уголь (Charcoal) filtri

Уголь (Charcoal) filtri yogach burchaklar berilgan tasvirlar immitatsyasi tasvirlashda foydalaniladi. Mulohat oynasida yogoch uzunligini размер палочки угля (поле Size) va shtirxning chetlarinini berish kerak (поле Edge).

Цветные мелки (Conte Crayon) filtri

Цветные мелки (Conte Crayon) filtri kichik hajmdagi rangli yoltiraydigan obyektarni tasvirlaydi.

Цвет мелка (Conte Colors) maydonida bechta rangdagi, Цвет бумаги (Paper Color) maydonida esa — qogoz uchun (Пипетка (Eyedropper) asbobi bilan hoqlagan rang tanlanadi). Нажим (Pressure) va Текстура (Texture) maydonlari shtrix harakterini va don darajalarini aniqlaydi.

Восковые мелки (Crayon) filtri

Восковые мелки (Crayon) filtri harbiy bo'rlar bilan tasvirlashni taminlaydi.

Mulohat oynasidagi (поле Size) bo'r o'lchami va obyektarni tashqi ko'rinishlarini tasvirlash ishlatiladi.

Кубизм (Cubist) filtr

Кубизм (Cubist) filtri rastarli rasvirlarni jivopisdagi kubik ko'rinishdagi oxim ko'rinishida tasvirlaydi.

Tasvirni o'zgartirish uchun: "кубик" o'lchamini (поле Size) va яркость изображения (поле Brightness) foydalaniladi. Цвет бумаги (Paper Color) maydoni asos uchun yaxsi rang topib beradi.

Импрессионизм (Impressionist) filtri

Импрессионизм (Impressionist) rastr tasvirlar immitatsyasini o'zgartirishga va jibopisdagi imprionissizm janrigaga o'zgartiradi.

Mulohat oynasida quyidagi inpressionlik effektlarining parametrlari berilgan: Стил (Style) maydonida jivopis shtrixlarini (переключатель Strokes) va doglar (переключатель Dabs), Штрих (Stroke) yoki Пятно (Dab Size) maydonlarida boyash qalinligi aniqlaniladi, Цветность (Coloration) va Яркость (Brightness)lar — rang va yoriqlikning toyinganligini bildiradi.

Мастихин (Palette Knife) filtri

Фильтр Мастихин (Palette Knife) tasvirlarni immitatsya qilishning maxsus belchasi — mastixina boyoqning ortiqchasini olib tashlashda ishlatiladi, uz ishining ustoz bo'lganlar esa uni chizadigan asbob xissobida ko'radi.

Ширина лезвия (Blade Size) maydonida , Растушевка краев (Soft Edge) va Угол (Angle), immitatsya uchun qiymatini aniqlahs imkoniyatini beradi.

Пастель (Pastels) filtri

Пастель (Pastels) filtri rasmlarni immitatsiyasini yoratishda foydalaniladi — rangli boʻrlar bilan chizish yoki yuqqa rang otenoklari bilan foydalaniladi.

Mulohat oynasida ekkita tip paneli berilgan –Светлая (Soft) toza va mayin pastellar va Темная (Oil) egli pastel. Размер штриха (Stroke Size) va Вариация цвета (Hue Variation) panellari tasvirlarni rang xarakteristikasini aniqlaydi.

Перо va тушь (Pen & Ink) filtrlari

Перо va тушь (Pen & Ink) filtrlari obyektlarni pero va tush yordamida chizishlarni taminlaydi.

Mulohat oynasida ekkita variant shtrixi bor – Перекрестные штрихи (Crosshatch) va Гравировка точками (Stippling). Плотность (Density) va Нажим пера (Ink Pools) maydonlari rasm xarakteristikasini oʻzgartiradi.

Пуантилизм (Pointillist) filtri

Пуантилизм (Pointillist) filtri badiy texnikani immitatsiyasida foydalaniladi.

Ranglarni oralashtirish printsipi ishlatiladi — obyekt dan masofada joylashgan alohida rangli mazkalar, obyekt bilan qoʻshilib boshqacha rang beradi. Bu rangli poligrafiyada ishlatiladi.

Mulohat oynasi fahat ekkita Размер пятна (Size) va Яркость (Brightness) kiritish orqali puantализм natijasini koʻrish mumkin.

Граффити (Scraperboard) filtri

Граффити (Scraperboard) filtri bu texnikasi boyoqlarni tirnash orqali immitatsiya qilinadi. Tirlangan joydan oq yoki rangli boyoqlar suriladi.

Цветная (Color) mulohat oynasidagi kaliti rangli, Белая (White) esa — rasm tagini oq boʻlishini taminlaydi. Плотность (Density) va Размер царапины (Size) maydonlari kerakli boʻlgan effektlarga ishlatiladi.

Набросок (Sketch Pad) filtri

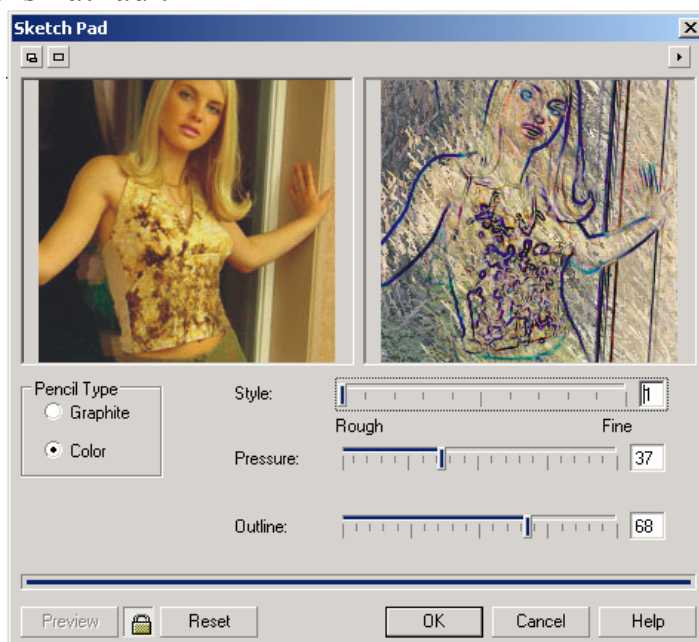
Набросок (Sketch Pad) filtri qalam yordamida chizishni taminlaydi. (oddiy yoki rangli).

Mulohat oynasidagi Графитовый (Graphite) oddiy qalam bilan ishlashni taminlaydi, Цветной (Color) — esa rangli qalam bilan ishlaydi. Стил (Style) maydoni tartibsiz qizishdan (Rough) Saramjon (Fine) chizish diapazonini beradi. Грифель (Lead) maydoni oddiy qalam uchun yumshoqlilik darajasini bildiradi, uzgarishi chaptan qattiq holdan (6H) - (6B) yumchoq holigacha uzgaradi.

Rangli qalamlar uchun bu Нажим (Pressure) uzgartiladi. Абрис (Outline) maydonida konturlar intentsivligi beriladi.

Акварель (Watercolor) filtri

Акварель (Watercolor) filtri suv bilan ishlatiladigan boyoqlar yordamida rasmlar chizishni taminlaydi.



Mulohat oynasida beshta maydon berilgan: Размер кисти (Brush Size), Зернистость (Granulation), Количество воды (Water Amount), Bleed (Растекание краски) и Яркость (Brightness).

Цветной маркер (Water Marker) filtri

Цветной маркер (Water Marker) filtri rasmlarni rangli markerlar yordamida chizishni taminlaydi. Matnlarni ishidagi kerak bo'lgan joylarini belgilashda foydalaniladi.

Mulohat oynasida uchta varianti berilgan bo'ladi — Обычный (Default), Упорядоченный (Order) va Случайный (Random). Размер (Size) va Вариации цвета (Color Variation) maydonlari chizish uchun ishlatiladigan markerlar qalinligini ranglar kontrastligini aniqlaydi.

Текстурная бумага (Wave Paper) filtri

Текстурная бумага (Wave Paper) filtri rasm chiziladigan qogoz turini bildiradi; masalan , salfetkaga chizish va h.

Mulohat oynasida — rasmni rangli (переключатель Color) va oq-qora rangli ko'rinishta (переключатель Black & White) rejimlari mavjud, yana (поле Brush Pressure) asbobni bosilish qattiqligini aniqlash ham mumkin.

Размытие (Blur) guruh filtrlari

Размытие (Blur) guruhi filtrlari aniqliqni kamaytirish va konturlarni tekislash uchun ishlatiladi. Dasturda toqqizta filtr mavjud bulib ekkita parametrlaridan bittasini tamirlash orqali amalga oshiriladi.

Направленное сглаживание (Directional Smooth) filtri

Направленное сглаживание (Directional Smooth) filtri bilinmas holdagi yuvishni bajaradi, dastur predmet tasvirini analiz qilib va usha ko'rsatilgan yonalishda yuviladi.

Mulohot oynasid Prozent (Percentage) maydoni berilgan bulib effekt kuchini aniqlaydi.

Размытие по Гауссу (Gaussian Blur) filtri

Gaussian Blur Размытие по Гауссу (Gaussian Blur) Gauss funktsiyasini foydalanish orqali yuviladi.

Mulohot oynasida Радиус (Radius) yuvilish darajasini ko'rsatadi, qiyamati katta bo'lsa yuvish ham katta bo'ladi.

Удаление "зазубрин" (Jaggy Despeckle) filtri

Удаление "зазубрин" (Jaggy Despeckle) filtri kontrast tasvirini yumshatish uchun foydalaniladi, agarda past kontrastda bo'lsa ketma-ket pagonq boyicha хотирага saqlash oraqli amalga oshiriladi.

Mulohot oynasidagi По горизонтали (Width) va По вертикали (Height) qo'shni pixellar sonini aniqlaydi , gorizontal holda (chapdan unnga) va vertikal boyicha (yuqaridan pastga) yuvishlar uchun. Agarda Симметрично (Symmetn) bayroqchasi qoyilsa ekkita tomaonga bit xil bo'ladi.

Низкий контраст (Low Pass) filtri

Низкий контраст (Low Pass) filtri chegarasini va mayda detallarni yoqatishni bajaradi.

Эффект (Percentage) va Радиус (Radius) mulohat oynalarida yuvish parametrlari aniqlaniladi: katta qiymatlar yoriqliq va soya bilan orasidagi farni kamaytiradi va rasmni umumiy kontrastligi kamayadi.

Размытие в движении Motion Blur filtri

Размытие в движении (Motion Blur) filtri quzgalishdagi predmetlarni tasvirlashda foydalaniladi.

Mulohat oynasida Расстояние (Distance) va Направление (Direction) maydonlari yuvish parametrlarini aniqlaydi: yuvish uzunligi va qaliq burchagi. Заполнение областей вне изображения (Off-image sampling) maydoni uchta variantdan iborat: Игнорировать пиксели вне изображения (Ignore pixels outside image), Использовать цвет фона (Use paper color) и Использовать краевые пиксели (Sample nearest edge pixel).

Радиальное размытие (Radial Blur) filtri

Radial Blur (Радиальное размытие) filtri predmetni aylantirishdagi imitatsyalarni yuvishda foydalaniladi. Aylanish markazi Центр (Set Center) orqali topiladi. Эффект (Amount) yuvish darajasini aniqlaydi.

Сглаживание (Smooth) filtri

Сглаживание (Smooth) filtri qo'shni pixellar orasida ton uzgachaligini kamaytiradi va u uz navbatida mayda detallarni yoqalishiga olib keladi. Bu filtr tasvirning uziga tasiri kam bo'ladi.

Mulohat oynasida Эффект (Percentage) tekislash darajasini aniqlaydi.

Смягчение (Soften) filtri

Смягчение (Soften) filtri mayda detallarni saqlagan holda yuvishni taminlaydi.

Трансфокация (Zoom) filtri

Трансфокация (Zoom) filtri transfokatsiya (optik qurallardan foydalan) bo'lgan rasmlarni yuvish. Transfokatsiya markazi Центр (Set Center) tugmasi yordamida aniqlaniladi.

Эффект (Amount) maydoni yuvish darajasini aniqlaydi.

Трансформирование цвета (Color Transform) guruh filtrlari

Трансформирование цвета (Color Transform) guruh filtrlari ekzotik transformatsiyalar usnun muljallanilgan. Bu tasvirlarni ko'pincha yoshlar web saytlarda nashriatda ishlatadi.

Цветовые плоскости Bit Planes filtri

Цветовые плоскости (Bit Planes) filtri tasvir ranglarni osasiy bo'lgan RGB turlargacha kamaytiradi. BU filtr gradientlarni analizlagan da foydali.

Mulohat oynaning Красный (Red), Зеленый (Green) va Синий (Blue) har bir rangni o'zgartirish imkoniyatiga ega. Agarda Применить ко всем плоскостям (Apply to all planes) bayroqcha qoyilsa hamma tanlangan ranglar o'rnatiladi.

Полутонный растр (Color Halftone) filtri

Полутонный растр (Color Halftone) filtri poligrafik ko'rinishda bajarilgan tasvirlarni olish imkoniyatiga ega.

Mulohat oyna Максимальный радиус растровой точки (Max dot radius) da poligrafik rastrni modellashtiruvchi parametrlar aniqlanadi. Голубой (Cyan), Пурпурный (Magenta), Желтый (Yellow) va Черный (Black) maydonlari har bir rangga mos qaliq burchagini beradi.

Психоделический (Psychedelic) filtri

Психоделический (Psychedelic) filtri tasvirni elekt ranlariga: sariq, qizil, kok, yoshil ranglarga o'tkaziladi.

Уровень (Level) maydoni maxsus belgilarni o'zgartiradi, buni oldindan bilish qiyinchilik tugturadi.

Соляризация (Solarize) filtri

Solarize (Соляризация) filtri fotoqogozni azgina kuylan joyini tugirlash Natijada negativ va pozitiv elementli tasvirlar paydo bo'ladi.

Mulohat oynasidagi Уровень (Level) solyarizatsiya intentsivligini o'zgartiradi.

Контур Contour guruh konturlari

Контур (Contour) guruh konturlari sohalaridagi birdan utishlar yoki kichli kontrastlarni chiziqli konturlar hisobiga qabul qilinadi.

Выявление краев Edge Detect filtri

Выявление краев (Edge Detect) filtri tasvirdagi kuchli kontrastlarni ajratish va ularni to'g'ri chiziqlarga aylantirish. Bu filtr yiqari kontrastli mayda detallarga ega bulagn tasvirlar bilan ishlagan da foyda beradi masalan,matnlar bilan

Mulohat оуна Цвет фона (Background color) da uchta tipning bittasini tanlasa bo'ladi: Белый (White), Черный (Black) va Другой (Other). Oxirgida hoqlagan rangni foydalansa bo'ladi. Чувствительность (Sensitivity) maydoni kontrast daragasini sozlash uchun foydalaniladi.

Выделение краев (Find Edges) filtri

Выделение краев (Find Edges) filtri yuqaridagi, filtrga uxshash bo'ladi, chegaradagilarni kesib to'g'ri chiziq sifatida ishlatiladi.

Тип контура (Edge Type) mulohat oynasida ekkita variant berilgan: Смягченный (Soft) va Однотонный (Solid). Уровень (Level) maydonida yoriqlilikning intensivligini aniqlaydi.

Оконтуривание (Trace Contour) filtri

Оконтуривание (Trace Contour) filtri ranglarning birdan uzgargan joylarini anoqlash va ularni rangli konturlar bilan tasvirlash.

Имитация (Creative) guruh filtrlari

Имитация (Creative) guruh filtrlari har xil mareriallarni modellashtiradi masalan,mozaikalar, plitkalar,vitraj va h.

Ремесла (Crafts) filtri

Ремесла (Crafts) filtri har xil kasbga tegishli elementlardan tasvirlar yoratadi. Mulahot oynasining Вид (Style) maydonida quyidagi variantlarni tanlash mumkin: Головоломка (Puzzle), Шестерни (Gear), Мраморные шары (Marble), Леденцы (Candy), Керамические плитки (Ceramic Tile) va Фишки для игры в покер (Poker Chips).

Размер (Size) maydoni element o'lchamini o'zgartiradi, Завершенность (Complete) va Яркость (Brightness) maydonlari tasvirlanish elementlari va yariqlilik elementlari protsent nisbatida beriladi Вращение (Rotation) maydoni aylanish burchagi o'rnatish uchun xizmat qiladi..

Кристаллизация (Crystalize) filtri

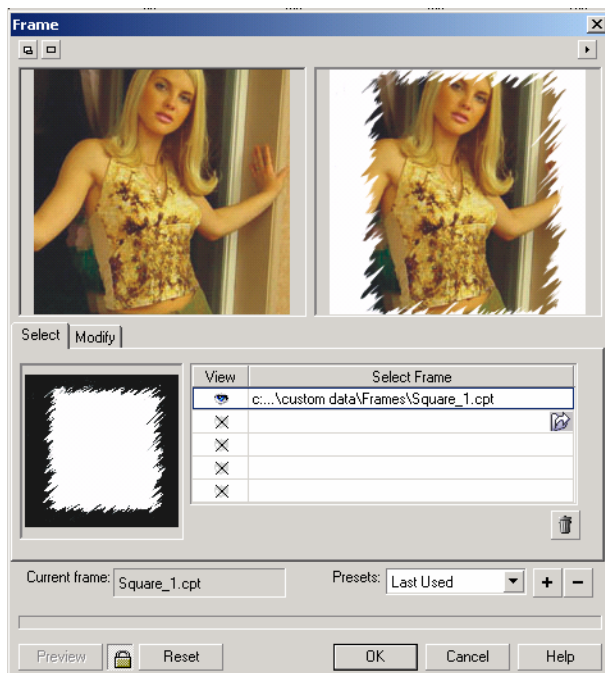
Кристаллизация (Crystalize) filtri tasvirni ranli kristallarga ajratadi.

Mulohot oynasidagi Размер (Size) kristall o'lchamini aniqlaydi.

Ткани (Fabric) filtri

Ткани (Fabric) filtri har xil matolardan kollaj tayorlash uchun xizmat qiladi

Mulohot oynasidagi Вид (Style) quyidagilarni tanlasa bo'ladi: Ручная вышивка по канве (Needle point), Коврик (Rug Hooking), Лоскутное одеяло (Quilt), Тесемка (String), Ленты (Ribbons) va Коллаж из тканей (Tissue Collage).



Размер (Size) maydonida element o'lchamini o'zgartiradi, Завершенность (Complete) va Яркость (Brightness) elementni qaplaydigan tasvir va elementlarning yoriqligi foyzga nisbatan beriladi. Вращение (Rotation) maydoni elementlarning aylanish burchagini o'rnatadi.

Рама (Frame) filtri

Рама (Frame) filtri rastr tasvirlarga ramka qoyadi. Mulohat oynasida quyidagilar mavjud. Вкладка Выбор (Select) ramka bilan birgalikda rasmni yigindisini aniqlaydi. Agarda bu olingan natijani qolganlari uchun ham ishlatmoqchi bo'lsag u holda "+" belgisini bosib va paydo bo'lgan oynada nomi kiritilishi kerak. Настройка (Modify) ramkalarni har xil turini tanlaydi. Цвет (Color) maydonida rangni o'zgartirish mumkin, Непрозрачность (Opacity) va Размытие/Растушевка (Blur/Feather) qalin yoki ramka qalin bo'lmagan ramkalar, По горизонтали (Horizontal) va По вертикали (Vertical) gorizontal va vertikal ramka ulchovlari. Вращение (Rotate) maydoni aylanish burchagini aniqlaydi.

Отражение по горизонтали/вертикали (Flip) tugmalari yonalishlarini osan gina o'zgartiradi. undan- chapga yoki chapdan- unga yoqaridan pastga va teskarisi.

Перенести центр (Align) va Восстановить центр (Re-center) ramkani markazini aniqlashni va uning eski markazini qayta tiklaydi.

Список Слияние (Blend) tasvir bilan ramkani ranglari moslik variantlari beriladi.

(Glass Block) filtri

Стеклянные блоки (Glass Block) filtri obyektlarni stena yoki shisha bloklaridan ko'rgandagi tasvirini beradi.

Mulohat oynasida Ширина блока (Block width) va Высота блока (Block height) bloklarni o'lchamlarini aniqlaydi.

Детские игры (Kid's Play) filtri

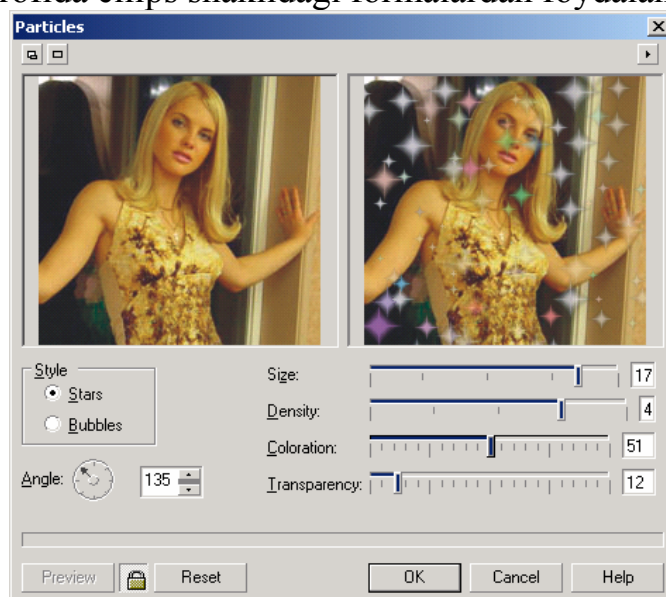
Детские игры (Kid's Play) filtri har xil bolalar oyinlari beradi.

Mulohat oynasida Игра (Game) da quyidagi variantlar mavjud: Крокетные колышки (Lite Pegs), Строительные блоки (Building Block), Рисование пальцем (Finger Paint), Рисование ограниченным числом красок (Paint By Numbers).

Мозаика (Mosaic) filtri

Мозаика (Mosaic) filtri rangli toshlardan terilgan tasvirlar

Mulohat oynani **Размер (Size)**da elementlar o'lchamlari beriladi, **Цвет фона (Background Color)** maydonda – orqa tomondagi rangi. **Виньетка (Vignette)** bayroqchasi rasm atrofida ellips shaklidagi formalardan foydalanish.



Частицы (Particles) filtri

Частицы (Particles) filtri yuduzcha yoki boshqa narsalar bilan rasmlar ustini tultirish.

Mulohat oyna **Вид (Style)**da ekkita variant berilagan: **Звезды (Stars)** va **Пузырьки (Bubbles)**. **Размер (Size)** maydoni tanlangan zarrachlarni o'lchamlarini beradi, **Плотность (Density)** maydoni belgili bir yuzada ularni soni, **Цветность (Coloration)** va **Прозрачность (Transparency)** lar ranlarni toqligi yoki ochqligini biladiradi. **Угол (Angle)** maydoni barcha zarrachalarni berilgan burchak ostida joylashtirish.

Распыление (Scatter) filtri

Распыление (Scatter) filtri tasvirda piksellar chang ko'rinishida beriladi.

Mulohot oynasida **По горизонтали (Horizontal)** va **По вертикали (Vertical)** mos ravishta yonalishlarini bildiradi.

Задымленное стекло (Smoked Glass) filtri

Задымленное стекло (Smoked Glass) filtri rangli yuvilgan oynadan qaralgan obyektlar tasvirini beradi.

Mulohot oynaning **Цвет (Color)** rangini , **Оттенок (Tint)** bildiradi. Yuvilsh darajasi **Размытие (Blurring)** maydonda beriladi.

Витраж Stained Glass filtri

Витраж (Stained Glass) filtri rangli shisha lar yoratilgan vitraj ko'rinishidagi tasvirni ursatadi.

Mulohat oynadagi **Размер (Size)** vitraj elemenlarini o'lchami beriladi, **Интенсивность освещения (Light Intensity)** yoriqliq tushishini bildiradi (yoriqlilik tushishi yuqari bo'lsa vitraj aniq ko'rinadi).

Solder Color (Цвет перемычки) va **Толщина перемычки (Solder Width)** maydonlari har xil materiallardan vitrajlar yasaydi. **Трёхмерное освещение (3D Lighting)** bayroqcha qoyilsa obyekt realroq ko'rinadi.

Виньетка (Vignette) filtri

Виньетка (Vignette) filtri tasvir atrofida aylana shaklini yaratadi. Mulohat oynaning **Цвет (Color)** maydonida qora ,oq yoki hoqlagan rang tanlanishi mumkin, **Форма**

(Shape) maydonida — shakllardan bittasi tanlaniladi: Эллипс (Ellipse), Круг (Circle), Прямоугольник (Rectangle) va Квадрат (Square).

Сдвиг (Offset) va Затухание (Fade) maydonlari vinetka qalinligi va rastushevkanı bildiradi.

Вихритель (Vortex) filtri

Вихритель (Vortex) filtri berilgan markaz atrofida suvni aylanishi yoki shamal bo'lishini tasvirlaydi.

Mulohot oynasidagi Вид (Style) yordamida quyidagilarni bittasini tanlash mumkin: Обычное (Brushed), Слоистое (Layered), Широкое (Thick) va Тонкое (Thin), Markaini aniqlashda Центр (Set Center)dan foydalanamiz. Размер (Size) maydoni esa shtrix uzunligini o'rnatadi.

Внутреннее направление (Inner Direction) va Внешнее направление (Outer Direction) markazdagi yoki chetdagi nuqtalar aylanish yonalishini ko'rsatadi.

Погодные явления (Weather) filtri

Погодные явления (Weather) filtri asosan ob-hova turlarini tasvirlaydi (yomgir, qor, va h.).

Mulohat oynani Прогноз погоды (Forecast) sida bitta varianti tanlanadi: Снег (Snow), Дождь (Rain) yoki Туман (Fog).

Сила (Strength) va Размер (Size) maydonlari ob-havo turining qanday darajada bo'lishi va ularning tazliklarini bildiradi. Yomgir uchun Направление (Direction) maydoni kiritilgan bu yomgir yonalishini beradi.

Tabait hodisalarining atmosferada tarqolishi ixtimoliy bo'ladi shu sababli Случайно (Randomize) tugmasi ishlatiladi.

Деформация (Distort) guruh filtrlari

Деформация (Distort) guruhi filtrlari nuqtali tasvirlarni deformatsiyani har hil turlari silzitish, sindirish, bo'lish va h. Ishlatadi. Berilgan guruhning filtri effektiv natija ko'rsatadi, sababi bu filtrlar bilan ishlagandan keyin tasvir buziladi.

Блоки (Blocks) filtri

Блоки (Blocks) filtri berilgan tasvirni bloklarga yoki ixtimoliy bulaklarga bo'ladi.

Mulohot oynani Ширина блока (Block width) va Высота блока (Block height) yordamida blokning ulchivlari aniqlaniladi. Bloklar orasidagi maksimal masofa Максимальный сдвиг (Max. offset (%)) maydoni yordamida beriladi.

Blokdan tozalangan sohalar, har xil usullar bilan toltiriladi va ularning ruyhati Неопределенные области (Undefined Areas)da keltirilgan: Исходное изображение (Original Image), Негативное изображение (Inverse Image), Черный цвет (Black), Белый цвет (White) va Другой цвет (Other). Oxirgi turida hoqlagan rangni aniqlasa bo'ladi.

Смещение (Displace) filtri

Смещение (Displace) filtri berilgan tasvirni ekinchi tasvirga nisbatan o'zgartiradi, va u silzish kartasi deyiladi (displacement map). Silzish karta qiymati uzgarishi shaklni uzgarishiga, rangni uzgarishigava tasvirni deformatsialanishiga olib keladi. Corel\Graphics9\Custom\Displace jildida silzish kartasini tuplami joylashgan. Uzimizni kartamizni yoratsa ham bo'ladi.

Kartani tanlash ung tomandagi pastki burchakdagi ruyhatdan tanlaniladi, ko'rinishi ko'rish oynadan ko'rsatiladi.

Режим масштабирования (Scale mode) maydoniekkita kalitdan iborat: Повторение (Tile) avvalgi tanlangan kartani qaytalash, tasvirlashning hamma yuzasi tultiriladi, Растяжение (Stretch to fit) tasvirni katta qilib ko'rsatadi.

Неопределенные области (Undefined areas) ruyhatidan uzumizga kerakli bo'lgan variantni tanlashimiz mumkin: Заполнить граничными пикселями (Repeat Edges) va Вставить отсеченные фрагменты (Wrap Around).

По горизонтали (Horizontal) va По вертикали (Vertical) maydonlari vertikal va gorizontal silzishlarni ko'rsatadi mos ravishta pastga yoki yoqariga ham bajariladi.

Сдвиг (Offset) filtri

Сдвиг (Offset) filtri tasvirni gorizontal yoki vertikal silzishini bajaradi.

Mulohat oynani По горизонтали (Horizontal) va По вертикали (Vertical) trasmni piksellarda yoki protsentlarda sulzitati. Agarda protsentlarda bo'lsa Сдвиг в процентах от размеров изображения (Shift value as % of dimensions) bayroqcha qo'yish kerak bo'ladi. Неопределенные области (Undefined Areas) ruyhat uchta variantni taklif etadi:

1. Вставить отсеченные фрагменты (Wrap Around)— boshatilgan joy tasvirning teskari tomonidan surilyatgan qismi bilan tuldirladi.
2. Заполнить граничными пикселями (Repeat Edges) varianti — boshatilgan joy chegara yonidagi piksellar bilan tuldirladi.
3. Вариант Цвет (Color) varianti — boshatilgan joyni Пипетка (Eyedropper) asbob yordamida tanlangan rang bilan tuldirladi.

Пикселизация (Pixelate) filtri

Пикселизация (Pixelate) filtri har xil elementlardan mozayka yoratiladi.

Mulohot oynasini Режим пикселизации (Pixelate mode) maydonidamozaykani turini tanlash ushun uchta variant berilgan: Квадратная (Square), Прямоугольная (Rectangular) va Радиальная (Radial). Ширина (Width) va Высота (Height) mozayka o'lchamlarini aniqlaydi, Непрозрачность (Opacity) — uning tiniqligini bildiradi.Radial mozayka uchun Центр (Set Center)asbobi yordamida markazi tanlanadi.

Рябь (Ripple) filtri

Рябь (Ripple) filtri suvdagi imitatsiyani tasvirlash yoki akslanishini beriydi.Mulohot oynasining Первичная волна (Primary Wave) ,Частота (Period) Амплитуда (Amplitude) maydonlari tulqinning kutarilish va balantligini beradi. Перпендикулярная волна (Perpendicular Wave) maydoni fahat amplitudasi bilan aniqlaniladi.

Деформирующая рябь (Distort ripple) bayroqch qo'yish orqali deferatsiyaga olib kelishadi, yoki tulqin tarqolish burchagini aniqlaydi.

Скручивание (Swirl) filtri

Скручивание (Swirl) filtri tasvirni markazida ko'proq buralish bo'ladi, bunda chelakdagi buyoqni buralishinday ellyuziya paudo qiladi.

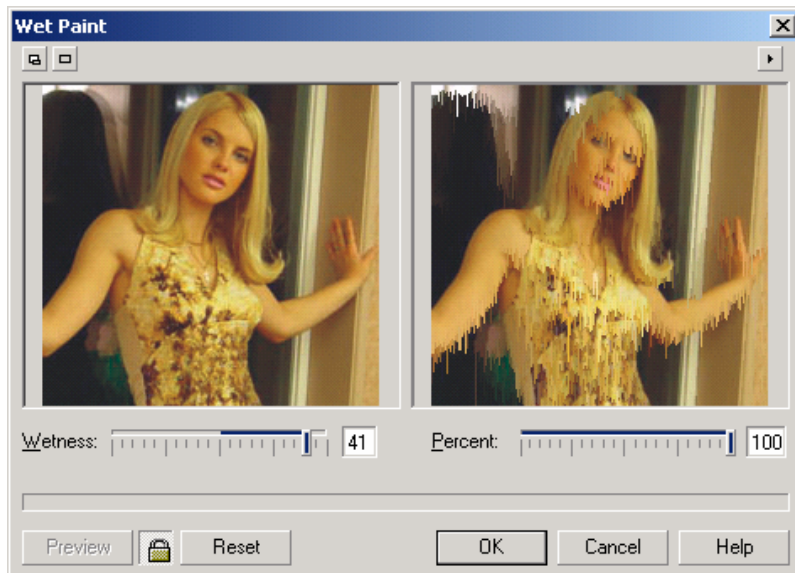
Mulohot oynasini Направление (Direction) yordamida qaysi tomonga buralish yonalishi ko'rsatiladi: по часовой стрелке (переключатель Clockwise) yoki против часовой стрелки (переключатель Counter-Clockwise). Центр (Set Center) tugmasi hoqlagan joydan buralish markazini berish bildiradi.

Asosiy buralsih burchagi Полные витки (Whole Rotations) da beriladi, qo'shimcha buralish esa — в поле Дополнительное вращение (Additional Degrees) beriladi.

Разбиение (Tile) filtri

Разбиение (Tile) filtri berilgan tasvir bilan tultiradi. Bu filtr Web dizaynerlarga fonlar bilan ishlaganda qul keladi.

Mulahat oynaning Горизонтальные элементы (Horizontal Tiles) va Вертикальные элементы (Vertical Tiles) gorizontal yoki vertikal joylashgan elementlar sonini aniqlaydi. Agarda ekkita yonalish boyicha bir xil bo'lishi uchun qulfni yoqatish kerak.



Жидкая краска (Wet Paint) filtri

Жидкая краска (Wet Paint) filtri tasvirlarni hali yaxshi chizishni uzlashtirmagan odam tomanidan chizilgan bulib unda buyoqlar oqib ketgan bo'ladi.

Mulahat oynani Эффект (Percent) buyoqlar oqishini uzunligini beradi, Влажность (Wetness) maydoni esa — oqimdagi buyoqlarni xarakterlaydi: manfiy qiymat qora oqimni, musfat qiymat esa — oshiq turdagi buyoqni bildiradi.

Водоворот (Whirlpool) filtri

Водоворот (Whirlpool) filtri tasvirni har xil gaz oqimini, suvning oqimini va boshqa tasvirleydigan oqimlar bilan uyuladi.

Mulahat oynasida quyidagilar berilgan, tasvir ko'rinishiga tasir qiladigan, soniga va oqim turiga tasir qiladigan faktorlar : Интервал (Spacing) maydoni oqimlar orasidagi masofani bildiradi, Длина струи (Smear Length) — oqim uzunligini bildiradi, Кручение (Twist) — oqimlarni buralishini bildiradi, Детализация (Streak Detail) — detalizatsya darajasini aniqlaydi. Искривление (Warp) bayroqchasi oqim yonalisi bilan bir xil yonalishda bo'lgan tasvirning deformatsiya bo'lishini bildiradi.

Bu uzgartilgan parametrlarni xotiraga saqlash uchun mulahat oynasidagi “+” tordamida har birini stil qilib yozib qoyadi.

Ветер (Wind) filtri

Ветер (Wind) filtri shamolni tasvirleydi bu obyektlarni sulzitganda yoki havoni tasvirlagan da ishlatiladi.

Сила (Strength) va Непрозрачность (Opacity) maydonlari shamol kuchini va uning ko'rinishini bildiradi, Угол (Angle) maydoni esa — shamol yonalishini bildiradi.

Помехи Noise guruhi filtrlari

Помехи (Noise) guruhi filtrlari tasvirlarga qo'shimcha piksellarni ixtimoliy ravishda qo'shishni bildirib ajratilgan sohada tasvirni aniqroq qiladi. Bu filtrni asosan har xil matnlarni yoratganda ishlatiladi.

Добавить шум (Add Noise) filtri

Добавить шум (Add Noise) filtri piksellarni tasvirda ixtiyoniy joylashishini taminlaydi.

Mulohot oynasida uchta usuli berilgan:

1. По Гауссу (Gaussian) — egri chiziq boyicha ranglarni joylashtiradi va bunda ranglar tasvirdagi ranglar bilan bir hil bo'lishi ham mumkin.
2. Пиковый тип (Spike) — rang turlari yingishka egri chiziq boyicha tarqaladi.
3. Равномерный тип (Uniform) — ranglar ixtiyoriy sonlarni foydalanish bilan tarqaladi.

Уровень (Level) va Плотность (Density) maydoni umumiy shovqinning zichligini bildiradi. Цветовой режим (Color mode) uchta o'tkazgish berilganbulib, ular rang fluktuatsiani bildiradi: по интенсивности (переключатель Intensity), случайно (переключатель Random) va aniq berilgan rangni foydalanish (переключатель Single).

Диффузия (Diffuse) filtri

Диффузия (Diffuse) filtri ravshalikni pasaytirish ushuni ishlatiladi.

Mulohat oynasidagi Уровень (Level), filtr intensivligini aniqlaydi.

Пыль и царапина (Dust & Scratch) filtri

Пыль и царапина (Dust & Scratch) filtri mayda narsalarni yuvish natijasida tasvirlad olish uchun ishlatiladi.

Mulohat oynani Радиус (Radius) maydoni yuvishni radiusini aniqlaydi, Порог (Threshold) maydoni — yuvishning bosgishini bildiradi.

Максимум (Maximum) va Минимум (Minimum) filtrlari

Максимум (Maximum) filtri osiq zonalarni katta qiladi, Минимум (Minimum) filtri — tasvirni qara joylarini katta qiladi. Natijada katta kistni ishlatgan holatga uxshab qoladi.

Mulohat oynani Эффект (Percentage) maydoni filtr intentsivligini aniqlaydi, Радиус (Radius) maydoni esa — kengayish zonasini bildiradi (kistning kengligi).

Медиана (Median) filtri

Медиана (Median) filtri berilgan radiusdagi markaziy pikselni yoriqligi urtacha bo'lgan piksel bilan olmashtiradi va shu bilan birga yuvishni, tasvirdagi nosozlikni yoqatadi.

Mulohat oynani Радиус (Radius) maydoni 1 dan 20 piksel diapazonda bo'lgan yuvish radiusini aniqlaydi.

Удалить муар (Remove Moire) fitri

Удалить муар (Remove Moire) filtri tasvirlarni scanir qilganda paydo bo'ladigan har xil noto'griliqlarni to'grilaydi. Bulgilgan tasvirlarni qul yordamida to'grilash yaxshi effekt bermaydi agar berilgan filtrni foydalansak bir zumda quyilgan amalni bajaradi. Mulohat oynasini Эффект (Amount) maydoni «борьбы» darajasini bildiradi, agarda qiymati katta bo'lsa qotaligi ham ortadi.

Качество (Quality) maydoni sifatini tanlaydi (переключатель Better) tezlik katta bo'lganda (переключатель Faster). Natijani yaxshi bo'lishi uchun разрешения optimal bo'lishi kerak va bu qiymat Выводное значение (Output) maydonida

beriladi. Agarda scannerdan olingan natija разрешение 300 dpi bo'lsa, u holda natija разрешение 200 dpi ega bo'ladi, bu esa berilgan tasvirni uchdan ekki qismini beradi.

Удалить шум (Remove Noise) filtri

Удалить шум (Remove Noise) filtri scanner yordamida olingan tasvirlar yoki video kadrlarni qayta ishlashda paydo bo'ladigan qatoliklarni to'g'rilaydi.

Mulohot oynasidagi Автоматически (Auto)gan bayroqcha qoyilgan bo'lsa filtni avtomatik tarzida sozlaydi, agarda bayroqcha qoyilmasa u holda hammasi qolda ishlatiladi, yani Порог (Threshold) maydonida yoriqlilik darajasini aniqlash, va h. Bu yerda qiymati kichik bo'lsa effekt yoqari bo'ladi.

Sharpness guruh filtrlari

Ranglarni va tonlarni o'zgartirib bo'lgandan keyin oxirgi etabida tasvirni umumiy tiniqligini yaxshilash kerak bo'ladi. Bu protsedura tasvirlarni har xil transformatsiya qilgandan keyin (kichiklashtirgandan, kattalashtirgandan, burgandan keyin va h.) va scannerdan olingan tasvirlarda albatta ishlatish kerak.

Адаптивная контурная резкость (Adaptive Unsharp) filtri

Адаптивная контурная резкость (Adaptive Unsharp) filtri konturlarni kattalashtirish uchun qullaniladi.

Mulohot oynasida fahat bitta Эффект (Percentage) maydoni bor, effektning tasir qilish darajasini aniqlaydi.

Направленная резкость (Directional Sharpen) filtri

(Directional Sharpen) filtri konturlarni kuchaytirish uchun foydalaniladi, uning ayriqcha tomoni aniq berilgan yonalishdagi kontrasni o'zgartiradi.

Mulohot oynasida —Эффект (Percentage) maydoni, effektning tasir qilish doirasi berilgan.

Цветовой контраст (High Pass) filtri

Цветовой контраст (High Pass) filtri birdan boshqa ranglarga utgan joylarni saqlagan holda va boshqa ranglarni pasaytirish orqali rasmdagi ranglar sonini kamaytiradi. Bu esa tasvirdagi yoriqliq tushgan joylarni aniqlashda qul keladi.

Mulohat oynani Радиус (Radius) maydoni chegarani enini urtatisish uchun qizmat qiladi, Эффект (Percentage) maydoni effektning tasirini aniqlaydi.

Резкость (Sharpen) filtri

Резкость (Sharpen) filtri tasvirni ravshanligi chegaradagi ranglarni kontrastligini oshirish orqali orttiradi.

Mulohot oynani Уровень граничных контрастов (Edge level (%)) maydoni chegaraviy kontrasni intentsivligini aniqlaydi, Порог (Threshold) maydoni — ton uzgarishinin taminlaydi.

Сохранить цвета (Preserve Colors) bayroqcha qoyilsa ranglarni har xil o'zgartirishlar kiritishning oldini oladi.

8. Tasvirlarni import va eksportlash

Tasvirlarni eksport yoki import qilganda quyidagi konbertorlar bo'lishi kerak — oldindan saqlangan malumotlarni dastur tushunadigan turiga o'tkazuvchi modullar bo'lishi shart. Ole texnologiyasini foydalanganda konventorlar haqida oylamasak ham bo'ladi. Ekkinchi tomondan bu texnologiya obyektlar bilan ishlaganda bir qancha cheklashlar qoyadi yani, obyektlar kloni olinmaydigan bo'ladi va h.

Буфер обмена Clipboard

Malumotlari eng oddiy olmashishi bu Clipboard yordamida amalga oshiriladi, va bu yordamida qiyidagi amallar bajariladi: CorelDRAW dasturidan boshqa dasturlarga matnlarni va grafik elementlarni olib utishni bajaradi agarda olib utilyatgan dasturda OLE texnologiyasi bilan ishlash imkoniyati bo'lsa.

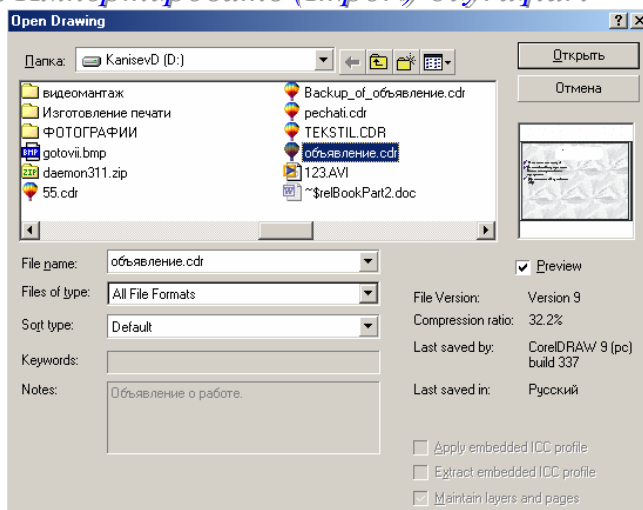
Редактировать (Edit) menusi va asboblar panelida quyidagi amallar berilgan; Копировать (Copy), Вырезать (Cut), Вставить (Paste).

"drag-and-drop" texnologiyasi

"drag-and-drop" texnologiyasi ("olib borib tashlash") bir dasturdan ekinchisiga qul yordamida malumotlarni olib utishlar quyidagi holatlarda amalga oshiriladi.

- Agarda vektor obyekt bir CorelDRAW dasturda bir hujjatdan ekinchisiga olib utiladigan bo'lsa.
- Agarda vektorli obyekt ishchi stolga olib utiladigan bo'lsa. Bu yerda ishchi stoldan boshqa dasturga olib utiladi, masalan CorelDRAW va Corel PHOTO-PAINT dasturlar orasida grafik malumotlar oilb utiladi.

Открыть (Open) va Импортировать (Import) buyruqlari



Menunuing Файл (File) va Открыть (Open...) buyrugi bosqa muharrirlar yordamida yaratilgan hujjatlarni ochadi, bu yerda fayllar vektor formatli bo'lishi kerak, masalan, EPS standart formati.

Yuqaridagi buyruq bajarilgandan keyin ekranda Открыть рисунок (Open Drawing) mulahot oynasi chiqadi, bu yerda faylni qaysi jildda va qaysi fayl ekanligini ko'rsatish kerak. Bu erda Просмотр (Preview) dagi bayroqchni belgilash natijasida fayllar ichidagi malumotlar ko'rsatiladi. Agarda faylni uqich mumkin bo'lmasa yoki boshqa sabablarga bogliq uqilmasa ko'rish oynasida krest belgisi chiqariladi.

Ko'rish maydoni tagida fayl haqida malumotlar chiqariladi:

- Версия документа (File Version) satrida hujjat saqlangan dasturning versiyasi beriladi;
- Степень сжатия (Compression ratio) satrida faylni siqilish foyizini ko'rsatadi (vektor formati uzi ixcham o'lchami kichik bo'ladi, shunga qaramastan dastur faylni avtomatik tarzda siqadi.);
- Сохранен (Last saved by) satri dasturni versiyasi haqida malumot beradi (platformasi) va unig relizi (masalan, build 337).

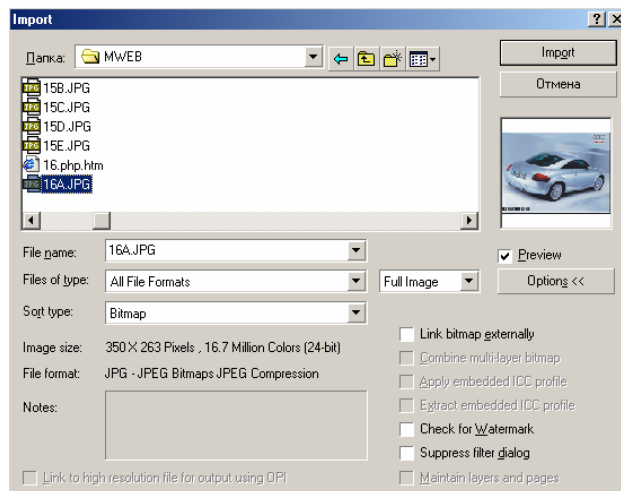
Ключевые слова (Keywords) va Примечания (Notes) foydalanuvchiga kerakli faylni tez qidirib topib berishda yordam beradi. Agarda berilgan malumot faylni saqlagan paytda kiritilgan bo'lsa.

Сохранить слои и страницы (Maintain layers and pages) bayroqchasi hujjatdagi qatlomlar ,sahifalar haqida konvertatsiya qilishni taminlaydi, CDR dan boshqa formatda bo'ladi.

Menuning Файл (File), va Импортировать (Import...) buyrug'i CorelDRAW dasturidagi ochilgan joriy hujjatga hujjatni import qilishni taminlaydi va u ekkita usul bilan bajariladi:

- Fayllar orasida boglanish saqlanadi.
- Fayllar orasida boglanish saqlanmaydi.

Импортировать (Import) mulohat oynasi Открыть рисунок (Open Drawing) oynasidan farhi quchimcha funktsiyalari va mumkin bo'lgan fayllar ruyhati katta bo'ladi..



Размер изображения (Image size) satrida rastr tasvirlarni import qilganda pikselidagi ulchov birligi va ranglarni terangligi bitlarda beriladi.

Pastdagi qatorlardafayl formati, va uning uzgachligi, masalan, siqish texnologiyasini foydalanish va h.. Agarda fayl formati eskartmalarni saqlaydigan bo'lsa uning matnini , Примечания (Notes) maydonidan kiritamiz.

Связать с файлом высокого разрешения для вывода по технологии OPI (Link to high resolution file for output using OPI) bayroqchasi, dasturning tez ishlashi uchun hujjatda fayl versiyasini past razresheniyeda yozadi, qaytandan oqigan paytda avvalgi holatiga qaytaradi.

Проверить "водяной знак" (Check for Watermark) bayroqchasi обеспечит запуск модуля, tasvir haqida maxfiy malumotlarni qidiradigan modullar ishga tushiriladi.

Свести многослойные точечные изображения (Combine multi-layer bitmap) bayroqchasi ko'p qatlamli tasvirlarni konvertatsiya qiladi, masalan, Adobe Photoshop (PSD) formatidan yoki Corel PHOTO-PAINT (CPT) formatidan ,oddiy bi qatlamli qiladi, Сохранить слои и страницы (Maintain layers and pages) bayroqchasi, teskari, vektor obyektlnarni qatlomlarga va sahofalarga ajratib beradi.

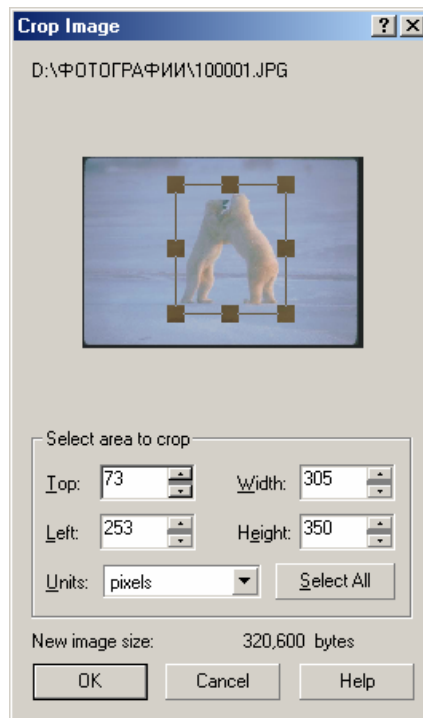
Применить размещенный профиль ICO (Apply embedded ICC profile) va Извлечь размещенный профиль ICC (Extract embedded ICC profile) bayroqchlari, Открыть рисунок (Open Drawing) mulohat oynasiga tegishli bulib,joriy hujjatga import qilingan fayl rang profillarini o'rnatish yoki uni chaqirib alohida Image Color Matching (ICM) formatli faylga yozishni taminlaydi. Dastur quyidagi formatli fayllarda ranglar profillarini joylashtiradi; CRT, CDR, JPEG, PICT и EPS.

Tasvirlarni bazi bir formatlarda joylashtirish uchun quchimcha malumotlar kerak bo'ladi (masalan, PS, PRN yoki PCD formatlari). Bu holda ekranda quchimcha оуна paydo bo'ladi. Agarda import qilishda Не выводить диалоговое окно фильтра (Suppress filter dialog) bayroqcha qoyilsa, import qilish joriy ko'rsatilgan boyicha bajariladi.

CorelDRAW dasturida import qilingan tasvirlarni o'zgartirish uchun amallar bajarilgandan keyin ekranga boshqacha kursor chiqariladi. Shu kursor yordamida tasvirni hujjatning hoqlagan joyiga joylashtirishga bo'ladi. Bu obyekt ustida mastablarni ham bajarsa bo'ladi. Agarda proporsional mastablamoqchi bo'lsak u holda kursor bilan sohani chizib ko'rsatish kerak. Agar <Alt> tugmasi bilan masshtablashtirilsa proporsional bo'lmaydi.

Agarda masshtablashda aniqliqni talab qilsa, u holda mulahot oynasidagi Импортировать (Import) ruyhatidan foydalanishga to'g'ri keladi. Ruyhatda uchta variant mavjud:

1. Полное изображение (Full Image) tasvir hech qanday uzgarishsiz import qilinadi.
2. Изменение параметров изображения (Resample) — ekranga mulahot oyna chiqariladi, bu oynada o'lchamini va import qilinyatgan obyekt разрешение si (oynani pastki qismida uzgartilgan va avvalgi fayllar o'lchamlari baytlarda beriladi).
3. Кадрирование изображения (Crop) — ekranga mulahot ayna chiqariladi, oynada qul yordamida yoki mos bo'lgan qiymatlarni o'zgartirish bilan Сверху (Top), Слева (Left), Ширина (Width) Высота (Height) import qilinadigan yuzani chegaralash mumkin.



Импортирование (Import) mulahot oynasidagi Связь с внешним изображением (Link bitmap externally) bayroqcha quyilishi import qilishning uzgacha rejimi bo'ladi yani — tasvirlar bir-biri bilan boglangan bo'ladi (linked image).

Uzarobogliq tasvirlar

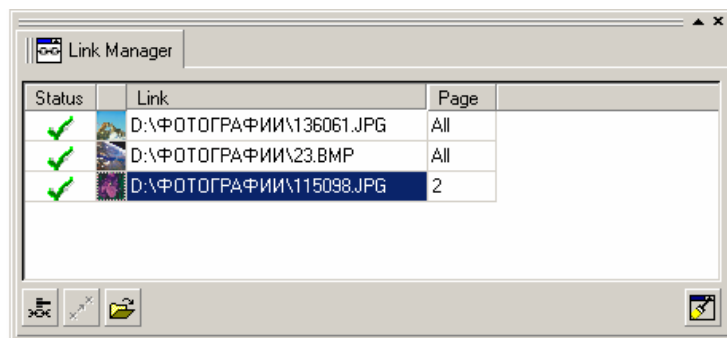
Import qilganda tasvirlarni boshqa hujjatlarga olib utishlar faylar o'lchami katta qiladi shu sababli tasvirni olib utmay fahat utish joyini ko'rsatish (ssilka) orqali ham bajariladi.. Ssilka qoyilgan tasvirlar boglangan deyiladi (linked images).

Bu turdagi importdan foydalanishning yaxshi tomoni va yomon tomoni bor.

Yaxshi tomoni: faylni o'lchami kichik bo'ladi, CorelDRAW dasturiga murajat qilmasdan paralel va mustaqil ishlatiladi, hujjatdagi hamma tasvirlarga o'zgartirish kiritish urniga bir marta uzgartiladi.

Yomon tomoni tasvirlarning joylashgan joyi nomalun va ssilkalar noto'g'ri bo'lishi mumkin.

Bir-biri bilan noglan tasvirlar bilan ishlash uchun Docker tipidagi panel ishlab chiqilgan va uni Диспетчер связей (Link Manager) ataydi bu panelda tasvirning barcha nuqtalari bilan boglanishini ko'rsatadi.



Har bir satrda tasvirlarning boqlanishi haqida malumot bo'ladi, kichiklashtirilgan tasviri, fayl manzili va nomi, tasvir joylashgan beti.

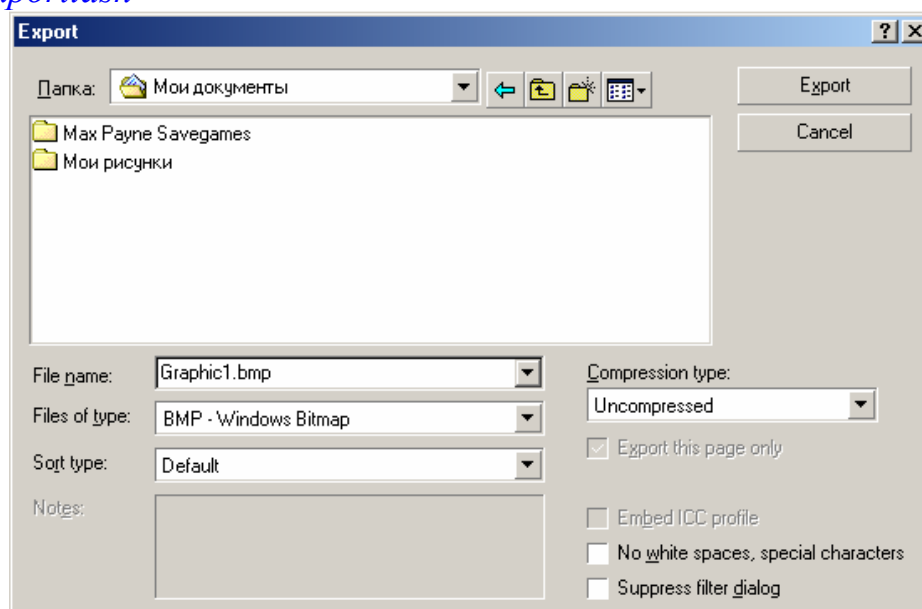
Panelning pastki tomonida uchta tugma joylashgan:

1. Birinchi tugma tasvir bilan orasidagi boglanishni uzdi va boglanish paneli satridan uchiriladi.
2. Ekkinchi tugma eskirgan tasvirlarni yangilash uchun ishlatiladi.
3. Uchunchi tugma ajratilgan tasvirni muharrirlash uchun ishlatiladi.

Bu uchunchi tugma yordamida chaqiriladigan kichkina dasturcha CorelDRAW yordamida ishlatiladi va fayl kengaytmalari mosligiga inibor beriladi. Shuni itiborga olgan holda ekranga grafik dastur emas ko'rsatilgan dastur (masalan, ACDSee) yoki brauzer -dasturlar (masalan, MI Explorer) chaqiriladi.

Ung tomondagi pastdagi tugma boglanishni qo'l yordamida boshqarish uchun ishlatiladi, agarda tasvir ko'rsatilgan jilddan tashqarida qolsa holat satrida qizil belgi bilan ko'rsatiladi. Aloqani qaytatdan boqlash uchun ko'rsatgich holat satriga olib borib sichqonchani ung tomoni bosiladi, va ochilgan menudan Восстановить разорванную связь (Fix Broken Link) tanlanadi. Bu mulohot oynasini chiqaradi Определить местоположение точечного изображения (Locate External Bitmap) ni tanlash kerak. Agarda hotiradan uchirilmagan bo'lsa, u holda tasvirni manzili o'zgartirib qo'yish kifoya.

Tasvirlarni eskportlash



Tasvirlarni boshqa formatga eksport qilish ushun quyidagi amallarni bajarish kerak. Menuning Файл (File)dan Экспортировать (Export...), tanlanadi va u ekranga oynani chaqiradi.

Только выделенные объекты (Selected only) bayroqchasi qoyilsa hujjatdagi fahat belgilangan obyektlni eksport qiladi.

Сортировка типов файлов (Sort type) ruyhati Типы файлов (Files of type) ruyhatini tartibga soladi: По умолчанию (Default), По расширению (Extension), По описанию (Description), В порядке использования (Most Recently Used), Сначала векторные (Vector), Сначала точечные (Bitmap), Сначала текстовые (Text), Сначала анимированные (Animation)

Без пробелов и специальных символов (No white spaces, special characters) bayroqchasi fayl nomidagibush joylarni tagini chizib yozish bilan, maxsus belgilarni Web sahifa fayllarida ishlatiladigan belgilarga olmashtiradi.

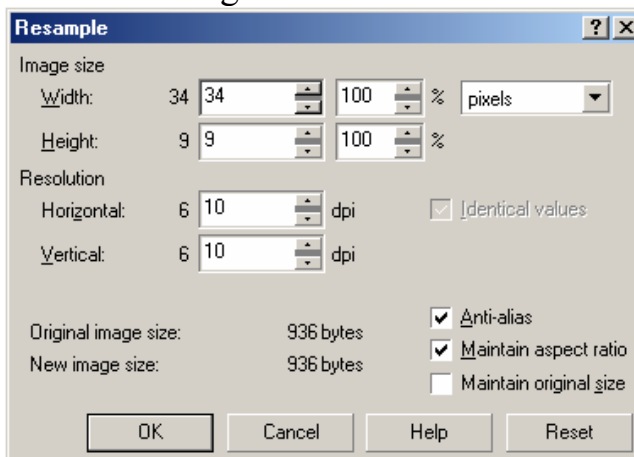
Fayllar formati ruyhatidan mumkinbo'lgan bitta formati tanlaniladiva Экспортировать (Export) tugmasi bosilishi bilan ekranda mulahot oyna paydo

bo'ladi, bu oynada CDR formatidan boshqa formatga utqandagi saqaladigan ma'lumotlar beriladi.

9. Rastrli tasvirlar bilan ishlash, o'zgartirish.

CorelDRAW dasturi vektor grafikasi dasturlari ichidagilardan eng bir kuzga ko'ringanlardan biri bulib hisoblanib, va u shu sohadagi barcha imkoniotlarga ega bo'ladi.

Rastrli tasvirlarni parametrlarini o'zgartirish



Rastrli tasvirlarni asosiy parametrlari geometrik ulchovlari va o'tqazish bulib hisoblanadi. Bu parametrlarni CorelDRAW muhitida o'zgartirishda Точечные изображения (Bitmaps) menyusidagi Изменение параметров изображения (Resample...) dan foydalaniladi.

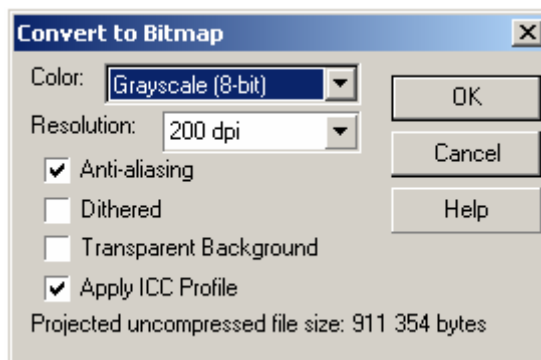
Размер изображения (Image size) maydonidagi (поле Width)da eni boyicha qiymati kiritiladi va (поле Height) balandligi boyicha qiymati beriladi.

Разрешение (Resolution) maydonida (поле Horizontal) gorizontal boyicha va (поле Vertical) vertikal boyicha razreshenyelari beriladi.. Qo'shni maydondagi Идентичные значения (Identical values) ga bayroqch qoyilsa u holda bir xil bo'ladi, aks holda har xil qiymatlar bo'ladi.

Oynani pastki qismida fayllar o'lchamlari beriladi (строка Original image size) uzgartilmagan holdagisi va (строка New image size) parametrlari o'zgartirilgandan keyingisi. Сглаживание (Anti-alias) bayroqchasi chegaralaridagi har xil notekisliklarni yoqatadi.

Vektorli tasvirlarni rastrli tasvirlarga konvertatsya qilish

CorelDRAW dasturi vertor tasvirlarni rastrli tasvirlarga o'tkazish imkoniyatiga ega



Bu uchun obyekt tanlanib Точечные изображения (Bitmaps) menyusidan Конвертировать в точечное изображение (Convert to Bitmap...) buyrugı bvajariladi. Ekranda chiqarilgan mulahot oynasida rastrli tasvirlarni parametrlari berish kerak, yani разрешение va rang qalinligini.

Разрешение (Resolution) maydonida ruyhatdan hoqlagan bittasini tanlash kerak (72, 96, 150, 200 и 300 dpi) yoki uzumizni parametrlarni 60 dan 1000 dpi gacha diapazondan berishimiz kerak

Цвет (Color) da oltita rang va rejim modelleri berilgan: Черно-белый штрих (1-bit) (Black and White), 16 цветов (4-bit) (Colors 16), Градации серого (8-bit) (Grayscale), Индексированный цвет (8-bit) (Paletted), Цвет модели RGB (24 bit) (RGB Color), Цвет модели CMYK (32-bit) (CMYK Color).

Имитация (Dithered) bayroqchasini o'rnatish katta hajmdagi ranglar gammasidan kamroq gammadagiga konvertizatsiya qulgan da yetishmaganini bor ranglardan olib qoyiladi.

Прозрачный фон (Transparent Background) bayroqchasi obyekt joylashmagan sohalarni markirovkalaydi.

Использовать цветовой профиль (Use Color Profile) bayroqchasi joriy bo'lgan tashqi qurilmalarni ranglar profilini xisobga oladi, masalan, rangli printer.

Сглаживание (Anti-aliasing) bayroqchasi agarda tasvirni chegaralarini rangini yumshatish uchun ishlatiladi.

Rastrli tasvirlarni boshqa ranglar modellariga o'tkazish

Rastrli tasvirlar quyida berilgan boshqa rangli modellarga yoki rejimlarga o'tkazilishi mumkin:

- Oq –qara shtrixli tasvirlarga;
- Kul rang gradatsiyadagi tasvirda;
- Dupleks tasvirda;
- RGB, CMYK yoki LAB toliq turdagi turlariga;
- Indektsirlangan tasvirlarga (paletted).

Boshqa turga o'tkazganga (konvertizatsiya qilganda) tasvirlarning bazi bir qismlarini yoqolishiga olib keladi, bu esa ranrlari ko'p bo'lgan tasvirlarni kamroq bo'lganlarga o'tkazganda seziladi, masalan RGB dan CMYK ga o'tkazilganda. Qatandan o'tkazilganda yoqatilganlari tiklanmaydi.

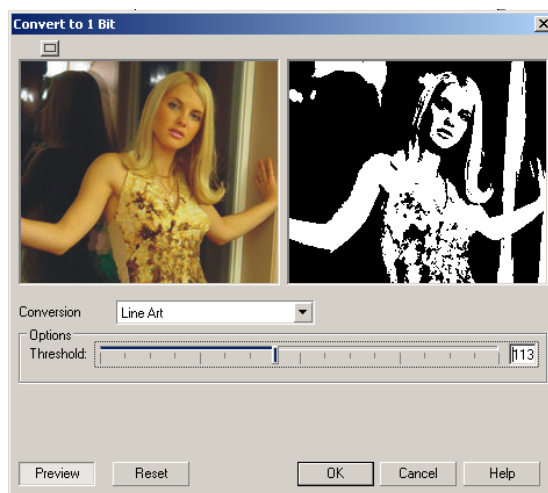
Oq-qora shtrixlangan tasvirlarga konvertizatsiya qilish

Точечные изображения / Конвертировать в (Bitmaps / Convert To) menyusidagi

Черно-белый штрих (Black and White) (1 bit) buyrugı ekranga quyidagilarni chqaradi Конвертировать в 1-битовое изображение (Convert to 1 Bit).

Тип конвертирования (Conversion) tanlanganda paramertlar maydoni uzgaradi.

- Штриховое изображение (Line Art) varianti tasvirning qaysi qiymatlari oq ranga qaysilari qora rangga utishini taminlaydi..



- Имитация со случайным разбросом (Error Diffusion) varianti. Имитация с помощью образцов (Ordered), Jarvis, Stucki, Floyd-Steinberg, Cardinality-Distribution ton bosqishlarini har xil usullarini taklif qiladi. Parametr hisobida Интенсивность (Intensity) maydonidan kiritilgan quymatlar ixtimolik darajasini beradi.
- Halftone (Растровое изображение) varianti qora ranglar uchun poligrafik rasrlarni eslatadigan tasvirlarni olishni taminlaydi.

Kul rang gradatsiyasidagi tasvirga konvertsiyalash

Hoqlagan huxtali tasvirlar градациях серого ko'rinishida tasvirlashga bo'ladi buning uchun tasvirni ajratish kerak va quyidagilar bajariladi: menuning Точечные изображения/Конвертировать в (Bitmaps/Convert To) va Градации серого (8-bit) (Grayscale) amallari bajariladi.

Bu protsess hech qanaqa quchimchalarnin talab qilmaydi. Natijada rastri tasvirlar paydo bo'ladi, har bir piksel sakkizta bit bilan beriladi, buni 256 talik qilib olishga ham bo'ladi: bunda 0 qora, 255 — bo'lsa oq rangni beradi.

Dupleks tasvirlarga konvertsiyalash

Дуплексное изображение (duotone) — bu monoxrom tonli tasvirni ekkita (uchta, turta) basmaga chiqarichning turi bulib hisoblanadi. Buda asosiy rang qora buyoq bo'ladi, qolgan buyoqlar esa — och (kul, och-malla, havo oyki yashil). Bosmaga chiqarishning bu turi ton diapazononi kengaytirish uchun va bitta rang ishlatilganda etishmagan tonlarni konpenstsiya qiladi.

Tasvirini yoratish uchun menuning Точечные изображения/Конвертировать в (Bitmaps/Convert To) va Дуплекс (8-bit) (Duotone) buyrug'i bilan amalga oshiriladi. Ekranida mulahot oynasi ko'rinadi.

RGB, CMYK u Lab rang modellariga konvertsiyalash

Rastrli tasvirlar RGB, Lab va CMYK modellariga konvertizatsiya qilinadi. Bu turlar komputer texnologiyasida, ekranning grafika bilan bogliq bo'lgan joylarida ishlatiladi.

Belgilangan obyektни konvertizatsiya qilish uchun quyidagilarni bajarish kerak Цвет модели buyrug'i RGB (24-bit) (RGB Color). (24-bit) Цвет модели Lab (Lab Color) yoki Цвет модели CMYK (32-bit) (CMYK Color) buyruqlar menuning Точечные изображения/Конвертировать в (Bitmaps/Convert To) joylashgan.

CMYK turiga konvertirlashda katta ahamiat berish kerak sababi u qurilmalarga bogliq bo'ladi. Bir xil tasvirni har qil qurilmalarga konvertirlaganda dastur har xil natija ko'rsatadi.

Intensiv rangli tasvirlarni konvertsiyalash

Индексированный rangli tasvirlar bir kanalli 8 bitli tasvirlardan 256 ta ranglardan tashkil topadi. Bunday tasvirlar fayllarni kichkina o'lchamlari bo'lgan tasvirlarda ishlatiladi. Avvallari bu tasvirlar imkoniotlari cheklangan vedioadapterlar foydalanilgan edi endilikda Internetlarda kengnan foydalanilmoqda.

Menuning Точечное изображение/Режим (Bitmap/Mode) sidan

Индексированный (8-bit) (Paletted) buyrug'i tanlanilsa mulahot oynasidagi

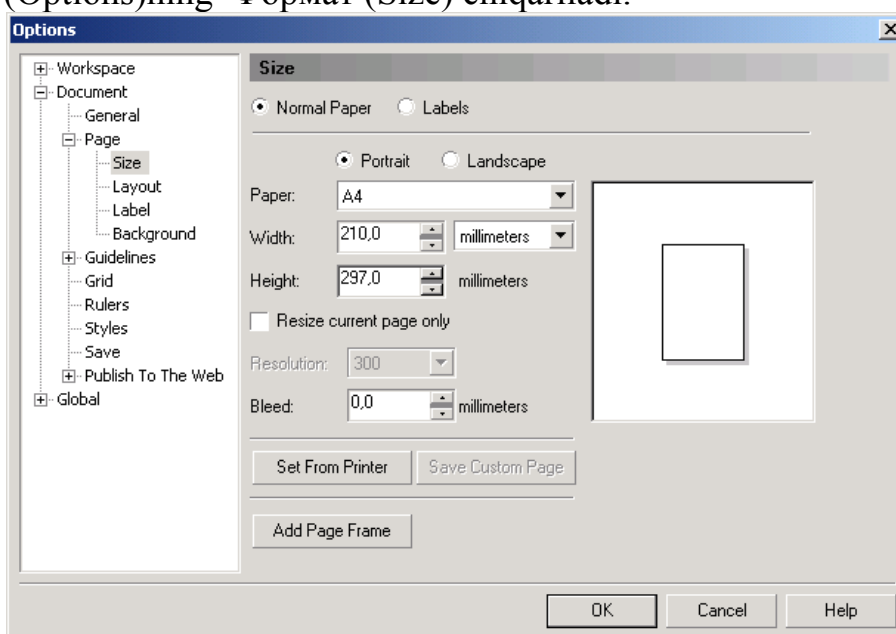
Конвертировать в индексированные цвета (Convert to Paletted)ni bajarish kerak.

10. Ko'p sahifali hujjatlar bilan ishlash

CorelDRAW dasturi vyorstkali dasturlarga tegishli emas, verstkali dasturlarda ko'p sahifali hujjatlar bilan ishlash imkoniyatlari bor. Coreldraw dasturidada ko'p sahifali hujjatlar bilan ishlash imkoniyati bor, va unda 999 sahifali hujjatlar bilan ishlashga bo'ladi. Qoplagan funktsiyalarini yetishmasligi verstalchini ishini yengillashtiradi, katta hajmdagi hujjatlarni bitta bir- nechta sahifaga joylashtiradi, bunday hujjatlarga — reklama bukletlari, qisqacha bo'lgan hujjat, prays-listlar, kichkina broshuralar va h.

Sahifa parametrlarini qo'yish

Sahifalarni qo'yishning asosiy buyruqlari Компоновка (Layout) menusi va Параметры страницы (Page Setup...) buyrug'i, natijada ekranga mulahot oynasi Параметры (Options)ning Формат (Size) chiqariladi.



Mulahot oynasi yoqari qismida sahifa tipini aniqlash o'tkazgishlari berilgan— Традиционные форматы (Normal Paper) va Этикетки (Labels). Paper (Формат бумаги) ruyhatida johonda ishlatiladigan formatlar yigindisi berilgan. Agarda hech bir format to'g'ri kelmasa, u holda Ширина (Width) va Высота (Height)lardan foydalanib kerakli parametrlarni kiritisa bo'ladi.

Ruyhatnin yonida ulchov birligi berilgan Сохранить параметры формата страницы (Save Custom Page) tugmasi tayor bo'lgan formatli sahifani xotiraga saqlaydi.

Разрешение (Resolution) maydonida ruyhatdan bitta bariant tanlaniladi yoki hoqlagan mumkin bo'lgan son qiymati kiritiladi.

Использовать параметры принтера (Set From Printer) tugmasi sahifaga berilgan parametrlarni joriy printerga o'rnatadi.

Параметры (Options) mulahot oynasini chap tomonidagi satrdan chaqiriladigan Компоновка (Layout) bulimi sahifalarni joylashtirishini bir nechta variantlarini beradi uz navbatida bu hujjatni markeriga tasir qiladi.

Компоновка (Layout) ruyhatida markerlarni oltida varianti berilgan (variantlar ko'rish oynasidan ko'rsatilib turiladi):

Разворот (Facing pages) bayroqchasi ekranda ekkita qo'shi sahifalarni joylashtiradi,

Начать с (Start on) punkti Разворот (Facing pages)ga bayroqcha qoyganda joriy bo'ladi va qaysi betdan aykantirishni boshlashni bildiradi, (левой (Left Side) chaptan yoki (Right Side)) ongdan.

Фон (Background) hamma sahifalar uchun umumiy fonini aniqlaydi.

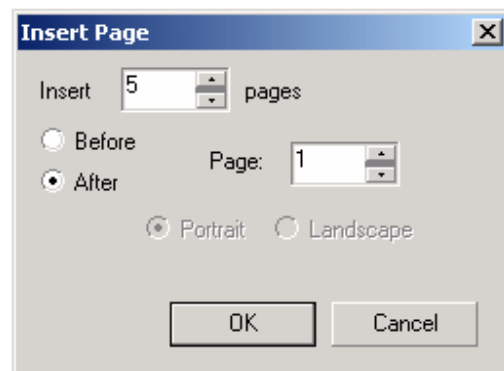
Bu fon zalivka yoki nuqtali tasvir bo'lishlari ham mumkin. Ulardan bittasini tanlash imkoniyati bor u uchun o'tkazgishni bittasini — Сплошная заливка (Solid) va Точечное изображение (Bitmap) tanlash kerak.

Sahifa qoshish

Hujjat boshida uzi bitta sahifa bo'ladi. Yangi sahifalar qoshish uchun berilgan ekkita "+" tugmalaridan bittasi tanlaniladi, birinchisi bosilishi bilan joriy sahifa oldiga yangi sahifa qoyiladi, ekinchisi bosilsa joriy sahifa keyniga yangi sahifa qoyiladi.

Shu bilan birga bir nechta sahifalarni qoshishga ham bo'ladi u uchun menuning Компоновка (Layout) va Добавить страницу (Insert Page...) bosish kerak va ekranga mulahot oynasi chiqariladi.

Добавить ... страниц (Insert ... pages) maydonida 1dan 998 gacha qiymat beriladi. Ishchi oynani pastki qismida sahifalar nomerlari bilan beriladi haqlagan sahifaga tegishli nomerini bosish orqali utiladi.



До (Before) va После (After) lar joriy sahifadan oldin yoki keyin qoyiladigan sahifalar, rahamlari Страница (Page) da beriladi.

Bitta sahifadan ekinchisiga utish sahifalarni boshqarish blogi yordamida yoki Компоновка (Layout) menusidagi Перейти к странице (Go to Page...) buyrug'i yordamida utiladi. Bunda paydo bo'lgan oynada utishi kerak bo'lgan sahifa nomeri kiritiladi.

Sahifalarni o'chirish

Keraksiz sahifalarni albatta uchib tashlash kerak. Bu uchun menuning Компоновка (Layout) sidan, Удалить страницу (Delete Page...) buyrug'i tanlanadi va nomayon bo'lgan oynada quyidagi amallar bajariladi.

Удалить страницу (Delete page) maydoni uchirilishi kerak bo'lgan sahifa nomerini kiritish kerak. По странице ... включительно (Through to page ... Inclusive) maydonidagi bayroqcha belgilangan bo'lsa uchirilishi kerak bo'lgan sahifalarni oxirgi rahami kiritiladi.

Sahifaga nom berish

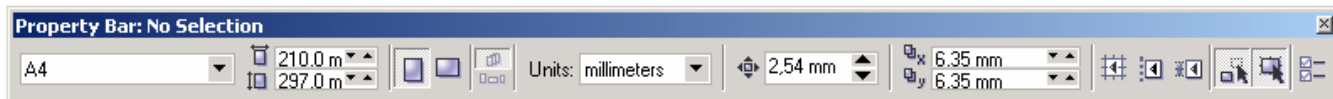
CorelDRAW daturida sahifalarni nom birish uzgasha xarakterga ega bo'ladi. Bu protsedurani matn muharrialari va verstka dasturlaridandagi sahifalarga nom berishdan farh qiladi. Sahifalarga nom berish hujjat bilan ishlashini osanlashtiradi.

Компоновка (Layout) menuning Переименовать страницу (Rename Page...) buyrug'i yordamida sahifalarni nomlashga bo'ladi.

Mulohat oynasidan kiritilgan nom moa sahifani vkladkasida chiqariladi.

Property Bar panelidagi sahifalar parametrlari

Agarda hech qanaqa obyekt tanlanmagan bo'lsa Свойства (Property Bar) asboblari panelida quyidagi parametrlar chiqariladi va ularni o'zgartirish imkoniyati bo'ladi.



Birinchi ruyhatdan sahifa formati tanlaniladi, keyingi satrdan sahifa o'lchamlari beriladi, ekkita tugma, sahifa orientatsiyasini beradi, va ekkita birining ustida ekinchisi joylashgan lar, yuqargisi hamma sahifa parametrlarini, pastkisi fahat joriy sahifa parametrlarini o'zgartiradi.

Bu xossadan shuni ko'rish mumkin ki CorelDRAW dasturida sahifalar o'lchamlari, orientatsiyalari har xil bo'lishlarini ko'rsatadi.

II bulim : Macromedia Flash

11. Web-dizayn , Web – sayt tushunchasi va sayt tuzilishi

Bugungi kunda Internetda sayohat qilinganda ko'pgina yaxshi bajarilgan saytlarni ko'ramiz, bu saytlar tez vaqt oraligida komputerga yuklanadi, chiroyli ko'rinishga ega, malumotlarni boblar boyicha aniq bo'lishtirib qoygan va navigatsiya funktsiyalari qulayli qilib yaratilgan. Bu saytlarga kirib har xil malumotlar olishingiz, kugilingizni yazishingiz va h. .

Agarda siz qanaqadir bir saytda uzoq vaqtga ushlanib qolsangiz demak bu sayt yaxshi ishlab chiqilgan. Orqaga qaytib saytning umumiy korinishini qarab chqing. Tuzilishini yoki qanaqa boshqarilganin ko'ra alasizmi? Malumotlar engil qabul qilinadimi? Malumotlarning oqimini boshqarishni tushunish — bu saytni yaratishning birinchi qadami bulib hisoblanadi.

Malumotlar oqimini rejalashtirish

Ko'pgina Web sahifachilar malumotlar oqimi bilan ishlashga vaqt ajratmay, tasvir va matnlarni saytga joylashtirishga itibor beradi. Ko'pgina saytlar saytga kirivchilar sonini ko'pligi bilan maqtanish suzlari bilan kuzga tushadi, bu saytning yaxshi sifatli ekanlifini ko'rsatmaydi. Saytni yaxshi ishlanganligini saytga kirivchini ko'p vaqtini saytda o'tkazishi bilan bilish mumkin. Bu degan foydalanuvchi uziga kerakli narsalarni saytdan topganligini bildiradi.

Saytni effektiv qilib yaratish uchun avval malumotlar oqimini va foydalanuvchi yolini vizuallashtirish kerak. Boshqa suz bilan aytganda uz saytingizni foydalanuvchi sifatida ko'rishingiz kerak. планирования protsessi ko'p mehnatni va vaqtni talab qiladi, agarda u sizga huzur bagishlasa demak saytingiz alo darajada bo'ladi.

Frontpage asbobi yordamida saytlarni yaratish imkoniyatiga egasiz. Sayt qanaqa ko'rinishda va unda qanday malumotlar joylashtiriladi bu hammasi sizga bogliq bo'ladi. Berilgan bobda Internet va Intranetlar uchun saytlar haqida mulahazo yuritamiz.

Yaxshi saytni qanday yaratamiz

Enr yaxshi Web saytlar bu-chiroyli ko'rinishga ega, asosiy maqsadni ixcham bergan va foydalanuvchini kuttirib qoymaydigan bo'lishi kerak. Quyida yaxshi saytni yaratish boyicha bir nechta maslahatlar berilgan:

Saytinizni nigaga mujallanganligini aniq bo'lishi kerak. Asosiy maqsadingiz? Fahat Interner ushun mi? Uzingizni maqsadingizni imkoniyati boricha aniq belgilab oling. Sizni sayt kompaniyagizni mahsulotlari bilan tanishtitor. Fahat siz bu mahsulotlarni qanday qilib olib chiqichni oylashingiz kerak. Bozorda qanday urin tutishi hoqlaysiz? Yuqarida berilgan sovallarga aniq qilib jobob topilsa qoyilgan maqsadga albatta etadi.

Albatta uzingiz auditoriangiz haqida ham oylashingiz kerak. Sayt kimlarga muljallanganligi? Necha yoshga? Nima bilan chugullandi? Saytingizda qancha vaqtni o'tkazadi? Berilga malumotlarga, rasmalarga va boshqa elementlarga auditoria qanday itibor berishi hisobga olish kerak.

Tez orada yuklanadigan elementlarni saytga qoying. Nimaga adamlar saytga kirmay qo'yishning birinchi sababi ko'p vaqtda yuklanishi bo'ladi. Grafik fayllarni katta bo'lganida foydalanuvchi protsess toqtatishga intiladi shu sababli Stop tugmalaridan foydalangan maqul.

Saytni ko'rishini chirayli qiling. Sizalatta internetda zerikarli saytlarni ham ko'rgan bo'lsanglar kerak. Sayt qiziqarli bo'lishi uchun nima qilish kerak? Sarlavhalarni, matnlarni l ko'rishda va ranglarni etishmovchiligidir. Sizlar tartibsiz joylashtirilgan va har hil shriftlarni va ko'p ranglarda foydalangan saytlarni ham ko'rgan bo'lsangiz kerak. Yangi sayt yaratilgan paytda sayt sahifalarini formatlashga ham itibor berish kerak.

Hamma narsani bitta sahifaga joylashtirmaslik kerak. Sahifaga ma'lumotlarni haddan tashqari ko'p joylashtirmang. Bizlar yozuvchilari yozishni yaxshi ko'radigani, grafik dizajnerlar effektli rasmlarni yoratihni yaxshi bilamiz. Sizning vazifangiz sayt yorativchisi — yani ekki xil guruh odamlarni shunday qilib boqlashi oylash kerak Matnli va grafik ma'lumotlarni bir qil tenglikda ushlab turish kerak.

Sizni saytni kim oqishini va matnli ma'lumot ko'p bo'lsa foydalanuvchini zeriktirib qoyasiz shu sababli sahifangizni kerakli ma'lumotlarni gina keltiring. Sahifani en tomonlaridan shegaralashda optimal foydalaning sahifani katta o'lchamli qiling, matnlarni jadvallarga joylashtiring Grafiklarni sahifaga joylashtirganda uning asosiy xizmatiga itibor bering: asosiy maqsad uchun xizmat qiladimi, yoki fahat chiroyli qilishda foydalanildimi? Shuni ham itiborga olish kerakki chroyli grafika ham maqsad bulib topiladi. Har bir Web –sayt chiroyli ko'inishi, kerakli ma'lumotlarni uzida saqlashi kerak va ko'rish uchun qulayli bo'lishi kerak.

Saytni yaratganda uni manosi bilamchi shakli esa ekkinchi bo'lishini kuzda tutish kerak. Faqat shakli ham chiroyli bo'lishini nazarda tutish kerak. Iziqarli bo'lgan ma'lumotlarni ishkariga joylashtirmaslik kerak sababi foydalanuvchi sayt qiziqarli emas deb kirmay qo'yishi mumkin. Kerakli ma'lumotlarni mumkinchiligi boricha ason gina ishlaydigan qilib qo'yish kerak. Sizni sayt fahat bitta bosqichdan iborat deb tushunmaslik kerak. Ekkinchi darajali ma'lumotlarni bir-biri bilan boglangan guruhlariga joylashtiring. Masalan siz, musiqiy magazinni interaktiv katalogini yoratiabsiz. Bitta ruyhatga djaz musuqasini va rok musiqasini joylashtirgan bularmidingiz? Albatta yoq. Uzingizni saytniyaratganga mana shunaqa narsalarga itibor berishingiz zarur.

Saytda sayt boyicha yurish tugmalarini qoyib chiqing. Ko'pchilik saytchilar saytni bulimlariga bogliq bo'lgan adreslariga tugmalar qoyadi. Bu tugmalar saytni barcha sahifalarida bo'ladi va bir xil joyda joylashgan bo'ladi Bir xillik va kompaktilik saytni ko'rishni engillashtiradi. Foydalanuvchi fahat mos tugmani bosish oraqli keyingi sayt bulimiga utiladi.

Quyida navigatsiya tugmalarini joylashtirish boyicha yorixnoma berilgan:

- Foydalanuvchi hamma vaqtda orqaga qaytishi uchun tugmalari qoyilgan bo'lishi kerak. Agarda foydalanuvchi bechinchi bosqishga utgan bo'lsa utish tugmasi bir marta bosish orqali birinchi sahifaga qaytish kerak. Agarda foydalanuvchi Back tugmasini nir necha marta bosish orqali amalga oshirgan bo'lsa, u holda foydalanuvchi tez orada bu saytga kirishni toxtatadi.

- Foydalanuvchilarda brauzerida grafiklarni ko'rish ishlamay qolishini ham itiborga olib qo'yish kerak. Shu sababli grafik tugmalar blan birga matnli tugmalarni ham ishlatish maqul bo'ladi. Bu esa foydalanuvchiga qulayli bo'lgan variantni

tanlash imkoniyatini beradi. Vaqt utishi bilan tez orada Web sahifalarda fahat grfikli tugmalar qoladi.

Sayt boyicha yurishni engillashtirish kerak. Sayt yaratganda qaysi nuqtalar orasiga ko'prik qo'yishni uzimizdan sorashimiz kerak. Bu javobdan ko'p narsa hol bo'ladi. Sizning sayt boyicha sayohat ason va qiziqarli bo'lishi ham jovabga bogliq bo'ladi.

Frontpage Проводника kartasidan foydalanish kerak. Карта навигации (Navigation view) malumotlarni tasvirlashda qiynchilik tugdirgan paytda qul keladi. Ishni asosiy sahifadan boshlash va ishkari davom ettirish kerak. Bu vizual ko'rinish saytni tuzilishini ko'rsatadi va uni o'zgartirishda osonlik tugdiradi, qatolikga yol qo'yish oldini oladi. Saytni yaxshilab testdan o'tkazish kerak. Brauzerlarni har xil turlari mavjud va brauzerlarda boshqacha chiqariladi. Saytni har xil brauzerlarda va platformalarda (Windows 95, Windows NT, UNIX и Macintosh), modemi har xil tezliklarida tekshirib koring. Sahifani chetiga qoyilgan tugmalar brauzerlarning birida aynani ortasida chiqib qoladi. Tajribali Web – dizaynerlar saytlarini bir nechta brauzerlarda tekshirib ko'radi. (Проверить гиперссылки) Verify Hyperlinks buyrug'i yordamida sayt ishidagi hamma boglanishlarni tekshirib ko'riladi. Bu amal Проводникдан (Hyperlink Status View) buyrug'i orqali ham amalga oshiriladi

Saytni tekshirishning ekinshi usuli —Редактор dagi Preview In Browser (Предварительный просмотр в браузере) orqali bajariladi. Bu sizni sahifangizni vezual turda komputerda o'rnatilgan brauzerlarda tekshirib beradi. Masalan, agarda siz 1024x768 ekranda ishlaydigan bo'lsangiz, sahifangizni 640x480 bilan ham ko'rish imkoniyotini beradi.

Agarda foydalanuvchi qiynalmasin desangiz, saytingizdan foydalanuvchi malumotni oson topadigan qilib qoying.. *Frontpage Search Component (Поискового Компонента Frontpage)* yordamida saytdan kerakli bo'lgan mamumotlarni qidirish mexanizmlarini beradi.

Intranet saytlarini rejalashtirish

Bosqarmangiz Intranet saytini yoratish qiynin masal emas. Siz bunda Internet saytini yoratgandagidan azgina farqini kirasiz. Birinchidan qanaqa ayditoriaga muljallanganligini oldindan bilasiz, bu esa aniq va maqsad toman intilishlaringizni osanlashtiradi. Sizga setda qanaqa komputer turganligi ,ularni tezligi, qanday brauzer qoyilganligi va sizni saytga qanday ulanganligi haqida malumot beriladi. Bular bilgandan keyin sizga Web sayt yaratish bir muncha oson keshadi.

Agarda sizni kompanya katta bo'lsa, sayt ham kichik bo'lmasligi kerak, u holda saytlarga jovobgarlar soni ham ko'p bo'ladi. Frontpage Intranet setlarini boshqarishni bir-muncha engillashtiradi. 5 –bobda kengroq berilgan.

Sizni kompanyangizga Intranet kerak mi? Ko'pgina kompanyalar hozirgacha ish malumotlarni (buyruqlarni, yangiliklarni, telefon rahamlari) eski usul bosmaga chiqarish orqali yuritadi. Bosmaga chiqarilgan holda geografik regionlarga ham jonatiladi. Har bir uzgarish kiritilganda qaytatdan bosmaga chiqarishga va jonatishga to'gri keladi. Malumotlarni jonatishni bu usuli kompanya uchun qimmatga tushib gina qolmay tabiat resurslari sarfloshta to'gri keladi..

Aksincha , intranet sayti mavjud bo'lsa, tez va oson malumotlarni yangilashingiz va manziliga etkazishingiz mumkin.

Rejalashtirish muammolari

Intranet saytlarini yaratishda Web sayt yaratgandagi dizayn muammolari bilan ham uchrachamiz. Boshlangich etabida ishni yaxshilab talqin qilinishi ko'pgina muammolarni oldini oladi:

Kompanyada kim saytga dostupi bor bo'lishi? Unda qanaqa malumotlar joylashtirilgan bo'ladi? Malumotlar bilan hamma ishlash imkoniyatiga egami?

Saytni kim yangilaydi? Kim qanaqa bu'lim va masalalarga javob beradi? Saytni yoratmasdan avval, kim nima qilishini aniqlab olish zarur. Frontpage yordamida masalalarni bo'lishtirish imkoniyoti bor, bu uchun Проводник da (Tasks View) masalar ruyhati mavjud.

Qanday qilib saytni boshqarishdan chiqib ketmasligini ushlaysiz? Buni nazorat qilish uchun sayt malumotlariga va ularga quchimcha kirita oladigan odamlarni aniqlash kerak. Agarda saytga haqlogan kompanya ishchisi malumotlar kiritib va malumotlarni o'zgartirish imkoniyatiga ega bo'lsa u holda sizning sayt tez orada chalkashka turga keladi. Foydalanuvchilarni boshqarish uchun Frontpage ko'rish, o'zgartirish kiritish va boshqarish imkoniyotlarini beradi.

Boshqarmangizda komputer set o'rnatilgan bo'lsa kerakli fayllarni topish yoki hojjatlarni ko'rishga bo'ladi, fahat bu jarayonni oddiy demaslik kerak: sababi siz kerakli komputer setiga ulanasiz, faylni komputeringizga nusqasini olasiz yoki uni boshqa komputerda ko'rishgiz, faylni ko'rish uchun mos dasturni ishga tushirish, va h. Bajariladi. Shu bilan bir masofadagi komputer haqida malumot olmaqchi bo'lsak fahat fayllar ruyhatini chiqarib beradi. Faylni qaysi joyda joylashganligini bilgan bilan uni setdan topish juda qiyin masalardan biri bulib hisoblanadi unig ustiga fayl nomini bilmasangiz uni topish haqida gap ham bo'lishi mumkin emas.

Intranet setlari malumotlar olmashini vizual turda amalga oshiradi. Masalan utgan kvartal uchun Microsoft Exceldagi tayorlangan firmani kommertsial hisobat hujjati ko'rmoqchi bolyabsiz Bu amal mos faylni topib ochish va komputeringizdagi Excelga yuklash kerak.

Intranet paydo bo'lishi bilan xizmatchilarni fayllar haqidagi malumotni setni qaysi joyda joylashganligini yodga saqlamasdan bilish imkoniyoti tugildi. Foydalanuvch fahat saytdagi kompanyani qarajatlari haqidagi sahifani topib marta sichqoncha bilan murajjatga chertish kifoya.

Serverlar

Saytni Intranetda joylashtirish uchun sizga Web-сервер kerak bo'ladi. Agarda Web-сервер belgili komputerga o'rnatilgan bo'lsa yaxshi bo'ladi, u tarmoqli serverga uxshash bo'ladi. Komputer tez va kuchli bo'lsa sayt ham yaxshi ishlaydigan bo'ladi.

Web-serverni tanlash tarmoqdagi trafikga bogliq bo'ladi. Agarda sizni kompanya kichik bo'lsa bitta server bilan chegarlansa bo'ladi. Personal Web-serverli Frontpage yoki Web-server Microsoft lar katta hajmdagi malumotlarni qayta ishlashga muljallanmagan, katta taqmoqlarga katta malumotlarni qayta ishlaydigan serverlar kerak bo'ladi.

Xavfsizlik

Internet tarmogidagi ko'pgina fayllarni himoyalash uchun standart turdagi tarmoq xavfsizlik vositasidan foydalanilsa bo'ladi. Agarda siz Intranetdagi belgili fayllarni cheklangan odamlarga o'zgartirish imkoniotlarini beradigan bo'lsangiz,u

holda siz tarmoqda ham malumotlardan foydalanishni chegaralab qoishingiz mumkin.

Oddiy tarmoq xavfsizligiga yana Frontpage tomonidan uchta quchimcha Web-saytlardan foydalanish erkinligini beradi. Siz tomondan foydalaniladigan Web-server ham xavfsizlik vositalariga ega:

- Просмотр
- Авторский доступ (Frontpage yordamida ko'rish, muhharirlash v .h)
- Административный доступ: administrtorlar avtor erkinligiga ega

Информационное наполнение

Intranetni barcha sohalarda foydalanish mumkin:

- Ish malumotlarini va hujjatlarini hamma erkin foydalanish imkoniyatiga ega bulsin. Intranet saytlari boshliq buyruqlarini tarqotishda , oquv maskanlarida , dars jadvallarini tuzganda, mahsulotlar kataloglari va h. Samoradorli bo'ladi. Bu esa vaqtni va pulni tejaydi. – Ishchilarni kompanya yangiliklari bilan tanishtirib turish foydalaniladi.

Intranet saytlari — yangiliklar, reklamalar va h. uchun malumotlar oynasini ham bajaradi.

-Intranet ni kudalikli hayotda ham ishlatsa bo'ladi.

- ntranet-saytini Internet bilan boqlasa ham bo'ladi. Buning uchun *брандмауэров (firewall)* va *Proxy-серверов* orqali Internet bilan boglasangiz bo'ladi..

Web-animatsya yoratish vositalari. Macromedia Flash .

Jahonda yarim million odamlar Flash technologyasidan chiroyli bo'lgan Web resurslar yaratishda foydalanadi. Dizaynerlarni Macromedia Flash grafika yaratishni yangi imkonyatlari uziga tortadi, professional darajadagi yaratuvchialar bo'lsa uzlari hoqlagancha skriptlarni,shakl va server imkonyotlaridan foydalanib ilovalar yoratishi qodir.

Macromedia Flash foydalanuvchi esida qoladiganday Web-saytlarni yaratadi. Bu vosita yordamida vektor grafikasi va rast tasvirlarni bir-biriga utish imkonyatlari bor obozlar qoshish, animatsyalar yaratish va h ega.

Macromedia Flash Web sahifalarni yaratganda qul keladi import qilish imkoniyatiga hanm ega

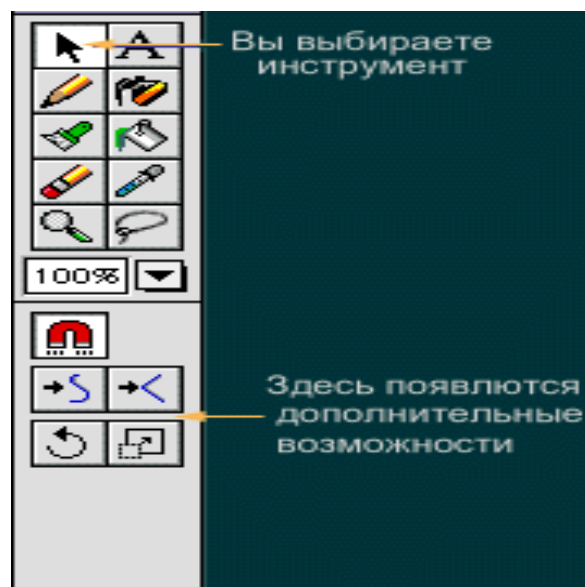
Macromedia Flash katta imkoniyatlarga ega bulib Macromedia Generator bilan ham uz- ora boglangan bo'ladi.

12. Macromedia Flash chizish asboblari

Rasmlarni chizish uchun Flash (drawing tools) asboblarini foydalaning. Rasmlarni hoqlagan vektorli muharrirlardan Macromedia FreeHand, Adobe Illustrator, va Adobe Photoshopdan rastrli tasvirlarni va h. dasturlardan import qilish mumkin

Flash da rasm chizish osan fahat asboblar yordamida,ajratish,boglash va bulaklarga bo'lish amallarinin bajarib bilsangiz buldi.

Asboblar panelidan hoqlagan asbobni tanlang . Tanlangan asbob turiga qaray asboblar paneli



ko'rinishi uzgaradi. Bu uzgarishlar tanlangan asbob bilan nima ishlash kerakligini ko'rsatadi. Masalan, Qalamni tanlaganigizda qalinligini, rang, chiziq styili va sizlar avtomat tarzda doyra (smoothed) yoki uchqir (straightened) ishlash imkoniyatini beradi.


To'gri chiziqlarni va shtrixlarni chizish

To'gri chiziq yoki shtrixni chizish uchun qalam foydalaniadi. Chiziqlar bittalik elementlar bo'ladi. Штрих кисточки – sohani konturlar bilan tuldirdi. Qalam yordamida chizilgan chiziq.

Flashda chiziqlar chizganingizda egrilarni uzi turgilaydi, bu uzingizda havola, egrilarni to'griylangan ko'rinishida yoki siz chizgan ko'rinishda qoldirilishi ham mumkin. Bu amallar menudan tanlanilib bajariladi. Shu bilan birga chiziq rangi, qalinligi, stylini tanlashingiz mumkin. Qalam yordamida to'gri



ciziqlarni, egrilarni ham chizadi. Flash asosiy geometrik shakllarni avtomatik tarzda qabul qiladi, siz uzingizga kerakli bo'lgan egrilarni ham tanlashingiz mumkin. Bularga quchimcha chiziq shaklini hoqlagan vaqtda o'zgartirishingiz mumkin.. Chiziqlarni uchta xossasi bor: rangi, qalinligi, styli.

Qalamni imkoniyatlaridan foydalanib chiziqni tashqi ko'rinishini o'zgartirsa ham bo'ladi. Siz chiziq rangini tanlashingiz va ruyhatdan hoqlagan rangni tanlash, yoki  ikonkali palitraga sichqoncha bilan chertish orqali rang tanlashimiz mumkin. Bulardan tashqari quyidagilardan foydalangan holda ham rang tanlash mumkin:

Qalamni menuchasi

Bu menuda quyidagilarni bajarsa bo'ladi.

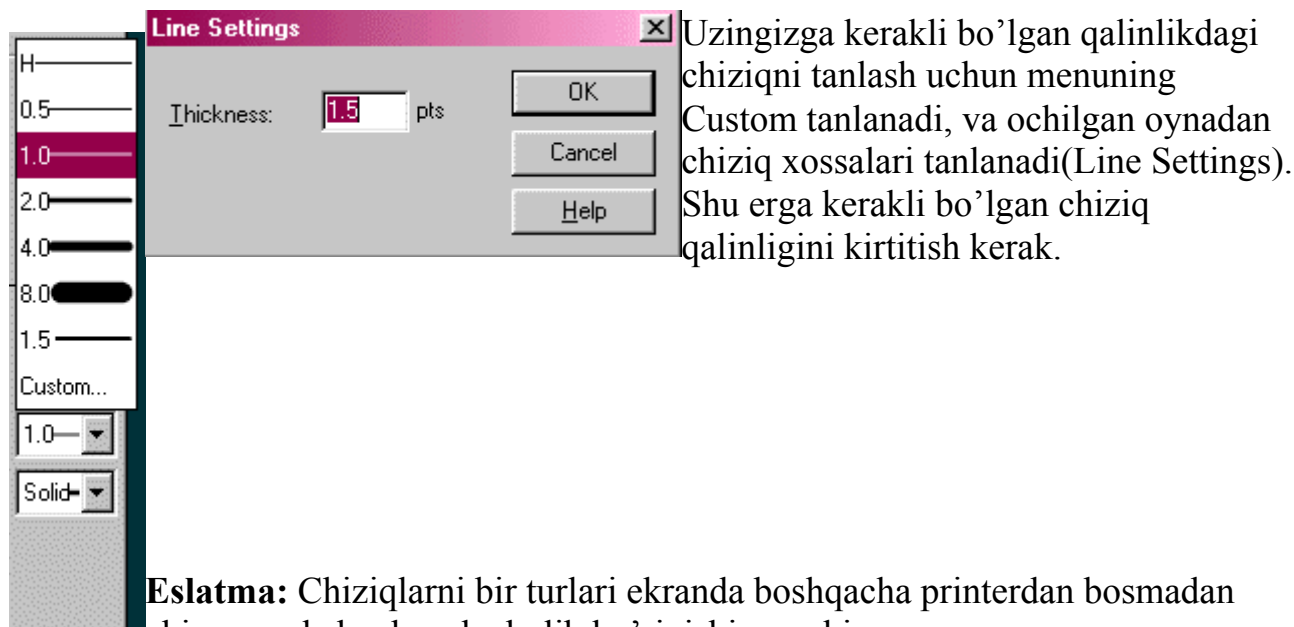


- ▶ Straighten (выпрямление) chiziqlarni va egrilarni tugralash xossasiga ega. Agarda siz bu opsiyani tanlab va egrilarni chizib sichqonchani qoyib yubarsangiz, u zigzag ko'rinishigga aylanadi
- ▶ Smooth (сглаживание) chiziqlarni to'griylash xossasiga ega emas faqat tekislaydi. Siz bu opsiyani tanlab zigzag ko'rinishidagi chiziqni chizsangiz, u tulqinsimon ko'rinishga keladi. (silliqlanadi)
- ▶ Ink (чернила) chiziqlarni siz chizgan ko'rinishda qoldiradi.
- ▶ Oval Oval va doyralarni chizadi. Sichqoncha yordamida diagonal bo'yicha bochlangich nuqtadan oxirgi nuqttagacha ko'rsatiladi. Agarda "magnit" bosilsa sizda doyra paydo bo'ladi, kursor atrofidagi aylana qoraroq bulib kattalashadi.
- ▶ Rectangle kvadrat va to'gri burchaklarni chizadi. Agarda "magnit" bosilga bo'lsa kvadrat paydo bo'lishdan kursor atrofidagi aylana qoraroq bulib kattalashadi.
- ▶ Line boshlangich va oxirgi nihtalarda tugi chiziq chizadi. Agarda magnet bosilsa gorizontal yoki vertikal

chiziqlar paydo bo'ladi, agarda sichqonch qoyib yubarilsa kursor atrofidagi aylana qoraroq bulib kattalashadi

Chiziq qalinligi

Bu opsyadan foydalanganda qalam uchun yana menu ochiladi. Chiziq larni qalinligi soch qalinligidan 10 poitgacha (points) bo'ladi.

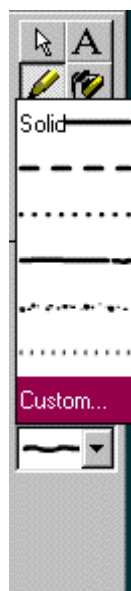


Eslatma: Chiziq larni bir turlari ekranda boshqacha printerdan bosmadan chiqarganda bochqacha bulib ko'rinishi mumkin .

Chiziq styli

Bu asbob chizmoqchi bo'lgan chiziqni tipini bildiradi. Uzingizni stilni yaratmoqchi bo'lsanglar Custom tanlaniladi yoki tayor stillardan bittasi tanlanadi.

Line Style mulahot oynasidan "Тип" (Type) da chiziq stili tanlaniladi. Har bir stil uzini xossasiga ega. Sizlar quyidagi chiziq tiplaridan bittasini tanlashingiz mumkin:



Solid qalin chiziqni chizadi.

Dashed uzug chiziqni chizadi, uzik chiziq larn orasidagi masofani izingiz berishingiz mumkin.

Dotted nuqtalarda iborat chiziqni chizadi.

Ragged quldan chizilgan tekis emas chiziqni chizadi.

Stippled har xil o'lchamli nuqtalardan iborat chiziq chiziladi. Chiziq tekis emas ko'rinadi.


Hatched kichkina bo'lgan kesmalardan iborat chiziq chiziladi..

Eslatma: Solid stilini veb saytdan ko'rgan maqul bo'ladi

Agarda shtrixlarni kistochka yordamida chizsangiz kistochka o'lchami, ko'rinishi, rangi va tultirish grandienlarini berish mumkin. Kistochka yaratilgan rasmlar orasida yoki rasmning ajratilgan elementida ishlash imkoniyati bor.

Kistochka zalivka sohali to'gri chiziq larni chizadi. Kistochka uchun "Buyoq" oddiy rang, gradient yoki tayor fayldan (bitmaps) bo'lishi mumkin.

Buyash ushun kistning quchimcha opsyalarni:

Fill Color yordamida rang tanlash uchun Color oynasi ochiladi. Agarda uzingizni rangni yaratmoqchi bo'lsangiz  palitradan foydalaning.






Brush Size Kistni o'lchamini o'zgartiradi. Har xil kist turlarini olish uchun o'lchamlari va shakllarini o'zgartirib ko'rish kerak.

Brush Shape (нижнее выпадающее окошко) Kist shaklini o'zgartiradi.

Pressure Modifier Agarda sizda digitayzer bo'lsa, bu opsiya yordamida bosimni o'zgartirish imkoniyatiga ega. Использование карандаша и дигитайзера ni qarang

Kist yordamida chizish

Bu menucha kist shtrixlari chizishda qanday qullanishini ko'radi. Asosan Paint Normal foydalaniladi boshqa opsiyalari esa boshqacha effektlar yaratadi.

	Paint Normal zalivkalar va chiziqlar ustidan chizadi
	Paint Fills zalivka ustidan chizadi faqat chiziqlar qoldiriladi
	Paint Behind (рисование между) rasm yoq tomonida chiziladi .
	Paint Selection rasmning belgilangan sohasi ustidan chizadi.
	Paint Inside zalivkani siz tegingan joylarini chizadi, chizizlar enini qoldirib ketadi.

Zalivak qulfi

Bu asbob yordamida o'lchamini ,zalivka burchagini, yoki gradientni "qulflaydi". Keyinga davomi ettiriladigan gradient yoki zalivkalar avvalgini davomi bulid hisoblanadi.




Chiziqni shaklini o'zgartirish

Flash hech qanaqa chiziq shaklni o'zgartiradigan richaglarga ega emas. Shu bilan birga, "стрелка" asbobidan foydalanish orqali chiziqni bulaklarini o'zgartirishga bo'ladi. Стрелка ko'rinishi siz chiziqqa qanday o'zgartirish kiritmoqchi bo'lganingizga qaray , zalivka yoki kistochka mazkasi uzgaradi.

Rasm kist yordamida chizilgandan keyin, sochni shakli uzgardi va yana bir shtrix qo'shildi.

Chiziqni kesmasini shaklini o'zgartirish uchun.

- 1 Asboblardan panelidan "рисование" tanlaniladi.
- 2 Shaklni o'zgartirish uchun :

 Chiziqni hoqlagan nuqtasidan tushinchasi.



■ Ctrl tugmasi bilan yangi burchak nuqtasini yaratish tuchunchasi



Flash chiziqlarni uzunligini kattalashtirish va kichiklashtirish mumkin. Bu uchun oxirgi nuqtasidan ushlan kerakli tomonga surish kerak. Agarda oxirgi nuqta burchak nuqta bo'lsa u hold, u utkir burchak bo'ladi, qaysi tomonga tortishingizga bogliq.

Kistochka shtrixi shaklini o'zgartirish

Zalivka shaklini o'zgartirganday shtrix shaklini ham o'zgartirish mumkin.

Yaqinlashish shtrix shaklini o'zgartirishni osanlashtiradi. Ko'pgina shtrixlar ularni konturlari ko'ringan bo'lsa tez o'zgartiriladi. Bunig uchun View > Outlines tanlaysiz.

Shtrix shakli chiziqni shaklini ,zalivkani shaklini o'zgartirganga uxshaydi.

Kistochka shtrixi ko'rinishini o'zgartirish:

1 Yonalishni tanlang va o'zgartirilishi kerak bo'lgan elementga sichqonchani yaqinlashtiring.

Agarda burchak kerak bo'lsa Ctrl bilan sichqonchani bosning va qiymatini kiriting

2 Konturni o'chirish uchun lastikni tanlang.

Kistochka shtrixi oddiy va kontur rejimlarida .



Chiziqlarni to'grilash va silliqlash

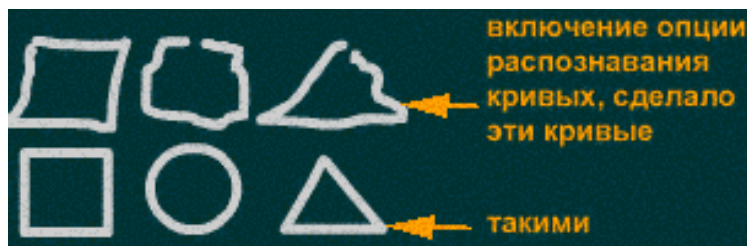
Chiziqlarni ish paytida yoki keyinroq egrilarni tekislashigiz , silliqlashingiz mumkin.

Eslatma : Avtomatik turda silliqlash va tekislashni boshqarishda File > Assistant foydalansa bo'ladi.

Chiziqni, egrilarni tekislash ushun Tekislash belgisini tanlang yoki Modify > Curves > Straighten bajaring. Avval tekislanganlarga bu amal tasir qilmaydi.

Flash hoqlagan geometrik obyektlarni doyra, oval, to'griturburchak,kvadrat, uchburchak, va yarim doyralarni shakllarni chizadi. Shu bilan birga bu obyektlarni egrilarini tekislab geometrik ko'rinishiga ham olib keladi.

Egrilarni tekislash bir necha yonalishlarda olib boriladi. Tekislash egridagi kesmalarga ham bogliq bo'ladi. Shakldagi kichkina chiziqlarni tekislashda qul keladi.



Tekislanishni bir necha marta takrorlash chiziqlarni avvalgisidan egrilarini tekisroq qiladi, bu egri chiziqning kesmalari qancha darajada egri yoki to'griligiga bogliq bo'ladi.

Belgilangan zalivkani yoki ergi chiziqni silliq qilish uchun:

Yonalishni tanlab сглаживания (silliqlash) ikonkasiga sichqoncha bilan chertiladi yoki Modify > Curves > Smooth yordamida amalga oshiriladi.

Иконка сглаживания:



Belgilangan zalivkani yoki ergi chiziqni silliq qilish uchun tekislash:

Yonalishni tanlab выпрямления (tekislash) ikonkasiga sichqoncha bilan chertiladi yoki Modify > Curves > Straighten yordamida amalga oshiriladi.

Иконка выпрямления.



Ergilikni tanishni uchirib qo'yish :

Yonalishni tanlang выпрямления (tekislash) ikonkasiga sichqoncha bilan chertiladi yoki Modify > Curves > Straighten yordamida amalga oshiriladi



Egrilarni optimizatsya qilish

Egrilarni silliq qilishning yana bir turi ularni optimizatsya qilish bo'ladi. Bu opsyona egridagi chiziqlar soniga bogliq bo'lgan turda chiziqlarni va zalivkalarni silliq qiladi. Egrilikni optimizatsya qilish bilan birga flesh ishodniklarni va oxirgi rolik o'lchamini ham optimizatsya qiladi. Bu buyruqni bir necha marta ishlatish ga ham bo'ladi.

Egrilarni optimizatsya qilish:

- 1 Rasmni elementini tanlab Modify > Curves > Optimize bosing.
- 2 Mulahot oynasidagi Optimize Curves da silliq qilish darajasi ko'rsatiladi
Natija tanlangan egrilarga bogliq bo'ladi. Optimizatsya egrilarni sonini kamaytiradi.
- 3 Quchimcha opsiyalarni ishga tushiring:
 - Use Multiple Passes ishga tushirilganda egri chiziq silliq bo'lganicha protsess qaytalanadi. Bu silliq qilishni qayta qayta bosgan bilan bora bor.
 - Show Totals Message qo'shish optimizatsya qilish mumkin emasligi haqida signal berib oynasi shiqariladi.

Assistentni foydalanish

File > Assistant buyruqi assistent oynasini ochadi. Bu oynadagi chiziqlarni aylanish qiymatini (smoothing), chiziqlarni, egrilarni tanish va magnitlash uchun opsiya beriladi.

Har bir opsiyani uchirish va ishga qo'shish mumkin. Opsyoni uzingizga maqul bo'lganincha qilib sozlashingiz mumkin. Erkin foydalanish darajasini ishga tushiring. Erkin foydalanish darajasi monitorga bogliq bo'ladi (100% 200% 300% v .h.). Rasm chizganda ish stolini yaqinlashishi ish samoradarligini oshiradi.

Har bir opsiya erkin foydalanishlarga ega.

Snap to grid ("прибить" к разметке)

Chiziqqa biriktiriladigan belgilar orasidagi masofani bildiradi. O'chirish opsiyasi, yaqin bo'lish, normal, berilgan masofada bo'lish va hamma vaqtda biriktirish (Off, Must be close, Normal, Can be Distant, Always Snap) uz ichiga oladi.

Connect lines (состыковка линий)

Chiziqni oqiriga qancha borligi opsiyasi. Opsyoning turlari: o'chirish, yaqin bo'lish, normal, masofada bo'lishi kerak (Off, Must be Close, Normal, Can be Distant.)

Bu opsiya vertikal va gorizontaal chiziqlarni tanishni bildiradi: Flash chiziqni ideal vertikal va gorizontaalga yaqinligini bildiradi.

Smooth curves (*сглаживание кривых*)

Qalam bilan chizilgan chiziqni tekislanish darajasini bildiradi (qalam opsiyasi Straighten or Smooth bo'lishi kerak) Opsiyalari :Может быть выключено, закругленно, нормально и сглажено (Off, Rough, Normal, and Smooth.)

Eslatma: Taylor ergi chiziqni silliqlashingiz mumkin uni uchun Modify > Curves > Smooth and Modify > Curves > Optimize foydalaning.

Recognize lines (*распознавание линий*)

Tanishdan oldin qanday darajada tekis bo'lishini va ideal to'gri qilib chizishni berish.. Variantlari: выключено, точно, нормально и приблизительно (Off, Strict, Normal, Tolerant.)

Agarda распознавание линий (*Recognize lines*) is paytida uchirilgan bo'lsa tanishni Modify > Curves > Straighten yordamida amalga oshirasiz.

Recognize shapes (*Распознавание кривых*)

Ovalln, doyrani, kvadratni, to'gri burchakni, burchaklarni 90 yoki 180 gradusli, qanday darajada to'gri chizilganligini nazorat qiladi. Opsiyalari: Отключено, точно, нормально и приблизительно (Off, Strict, Normal, Tolerant).

Agarda egrilarni tanish ish paytida uchirilgan bo'lsa, Modify > Curves > Straighten yordamida bir yoki bir nechta egrilarni tanlab amalga oshirasiz..

Click accuracy (*точный щелчок*)

Flash obyektini tanishdan avval obyektga ko'rsatgich qanchali yaqin kelishini bildiradi. Opsiyalari: точно, нормально и приблизительно (Strict, Normal, Tolerant.)

Grafik elementlarni ajratish

Flash obyektini ajratish uchun bir-qancha asboblarga ega.

"стрелка" asbobi -ajratishning universal asbobi. "рисование" panelidan asbob tanlaniladi yoki A- bosing. Bush joy tugmasi yordamida hoqlagan asbobni "стрелка" utishimiz mumkin.

Ko'pgina grafik dasturlardagiday uning elementlarini ajratish uchun "стрелка" asbobini cherting. Boshqa dasturlardan farhi ekkinchi obyektini ajratilgan larga bir marta sichqoncha bilan chertich bilan qo'shasiz. Bu amalni SHIFT tugmasini bosib turib chertich bilan bajariladigan qilib sozlash ham mumkin;(edit->preferences)

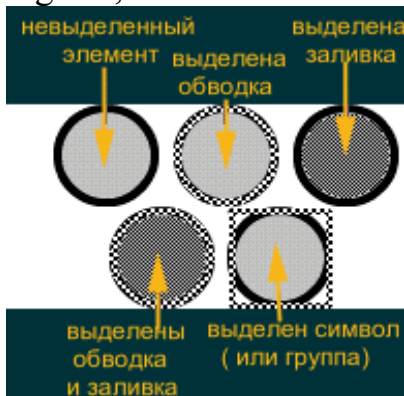
Quyida ajratishni boshqa turlari berilgan.

- Bir biriga yaqin bo'lgan rasmni elementlarini ajratish uchun "стрелка" asbob yordamida ekki marta sichqoncha bilan chertish kerak.
- Kvadrat sohadagi elementlarni ajratish uchun, sichqoncha yordamida kvadratni chizish kerak. Belgilar, matnlar hammasi ajratilgan bo'lishi uchun chizilgan kvadrat ishida joylashgan bo'lishi kerak.
- Hoqlagan shakldagi sahadagi narsalarni ajratish uchun "лаcco" yordamida soha belrilanishi kerak. Soha "лаcco" yordamida chizib bulingandan keyin "лаcco" yonalishga aylanadi va ajratilgan sohani siljitish mumkin.
- Bir vaqtni ishida bir nechta sohalarni ajratish uchun Shifttugmasini bosing
- Hamma qatlamlarni ajratish uchun Edit > Select All ni tanlang , yoki Control-A (Windows) yoki Command-A (Macintosh) bosing.
- Ajratishni beror etish uchun Edit > Deselect All tanlang , yoki Control-Shift-A

(Windows) yoki Command-Shift-A (Macintosh) tugmalarini bosing.

- ▶ Ajratilgan guruh obyektlarini yoki belgilarini uzgarmas holga keltirish uchun, Modify > Arrange > Lock tanlang. Qilfni oshish uchun Modify > Arrange > Unlock All tanlang

Ajratilgan soha matnli ko'rinishda chiziqlari esa "qalinroq" va matn ko'kinishda, guruh obyektlari, belgilari, matnlari kvadrat bilan uralgan bo'ladi.



Ajratilgan elementlar boshqa elementlarni uchirmaydi va bo'lmaydi. Agarda bita qatlamda joylashgan rasm elementlaridan obyektни ajratishni beror etsangiz u holda, obyekt ustidagi element bilan yopilgan soha siljiriladi va pastki elementni bo'ladi. Rasmda ko'rsatilgan



Grafik elementlarni siljilishi

Hamma elementlarni bir vaqtda siljitish uchun "стрелка" asbobidan foydalanmiz. Avval bir marta sichqoncha yordamida chertilib obyektlarni chizigini ajratamiz. Agarda chizigi ajratilmagan bo'lsa u holda siljilish urniga obyektни shakli uzgaradi va uni siljitalmaysiz. Agarda bir-nechta obyektlar ajratilgan bo'lsa u holda kerak bo'lmagan obyektlarda ajratishni bekor qilib keraklisin qoldirib amalni bajarishingiz mumkin.

Klaviaturani yunalish tugmalarini foydalanib obyektlarni 1 piksel masofaga siljitish mumkin. Agarda bu amallarni Shift tugmasi bilan birgalikda ishlatsangiz 8 pikselga siljitaoladi.

Obyektни belgili joyga siljitish uchun inspektordan foydalaning. Inspektor oynasidan siljilishi kerak joyni qiymati kiritiladi. (windows->inspector)

Agarda ajratilgan zalivkani ekinchi zalivka ustida siljitsangiz, va keyin ajratishni bekor qilsangiz, rasmni ustida joylashgan qismi kesilib tushadi. Bu oddiy rasm chizish dasturlariga uxshash bo'ladi.

Zalivka ustidan chiziq chizyatganingizni tushinish uchun chiziq chizamiz va bizning kutganimizday chiziq zalivkani ekkiga bulib zalivka bilan qo'shilmaydi. Flashda ,chiziqlar zalivka bilan qo'shilgandan keyin belgili bitta nuqtada bulinadi, natijada chiziq uchta qismga bulinadi, bularni keltirilgan rasmda ko'rishimiz mumkin. Chiziq bulimlaridan bittasini boshqasiga bogliq bo'lmagan holda shaklini o'zgartirish, siljitish amallarini bajarish mumkin.



1. Zalivka

2. zalivka ustiga chizilgan chiziq

3. Ekkita ergi va uchta kesma chiziq bilan zalivkani qo'shish natijasida paydo bo'lgan.

Biriktirish va bo'lish (connection and segmentation) dasturlardagi kesish va qo'yish (join и cut) amallarida farqi yoq. Bir xil egrichiziqlar biriktirilganda qo'shilib ketadi. Har xil rangdagilari esa alohida bo'ladi. Bu imkoniyatlarini nahob yaratganda foydalansa bo'ladi, kesich natijasida boshqa obyektlarni olish uchun ishlatiladi. Masalan, qizail kvadraddagi bargni kesish natijasida oldik: Avval qizil rangli kvadrat yaratildi, keyin guruhlanmaganini barg rasmini olib qizil kvadradga qoyamiz. Keyin bargdan ajratishni bekor qilamiz va qora rangli bargni suramiz. Qizil kvadradda esa kesilgan barg urni qoladi.


egrichiziqlarni guruhga qo'shish natijasida biriktirish va bo'lish (connection and segmentation) amallari bajarilmaydi.





Zalivka atributlarini va chiziqlarni nusqasini olish

Chiziqlarni va zalivka atributlarini yani qalinligi, rangi, gradientlaridan nusqa olish uchun siyoqdon, pipetkava zalivkali chelekdan foydalaniladi. Tayor elemendan atributlarini nusqasini oling va pipetka yordamida va zalivkali chelak va siyoqdonlardan foydalanib element ustiga tashlang.

Chiqiqni yoki zalivkani atributlarini o'zgartirish uchun:

1 Tayor elementni atributlarini nusqasini olish uchun, pipetkani tanlang va nusqa qoyiladigan chiziqga yoki zalivkaga sichqoncha bilan cherting... 

Pipetka yordamida chiziqga chertganigizda, asbob avtomat tarzida siyoqdonga uzgaradi. Zalivka sohasiga chertilgan bo'lsa pipetka chelakga uzgaradi. Olingan nusqa chiziqga yoki zalivkaga qoyilish uchun yana bir marta chertiladi.  

2 Rangni yoki qalinligini o'zgartirish uchun (nusqadan boshqa), asboblar panelidan menudan Рисование tanlanadi

3 Atributi berilishi kerak bo'lgan chiziqga yoki zalivkaga berish uchun bir marta chertiladi.

Siyoqdon

Siyoqdon chiziqni rangni, qalinligini va stilini o'zgartiradi. Chiziq chizing va siyoqdon dan boshqa rang, stil, va h. tanlanadi. Oxirida chizilgan chiziqga chertish kerak va u chiziq uzini atributlarini uzgartiradi. Agarda bir-nechta chiziqlarni belgilab siyoqdonga sichqoncha bilan chertilsa u holda barcha chiziqlar atributlarini o'zgartiradi

Eslatma: Pipetka asbobi chiziqni atributlarini o'zgartirishlarga qukay bo'ladi. Guruhlangan chiziqlarda siyoqdondan foydalanish mumkin emas.

Zalivkali chelak (zalivka) asbiobi


Zalivka asbobi yopiq sohalarni ranglar yoki gradientlar bilan toldiradi. Avval tultirilishi kerak joyni ko'rsatib chertish kerak. Agarda bir-nechta zalivkalarni tanlab keyin bu asbobga chertsangiz (ranglarini o'zgartirib) hamma elementlar rangini o'zgartiradi.


Zalivkani tashqi ko'rinishini o'zgartirish uchun chelak uchun optsyalarni foydalanig.

Fill Color (*zalivka rangi*) (Color) menyusini chaqiradi. Rang tanlanadi. Agarda uzigizni rangingizni yoramoqchi bo'lsangiz (Color Palette) palitrasini sichqoncha bilan chertasiz.

Gap Size (*masofa oraliqi*) Tultirilishi kerak bo'lgan soha chiziqlar orasidagi masofani ko'rsatadigan menu chiqariladi. Agarda avtomatik tarzda tultirish tanlansa close tanlaniladi Agarda boshqa rang bilan tultimoqchi bo'lsangiz Don't Close Gaps ni tanlang.

Примечание: ekkita chiziq orasidagi masofa katta bo'lsa ularni eqinlashtirish hesh qanday yordam bermaydi fahat qul yordamida boyashga to'g'ri keladi.

 **Lock Fill** (*zalivka qulfi*) Joriy zalivkani o'lchami, burchagi va markazini qulflab qoyadi. Agarda zalivkaga pipetka olib kelinsa qulf chiqariladi. Yangi rang, gradient bermoqchi bo'lsangiz qulfni ochichga to'g'ri keladi.

 **Transform Fill** (*zalivkani o'zgartirish*) zalivkani o'lchamini, burchagi va markazini boshqaradi. Bu opsiya tanlanganda zalivkali chelak yonalishga oylanadi. Doyda chizing va gradient bilan toltiring. Bu opsiyani tanlab gradient yonalishini va oyini o'zgartiring. Agarda gradient chegarsini ko'rinmasa u holda View > Work Area tanlang.

Asbob "pipetka"

Pipetka tayor tasvirni rangi va stili haqida malimot oladi. Sizlar pipetka asbobi yordamida ishlaganingizda itibor bering u fahat rang va stilni nusqalaydi. Agarda zalivka sohasiga sichqoncha bilan chertsangiz pipetka atrofida muyqalam belgisi chiqadi agarda chiziqni tanlagan bo'lsangiz qalam chiqadi. Qalam va zalivkali chelak asboblari pipetka sichqoncha bilan chertganda pipetka nusqalagan rangni va stilni beradi.

Agarda siz Shift bilan birga pipetkani sichqoncha bilan chertsangiz u pipetka nusqalagan rang bir vaqt uzida qalamda ,zalivka chelegida va matn asboblarida paydo bo'ladi.




Eslatma: Pipetka guruhlangan belgilardan nusqa ola almaydi agarda modify -> break apart amallarni bajarmasangiz.

Лак Zalivka va chiziqni uchiradi. Zalivkaga quyidagi opsiyalarni berishingiz mumkin: fahat chiziqni, fahat zalivkani , fahat ajratilgan zalivkani, fahat siz ucirib boshlagan zalivkani uchiradigan bo'ladi. Lastikga bechta o'lchamdan bittasini berishga yoki shaklini o'zgartirishga bo'ladi.

Eslatma: Lastik fahat stsenadagi chiziqlarni zalivkalarini ushiradi. U obyektlar guruhi, belgilarni va matnlarni o'chirish imkoniyatiga ega emas. Agarda gurun ishida gini o'chirish kerak bo'lsa Edit > Edit Selected или Modify > Break Apart amallarni bajaring.

Lastik menusi

Menu opsiyasida lastik qanday qilib o'chirishini ko'rsatadi. Lastik opsiyasi muyqalam asbobiga uxshash bo'ladi.

-  Normal opsiya – chiziqlarni va zalivkalarini uchiradi.
-  Erase Fills fahat zalivkani uchiradi. Agarda chiziqqa teginib ketsa u uchmaydi.
-  Erase Lines fahat chiziqlar uchiriladi. Zalivkalarga teginsa hesh qanday uzgarishsiz qoladi.

- Erase Selected Fills ajratilgan zalivkalarni uchiradi va chiziqlarni ajratilgan va ajratilmaganidan qat'iy nazar ular uchmaydi.
- Erase Inside Siz boshlab uchirgan zalivka sohasi uchiriladi.(agarda bosh joy uchirilgan bo'lsa hech narsa uchmaydi) Chiziqlar uchirilmaydi.

Suv krani

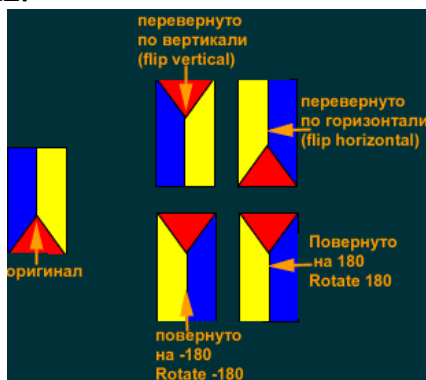
Chiziq bulagini yoki sohalarni uchiradi. Avval lastikga cherting va keyin kranga. Agarda siz chiziqqa yoki zalivkaga chertsangiz hammasi yoqalib ketadi.



13 Obyektlar bilan ishlash

Aylanishlar va teskari qilishlar

Bir vaqt ichida bitta yoki bir-nechta elementlarni aylantirish yoki o'lchamlarini o'zgartirish imkoniyatiga egasiz.



Teskari qilish(Flip)

Ajratilgan elementni teskari qilish uchun:

Modify > Transform > Flip Vertical yoki Flip Horizontal tanlang.

Aylanish

Ajratilgan elementni aylantirishni bir nechta usullari mavjud. Agarda erkin aylanishni tanlasangiz (asboblarning panelidagi *рисования* tugmasi) o'lchamini, qaligini tomonlaridagi berilgan aylanalarni surish orqali amalga oshirasiz.

Soat strelkasiga qorshi 90 gradusga burish.

Modify > Transform > Rotate Left tanlang.

Soat strelkasi boyivha 90 gradusga burish.

Modify > Transform > Rotate Right tanlang.

Berilgan gradus ostida burish

Tanlang: Modify > Transform > Scale and Rotate, -360° dan 360° gacha son qiymatini bering.

Ajratilgan elementni erkin aylantirish :

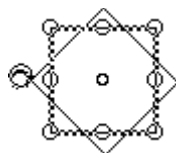
Quyidagi berilganlar bajariladi:

tanlang Modify > Transform > Rotate, va narsangizni ko'rsatilgan burchak boyicha aylantiring

"стрелка" asbobini tanlang va pastga aylangan ikonchaga cherting



va narsani ko'rsatilgan burchakga buring.

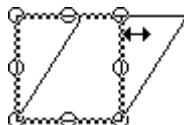


Ajratilgan elementni qyia (skew)qilish:

Quyidagi variantlarning biri tanlaniladi:

Tanlang Modify > Transform > Rotate va hoqlagan tomaolari urtasidan torting.

Yonalishni tanlang va burish (*Rotate*) tugmasini bosib hoqlagan tomonlari markazidan torting.



O'lchamini o'zgartirish (Scaling)

Используйте изменение размера чтобы увеличить или уменьшить рисунок пропорционально или чтобы вытянуть его в ширину или высоту. Изменение размера происходит из центра выделенного элемента на указанный процент. Чтобы изменить точку от которой происходит изменение размера, измените расположение центральной точки (center point).


Примечание: Вы также можете использовать инспектора чтобы указать точный размер объекта.

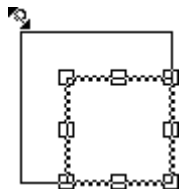
Чтобы увеличить или уменьшить выделенный элемент на определенный процент:

Выберите Modify > Transform > Scale and Rotate, и введите значение изменения размера (scale) между 10 и 1000.

Чтобы уменьшить выделенный элемент:

Выберите один из следующих вариантов:

- ▶ Выберите Modify > Transform > Scale, и потяните за любой угол.
- ▶ Выберите стрелку и затем выберите значок увеличения размера , и потяните за любой из углов по направлению к центру.



Tanlanganelementni chozish:

- ▶ Tanlang Modify > Transform > Scale va markazdan hoqlagan yonalshda torting
- ▶ "стрелка" asbobini tanlang va kattalashtirish (kichiklashtirish) belgisini bosing. Markazdan hoqlagan burchak ostiga torting

Berilgan elementni o'lchamini o'zgartirsh paytida tesksri qilish:

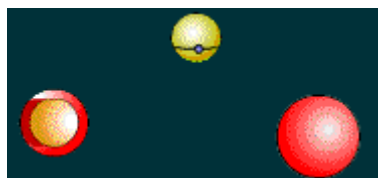
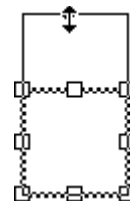
Urtacha belgidan pastga markaz tomon torting (rasmda berilgan).(chaoga, unnga yuqariga markaz tomon)

Eslatma: Agarda siz o'lchamini kattalashtirgan bo'lsangiz yoki katta obyekt bilan ishlasangiz berilgan to'griturburchakni tortiladiganlarini ko'rmasligingiz mumkin bu holda View > Work Area foydalaning

[Obyektlarni tekislash](#)

Modify > Align ekkita yoki bir-nechta ajratilgan obyektlarni tekislaydi. Tekislah elementlar enini va boyini bir xil bo'lishi uchun o'lchamlarini o'zgartirishi mumkin. O'lchami eng katta elementga qaray tanlaniladi. Shu bilan birga obyektlarni ung tomonga, markazdan,chap tomonga,yuqari tomonga bir xil masofada qilib tekislaydi. Align to Page opsiyasi bir-biriga va sstenaga nisbatan to'grilaydi.

Bir nechta obyektlar tekislanganda , Flash ularni en tomonlari ,markazi nima yoqin bo'lsa ushga nisbatan qiladi. Sizni obyektlarni qanday tartibda kiritgani ahamyati yoq.



объекты без выравнивания

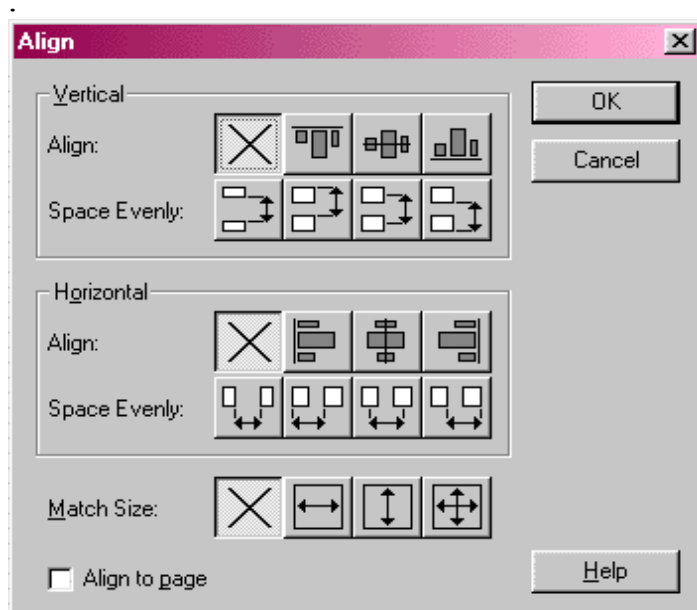


Объекты выравнены по верхней точке

Eng yaxshi varianlaridan biri obeklarni avval nusxasini olish kerak, va guruhga oling. Bu esa tekislagandan keyin muharrirlash va alohida qolishga yordam beradi. Agarda ajratilgan obyektlardan bir-biri bilan biriktirilsa yoki bir-biriga yaqin bo'lsa natija kutganimizday bo'lmaydi. Bir-biri ustida joylashgan elementlar tekislashdan va o'lchamlarini uzgartgandan keyin bulaklarga bulinadi.

Obyektlarni tekislash uchun:

- 1 Tekislanishi kerak obyektlar ajratiladi.
- 2 Modify > Align tanlang.
- 3 Mulahot oynasidan opsyani tanlab OK tugmasini bosing



Kesib olish, yoqatish, nusqasini olish va obyektlarni qo'yish.

Sizlar Flashda obyektlarni kesish (*cut*) yoqatish (*delete*), nusqasini olish (*copy*) va qo'yish (*paste*) amallarini bajarilish boshqa dasturlarga uxshahs bo'ladi.

Buferdan nusxalangan obyektlar, siliqlanadi (*untialiased*), va boshqa dasturda ham Flashga uxshash bo'ladi.

Obyektlarni kesilgani va nusqalari berilgan rolikni (*movie*) yoki boshqa rolikni stsenalarga yoki qatlomlarga (*layers*) qoyilishi mumkin. Obyektlarni qo'yishni ekkita turi mavjud bittasi ko'rsatilgan joyga (*Paste in Place*), ekinchisi (*Paste*), ishchi maydoniga qoyiladi.

Boshqa rolikdan (*movie*) olingan grafika yoki dasturlar joriy freymga (*frame*) joriy qatlamiga (*layer*) qoyiladi. Flashga grafik element qnday bulib qoyilishi uning tipiga, opsyasiga bogliq bo'ladi

- ▶ Matn muharriridagi matn matnni obyekt hisobida qoyilqdi
- ▶ Grafik dasturdagi vektor guruhi guruh tarizida qoyiladi, qaytatdan guruhdan ajratib muharrirlash mumkin. Flashda ham yoqaridagiga uxshash bo'ladi.
- ▶ Rasrl tasvirlar ham guruhlangan obyekt bulib qoyiladi. Qiyidagi amal yordamida

rastr tasvirdan vektorga utiladi Modify > Trace Bitmap .

Eslatma: Flash 3 dagi FreeHand 8 dan grafikani nusqasini olish va qo'yishda FreeHand Export Preferences da CMYK va RGB ga o'zgartiring.

Ajratilgan elementni o'chirish:

- Del yoki Backspace tugmalari bosiladi.
- Menudan Edit > Clear ni tanlang.
- Menudan Edit > Cut ni tanlang.

Ajratilgan fayldan nusqa olish:

- Ctrl-tugmasini bosib obyektни bir oynadan ekinchisiga olib utish kerak
- Menudan Edit > Duplicate tanlang.
- Menudan Edit > Copy tanlang.

Belgili joyga obyektни joylashtirish:

- 1 (*Cut*) yordamida obyektни kesib oling yoki (*copy*) obyektни nusqasini oling.
- 2 Nusqalarni original obyekt bilan olmashtirmaslik uchun boshqa sloyga (*layer*) utamiz.
- 3 Menudan Edit > Paste in Place tanlang.

Obyekt nusqalangan joyga tushadi fahat bosqa sloyda bo'ladi. Bu obyektlarni joylashgan joylari bir xil fahat boshqa sloylarda va stsenalarda bo'lganlar bilan ishlashda qulay bo'ladi.

Ishchi maydonining markaziga obyektlarni qo'yish:

- 1 Obyektни (*Cut*) kesib oling yoki (*copy*) nusqasini oling.
- 2 Menuda Edit > Paste bajaring.

Obyekt ishchi maydoni markazida paydo bo'ladi

Maxsus uerniga qo'yish buyrugi (Paste Special)

Paste Special buyruq (Clipboard) dagi malumotlarni berilgan formatda qoyib beradi. Boshqa rolikdan malumotlarga murajaatni ham bajarish mumkin. Paste Special mulohat oynasi quyidagi optsyalarni uz ichiga oladi:

Source (*исходник*) malumotlar manbayi nominiva ularni joylashgan joyoni ko'rsatadi.

Paste (*вставить*) rasmga malumot olmashish buferidagilarni qoyadi

Paste Link (*вставить ссылку*) rasmga malumot olmashish buferidagilarni qoyadi va shu bilan birga berilgan malumot manbayiga murajjat qilishni yaratadi shuning natijasida malumotlar avtomatik tarzida yangilanib turiladi.

As (*как*) Qoyiladigan malumot tipini bildiradi.: Obyektни o'zgartirish uchun obyektни va malumotlarni Object yordamida qoyiladi. Obyektни nomi obyekt yaratilgan muharrirga bogliq bo'ladi. Flashda obyektни o'zgartirish uchun Modify > Break Apart ni bajaring.

Flash yordamida rasmlarni muharrirlash uchun muharrirlagichga konvertirlash uchun (*Picture*) (*Metafile*) tanlash kerak. Formatlanmagan matnlarni qo'yish uchun

(Text (ASCII) tanlang . Formatlangan matnni qo'yish Text (Native) yordamida bajariladi. FLASHda rasmni bulagini qo'yish uchun Flash Drawing tanlang.

Display As Icon (показать как иконку) Rasmda murajaatni ikoncha shaklida ko'rsatadi.

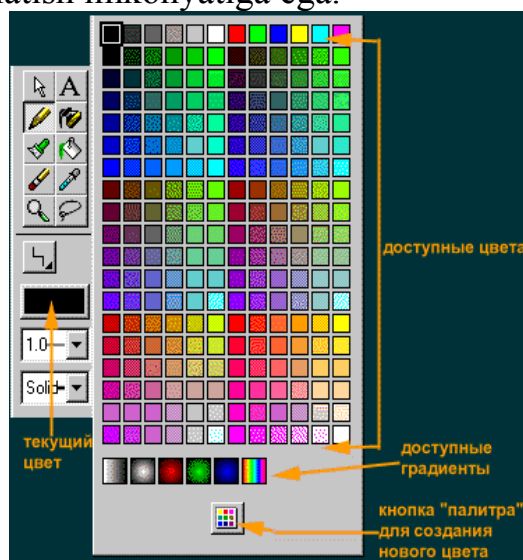
Result (результат) Tanlangan amalni natijasini ko'rastadi.

Change Icon (изменить иконку) Change Icon murajaat oynasini ko'rsatadi. Boshqa ikonchani tanlash uchun opsiyani mulahot ko'rinishidagi oynadan foydalanig. Bu yerda opsiya agarda Display As qishilgan bo'lsa ishlaydi.

14. Ranglar bilan ishlash

Ranglarni yaratish va muharrirlash

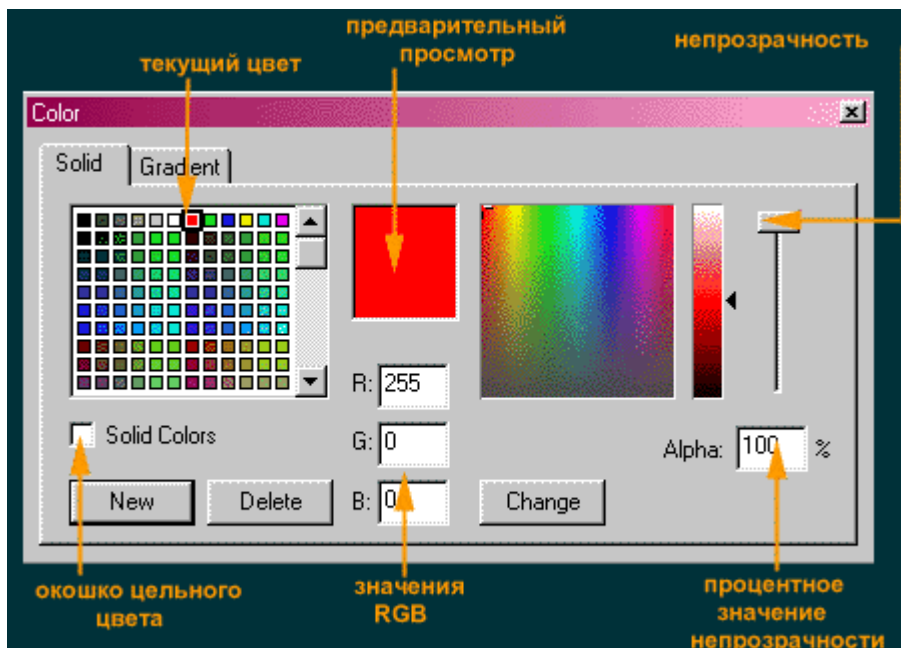
Rangni, tiniqlilik datajasini o'zgartirish uchun (Colors) oynasidan foydalanamiz. Joriy asbob uchun rang va gradient oynani pastki qismida ko'rsatilgan. Agarda Flashni birinchi marta ishlatyotgan bo'lsangiz, (Color) menuchasidagi ranglar jadvali berilgan rolikda ishlatish imkoniyatiga ega.



Flash rolik Colors da berilgan ranglardan ko'p bo'lishi mumkin. Rolikdagi ranglar sizning vediokartangizga (256, ming, yoki million) bogliq bo'ladi.

Rangni yaratish yoki uzgaritish: 

1 Palitraga sichqoncha bilan chertiladi yoki menudan Window > Color lar bajariladi.



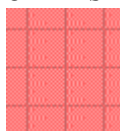
2 Цельный (*Solid*) ga chertilganda toq rangdagi ranglar palitradan chiqariladi.

3 Siz o'zgartirmoqchi bo'lgan rangni tanlang

4 Rangni quyidagi usul bilan o'zgartiring:

- ▶ Rangga ochiq yoki toq bo'lishini taminlash uchun, rang oynasidan krestikni oralashtiring

- ▶ Tiniqligini sozlash uchun tiniqlik richagidan foydalanig va tiniqlik bo'lmagan qiymatini foyiz qisobida kiriting(100 bo'lsa – butunlay tiniq emas rang). Yarim tiniq bo'lgan qizil rang quyidagicha ko'rinishda bo'ladi:



- ▶ Sizlar qizil rang qiymatini- R, yoshil rang qiymatini- G, va kuk rang qiymatini- B kerakli rangni olish uchun o'zgartirishingiz mumkin.

5 Ranglarni o'zgartirishni tugatgandan keyin quyidagilarni bajaring:

- ▶ Tanlangan rangni yangisi ga o'zgartirish uchun Change tugmasini bosning.

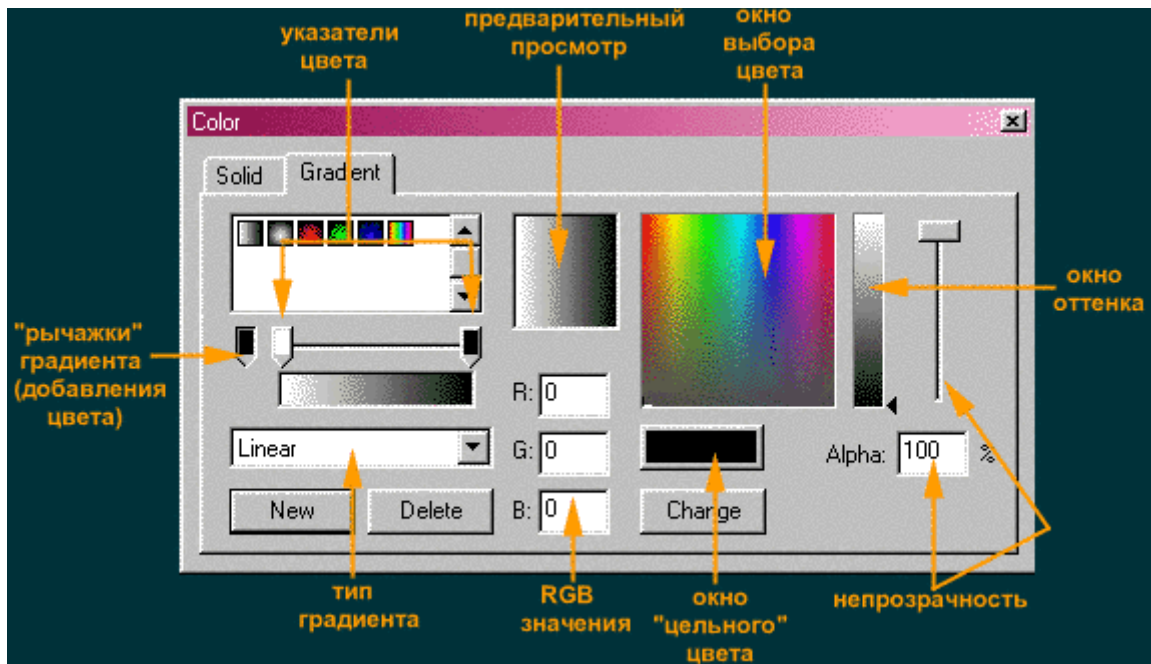
- ▶ Palitraga yangi rang qoshish uchun New tugmasini bosning. (rang oynani pastki qismida chiqariladi)

- ▶ Tanlangan rangni o'chirish uchun Delete tugmasini bosning.

- ▶ Rolikni brauzerda chiqarish uchun ranglarni 216 ga yaqin qilib tanlang.

Gradientlarni yaratish va muharrirlash

Gradientni yaratish va muharrirlash uchun (*Color*) rang oynasidan foydalanig. (*Color*) oynasidagi Gradient joriy vaqtdagi ishlash mumkin bo'lgan gradientlarni ko'rsatadi.



Gradient bu ekkita yoki undan ko'p bo'lgan (16 gacha) ranglarning bir-biriga utishi. Gradient (*linear*) chiziqli yoki (*radial*) aylana shaklida bo'ladi. Gradientdagi rang bazibir darajada tiniq bo'ladi.

Gradientni yaratish yoki muharrirlash:

- 1 Palitradagi tugmaga sichqoncha bilan cherting yoki menudan Window > Colors bajaring.
- 2 Gradientni sichqoncha yordamida cherting.
- 3 Yangi gradient uchun asosini tanlang .
- 4 "Тип градиента" oynasidan Radial yoki Linear dan bittasini tanlang.
- 5 Rang ko'rsatgishin belgilang uni uzingiz hoqlaganday qilib o'zgartiring va uni rang uzgaradigan joyga siljiting.

Rang ko'rsatgishi rang gradientga utadigan joyini ko'rsatadi. Yana bitta ko'rsatgish qo'shish uchun "рычажок добавления градиента" foydalaning. Agarda ko'rsatgishni uchirmoqchi bo'lsangiz, va uni siljitib "рычажкам добавления градиента (в крайний левый угол) ga joylashtiring



- 6 Har bir rang tiniqligini ,ranglarni uzingiz hoqlaganday qilib tanlang. Buni Создание и редактирование цвета. Murajaatdan ko'rsa bo'ladi.

Gradientdagi har bir rang uzining tiniqligiga ega.

- 7 Rangni quchimcha ko'rsatgishlari uchun rang va tiniqliqni tanlang.
- 8 Joriy gradientni o'zgartirish uchun Change tugmasini bosing. Yangi gradientni qo'shish uchun New ni bosing. Yangi qo'shilgan gradient ruyhatda eng oxiriga qo'shiladi.

Tanlangan gradientni o'chirish uchun Delete tugmasini bosing.

"Qilflash" va zalivka va gradient shakllarini o'zgartirish

Rastrli grafikadan har xil qiziqarli effektli yaratishda zalivkalar va gradientlar shaklini qilflash orqali amalga oshiriladi.

Gradient yoki zalivka yopiq paytda, muyqalam bilan keuyingi zalivkani berganda u avvalgini dabomiday bulib davom etadi yani rasnga alohida kiritilmaydi.Yopiq gradient va zalivkalar zalivka maydonini pipetka yordamida nusqalagandan keyin kengaytirish uchun foydalaniladi.



Yuqargi va pastki kvadratlar qilfni foydalanganda bir xil zalivka bilan tuldiriladi.



Qulfni foydalanmaganda holda yuqargi va pastki kvadratlar tuldirilishi .

Tayor gradient yoki zalivkani tashqi ko'rinishini o'zgartirish uchu (*Transform Fill*) zalikalarni transformmatsya qilishdan foydalaniladi. Birinchi marta gradient yoki zalivka berilganda rasm markaziga nisbatan markazlashtirikladi. Zalivkani transformatsya qilish natijasida zalivka markazini siljitish, ko'chrish, chozish mumkin.

Rasmdan rangni yoqatish uchun (*Remove Colors*) dan foydalaning.

Zalivka qulfini qanday qullaydi:

1 Muyqalamni yoki zalivka chelagini tanlang, zalika hisobida gradientni yoki rastr grafikani tanlang.

Rastrli tasvirlarga zalivkani qullash uchun, rastrni ajratishda pipetkadan foydalaniladi. Keyin muyqalamni yoki zalivka chelagini tanlang.

2 Qulfli ikonchga sichqoncha bilan cherting.



3 Zalivka markazi bo'ladigan tuldirilishi kerak bo'lgan sohani quyib chqing. Boshqa sohalarni ham quyib chqing.

Flash zalivka yordamida tanlangan va quyishni bochlagan rasm joyini markazi deb hisoblab sohani tuldiradi.

Gradient yoki zalivka shaklini o'zgartirish:

1 Zalivka chelagini tanlang.

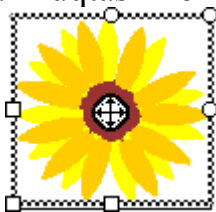
2 Rangnitransformatsya qilish (*Transform Fill*) ikonchsi sichqoncha bilan chertiladi. 

3 Zalivka yoki gradient quyilgan sohaga sichqoncha bilan chertiladi.

Zalivkani yoki gradientni muharrirlash uchun ajratganda, zalivka markazi va en tomonlarida aylanalari bor kvadrat paydo bo'ladi, en tomondagi aylanalar yordamida shaklini o'zgartirsa bo'ladi .Kursor berilgan aylanalar birida joylashgan bo'lsa u uzgartitish mumkin bo'lgan funktsyaga bogliq uzgaradi.

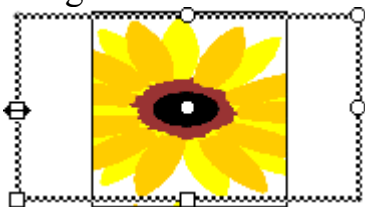
4 Zalivka yoki gradient shaklini quyidagicha o'zgartirish mumkin:

- Markaz nuqtasini o'zgartirish uchun uni uzgarishi kerak bo'lgan tomon surish



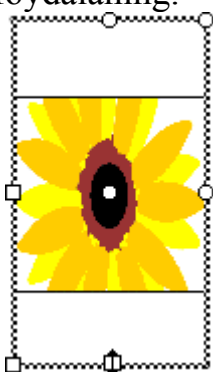
kerak.

- Zalivka enini o'zgartirish uchun en tomondagi yuqargi kvadratchadan

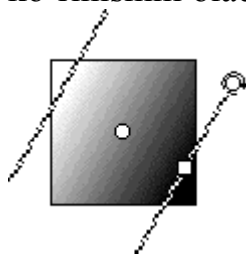


foydalaning.

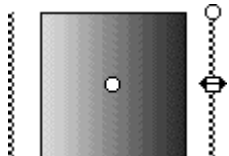
- Kadratni balandligini o'zgartirish uchun en tomonidagi pastki kvadratchadan foydalaning.



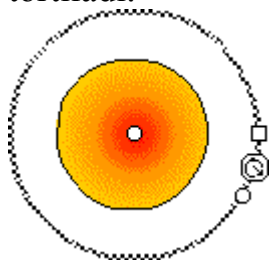
- Gradientni yoki zalivkani aylantirish uchun, zalivka chegarasini bildiradigan to'g'ri chiziqdagi dayrachni pastga yoki yuqariga aylantiring. Aylana shaklidagi gradientlarga ham shu amalni qullasa bo'ladi (kursor yarim aylana shaklli yonalish ko'rinishini oladi.).



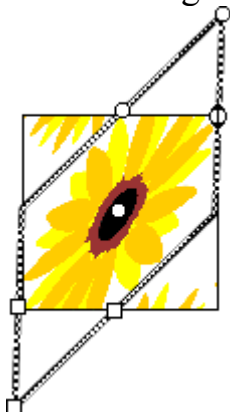
- Zalivkani o'lchamini o'zgartirish uchun urtadagi kvadratsha tortiladi.



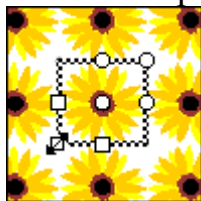
- Doyra shaklidagi zalivkani radiusini o'zgartirish uchun markazdagi doyracha tortiladi.



- Rasmni uchida qya qilish uchun, doyracha ko'rsatgichdan yuqariga yoki ong tonon torting.



- Rastrni ko'paytirish uchun zalivkani kattalashtiring.



Eslatma: Agarda katta rasmlar bilan ishlasangiz u holda ko'rsatgichlar ko'rinmay qolishi mumkin, ularni ko'rish uchun menuning View > Work Area amallari bajariladi.

Rasm elementidan rangni uchirich:

- 1 Zalivkali guruhlanmagan elementlarni ajrating.
- 2 Menuda Modify > Transform > Remove Colors bajaring.

Flash zalivkani barcha ranglarini uchiradi. Qarq rang saqlanib qoladi boshqa ranglar oq rang bo'ladi.

15. Harakat

Motion tweening

Tweening motion Asbobi Flash ning asosiy asboblaridan bittasi bulib hisoblanadi. Oddiy va samoradorli. Siz fahat birinchi kadrni(frame) va oxirgi kadrni(frame) yoratasiz (frame) Flash bulardan animatsya yoratadi.

1 qadam. Belgini yorating (F8 yoki Insert -> create simbol). Uni harakat "motion"(движение) deb nomlang.

2 qadam. Yuqariga yonalishini bosib stsenaga uting (yoqaridagi ong tomandagi "прокрутке" osmon kuk rangli yonalish, buni bosish orqali belgilarni yaratish oynasidan stsenaga utamiz.) F6 tugmasi yordamida kadrni boshlangich kalitini (keyframe) yorating.

3 qadam. Kutuphonani (window ->library) oshing. Begini kutuphonadan kerakli freymga (kadr) o'tkazing (bu uchun akter(belgi) paydo bo'lganicha vertikal yolokcha – ko'rsatkish freymda turishi kerak , shu paytgacha u kuk rangda bo'lgan doyrasha shaklida edi)

4-qadam Yolokchani hoqlagan freymga o'tkazing(Bu sizni animatsya qancha vqatga muljallanganligiga bogliq 10-15-20 va h.freymlardan) Animatsya tugagan

joyda F6 tugmasi bosiladi (siz akteringizni staenada boshlanishida qaysi joyida oxirida qaysi joyida turishini ko'rsatishingiz kerak). Siz ekkita kuk rangli doyrachaga ega buldingiz va akteringizni bochlangich va oxirgi turishlarini oldingiz.

5 qadam . Freymni oxirgi kadriga yolakcha surgichni olib keling. Bilgini joyini o'zgartiring pastga ,yuqariga hoqlagan tomanga o'zgartiring.Uni aylantirishingiz (rotate) , kattalashtirishingiz (Scale) hatto qya qilishingiz mumkin(scale va rotate).Ko'rsatgish oxirgi kardda turganiga itibor bering.

6 qadam. Ko'rsatkishingizni (rejjsior) freym birinchi kadriga olib keling. Doyrachaga ekki marta cherting (yoki sichqonchani ong tomoni bosilib properties tanlaniladi). Sizni oldingizda birinchi kadrni oynasi chiqariladi. "Tweening" ni tanlang va menuchdan "Motion Tween" tanlang. Agarda sizni akter aylanishni hoqlasa "rotate"ni tanlang. Har qil qiymatlar bilan ishlab ko'ring.

Tween Scaling –da sizni akter annitatsya vaqtida kattalashadi yoki kichiklashadi.

Rotate clockwise soat strelkasi boyicha aylanadi (necha marta aylanishini oynadan ko'rsating)

Rotate counterclockwise – soat strelkasi yonalishiga qarshi aylanadi.

Orient to patch direct – Sizni bergan traektorya boyicha annimatsya bo'ladi.

Buni keyingi misollarda ko'rib utamiz

easing in – annitatsya boshida sekin oxirida , tez aylanadigan bo'ladi.

easing out – avval tez keyin sekin aylanadi.

Menimcha sizlar kerakli qiymatlarni berib buldingiz va tajribasini o'tkazdingiz. OK tugmasini bosing.

Playni bosing

Animatsya boshlangich nuqtadan oxirgi nuqtasigacha bajarildi.

Umumiy tuchuncha – moutsion tvinga – siz akterni (belgini) boshlangish va oxirgi nuqtalarini berasiz. Flash berilgan ekkita nuqta orasidagi annimatsyani uzi yaratadi.

Shape tweening (morfing)

Shape tweening juda kuchli elementlardan. Bu asbobdan to'gri foydalanishni ugranamiz.

1 qadam. Yangi "spektakl"("спектакль"(movie)) yarating. File ->new yoki Ctrl+N yordamida

2 qadam. To'gridan to'gri stseanaga obyektarni soling (bu amalni Movie clip yoki Graphics yaratib bulib belgilarni kutubhonadan movie ko'chirib qo'yishni unitmang) Hoqlagan narsangizni soling, morfing uchun quyidagi lar ham bo'ladi:

- Flash asboblaridan hoqlagan narsani soling.

- bmp, giff, jpeg kengaytgichli fayllarni import qiling. (agarda shuday qilmoqchi blsangiz Break apart - modify ->break apart yoki ctrl +B bosishni unitmang) yoki trace bitmap (modify->trace bitmap) bajaring. Bunday qilishi maslahat qilmagan bular edim sababi katta bulib ketadi.

- Fleshni import qilingan belgilari.

- Albatta Flashdagi matn yoki shriftni foydalanig.

3 qadam.Oxirgi kadrni yarating,u bosh bo'lishi kerak. (kursorni, masalan, 10(20, 30, 100) kadrlarga suring, sichqonchani ong tomoni bosiladi va "insert blank keyframe" (bosh kadr qo'yish) bosiladi. Yoki hoqlagan freymga sichqoncha bilan chertiladi va F7 tugmasi bosiladi.Keyin (kursor oxirgi freymda turadi) boshqa rasmni yarating yoki gif, jpeg , bmp faylaridan import qiling (oxirida (trace bitmap)bajarish

esdan chiqmasin). Birinchi kadrda rasm bilan matnlarni birgalikda qo'yish ham imkoniyatlari mavjud. Fahat shuni esda tutish kerkaki birinchi va oxirgi kadrlarda guruhlangan rasmlar, belgilar bo'lmasligi kerak agarda guruhlangan belgilar bo'lsa Break apart ni bajaring.

4 qadam . Yana bir marta guruhlar ajratilganligini tekshiring – bu quyidagicha bajariladi. Rasmga sichqoncha bilan cherting –agarda uning atrofida kvadrat paydo bo'lsa если belgini uzi hech ajratilmasa – tezlik bilan ctrl+b tugmalarini bosing. Agarda rasmlar birinchi va oxirgi kadrlarda “qara rangli” bulib ko'rinsa u holda hammasi joyida.

5 qadam . Birinchi kadrda ekki marta sichqoncha bilan cherting (yoki sichqonchani ong tomoni – properties yordamida bajaring).

6 qadam . Tweening ni tanlang. Menuchdan "Shape tweening" bajaring.

7 qadam . Distributive opsyasi doyra shaklidagi rasmlarga qul keladi. Angular – ni esa burchaklari, egilishlari ko'p bo'lgan rasmlar ushun qullaniladi.

Oxirida play (Ctrl-Enter) tugmasini bosing.

16. Boshqarish elementlari

"Track as Menu" dan foydalanamiz (menyu sifatida)

Track as menu (menyu singari tashish) sizga pastga tushuvchi menyuni yoki menyu osti menyuni yaratish imkonini beradi.

1-qadam. F8 ni bosib, belgi-tugmachani hosil qiling. Uni MENUBUTTON deb ataymiz. Mos ravishda unga “menyu” yozuvli tugmacha tasvirini chizamiz.

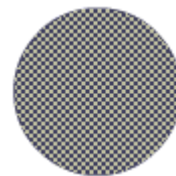
2-qadam. Yana F8 ni bosib, movie clipni yarating. Uni MENU deb ataymiz.

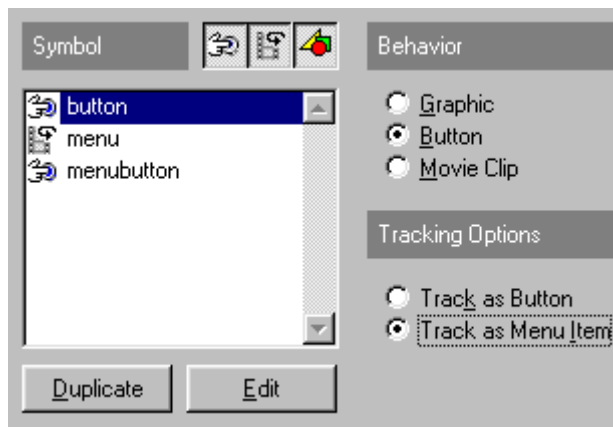
3-qadam. Window->library ni tanlang. Movie clip ga bosing va pastga tushuvchi menyudan yuqori o'ng burchakdagi strelkaga bosib, Editni tanlang. Ikkita keyfreym qo'ying- birinchisiga “bo'sh” (empty), ikkinchisiga “to'la” (full) leybllarini beramiz (leyblni hosil qilish uchun sichqoncha chap tugmasini 2 marta freym doirasi ustiga bosing yoki sichqoncha o'ng tugmasidagi properties dan Label ni tanlang). Aynan Label, Comment emas, belgilanganligiga ishonch hosil qiling- ular orasida farq katta, sharxlar faqat shunchaki eslab qolish uchun ishlatiladi va boshqa xech qanday vazifani bajarmaydi. Leybllar esa, aksincha, juda katta ahamiyatga ega va Flashda dasturlash uchun zarur instrument hisoblanadi va usiz murakkab Tell Target komandasini bajarish umuman mumkin emas.

4-qadam. Menyudagi asosiy tugmachani bosganingizda paydo bo'ladigan tugmachalarni yarating (tushuvchi tugmachalar –Forvard (oldinga), Back (orqaga) misolida).

5-qadam. movie clip ga qaytamiz. "empty" keyfreymini bo'shligicha qoldiring. Endi tshuvchi tugmachalarni (yani Forvard va Back tugmachalarini) "to'la" (full) keyfreymiga joylaymiz.

6-qadam. Har bir tugmachada (forvard - oldinga va back - orqaga) navbat bilan zakladka hossasini tanlang (properties)(buning uchun tugmachaga 2 marta bosing, Control zakladkasidagi Enable Button tanlovi uzib qo'yilganligiga ishonch hosil qiling) va definition bo'limida "Track as Menu Item" ni tanlang. Bo'ni har bir tugmacha uchun qilish kerakligini unutmang.

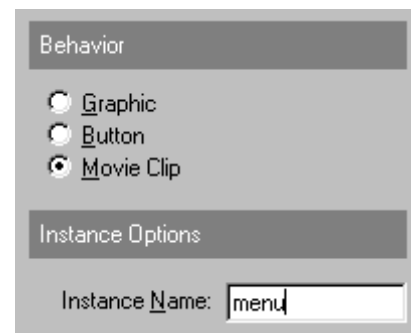




7-qadam. Endi asosiy saxnaga o'tamiz (yuqoridagi ko'k strelkacha). 2 ta qatlam- insert- layerni qo'yamiz. Ularni ketma-ket nomlaymiz: eng yuqorisi - menubutton, o'rtanchasi- menyu ostilari, oxirgisi - Hit area. Menubutton qatlamiga menubutton tugmasining birinchi kadrini qo'ying. 'Menyuosti' o'rta qatlamining birinchi kadriga movie clip ni qo'yamiz. movie clip ga ikki marta bosib, uning hossalarini tanlang (movie clip saxnasida kichkina aylanalari paydo bo'lsa, qo'rqmang- bu birinchi kadr bo'shligi tufayli) va instance maydoniga "menu" nomini bering.

agar siz saxnada o'zingizning klipingizni "topa olmasangiz" , "menyuosti" qatlami belgisi bosib, hosil bo'lgan tushuvchi menyudan lock o'therni tanlang. Yoki ctrl tugmasini bosgan holda "menyuosti" qatlamidan boshqa barcha qatlamlarga bosib. Maydonga sichqoncha o'ng tugmasini bosib va select all ni tanlang.

8-qadam. Menubutton qatlamini faollashtiring (unda qalam rasmi paydo bo'ladi). Saxnadagi menubutton tugmachasiga ikki marta bosib. properties menyusidan action ni tanlang. "Tell Target" ni quyidagicha qo'shing:



On (Release)

Begin Tell Target [/menu]

Goto and Stop [full]

End Tell Target

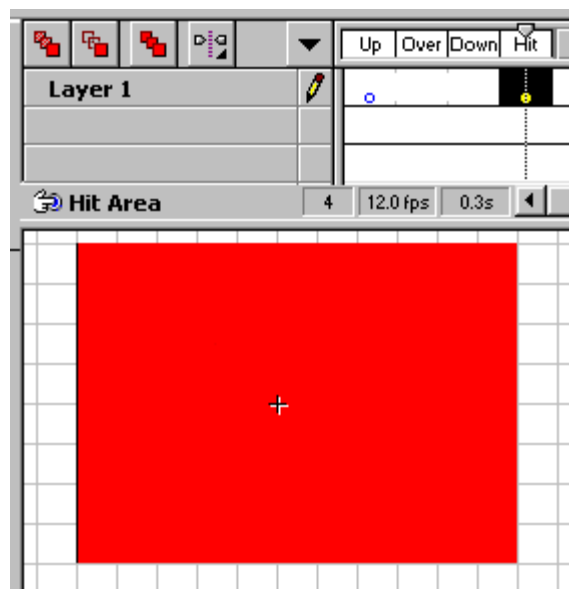
End On

Bu menyu tugmachasini bosganda sizning menyu osti menyusini chiqarishga imkon beradi. Endi shunday qilish kerakki, siz sichqonchani olib ketganingizda, bu menyu osti menyusini yo'qolsin.

9-qadam. F8 ni bosib yana yana bitta tugmacha (button) yarating. Uni Hit Area(bosish sohasi) deb atang. Edit ni bosib va katta rangli kvadrat chizib, faqatgina Hit sohasini to'ldiring.

10-qadam. Saxnaga qayting (ko'k strelkacha %) va yana bitta qatlam (layer) qo'ying. Misolda qatlam "hit area" deb ataladi. Keyin unga sizning Hit Area tugmachasini qo'ying. Bu tugmachali qatlam (layer) boshqa qatlamlardan quyida bo'lishi kerak.

11-qadam. Ko'rdingizmi-sizning tugma bosish sohangiz zangori rangga bo'yaldi. Bu shuni



bildiradiki, unda faqat bosil sohasi (hit area) bor holos. Hammasi yaxshi ishlashi uchun zangori rangni menyu ostini qoplamaydigan qilib, hamma yerga joylashtiring. Bu tugmachani bir necha marta joylashtirish mumkin, u holda har bir “zangori” tugmachalarga Tell target ni berishni unutmang.

12-qadam. Zangori sohaning xossalari (properties) bosing va Tell Targetning quyidagi komandalarini belgilang:

On (Roll Over)

Begin Tell Target [/menu]

Goto and Stop [empty]

end Tell Target

End On

Bu bilan siz shunga erishasizki, sichqonchani olishingiz bilan tushuvchi menyu yo'qoladi, chunki siz sichqonchani brauzerda ko'rinmaydigan shaffof zangori sohaga olayapsiz.

Movie clips yana rivojlangan animatsiyalarni hosil qilish uchu yoki animatsiyalangan tugmachalarni yaratish uchun kerak. movie clips ni yaratish uchun quyidagi qadamlarni bosish kerak:

1-qadam. F8 ni bosing va movie clipni tanlang.

2-qadam. shape yoki motion tweening animatsiyasini yarating.

Movie clips quyidagi hollarda ishlatilishi kerak:

- Agar sizga animatsiya qilingan belgini animatsiya qilish kerak bo'lsa (misol – aylanuvchi velosiped g'ildiragi, uni velosiped chizilgan movie Clip ga qo'yamiz va velosipedni animatsiya qilamiz; masalan, u do'mchalar ustidan sakrab yuradi).

- Agar sizga Tell Targetdan foydalanish kerak bo'lsa.

- Agar sizga qaytalanuvchi animatsiya (looping) yoki boshqa animatsiyadan mustaqil effektini yaratish kerak bo'lsa.

Tell target – bu Flashdagi eng qudratli qurol Yana u Flashdagi oxirigacha o'rganib bo'lmaydigan qismdir. Bu komanda nima qiladi? U muviklip (movieclip)ning ichidagi ma'lumotni taymlaynlarga uzatadi. Bu sizga, masalan, butunlay boshqa-boshqa tumalarni bosib, o'nashingi va to'xtatishingiz mumkin bo'lgan movie clip ni yaratish imkoniyatini beradi.

Bu dars sizga sizning muvingizdan to'xtata oladigan, doimiy o'ynovchi musiqaviy lahza (loop)ni yaratishga imkon beradi.

1-qadam. music deb nomlanuvchi movie clip yarating. Birinchi freymni bo'sh qoldiring va unga “blank” belgisini bering. Bir necha freym orqaga chekinib va musik belgilik freym yarating. Freymga (10-misolda) musiqaviy fragment qo'ying. buning uchun ichki musiqaviy bibliotekadan (kursor 10-freymda turibdi, libraries -> sound) yoki ixtiyoriy wav faylni oling (file ->import, keyin windows ->library va yuqorida ko'rsatilgan usulda musiqani oling). Shuni nazarda tutingki, bibliotekadan ixtiyoriy simvolni olib kelish uchun yuqori oynachaga (belgi tasviri tushirilga) bosish kerak, simvollar va ularning nomlari ko'rsatilgan oynachaga emas. 10 freymga “music” belgisi (label)ini qo'ying.

2-qadam. Keling saxnaga o'tamiz (o'ngdagi ko'k strelkacha). Layerni qo'ying (sichqoncha tugmachasini layerning o'ng tomonidagi maydonga bosing va insert->layer ni tanlang). Uni music layer deb ataymiz. Birinchi freymga bibliotekadan(windows-library) olib kelib, o'z movie clip ingizni tashlang. Agar siz hammasini to'g'ri bajargan bo'lsangiz, freym aylanasi to'lgan bo'ladi. Endi bevosita

saxnadagi movie clip ga bosing. Sichqonchani o'ng tugmasi bilan properties ni tanlang va definition oynachasiga "Instance name слово music" deb yozing.

3-qadam. Musiqani yoqish va o'chirish uchun 2 ta tugmacha yarating va ularni mos joylarga qo'ying (saxnaga, albatta). Misolda ular button nomli layerga joylangan.

4-qadam. Musoqani yoqadigan tugmachaga bosing (misolda on tugmachasi), movie clip bilan bajarganingiz singari, xossalarni (properties) tanlang. Unga instance name ni berayotgan vaqtda Action ni tanlang. Keling tugmachaga maqsadni (Tell Target) berishni boshlaymiz:

```
On(Release)
Begin Tell Target [/music]
Goto and Play [music]
End Tell Target
End on
```

Endi tugmachalar sizning misiqaviy movie clip ingizga music belgisi (label) qo'ulgan joyga borish va o'ynash kerakligini aytadi. Bu orqali siz "on" tugmasini bosilganda, musiqa o'ynashiga erishdingiz. So'zma-so'z aytganda siz movie clipga quyidagini aytdingiz: "sichqonchani bosilishiga bu movie clipga bor va music belgisiga o'yna".

5-rasm. Oldingi narsalarning barchasini o'chirish (off) tugmasi uchun ham takrorlaymiz. Faqat boshqacha qiymatlar yozamiz:

```
On(Release)
Begin Tell Target [/music]
Goto and Stop [blank]
End Tell Target
End on
```

O'chirish tugmachasini (off) bosganda tugmacha sizning aniq bir klipngizga "borish va "blank" belgisida to'xtash" kerakligini aytadi.

Rolikni yuklash (Load movie) bu juda foydali komanda, u birinchi rolikning ichida ikkinchi rolik (movie)ni yuklash imkonini beradi. Ayniqsa bu siz musiqani o'z saytingizda foydalamoqchi bo'lganingizda qo'l keladi – musiqani alohida rolikka (movie) joylaysiz va uni birinchi rolikdan turib yuklaysiz yoki to'xtasiz.

Keling aloxida musiqaviy flash rolikni qanday yaratishni misolda ko'raylik.

1-qadam. Doimiy o'ynovchi (looping) musiqagina bo'lgan rolikni (movie) yarating. Uni music.swf nomi bilan saqlang.

2-qadam. Asosiy rolikni oching. Aytaylik, siz musiqa boshidan boshlab o'ynashini hoxlaysiz. Kursorni asosiy rolikdagi ixtiyoriy freymga (bizning misolda bi 1-freym) qo'ying va birinchi kalit-kadrga (keyframe) "Load Movie"komandasini bering (freymga ikki marta bosing yoki freymga o'ng tugmani bosing va Action Load xossasini tanlang).

3-qadam. "Load Movie" maydoniga siz yuklamoqchi bo'lgan fayl nomini kiriting. Aytaylik u "music.swf" bo'lsin. Quyida darajalar oynachasi "Level" joylashgan va biz unga 1 qiymatini beramiz. Agar siz bir nechta roliklarni yuklamoqchi bo'lsangiz, ularga ketma-ket qiymatlar qo'ying. Bunda siz kiritgan son xech qabday rol o'ynamaydi (yani siz birinchisiga 1, ikkinchisiga 100000 berishingiz mumkin). Biz faqat bitta rolikni yuklashimiz kerak. Shunday qilib keeling qiymatni qoldiramiz =1.

4-qadam. Endi siz asosiy rolikka kirishingiz bilan musiqa o'ynay boshlaydi. Hoxlasangiz ikkita tugmacha yaratishingiz mumkin. Birinchi tugmachani bosish levell qiymatli music.swf roligini yuklaydi. Ikkinchi tugmacha 1 qiymatli sizning musiqaviy roligingizni yuklaydi. Bu musiqani yuklash/o'chirishning yana bitta usuli. Xuddi shu yo'l bilan bir nechta musiqaviy roliklarni yuklashingiz va o'chirishingiz mumkin. Masalan, 1-tugmachani bossangiz, movie.swf fayli yuklanadi, 2-sida movie.swf to'xtatiladi va movie2.swf fayli yuklanadi. Flash interaktivlikni skriptlar ishi orqali yoki ma'lum bir holatda roliklar qilish kerakligini aytuvchi instruktsiyalar orqali ulaydi.

Script nima.

Aktsiyalar skripti (*action script*) aktsiyalarni e'lon qiluvchi individual ketma-ketlik orqali qilinadi.

Aktsiyalarni e'lon qilish (*Action statements*) gap bilan bir xil: rolikka instruktsiya va ma'lumotni yetkazuvchi so'zlar kombinatsiyasi. Boshqa istalgan tildagi kabi aktsiyalarni e'lon qilish bu e'lonni hosil qilishda bir qancha tushuncha va qoidalardan foydalanadi (yani insondan nimanidir so'rash uchun unga "ILTAMOS,..., ...ni qil" deyish kerak. Mana shu ILTIMOS so'zi iltimosni bildiruvchi so'z. Aktsiyalar e'loni bilan ham shunday.). Flash e'lonlarni tartib bo'yicha, birinchi e'londan boshlab qo'ya boshlaydi. Sizning ishingiz bu e'lonlarni tartib bo'yicha joylashtirish va parametrlarni to'g'ri ko'rsatish.

Ko'p aktsiyalar faqat bitta instruktsiyaga, masalan, rolikni o'ynash instruktsiyasiga ega bo'ladi. Shunga qaramay aktsiyalar bir nechta e'lonlarni birlashtirish, ko'rsatilgan holat qachon ro'y berishini tekshirish va shundan keyingina aktsiyani bajarish mumkin (yani rolik 10 freym o'tmaguncha xech nima ro'y bermaydi. 10 freym o'tishi bilan qaysidir ko'rsatgich bo'yicha o'tish komandasi beriladi (get URL)).

Siz qiymatlarni saqlash va yangilash uchun o'zgaruvchilar (*variables*) dan foydalanishingiz mumkin. Bo'langan nom sifatida variantlar rolik o'ynayotgan vaqtda o'zgarishi mumkin bo'lgan qiymatlarga ega bo'ladi.

O'zgaruvchilar (*Variables*) sonli hamda harfli ketma-ketlikka (*strings*) ega bo'lishi mumkin. Ma'lumotlarning eng keng tarqalgan tiplari bu URL, foydalanuvchi tomonidan kiritiladigan matn, matematik operatsiyalar natijalari, sichqoncha tugmachasini bosganda u yoki bu hodisaning necha marta bo'lishi.

Skript aktsiyalarining biriktirilishi.

Siz aktsiyani tugmachaga yoki freymga tugmachaning Action belgisiga aktsiyani ko'rsatib yoki freymlar (kadrlar) ning Properties dialog oynasi orqali biriktirib qo'yishingiz mumkin.

Agar siz aktsiyani tugmachaga bog'lagan bo'lsangiz, foydalanuvchi tugmachani bosgandan yoki sichqoncha bilan o'tgandan keyin aktsiya bajariladi. Hodisa sizning roligingiz ko'rsatilgan joyga kelganda ro'y berishi uchun aktsiyani kadr (frame) biriktiring. Kadrlar aktsiyasi (*Frame actions*) pauzalar hosil qilish yoki birinchi rolik tomonidan ikkinchi rolikni yuklash (*load movie*) uchun juda foydali.

Aktsiyalarni ulash.

"Aktsiyalar" (Actions) panelidan tegishli aktsiyani tanlab, ulashingiz mumkin. Agar sizning aktsiyangiz ulashingiz mumkin bo'lgan qo'shimcha parametrlarga ega bo'lsa, parametrlar (*Parameters*) paneli va bu parametrlarning o'zi yozib qo'yiladigan maydondan foydalaning. Parametrlarga bo'liq ravishda qiymatlar

raqamli bo'lishi mumkin yoki harflar ketma-ketligi (co'zlar, iboralar va hokazo) bo'lishi mumkin. Ko'pgina hollarda siz raqam yoki shartlar o'rniga ifodalarni (*expression*) ishlatishingiz mumkin.

To'laroq interaktivlikni yaratish uchun boshqa belgilar aktsiyalari va kadrlar aktsiyalaridan foydalaning. Masalan, animatsiyalangan tugmachani yaratish uchun tugmacha (button)ning ichiga klip (movie clip) joylashtiring.

17. Rolikni namoyish qilish

Siz flash rolikni tugatdingiz. Endi siz uni Webda e'lon qilishga tayyorlanishingiz kerak. Macromedia buni sizga oson bo'lishi uchun Aftershockni yaratdi. U kerakli HTML va Javascript kodlarni va sizning rolingiz internetda ko'rinadigan bo'lishi uchun zarur boshqa hammani yozadi.

Aftershockni qaerdan olish mumkin: Aftershock Macromedia Flash 3 birga taklif qilinadi.

.swf fayllarini Web uchun tayyorlash: Aftershock ni oching. Quyidagi tugmachani bosning:



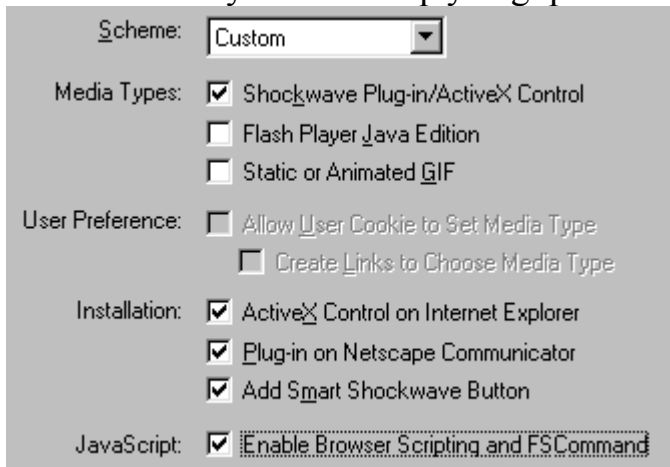
Faylingizga bo'lgan yo'lni ko'rsating, kerakli qiymatlarni kiriting (biz buni quyiroqda ko'ramiz) va save ni bosning.

Tayyor rolikni Aftershockda tahrir qilish: Quyidagi tugmachani bosning va oldinroq Aftershock bilan yaratilgan HTML faylni tanlang (Biz buni qilishni tavsiya qilmaymiz, yana HTMLni yaratgan yaxshiroq, chunki Aftershock komandalarni ikkilantirish xususiyatiga ega va buni orqasidan Web ni ko'rishda muammolar chiqishi mumkin):



Keling, Aftershock dagi barcha belgilashlarni ko'rib chiqamiz:Scripting, Page Layout, Shockwave, Alternate Image, va Java.

Scripting: scripting ko'rsatgichi qanday doirada va qanday holatlarda rolik ko'rinib turishini ko'rsatadi. Sxemani (Scheme) tanlang. Izox: Java faqat Flash 2 roliklari uchun ishlaydi. Odatda quyidagi parametrlardan foydalaniladi:



Nu parametrlar siz Flash3 ni JavaScript bilan "boshqa oynada ochish"ga o'xshab foydalanayotgan bo'lsangiz ham o'rinli. Boshqa holatlarda oshkora ko'rsatilmagan parametrlar ishlatiladi.

Sahifa rejasi (Page Layout): U sizning rolingiz brauzerlarda qanday ko'rinishini belgilaydi. Agar sizga rolik o'lchamini Flashda ko'rsatganingizga

qaraganda orttirish kerak bo'lsa, uni shu yerda bajarishingiz mumkin. Sizga to'la ekranli rolik kerak bo'lsa, 100% ni ko'rsating. Yana "To'la ekranli roliklarni yaratish" ni ham qarang. Tenglashtirish (Alignment) sizning roligingizni qaysi qismi ko'rsatilishini ko'rsatadi. Agar siz Flashda ko'rsatilgan o'lchamdan farqli o'lchamni ko'rsatgan bo'lsangiz, brauzer rolik o'lchamini shunday o'zgartiradiki, rolikning ko'rinishi kerak bo'lmagan ayrim qismlari ko'rina boshlaydi yoki ayrim qismlari qirqib olinadi. (Masalan, agar siz fon sifatida rolik o'lchamidan katta to'rtburchak chizgan bo'lsangiz, uning qirralari ko'rina boshlaydi. Yana agar siz ko'rinmaydiga sohadan boshlanadigan motion qilgan bo'lsangiz, u ham ko'rina boshlaydi). Align da foydalanib, siz roligingizni brauzerning biror bir tomoniga tenglashtira olasiz. URL lar ro'yxati va List Text qidiruv tizimlarida qayd qilingan bo'lishi kerak.

Shockwave: bu yerda siz sizning roligingiz brauzerda o'zini qanday tutishini ko'rsatasiz. siz bu yerda sizning roligingizni bekgraundini boshqa qiymatlarni hex da yozib, o'zgartirishingiz mumkin!

Playback qismi sizning roligingiz birinchi yuklashdan keyin pauza qilishini va sizning roligingiz doimo o'nashini (loop) hozlaysizmi yo'qmi, shuni ko'rsatasiz. Belgilangan "display menu" tanlovida foydalanuvchida sichqoncha o'ng tugmasi bosilishi bilan rolikda yaqinlashtirish, uzoqlashtirish, qayta o'ynash va h.(zoom, rewind) imkoniyatlarini ko'rsatuvchi menyu paydo bo'ladi. Bu tanlov belgilanmaganda esa foydalanuvchi faqat "About Shockwave Flash" ni ko'radi. Device font foydalanuvchi tizimining shriftalridan foydalanuvchi (bu tanlov nima uchun kerakligi unchalik tushunarli emas, chunki Flash rolikda shriftlar har qanday holda ham to'g'ri tasvirlanadi) juda qiziqarli tanlovdir. Quality- bu tanlov kerak, agar siz roligingiz silliq (smoothed) bo'lishingizni istasangiz. Auto-High rolik tezligini aloqa tezligiga moslash imkoniyatini beradi. Yuqori tezlikli aloqalarda rolik juda ajoyib ko'rinadi, tezlik pasaysa, tasvir sifati aloqa tezligiga proporsional ravishda yomonlashadi. Agar sizning roligingiz kichik bo'lsa, High qualitydan foydaangan ma'qul. Window mode da uchta tanlov bor. Odatda "window" qiymatidan foydalaniladi. "Opague" DHTML uchun yaxshi. Transparent (shaffof) bekgraundni shaffof qiladi va rolikdan turib HTMLda nima yozilganligini o'qish mumkin. Shuni ta'kidlash kerakki Transparent tanlovi faqat Internet Explorer 4 yoki undan yuqori versiyalarida ishlaydi. Scale sizga rolikning boshqa o'lchamini berish imkonini beradi. Exact fit (aniq to'ldirish) rolikni o'zgartirmaydi. No border rolikda bor bo'lgan Flashning qirralarini olib tashlaydi. Yani ayrim hollarda foydalanuvchilar sizning roligingizni ishchi sohasini ko'radilar (bu umuman olganda yaxshi emas). Default bu No border ga o'xshash, lekin ishchi soxani ko'rsatmaydi.

Alternate Image: Agar siz animatsion yoki static gifni yaratmoqchi bo'lsangiz, uni shu yerda qiishingiz mumkin. Bu rasm Shockwave pliginasi bo'lmagan foydalanuvchilarda ko'rsatiladi.

Java: agar sizning roligingiz Flash 2 da qilingan bo'lsa va siz Flash Java Playerdan foydalanmoqchi bo'lsangiz, siz uni sozlash(настройки) da ko'rsatishingiz mumkin. Yana sizning roligingiz Java Playerni qaerdan olishini ham ko'rsatishingiz mumkin. Qoidaga ko'ra bu tanlovdan oshkora ko'rsatilmagan holda foydalanishadi.

III Bulim: Adobe PhotoShop grafika va fotomontaj muxarriri.

18. Adobe Photoshop dastur xakida umumiy malumot.

Kompyuter grafikasi 2 xil buladi: **vektorli va rastrli (nuxtali)**. Vektorli grafika muxarrirlariga misol kilib **Adobe Illustrator, Corel Draw va Macromedia Flash** dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dasturlarda rasmlar xar xil chiziklar va kiyshik vektorlardan iborat buladi.

Vektorli grafikada yaratilgan rasmlar logotip, illyustratsiyalar va zastavkalar yaratishda foydalaniladi. Rastrli grafika muxarrirlariga misol kilib **Adobe Photoshop va Paint** dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dastrularda rasmlar mayda kvadrat - piksellardan iborat bulib mozaika xolatida rasmni xosil kiladi. Rastrli grafikadan rakamli fotosuratlar va skanerdon olingan rasmlar bilan ishlash uchun foydalaniladi. Kompyuter grafikada dyuymdagi piksellar soni (**ppi**) asosiy shart buladi. Kancha kuprok piksellar soni bulsa shuncha tasvir sifatlirok buladi. Masalan agar $ppi=72$ bulsa u xolda 1 kvadrat dyuymga 5184 piskel joylashadi va uning xajmi 6 Kb buladi, agar esa $ppi=144$ bulsa u xolda 1 kvadrat dyuymga 20736 piskel joylashadi va endi uning xajmi 21 Kb ga teng buladi. Shu bilan birga monitoring kursatish va printerning chikarish sifati - dyuymga piskellar soni (**dpi**) (72 ëki 96 dpi) va dyuymga chiziklar 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 axamiyatga ega buladi. Rang xolatlari - ranglarni chikarish va kursatish yuli. Rang xolatlari 2 xil buladi: **RGB (kizil, zangor, kuk)** monitorlarda tasvik kursatishda foydalaniladi, **CMYK (xavorang, purpur, sarik, kora)** bosmada foydalaniladi. RGB xolatidagi ranglar soni CMYK xolatga karaganda kuprok.

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

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

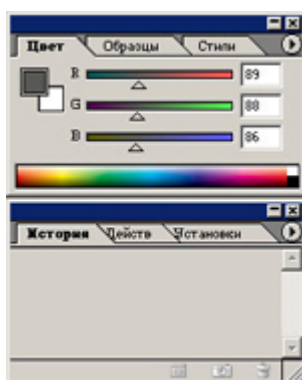


Uning tagida ish kurollarning xususiyatlari soxasi (**Panel Svoystv - Options bar**) joylashgan. Agar ushbu soxa ekranda yuk bulsa uni **Okno**

(Window) menyusidagi **Svoystva (Options)** buyruqi ërdamida ekranga chikarishimiz mumkin.



Xususiyatlar soxasi pastida ish soxasi joylashgan bulib, uning chap tomonida ish kurollar soxasini **(panel Instrumentov - Toolbox)** kurishimiz mumkin. Ish soxasining ung tomonida xar xil ërdamchi soxalar joylanishi mumkin: **Sloi - Layers, İstoriya - History, Kanalı - Channel, Tsveta - Color, Stili - Style, Svoystva kisti - Brushes, Svoystva shrifta - Character** va xokazo. Ushbu soxalarni xam **Okno(Window)** menyusidagi buyruklari ërdamida ekranga chikarishimiz va ekrandan olib tashlashimiz mumkin.



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

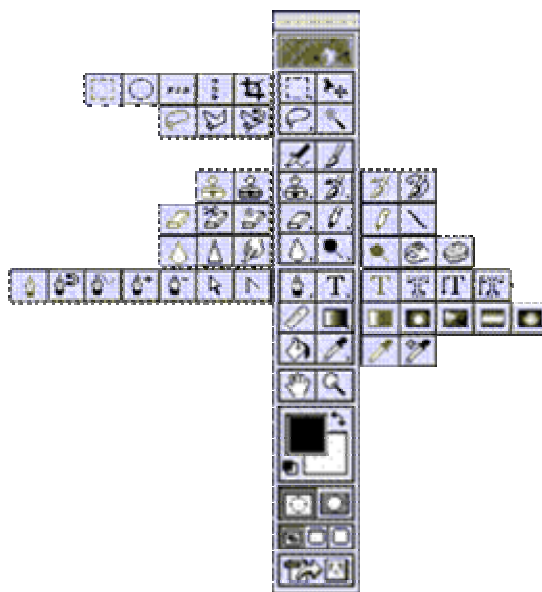


Bu oynada uning nomini **Name**, turini **Preset**, enini **Width**, buyini **Height**, sifatini **Resolution**, ranglar xolatini, orka rangini tanlashimiz kerak


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

19. Adobe Photoshop dasturning ish kurollari. Soxa tanlash.

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



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

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

 **Aloxida satr soxa tanlash - Single row marquee (stroka pikseley) - [M]** - ish soxasidagi aktiv katlamda bitta satrga teng soxani tanlash.


 **Aloxida ustun soxa tanlash - Single column marquee (stolbets pikseley) - [M]** - ish soxasidagi aktiv katlamda bitta ustunga teng soxani tanlash.


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


Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:

- **SHIFT va ALT** - tugmalar xarakatlariga uxshash xolatlarni tanlash

- **Feather** - soxasi ërdamida tanlangan soxa chegaralarini kalinligi.
- **Style** - soxasi ërdamida tanlash xolatini tanlaymiz. **Normal** - cheksiz soxa, **Constrained Aspect Ratio** - ënlari kursatilgan proportsiyalardagi soxa tanlash, **Fixed size** - ënlari kursatilgan kattaligidagi soxa tanlash.

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

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

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

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

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

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

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

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

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- **SHIFT va ALT** tugmalar xarakatlariga uxshash xolatlarni tanlash

- **Tolerance** - soxa tanlashda sexrli taëkchanning sezguvchanligini uzgartirish
- **Anti-Aliased** opsiyasi tanlangan soxaning chegaralar rangini kuzga kurinmas kilib bir biriga moslash
- **Contiguous** opsiyasi tanlangan soxa bita umumiy bulishini ëki bir nechta kismdan iborat bulishini taminlaydi
- **Use All Layers** opsiyasi sexirli taëkchanning soxa tanlaganligi xama katlamlarga tegishli ëki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini taminlaydi


Tanlangan soxa ustidan biz xar xil xarkatlarni bajarishimiz mumkin. Masalan xotiraga kirkib olib ëki nusxa olib yangi katlamga uni kuyishimiz mumkin. Ëki uni xajmini uzgartirish va aylantirishimiz mumkin. Va nixoyat uni ish soxa buylab siljitishimiz mumkin.


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

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

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

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

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

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

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

Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:

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

20. Adobe Photoshop dasturning ish kurollari. Rasm taxrirlash.

Kalam - Pensil (karandash) - [B] - kalam ërdamida chizish.

Muykalam - Paintbrush (kist) - [B] - chizish asosiy ish kuroli. Agar muykalamdan foydalangan vaktida Shift tugmasini bosib sichkoncha bilan chizsak, u xolda tugri chiziklar chiziladi. Shift tugma ërdamida sichkoncha bosib nuxtalarni bir biri bilan boglash xam mumkin. Muykalam bilan chizilgan chiziklar kalamga karaganda chegaralari anik kurinmaydi.

Xususiyatlar satrida quyidagilar aktiv buladi:

- **Brush** - kalam turini va kalinligini tanlash
- **Mode** chiziklarni rasm ustida ëzilish xolatini uzgartirish
- **Opacity** chiziklar kurinmaslik darajasini uzgartirish
- **Auto Erase** - kalam fakat bush soxada chizishi mumkinlagini urnatish
- **Wet Edges** (mokrie kraya - "xul chegaralar") akvarel bilan chizish effekti

Nusxa oluvchi Shtamp - Clone Stamp (kopiruyushiy shtamp) - [S] - rasmning boshka kismiga uxshash soxalar yaratish. Nusxa oluvchi soxani tanlashda Alt tugmadan foydalanamiz.

Nakshli Shtamp - Pattern Stamp (shtamp uzora) - [S] - siz Patterns soxasida tanlangan naksh bilan kursatgan soxani tuldirish. Agar uzi naksh yaratmokchi bulsangiz u xolda birinchidan turtburchak soxa tanlash ish kuroli bilan (Rectangular Marquee) naksh joylashgan soxani tanlaymiz, ikkinchidan

menyu Pravka (Edit) ga kirib uning ichidagi Naznachit uzor (Define Pattern) buyrukni tanlaymiz va natijada shu naksh Patterns soxasida paydo buladi.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

- **Brush** - kalam turini va kalinligini tanlash
- **Mode** chiziklarni rasm ustida ëzilish xolatini uzgartirish
- **Opacity** chiziklar kurinmaslik darajasini uzgartirish
- **Aligned** - nusxa olingan soxani sichkoncha xarakatidan keyin uzgarishi ëki.
- **Use All Layers** opsiyaci sexirli taëkchanning soxa tanlaganligi xama katlamlarga tegishli ëki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini taminlaydi

Oldingi xolatga kaytish - History Brush (kist predistorii) - [Y] - bu ish kurolni tanlashdan oldin siz kaytish kerak bulgan xolatni Predistoriya (History) ërdamchi soxada tanlab belgilab kuëishingiz kerak. Keyin esa ushbu ish kuroil bilan xamma shu xolatdan keyin xarakatlarni kursatilgan soxada uchirishingiz mumkin buladi.

Effektli oldingi xolatga kaytish - Art History Brush (kist predistorii so spetseffektami) - [Y] - oldingi xolatga kaytish ish kuroliga uxshash bulib, farki fakat oldingi xolatga kaytishda xar xil spetseffektlardan foydalaniladi.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

- **Brush** - kalam turini va kalinligini tanlash
- **Mode** chiziklarni rasm ustida ëzilish xolatini uzgartirish
- **Opacity** chiziklar kurinmaslik darajasini uzgartirish
- **Style** spetseffekt xolatini tanlash
- **Fidelity** - ranglardan foydalanish xolati. 100% - rasmdagi ranglar, 0% - ranglar ixtiëriy olinadi
- **Area** - Ìsh kurolning tasir etish soxasi tanlash
- **Spacing** - ish kurolni fakat uxshash rangli soxalarda ishlash ëki xar xil rangli soxalarda xam ishlash.

Aerograf - Airbrush (aerograf) - [J] - pulverizator xolatiga uxshash chizish ish kuroli. Agar aerografdan foydalanish vaktda Shift tugmasini bosib sichkoncha bilan chizsak, u xolda tugri chiziklar chiziladi. Shift tugma ërdamida sichkoncha bosib nuxtalarni bir biri bilan boglash xam mumkin.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- **Brush** - kalam turini va kalinligini tanlash
- **Mode** chiziklarni rasm ustida ëzilish xolatini uzgartirish
- **Pressure** - kraska sepish kuchi.

Uchirgich - Eraser (lastik) - [E] - asosiy katlamda rasm uchirish. Shift tugma ërdamida sichkoncha bosib nuxtalarni bir biri bilan boglash xam mumkin.

Orka rangni uchirgichi - Background Eraser (lastik fona) - [E] - fakat orka rangni uchirish.

Sexirli uchirgich - Magic Eraser (volshebny lastik) - [E] - uxshash rangli soxalarni uchirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- Uchirgich xolatlarini tanlash - muykalam (**Paintbrush** - kist), aerograf (**Airbrush** - aerograf), kalam (**Pencil** - karandash), blok (**Block** - blok). Blok xolatida sichkoncha kursori 16x16 piksel kvadrat kurinishida buladi. Blok kattaligi xech uzgarmaydi, shuning uchun rasmni 1600% masshtabida kurganimizda ushbu blok rasmning 1 piksel kattaliga teng buladi.
- **Tolerance** sezguvchanligi - rang uchirishda sezguvchanligini uzgartirish
- **Protect Foreground Color** oldingi rang uchirilishidan ximoyalanish.
- Uchirish yuli (**Limits**) - fakat cheklangan soxa ichida, (**Discontiguous**) bir xil rangli, (**Contiguous**) muykalam urtasidagi rangli, (**Find Edges**) uxshash rangli chegaralari.
- **Sampling** Uchiriladigan rang tanlash xolatini uzgartirish.
- **Anti-Aliased** Chegaralarni ëyilishi - uchiriladigan soxa chegaralar xolatini uzgartirish.
- **Use All Layers** opsiyasi sexirli uchirgich tasiri xama katlamlarga tegishli ëki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini taminlaydi

- **Opacity** uchirish darajasini uzgartirish

Gradient rang berish - Gradient (gradient) - [G] - gradient ëki bitta rangdan boshkasiga utish rangi bilan tanlangan soxani tuldirish.

Orka rang berish - Paint Bucket (kovsh) - [G] - belgilangan soxani bitta rang ëki naksh (tayër va biz yaratgan) bilan tuldirish.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- **Gradient Editor** gradient rangli xolatlarini uzgartirish
- Gradient turlari: chizikli (**Linear Gradient**), radial (**Radial gradient**), burchakli (Angular gradient), oyna aksli (Reflected gradient), rombli (Diamond gradient)
- **Revers** gradientda birinchi va ikkinchi ranglarni urni bilan almashtirish
- **Dither** gradient rang bilan tuldirilishda chiziklar kurinishini uchirish
- **Transparency** rangsiz soxaga tuxsat berish belgisi.
- Rang bilan tuldirilish turini tanlash rang-Foreground ëki naksh-Pattern
- **Pattern** tuldirilish nakshini tanlash
- **Mode** rang bilan tuldirilish xolatini uzgartirish
- **Opacity** rang bilan tuldirilgan soxaning kurinmaslik darajasini uzgartirish
- **Tolerance** Sezguvchanligi (dopusk) - rang bilan tuldirilishda chegaralarga sezguvchanligini uzgartirish
- **Anti-Aliased** Chegaralarni ëyilishi - rang bilan tuldiriladigan soxa chegaralar xolatini uzgartirish.
- **Contiguous** - fakat chegaralangan soxani rang bilan tuldirish
- **Use All Layers** opsiyasi rang bilan tuldirilishda xama katlamlarda soxa chegaralarini aniklashni taminlaydi

Kontrast kamaytirish - Blur (razmitie) - [R] - kontrastni kamaytirish ëki ranglarni ëyish.

Kontrast kupaytirish - Sharpen (rezkost) - [R] - kontrastni kupaytirish ëki ranglarni aniklashtirish.

Rang tortish - Smudge (razmazivatel) - [R] - rang ëyish ëki tortish.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- **Brush** - sichkoncha kurinishi turini va kalinligini tanlash
- **Mode** ranglarni uzgartirish xolatini sozlash
- **Pressure** ëyish kuchini uzgartirish
- **Use All Layers** opsiyasi ëyilish tasiri xama katlamlarga tegishli ëki fakat asosiy bulgan katlamga tegishligini taminlaydi
- **Finger Painting** rangga botirilgan barmok bilan chizish efektiga utish.

Ochrok kilish - Dodge (osvetlitel) - [O] - tasvir ranglarini ochrok kilish.

Tukrok kilish - Burn (zatemnitel) - [O] - tasvir ranglarini tukrok kilish.

Rang xullash - Sponge (gubka) - [O] - tasvir ranglarini kuchaytirish .

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- **Brush**- sichkoncha kurinishi turini va kalinligini tanlash
- **Range** tasir kursatish lozim bulgan ranglar turini tanlash (Shadows - tuk ranglar, Midtones - xamma ranglar va Highlights -och ranglar).
- **Exposure** ranglarni ochaytirish kuchini uzgartirish.
- **Mode** ranglarni uzgartirish xolatini sozlash (Desaturate - kamaytirish ëki Saturate - kupaytirish).
- **Pressure** ish kurolning tasirining kuchini uzgartirish.

21. Adobe Photoshop dasturning ish kurollari. Matn va grafik shakllar yaratish.

Matn - Type (tekst) - [T] - tasvirga matn kushish. Ushbu ish kurol ishlatilgandan keyin yangi katlam paydo buladi (Text Layer).

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- oddiy matn ëki matn chegaralari xolati

- matn yunalishini uzgartirish
- matn xarflar shaklini uzgartirish
- matn xarflar kurinishini zgartirish (kalin, etik, tagi chizikli)
- matn xarflar kattaligini uzgartirish
- matn chegaralar turini uzgartirish
- matn abzatsda joylanishi: chap, urta eki ung tomon buyicha
- matn rangini uzgartirish soxasi
- Warp Text - matn kiyshaytirish xolatlari
- Palettes tugmasi - matn xususiyatlarini uzgartirish oynasi bilan ishlash

Turtburchak - Rectangle (pryamougolnik) - [U] - turtburchak chizish.

Aylandimon turtburchak - Rounded Rectangle (skruglenniy pryamougolnik) - [U] - aylandimon turtburchak chizish. Xususiyatlar satrida burchaklar radiusini uzgartirish soxasi - Radius paydo buladi.

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

Kupburchak - Polygon (mnogougolnik) - [U] - kupburchak chizish. Kupburchak tomonlarning sonini Sides soxa erdamida kursatish mumkin.

Chizik - Line (liniya) - [U] - tugri chizik chizish. Chizik kalinligini Weight soxa rdamida uzgartirish mumkin.

Maxsus shakllar - Custom Shape (proizvolnaya figura) - [U] - xar xil tayer shakllar chizish. Xususiyatlar satridagi Shape soxasi erdamida kerakli shaklni tanlashimiz mumkin.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- shakl chizilish xolatini uzgartirish tugmalari (yangi katlamda - **Create New Shape Layer**, fakat yul - **Create New Work Path**, aktiv katlamda - **Filled Region**)
- shakl turini tanlash tugmalari.
- shakl chizish yullari (**Unconstrained** - ixtieriy, **Square** - teng tomonli, **Fixed Size** - kursatilgan razmerli, **Proportional** - proportsiyali).
- **Layer Style** - rang bilan buyash turi

Kul - Hand (ruka) - [H] - agar rasm ekranga tulik sigmasa u xolda bu ish kurolni tanlab sichkoncha ërdamida rasmni siljitish mumkin. Rasmni ekranning ung va pastki kismlarda joylashgan kurib chikish soxalar orkali xam siljitish mumkin, ammo bu ish kurol ërdamida siljitish kulayrok va bu ish kurolni xoxlagan vaktida "bush joy" (probel) tugmasini bosib turib vaktinchaga ëkib turish mumkin. Bush joyni kuyvorsangiz ish kurol yana avvaldagi xolatga kaytadi.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

- **Actual Pixels [Ctrl+Alt+0]** - 100% ekran xolatiga utish tugmasi , ushbu xolatda rasmning 1 piksel ekrandagi 1 pikselga mos buladi
- **Fit On Screen [Ctrl+0]** - tulik ekran xolatiga utish tushmasi. Bu tugma ërdamida rasm oyna xajmigacha chuziladi.
- **Print Size** - kogozga bosma (pechatlanib) chikganda kanday chikishini kursatuvchi tugma.

Lupa - Zoom (lupa) - [Z] - ekrandagi rasmni kurish masshtab foizini uzgartirish mumkin. Yakinlashtirish uchun sichkoncha bilan kerakli rasm kismiga kursatib bir marta bosish kerak, ëki yakinrok kurish kerak bulgan soxani sichkoncha bilan bosib turib tanlash kerak. Agar esa uzoklashtirish kerak bulsa u xolda klaviaturada **Alt** tugmasini bosib turib sichkoncha bilan rasmga bir marta bosamiz. Ushbu ërdamchi tugma xarakatlarni tezkor tugmalar orkali xam bajarish mumkin: **Zoom In [Ctrl+Plus]** - rasmni yakinlashtirish, **Zoom Out [Ctrl+Minus]** - rasmni uzoklashtirish, **Actual Pixels [Ctrl+Alt+0]** - rasmni 100% ekran xolatiga utish tugmasi, **Ctrl+Alt+Plus** - rasmni oyna bilan birgalikda kattalashtirish, **Ctrl+Alt+Minus** - rasmni oyna bilan birgalikda kichkinalashtirish, **Fit On Screen [Ctrl+0]** - rasm va oynani tulik ekran xolatiga utkazish.

Xususiyatlar satrida kuydagilar aktiv buladi:

- **Resize Windows To Fit** - rasmni oyna bilan birga uzgarish xolatini ëkish.
- **Ignore Palettes** - oyna kattalashganda ung tomondagi ërdamchi soxalar orkasiga utish mumkinligi ëki mumkin emasligini uzgartirish.
- **Actual Pixels [Ctrl+Alt+0]** - 100% ekran xolatiga utish tugmasi , ushbu xolatda rasmning 1 piksel ekrandagi 1 pikselga mos buladi.
- **Fit On Screen [Ctrl+0]** - tulik ekran xolatiga utish tushmasi. Bu tugma ërdamida rasm oyna xajmigacha chuziladi.
- **Print Size** - kogozga bosma (pechatlanib) chikganda kanday chikishini kursatuvchi tugma.

Pero - Pen (pero) - [P] - sichkoncha ërdamida nuktalar orkali shaklni yaratish.

Íxtiëriy pero - Freeform Pen (proizvolnoe pero) - [P] - sichkoncha ërdamida xarakat orkali shaklni yaratish.

Yangi nukta kushish - Add Anchor Point (dobavit tochku) - [net] - sichkoncha ërdamida shaklga yangi burilish nukta kushish.

Nukta uchirish - Delete Anchor Point (udalit tochku) - [net] - sichkoncha ërdamida shakldan burilish nuktasini uchirish.

Nukta uzgartirish - Convert Point (preobrazovat tochku) - [net] - shakl nuqtalarining joylanishini uzgartirish (chuzish).

Ízoxlar - Notes (zametki) - [N] - rasm ixtiëriy soxasiga matnli izox kushish.

Tovush izoxlar - Audio Annotation (zvukovoe opisanie) - [N] - rasm ixtiëriy soxasiga tovush izoxni mikrafon orkali kushish. Paydo bulgan oynada Start tugmasini bosib ëzishni boshlaymiz, tuxtatish uchun Stop tugmasini bosamiz, ëzish oynasidan chikib ketish uchun Cancel tugmasini bosamiz.

Tomizgich (pipetka) - Eyedropper (pipetka) - [I] - ixtiëriy rangni kayta asosiy rang kilib tanlash imkoniyatini yaratadi. Agar sizga orka rang kilib tanlash kerak bolsa u xolda Alt tugmasini bosib turishingiz shart buladi.

Ranglarni solishtirish - Color Sampler (sravnenie tsvetov) - [I] - Info ërdamchi soxada 4 nuqtalar ranglari xakidagi malumotlarni kursatish imkoniyatini yaratadi. Nuktani sichkoncha ërdamida kuyamiz, uchirish uchun esa Alt tugmasini bosib turib sichkoncha bin nuqtaga bosish kerak.

Chizgich- Measure (izmeritel) - [I] - rasmdagi masofani aniklash uchun kullaniladi. Agar Alt tugmasidan foydalanib chizgich boshidan ëki oxiridan yana bitta chizik chizish mumkin va u ërdamida transportir sifatida foydalansa buladi, chunki ikkita chiziklar xosil kilgan burchak ulchamini kursatadi.

Xususiyatlar satrida quydagilar aktiv buladi:

- boshlovchi nukta koordinatalari (X, Y)
- birinchi nuqtadan ikkinchisigacha bulgan masofa vertikal va gorizontal buyicha (W, H)
- X uki buyicha egilish burchagi (A)
- birinchi nuqtadan ikkinchisigacha bulgan masofa (D1)
- birinchi nuqtadan uchinchigacha bulgan masofa (transportirdan foydalanganda) (D2)
- **Clear** - chizgichni uchirish tugmasi

Ushbu tugma bir nechta amalni bajaradi:

- 1) **Asosiy rangni tanlash - Set Foreground Color (vibrat tsvet perednego plana)** - ustki turgan rang kursatkichini (turtburchagini) bir marta bosib, xosil bulgan oynadan rang tanlaymiz.
- 2) **Orka ěki ichki rang tanlash - Set Background Color (vibrat tsvet fona)** - pastki turgan rang kursatkichini (turtburchagini) bir marta bosib, xosil bulgan oynadan rang tanlaymiz.
- 3) **Asosiy va orka ranglarni uzgartirish Switch Foreground and Background Colors (pereklyuchit tsvet perednego plana i tsvet fona) [X]** - asosiy va orka ranglar kursatkichlari (turtburchaklari) ustida joylashgan strelka ěrdamida asosiy va orka ranglarni uzaro urnini uzgartirish.
- 4) **Avtomatik asosiy va orka ranglarni kora va okga utkazish - Default Foreground and Background Colors (ustanovit tsvet perednego plana i tsvet fona po umolchaniyu) [D]** - asosiy va orka ranglar kursatkichlari (turtburchaklari) tagida joylashgan kichkina belgilar ěrdamida asosiy rangni - kora, orka rangni esa okga utkazish.

Ekran xolati - Screen Mode (rejim ekrana) - [F] - ekran xolatini uzgartirish tugmasi. Birinchi **standart xolat** - standartniy (Standard Screen Mode) - asosiy xolat, rasm oynasi, menyu satri, ish kurollar soxasi va ěrdamchi soxalar kurinadigan xolat. Ikkinchi **menyuli tulik ekran xolati** - polnoekranniye so strokoy menyu programmi (Full Screen Mode with Menu Bar) - tulik ekran xolati, nom satri, oyna chegaralari, malumotlar satri va kurib chikish soxalari kurinmaydi. Uchinchi **menyusiz tulik ekran xolati** - polnoekranniye (Full Screen Mode) - tulik ekran xolati, oldingiga karaganda menyu satri xam kurinmaydigan xolat.

ImageReady dasturga utish - Jump to ImageReady (pereklyuchitsya v ImageReady) - [Ctrl+Shift+M] - ochik rasmni ImageReady dasturga utkazadi va unda taxrirlashni davom etishga imkoniyat yaratadi.

22. Adobe Photoshop dasturning menyusi. Menyu Image - Obraz, Select - Vıbor va Edit - Redaktirovanie.

Rasm ranlarini, xajmini va boshka xususiyatlarini uzgartirish uchun maxsum menyu bulimi **Image** buyruklaridan foydalanish kerak. Bulardan eng asosiylar bilan tanishaylik:

- **Rejim - Rejim (Mode)** - buyrugi rasm rejimini uzgartirish. Asosiy rejimlar:
 - Grayscale** - kul rang xolatiga utkazish,
 - Indexed Color** - kursatilgan ranglar soni xolatiga utkazish (256 gacha),
 - CMYK Color** - turta asosiy ranlar orkali kodlash (moviy, sarik, kora va kizgish ranglar),
 - RGB Color** - uchta asosiy ranglar orkali kodlash (kizil, yashil, kuk)

- **Taxrirlash - Korektirovka (Adjust)** - bu bulimda joylashgan buyruklarni aksariyati rasmni ranglar ustidan xar xil taxrirlash amallarni bajarish uchun ërdam beradi:
Urovni - Levels - Nastroyka urovnya (nu, eto, kak bi, yarkost)
Avtourovni - Auto Levels - To je samoe, no avtomaticheskii
Avtokontrast - Auto Contrast - Avtomaticheskaya nastroyka kontrasta
Tsvetovoy balans - Color Balance - Tsvetovoy balans
Yarkost/Kotrast - Bright/Consrast - Yarkost i kontrast
Ottenok/Nasishennost - Hue/Sturation - Pozvolyaet kak bi "smeshat" tsveta
Zamenit tsvet - Replace Color - Mojno izmenit kakoy-to opredelennyi tsvet v risunke
Variations - Eto prekrasnaya vesh dlya tex, komu len dumat. Zdes mojno nastroit tsvetovoy balans, kontrast i nasishennost. Samoe priyatnoe, chto vam srazu pokazivayut neskolko variantov izmeneniya. Ostaetsya tolko vibrat, kakoy vam bolshe nravitsya. Posle togo, kak viberete, vam predlojat eshe varianti. Krome variantov, na ekrane prisutstvuet ishodnoe i poluchivsheesya na danniy moment izobrajenie.
- **Image Size** İzmenenie razmera kartinki. Mojno izmenyat s soxraneniem proporsiy i bez. Videleniya zdes ne uchitvayutsya.
- **Rotate Canvas** Razvoroti, povoroti, otrajeniya vsej kartinki tselikom.

Soxa tanlash - bu fotomontajning eng asosiy xarakatlardan biri. Shuning uchun bu xarakatlarga doir bulgan **Select** menyu bulim buyruklari bilan yakinrok tanishaymiz. Soxa tanlash ish kurollar bilan biz yukoridagi mavzularda tanishganmiz. Ushbu ish kurollar bilan rasmning ixtiriy soxa tanlaganimizda, u punktir chiziklar bilan chegaralanib kurinadi.

Agar shu tanlangan soxaga yana boshka ixtiëriy soxani kushish uchun, **Shift** tugmasini bosib kushimcha soxani tanlaymiz.

Agar esa shu tanlangan soxadan bir kismini tanlangandan chikarib olish uchun, **Alt** tugmasini bosib shu soxani tanlaymiz.

Endi **Select** menyusining asosiy buyruklari bilan tanishaylik.

- **Xammasini tanlash - Vse (All) -{Ctrl+A}**- butun rasm soxasini tanlash.
- **Tanlashdan chikarish - Razotmenit (Deselect) -{Ctrl+D}**- Tanlangan soxani bekor kilish.
- **Tanlashni ogdarish - İnversiya (Inverse)** - Tanlangan soxani tanlovdan chikarib, tanlanmagan soxani tanlash.

- **Rang orkali tanlash - Diapazon tsvetov (Color Range)** - Rang asosida tanlash. Sexirli taëkcha rdamchi tugmaga uxshash xolatida ishlaydi.
- **Chegaralar - Rastushevka (Feather)** - tanlangan soxaning chegaralari kalinligini aniklash.
- **Uzgartirishlar - İzmenit (Modify)** - tanlangan soxani xar xil xolatlar bilan uzgartirish. Asosiy xolatlar: **Chegaralar - Ramka (Border)** - Tanlangan soxa chegaralari buyicha siz kursatgan xajmda tanlangan ramka soxasini yaratadi. **Chegara silliklashtirish - Sglajivanie (Smooth)** - Tanlangan soxaning burchakli chegaralarini yumshok va silliklashtiradi. **Kattalashtirish - Rastyanut (Expand)** - Tanlangan soxani siz kursatgan masofani proportsional kattalashtiradi. **Kichkinalashtirish - Svernut (Contract)** - Tanlangan soxani siz kursatgan masofani proportsional kichkinalashtiradi.
- **Ënidagilarni kushish - Smejnie pikseli (Grow)** - Ënida joylashgan uxshash ranglarni xam tanlangan soxaga kushish.
- **Uxshashlarni kushish - Sxoje pikseli (Similar)** - ixtiëriy joyda joylashgan uxshash ranglar soxalarini tanlangan soxaga kushish.
- **Tanlangan soxani uzgartirish - Preobrazovat videlenie (Transform Selection)** - tanlangan soxani ixtiëriy xolatda chuzish va uzgartirish.

Tanlangan soxaning shaklini uzgartirish va u ustidan xar xil amallarni bajarish mumkin. Buning uchun bizga **Redaktirovar - Edit** menyu buyruklari bizga ërdam beradi. Masalan tanlangan soxa nusxasini xotiraga olish va kirkib olish (**Kopirovat-Copy, Virezat-Cut**), xotiradan chikarish (**Vstavit-Paste**). Endi kolgan buyruklar bilan tanishaylik:

- **Erkin uzgartirish - Svobodnoe preobrazovanie (Free Transform)**- ushbu buyruk natijasida tanlangan soxa ëki rasm chegaralarida maxsus nuxtalar paydo buladi. Ular ërdamida tanlangan soxani chuzish, egeltirish, aylantirish va boshka xarakatlarni bajarishimiz mumkin.
- **Uzgartirish - Preobrazovanie (Transform)**- ushbu buyruk ichida bir nechta imkoniyatlar mavjud:

Scale	-	İzmenenie razmerov	po	gorizontali	i	vertikali
Rotate						Vrashenie
Skew	-	Ottyagivanie	odnogo	iz		uglov
Distort	-	Ottyagivanie	neskolkix			uglov
Perspective			Effekt			perspektivi
Numeric	-	Modifikatsiya pri pomoshi	zadaniya	chislennix		znacheniy
Rotate	180	-	Povorot	na	180	gradusov

Flip Horizontal - Razvorot po gorizontali
Flip Vertical - Razvorot po vertikali

Kak vidno, primeniv neskolkto punktov iz etogo menyuu, mojno sdelat ochen mnogo. Mojno sdelat fotomontaj. Pri pomoshi vidleniya i redaktirovaniya mojno iz neskolkix fotografii vzyat raznie predmeti i lyudey i sovместit ix na odnoy. Esli xorosho potrenirovatsya, mojno delat xoroshie kompromati. Naprimer, vozmem fotografiyu bani... xotya, eto otdelnaya tema.

23. Adobe Photoshop dasturning menyusi. Menyuu Layer - Sloi va Filtr - Filtr

Menyuu Layer Sloi: raspredeleniya izobrajeniya na sloyax, otobrajenie sloev v dokumente, kak pokazivat i pryatat sloi, vidlenie sloev, pereimenovanie sloev, redaktirovanie fonovogo sloya, izmenenie rejima otobrajeniya pozrachnix oblastey sloya, dobavlenie novogo sloya. **RASPREDELENIE IZOBRAJENIYA NA SLOYAX V Adobe Photoshop** izobrajeniya mogut sodержat odin ili neskolkto sloev. Novie fayli sozdayutsya s sloem zadnego plana (background), kotoryy mojno preobrazovat v obichnyy. Esli otskanirovat kartinku i otkrit ee v Photoshop, ona pomeshatsya na zadniy plan. Sloi v Photoshop mojno sravnit s listami prozrachnoy plenki s nanesennimi na nix fragmentami izobrajeniya - slojite takie listi stopkoy, i pered Vami polnaya kartina. Fragmenti mojno redaktirovat, menyat mestami ili udalyat otdelnie listi plenki bez usherba dlya tselostnosti risunka. Poryadok raspolojeniya sloev nazivaetsya posledovatelnostyu. Ona opredelyaet obshiy karakter izobrajeniya. Chtoby kakie-to predmeti naxodilis na perednem plane i zakrivali soboy drugie, prosto izmenite posledovatelnost sloev. **OTOBRAJENIE SLOEV V DOKUMENTE** Iznachalno pustie sloi prozrachni. S poyavleniem na sloe izobrajeniya (pikselov) prozrachnost narushatsya. Pro-zrachnie oblasti sloya otobrajaysya na ekrane v vide kletchatogo uzora. < br> **PANEL LAYERS** Panel Layers (Sloi) slujit dlya upravleniya sloyami dokumenta: pozvolyaet sozdavat novie sloi, menyat mestami sushestvuyushie, udalyat ili obedinyat ix, a takje sozdavat interesnie effek-ti s pomoshyu rejimov nalojeniya. 1 Esli panel Layers (Sloi) ne vidna, vizovite ee komandoy Window > Show Layers (Okno > Pokazat sloi). 2 V sluchae neobxodimosti shelknite koreshok Layers, i vkladka sloev viydet na peredniy plan. 3 Shelknuv knopku razvertivaniya v verxnem pravom uglu titulnoy stroki, raskroyte panel polnostyu. (Razmer paneli zavisit ot kolichestva sloev v dokumente.) Na paneli sverxu vniz otobrajaysya vse sloi aktivnogo dokumenta. Sleva ot zagolovka sloya naxoditsya ego miniatyura, avtomatichieski obnovlyayushayasya pri vnesenii v izobrajenie izmeneniy. **KAK POKAZIVAT I PRYATAT SLOI** Piktogramma "glaz" v levom vertikal-nom ryadu paneli oznachaet, chtto danniy sloy vidim. Shelkaya eti

piktogrammi, možno pryatat ili pokazivat svyazannie s nimi sloi. Protyagivanie vdol vertikalnogo ryada vklyuchaet i otklyucha-et srazu neskolko sloev. 1 Protyanite po "glazam" sverxu vniz, chtobi stali vidni vse sloi izobrajeniya. 2 Snova protyanite po "glazam" - sloi stanut nevidimimi, i izobrajenie is-cheznet s ekrana. Esli vse sloi spryatani, oblast, zanima-emaya izobrajeniem, prozrachna, o chem svidetelstvuet kletchatiy uzor. 3 Shelkaya "glaz" naprotiv otdelnyx sloev ili protyagivaya srazu po neskol-kim piktogrammam sverxu vniz, poprobuyte vivesti na ekran razlichnie kombinatsii sloev. 4 Protyanuv po vertikalnomu ryadu "glaz", otklyuchite srazu vse sloi izobra-jeniya. Možno ostavit tolko odin sloy, a vse ostalnie spryatat. 5 Pri najatoy klavishe ili Alt shelknite "glaz" naprotiv sloya, kotoryy Vi xotite ostavit, - vse ostalnie sloi stano-vyatsya nevidimimi. 6 Chtobi snova pokazat vse sloi, na-jmite klavishu Option (Macintosh) ili Alt (Windows) i shelknite tot je "glaz".

VIDELENIÉ SLOEV Sloi videlyayutsya i redaktiruyutsya po od-nomu. Videlennyi sloy nazivaetsya ak-tivnim. Kogda sloy aktiven, protiv ego zagolovka v vertikalnom ryadu sprava ot "glaza" poyavlyaetsya piktogramma "kist".

IZMENENIE POSLEDOVATELNOSTI SLOEV Chtobi izmenit poryadok razmesheniya otdelnyx elementov izobrajeniya, dostatochno izmenit posledovatelnost slo-ev.

PEREIMENOVANIE SLOEV Dialogovoe okno Layer Options (Para-metri sloya) pozvolyaet pereimenovivat sloi. 1 Dvajdi shelknite kakoy-libo sloy na pane-li Layers. 2 V otkrivshemsya dialogovom okne Layer Options vvedite novoe nazvanie i shelknite knopku OK. 3 Komandoy File > Save soxranite rabotu.

REDAKTIROVANIE FONOVOGO SLOYa Po umolchaniyu sloi zadnego plana (background) vseгда samiy nijniy na pa-neli Layers i ne mojet bit peremeshen, a ego nazvanie otobrajaetsya kursivom. Pri popitke peremestit sloy zadnego plana poyavlyaetsya piktogramma, predup-rejdayushaya o nevozmojnosti zadumanno-go deystviya. Chtobi peredvinut zadniy plan ili izmenit stepen ego neproz-rachnosti, pridetsya snachala preobrazo-vat ego v obichniy sloy putem prostogo pereimenovaniya. 1 Dvoynim shelchkom sloya background na paneli Layers vizovite dialogovoe okno Make Layer (Obrazovat sloy). 2 Vvedite nazvanie i shelch-kom knopki OK zakroyte dialogovoe okno. Teper sloy zadnego plana pere-imenovan, i ego možno redaktirovat, kak lyuboy drugoy.

IZMENENIE REJIMA OTOBRAJENIYa **PROZRACHNIX OBLASTEY SLOYa** Mi uje govorili, chto prozrachnie obla-sti sloya ili izobrajeniya predstavleni v vide kletchatogo uzora. Vi možete iz-menit tsvet ili razmer kletok ili ubrat ix voobshe. 1 Uderjivaya klavishu Alt, shelknite "glaz" naprotiv kakogo-libo sloya, chtobi sprya-tat vse sloi, krome etogo. Viberite komandu File > Preferences > Transparency & Gamut (Fayl > Ustanov-ki > Prozrachnost i tsvetovoy oxvat). Chtobi umenshit razmer kletki, v spiske Grid Size (Setka) viberite variant Small (Melkaya) V spiske Grid Color (Tsveta) viberite odin iz predlojennix tsvetov. Poeksperimentiruyte s razmerom i tsvetami kletchatogo uzora. Prejde chem zakrit dialogovoe okno Transparency & Gamut, v spiske Grid Size (Setka) viberite variant None (He zada-na), chtobi otklyuchit

otobrajenie klet-chatogo uzora. Primechanie: Esli v pole Grid Size (Setka) vybrat variant None (He zadana), prozrachnie oblasti sloya budut predstavleni belim tsvetom. Shelknuv knopku OK, zakroyte dialogovoe okno. DOBAVLENIE NOVOGO SLOYA V menu paneli Layers viberite New Layer (Noviy sloy). REJIMI NALOZENI SLOEV Normal/Normalniy Dissolve/Rastvorenienie Multiply/Umnozenie Screen/Osvetlenie Overlay/Perekritie Soft light/Myagkiy svet Hard light/jestkiy svet Color Dodge/Osvelenie osnovi Color Burn/Zatemnenie osnovi Darken/Zamena temnim Lighten/Zamena svetlim Exclusion/Isklyuchenie Hue/Tsvetovoy ton Saturate/Nasishennost Color/Tsvetnost Luminosity/Yarkost Sloi v rastrovom redaktore - eto kruto! Eto daet vozmozhnosti, kotorie ranshe bili tolko v vektornoy grafike. Itak, chto je takoe sloi? Predstavte sebe, chto u vas na stole neskolko kuskov okonnogo stekla, polojennix drug na druga. Na kajdom stekle vi chto-to narisovali markerom (risovat karandashom na steklax mne eshe ne udavalos) i teper smotrite na vse eto delo sverxu. Schitayte, chto stekla - eto i est sloi. Sloy mojno sdelat nevidimim, t.e. vitashit steklo iz stopki i ubrat ego podalshe. Sloi mojno pomenyat mestami i togda risunki budut perekrivat drug druga inache. Mojno risovat tolko na odnom sloe, sovershenno ne zatragivaya drugix. Estestvenno, chto esli vi zakrasite kakoy-to sloy sploshnim risunkom bez dirok, to vi ne uvidite, chto narisovano na nijnix sloyax. Xotya mojno sdelat sloy poluprozrachnim. Esli risunki sostoyat, v osnovnom, iz liniy i nezakrashennix oblastey, to u vas budet prosvechivat stol. V Photoshop skatert na stole v serobeluyu kletochku. Esli vam ne xochetsya sozertsat etu skatert, to podlojite v samiy niz sloy, polnostyu zakrashenniy belim tsvetom. Soxranit risunok so sloyami mojno tolko v nekotoryx spetsialnix formatax. Tak chto, dlya podgotovki risunka k publikatsii v Internet, vam pridetsya ego perevesti v kakoy-to drugoy format bez sloev (v GIF ili JPEG). Dlya raboti so sloyami est spetsialnaya palitra Layers. Na ney viden spisok vsekh sloev, s ix nazvaniyami i umenshennimi izobrajeniyami. Esli ryadom so sloem izobrajen glaz, eto znachit, chto sloy vklyuchen. Esli ryadom so sloem izobrajena kist, to znachit, esli vi budete zanimatsya redaktirovaniem, to redaktirovat vi budete imenno etot sloy. Bukva T oboznachaet, chto sloy tekstoviy. Tekst v sloyax xranitsya ne kak nabor toчек, a imenno kak tekst, kotoryy mojno redaktirovat (tak budet, poka vi ne solete tekst s obichnim sloem). Esli stoit bukva f, znachit, na sloe est "effekt". Optsii dlya sloya mojno zadat, shelknuv na nem pravoy knopkoy mishki i vibrav v poyavivshemsya menu Layer Options. Zdes mojno zadat prozrachnost sloya, rejimi nalozeniya i t.d. Estestvenno, sloi mojno udalyat i sozdavat novie. Sloi mojno menyat mestami. Menu Layers Dlya raboti so sloyami est menu Layers. Mnogoe iz togo, chto zdes est, mojno sdelat i v paneli Layers pri pomoshi xitroumnix manipuliyatsiy s mishkoy. " New - Sozdat noviy sloy " Duplicate Layer - Sdelat kopiyu sloya " Delete Layer - Udalit sloy " Layers Option - Zadat optsii sloya " Effect > Chego_to_tam - Zadanie effektov mejdu sloyami (podrobnee chut nije) " Arrange >

Chego_to_tam - Peremeshenie sloev vverx ili vniz " Merge Down - Sliyanie dvux sloev v odin

§23. Effekty i filtry Filtry v Photoshop pozvolyayut iskajat, izmenyat, stilizirovat, modifitsirovat i t.p. vashi izobrajaniya. V Photoshop vxodit ochen bolshoy nabor filtrov, a esli daje vam ix pokajetsya malo, to mojno dostat i ustanovit dopolnitelnie. Chtobi ix vizvat, vam nujno zayti v menyuu Filter, vibrat tam gruppu filtrov, a zatem vibrat sam filtr. Posle vibora, filtr primenitsya k vashemu risunku ili videlennomu uchastku. U mnogix filtrov est dialogi nastroek. Chasto mojno proizvodit nastroyku filtra i odnovremenno nablyudat rezultat. Rassmotrim osnovnie gruppi filtrov, i popitaemsya ix opisat. Xotya, esli chestno, to slovami opisat filtry dovolno trudno. O nix nado ne rasskazivat, a smotret na rezultati. Tak chto, posle togo, kak zakonchite chitat etot razdel, poigrayte sami s filtrami. Chtobi polnostyu razobrattsya so vsemi filtrami, nado potratit ne odin den. Chasto, chtobi vibrat podxodyashiy filtr, prixoditsya vibirat ix metodom perebora. A bivaet ne yasno, chto je xochetsya poluchit, togda tem bolee mojno proizvolno vibirat filtry i smotret, chto poluchitsya. " Artistic - Imitatsiya raznix priemov risovaniya " Blur - Razmitie, razmazivanie. " Brush Strokes - Imitatsiya raboty kisty. " Distort - Deformatsiya. " Noise - Rabota s shumom i defektami. Dobavlenie i udalenie. " Pixelate - Rabota s pikselyami. Obединenie piksley po raznim zakonom. Stilizatsiya. " Render - Vsyakie iskusstvennie effekty. Bliki, otsvetki, oblachka. " Sharpen - Delaet izobrajenie bolee rezkim. " Sketch - Imitatsiya vsyakix stiley i priemov " Stilize - Toje imitatsiya vsyakix stiley i priemov. " Texture - Sozdanie tekstur.