U. YULDASHEV, M. MAMARAJABOV, S.Q. TURSUNOV

# PEDAGOGIK WEB-DIZAYN



TOSHKENT - 2013

31

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

# U. YULDASHEV, M. MAMARAJABOV, S.Q. TURSUNOV

# PEDAGOGIK WEB-DIZAYN

Oʻzbekiston Respublikasi Oliy va oʻrta maxsus ta'lim vazirligi tomonidan axborot texnologiyalari mutaxassisligi magistratura yoʻnalishi •5A110701 – boʻyicha pedagogika universitetining talabalari uchun oʻquv qoʻllanma sifatida tavsiya etilgan



UOʻK 004(075) KBK 32.973.26-018.2 Y-31

# Mualliflar:

T.f.d., professor – U. Yuldashev, p.f.n., dotsent – M. Mamarajabov, p.f.n., dotsent – S.Q. Tursunov

> Mas'ul muharrir: dotsent R.R. Boqiyev

> > . م

ISBN 978-9943-4211-9-6

#### KIRISH

Web-saytlarni yaratish va undan foydalanish ta'lim tizimida ham muhim ahamiyat kasb etadi. Ta'limda web-saytlardan nafaqat tijorat voki namovish vositasi sifatida, balki bilim berish magsadlarida ham foydalaniladi. Albatta bunda ta'lim masofadan turib amalga oshiriladi. Bunday ta'lim berish jarayoni o'qituvchi va o'quvchi to'g'ridan-to'g'ri muloqot qilmasdan olib boriladi. Buning uchun ta'lim beruvchi (oliy oʻquv yurti, maktab va boshqalar) oʻqitiladigan predmetga tegishli ma'lumotlarni web-sahifalarga har xil ko'rinishlarda (matn. rasm, jadval, animatsiva, tovushli ma'lumot va xatto video tasma ko'rinishida) joylashi kerak. Oʻquvchi esa dunyoning xohlagan joyidan turib Internet orgali bu ma'lumotlardan bilim olishi mumkin. Ta'limning bunday koʻrinishi masofaviy ta'lim deb yuritiladi. Bugungi kunda masofaviy ta'lim dunyoning ko'plab rivojlangan davlatlarida qo'llanilib kelinmoqda. Masofaviy ta'limdan foydalanish natijasida vaqt va pulni tejash, ortiqcha ovvoragarchiliklarsiz bilim olish imkoniyatlariga ega bo'linadi. Bunday imkoniyatlarni bizga web-sahifalar varatib beradi. Ma'lum predmetga tegishli ma'lumotlarni (matn. rasm. jadval. animatsiya va boshqalarni) sahifalarga joylab, ularni doimiy ravishda to'ldirib, yangilab borish, o'quvchilarni bilimlarini baholash uchun nazorat test savollarini kiritish imkoniyatlari mavjud. Buning natijasida o guychining olgan bilimini nazorat qilish, baholash imkoniyatlari paydo boʻladi. Bu esa web-texnologiyadan ta'limda foydalanishning eng optimal variantlaridan biri hisoblanadi.

Ushbu qoʻllanmada ana shunday Web-saytlarni yaratishda qoʻllaniladigan Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Corel Draw, Adobe PhotoShop dasturlari va HTML – gipermatnlarni belgilash tilidan foydalanish imkoniyatlari haqida ma'lumot berilgan. Professional dasturlar qatoriga kiruvchi Dreamweaver dasturi oʻzining barcha imkoniyatlari bilan har qanday murakkablik va masshtabdagi Websahifalarni yaratish va oʻzgartirishga qodir. U vizual loyihalash (WYSIWYG) rejimini ta'minlab, dastlabki matnli WEB – hujjatlarning juda aniq ishlashi bilan ajralib turadi va katta tarmoqli loyihalarni qoʻllab-quvvatlovchi ichki qurilgan vositalarga ega.

Dasturda matnlar hamda obyektlarning obrazlari ustida olib boriladigan ishlar bevosita kodlashtirishdan ustun turadigan gipermatnli hujjatlar yaratish usulini vizual deb atash qabul qilingan. Dastur nafaqat vizual loyihalash vositalarining kuchli bazasiga ega, balki web – sahifalarni deyarli maxsus koʻrib chiqish dasturlari yordamida aks ettirishga ham qodir: Microsoft Internet Explorer yoki Netscape Navigator.

Dastur web-dizayn sohasida gipermatnli hujjatlarni toʻgʻridan-toʻgʻri kodlashtirish yordamida yaratishni afzal koʻruvchi mutaxassislarga ham ma'qul keladi. Dreamweaver qobigʻiga gipermatnlarni belgilovchi diskreptorlar bilan ishlash uchun zarur barcha uskunalarga ega tbʻliq funksional HTML tahrirlagichi integratsiya qilingan.

Dreamweaver dasturi «ochiq arxitektura» prinsiplariga asoslangan. Bu amaliy dasturni interfeysi (Application Programming Interface, API) toʻliq ochiq ekanligini bildiradi. Uning yordamida tashqi dasturchilar hamda dasturiy ta'minot bilan shugʻullanuvchi firmalar, dastur va uning interfeysiga radikal funksional oʻzgartirishlar kiritishi: yangi uskuna qoʻshish, menyu palitrasi yoki boʻlimini yaratish, yangi obyekt yoki multimedia roligini dasturlashtirish va hokazolar.

Dreamweaver tizimi tarkibiga multimedia roliklarini qoʻyishga moʻljallangan qoʻshimcha dastur kiradi, shuning uchun Flash – texnologiyaning interfaol imkoniyatlarini tahrirlagichdan chiqmay turib koʻrib chiqish mumkin.

Ta'lim tizimida esa, axborot texnologiyalarini qo'llab, ta'limtarbiya berish va unga tegishli barcha jarayonlarni axborotlashtirish bilan ta'lim samaradorligini oshirishga olib kelinadi. Bunda – axborot texnologiyalaridan dars jarayonidagi ko'rgazmalilik imkoniyatlari oshib o'quvchilarning mazmunni tushunish darajasi ortadi. O'quvchi dars vaqtida biror murakkab jarayonni ko'z oldiga keltirishi qiyin bo'lib, uni tasavvur qila olmaydi. Ana shunday paytda kompyuterning maxsus dasturlari yordamida shu murakkab jarayonni aynan oʻzidek qilib tasvirlab berish mumkin. Bunda oʻquvchilarda ushbu murakkab jarayon haqidagi tasavvurni hosil qiladi. Bu kabi dasturlar koʻpincha inson koʻzi bilan koʻra olmaydigan (masalan, mashina dvigateli ichidagi harakatlar, odam qon aylanish tizimi va boshqalar) murakkab jarayonlarni tasvirlab berish uchun xizmat qiladi. Bunday dasturlarga misol qilib Flash MX, 3D MAX kabi dasturlarni aytishimiz mumkin. Ushbu dasturlar yordamida nafaqat murakkab jarayonlarning tasvirlarini, balki barcha turdagi elektron darsliklarni yaratish imkoniyatlari ham mavjud. Ayniqsa animatsiyali ma'lumotlarni keltirish va bezashda keng qoʻllash mumkin.

Ushbu qoʻllanmada shuningdek Flash MX dasturini oʻrganishga bagʻishlangan ma'lumotlar ham berilgan. Qoʻllanmada dastur imkoniyatlari, uning interfeysi, flash-filmlar, flash-saytlar yaratish va ulardan turli jarayonlarda foydalanish toʻgʻrisidagi ma'lumotlar berilgan. Bundan tashqari web dizaynning eng muhim ajralmas qismlaridan biri boʻlgan kompyuter grafikasi haqida ham ma'lumot beriladi. Bizga ma'lumki web muharrirlar saytning asosini yaratishda ishlatilsa, uni gasmlar, grafiklar va turli jilustratsiyalar bilan boyitish uchun esa grafik muharrirlariga murojat qilamiz. Bunda Adobe PhotoShop, Corel Draw kabi grafik muharrirlarning oʻrni tengsiz. Qoʻllanmani yozishda aynan bu dasturlarning tanlab olinishiga sabab, birinchidan ularning professional dasturlar qatoriga kirishi boʻlsa, ikkinchidan Adobe PhotoShop rastrli grafika bilan. Corel Draw esa vektorli grafika bilan ishlashga moʻljallanganligi uchundir.

# I-bob. WEB-DIZAYN

# 1.1. Web-dizayn. Web-dizayn qoʻllaniladigan dasturlash vositalar

Dizayn (ingliz tilidan design injener-konstruktor, lotinchadan designare o'lchab ko'rmoq, o'lchab bermoq) – bu ijodiy faoliyat bo'lib, uning asosiy maqsadi sanoat buyumlarini formal sifatini belgilaydi. Bu sifat shuningdek buyumning tashqi qirralarini o'z ichiga olish bilan birga, asosan shu tuzilmaviy va funksional aloqadorlik xaridor hainda ishlab chiqaruvchi ko'zi bilan qaraganda buyumni yagona holatga keltiradi. Dizayn sanoat ishlab chiqarishi bilan bog'langan insonni o'rab turgan atrof-muhitning barcha jabhalarini qurshab oladi [21], [22], [29].

Dizaynning turlari – dizaynerlik faoliyati loyihalash predmetining farqlanishi, loyiha ishining maqsadlari va metodlari hamda uning yakuniy natijasi bilan farqlanadi. Dizaynning quyidagi turlari mavjud:

- grafik dizayn,
- sanoat dizayn,
- web-dizayn.

# Grafik dizayn

Grafik dizaynda – informatsion grafika, reklama va boshqalar bilan ishlanadi. Web-dizayn va grafik dizayn nomining o'xshashligiga qaramasdan, dizaynning turli yo'nalishlari hisoblanadi. Web-dizayn ma'lumotni saytda tasvirlash uchun ishlatiladi. Ammo grafik dizayn bilan web-dizayn o'zaro bog'langan. Grafik dizaynda tayyorlangan illyustratsiyalar saytlarni bezashda keng ishlatiladi. Grafik dizayn aslida foydalanuvchiga uzatiladigan ma'lumotni qabul qilinishini loyihalashi kerak. Grafik dizaynning yo'nalishlari:

- 1. Firma stili,
- 2. Shriftlar,

3. Plakat,

- 4. Grafik reklama,
- 5. Kitobiy grafika,
- 6. Gazeta grafikasi,
- 7. Jurnal grafikasi.

Sanoat dizayni – maishiy buyumlar va asbob-uskunalarni ishlab chiqishda, mashinasozlik obyektlarida, transport vositalarida va boshqalarda ishlatiladi.

Bulardan tashqari dizaynning bir qancha koʻrinishlari mavjud. Bular: arxitektura dizayni, kiyim va aksessuarlar dizayni, artdizayn, reklama dizayni.

Web-dizayn (ingliz tilidan olingan boʻlib. web-design – websahifani loyihalash ma'nosini bildiradi) – bu web-sahifani jihozlanishidir. Web dizayn sayt uchun huddi poligrafiya dizayni va qogʻozli nashrlar dastgohlari singari muhim rol oʻynaydi. Web-dizayn deganda nafaqat web sayt uchun grafikli elementlarni yaratish, balki uning strukturasini loyihalash, unda harakatlanish vositalari, ya'ni butun saytni yaratish tushuniladi. Shu sababli ham biz ushbu qoʻllanmada nafaqat web muharrirlarni, balki grafik muharrirlar, animator dasturlarni ham gapirib oʻtishni ma'qul koʻrdik.

Sayt qancha ajoyib bezátilgan boʻlmasin, unda qulay va tushunarli harakatlanish chizmasi mavjud boʻlmasa, hammabop kerakli matnlar boʻlmasa, agar sayt yaxshi dasturchilar tomonidan tayyorlangan samarali dasturiy vositalarga ega boʻlmasa – bunday sayt tezda oʻz foydalanuvchilarini yoʻqotadi va undagi noqulaylik (hattoki u professional va munosib stilda tayyorlangan boʻlsa ham) muvofaqiyatsizlikka mahkum boʻladi. Yaxshi web-dizayn saytning sahifalarini hamohanglik bilan birlashtiradi. Boshqacha aytganda, webdizayn saytning joylashish oʻrnini belgilaydi.

Web-dizaynni oʻrganishda quyidagi uchta tushuncha muhim ahamiyat kasb etadi: Web-sahifa, Web-sayt va Web-server.

Web-sahifa – oʻzining unikal adresiga ega boʻlgan va maxsus koʻrish dasturi yordamida (brauzer) koʻriluvchi hujjatdir. Unga matn. grafika, ovoz, yideo yoki animatsiya ma'humotlar birlashmasi – multimediyali xujjatlar, boshqa hujjatlarga gipermurojaatlar kirishi mumkin. Web-sayt – bir qancha web-sahifalarning mantiqiy birlashmasi. Inglizcha «site» (tarjimasi «joy») soʻzining oʻzbekcha talaffuzi. Umumjahon oʻrgimchak toʻri ma'lum axborot topish mumkin boʻlgan va noyob URL bilan belgilangan virtual joy. Mazkur URL web-saytning bosh sahifasi manzilini koʻrsatadi. Oʻz navbatida, bosh sahifada websaytning boshqa sahifalari yoki boshqa saytlarga murojaatlar boʻladi. Web-sayt sahifalari HTML, ASP, PHP, JSP, grafik va boshqa fayllardan tashkil topgan boʻlishi mumkin. Web-saytni ochish uchun brauzer dasturidan foydalaniladi. Web-sayt shaxsiy, tijorat, axborot va boshqa koʻrinishlarda boʻlishi mumkin.

Web-server - tarmoqqa ulangan kompyuter va undagi dastur hisoblanib, umumiy resurslarni mijozga taqdim etish yoki ularni boshqarish vazifalarini bajaradi. Web-serverlar ma'lumotlar bazalari multimediyali ma'lumotlarni bir biriga moslashtiradi. Webva serverda Web-sahifa va Web-saytlar saqlanadi. Web-server - Internet yoki Internetga ulangan umumfoydalanishdagi axborot serveri. Unda hujjatlar va fayllar - audio, video, grafik va matn fayllari - saqlanib. ular foydalanuvchilarga HTTP vositalar orgali taqdim etiladi. Webserver nomi u umumjahon tarmogʻining qismi boʻlgani uchun kelib chiqqan. Maxsus dasturiy ta'minotga ega boʻlgan, bir yoki bir necha web-sayt fayllarini saqlash va ularga ishlov berish mumkin. Bir necha web-sayt bitta kompyuterda ishlaganda, web-server deganda websayt ishlovchi virtual makon (dasturiy ta'minot va kompyuterdagi joy) tushuniladi. Shunga koʻra koʻpchilik uchun «web-server» deganda «web-sayt» tushuniladi. Koʻp axborotni saqlovchi web-savtlar bir paytning oʻzida bir necha kompyuterda saqlanishi va ularga ishlov berilishi mumkin. Web-server mijozlarning web-savtga soʻroviga javob beradi.

Bu tushunchalarga qoʻshimcha web hujjat tushunchasini ham koʻrib oʻtamiz.

Odatda, maxsus HTML (Hypertext Markup Language) tilidagi hujjat. Web-hujjat jahon oʻrgimchak uyasining asosini tashkil qiladi. Ular gipermatndan iborat boʻlib, foydalanuvchiga ajratib koʻrsatilgan soʻz yoki jumlaga qaratib, ma'lumotlarni oʻqish. hujjatning boshqa qismiga yoki ayni hujjat bilan giperhavola yordamida bogʻlangan boshqa web-hujjatga oʻtish imkonini beradi. Web-hujjat, shuningdek. matn, tasvir. tovush, videolarni mujassamlovchi gipermuhit ma'lumotni ham o'z ichiga olishi mumkin. Web-hujjatni ochish, ularni o'qish yoki aks ettirish Internet brauzerlari yordamida amalga oshiriladi. Webhujjat tushunchasi «web-sahifalar» va «web-saytlar» tushunchalari bilan chambarchas bogʻliq. Odatda «web-sahifa» atamasi web-hujjat atamasining sinofimini bildiradi, «web-sayt» atamasi esa yagona mavzu ostida birlashtirilgan yoki bitta tashkilot, muallif yoki foydalanuvchiga tegishli boʻlgan sahifalar majmuasiga tegishlidir.

Munosib web-dizaynni yaratishda qatnashuvchi quyidagi elementlarni sanab oʻtish mumkin:

Shrift – web sayt ichida imkoni boricha bitta shrift, yoki odatda ikki-uchta bir-biriga oʻxshash (oson qorishadigan) shriftlarni qoʻshib ishlatish mumkin boʻlgan xususiyatlar va tanlangan fonda oʻqish mumkin boʻlgan ranglarga ega boʻlishi lozim.

Abzats – imkoni boricha web saytning barcha sahifalarida matn va boshqa vizual materiallarni tekislashning (sozlashning) bir koʻrinishlarida boʻlishi maqsadga muvofiq.

Web-saytning rangli sxemasi – sahifaning oddiy matnini, havola va tashrif buyurilgan havolalarni taqdim qilishning uch xil ranglarini belgjlaydi. Rangli sxema, yoki turli mavzudagi saytning boʻlimlari uchun bunday sxemalarning bir nechta koʻrinishi saytning barcha sahifalarida takrorlanishi lozim.

Web-dizayn oʻzida belgilangan rangli va mantiqiy sxemani birlashtirgan qandaydir grafikli jihozlashni nazarda tutadiki, shuning uchun ish boshida saytni jihozlashning umumiy konsepsiyasini oʻylab koʻrish kerak boʻladi. Barcha grafik elementlarni ikkita katta sinfga ajratish mumkin; chizilgan va biror real voqelik fotosuratlari. Saytni bezash ishlarida bu ikki tipni aralashtirib yubormaslik yoki ularni web saytning tematik yoki mantiqiy qismlariga toʻgʻri taqsimlash maqsadga muvofiq. Shuni alohida ta'kidlab oʻtish kerakki, saytda har qanday tipdagi foto suratlarni illustratsiya sifatida ishlatishdan oldin, ularni tegishli tarzda qayta ishlash (rang va tonda tuzatish, korreksiya) zarur.

Web-dizaynning asosiy maqsadi – saytni egasiga foyda (moddiy, ma'naviy) keltiradigan ko'rinishda taqdim qilishdan iborat. Foyda sayt orqali mollarni to'g'ridan-to'g'ri sotish orqali bo'lishi. shuningdek uaga qo'shimcha firmalarni, mahsulotlarni reklama orqali yangi mijozlarni o'ziga tortish yo'li bilan ham kelishi mumkin. Ta'limda esa bularga qo'shimcha o'quv resurslarini yetkazib berish, ta'limni boshqarish ishlarini amalga oshirish mumkin.

Bizga ma'lumki web-dizayner boshqa kasblarga nisbatan yosh (yangi) kasb hisoblanadi. Internetga bo'lgan talabning ortishi bilan, saytlarning dizayniga bo'lgan talab va web-dizaynerlar soni ham ortib bormoqda.

Endi web loyihalarning asosiy tiplari va ularni har birini vizual bezashga qoʻyiladigan talablar bilan tanishib chiqamiz. Saytlar tarkibiga koʻra quyidagi asosiy tiplarga boʻlinadi:

Uy sahifasi (Домашняя страница) tushunchasining bir nechta koʻrinishi mavjud:

1. Alohida shaxsga tegishli web-sayt. Bu saytda shaxs haqidagi bir necha mavzudagi ma`lumotlar, matnlar, foto jamlanmalar berilishi mumkin. Odatda bunday saytlarga turli sohalarning (masalan, fantexnika, madaniyat, sport va boshqa sohalarda) mashhur kishilari ega boʻladi.

2. Brauzerda birinchi yuklanadigan web-sahifa. Saytdan foydalanish undan boshlanadi. Odatda, foydalanuvchi oʻzining qayerda ekanligi va saytning boshqa sahifalarida nimalarni koʻrishi mumkinligi haqida uy sahifasidan ma'lumot oladi. Brauzer tomonidan dastur yuklangandan soʻng terminalda paydo boʻladigan web-sahifaning, portalning, majmuaning birinchi sahifasi. Odatda, prezentatsiya va navigatsiya boʻyicha ham asosiy ish bajaradi.

**Prezentatsion sayt** – nomidan koʻrinib turibdiki, sayt firma / xizmatlar / mahsulotlar haqidagi ma'lumotlarni taqdim qiladi. Ma'lum sondagi sahifalarni oʻzida birlashtirib, kamdan-kam holatda yangilanadi. Saytning asosiy vazifasi – taqdim qilinayotgan xizmatlar va uning afzalliklarini tashrif buyuruvchilargacha vizual jihozlash yordamida maksimal tezlik va samara bilan yetkazib bera olishdan iborat. Bunday loyihalar tartib qoidalar boʻyicha aniq, noyob dizayn, grafikli jihozlanish matnli ma'lumotlar oldida ustunlik qiladi.

Misol sifatida http://www.loyalstudios.com va http://www.designchapel.com saytlarida keltirilgan sahifalarni aytish mumkin.

Korporativ saytlar – tashkilotning (firmalar, korporatsivalar) internet tarmogʻidagi vakolatxonasi hisoblanadi va binobarin, bunday loyihalarda eng asosiy talab ma'lumotni ya'ni grafika yoki matnning jihozlanishiga qaratiladi.

Informatsion resurslar – bu elektron kutubxonalar va gazetalar. Bunday tipdagi saytlarda ma'lumotlar bir sutkada bir necha marta yangilanadi. Ma'lumotlarning hajmi juda ham katta, va bunday saytlarni ishlab chiqishda shuni ta'kidlash kerakki, tashrif buyuruvchi saytni tomosha qilish uchun emas – ular mazmuni uchun kelishadi. Yangiliklar nashri (misol uchun – <u>http://www.cnews.ru</u>) yoki <u>http://sight.nmi.ru</u> singari rasmlar galereyasida, loyihaning bosh maqsadi – yuqori tezlikda ma'lumotni tashrif buyuruvchiga taqdim qilish yoki bu ma'lumotni qidirish imkoniyatidan iborat. Har qanday grafikli bezaklar sahifaning hajmini oshirib yuboradi – ya'ni sahifaning yuklanish vaqtini oshirib yuboradi. Shuning uchun mumkin qadar bunday loyihalarda dizayn matnli ko'rinishda ishlab chiqiladi. Kartinkalar, fotografiyalar, grafiklar, sxemalar illustratsiyalar hisoblanadi.

*Elektron tijorat* – axborot texnologiyalariga asoslangan biznes hisoblanadi. Elektron tijorat (ingliz tilidan e-commerce) – internetda oʻzining sayti va virtual magazini, shuningdek oʻzining (firma yoki kompaniyaning) boshqaruv tizimi mavjudligi bilan asoslanadi. Elektron tijo**r**atga quyidagilar kiradi:

- elektron ma'lumot almashish (Electronic Data Interchange, EDI),
- elektron jamg'arma ko'chirish (Electronic Funds Transfer, EFS),
- elektron savdo (e-trade),
- elektron karmon (e-cash),
- elektron marketing (e-marketing),
- elektron banking (e-banking),
- elektron sug'urta xizmatlari (e-insurance).

# Web-dizaynda qoʻllaniladigan dasturiy vositalar

Bugungi kunning talablaridan kelib chiqib toʻlaqonli web-saytlar yaratishda bir qancha turdagi dasturiy vositalardan foydalaniladi. Ularni toʻrtta katta guruhga ajratish mumkin (1.1-rasm) [11], [12], [13].

Undan tashqari web muharrirlarning ham turlari juda koʻp. Ular oʻzining imkoniyati, tezkorligi, interfeysi va boshqa xususiyatlari bilan farqlanadi. 1-jadvalda shunday dasturlardan asosiylari keltirilgan.



1.1-rasm. Web saytlar yaratishda qoʻllaniladigan dasturiy vositalar guruhlari.

1.1-jadval

#### Web-muharrirlar ro'yxati

| №  | dastur nomi       | izoh  |
|----|-------------------|---|
| 1. | Bloknot (Notepad) | Windows operatsion tizimi standart vositala-<br>ridan boʻlib. undan HTML tilini yaxshi bilgan<br>oʻrganuvchilar foydalanadi.                                  |
| 2. | HomeSite 4.5      | HTML-muharrir. Teglarni ranglar bilan ajratish.<br>bir vaqtning oʻzida bir nechta faylda qidirish,<br>almashtirish va boshqalar.                              |
| 3. | UltraEdit-32      | Dasturchilar uchun keng imkoniyatli matn<br>muharriri. Bir vaqtning oʻzida bir nechta faylni<br>tahrirlash imkoniyati mavjud.                                 |
| 4. | Web Page Maker    | Dastur Software Inc mahsuloti hisoblanadi.<br>Qisqa vaqt ichida web-sahifa yaratish va<br>yuklash imkoniyatini beradi. Unda HTML tilini<br>bilish shart emas. |
| 5. | DTM Lome 1.2      | Ish boshlovchilar va professionallar uchun oddiy, tezkor va qulay HTML-muharrir.  |

| 6.          | Artisteer.2.3.0.10943                                   | Dastlabki web-dizaynni avtomatlashtirgan das-<br>tur. Photoshop, CSS, HTMLlarni bilish talab<br>qilinmaydi.   |
|-------------|---|---|
| 7.          | Codelobster<br>PHP Edition 3.3                          | Juda qulay PHP, HTML, CSS muharriri   |
| 8.          | Amaya   | web-brauzer va HTML-muharrir The World<br>Wide Web Consortium (W3C) – tomonidan<br>ishlab chiqilgan.  |
| 9.          | NeonHTML  | Oʻzida vizual uskunalarni birlashtirgan HTML<br>va CSS muharrir.  |
| 10.         | Serif WebPlus X2  | Professional darajadagi web-saytlar yaratishga moʻljallangan web-dizayn dasturi   |
| 11.         | PHP Designer 2008<br>Professional 6.2.5.2               | PHP tilida ish boshlayotgan va professional<br>foydalanuvchilar uchun dastur PHPdan tash-<br>qari, dasturda HTML. MySQL, XML, CSS,<br>JavaScript, VBScript. JAVA, C, Python va<br>Rubylarni ham ishlatish mumkin. |
| 12.         | Dreamweaver ÇS4   | Murakkab strukturali web-saytlarni loyihalash,<br>yaratish va boshqarishga moʻljallangan profes-<br>sional dastur.  |
| 13.         | Wap Editor 0.6d   | Qulay va koʻp funksiyali web-sahifalar yara-<br>tishga moʻljallangan dastur.  |
| 14.         | BestAddress<br>HTML Editor 2008<br>Professional 12.12.0 | Koʻp funksiyali HTML-muharrir. Dasturda<br>DHTML kodlari yordamida menyu yaratish<br>imkoniyatlari mavjud.  |
| 15.         | DzSoft PHP Editor<br>4.2.1                              | PHP – skriptlar yozishga va HTML-sahifalar<br>yaratishga moʻljallangan dastur.  |
| 16.         | SaveChm 1.2   | Rasmli web-sahifalarni tezkorlik bilan CHM<br>(Windows-help) formatida saqlovchi dastur.  |
| 17.         | MenuEditor<br>1.0.3.231                                 | Web-saytlarda harakatlanish uchun qulay men-<br>yularni yaratishga moʻljallangan dastur   |
| 18.         | Quick Page 2008<br>(3.0.3.254)                          | Web-saytlar yaratishga moʻljallangan profes-<br>sional dasturiy vosita.   |
| <b>19</b> . | AAA Web Album   | Bu dasturiy vosita web-sahifalar uchun foto<br>albomlar yaratish uchun moʻljallangan.   |

| 20. | Multiple File Search<br>and Replace 2.0  | Bir vaqtning oʻzida web-saytning bir nechta<br>fayllari bilan ishlashga moʻljallangan dasturiy<br>vosita   |
|-----|--|--|
| 21. | Incomedia Website<br>Evolution X5 7.0.9  | Foydalanish uchun qulay boʻlgan, tushunarli<br>interfeys va qadamba-qadam yordamchidan<br>foydalanib bir necha minutda web-sayt yaratish<br>mumkin |
| 22. | Arachnophilia<br>5.3.2177                | Java asosida qurilgan HTML-muharrir Sun Mi-<br>crosystems mahsuloti hisoblanadi  |
| 23. | Web Page Maker<br>v2.5 Rus               | Dasturning arxivida bir qancha tayyor sayt<br>shablonlari mavjud boʻlib, bir necha daqiqada<br>HTML sahifalar yaratish imkonini beradi             |
| 24. | Incomedia WebSite<br>X5 Evolution 7.0    | Shaxsiy web-saytlar yaratishga moʻljallangan dastur  |
| 25. | AceHTML Pro<br>v6.03.0                   | Web-saytlar yaratish va ularga xizmat koʻr-<br>satuvchi dasturlar paketi   |
| 26. | Sothink<br>DHTMLMenu 8.3<br>build 71210  | Web-ustalar uchun moʻljallangan dasturlar þa-<br>keti  |
| 27. | HtmlReader 2.5                           | html-sahifalarni yaratish, tuzatish va koʻrishga<br>moʻljallangan dastur.  |
| 28. | PHP Designer 2008<br>Professional v6.0.0 | PHP, HTML, XHTML, CSS, Perl, C*, jav-<br>Script, VB, java va SQL muharriri.  |
| 29. | Atani 4.3.4 Rus                          | Web-sahifalar uchun bannerlar yaratishga moʻl-<br>jallangan dastur   |
| 30. | Sothink<br>DHTMLMenu                     | DHTML menyular yaratishga moʻljallangan<br>dastur. Dasturdan foydalanishda DHTML yoki<br>JavaScript bilish talab qilinmaydi                        |
| 31. | TIGER CMS v1.0<br>Lite                   | Shaxsiy web-sahifalar yaratishga moʻljallangan<br>dastur   |

Web-dizaynda qoʻllaniladigan bir qancha dasturiy vositalar va yana koʻplab uskunaviy dasturlar, turli dasturlash tillari mavjud. Eng koʻp qoʻllaniladigan tillarga misol qilib, HTML-gipermatnlarni belgilash tili, PHP, ASP, Java, JavaScript. DHTML va boshqa tillarni aytish mumkin.



1.2-rasm. Web-dasturlash tillarining guruhlarga boʻlinishi.

Web-dasturlash tillari ikki guruhga boʻlinadi: mijoz va server tillari. Biz yuqorida web-serverga ta'rif berdik. Unga koʻra server sizning saytingiz saqlanadigan, brauzerning soʻrovlari qayta ishlanadigan qaysidir sahifadagi dasturlar saqlanadi. Undan tashqari serverga quyidagicha ta'rif berish mumkin: Server – tarmoq ishini ta'minlovchi maxsus kompyuter. Server disklarida kompyuterlarni birgalikda ishlash imkonini beruvchi dasturlar, ma'lumotlar omborlari va boshqalar saqalanadi. Bundan tashqari serverlar modemli va faksli aloqalarni, ma'lumotlarni bosmaga chiqarish ishlarini amalga oshiradi. Serverda joylashgan dasturlardan foydalanish doirasi umumiy masalaning qoʻyilishiga koʻra cheklangan boʻlishi mumkin.

# Mijoz tomonidagi senariylar JavaScript nima?

Mijoz tillaridan eng koʻp tarqalgani JavaScript tili boʻlib, Netscape (Netscape Navigator, www.netscape.com) SunMicrosystems (www.sun. com) kompaniyalari hamkorligida ishlab chiqilgan. JavaScript faol HTML-sahifalar uchun senariylar yozishga moʻljallangan. JavaScript avtonom ravishda ishlaydigan ilovalarni yaratishga moʻljallanmagan. JavaScriptdagi dasturlar bevosita HTML-hujjat kodi ichiga quriladi va brauzerda sahifani yuklanishi vaqtida faollashadi. Sodda qilib aytganda HTMLning cheklangan, sodda imkoniyatlarini kengaytirish va toʻlaqonli sahifalar yaratishga moʻljallangan. JavaScript yordamida odatda ma'lumotli va muloqot oynalarini chiqarish, animatsiyalarni koʻrsatish kabi vazifalarni bajarish mumkin. Bundan tashqari, JavaScriptsenariyda ba'zan oʻzi ishlab turgan brauzer va platforma tipini aniqlash mumkin. JavaScript-senariylar foydalanuvchi tomonidan kiritilayotgan ma'lumotlarni toʻgʻriligini tekshirishda ham qulay hisoblanadi.

# ActionScript nima?

ActionScript – obyektga yoʻnaltirilgan dasturlash tili boʻlib, Flashilovalar tarkibida interfaollik, ma'lumotlarni qayta ishlash va boshqa koʻplab imkoniyatlarni beradigan ECMAScript dialektlaridan biri hisoblanadi.

# Silverlight nima?

Microsoft Silverlight – bu dasturiy platforma boʻlib, RIA (Rich Internet application)ga xos boʻlgan animatsiyalar, vektorli grafika va audio-video roliklardan tarkib topgan, ilovalarni yuklash imkonini beradigan brauzer uchun plaginlarni oʻz ichiga oladi. Bu esa Silverlight barcha brauzerlarda WMV, WMA va MP3 kabi formatlarni Windows Media Player singari qoʻshimcha komponentlarsiz ijro qilish imkoniyatini beradi. Dasturning 2.0 versiyasi 2008 yil oktyabrda ishlab chiqilgan boʻlib, unga NET tillari bilan ishlash imkoniyati qoʻshilgan. Bundan tashqari Microsoft kompaniyasi 2009-yil iyulda IDE bilan integratsiyalashgan Silverlight 3 va Microsoft Expression Studio 3 dasturlarini ishlab chiqdi.

Silverlight platformasi Windows 2000, Windows XP, Windows Server 2003, Windows Vista, Windows 7, Mac OS X 10.4, Mac OS X 10.5, Mac OS X 10.6 operatsion tizimlariga va Internet Explorer 6.0/7.0/8.0. Mozilla Firefox 1.5/2.0/3, Safari 3.1, Google Chrome 3.0, Opera 9.50 brauzerlariga moʻljallangan.

# **VBScript nima?**

VBScript tili Microsoft korporatsiyasi tomonidan yaratilgan boʻlib. Visual Basic tilining bir qismi hisoblanadi. VBScript tili Internet Explorer va Microsoft Internet Information Server (IIS)lar bilan ishlashga moʻljallangan tildir. VBScript tilining JavaScript tili bilan umumiy qismlari bir nechta. Jumladan, u aynan Microsoft Internet Explorer bilan ishlash va uning qoʻllanish sohasini cheklay olish imkoniyatiga ega. VBScript interpretatorli (sharhlovchi, izohlovchi, tushuntirib beruvchi) til hisoblanib, Microsoftning Web-texnologiyalari (masalan ASP (Active Server Page)) bilan hamkorlikda ishlay oladi. Shunga qaramay VBScript klient tomonida ishlovchi senariy hisoblanadi, ASP esa server tomonida ishlaydi.

#### Server tomonidagi senariylar

Dasturning ishlashi toʻliq sayt joylashtirilgan serverga bogʻliq. Server tillarini ishlashining muhim jihatlaridan biri bu serverda tartiblangan holda saqlanuvchi va xohlagan paytda chaqirilishi mumkin boʻlgan ma'lumotlarni bevosita ma'lumotlar bazalarini boshqarish tizimlari bilan oʻzaro bogʻlangan holda faoliyat yuritadi. Eng koʻp ishlatiladigan ma'lumotlar bazasini boshqarish tizimlari quyidagilar: Firebird, IBM DB2, IBM DB2 Express-C, Microsoft SQL Server, Microsoft SQL Server Express, mSQL, MySQL, Oracle, PostgreSQL SQLite, Sybase Adaptive Server Enterprise.

Server tomonida bajarilishi-kerak boʻlgan senariylar odatda sayt papkasining ichidagi maxsus papkaga joylashtiriladi. Foydalanuvchi soʻroviga asosan server bu senariyni bajaradi. Bajarilgan senariy natijasi web-serverga uzatiladi va undan soʻng mijoz (klient)ga uzatiladi. Server tomonidagi senariylarni tashkil etish uchun odatda Perl, ASP, PHP, JSP, SSI kabi tillar va texnologiyalardan foydalaniladi.

#### Perl nima?

Perl – bu protsedurali dasturlash tili boʻlib, juda keng qamrovli topshiriqlarni yechish uchun moʻljallangan universal uskunadir. Perl boshqa toʻlaqonli tillar singari platformalarga, operatsion tizim va boshqa vositalarga bogʻliq boʻlmagan funksiyalar va qoidalar toʻplamiga ega yadrodan tashkil topgan. Perl tili Web-ilovalar yaratishda eng ommabop tilardan biri hisoblanadi. Matnlarni qidirish va tahrirlash, fayllar bilan qaay ishlay olish qoidalari uchun Perl tili Internetning asosiv tillardan biri boʻlib qoldi. Perl – interpretatorli til hisoblanach, sha bois unda yaratilgan senariylar ishlashi uchun server 2- neusogitarebdicare Altorresurs markazi 17

26977

ī,

kompyuterda Perl-interpretator oʻrnatilgan boʻlishi kerak. Bevosita Perl-kodning interpretatsiya qilinish jarayoni uning samaradorligini pasaytiradi. Bugungi kunda Perlning asosiy yutuqlaridan, uning barcha platformalar uchun ishlay olishi va uning barcha resurslari bepul tarqatilayotganligidir. Koʻpgina web-serverlar UNIXda ishlaydi, Perl interpretator esa bu operatsion tizimning bir qismi hisoblanadi.

# ASP nima?

ASP (Active Server Pages) - ma'lumotlar bazalari tashkil etish va ular bilan ishlash vazifalarini bajarishda juda moslashuvchan. gulav vositadir. ASP vositalari server tomonida ishlaydi va HTMLkod va senariylar kabi fayllarni qayta ishlaydi. ASP texnologiyasi VBScript, Java va JavaScript tillarini qo'llab quvvatlaydi. ASPkod joylashtirilgan Web-sahifalar fayllari kengaytmasi .asp boʻladi. ASP texnologiya Windows NT va Microsoft IIS web-serveriga moʻljallangan boʻlib, imkoniyatlari va samaradorligi yuqori boʻlganligi bois koʻpgina kompaniyalar oʻz vositalariga ASPni qoʻllab-quvvatlash imkoniyatlarini kiritmoqdalar. Koʻpgina HTML-muharrirlar, masalan. Adobe GoLive ham ASPni qo'llab-quvvatlaydi. ASP texnologiyasi bir nechta qulayliklarni oʻzida jamlagan: HTML-hujjatni dinamik generatsiyalaydi, formalarni qoʻllab-quvvatlaydi, ma'lumotlar bazasiga ruxsatni tashkil etadi va u bilan ishlay oladi. ASP - dasturlash tili ham, ilova ham einas, u interfaol web-sahifa hosil gilish texnologiyasi hisohlanadi

#### PHP nima?

PHP – bu serverda qayta ishlanuvchi senariylar tilidir. ASP kabi PHP kodlar ham bevosita HTML-hujjatni tarkibiga qo'shiladi. Ushbu tilning nomi Personal Home Page Tools so'zlarining qisqartmasidan olingan. PHPda C va Perl tillarida uchragan bir qator muammolar hal etilgan. Bundan tashqari. PHP ma'lumotlar bazasi bilan ishlash uchun juda qulay vositadir. Umuman olganda Perl, PHP – ochiq tizimli tillar hisoblanadi va ularni dasturchilar modernizatsiyalashtira oladi.

Koʻpgina boshqa dasturlash tillaridan farqli ravishda. PHP qandaydir tashkilot yoki kuchli dasturchi tomonidan yaratilgan emas. Uni oddiy foydalanuvchi Rasmus Lerdorf 1994-yili oʻzining bosh sahifasini interfaol uslubda koʻrsatish uchun yaratgan. Unga Personal Home Page (PHP – shaxsiy bosh sahifa) deb nom bergan.

1995-yili Rasmus PHPni oʻzining HTML formalari bilan ishlaydigan boshqa dastur bilan umumlashtirib PHP/FI Version 2 («Form Interpretator») hosil qildi. 1997-yilga borib PHPdan foydalanuvchi saytlar 50 mingdan oshdi. Shundan soʻng web texnologiya ustalari PHP gʻoyasi asosida mukammal til yaratishga Ziva Suraski va Endi Gutmans asoschiligida kirishildi. PHPni samarali deb hisoblanmagani uchun deyarli noldan boshlab, mavjud C va Perl tillaridan ibrat olib PHP3 talqinini yaratildi. 1999-yilga kelib PHP asosida qurilgan saytlar milliondan oshib ketdi. 2000-yilda esa Zend Technologies shirkati yangi koʻpgina funksiyalarni qoʻshgan holda PHP 4 sharhlovchisini yaratdi.

PHP – web texnologiya tili. PHP ni oʻrganish uchun avval HTML va dasturlash tilidan habardor boʻlish talab qilinadi. HTML/CSS va JavaScript tillarini mukammal biladiganlar uchun PHPni oʻrganish murakkablik tugʻdirmaydi. PHP ning vazifasi HTML faylini yaratib berish. JavaScript yordamida bajariladigan koʻpgina operatsiyalarni PHP orqali ham amalga oshirish mumkin.

JayaScript – mijoz tomonda bajariladi, PHP esa serverda bajariladi. PHPda yozilgan kod serverning oʻzida bajarilib, klientga HTML shaklida etib boradi. Bu havfsizlik jihatdan ancha maqsadga muvofiq.

JavaScript yordamida kod yozish, ma`lumot uzatish va qabul qilishni biroz tezlashtirsa-da, kodni mijoz koʻrish imkoniyatiga ega boʻladi.

«PHPda har qanday dasturni bajarsa boʻladi» – degan edi uning yaratuvchisi. Birinchi navbatda PHP tili server tomonidan bajariladigan skriptlar yaratish uchun foydalaniladi va aynan shuning uchun u yaratilgan. PHP tili ixtiyoriy CGI-skriptlari masalalarini yechishga va bundan tashqari html formali ma'lumotlarni qayta ishlashga hamda dinamik ravishda html sahifalarni ishlab chiqishga qodir. Biroq PHP tili foydalaniladigan boshqa sohalar ham mavjud. Bu sohalarni biz uchta asosiy qismga boʻlamiz:

Birinchi soha – biz yuqorida aytib oʻtganimizdek, server tomonidan bajariladigan ilovalar (skriptlar) yaratish. PHP tili bunday turdagi skriptlarni yaratish uchun juda keng qoʻllaniladi. Bunday ish koʻrsatish uchun PHP-skriptlarni qayta ishlovchi va skriptlarni qayta ishlovchi web-server, skriptlarni natijasini koʻrish uchun brauzer va albatta phpkodini yozish uchun qanday boʻlsa ham matn muharriri kerak boʻladi. PHP- skriptlarni qayta ishlovchi CGI-dasturlar koʻrinishida yoki server modullari koʻrinishida tarqalgan.

Ikkinchi soha – buyruqlar satrida bajariladigan skriptlarni yaratish. Ya'ni PHP tili yordamida biror-bir kompyuterda brauzer va web-serverlardan mustaqil ravishda oʻzi bajariladigan skriptlarni ham yaratish mumkin. Bu ishlarni bajarish uchun hech boʻlmaganda PHP-skriptlarni qayta ishlovchi (bu holatda biz uni buyruqlar satri interpretatori (CLI. command line interpreter) deb ataymiz) talab etiladi. Bunday ishlash uslubi turli masalalarni rejalashtirish yordamida bajarilishi uchun kerak boʻlgan skriptlar yoki oddiy matnni qayta ishlash uchun kerak boʻlgan masalaga oʻxshash ishlaydi.

Uchinchi soha – bu mijoz tomonidan bajariladigan GUI-ilovalarni (grafik interfeys) yaratish. Bu soha PHP tilini endigina oʻrganayotgan foydalanuvchilar uchun uncha muhim boʻlmagan sohadir.

PHP tilini qoʻllanilish sohalari keng va turlichadir. Yuqotidagi masalalarni yecha oladigan boshqa turlicha dasturlash tillari ham mavjud. Unda nima uchun PHP tilini oʻrganishimiz kerak? U til bizga nima beradi? Birinchidan, PHP tili oʻrganish uchun juda qulay. PHP tilini sintaksisi asosiy qoidalari va ishlash prinsipi bilan yetarlicha tanishib chiqib oʻzingizni shaxsiy dasturingizni tuzib koʻrib. soʻngra uni boshqa dasturlash tillarida tuzilgan variantlari bilan solishtirsangiz bunga guvoh boʻlasiz. Ikkinchidan, PHP tili barcha bizga ma'lum platformalarda, barcha operatsion tizimlarda hamda turlicha serverlarda erkin ishlay oladi.

PHP dasturlash tilini turli dasturlash tillari oʻrtasidagi oʻzaro aloqasiga diqqatni qaratsak, bunga Java dasturlash tilini aytib oʻtish lozim, chunki Java dasturlash tili obyektlarini PHP tili oʻz obyektlari sifatida qaraydi. Obyektlarga murojaat sifatida CORBA kengaytmasidan foydalaniladi.

#### JSP

JSP (JavaServerPage) texnologiyasi oʻzining funksional imkoniyatlariga koʻra ASPga oʻxshashdir. Asosiy farqi shundaki, bunda VBScript va JavaScript bilan birga Java tili ham qoʻllanila oladi. Shunga qaramay JSP Javadan oldinroq qoʻllanilgan va ushbu texnologiya mukammal Web-ilovalar yaratish uchun yetarli imkoniyatga ega.

SSI

SSI (Server Side Include) HTML-faylni dastlab serverda qayta ishlaydi va undan soʻng uni mijozga uzatadi. Dastlabki qayta ishlash vaqtida hujjatga dinamik generatsiya qilingan ma'lumotlar qoʻshiladi. Masalan joriy vaqt haqidagi ma'lumot. Umuman olganda SSI texnologiyasi HTML-faylning tarkibiga qoʻshimchalar qoʻshishga moʻljallangan HTMLning qismi hisoblanadi.

# DHTML nima?

DHTML (dinamik HTML) – bu serverga ortiqcha bogʻlanishlarsiz interfaol Web-sahifalar yaratish imkonini beradigan vositalar toʻp-lamidir.

DHTML tili HTML va JavaScriptlardan farqli ravishda bir qancha qoʻshimcha internet texnologiyalariga ega. Dinamik HTML – Netscape va Microsoft tomonidan oʻylab topilgan tijorat termini boʻlib, unda Web-brauzerlarning dinamik imkoniyatini kengaytirish maqsadida kiritilgan. Bu texnologiyalar HTML yordamida Web-sahifa yaratishdagi mavjud inkoniyatning cheklanganligi va ana shu cheklovdan oʻtib ketish uchun yaratilgan yoki qoʻshilgan hisoblanadi. Chunki bizga ma'lumki HTMLning faqatgina oʻzidan foydalanib bugungi kunda mukammal Web-sahifalar yaratib boʻlmaydi. Boshqacha aytganda ma'jallangan juda yaxshi texnologiyalar mavjud edi. Ammo multimedia imkoniyatlariga koʻnikib qolgan odamlar esa bunga koʻnika olmadi. Shu sababli Internet imkoniyatlarini kengaytirish kerak edi.

DHTML asosida yaratilgan sahifa serverdagi qo'shimcha ma'lumotlarga murojaat qilmasdan turib ham o'zgarish imkoniyatiga ega. DHTML o'zida turli xildagi standartlarga (CSS, DOM, JavaScript va gipermatnlarni belgilash tillariga) asoslangan kombinatsiyalarni namoyon qiladi. Bu standartlarning kombinatsiyasi sizning web-sahifangizni interfaolligini oshirish imkonini beradi. Boshqacha aytganda, sahifaga tashrif buyurgan foydalanuvchi uning tashqi ko'rinishi va mazmunini serverga murojaatlarsiz o'zgartira olish imkoniyatidir. Bizga ma'lumki, har qanday murakkablikdagi web-saytlar HTML tiliga asoslangan bo'lib, bu tilni bilmasdan turib to'laqonli web-saytlar yaratib bo'lmaydi. Endi HTML tilining asoslari bilan tanishib chiqamiz.

HTML (Hyper Text Markup Language) – giper matnlarni belgilash tili degan ma'noni anglatadi. HTML – web sahifada matn, tasvir va boshqa ma'lumotlarni qanday ko'rinishda joylashtirilishini belgilovchi vosita. Bu til 1989-yilda Jenevada Tim Berners-Li (Tim Berners-Lee) tomonidan yaratilgan. Keyinchalik Tim Berners-Li «Internet otasi» nomiga sazovor bo'lgan. Til dasturlash tili emas, faqat Web-sahifa yaratish uchun mo'ljallangan. Web-sahifada biror ma'lumotlarni qayta ishlash algoritmlarini o'rnatish uchun Java tilida tuzilgan dasturlardan foydalaniladi.

Ushbu ma'lumotlardan foydalanib, ko'zda tutilgan asosiy maqsad -HTML haqida asosiy tushunchalarni misollar yordamida tushuntirib berish, HTMLning bir-oz qiyin bo'lgan elementlari hisoblanmish jadval tuzish, freymlardan foydalanish va sahifaga tasvirlarni joylashfirish, sahifalarni bir-biriga faol havolalar orqali bog'lash usullarini ko'rsatib berishdan iborat.

#### Teg tushunchasi

HTML sahifa – bu oddiy matn fayl boʻlib. HTML kengaytmasiga ega. HTML sahifani yaratish uchun maxsus dastur shart emas. Har qanday matn nuharriri yordamida HTML sahifa yaratish mumkin. Ana shunday matn tahrirlovchi oddiy dasturlardan biri boʻlgan Notepad (Блокнот) standart holatda Windows moʻhitida mavjud. HTML sahifaning asosiy elementlaridan biri boʻlgan teglar haqida dastlabki tushunchalar bilan tanishib chiqamiz.

#### HTML teg

HTML teg bu HTML hujjatdagi turli elementlarni (matn, tasvir va boshqalar) web sahifada qanday koʻrinishda aks etishi lozimligini brauzerda koʻrsatuvchi buyruqlar hisoblanadi. Teglar ma'lum oʻlcham va vazifani bajaruvchi buyruqlardir. Teg quyidagi koʻrinishda boʻladi: <TEG> hujjat elementi </TEG>

Koʻrib turganingizdek teglar < > uch burchaksimon qoʻshtironoq (burchak qavs) ichiga olib yoziladi. Uch burchaksimon qoʻshtironoq ichiga teg nomi va uning atributlari yoziladi.

Quyida teg va uning atribut yozilishiga misol keltirilgan:

<B> <FONT COLOR = «red»> Hello World! </FONT> </B>

Misolda keltirilgan teglar HTML hujjatga kiritilgan Hello World! jumla qizil rangda, ajratilib yoziladi. Teglar orasida kiritilgan matn, teg atributida qanday vazifalar berilgan boʻlsa, shu vazifaga boʻysungan holda ekranda hosil boʻladi. Bu misolda Hello World! jumlasiga nisbatan ikkita teg ishlatilgan. 1 – teg <B> va 2 – teg <FONT> Hello World! jumlasidan keyin yana ikki teg </B> va </FONT> yozilgan. Bularning farqi shundaki. birinchi ikkita teg ochuvchi va jumladan soʻng yozilgan ikkita teg esa jumla oldida yozilgan teglarni davomi ya'ni yopuvchi tegdir. Yopuvchi teglarning vazifasi ochilgan teg ta'sir maydoni tugaganligini belgilashdan iborat. HTML hujjatda deyarli barcha teglarni yopish lozim. 7 belgisini qoʻyish orqali yopuvchi teg yasaladi.

**Eslatma:** har doim eng oxirgi ochilgan tegni birinchi navbatda yopishni unutmang. Teglarning ochilishi va yopilish tartibini almashtirib yubormang. Aks holda xatoliklar kelib chiqishi mumkin.

Endi e'tiborimizni <FONT COLOR = «red»> ga qaratamiz. FONT (shrift) teg nomi. COLOR (rang) – esa tegning tarkibidagi qo'shimcha atribut, red (qizil) – rangning belgisi. Bu teg matnni qizil harflar bilan yozilishini anglatadi. Ayni misolda ranglarni o'zgartirish uchun red so'zi o'rniga boshqa rang nomini kiritish kifoya. Matn shu zahoti siz kiritgan rang bilan ifodalanadi. Ushbu teg va uning qo'shimcha atributlari qanday yozilishini eslab qoling. Bu sizga keyinchalik ham as qotadi. Teglarning atributi bir nechta bo'lishi mumkin va ularni kiritganda har – biri orasida bo'sh katakcha ya'ni probel qoldirishni esdan chiqarmang.

# HTMLda teglarni ishlatish shartlari

Siz yuqorida teg tushunchasi haqida qisqacha tushunchaga ega boʻlgansiz. HTML teglarni ishlatganda ularni toʻgʻri yozish muhim ahamiyatga ega. Quyida teglarni toʻgʻri yozish va ishlatish shartlari haqida soʻz yuritamiz. Bu borada quyidagi qoidalar mavjud: • Barcha teglar uch burchakli qo'shtirnoq ichida yoziladi '<TEG>'.

Ochuvchi teg – uch burchakli qoʻshtirnoq, teg nomi va uning qoʻshimcha atributlari (zarur boʻlgan taqdirda). Yopuvchi teg – uchburchakli qoʻshtirnoq, '/ slesh belgisi va teg nomi.

# • Probel orqali yoziluvchi teglar atributlari.

Teg nomidan soʻng uning qoʻshimcha oʻlchamlari boʻlishi mumkin. Barcha atributlar probel orqali ajratib yoziladi. Bitta harf hajmidagi boʻsh joy qoldirilish HTMLda probelni anglatadi.

<TEG 1 - atribut=yuklatilgan vazifa 2 - atribut=yuklatilgan vazifa...>

# • Qo'shtirnoq ichida yoziluvchi yuklatilgan vazifalar ma'nosi.

Ma'lum vazifani bajaruvchi buyruqlar tenglik belgisidan so'ng qo'shtirnoq «...» ichida yoziladi. Agar probel ishlatilmagan taqdirda qo'shtirnoqni tushirib qoldirish mumkin. <FONT SIZE=2 FACE= «Times Roman»> Har hil hatoliklar kelib chiqishini oldini **c**lish uchun qo'shtirnoqlarni ishlatish maqsadga muvofiq.

# • Aksariyat teglar yakunlash buyrug'ini talab qiladi.

Agar siz tegni yopmagan taqdiringizda aksariyat hollarda hatolik kelib chiqmaydi. Ammo ochilgan teg atributlari butun hujjatga ta'sir qiladi. Jadval ichida yopilmagan taqdirda bu hatolikni keltirib chiqarishi mumkin. Bu haqda jadvallar tuzish bo'limida so'z yuritamiz.

# • Teglarni yopish qoidasi

Har doim teglarni qat'iy tartibga rioya qilgan holda yoping. Birinchi navbatda eng oxiri ochilgan teg yopiladi va shu tariqa navbati bo'yicha barchasi yopiladi. <TEG1> <TEG2> <TEG3> ... </TEG3> </TEG2> </TEG1>

# • Teg harflar yozish shartlari.

HTML hujjatda teglarni katta yoki kichik harflar bilan yozilishi hech qanday ahamiyatga ega emas. Hamma teglarni katta yoki kichik harflar bilan yozishingiz mumkin. Hattoki mana bunday <teg></Teg> Sizga maslahatimiz: barcha teglarni bir hil shaklda yozgan ma'qul.

# • Teg atributlarini yozish tartibi qanday boʻlishi ahamiyatsiz.

Teg tarkibidagi atributlar qanday tartibda yozishingiz hech qanday oʻzgarishlarga sabab boʻlmaydi. Quyidagi ikki variant ham toʻgʻri: <TEG 1 – atribut=yuklatilgan vazifa. 2 – atribut=yuklatilgan vazifa. 3 – atribut=yuklatilgan vazifa. >

<TEG 3 – atribut=yuklatilgan vazifa. 1 – atribut=yuklatilgan va-/ifa. 2 – atribut=yuklatilgan vazifa.>

# HTML web-sahifa yaratish

Siz bilan birgalikda eng sodda HTML sahifa yaratishga harakat qilib koʻramiz. Buning uchun bizga Notepad (Блокнот) matn muharriri kerak boʻladi. Dasturni ishga tushirish uchun asosiy menyu Start (Пуск) > Programs (Программы) > Accessories (Стандартные) > Notepad (Блокнот) buyrugʻini tanlang.

Quyida keltirilgan HTML teglarni Notepad (Блокнот)ga qanday boʻlsa shundayligicha yozing:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE> Eng sodda koʻrinishdagi HTML sahifa!</TITLE>

</HEAD>

<BODY BGCOLOR = «white»>

<B><FONT COLOR = «red»>Salom!</FONT></B><BR>

Bu mening ilk HTML sahifam.

</BODY>

</HTML>

Navbatdagi amalga oshiradigan ishimiz, uni kompyuter xotirasiga saqlash. Buning uchun Notepad (Блокнот) dasturi File (Файл) menyusi tarkibidagi Save As... (Сохранить как...) buyrugʻini tanlang va fayl saqlanishi lozim boʻlgan papkani tanlang hamda faylni **nomi.html** kengaytmasi bilan saqlang.

Eslatma: har qanday HTML sahifa html yoki htm kengaytmasiga ega boʻladi. Faylni kompyuter xotirasiga saqlagach, uni brauzer dasturlari yordamida ochishingiz mumkin. Brauzer dasturlari internet ishlashini ta'minlovchi maxsus dasturlar hisoblanib, gipermatnni oʻqish, web-resurslarda navigatsiyalash va koʻrib chiqish dasturidir. Web-brauzeri gipermatnlarni oʻqishdan tashqari, tovushni va video ma'lumotlarni qaytadan chiqarish, ya'ni, gipermediani qayta chiqarish, tarmoqning boshqa kompyuterlari bilan ulanishni oʻrnatish va ularda ishlayotgan serverlarga web-hujjatlarga soʻrovlarni yuborish, tarmoqning boshqa foydalanuvchilari bilan muloqot tashkil qilish va uni quvvatlash kabi qoʻshimcha imkoniyatlarga ega boʻlishi mumkin. Eng ommaviy tarqalgan web-brauzerlarga misol qilib Internet Explorer, Opera, Avant Brauzer, Mozilla kabi dasturlarni aytishimiz mumkin. 1.2-jadval brauzer dasturlarning roʻyxati va imkoniyatlari keltirilgan.

1.2-jadval

| N₂ | Brauzer nomi:   | Imkoniyatlari  |
|----|-----------------|--|
| 1. | Opera 10.63     | Opera Software kompaniyasi dasturidir. Bu dastur<br>43 tildagi foydalanuvchilar uchun moʻljallangan<br>boʻlib, Windows, Linux va Mac operatsion<br>tizimlarida ishlaydi.   |
| 2. | Mozilla Firefox | Mozilla Firefox – tezkor, koʻp funksiyali brauzer<br>dasturi. Firefox dasturida bir oynada bir nechta<br>sahifani ochish mumkin. Shuningdek, siz<br>giper havolalarni shu sahifani (siz ayni p <b>a</b> ytda<br>koʻrib turgan sahifani) tark etmasdan turib<br>ochish imkoniyatiga ega boʻlasiz. Brauzer web<br>standartlarni juda yaxshi qoʻllab, unda juda qulay<br>interfeys mavjud va oʻzida qidiruv paneli (Google<br>va boshqalar) joylashgan. |
| 3. | Google Chrome   | Google Chrome – bu brauzer, murakkab tex-<br>nologiyalarni va sodda dizaynni birlashtirgan<br>va bu esa Internetda ishlashni tezlashtiradi va<br>xavfsizligini oshiradi.   |
| 4. | Apple Safari    | Apple Inc. kompaniyasining brauzer dasturi<br>hisoblanadi. Dastlab dastur Mac OS operatsion<br>tizimi uchun ishlab chiqilgan edi. Dasturda koʻp<br>oynalik interfeys mavjud boʻlib, unda xavfsizlik<br>uskunalari bilan boyitilgan.  |
| 5. | Maxthon         | Internet-brauzer dasturi. Maxthon web-sahifalarni<br>koʻp oynali rejimda koʻrish imkonini beradi.<br>Dasturning asosiy xususiyatlaridan biri koʻp sonli<br>bogʻlanishlar imkoniyati mavjud.  |

#### Brauzer dasturlari ro'yxati

| 6. | Avant Browser      | Bu brauzer ham koʻp oynali rejimda ishlaydi.<br>Ya'ni asosiy oyna ichida koʻplab oynalarni ochish<br>imkoniyati mavjud. Avant Browser dasturida<br>sichqoncha tugmasini bir bosish bilan grafiklar,<br>video, tovushlar va Flash animatsiyalarni yuk-<br>lashni taqiqlash yoki aksincha ruxsat berish<br>imkoniyati mavjud. |
|----|--------------------|---|
| 7. | Netscape Navigator | Dastur o'zining oddiy va yengil sozlanadigan<br>foydalanuvchi interfeysi bilan va tezkorligi, ish-<br>lashga qulayligi hamda web-sahifalarni ko'rishni<br>boshqarish imkoniyatlari kengaytirilgan.  |

Bizga ma'lumki yaratilgan web-sahifalarni ishlatib ko'rishda o'zimiz bilgan yoki bilmagan holda brauzer dasturiga murojaat qilamiz. Ana shu paytda yaratilgan web sahifani ochish uchun uning fayli ustida sichqonchaning chap tugmasini ikki marta ketma-ket bosish yetarli. Bundan tashqari avval brauzer dasturini (Internet Explorer) ishga tushirib olib, keyin esa File > Open buyrug'ini berish orqali ham faylni ishga tushirish mumkin. Hammamizga ma'lumki, web sahifani yaratish vaqtida uning qanday dizaynda chiqayotganini ko'rish uchun biz brauzer dasturlariga qayta – qayta murojaat qilamiz. Ayrim professional dasturlarda (Dreamweaver va boshqalar) natijani ko'rish uchun to'g'ridan-to'g'ri maxsus tugma bosiladi. Bunda to'g'ridanto'g'ri belgilangan brauzerda sahifa yuklanadi. Bu haqida Dreamweaver dasturida batafsil ma'lumot beramiz.

# HTML hujjatning asosiy strukturasi

Siz yaratgan ilk HTML sahifa asosida HTML hujjat asosiy strukturasini tahlil qilamiz. Kompyuter xotirasiga saqlangan HTML hujjatni Notepad dasturi yordamida oching. Har qanday HTML hujjat ichki qismi quyidagilardan tashkil topgan boʻladi:

# <hr/>HTML>

bu teg HTML hujjatni ochish (boshlash) uchun xizmat qiladi va u HTML hujjatning birinchi ochuvchi va oxirgi yopuvchi teg hisoblanadi. Boshqacha aytgahda web sahifaning boshlanish va tugash chegarasini ifodalaydi. Uning yagona vazifasi, mazkur hujjatni ochayotgan dasturga bu fayl HTML hujjatligi haqida axborot berishdan iborat.

# <HEAD>

HEAD tegidan soʻng HTML hujjatning tizimli axborotlari haqida ma'lumot beradi. Bizning misolimizdagi yagona tizimli axborot – TITLE tegi hisoblanadi.

# <TITLE>

Bu teg ochuvchi teg <HEAD> va yopuvchi teg </HEAD> orasida yoziladi. Ochuvchi va yopuvchi TITLE orasida kiritilgan axborot siz yaratayotgan hujjat nomini anglatadi. Siz kiritgan nom brauzer dasturi tomonidan va internetdagi qidiruv tizimlari tomonidan ishlatiladi. Biz keltirilgan misolda «Eng sodda koʻrinishdagi HTML sahifa!» matni brauzer dasturi yuqori qismida ya'ni sarlavha satrida namoyish etiladi.

# <BODY>

BODY ochuvchi va yopuvchi teglari orasida yozilganlarning barchasi sizning HTML hujjatingizning tanasi hisoblanadi. Agar siz ushbu teg orasiga matn yozsangiz yoki tasvir kiritsangiz – bularning barchasini brauzer ekranda namoyish etadi.

Har qanday HTML hujjat quyida keltirilgan tartibda yozilishi shart:

<HTML> HTML hujjat boshi <HEAD> Hujjat nomlanishinjng boshlanishi <TITLE> ... </TITLE> HTML sahifa nomi (sarlavhasi) <HEAD> Hujjat nomlanishining yakunlanishi <BODY BGCO-LOR=«white»> Hujjat tanasining boshlanishi ... </BODY> Hujjat tanasining yakunlanishi </HTML> HTML hujjat yakuni.

# HTML sahifaga tasvir joylashtirish

Internet bilan ishlovchi dasturlar tasvirlarni (grafik elementlarni) ochish imkoniga ega boʻlishi bilan internetda mavjud sahifalarning deyarli barchasi tasvirli axborotlarni nashr eta boshladi. Siz yaratgan web-sahifa qiziqarli va chiroyli dizayn asosiga qurilgan boʻlsa uning oʻquvchilari soni shubhasiz ortadi. Tasvirlar yordamida harakatlanuvchi tugmalar va Gif animatsiyalarni kiritish mumkin. Biroq tasvirlar bilan ishlashda ularni hajmi va formatiga e'tibor berish kerak. Hozirgi paytda internetga joylashtirilayotgan deyarli barcha sahifalarda ishlatilayotgan tasvirlar formati \*.JPEG yoki \*.GIF ni tashkil etadi. Bunga asosiy sabab, bu formatdagi tasvirlar hajmi juda kichik. Bu formatdagi tasvirlar ishlatilganda web-sahifa hajmi ortib ketmaydi va sizning web sahifangizdan foydalanuvchi sahifani internetda ochilishini uzoq vaqt kutmaydi.

Agar siz boshqa formatdagi tasvirlardan web-sahifani bezashda foydalansangiz uning hajmi ortib ketadi va undan foydalanuvchilarga sahifani ochishda muammolar keltirib chiqaradi. Web-sahifani bezatishda uning dizayniga \*.GIF formatdagi tasvirlardan foydalaning. Boshqa maqsadlarda \*.JPEG dan foydalanishingiz mumkin.

# <img> tegini qoʻllash qoidalari

MG> tegi bilan bogʻliq boʻlgan, quyida keltirilgan asosiy qoidalar bilan tanishib chiqing va oʻz sahifangizni yaratishda ushbu qoidalarga doim rioya qilishga harakat qiling.

• Tasvir nomi va joylashgan oʻrnini yozganda harflarning bir hilda boʻlishini ta'minlash katta ahamiyatga ega. Tasvir joylashgan papka nomi va tasvirning nomini kiritganda harflarni bir hilda yozilishi shart. Biror bir harfni tushirib qoldirish yoki hato yozilishi tasvirni ochishda hatoliklarni keltirib chiqaradi.

• Tasvir yoki papka nomini kiritganda probel ishlatmang. Websahifani yaratayotganingizda fayllar yoki papkalar nomini kiritganda probel (bo'sh joy) ishlatmang. Agar siz kiritgan nom ikki yoki undan ortiq so'zlardan iborat bo'lsa, probel o'rnida (pastgi chiziqcha) ishlatishingiz mumkin. Masalan: .../Chet\_elga\_sayohat/Ispaniya/Malaga\_01.jpeg

• Internetda ishlatiluvchi tasvir formatlari. Hozirgi paytda internetda ikki hil formatdagi tasvirlar keng qoʻllanilib kelinmoqda. Bu formatlar: GIF (bu formatdagi tasvirlar \*.gif qisqartmasiga ega) hamda JPEG (bu formatdagi tasvirlar esa \*. jpg yoki \*.jpeg qisqartmasiga ega). Siz ham ushbu formatdagi tasvirlardan foydalaning. Boshqa formatdagi tasvirlarni aksariyat brauzerlar ocha olmaydi.

• Har doim WIDTH va HEIGHT atributlarini kiritishga harakat qiling. Bu sizning web-sahifangizni ochilishini tezlashtiradi va tasvirlarni asl oʻlchamda boʻlishini ta'ininlaydi.

• Tasvir hajmini sun'iy kichraytirish. WIDTH va HEIGHT orqali tasvirning real atribut o'lchamlarini kichraytirish mumkin. Ammo bu usuldan iloji boricha kamroq foydalanish kerak. Eng yaxshi usul tasvirni real o'lchamini grafik muharrirlar yordamida kichraytirishdir. Bu usul tasvirning ochilish vaqtini kamaytiradi.

• Tasvir hajmini sun'iy kattalashtirish. Tasvir o'lchami kattalashtirilganda yoki kichraytirilganda uning sifatida o'zgarish sodir bo'ladi. Agar siz o'lchamlarni o'zgartirganda bo'yi va enini proportsionalligiga e'tibor bermasangiz, tasvir sifatini buzilishiga olib keladi. WIDTH va HEIGHT atributlari orqali tasvir hajmini kattalashtirganda, real o'lchamni 2 marta, 3 marta va shu tariqa oshishiga erishish kerak. Masalan, tasvirning real o'lchami WIDTH= =«100». HEIGTH=«200» ga teng bo'lsa, uni ikki marta kattalashtirganda WIDTH=«200», HEIGTH=«400» ga teng bo'lishi shart. Bu usul tasvir sifatidagi salbiy o'zgarishlarni bir oz yumshatadi. Shuningdek, ayni holatni tasvir o'lchamini kichraytirishda ham qo'llash maqsadga muvofiq.

#### • Har doim ALT atributini qo'llang.

Har doim ALTdan soʻng tasvirga aloqador qoʻshimcha axborotni kiritishga harakat qiling. Buning asosiy sababi, siz joylashtirgan tasvir ochilmagan taqdirda, Internetdan foytalanuvchi siz kiritgan tasvir izohini oʻqiydi va minimum axborotga ega boʻladi.

#### Giperhavolalar - web-hujjatlarni bir-biriga bogʻlash

Web-sahifaga tasvir joylashtirishni oʻzlashtirib olganingizdan soʻng, endigi navbatda havolalar haqida tushuncha olishning ayni mavrudi. Havolalar tufayli internet hozirgi mavqeiga erishdi. Havolalar yordamida ikki va undan ortiq (cheksiz) web-sahifalarni bir-biriga bogʻlashingiz mumkin. Havola rus tilida «ссылка» deb ataladi. Havolaga bosish orqali siz ikkinchi sahifani ochishingiz mumkin. Havolalar yordamida web-sahifangiz uchun menyu tuzishingiz mumkin. Havolalar sizning web-sahifangizdan foydalanuvchini sahifa boʻylab tom ma'noda sayohat qilishi imkonini beradi va unga toʻgʻri yoʻlni koʻrsatib turadi.

#### Havolalar

Havola – bu HTML hujjatning boshqa HTML hujjat bilan bogʻlovchi qismi. Unga kursorni bosishingiz bilan ikkinchi HTML hujjat ekranda namoyon boʻladi. Shuningdek, havoladan (agar siz yaratgan bir sahifada juda ham koʻp matn kiritilgan boʻlsa) bitta sahifa ichida boshqa HTML hujjatni ochmasdan turib ham foydalanish mumkin. Sizga maslahatimiz, agar bitta sahifaga joylashtirmoqchi boʻlgan matn juda ham koʻp boʻlsa, uni iloji boricha turli boʻlaklarga boʻlgan holda, bir nechta HTML faylga joylashtiring. Shunday qilsangiz, web-sahifadan foydalanish oson kechadi.

Navbatdagi sahifalar bilan tanishib chiqqach siz havolalarni ishlatish usullarini va havola tuzish uchun qanday HTML teglardan foydalanish zarurligini bilib olasiz.

# Havolalar tuzish usullari

Havolalarni ta'sir doirasi va ularni qaysi sahifa bilan bog'lash vazifasini <A> ochuvchi hamda </A> yopuvchi teglari orasida belgilanadi. Ushbu teglar orasida uning atributlari va kalit so'z joylashtiriladi.

Ushbu teg orasida nimalarni joylashtirish mumkin? Deyarli hamma narsani. Bu matn, tasvir, jadval va hatto harakatlanuvchi tasvir ham boʻlishi mumkin. Ulardan qaysi birini joylashtirish oʻzingizga havola.

Bu boʻlimda oldimizga qoʻygan maqsadimiz havolalar tuzish. Maqsadga erishishning eng oson usuli barchasini oddiy misollardan boshlash. Shunga amal qilgan holda sizga havola tuzishning eng oddiy misolini keltiramiz:

<A HREF=«pictures.html">Bu sahifada mening hayotim bilan bogʻliq tasvirlar joylashgan.</A>

Natija mana bunday koʻrinishda boʻladi:

<u>Bu sahifada mening hayotim bilan bogʻliq tasvirlar joylashgan</u>. soʻzini bosishingiz bilan *pictures.html* sahifasi ekranda namoyon boʻladi. <A> tegining qoʻshimcha atribut boʻlgan HREF sizni *pictures. html* sahifasiga olib boradi.

Tasvirlarni havola sifatida namoyon etish uchun <A> va </A> teglari orasida <IMG> tegi yordamida tasvirda qaysi faylni nimani qoʻyish va u joylashgan papkaga yoʻlni koʻrsating.

<A HREF = «pictures.HTML»> <IMG SRC = «img/photo.jpg» WIDTH = «100» HEIGHT = «100» ALT = «Mening foto galereyam»> </A>

# Havolalar – <A> tegining qoʻshimcha atributlari tasnifi

Boshqa HTML teglari kabi <A> tegining ham qo'shimcha atributi mavjud. Quyida ushbu buyruqlarning tasnifi keltirilgan.

#### HREF

Bu atribut yordamida havola qilinishi lozim boʻlgan HTML hujjat nomi va uning joylashgan joyi belgilanadi. Bu atribut <IMG> tegining SRC atributi kabi bir hil vazifani bajaradi. <IMG> tegining SRC atributi yordamida tasvir nomi va u joylashgan papkaga yoʻl koʻrsatilsa, HREF yordamida HTML hujjat nomi va u joylashgan papkaga yoʻl tasvirlanadi.

#### TARGET

Bu atribut HTML hujjatni aynan oʻsha oynada yoki alohida oynada yoki qaysi freymda ochilishini belgilaydi. TARGET atributining qoʻshimcha oʻlchamlari: **blank** – brauzerda siz ishlab turgan oynadan tashqari yangi oynada koʻrsatilgan hujjatni ochish.

<u>top</u> – web sahifada freymlar ishlatilgan boʻlsa, havolada koʻrsatilgan hujjatni faol oynada freymlar strukturasini buzgan holda ochadi. Ochilgan oynada freym alomatlari mavjud boʻlmaydi.

\_parent – havolada koʻrsatilgan hujjatni avval ochilgan oynada ochiladi.

\_self – havola qaysi freym yoki freymdan holi sahifada ishlatilgan boʻlsa aynan oʻsha sahifada ochadi.

<A HREF=«pictures.html» TARGET=«\_blank»>Bu sahifada</A> mening hayotim bilan bogʻliq tasvirlar joylashgan. <BR> Bu sahifada siz <A HREF=«about.html» TARGET=«\_top»> men haqimda </A> qiziqarli ma'lumotlarni oʻqishingiz mumkin.

Natija mana bunday koʻrinishda boʻladi:

<u>Bu sahifada</u> mening hayotim bilan bogʻliq tasvirlar joylashgan. Sahifada siz <u>men haqimda</u> qiziqarli ma'lumotlarni oʻqishingiz mumkin. Ushbu havolalardan biriga bosib, siz havolada belgilangan HTML hujjatdagi ma'lumotlarni oʻqishingiz mumkin. E-mail (Elektron pochta) manzillarni faollashtirish uchun havola tuzish mumkin. E-mail manzil koʻrsatilgan havolani bosish bilan kompyuterga oʻrnatilgan elektron pochtalar bilan ishlovchi dastur faollashadi va unda havolada koʻrsatilgan elektron pochta manzili koʻrsatilgan yangi oyna hosil boʻladi va siz koʻrsatilgan manzilga xat joʻnatishingiz mumkin.

E-mail manzilni havola sifatida belgilash uchun HREF atributi o'rnida mailto: elektron pochta manzili yoziladi. Misol uchun:

Mening <A HREF=«mailto: tsamar@mail.ru»> elektron pochtamga</A> ushbu oʻquv qoʻllanma haqidagi fikr – mulohazalaringizni yozing!

Natija mana bunday koʻrinishda boʻladi:

Mening <u>elektron poshtamga</u> ushbu oʻquv qoʻllanma haqidagi fikrmulohazalaringizni yozing!

# Havolalar yozishning asosiy qoidalari

Quyida havola tuzishda bilishingiz lozim boʻlgan oddiy qoidalar yozilgan. Ularni diqqat bilan oʻqib chiqing va eslab qolishga harakat qiling. Havola tuzishda bu qoidalarga amal qilsangiz, siz tuzgan havolalar hatoliklarsiz ishlaydi.

• Harflarning bir hilda yozish va fayl yoki papka nomini toʻgʻri koʻrsating. Havola tuzilganda eng katta e'tiborni siz murojaat qilmoqchi boʻlgan faylga olib boruvchi yoʻl aniq va toʻgʻri koʻrsatilishi lozim. Bunda papka va fayl nomiga katta e'tibor qarating. Ularning nomida arzimagan hatolikka yoʻl qoʻysangiz havola ishlamaydi. Aytaylik biror bir harfni tushib qolishi yoki bosh harf oʻrniga kichik harf bilan yozilsa hatolik yuz berishi muqarrar. Shu bois, havola tuzishda aniqlik katta ahamiyatga ega.

• Fayl va papka nomini kiritganda probel ishlatmang. Websahifa yaratish jarayonida fayl va papkalarni nomi ikki va undan ortiq soʻzdan iborat boʻlsa soʻzlar orasida va oxirida probel ishlatmang. Probel ishlatilgan fayl yoki papkaga havola murojat qilganda hatolik sodir boʻladi.

• Kalit soʻzlarga havola tuzish. Biror hujjat ichidagi kalit soʻzga havola tuzganda, eng avvalo kalit soʻzni <A> tegining NAME buyrugʻi

yordamida belgilab olish lozim. Soʻngra shu tegning HREF atributi orqali u joylashgan fayl nomi (agar kalit soʻz boshqa faylda joylashgan boʻlsa) va kalit soʻz manzilini koʻrsating HREF=«fayl nomi.HTML# kalit soʻz».

• FTP server va E-MAIL uchun maxsus havola. FTP serverda joylashgan faylga havola tuzganda 'FTP://' bilan boshlanuvchi manzilni yozing. E-MAIL havola tuzganda esa «mailto: e-mail manzil»ni yozing.

# Matnlarni tahrirlash

Matn tahrirlashni oʻzlashtirib olishingizni osonlashtirish uchun uni ikkiga boʻlib tushuntirishni lozim topdik. Ularning har biri matn tahrirlashda ishlatiladigan HTML teglarni batafsil tahlili misollar yordamida aks ettirilgan.

- Matnning alohida boʻlaklarini tahrirlovchi teglar:
- Matnning yirik boʻlaklarini tahrirlovchi teglar.

# Matnning alohida boʻlaklarini tahrirlovchi teglar

Quyida tasnifi keltirilgan barcha matn tahrirlash uchun ishlatiluvchi teglar ochilgandan soʻng ularni yopish shart. Ochilgan tegning ta'sir doirasi u yopilgunga qadar davom etadi. Agar siz tegni yopishni unutsangiz, uning ta'sir doirasi hujjat oxirigacha davom etadi. Barcha teglash quyidagi tartibda yoziladi: <TEG1><TEG2> Kerakli matn </TEG2></TEG1>. Har doim eng oxiri ochilgan tegni birinchi boʻlib yopishni unutmang.

# <B> Kerakli matn </B>

Bu teg orasida yozilgan matn qalin harflar bilan belgilanadi.

<I>Kerakli matn</I>

Matn o'ng tomonga egiltirib yoziladi.

<BIG>Kerakli matn</BIG>

Matnni kattalashtirish. Yozilgan matn boshqalariga nisbatan kattalashtirilgan harflar bilan belgilanadi.

<SMALL>Kerakli matn</SMALL>

Matnni kichraytirish. Yozilgan matn boshqalariga nisbatan kichiklashtirilgan holda belgilanadi.

# <STRIKE>Kerakli matn</STRIKE>

Teg orasida yozilgan matn ustidan chiziq tortiladi.

# <STRONG>Kerakli matn</STRONG>

Matn ichidagi ayrim soʻzlarni kuchli ajratib koʻrsatish uchun ishlatiladi.

Kerakli <SUB>

Koʻrinib turganidek bu teg orasida kiritilgan matn, matn chizigʻidan pastda kichik harflar bilan yoziladi (indeks).

Kerakli <SUP>main</SUP>

Yuqorida keltirilgan tegning teskari shakldagisi boʻlib, u matnni yuqorida kichik harflar bilan yozilishini ta'minlaydi (daraja).

# <U><u>Kerakli matn</u></U>

Yozilgan matn ostida chiziq tortiladi. Bu teg yordamida ayrim soʻzlarni belgilab koʻrsatish mumkin.

# <CENTER>Kerakli matn</CENTER>

Bu teg kiritilgan matnni sahifa oʻrtasida boʻlishini ta'minlaydi. Agar bu teg jadval ichida qoʻllansa, u holda bu jadval katakchasi ichidagi matnga ta'sir etadi. Bu tegni jadval ichida qoʻllash usullari haqida jadvallar bilan ishlash boʻlimida tushuntirib oʻtamiz.

# **<BR>**

Bu teg matn qatorlarini surish uchun xizmat qiladi. Ma'lum jumladan so'ng ikkinchi jumlani yangi qatordan boshlamoqchi bo'lsangiz, jumla so'ngida ushbu tegni yozing.

Endi hech boʻlmaganda bitta qoʻshimcha buyruqqa ega boʻlgan teglar bilan tanishib chiqamiz.

# <FONT>Kerakli matn</FONT>

Bu teg harfning qoʻshimcha atributlarini belgilash uchun ishlatiladi. Quyida ushbu tegning eng koʻp qoʻllaniladigan qoʻshimcha atributlari bilan tanishib chiqamiz:

# SIZE

Harf oʻlchamini belgilashda qoʻllaniladi. Matndagi harflar oʻlchamini 1 dan boshlab xohlagan son bilan belgilash mumkin.

Masalan: <FONT SIZE=«5»>Salom!</FONT> Bu mening web sahifam. <FONT SIZE=«2»>(Izoh)</FONT>
Bundan tashqari siz SIZE o'lchamlarini plyus + va minus - bilan ham belgilashingiz mumkin. Bu usul qo'llanganda harf o'lchami ishlatilayotgan harfga nisbatan katta yoki kichik belgilanadi. Misol uchun siz 3 ga teng kattalikdagi harfdan foydalanayotgan bo'lsangiz, SIZE = (+2) harf o'lchami SIZE = (-1) o'lchami esa SIZE = (-1) o'lchami esa SIZE = (-1) bo'lchami esa

#### COLOR

Bu atributdan soʻng rang nomi yoki rangni belgilovchi olti xonali lotin harflari hamda raqamli kod kiritiladi va shu tariqa harf rangi belgilanadi. Turli brauzerlar turli rang nomlarini belgilay oladi. Rang nomlari ingliz tilida kiritiladi. Rang nomi va koʻrinishini yodlab olishingiz uchun ularning har birini nomi oʻsha rangda belgilangan. Bu ranglarni Netscape Navigator va Internet Explorer brauzerlari muammosiz taniydi va oʻqiy oladi.

Rangni belgilovchi lotin alifbosi va raqamli kod "#' simvol bilan boshlanadi. Raqamlardan 1 dan 9 gacha yoki A dan F gacha boʻlgan lotin harflarini ishlatish mumkin. Rang kodi qanday boʻlishidan qat'iy nazar u RGB (RED – qizil, GREEN – yashil, BLUE – koʻk) ranglar tizimida aks ettiriladi. Rangni belgilash uchun uchta rangni birbiriga qoʻshish lozim. Har bir rang ulushini 0 dan 255 gacha boʻlgan miqdorda belgilanadi. Misol uchun toza qizil rangni belgilash uchun qizil rang miqdorini 255 ga, yashil va koʻk ranglar miqdorini esa 0 ga tenglashtirish lozim va bu mana bunday yoziladi <FONT COLOR=#FF0000>. Olti xonali alifboli – raqamli kodini qoʻllash juda ham qiyin. Shu bois ranglar kodini belgilab beruvchi jadvalimizdan foydalanishingiz mumkin.

### FACE

Matnni qanday shriftda yozilishini belgilash uchun shrift nomi keltiriladi. SHrift nomi kompyuterda oʻrnatilgan boʻlishi kerak yoki umumiy ishlatiladigan shriftlardan foydalanish mumkin. Agar siz qoʻllagan shrift foydalanuvchining kompyuterida topilmagan taqdirda brauzer standart shriftni tanlaydi.

Masalan:

<FONT FACE = «Arial»>Salom!</FONT>

<FONT FACE=«Times New Roman, Arial, Courier New» Hu mening web sahifam.</FONT>

Siz har doim <FONT> tegining FACE atributini tanlaganingizda. standart shrift turlaridan foydalaning. Misol uchun Windows muhitida ishlovchi barcha kompyuterda oʻrnatiladigan standart shriftlar quyidagilardan iborat:

Windows: Arial Arial Black. Arial Narrow. Courier, Courier New, Garamond, Helvetica Times, Times New Roman.

Aytaylik siz Times va Times New Roman shriftining boshqacha turini tanlagan boʻlsangiz, u holda foydalanuvchi kompyuterida bu shrift oʻrnatilmagan boʻlsa, brauzer siz tanlagan shriftni standart Times New Roman shriftiga almashtiradi.

# Matnning yirik boʻlaklarini tahrirlovchi teglar

Endi siz bilan matndagi yirik bloklar va abzatslarni tahrirlovchi teglar va ularning qo'shimcha buyruqlarining ishlash tartibini o'rganib chiqamiz.

# <PLAINTEXT>

Ushbu tegdan soʻng kiritilgan barcha HTML teglarning ta'sirini butunlay kesadi va ular huddi ekranda koʻrsatilishi lozim boʻlgan matn kabi aks etadi. Bu teg boshqa teglardan tubdan farq qiladi va uni yopish shart emas. Agar matnda ayrim HTML teglarni ekranda brauzer aks ettirishini xohlasangiz bu tegdan foydalanishingiz mumkin. Biroq yuqorida aytganimizdek bu tegdan soʻng matnni HTML teglar yordamida tahrirlash mumkin emas. Chunki ularni brauzer huddi oddiy matn kabi tushunadi. Agar siz </PLAINTEXT> tegini kiritgan taqdiringizda ham bu <PLAINTEXT> ta'sir doirasini cheklay olmaydi. Web sahifangizda HTML teglarni matn shaklida aks ettirmoqchi boʻlsangiz, u holda uch burchakli qoʻshtirnoq '<' oʻrnida &LT; simvolini qoʻllang.

# <ADDRESS>

Kerakli matn

# </ADDRESS>

Teg oʻz nomi bilan adres ya'ni manzillarni belgilash uchun ishlatiladi. Bu teglar orasida yozilgan manzilni har qaysi brauzer oʻzi xohlagan tarzda namoyish etadi. Teg yopilganidan soʻng kiritilgan matn yangi satrdan boshlanadi.

<BLOCKQUOTE>

Kerakli matn

</BLOCKQUOTE>

Bu teg matndagi paragraf va satrlarni belgilash uchun qo'llanadi.

<H1>, <H2>, <H3>, <H4>, <H5> va <H6>

yuqoridagi oltita teg sarlavhalarni belgilash uchun qoʻllaniladi. Sarlavhalar qalin harflarda yoziladi. Bu teglarning bir-biridan farqi ularning oʻlchamlarida. 1 dan 6 gacha boʻlgan sonlar sarlavha oʻlchamlarini katta-kichikligini quyida keltirilgan tartibda belgilaydi:

Sarlavha H1 Sarlavha H2

```
Sarlavha H6
<P>
Kerakli matn
</P>
```

Bu teg paragraflarni belgilaydi. Paragraf boshi va ohirida bo'sh qator qoldiradi.

# ALIGN

<P> tegining qoʻshimcha atributi boʻlib u papagraf ichida yozilgan matnni tekislash uchun ishlatiladi. Bu atributning qoʻshimcha oʻlchamlari ALIGN – LEFT (matnni chap burchakdan tekislaydi), RIGHT (oʻng tomonga tekislaydi), CENTER (sahifa markaziga tekislaydi) va JUSTIFY (matnni sahifa eni boʻylab tekislaydi). JUSTIFY ishlatilganda brauzer matnni chap va oʻng tomon boʻylab bir xilda tekislab chiqishga harakat qiladi. Bu jarayonda soʻzlar orasi choʻzilib ketishi ham mumkin.

<PRE>

Kerakli matn

</**PRE**>

Bu teg yordamida siz matnni qanday kiritgan boʻlsangiz shunday koʻrinishda boʻlishi ta'minlanadi. Quyida keltirilgan ikki misolda buni yaqqol koʻrish mumkin. <PRE> tegidan tashqarida yozilgan matnda probel necha marta ishlatilishidan qat'iy nazar u bittaga hisoblanadi. <PRE> tegi tarkibida kiritilgan matn qanday bo'lsa shundayligicha ekranda ko'rinadi.

### Hujjat asosiy qismini tahrirlash

Bu boʻlimda hujjat tanasini belgilab beruvchi <BODY> tegi va uning qoʻshimcha buyruqlari haqida soʻz boradi. <BODY> tegini oldingi boʻlimlarda qisqacha tanishtirib oʻtgan edik. Bu teg bevosita HTML hujjatni ekranda koʻrinishi lozim boʻlgan matn, tasvir va boshqa elementlarni oʻz ichiga qamrab oladi. <BODY> ochuvchi hamda </ BODY> yopuvchi teglari orasida barcha muhim elementlar joylashadi. Bu tegning qanday qoʻshimcha buyruqlarini quyida birgalikda koʻrib chiqamiz.

# **BGCOLOR**

Sahifaning orqa foni rangini belgilash uchun ishlatiladi. Bunda rangning ingliz tilidagi nomi yoki harf va sonlardan iborat kod qoʻllaniladi.

•

# BACKGROUND

Sahifaning orqa foni uchun qoʻllaniluvchi tasvir nomi va u joylashgan papkaga yoʻlni koʻrsatishda qoʻllaniladi. Tasvir joylashgan papkaga yoʻlni koʻrsatish haqidagi ma'lumotlarni «HTML safifaga tasvir joylashtirish» boʻlimida oʻqishingiz mumkin.

#### TEXT

Hujjatda yozilgan matn harflarini qanday rangda boʻlishini rang kodlarini kiritish orqali belgilab beradi. Agar siz ushbu atribut ishlatmagan taqdiringizda matn rangi qora rangda boʻladi.

#### LINK

Bu atribut qe'llanilgan sahifadagi havola rangi teg o'lchamlarida qaysi rang kodi yoki nomi berilgan bo'lsa, o'sha rangda ekranda namoyon bo'ladi.

#### VLINK

Bu atribut yordamida ishlatilgan havolalarni belgilab koʻrsatish uchun qoʻllaniladi. Siz foydalanuvchilar adashib ketmasligi va havolada koʻrsatilgan sahifaga qayta kirmasligi hamda hali qoʻllanilmagan havolalarni qoʻllanilgan havolalardan ajratib koʻrsatish uchun ishlatishingiz mumkin.

#### ALINK

Bu atribut kursor yordamida tanlangan va sichqoncha chap tugmasi bosilgan paytda havola rangini oʻzgartirish uchun ishlatiladi.

Siz hozir oʻqigan sahifada <BODY> tegining barcha qoʻshimcha atributlari quyidagi tartibda qoʻllaniladi.

<BODY BGCOLOR=#003399 TEXT=black LINK=blue ALINK= =red VLINK=#006666>

#### Ro'yxatlar tuzish

Sahifada matndagi ayrim elementlarni ro'yxatlangan tartibda yozish qiyin emas va bundan tashqari o'quvchi matn bilan tanishib chiqishida qulayliklar yaratib beradi. Siz huddi Microsoft Word matn muharririda ro'yxatlarni qanday tuzsangiz huddi shu ko'rinishda HTML hujjatda ham maxsus teglar yordamida belgilash imkoniga egasiz.

Bu boʻlimda roʻyxatlangan tartibda matnni kiritish usullari bilan tanishib chiqamiz:

<RO YXATNI OCHUVCHI TEG>

< Ro'yxat elementining tegi > Matn

</ RO'YXATNI YOPUVCHI TEG >

# Tartiblangan ro'yxat:

- 1. Ro'yxat elementi 1
- 2. Ro'yxat elementi 2
- 3. Roʻyxat elementi 3
- Tartiblanmagan ro'yxat:
- Ro'yxat elementi 1
- Ro'yxat elementi 2
- Ro'yxat elementi 3

Matn ro'yxatini belgilovchi teglar tarkibida siz HTMLning boshqa matn tahrirlash uchun qo'llaniluvchi teglarini ishlatishingiz mumkin.

# Ro'yxatlar tuzish - ro'yxatni tartiblash

Matn boʻlaklarini tartiblashda sonlar yoki harflar bilan belgilash mumkin. Shuningdek ayni jarayonda simvollardan ham foydalanish imkoni mavjud. Matn boʻlaklarini tartiblashda <OL> ochuvchi va </OL> yopuvchi teglaridan foydalaniladi. Ushbu teglar ichida tartiblanuvchi matn oldiga <LI> atributi yoziladi. <OL> tegining yagona qoʻshimcha oʻlchami TYPE boʻlib, u tartiblovchi belgi koʻrinishini aniqlab beradi.

Arab raqamlari bilan belgilash:

| HTML kodi          | Natija    |
|--------------------|-----------|
| <ol type="1"></ol> | 1. Matn 1 |
| <li> Matn 1</li>   | 2. Matn 2 |
| <li> Matn 2</li>   | 3. Matn 3 |
| <ll> Matn 3</ll>   |           |
|                    |           |

Rim raqamlari bilan belgilash:

| HTML kodi          |            | N      | atija |
|--------------------|------------|--------|-------|
| <ol type="I"></ol> | <b>I</b> . | Matn 1 |       |
| <li> Matn 1</li>   | 11.        | Matn 2 |       |
| <li> Matn 2</li>   | III        | Matn 3 |       |
| <li> Matn 3</li>   |            |        |       |
|                    |            |        |       |

Rim harflari bilan belgilash:

| HTML kodi          | Natija      |
|--------------------|-------------|
| <ol type="i"></ol> | i. Matn 1   |
| <li> Matn 1</li>   | ii. Matn 2  |
| <li> Matn 2</li>   | iii. Matn 3 |
| <li> Matn 3</li>   |             |
|                    |             |

Bosh harfalari bilan belgilash:

| HTML kodi          | Natija    |
|--------------------|-----------|
| <ol type="A"></ol> | A. Matn 1 |
| <li> Matn 1</li>   | B. Matn 2 |
| <li> Matn 2</li>   | C. Matn 3 |
| <li> Matn 3</li>   |           |
|                    |           |

Kichik harflar bilan belgilash:

| HTML kodi          | Natija    |
|--------------------|-----------|
| <ol type="a"></ol> | a. Matn 1 |
| <li> Matn 1</li>   | b. Matn 2 |
| <li> Matn 2</li>   | c. Matn 3 |
| <li> Matn 3</li>   |           |
|                    |           |

# Ro'yxat tuzish - tartiblanmagan ro'yxat

Tartiblanmagan ro'yxat tuzishda <UL> va </UL> yopuvchi teglaridan foydalaniladi. Ro'yxat ichidagi tartib <LI> atributi bilan belgilanadi. <UL> tegi uchun ham TYPE o'lchami ishlatiladi. TYPE o'lchami 3 xil turdagi ro'yxat kirita oladi:

Doirasimon belgi yordamida tartiblash:

| HTML kodi               | Natija   |
|-------------------------|----------|
| <ul type="circle"></ul> | ∘ Matn 1 |
| <li> Matn 1</li>        | ة Matn 2 |
| <li> Matn 2</li>        | • Matn 3 |
| <li> Matn 3</li>        |          |
|                         |          |

Nuqtasimon belgi yordamida tartiblash:

| HTML kodi             | Natija |
|-----------------------|--------|
| <ul type="disc"></ul> | Matn 1 |
| <li> Matn 1</li>      | Matn 2 |
| <li> Matn 2</li>      | Matn 3 |
| <li> Matn 3</li>      |        |
|                       |        |

To'g'ri to'rtburchaksimon belgi yordamida tartiblash:

| HTML kodi               | Natija |
|-------------------------|--------|
| <ul type="square"></ul> | Matn 1 |
| <li> Matn 1</li>        | Matn 2 |
| <li> Matn 2</li>        | Matn 3 |
| <li> Matn 3</li>        |        |
|                         |        |
|                         |        |

# Ro'yxat tuzish – aniqlashtiruvchi ro'yxatlar

Aniqlashtiruvchi roʻyxat va uning izohidan iborat matnni tartibli tuzish uchun bir-necha teglar ishlatiladi.

Aniqlashtiruvchi roʻyxatni <DL> ochuvchi va </DL> yopuvchi tegi yordamida amalga oshiriladi. Aniqlashtiruvchi roʻyxat nomi <DT> tegidan soʻng yoziladi va uni izohlovchi matn esa <DD> tegidan soʻng kiritiladi. <DL> tegi qoʻshimcha oʻlchamlarga ega emas.

### Aniqlashtiruvchi ro'yxat:

<DL> <DT> Aniqlashtiruvchi asosiy soʻz yoki jumla <DD> Izoh beruvchi matn </DL>

#### Jadval tuzish

Jadval tuzish – HTML boʻyicha oʻzlashtirish qiyin boʻlgan boʻlimlardan biri. Shu bois bu boʻlimni jadval tuzishni eng sodda usullaridan boshlaymiz. Web-sahifani mukammal darajada yaratishni xohlasangiz, unda jadval tuzishni chuqur oʻrganib olishingiz kerak. Qisqa qilib aytganda jadvallar yordamida, sahifani oʻzingiz xohlagan tarzda boshqara olishingiz mumkin. Jadval ichiga nafaqat matn, balki tasvir va boshqa elementlarni tartibli joylashtirish mumkin.

#### Jadval tuzish - umumiy qoidalar

Jadval tuzishda ishlatiladigan teglarni tasniflashdan avval, oddiy jadval tuzish sxemasi bilan tanishib chiqsak. Har qanday jadval quyidagi sxema bo'yicha tuziladi:

<JADVALNI OCHUVCHI TEG> <JADVAL QATORINI OCHUVCHI TEG> <JADVAL BO'LAGINI OCHUVCHI TEG> Matn, tasvir yoki jadval </JADVAL BO'LAGINI YOPUVCHI TEG> </JADVAL QATORINI YOPUVCHI TEG> </JADVALNI YOPUVCHI TEG>

Har qanday jadvalda qatorlar va ustunlar mavjud boʻladi. Jadvalning boʻlakchalarida esa axborot kiritilishi mumkin. Yuqorida keltirilgan

misoldan koʻrinib turibdiki, bitta ustun, bitta qator va bitta katakchadan iborat jadvalni tuzish uchun jadval ochiladi va yopiladi. Bitta ustundan iborat va bir nechta qatorni oʻz ichiga olgan jadvalni tuzish uchun. jadval qatorini ochuvchi va yopuvchi teglar orasiga bir nechta jadval katakchalarini ochuvchi va yopuvchi teglarini kiritish lozim.

# Oddiy jadvallar tuzish

Jadval tuzish usullarini tushunib olish uchun dastavval eng oddiy jadvalni tuzishni oʻrganamiz. Biz tuzmoqchi boʻlgan jadval uchta ustundan iborat boʻladi va har bir ustunda 3 dona katakchalar oʻrin oladi. Jadvalning birinchi ustunini «Mahsulot», ikkinchisini esa – «Rangi», uchinchisini «Narhi» deb nomlaymiz. Biz tuzgan jadval mana bunday koʻrinishda boʻladi:

1.3-jadval

| Mahsulot      | Rangi | Narhi (soʻm) |
|---------------|-------|--------------|
| Qalam         | Qora  | 100          |
| Qalam ochgich | Qora  | 500          |

Endi ushbu jadvalni tuzishda qanday HTML teglardan foydalanilganligini koʻrib chiqamiz:

```
<TABLE>
<TR>
<TD>Mahsulot</TD>
<TD>Rangi</TD>
<TD>Narhi(co'm.)</TD>
</TR>
<TR>
<TR>
<TD>Qalam</TD>
<TD>Qora</TD>
</TR>
</TR>
<TD>I00</TD>
</TR>
</TR>
<TD>Qalam ochgichi</TD>
```

<TD>500</TD> </TR> </TABLE> Jadvalni ochuvchi teg l – qatorni ochuvchi teg l – Jadval boʻlagini ochuvchi va yopuvchi teg 2 – Jadval boʻlagini ochuvchi va yopuvchi teg

3 - Jadval boʻlagini ochuvchi va yopuvchi teg

1 – qatorni yopuvchi teg

Jadvalni yopuvchi teg

Misolda koʻrinib turibdiki, jadvalni <TABLE> va </TABLE> teglari yordamida ochiladi va yopiladi. Qatorlar uchun <TR> va </TR> teglari qoʻllaniladi, <TD> va </TD> teglari esa jadval ustunlarini (katakchalarini) belgilash uchun ishlatiladi.

# Jadval chizish - HTML teg o'lchamlari

Murakkab jadvallar tuzishni boshlashdan avval <TABLE>. <TR> va <TD> teglariga qisqacha tasnif berib oʻtamiz. Mazkur uchta teg bilan qoʻllaniladigan bir xildagi oʻlchamlar mavjud boʻlib, faqatgina ularning farqli tomoni, ularning ta'sir doiralarining chegaralanishidadir.

#### BGCOLOR

Atribut yordamida jadvalning orqa fonida qanday rang qo'llanilishi belgilanadi.

#### BACKGROUND

Jadvaldagi boʻlakcha foni sifatida berilayotgan tasvirni joylashgan joy va uning nomini belgilash uchun ishlatiladi. Agar siz bu atributni <TABLE> tegidan soʻng qoʻllasangiz, u holda siz tanlagan tasvir jadvaldagi har bir kataklar foni sifatida qoʻllaniladi. <TR> tegidan soʻng qoʻllanilganda, mazkur qatorda joylashgan hamma katakchalar uchun, <TD> tegidan soʻng qoʻllanilganda esa aniq biror katakchagacha fon oʻrnatiladi.

#### WIDTH

Jadval eni (kengligi)ning oʻlchami (umumiy jadval uchun xos). Bu oʻlcham bilan jadvaldagi ma'lum bir ustuncha yoki boʻlakning kengligini piksel yohud foiz o'lchamida belgilash mumkin. Bu o'lcham <TABLE> yoki <TR> tegi bilan qo'llanilgan taqdirda ham bir xil ko'rinishdagi, ya'ni siz bergan o'lchamlarni hisobga olgan holda jadval enining kengligini belgilaydi. Shuni doim yodda tutish lozimki, siz bu o'lchamdan foydalangan holda jadval enining kengligini belgilaganingizda bir xildagi o'lchov turidan foydalanishingiz maqsadga muvofiq. Agar siz jadval kengligini piksellarda belgilasangiz (misol uchun WIDTH=«100»), boshqa o'lchovlar ham pikselda belgilanishi lozim. Agar jadval kengligi foizlar hisobida berilsa (misol uchun WIDTH=«50%»), boshqa o'lchovlar ham foiz hisobida berilishi lozim. Ayni hollarda brauzer siz yaratgan jadvalni ekranning teng yarmi, ya'ni 50% ga joylashtiradi.

#### HEIGHT

Jadvalning, qator yoki katakchalarning balandligi oʻlchovlarini piksellar yoki foiz hisobida belgilash uchun qoʻllaniladi.

#### BORDER

Jadval ustuni va qatorlari kesishmalarini belgilovchi chiziqlarni qalinligini piksellar hisobida belgilash uchun qoʻllaniladi. Agar jadval chiziqlarini nolga teng qilib belgilansa BORDER (BORDER=0) chiziq (border) brauzerda koʻrinmaydigan boʻlib qoladi.

#### ALIGN

Jadvalning ekranga nisbatan joylashish oʻrnini belgilaydi. Agar jadval ichida qoʻshimcha jadval tuzilgan boʻlsa, u holda ichki jadvalga bu atribut kiritilganda, ichki jadval joylashishi oʻrni tashqi jadvalga nisbatan belgilanadi. ALIGNning quyidagi qoʻshimcha oʻlchamlari mavjud: ALIGN – center (Jadvalni markaz boʻylab joylashtirish), left (chap burchak boʻylab joylashtirish) va right (oʻng burchak boʻylab joylashtirish).

### CELLPADDING

Katakcha enining kengligini piksellar yordamida kengaytirish yoki toraytirish.

46

# CELLSPACING

Jadvaldagi katakchalar chegara enining piksellar yordamida kengaytirishi yoki toraytirishi.

Misol:

```
<TABLE BORDER=0 WIDTH=100% CELLSPACING=5
CELLPADDING=5 BGCOLOR=blue>
<TR BGCOLOR=yellow>
<TD>Mahsulot</TD>
<TD>Narhi</TD>
</TR>
<TR BGCOLOR=white>
<TD>Qalam</TD>
<TD>Qalam</TD>
</TR>
```

# ALIGN

Jadvaldagi har bir katakchaning ichidagi elementlarni gorizontal tarzda tartiblash uchun qoʻllaniladi. Uning mavjud oʻlchamlari quyidagilardan iborat: – left (chap tomonga tekislash), right (oʻng tomonga tekislash) va center (markaz boʻylab tekislash).

## VALIGN

Jadvaldagi har bir katakchaning ichidagi elementlarni vertikal tarzda tartiblash uchun qoʻllaniladi. Uning mavjud oʻlchamlari quyidagilardan iborat: – top (katakning yuqori qismiga nisbatan), middle (yuqori va quyi qismiga nisbatan markazga tekislash).

# Jadval tuzish qoidalari

Bu sahifada jadval tuzish jarayonida siz amal qilishingiz lozim boʻlgan eng asosiy qoida va maslahatlar keltirilgan.

• <TABLE>, <TR> va <TD> teglarini tartibiga rioya qiling

Har doim jadval tuzish sxemasini buzmaslikka harakat qiling. Avval aytib oʻtilgandek eng avvalo jadvalni oching soʻngra jadval qatorlari va ustunlarini tuzing va eng oxirida jadvalni yoping. Ushbu tartib buzilgan taqdirda turli hatoliklar kelib chiqishi mumkin.

# <TABLE> tegini jadval soʻngida yoping

Agar <TABLE> tegini yopmasangiz kutilmagan hatoliklar vujudga keladi. Masalan, Netscape Navigator siz tuzgan jadvalni ekranda umuman koʻrsatmaydi.

# • Ustunda joylashgan qatorlar soni

Har bir qatorda kataklarning soni bir xilda bo'lishiga e'tibor bering. Bu tartibga, agar siz ayrim kataklarga hech qanday axborot kiritmagan taqdiringizda ham ularni yaratish lozim. Bunday holatlarda bo'sh katakchalarni mana bunday ko'rinishda yozish lozim: <TD>&nbsp;</TD>. ' ' simvoli brauzerga mazkur katakda hech qanday axborot mavjud emasligi haqida xabar beradi. Agar ushbu simvol yozilmagan taqdirda brauzer bu katakni aks ettirmaydi va <TD> tegida BGCOLOR atribut ishlatilgan taqdirda fon rangi ifoda etilmaydi va hatolik yuz beradi.

# • Har bir jadval tegini yangi qatorda yozing

Jadval tuzishda adashib ketmaslik uchun har bir jadval qatori, ustuni va katakchalar belgilanganda ularni bir-biridan ajratib yozishga harakat qiling. Quyida ana shu holatga misol keltirilgan.

| <t<b>R&gt;</t<b> |  |
|------------------|--|
| <td> </td>       |  |
| <td> </td>       |  |
| <td> </td>       |  |
|                  |  |
| <t<b>R&gt;</t<b> |  |
| <td> </td>       |  |
| <td> </td>       |  |
| <td> </td>       |  |
| R>               |  |
|                  |  |

|  |
Ushbu qoidalarga rioya qilsangiz jadval tuzishda turli qiyinchiliklarga duch kelmaysiz hamda siz tuzgan jadvallarda hatoliklar boʻlmaydi.

# Murakkab jadvallar tuzish

Oddiy jadval tuzish usullarini oʻrganib oldingiz. <TD> tegining hali siz bilmagan ba'zi qiziq oʻlchamlari mavjud boʻlib ularni qoʻshish orqali ajoyib natijalarga erishish mumkin. Aytaylik siz quyida keltirilgan jadvalga oʻxshash jadval tuzmoqchisiz (1.4-jadval).

| 1. <b>4-</b> juuvui | I. | 4-1 | iac | tv a | ıl |
|---------------------|----|-----|-----|------|----|
|---------------------|----|-----|-----|------|----|

| Nº   | Mahsulot nomi | Narhi (soʻm)                     |
|------|---------------|----------------------------------|
| 1 -  | Qalam         | .100                             |
| 2    | Ruchka        | 150                              |
| 3    | Daftar        | 400                              |
| Jami | : 650 soʻm 💦  | ten interes in the second second |

E'tibor bergan bo'lsangiz jadvalning so'ngidagi qator boshqalaridan farqli o'laroq bitta katakchadan iborat. Biz avval aytib o'tganimizdek jadvaldagi barcha kataklar soni bir xil emas. Bu misolda oxirgi qatordagi uchta kataklar bir-biri bilan birlashtirilgan xolos. Buni <TD> tegining COLSPAN yordamida amalga oshirish mumkin.

### COLSPAN

Jadvaldagi bir qator yoki ustundagi bir nechta kataklarni birlashtimadi. Bu atribut oʻlchamigaʻsiz nechta katakchani birlashirmoqchi boʻlsangiz, ularning sonini kiritishingiz lozim. Quyida, yuqoridagi jadvalda bu usul qanday amalga oshirilganini koʻrsatib beruvchi misol keltiramiz. Bu misolda jadvalning aynan COLSPAN atributi qoʻllanilgan qismigina yozilgan:

```
<TR>
<TD COLSPAN=3 BGCOLOR=red>
<FONT COLOR=white>Jami: 650.so'm</FONT>
</TD>
</TR>
```

### HTML kodlarga izoh

HTML kodlarni tahrirlashni oson kechishini ta'minlash uchun turli izohlarni kiritish maqsadga muvofiq. Izohlar yordamida siz HTML kodlarni qayerda boshlanib. qayerda yakunlanganini muntazam kuzatib borasiz va adashib ketmaysiz.

4 – Praugogik weh-uizayn

Murakkab web-sahifalar tuzganda ishlatiladigan HTML kodlar soni cheksiz ko'payib ketishi mumkin. Bunday paytda HTML kodlarni qayerdan boshlanib qayerda yakun topganini adashtirib yuborishingiz aniq. Shu sababli teg ochilganda va u yopilganda izoh bilan belgilab borish lozim. Quyidagi misolda izohli HTML kodlar tizimi keltirilgan:

<BODY BACKGROUND=img/back.gif>

<!--HTML hujjat boshlanishi-->

<TABLE BORDER=0 CELLPADDING=0 CELLSPACING=0 WIDTH=100%>

```
<!-Tashqi jadval boshlanishi-->
```

<TR>

<TD WIDTH=«1%» VALIGN=«top»>

<IMG SRC = «img/p.gif» WIDTH = «160» HEIGHT = «1» ALT = = « »><BR>

```
<!--Sahifaning chap ustuni-->
```

<FONT COLOR = white>Sayt menyusi:</FONT>

<!--CHap ustun yakuni-->

</TD>

<TD WIDTH=«2%»></TD>

<TD WIDTH=«94%» VALIGN=«top»>

<!--Sahifaning markaziy ustuni-->

web sahifaning asosiy matni.

```
<!--Markaziy ustun yakuni-->
```

</TD>

```
<TD WIDTH = ((2%))> </TD>
```

<TD WIDTH=«1%» VALIGN=«top»>

<IMG SRC=«img/p.gif» WIDTH=«100» HEIGHT=«1» ALT= =« »><BR>

<!--Sahifaning o'ng ustuni-->

<TABLE BORDER=«0» CELLPADDING=«1» CELLSPACING= =«0» WIDTH=«100» BGCOLOR=«#336699»>

```
<!--O'ng ustundagi reklamali jadval-->
```

<TR>

```
<!--Reklama sarlavhasi-->
```

```
<TD><FONT COLOR = «#e0e0ff»>Reklama:</FONT></TD>
</TR>
```

<T**R**>

<TD>

<TABLE BORDER=«0» CELLPADDING=«0» CELLSPACING= =«0» WIDTH=«100%» BGCOLOR=«#f0f0f0»>

<TR>

<TD BGCOLOR = «#cccc33»>

<!--Reklama matni-->

<FONT SIZE = «2»>Reklama matni va tasvirni shu yerga joylashtirishingiz mumkin

</FONT> </TD> </TR> </TABLE> </TD> </TR> </TABLE> </TD> </TD> </TD> </TR>

```
⊲--Tashqi jadval yakuni-→
```

```
</BODY>
```

<!--HTML hujjat yakuni-->

Bu ifodalar sizga jadvalli sahifani oson tahlil qilish imkonini beradi hamda turli o'zgarishlar kiritgan taqdiringizda, uni qaysi joyda bo'lishini aniq belgilay olasiz.

Ba'zida oʻzingiz ham mana shunday sxemalarni tuzishingiz mumkin va sahifa tayyor boʻlgach, kiritilgan izohlarni oʻchirib tashlang. Bunda kiritilgan izoh quyidagi tartibda yozilishi lozim: '<!-- izoh -->'.

# Freymlar bilan ishlash imkoniyatlari

Freym – brauzer oynasidagi mustaqil toʻgʻri toʻrtburchak shaklidagi maydon boʻlib, u oʻz ichiga boshqa alohida mustaqil HTML hujjatlarni birlashtira oladi.

Endi siz har bir oynasida alohida mustaqil HTML hujjatlarni ochish imkonini beruvchi freymlarni tuzish usullari bilan tanishib chiqasiz. Freymlar brauzerdagi yangi oyna emas, balki bu alohida oyna yoki ramka boʻlib, u brauzerning ochilib turgan oynasi ichida aks ettiriladi. Bu boʻlimda, bir freymdan ikkinchi freymlarni bir-biriga havolalar yordamida bogʻlash usullarini tahlil qilib chiqamiz.

# Freymlar tuzish

Siz internetdan foydalanish jarayonida freymlar ishlatilgan web sahifani koʻrgansiz. Aytaylik bu sahifada uchta freymdan foydalanilgan.

Koʻrib turganingizdek bu sahifa uchta freymdan iborat ustunlarga boʻlingan. CHap ustunda joylashgan freymda navigatsion menyu, yuqoridan oʻngdagisida reklama va oʻngdan pastdagi freymda esa web sahifa asosiy matni oʻrin oladi. Chap ustunda joylashgan havolalarga bosish bilan, havolalari hujjatning oʻngdan pastida joylashgan freymda ochiladi.

Ushbu freymlar qoʻllanilgan sahifaning umumiy tuzilishini koʻrib chiqsak:

<FRAMESET> - freymlar tuzilishini belgilovchi ochuvchi teg
(freymset)

<FRAME> – birinchi freym

<FRAME> – ikkinchi freym

</FRAMESET> - freymsetni yopuvchi teg

Sxemada koʻrinib turganidek, har gal <FRAMESET> tegi yordamida freymlar tuzilishini belgilash lozim. Shundan soʻng bevosita freymlar <FRAME> tegiga navbat keladi. Oxirgi navbatda </ FRAMESET> freymset yopuvchi teg yoziladi.

Hozircha bu oddiy sxemani eslab qoling. Murakkab freymlar qoʻllanilgan sahifalar haqida ushbu boʻlimda keyinroq ma'lumot beramiz.

# Freymlar – oddiy misol

Xullas, freymlar bilan koʻrsatilgan oddiy misolni koʻrib chiqamiz. Ishni boshlashdan oldin, oddiy HTML formatida ikkita hujjat yarating. Birinchi hujjatga «Freym-1» ikkinchisiga esa «Freym-2» deb yozing va ularni frem1.HTML va frem2.HTML deb nomlang. Bu ikkita fayllar bizning misolimizda ikki freymlar uchun asosiy manba boʻlib xizmat qiladi. Endi esa HTML formatida keyingi hujjatni yarating.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>freymlar</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET_COLS = «200»,*>
<FRAME NAME = left SRC = «frame1.HTML»>
<FRAME NAME = right SRC = «frame2.HTML»>
</FRAMESET>
<NOFRAMES>
Sizning brauzeringiz freymlarni tushunmaydi.
</NOFRAMES>
</HTML>
```

Demak siz ham oʻzingizning birinchi sahifangizni freymlar yordamida yaratdingiz. Endi shu yaratgan sahifangizni frameset.html deb nomlab oldin yaratilgan frame1.html va frame2.html fayllar turgan papkada saqlang va frameset.html faylini oʻz brauzeringizda oching.

Birinchi navbatda, e'tibor bergan bo'lsangiz HTML formatidagi freymlardan iborat sahifada <BODY> tegi mavjud emas. Bu esa juda muhimdir. Agar siz <BODY> tegini ishlatsangiz u holda, hamma <FRAMESET> va <FRAME> teglari brauzeringiz tomonidan o'chiriladi. Undan tashqari <NOFRAMES> tegi shunday holatga mo'ljallangan-ki, bu holatda sizning brauzeringiz freymlarni qo'llabquvvatlamaydi.

### Freymlar - oddiy freym

Bizning misolimizda <FRAMESET> va <FRAME> teglarini oddiy oʻlchamlarda ishlatgan edik. Endigi navbatda biz freymlar yordamida oʻz sahifamizda nimalarni oʻzgartira olishimizni koʻrib chiqaylik. frameset.html sahifasini brauzerda yoki HTML teglarni tahrirlovchi dasturda oching. Foydalanuvchi sizning freymlaringizni oʻlchamlarini oʻzgartira olmaydigan qilishingiz mumkin. Siz hozir freym chegaralariga sichqoncha koʻrsatkichini belgilab uning oʻlchamlarini xohlagan tarzda oʻzgartirishingiz mumkin.

### NORESIZE

<FRAME> tegining parametr ushbu freymni o'zgartirib bo'lmasligini anglatadi. Misol:

<FRAME NAME = left SRC = «frame1.html» NORESIZE>

<FRAME NAME=right SRC=«frame2.html» NORESIZE>

Keyingi holatlarda, agar siz freymlar orasidagi chegaralarni belgilash uchun siz <FRAMESET> tegining quyidagi atributini ishlatishingiz zarur.

BORDER

<FRAMESET> tegi freymlar chegaralari orasidagi masofani piksellarda ifodalaydi. Freym orasidagi chegarani umuman boʻlmasligi uchun shu oʻlchanni nolga tenglashtiramiz.

Misol:

<FRAMESET COLS = «200».\* BORDER = «0»>

<FRAME> tegining yana bir muhim atributi

SCROLLING

<FRAME> tegi mavjud freymda sahifalash chizigʻini mavjudligi yoki mavjud emasligini belgilaydi. Bu parametrning yes, no va auto belgilari bu freymda sahifalash chizigʻini borligini, yoʻqligini va agar kerak boʻlsa ishlatilishini koʻrsatadi.

Misol:

<FRAMENAME = «left» SRC = «frame1.html» NORESIZE SCROL-LING = «auto»>

<FRAMENAME = «right» SRC = «frame2.html» NORESIZE SCROL-LING = «yes»>

<FRAMESET> tegining quyidagi atributlarini siz bilishingiz zarur:

COLS

<FRAMESET> tegining bu parametri gorizontal freymlarning chapdan o'ngga tuzilishini ko'rsatadi. Freymlarning kengligi piksellarda yoki foizlarda beriladi va bir-biridan tinish belgisi bilan ajratiladi. '\*' simvol shuni ko'rsatadiki, qolgan umumiy maydon shu freymga ajratilishini anglatadi.

Misol:

<FRAMESET COLS = «200», \*, 100>

Bu misolda uchta freym mavjud boʻlib, birinchisi-200 piksel, oxirgisi -100 piksel, ikkinchisi (oʻrtadagi freym) - qolgan maydonning hammasi shu freym uchun ajratilgan.

<FRAMESET COLS = 20%, 100, 50, \*>

Bu misolda esa to'rtta freym bo'lib, birinchisi maydonning 20%ni, ikkinchisi – 100 pikselli, uchinchisi – 50 pikselli, to'rtinchisi esa qolgan maydonni tashkil etadi.

# ROWS

<FRAMESET> tegining bu parametri freymlarning vertikal tepadan pastga boʻlgan tuzilishini koʻrsatadi. Oʻlchami raqamlar bilan beriladi. Bu freymlarning balandligi piksellarda yoki foizlarda beriladi va bir- biridan tinish belgisi bilan ajratiladi. '\*' simvol shuni koʻrsatadiki u umumiy qolgan maydonni shu freymga ajratilishini anglatadi.

Misol:

<FRAMESET ROWS = 50%, 50%>

Balandligi ekranning 50% tashkil qiluvchi ikkita freym. Anglash qiyin emaski, bu ifodani ROWS parametrida. simvol orqali quyidagicha yozish mumkin 50%, \*.

# Freymlar – murakkab freymlar tuzish

Ushbu boʻlimning boshida siz tanishib chiqqan, freymlarga boʻlingan sahifaga yana bir bor murojaat qilsak (1.3-rasm). Berilgan sahifada uchta freym boʻlib, bu freymlar tarkibida gorizontal hamda vertikal holatdagi freymlar mavjud. Bu sahifani yaratish uchun biz nima qilishimiz kerak? Demak hammasini bir boshdan boshlaymiz.

Murakkab tarkibli freymlarni yaratishimiz uchun. biz jadvallarni qanday yoʻl bilan yaratgan boʻlsak shu yoʻl bilan yaratishimiz qulayroqdir. Oq qogoʻzga freymlar tuzilishi andozasini chizib oling va shu freymlarni raqamlab chiqing. Bizning misolimizda freymlar tuzilishi quyidagicha boʻladi:

Freymlarni quyidagicha raqamlaymiz: chapdan oʻngga, tepadan pastga qarab. Endigi navbatni yangi sahifani yaratishga bersak. Bizning misolimizda yolgʻiz <FRAMESET> tegi orqali freymlar strukturasini belgilay olmaysiz, nega deganda birgina <FRAMESET> tegida freymlarni birgalikda



1.3-rasm. Freymlarga boʻlingan sahifa.

gorizontal (COLS) va vertikal (ROWS) joylashtirishning iloji yoʻq. Gap shundaki bir nechta <FRAMESET> teglarni quyidagicha ishlatiladi

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>freymlar</TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET COLS=150,\* BORDER=0>

<FRAME SRC = left.html SCROLLING = yes NORESIZE>

<FRAMESET ROWS = 70,\* BORDER = 0>

<FRAME SRC=top.html SCROLLING=auto NAME=top
NORESIZE>

<FRAME SRC=content.html SCROLLING=yes NAME=content
NORESIZE>

</FRAMESET>

</FRAMESET>

<NOFRAMES>

Sizning brauzeringiz bu freymlarni qoʻllab quvvatlamaydi.

</NOFRAMES>

</HTML>

Birinchi <FRAMESET> tegi ekranni ikkita freymga, ya'ni o'ng va chap freymlarga ajratadi. Ikkinchi <FRAMESET> tegi esa o'ng qism (o'ng freym)ni yana ikkita tepa va past freymga ajratadi. Ketma-ketlik tartibi HTML formatida oldin ko'rsatib o'tilganidek bo'lishi shart. Birinchi navbatda birinchi <FRAMESET> tegi. Birinchi freym (o'ng freym). Undan keyin ikkinchi freym kelishi kerak edi. Ammo biz ikkinchi <FRAMESET> tegi yordamida uni yana ikkiga bo'ldik, ya'ni biz ikkinchi freym (chap freym)ga yana ikkita freymni vertikal holda (ROWS=70,\*) joylashtirgan bo'lamiz. Keyin ikkita freym keladi va ikkala <FRAMESET> teglari yopiladi. Mana endi natija quyidagicha bo'ladi, ya'ni chap freymda left.html o'ng tomondagi freymning yuqori qismida top.html va undan yuqori qismida content.html freymlar yuklanadi.

# Freymlar – havolalar tuzish

Belgilangan maxsus freymda HTML hujjatni ochilishi uchun havolani qanday tuzish lozim? Bu juda ham oson. Buning uchun, freym ishlatiladigan sahifa yaratilganda, freym nomini berib o'tish lozim. NAME

<FRAME> tegining bu atributi mazkur freym nomini belgilaydi. Freym nomlari ushbu freymga boshqa freymdan havola tuzish uchun qoʻllaniladi.

Bizning misolimizda quyidagi kodlar qoʻllanilgan:

<FRAMESET COLS = 150,\* BORDER = 0>

<FRAME SRC=left.html NAME=left SCROLLING=yes NORE-SIZE>

<FRAMESET ROWS = 70,\* BORDER = 0>

<FRAME SRC=top.html NAME=top SCROLLING=auto NORE-SIZE>

<FRAME SRC=content.html NAME=content SCROLLING=yes> </FRAMESET>

</FRAMESET>

Natijada quyidagi nomlardagi freymlar vujudga keladi: left, top va content. Endi chap freymdagi havoladan asosiy freymda hujjatni ochilishi uchun <A> tegining TARGET parametrini content téng qilib belgilash lozim, ya'ni:

<A HREF = 1.html TARGET = content>1-Punkt </A>

Shakllar hosil qilish (Форма)

Siz internetda koʻp marta shakllarga duch kelgan boʻlsangiz kerak. Bu qogʻozdagi anketaning elektron varianti, oʻzida matn kiritish maydonlarini, savollarga javob variantlari va boshqa shakl elementlarini mujassam qiladi. Shakllar sayt egasi va foydalanuvchilar orasida aloqa oʻrnatish uchun kerak.

Shakllar yordamida saytingiz orqali, inisol uchun, ovoz berish, foydalanuvchilarning ayrim savollar bo'yicha fikrini bilish va shunga o'xshash masalalarni hal qilishingiz mumkin.

## Shakllarning umumiy sxemasi

Quyida har qanday shaklni yaratish umumiy sxemasi berilgan.

<FORM>

shakl maydonidagi teglar

</FORM>

Koʻrib turganingizdek, ochuvchi <FORM> va yopuvchi</FORM> teglari orasiga shakl maydonlari teglarini qoʻyish yetarlidir. Keyingi sahifada turli shakl maydonlari bilan tanishamiz.

# Turli shakl maydonlari

Shakl maydonlari qanday boʻladi va ular nima ish bajaradi? Matn qatori (TYPE = TEXT)

Bu qator koʻp boʻlmagan simvollardan iborat erkin koʻrinishdagi ma'lumotni (matnni) kiritish uchun foydalaniladi.

Misol:

<INPUT TYPE=TEXT NAME=Tekst SIZE=20 VALUE= «Sizning matn»>

Shunday qilib matn qatori <INPUT> tegi va TYPE=TEXT parametrlari yordamida yaratiladi. Shu tegning boshqa parametrlari nimani bildiradi?

NAME

Serverga joʻnatiladigan oʻzgaruvchining nomi. Foydalanuvchi kiritgan matn natijada shu nomli oʻzgaruvchiga beriladi. HTMLda shakllar yaratish serverda dasturlash bilan uzluksiz bogʻliq. Serverda foydalanuvchilaringizdan ma'lumotlarni shu dastur orqali qabul qilishingiz mumkin.

### SIZE

Matn qatorining simvol koʻrinishdagi kengligi. Bizning misolda bu parametrning ifodasi 20 ga teng. Buning ma'nosi kiritilayotgan matnning kengligi 20 simvoldan iborat. Foydalanuvchi undan koʻp simvollardan iborat boʻlgan matnni kiritishi mumkin, lekin 20 tadan ortiq simvol koʻrinmaydi. Klaviaturadagi yoʻnaltiruvchi tugmachalar yordamida matnni boshi yoki oxiriga oʻtish mumkin.

### VALUE

Bu parametr ifodasi oldindan matn maydoniga kiritilgan boʻladi. Uni oʻzgartirish yoki oʻchirish mumkin.

Javob varianti (TYPE=RADIO)

Foydalanuvchi bir qancha javob variantlari orasidan faqat bitta variantni tanlashi mumkin.

Misol:

Jinsi:

<INPUT TYPE=RADIO NAME=Jins VALUE=«Erkak»>Er. <INPUT TYPE=RADIO NAME= Jins VALUE=«Ayol»>Ay. Natija:

Jinsi: Er. Ay.

Koʻrib turganingizdek javob variantlari <INPUT> tegi TYPE RADIO atributi orqali yaratiladi. Diqqat qiling, javob variantlaridagi NAME atributining ifodalari bir xil boʻlishi kerak, aks holda brauzer bularni har xil savol deb qabul qiladi.

VALUE

Bu ifoda oʻzgaruvchining ifodasi koʻrinishida joʻnatiladi (bizning misolda, agar Er. tanlansa Jins oʻzgaruvchining ifodasi 'Erkak' ga teng boʻladi).

Tasdiqlash (TYPE=CHECKBOX)

Ayrim ifodalarni yoki javob variantlarini belgilash uchun ishlatiladi. Misol:

Jinsi:

<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=AddMe VALUE=«Obuna boilish»>

Ha, men sizning saytingizdan yangiliklar olishni istayman Natija:

Ha, men sizning saytingizdan yangiliklar olishni istayman

Tasdiqlash <INPUT> tegi TYPE=CHECKBOX atributi yordamida yaratiladi. Bizning misolda, agar foydalanuvchi kvadratga belgi qo'ysa (tasdiqlasa) AddMe o'zgaruvchining ifodasi «Obuna bo'lish»ga teng bo'ladi. Aks holda AddMe o'zgaruvchisiga hech qanday ifoda berilmaydi.

Harakatlanuvchi menyu (SELECT)

Bir qancha javob variantlaridan birini tanlash uchun harakatlanuvchi menyu koʻrinishida ifodalanadi.

Misol: Yoshi: <SELECT NAME=Age> <OPTION VALUE=10>10 dan kam <OPTION VALUE=11-20>11-20 <OPTION>21 dan koʻp </SELECT> Natija: Yoshi: Harakatlanuvchi menyu <SELECT> tegi, menyuning javob variantlari esa <OPTION> tegi yordamida yaratiladi.

NAME

<SELECT> tegining atributi, o'zgaruvchining nomini ifodalaydi. Bu o'zgaruvchiga tanlangan javob variantining ifodasi beriladi. Bizning holatda o'zgaruvchining nomi Age.

VALUE

<OPTION> tegining atributi, shu variant tanlanganda parametr ifodasi o'zgaruvchiga beriladi. Agar bu atribut belgilangan bo'lmasa (uchinchi <OPTION> tegiga o'xshab), o'zgaruvchining ifodasi <OPTION> tegidan keyin kelgan matn bo'ladi. Agar bizning misolimizda uchinchi variantni tanlasak Age o'zgaruvchining ifodasi 21 dan ko'p, agar birinchi variantni tanlasak ifoda '10' bo'ladi.

<OPTION>tegidan soʻng berilgan matn ekranda harakatlanuvchi menyu varianti sifatida koʻrinadi. Keyin <OPTION> tegini yopish shart emas.

Matn maydoni (TEXTAREA)

Matn maydoni foydalanuvchi tomonidan koʻp sonli simvollardan iborat matnni kiritish uchun foydalaniladi.

Misol:

Sizning mulohazalaringiz:

<TEXTAREA NAME = Comments COLS = 20 ROWS = 5>

Oʻz mulohazalaringizni kiriting

</TEXTAREA>

Natija:

Sizning mulohazalaringiz:

Matn maydoni <TEXTAREA> tegi orqali yaratiladi. Ochuvchi va yopuvchi teglar orasidagi hamma matnlar shu matn maydoni ichiga yoziladi.

# COLS

Matn maydonining simvol koʻrinishidagi kengligi.

# ROWS

Matn maydonining qator koʻrinishidagi balandligi.

Shaklni tozalash va joʻnatish tugmachasi

Lovdalanuvchi toʻldirilgan shaklni joʻnatish uchun tasdiqlovchi Immucha yaratish kerak, hamda shakl maydonini tozalash tugmasini Yuratuhu mumkin. Shu boʻlim boshida joʻnatish va tozalash tugmasini Yuratuhu koʻrinishga ega ekanligini koʻrdingiz.

to natish tugmachasi (TYPE=SUBMIT)

Lovdalanuvchining shaklda belgilangan ma'lumotlarini tasdiqlab, du ma'lumotlarni serverga joʻnatish uchun qoʻllaniladi.

Misol:

INPUT TYPE=SUBMIT VALUE=«ShakIni joʻnatish»>

Natija:

Shaklni joʻnatish' nomli tugmacha

Joinatish tugmachasi <INPUT> tegi yordamida TYPE=SUBMIT attubutini ishlatgan holda yaratiladi. Natijada VALUE parametrida belgilangan yozuv bilan tugmacha yaratiladi. Tugmacha bosilganda ahakldagi ma'lumotlar serverga joinatiladi.

lozalash tugmachasi (TYPE=RESET)

Shakl maydonidagi ma'lumotlarni tozalash uchun qoʻllaniladi. Misol:

· INPUT TYPE=RESET VALUE=«ShakIni tozalash»>

Natija:

'Shaklni tozalash' nomli tugmacha

Shakl maydonini tozalash tugmachasi <INPUT> tegi yordamida IVPE=RESET atributini ishlatgan holda belgilanadi. Natijada VALUE atributida belgilangan yozuv bilan tugmacha yaratiladi. Tugmacha bosilganda shakldagi ma'lumotlar to'la o'chiriladi.

# Koʻrinmas shakl maydoni

Yana bir turdagi shakl maydoni bor – bu koʻrinmas shakl maydoni. Bu maydon ma'lumotlar almashinuvi uchun ishlatiladi. Koʻrinmas maydonni foydalanuvchi koʻra va oʻzgartira olmaydi.

Koʻrinmas maydon (INPUT TYPE=HIDDEN)

Shakl maydoni ekranda koʻrinmaydi, uning ifodasi sahifa yaratilishida beriladi va foydalanuvchi shaklni toʻldirish jarayonida oʻzgartirib boʻlmaydi. Misol:

<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=Page VALUE=«1 sahifa»>

Koʻrinmas shakl maydoni <INPUT> tegi yordamida va TYPE = =HIDDEN atributini ishlatgan holda yaratiladi. Berilgan misolda shaklni joʻnatish vaqtida Page oʻzgaruvchisiga '1 sahifa' ifodasi beriladi. Buning natijasida, agar toʻldiriladigan sahifalaringiz koʻp boʻlsa, qaysi sahifadagi shakldan ma'lumot joʻnatilganini aniqlashingiz mumkin.

# FORM tegining atributlari va shaklni joʻnatish

Shu bo'lim boshida eslatib o'tganimizdek, shakl yaratish dasturlash bilan uzluksiz bog'liq. Boshqacha qilib aytganda shakldagi ma'lumotlarni qayta ishlash dasturlashsiz iloji yo'q. Ma'lumotlarni qayta ishlash natijasi siz ko'rsatgan email manzili bo'yicha jo'natiladi.

Keling. sizning saytingizdagi shakl ma'lumotlari dastur orqali qayta ishlanishi uchun nima qilishni koʻrib chiqaylik. Natija siz koʻrsatgan email manzili boʻyicha shu formatda joʻnatiladi.

O'zgaruvchi: Kiritilgan ma'lumot

Buning uchun saytingizda xohlagan shaklni shu koʻrinishda yaratishingiz zarur:

```
<FORM METHOD=POST ACTION=http://....com/mail.php3>
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=recipient VALUE=EMAIL>
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=subject VALUE=MAVZU>
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=type VALUE=TUR>
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=return VALUE=MANZIL>
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=alpha VALUE=a>
Sizning shaklingiz
```

</FORM>

Endi shu HTML kodni oʻz sahifangizga koʻchiring va keyingi soʻzlarni oʻzgartiring:

EMAIL - natija joʻnatiladigan email manzil;

MAVZU – Xat mavzusi (Subject);

TUR – Sizning pochtangiz turi, HTML deb yozing, agar aniq bilmasangiz TEXT deb yozing;

MANZIL – foydalanuvchi shaklni toʻldirgandan keyin koʻrishi kerak boʻlgan sahifa manzili;

Keyin, 'Sizning shaklingiz' soʻzini oʻrniga oʻz shaklingizni qoʻying. Dastur qanday ishlashini koʻrish uchun oʻzingizni email manzilingizni kiriting va 'Tekshiruv' tugmasini bosing.

# HTMLda simvollar jadvali

Ayrim simvollarni to'g'ridan-to'g'ri yozib bo'lmaydi. Chunki ularni brauzer aks ettirib bera olmaydi. Undan tashqari ko'plab simvollar klaviaturada mavjud emas. Bu ikki turdagi simvollarni brauzerda aks ettirish uchun son va shriftlar kombinatsiyasidan foydalaniladi. ASCII simvollar deb ataluvchi simvollarning son va shriftlardan iborat kombinatsiyasi mavjud.

### Savol va topshiriqlar:

- 1. Web-dizayn nima?
- 2. Dizaynning qanday turlari bor?
- 3. Web-dizaynda qanday dasturing vositalar ishlatiladi?
- 4. NTML nima? Uning asosiy strukturasi nimalardan iborat?

# II-bob. DREAMWEAVER DASTURINING IMKONIYATLARI

Dreamweaverning MX versiyasi bu nafaqat interfeysning tashqi koʻrinishi yangilangani, balki radikal texnologik yangilangan, gipermatnli belgilash tili imkoniyatlari kengaygan. Unda Web-sahifa maketlarini yaratish uchun yangi ashyolar paydo boʻldi. Jumladan, tizimga Flash obyektlarni qoʻyish buyruqlari qoʻshilgan va WEB uzellar bilan boshqarish va turli jamoaviy ishlarni loyihalashda rivojlanishga imkon beradi. Endi Dreamweaver MX bilan batafsil tanishib chiqamiz.

Belgili kodlar bilan ishlash vositalari sezilarli darajada rivojlandi. MX-versiyasi bu ixtiyoriy murakkablikdagi dastlabki matn bilan ishlash uchun kuchli bazaga ega boʻlgan gipermatnli dasturlashning toʻlaqonli qobigʻidir. Asosiy imkoniyatlarini sanab chiqamiz:

1) Hujjatning oynasi endi har xil rejimlarda ishlashi mumkin. Design View (Режим планировки) rejimida, foydalanuvchi HTML sahifa maketini taxminan shunday koʻrinishda koʻrish mumkin. Code View (Режим разметки) rejimida esa hujjatning oynasida belgili matn sahifasining barcha deskriptorlari, senariylari va kommentariyalari tasvirlanadi. Dasturning bu rejimlari orasida kichik koordinatsiya mavjud. Kodlarni oʻzgartirish maket modifikatsiyasiga, vizual rejimda rejalashtirish yoki formatlashga oʻzgartirish kiritish imkonini beradi:

2) Dreamweaver tizimi qobigʻiga barcha zaruriy qurilmalarga ega boʻlgan toʻlaqonli kodlar tahrirlagichidan iborat dastur integratsiya qilingan. Unda HTML hujjatlarining dastlabki matnlari bilan ishlashni yengillashtiruvchi vositalar: kiritilgan teglarning sarlavhalari. turli kodlarni rangli belgilash, tez qidirib topish vositalari aks etgan. Sintaktik notoʻgʻri loyihalarni aniqlash, uzun qatorlarni avtomatik koʻchirish, avtokorreksiya rejimi yoʻlga qoʻyilgan. Dastur vositalari yordamida nafaqat gipermatnli sahifalarni, balki matnli koʻrinishga ega har qanday hujjatlarni, dasturlar, senariylar, oddiy matnlar, XML belgili hujjatlar va boshqalarni tahlil qilish mumkin.

3) Gipermatnlarni belgilash kodlari bilan ishlashni ma'lumot paneli ancha soddalashtiradi. Bu dastur ichiga qurilgan interfaol ma'lumotnoma gipermatnli belgilash tilining barcha standart loyihalarini va u bilan bogʻlangan vositalarni: diskreptorlar, atributlar, ierarxik stildagi oʻziga xosliklarning deklaratsiyalari (Cascading Style Sheet), Java Script tilining sintaktik loyihalarini qisqa va loʻnda shaklda tavsiflaydi.

Tajribadan ma'lumki xatto eng tajribali, HTML tilini chuqur biladigan Web-ustasi ham bu til standartiga kiruvchi yuzlab kodlar va atributlarni eslab qolishga qodir emas. Ma'lumotlar paneli deskriptorni aniq va ravshan tavsiflab beradi, uning atributlari hamda ko'rib chiqish dasturining turli versiyalari bilan mos tushishi haqida ma'lumot beradi.

4) Java Script senariylar

Java Script dasturlash tilida yozilgan senariylardagi yashirin xatolarni aniqlash imkoni beriladi. Bu vosita nafaqat hozirgi vaqtda WEB-dasturlash sohasida qoʻllaniladigan koʻp sonli analizatorlar uchun qiyin boʻlmagan, sintaksis xatolarni aniqlashga qodir. Kodlarni tuzatish vaqtida dastur ichiga qurilgan nazorat nuqtalari va qadamba-qadam bajariladigan dastur koʻrsatmalari hamda oʻzgaruvchilarning holatini nazorat mexanizmlariga ham ega.

Doimo sezilarli potentsialga ega boʻlgan vizual loyihalash tahrirlagichining uskunalari yana bir vosita bilan boyitildi. Bu gipermatnli sahifalarni rejalashtirish va yaratish uchun moʻljallangan maxsus dastur ishchi rejimidir. U sahifani aks ettirishning maxsus rejimi (Layout Viev) va ikkita uskuna koʻrinishida amalga oshirilgan boʻlib, ular yordamida maket elementlarini chizish mumkin.

Tahrirlagichning oldingi versiyalari vektorli animatsiyalashgan tasvirlar sohasida birinchilar qatorida boʻlgan Flash dasturi bilan juda yaxshi oʻzaro aloqada boʻlishi bilan ajralib turgan. Dasturning joriy versiyasiga animatsiyalashgan obyektlarni generatsiya qilishning ikkita asosiy buyrugʻi integratsiya qilingan. Endi bevosita dastur oynasida interfaol tugma yoki «jonli matn» yaratish mumkin. Bunga oʻxshash obyektlarni kiritishning texnik tomoni oʻta soddalashtirilgan va loyihalashtirishdan koʻra koʻproq anketalashtirishga oʻxshab ketadi. Foydalanuvchidan Flash – texnologiya sohasida chuqur bilimlar talab qilinmaydi. U faqat muloqot oynasi sohasini toʻldirishi kerak. Zamonaviy dasturlarning koʻpchiligi animatsiyalashgan Flash – grafikani aniq aks ettiradi. Bu tipdagi obyektlar a'lo darajada masshtablanishi bilan ajralib turadi va tarmoq boʻylab uzatishda ham, diskda saqlashda ham juda kam resurs talab qiladi. Dasturga kiritilgan yangiliklarni qisqacha sanab oʻtamiz:

- ierarxik stildagi oʻziga xosliklar (CSS) bilan ishlash vositalari sezilarli darajada takomillashtirilgan.

– Macromedia firmasi tomonidan ishlab chiqilgan Fire woks grafik muharriri bilan Dreamweaver dasturining integratsiyasi yanada rivojlantirildi.

- yangi Assets (resurslar) palitrasi yaratildi. U dasturda bitta WEB - tugunning bir necha sahifasi tomonidan birgalikda ishlatiladigan turli xildagi ma'lumotlarning omborxonasi vazifasini bajaradi. Bular tasvirlar, animatsiya roliklari, ranglar, senariylar, kutubxonalar va boshqalar boʻlishi mumkin. Saqlanayotgan resurslarni turli sahifalarning talab qilinadigan sohalarida joyini oʻzgartirish (yoki surish) yoʻli bilan joylashtirish mumkin.

Site Report (Отчет о сайте) buyrugʻi loyiha holati haqidagi batafsil hisobotni hosil qiladi. Hisobot oʻziga koʻp sonli giperbogʻlanishli hujjatlarni biriktiradi:

- tahrirlagichga versiyalarni va dasturiy ta'minotni yangilashni boshqarishni nazorat qilishning yetakchi dasturiy vositasi boʻlgan Microsoft Source Safe paketli integratsiya vositalari qoʻshilgan. Bu narsa Dreamweaver tizimini Internet uchun murakkab loyihalarni ishlab chiquvchi jamoalar uchun asosiy uskuna sifatida qoʻllanilishiga asos boʻladi.

- dasturning bu versiyasi WEBDav bayonnomasini toʻlaqonli qoʻllab-quvvatlaydi. Bu versiyalarni boshqarish va taqsimlangan ishni tashkil qilish boʻyicha kengaytirilgan imkoniyatlarga ega boʻlgan klassik bayonnomasidir.

- interfeysni standartlashtirish va sayqal berish boʻyicha katta ish qilindi. Macromedia firmasi koʻpgina dasturlarning tashqi koʻrinishi noturgʻun palitralarning yagona konsepsiyasiga asoslanadi. Muharrirning oxirgi versiyasida palitralarning koʻrinishi standartlashtirilgan. Ularning deyarli hammasi tarkibiy majmuaviy palitralarga birlashish imkoniyatiga ega boʻldilar. Oldingi versiyalarning roʻyxatga olishdagi ba'zi kamchiliklar bartaraf etildi.

- klaviatura kombinatsiyalari bir shaklga keltirildi. Ular webdizayn uchun Macromedia firmasi tomonidan ishlab chiqilgan, barcha dasturlash vositalari uchun umumiy boʻlgan ichki standartga moslashtirilgan. İchiga qurilgan boshqaruv tizimi yordamida tugmalarning har qanday tuzilishini oʻzgartirish mumkin.

# Savol va topshiriqlar:

- 1. Dreamweaver MX dasturi nima maqsadda qo'llaniladi?
- 2. Dasturning qanday yangi imkoniyatlari mavjud?
- 3. Dastur avvalgi web-muharrirlaridan nimasi bilan farq qiladi?

# 2.1. Dasturni o'rnatish va ishga tushirish

Tajribali foydalanuvchi dasturni oʻrnatish jarayonida oʻzi uchun hech qanday yangilik koʻrmaydi. Distributiv diskda Dreamweaver MX Installer.exe (инсталятор) faylini qidirib topish va ishga tushirish lozim (avto yuklanish boʻlmagan holatda). Windowsning koʻpchilik ilovalari kabi bu dastur ham bir necha bosqichda oʻrnatiladi. Ularning har biri alohida muloqot oynasidan iborat.

Dasturni oʻrnatishning asosiy bosqichlarini ketma-ket sanab oʻtamiz [3], [4]:

- Extracting Files. Bu bosqichda DREAMWEAVER tizimdagi qurilmalar va dasturning instalyatori ishlashi uchun zarur boʻlgan fayllar arxivdan ochiladi. Bosqich foydalanuvchining aralashuvini talab qilmaydi.

- Welcome (Xush kelibsiz). Oʻrnatishning birinchi bosqichi boʻlib. unda foydalanuvchi tanlangan dastur va uni installyatsiya qilish qoidalari haqida asosiy ma'lumotlarni oladi.

- License Agrecment (Litsenziya shartnomasi). Ikkinchi bosqichda litsenziya shartnomasi va muallifning dasturiy mahsulotiga huquqlari bilan tanishish taklif etiladi. Foydalanuvchi taklif qilinayotgan majburiyatlarni qabul qilishi yoki rad etishi kerak.

– Macromedia Dreamweaver Serialization (dasturni ro'yxatdan o'tkazish). Uchinchi bosqichda muloqot oynasi hosil bo'ladi, uning yordamida foydalanuvchining rekvizitlari va dasturning serial nomerini kiritish zarur boʻladi.

- Choose Destination Location (joylashuv). Bu bosqichda dasturni oʻrnatish uchun disk va papkani olish zarur boʻladi. Taklif qilinganidan farq qiluvchi manzilni koʻrsatish Windows tizimi uchun standart boʻlgan faol disk va katalogni tanlash yoʻli bilan berish mumkin. Buning uchun Browse tugmasini bosish kerak.

- Default Editor oʻrnatishning bu bosqichida Dreamweaver dasturi keyin ishlatiladigan asosiy tahrirlash fayllarini tanlashni taklif qiladi.

- Select Program Folder (Dastur papkasini tanlash). Bunda foydalanuvchi dasturni ishga tushiruvchi yorliq joylashgan papkani koʻrsatish kerak boʻladi. Oʻrnatishning keyingi barcha operatsiyalari foydalanuvchining aralashuvini talab etmaydi. Instalyator arxivlarni ochadi, kataloglar va kichik kataloglar tizimini yaratadi, unga ish uchun zarur boʻlgan barcha fayllardan nusxa koʻchiradi va ekranga gipermatnli faylni dastur imkoniyatlarining tavsifi, foydali ma'lumotlar manbalari haqida qisqacha ma'lumotlar bilan chiqarib beradi.

### Dasturni ishga tushirish

Paket oʻrnatilgandan keyin Windows bosh menyusiga Dreamweaverni yuklash va unga tegishli fayllar maxsus boʻlimi qoʻshiladi. Har qanday holatda ham dasturni yuklash buyrugʻi: Пуск > Программы > Macromedia > Dreamweaver MX koʻrinishida boʻladi.

Dasturni yuklashni bir nechta universal usullari mavjud. Bu bizga oddiy Microsoft Office paketi dasturlaridan ham ma`lum.

### Savol va topshiriqlar:

- 1. Dreamweaver MX dasturini o'rnatish ketma-ketligini aytib bering?
- 2. Dasturni oʻzingiz mustaqil ravishda oʻrnating?
- 3. Dasturni ishga tushirish ketma-ketligini aytib bering?
- 4. Dasturni ishga tushirishning yana qanday usullari bor?

# 2.2. Interfeys. Dastur oynasi qismlari

Interfeys deganda informatikada dasturdagi turli komponentlar va foydalanuvchi oʻrtasidagi oʻzaro aloqani ta'minlovchi vositalar va qoidalar yigʻindisi tushuniladi. Dreamweaver paketi taklif etadigan muomala usuli zamonaviy foydalanuvchi uchun odatiy boʻlib qolgan grafik oynali interfeys prinsiplariga asoslanadi. Dreamweaver paketi oʻsha sinfdagi boshqa dasturlar bilan taqqoslaganda ancha aniq. moslashuvchan va shu bilan bir paytda kuchli interfeys hisoblanadi. Palitralar, koʻp sonli klaviatura kombinatsiyalari va menyu qatori uning asosiy vositalari hisoblanadi. Barcha operatsiyalar toʻxtatilgach ekranda qoladigan oynalarni palitralari (Palette) yoki panellar (panel) deb atash qabul qilingan. Ekranning maxsus ajratilgan pozitsiyalarida emas, balki ixtiyoriy joyida joylasha oladigan oynalar koʻchib yuruvchi palitralar (floating plette) deb ataladi. Dreamweaver dasturi muloqot oynalarining koʻpchiligi koʻchib yuruvchi palitralar koʻrinishida ishlaydi. Palitralar va panellar orasidagi kichik farqlar dasturni tavsiflash uchun sezilarli ahamiyatga ega emas. Shuning uchun kelgusida bu atamalarni sinonimlar sifatida qoʻllaymiz.

Deyarli barcha palitralar bırlashish xususiyatiga ega. Bu har xil palitralarni bitta muloqot oynasida joylashtirish mumkinligini bildiradi. Birlashtirish amali turli mavzu yoki buyruqlarga tegishli boshqaruv vositalariga ega boʻlgan koʻp funksiyali terma palitralarni olish imkoniyatini beradi. Birlashish xususiyatiga ega boʻlgan palitralarni (ular dasturda koʻpchilikni tashkil etadi) modulli (dockable) palitralar deb ataymiz. Bir nechta alohida modullardan iborat murakkab palitralar terma (tabbed) palitralar deb ataladi.

2.1-rasmda to'rtta ochiq muloqot oynali dasturning tashqi ko'rınishi ko'rsatilgan. Boshqaruvning eng talab qilinuvchi vositasi so'zsiz, Properties inspector (xossalar nazoratchisi) palitrasi hisoblanadi. Uning yordamida HTML sahifalarida obyektlarni formatlash va HTML sahifasidagi obyektlarni tahrirlash bo'yicha ko'plab amallar bajariladi. Behavieros (rejimlar) palitrasi – bu modul ko'chib yuruvchi palitraga misol bo'ladi. Dreamweaver dasturi turli loyiha masalalarini hal qilishga mo'ljallangan obyektlarga ega.

Rasmda ikkita oddiy modulli Layers va History palitralardan iborat boʻlgan terma palitraga misol keltirilgan. Objekts palitrasi tashqi obyektlar: rasmlar, jadvallar, qatlamlar, freymlar va boshqa obyektlarni qoʻyish uchun moʻljallangan. Rasmda koʻrsatilgan boshqa barcha boshqaruv elementlari hujjat oynasining ajralmas tashkil etuvchi



2.1-rasm. Dastur oynasining koʻrinishi.

qismi hisoblanadi. Texnik tizimlarning ishonchli ishlashi, dasturiy mahsulotlarni interfeyslarining qulayligi asosida toʻgʻri tashkil qilingan. Dreamweaver paketi formatlash va tahrirlashning deyarli barcha asosiy buyruqlari uchun amalga oshirishning bir necha xil usullarini taklif etadi. Keng formatli ekranlarning egalari barcha buyruqlarni palitralar va panellar yordamida bajarishlari mumkin. Bundan mahrum foydalanuvchilarga esa dastur menyu qatori buyruqlarini va klaviatura tugmalari kombinatsiyalaridan foydalanishadi. Hujjat oynasi – bu gipermatnli hujjatlar yaratiladigan ish maydoni hisoblanadi (2.2-rasm). U HTML sahifasi oʻz ichiga olgan matnlar, rasmlar, jadvallar, shakllar va boshqa obyektlarni saqlaydi. Dreamweaver, WYSIWYG sinfiga kiruvchi tahrirlagich dastur hisoblanadi. Bu uzun atama inglizcha What you see is what you get (siz nimani koʻrayotgan boʻlsangiz shuni olasiz) iborasining bosh harflaridan tuzilgan. Bu narsa HTML sahifasining hujjat oynasida aks ettirilishi uning yanada ommaviyroq koʻrib chiqish dasturlari – Microsoft Internet Explorer va Netscape Navigator brauzerlarida ifodalanishidan uncha farq qilmasligini bildiradi. HTML kodlari bilan toʻgʻridan-toʻgʻri ishlash yuqori professionallik hisoblanishiga qaramay, hatto eng tajribali WEB-dizayner ham grafik interfeys va WYSIWYG rejimida hujjat yaratishda beradigan qulayliklardan voz kecha olmaydi.

Koʻpchilik Windows ilovalaridan farqli ularoq Dreamweaver dasturi bitta dastur oynasida bir necha hujjatlar bilan ishlay olmaydi. Tanlab olingan parametrlarni oʻrnatishdan kelib chiqib yangi hujjat dasturning alohida oynasiga joylashtiriladi yoki joriy oynada avval ochilgan hujjat oʻrnihi egallaydi. Bunday ish rejimida dastur oynasi va hujjat oynasi orasida deyarli farq yoʻq. Shuning uchun ham biz kelgusida bu nomlarni sinonimlar sifatida ishlatamiz.



2.2-rasm. Hujjat oynasi.
WYSIWYG rejimida gipermatnli hujjat yaratish oddiy matn muharriri bilan ishlashdan koʻp farq qilmaydi.

Matnni kiritish va formatlashning bazaviy amallari, obyektlarni joylashtirish buyruqlari, navigatsiya va tanlash texnikasining barcha amallari Dreamweaver dasturida soʻnggi bir necha yil davomida vizual muhitda ustunlik qilish usulida amalga oshirib kelinmoqda. Foydalanuvchi loyihalash yechimlarini HTML tili vositalari tomonidan qanday yoʻlga qoʻyilishi haqida oʻylab oʻtirmasdan tahrirlash va formatlashning odatdagi vositalaridan foydalanib ishlashi mumkin. Dreamweaver paketi dastlabki matnni avtomatik ravishda yaratadi, unda hujjatning ma'lumot bilan toʻldirilishi va roʻyxatga olinishi bilan gipermatnni belgilash tilining kodlari yoziladi.

Yaratuvchanlik ishining katta qismi WYSIWYG rejimida bajarilishi mumkinligiga qaramay ba'zan to'g'ridan-to'g'ri kodlashga murojaat qilishga to'g'ri keladi. Buning bir nechta sababi bor. Asosan, bu belgilash kodlarini juda ehtiyotkotlik bilan sozlash zarurligidir. Bundan tashqari HTML tili standartida yuzdan ortiq deskriptorlar haqida eslatib o'tiladi. Ularning har biri bir nechta atributlar va modifikatorlarga ega bo'lishi munkin. Giperinatnli belgilashning eng ko'p talab qilinadigan vositalari Dreamweaver tizimi interfeysi doirasida joylashtirilgan.

Dreamweaver dasturining hamma versiyalari, birinchisidan boshlab, foydalanuvchiga belgilash kodlarini toʻgʻridan-toʻgʻri tahrirlash imkonini beradi. Bu ish uchun qanday vositalar qoʻllaniladi?

Birinchidan, bu maxsus ichiga qurilgan Code Inspector (kodlar inspektori) tahrirlagich boʻlib, u Dreamweaver dasturini eng birinchi versiyalarida ham mavjud edi va bu oxirgi versiyalarda vaqt davomida faqatgina dizayniga oʻzgartirishlar kiritildi. Ikkinchidan, foydalanuvchi HTML tiliga tashqi tahrirlagichlarni ulash imkoniyatiga ega. Turli dasturlar: universal vazifali (masalan, Bloknot) oddiy matn tahrirlagichlaridan boshlab, to murakkab gipermatnli hujjatlar bilan ishlashga moʻljallangan (Allaire Home Stile) yuqori darajali dastur vositalarigacha bu rolni bajarishi mumkin. Dasturning MX versiyasida juda qulay yangilik – hujjat oynasining ish rejimi paydo boʻladi. Hujjat

| 1 htm - Code Inspector  |   |
|---|---|
| Sode Inspector  | (2) ▶   |
| U. O. C (), 10.   |   |
| в броузере «номтэктиктомт сос<br>список броузеров) или команду «<br>(Правка «/FONT>«I»«FONT COLOR<br>В любом случае на экране появит<br>(Настройки) «/font»«/p»   | UR="#000000">> <                                |
| (p) of telecol mention in the second seco |   |
| <font color="#000000" face="Times New Roman&lt;br&gt;в этом диалоговом окне и введит.&lt;/td&gt;&lt;td&gt;">Выполните вс<br/>э их в действие щелчком на кнопк</font>  |   |
| <font c<br="" face="Times New Roman"><p align="JUSTIFY">Рассмотрим э</p></font>   | ЭLOR="#000000"><br>ти настройки (рис. 2.23) ₽ ▼ |
|   |   |

2.3-rasm. Hujjatning belgili rejimida koʻrinishi.

2.3-rasın. Belgilash rejimidagi hujjat oynasi Code and View (belgilash va rejalashtirish rejimi). Bu aralash rejim bo'lib, unda hujjat oynasi ikkita qismga bo'linadi. Bir qismda gipermatnli belgilash kodlari aks etadi. boshqasida dastur sahifani barcha obyektlar va formatlash atributlari bilan rejalashtirishni ko'rsatadi. 2.4-rasında bo'sh sahifali ajratilgan hujjat oynasi ko'rsatilgan.

Ish rejimini o'zgartirishning bir necha usuli bor. Birinchidan, bu menyu qatori buyruqlari: View > Code, View – Design, View – Code and Design. Ikkinchidan, uskunalar panelida bir rejimidan boshqasiga tez o'tish imkonini beruvchi tugmalar bor. Va nihoyat, Ctrl + Tab tugmalar kombinatsiyasi yordamida rejalashtirish rejimidan belgilash rejimiga va aksincha, yoki ajratilgan oynaning bir qismidan boshqasiga o'tish mumkin.

Ajratilgan hujjat oynasi qismlarining oʻlchamlarini oʻzgartirish mumkin. Buning uchun koʻrsatkich yordamida ajratuvchi chiziqni koʻchirish kerak boʻladi. Oxirgi paytlarda dasturchilar orasida «dastlabki matn» atamasi paydo boʻldi. Yuqori saviyali dasturlash tilida yozilgan dastur ishlab chiqishning dastlabki bosqichlarida shunday deb ataladi. Bu atama gipermatnli hujjatning kodli qismi va koʻrinadigan obrazi



2.4-rasm. Bo'sh sahifali hujjatning aralash rejimda ko'rinishi.

oʻrtasida mavjud boʻlgan munosabatlardan tashkil topadi. Hujjafning HTML tilida yozilishini dastlabki matn deb ataymiz.

# Menyu qatori

Menyu qatori – bu Windowsning ixtiyoriy ilovasining zaruriy atributidir. U buyruqlar yordamida, muloqot oynalariga, tugmalarga yoʻl ochadi, ular yordamida hujjat yaratish, dasturni sozlash. vizuallashtirish jarayonini boshqarish kabi dasturning barcha funksional imkoniyatlarini oʻz ichiga olgan samarali ishlar bajariladi. Menyu qatorining har bir bandi vazifasi jihatidan bir-biriga yaqin kiritilgan menyu va kichik menyular ierarxiyasini hosil qiluvchi buyruqlar guruhini birlashtiradi. Bu bandlarning qisqacha tavsifini keltiramiz.

• File menyusi (Файл) fayllar bilan bogʻliq buyruqlarni, gipermatnli hujjatlar shablonlari bilan ishlash, eksport qilish, import qilish va brauzer dasturlarida koʻrish buyruqlarini oʻz ichiga oladi.

• Edit (Правка) menyusiga tahrirlash va qidirish bilan bogʻliq buyruqlar kiradi.

• View (Вид) menyusi interfeysning yordamchi elementlarini va gipermatnli hujjat obyektlarining koʻrinishlari ustida ishlovchi buyruqlarni oʻz ichiga oladi.

• Insert (Вставка) menyusiga har-xil obyektlarni import qilish buyruqlari kiradi: rasmlar, jadvallar, shakllar, qatlamlar, maxsus belgilar va boshqalar.

• Modify (Изменить) menyusi oʻz ichiga gipermatnli hujjat obyektlari atributlarini oʻzgartirish buyruqlarini oladi.

• Text (Tekcr) menyusi matnli fragmentlarni hosil qilish va ularni formatlash bilan bogʻliq buyruqlarni oʻz ichiga oladi.

• Commands (Команды) menyusi gipermatnli hujjatlarni avtomatik qayta ishlash buyruqlarini oʻz ichiga oladi.

• Menyu qatorining Site (Сайт) boʻlimi sayt bilan ishlash vositalari va gipermatnli hujjatlar bilan bogʻliq murakkab tizimlar vositalarini oʻz ichiga olgan.

• Window (Окно) menyusi dasturga tegishli palitralar, panellar va muloqot oynalarini oʻrnatish va aksincha olib tashlash bilan bogʻliq buyruqlarni oʻz ichiga oladi.

• Help (Справка) menyusida dasturdan foydalanish haqidagi interfaol ma'lumotlarni chaqirish, elektron qoʻllanmani chaqirish kabi buyruqlar joylashgan.

# Uskunalar paneli

Uskunalar paneli dasturning asosiy dispetcherlik pulti vazifasini bajaradi (2.5-rasın). U eng ko'p ishlatiladigan buyruqlar va tahrirlash resurslarini chaqirish tugmalarini birlashtiradi. Bu ixchamgina panel kiritilgan menyu va kichik menyular tizimi navigatsiyasi bilan bog'liq sarf-harajatlarni anchagina qisqartiradi.

Unda joylashgan barcha boshqaruv elementlarini sanab oʻtamiz (chapdan oʻngga):

• Code View (Режим разметки) – gipermatnli hujjatning faqat belgili kodlari tasvirlanadi (dizayni tasvirlanmaydi).



2.5-rasm. Uskunalar paneli.

• Code and Design View (Режим разметки и планировки). Tugmasi bosilganda hujjat oynasi ikki qismga ajraladi: birinchi oynada belgili kodlar beriladi, ikkinchi oynada esa gipermatnli sahifaning dizayni, ya'ni tashqi koʻrinishi beriladi.

• Design View (Режим планировки). Dasturda ishlashning vizual - WYSIWYG rejimiga oʻtish tugmasi.

• Title (Заголовок) – bu matnli maydon hujjatning sarlavhasini kiritishga moʻljallangan.

• File Management (Управление файлами) – tarmoqda ma`lumot almashish uchun xizmat qiladigan fayllar bilan ishlash buyruqlaridan tarkib topgan menyuni ochish tugmasi.

• Preview/Debug in Browser (Просмотр/отладка в браузеpe) – tugmasi gipermatnli hujjatni koʻrish va undagi Java Script kodlarini tanlangan brauzerda ishlash yoki ishlamasligini tekshiruvchi buyruqlaridan iborat menyuni ochadi.

• Refresh Design View (Обновить страницу) — bu buyruq berilgandan soʻng, hujjatning belgili matnlarida boʻlgan barcha oʻzgarishlar loyihalash rejimiga uzatiladi. Ana shu vaqtda kodlarni interpritatsiyasi va sintaksik tekshiruv boshlanadi. Xato fragmentlari sariq rangda koʻrsatiladi. Toʻgʻrilari esa sahifada tasvirlanadi.

• Reference (Справка) – tugmasi elektron ma'lumotli qoʻllanmani ekranga chiqarib beradi. Bu qoʻllanmada gipermatnli belgilash tili deskriptorlari ifodalangan.

• Code Navigation (Навигация по кодам) – tugmasi Java Script tilida yozilgan belgili kodlarni tuzatishni boshqaruv buyruqlaridan tarkib topgan menyuni ochadi.

• View Options (Параметры отображения) – tugmasi hujjat oynasining qoʻshimcha elementlari vizualizatsiyasini boshqaruvchi buyruqlar menyusini ochadi. Bu menyuga asosiy menyu qatoridagi View menyusining bir necha buyruqlari kiradi.

## Sahifalar o'lchamlarini belgilash

Virtual to'plam hech qanday tartib-qoidalarga va standartlarga bo'ysunmasdan, tarqoq holda rivojlanadi. Bu esa ishlab chiquvchilar va dasturchilar uchun ko'p sonli qiyinchiliklar manbai bo'lishi «Internet almashuvi»ning juda tez oʻsishi sabablaridan biridir. Aslida sahifaga yoki saytni ishlayotganda muallif oʻz asarini turli kompyuter tizimlarida aks etishi mumkinligini yodda tutishi kerak. Agar u tashrif buyuruvchilarini (foydalanuvchilarini) yoʻqotishni istamasa, u holda har xil oʻlchamli va har xil texnologiyalarni qoʻllovchi (elektron-nur trubka bazasida boʻlishi shart emas) monitorlarda hujjatning aniq va qisqa ifodalanishi haqida oʻylab koʻrish kerak.

Onlaynli hujjatlarni koʻrib chiqishda brauzer oynasi oʻlchamlarini oʻzgartirishga majbur qiluvchi boshqa sabablar ham bor. Har bir savodli inson oʻqish tezligi boshqa sabablardan tashqari qator uzunligiga ham bogʻliqligini tushunadi. Agar qatorlar biror me'yordan sezilarli farq qilsa oʻqilganning qabul qilinishi murakkablashadi. Psixologik tadqiqotlar koʻrsatishicha, matn qatorining optimal uzunligi alfavit simvollari soni bilan uzviy bogʻliq. Qulay oʻqish zonasini aniqlash uchun alfavit oʻlchamini 1,5 dan 2 gacha qiymatni qabul qiladigan koeffitsiyentga koʻpaytirish kerak. Bu narsa rus tilida matn qatorlari 70 simvoldan uzun boʻlmasligini bildiradi. Koʻp foydalanuvchilar bunday formulaning mavjudligi haqida oʻylab koʻrmaydilar va xaddan tashqari uzun qatorlar paydo boʻlishining oldini olish uchun brauzer oynasining oʻlchamlarini chekl**a**b qoʻyadilar.

Dreamweaver paketini yaratuvchilari dasturni turli oʻlchamdagi monitorlarda hujjat qanday koʻrinishga ega boʻlishini tasavvur qilish imkonini beruvchi maxsus vosita bilan ta'minlab qoʻyganlar.

Holat qatorining oʻrta qismida (2.2-rasm) hujjat oynasining joriy oʻlchamlari piksellarda chiqariladigan maydon joylashgan. Birinchi son-kenglik qiymatini, ikkinchi son balandlikni oʻlchamini ifodalaydi. Agar maydonning ixtiyoriy nuqtasida sichqoncha tugmasini bosilsa, u holda Windows va Macintosh platformalarida hisoblash tizimlarining eng ommaviy konfiguratsiyalari uchun yettita standart oʻlchamga ega boʻlgan yetti muloqot oynasi chiqadi. Oʻlchamni belgilash uchun oynaning tegishli qatorini tanlash yetarli.

Menyuning birinchi bandi hujjat sohasining 592 pikselga teng boʻlgan kengligini belgilaydi va sohaning joriy balandligini oʻzgarishsiz qoldiradi. Edite Sizees (Oʻlchamlarni toʻgʻrilash)ning oxirgi bandi hujjat oynasining oʻlchamlarini tanlash va ularni standartlar roʻyxatiga kiritish imkonini beradi. Ekranda Preferences (Sozlashlar) muloqot oynasi paydo boʻladi, unda Width (kenglik, eni) maydonida kenglik. HEIGHT (balandlik) maydonda esa soha balandligi belgilanadi. Yangi standartning matnli tavsifi Description (tavsiya) maydonida koʻrsatiladi.

Barcha o'lchamlar dastur oynasining xizmat elementlarini: o'lchov chiziqlari va menyu qatorini inobatga olmasdan hisoblab chiqiladi. Faqatgina hujjat va uning obyektlari uchun ajratilgan ishchi soha hisobga olinadi.

## Palitra va tez yuklanish paneli

Tez ishga tushirish palitrasi (Launcher) – bu asosiy muloqot oynalari va dasturlar panellarini ekranga chiqarish uchun moʻljallangan yordamchi, xizmatchi palitra. Palitrani aks ettirish uchun Windows > Launcher buyrugʻini bajarish kerak. Bu buyruqning takroran bajarilishi palitrani ekrandan olib tashlaydi.

Palitraning Launcher (tez ishga tushirish) tugmasini bosish natijasida ekranga shu nomdagi muloqot oynasi chiqadi. Agar ochilgan palitra ekranning oldingi qavatida joylashgan boʻlsa, buyruq tugmasini takroran bosish uni yopilishiga olib keladi. Agar faol palitra hech boʻlmaganda qisman boshqa obyektlar bilan toʻsilgan boʻlsa, u oldingi qavatga oʻtadi.

Palitra yettita eng koʻp talab qilinadigan dastur komponentlarining tez ishga tushirish tugmalarini birlashtiradi:

Site (Сайт) – katta saytlarni boshqarish uchun muloqot oynasi, murakkab kesishuvli bogʻlanishlarga ega gipermatnli hujjatlar tizimi uchun moʻljallangan.

• Assets (Библиотека) – bu nom harfma-harf tarjimada faollar yoki fondlar ma'nolarini beradi. Bu panel dasturda kutubxona rolini o'ynaydi. U gipermatnli hujjatlar dizayniga tegishli elementlarni o'zida saqlaydi. Bu elementlarga: tasvirlar, ranglar, tashqi bogʻlanishlar, Flash – roliklari, shablonlar va boshqalar kiradi.

• HTML Styles (Стили HTML) – bu palitra matnli qator va abzatslar uchun HTML belgili stillar bilan ishlashga moʻljallangan.

• CSS Styles (Каскадные листы стилей) – bu palitra stillarni kaskadli sahifalar bilan boshqarish uchun xizmat qiladi. Keyinchalik bu jumlani «ierarxik stillar spetsifikatsiyasi» koʻrinishida ham qoʻllaymiz. • Behaviors (Режимы) – palitrasi gipermatnli sahifalarni interfaolligini boshqarish vositalarini oʻzida birlashtirgan. Senariy sahifani koʻrish jarayonida roʻy beradigan hodisalar asosida quriladi. Bu jarayonning chizmasida koʻplab interfaol effektlar yigʻiladi: oddiy animatsiyalashgan tugmalardan tortib ma'lumotlar bazasini qayta ishlashning murakkab protseduralarigacha.

• History (Предыстория) – palitrasi foydalanuvchining HTML hujjatni tahrirlashdagi xatti-harakatlarini yozib boradi va saqlaydi. Tahrirlash jarayonidagi operatsiyalarni bekor qilish imkonini beradi va ayrim zanjirli ketma-ketliklarni buyruq koʻrinishida saqlaydi.

• Code Inspector (Инспектор кода). Dasturning eng muhim palitralaridan biri. HTML kodining ichki tahrirlagichi boʻlib Dreamweaverning grafikli rejimiga oʻzaro bogʻlangan.

Tez ishga tushirish palitrasining oʻng tomondagi pastki burchagida toʻgʻri burchakli tugma joylashgan. Bu vosita palitraning yoʻnalishini oʻzgartirishga moʻljallangan. Tez ishga tushirish palitrasini oʻzgartirish mumkin. Buning uchun Edit > Preferences buyrugʻini berish kerak. Dasturning asosiy sozlashlariga ega boʻlgan muloqot oynasi ochiladi. Unda Panels (panellar) kategoriyasini tanlab oling va palitra ichidagi Show in Launche (tez ishga tushirish palitrasida koʻrsating) boʻlimida beriladigan vositalar yordamida oʻzgartiring. Holat qatorining oʻng qismida (2.2-rasm) joylashgan.

# Kontekstli menyu

Kontekstli menyu Windows operatsion tizimining boshlovchi foydalanuvchilari uchun ham yaxshi tanish. Boshqaruvning bu standart usuli ushbu operatsion tizimi boshqaruvida ishlovchi koʻpchilik ilovalar (dasturlar) tomonidan koʻp qoʻllaniladi. Uning mohiyati sodda. Sichqonchaning oʻng tugmasini hujjat oynasining obyekti ustida bosilsa, ekranga obyekt turiga bogʻliq boʻlgan mazmundagi menyu chiqadi. Bu menyuda shu obyektga tegishli yoki ushbu holatda talab qilinishi koʻproq ehtimolligi bor boʻlgan buyruqlar toʻplangan.

Dreamweaver dasturining barcha versiyalarida kontekstli menyu mavjud. Kontekstli menyuning o'lchami ya'ni buyruqlari safi kengaydi, qo'shimcha darajalarga ega bo'ldi va endi har qanday holatda

Paragraph Format 1 kt • Alion • Foot • Style . CSS Styles Size . Templates . . Element View Edit Tag <body>... Shift+F5 Quick Tag Editor... Make Link ▶ Target Frame Create New Snippet Ctrl+V Paste Paste Special... Design Notes for Page... Page Properties...

2.6-rasm. Kontekstli menyu.

chaqirilishi mumkin. 2.6-rasmda oyna ixtiyoriy boʻsh nuqtasida sichqonchaning oʻng tugmasi bosilsa dastur chiqarib beradigan kontekstli menyuga misol keltirilgan.

#### **Property Inspector palitrasi**

Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasi – bu dasturning asosiy uskunasidir. HTML sahifasida joylashgan obyektlar atributlarini oʻzgartirish ishlarining asosiy qismini uning yordamida bajariladi. (2.7-rasm).

Property Inspector palitrasi koʻchib yuruvchi palitradan iborat boʻlib, uning tarkibi bajarilayotgan operatsiyaga, tanlangan obyekt turiga va kursorning holatiga qarab, mos ravishda oʻzgarib turadi. Palitrani ekranga chiqarish uchun quyidagi Window > Properties (Окно > Свойства) buyruqni berish yoki CTRL+F3 tugmalar kombinatsiyasini bosish kerak. Bu buyruqni qaytadan berish palitrani ekrandan olib tashlaydi.



2.7-rasm. Property Inspector palitrasi.

Palitraning asosiy maydonlari va tugmalarini sanab oʻtamiz. Palitraning shu boshqaruv elementlari matnni formatlash va gipermatnli bogʻlanishlarni hosil qilishga tegishli vazifalarni oʻz ichiga oladi:

• Format (Формат) roʻyxati matnning standart strukturali tiplaridan birini tanlash imkonini beradi (1).

• Link (Ссылка) ushbu hujjatga tegishli giperbogʻlanishlar roʻyxatini oʻzida saqlaydi. Har bir bogʻlanishni bir necha marta qoʻllash mumkin. Ya'ni bir marta tuzilgan bogʻlanishni, boshqa faol hududlarga ham takror qoʻllash mumkin (2).

• Matn fragmenti shriftini belgilash imkonini beradi. Bu ro'yxatning punktlari shriftlar to'plamidan iborat bo'lib, qo'llanilishiga qarab joylashgan (3).

• Size (Размер) roʻyxati shrift oʻlchamini tanlash uchun moʻljallangan (4).

• Standart ranglar palitrasini chaqirish tugmasi. Bu palitra tanlangan matnli fragment rangini tanlash imkonini beradi (5).

• Tanlangan rangning kodi tasvirlangan yoki kiritiladigan maydon (6).

• Shriftni holatini tanlash tugmasi. Koʻrinishi va funksiyasi standart boshqa dasturlardagidek (7).

Matnni tekislash tipini tanlash tugmalari (8).

• Interfaol yordamni chaqirish tugmasi (9).

• Marker-koʻrsatkich. Uni tegishli fayl yoki simvolga surish bilan gipermatnli bogʻlanish hosil qilinadi (10).

• Select File (Выбрать файл) muloqot oynasini ochish tugmasi. Fayllar tizimida harakatlanish va gipermatnli bogʻlanishlarni asosi boʻlib xizmat qiladigan hujjatni tanlash (11).

• Target (Назначение) roʻyxati gipermatnli bogʻlanishda koʻrsatilgan hujjatni ekranda yuklanish usulini tanlash imkonini beradi. Shu boʻlimda havolali hujjat chiqish oynasi yoki freymni belgilanadi (12).

• Koʻpchilik tahrirlagich dasturlarda standart koʻrinishda, matnli va HTML, roʻyxatlarni belgilash va nomerlash tugmasi (13).

• List Item (Раздел списка) tugmasi List Properties (Свойства списка) muloqot oynasini ochish uchun ishlatiladi. Bu oyna barcha tipdagi roʻyxatlarni tahrirlashga moʻljallangan (14).

• Ikkita tugma, matnli fragmentlarni gorizontal surilishini boshgaradi (15). • Kodlami ekspress-tahrirlash oynasini chaqirish tugmasi (16).

• Expander arrow (Расширение) palitra oʻlchamlarini oʻzgartirish uchun xizmat qiladi. Uning yordamida Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasini ochish va yopish mumkin (17).

Property Inspector paneli yordamida bajariladigan buyruqlarning koʻpchiligi qayta ishlanayotgan obyektlar: rasm, matn yoki jadvallarga tegishlilari paydo boʻladi. Xossalar panelida harakatlanish uchun TAB tugmasini bosish yoki kerakli qismga sichqonchani chap tugmasini bosish kerak. Tanlangan boʻlimda kerakli koʻrsatkichni kiritib, ENTER tugmasini bosish uni oʻrnatilishi uchun yetarli.

Property Inspector panelining koʻplab boshqaruv elementlari oʻzida matnli yoki raqamli maydonlar kombinatsiyasi va bekiladigan roʻyxatlaridan iborat. Soʻralgan qiymatni klaviaturadan terish yoki menyudan tanlash yoʻli bilan tegishli parametrlarni oʻrnatish uchun eng qulay usul hisoblanadi.

Dreamweaver oʻzining bir qancha qoʻshimcha funksiyalari bilan foydalanuvchilarga manzur boʻldi: birinchidan, Dreamweaver barcha palitralari erkin holatda turadi. Ularni qayerga surib qoʻysangiz oʻsha joyda joylasha oladi. Bu esa monitorning ish maydoni xududini boshqaruvning xizmatchi elementlari va hujjatning oynasiga eng optimal boʻlish imkonini beradi. Ikki monitorli tizimda ishlaydigan foydalanuvchilar barcha yordamchi oyna va palitralarni bitta monitorga joylab, ikkinchisida esa hujjatlar bilan ishlashi mumkin. Ikkinchidan, dastur palitralari birlashish xususiyatiga ega. Uchinchidan, barcha ochiq palitralarni dastur ish stolidan olib tashlovchi buyruq mavjud. Bu operatsiyalarni F4 tugmasini bosish bilan ham bajarish mumkin. Bu tugmani takror bosish esa yana tiklash imkonini beradi.

# Obyektlar palitrasi

Faqatgina eng oddiy gipermatnli hujjatlar oʻzida havola boʻyicha boshqa hujjatlarga oʻtuvchi buyruqlar biriktirilgan gipermatnli fragmentlarni birlashtiradi. Ammo koʻpchilik zamonaviy HTML sahifalari multimedialashib bormoqda. Ya'ni ularning tarkibiga quyidagi tashqi obyektlar kiradi: multimediali fayllar, ijro etish vositalari, kartinkalar, animatsiya fayllari va boshqalar. Objects (Палитра объек-82



2.8-rasm. Obyektlar palitrasi.

тов) palitrasi ana shunday tashqi obyektlarni yaratish va qoʻyish uchun xizmat qiladi. Bu palitrani ekranga chiqarish uchun Window > Objects (Окно > Объекты) buyrugʻini bajarish kerak. Xuddi shu buyruqni klaviaturadan CTRL +F2 tugmalar kombinatsiyasini bosish bilan ham berish mumkin. Bu buyruqni takror berish palitrani ekrandan olib tashlaydi.

Palitra yettita nomdagi qismlardan iborat. Bular: Characters, Common, Forms, Frames, Head, Invisibles, Special.

• Characters (Специальные символы). Klaviaturada uchramaydigan maxsus simvollarni qoʻyish (savdo markasi, kopirayt va boshqalar).

• Common (Общие) – boʻlimi eng koʻp qoʻllaniladigan obyektlarni birlashtiradi. Bu jadvallar, rasmlar, gorizontal chizgʻich, joriy kalendardagi sanalar va boshqalar.

• Forms (Формы). Formalar va elementlar, ularning tashkil qiluvchilari: yoqib-oʻchiruvchilar, roʻyxatlar, matn maydonlari va boshqalar.

• Frames (Фреймы). Freymlar tizimini yaratish. Har xil koʻrinishdagi freymlar qismlaridan tarkib topgan freymlar tizmini hosil qilish. Ya'ni yaratilayotgan saytni sahifasini freymlarga boʻlib olish.

• Head (Заголовок) – gipermatnli hujjatning sarlavha qismiga tavsif berish.

• Invisibles (Скрытые объекты). HTML sahifani brauzer dasturlarida namoyish qilishda, koʻrinmaydigan yashirin obyektlarni joylash. Bu palitraning eng kichik qismi boʻlib, u faqat uchta tipdagi obyektlarni qoʻshib beradi: simvollari, izohlar va senariylar.

• Special (Специальные объекты) – bu boʻlim oʻzida maxsus obyektlarni qoʻyish tugmalarini birlashtiradi. Bularga appletlar, ActiveX obyektlari va boshqa tashqi toʻldiruvchilarni (plagins) kiritish mumkin.

Palitraning pastki qismida ikki guruhga boʻlingan toʻrtta tugma joylashgan: Layout (Компоновка) va View (Вид). Ular maketlash rejimiga oʻtish va sahifannig strukturasini tezda yaratishga imkon beradi. Bu elementlar bilan qisqacha tanishib oʻtamiz:

• Draw Layout Cell (Создание макетной ячейки) – maketli katakcha yaratish uskunasini faollashtiradi.

• Draw Layout Table (Создание макетной таблицы). Maketli jadval yaratish uskunasini faollashtiradi.

• Standard View (Стандартный режим). Hujjat bilan ishlashning standart rejimiga oʻtish.

• Layout View (Режим макетирования) – Hujjatni maketlash rejimiga oʻtish.

Ushbu boʻlimni nomi palitra sarlavhasi qatori ostida tasvirlanadi. Boʻlimni ochish uchun shu nomni sichqoncha chap tugmasi bilan bosing. Ochilgan menyudan foydalanuvchi kerakli qismni tanlashi mumkin. Palitraning ayrim boʻlimlarida hamma tugmalar ham tasvirlanmaydi. Masalan, Common (Обшие) boʻlimi yigirmaga yaqin tugmani oʻz ichiga oladi, ularning hammasi ham palitra oynasiga sigʻmaydi. Boshqa tugmalarni koʻrish uchun prokrutkadan foydalanish (prokrutkani vazifasini palitraning chetida joylashgan strelkali tugmalar bajaradi) yoki muloqot oynasining oʻlchamini kattalashtirish kerak.

Aksariyat hollarda obyektlarni qoʻyish uchun qoʻshimcha parametrlarni kiritishga toʻgʻri keladi. Bunday holatlarda ekranda foydalanuvchi tanlashi yoki ma'lumot kiritishi mumkin boʻlgan muloqot oynasi paydo boʻladi. Bu oynaga foydalanuvchi obyektning kerakli obyektlarini tanlashi yoki kiritishi kerak.

### Kodlar nazoratchisi bilan ishlash

Koʻp sonli HTML tahrirlagichlari sinfi orasida Dreamweaver dasturi gipermatnli hujjatlar kodlari bilan ishlash imkoniyatlari jihatidan keskin

farq qiladi. Foydalanuvchining HTML kodlarni qoʻlda tahrirlashdan qutilishi eng katta yutuq va tezkorlikni ta'minlab berdi.

Kodlar bilan toʻgʻridan-toʻgʻri ishlash, yashirin xatolarni identifikatsiya qilish, ortiqcha kodni bartaraf etish, gipermatnning tanlangan fragmentiga tezkor oʻzgartirish kiritish, hujjatning strukturasini yoki uning formatlanishini optimallashtirish imkoniyatlari mavjud.

Dreamweaver paketi tarkibida gipermatnli hujjatlarni belgilash kodlarini koʻrish va tahrirlashga moʻljallangan maxsus vositasi mavjud. Bu vosita Code Inspector (Инспектор кода) deb nomlanadi. Uni quyidagi usullar bilan oʻrnatish mumkin: birinchidan, Window > Code Inspector (Окно > Инспектор кода) buyrugʻini berish yoʻli bilan. ikkinchidan. bu F10 tugmasini bosish yoʻli bilan. Bu buyruqlar takror bosilganda Code Inspector yana ish stolidan yoʻqoladi.

2.9-rasmda Kodlarni nazorat qilish oynasi koʻrsatilgan. Palitrada kodlarning belgilanishini tanishtirishni View Options (Параметры отображения) tugmasi yordamida ochiladigan buyruqlar boshqaradi. Bu buyruqlarni koʻrib chiqamiz:



2.9-rasm. Kodlar nazoratchisi.

• Word Wrap (Перенос по словам). Kod qatorini koʻchirish rejimi. Agar u yoqilgan boʻlsa, HTML tili bayonnomasi tahrirlagich oynasining oʻlchamiga yetganda avtomatik ravishda yangi qatorga oʻtadi.

• Line Numbers (Номера строк) — nomerlashni oʻrnatish buyrugʻi. Agar bu rejim oʻrnatilgan boʻlsa, har bir qator tartib bilan nomerlanadi.

• Highlight Invalid HTML (Пометка некорректных кодов). Bu buyruq sintaktik xatoga ega konstruktsiyalarni Property Inspector panelida va hujjatning oynasida sariq rangda ajratish rejimini faollashtiradi. Shundan soʻng Property Inspector xato haqida xabar beradi va ayrim hollarda uni tuzatish uchun koʻrsatmalar beradi.

• Syntax Coloring (Раскраска синтаксических конструкция). Bu rejimda belgili kodlar turli xil ranglarga ajratiladi. Bu esa hujjatning kiritiladigan matni va belgili kodlarini tez ajratib olishga imkon beradi. Bundan tashqari Dreamweaver dasturi HTML tilining har bir deskriptori uchun alohida rang belgilash imkoniyatiga ega. Ranglarni belgilashning dastur asosiy koʻrsatkichlarini Code Colors (Цвета кода) boʻlimida amalga oshiriladi.

• Auto Indent (Автоматический отступ) buyrugʻi kodlar nazoratchisi oynasiga kiritilgan belgilash diskreptorlari uchun avtomatik joy qoldirish rejimini faollashtiradi.

Kodlar nazoratchisi oynasining oʻng qismida uchburchak formada tugma joylashgan. U hujjatning mavjud matnlariga xizmat qiladigan buyruqlardan iborat menyuni chaqiradi. Bu buyruqlarni sanab oʻtamiz:

• Find and Replace (Найти и заменить). Qidirish va almashtirish vazifasini bajaradi.

• Find Next (Найти далее). Avval qidirilgan namunani mavjud parametr asosida qidirish. Bunda qidirish va almashtirish muloqot oynasi chiqmasdan toʻgʻridan-toʻgʻri amalga oshiriladi.

• Reference (Справочное руководство). HTML, JavaScript va CSS manbalari asosidagi ma'lumotli qo'llanmani chaqiradi.

• Set Breakpoint (Вставить контрольную точку). Matn kursori pozitsiyasida nazorat nuqtasini belgilaydi.

• Remove All Breakpoint (Удалить все контрольные точки). Hujjatning mavjud matnidan barcha nazorat nuqtalarini olib tashlaydi.

• Cut (Вырезать). Tanlangan kodli fragmentni buferga qirqib olish.

• Сору (Копировать). Tanlangan kodli fragmentni nusxasini buferga olish.

• Paste (Вставить). Buferga olingan fragmentni qoʻyish.

Kodlar nazoratchisini matn muharriri uchun biroz gʻayri oddiy holda muvaffaqiyatli qoʻllash mumkin. Dreamweaver dasturi ASCII simvollarini qoʻllash bilan yozilgan fayllarni, masalan oddiy matnli fayllarni yoki dasturning dastlabki matnini muvaffaqiyatli oʻqiydi. Bunday hujjatlar Open (Открыть) buyrugʻi yordamida ochiladi va kodli rejimda ishlaydigan oyna hujjatiga yuklanadi. Bunda dasturning ba'zi resurslariga kirish mumkin boʻlmay qoladi.

# Dasturning kutubxonasi

Kutubxonalar – bu gipermatnli sahifaning dizayniga tegishli koʻp marta qo'llaniladigan elementlarni saqlash vositasidir. Bu elementlarga: tasvirlar, bogʻlanishlar, matn boʻlaklari va boshqalar kiradi. Dreamweaver dasturida esa kutubxonaning ishlash prinsipi biroz boshqacha. Dastlab kutubxonaga saqlashning bitta elementi hisoblangan. obyekt yoki obyektlarga tegishli gipermatnli belgilash fragmentlari saglanadi. Dreamweaver dasturida kutubxona elementlari maxsus Library papkasida saqlanadi. Bu papka saytning asosiy papkasi ichida joylashadi. Har bir Web-uzel o'zining standart elementlari va ularni saqlash papkasini tashkil qiluvchi shaxsiy kutubxonasiga ega. Ular bilan ishlash uchun palitraning Assets (Ресурсы) boʻlimidan foydalaniladi (2.10-rasm). Kutubxonalar bilan boshqarish ishlarining asosiy qismini palitraning Assets (Pecypcы) boʻlimi buyruqlari yordamida amalga oshiriladi.

Dreamweaverda kutubxonalarning asosiy imkoniyatlarini sanab o'tamiz:

• Kutubxona elementi deb <body> deskriptori orasida yotgan har qanday fragmentni aytish mumkin;

• Kutubxona elementlari qoʻllanilishida cheksiz imkoniyatlarga ega. Ularni gipermatnli sahifalarga hech qanday tahrirlashsiz qoʻyish mumkin:

• Kutubxona elementlariga oʻzgartirish kiritilsa, ularni boshqa gipermatnli sahifalar va hujjatlarda qoʻllashda saqlanib qoladi.



2.10-rasm. Palitraning Assets bo'limi.

• Sahifalardagi kutubxona namunasi va uning nusxalari orasidagi aloqani uzishga ruxsat etiladi.

• Dastur alohida saytlar oʻrtasida kutubxona elementlarini almashish buyruqlariga ega.

• Kutubxonalar dinamik xususiyatga ega boʻlgan obyektlarni saqlash xususiyatiga ega.

• Vaqt diagrammalari (timeline) va stillarning kaskadli sahifalari kutubxonada saqlanishi mumkin emas.

# Holat qatori va uni o'rnatish

Status Bar (Строка состояния) bu kichik boʻlim dasturning holat qatori koʻrinishi koʻrsatkichlarini belgilaydi (2.11-rasm). Bu element hujjat oynasining pastki qismida joylashgan. Odatda bu qatorda joriy oyna oʻlchami haqidagi ma'lumotlar va uning yuklanishi uchun

| $\underline{W}$ indow Sizes: | Width | Height | Description     |     |
|------------------------------|-------|--------|-----------------|-----|
|                              | 600   | 300    | (640 x 480, Max |     |
|                              | 760   | 420    | (800 x 600, Max | . 1 |
|                              | 795   | 470    | (832 x 624, Max |     |
|                              | 955   | 600    | (1024 x 768, M  |     |
|                              | 544   | 378    | (WebTV)         |     |
|                              |       | 7      |                 |     |
|                              |       |        |                 | 1   |

-----

Connection Speed: 28.8 TKilobits per Second

Launcher: 🔽 Show Launcher in Status Bar

2.11-rasm. Status Bar boʻlimi.

ketadigan vaqt koʻrsatiladi. Undan tashqari holat qatorining oʻng qismini tez yuklanish paneli egallaydi:

Window Sizes (Размеры окна). Gipermatnli sahifalar har xil oʻlchamdagi oynalarda tasvirlanishi mumkin. Window Sizes (Размеры•окна) paneli standart oʻlchamlar roʻyxatini toʻldirish uchun moʻljallangan. Barcha tahrirlash amallari klaviaturadan shu panelning tegishli maydonlariga kiritish yordamida bajariladi.

Connection Speed Kilobits Per Second (Скорость соединения, Кбит/с). Bu maydonga server bilan bogʻlanishning taxminiy tezligi kiritiladi. Bu joriy sahifani taxminiy yuklanish vaqtini belgilaydi. Odatda 28.8 Kbit/s tezlik oʻrnatilgan boʻladi.

• Show Launcher in Status Bar (Панель быстрого запуска в строке состояния) bu bayroqcha tez yuklanish panelini holat qatorida chiqishini boshqaradi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Dreamweaver dasturida kodlar bilan ishlashning qanday imkoniyatlari bor?
- 2. Kodlar nazoratchisini oʻrnatish usullarini sanab bering?
- 3. Kodlar nazoratchisi nima va uning vazifalari nimalardan iborat?
- 4. Dasturning kutubxonasi nima?

Dasturning fayllarni ochish texnikasi Windows tizimida ishlaydigan boshqa dasturlardan farqi yoʻq. Buning uchun File > Open (Файл > Открытъ) buyrugʻini berish kerak. Bu buyruqni klaviaturadan CTRL+0 tugmalar kombinatsiyasini bosish bilan ham bajarish mumkin. Bundan tashqari dasturda fayllarni ochishning surib kelish usuli ham mavjud. HTML fayl belgisini sichqoncha yordamida surib kelib, hujjat oynasining ixtiyoriy yeriga tashlansa fayl ochiladi. Dasturda bir vaqtda bir nechta oyna bilan ishlash imkoniyati faqatgina kompyuterning boʻsh xotirasi bilan mos ravishda cheklanadi. Agar dasturda boʻsh sahifa bilan ish boshlangan boʻlsa, u holda yangi fayl har qanday holatda uni oʻrnini egallaydi.

Dreamweaver dasturi ochiladigan HTML sahifalarida sintaktik xatolarni tekshiradi. Dastur standart HTML gipermatnli belgilash tili asosida yozilgan barcha kengaytmali fayllarni ocha oladi. Ularga quyidagilar kiradi: .HTM, .HTML, .ASP, .CFM, .CFML, .TXT, .SHTM, .SHTML, .STM, .LASSO, .XML. .CSS, .PHP.

## Fayllarni saqlash

Dreamweaverda fayllarni saqlash ham Windows tizimining boshqa standart dasturlaridagi singari amalga oshiriladi. Buning uchun: File > Save (Файл > Сохранить) yoki File > Save as (Файл > Сохранить как) buyruqlarini berish kerak. Birinchi buyruqni CTRL+S tugmalar kombinatsiyasini bosish bilan ham bajarish mumkin. Bu buyruq shu nomdagi muloqot oynasini hosil qiladi. Oynada foydalanuvchi tomonidan faylning nomi, tipi va saqlash joyi belgilanadi.

Gipermatnli hujjatlar fayllari Windows operatsion tizimida .htm kengaytma oladi, Macintosh platformasida esa .html kengaytma oladi. Ammo bu kengaytmadagi fayllarni dasturlarda ochish va saqlash buyruqlari bajarilishi teng kuchli. Dasturda ochilishi mumkin boʻlgan barcha tipdagi fayllar, xuddi shu dasturda saqlanadi ham.

Tabiiy sharoitda yoki ilmiy laboratoriyalarda oʻtadigan koʻpgina fizik jarayonlar qaytmas hisoblanadi. Bu tabiatshunoslikda olamning butun ilmiy manzarasini shakllantiruvchi fundamental qoidalaridan biridir. Zamonaviy hisoblash mashinalari insonni bu falsafiy kategoriyadan qisman qutqarishga qodir. Koʻpchilik zamonaviy dasturlar qoniqarsiz natijani bekor qilishga imkon beradi. Ya'ni hujjatning avvalgi holatiga qaytish. qabul qilingan qarorlarni qadamba-qadam orqaga qaytarish imkonini beradi.

Dreamweaver dasturida buning uchun Edit > Undo (Правка > Отмена) buyrugʻini bajarish yoki CTRL+Z tugmalar kombinatsiyasini bosish yetarli.

Dastur bekor qilishni bir nechta oʻzaro bogʻlangan ketma-ket qadamda amalga oshiradi. Bu ketma-ketlik qadamlarining soni dasturning tegishli koʻrsatkichida ifodalangan songa teng; odatda bu son 100 ga teng.

Bu sonni quyidagicha oʻzgartirish mumkin:

1. Edit>Preferences (Правка>Настройки) – buyrug'ini bering;

2. General (Обшие) kategoriyasini oching;

3. Maximum Number of History Steps (Максимальное число записей журнала) maydoniga oʻzingiz saqlamoqchi boʻlgan ketmaketliklar maksimal sonini kiriting.

Tahrirlash ishlari va buyruqlarini yozish va saqlash foydalanuvchidan qoʻshimcha hisoblash manbalarini talab qiladi.

Undo (Отмена) buyrug'i «eng muhim izlarni» bekor qilish imkoniyatini beradi. Ammo bu usul bilan jarayonni bir necha bor bajarib «bekor qilish» buyrug'idan yaxshi natija olib bo'lmaydi. Chunki uning yordamida faqatgina eng muhim izlarni bekor qilish mumkin xolos. Bundan tashqari, ayrim buyruqlarni bu usul bilan bekor qilib bo'lmaydi. Bekor qilib bo'lmaydigan buyruqlarni orqaga qaytarish yoki ancha oldin bajarilgan operatsiyalarni qaytarish uchun File > Revert (Файл > Вернуться к сохраненному) buyrug'idan foydalanish mumkin. Bu buyruq hujjatni oxirgi saqlangan holatini tiklab beradi.

Buyruqni ishlatish yoʻli oddiy. Qaytarib boʻlmaydigan buyruqlar mavjud ketma-ketlikni tiklashga berishdan oldin hujjatni diskka saqlab olish kerak. Agar ish yaxshi natija bermasa, u holda Revert (Файл > Вернуться к сохраненному) buyrugʻi hujjatni oʻsha holatida tiklab beradi.

Dasturda bajarilgan operatsiyalarni takrorlash ham mumkin. Edit > Redo (Правка > Повторить) buyrugʻi oxirgi buyruqni yoki tahrirlash ishlarini takroran bajaradi. Bu buyruqni CTRL+Y tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin. Shuni esda tutish kerakki, dasturning ish bayonnomasiga faqatgina natijaviy operatsiyalar yoziladi, masalan: simvollarni kiritish va oʻchirish, obyektlarni qoʻyish, formatlash buyruqlari va boshqalar. Faqat shunday holatlarni bekor qilish yoki takrorlash mumkin. Koʻplab yordamchi tipdagi buyruqlarni bekor qilib yoki takrorlab boʻlmaydi. Kursorni surish, obyektlarni belgilash, hujjatni saqlash va boshqalar shular jumlasidan.

### Savol va topishiriqlar:

- 1. Dasturda fayllarni ochish yoʻllarini sanab bering?
- 2. Dastur yordamida qanday kengaytmali fayllarni ochish mumkin?
- 3. Dasturning fayllarni saqlash usullarini aytib bering?
- 4. Dasturning bekor qilish va takrorlash imkoniyatlarini sanab bering?

### 2.4. Web-uzel yaratish

Jahon oʻrgimchak uyasining (World Wide Web) barcha informatsion manbalarini ikkita katta sinfga boʻlish qabul qilingan: sahifalar va uzellar yoki saytlar. Biz yuqorida web – sahifalar ta'rifi bilan tanishdik.

Web-uzellar ya'ni saytlar – deganda o'ziga sahifalarni birlashtirgan tizim tushuniladi. Boshqacha aytganda uzel deganda minglab hujjatlarni o'zida birlashtirgan, ko'psonli bog'lanishga ega, multimediali murakkab tizim tushuniladi.

Dreamweaver paketi – bu ko'p qirrali dastur. Uni alohida sahifalar yaratish uchun oddiy gipermatnli hujjatlar tahrirlagichi sifatida ham ishlatish mumkin. Bundan tashqari dastur har qanday murakkablikdagi Web-uzellarni ham yarata oladi.

# Chiziqli struktura

Kompyuter paydo boʻlgunga qadar barcha chop etiladigan: badiiy kitoblar, qoʻllanmalar, ma'lumotnomalar, texnik koʻrsatmalar chiziqli strukturaga misol boʻla olar edi. Bugungi kunga kelib bularni multimediali qoʻllanmalar va elektron koʻrsatmalar koʻrinishida qoʻllanmoqda. Chiziqli zanjir elektron magazinda buyurtma berishni rasmiylashtirish qadamlari, ayrim tarmoq manbalariga kirish uchun roʻyxatdan oʻtish yoki rasmiylashtirish ketma-ketliklarini tushunish mumkin.

2.12-rasm. Chiziqii struktura.

Chiziqli strukturaga kirish nuqtasi boʻlib birinchi sahifa xizmat qiladi. Bu bosh sahifa odatda index.htm yoki main.htm deb nomlanadi. Bu esa kitob yoki jurnallardagi muqova rolini bajaradi. Bu sahifa bir vaqtning oʻzida ham namoyish bob, ham tanishtiruv sahifasi, ham ma'lumotli sahifa boʻlmogʻi lozim. Qidiruv mashinalari har bir sahifani alohida indekslaydi. Shuning uchun barcha ichki sahifalarni bosh sahifaga oʻtkazadigan harakatlanish tugmalari bilan toʻldirish kerak.

#### Iyerarxik struktura

Saytlar yaratishning zanjirli prinsipi sahifalar joylashuviga va ular orasidagi bir-biriga oʻtishlarga qatʻiy cheklashlar qoʻyishga asoslanadi.



2.13-rasm. lyerarxik struktura.

Iyerarxik bo'ysunish prinsipi bo'yicha qurilgan tugunlar ancha katta moslashuvchanlikka ega. Ko'plab korxonalar, tashkilotlar lyerarxik struktura chizmasi asosida qurilgan. Bu esa lyerarxik strukturaning kamchiliklari va yutuqlari yaxshi o'rganilganidan darak beradi. Bu strukturani ba'zan daraxtsimon struktura ham deyilib, bitta bosh o'zak (butun saytga kirish nuqtasi hisoblangan) sahifaga ega bo'ladi.

Har qanday ichki sahifa informatsion manba hisoblanib bosh sahifa bilan mantiqiy bogʻlangan boʻladi.

# Koʻp bogʻlanishli struktura

Koʻp bogʻlanishli strukturada hech qanday cheklanishlar boʻlmaydi. Ya'ni har bir sahifa boshqa barcha sahifalar bilan bogʻlangan boʻlishi kerak. Katta saytlarda tashrif buyuruvchilarning moʻljal olishi uchun maxsus indeksatsiya tizimlari yoki saytning aylanish kartasi ifodalanishi kerak.



2.14-rasm. Koʻp bogʻlanishli struktura.

# Materialning taqsimoti

Materialning Web-uzelda boʻlimlar boʻyicha taqsimoti mantiqiy ravishda amalga oshirilishi kerak. Har bir sahifaga faqat belgilangan predmet yoki mavzudagi material joylanishi kerak. Tanlangan 94 gipermatn ostida aynan shu mavzudagi hujjat borligi foydalanuvchining ishonchini yanada orttiradi. Ayrim hollarda buning aksini, ya'ni tanlangan gipermatnga xos bo'lmagan hujjatning ochilishini ham ko'rish mumkin.

Saytni qismlarga boʻlishda ham ma'lumotning katta-kichikligiga, ma'lum mavzu yoki predmetga xosligiga qarab boʻlish ham maqsadga muvofiqdir. Yuqorida aytilgandek biror sahifada bir predmet yoki mavzuga xos boʻlgan matnlar bilan birga, rasmlar, jadvallar, animatsiyalar va boshqa koʻrinishdagi materiallarning ham shu boʻlimga xosligi katta ahamiyatga ega. Ma'lumotlarning mos kelmasligi foydalanuvchilarning ishonchini yoʻqotib, ularning sonini keskin kamaytirib yuboradi. Bunday holatga tushib qolmaslik uchun Web-dizaynerdan qunt bilan ishlashni talab qiladi. Agarda tayyorlanayotgan saytdagi materiallar Web-dizaynerga notanish mavzuda boʻlsa, u holda oʻsha sohadagi biror yetuk mutaxassis bilan hamkorlikda ishlashga toʻgʻri keladi.

# Web-saytlarni internetga joylash uchun manzil berish

Saytlarga internetda manzil berish uchun URL (Uniform Resource Locator) deb nomlanadigan ibora qoʻllaniladi. URL-internetga murojaat qilishning eng oddiy usuli boʻlib, u manzilni ifodalaydi. URL manzilidan ixtiyoriy sondagi foydalanuvchi bir vaqtning oʻzida foydalanishi mumkin. URL manzili qat'iy format asosida yoziladi (2.15rasm).

# Протокол: // хост :порт / путь / файл #фрагмент

2.15-rasm. URL manzili strukturasi.

Manzilni to'liqroq tushunish uchun quyidagi misolni ko'rib chiqamiz:

http://www.pedagog.uz/index.php

bu URL manzili tarkibiy qismlari quyidagicha:

http – resursdan foydalanishda gipermatn bayonnomasi ishlatilayotganini bildiradi. www.pedagog.uz – ma'lumotlar joylashgan Internet sayt nomini bildiradi.

Index.php – faylning kompyuterdagi toʻla nomini bildiradi.

Manzilning asosiy tashkil qiluvchilarini koʻrib chiqamiz:

• Протокол – bayonnoma. Internet – mijozlari va serverlarining bogʻlanishi usulini tavsiflovchi qism. Odatda http (HyperText Transfer Protocol) gipermatnli uzatish maxsus bayonnomasidan foydalaniladi. Manzil kichik lotin harflari bilan yoziladi (http://).

• Имя сервера. Bunda joylanadigan ma'lumotlarni saqlaydigan hisoblash tizimining (bu hisoblash tizimini server deb nomlash qabul qilingan) nomi koʻrsatiladi. Serverga berilgan ta'rifda ham – tarmoq ishini nazorat qiluvchi kompyuter deb aytilganligi bejiz emas. Server nomi domen nomi kabi www bilan yoki usiz yozilishi mumkin. Masalan, www.macromedia.com. Boshqacha usulda nomni IP – adres koʻrinishida ifodalash mumkin. Masalan, 199.227.52.143.

• **Πορτ.** Port raqamini koʻrsatish bitta server ichidagi jarayonni adresatsiya qilish uchun talab etiladi. Biroz vaqtdan keyin port ishlatiladi va uning raqamini tushirib qoldirish mumkin.

• Путь понска. Kataloglar va ostki kataloglar zanjiri, faylning joylashgan oʻrnini belgilaydi. Bu zanjirning elementlari «/» simvoli bilan ajratiladi.

• Файл. Faylning nomi uning kengaytmasi bilan birga yoziladi (faqat kengaytma soʻralgan platformada). Agarda faylning nomi tushirib qoldirilgan boʻlsa, u holda Web-brauzer koʻrsatiladigan faylni qidiradi. Brauzer reaksiyasi va uning keyingi harakatlari faylning nomini kengaytirishga bogʻliq boʻladi. Masalan, grafik fayllari GIF yoki JPG. koʻrish dasturiga tasvirlarning yuklanishini boshlab beradi. Arxiv fayllar (ZIP, RAR va boshqalar) bilan uygʻunlashgan kengaytmalar – mijoz kompyuterida faylning saqlanishini boshlab beradi.

• Фрагмент. URL adresining fakultativ qismi. U # (panjara) maxsus simvoli bilan boshlanadi. Bu belgi gipermatnli hujjatning lavhasini ajratib koʻrsatuvchi maxsus belgidir. Tarkibga qoʻshib qoʻyish simvoli nomining kiritilishi butun sahifaga emas, balki uning ma'lum bir qismiga murojaat qilish imkonini beradi.

http bayonnomasi boʻyicha bogʻlanish Internet tarmogʻida eng koʻp tarqalgan usul. Internetdagi obyektlarning manzillari, aloqaning boshqa uslublarini va bayonnomalarini oʻz ichiga olishi mumkin. Ulardan bir nechtasini sanab oʻtamiz.

2.1-jadval

| Bayonnoma<br>nomi | Yózish<br>qoidasi | Qoʻllanish sohasi   |
|-------------------|-------------------|---|
| FTP               | ftp://            | Fayllarni uzatish bayonnomasi. FTR-serveri bilan<br>bogʻlanish uchun qoʻllaniladi |
| File              | file://           | Kompyuter yoki lokal tarmoqda berilgan fayl-<br>larga bogʻlanish bayonnomasi      |
| Gopher            | gopher://         | Gopher serveriga bogʻlanish bayonnomasi   |
| JavaScript        | javascript:       | JavaScript tilida yozilgan dasturni chaqirish                                     |
| Mailto            | mailto:           | Elektron pochta manzili   |
| Newt              | news:             | Telekonferensiyalarga bogʻlanish bayonnomasi                                      |
| Telnet            | telnet:           | kompyuterga bogʻlanish bayonnomasi  |

Internetning bugungi ommaviyligini tushuntiruvchi sabablardan biri HTTP bayonnomasi imkoniyatlarining kengligidir. Oʻzidan avvalgi avlodlarining ba'zi bayonnomalarini u butunlay yutib yuboradi. Ba'zilarini esa shunchaki siqib chiqaradi va koʻrgazmali grafik interfeys yordamida qoʻllab-quvvatlash yoʻli bilan yaxshiroq imkoniyat yaratadi.

# Lokal uzel yaratish. Uzel kartasi

Dreamweaver dasturida saytlar va sahifalar yaratishning har xil yoʻllari bor. Bulardan saytlarni yaratish boʻyicha eng mashhur texnologiyani koʻrib chiqamiz. Buning uchun quyidagi ketma-ketlikni bajaramiz:

• saytning lokal versiyasini yaratish;

· lokal versiyani Internet tarmog iga joylash.

Lokal uzel – bu foydalanuvchi yoki foydalanuvchilarning kompyuterida joylashgan haqiqiy virtual Web-uzelning versiyasidir. Lokal uzel tarmoqdan koʻrinmaydi, unga faqat mualliflarigina bogʻlana olishlari mumkin.

Lokal uzelning ma'lumotlari diskdagi belgilangan katalog ichida saqlanadi. Bu katalog vazifasini diskdagi har qanday katalog bujarishi mumkin. Yangi lokal uzel hosil qilish uchun quyidagi ketma-ketliklarni bajaring:

Site > New Site (Сайт > Создать) buyrug ini bering. Ekranda
1.6-rasmda ko rsatilgan Site Definition (Определение сайта) muloqot oynasi hosil bo ladi.

2. Oynaning chap qismidan Local info (Информация о локальном yзле) boʻlimini tanlang. Maydonning qiymatini kiriting.

3. Remote Info (Сведения об удаленном сервере) kategoriyasiga sayt saqlanayotgan server haqidagi ma'lumotlarni kiriting.

| Site Definition for Ur                         | named Site 1       | X X X X X X X X X X X X X X X X X X X  |
|--|--------------------|--|
| Category                                       | Local into         |  |
| Remote Info<br>Design Notes<br>Site Map Layout | Site <u>N</u> ana: |  |
| File View Usiume,                              |                    | F Behesh Local File List Automatically   |
|  |                    | <del>.</del>   |
|  | HTTP Address       | http://  |
|  |                    | This address evables the Link Checker to<br>detect HTTP links that aller to your own<br>site.  |
|  | Cacher             | 🖓 Enable Cache   |
|  |                    | The cache maintains file and asset<br>erromation in the site. The speeds up the<br>Asset panel, link management, and Site Map<br>features. |
|  |                    | •  |
| <br>   |                    | OK Cancel Help   |

2.16-rasm. Lokal uzelni sozlash.

4. Muloqot oynasining yuqorida sanalgan maydonlar toʻldirilishi shart. Site Map Layout (Планировка карты узла), Design Notes (Комментарин разработчика) va File View Columns (Колонки отображения файловых атрибутов) maydonlari toʻldirilishi shart emas (foydalanuvchi oʻz xohishiga qarab toʻldirishi mumkin).

5. Barcha kerakli ma'lumotlar kiritilgach OK tugmasini sichqoncha yordamida bosing yoki ENTER tugmasini bosing.

#### Uzel kartasi

Uzel kartasi – lokal uzel yaratishning qulay interfaol vositasi hisoblanib, unda koʻplab texnik qiyinchiliklarga ega boʻlgan topshiriqlar grafikli koʻrinishda yengillik bilan amalga oshiriladi. Bu rejimda saytning kartasi tasvirlanadi. Uzel dispetcheri oynasi ikki qismga boʻlingan. Chap tomonda uzelning kartasi kiritiladi (Kartada – sahifa belgilari HTML fayllarni ifodalaydi). Hujjatlar orasidagi gipermatnli bogʻlanishlarni strelkalar ifodalaydi.

Oʻng tomonda esa uzelning fayllar va kataloglar roʻyxati beriladi. Kartaning koʻrinishi organizatsion diagrammani eslatib yuboradi. Kartada ikki darajani koʻrish mumkin. Yuqori darajani uzelning asosiy sahifasi egalla¶di. Quyi darajada esa unga tegishli va oʻzaro giperbogʻlanishga ega sahifalar tushuniladi. Uzelning gipermatnli hujjatlaridagi bogʻlanishlar koʻk rangda tasvirlanadi. Agar bogʻlanishda koʻrsatilgan fayl kengaytmasi .HTM, .HTML va boshqa shu formatdagilardan farq qilsa u holda yashil rangda tasvirlanadi. Agar bogʻlanishda qoʻpol xatoliklar boʻlsa, u holda bogʻlanish qizil rangda ifodalanadi. Tashqi fayllar, boshqa fayllarda joylashgan fayllar va maxsus bogʻlanishlar (masalan, mailto: yoki javascript:) globus koʻrinishidagi maxsus belgi oladi. Bulardan tashqari agar koʻk rangli belgi qoʻyilgan boʻlsa – bu fayl foydalanuvchining oʻzi tomonidan taqiqlanganini bildiradi. Qulf belgisi ostidagi belgi faqat oʻqish uchun moʻljallangan fayllarni bildiradi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Lokal uzel nima?
- 2. Lokal uzel hosil qilish ketma-ketligini aytib bering?
- 3. Uzel kartasi nima?

# 2.5. Hujjatlarga havolalar oʻrnatish va olib tashlash

Tegishli hujjatga havola oʻrnatish unchalik murakkab emas. Bunda foydalanuvchini chalkashtiradigan eng asosiy muammo – bu operatsiyani bajarish usul va uslublarining koʻpligidir. Qachonki biror hujjatga yoki sahifaga havola oʻrnatmoqchi boʻlsangiz. buning uchun quyidagi uch holatdan birini belgilash kerak. Ular bir-biridan faylning holati va yuklanish texnikasi bilan farq qiladi.

• Havola uchun koʻrsatilgan hujjat uzelning hisobidagi obyekt sanaladi. Ya'ni faylning nomi fayllar va papkalar roʻyxatidan iborat uzelning kartasi va panelida ifodalanadi. Bunday faylga havola oʻrnatish uchun asosiy hujjatni tanlash, sichqoncha yordamida marker koʻrsatkich bogʻlab olib, uni tegishli hujjatga olib oʻtish lozim. Markerkoʻrsatkich – bu havola oʻrnatish uchun maxsus interfaol vosita hisoblanadi. Markerni uzel dispetcherining har qanday paneliga (kartaga yoki fayllar roʻyxatiga) surib kelish mumkin.

• Butun hujjat saytning tarkibiga kiradi, ammo uning ro'yxatidan o'tmagan. Ya'ni uning nomi o'ng paneldagi fayllar ro'ykatida mavjud, ammo u uzel kartasida yo'q. Bunday holatlarda marker ko'rsatkichni o'ng panel ustiga surish va uni fayl nomi ustiga tashlash kerak.

• Butun hujjat saytga kirmagan. Bunday holatda marker-koʻrsatkichini surishni teskari yoʻnalishini qoʻllash kerak.

#### Havolani oʻzgartirish

Havolalarni oʻzgartirish uchun eski bogʻlanishga tegishli koʻrsatkichlarni oʻchirib tashlab, yangi faylga tegishli koʻrsatkichlarni kiritish mumkin. Ammo Dreamweaverda buni oʻzgartirish uchun maxsus vositalar mavjud:

1. Uzel kartasidan hujjat belgisini tanlang;

2. Uzel dispetcheri oynasidan Site > Change Link (Сайт > Изменить ссылку) buyrugʻini bering. Xuddi shu buyruqni – CTRL-L tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin;

3. Select HTML Files (Выбор гипертекстовых файлов) muloqot oynasi ochiladi. Unda yangi faylning nomi va joylashgan katalogini koʻrsatish kerak:

| Carlo Sta | d Site 3 copy) | Change Link Sitewide (Site - Ur |
|-----------|----------------|---------------------------------|
| QK        | _              | Change All Links To:            |
| ancel     |                | lata Linka Tar                  |
| Help      |                |                                 |
|           |                |                                 |

2 17-rasm. Bog lanishni yangilash.

4. Fayl tanlangandan keyin. Dreamweaver dasturi Update Files (Обновление файлов) muloqot oynasi ochiladi. Barcha oʻzgarishlarni qoʻshish uchun Update (Обновить) tugmasini bosing.

Agar bir nechta hujjatlar bilan bitta hujjat oʻrtasida bogʻlanish oʻrnatmoqchi boʻlsangiz buning uchun maxsus buyruq mavjud. Bu buyruq yordamida barcha obyektlardagi havolalarni global tarzda oʻzgartirish mumkin. U barcha gipermatnli havolalardagi koʻrsatilgan faylni nomini oʻzgartirib chiqadi.

1. Uzel dispetcheri oynasini oching;

2. O'zgartirilishi kerak bo'lgan hujjatni oling:

 Site > Change Link Sitewide (Сайт > Изменить связи по всему сайту) buyrugʻini bering. Shu nomdagi muloqot oynasi ochiladi (2.18rasm).

| hange Link Sitewide (Site - <u>L</u> | Innamed Site 3 copy | 1          |
|--------------------------------------|---------------------|------------|
| Change All Links To:                 |                     | <u>O</u> K |
|                                      | <u> </u>            | Cancel     |
| Into Links To:                       |                     |            |
|                                      | <u>ن</u>            | Help       |
|                                      |                     |            |

2.18-rasm. Havolani global oʻzgartirish.

1. Tanlangan faylning nomi Change All Links To (Изменить все ссылки на) maydonida ifodalanadi. Yangi faylning nomini Into Links To (На ссылки на) maydoniga kiritish yoki standart protseduralar yordamida tanlash mumkin.

2. OK tugmasini (кнопка) bosing yoki ENTER (клавиша) tugmasini bosing.

3. Update Files (Обновление файлов) muloqot oynasi ochiladi, bunda bogʻlanishga ega va ayni vaqtda yangilanishni talab etadigan, fayllar nomi aks etadi. Fayllarni tanlang va ularga tegishli havolani oʻrnating.

Change Link Sitewide (Изменить связи по всему сайту) buyrugʻi ham havolalarni ommaviy almashtirish uchun juda qulay. Masalan, bunday almashtirishlarni koʻpincha saytning barcha sahifalaridagi elektron pochta adresini almashtirish uchun qoʻllash mumkin.

l. Change All Links To (Изменить все ссылки на) maydoniga oʻzgartirilishi kerak boʻlgan havolani toʻliq kiriting.

2. Into Links To (На ссылки) maydoniga toʻliq yangi havolani kiriting.

3. OK tugmasini bosing.

### Havolani olib tashlash

Havolani olib tashlashni bir nechta usullari mavjud. Masalan, havolaga tegishli, ya'ni manba hisoblangan hujjat faylini ochish va uni oddiy yo'l bilan o'chirib tashlash mumkin. Bu usul balki noqulay tuyulishi mumkin, ammo maksimal aniqlikda bo'ladi. Uzel dispetcheri orqali amalga oshiriladigan bog'lanishni olib tashlash usulini ko'rib chiqamiz:

1. Uzel dispetcheri oynasini oching;

2. Uzel kartasidan bogʻlanishni koʻrsatuvchi hujjat belgisini oling;

3. Site > Remove Link (Сайт > Удалить ссылку) buyrugʻini bering. Bu buyruqning klaviaturada ikkita ekvivalenti bor: CTRL+SHIFT+L tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin.

# Sarlavhani oʻzgartirish

Dreamweaver dasturi HTML hujjatining sarlavhasini uzel dispetcheri oynasida almashtirish (o'zgartirish) imkonini beradi. Shuni esa 102 tutish kerakki gipermatnli hujjatning sarlavhasini <title> deskriptori belgilaydi. Bu matn qatori hujjatning nomi hisoblanadi va qidiruv tizimlarida hujjatni indeksatsiyalashda muhim rol oʻynaydi. Eng mashhur Internet Explorer va Netscape Navigator brauzerlar sarlavhani dastur oynasining sarlavha qatoriga chiqarib beradi.

Sarlavhani oʻzgartirish uchun quyidagilarni amalga oshirish kerak:

1. Uzel dispetcherini oching (ALT+F8).

2. View > Show Page Titles (Вид > Показать заголовки страниц) buyrugʻini bering. Bu buyruqni CTRL+SHIFT-T tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin. Natijada uzel kartasida gipermatnli fayllar nomi oʻrnida ularning sarlavhasi beriladi.

3. Hujjatni tanlang va File > Rename (Файл > Переименовать) buyrugʻini bering yoki klaviaturadan F2 tugmasini bosing.

4. Yangi sarlavhani kiriting va ENTER tugmasini bosing.

### Savol va topshiriqlar:

- 1. Giperhavola nima?
- 2. Gipermatn nima?
- 3. Ixtiyoriy hujjatga havola oʻrnatish tartibini aytib bering?
- 4. Havolani oʻzgartirish ketma-ketligini aytib bering?

### 2.6. Dasturning HTML bilan ishlash imkoniyatlari

Dreamweaver dasturining foydalanuvchilari gipermatnli hujjatlarning koʻplab tahrirlash operatsiyalarini toʻgʻridan-toʻgʻri HTML deskriptorlari yordamida bajarishi mumkin. HTML tili haqida biz yuqorida batafsil ma'lumot oldik. Bu tilning elementlarini deskriptorlar yoki teglar deb nomlash qabul qilingan. Ingliz tilidan tag (yorliq, belgi va boshqa ma'nolarni beradi). Deskriptorlarni saqlash uchun ASCII belgilari qoʻllaniladi. Shuning uchun har qanday gipermatnli hujjatni belgilashni har qanday oddiy matn muharrirlarida bajarish mumkin. Buning uchun xatto Блокнот dasturi ham yetarli. HTML tilining kodlari hujjatning matnli massivlari qismi hisoblanadi.

Endi deskriptorlar bilan tanishib chiqamiz. Deskriptorlar ikki xil boʻladi. Yakka va juft deskriptorlar. Juft deskriptorlar ayrim xollarda konteynerlar deyiladi. Hujjatga tegishli matnlar va uning belgili kodlarini ajratish uchun, HTML tili kodlari burchakli qavslarda yoziladi. Masalan, <br> yoki . Juft deskriptorlar (konteynerlar) oʻz ichiga deskriptorlar juftligini, ochiladigan (boshlangʻich) va yopiladigan (oxirgi) deskriptorlarni oladi. Bu juftliklar <tag> </tag> koʻrinishida yozilib, oʻz qiymatini juftlik orasidagi hujjat fragmentiga oʻtkazadi. Boshqacha aytganda konteyner juftliklari orasiga hujjat fragmenti yoziladi. Deskriptorlar ana shu fragment uchun ishlaydi xolos. Yakka deskriptorlarda yopiladigan teg boʻlmaydi. Masalan, <hr> deskriptori gorizontal chiziq hosil qiladi, <br> – esa matnli qatorni ifodalaydi, eng muhim yakka deskriptorlardan biri <img> maxsus kodi hisobalanadi. U rasınlarni qoʻyiladigan holatini va joylashuvini belgilaydi.

Endi Dreamweaver dasturida shablon asosida yangi hujjat hosil qilamiz. Yangi hujjatning bo'sh (to'ldirilmagan) bo'lishi hammamizga ma'lum. Quyida bunday sahifaning Dreamweaver dasturidagi gipermatnli belgilari keltirilgan:

<html>

<head>

<title>Untitled Document</title>

<meta http-equiv-»Content-Type» content-»text/html; charset=iso-8859-1»>

</head>

<body bgcolor = «#FFFFFF»>

</body> </html>

Bundagi deskriptorlarning vazifalari bilan HTMLda tanishib chiqdik. Undan tashqari <meta> deskriptorining charset atributi internetda tanlangan simvollarni namoyishini ta'minlovchi kodirovkani ifodalaydi. Odatda yangi shablondagi (iso-8859-1) kodli to'plam kiril simvollarini ifodalay olmaydi.

# Deskriptorlarni kiritish qoidalari

Belgilash kodlarini toʻgʻridan-toʻgʻri kiritish bujjatning faqat maxsus rejimida amalga oshiriladi. Bu rejimga oʻtishning bir nechta imkoniyatlari bor. Ulardan ayrimlarini koʻrib chiqamiz: • Window > Code Inspector buyrug'ini bering. Xuddi shu buyruqni F10 tugmachasini bosish yordamida ham berish mumkin;

• Uskunalar panelining chap qismida joylashgan Code View (Режим разметки) tugmasini bosib kodlarni tasvirlash rejimiga oʻtish mumkin:

• Uskunalar panelidagi chapdan ikkinchi Code and Design View (Режим разметки и планировки) tugmani bosish bilan hujjat oynasini ikki qismga boʻlish mumkin.

Kodlar nazoratchisida joriy hujjatning kodlari tasvirlanadi. Belgilashda qoʻllaniladigan koʻpchilik deskriptorlar alohida rangda tasvirlanadi. Deskriptorlarning ranglari dasturning asosiy koʻrsatkichlariga kiradi. Ranglarni foydalanuvchining xohishiga qarab oʻzgartirish mumkin. Agar foydalanuvchi hujjat ustida biror tahrirlash ishlarini olib bormoqchi boʻlsa u holda F5 tugmasini bosish yoki View > Design View (Вид > Обновить) buyrugʻini berish kerak. Bu buyruq hujjatning kodlarni belgilash rejimidan tahrirlash rejimiga oʻtkazadi. Tahrirlash rejimidagi obyektlarni qoʻyish, formatlash buyruqlari va har qanday oʻzgarishlar darhol kodlar inspektoriga koʻchadi. Agar tahrirlash rejimida biror obyekt yoki fragmentni belgilasangiz, kodlarni belgilash rejimida ham shu obyekt yoki fragmentga tegishli kodlar belgilanadi. Bu esa dasturda ikki yoqlama ishlash imkoniyatini ta'minlab beradi.

#### Kodlardan nusxa olish

Dreamweaverda boshqa HTML tahrirlagichlari bilan gipernatnli belgilashdagi kodlarni almashish imkoniyati mavjud. Buning uchun Windows operatsion tizimining ko'pchilik dasturlarida mavjud bo'lgan, belgilangan fragmentdan nusxa olish va qo'yishning standart buyruqlaridan foydalaniladi. Aytaylik HomeSite dasturida ochilgan gipermatnli hujjatning belgilash kodlaridan nusxa olishimiz kerak:

Nusxa olish uchun Edit > Copy (Правка > Копировать) yoki CTRL+C tugmalar kombinatsiyasidan foydalanamiz;

Buferga olingan nusxani qoʻyish uchun Edit > Paste (Правка > Вставить) yoki CTRL+V tugmalar kombinatsiyasidan foydalanamiz.

Matn muharrirlarida tanlangan fragmentni sichqon yordamida surish yoʻli bilan koʻpaytirish imkoniyati mavjud. Bu imkoniyat Dreamweaver dasturida ham ishlaydi. Buning uchun CTRL tugmasini bosgan holda belgilangan fragmentni sichqon koʻrsatkichi bilan kerakli joyga surib koʻpaytirish mumkin.

## Savol va topshiriqlar:

- 1. HTML so'zining lug aviy ma'nosi qanday?
- 2. Deskriptorlar nima?
- 3. Deskriptorlarning qanday koʻrinishlari mavjud?
- 4. Deskriptorlarni kiritishni tushuntirib bering?

# 2.7. Hujjatning oʻlchamlarini belgilash

Dasturda yaratilgan har qanday yangi hujjat boʻm-boʻsh oq rangdagi fonli sahifadan iborat boʻladi. Hujjatda ish boshlashdan oldin uning bir qancha muhim parametrlarini kiritib olish kerak. Bular ish maydonining oʻlchami, fon rangi, hujjat sarlavhasi, havola ranglaridir. Bu parametrlarini ish jarayonining ixtiyoriy vaqtida ham oʻzgartirish mumkin. Sanalgan barcha parametrlarini yagona Page Properties (Свойства страницы) muloqot oynasi yordamida kiritiladi (2.19-rasm). Bu muloqot oynasini bir necha yoʻllar bilan ochish mumkin:

• Dastur menyu qatoridan Modify > Page Properties (Изменить > Свойства страницы) buyrugʻini berish bilan;

• CTRL+J tugmalar kombinatsiyasini bosish bilan;

• Kontekstli menyudan Page Properties (Изменить > Свойства страницы) buyrugʻini berish bilan.

Endi Page Properties (Свойства страницы) muloqot oynasining boshqaruv elementlari bilan tanishib chiqamiz:

• Title (Заголовок). Sahifaning sarlavhasini kiritish uchun xizmat qiladi.

• Background Image (Фоновый рисунок). Hujjatga fon sifatida qo'yiladigan rasm ko'rsatiladi.

• Background (Фоновый цвет). Sahifaning fon rangini tanlash imkoniyatini beradi.

• Text (Texcr). Shriftning rangini tanlash imkoniyatini beradi.

• Links (Ссылки). Bu boʻlimda giperhavolalar rangi va grafikli havolalar ramkasi rangi belgilanadi.



•

2.19-rasm. Page Properties muloqot oynasi.

• Visited Links (Просмотренные ссылки). Brauzerda koʻrilgan havolalar rangini tanlash.

• Active Links (Активные ссылки). Faol havola rangini belgilash.

• Left Margin (Левое поле). Sahifaning chap tomonidan qoldiriladigan maydonni pikselda belgilaydi.

• Top Margin (Верхнее поле). Sahifaning yuqori qismidan qoldiriladigan maydonni pikselda belgilaydi.

• Margin Width (Ширина полей). Sahifa maydoni enini belgilaydi.

• Margin Height (Высота полей). Sahifa maydoni boʻyini belgilaydi.

• Document Encoding (Кодировка документа). Kiril simvollaridan iborat sahifalar tuzish uchun juda muhim koʻrsatkich. Chunki uning yordamida qanday simvollarni brauzer dasturlarida tasvirlab
berish koʻrsatiladi. Rus alifbosini faqat quyidagi toʻrtta kodirovka tasvirlab bera oladi xolos ISO-8859-5, MacCyrillic, KOI8-R va Windows-1251.

• Reload (Повторная загрузка). Tugmasi yordamida hujjatning grafik tahrirlash ishlari bilan bogʻliq oxirgi saqlangan koʻrinishni tiklash imkonini beradi.

• Tracing Image (Трафаретное изображение). Sahifaning dizayni bilan ishlashda namuna sifatida ishlatiladigan tasvirlarni ifodalaydi. Bu tasvirlar sahifani koʻrish rejimida koʻrinmaydi.

• Image Transparency (Прозрачность изображения). Iz qoldirish uchun tanlab olingan rasmning shaffoflik darajasi belgilanadi.

• Document Folder (Папка документа). Hujjatning qaysi katalogda joylashganini koʻrsatib turadi.

• Site Folder (Корневая папка узла). Tegishli Web-uzelning oʻzak katalogiga toʻliq yoʻl koʻrsatadi.

Yuqoridagi koʻrsatkichlar tanlangandan soʻng, barcha oʻzgarishlarni saqlab, ularni koʻrish uchun File > Prevjew in Browser (Файл > Просмотр в браузере) buyrugʻi beriladi.

## Gorizontal va vertikal chizg'ich

Gorizontal va vertical chizgich hujjat bilan ishlashda oʻlchash va etalon vazifalarini bajaradi. Chizgʻichga qarab obyektlarning oʻlchamini boshqa obyektlarga nisbatan joylashuvini koʻrish mumkin. Boshqaruvda chizgʻichlar maxsus buyruq yordamida oʻrnatiladi. Buning uchun View > Rulers (Вид > Линейки) buyrugʻini berish kerak. Bu menyuning punktlarini sanab oʻtamiz.

• Show (Показать) buyrug'i chizg'ichni o'rnatib beradi. Bu buyruqni – CTRL+ALT+R tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham bajarish mumkin. Buyruqni takror berish chizg'ichni ekrandan olib tashlaydi.

• Pixels (Пикселы). Inches (Дюймы), Centimeters (Сантиметры) – buyruqlari oʻlcham birligini tanlash imkonini beradi.

• Reset Origin (Восстановить начало координат). Koordinatalar boshini sahifaning ixtiyoriy nuqtasi bilan bogʻlash mumkin. Buning uchun chiziqlar kesishuvida joylashgan krest shaklidagi markerni hujjatning ixtiyoriy joyiga olib oʻtish yetarli. Ushbu buyruqning baparilishi sanoq nuqtasini dastlabki vaziyatga qaytaradi.

## Montaj to'ri

Montaj toʻri – hujjat elementlarini tekislash va joylashtirish uchun moʻljal olish vositasidir. Hujjat elementlariga: matn, rasmlar, jadvallar va boshqalar kiradi. Montaj toʻri sahifani rejalashtirishning eng asosiy vositasidir. Loyihaning dizayn bilan bogʻliq ishlari tugagach toʻrni olib tashlash mumkin. Toʻrni yana ekranga chiqarish uchun View > Grid Show Grid (Вид > Разметочная сетка > Показать сетку) buyrugʻi

beriladi yoki CTRL+ALT+G tugmalar kombinatsiyasi bosiladi. Olib tashlash uchun shu buyruq takror beriladi.

View > Grid > Edit Grid (Вид > Разметочная сетка > Настроить сетку) buyrugʻi 2.20-rasında koʻrsatilgan muloqot oynasini ekranga chiqaradi. Uning tarkibiy qismi bilan tanishib chiqamiz:

• Color (Цвет) – toʻr rangini tanlash imkonini beradi.

• Show Grid (Показать сетку) – toʻrni oʻrnatish yoki olib tashlash.

• Spacing (Расстояния) – oʻlchash birligi va chiziqlar orasidagi boʻlinish qadamini belgilaydi.

• Display (Отображение) – toʻr chiziqlari koʻrinishini belgilaydi.

| Grid Settings                                 | ×            |
|---|--------------|
|   | ОК           |
| ☐ <u>S</u> how Grid                           | Apply        |
| Snap to <u>G</u> rid<br>Spacing: [50 Pixels ▼ | Cancel       |
| Display: 🤄 Lines<br>C Dots                    | <u>H</u> elp |

2.20-rasm. Montaj toʻrini oʻrnatish.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Hujjat oʻlchamlarini belgilash uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi? Bu buyruqning mos kombinatsion tugmalarini ayting?
- 2. Page Properties muloqot oynasi qismlari vazifalarini aytib bering?
- 3. Chizg'ich va uning vazifalari nimalardan iborat?
- 4. Montaj to'ri nima va uning vazifalari nimalardan iborat?

# 2.8. Dreamweaverning roʻyxatlar bilan ishlash imkoniyatlari

Roʻyxatlarni nomerlash deb – boʻlim yoki qismlar ketma-ketligini tartibga soluvchi va ularning har biri navbatdagi yangi son bilan tartiblanishini tushunish mumkin. HTML tilida roʻyxatlarni hosil qilish bilan biz yuqorida batafsil tanishib chiqdik. Bundan tashqari tartiblangan roʻyxatlar asosida murakkab iyerarxik roʻyxatni tuzish mumkin. Bunda murakkab roʻyxatning qismlari boʻlib quyi (oddiy) roʻyxatlar olinadi.

Nomerlangan roʻyxatlar quyidagi yoʻl bilan hosil qilinadi.

1. Hujjatning bir nechta tizimli boʻlagini oling. Bunday boʻlaklarga abzatslar, har qanday standart sarlavhalar yoki boşhqa roʻyxatlarning boʻlimlarini kiritish mumkin.

2. Dreamweaver

- 3. Homesite
- 4. Hotmetal Pro

Text > List > Ordered List (Текст > Список > Нумерованный список) buyrug'ini bering. Bu buyruqni CTRL+F3 tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin.

# Belgili ro'yxatlarni yaratish

Belgili roʻyxatlar deb – ma'lum belgi ostida ketma-ket boʻlimlarni sanash tushuniladi. Bunday roʻyxatlarni HTMLda hosil qilish bilan biz yuqorida tanishib chiqdik.

Brauzerlarning oxirgi versiyalarida roʻyxatlarni belgilash uchun type atributi bor. Bu atributni quyidagi qiymatlarini qoʻllash mumkin: circle (aylana), disk (disk). square (kvadrat). Ya'ni roʻyxatning har bir boʻlimi shu belgilar bilan belgilanadi. Bundan tashqari kichik soundagi rasmlarni ham roʻyxatning maxsus belgisi sifatida qoʻllash mumkin.

Betartib roʻyxatlarni yaratish tartibi quyidagicha:

1. Hujjatning bir nechta bir-biriga qoʻshni strukturali bloklarini tanlang. Text > List > Unordered List buyrugʻini bering. Bu buyruqni t TRL+F3 tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham bajarish mumkin.

- Toshkent
- Samarqand
- Buxoro
- Xorazm

## Savol va topshiriqlar:

- 1. Ro yxatlarni belgilash deganda nimani tushunasiz?
- 2. HTML tilida roʻyxatlar qaysi deskriptor yordamida hosil qilinadi?
- 3. Belgili roʻyxatlar qanday hosil qilinadi?

# 2.9. Matnlarni formatlash. Shriftlar

Bizga boshqa dasturlardan belgilangan matnni yoki butun hujjatdagi matnni shriftini oʻzgartirish ma'lum. Endi ana shu jarayonni HTML ulida qanday bajarilishini koʻrib chiqamiz. Bu vazifani HTMLda maxsus deskriptor <font> yordamida bajariladi. Uning qiymatlari boʻlib bir nechta shriftlar nomi ishlatilishi mumkin, masalan: <font the = «Courier, Helvetica, sans-serif`>Shriftni belgilash </font>.

Shriftlarni belgilashni texnik tomoni esa matn muharrirlaridan hech ham farq qilmaydi:

1. Matnni belgilang yoki matn kursorini hujjatning shrifti oʻzgarishi kerak boʻlgan joyiga qoʻying;

2. Text > Font (Текст > Шрифт) buyrugʻini bering va kerakli shriftni tanlang. Xuddi shu ishni Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasi yordamida ham bajarish mumkin.

Tanlangan shriftning nomi shriftlar roʻyxatining nomi hisoblanadi.

# Shriftlar roʻyxatini tahrirlash

Shriftlar toʻplami roʻyxatiga foydalanuvchi oʻz xohishiga qarab yangi shriftlar qoʻshishi yoki qoʻllanilmaydigan shriftlarni olib tashlashi ham mumkin:

| Edit Font List   |   |   |                        |              |
|--|---|---|------------------------|--------------|
| For<br>Courier New, Courier, mono<br>Georgia, Times New Roman, T<br>Verdana, Arial, Helvetica, sans<br>Times Uzb Roman<br>Geneva, Arial, Helvetica, sans<br>(Add Ionts in Its) below ( | nt List:<br>Fimes, :<br>s-serif<br>-serif | senif   | <b>▲</b> <u>↓</u><br>^ | OK<br>Cancel |
| Chosen Fonis:  | ~   | Available Fonts:<br>Arial<br>Arial Black<br>Arial Narrow<br>Arial Unicode MS<br>Batang<br>Arrea | ~                      | Heip         |

2.21-rasm. Shriftlar to plamini tahrirlash muloqot oynasi.

l. Text > Font > Edit Font List (Текст > Шрифт > Редактировать список шрифтов) buyrug'ini bering. Bu buyruqni CTRL+F3 tugmalar kombinatsiyasini bosish bilan ham bajarish mumkin. Buyruqni berish natijasida Edit Font List muloqot oynasi hosil boʻladi.

2. Bu oyna yordamida foydalanuvchi oʻziga kerakli shriftlar roʻyxatini qaytadan tuzib olishi mumkin.

3. Ishni tugallashdan oldin muloqot oynasida OK tugmasi bosiladi.

• Muloqot oynasining tugma va maydonlari bilan tanishib chiqamiz:

• Font List (Список шрифтов). Muloqot oynasining bu boʻlimida ayni vaqtdagi roʻyxatga tegishli shriftlar berilgan. Endi qoʻshiladigan shriftlar esa roʻyxatning eng oxiriga joylashadi.

• Chosen Font (Выбранные шрифты). Tanlangan shriftlar nomi.

• Available Fonts (Наличные шрифты). Ushbu hisoblash tizimida oʻrnatilgan shriftlar roʻyxati. Bu shriftlardan birortasini tanlangan shriftlar toʻplamiga qoʻshish uchun, oynadagi chapni koʻrsatish yoʻnalish tugmasini bosish kerak.

• To'plamdagi tanlangan shriftni o'chirish uchun «--» belgili tugmani, to'plamga yangi shrift qo'shish uchun «+» belgili tugmani bosish kerak. • Yuqoriga va pastga qaragan strelkalar esa tanlangan shriftni ro'yxatdagi holatini o'zgartirish, ya'ni yuqoriga va pastga yurish imkonini beradi.

#### Matn o'lchamini belgilash

HTMLda matn oʻlchamini qanday belgilash bilan tanishib chiqamiz. Buning uchun <font> deskriptorida size atributi qoʻllaniladi. Masalan, <font size = «4»> Oʻlchamni belgilashning absolyut tizimi </ font>. Bundan tashqari <body> deskriptori yordamida ham <basefont size = «qiymat»> shriftni belgilash mumkin. Bunda <u>size</u>ning qiymatiga birdan to yettigacha boʻlgan har qanday qiymatni qoʻyish mumkin.

Kattalashadigan oʻlchamlarda esa size atributi qiymati oldiga + (kattalashtirish) yoki - (kichiklashtirish) belgisi qoʻyiladi. Nisbiy tizimda shriftni oʻlchamini oʻzgartirishga misol keltiramiz:

<font size = «+l»>Nisbiy tizimda o'lcham</font>

Shrift o'lchamini quyidagi yo'l bilan o'zgartirish mumkin:

1. Matnni belgilang yoki kiritiladigan joyga kursorni qoʻying.

2. Absolyut o'lchamni belgilash uchun Text > Size (Текст > Размер) Buyrug'ini bering yoki nisbîy tizimida o'lchamni berish uchun Text > Size Change (Текст > Изменить размер) buyrug'ini bering. Ikkala buyruqni ham Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasidan berish mumkin. Palitraning Size (Размер) ro'yxatida shrift o'lchamini o'zgartirishning barcha imkoniyatlari ko'rsatilgan.

3. Absolyut yoki oʻsish oʻlchamini tanlang.

#### Matnlarga rang berish

Agar matnga biror rang berilmagan boʻlsa, u holda Windows operatsion tizimidagi yoki brauzerda tanlangan rang tasvirlanadi. Koʻpincha bu rang qora rang boʻladi. Butun massivning simvollariga rang hujjatning asosiy koʻrsatkichlarida belgilanadi. Koʻpincha hujjat yaratib olingach, bu kabi koʻrsatkichlar kiritilib olinadi. Buning uchun yuqorida koʻrganimizdek Modify > Page Properties (Изменить > Свойства страницы) buyrugʻini berish kerak (CTRL+J). Har qanday simvollar toʻplamiga alohida rang berish mumkin. Ranglarni saqlash uchun <font> deskriptorida color atributi ishlatiladi. Masalan, yashilkoʻk rangini belgilovchi kod quyidagicha yoziladi:

<font color = «#66FFFF»>bu moviy rangning kodi</font>

Shuni esda tutish kerakki HTML tilida rang oʻn oltilik sanoq tizimi kodlari yordamida belgilanadi. Palitraning ayrim elementlari oʻzining nomiga ega. masalan green (koʻk). red (qizil) va boshqalar.

Dasturda ranglarni tanlashni Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasidan foydalanib ham uskunaviy yoʻl bilan belgilash mumkin. Bu jarayon xuddi boshqa matn muharrirlarida bajarilgandek boradi.

#### Matnli maydonlar

Matn maydoni – sahifaning asosiy qismi hisoblanadi. Chunki har qanday Web-sahifaning asosiy belgilovchi qismi matnlar hisoblanadi.

Matnli maydonlar uch xil koʻrinishda boʻladi (2.22-rasm):

• Single line (Однострочное). Qisqa xabar yoki javoblarni kiritish uchun xizmat qiladi.

• Multi line (Многострочное). Ixtiyoriy uzunlikdagi xabarni kiritish uchun moʻljallangan.

| Текстовое поле                                  | -        |       |
|---|----------|-------|
| Мно <b>гострочное</b><br>тексто <b>вое поле</b> |          |       |
|   | <u>-</u> |       |
| *****   | -        |       |
| Submit , ସ                                      | лск      | Обзор |

2.22-rasm. Matn maydonlarining tiplari.

• Password (Пароль). Parolni kiritish uchun moʻljallangan.

Matnning uchala koʻrinishi ham bitta buyruq yordamida qoʻyiladi. Ularni tiplarga ajratish esa Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasi yordamida amalga oshiriladi. Buning uchun shu nomlardagi uchta qayta ulagich xizmat qiladi.

#### Single line matn maydoni

Bitta qatordan tarkib topgan oddiy matn maydoni. U <input> deskriptori yordamida belgilanadi. Quyidagi misolda shunday obyektni ifodalovchi belgili kod qatori keltirilgan:

<input type=«text» name=«maydon\_nomi»>

bu yerda type atributi maydonning tipini bildiradi, name atributi esa obyektning nomini bildiradi.

Oddiy matn maydoni bilan bogʻliq koʻrsatkichlar bilan tanishib chiqamiz:

• Text Field (Текстовое поле). Palitraning bu boʻlimi matn maydonining nomini belgilaydi. Bu yerda maxsus belgilardan foydalanish, bir nomni takrorlash va maydonni boʻsh qoldirish ham mumkin emas.

• Char Width (Ширина в символах). Matn maydonining enini simvofilar soni boʻyicha belgilash. Odatda bu oʻlcham 20 ta simvolni tashkil qiladi.

• Max Chars (Максимальный объем). Matn maydoniga kiritiladigan simvollarning maksimal soni.

• Init Val (Начальное значение). Bu maydonga qarab koʻrish dasturi sahifani birinchi yuklashdan keyin olib chiqadigan matn qatorini kiritish mumkin.

#### Password matn maydoni

Kiritilgan simvollarning oynada aks etmasligini ta'minlash maqsadga muvofiq bo'lgan holatlar ham mavjud. Ko'pincha bunday zarurat maxfiy axborotlarni, masalan, parollar yoki kalit so'zlarni kiritishda yuzaga keladi.

Password (Пароль) matn maydoniga kiritilgan ma'lumot faqat yulduzchalar ko'rinishida tasvirlanadi. Matn maydoni bunday xususiyati bilan boshqa tipdagi matn maydonlaridan keskin farq qilib turadi. Katta hajmdagi matnli ma'lumotlarni kiritish uchun Multi Line (Многострочное) tipidagi maydonlar ishlatiladi. Bunday tipdagi obyektlarni yaratish uchun, sahifaga matn maydoni qo'yish kerak, masalan Insert > Form Objects > Text Field (Вставка > Объекты форм > Текстовое поле) buyrug'i yordamida. Xossalar paneli ochish va bu palitradan Multi Line (Многострочное) qayta ulagichni oling. Natijada, bir qatorli matn maydoni ko'p qatorli matn maydoniga aylanadi. Uning uzunligi 18 simvoldan, balandligi esa 3 qatordan iborat.

Bu tipdagi obyektlar ishlash uchun yana Property Inspector (Инспектор свойств) palitrasiga murojat qilamiz:

• Text Field (Текстовое поле) – ko pqatorli maydonning nomi.

• Char Width (Ширина в символах) – matn maydonining simvollarda belgilanadigan kengligi.

• Num Lines (Число строк) - matn maydonining qatorlar soni.

• Int Val (Начальное значение) – maydonining boshlang ich qiymati.

• Wrap (Перенос по словом) – koʻp qatorli matn maydonida matnni yangi qatorga koʻchirish imkoniyatlarini belgilaydi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Matnlarni formatlash jarayonida shriftni belgilash uchun qaysi deskriptordan foydalaniladi?
- 2. Shriftlar ro'yxatini tahrirlash ketma-keligini aytib bering?
- 3. Matn oʻlchamini belgilash uchun qaysi deskriptordan foydalaniladi?
- 4. Matnlarga rang berish ketma-ketligini aytib bering?

# 2.10. Grafikli formatdagi fayllar bilan ishlash

Grafik tasvirlar ishtirokisiz tuziladigan hujjatlar juda kamchilikni tashkil qiladi. Ayniqsa Web – sahifalarini rasmlar, logotiplarsiz tasavvur ham qilib boʻlmaydi. Bu kabi grafikli ma'lumotlarning turlari juda ham koʻp. Ularni faqat formati boʻyicha ajratish mumkin. Masalan, birgina rasm degan ma'lumot ostida har xil formatdagi fayllar yotadi. Faylning formati deganda ma'lumotni yozish va saqlash uchun belgilangan standart qoidalar to'plami tushuniladi. Hozirda o'nlab grafikli formatlar mavjudki, ular turli tizimlarda har xil maqsadda qo'llaniladi. Grafikli formatlar uchta sinfga bo'linadi. Bular: rastrli, vektorli, metafaylli. Bu formatlar haqida keyingi boblarda batafsil ma'lumot berilgan.

# Dasturning rasmlarni qoʻyish imkoniyatlari

Rasmlar Web-sahifalarga jilo beruvchi vositalar hisoblanadi. Rasmlarni qo'yish – bu oddiy texnik operatsiya hisoblanadi. Dasturda rasmlarni qo'yishning bir nechta yo'llari bor. Avval rasmni qo'yish buyruqlaridan birini tanlaymiz:

• Objects (Объекты) palitrasini oching, Common (Общие) boʻlimiga oʻting, palitraning yuqori – chap qismida joylashgan Insert Image (Вставка изображения) tugmasini bosing.

Insert > Image (Вставка > Изображение) buyrug'ini bering.

• CTRL+ALT+I tugmalar kombinatsiyasidan foydalaning.

• Tasvirni Assets (Фонды) palitrasidan hujjat oynasining kerakli qismiga koʻchiring.

• Saytning dispetcheri oynasidan rasmning belgisini olib hujjatning oynasiga tashlang.

• Rasmni ish stolidan hujjat-oynasining kerakli joyiga tashlang.

HTML tilida esa bu vazifalarni <img> deskriptori bajaradi. Bu deskriptor rasmning barcha koʻrsatkichlarini belgilaydigan bir nechta atributlarni oʻz ichiga oladi. Quyidagi misolda deskriptor oʻziga toʻqqizta atributni bogʻlagan:

<img src = «Temp/anim1.gif» width = «170» height = «180» alt = = «Tushuncha» border = «1» name = «ins» align = «right» vspace = «50» hspace = «60»>

Shuningdek qoʻyilgan rasmga ramka ham qoʻyish mumkin:

<img src = « 10.jpg» border = «1»>

Bu misolda border atributi ramkaning qalinligini bildiradi.

## Rasmni fon sifatida qo'yish

Biz yuqorida gipermatnli hujjatning parametrlarida fonga rang tanlash, fonga rasm qo'yish bilan tanishib chiqdik. Endi rasmlarni fon sifatida qo'yish bilan batafsil tanishib chiqamiz: 1. Modify > Page Properties (Изменить > Свойства страницы) buyrug'ini bering.

2. Background Image (Фоновый рисунок) maydonida rasm faylini koʻrsating.

Xuddi shu vazifani HTML tilida <body> deskriptori yordamida bajariladi. Masalan, <body background=«image.jpg»> bunda rasm hujjat saqlangan katalogda joylashgan.

<body background = «www.images.com/source/back.gif»> fragmenti<br/>esa internetning koʻrsatilgan manzilidagi rasmni fon sifatida qoʻyib<br/>beradi.

#### Interfaol rasmlar

Hozirgi kunga kelib rasmlar va animatsiyalarsiz sahifalarni uchratish juda qiyin. Aksariyat Web-sahifalar animatsiyalar. animatsion tugmalar yoki harakatlanish tugmalari, rasmlar, interfaol rasmlar bilan boyitilgan.

Interfaol rasmlar soʻzi «rollover image» iborasidan olingan boʻlib soʻzma-soʻz tarjimada «tasvirni koʻchirib oʻtkazish» ma'nosin bildiradi. Agar Web-sahifada biror rasm ustiga sichqon koʻrsatkichini olib borganingizda boshqa rasm paydo boʻlsa bilingki u rasm interfaol rasmdir. Interfaol rasmlarni qoʻyish quyidagi yoʻl bilan bajariladi:

1. Matn kursorini rasm qoʻyiladigan joyga qoʻying.

2. Insert > Interactive Image > Rollover Image (Вставка > Динамические изображения > Интерактивное изображение) buyrug'ini bering. 2.23-rasmda ko'rsatilgan muloqot oynasi hosil bo'ladi.

3. Bu muloqot oynasining tegishli maydonlarini toʻldiring:

• Image Name (Имя изображения) maydonda rasmning nomi koʻrsatiladi.

• Original Image (Исходное изображение). Joriy holatda korinadigan rasmning nomi koʻrsatiladi.

• Rollover Image (Интерактивное изображение). Sichqon koʻrsatkichi kelishi bilan almashinadigan rasmni nomini ifodalaydi.

• Preload Rollover Ітаде (Предварительная загрузка) – bu bayroqcha rasmni koʻrish dasturlarida yuklash rejimini ishga tushiradi.

| Insert Rollover Image    |                          |        |
|--------------------------|--------------------------|--------|
| Image Name:              | in sgelf                 |        |
| Original Image:          |                          | Browse |
| Rollover image:          | ✓ Preload Rollover Image | Browse |
| When Clicked, Go To URL: | I                        | Browse |

2.23-rasm. Interfaol rasmni qoʻyish oynasi.

• When Clicked Go To URL (переход по адресу) – bu yerda gipermatnli o'tish buyrug'i saqlanadi.

4. Tegishli koʻrsatkichlar kiritilgandan soʻng OK tugmachasini bosing yoki klaviaturadan ENTER tugmasini bosing.

Dreamweaver dasturi rasmlarning dinamik almashinuvini koʻrsatmaydi. Bu jarayonni faqat brauzer dasturlarida koʻrish mumkin. Brauzer dasturlarini chaqirishning eng qisqa yoʻli F12 tugmasini bosishdir.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Rastrli formatlar nima?
- 2. Vektorli formatlar nima?
- 3. Metafayllar nima?
- 4. Sahifaga rasm qo'yish ketma-ketligini aytib bering?

#### 2.11. Jadvallar qo'yish va ular bilan ishlash

Jadvallar – matnli va grafikli ma'lumotlarni saqlash uchun tayyor forma hisoblanadi. Bundan tashqari sahifalarda rasmlarni birlashtirish uchun, matn ostiga rasm qoʻyish uchun ham jadval kataklaridan foydalanish mumkin. Qatordagi ikkita yonma-yon joylashgan katakchalardan kolonka sifatida foydalansa boʻladi. Bir katakli jadvaldan tortib to murakkab jadvalgacha – bularning barchasi qator, ustun, katakchalarning oddiy kombinatsiyasidan tuzilgan.

HTML tilida jadvalga tegishli barcha amallar yoki ma'lumotlar deskriptorlar juftligi orqali ifodalanadi. Bu deskriptorning ko'plab atributlari mavjud. Bu atributlar yordamida jadvalning eni, foni rangi, chegarasi, tekislash, maydon, kataklar orasidagi masofa va boshqa ko'rsatkichlarni belgilash mumkin. Biz yuqorida HTMLda jadvallarni qo'yishning barcha imkoniyatlari bilan tanishib chiqdik. Endi esa Dreamweaverda jadval qo'yish bilan tanishib chiqamiz.

#### Jadval qo'yish

Jadval qoʻyish – bu uncha qiyin boʻlmagan texnik jarayondir. Dreamweaverda jadval qoʻyish uchun quyidagi ketma-ketlik bajariladi:

1. Jadval quyilishi kerak boʻlgan joyga kursorni qoʻying.

2. Insert > Table (Вставка > Таблица) buyrug'ini bering. Bu buyruqni bajarishning alternativ variantlari ham bor:

• CTRL+ALT+1 tugmalar kombinatsiyasi;

• Object (Объекты) palitrasidagi Common (Обшие) boʻlimining Insert Table (Вставить таблицу) tugmasini bosish bilan;

3. Insert Table (Вставка таблицы) muloqot oynasi maydonlarini toʻldiring (2.24-rasm). Bu oynaning boshqaruv elementlarini koʻrib chiqamiz:

| Insert Table |               | ×      |
|--------------|---------------|--------|
| BOINT B      | Cell Padding: | OK     |
|              |               | Cancel |
| Columns:  3  | Cell Spacing: | Help   |
| Width: 75    | Percent 💌     | ·      |
| Border: 1    |               |        |
|              |               |        |

2.24-rasm. Insert Table muloqot oynasi.

• Rows (Строки). Jadvalning qatorlari soni.

• Colums (Столбцы). Jadvalning ustunlari soni.

• Width (Ширина). Jadvalning eni.

• Border (Рамка). Har bir katakchaning va butun jadvalning chegara ramkalari eni. Piksellarda beriladi.

• Cell Padding (Поля ячейки). Katakcha chegarasi va ichidagi ma'lumot orasidagi maydon kattaligi.

• Cell Spacing (Расстояние между ячейками). Kataklar orasidagi masofa.

4. OK tugmasini bosing.

Ixtiyoriy koʻrsatkichli jadval qoʻyilgandan keyin, uni toʻldirish vaqtida yoki undan keyin ham oʻzgartirish mumkin.

#### Jadvalli ma'lumotlarni import qilish

Dreamweaver dasturida tashqi matnli fayllarni oʻqish va undagi jadvallarni oʻgirib olish uchun maxsus buyruqlar mavjud. Jadvalli ma`lumotlarni import qilish quyidagicha amalga oshiriladi:

1. File > Import > Import Tabular Data (Файл > Импорт > Импорт табличных данных) buyrugʻini bering.

2. Import Table Data (Импорт табличных данных) muloqot oynasi hosil boʻladi (2.26-rasm). Bu muloqot oynasining asosiy boshqaruv elementlari bilan tanishib chiqamiz:

• Data File (Файл данных). Bu maydonga jadvalli ma'lumot joylashgan faylni qidirish uchun to'liq yo'l ko'rsatiladi.

• Delimiter (Разделитель). Bu roʻyxatda matnli fayldagi jadvalni boʻluvchisi kiritiladi. Roʻyxat oʻz ichiga quyidagi bandlarni oladi: Tab (Символ табуляции), Comma (Запятая). Semicolon (Точка с запятой), Colon (Двоеточие), Other (Другой).

• Fit to Data (Подбирается по данным). Agar bu qayta ulagich oʻrnatilgan boʻlsa, jadval kengiligi har bir ustunda eng uzun qator oʻlchami boʻyicha tanlab olinadi.

• Set (Равна). Agar bu qayta ulagich oʻrnatilgan boʻlsa, u holda jadvalning enini oldindan belgilash mumkin boʻladi.

• Cell Padding (Поля ячейки). Katakcha tashkil etuvchilari va chegarasi orasidagi masofani belgilaydi.

| 8 - Pro | parties. |            |         | 1000         |                 | Line Breat The Store                           |   |
|---------|----------|------------|---------|--------------|-----------------|--|---|
| Formal  | None     | approved a | · .     | Default Font | V Size None V   | B/ E # #                                       | 0 |
| Link    |          | •          |         |              | V Q Target      | (王) (王) 1월 | 2 |
| 53      | Cell     | Hoiz       | Default | <b>↓ ↓</b> . | No Vrap 🔄 Bg    | ن <b>9</b> ت                                   | 4 |
|         | _l j,⊧   | Vert       | Default | ✔ Н          | Header 🛄 Bg 🖢 🚽 | Brde 🔄   | ~ |

2.25-rasm. Property Inspector palitrasi.

| sert Tabula   | r <u>Data</u>    |                  |                 |        |
|---------------|------------------|------------------|-----------------|--------|
|               |                  |                  |                 | DK     |
| Data File:    | Hile ///LI/Book/ | Chapter 27 Linkm | DIOWS8          | Cancel |
| Delimiter:    | Tab _            |                  |                 | Help   |
| Table Width:  | Fit to Data      |                  |                 |        |
|               | C Set:           | Percent 💌        |                 |        |
| Cell Padding. |                  | Format Top Row:  | [No Formatting] |        |
|               |                  |                  |                 |        |

2.26-rasm. Jadvalli ma'lumotlarni import qilish.

 Cell Spacing (Расстояние между ячейками). Jadvalning yonmayon turgan kataklari orasidagi masofani belgilaydi.

• Format Top Row (Форматирование верхней строки). Jadvalning birinchi qatorini formatlash uchun toʻrtta variantni taklif qiladi.

• Border (Рамка). Bu yerda jadvalning chegaraviy ramkasining qalinligi belgilanadi. Agar ramka zarur boʻlmasa u holda bu maydonda nol koʻrsatish kerak.

3. OK tugmasini bosing.

Agar muloqot oynasida koʻrsatilgan jadval tashkil qiluvchilari matnli fayldagi jadval tashkil qiluvchilariga toʻgʻri kelmasa, u holda jadvalni import qilish notoʻgʻri bajariladi. Aniqroq aytganda jadval buzilgan holda koʻchadi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Jadvallar bilan ishlashda qaysi deskriptorlardan foydalaniladi?
- 2. Jadval qo'yish ketma-ketligini aytib bering?
- 3. Jadvalli ma'lumotlarni import qilish qanday amalga oshiriladi?
- 4. Jadvalga qator yoki ustun qoʻshish va ularni oʻchirish qanday amalga oshiriladi?

## 2.12. Sahifalarni brauzerlarda koʻrish

Dreamweaver HTML – sahifalarni vizual tahrirlash dasturlari sinfiga kiradi. Dreamweaver dasturi HTML sahifalarni maxsus dasturlar yordamida tabiiy tasvirlarga yaqin koʻrinishda koʻrsata oladi. Bunday dasturlar brauzer dasturlari deb yuritiladi. Biz bu dasturlar haqida yuqorida batafsil ma'lumot bergan edik. Brauzerlarda koʻrish ketmaketligi bilan tanishib chiqamiz:

 Sahifani brauzerda koʻrish uchun File > Preview in Browser (Файл > Просмотр в браузере) buyrugʻini bering;

2. Ochilgan oynadan brauzerni tanlang;

Bu buyruq hujjat oynasida ham, uzel dispetcheri oynasida ham mavjud. Asosiy brauzerni yuklash uchun F12 tugmasi xizmat qiladi. Asosiy va yordamchi brauzerlarni tanlash quyidagicha:

1. File > Preview in Browser > Edit Browsers List (Файл > просмотр в браузере > Изменить список браузеров) yoki Edit > Preferences (Правка > Настройки) buyrug'ini bering. Qaysi buyruqni berishdan qat'iy nazar, ekranda Preferences (Настройки) muloqot oynasi hosil bo'ladi:

2. Bu muloqot oynasida barcha tegishli koʻrsatkichlarni kiriting va ularni oʻrnatilishi uchun OK tugmasini bosing.

• – belgisi ostidagi tugma, hisobga olingan koʻrish dasturlari roʻyxatiga yangi brauzerni qoʻshadi;

 – belgisi ostidagi tugma tanlangan brauzerni roʻyxatdan oʻchiradi;

• Edit (Изменить) tugmasi roʻyxatga olingan brauzer parametrlarini oʻzgartirishga imkon beradi;

• Primary Browser (Первичный браузер) bayroqchasi roʻyxatda tanlangan dasturni birinchi darajali brauzerga aylantiradi (birinchi darajali brauzerni chaqirish uchun F12 tugmasini bosish kerak); • Secondary Browser (Вторичный браузер) bayroqchasi ikkinchi darajali brauzerni tanlaydi. Bu vazifa CTRL+F12 tugmalar kombinatsiyasi yordamida bajariladi;

• Preview Using Local Server (Просмотр нелокальном сервеpe) bayroqcha yordamida lokal server yordamida sahifalarni koʻrish rejimini oʻrnatish yoki olib tashlash mumkin. Barcha serverga tegishli dasturiy ta'minot lokal kompyuterga oldindan oʻrnatilgan boʻlishi lozim.

Dasturning bunday imkoniyatlari web-sahifani tayyorlash jarayonining oʻzida koʻrish uchun qulaylik yaratib beradi. Bunda foydalanuvchi nafaqat bitta, balki bir nechta brauzerdan bittasini tanlash imkoniyatiga ega boʻladi. Brauzerlar sahifani bir xil koʻrsatsada, ammo ulardan foydalanish, boshqarish va interfeys har xil boʻladi. Shuning uchun ham foydalanuvchi oʻzi xohlagan brauzerni tanlash imkoniyatiga ega boʻladi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Sahifani brauzer dasturida koʻrish uchun qanday buyruq beriladi?
- 2. Asosiy va yordamchi brauzerlarni tanlash ketma-ketligini aytib bering?
- 3. Preferences (Настройки) muloqot oynasi tuzilishini tushuntirib bering?

## III-bob. KOMPYUTER GRAFIKASI VA DIZAYN

#### 3.1. Kompyuter grafikasi va dizayn

Bizga ma'lumki web dizaynning ajralmas qismi bu kompyuter grafikasi hisoblanadi. Boshqacha aytganda kompyuter grafikasi saytlarni dizayni mukamallashtiriladi. Saytlarni bevordamida zash uchun turli xil illustratsiyalar (rasmlar, grafiklar, roliklar, animatsiyalar, bannerlar va boshqalar) yaratishda va tavyor grafik formatdagi ma'lumotlarni o'zgartirishda kompyuter grafikasidan keng fovdalaniladi. Kompyuter grafikasi va uning tarkibiy qismi boʻlgan grafik va turli tasvirlar axborot texnologiyasida muhim oʻrinni egallaydi. Pedagogika oliy ta'lim muassasalarida ta'lim olayotgan talabalarga kompyuter grafika va dizayn fanlarini oʻrganish, ularga grafik axborot texnologiyalari haqidagi bilimlarni beradi va professional faoliyatida ulardan samarali foydalanishga tayyorlaydi. Boshqacha aytganda har qanday boʻlajak oʻqituvchi, kelajakda o'zining fani bo'yicha elektron o'quv resurslarini yarata olishi kerak. Bu bilan esa ta'lim samaradorligiga erishiladi. O'qituvchi dasturlash texnologiyasidan yaxshi xabardor boʻlishi lozim. Ammo u yaratgan resurslari talabalarni oʻziga tortadigan dizayn bilan boyitilmagan boʻlsa, u holda har qanday dasturiy mahsulotning oʻqitish jarayonidagi samaradorligi past boʻladi. Shuning uchun ham dasturlash bilan birga kompyuter grafikasini ham mukammal oʻrganish talab qilinadi.

Kompyuter grafikasi va dizayn fanidagi materallarni o'rganish natijasida quyidagilarni bajara olish mumkin:

- rasmlar bilan ishlash:
- koʻp boʻgʻinli statik rasmlar bilan ishlash;
- grafik muharrirlar imkoniyatlaridan foydalanish;

- turli maqsadlardagi grafikli paketlarni qoʻllagan holda rangbarang grafik obyektlarni yaratish;

- nashrga tasvirlarni tayyorlash.

Kompyuter grafikasi fani asosan elektron rasm va tasvirlar bilan ishlashni oʻrgatadi. Hozirgi kunda grafik dasturlar soni juda koʻp boʻlib ular ishlash prinsipiga koʻra har xil grafikada ishlashi mumkin. Masalan: **Rastrli grafika** bilan ishlovchi dasturlar **Paint**, Adobe **Photoshop**, CorelPhotoPaint va boshqalar (grafik muharrirlarning umumiy roʻyxati 3.1-jadval).

3.1-jadval

| N₂         | Grafik muharrir                             | Izoh   |
|------------|---|--|
| 1.         | Adobe Photoshop                             | Rastrli grafikani qayta ishlash uchun<br>moʻljallangan                                 |
| 2.         | TwistedBrush Pro Studio<br>15.74            | Tasvirlarni chizish va tahrirlashga<br>moʻljallangan grafik muharrir                   |
| 3.         | CorelDraw Graphics Suite X4                 | Vektorli grafika bilan ishlashga moʻl-<br>jallangan grafik muharrir                    |
| 4.         | CorelDraw Graphics Suite X4                 | 3D-modellashtirish, animatsiya va vi-<br>zualizatsiya uchun moʻljallangan              |
| 5.         | Adobe Flash CS3 Professional                | Professional animatsiyali Flash-fayl-<br>larni yaratish uchun moʻljallangan<br>dastur. |
| 6.         | Paint.NET                                   | Grafik muharrir (standart Paint das-<br>turini oʻrnini bosuvchi)                       |
| 7.         | AutoCAD 2010                                | Eng murakkab loyihalarni chizishga<br>moʻljallangan dastur                             |
| 8.         | Adobe Illustrator CS3                       | Har qanday murakkablikdagi vektorli<br>tasvirlarni yaratishga moʻljallangan            |
| <b>9</b> . | Adobe Creative Suite 5<br>Master Collection | Loyihalarni chizish va qayta ishlashga<br>moʻljallangan dastur                         |

#### Grafik mubarrirlar roʻyxati

| 10. | ZBrush 3.0          | lkki va uch oʻlchamli loyihalashga<br>moʻljallangan grafik muharrir  |
|-----|---------------------|--|
| 11. | The GIMP            | Rastrli grafik muharrir  |
| 12. | Adobe InDesign CS3  | Har qanday dizayndagi chop etiladigan<br>va Internet nashrlarini loyihalashga<br>moʻljallangan professional dastur             |
| 13. | Xara Xtreme Pro     | rastrli va vektorli grafikani qoʻllagan<br>holda professional web-grafikani<br>yaratish uchun moʻljallangan grafik<br>muharrir |
| 14. | Adobe Fireworks CS3 | Web-saytlar uchun grafikani tayyor-<br>lashga va moʻljallangan grafik mu-<br>harrir  |
| 15. | Corel Painter 11    | Illyustratsiyalar chizish va tayyor-<br>lashga moʻljallangan dastur  |

Rastrli grafik muharrirlarida har bir tasvir nuqta ya'ni piksel asosida quriledi. Bu dasturlar yordamida yaratilgan fayllar \*.bmp, \*.jpg, \*.psd, \*.tif va boshqa formatlarda saqlanishi mumkin. Bu turdagi fayllar ranglari yorqinligining juda sifatliligi bilan ajralib turadi, ularning kamchiligi sifatida esa tasvirni kattalashtirish bilan uning sifati yo'qolib borishini va xotiradan ko'p joy egallashligini aytib o'tish lozim. Shuning uchun ko'pincha ulardan tayyor rasmlarni qayta ishlashda foydalanish tavsiya qilinadi.

#### 3.2. Axborot va uni taqdim etishning turli koʻrinishlari

Hozirgi kunda inson faoliyatining turli sohalari ichida oʻzining muhimligi bilan ajralib turuvchi soha — bu tashkiliy, ya'ni ishlab chiqarish va xoʻjalik hamda ijtimoiy jarayonlarni boshqaruv sohasidir. Busiz barcha sohalarda faoliyat yuritib boʻlmaydi. Boshqaruv axboroti jarayon hisoblanib, tizimlar holatini qanday oʻzgarishiga qarab qoʻyilgan maqsadga erishish uchun yetakchi yoʻnalishdir. Har qanday tizim toʻgʻri va teskari aloqa tamoyilidan iborat. Ma'lumki, insonlar bir-biriga axborotlarni uzatish jarayonida matn, jadval, tovush va tasvir koʻrinishdagi signallardan foydalanadi.

Axborotlarni uzatish turli xil usullarda, ya'ni xabarchi yordamida, pochta orqali, transport vositalari yordamida, aloqa tarmogʻidan uzoq masofaga uzatish yordamida amalga oshiriladi. Aloqa tarmogʻi bo'yicha uzoq masofaga uzatish usulida ma'lumotlarni uzatish vaqtini sezilarli darajada kamaytiradi. Buning uchun maxsus texnika vositalari mavjud. Axborotlarni yigʻish va hisobga olishni texnik vositalari ish joyida oʻrnatilgan datchiklar yordamida axborotlarni avtomatik ravishda yigʻadi, hamda kompyuterga uzatadi.

# Matn koʻrinishda berilgan axborotlarni qayta ishlash texnologiyalari

Ma'lumki, eng ko'p tarqalgan kompyuter texnologiyalari quyidagilardan iborat:

- matnli ma'lumotlarni tahrir qilish;

- jadval va grafik koʻrinishdagi ma'lumotlarga ishlov berish.

Matnlar bilan ishlash uchun matn muharrirlaridan foydalanjladi. Hozirgi paytda koʻplab matn muharrirlari ishlab chiqilgan. Umuman ularning vazifasi bitta ammo, beradigan imkoniyatlari va ularni amalga oshirish vositalari turlicha. Bu grafik muharrirlari va elektron jadvallarga ham tegishlidir.

Formatlash vositasining yordamidan foydalanib hujjatni tashqi koʻrinishini yaratish, stilini oʻzgartirish, tagiga chizish, kursiv harflarini ajratish, simvollar oʻlchamlarini oʻzgartirish, satr boshini ajratishi, ularni oʻng, chap tomonlari va markazga nisbatan tekislash va ramka (hoshiya) ichiga olish mumkin.

# Jadval koʻrinishda berilgan axborotlarni qayta ishlash texnologiyalari

Jadval koʻrinishidagi hujjatlar har qanday korxonada hujjat aylanishining katta qismini tashkil qiladi. Elektron jadval kompyuter xotirasida joylashgan ikki oʻlchamli massivning satrlari va ustunlarini oʻzida ifodalaydi.

Jadval muharrirlari koʻplab moliyaviy va ma'muriy masalalarni yechish imkonini beradi. Masalan, oylik maoshni hisoblash va boshqa hisobga olish masalalari: sotuv hajmini, bozor oʻsishini, daromadlarni tahlil qilish; foiz stavkalari va soliqlarini tahlil qilish; moliyaviy deklaratsiyalar va balans jadvalarini tayyorlash; sotish hajmini va strukturasini hisobga olish uchun hisobchi daftarini yuritish; smeta kalkulyatsiyasi; pul cheklarini hisobga olish; budjetga va statistikaga oid hisoblashlar.

# Tasvir koʻrinishda berilgan axborotlarni qayta ishlash texnologiyalari

Ixtiyoriy matn yoki hujjatda grafiklar, diagrammalar, chizmalar. rasmlar, yorliqlarini kiritish ehtiyoji grafik muharrirlarini yaratish zaruriyatini hosil qiladi. Grafik muharrirlar qurol vositalardan iborat bo'lib, ular o'ziga mos axborot texnologiyalardan foydalanib grafik obrazlarini yaratish va o'zgartirish imkoniyatlarini beradi.

Axborot texnologiyalarida grafik muharrirlar quyidagi turlardan foydalanadi:

- tijorat grafikasi;
- tasviriy grafika;
- ilmiy grafika.

Tijorat grafikasining axborot texnologiyasi aylanma diagrammalar, ustunli gistogrammalar, chiziqli grafiklar hamda boshqa tipdagi ikki va uch o'lchamli grafik ko'rinishda elektron jadvalli muharrirlarida, ma'lumotlar bazalarida va alohida lokal fayllarda saqlanayotgan axborotlarni ekranga akslantiradi.

Tasviriy grafikaning texnologiyasi turli xil matnli hujjatlar uchun regulyar va noregulyar struktura koʻrinishdagi foydalaruvchining rasmlari (piksel grafikasi) tasvirini yaratish imkoniyatlarini beradi. Tasviriy grafika texnologiyasini amalga oshiruvchi muharrirlar foydalanuvchiga chiziq qalinligi va rangi, palitra qaymasi, matnni yozish uchun shrift, oldin yaratilgan grafik obrazlarini tanlash uchun vosita beradi. Bundan tashquri, foydalanuvchi rasmui oʻchirish, qirqish va uning qismini bir joydan boshqasiga surishi mumkin. Ammo, tasvirlarni slaydda, maxsus effektlar va nlarni jonlantirish rejimida koʻrish unkoniyatlarini beruvchi (CorefDraw, Stonyboard, 3DStudioMAX va boshqalar) informatsion grafik texnologiyalar han bor.

Buniy grafikaning texnologiyasi kartografiya masalalari, kinyoviy, matematik va boshqa formulalarni oʻz ichiga olavchi ilmiy hisoblashlarni bezab joylashtirish uchun xizmat qiladi. Kompyuter grafikasi qoʻllaniladigan asosiy sohalarni koʻrsatib oʻtamiz:

1) Grafiklarni chizish;

2) Kartografik-geografik, tabiiy yoki iqtisodiy hodisalarni o'zaro chegaradosh mamlakatlar, viloyatlar, o'lkalar va shu kabilarni aniq tasviri;

3) Chizma va konstruktorlik ishlarini avtomatlashtirish:

4) Modellashtirish va multiplikatsiya:

5) Turli texnologik jarayonlarni boshqarish – real dunyo masshtabida interfaol rejimda ishlash. Texnologik jarayonni eng kerakli nuqtalariga oʻrnatilgan dastlabki axborot manbai boʻlgan datchiklardan kelayotgan axborotlar qiymatini vizual idrok qilish;

6) Nashr ishlarini avtomatlashtirish va chop etishni elektron usuli. Reklama va san'at – qandaydir fikrni ifodalash va estetik yoqimli tasvirlar orqali jamoani diqqatini tortish.

> Tasvir koʻrinishda berilgan axborotlarni qayta ishlashning umumiy masalalari

Tasvir koʻrinishida berilgan axborotlarni kompyuterda qayta ishlash texnologiyasi xilma-xil boʻlib, juda koʻp amaliy masalalarni ha! qilishga tatbiq etiladi. Axborotlarni qayta ishlashning bu sohasini quyidagi uch yoʻnalishga ajratiladi:

1. Kompyuter grafikasi (COMPUTER GRAPHICS);

2. Tasvirlarni qayta ishlash (IMAGE PROCESSING);

3. Tasvirlarni tanib olish (COMPUTER VISION).

Tasvir koʻrinishga ega boʻlmagan axborotlarni vizuallashtirish (ya'ni tasvirni yaratish) masalalari bilan *kompyuter grafikasi (COMPUTER GRAPHICS)* shugʻullanadi.

Vizuallashtirish tasvirlanishi zarur boʻlgan obyektning tasnifi (modeli) asosida bajariladi. Hozirgi paytda vizuallashtirish usullari va algoritmlari juda koʻp boʻlib, ular nimani va qanday qilib aks ettirish bilan bir-biridan farq qiladi.

Vizuallashtirishga misollar (murakkablashib borish tartibida) sifatida quyidagilarni koʻrsatish mumkin:

- funksiyalar grafigi;

- diagrammalari;

- geografik xaritalar;

- animatsiyalar.

Shuni takidlab oʻtish kerakki, grafiklar vaqtga nisbatan oʻzgarmas (statik) boʻladi.

Tasvirlarni qayta ishlash (IMAGE PROCESSING) – bu tasvirlarni almashtirish bilan bogʻliq masalalar. Tasvirlarni qayta ishlash algoritmlari uchun boshlangʻich ma'lumotlar ham tasvirlar, natija ham tasvirlar husoblanadi.

#### Grafik ma'lumotlarni tasvirlash

#### 1. Kompyuter grafikasi turlari

Kompyuter grafikasi tasvirlarni shakllantirish usullariga bogʻliq holda 3 turga boʻlinadi:

- 1. Rastrli grafika;
- 2. Vektorli grafika:
- 3. Fraktal grafika.

Ular bir-birlaridan tasvir koʻrinishdagi axborotlarni hosil qilish va qayta ishlash texnologiyalari bilan farq qiladi.

**Rastrli grafika** vositasida shakllangan tasvir asosan elektron va poligrafiya nashriyotlarida qoʻllaniladi. Rastrli tasvir ikki oʻlchovli massiv (matritsa) koʻrinishdagi nuqtalar toʻplamidan iborat boʻlib, ular piksellar deb ataladi. Rastrli tasvirning eng kichik elementi peksildan iborat (3.1-rasm).

Uning atributlari boshqa piksellarning atributlari bilan bogʻliq emas. Kompyuterda qoʻllaniladigan operatsion tizimlarning imkonitiyaga koʻra, 480×640, 800×600, 1024×768 va undan koʻproq pikselga ega boʻlgan tasvirlar joylashishi mumkin. Tasvirning oʻlchamiga koʻra uning imkoniyati ham oshib boradi. Ekranning imkoniyati parametrik boʻlib, bir dyuymdagi nuqtalar soni bilan belgilanadi. Rastrli grafik vositalari bilan bajarilgan (tayyorlangan) tasvirlar juda



3. 1-rasm. Rastrli grafikada piksellarning koʻrinishi.

kam hollardagina kompyuter dasturlaridan foydalanib ishlab chiqiladi. Bu maqsadda professional rassom chizgan rasm yoki fotografiya texnik vositalar yordamida kompyuterga kiritiladi.

Oxirgi paytda rastrli tasvirlarni kompyuterga kiritish uchun raqamli foto va videokameralardan foydalanilmoqda. Shu sababli rastr grafikasini asosiy maqsadi tasvirni yaratish emas, balki mavjud tasvirni qayta ishlashdir.

Rastrli grafikning ijobiy tomonlari sifatida quyidagilarni koʻrsatish mumkin:

universalligi (bu formada har qanday tasvirni taqdim etish mumkin):

□ shakllantirishning soddaligi;

rang jilolarini berish aniqligining yuqoriligi.

Ushbu usulning salbiy tomonlari sifatida quyidagilarni koʻrsatish mumkin:

□ rastrli grafik bloklar hajmining juda kattaligi;

ularning masshtabi oʻzgarganda tasvir sifatining pasayishi.

Rastrli grafikada har bir tasvirni kodlash va saqlash uchun katta hajmdagi xotira talab etiladi. Tasvirdagi juda kichik obyektlarni ko'rish uchun uning masshtabini kattalashtirib bo'lmaydi. Bu rastrli tasvirlarni qayta ishlash jarayonida ba'zi bir muammolarni paydo bo'lishiga olib keladi.

Rastrli tasvirlar quyidagi tiplarga boʻlinadi: binar, kulrang, palitrali, toʻliq kulrang. Bunda tasvirning elementlari faqat ikki qiymatni (0-yoki 1) qabul qilish mumkin. Bu tasvirlar turlicha paydo boʻlishi mumkin. Ammo koʻp hollarda kulrang, palitrali va turli rangli tasvirlarni oʻzgarmas yoki adektiv chegaraviy son bilan binar tasvirga almashtirish natijasida paydo boʻladi. Binar tasvirlarni saqlash uchun juda ham katta joy talab qilinadi. Ularning har bir elementi uchun 1 bit joy kerak boʻladi. Kulrang tasvirning elementlari ma'lum bir rang intensivligining turli xil qiymatlarini qabul qiladi. Odatda bu tasvirlarning har bir elementini saqlash uchun 8 bit ishlatiladi. Kulrang tasvirlar turli xil amaliy masalalarni hal qilishda eng koʻp qoʻllaniladigan tasvirlardan biri hisoblanadi.

Palitrali tasvirlarning har bir elementiga ranglar xaritasining bir katakchasidagi rang mos qo'yiladi. Palitra – bu ikki o'lchovli massiv

boʻlib, uning qatorlariga turli ranglar, har bir ustunlariga esa ma'lum bir rangning intensivligi joylashtiriladi.

Toʻliq rangli tasvirlar elementlari rangni tashkil etuvchi yorqinliklari haqidagi axborotni oʻzini saqlaydi. Shu bilan u palitrali tasvirlardan farq qiladi. Amaliy masalalar yechishda qaysi tipdagi tasvirni tanlash masalasining oʻziga xos xususiyatlaridan bogʻlab, tasvirdagi zarur axborotni qanchalik toʻliq ifodalanishi bilan xarakterlanadi.

**Vektorli grafika** vositasida shakllangan tasvir sodda grafik obyektlar to'plamidan tuzilgan bo'lib, uning tipik elementiga mos keladi. Vektorli tasvirning asosiy elementi chiziq bo'lib hisoblanadi.

Kompyuter xotirasida bu chiziq juda katta joy egallamaydi. chunki xotirada chiziqni faqat parametrlari koʻrsatiladi. Unda sodda obyektlar murakkab obyektlarga birlashtiriladi, shu sababli vektor grafikasini obyektga yoʻnaltirilgan grafika deb ham aytiladi. Kompyuter xotirasida vektor grafikasi chiziqlar sifatida saqlanib turishiga qaramasdan, tasvir ekranga nuqtalar sifatida chiqariladi. Tasvirni ekranga chiqarishdan oldin har bir parametrni hisoblab chiqadi. Shu sababli vektor grafikasini hisoblanuvchi grafika deb aytiladi. Vektor grafikasi yordamida sodda turdagi bezash ishlarini olib borish mumkin.

Vektorli grafik tizimning muhim tavsifi boʻlib, uning sodda grafik elementlarining tarkibi xizmat qiladi. Sodda grafik elementlariga bir nechta misol keltiramiz:

- Koordinatasi koʻrsatilgan nuqtalar boshlanuvchi ma'lum bir burchak ostida yoʻnalgan va berilgan uzunlikka ega boʻlgan chiziq;

- Markaziy koordinatalari koʻrsatilgan nuqtada joylashuvchi, yarim oʻqlarining uzunligi, chiziqning rang va qalinligi, hamda uni boʻyash rangi berilgan ellips:

- Chap tomondagi yuqori burchagiga joylashgan nuqtaning koordinatalari, tomonlar uzunligi, chiziq qalinligi va rangi koʻrsatilgan toʻgʻri toʻrtburchak.

Vektorli tasvirni koʻrsatayotganda sodda elementlarning chiziqli geometrik atributlari, uning boshlangʻich va zarur oʻlchamlari oʻrtasidagi munosabatni, hamda chiqarish qurilmalarida (monitorlar. chop etish qurilmasi) ruxsat berilgan xatolikni hisobga olgan holda hisoblab chiqadi. Bunday usul masshtablashtirish imkoniyatini sezilarli darajada oshiradi. Tasvir oʻlchamini qancha koʻpaytirsa ham, uning sifati oʻzgarmaydi. Tasvirning oʻlchamlarini juda kichiklashtirib yuborganda, sodda elemenlarning chiziqlari ustma-ust tushib qolishi va xatolarni ixchamlash hisobiga u oʻzgarishi (buzilishi) mumkin.

Fraktal grafika vositasida shakllangan tasvirlar ham xuddi vektorli grafika kabi matematik hisoblarga asoslangan. Ammo kompyuter xotirasida hech qanday obyektni saqlamasligi bilan undan farq qiladi. Tasvir tenglama (yoki tenglamalar tizimi) boʻyicha quriladi. Shuning uchun formulalardan boshqa hech narsani saqlash kerak emas.

«Fraktal» atamasi lotincha **Fractus** soʻzidan olingan va u «qismlardan tuzilgan» ma'nosini anglatadi. Frantsuz matematigi Benua Mandelbrot 1975-yilda «The fractal geometry of Nature» kitobini nashr qildi va fraktal soʻzi eng koʻp tarqalgan atamalardan biriga aylandi.

sodda fraktal obyekt sifatida gor Eng uchqunlarini voki paporotnik bargini keltirish mumkin. Shuning uchun ham fraktal obyekt chizish yoki bezash asosida emas, balki programmalashtirish hosil boʻladi. Kompvuterda tashkil asosida qilingan turli oʻyinlarda ham fraktal grafikasidan foydalaniladi. Fraktal grafikasi kompyuter xotirasida saqlanib turmaydi. Har bir tasvir tenglama yoki tenglamalar sistemasi asosida quriladi. Fraktal grafikadagi tenglamaning biror koeffitsiyentini o'zgartirish orqali butunlay boshqa tasvirni hosil qilish mumkin.

Sanab oʻtilgan kompyuter grafikasi turlarini tashkil qilish va ularni boshqarish uchun bir qator dasturiy vositalar ishlab chiqilgan.

## Rastrli tasvirlar va ularning asosiy xarakteristikalari

Rastr – bu juda kichik yuzaga ega bo'lgan geometrik figuralar (piksellardan), masalan kvadratchalardan tuzilgan matritsa. Har bir piksel o'z rangiga ega bo'lishi mumkin. Turli ranglarga ega bo'lgan rastrlar to'plami tasvirni tashkil etadi. Tasvir ko'rsatilayotgan sirtda piksellarni joylashishiga nisbatan rastrlar turli tiplarga bo'linadi: kvadrat, to'rt burchak, doira va shu kabilar. Piksellar joylashishini tasvirlash uchun turli xil koordinata tizimlaridan foydalaniladi. Bu tizimlarni hammasi uchun umumiy bo'lgan xossa, ularda piksel koordinatalarining diskret qiymatlar qatoridan (butun son bo'lmasligi mumkin) tashkil topgandir. Ko'p hollarda butun sonlar koordinatasidan foydalaniladi. Bunda piksellarning boshlangʻich koordinatasi chap tomondagi yuqori burchakdan boshlanadi.

Rastning geometrik xarakteristikalari quyidagilardan iborat:

Ruxsat berilgan xatolik;

□ O'lcham;

D Piksel shakli.

Rastrda ruxsat berilgan xatolik oʻzaro qoʻshni (yonma-yon) joylashgan piksellar orasidagi masofa bilan xarakterlanadi. Ruxsat berilgan xatolik bir birlik uzunlikdagi piksellar soni bilan oʻlchanadi. Eng koʻp tarqalgan oʻlchov birligi boʻlib, **dpi** (dots per inch) xizmat qiladi. U bir dyuym (25,4 mm) uzunlikdagi piksellar soni.

Rastrning o'lchami odatda gorizontal va vertikal o'qlar bo'yicha joylashgan piksellar soni bilan aniqlanadi. Shuni ta'kidlab aytish mumkinki, har ikki o'qlar uchun bir xil qadamli (ya'ni, dpiX =dpiY) rastr kompyuter grafikasi uchun juda qulay. Bu ayniqsa grafik obyektlarni chiqarish algoritmlari uchun qulay. Aks holda muammo paydo bo'ladi.

Rastr piksellarining shakli tasvirni chiqarish qurilmasining xususiyatlari bilan aniqlanadi. Masalan, piksellar quyidagi shakllarda boʻlishi mumkin:

1. Kvadrat (yoki toʻgʻri toʻrtburchak shaklidagi piksellar). Ular oʻlchami boʻyicha rastr qadamiga teng (suyuq kristalli displeyda);

2. Doira shaklidagi piksellar. Ular oʻlchami boʻyicha rastr qadamiga teng boʻlmasligi mumkin (printerlar).

Ranglar soni (rang chuqurligi) ham rastrning eng muhim xarakteristikalaridan biri. Ranglar soni faqat rastrli tasvir uchun emas. Balki har qanday tasvir uchun ham muhim xarakteristika hisoblanadi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Kompyuter grafikasi nima?
- 2. Qanday grafik muharrirlar bor?
- 3. Grafikaning qanday turlari bor?
- 4. Kompyuter grafikasi qanday turlari bor?

# **IV-bob. ADOBE PHOTOSHOP DASTURI**

#### 4.1. Adobe Photoshop dasturi haqida

Adobe Photoshop Windows muhitida ishlovchi elektron koʻrinishdagi foto tasvirlarni tahrir qiluvchi dasturdir. Adobe Photoshop dasturi Adobe System, Inc kompaniyasi tomonidan ishlab chiqarilgan boʻlib, ishlatishdagi alohida qulayliklari bilan mashhur hisoblanadi.

Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida fotosuratlarga qoʻshimchalar kiritish, fotosuratdagi dogʻlarni oʻchirish va eski rasmlarni qayta ishlash va tiklash, rasmlarga matn kiritish, qoʻshincha maxsus effektlar bilan boyitish, bir fotosuratdagi elementlarni ikkinchi fotosuratga olib oʻtish, ranglarni oʻzgartirish, almashtirish mumkin. Adobe Photoshop imkoniyatlari keng qamrovli boʻlib, u gazeta va jurnallarni turli tuman rasmlar bilan boyitishda juda katta qulayliklar yaratadi.

Adobe Photoshop ayniqsa dizaynerlar, rassomlarning ijodiy imkoniyatlarini toʻla amalga oshirishlarida yordam beradi. Jurnalistika va bevosita matbuot yoki nashriyot sohasiga aloqador boʻlgan shaxslarning mazkur dastur bilan ishlashni bilishi ular uchun qoʻshimcha imkoniyatlarni yaratib beradi. Adobe Photoshop juda murakkab dasturdir. Foydalanuvchilar uning asosiy imkoniyatlaridangina foydalanadilar xolos.

Dasturni ishga tushirish ketma-ketligi quyidagicha: Windows 95, 98, ME, 2000, XR yoki NT operatsion tizimlarida Start (Пуск) tugmasi ustida sichqoncha chap tugmasini bosing Programs (Программы) boʻlimiga kiring soʻngra Adobe Photoshop elementi ustiga yana sichqoncha chap tugmasini bilan bosing. Bundan tashqari ish stolida mavjud Adobe Photoshop uchun maxsus belgida «sichqoncha»ning chap tugmasi ikki marta bosish yoʻli bilan ham dasturni ishga tushirish mumkin.

Adobe Photoshop dasturidan chiqish uchun quyidagi usullarning biridan foydalanish mumkin:

Alt + F4 tugmalarini bosish.

Файл menyusining Выход buyrugʻini tanlash.

Ekranning yuqori qismi oʻng burchagida joylashgan x belgili tugmachani bosish yoki Файл > Закрыть buyrugʻini berish;

Dasturning har bir versiyasi oʻzida yangi elementlarni mujassamlantirgan. Bu oʻzgarishlar Photoshop 7.0 versiyasida ham kuzatiladi.

## 4.2. Adobe Photoshop dasturi oynasi qismlari

Adobe Photoshop dasturi ishga tushirilgandan soʻng ekranda Adobe Photoshop tasvir tahrir qiluvchi oynasi hosil boʻladi.

Adobe Photoshop oynasining yuqori qismida sarlavha satri va Windowsga xos elementlar joylashadi. Sarlavha satridan soʻng menyu satri joylashadi. Menyudagi kerakli buyruqlarni tanlashingiz mumkin.

Adobe Photoshop dasturi menyusi 9 banddan iborat. Har bir menyu tarkibida ochiladigan menyu bandlari mavjud. Ularni koʻrish kursor yordamida amalga oshiriladi. Dasturning barcha buyruqlari uchun Asosiy menyu (Главное меню) mavjuddir:

Файл (File) menyusi quydagi holatlarda ishlatiladi: yaratish (создать), ochish (открыть), joylashtirish (разместить), yopish (закрыть), saqlash (сохранить). skanerlash (отсканеровать), import va eksport, qogʻozga chiqarish (напечатать изображение), faylni tarmoq orqali uzatish (передать файл по сети), bir nechta Opsiyalarni avtomatlashtirish uchun va albatta Photoshop dasturidan chiqish uchun.

Правка (Edit) menyusida, tasvirni tahrirlash ya'ni sozlash uchun buyruqlar: nusxalash (копирования), o'zgartirish (трансформации), joylashtirish va tasvir ranglarini tusini va muyqalam qalinligi va turini tanlash mumkin.

Режим (Mode) menyusi orqali Image (Изображение) menyusi, tasvir sakkiz turdagi tasvir urinishlarini tanlash mumkin. Слой (Layer) menyusida joylashgan buyruqlar, bir necha qatlamlarda joylashgan tasvir ustidagi amallar ya'ni: qatlamlararo bog'lanishni qatlamlar ketma-ketligini va qatlamlarni umumiy qatlamga birlashtirish imkoniyatini beradi.

Выделить (Select) menyusida joylashgan buyruqlar – kerakli qatlamlarni tanlashda (belgilashda) ishlatiladi.

Филтр (Filter) menyusi oʻzida tasvirlarni birlashtirish va umumiy holga keltirish uchun kerakli boʻlgan filtrlari mavjuddir.

Вид (View) menyusidagi buyruqlar, ekrandagi tasvirni koʻrinishlarini va dastur oynasi qismlarini nazorat qiladi.

Окно (Window) menyusi buyruqlari, ekrandagi boshqa tasvirlarni aks ettiradi va ulardan kerakli boʻlgan paytda foydalanish imkonini beradi.

Помощь (Help) menyusidagi buyruqlar foydalanuvchi uchun kerakli boʻlgan maslahatlar orqali koʻmak va hozirda bajarish mumkin boʻlgan imkoniyatlar bilan tanishtiradi hamda Photoshop yaratuvchilari rasmiy saytiga murojat qilish imkoniyatini beradi.

4.1-jadval

| Файл (I                         | Файл (File) menyusi buyruqlari   |  |  |
|---------------------------------|--|--|--|
| Новый (Ctr+N)                   | Yangi fayl yaratish  |  |  |
| Открыть (Ctrl+O)                | Bu buyruq yordamida diskda mavjud fayllar<br>ochiladi  |  |  |
| Открыть как (Alt+Ctrl+O)        | Faylni qanday koʻrinishda ochishni tanlash   |  |  |
| Сохранить (Ctrl+S)              | Faylni xotiraga mavjud formatda yozish   |  |  |
| Coxpaнить как Shift+Ctrl+S      | Faylni xotiraga boshqa nom bilan yoz-<br>ish. Ushbu buyruq fayl nomi, format<br>va joylashgan papkasi kabi atributlarini<br>oʻzgartirishda foydalaniladi |  |  |
| Coxpaнить Копию<br>(Alt+Ctrl+S) | Tasvir nusxasini xotiraga yozish   |  |  |

#### Dastur menyulari va ulardagi buyruqlar

| Вернуть                              | Tasvirning dastlabki holatiga qaytish  |
|--------------------------------------|--|
| Поместить                            | Boshqa mustaqil fayl bilan birlashtirish                                       |
| Импорт                               | Boshqa papkada joylashgan faylni Adobe<br>Photoshop dasturiga olib kirish      |
| Экспорт                              | Tasvirní boshqa papkaga joʻnatish  |
| Файл информация                      | Fayl haqidagi ma'lumotlarni kiritish   |
| Установка страницы<br>(Shift+Ctrl+P) | Tasvirni printer yordamida chop etishga<br>tayyorlash, qogʻoz shaklini tanlash |
| Печать (Ctrl+P)                      | Tasvirni printerga joʻnatish   |
| Предпочтения                         | Adobe Photoshop dasturini kerakli tartibda<br>sozlash                          |
| Настройка цвета                      | Tasvir ranglarini sozlash  |
| Adobe online                         | Internet bilan bogʻlanish  |
| Выход (Ctrl+Q)                       | Adobe Photoshop dasturidan chiqish   |

| ПРАВКА (Edit) menyusi   |  |  |
|-------------------------|--|--|
| Берн (Ctrl+Z)           | Tasvir ustida bajarilgan oxirgi amalni bekor<br>qilish   |  |
| Резать (Ctrl+X)         | Tasvirning ajratilgan qismini buferga (xo-<br>tiraga) olish  |  |
| Копировать (Ctrl+C)     | Nusxa olish  |  |
| Вставить (Ctrl+V)       | Buferdan (muvaqqat xotiradan) kursor koʻr-<br>satgan joyga qoʻyish                                       |  |
| Вставить (Shift+Ctrl+V) | Buferdan (muvaqqat xotiradan) belgilangan<br>joyga qoʻyish   |  |
| Очистить                | Tasvirda belgilangan maydonni tozalash,<br>oʻchirish. Bunda oʻchirilgan maydon fon<br>rangiga boʻyaladi. |  |

davomi

| Залить Штрих           | Tasvir yuzini asosiy rang bilan boʻyash  |  |
|------------------------|--|--|
| Трансформация (Ctrl+T) | Tasvirda belgilangan maydonni shtrixlab<br>koʻrsatish  |  |
| Трансформ              | Tasvir shaklini oʻzgartirish. Tasvir shaklini<br>turli koʻrinishlarda oʻzgartirish   |  |
| Очистка                | «История» darchasida tasvir olib borilgan<br>oʻzgartirish amallarini butunlay oʻchirish. Bu<br>amal bajarilgandan soʻng oʻzgartirishlarni<br>ortga qaytarish mumkin emas |  |

| ИЗОБРАЖЕНИЕ (Image) menyusi |   |
|-----------------------------|---|
| Режим                       | Rang modellarni oʻzgartirish  |
| Настройка                   | Tasvir ranglarini sozlash   |
| Дубликат                    | Tasvirdan nusxa olish   |
| Наложить изображение        | Tasvirni qoʻshimcha ranglar bilan boyitish                              |
| Вычисление                  | Tasvirdagi ranglar kanallarini oʻchirish                                |
| Размер изображения          | Tasvir shaklini va oʻlchamlarini oʻzgartirish                           |
| Размер холста               | Tasvir ramkasi oʻlchamlarini oʻzgartirish                               |
| Обрезание                   | Belgilangan maydondagi tasvirni kesib olish                             |
| Перевернуть Холст           | Soat strelkasi boʻylab yoki soat strelkasiga<br>qarshi 180°, 90° burish |
| Гистограмма                 | Tasvirdagi ranglar miqdori haqidagi ma'-<br>lumotlar darchasi           |

| СЛОЙ (Layer) menyusi             |   |  |
|----------------------------------|---|--|
| Новый                            | yangi qatlamni hosil qilish                     |  |
| Дубликать слоя                   | qatlam nusxasini hosil qilish                   |  |
| Удалить слой                     | mavjud qatlamni muvaqqat xotiradan<br>oʻchirish |  |
| Эффекты                          | qatlamga turli effektlarni qoʻshish             |  |
| Группа с предыдущим<br>(Ctrl+G)  | qatlamlarni bir-biriga birlashtirish            |  |
| Разгрупировать<br>(Shift+Ctrl+G) | qatlamlarni bir-biridan ajratish                |  |
| Склеть все слои                  | mavjud barcha qatlamlarni birlashtirish         |  |

| ВЫБОР (Select) menyusi           |   |
|----------------------------------|---|
| trl+A) tas                       | virni belgilash   |
| ь выделение (Ctrl+D) tas<br>хо   | virning belgilangan qismini muvaqqat<br>tiradan oʻchirish |
| ить заново qa                    | ytadan belgilash  |
| но Sift+Ctrl+I) soʻ              | nggi bajarilgan amalni qaytarish                          |
| вой ряд (Shift+Ctrl+D) tas<br>ma | virdagi ranglar asosida belgilash<br>Iydonini aniqlash    |
| рицировать be                    | gilash chizigʻini piksellarda kengaytirish                |
| чить be                          | gilash maydonini kengaytirish                             |
| разовать выделение be            | gilangan maydon shaklini oʻzgartirish                     |
| нить выделение be<br>joy         | gilangan maydon shaklini xotiraga<br>lashtirish           |
| нить выделение be<br>joy         | gilangan maydon shaklini xotirag<br>lashtirish            |

| ФИЛЬТР           |  |  |
|------------------|--|--|
| Последний фильтр | фильтр Foydalanuvchi tomonidan ohirgi ishlatilgan filtrni<br>qoʻllash.   |  |
| Заточка >        | · Repel in and the loop  |  |
| Пиксели >        | south indiany blight organised. The effactors of   |  |
| Пятно >          | Oʻrnatiladigan filtrlar roʻyxati   |  |
| Стили >          | nel suri inaregnellenertosida tesvir uniterector   |  |
| Шум >            | an internet in a series of the |  |
| Другое >         | Boshqa filtrlar  |  |

| ВИД (View) menyusi |   |
|--------------------|---|
| Новый вид          | Asosiy tasvirni yangi darchada ochish             |
| Увеличить (Crtl++) | Tasvirning ekrandagi koʻrinishini kattalashtirish |
|                    | an chung the dash fille an an an an               |

|   | OKHO (Window)  | Action and a second second |
|---|--|----------------------------|
| Документы >   | Очилган хужжатлар (р   | асмлар) рўйхати            |
| Рабочее пространст<br>Браузер файла, Н<br>Цвет, Образчики, С<br>Предустановки инс<br>Пути, Кисти, Симв<br>стояния | во, Инструменты, Опции,<br>Иавигатор, Информация,<br>тили, История, Действия,<br>трумента, Слои, Каналы,<br>ол, Параграф, Строка со- | Dastur oynasi qismlari     |

| ПОМОЩЬ (Неlp)            |   |  |
|--------------------------|---|--|
|                          |   |  |
| О программе<br>Photoshop | Photoshop dasturi haqida ma'lumot olish. Unda<br>dasturning nomi versiyasi ishlab chiquvchilar ha-<br>qida ma'lumot beriladi. |  |

| System info  | Foydalanuvchining kompyuteri haqidagi ma'lu-<br>motlarni koʻrsatadi.   |
|--------------|--|
| Updates      | Internetga ulanish orqali Photoshop dasturini yan-<br>gilash (обновления) imkonini beradi.   |
| Registration | Registratsiya (Adobe Photoshop dasturini ro'y-<br>xatdan o'tkazish)  |
| Adobe Online | Adobe kompaniyasining Web-saytini ochib beradi.<br>Unda dastur bilan ishlash boʻyicha maslahatlarni<br>oʻz ichiga olgan punktlar beriladi. |

Adobe Photoshop dasturida jami 46 ta uskunalar mavjud boʻlib, ulardan 20 tasi bevosita dastur ishga tushirilganda darchada koʻzga tashlanib turadi. Qolganlarini qoʻshimcha buyruqlarni bajarish orqali ishga tushirish mumkin. Agar uskunalar panelida joylashgan tugmaning ostki qism oʻng burchagida kichik uchburchak shakli tasvirlangan boʻlsa, bu tasvir ushbu tugma tarkibida oʻxshash buyruqni bajaruvchi uskunalar yashiringanligidan darak beradi.

Yashiringan uskunani faolläshtirish uchun kursorni maxsus belgili tugma ustidan sichqonchaning chap tugmasini bosgan holda uskunalar panelidan tashqariga olib chiqiladi va kerakli tugma ustida kursorni keltirilib sichqonchaning chap tugmasi qo'yib yuboriladi.

Har bir tugmaga kursor yaqinlashtirilsa, kursor belgisi ostidagi uskunaning qanday vazifani bajarishi haqidagi axborot paydo boʻladi. Quyida Adobe Photoshop dasturida ishlash jarayonida keng qoʻllaniladigan uskunalarning qisqacha tavsifi keltiriladi.

Прямоугольная область: Tasvirda toʻgʻri toʻrtburchak shaklidagi maydonni belgilab olish uchun qoʻllaniladi. Bu uskuna yordamida tasvirdagi alohida maydonni belgilab olingandan keyin tasvirga kiritilgan barcha oʻzgarishlar faqat belgilangan maydon ichiga **ta'sir** etadi. Ushbu tugmaga qoʻshimcha tarzda Shift klavishi ishlatilsa, belgilangan maydon hududi ortadi. Shift klavish oʻrnida Alt klavishi qoʻllanilgan taqdirda belgilangan maydon hududi qisqaradi. Ushbu amal Лассо va Волшебная палочка uskunalari bilan ishlashda qoʻllanilgai.
Эллиптическая область: Tasvirda doira shaklidagi maydonni belgilab olish uchun qoʻllaniladi. Bu uskuna yordamida tasvirdagi alohida maydonni belgilab olingandan keyin tasvirga kiritilgan barcha oʻzgarishlar faqat belgilangan maydon ichiga ta'sir etadi.

Строка пикселей: Tasvirda gorizontal shakldagi chiziqni belgilaydi. Amalda bu uskuna juda kam qoʻllaniladi.

Столбец пикселей: Tasvir yuzida vertikal chiziqni belgilaydi. Amalda bu uskuna ham juda kam qoʻllaniladi.

**Kaapapobaanne:** Ushbu uskuna, asosan, tasvir chetlarini va keraksiz qismlarini kesib tashlash uchun qoʻllaniladi. Bu buyruq faollashtirilganda tasvir yuzida toʻgʻri toʻrtburchak shaklidagi ramka hosil boʻladi. Ramkaning chetlari kichik kvadratchalardan iborat boʻlib, bu kvadratchalar yordamida ramka hajmi oʻzgartiriladi. Tasvir ramka ostiga olingandan soʻng Enter klavishi bosilsa, ramka tashqarisida qolgan ortiqcha boʻlaklar kesib tashlanadi. Ushbu buyruqni Esc klavishini bosib rad etish mumkin.

Перемещение: Ushbu uskuna tasvirdagi belgilangan maydonni yoki qatlamni siljitish va kesib olish uchun xizmat qiladi. Ba'zan Перемещение buyrug'ini bajaradigan ayni jarayonni boshqa ayrim uskunalar (masalan, Волшебная палочка uskunasi) yordamida ham amalga oshirish mumkin.

Jacco: tasvirdagi turli shakldagi obyektlarni belgilash uchun ishlatiladi.

Многоугольное лассо: Asosan tasvirdagi toʻgʻri chiziqlardan iborat obyektlarni belgilashda ishlatiladi. Alt klavishi bilan qoʻllanilganda oddiy Лассо uskunasi vazifasini bajaradi.

**Магнитное** лассо: Bu uskuna ishlatilganda Adobe Photoshop dasturi tasvirdagi obyekt chegaralarini oʻzi belgilaydi. Ammo bu uskuna piksellardagi ranglarni oʻzgarishiga bogʻliq tarzda chegaralarni aniqlashi bois kam qoʻllaniladi.

Волшебная палочка: Bir-biriga yaqin boʻlgan rangdagi piksellar joylashgan maydonni belgilaydi. Shift bilan birgalikda qoʻllansa, belgilangan maydon hajmi ortadi. Alt bilan ishlatilganda esa belgilangan maydon hajmi kamayadi.

**Apporpaq:** Tasvirni bo'yashda ishlatiladi. Aerografni bir joyda ushlab turish siyohni tasvir bo'ylab yoyilib ketish effektini beradi.

Buyoqning tasvir boʻylab oqishi kursorni qoʻyib yubormaguncha davom etadi. Odatda bu uskuna bilan yumshoq chutkalar ishlatiladi. Aerograf kursorni ushbu uskuna ustida bosish yoki klaviaturadagi J klavishni bosish orqali faollashtiriladi.

Кисть: Aerograf uskunasi kabi tasvirni buyashda ishlatiladi. Ammo Kist yordamida tasvirni sifatli boʻyash mumkin. Bu uskuna aerografga nisbatan koʻp qoʻllaniladi. Kist uskunasini V klavishini bosish orqali faollashtirish mumkin. Brushes darchasi yordamida buyoq moʻyqalamlarining shaklini oʻzgartirish mumkin.

Штамп: Tasvirdagi kichik bir boʻlak nusxasini koʻchirish uchun ishlatiladi. Bu uskuna tasvirdagi ayrim nuqsonlarni, dogʻlarni yoʻqotish va eski rasmlarni tiklashda keng qoʻllaniladi.

Кисть предыдущих состояний: Bu uskuna tasvir haqidagi dastlabki ma'lumotlar asosida ishlaydi. Uning yordamida tasvirga kiritilgan so'nggi o'zgartirishlarni bekor qilish mumkin.

Ластик: Tasvirni oʻchirish uchun ishlatiladi. U qoʻllanganda tasvirda fon qaysi rangda boʻlsa, oʻsha rangdagi chiziqlar hosil boʻladi. Alt klavishini qoʻllash yordamida kompyuter xotirasiga olinmagan soʻnggi oʻzgartishlarni bekor qilish mumkin. Lastik uskunasi E klavishini bosish orqali faollashtiriladi.

**Карандаш:** Turli chiziqlarni chizish uchun foydalaniladi. Alt klavishi bosilganda kursorning ekrandagi tasviri oʻzgaradi va bevosita tasvirdan kerakli rangni tanlash mumkin. Bu amal bajarilgandan soʻng Карандаш oʻsha rangda chiziq tortadi.

Линия: Toʻgʻri chiziqlarni chizishda qoʻllaniladi.

Размывка: Ushbu uskuna ishlatilganda, tasvirdagi yorqinlik pasayadi. Alt klavishi bilan qoʻllanganda yorqinlik ortadi.

**Резкость:** Ushbu uskuna ishlatilganda tasvirdagi yorqinlik ortadi. Alt klavishi bilan qoʻllanganda esa tasvir xiralashadi.

Палец: Tasvirdagi ranglar chayqaltirib, tasvirdagi obyektlar oʻrtasidagi chegaralarni bir-biriga qoʻshishga xizmat qiladi.

**Осветитель:** Piksellardagi ranglar yorqinlashadi. Alt klavishi bilan qoʻllanganda esa piksellardagi ranglar xiralashadi.

Заменитель: Tasvir ustida harakatlantirilganda piksellardagi ranglar qoramtir tus oladi. Губка: Tasvir ustida harakatlantirilganda, tasvirdagi ranglar miqdori pasayadi. Gubka bir joyda koʻp harakatlantirilsa, tasvirning oʻsha joyi kul rang tus oladi.

**Hepo:** Peroni tasvir ustida harakatlantirilganda, nuqtalar hosil boʻladi. Ushbu nuqtalar yordamida chizilgan tasvirni oʻzgartirish mumkin.

**Магнитное перо:** Bu uskuna xuddi Магнитное Лассо kabi harakatlanadi. Biror-bir tasvirdagi obyekt atrofida harakatlantirilganda, Adobe Photoshop dasturining oʻzi obyekt chetlarini belgilab chiqadi.

Произвольное перо: Juda qulay uskuna boʻlib, xohlagan shakldagi tasvirni u yordamida ifodalash mumkin.

Вставить точку: Bu uskuna Pero yordamida chizilgan chiziq ustiga qo'shimcha nuqtalarni qo'shadi.

Удалить точку: Pero yordamida chizilgan chiziq ustidagi ortiqcha boʻlgan nuqtalarni oʻchiradi.

**Непосредственное выделение:** U yoki bu pero bilan chizilgan chiziqlarni tahrir qilish uchun xizmat qiladi. Uning yordamida chiziqdagi nuqtalarni yakka tartibda harakatlantirish va kerakli joyga siljitish mumkin.

Преобразовать точку: Tasvir ustida chizilgan chiziqchalarda oʻrnatilgan har bir nuqta, burchak yoki yoy vazifasini bajaradi. Ushbu uskuna yordamida nuqtalarning vazifalarini oʻzgartirish, ya'ni yoyni burchakka va burchakni yoyga almashtirish mumkin. Buning uchun kursorni nuqta ustiga olib borib sichqonchaning chap tugmasi bir marta bosiladi.

**Tekct:** Ushbu uskuna yordamida tasvirga turli matnlarni kiritish mumkin. Tekct uskunasi faollashtirib, kursor tasvir ustida bosilsa, matn kiritish uchun alohida darcha hosil boʻladi. Bu darchada harf oʻlchami, turi. rangi va boshqa koʻrsatkichlari kiritiladi. Bu uskuna yordamida kiritilgan matnni qayta tahrir qilish imkoni mavjud emas.

Текст-маска: «Текст» uskunasi kabi bu uskuna faollashtirilib, matn ustida bir marta bosilganda. «Текстовый инструмент» darchasi hosil boʻladi. Lekin bu matn oddiy matndan tubdan farq qiladi. Harflarning cheti xuddi Лассо uskunasida belgilash kabi koʻrinishga ega boʻladi. Harflarni turli ranglarga boʻyash va «Перемещение» uskunasi yordamida oʻrnidan siljitish yoki boshqa rasmga olib oʻtish mumkin. Вертикальный текст: Agar tasvirga pastdan yuqoriga shaklda (vertikal shaklda) matn kiritmoqchi boʻlsangiz ushbu uskunadan foydalanishingiz mumkin.

Вертикальная текст-маска: Xuddi Текст-маска uskunasi kabi bir xil vazifani bajaradi. Ammo bu uskuna qoʻllanganida harflar ustmaust ustun kabi joylashtiriladi.

Измеритель: Tasvirda turli oʻlchovlarni bajarish uchun ishlatiladi. Bu uskuna bilan bir nuqtadan ikkinchi nuqtaga kursor olib borilishi kifoya. Shundan soʻng dastur avtomatik tarzda ikki nuqta orasidagi masofani oʻlchaydi.

Граднент: Bu uskuna ishlatilganda, tasvirdagi belgilangan maydonda ranglar kombinatsiyasi hosil boʻladi. Asosiy rangning tasvir foniga sizib oʻtish effekti hosil boʻladi.

**Ковш:** Ushbu uskunadan asosan, tasvirni yoki tasvirdagi ajratib olingan hududni boʻyashda foydalaniladi. Ranglarni qoʻshimcha buyruqlarni bajarish orqali tanlanadi. Bu uskunani faollashtirish uchun K klavishi bosiladi.

Пипетка: Tasvirdagi asosiy yoki tasvir foni rangini oʻzgartiradi. Пипетка tasvir ustidagi biror nuqtada bosish bilan oʻsha nuqtadagi, ya'ni pikseldagi rang asosiy (faol) rang sifatida tanlanadi. Agar ayni jarayonga Alt klavishasi qoʻshilsa, tanlangan rang tasvir fonini oʻzgartirishiga olib keladi.

**Выборка цветов:** Ushbu uskuna tasvirdagi ranglar haqida axborot olishga xizmat qiladi. Info darchasida belgi qoʻyilgan nuqtada necha foiz qizil, koʻk va qora ranglar mavjudligi haqidagi axborot hosil boʻladi.

Рука: Tasvirning koʻzga tashlanmay turgan qismlarini koʻrsatadi. Buning uchun ushbu uskuna faollashtirilib tasvir ustida sichqonchaning chap tugmasini bosgan holda kerakli tomonga harakatlantiriladi. Ayni jarayonni Adobe Photoshop dasturi darchasidagi Navigator yordamida ham amalga oshirish mumkin.

**Macmra6:** Tasvirni kattalashtirish yoki kichraytirib koʻrsatish uchun xizmat qiladi. Agar ushbu uskuna bilan birgalikda Alt klavishi ishlatilsa, tasvir kichrayadi. Kursor ushbu uskuna faollashtirilgandan soʻng oʻz shaklini oʻzgartiradi va lupa koʻrinishini oladi. Kursor tasvirning qaysi nuqtasida bosilsa, Adobe Photoshop dasturi

avtomatik tarzda oʻsha nuqtani ekranga yaqinlashtiradi. Masshtab uskunasini faollashtirib. Enter klavishi bosilsa, Опция масштабирования darchasi ochiladi. Bu darchada maxsus toʻrtburchak ichiga belgi qoʻyilsa, tasvir oʻlchamlari oʻzgartirilganda tasvir darchasi ham mos tarzda o'zgaradi. Har safar tasvir o'lchamlarini kattalashtirish voki kichraytirish uchun Масштаб uskunasini faollashtirish zarur emas. Boshqa uskuna bilan ishlash paytida Ctrl-Probel bosilsa. ishlatilayotgan uskuna vaqtinchalik Масштаб uskunasi vazifasini bajaradi va tasvir kattalashadi. Ctrl + Probel oʻrnida Alt+Probel qoʻllanilsa, tasvir oʻlchami kichrayadi. Shuningdek, tasvir oʻlchamini Ctrl + «+» (plyus) klavishlari yordamida kattalashtirish yoki Ctrl+ «-» (minus) vordamida kichraytirish mumkin. Adobe Photoshop dasturi darchasi ostida «Строка состояния» satrida tasvir oʻlchamlari haqida axborot beruvchi maxsus darcha mavjud. Bu darchada tasvir oʻlchamlari sonlarda ifodalangan. Ushbu sonlarni oʻzgartirish orqali tasvirning aniq oʻlchamlari kiritiladi.

Основной цвет: Ushbu uskuna ustida kursor ikki marta ketma-ket bosilganda Adobe Photoshop dasturining yangi darchasi (Выбор цвета) hosil boʻladi. Bu darchada kerakli rang tanlanib, OK yoki Enter tugmasi bosiladi va tanlangan rangni Kapaндаш, Кисть, Аэрограф, Градиент kabi uskunalari yordamida qoʻllash mumkin. Цвет фона: Ushbu tugma ustida kursor (sichqoncha chap tugmasi) ikki marta ketma-ket bosilganda Adobe Photoshop dasturining yangi darchasi (Color Picker) hosil boʻladi. Bu darchada tasvir fonining rangi aniqlanadi. Tasvir fonidagi rang Ласточка va Градиент uskunalari uchun qoʻllaniladi.

Переключение цветов: Ushbu belgi ustida kursorni bosish bilan asosiy rang bilan tasvir foni ranglari oʻrni almashtiriladi.

Цвета по умолчанию: Bu belgi ustida kursorni bir marta bosish bilan asosiy rang qoraga va tasvir foni ranglari oqqa aylanadi.

Марширующие муравьи: Bu tugma yordamida Adobe Photoshop dasturida tez niqoblash holati bekor qilinadi. Ekranda belgilash chegaralari chumolilar harakatini eslatuvchi punktir chiziq yordamida aks ettiriladi. Bu Adobe Photoshop dasturida odatda standart holat deb ataladi.

Быстрая маска: Ushbu tugma ustida kursor bir marta bosilishi bilan Adobe Photoshop dasturi tez niqoblash holatiga oʻtadi va natijada tasvirdagi niqoblanmagan xudud qizil rang bilan boʻyaladi. Ushbu uskuna tasvirdagi turli obyektlarni aniq niqoblashda ishlatiladi. Kuct uskunasi yordamida niqobga ishlov berish mumkin. Bunda qora rang bilan tasvir niqoblanadi, oq rang bilan tasvirdagi niqob oʻchiriladi.

Стандартное окно: Uskuna faollashtirilganda tasvir standart holatda boʻladi.

Полный экран с меню: Bu holat tasvir kompyuter ekraniga sig'magan holda ishlatiladi. Ushbu uskuna faollashtirilganda ekranda faqatgina menyu satri hamda uskunalar paneli qoladi.

Полный экран: Ekranda faqat tasvir va uskunalar paneli hamda menyu satri qora fonda qoladi.

## Tasvir oʻlchami

Adobe Photoshop dasturida ekranda tasvirning barcha qismini yoki tasvirdagi kichik detallarni koʻrish uchun xohlagancha kattalashtirish yoki kichraytirish mumkin. Masalan, 100% – bu tasvirdagi piksellar soniga ekrandagi piksellar soni tengligini anglatadi. Ya'ni 1:1. 200% ga tasvir kattalashtirilganda ekrandagi bir pikselga katta miqdordaga piksellar miqdorini toʻgʻri kelayotganligidan dalolat beradi.

## Tasvirning haqiqiy oʻlchami

Adobe Photoshop dasturida 100% li oʻlcham tasvirning real oʻlchami deviladi. 100% li oʻlchamda tasvir aniq va ravshan koʻrinadi.

Tasvirning real o'lchami quyidagi amallarni bajarish orqali o'rnatiladi:

D Menyular satrida Вид menyusida Реальный размер buyrug'ini tanlang:

Ctrl+ Alt+ 0 (nol) tugmalarini birgalikda bosish orqali;

Uskunalar panelidagi Масштаб tugma ustida sichqoncha tugmasini ikki marta ketma-ket bosish orqali.

## Toʻliq ekranli rejim

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

□ Menyular satrida Вид menyusidagi По размерам экрана buyrug ini tanlash:

□ Ctrl+ 0 (nol) tugmalarini birgalikda bosing;

Uskunalar panelidagi Рука tuginasi ustida sichqoncha chap tugmasini ikki marta ketma-ket bosing.

## Tasvirning bosma shakldagi oʻlchami (Размер печати)

Adobe Photoshop dasturi tasvirning printerda chop qilingandagi koʻrinishini chop qilmasdan avval ekranda koʻrish imkonini beradi. Buning uchun Menyular satrida Изображение menyusi tarkibidagi Размер изображения buyrugʻini tanlanadi. Ammo, hamma vaqt ham tasvirning ekrandagi koʻrinishi bilan chop etilgandagi oʻlchamlari aynan mos tushavermaydi. Tasvir kattaliklari 0,2% dan 16000% miqdor oʻrtasidagi sonlar bilan belgilanadi.

#### Navigator darchasi bilan ishlash

Adobe Photoshop dasturida tasvirdagi mayda detallar bilan ishlash jarayonida tasvirni bir necha marta kattalashtirishga toʻgʻri keladi. Tasvirga kiritilgan oʻzgartirishlar sifatli chiqishi uchun Navigator darchasida amal bajariladi. Navigator darchasi asosan tasvir oʻlchamlarini oʻzgartirish va tasvirni boshqarish uchun xizmat qiladi. Agar Navigator darchasi Adobe Photoshop dasturi ishga tushirilganda ekranda mavjud boʻlmasa, uni faollashtirish uchun menyular satrida Окно menyusidagi Показать Навигатор buyrugʻini bering.

#### Action darchasi bilan ishlash

Action darchasi Adobe Photoshop dasturida ishlashni yanada tezlashtiradi va bir nechta tasvir ustida amalga oshiriladigan bir xil amallarni har safar takrorlashga zaruriyat qoldirmaydi. Adobe Photoshop dasturidagi Action darchasi bilan ishlashni bilsangiz, qisqa fursat ichida koʻp miqdordagi tasvirni tahrir qilishingiz mumkin. 150 Buning uchun Action darchasida yangi Action ochiladi. Uni kerakli nom bilan nomlagandan soʻng Record tugmasi bosiladi. Shu daqiqadan boshlab Adobe PhotoShop dasturi sizning tasvir ustida bajargan barcha amallaringizni kompyuter xotirasiga ketma-ket joylashtiradi. Tasvir ustida barcha amallar yakunlangandan soʻng Action darchasidagi Stop tugmasi bosiladi. Adobe PhotoShop dasturi sizning barcha amallaringizni tartibli ravishda Action darchasida joylashtiradi. Boshqa tasvirlarga ushbu amallarni qoʻllash uchun yangi tasvir ochilgandan soʻng Action darchasidagi Выполнение buyrugʻini ishga tushirish lozim. Adobe PhotoShop dasturi avtomatik tarzda yangi ochilgan tasvirda ham siz amalga oshirgan vazifalarni hech bir oʻzgarishlarsiz bajaradi.

# Yangi tasvir yaratish, dublikat olish va tasvirni doimiy xotiraga joylashtirish

Adobe PhotoShop dasturida ishlashdan avval yangi fayl tuziladi yoki kompyuter xotirasida mavjud boʻlgan tasvir ochiladi. Yangi fayl tuzish va avvaldan mavjud boʻlgan fayllarni ochishning quyidagi yoʻllari mavjud:

☐ Файл > Новый. Menyu-satrida Файл menyusini ochib Новый buyrug'ini tanlang yoki Ctri+N tugmalari kombinatsiyasidan foydalanib. yangi fayl yarating. Yuqoridagi amal bajarilganidan soʻng Adobe PhotoShop dasturi yangi faylni tashkil etish uchun uning oʻlchamlari haqidagi ma'lumotlar bitilgan yangi darchani hosil qiladi. Bunda yangi tuzilayotgan fayl nomi, uning oʻlchamlari kiritilishi talab etiladi. Kerakli oʻlchamlar kiritilganidan soʻng OK tugmasini bosish lozim. Adobe PhotoShop dasturi oq rangdagi (boʻsh) yangi tasvirni tuzadi. Bu tasvirga xohlagan oʻzgartirish kiritish yoki boshqa tasvirlardan ayrim detallarni koʻchirib oʻtkazib, umuman yangi tasvirni ijod qilish mumkin.

□ Файл > Открыть: Menyu satrida Файл menyusini ochib Открыть buyrugʻini tanlang yoki Ctrl+O tugmalari kombinatsiyasidan foydalanib kompyuter xotirasida mavjud boʻlgan faylni oching. Juda kam hollarda Файл – Открыть Как (Ctrl+Alt+O) buyrugʻi tanlanadi. Adobe PhotoShop dasturi 20 dan ortiq formatdagi fayllar bilan ishlash imkoniga ega. Eng ko'p qo'llaniladigan formatlar:

BMP (Windows Bitmap) – Windows muhitida ishlovchi kompyuterlarda ekran osti tasvirlarini qo'llovchi dastur Microsoft Paintda keng qo'llaniladi.

JPEG (Joint Phonographic Experts Group) – hozirgi kunda eng ko'p qo'llaniladigan formatlardan biri bo'lib, uning asosiy afzalliklaridan biri maxsus dastur yordamida fayl hajmini yetarlicha siqish imkonining mavjudligidir. Ammo faylni siqib hajmini kichraytirish jarayonida tasvir sifatida o'zgarish bo'ladi. Fayl kuchli siqilganda tasvir sifati yomonlashishi mumkin. Ushbu formatdagi fayllar kompyuter xotirasida ko'p joy egallamaydi. Hajm jihatidan kichikligi sababli mazkur formatdagi tasvirlar bilan ishlashni ancha osonlashtiradi. Aksariyat raqamli fotokameralar, videokameralar va skanerlar yordamida olingan rasmlar JPEG formatida saqlanadi.

TIFF (Tagged Image File Format) – bu formatdagi fayllar ham keng qoʻllaniladi. Lekin TIFF formatidagi fayllar kompyuter xotirasida koʻp joyni egallaydi. Adobe PhotoShop dasturida ushbu formatdagi tasvirlar bilan ishlashda dasturning ishlash tezligi sezilarli ravishda pasayishi mumkin.

GIF (Graphics Interchage Format) – ushbu formatdagi tasvirlar 256 turdagi rang bilan tasvirlanadi. Bu formatdagi tasvirlar asosan Internet tizimida keng qoʻllaniladi.

## Ranglar bilan ishlash

Adobe PhotoShop dasturida uskunalar panelida ranglar bilan ishlash uchun toʻrtta uskuna ajratilgan:

□ Основной цвет. Ushbu uskunada qanday rang koʻrsatilgan boʻlsa, Ковш, Линия, Карандаш, Кисть, Аэрограф va shuningdek Alt klavishi bilan birgalikda qoʻllanganda Палец uskunalari uchun oʻsha rang asosiy hisoblanadi. Основной цвет uskunasidagi rang Пипетка yoki ushbu uskuna ustida sichqoncha chap tugmasini ikki marta ketmaket bosish orqali oʻzgartiriladi. □ Цвет фона. Koʻrsatilgan rang Ластик uskunasi bilan ishlaganda qoʻllaniladi. Цвет фона uskunasidagi rang Основной цвет uskunasida rangni oʻzgartirish uchun qanday amal bajarilgan boʻlsa, bunda ham xuddi oʻsha amalga rioya qilish lozim yoki Пипетка uskunasi bilan Alt klavishini birgalikda bosish orqali rangni almashtirish mumkin.

□ Переключение цветов. Kursorni ushbu tugma ustida bir marta bosish orqali asosiy rang va fon rangi oʻrin almashadi.

□ Стандартный цвет. Kursorni ushbu tugma ustida bir marta bosish asosiy rang va fon rangini standart ranglar – qora va oq rangga almashtiradi.

Ranglarni tanlashda Adobe PhotoShop dasturida Color yoki Swatches darchalaridan ham foydalanish mumkin.

RGB (Red, Green, Blue-qizil, ko'k, yashil) moduli tasvirni ekranda tahrir qilish nuqtai nazaridan kelib chiqqan holda juda qulay va u 24 razryadli ranglar platasi yordamida deyarli barcha 16 million ranglarni monitorda aks ettiradi. RGB ranglar majmuasi bilan ishlangan barcha tasvirlarni xohlagan formatda diskka yozish mumkin. RGB ranglar majmuasidagi ayrim ranglar umuman tabiatda uchramaydi.

CMYB-tabiatda mavjud boʻlgan ranglar majmuasi, quyosh nurlari inson koʻzlari ajrata oʻladigan barcha ranglarni oʻzida mujassamlashtirgan. Quyosh nurlari biror bir jismga tushganda uning ta'siri ostida inson koʻzlari jism shakli va rangini idrok etadi. Misol uchun binolarning oʻt oʻchirish burchaklariga osib qoʻyilgan oʻt oʻchirgichlar toʻq koʻk va zangori ranglar bilan boʻyalgan boʻlishiga qaramay, bizning koʻzimizga toʻq qizil rangda koʻrinadi. Ranglarni bir-biriga qoʻshilishi natijasi boshqa ranglar hosil qilinadi:

S – havo rang; M – binafsha rang; Y – sariq rang; B – qora rang.

Bosma mashinalari va bosmaxonalarda tasvirlar yuqorida keltirilgan ranglarning kombinatsiyasidan foydalangan holda toʻla tasvirni ifodalaydi.

RGB ranglar majmuasida oq rang uchala ranglarning maksimal aralashmasidan hosil qilinadi. Qora rang esa buning aksi ularoq olinadi.

CMYB ranglar majmuasi bilan ishlaganda qora va oq ranglarni hosil qilish uchun buning aksini bajarish lozim. Ya'ni to'rt rangning minimal qo'shilishida oq rang hosil bo'ladi. Qora rang esa alohida kanalda mavjud.

RGB ranglar majmui keng koʻlamdagi ranglarni taklif etadi. Lekin ularning koʻp qismi (ayniqsa, yorqinlari) tasvirni chop etganda monitordagi bilan keskin farq qiladi. Shu bois ham koʻplab mutaxassislar tasvirni chop etishdan avval uni CMYB tizimiga oʻtkazadilar. Ayrim mutaxassislar esa tasvir bilan CMYB tizimida ishlashni maslahat beradilar. Ammo bu tasvir bilan ishlash turli givinchiliklardan oivinchiliklarni tugʻdiradi. Ana shunday birikompyuter juda sekin ishlaydi. Bunga asosiy sabab Adobe PhotoShop dasturi RGB tizimiga sozlangan boʻlib, har bir buyruqni bajarib. uni RGB tizimidan CMYB tizimiga almashtirgunga qadar kompyuter qo'shimcha vaqt talab qiladi. Bundan tashqari, skaner va monitor RGB tizimida ishlashga moʻljallangan. Ranglar bilan ishlovchi barcha uskunalar (rangli printerdan tashqari) RGB tizimida ishlavdi. Shuning uchun yaxshisi tasvirni chop etishdan avval CMYB tizimiga oʻtkazib olish maqsadga muvofiq. Tasvir ustida barcha amallarni poyoniga vetkazib, menyular satrida Изображение – Настройка tarkibidagi CMYB buyrug'ini tanlang.

### History darchasi bilan ishlash

Adobe PhotoShop dasturi ishga tushirilganda ekranda History darchasi mavjud boʻlmasa, Окно menyusida Показать History buyrugʻini tanlang. History darchasida tasvirga kiritilgan soʻnggi oʻzgartirishlar haqidagi ma'lumotlar joylashadi. Tasvir ustida bajarilgan har bir muhim amallar History darchasida roʻyxatga olinadi. Xohlagan paytda yoqmagan amallarni History darchasi orqali rad etish mumkin. Buning uchun kursor bajarilgan soʻnggi amaldan oldingi buyrugʻi ustida bosiladi yoki Ctrl+Alt+7 klavishlari bosiladi. Adobe PhotoShop dasturi bajarilgan soʻnggi 20 amalni roʻyxatga oladi, yigirma birinchi amal bajarilganda Adobe PhotoShop dasturi avvalgi amallarni oʻchiradi.

### Qatlamlar bilan ishlash

Adobe PhotoShop dasturi tasvirdagi biror obyekt Прямоугольная область, Эллиптическая область, Лассо, Волшебная палочка, Быстрая маска yordamida tasvirdagi detallar belgilanib ularning

nusxalari olinganda Adobe PhotoShop dasturi yangi qatlam hosil qiladi. Bu qatlam alohida obyekt boʻlib, uni tahrir qilish ham alohida tarzda boʻladi. Bir nechta tasvirlardagi ayrim detallarni yagona tasvirga jamlanganda Adobe PhotoShop dasturi ko'chirib o'tilgan tasvir boʻlaklarni qatlamlarga ajratadi. Ayni jarayon tasvir detallarini joylashtirish uchun juda qulay. Bir necha qatlamlar bilan ishlaganda ularni boshqarish qiyinlashadi. Adobe PhotoShop dasturi bajarilganda yangi darcha hosil boʻladi. Bu darchada tasvirdagi yangi qatlamlar haqidagi axborotlar joylashadi. Yangi qatlam hosil qilinganda Adobe PhotoShop dasturi uni Слой darchasida roʻyxatga oladi. Bu darchada qatlamlar tartibli tarzda joylashtiriladi. Shuningdek, qatlamlarning almashtirish yoki vaqtincha oʻchirib qoʻyish mumkin. o**`rnin**i Qatlamlarni o'chirish uchun avval kerakli qatlam Слой darchasida belgilab olinadi va menyular satrida Слой menyusi tarkibidagi Удалить Слой buyrug'i tanlanadi. Qatlamlarni bir-biriga birlashtirish imkoniyati ham mavjud.

## Filtrlar bilan ishlash

Adobe PhotoShop dasturida tasvirni qoʻshimcha effektlar bilan boyitish uchun filtrlardan foydalanish mumkin. Buning uchun menyular satrida Филтры buyrugʻi tarkibidagi filtrlardan foydalanishingiz mumkin.

Photoshop va ImageReady dasturlariga tasvirni tez koʻrib chiqish moduli kiritilgan. Oldingi vaqtlarda bu ishni amalga oshirish uchun tashqi dastur (utilit)lar ishlatilar edi. Masalan ACDSee yoki ThumbsPlus. Choʻntak kompyuterlari uchun rasmni importi va eksporti WBMP formatli filtrlari kiritilgan. Kompyuterning ishlash chegarasi doirasida avtomatik tarzda rasmning sifatini buzmagan holda moslashuv (optimizatsiya)ni bajaradi.

Photoshop 7.0 dasturiga guruh (групповой) boʻlib ishlash uchun qoʻshimcha imkoniyatlar kiritildi. Bu bir kompyuterda turli foydalanuvchilar tomonidan Adobe dasturida ishlash imkoniyatini beradigan AfterCast kengaytgich qoʻshildi. Agar bir foydalanuvchi tasvirga oʻzgartirish kiritsa bir vaqtning oʻzida hamma foydalanuvchilar kuzata oladi. Ammo AfterCast sozlashni faqat administrator boshqara oladi, lekin bu shaxsiy kompyuterlarda Photoshop dasturida ishlovchi foydalanuvchilar bu muammoga duch kelmaydilar. Biz yuqorida faqatgina Photoshopning 7-versiyasini asosiy imkoniyatlarini sanab chiqdik.

### Uskunalar paneli

Ekranda turgan dastur uskunalarini ishga tushirish uchun sichqoncha bilan uni ustiga bosing va ekranda koʻrinayotgan piktogrammani ustiga bosing. Bir xil piktogrammalar yonida kichik koʻrsatkich (strelkacha) lar mavjud. Agar uni ustiga bosilsa tasvirga toʻgʻri keluvchi oynalar koʻrsatiladi. U yerdan siz kerakli uskunalarni tanlashingiz mumkin. Har bir uskuna uchun oʻzining oʻlchamlari ekran tepasida joylashgan Opsiyalar panelida mavjuddir (masalan, режим смешивания, значение непрозрачности).

# Opsiyalar paneli

Opsiyalar paneli har bir uskunaning parametrlarini sozlash•uchun ishlatiladi (masalan, shaffoflik darajasi yoki tasvirni aralashtirish rejimini) (4.1-rasm). Opsiyalar panelining oʻng tomonida maxsus ranglarni saqlovchi boʻlim mavjuddir. Parametrlarni koʻrsatilishi qaysi rasmni tanlanganiga bogʻliq (4.1-4.6-rasm). Foydalanuvchi tomonidan kiritilgan tasvir koʻrinishi boshqa oʻzgartirishlar kiritilgunga qadar saqlanadi. Palitra va Opsiyalar panelini ham ekranning istalgan joyiga siljitish mumkin.



4.3-rasm. Gradient uskunasi uchun Opsiyalar paneli.



4.6-rasm. Ture uskunasi uchun Opsiyalar paneli.

Opsiyalar panelining oʻng tomonida faol uskuna piktogrammasi koʻrsatilgan. Agar piktogramma yonidagi strelka ustiga bosilsa. koʻrinmay turgan menyu ochiladi, unda boshqa kerakli boʻlgan uskunani tanlash mumkin. Bu jadvalga oʻzgartirishlar kiritish mumkin. ya`ni kam ishlatilayotgan uskunalarni olib tashlab oʻrniga kerakli boʻlgan uskunalarni joylash mumkin. Har bir Opsiyalar paneliga kiritilgan oʻzgartirishlar avtomatik tarzda saqlanib qolinadi. Tugmalarni qayta tiklash va joylashtirish ishlari paydo boʻluvchi paneldan amalga oshiriladi.

## Yordamchi maslahatlar

Istalgan piktogramma ustida sichqonchani chap tugmasini bosmasdan olib boring shunda siz ishlatmoqchi boʻlgan uskunaning nomi va uni klaviatura orqali ishga tushiradigan tugmachalar koʻrsatiladi. Shu bilan bir qatorda ishlatilayotgan Opsiyalar oynasi va uning vazifasi haqida qisqacha ma'lumot olish mumkin. Edit > Preferences > General (Правка > Установки > Общие) oynasidagi yordamchi maslahatlar oynasini ishlatish uchun Show Tool Tips oynasi ustiga bayroqchani oʻrnating (Показывать всплывающие подсказки).

Istalgan tasvirni xohlagan paytda oʻzgartirishlar kiritish imkonini va 12 turdagi Photoshop kengaytmalarida saqlash imkonini beradi. Ammo odatda koʻpincha quyidagi Photoshop formatlari ishlatiladi: TIFF, GIF, JPEG, EPS. Photoshop dasturida koʻpgina operatsiyalar asosan palitralar orqali bajariladi. Ekranda koʻp joy egallamasligi uchun palitralar oʻzaro guruhlarga biriktirilgan: Navigator / Info (Boshqaruv / Ma'lumot). Color / Swatches / Styles (Rang / Namuna / Uslublar), History / Actions / Tool Presets (Tarixi / harakatlar / Uskunalar tanlash), Layers / Channels / Paths (Qatlamlar / Kanallar / Konturlar) va Character / Paragraph (Shrift / Abzats).

### Palitralar

Photoshop dasturida koʻp operatsiyalar palitralar orqali bajariladi. Ularni oʻzaro aralashtirish ham mumkin. Istalgan palitrani ochish uchun esa **Window** (Окно) menyu buyruqlari yordamida amalga oshiriladi. Belgilangan palitra boshqa shu guruhga kiruvchi palitralardan eng yuqorida avtomatik tarzda joylashadi.

Photoshop dasturidan chiqish: Windows operatsion tizimida bu dastur oynasini yopish uchun File > Exit (Файл > Выход) buyrugʻini bering yoki (Ctrl+Q) tugmalar kombinatsiyasini bosing.

#### Savol va topshiriqlar:

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

### 4.3. Adobe Photoshop dasturida tasvir va rasm bilan ishlash

Adobe Photoshop Windows muhitida ishlovchi elektron koʻrinishdagi foto tasvirlarini tahrirlovchi dasturdir. Adobe Photoshop dasturi Adobe System Inc kompaniyasi tomonidan ishlab chiqarilgan boʻlib, ishlatishdagi alohida qulayliklari bilan mashhur hisoblanadi.

Adobe Photoshop grafik muharriri yordamida fotosuratlarga qo'shimchalar kiritish, fotosuratdagi dog'larni o'chirish, eski rasmlarni qayta ishlash va tiklash ishlarini amalga oshirish mumkin. Rasmlarga matn kiritish qo'shimcha maxsus effektlar bilan boyitish, bir fotosuratdagi elementlarni ikkinchi fotosuratga olib o'tish, suratdagi ranglarni oʻzgartirish, almashtirish mumkin. Adobe Photoshop imkoniyatlari keng qamrovli boʻlib, u gazeta va jurnallarni turli tuman rasmlar bilan boyitishda juda katta qulayliklar yaratadi.

Adobe Photoshop ayniqsa jurnalistlarning, rassomlarning ijodiy imkoniyatlarini toʻla amalga oshirishlarida yordam beradi, jurnalistika va bevosita matbuot yoki nashriyot sohasiga aloqador boʻlgan shaxslarning mazkur dastur bilan ishlashni bilishi uchun qoʻshimcha imkoniyatlarni yaratib beradi.

Adobe Photoshop grafik muharriri juda murakkab dasturdir. Foydalanuvchilar uning asosiy imkoniyatlaridangina foydalanadilar xolos. Opsiyalar panelida **Brush** muyqalamni tanlash uchun strelkasi ustiga bosing. Har bir piktogramma ustidagi raqamlar muyqalamni qalinligini piksellarda koʻrsatadi. Agar siz istalgan muyqalam ustiga olib borsangiz shu muyqalamning qalinligi va turi haqida ma'lumot chiqadi. Boshqa turdagi muyqalamlarni tanlash uchun muyqalamlar kutubxonasini yuklash kerak. Muyqalam panelini yopish uchun paneldan tashqaridagi ekranning istalgan joyga bosing va avtomatik tarzida panel yopiladi. **Mode** (Режим смешивания) boʻlimini tanlang, hamda **Opacity** (Непрозрачность) boʻlimini foiz koʻrsatkichida **Brush** (Кисть) uskunasi uchun tanlang (4.7-rasm). Agar koʻrsatilgan qism parametri 100% ni tashkil qilsa muyqalam shtrixi pastki piksellarni mutloq qoplaydi.

Eslatma: Faqatgina shafof boʻlmagan qatlamlarning rangini oʻzgartirish uchun Layers (Слои) palitrasidagi Lock transparent pixels (Зафиксировать прозрачные точки) ustiga bayroqchani oʻrnating.

Photoshop 7.0 dasturi yordamida siz bir qancha standart muyqalamlar yoki oʻzingiz oʻlchamlari va koʻrinishini kiritgan holda juda qiziqarli rassomchilik ishlarini amalga oshirishingiz mumkin.

Rasmlar bilan ishlash uchun dasturning yangi versiyalari oʻta qiziqarli boʻlgan rasmlarni yaratish imkonini beradi. Photoshop 7.0 dasturida standart va avvaldan foydalanuvchi kiritgan rasmlarni

 Opacity: 18% Mode: Normal

4.7-rasm. Opacity parametrini belgilash.

nusxalab unga sayqal berish shu bilan birga tasvirga nam va quruq muyqalam usullarida bezak berish mumkin. Muyqalam paketiga barg va oʻtlarni tasvirini yaratadigan maxsus effekt muyqalamlari kiritildi. Maxsus original tasvirlarni yaratish uchun skanerdan oʻtkazilgan rasm va matnlarni orqa fon sifatida shaffof koʻrinishda tasvirga kiritish mumkin. Photoshop 7.0 dasturida faqat yangi tasvir yaratish imkoniyatlari bilan cheklanib qolmay balki, boshqaruvni soddalashtirish ham e'tiborga olingan.

# Mavjud boʻlgan muyqalamni oʻzgartirish

Photoshop dasturiga qo'shimcha sifatida muyqalamlar bazasi ham beriladi va siz u yerdan istalgan muyqalamni tanlab uni xohishingizga ko'ra o'zgartirishingiz mumkin.

1. Opsiyalar panelidan Brushes (Кисть) tugmasiga bosing undagi menyudan Brush Tip Shape boʻlimini tanlang.

2. Diameter (Диаметр) effektni kerakli joygacha choʻzing yoki muyqalam diametirini kiriting (1 dan 999 pikselgacha).

3. Muyqalam izi shaffofsizligini belgilovchi Hardness (Жесткость) koeffitsentini tanlang yoki uni ham foiz miqdorda kiriting (0-100% gacha).

4. Muyqalam qoldirgan izlari oraligʻini **Spacing** (Интервал) orqali belgilanadi (0-99%). Foiz miqdorini oshirilgan sari shtrixlar orasidagi masofa kattalashib boradi. Shuningdek bu vazifani kursor yoki muyqalam ham bajarishi mumkin. Buning uchun **Spacing** (Интервал) tugmasidan bayroqni olib tashlashni oʻzi kifoya. Qanchalik kursorni tez harakatlantirsangiz shuncha oraliq kattalashadi va aksincha. Koʻpgina standart oʻrnatilgan muyqalamlar uchun asosan **Spacing** va **Diameter** boʻlimlarini oʻzgartirish mumkin.

5. Muyqalam izini doira yoki boshqa ellips koʻrinishlarini belgilash uchun Angle (Угол) boʻlimidan (-180° dan +180° gacha) qiymatlarni koʻrsating yoki ekranning chap tarafidagi rasındagi strelkani xohishga koʻra joylashtiring.

6. Muyqalamni tiniqlashtirish uchun **Roundness** (Округлость) (0-100%) parametrlarini bering. Foiz miqdori ortgani sari nuqta izi tiniqlashadi. **Brush** (muyqalam) menyusidan New Brush (Yangi muyqalam) buyrug ini tanlang.

1. Mavjud muyqalamni oʻzgartirish (Изменение существующей кисти) boʻlimidan 2 dan 8 gacha boʻlgan buyruqlarni tanlang. Create New Brush (Yangi muyqalamni yaratish) boʻlimiga bir marta bosing va kerakli oʻlchamlarni bering. Agar siz ushbu tayyor muyqalamni saqlab qolmoqchi boʻlsangiz, uni nomini kiriting va OK tugmasini bosing. Saqlangan muyqalam piktogrammasi tanlash panelining oxirida joylashadi.

Tasvirdan iborat boʻlgan muyqalamni yaratish uchun quyidagi ketma-ketlik bajariladi:

I. Rectangular Marquee (Прямоугольная область) uskunasini faollashtirish uchun klaviaturadan M tugmasini yoki Shift+M tugmalarini bosing.

2. Berilgan figuralar joylashgan oq fondagi tasvirni chegarasini belgilang (maksimum 1000x1000 pikselgacha).

3. Edit > Define Brush (Pravka > Определение киста) buyrugʻini tanlang.

4. Yuqorida aytib oʻtilgandek ushbu yangi muyqalam nomini kiriting va OK tugmasini bosing. Bu muyqalamdan Brush (Кисть) menyusi bilan ishlayotganda foydalanish mumkin. Paydo boʻluvchi muyqalam oʻlchamlarini, Spacing (Интервал) tugmasidan shtrixlar orasidagi masofani aniqlashtiring (1-99%).

5. Belgilangan hududni qaytib oʻz holiga keltirish uchun Ctrl+D tugmalarini birgalikda bosing.

### Muyqalamni oʻchirish

Muyqalam tanlash panelini oching:

Birinchi usul: Alt tugmasini bosib turib oʻchirmoqchi boʻlgan muyqalamni belgilang. Bu harakatni orqaga qaytarish (отменить) mumkin emas.

Ikkinchi usul: Keraksiz boʻlgan muyqalamni koʻrsating va Delete Brush (Muyqalamni oʻchirish) buyrugʻini tanlang.

Background Eraser va Magic Eraser uskunalarini ishlatilishi.

11 – Pedagogik web-dizavn

Magic Eraser menyusi sichqoncha tugmasi bilan oʻchirish imkonini beradi. U siz koʻrsatgan rangga yaqin boʻlgan piksellarni oʻchiradi. Buni aksini esa Paint Bucket (Ведро с краской) uskunasi bajaradi. Agar siz shaffofsizlikni 100%dan pastrogʻini tanlagan boʻlsangiz unda Magic Eraser uskunasi orqali kerakli joylarni shaffof koʻrinishga keltirishingiz mumkin.

Background Eraser uskunasi bu fondagi keraksiz joylarni oʻchiradi yoki kerakli ranga boʻyaydi. Bu uskunaning ustunligi shundaki u bilan aralash fonlarni yakdil holatga va oʻchirilayotgan maydonni yoki chegaralarni hamohangligini nazorat qiladi.

1. Xohlagan qatlamni tanlang. Eraser (oʻchirgich) uskunasi yordamida qatlamdagi keraksiz joylarni oʻchirmoqchi boʻlsangiz unda Lock transparent pixels (Зафиксировать прозрачные точки) boʻlimiga bayroqchani oʻrnating. Shunda oʻchirilayotgan qatlam undan oldingi qatlam foniga ega boʻladi. Agar Lock transparent pixels (Зафиксировать прозрачные точки) boʻlimidagi bayroqcha olib tashlansa unda oʻchirilgan qism shaffof holatga oʻtadi.

2. Eraser (o'chirgich) uskunasini E tugmasi yoki Shift+E tugmalarini birga bosib uni ishga tushiring.

3. Opsiyalar panelidan **Brush** (Кисть) boʻlimiga kiring va kerakli boʻlgan muyqalamni tanlang.

Mode (Режим) boʻlimidan kerakli rejimni tanlang: u yerda Brush (кисть), Pencil (карандаш) yoki Block (Блок)ni tanlang. Xoʻl boʻyoqni akslantiruvchi Brush (Кисть) effektini tanlang. Opacity parametrlarini koʻrsating.

### Avtomatik tozalash rejimi

Auto Erase (Автоластик) oʻz-oʻzidan avtomatik tarzda ishlashga moʻljallangandir. Agar siz uni oʻz xohishingizga koʻra ishlatmoqchi boʻlsangiz quydagilarni bajarishingiz shart:

1. Kerakli boʻlgan fon rangini tanlang. Bunda Eyedropper (Пипетка) uskunasidan rang tanlashda foydalanishingiz mumkin;

2. Kerakli boʻlgan qatlamni belgilang;

3. Pencil (Карандаш) uskunasini faollashtiring, buning uchun V tugmasi yoki Shift+B tugmalarini birgalikda bosing;

4. Opsiyalar panelidan Auto Erase (Автоластик) uskunasi ustiga bayroqni oʻrnating;

5. Tasvirga shtrixlarni chizing. Asosiy pikseldan boshlab kerakli hududgacha kursorni tortib boring.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Brush uskunasi imkoniyatlarini sanab bering?
- 2. Background Eraser buyrug'i nima uchun ishlatiladi?
- 3. Obyekt rangi qanday oʻzgartiriladi?

### 4.4. Matnlar bilan ishlash

Adobe PhotoShop dasturi tasvirlar ustiga matnlarni kiritish uchun yana bir keng imkoniyatni ochib beradi. Tasvir ustiga matn kiritish uchun uskunalar panelida maxsus Текст uskunasi mavjud. Bu uskuna, asosan, tasvirga turli matnlarni kiritish uchun xizmat qiladi. Текст uskunasi tarkibida Текст-маска, Вертикальный текст kabi uskunalar yashiringan. Bu uskunalar faollashtirilib, kursor tasvir ustida bir marta bosishi bilan yangi Текстовый инструмент darchasi hosil boʻladi. Bu uskunalar faqat matnlarni tuzish uchun xizmat qiladi. Uning yordamida mavjud matnlarni tahrir qilishning imkoni yoʻq.

Photoshop 7.0 dasturida matn vektor koʻrinishiga ega. Dasturda matn oʻzining aniq chegara va konturlariga ega. Chunki dastur matnlarni ishlatayotganda vektor konturini qoʻllaydi. Shu bilan bir qatorda matn ham rasm sifatlarini oʻzida mujassamlashtirgan. Bu matn printerdan chiqarilishiga qaramay u PDF yoki EPS formatlarida saqlanishida oʻz tiniqligini saqlab qoladi.

Photoshop dasturi faqatgina matnlarni kiritibgina qolmasdan, balki ularni yozilayotgan vaqtida va yozilgandan soʻng ham ularni tusini, rangini, koʻrinishini hamda yoʻnalishini oʻzgartirish mumkin.

#### Matnni kiritish

Photoshop dasturida matn yozish uchun Tekct tugmasi tanlanadi va avtomatik tarzda kerakli joyda oʻz maxsus qatlamiga ega boʻlgan fonda yozila boshlaydi. Istalgan paytda uning koʻrinishini oʻzgartirish mumkin masalan: shrift. uslub. kegl, rang, kerning, treking, oraliqdagi interval, toʻgʻirlash, chiziqlarni hajmi. Bundan tashqari bir tekstni oʻziga bir qancha atributlarni kiritish mumkin.

Shu bilan bir qatorda matnning ma'nosini mexanik tarzda o'zgartirish unga har xil effektlar qo'llash va u joylashgan qatlam ustida bir qancha imkoniyatlarni qo'llash mumkin. Matn qatlami ustida qanday amallar qo'llash mumkin? Unga filtrni qo'llash, matndan tozalash mumkin. Bu amallarni bajarish uchun eng avvalo matn qatlamini Layer > Rasterize > Ture (Слой > Преобразовать в растровый формат > Текст) uskunasi orqali belgilab undagi buyruqni tanlash kerak.

Eslatma. Bitmap. Indexed Color va Multichannel rejimida yaratilgan matn o'z qatlamiga ega bo'lmaydi va to'g'ridan-to'g'ri ekran foniga tushadi hamda uni tahrirlash imkoniyati yo'qoladi.

Turli xildagi matnlar (tahrirlanadigan va tahrirlanmaydigan) koʻrinishlari **Ture** (Текст), **Layer** (Слой), **Character** (Шрифт), **Paragraph** (Абзац) uskunalari va Opsiyalar paneli orqali yaratiladi.

## Tahrirlanadigan matn qatlamini yaratish:

l. Eng avvalo **Ture** (Tekct) uskunasini T tugmasini bosish bilan faollashtiring.

2. Soʻngra matnni joylashtirish kerak boʻlgan ekrandagi qismning oʻlchamlarini sichqoncha orqali belgilang (soʻzlar va matnlar bir-biriga toʻqnashib ketmasligi kerak). Yaxshisi har bir soʻzni alohida qatlamga yozing shunda ularni bir-biridan mustaqil ravishda siljitish imkonini qoʻlga kiritasiz.

3. Opsiyalar panelida quyidagi amallarni bajaring:

• Ture tugmasiga bosing va matnning yo nalishini ko rsating (go-rizontal, vertikal);

Shrift va uning o'lchamini tanlang;

• Shuningdek Anti-aliased (Moslashtirish) menyusidan matn qatlam chegarasini ko'rsating: Sharp (Tiniq) Crisp (qattiq). Strong (kuchli) yoki Smooth (yumshoq). Bu matnni soyasi ko'rinishlarini tubdan o'zgartiradi va tasvirga moslaydi. Alignment (Выключka) tugmalaridan biriga bosing va kerakli boʻlgan matnni yozilish chegarasini koʻrsating (oʻngdan, chapdan, oʻrtadan).

Opsiyalar panelidan matnni rangini koʻrsating. Bundan tashqari matn rangini Swatches (Образцы) va Colors (Цвета) palitralaridan ham belgilash mumkin.

4. Ekrandagi oynada matnni kiriting.

5. Yangi matn qatlamini yaratish uchun Enter tugmasini bosing. Agar sizga boshqa qatlam kerak boʻlmasa Esc tugmasini bosing.

**Eslatma:** Agar siz matnlar bilan ishlayotganda kompyuter to'xtab qolaversa yoki tezligi pasaysa unda ochilgan qolgan kerak bo'lmagan oynalarni yoping. Shunda dastur tezligi o'z holiga keladi.

Eslatma: Har safar matn yozishda yangi qatlamdan foydalanganingiz ma'qul va xatolikka ega bo'lgan qatlamlarni o'chirib tashlang.

Matnni tahrirlash. Matnni oʻzgartirishdan oldin uni faollashtiring va matndagi soʻz, jumla va harfni belgilab oʻzgartirish kiriting. Shuningdek matnni belgilash uchun uning ramkasini ustiga bosish kifoya.

•

#### Matnni masshtablash

Horizontal Scale (Масштаб по горизонтали) va Vertical Scale (Масштаб по вертикали) buyruqlaridan matnni joylashish shaklini oʻzgartirish uchun foydalaning. Bir xil toʻgʻri koʻrinishdagi masshtablash uchun quydagi amallarga rioya qiling:

#### Matn uchun maxsus effektlar

Eng avvalo quyidagilarni eslab qoling. Agar siz matnni ramkasini masshtabini, hajmini va tuzilishini oʻzgartirish uchun uni tahrirlanadigan koʻrinishda bajarishingiz kerak boʻlsa va soʻngra matnga maxsus effektlar qoʻshish uchun uni rasm sifatiga keltirib undan keyin effektlarni qoʻllashingiz mumkin.

V tugmasi orqali ishga tushiriluvchi Move uskunasi orqali matnni trasformatsiya qilish mumkin.

Show Bounding Box (Показать габаритную рамку) uskunasiga bayroqchani oʻrnating Layers (Слон) uskunasi orqali kerakli qatlamni belgilang. Ekranda matn qatlami aks etadi.

Yakka holda kiritilgan jumla va soʻzlarni quyidagicha oʻzgartirish mumkin:

• Layers (Слои) oynasiga jumlani kiriting va Edit (Правка) menyusidan Free Transform (Произвольная трансформация) buyrugʻini tanlang;

• Sichqoncha bilan matn oynasini kerakli shaklni olguncha surib boring. Bu vazifani boshqa uskunalar yordamida ham bajarish mumkin.

Matnni rasmli qatlam ustiga joylashtirish:

1. Matnli qatlamni yarating.

2. Shu matn qatlamidan nusxa oling va uni saqlab qoʻying.

3. Matn nusxasini belgilang va Layer > Type > Convert to Shape (Слой > Текст > Преобразовать в фигуру) buyrugʻini bering. Matn qatlami avtomatik rasmga aylanadi va uni tahrirlash endi mumkimemas.

4. Layer > Change Layer Content > Levels (Слои > Изменить содержимое слоя > Уровни) buyrugʻini bering. Yozilgan qatlam siz boshqa qatlamni kiritmaguningizga qadar buferda qoladi va faol boʻlib turadi.

5. Yozilgan matn boshqa tasvirlar bilan hamohangligini jigarrang tusga ega boʻlgan piktogramma Input (Ввод) ustiga bosing va matn rangini ochartiring yoki toʻqlashtiring;

6. OK tugmasini bosing. Ekran fonining bir qismiga bosing.

Koʻrinmaydigan matnlar yaratish:

1. Matn kiriting va uni qatlamini faol holatda qoldiring.

2. Layers oynasining pastki qismidan Add a mask (Добавить маску) tugmasini bosing. Belgilangan joy yonida kichik belgi (маска) paydo boʻladi.

3. G klavishasini yoki Shift+G tugmalar kombinatsiyasini bosgan holda Gradient (Градиент) uskunasini ishga tushiring.

4. Gradient uskunasi yonidagi strelkani bosing va kerakli rangni tanlang. Linear gradient (Линейный градиент) tugmasiga bosing va

Normal (Нормальный) rejimini tanlang shaffofsizlik qiymatini bering (1% dan 100% gacha).

5. Matnni ustiga kerakli boʻlgan hududni ramka sifatida sichqoncha bilan belgilang va shu qismlar ocharadi yoki toʻqlashadi.

Matnni effekt bilan koʻchirish uchun u joylashgan qatlamni faollashtiring va Move (Перемещение) uskunasini ishga tushiring.

Agar siz effektni oʻzgartirmoqchi boʻlsangiz matn joylashgan qatlam ustiga bosing shunda Layer Style muloqot oynasi paydo boʻladi. Undan boshqa effektlarni tanlashingiz mumkin.

Matn qatlamini chegaralarini oʻrash:

1. Blending Options (Опции смешивания) oynasidan Layers (Слои) buyrugʻini tanlang.

2. Style (Стиль слоя) oynasining chap tarafida joylashgan Stroke (Обводка) buyrugʻi ustiga bosing va Preview (Предварительный просмотр) uskunasiga bayroqcha oʻrnatilganligini tekshiring. U yerdan quyidagi boʻlimlarni koʻrib chiqing va kerakli oʻlchamlarni bering: Structure (Структура) Size (Размер), Position (Joylashish holati) (ular tashqaridan va ichkaridan boʻlishi mumkin Outside (Снаружи), Inside (Внутри) yoki Center (markaz)), Blend Mode (Режим смешивания), Opacity (Shaffofsizlik), Fill Type (boʻyash usuli) va Color (rang).

OK tugmasini bosing (yoki Enter tugmasini bosing).

### Savol va topshiriqlar:

- 1. Dasturda matn konturini oʻzgartirish uchun qaysi buyruqlardan foydalaniladi?
- 2. Qaysi uskuna yordamida Photoshop dasturida matnlarni yaratish mumkin?
- 3. Gradient (Градиент) uskunasi qaysi tugmalar yordamida ishga tushiriladi?

# 4.5. Adobe Photoshop dasturida tasvirga ishlov berish. Qatlamlar

Qatlamlar xuddi oyna qatlamlariga oʻxshagan boʻlib, faqat tasvir boʻlgan joylarigina koʻrinishga egadir. Har bir qatlam uchun oʻzining shaffoflik darajasi boʻlib undan oldingi va keyingi turgan qatlamlar bilan hamohangligini moslash mumkin. Qatlamlarni joylashish oʻrnini almashtirish yoki ularni yagona qatlamga birlashtirish mumkin. Bir vaqtni oʻzida har xil qatlamlarda turgan tasvirni birgalikda oʻzgartirish va bir qatlamda turgan rasmni faqat bir qismini oʻzgartirish mumkin emas.

Layers (Слои) oynasida qatlamlar ustida turgan qatlamdan eng tagidagi qatlamgacha aks ettirilgan. Bunda fon qatlami oxirida joylashadi. Hozirda belgilangan qatlam faol boʻlib koʻrinadi va faqat shu qatlam ustida amallar bajarish mumkin.

Istalgan qatlamni faollashtirish uchun Layers oynasidan kerakli qatlam ustiga bosish kerak. Faol boʻlgan qatlam nomi dastur nomi yonida akslanib turadi.

Eslatma: Katta hajmdagi tasvirlar bilan ishlayotganda bajarilib boʻlgan qatlamlarni birlashtirish yoki oʻchirib tashlagan ma'qul. Shunda dastur ishlash tezlik unumdorligi oshadi va tasvir hajmi kamayadi.

## Yangi qatlam hosil qilish

1. Eng avvalo 100% shaffof qatlam hosil qilish uchun Create New Layer tugmasi ustiga bosing.

2. Agar qatlamni o'lchamlarini o'zingiz bermoqchi bo'lsangiz unda Alt tugmasini bosib turgan holda Create New Layer tugmasini bosing;

3. Name (Имя) boʻlimida qatlamni nomini kiriting Group With Previous Layer (Сгруппировать с предыдущим слоем) boʻlimiga bayroqchani oʻrnating;

4. Layers (Слои) palitrasidan koʻz va muyqalam koʻrinishidagi piktogrammalarga bayroqchani oʻrnating;

**Mode** (Режим смешивания) va **Opacity** (Непрозрачность) parametrlaridan tasvir uchun yangi parametrlarini bering (keyinchalik bu parametrlar oʻzgartirilishi mumkin).

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

Eslatma: Tasvir hajmini kamaytirish uchun Layers (Слои) menyusidan Palette Options (Опции палитры) buyrug'ini tanlang va shu tasvirga to'g'ri keladigan eng kichik hajmni tanlang.

### Belgilangan qismni qatlamga aylantirish

1. Belgilangan qismni hosil qiling;

2. Layer > New > Layer Via Soru (Слой > Новый > Посредством копирования) menyusidan buyruqni bering (Ctrl+J tugmalari).

3. Tasvirni belgilangan qismini qirqib olib tashlash uchun Layer > New > Layer Via Cut (Слой > Новый > Посредством вырезания) buyrugʻini bering (Ctrl+ Shift+J tugmalari).

### Qatlamni siljitish

1. Layers (Слои) oynasida oʻzgartirish kiritmoqchi boʻlgan qatlamni belgilang;

2. Move (Перемещение) uskunasini faollashtiring (V klavishasi);

3. Qatlamni kursorni ushlab turgan holatda siljiting.

Eslatma: Auto Select Layer (Автовыделение слоя) boʻlimida bayroqcha turgan boʻlsa Move (Перемещение) uskunasi yordamida tezda qatlamni siljitish mumkin, ammo bu siljitish shaffofligi 50% dan kam boʻlgan qatlamlar uchun ishlamaydi.

### Qatlamlar bilan ishlash uchun uskunalar

Barcha uskunalar qatlamlar bilan ishlaydi. Lekin bu bilan qatlamning shaffofsizligiga katta tasir oʻtkazadi. Shuning uchun qatlam shaffofsizligini doimo nazorat qilib turing.

## Qatlamni o'chirish

Qatlamni uchirishdan oldin uni nomini faolligini tekshiring va uni belgilab o'chirib tashlang.

### Qatlamga effektlar qoʻllash

Qatlamga quyidagi maxsus effektlarni qoʻllash mumkin: Drop Shadow (Отбросить тень), Inner Shadow (Внутренняя тень), Outer Glow (Внешнее свечение), Inner Glow (Внутреннее свечение), Bevel and Emboss (Скос и рельеф), Satin (Атлас). Color Overlay (Наложение цвета), Gradient Overlay (Наложение градиента) va Pattern Overlay (Наложение узора). Effektlarni istalgan paytda istalgancha xohlagan qatlamga qoʻllash mumkin. Eslatma: Uslublar va effektlarni bir-biri bilan chalkashtirib yubormang. Uslub (Стиль) – bu bir qancha qatlam effektlarini hamohangligidir.

Effektlarni qoʻyish Layer Style (Стиль слоя) muloqot oynasi orqali amalga oshiriladi.

Effekt yonidagi belgi bu effekt shu qatlamga qoʻllanilganini koʻrsatadi. Qatlam effektlarini asosiy fon uchun qoʻllash mumkin emas.

Hamma qatlamlarni birgalikda ishlatish

Адаг Opsiyalar panelida quyidagi uskunalar ishlatilayotgan boʻlsa: Blur (Размытие), Sharpen (Резкость), Smudge (Палец), Paint Bucket (Ведро с краской), Magic Eraser (Волшебный ластик) yoki Magic Wand (Волшебная палочка) unda Use All Layers (Использовать все слои) boʻlimiga bayroqchani oʻrnating shunda rang va boshqa oʻlchamlar olinayotganda mavjud boʻlgan ranglarga yaqin boʻlgan tuslar birinchi navbatta koʻrinadi. Faqat faol boʻlgan qatlamda ranglar oʻzgaradi.

Ikki qatlamni birlashtirish

1. Birlashtirmoqchi boʻlgan ikki qatlamdan qaysi birisi oldinroq boʻlsa uni belgilang.

2. Layers (Слои) menyusidan Merge Down (Слить с нижним) buyrug'ini bering yoki Ctrl+E tugmalarini birgalikda bosing. Faol qatlam o'zidan pastda turgan qatlam bilan birlashadi. Bir qancha belgilangan qatlamlarni birlashtirish uchun Merge Layer Set (Слить набор слоев) buyrug'ini bering.

Qatlamlarni birlashtirish

Eslatma: Flatten Image (Плоское изображение) buyrugʻi qatlamlarni pastdan boshlab birlashtiradi va yashirilgan qatlamlarni avtomatik tarzda oʻchiradi.

Hamma qatlamlar koʻrinib turganligiga amin boʻling va qaysi qatlam faol boʻlishi muhim emas. Layers (Слон) menyusidan Flatten Image (Плоское изображение) buyrugʻini bering. Agar dasturda bekitilgan qatlamlar boʻlsa unda ogohlantirish beriladi va OK tugmasini bosing va birlashtirishni davom ettiring. Agarda pastki qatlamlarda koʻrinmaydigan nuqtalar boʻlsa ular oq ranga kiradi.

Layers (Слои) menyusidan keraksiz qatlam nomini tanlang. Soʻngra Trash (Корзина) tugmasini bosilgandan keyin Yes (Да) tugmasini ham bosing.

Qatlamni oʻchirishni yana bir usuli keraksiz qatlam nomi ustiga olib borib sichqonchani oʻng tugmasini bosing va menyudan Delete Layer (Удалить слой) buyrugʻini tanlang hamda Yes tugmasini bosing.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Qanday usulda qatlamlar hosil qilinadi?
- 2. Qatlamlarga qanday effektlar qoʻllash mumkin?

۰.

3. Ajratilgan qismda yangi qatlamni hosil qilishni koʻrsatib bering.

# V-bob. COREL DRAW DASTURI

# 5.1. COREL DRAW dasturi bilan tanishuv

Kanadaning Corel nomi bilan ataluvchi firmasi dasturiy ta'minot bilan shug'ullanuvchi peshqadamlardan biri hisoblanadi. Corel firmasining dasturiy ta'minoti asosini tashkil etuvchi CorelDRAW 11 2002-yilning avgustida ishlab chiqarildi. U reklama mahsulotlarini ishlab chiqarishda, nashrlarni tayvorlashda, hamda Web-sahifalari uchun tasvirlarni yaratishda katta imkoniyatga ega.

Corel DRAW – bu grafikli dastur boʻlib, uning yordamida vektorli tasvirlarni, grafikli matnlarni, hamda sizning tassavvuringizdagi barcha ijodiy gʻoyalaringizni amalga oshirishga yordam beradi.

Corel DRAW dasturi ishlaydigan barcha tasvirlar ikki sinfga boʻlinadi: nuqtali va vektorli. Vektorli grafikada tasvirning asosiy elementi sifatida chiziq qaraladi. Rastrli grafikada bunday chiziqlar nuqtalar (piksellar) yordamida yaratilsa, vektorli grafikada esa tasvirlar yaratishda nuqtaga nisbatan umumiyroq boʻlgan chiziqlardan foydalaniladi va shuning hisobiga tasvirlar aniqroq boʻladi.

Vektorli grafikaning ixtiyoriy tasviri chiziqlardan tashkil topadi va oddiy chiziqlardan murakkablari hosil qilinadi. Vektorli grafikaning matematik asosini geometrik figuralarning xossasini oʻrganish tashkil qiladi. Vektorli tasvirlarni kompyuter xotirasida ifodalanishi nuqtaliga qaraganda murakkabroq. Nuqtali tasvirning kamchiligi – kompyuter xotirasida ularni saqlash katta joy talab etiladi. Nuqtali tasvirlar bilan yuqori aniqlikda ishlashda. ularga mos fayllarning oʻlchami yuzlab megabaytlarni tashkil etadi. Koʻpincha, bunday katta obyektlar bilan ishlaganda zamonaviy kompyuterlarning tezligi yetmay qoladi. Vektorli tasvir bilan ishlash juda ham oson. Uni katta yoki kichik qilish uchun, faqat uni boshqaradigan tasvir parametrini oʻzgartirish mumkin. Bunda vektorli tasvir faylining oʻlchami bir baytga ham oshmaydi.

Ma'lumotlar tasvirlar orqali berilganda ularni tahlil qilish va qabul qilish tezligi, ma'lumotni eshitish kanallari orqali berilgan ma'lumotlardan ko'ra ancha yuqori bo'ladi. Shuning uchun ham tasvirdan iborat birgina reklama plakati (osongina kerakli ta'sirni bera oladigan) tomosha qilayotgan odamga bir necha qator e'londan ko'ra kuchli ta'sir ko'rsatadi.

Har qanday hajmdagi ma'lumot ko'rish kanali orqali uzatilsa odam tomonidan yaxshi qabul qilinadi (bolalarga rasmlardan iborat kitoblar yoqadi). Boshqa formatda esa bunday ma'lumotni qabul qilib bo'lmaydi (birjalardagi jadvallar). Shu sababli ham grafikli ma'lumotlarga bo'lgan ehtiyoj kundan kunga ortib bormoqda.

Bunday grafiklar va tasvirlar bilan ishlashga moʻljallangan dasturiy vositalar juda ham koʻp va xilma-xil. Ana shunday dasturlardan biri CorelDRAW dasturidir.

CorelDRAWning 12 versiyasi oʻzida zamonaviy imkoniyatlarni birlashtirgan boʻlib 2004-yilda ishlab chiqarilgan. Bu dastur sanoat dizaynida, reklama mahsulotlarini ishlab chiqishda, nashriyot tizimlarida va web sahifalar uchun turli tasvirlar yaratishda ishlatiladi. Corel DRAW dasturi paket dastur hisoblanib oʻz ichiga bir nechta qism dasturlarni oladi. Bu dasturlar oʻzaro ma'lumot almashishning yengil kechishini ta'minlaydi.

Paketning yaxlitligi uning tarkibiga kiruvchi dasturlarning ma'lumotlarni yengil almashinishi yoki shu ma'lumotlar ustida ketma-ket turli xil vazifalarni bajarishi bilan belgilanadi.

«Obyektga yoʻnaltirilgan» – atamasi tasvirlarni yaratish va oʻzgartirish jarayonidagi barcha operatsiyalar, rasmning oʻzi yoki uni tashkil qilgan piksellar bilan emas balki tasvirni tashkil qilgan semantik belgilangan elementlar ustida boradi. Standart obyektlarni qoʻllagan holda (aylana, toʻgʻri toʻrtburchak, matn va boshqalar) foydalanuvchi murakkab obyektlar qurishi va ularni birlashtirib yagona butun obyekt sifatida qarashi mumkin. Shu tarzda, rasm iyerarxik tuzilishga ega boʻlib, eng yuqorisida butun vektorli tasvir boʻlgan, eng quyida esa standart obyektlardan iborat boʻladi. Paket obyektga yoʻnaltirilishining yana bir afzalligi har bir obyektlarning standart sinfiga boshqaruv parametrlari yoki atributlar oʻrnatiladi. Masalan, toʻrtburchak balandligi 200 mm va eni 300 mm, koʻk rang bilan toʻldirilgan, qalinligi 3 punkt boʻlgan sariq rangdagi chiziq bilan chegaralangan. Joylashuvi vertikal boʻyicha 150 mm. gorizontal boʻyicha 250 mm, 32 gradusga burilgan kabi boshqaruv parametrlariga ega.

Paketning obyektga yoʻnaltirilishining uchinchi afzalligi obyektlarning har bir standart sinfiga standart operatsiyalar roʻyxati belgilangan. Masalan, yuqoridagi toʻrtburchakni burish, oʻlchamlarini oʻzgartirish, burchaklarini oʻzgartirish, boshqa sinf obyektlariga aylantirish kabi amallar. CorelDRAWning obyektga yoʻnaltirilganligi foydalanuvchiga ish vaqtida obyektlar ustida cheksiz oʻzgaruvchanlik amallarini bajarish imkonini beradi. Agar buyurtmachi ishning oxirgi bosqichida oʻz fikrini oʻzgartirsa va reklama plakatidagi olma oʻrniga anorni tasvirlashni xohlab qoldi, bunday holatda ishni boshidan boshlash shart emas. Buning uchun ayrim obyektlarni almashtirish kifoya. Bunday holatda bir marta qurilgan obyektni saqlab qoʻyib keyingi yangi ishlarda foydalanish mumkin.

CorelDRAW paketi quyidagi dasturlardan iborat: Corel CAPTURE. Corel BARCODE WIZARD, CorelDRAW, Corel Photo-PAINT, Corel OCR-TRACE, CorelTRACE, Corel VENTURA, Corel SCRIPT Editor. Corel SCRIPT Dialog Editor.

Corel CAPTURE dasturi CorelDRAW dasturi oynasi va uning qismlarini rasmga olish uchun ishlatiladi. Uning yordamida dastur oynasi ayni koʻrinishini toʻliq yoki menyu koʻrinishini hamda biror qismni toʻrtburchak shaklda, aylana yoki ellips shaklida va ixtiyoriy shaklda aylantirib belgilab olish mumkin.



Corel BARCODE WIZARD dasturi esa shtrix-kod bilan ishlashga moʻljallangan. Unda berilgan standartlardan birini tanlab, soʻng keltirilgan namuna boʻyicha raqam va xarflarni kiritamiz.

Corel Photo-PAINT dasturi esa rasmlar chizishga moʻljallangan.

5.1-jadval

# Dastur paketining versiyalari boʻyicha tarkibi

| Dastur nomi                   | 1.x | 2.x | 3.0 | 4.0 | 5.0 | 6.0 | 6.0<br>(rus) | 7.0 | 7.0<br>(rus) | 8.0 | 9.0 | 9.0<br>Office | 10.0 | 11.0 | 12.0 | <b>X</b> 3 | X4 | x5 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------|-----|--------------|-----|-----|---------------|------|------|------|------------|----|----|
| CorelDRAW                     | ~   | ~   | ~   | ~   | ~   | ~   | 1            | ~   | ~            | ~   | ~   | ~             | ~    | ~    | 1    | ~          | ~  | ~  |
| Corel<br>PHOTO-<br>PAINT      | ~   | ~   | 1   | ~   |     | ~   | ✓            | ~   | ~            |     | ~   | ~             | ~    | ~    | ~    | ~          |    |    |
| Corel OCR-<br>TRACE           |     |     |     | ~   | ~   |     |              |     |              |     |     |               |      |      |      |            |    |    |
| CorelTRACE                    |     |     | ~   |     |     |     | ~            |     | ~            |     |     |               |      |      |      |            |    |    |
| Corel<br>CAPTURE              | ~   | ~   | ~   | ~   |     | ~   | ~            | ~   | ~            | ~   | ~   | ~             | ~    | ~    |      |            |    |    |
| Corel<br>VENTUR A             |     |     | ~   |     |     |     |              |     |              |     |     |               |      |      |      |            |    |    |
| Corel SCRIPT<br>Editor        |     | ~   | ~   | ~   | ~   | ~   | ~            | ~   | ~            | ~   | ~   |               |      |      |      |            | -  |    |
| Corel SCRIPT<br>Dialog Editor |     |     | ~   | ~   | ~   | ~   | ~            | ~   |              |     |     |               |      |      |      | _          |    |    |

CorelDRAWni ishga tushirish. Corel DRAW 12 grafik muharririni ishga tushirish uchun Пуск > Программы > Corel DRAW 12 buyrugʻi beriladi yoki Windows XP ish stolida uning yorligʻi ustida sichqoncha chap tugmasi ikki marta bosiladi.

CorelDRAW dasturini ishga tushirish Windowsning standart usullari singari: asosiy menyu orqali (unda paketni oʻrnatganda CorelDRAWni yuklash buyrugʻini oʻz ichiga olgan yangi buyruqlar guruhi paydo boʻladi) yoki ish stolida joylashgan yorliq yordamida hamda CorelDRAW dasturida yaratilgan fayllar ustida sichqoncha chap tugmasini ikki marta bosish yoʻli bilan ishga tushiriladi. Bunday fayllarni biz albatta uning kengaytmasidan bilib olamiz. CorelDRAW dasturida yaratilgan fayllar .CDR, .CMX, .WMF kabi kengaytmalarini oladi.

Kengaytmalar haqida 5.2-jadvaldan batafsil ma'lumot olishingiz mumkin.

5.2-jadval

| N₂         | Kengaytma | Izoh                             |
|------------|-----------|----------------------------------|
| l.         | CDR       | CorelDRAW                        |
| 2.         | CDT       | CorelDRAW shabloni               |
| 3.         | CGM       | Kompyuter grafikasi metafayli    |
| 4.         | СМХ       | Corel Presentation Exchange 5.0. |
| 5.         | СМХ       | Corel Presentation Exchange      |
| 6.         | CSL       | Corel simvollari kutubxonasi     |
| 7.         | DES       | Corel DESIGNER                   |
| <b>8</b> . | DWG       | AutoCAD                          |
| 9.         | DXF       | AutoCAD                          |
| 10.        | EMF       | Kengaytirilgan Windows metafayli |
| 11.        | FMV       | Vektorli freym metafayli         |
| 12.        | GEM       | GEM fayli                        |

CorelDRAW dasturida kengaytmalarning ro'yxati

| 13. | PAT                                   | Uzor fayli                         |  |  |  |
|-----|---------------------------------------|------------------------------------|--|--|--|
| 14. | РСТ                                   | Macintosh PICT rasmlari            |  |  |  |
| 15. | PLT                                   | HPGL plotter fayli                 |  |  |  |
| 16. | SVG                                   | Masshtablanadigan vektor grafikasi |  |  |  |
| 17. | SVGZ                                  | Siqi SVG                           |  |  |  |
| 18. | WMF                                   | Windows metafayli                  |  |  |  |
| 19. | WPG Corel WordPerfect grafikasi fayli |                                    |  |  |  |
| 20. | CLK                                   | Corel R.A.V.E.                     |  |  |  |

Dastur yuklangandan soʻng ekranda foydalanuvchi interfeysining asosiy elementlaridan iborat CorelDRAW oynasi paydo boʻladi (5.1rasm).



5.1-rasm. CoreIDRAW oynasining koʻrinishi.

CorelDRAWda ishchi muhitni sozlash mexanizmi juda rivojlangan. Windows standartidan farqli oynaning sarlavha satri ostida menyu qatori joylashgan.

## 5.2. Corel DRAW dasturi oynasi qismlari

D Sarlavha satri. Bu yerda: Corel DRAW 12 - dasturning nomi.

[Risunok 1] - hujjatning formal nomi. Ish yakunida formal nomga real (haqiqiy) nom beriladi.

🗆 Menyu satri.

Windows standartlariga mos boʻlgan menyu satri. CorelDRAWda menyu satri murakkab boʻlib, qism menyu va ularga mos buyruqlardan iborat. Boshqa dasturlardagi kabi bu menyu ham Corel Drawning koʻpchilik funksiyalariga kirishni ta'minlaydi. Lekin koʻpchilik harakatlar u siz ham bajarilishi mumkin. Menyuni sozlashning chegaralanmagan imkoniyatlari foydalanuvchini chalkashtirib yuboradi. Foydalanuvchi xohlagan vaqtda CorelDRAWning har qanday buyruq va uskunalarini boshqa menyuga koʻchirish mumkin. Shuning uchun keyingi paragraflarda birinchi navbatda menyusiz ishlash yoʻllarini, zarur boʻlganda uning buyruqlariga murojat qilishni oʻrganamiz. Menyu satri 11 ta menyudan iborat. Har bir menyu oʻziga xos buyruqlar toʻplamidan tashkil topgan. Corel DRAW menyusi murakkab tuzilgan boʻlib, har bir menyuda bir necha ichki menyular boʻlishi mumkin.

### Standart uskunalar paneli

Menyu satrining ostida Standart uskunalar paneli joylashgan. Bu satrda eng koʻp bajariladigan buyruqlarga mos boshqarish elementlari joylashgan. Masalan, Открыть (ochish), Закрыть (yopish), Сохранить (saqlash) buyruqlari, tizimli almashtirish buferining operatsiyalari, rasmlarni koʻrish holati uskunalari joylashgan.



Standart uskunalar paneli tugmachalarining vazifalari:

1 - yangi hujjat yaratish: 2 - mavjud hujjatni ochish: 3 - hujjatni saqlash; 4 - hujjatni chop qilish; 5 - qirqish; 6 - nusxa olish: 7 - qoʻyish: 8 - oxirgi harakatni

hekor qilish; 9 – oxirgi harakatni takrorlash; 10 – import (bir hujjatni ikkinchisiga ulash); 11 – eksport (fayllarni joʻnatish); 12 – ilovani yuklanish moduli; 13 – Corel DRAWning saytiga kirish; 14 – masshtabni kattalashtirish darajasi.

□ Atributlar paneli.

Standart uskupalar panelining ostida «atributlar paneli» (панель атрибутов) satri joylashgan. U belgilangan obyektning parametrlarini oʻzgartiradigan boshqarish elementlari toʻplamidan iborat. Atributlar paneli ichidagi elementlar belgilangan obyektning shakliga qarab oʻzgarib turadi. Bu panel foydalanuvchining asosiy ish paneli deb ataladi.

| Rane no cook t                | W. MINOLOYI ORDINA          | ··· ····       |       |   | Construction of the order of the second |   | 194-19-1 | · · · | <br>     | • • |       |   | <br>Ĩ |
|-------------------------------|-----------------------------|----------------|-------|---|---|---|----------|-------|----------|-----|-------|---|-------|
| х: 63,943 ни<br>у: 163,895 ни | ня 17,698 ни<br>∦ 31.691 ни | 100,0<br>100 0 | ىن غر | 6 | <b>1</b> ) 0.0                          | U | ÷,       | ್     | \$<br>Đ, | 4   | 0,2 🖛 | , | ÷,    |

Ranglar palitrasi. Oynaning oʻng chegarasi boʻylab «Палитра цветов» (ranglar palitrasi) paneli joylashgan. U rangni toʻldirish va rasmli obyektlarning atrofini himoyalash, aylantirib boʻyash uchun qoʻllaniladi.

Uskunalar paneli. Ish maydonining chap qismida uskunalar toʻplami (toolbox) oynasi joylashgan. Undagi kerakli uskunani tanlash uchun uning ustida sichqoncha chap tugmasi bosiladi. Kerakli uskunani tanlash bilan foydalanuvchining tasvir ustida barcha harakatlari boshlanadi.



Uskunalar panelidagi asosiy uskunalar va ularning vazifalari:

1 – Указатель (koʻrsatkich), tasvirni belgilaydi: 2 – Форма (shakl) uskunasi: 3 – Вырезать (Qirqib olish): 4 – Масштаб (oʻlcham). Obyektni koʻrinishini oʻzgartiradi (kattalashtiradi va kichiklashtiradi); 5 – Свободная рука. Ixtiyoriy shakldagi chiziqlarni chizadi: 6 – Авторисование uskunasi. Erkin chiziqlarni hosil qiladi: 7 – Прямоугольник uskunasi. Toʻrtburchaklar sinfini hosil qiladi: 8 – Aylana va uning sinfiga tegishli obyektlarni chizadi; 9 – Многоугольник (koʻpburchak) uskunasi. Koʻpburchaklarni chizadi; 10 – Простые формы (oddiy formalar); 11 – Текст (matn) uskunasi: 12 – Таблица. Jadval uskunasi: 13 – Интерактивное перетекание uskunasi: 14 – Пипетка uskunasi; 15 – Контур uskunasi: 16 – Заливка uskunasi; 17 – Интерактивная заливка uskunasi.


5.2-rasm. Fill uskunasining yoyilgan paneli.

Uskunalar panelidagi ayrim tugmalarning pastki oʻng burchagida uchburchak shakli berilgan. Bu koʻrsatkich tugmachaga aslida bitta emas balki bir nechta uskuna oʻrnatilganligini bildiradi. Tugmaga tegishli boshqa uskunalarni birga koʻrish uchun uni sichqoncha chap tugmasi yordamida bosamiz.

5.2-rasmda Fill (Заливка) uskuna tugmasi ostida joylashgan panel koʻrsatilgan.

Ochilgan paneldan zarur tugmani tanlash va bosish yoʻli bilan turli vazifalar bajariladi.

CorelDRAW oynasining pastki qismida holat qatori joylashgan (status bar). Unda ish jarayonida belgilangan obyekt haqidagi va dasturning ish rejimi haqidagi boshqa yordamchi ma'lumotlar beriladi. Holat qatorini ish stolining ixtiyoriy joyiga ko'chirish mumkin. Ammo tajribalarning ko'rsatishicha holat qatorini ish stolining pastki qismiga joylashtirgan ma'qul.

CorelDRAW ish maydonining asosiy qismida hujjatlar oynasi (drawing windows) joylashtirilgan. CorelDRAW yangi hujjat yaratish buyrug'i berilgandan so'ng illyustratsiya joylashtiriladigan sahifa paydo bo'ladi. Sahifaning chegaralari ramka ko'rinishida joylashtirilgan bo'lib ular tasvirning elementlari hisoblanmaydi. Bo'lajak illyustratsiyani tashkil qiluvchi obyektlari ana shu ramkalar ichida joylashgan bo'lishi lozim. Illyustratsiya oynasining qolgan maydoni ish stoli deb nomlanib. ulardan obyektlarni vaqtincha saqlash maqsadlarida foydalaniladi. CorelDRAW ish stoli o'lchami uning ekranda ko'rinib turgan qismidan ko'ra juda ham katta. Oynaning ko'rinmaydigan qismini ko'rish uchun o'ng va pastki tomonda ikkita prokrutkalar joylashgan. Gorizontal prokrutkadan chapda ko'p betli hujjatlarning alohida betlariga o'tish imkonini beruvchi (harakatlanish) tugma va yorliqlardan (betning nomi berilgan) iborat boshqaruv elementlari joylashgan. Ularni birgalikda navigator deb ataladi. Hujjat oynasining chap va yuqori chegaralarida koordinatali chizgʻichlar (rulers) joylashtirilgan. Ular yordamida obyektlarning koordinatalarini va joylashuvi yoʻnalishini aniqlab olinadi.

CoreIDRAW interfeysida birlashgan (dockers) oynasi ulkan ahamiyatga ega. Bu oyna yigʻilgan paytida nomlangan yorliqlardan iborat boʻlib, ranglar palitrasidan chapda joylashgan. Ular oʻzining funksiyasiga koʻra muloqot oynasini eslatadi. Ammo ularning muloqot oynasidan farqli tomoni ish muhitida doimo koʻrinib turishidadir.

#### 5.3. Hujjatlar bilan ishlash

Yangi hujjat yaratish

Har doim CorelDRAW dasturi yuklangandan soʻng yangi hujjat ochiladi. Agar ish jarayonida yana bitta yangi hujjat yaratish kerak boʻlsa u holda, File (Файл) menyusidan New (Новый документ) buyrugʻini bering yoki standart uskunalar panelining chap qismida joylashgan New (Новый документ) tugmasini sichqoncha chap tugmasi yordamida bosing.

Agar uskunalar panelidagi tugmalarni vazifalarini yaxshi bilmasangiz yoki unutib qo'ygan bo'lsangiz u holda. shu tugma ustida sichqon ko'rsatkichini biroz ushlab tursangiz, uning ustida nomi aks etgan eslatma paydo bo'ladi.

#### Hujjatni ochish va yopish

CorelDRAW dasturida avvaldan tayyorlab quyilgan hujjatlar Windowsning boshqa amaliy dasturlari singari quyidagi yoʻllar bilan ochiladi: CorelDRAWda yaratilgan faylni bosib ochish orqali yuklash; File (Файл) menyusidagi **Open** (Открыть) buyrugʻini berish orqali yoki standart uskunalar panelidagi **Open** (Открыть) tugmasini bosish orqali amalga oshiriladi. Oxirgi ikki holatda ekranda **Open Drawing** (Открыть документ) muloqot oynasi paydo boʻladi (5.3-rasm). Bu muloqot oynasida Windowsning barcha amaliy dasturlaridagi hujjatlarni ochish oynasining standart elementlari mavjud. Undan tashqari, fayllar roʻyxatining oʻng tomonida (**Preview** (Предварительный просмотр) belgisi faollashganda) tanlangan faylda saqlanayotgan tasvirni koʻrish mumkin. Bu esa biz ochmoqchi boʻlgan faylni aynan shu tasvir



5.3-rasm Open Drawing muloqot oynasi.

ekanligini bilib olish uchun imkon beradi. CorelDRAW hujjatlarini saqlashda berilgan kalit soʻzlar yoki eslatmalar Keywords (Ключевые слова) va Notes (Замечания) maydonida paydo boʻladi.

Hujjatlarni yopish uchun esa File > Close buyrug'ini berish yoki ekranning yuqori o'ng burchagida joylashgan Close tugmasini bosish kerak. Shundan so'ng agar hujjat yaratilgandan keyin unda biror o'zgarish bo'lgan bo'lsa u holda hujjatni saqlash yoki saqlamaslik haqida oyna chiqadi. Agar bu oynada Дa tugmasi bosilsa, Save muloqot oynasi (hujjatni saqlash oynasi) paydo bo'ladi. Aks holda, Her bosilsa, u holda hujjatdagi barcha o'zgarishlar saqlanmasdan o'chib ketadi. Bu ogohlantirish oynasida ikki tugma bilan birga uchinchi tugma Cancel ham mavjud. Ayrim hollarda hujjatni bekitishga buyruq berilgandan soʻng muloqot oynasi avtomatik holda chiqqandan keyin, foydalanuvchining fikri oʻzgarib yuqoridagi ikki holatdan birini emas, balki uchinchi holat. ya'ni hujjatga qaytib, ishni davom ettirishi mumkin. Buning uchun Cancel tugmasini bosish kerak.

#### Hujjatni saqlash

CorelDRAW hujjatini saqlash standart uskunalar panelidan Save (Сохранить) buyrugʻini berish orqali bajariladi. Agar avval bu hujjat saqlanmagan boʻlsa, ekranda 5.4-rasmda berilgan Save Drawing (Сохранить документ) muloqot oynasi paydo boʻladi.

Hujjatni saqlash uchun File name (Имя файла) maydoniga fayl nomini kiritish, fayl saqlanishi kerak boʻlgan papkani tanlash va Save (Сохранить) tugmasini bosish kerak. Shuningdek Save (Со-

| Line a:              | _ Mon Acky    | MGH T M         | · | •                       |                 |
|----------------------|---------------|-----------------|---|-------------------------|-----------------|
| Seal Street          | My Archive    | \$              |   |                         | _               |
| 1                    | Urnamed 5     | de i            |   |                         |                 |
| -                    | Mon prem      | 91              |   |                         |                 |
| суненты              | Mos Hy 36#    | ა               |   |                         |                 |
| 1.00                 |               | **              |   |                         |                 |
| A CONTRACTOR         |               |                 |   |                         |                 |
| CHANN CTOP           |               |                 |   |                         |                 |
| 7 100                | ł             |                 |   |                         |                 |
| 17783                |               |                 |   |                         |                 |
| Mon                  |               |                 |   |                         |                 |
| кунонты              |               |                 |   |                         |                 |
| 1                    |               |                 |   |                         | Yersian:        |
| 2                    |               |                 |   |                         | Version 12.0    |
| Mari                 |               |                 |   |                         | The order and - |
|                      | 11            |                 |   |                         |                 |
|                      | 1             |                 |   |                         | 104 (0000)      |
| етевое               | File game:    | Graphic1        |   |                         |                 |
| cyn <del>crino</del> | Save as type: | COR - CorelDRAW | • | Advanced                |                 |
|                      | Sort type:    | Default         | • |                         |                 |
| the R S              | Keywords:     |                 |   |                         |                 |
|                      | Alatart.      | <i></i>         |   | Web_safe_filena         | mes             |
|                      | NUC           |                 |   | Embed <u>Eants</u> usin | ng TrueDoc (TM) |
| 27 - 2 -             |               |                 |   |                         |                 |

5.4-rasm. Save Drawing muloqot oynasi.

хранить) tugmasini bosishdan oldin muloqot oynasidagi Keywords va Notes maydonchalariga kalit soʻzlar va eslatmalarni kiritib saqlash ham mumkin (yuqorida aytilganidek fayllarni ochish paytida bu ma'lumotlardan foydalanish mumkin).

Endi diqqatingizni ochiluvchi Version (версия) ro'yxatiga qarating. Bu ro'yxatdan siz faylni CorelDRAWning avvalgi versiyalarida saqlamoqchi bo'lsangiz. u holda bu ro'yxatdan o'zingizga kerakli alternativ versiyani tanlashingiz kerak bo'ladi. Agar fayl avval saqlangan bo'lsa, u holda diskda takroriy saqlashda Save Drawing (Coхранить документ) muloqot oynasi ochilmasdan amalga oshiriladi. Agar faylning nusxasini olishingiz kerak bo'lsa, u holda uni boshqa papkaga saqlang. Options tugmasi saqlash rejimining ikkinchi darajali funksiyalaridan iborat boshqaruv elementlarini ochish yoki yopish imkonini beradi.

#### 5.4. Sahifaning parametrlarini o'zgartirish

Yangi hujjat yaratilgandan soʻng gohida uning oʻlchamin oʻzgartirishga toʻgʻri keladi. Buning uchun atributlar panelining elementlariga murojat qilinadi. Rasmda birorta ham obyekt belgilanmagan boʻlsa, u holda atributlar panelida sahifaning oʻlchamlarini oʻzgartirishga imkon beruvchi elementlar paydo boʻladi (5.5rasm).



5.5-rasm. Belgilangan obyektlar boʻlmagan holda atributlar panelining koʻrinishi.

Hujjatning chop etiladigan sahifa oʻlchami atributlar panelining eng chap qismida joylashgan Paper Туре/Size (Тип/формат бумаги) bekiladigan roʻyxatdan tanlanadi. Chop etiladigan sahifaning o'lchami illyustratsiya chop etiladigan qog'ozning formatiga mos kelishi shart emas. Faqatgina illustratsiya qogʻozning oʻlchamidan ortib ketmasa boʻldi. Agar chop etiladigan sahifa oʻlchami qog'ozning o'lchamidan kichik bo'lsa, u holda qog'ozning chetida toza bo'sh joy qoladi. Shuning uchun chop etiladigan sahifaning o'lchamini bo'lajak illyustratsiya o'lchamidan (standart qog'ozning o'lchamlaridan emas) kelib chiqib oldindan belgilab olinadi. Agarda illyustratsiyaning o'lchami kichik bo'lsa, u holda bitta qog'ozga bir nechta nusxani joylashtirib chop etish maqsadga muvofiq. Bunga misol gilib, kichik taklifnomalar, tashrif qogʻozlarini aytish mumkin. Nostandart o'lchamda chop etiladigan sahifani yaratish uchun uning oʻlchamlarini qogʻoz formatlari roʻyxatidan oʻngda joylashgan Paper Width and Height (Ширина и высота листа) maydoniga kiritiladi. Undan yana oʻngda esa chop etiladigan sahifaning orientatsiyasini (kitob voki albom koʻrinishi) belgilashda ishlatiladigan Portrait (Книжная) va Landscape (Альбомная) tugmasi joylashgan. Bu tugmalarda standart A4 qogʻozning tasviri nomiga mos ravishda va gorizontal koʻrinishda joylashtirilgan. Shuningdek vertikal Drawing Units (Единицы измерения) ochiladigan ro'v xatdan CorelDRAWda koordinatani va oʻlchamlarni aniqlash uchun oʻlchov birligini o'zgartirish mumkin.

#### 5.5. CorelDRAWda oddiy shakllarni chizish imkoniyatlari

To'g'riburchaklar chizish

Yuqorida aytilganidek CorelDRAWda tasvirlar bilan ishlashning asosini obyektlar tashkil qiladi. Buni quyidagilarda ham koʻrish mumkin: bu dasturda foydalanuvchi tomonidan bajarishi lozim boʻlgan barcha grafikli obyektlarni ikkita kategoriyaga ajratish mumkin – chiziqlar va belgilar (matnlardan tashqari).

Berilgan obyektlardan eng chapda – «классик» toʻgʻri burchak. Toʻgʻriburchaklar yaratilgandan keyin aynan shunday namoyon boʻladi. Ikkinchi obyekt esa yaratilganidan keyin 45° ga burilgan koʻrinishi.



5.6-rasm. To'g'riburchaklilar sinfi elementlari.

Uchinchi obyektda esa yaratilgandan keyin, toʻrttadan uchta burchagi dumaloqlangan.

Agarda sizda biror chizilgan obyektning qaysi tipga tegishliligiga shubha o'yg'onsa, u holda o'sha obyektni sichqoncha yordamida belgilang va holat qatoriga qarang. Holat qatorida **Rectangle on** Layer 1 (Прямоугольник на слое 1) xabari paydo bo'lsa, u holda uning to'g'riburchaklar sinfiga tegishli ekanligiga hech qanday shubha qolmaydi. CorelDRAWda barcha primitivlar tegishli uskumalar yordamida quriladi. Yuqorida biz uskunalar paneli bilan tanishib chiqdik. Shuningdek uskunalar orasida **Rectangle** (Прямоугольник) tugmasini ham ko'rib o'tdik. Endi shu uskuna yordamida birinchi obyektimizni quramiz.

#### To'g'riburchak chizish

Ushbu mashqni bajarish bilan biz toʻgʻriburchak qurishning asosiy imkoniyatlari va shu bilan birga CorelDRAW 12 ish muhitining qoʻshimcha elementlari bilan tanishamiz.

1. Yangi hujjat yarating. Bu mashqni bajarish uchun ixtiyoriy oʻlchamdagi sahifa qogʻozini olish mumkin.

2. Uskunalar panelidan **Rectangle** (Прямоугольник) uskuna tugmasini bosing. Shundan keyin sichqon koʻrsatkichi ekranda krest shakliga oʻtib, uning oldida toʻgʻriburchak ham paydo boʻladi (5.7-rasm). Bu esa ayni vaqtda toʻgʻriburchak chizish uskunasi faolligini bildiradi.

Rectangle (Прямоугольник) uskunasini boshqa yoʻl bilan ham faollashtirish mumkin, masalan, sahifaning boʻsh joyida sichqonchaning oʻng tugmasini bosish va kontekstli menyudan F6 buyrugʻini oling.





5.7-rasm. Belgilangan to'g'riburchak va holat qatoridagi xabar.

Toʻgʻriburchak chizishda diqqatingizni holat qatoriga qaratsangiz, u yerda chizilayotgan toʻgʻriburchakning boʻyi va eni oʻlchamlari (pikselda) koʻrsatiladi. Ekranda esa chizilayotgan toʻgʻriburchakning doimiy oʻzgarib borayotgan koʻrinishi tasvirlanadi. Holat qatorida esa yuqorida aytilganidek uning oʻlchamlari toʻxtovsiz oʻzgarib borayotganini koʻrishingiz mumkin. Chizilayotgan toʻgʻri burchak foydalanuvchi xohlagandek yuzaga ega boʻlganda sichqoncha tugmasi qoʻyib yuboriladi. Bunda esa toʻgʻriburchak shu oxirgi oʻlchamdagi holatda ekranda paydo boʻladi. Sichqoncha tugmasini qoʻyib yuborgunga qadar toʻgʻriburchak boʻyi va enini oʻzingiz xohlagandek oʻlchamga yaqinroq qilib chizib olishingiz mumkin.

Ellips uskunasi (Ellipse)

Ellips uskunasi ellipslar va aylanalar chizish uchun moʻljallangan.

Ellips o'ziga tashqi chizilgan to'rtburchak burchaklaridan boshlab chiziladi. Ellipsni chizish uchun markazda <Shift> tugmasi, aylana

uchun <Ctrl> bosilishi lozim. Obyekt xossalari paneli yordamida ellips parametrlarini oʻzgartirish mumkin. Ellips tugmachasining yuqori qismidagi belgi orqali ellipsning tipini tanlash mumkin. Ellips. Sektor, Yoy tugmalari xossalari uskunalar qatorida qaytariladi.

Uchta uskuna, koʻpburchak (многоугольник), Spiral (Спираль), Koordinata sahifasi (Разлинованная бумага), obyekt guruhiga yigʻilgan boʻlib uskunalar panelidan alohida panel koʻrinishida ajratish mumkin.

## Spiral uskunasi

Spirallar yaratish uchun moʻljallangan yoki uzluksiz egri chiziqlar shaklidagi geometrik shakllarni chizish mumkin. Spiral chizish jarayoni toʻrtburchak chizish jarayoni bilan bir xil. Faqatgina foydalanuvchi semetrik va logorifmik tugmalar orqali spiral turini tanlash mumkin. Muntazam spiral yaratish uchun Ctrl tugmasini bosib turish kerak. Spiral parametrlarini atributlar panelidan oʻzgartirish mumkin.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Dasturda kvadrat chizish uchun qaysi standart tugma bosiladi?
- 2. Toʻgʻri toʻrtburchak uskunasi yordamida nimalar chizish mumkin?
- 3. Dasturda geometrik figuralar qanday yaratiladi?
- 4. Kontur va tayanch nuqtalar haqida ma'lumot bering?

# 5.6. COREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar

Egri chiziqlar guruhi uskunalari (Curve)



Egri chiziqlar guruhi uskunalari panelida quyidagi uskunalar bor: Chizish (Freehand), Bez'e (Vezier), Pero (Natural Pen), Chiziq

o'lchami (Dimension), Bog'lovchi chiziq (Connector Line) va Bog'lovchi (Connector).

#### Koʻpburchak uskunasi (Многоугольник)

Koʻpburchakni kerakli tomonlarga ega boʻlgan geometrik obyekt sifatida tushunish mumkin. Koʻpburchakning bir varianti sifatida yulduzchani olish mumkin. Bunda ichki chizilgan koʻpburchakni maydonini kesib oʻtadi. Koʻpburchakni yoki yulduzchani chizish toʻrtburchak chizishdan farqi yoʻq. Ctrl tugmasini bosib turgan holda muntazam koʻpburchak chiziladi. Koʻpburchak parametrlarini atributlar paneli oʻzgartirish mumkin.

Ko<sup>•</sup>pburchak belgisini tanlab atributlar panelida uning qirralar sonini kiritish mumkin. Qirralar o<sup>•</sup>tkirligi maydonida shartli birliklarda qirraning o<sup>•</sup>tkirlik darajasini kiritish mumkin.

# Koordinata qogʻozli uskunasi (Разлинованная бумага)

Kordinata qogʻozli uskuna berilgan parametrli panjara yaratish imkonini beradi. Bunday panjarani grafiklar yoki diagrammalar uchun koordinatali asos qilib olish mumkin. Bu instrument parametrlarini, parametrlar muloqot oynasida koordinatali qogʻoz boʻlimida oʻzgartirish mumkin. Katakchalar soni maydonida eniga (Number of cells wide) boʻyiga (Number of cells high) koʻra katakchalar miqdorini oʻzgartirish mumkin. Kvadrat katakchali panjaralarni tayyorlash uchun <Ctrl> tugmasini bosib turish kerak.

### Chizish uskunalari (Freehand)

Chizish uskunalari istalgan chiziqlarni chizish uchun moʻljallangan. Bu uskuna ishi natijasida vektorli kontur hosil boʻlib, bu kontur tayanch nuqtalari dastur yordamida avtomatik qoʻyiladi. Bu konturlar ustida erkin tahrirlash imkoni mavjud. Bu uskunalarda chizayotgan paytda chiziqlar qalinligi va rangini oʻzgartirish mumkin.

Chizib bo'lingan chiziqni istalgan paytda davom ettirish mumkin. Buning uchun kursorni uning oxirgi nuqtasiga olib kelib (kursorning egri chiziqlari ko'rsatkichga aylanadi), sichqoncha chap tugmasini bosgan holda chiziqni davom ettirish hamda chizish uskunalari yordamida to'g'ri chiziq chizish mumkin.

Безье uskunasi yordamida maksimal aniqlik va maksimal ratsionallik bilan ixtiyoriy konturni yaratish mumkin. Bu uskuna foydalanuvchini grafik dizaynda barcha narsani hal qiluvchi Forma yaratuvchisiga aylanishiga imkon beradi.

Toʻgʻri chiziqli segmentlar tuzish

Toʻgʻri chiziq yaratish uchun Безье uskunasi qulay keladi. Buning uchun Безье uskunasini tanlash kerak. Kursorni boshlangʻich nuqtaga olib kelish va sichqonchaning chap tugmasini bosish kerak. Tugma bosilgan joyda segmentning boshlangʻich tayanch nuqtasini ifodalovchi qora nuqta paydo boʻladi. U keyingi nuqta yaratilgunga qadar faol boʻlib turadi. Soʻng kursorni keyingi nuqta joylashadigan yangi joyga olib oʻtish kerak. Ikki nuqta toʻgʻri chiziq bilan tutashadi.

Tayanch nuqtalarning turlari

Bir necha segmentlarning tutashishida tayanch nuqtalari Corel Draw dasturida uch tipli boʻlishi mumkin:

1. Ikki egri chiziqni «bukilishda» tutashtiruvchi tayanch nuqtasi -- burchak tayanch nuqtasi deyiladi. Bunday tayanch nuqtasida boshqaruvchi chiziqlar ham yoʻnalishi ham uzuriligi boʻyicha mustaqildir.

2. Ikki egri chiziqni sinishsiz tutashtiruvchi tayanch nuqtasi – silliq tayanch nuqtasi deyiladi. Bunday tayanch nuqtalarda boshqaruvchi chiziqlar bir-biridan faqat o'lchami bilangina mustaqil, yo'nalishi bo'yicha esa umumiy tutashuvchi to'g'ri chiziqni tashkil qiladi. Boshqaruvchi chiziqlardan birining o'rin almashishi ikkinchisining ham o'rin almashishiga olib keladi.

3. Sinishsiz va bir xil qiyalik bilan tutashgan tayanch nuqtasi simmetrik tayanch nuqtasi deyiladi. Bunday tayanch nuqtalarda boshqaruvchi chiziqlar bir-biriga yoʻnalishi bilan bogʻliq boʻladi.

#### Savol va topshiriqlar:

1. Egri chiziqlar guruhi uskunalari panelida qanday uskunalar bor?

- 2. Dasturda koʻpburchaklar qanday yaratiladi?
- 3. Koordinata qogʻozli uskunasi (Graph Paper)ning imkoniyatlari?

# 5.7. COREL DRAW dasturida ranglar bilan ishlash

Imitatsiya uskunasi nuqtali grafika dasturlarida koʻproq ishlatiladi. Shunga qaramay vektorli dastur ham bu uskunani taqdim etadi. Bu 190 uskuna orqali Peroda chizish oʻrnini bosa oladi, shu bilan birga bezakli shtamp oʻrnini ham bosadi. Bu uskunaning ajoyibligi shundaki u asosiy konturni chizib. bu kontur boʻylab turli obyektlar joylashib manzarali va grafik effektlarni beradi.

Namuna rejimida shunday obyektlarni yaratish mumkinki, bunda bu obyektlar tayyor namunalarga qarab oʻz shaklini oʻzgartiradi. Bu rejimda shaklli chiziqlarni ishlatish mumkin.

Muyqalam rejimi (Brush) – bu rejimda murakkab tuzilishga ega boʻlgan bezakli shakllarni yaratish mumkin.

Purkagich rejimi (Object Sprayer) kontur trayektoriyalari boʻylab turli grafik obyektlarni joylashtiradi. Bu rejim murakkab ramkalar. bezakli qatorlarni yaratish uchun moʻljallangan.

Kalligrafiya rejimi (Calligraphic) – bu rejimda qalin pero yoki enli muyqalam egri chiziqlarini chizish mumkin.

**Rgessure rejimi** – bu rejimda shunday chiziqlarni chizish mumkinki bu chiziqlarni klaviatura orqali boshqarish mumkin.

Xossalar uskunalar qatorida bu rejim tanlansa quyidagi parametrlarga ega boʻlamiz: tekislash maydoni (Freehand Smoothing) asosiy chiziqni 0 dan 100 diapazonigacha tekislash imkoniyati (rasmda 1 raqami bilan koʻrsatilgan).

O'lcham maydoni (Size) (2 raqam) bezakli shtrixlarning o'lchamini foizlar hisobida o'zgartish imkonini beradi 1 dan 99% gacha.

Obyektlar roʻyxati maydoni (3 raqam) – bu roʻyxatda turli formatdagi purkaladigan obyektlarning namunalari keltirilgan.

Save tugmachasi (4 raqam) muyqalam rejimida ish yuritish bilan bir xil.

O'chirish tugmachasi (Delete) ro'yxatdagi xohlagan variantlardan birini o'chiradi.



5.8-rasni. Property Bar paneli.

Purkash tartibi (Srau Order) obyektning kontur boʻylab joylashish roʻyxatini taqdim etadi: tasodifan (Ramdom), ketma-ketli (Sequentially), yoʻnalish boʻylab (By Direction).

Obyektlar ro'yxatiga qo'shish tugmasi (Add to SprayList) obyektlar ro'yxatiga yangi elementlarni qo'shish imkoniyatini beradi. Ulardan keyinchalik «Ijrochi» qatorini (play list) tashkil qilish mumkin.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Imitatsiya uskunasi (Artistic Media) deganda nimani tushunasiz?
- 2. Kalligrafiya rejimi (Calligraphis)da qanday chiziqlarni chizish mumkin.

• •

3. Obyektlarni purkash nima?

#### VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA

Flash MX – Web sahifalaridagi animatsiyalar, bezaklar va boshqa manbalarni oʻz ichida saqlagan yuqori darajali dizaynlar yaratish uchun moʻljallangan dasturiy vosita hisoblanadi. Flash MX dasturi yuqori darajadagi imkoniyatlari mavjud boʻlgan texnologik vositalar sirasiga kirib uni bir soʻz bilan Flash texnologiyasi deb atashimiz mumkin. Flash texnologiya yordamida animatsiyalar, Web-saytlar va ular uchun bannerlar, har-xil multimediali prezentatsiyalar yaratish mumkin. Flash texnologiyasi yordamida yaratilgan turli loyiha va mahsulotlar – har doim harakatni yorqin aks ettirib, undagi tovush va video koʻrinishlar Internet loyihalarida harakatliligi bilan ajralib turadi. Shuning uchun bu texnologiya yordamida saytlar yaratish imkoniyati juda yuqori [5], [6], [7]. Lekin Flash texnologiyasining Internet tizimida ishlashda ayrim kamchiliklari mavjud. Jumladan:

1. Flash elementlarini saytda tasvirlab berish uchun, brauzerda Flash-player oʻrnatish zarur. Internet Explorerda esa dastlabki oʻrnatishdan keyin Flash-player oʻrnatiladi. Agarda siz boshqa brauzerlarni qoʻllaydigan boʻlsangiz, u holda Flash-playerni oʻrnatishga toʻgʻri keladi.

2. Flash-saytlari HTML saytlariga qaraganda katta hajmni egallaydi, shuning uchun ularning yuklanishi birmuncha sekin.

3. Flash-texnologiyani koʻpincha reklama maqsadida qoʻllaniladi. Shuning uchun informatsion portallarda qoʻllashga tavsiya qilinmaydi. Chunki bunday portallar hajmi juda kattalashib ketadi.

4. Flash-saytni yaratish biroz mehnat talab qiladi. Shuning uchun ham bunday saytlarning narhi, HTML saytlar narhiga qaraganda ancha yuqori baholanadi. Ayrim hollarda juda chiroyli saytlar oʻzining tashrif buyuruvchilarini vaqtning hisobiga yoʻqotadi. Ya'ni sayt kompyuter ekranida toʻliq tasvirlanib boʻlgunga qadar ketgan vaqtning evaziga foydalanuvchilarni yoʻqotadi. Ammo bunday saytlar har qanday foydalanuvchini oʻzining yuqori darajali grafikasi, koʻpqirrali imkoniyatlari, rang-barangligi bilan foydalanuvchilarning asosiy qismini yoʻqotgani yoʻq. Natijada Flash dasturi Web – ishlab chiquvchilar orasida oʻzining keng qamrovli oʻrniga ega boʻlib bormoqda.

Flash usulida tayyorlangan prezentatsion saytlar yuqori darajadagi grafik almashinuvlar, boy interfaol gʻoyalari va rasmlarning yuklanish tezligi yaxshiligi bilan tashrif buyuruvchilarda katta taassurot qoldiradi. Bundan tashqari harakatlanuvchi panellar, dinamik harakatlar. sinxron tovushli kliplar ham har qanday foydalanuvchini diqqatini oʻziga tortadi. Siz xattoki informatsion sayt yaratayotgan boʻlsangiz ham, flash-texnologiyani qisman qoʻllash yoʻli bilan ham, tashrif buyuruvchilaringiz uchun yaxshi taassurot qoldiradigan Internet resurs yaratishingiz mumkin.

Umumiy ma'lumot va yordamchi jihozlar

Flash dasturi bilan tanishishni boshlaymiz. Bu yerda roliklar ustida ish olib boradigan oynani koʻrish mumkin, shuningdek uskunalar paneli va bir necha yordamchi panellar mavjud. Bu yordamchi panellar obyektlarning turli xossalarini tanlashga yordam beradi (masalan, rang, qalinligi va kontur koʻrinishi va boshqa xususiyatlar). Flash dasturi boshqa dasturlar kabi oʻzining yorligʻiga ega.

#### Savol va topshiriqlar:

- I. Flash qanday tip dasturlarga kiradi?
- 2. Flash dasturidan nima maqsadlarda foydalanish mumkin?
- 3. Flash texnologiyasini Internet tizimida ishlashining qanday kamchiliklari mavjud?
- 4. Flash saytlari oddiy saytlardan nimasi bilan farqlanadi?

#### 6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari

Flash dasturi oynasi bir nechta qismdan iborat. Ular bilan tanishib chiqamiz. Dastur oynasining asosiy qismlaridan biri uning



6.1-rasm. Flash dasturi oynasi koʻrinishi.

ish maydonidir. Ish maydonida biz obyektlarni chizish, tahrirlash, harakatlantirish imkoniyatini amalga oshiramiz. Undan yuqorida esa – vaqt diagrammasi yoki vaqt shkalasi (timeline) joylashgan (6.1rasm).

#### Uskunalar paneli

Uskunalar paneli rasmda koʻrsatilgandek toʻrt qismdan iborat. Yuqoridagi qismida Tools (uskunalar) obyektlarni yasash (chizish) va ularni transformatsiyalaydigan uskunalar joylashgan. Keyinroq ular bilan batafsil tanishib chiqamiz. Keyin tasvirni Viev (Вид) boshqaruvchi uskunalar keladi: bu qoʻl (Hand tool) rasmi va lupa (Zoom tool).



6.2-rasm. Tools uskunalar paneli.

Bu uskunalar boshqa dasturlarda ham tez-tez uchrab turadi. Qoʻl uskunasi yordamida ishchi sohani koʻchirish mumkin. Lupa uskunasi yordamida kattalashtirsa yoki kichiklashtirsa boʻladi (kichraytirish uchun ishchi sohada ALT tugmasini bosish kerak). Bu uskunalar faqat rolik tasvirini boshqaradi uning mazmuniga ta'sir oʻtkazmaydi.

Endi dastur oynasining navbatdagi qismlari bilan tanishib chiqamiz. Ular quyidagilar:

Yorliq qatori: dastur nomi va faol fayl nomini tasvirlab turadi.

#### Dasturning gorizontal menyu qatori

Flash MX dasturining gorizontal menyu qatori quyidagilardan iborat: File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help. Endi menyulardagi asosiy buyruqlar ketma-ketligi, ularning vazifalari va ularning mos funksional tugmalar bilan tanishib chiqamiz.

6. I-jadval

| Buyruqlar        |                   | tugmalar (Windows)                                  |  |
|------------------|-------------------|---|--|
| New              | Yangi film        | <ctrl>+<n></n></ctrl>                               |  |
| Open             | Ochish            | <ctrl>+&lt;0&gt;</ctrl>                             |  |
| Close            | Yopish            | <ctri>+<w></w></ctri>                               |  |
| Save             | Saqlash           | <ctrl>+<s></s></ctrl>                               |  |
| Import           | Import qilish     | <ctrl>+<r></r></ctrl>                               |  |
| Export Movie     | Eksport qilish    | <ctrl>+<alt>+<shift>+&lt;8&gt;</shift></alt></ctrl> |  |
| Publish Settings | Nashr oʻlchamlari | <ctrl>+<shift>+<f12></f12></shift></ctrl>           |  |
| Publish Preview  | Nashrni koʻrish   | <b>∢F</b> 12>                                       |  |
| Print            | Chop etish        | <ctrl>+<p></p></ctrl>                               |  |
| Exit             | Dasturdan chiqish | <ctrl>+<q></q></ctrl>                               |  |

File menyusi hyyruqlari

6.2-jadval

# ġ

|              | Buyruqlar                  | tugmalar (Windows)                         |
|--------------|----------------------------|--|
| Undo         | Bekor qilish               | <cirb+<z></cirb+<z>                        |
| Redo         | Takrorlash                 | <cub+<y></cub+<y>                          |
| Cut          | Qirqib olish               | <cub+<x></cub+<x>                          |
| Copy         | Nusxa olish                | <cub+<c></cub+<c>                          |
| Paste        | Qo'yish                    | <cub+<v></cub+<v>                          |
| Clear        | Tozalash                   | <backspace>, <delete></delete></backspace> |
| Duplicate    | Aynan nusxa olish          | ~Cub+ <d></d>                              |
| Select All   | Hammasini belgilash        | <cub+<a></cub+<a>                          |
| Deselect All | belgilanishni bekor qilish | <ctrl>+<shift>+<a></a></shift></ctrl>      |
| Cut Frames   | Kadrtarni qinqib olish     | <cub+<alb+<x></cub+<alb+<x>                |
| Copy Frames  | Kadrlardan nusxa olish     | <cu>&gt;+<ali>+<ci></ci></ali></cu>        |
| Paste Frames | Kadrlarni qoʻyish          | <cub+<alp+<p></cub+<alp+<p>                |
| Edit Symbols | Simvollarni tahrirlash     | ~~Ctrl>+ <e></e>                           |

View menyusi buyruqlari

6 3-jadval

| 1. 1. 1. 1.   | Buyruqlar                      | tugmalar (Windows)             |
|---------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Goto          | kadrga oʻtish                  |                                |
| Zoom In       | masshtabni kattalashtirish     | <cud>+&lt;=&gt;</cud>          |
| Zoom Out      | masshtabni<br>kichiklashtirish | <cli>+&lt;-&gt;</cli>          |
| Magnification | kattalashtirish                | a second an added for a second |

3

#### davomi

| 100%        | 100%                 | <ctrl>+<l></l></ctrl>                               |
|-------------|----------------------|---|
| Show Frame  | kadrni koʻrsatish    | <ctri>+&lt;2&gt;</ctri>                             |
| Show All    | hammasini koʻrsatish | <ctrl>+&lt;3&gt;</ctrl>                             |
| Outlines    | Konturlar            | <ctrl>+<alt>+<shift>+&lt;0&gt;</shift></alt></ctrl> |
| Fast        | tez                  | <ctrl>+<alt>+<shift>+<f></f></shift></alt></ctrl>   |
| Timeline    | vaqt diagrammasi     | <ctrl>+<alt>+<t></t></alt></ctrl>                   |
| Work area   | ish maydoni          | <ctrl>+<shift>+<w></w></shift></ctrl>               |
| Rulers      | chizg'ich            | <ctrl>+<alt>+<shift>+<r></r></shift></alt></ctrl>   |
| Hide Edges  | qirrani bekitish     | <ctrl>+<h></h></ctrl>                               |
| Hide Panels | panelni bekitish     | <tab></tab>   |

6.4-jadval

# Insert menyusi buyruqlari

Astandinitie and and

| Buyruqlar           |                                | tugmalar (Windows         |  |
|---------------------|--------------------------------|---------------------------|--|
| Convert to Symbol   | simvolni holatini oʻzgartirish | <f8></f8>                 |  |
| New Symbol          | yangi simvol                   | <ctrl>+<f8></f8></ctrl>   |  |
| Frame               | kadr                           | <f5></f5>                 |  |
| Remove Frames       | kadrlarni oʻchirish            | <shift>+<f5></f5></shift> |  |
| Keyframe            | bogʻlangan kadr                | <f6>\</f6>                |  |
| Blank Keyframe      | boʻsh bogʻlangan kadr          | <f7></f7>                 |  |
| Clear Keyframe      | bogʻlangan kadrni oʻchirish    | <shift>+<f6></f6></shift> |  |
| Create Motion Tween | harakat hosil qilish           | all a substitutes         |  |

| interry and buy aqual | Modify | menyusi | buyruqlari |
|-----------------------|--------|---------|------------|
|-----------------------|--------|---------|------------|

| (remuall) Buyruqlar |   | tugmalar (Windows)                                |  |
|---------------------|---|---|--|
| Layer               | qatlam parametrlari                       | <sup>™</sup> <ctrl>+<f></f></ctrl>                |  |
| Scane               | sahna parametrlari                        | <ctrl>+<m></m></ctrl>                             |  |
| Document            | hujjat parametrlari                       | <ctrl>+<alt>+<shift>+<c></c></shift></alt></ctrl> |  |
| Transform           | koʻrinishni oʻzgartirish                  | - 1   |  |
| Scale               | oʻlchamni oʻzgartirish<br>uchun belgilash | <ctrl>+<alt>+<s></s></alt></ctrl>                 |  |
| Rotate              | Burish                                    | the same of the                                   |  |
| Frames              | kadrlar ustida amallar                    | egita, prime e relian                             |  |
| Lock                | bekitish (qulflash)                       | <ctrl>+<alt>+<l></l></alt></ctrl>                 |  |
| Unlock All          | bekitish (qulflash)ni bekor<br>qilish     | <ctrl>+<alt>+<shift>+<l></l></shift></alt></ctrl> |  |
| Group               | Guruhlash                                 | <ctrl>+<g></g></ctrl>                             |  |
| Ungroup             | guruhni boʻlaklash                        | <ctrl>+<shift>+<g></g></shift></ctrl>             |  |

6.6-jadval

# Text menyusi buyruqlari

| Buyruqlar  |                                | tugmalar (Windows)                      |
|------------|--------------------------------|---|
| Font       | shriftni oʻzgartirish          | wheneves = 1                            |
| Size       | shrift oʻlchamini oʻzgartirish | <ctrl>+<shift>+<b></b></shift></ctrl>   |
| Style      | shrift stilini oʻzgartirish    | <ctrl>+<shift>+&lt;[&gt;</shift></ctrl> |
| Align      | matnni tekislash               | uromin                                  |
| Scrollable | markerni oʻrnatish             | <ctrl>+<shift>+<c></c></shift></ctrl>   |

#### Control menyasi buyruqlari

| Buyruqlar  |                         | tugmalar (Windows)                        |
|------------|-------------------------|---|
| Play       | ijro etish              | <enter></enter>                           |
| Test Movie | filmni koʻrish          | <ctrl><enter></enter></ctrl>              |
| Test Scene | sahnani namoyish qilish | <ctrl>+<alt>-<enter></enter></alt></ctrl> |

6.8-jadval

### Window menyusi buyruqlari

| Buyruqlar      |                      | tugmalar (Windows)                 |  |
|----------------|----------------------|------------------------------------|--|
| New Window     | yangi oyna           | <ctrl>+<alt>+<n></n></alt></ctrl>  |  |
| Toolbars       | Panellar             | -                                  |  |
| Tools          | ma'lumot             | <ctrl>+<alt>-<!-- --></alt></ctrl> |  |
| Timeline       | tekislash            | <ctrl>+<k></k></ctrl>              |  |
| Properties     | belgi                | <ctrl>+-<t></t></ctrl>             |  |
| Actions        | Protseduralar        | <ctrl>+<alt>+<a></a></alt></ctrl>  |  |
| Movie Explorer | filmlarni boshqaruvi | <ctrl>+<alt>-<m></m></alt></ctrl>  |  |
| Library        | Kutubxona            | <ctrl>+<l></l></ctrl>              |  |

6.9-jadval

#### Help menyusi buyruqlari

| Buyruqlar   |                        | tugmalar (Windows) |
|-------------|------------------------|--------------------|
| What's new  | Yangi imkoniyatlar     | _                  |
| Lessons     | Flash boʻyicha darslar | -                  |
| Using Flash | Yordam ma'lumotlari    | <b>F</b> 1         |
| Samples     | Flash faylga misollar  | -                  |

Buyruqlardan foydalanishni tegishli boʻlimlarda batafsil koʻrib chiqamiz.

#### Vaqt diagrammasi

lsh maydoni ustida vaqt diagrammasi (Timeline) paneli joylashgan. Vaqt diagrammasi, filmning aniq sahnalashtirilishiga xizmat qiladi. U yaratilgan qatlamlarni alohida-alohida sahnaga yozib qo'yishni ta'minlaydi. Sahnada namoyish qilinadigan obyektlarning o'zgarishi ketma-ketligini ifodalaydi. Vaqt diagrammasi shuningdek animatsiya yaratishda, film interfaol elementlari xatti-harakatini belgilashda asosiy uskuna hisoblanadi. Vaqt diagrammasi murakkab tuzilishga ega bo'lib, ko'p sonli boshqaruv elementlaridan iborat. Vaqt diagrammasi panelida quyidagi umumiy elementlar berilgan (6.3-rasmda):

• filmning mavjud sahnasi uchun qatlamlar roʻyxati (ustma-ust ustun koʻrinishida) koʻrsatilgan. Qatlamlarning nomi va atributlari koʻrsatilgan;

• vaqt diagrammasi har bir qatlam uchun kadrlar shkalasidan iborat;

• vaqt diagrammasidagi kadrlarni formatini oʻzgartirishning yigʻma menyusi;

• filmning ayrım parametrlarini ifodalaydigan vaqt diagrammasidagi holat qatori mavjud.

Vaqt diagrammasining kadrlar shkalasi bilan tanishib chiqamiz. Shkala sahnaning barcha qatlamlari uchun umumiy boʻlib, ammo har bir qatlam oʻzining kadrlar qatoriga ega. Unda kadrlar oʻsish tartibida



6.3-rasm. Vaqt diagrammasi.

nomerlangani tasvirlangan. Nomerlanish har 5 qadamda berilgan boʻlib. kadrlarning har qanday formatida oʻzgartirib boʻlmaydi.

Vaqt diagrammasi koʻrsatkichi (Play head) animatsiyaning faol kadrini koʻrsatadi. Qaysi kadr sichqon yordamida tanlansa. oʻsha kadr ustida koʻrsatkich paydo boʻladi. Koʻrsatkich faol kadrning nomerini koʻrsatib turadi. Bu esa animatsiyaning tasvirlanayotgan jarayonga sinxronligini ta'minlaydi.

Kadrlarni formatlash menyusidagi buyruqlar kadrning katakchasini gorizontal boʻyicha oʻlchamini belgilaydi: Tiny (mayda); Small (kichik); Normal (odatdagi); Medium (oʻrta); Large (katta).

#### Boshqaruv elementlari paneli (Properties)

Yuqorida boshqaruv elementlari panelida berilgan ma'lumotlarga qo'shimcha ravishda quyidagilarni aytish mumkin:

• matnli maydonda URL ish maydoni matnli qismini belgilaymiz va shu maydonda toʻliq Web-manzilni koʻrsatamiz (URL – Universal Resources Locator). Bogʻlangan resurs uchun siz haqiqiy giperhavolaga ega boʻlasiz;

Boshqa vizual tahrirlagichlardan farqli tomoni, gipermatn namoyish vaqtida ostiga chizilgan shrift bilan emas balki, shtrixli chiziq bilan beriladi. Flash texnologiyada giperhavola hosil qilishning ikkita kamchiligi bor: birinchidan, URLni noavtomatik (qoʻlda) yoʻl bilan kiritiladi va ikkinchidan, Flash URLning xatto lokal fayllar uchun aniqligini tekshirmaydi;

• Target (Целевой) roʻyxati; u resursni qanday brauzer oynasida namoyish qilinishini (yuklanishini) koʻrsatishda qoʻllaniladi (koʻrsatilgan URL boʻyicha chaqirilgan resursni). URL maydoniga hech boʻlmaganda bitta simvol kiritilgandan keyin roʻyxat faollashadi, ya'ni oʻnga murojaat qilish mumkin. Roʻyxat quyidagi variantlardan iborat (ular HTML tilining TARGET atributi qiymatlari bilan oʻxshash):

 blank – chaqirilayotgan hujjat har doim yangi oynada yuklanadi (asl oynaning oʻzida emas);

 self – chaqirilayotgan hujjat xuddi shu oynaning oʻzida yuklanadi (qaysiki havola oʻrnatilgan oynaning oʻzida);  parent – chaqirilayotgan hujjat bosh oynada yuklanadi; agar bu oyna bosh oynaga ega bo'lmasa, u holda yuklanish xuddi \_self ko'rsatkichidagidek bo'ladi;

• - top - chaqirilayotgan hujjat eng yuqori qismdagi oynada yuklanadi (agar ushbu oynaning oʻzi eng yuqori qisinda boʻlsa. u holda \_ self koʻrsatkichdagidek yuklanadi);

• Selectable (Выделяемый) tugmasi; bu tugma xuddi bayroqchadek qoʻllaniladi: tugmani bosish bilan matnga tegishli xususiyatlar panelini oʻrnatish yoki aksincha oʻrnatilgan boʻlsa uni bekor qiladi;

• Change Direction of Text (matn yoʻnalishini oʻzgartirish) foydalanuvchi menyuni ochib matnning yoʻnalishini tanlab olishi mumkin: gorizontal yoki vertikal. Menyu oʻz ichiga quyidagi uchta buyruqni oladi:

- Horizontal (Горизонталь);
- Vertical, Left to Right (Вертикаль. chapdan o'ngga);

• Vertical, Right to Left (Вертикаль, o'ngdan chapga);

Matuning vertikal yoʻnalishini oʻrnatishda formatlashning tugmalar tarkibi oʻzgaradi va undan tashqari Rotation faollashadi:

• Rotation (burish) tugmasi bayroqcha vazifasini bajaradi va matndagi simvol joylashuv holatini oʻzgartirishni ta'minlaydi:

• Use Device Font belgisi – agar belgi oʻrnatilgan boʻlsa, Flash – pleyerda filmni namoyish qilish mobaynida oʻquvchining brauzeri uchun oʻrnatilgan shriftlar qoʻllaniladi. Bu film fayli oʻlchamini kichraytiradi va kichik shriftning qulay oʻqilishini ta'minlaydi.

Xususiyatlar paneli oʻng chegarasi yaqinida Format (Формат) tugmasi joylashgan. Uni bosish bilan, qoʻshimcha muloqot oynasi ochiladi va undan foydalanib matn maydonini formatlash parametrlarini oʻrnatish mumkin.

Format Option oynasi to rtta matnli maydondan tarkib topgan:

• Indent - yangi qator uchun abzatsning o'lchami (pikselda);

• Line Spacing – yon atrofdagi qatorlar bilan joylashuvi (satrlar orasidagi interval); vertikal matnlar uchun bu parametr matnning ustunlari orasida beriladi;

• Left Margin (chap maydon) – matn maydonining chap chegarasi va qatorning birinchi simvoli orasidagi masofa;

• Right Margin (oʻng maydon) – matn maydonining oʻng tomon chegerasi va qatorning oxirgi simvoli orasidagi masofa.

Format Option muloqot oynasi matn maydonining har qanday koʻrinishi uchun oʻrinli.

#### Dasturning ish maydoni va uning koʻrsatkichlarini oʻzgartirish

Agar ishchi maydonida birorta ham obyekt tanlab olinmagan boʻlsa yoki umuman mavjud boʻlmasa, u holda boshqaruv paneli xossalari filmning umumiy parametrlarini koʻrsatadi. Qandaydir obyektni olsangiz uning formati avtomatik ravishda oʻzgaradi.

• Document (Документ) matn maydoni, tahrirlanadigan fayl nomi tasvirlanadi;

• Size (Размер) tugmasi, ish stoli oʻlchamini tasvirlab beruvchi tugma;

• Publish (Публикация) tugmasi; uni bosish bilan avval oʻrnatilgan parametrlar asosida film nashrini boshlaydi;

• Background (Фон) tugmasi; uni bosish bilan filmning fon rangini tanlash palitra oynasi hosil boʻladi. Shu oynadan filmning kerakli foni rangi tanlab olinadi;

• Frame Rate (Скорость кадров) matnli maydon, animatsiyaning kadrlar almashish tezligini belgilaydi;

• ? (so'roq) belgisi tasvirlangan tugma HTML-formatidagi kontekstli ma'lumotnomani chaqirib beradi;

• Yulduzchalar tasvirlangan tugma. Bu tugmani bosish bilan Accessibility (Доступность) panelini ochiladi. Bu panel filmning barcha elementlari uchun qoʻshimcha xususiyatlarni oʻrnatishga moʻljallangan.

Ish maydoni oynaning butun markaziy qismini egallaydi. Ish maydonida obyektlar ustida har qanday tahrirlash ishlarini amalga oshirish mumkin. Faqatgina montaj stolining tegishli kadriga obyektlar mos kelsa maqsadga muvofiq boʻladi. Ish maydoni keng boʻlishidan maqsad:

· sahnadan tashqari ishlarni bajarish;

• obyektni sahnaga kirishidan oldin yoki chiqib ketgandan keyingi holatlarni hosil qilish uchun zarur boʻladi;

• ish maydoni ostida unga tegishli uskunalar paneli joylashgan. Unda quyidagi interfeys elementlari joylashgan:

• strelkali tugma butun sahnani tahrirlash rejimiga qaytishni ta'minlaydi; agar siz alohida simvol ustida tahrirlash rejimida ishlayotgan bo'lsangiz. tugma faollashadi;

• tahrirlanadigan sahna nomli matnli maydon;

• sahnani tanlash tugmasi; bu tugmani bosish bilan film sahnalaridan tashkil topgan ro'yxatli menyu ochiladi;

• simvolni tanlash tugmasi; bu tugmani bosish bilan film tugmalaridan tashkil topgan roʻyxatli menyu ochiladi;

• masshtab, uning yordamida ish maydonini tasvirlash masshtabi tanlanadi.

Ish maydonining ixtiyoriy joyida sichqon oʻng tugmasi bosilsa, ish maydonining parametrlarini oʻzgartirishga moʻljallangan buyruqlar toʻplamini oʻz ichiga olgan kontekstli menyu ochiladi. Bu menyu hammasi boʻlib yigirmaga yaqin buyruqlarni oʻz ichiga oladi.

Scene paneli yordamida siz quyidagi imkoniyatlarga ega boʻlasiz:

• filmning sahnalari ro'yxatini ko'rish; sahnalarning filmda namoyish qilinish ketma-ketligi;

filmning ro'yxatidagi har\_qanday sahnasiga o'tish;

• tanlangan sahnadan nusxa olish (asl sahnadan keyin nusxa hosil bo'ladi):

• yangi (bo'sh) sahna qo'shish (tanlangan sahnadan keyin bo'sh sahna qo'shiladi);

• tanlangan sahnani o'chirish.

#### Ish maydoni koʻrsatkichlarini oʻzgartirish

Flash MXda ish maydoni koʻrsatkichlarini oʻzgartirish uchun Modify menyusidan Document Properties buyrugʻi beriladi. Xuddi shu vazifani ish maydoni ustida sichqonning oʻng tugmasini bosib kontekstli menyudan Document Properties buyrugʻi tanlanadi. Natijada rasmdagi Document Properties muloqot oynasi hosil boʻladi.

Bu oynadan foydalanib. ish maydonining bo'yi (height), eni (width) peksillarda ko'rsatiladi. Ish maydoniga quyiladigan rang Background Colorni tanlash orqali o'rnatish, shuningdek kadrlar almashish chastotalarini (Frame Rate) belgilash mumkin.

#### FLASHda kutubxona bilan ishlash

Flash dasturida kutubxonadan foydalanib quyidagi funksiyalarni bajarish mumkin:

• import qilinadigan va hosil qilinadigan simvollarni avtomatik ravishda film kutubxonasiga qo'shilishi;

• fayllar tizimining butunligini nazorat qilish va avtomatik kuzatuv;

• simvollarning nomlari bir xillarini yoʻqotmaslik;

• toʻgʻridan-toʻgʻri manipulyatsiya qilish texnologiyasi asosida yangi simvollar yaratish (drag-and-drop).

Kutubxona oynasida simvollar bilan ishlashning koʻpgina imkoniyatlari faqat kontekstli menyu orqali amalga oshiriladi. Masalan, simvolni nusxasini hosil qilish uchun, kontekstli menyudan tegishli buyruqni berish kifoya.

Kutubxonaning yangi koʻrinishlari

Flash MXda ikki koʻrinishga boʻlingan kutubxonalar mavjud (Shared Library):

Author-time – kutubxonasi, simvollár qayta ishlash vaqti bo'yıcha bo'lingan;

Rim-time - qoʻyilgan vaqti boʻyicha boʻlingan kutubxona.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Dastur oynasi nechta qismdan iborat?
- 2. Dastur oynasining vaqt diagrammasi nima vazifani bajaradi?
- 3. Uskunalar paneli nima vazifalarni bajaradi?
- 4. Dasturning kutubxonasi qanday imkoniyatlarga ega?

#### 6.2. Flash MXda qatlamlar bilan ishlash

Boshqa dasturlarda boʻlgani kabi Flashda ham animatsiyalar hosil qilishda yangi obyektlar yaratilib, ularni alohida harakatlantirishga toʻgʻri keladi. Flashda ushbu imkoniyatni ta'minlab berish, ya'ni obyektlar ustida ishlash, ularga alohida harakatlar biriktirish uchun qatlamlardan (слои — layer) foydalaniladi. Soddaroq qilib aytganda, har bir obyekt qoʻyilishidan oldin unda alohida qatlam hosil qilinadi. Buning uchun rasmda koʻrsatilgan Insert layer tugmasini bosish kerak boʻladi.

Tugma bosilgandan keyin qatlamlar orasiga yangi qatlam qo'shiladi. Yangi qatlamga foydalanuvchi xohishiga ko'ra chizish yo'li bilan yoki obyektlarni import qilish yo'li bilan biror obyekt biriktiriladi. Obyektlarni har birini alohida vaqt mobaynida, bir-biridan keyin, harxil katta kichiklikda harakatlanishi, hosil bo'lishi yoki yo'qolib ketishi imkoniyatlarini ta'minlaydi. Bunga quyidagi sodda animatsiyani misol qilib beramiz:

Flash ishga tushganda yangi ish maydonida bitta qatlam bo'ladi.

➢ oʻsha qatlamni birinchi kadrini belgilab biror aylana chizamiz. Hosil boʻlgan aylana shu qatlamga tegishli boʻladi. Navbatdagi qatlamlarni qoʻyganda adashib ketmaslik uchun qatlam nomini obyekt nomiga oʻzgartirgan ma'qul. Buning uchun qatlamning layer matni ustida sichqonni chap tugmasini ikki marta bosish bilan nomini oʻzgartirishga imkon beradi. Qatlam nomini aylana deb olamiz.

rendi navbatdagi qatlamni qoʻyamiz. Buning uchun Insert layer tugmasini bosamiz. Hosil boʻlgan qatlamga endi toʻrtburchak jonlantiramiz.

Ikkala qatlamning ham birinchi kadrlari ustida sichqonning oʻng tugmasini bosib, menyudan Create Motion Tween (harakat hosil qilish) buyrugʻini beramiz.

navbat bilan qatlamlarda bir necha kadrdan keyin Insert Ketframe buyrugʻini beramiz; qatlamlarda kadrlar orasida harakat hosil boʻladi.

> faqat uni sezilarli boʻlishi uchun yangi qoʻyilgan kadrni tanlab tegishli obyektni kerakli yoʻnalishda harakatlantiriladi. Ya'ni koordinatalari oʻzgartiriladi. Buning uchun **Properties** panelidan X va U koordinatalari keraklicha oʻzgartiriladi.

> animatsiyani koʻrish vaqtida dastlabki kadrda obyekt joyida boʻladi, oxirgi kadrga oʻtguncha esa obyektning harakati hosil boʻladi.

Quyidagi rasmlarda yuqoridagi aylana pastga qarab harakatlanib kattalishib boradi, toʻrtburchak esa aksincha.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Flashda qatlamlar va ularning vazifalari nimalardan iborat?
- 2. Yangi qatlam qo'yish uchun qanday buyruq beriladi?
- 3. Qatlamning nomi qanday oʻzgartiriladi?
- 4. Qanday holatlarda yangi qatlam qoʻyiladi?

#### 6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari

Dasturning grafik imkoniyatlari ham ko'pqirralidir. Dasturning barcha grafiklar bilan ishlash imkoniyatlari Tools uskunalar panelida joylashgan. Ushbu paneldan foydalangan holda turli xil rasmlarni chizish mumkin. Line Tool uskunasi yordamida to'g'ri chiziq, siniq chiziqlar, botiq chiziqlar va xatto ko'pburchaklar chizish mumkin. Oval Tool uskunasi yordamida oddiy aylana, ellipslar chizish va ulardan boshqa aylanaga o'xshash shakllar hosil qilish mumkin. Rectangle Tool uskunasi esa to'rtburchak, kvadrat kabi shakllarni chizish uchun ishlatiladi. Pencil Tool oddiy qalam kabi chizish vazifasini bajaradi. Brush Tool uskunasi aylana shaklidagi har xil o'lcham bilan rasm chizish, bo'yash imkoniyatlarini beradi. Paint Bucket Tool uskunasi tanlangan rangni quyish imkoniyatini beradi. Eyedropper Tool ish maydoni boshqa qismidagi biror rangni tanlab berish imkoniyatini beradi. Eraser Tool chizilgan rasmlarni biror qismini o'chirish uchun ishlatiladi.

#### Chizishdan oldin rang tanlash

Uskunalar panelida Colors ranglarni tanlash vositalari joylashgan. Bu uskunalar yordamida osonlik bilan obyekt konturi rangi va uning ichiga quyiladigan ranglarini tanlash imkoniyati mavjud.

Kontur rangini tanlash uchun Stroke color uskunasini tanlang. Agar sichqoncha tugmasini darrov qoʻyib yuborilsa rang tanlash palitrasi ochiladi va sichqoncha koʻrsatkichi pipetka koʻrinishini oladi. Palitra 216 xil rangni oʻzida saqlaydi.

216 xil rang palitraning chap tomonida va oʻng tarafida esa qora ustunlar joylashgan. Chap yon ustun standart 6 ta kulrang gradatsiyalarni (qora va oqdan tashqari), shuningdek 6 ta kompyuter ranglarini (qizil, yashil, ko'k, sariq, havo rang (cyan) va pushtirang (magenta)) o'z ichiga oladi. Albatta bular 216 xil rang ichida bor lekin qulaylik uchun chap kolonkada nusxalari o'rnatilgan.

#### Kontur rangini tanlash oynasi

Rasmlarning katta elementlari va qalin konturlarini boʻyashda oldindan jarayonni obyektiv baholash kerak.

Windows operatsion tizimi uchun rang tanlash standart oynasida 16 million True Color ranglardan ixtiyoriysini tanlash mumkin. Bundan tashqari Color oynasining oʻngida ranglarni och yoki toʻqligini belgilovchi chizgʻich mavjud. Shuningdek rangning sonli parametrlarini ham berish yoki «tur – toʻyinganlik – och yoki toʻqligi» (shunday nomlanadigan shkala HSB: Hue Saturation, Brightness), yoki kompyuterdagi RGB «standart» formatida, qizil, yashil, koʻk ranglarni tashkil qiladigan kattaliklarni koʻrsatadi.

Masalan, qizil ranglarni tashkil qiladigan 255 (maksimum), yashil va ko'kdan - 0 (bo'larni qisqacha shunday yozish mumkin: RGB 255, 0, 0). Natijada faqat qizil rangga ega bo'lamiz. RGB 0, 255, 0-yashilni. RGB 0, 0, 255 ko'k rangni beradi.

Har rangning ochiqligi 0 dan 255 gacha oʻzgaradi. Masalan, RGB 0, 0, 127 ifodani koʻrsatib biz toʻq-koʻk rangga ega boʻlamiz. Qizil va yashil ranglarni teng proportsiyalarda aralashtirib (RGB 255, 255, 0), biz sariq rangga ega boʻlamiz. RGB shkala bilan ishlash juda nozik boʻlganligi uchun koʻpgina kompyuter dizaynerlari va rassomlari HSB shkaladan foydalanishadi.

Windows operatsion tizimining standart ranglar tanlash oynasi odatda tus burchak ifodasiga ega (0° dan 360°), rangning toʻqligi esa 0 dan 1 oraliqdagi oraliqda oʻzgaradi. Lekin Windows muloqot oynasida bu parametrlar 0 dan 240 oraligʻida oʻzgaradi.

#### Quyiladigan rangni tanlash

Demak, yuqori sifatli rang tanlash oynasi yordamida yangi kontur ranglarini ham hosil qilish mumkin. Obyekt ichiga quyiladigan rangini tanlash uchun (Fill color), Заливка belgisi yonida sichqoncha tugmasini bosiladi. Bunda deyarli shunday rang tanlash oynasi chiqadi. Rang tanlash xuddi yuqoridagidek amalga oshiriladi.

# Chiziqli gradient

Agar bu oynaga diqqat bilan qaralsa bir qancha farqlarni sezish mumkin. Flashda rang quyish nafaqat bir ranglarni balki gradiyentli ham boʻlishi mumkin. Bu degani bir hil rang suzib boshqasiga oʻtadi.

#### Doiraviy gradiyent

Gradiyentlar nafaqat chiziqli balki doiraviy ham boʻlishi mumkin. Quyiladigan rangni tanlash oynasi pastki qismida bir nechta tayyor gradiyent) toʻplami bor: uchta chiziqli va 4 ta doiraviy. Bundan tashqari 216 xil ranglar palitrasi oynasidan foydalanishingiz mumkin.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Dasturda grafiklarni chizish uchun-qaysi panel uskunalaridan foydalaniladi?
- 2. Line Tool. Oval Tool, Rectangle Tool, Pencil Tool. Brush Tool uskunalarining vazifalarini aytib bering?
- 3. Grafiklar chizishda rang tanlashning qanday imkoniyatlari bor?

#### 6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi

Flash – filmlari nafaqat harakatli fayllarni balki, oddiy rasm koʻrinishidagi fayllarni ham import, eksport qilish imkoniyatiga ega. Quyida Flashda qoʻllanilishi mumkin boʻlgan grafikli formatlar keltirilgan.

6.10-jadval

| Fayl turi   | Kengaytmasi | Eksport | Import |
|---|-------------|---------|--------|
| Adobe Illustrator (6.0-yoki<br>oldingi versiyalari) | .eps, .ai   | +       | +      |

Flashda qoʻllanadigan ayrim grafikli formatlar

| Bitmap                                     | .bmp  | iod dista                 | 1                                     |
|--|---|---------------------------|---------------------------------------|
| Enhanced Windows Metafile                  | .emf  | ngfile <del>t</del> q     | +                                     |
| FreeHand                                   | .ft7, .ft7, .fog, J8,<br>.fli9, .ft9              | nglumit i<br>gljod tie    | nhatinite<br>Se <sup>t</sup> ladi. Ho |
| GIF  | .gif  | allonnin i<br>dhabacek    |                                       |
| JPEG                                       | jpg   | 1004ing                   | a corrected                           |
| PNG  | .png  | +                         | the these                             |
| Flash Player                               | .swf  | han+ber                   | Blat                                  |
| Windows Metafile                           | .wmf  | Tropart                   | and phile                             |
| Agar kompyuteringi:<br>qoʻshimcha ravishda | zda QuickTime 4 oʻrna<br>quyidagi fayllarni qoʻll | tilgan boʻls<br>ash mumki | a,<br>n:                              |
| PhotoShop                                  | .psd  | th transformer            | Chill polys                           |
| QuickTime Image                            | .qtif   | 14.6                      | h-tritte                              |
| Silicon Graphics                           | .sai  | t +<br>turnet             | ar ninte                              |
| TIFF                                       | .tiff   | Stebutry st               | With the second                       |

#### Flash - filmlarni eksport qilish

Flashda yaratilgan filmlardan boshqa dasturlarda foydalanish uchun ularni eksport qilib, har xil formatlarda saqlash mumkin. Buning uchun File > Export Movie yoki Export Image buyruqlaridan foydalaniladi. Bu yerda Export Movie filmni harakatli fayllarga (swf, avi, gif, spl, wav va boshqalar) aylantirish uchun ishlatiladi. Export Image esa rasmli fayllarga (bmp, jpg, gif, png va boshqalar) aylantirish uchun ıshlatıladi.

Quyidagi ketma-ketlikda Flash -filmdan gif - animatsiya eksport qilish ketma-ketligini koʻrib chiqamiz:

 avval yuqorida koʻrsatilgan misollardan foydalanib, Flash – film yarating; • uni saqlab boʻlgach, File > Export Movie buyrugʻini bering. Export Movie muloqot oynasi hosil boʻladi.

 oynada faylga nom berib, Тип файла bandidan gif faylni koʻrsatib, «Сохранить» tuginasini bosing.

Natijada kiritilgan nomdagi va tipdagi fayl koʻrsatilgan joyda hosil boʻladi. Hosil boʻlgan fayldan boshqa turli maqsadlarda foydalanish mumkin. Bu imkoniyatdan Web-tahrirlagichlar bilan ishlashda saytlarni chiroyini boyitishda keng foydalanish mumkin.

#### Flash MX obyektlarini boshqa dasturlarga qo'yish va ulardan foydalanish

Flashda yaratilgan swf filmlar yoki gif animatsiyalar Websahifalarni yuqori darajadagi dizaynga ega boʻlishi uchun xizmat qilib kelmoqda. Qaysiki saytga qaramang. **Flash**-filmlari yoki Gif animatsiyalari har qanday foydalanuvchini oʻziga tortadi. **Web**saytlarning nafaqat biror qismi, hattoki sahifaning butun qismi Flashda tayyorlanayotgani dasturning keng qamrovli ekanidan dalolat beradi. **Flash**-saytlarga bir nechta misollar keltiramiz: www.flash-art.ru, www. costroff.r-vision.ru, www.artflasher.com, www.rusmaster.com, www. jasmin.ru

Web-sahifalarda esa Flashning swf yoki Gif animatsiyalari oddiy rasmni joylagandek qo'yiladi. Swf faylini Dreamweaver dasturida qo'yish ketma-ketligi bilan tanishib chiqamiz:

 buning uchun avval web sahifani yaratib olib kerakli joyiga koʻrsatkichni qoʻyib Insert > Media > Flash buyrugʻi beriladi;

• Select File muloqot oynasi hosil boʻladi. Oynadan qoʻymoqchi, boʻlgan swf faylni koʻrsatiladi;

• Swf fayl web-sahifaga qoʻyilganda, yaʻni tahrirlash vaqtida ishlamaydi. Web-sahifani saqlab, bekitgandan keyin, faqat koʻrish rejimida. ya'ni Internet Explorer yordamida koʻrishimiz mumkin.

Gif animatsiyani esa Dreamweaverda biroz osonroq, xuddi oddiy rasm qo'ygandek qo'yiladi. Buning uchun quyidagi ketma-ketlik bajariladi:

• Insert > Image buyrug'i beriladi;

 hosil boʻlgan Select Image Source muloqot oynasidan qoʻyiladigan fayl koʻrsatiladi; • Web-sahifani saqlab yopiladi;

• Web-sahifani koʻrish uchun Internet Explorer dasturida ochiladi va yaratilgan faylning koʻrinishi paydo boʻladi.

#### FLASHda tayyor fayllarni qo'yish

Flashda obyektlarni chizish imkoniyatidan tashqari yana tayyor rasmlar, videolar va boshqa ma'lumotlarni fayllardan qo'yish imkoniyati bor. Ya'ni tayyor faylni import qilish imkoniyati mavjud. Buning uchun File menyusidan Import buyrug'i beriladi. Natijada Import muloqot oynasi hosil bo'ladi. Oynadan foydalanib import qilmoqchi bo'lgan faylni ko'rsatib, Открыть tugmasi bosilsa, tegishli qatlamga tanlangan faylda saqlanayotgan rasm yoki boshqa obyektni qo'yib beradi.

Import qilingan rasmlar ustida bir qancha amallar bajarish mumkin. Ekranda import qilingan rasmni belgilang. **Insert > Convert to Symbol**ni yoki F8 ni bosing. Klipga nom bering. Uni klip (Movie clip) yoki grafik (Grafis) shaklida joylang va OK tugmasini bosing.

Endi rasm ustida bir qancha tahrirlash ishlari olib borish imkoni bor. Effektlar panelini oching **Proporties** > **Colors** va roʻyxatdan «Advanced» buyrugʻini tanlang. Bir qarashda bu qiyinday tuyulishi mumkin, lekin buning ortida matematik mantiq yotadi. U quyidagilarni anglatadi:

Flash har bir kanal uchun rang belgisiga ega boʻladi. Masalan, R (qizil) va uning belgisi 255 (toʻq qizil).

> Flash foizli belgisini tekshiradi va qizil rangni yangi belgisini hisoblaydi. Masalan, R uchun belgi -100% bu normal holat hisoblanadi.

Flash «qo'shimcha» maydonga yangi belgi bilan qo'shadi. Bu misolda qo'shimcha maydon belgisi 0 ga teng, demak qizil rang belgisi R 255 ga teng bo'lib qolaveradi.

Analogik ravishda obyektning boshqa rang kanallari – yashil (G), ko'k (B). Ko'rinib turibdiki bu misolda hamma kanallar aslidagidek qoladi. Agar ular o'rnatilishiga biroz o'zgartirish kiritsak nima bo'ladi?

Keyingi bandlarda bu savolga javob topishingiz mumkin.

#### Rang kanallarini saralanishi

Ranglarni saralashning oson yoʻllaridan biri kanallardan ba'zi birlarini oʻchirish kerak. Masalan, quyidagi belgilarni ishlatib koʻring:

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari                |
|-------|---------|--------------------------------------|
| Red   | 100%    | skorrat n <sup>0</sup> Ya'n tarwoi t |
| Green | 0%      | we we want the state of the state    |
| Blue  | 0%      | se to infect in 0 on identiti        |
| Alpha | 100%    | 0                                    |

Yashil va koʻk kanallarni saralab qizil tusdagi rangga ega boʻlamiz. Kanallardan birini qoʻshsak bu ajoyib natijaga olib keladi: Masalan:

| Kanal             | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari          |
|-------------------|---------|--------------------------------|
| Red               | 100%    | as and in pure 0 of as and     |
| Green             | 100%    | a data a statistic o statistic |
| Real Blue Station | 0%      | in a lange of 0, such as       |
| Alpha             | 100%    | 0                              |

Bundan keyin sariq imidjga ega boʻlamiz.

#### Rang kanallari manipulyatsiyasi

Yuqoridagi kanallarni saralash har doim ham yaxshi natija beravermaydi. E'tiborli odam darrov olingan imidj kamchiliklardan holi emas ekanligini payqaydi. Bunda kontrast, yorug'lik va ba'zi chegara chiziqlari yo'qolib ketadi. Lekin kanal saralanishini bir necha manipulyatsiyalari mavjud. Misol uchun hamma kanallarni bir vaqtning o'zida o'zgartiramiz.

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 200%    |                       |
| Green | 200%    | 0                     |
| Blue  | 200%    | 0                     |
| Alpha | 100%    | 0                     |

Bu imidjni yorqinroq qilishga yordam beradi.

Eslatma. % belgisi orqali 0% dan 100% gacha belgilarni oʻrnatish mumkin. Lekin tahrirlangan maydonda 200 ni ham oʻrnatish mumkin. Yuqori darajali animatsiya foizlari 0% dan 100% gacha oʻzgarishi mumkin. Kanallarni manfiy qiymatlarini ham berish mumkin.

Masalan:

| Kanal       | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------------|---------|-----------------------|
| Red         | -100%   | 256                   |
| Green Green | -100%   | 256                   |
| Blue        | -100%   | 256                   |
| Alpha       | 100%    | 0                     |

#### Amaliy misollar:

«Haqiqiy» kontrast

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 600%    | -5/2                  |
| Green | 600%    | -5/2                  |
| Blue  | 600%    | -5/2                  |
| Alpha | 100%    | 0                     |
«Haqiqiy» yorqinlik

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 100%    | 256                   |
| Green | 100%    | 256                   |
| Blue  | 100%    | 256                   |
| Alpha | 100%    | 0                     |

Sariq

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 200%    | -20                   |
| Green | 200%    | -90                   |
| Blue  | 200%    | -256                  |
| Alpha | 100%    | 0                     |

Pushti rang

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 250%    | -50                   |
| Green | 250%    | -183                  |
| Blue  | 250%    | -50                   |
| Alpha | 100%    | 0                     |

Moviy rang

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 250%    | -256                  |
| Green | 250%    | -200                  |
| Blue  | 250%    | -52                   |
| Alpha | 100%    | 0                     |

lkki kanal aralashmasi - 1

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | 100%    | 256                   |
| Green | 100%    | 0                     |
| Blue  | 100%    | 256                   |
| Alpha | 100%    | 0                     |

Ikki kanal aralashmasi - 2

| Kanal                     | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|---------------------------|---------|-----------------------|
| Red                       | 100%    | 256                   |
| Green                     | -100%   | 256                   |
| Blue                      | -100%   | 256                   |
| <ul> <li>Alpha</li> </ul> | 100%    | 0                     |

Relef

| Kanal | Qiymati | Qoʻshimcha qiymatlari |
|-------|---------|-----------------------|
| Red   | -100%   | 256                   |
| Green | -100%   | 256                   |
| Blue  | -100%   | 256                   |
| Alpha | 50%     | 0                     |

Yana rasmlar ustida olib boriladigan ishlardan biri bilan tanishib chiqamiz. Bu imkoniyat rasmni turgan joyidan yoʻqolib koʻrinmay qolish yoki aksincha rasm yoʻq joydan asta-sekin hosil boʻlishini ta'minlaydi. Buning uchun quyidagi ketma-ketlikni koʻrib chiqamiz:  rasmni import qilib olib, Insert > Convert to Symbol buyrug ini yoki F8 tugmasini bosing;

• Proporties > Color > Alpha bandini tanlang.

«Alpha»ning koʻrsatkichini oʻzgartirish natijasida rasm quyidagicha oʻzgaradi:

| Kanal | Qiymati | Koʻrinish darajasi      |
|-------|---------|-------------------------|
| Alpha | 0%      | koʻrinmaydi             |
| Alpha | 50%     | 50% ga noaniq koʻrinadi |
| Alpha | 100%    | toʻliq koʻrinadi        |

Xuddi shu effektlardan oʻxshash obyektlarni bir-biriga aylantirishda foydalanish mumkin.

# Savol va topshiriqlar:

- I. Grafikli formatlar konvertatsiyasi deganda nimani tushunasiz?
- 2. Fayllarni import qilish nima?
- 3. Fayllarni eksport qilish nima?
- 4. Flashda qanday formatdagi fayllarni import qilish mumkin?

## 6.5. Flashda oddiy harakatlar hosil qilish

Flashda animatsiyalarni oʻrganishni eng sodda harakatlarni koʻrishdan boshlaymiz.

1-misol. Dastlab biror chizilgan obyektni bir koordinatadan boshqa koordinataga o'tish jarayoni bilan tanishib chiqamiz:

• File > New buyrug'ini berish bilan yangi ish maydoni hosil qilamiz;

 ish maydonidagi yagona qatlamning (layer) birinchi kadrini sichqon chap tugmasi bilan bosib belgilaymiz;

• endi sichqonni Tools paneliga olib kelib chizish uchun moʻljallangan ixtiyoriy uskunani tanlaymiz;

• sichqon yordamida ixtiyoriy rasm chizamiz;

 qatlamning kadri ustiga sichqon koʻrsatkichini qoʻyib, oʻng tugmasini bosamiz. Hosil boʻlgan menyudan Create Motion Tween buyrugʻini beramiz.

• sichqon koʻrsatkichini bir nechta kadrdan keyinga qoʻyib Insert Keyframe buyrugʻi beriladi. Xuddi shu Keyframeni belgilagan holatda rasmni oʻzini kerakli koordinataga oʻtkazamiz. Buning uchun Properties panelidan X va Y koordinatalarini oʻzgartiramiz.

• harakatni koʻrish uchun Control > Test Movie buyrugʻi beriladi.

Natijada dastlabki nuqtada turgan rasm biroz vaqt ichida boshqa koordinataga oʻtadi.

**2-misol.** 1-misolni biroz oʻzgartirsak, shu obyektni kattalashganini kuzatishimiz mumkin:

• yuqoridagi misolning 5 ta qadamini bajarib boʻlgach, rasmning koordinatasi oʻzgargan kadr ustiga sichqon tugmasini bosish bilan belgilaymiz;

• natijada rasm belgilanadi, rasmni kattalashtiramiz. Buning uchun **Properties** panelidan W: va H: qiymatlarini kattalashtiramiz;

• harakatni koʻrish uchun Control > Test Movie buyrugʻi beriladi.

Natijada aylana harakatlanib boshqa koordinataga oʻtish bilan kattalashib boradi.

3-misol. Navbatdagi misolda esa xuddi 1-misoldagi chizilgan shar boshqa koordinataga oʻtishi bilan rangi oʻzgarib boradi. Buning uchun quyidagi ketma-ketlik bajariladi:

• 1-misoldagi birinchi 5 ta bandini bajarib boʻlgach, rasmning koordinatasi oʻzgargan kadr ustiga sichqon tugmasini bosish bilan belgilaymiz:

• natijada rasm belgilanadi, keyin Properties panelidan Color ro'yxatidan Advanced buyrug'i beriladi;

• ekranda hosil boʻlgan Advanced Effect oynasidan oʻzimizga kerakli rang koʻrsatkichlarini tanlab OK tugmasini bosamiz;

harakatni koʻrish uchun Control > Test Movie buyrugʻi beriladi.

4-misol. Endigi misolda obyektlarni harakatlanish bilan biror burchakka burilishi bilan tanishib chiqamiz. Buning uchun quyidagi ketma-ketlik bilan tanishib chiqamiz:  I-misoldagi birinchi 5 ta bandini bajarib boʻlgach, rasmning koordinatasi oʻzgargan kadr ustiga sichqon chap tugmasini bosish bilan belgilaymiz;

 natijada rasm belgilanadi, Modify > Transform > Scale and Rotate buyrugʻi beriladi;

• ekranda hosil boʻlgan Scale and Rotate muloqot oynasida tegishli burchak qiymatini koʻrsatib, OK tugmasini bosamiz;

koʻrsatilgan burchakka rasm buriladi.

## Savol va topshiriqlar:

- 1. Oddiy harakat hosil qilish ketma-ketligini tushuntirib bering?
- 2. Flashda oddiy harakat hosil qiling?
- 3. Obyektning harakati natijasida kattalashishi animatsiyasini hosil qiling?
- 4. Obyekt harakatlanishi natijasida boshqa ranga oʻtish animatsiyasini hosil qiling?

•

## 6.6. Dasturning tovushlar bilan ishlash imkoniyatlari

Flashda filmlarga tovush ham berish mumkin. Kompyuterda saqlanayotgan tovush fayli yoki tovushni yozdirish orqali ham har xil tovush fayllarini import qilish yoʻli bilan qoʻyish mumkin. Buning natijasida Flashda tovushli film hosil boʻladi. Ya'ni animatsiya namoyish qilinayotgan vaqtda harakat bilan birga unga mos yoki unga tegishli tovush ham ijro qilinadi. Buning uchun quyidagi ketma-ketlik amalga oshiriladi:

avval Flashda ixtiyoriy film yaratiladi;

■ filmga oʻrnatilishi lozim boʻlgan tovushni maxsus dasturlar yordamida kompyuterga yoziladi yoki kompyuter xotirasida tayyor tovush saqlanayotgan boʻlsa, undan ham foydalanish mumkin;

■ tovushni tayyorlab olgandan soʻng, File menyusidagi Import buyrugʻi beriladi;

■ natijada Import muloqot oynasi hosil boʻladi. Oynadan foydalanib oʻrnatmoqchi boʻlgan tovush faylini koʻrsatamiz. Natijada tovush fayli import qilinadi. Sichqon yordamida ixtiyoriy qatlamdagi birinchi kadrni tanlab, Properties panelidan Sound ro'yxatini ochamiz. Ro'yxatdan o'zimiz import qilgan tovush faylini tanlaganimizda, o'sha qatlamda tovush o'rnatiladi.

Eslatma. Filmdagi tovush bilan animatsion harakat sinxron ravishda berilishi ustida test oʻtkazish kerak. Agar ular sinxron boʻlmasa filmdagi animatsiya qatlamlaridagi kadrlar sonini koʻpaytirish (buning uchun kadrlar orasiga sichqon chap tugmasini bosib, F5 tugmasini bosish yoʻli bilan kadr qoʻyiladi. Natijada animatsiyaning namoyish vaqti choʻzilib tovushga yaqinlashadi) yoki kamaytirish yoʻli bilan sinxronlashtirish mumkin.

### Tovushli tugmalar yaratish

Yuqorida koʻrsatilgan misoldan foydalanib tugmalarga ham tovush berish mumkin. Buning uchun quyidagi ketma-ketlik amalga oshiriladi:

■ avval tugma qoʻyiladi yoki Flashning oʻziga chizish yoʻli bilan hosil qilinadi;

qoʻyilgan yoki chizilgan rasmni tugmaga aylantirish uchun uning ustida sichqon chap tugmasini bosish yoʻli bilan belgilanadi. Sichqonchaning oʻng tugmasi bosilganda quyidagi menyu hosil boʻladi;

menyudan Convert to Symbol buyrug'i beriladi. Convert to Symbol muloqot oynasi hosil bo'ladi. Oynadan Button bandi tanlanadi. Natijada tanlangan rasm tugmaga aylanadi;

tugma ustida sichqon chap tugmasi ikki marta bosiladi;

 hosil bo'lgan oynada Over ko'rsatkichi ostidagi katakka yangi kadr qo'yamiz;

shu kadrni belgilab olamiz;

■ File > Import buyrug'i yordamida tugmaga o'rnatmoqchi bo'lgan tovush faylini import qilamiz (import qilingan tovush avtomatik ravishda Properties panelining Sound ro'yxatida hosil bo'ladi);

■ Properties panelining Sound ro'yxatidan tovushni tanlaymiz (bu bilan biz tegishli tugmaga shu tovushni o'rnatgan bo'lamiz):

boʻlgan oʻzgarishlarni saqlab, filmni koʻrish uchun Control
 Test Movie buyrugʻini beramiz; film namoyishi vaqtida tugma

ustiga sichqon koʻrsatkichini olib kelsangiz oʻrnatilgan tovush eshitiladi.

Xuddi shu yoʻl bilan tugma ustiga sichqon koʻrsatkichini olib kelinganda yoki bosilganda faqat tovush chiqishi bilan chegaralanib qolmasdan, balki tugma boshqasiga aylanishi ham hosil qilish mumkin. Bu bilan foydalanuvchi menyudan tanlangan tugmani boshqasidan ajralib turishini ta'minlaydi. Buning uchun yuqoridagi misolni biroz davom ettirish zarur. Ya'ni, vaqt diagrammasining Over katakchasiga kadr qoʻyib, unga shu tugmaning boshqa ranglisini oʻrnatamiz. Down katakchasiga esa boshqa rangli tugmachani oʻrnatib, filmni koʻrish uchun **Control > Test Movie** buyrugʻini beramiz. Namoyish vaqtida tugma ustiga sichqon koʻrsatkichini olib borsak, tugmacha boshqa rangga oʻtadi, uni bosadigan boʻlsak yana boshqa rangga oʻtadi. Bu bilan biz menyudagi tugmalardan qaysi biri ustida koʻrsatkich turganini yoki qaysi tugma bosilganini osongina ajratib olishimiz mumkin.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Chizilgan obyektni tugmaga aylantirish uchun qaysi buyruqdan foydalaniladi?
- 2. Tugmaga tovush biriktirish ketma-ketligini aytib bering?
- 3. Filmga tovush biriktirish uchun dastlab qaysi buyruqdan foydalaniladi?
- 4. Filmga tovush berish ketma-ketligini sanab bering?

#### 6.7. Obyekt harakati trayektoriyasini boshqarish

Flashda asosiy qatlam – Guide Layer tushunchasi mavjud. Asosiy qatlamlar ikkita xususiyatga ega:

• birinchidan, siz unga faqat tahrirlash rejimida koʻrinadigan izohlar joylashingiz mumkin. Bu izohlar SWF formatiga eksport qilinmaydi; shu ma'noda *Guide* soʻzini «boshqarish», «koʻrsatma» deb tushunish mumkin;

 ikkinchidan, asosiy qatlam yordamida obyektning bir joydan ikkinchi joyga ko'chish harakati trayektoriyasini boshqarish mumkin (tweened-animatsiya harakati yordamida). Guide qatlamni yaratish uchun quyidagi ketma-ketlikni amalga oshirish kerak:

l. Vaqt diagrammasi panelida qatlamlar ro'yxatidan ixtiyoriy qatlam ustida sichqon o'ng tugmasini bosing va kontekstli menyudan Insert Layer buyrug'ini bering.

2. Yangi hosil qilingan qatlam ustida sichqon oʻng tugmasini bosing va kontekstli menyudan *Guide* bandini tanlang. Natijada qatlamlar roʻyxatida qatlam nomi yaqinida bolgʻacha koʻrinishidagi belgi hosil boʻladi. Bu belgi faqat tahrirlash uchun moʻljallanganini bildirib, foydalanuvchilar buni koʻrishdan mustasno.

Yuqorida aytilganidek bosh qatlamning ikkinchi koʻrinishi harakatlanayotgan obyekt trayektoriyasini (bosib oʻtishi kerak boʻlgan yoʻlni chizmasini) belgilaydi.

Obyektni koʻrsatilgan trayektoriyada harakatlantirish uchun quyidagi ketma-ketlikni bajarish kerak:

1. Animatsiyalangan obyekt qatlamining nomi ustida sichqon oʻng tugmasini bosing.

2. Kontekstli menyudan *Add Motion Guide* buyrugʻini bering. Natjiada qatlamlar roʻyxatida maxsus belgi ostida asosiy qatlam hosil boʻladi.

3. Asosiy qatlamni faollashtirish uchun uni nomi ustida sichqoncha chap tugmasi bilan bosamiz.

4. Chizishning ixtiyoriy uskunasi yordamida (Pen, Pencil. Oval, Brush, Rectangle) obyekt harakatlanish trayektoriyasini tasvirlang.

5. Animatsiyaning birinchi kadri katakchasini sichqoncha chap tugmasi bilan belgilang va Properties panelidan **Orient to Path** (marshrut bo'yicha mo'ljal olish) bayroqchasini o'rnating.

6. Animatsiyaning oxirgi kadri katakchasini sichqon chap tuginasi yordamida belgilang va kadrning Properties panelidan xuddi shu bayroqchani o rnating.

7. Animatsiyalangan obyektdan belgilashni olib tashlab, filmni namoyish qilish uchun Control > Test Movie buyrug'ini bering.

Eslatma. Agar siz kesishadigan trayektoriya hosil qilgan boʻlsangiz, u holda obyekt kesishish natijasida hosil qilgan yoʻl boʻyicha harakatlanadi.

#### Savol va topshiriqlar:

- 1. Asosiy qatlam nima va uning qanday xususiyatlari bor?
- 2. Obyektni belgilangan yoʻnalishda harakatlantirish uchun qaysi buyruqlardan foydalaniladi?
- 3. Biror obyekt olib uni ixtiyoriy yoʻnalish boʻylab harakatlantiring?

## 6.8. Flashda niqobli animatsiyalar yaratish

Niqob oʻz ichiga oddiy qatlamlarni oladi. Faqat bitta qatlam niqobli (bekitadigan) qatlam boʻlib, u faqat oʻzining ostidagi qatlamga tegishli obyektni bekitadi (niqoblaydi). Qatlamlardan niqob hosil qilish uchun, quyidagi ketma-ketliklarni bajarish kerak:

1. Niqob qoʻymoqchi boʻlgan qatlamning nomi ustida sichqonning oʻng tugmasini bosilib, kontekstli menyudan **Insert Layer** buyrugʻini bering (qoʻyilgan yangi qatlam endi niqob oʻrnida xizmat qiladi).

2. Niqob qatlamiga rang quying. Agar animatsiyali niqob yaratmoqchi boʻlsangiz, unda faqat bir marta rang quyilgan bo<sup>°</sup>lishi kerak.

3. Niqob qatlami nomi ustida sichqon oʻng tugmasini bosing, kontekstli menyudan **Mask** (Macka) buyrugʻini bering. Shu daqiqadan boshlab yangi qatlam niqobga aylanadi. Shundan keyin qatlamlar toʻplamida quyidagi oʻzgarishlar boʻladi:

 qatlamli niqob nomidan chapda niqobga tegishli belgi hosil boʻladi;

 niqoblangan qatlamning nomi oʻngga suriladi va uning yonida ham shuningdek yangi belgi paydo boʻladi;

• ikkala qatlam ham avtomatik ravishda bekitiladi (qatlamning nomidan oʻngda hosil boʻlgan qulf belgisi shundan dalolat beradi).

Niqobga biriktirilgan rangning asli koʻrinmasdan, balki uning harakati natijasida ortidagi qatlamning ochilishi kuzatiladi. Boshqacha aytganda bekitilgan obyekt niqob orqali harakat bilan ochiladi. Siz niqobning holatini, koʻrinishini har doim oʻzgartirishingiz mumkin. Uni tahrirlash holatiga keltirish uchun qulf belgisi ustida sichqonni chap tugmasini bosish kifoya. Bu bilan siz qulfni avtomatik ravishda olib tashlagan boʻlasiz. Tahrirlash rejimini ishga tushirish uchun niqobli qatlam nomini sichqon oʻng tugmasi bilan bosish va kontekstli menyudan Show All (Hammasini koʻrsatish) buyrugʻini bering.

Niqobni koʻrish rejimini yoqish uchun, sichqon oʻng tugmasini niqobli qatlam nomiga yoki niqob ostidagi qatlam nomiga bosish va kontekstli menyudan Show Masking buyrugʻini berish kerak.

#### Savol va topshiriqlar:

1. Niqob hosil qilish ketma-ketligini aytib bering?

. .

- 2. Animatsiyalashgan niqob hosil qiling?
- 3. Qo'shimcha fonli niqob hosil qilish ketma-ketligini aytib bering?
- 4. Animatsiyalashgan niqob va qoʻshimcha fonli niqoblarning farqlari nimada?

.

#### **XULOSA**

Xulosa qilib aytganda, jamiyatning barcha jabhalarida ro'y berayotgan hamma yangiliklar, kashfiyotlar va rivojlanishning to'xtovsiz o'sishi zamirida ta'lim tizimida erishilayotgan yutuqlar yotadi. Bunga ta'lim tizimida erishilayotgan yutuqlar samaralari deb baho berish mumkin. Faqat ta'lim tizimidagina jamiyatning barcha jabhalari uchun zarur yuksak bilimli, iqtidorli kadrlar tayyorlanadi. Ta'lim tizimida samaradorlikka erishish uchun esa professor-o'qituvchilardan o'z ustida tinimsiz ishlash, fan-texnika yangiliklaridan o'z vaqtida xabardor bo'lish va ularni o'z mehnat faoliyatiga tatbiq qilish, chet tillarinj bilish, axborot texnologiyalaridan oqilona foydalana olishlari talab etiladi.

Axborot texnologiyalari va uning eng soʻnggi yutuqlaridan xabardor boʻlish va ularni oʻz sohalariga tatbiq qilib samarali mehnat faoliyatini tashkil qilish muhim ahamiyat kasb etadi. Yuqorida aytilganidek, ta'lim tizimida oʻquv materiallarining vizuallashishi bilan ta'lim samaradorligi ortib boradi. Bunda esa elektron o'quv resurslaridan (EO'R) keng foydalaniladi. Turli fanlar bo'yicha EO'Rlarini yaratish va joriv qilish orqali ta'lim tizimida o'qitish samaradorligiga erishiladi. EO'Rlarini yaratish uchun esa avvalo boshlang'ich kompyuter savodxonligiga ega boʻlish, shu bilan birga maxsus dasturiy vositalardan foydalanish va bir qancha dasturlash tillarini bilish talab qilinadi. Boshlang'ich kompyuter savodxonligi informatika va axborot texnologiyalari fanlarini oʻqitish orgali oʻrgatilsa. EOʻRlarini yaratish esa Web-dizayn kabi fanlarni oʻqitish orqali oʻrgatiladi. Shu maqsadda ushbu qoʻllanmada ham EO'Rlari uchun turli illustratsiyalar tayyorlashga moʻljallangan grafik muharrirlar, web saytlarni yaratishga moʻljallangan dasturiy vositalar, animatsiyalar tayyorlashga moʻljallangan dasturlarni oʻrgatishga oid ma'lumotlar keltirilgan.

## FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Abduqodirov A.A. Axborot texnologiyalari // Akademik litsey va kasb-hunar kollejlari uchun darslik. 2002-y.

2. Aripov M.M. Muhammadiev J.O. Informatika, informatsion texnologiyalar // Oliy oʻquv yurtlari uchun darslik. - T.: TDYUI, 2004.

3. Анимация и спецэффекты во Flash MX 2004 (с SD). Дженнифер ДиХаан. 2005.

4. Бегимку:108 У.Ш. Единое информационное пространство высших педагогических образовательных учреждений Республики Узбекистан. 4 ж. Преподаватель XXI век. – М.: 2007. № 2, – С. 52–55.

5. Begimqulov U.SH., Tursunov S.Q. Flash MX dasturi va undan ta'lifnda foydalanish imkoniyatlari. Metodik qo'llanma. - T.: TDPU, 2006. - 88 b.

6. Begimqulov U.SH., Tursunov S.Q. Dreamweaver dasturida Web sahifa varatish. Metodik qo'llanma. – T.: TDPU, 2006. – 72 b.

7. Begimqulov U.SH., Tursunov S.Q. Foydali Internet saytlari katalogi // O'zbekiston Respublikasi davlar patent idorasi guvohnomasi № DGU 01461. 03.12.2007-y.

8. Dreamweaver MX 2004 // Трюки: Пер. с англ. Уотролл Е. Издательство: Питер, 2006 год. Объем – 366 с.

9. Девид Вогелир, Метью Пицци. Macromedia Flash MX Professional 2004 Unleashed 1/e David Vogeleer, Matthew Pizzi.

10. Flash MX 2004. Руководство Web-дизайнера. Джеймс Л. Молер. 2006.

11. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория: Учеб. Пособие. – М.: Омега-Л, 2005.

12. Macromedia Flash Professional 8. Справочник дизайнера. Дмитрий Альберт, Елена Альберт. 2006. 13. Михайлов С.М., Кулеева Л.М. М69 Основы дизайна: Учеб. для вузов/ Под ред. С.М. Михайлова. – 2-е изд., – М.: «Союз Дизайнеров», 2002.

14. Tursunov S.Q. Axborot texnologiyalarini tivojlantirish muammolari// Pedagogik mahorat. – Buxoro, 2002. – № 2. –37–39 b.

15. Tursunov S.Q. Elektron darsliklar uchun dasturiy vositalar // InfoCOM.UZ. – T.: 2005. – № 9. – 56–57 b.

16. Турсунов С.К. Электронные учебные ресурсы как средство повышения эффективности образования. «АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБ-ЛЕМЫ гуманитарных и естественных наук» научный журнал. – М.: №1. 2011. – С 25–29. ISSN 2073–0071.

17. *Турсунов С.К.* Электронные учебные ресурсы в развитии системы образования / «Мир образования – образование в мире» научный журнал. – М.: № 4, 2010. С. 164–169.

18. Турсунов С.К. Место и значение электронных учебных ресурсов в повышении качества образования. Научно-технический журнал «Технологии и методики в образовании» Воронеж. № 4. 2010. – С 27–31. ISSN 2078–8827.

19. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование: Учебное пособие. – М.: Издательство «Архитектура-С», 2004.

## MUNDARIJA

| KIRISH   | 3   |
|--|-----|
| I-bob. WEB-DIZAYN  | 6   |
| <ul><li>1.1. Web-dizayn. Web-dizayn qoʻllaniladigan dasturlash vositalar</li><li>1.2. HTML tili haqida</li></ul> | 6   |
| II-bob. DREAMWEAVER MX DASTURINING   |     |
| IMKONIYATLARI  | 64  |
| 2.1. Dasturni o'rnatish va ishga tushirish   | 67  |
| 2.2. Interfeys. Dastur oynasi qismlari   | 68  |
| 2.3 Fayllar bilan ishlash  | 90  |
| 2.4. Web-uzel yaratish   | 92  |
| 2.5. Hujjatlarga havolalar oʻrnatish va olib tashlash  | 100 |
| 2.6. Dasturning HTML bilan ishlash imkoniyatlari   | 103 |
| 2.7. Hujjatning oʻlchamlarini belgilash  | 106 |
| 2.8. Dreamweaverning ro'yxatlar bilan ishlash imkoniyatlari  | 110 |
| 2.9. Mathlarni tormatlash. Shriftlar   | 111 |
| 2.10. Grafikli formatdagi fayllar bilan ishlash  | 110 |
| 2.11. Jadvallar qo'yish va ular bilan ishlash  | 119 |
| 2.12. Sanifalarni orauzeriarda koʻrisn   | 123 |
| III-bob. KOMPYUTER GRAFIKASI VA DIZAYN   | 125 |
| 3.1. Kompyuter grafikasi va dizavn   | 125 |
| 3.2. Axborot va uni taqdim etishning turli koʻrinishlari   | 127 |
| IV-bob. ADOBE PHOTOSHOP DASTURI  | 136 |
| 4.1. Adobe Photoshop dasturi bagida  | 136 |
| 4.2. Adobe Photoshop dasturi oynasi qismlari   | 137 |
|  | 229 |

| 4.3. Adobe Photoshop dasturida tasvir va rasm bilan ishlash   | 158   |
|---|---|
| 4.4. Matnlar bilan ishlash  | 163   |
| 4.5. Adobe Photoshop dasturida tasvirga ishlov berish. Qatlamlar  | 167   |
| V-bob. COREL DRAW DASTURI   | 172   |
| 5.1. Corel DRAW dasturi bilan tanishuv  | 1 <b>7</b> 2  |
| 5.2. Corel DRAW dasturi oynasi qismlari   | 178   |
| 5.3. Hujjatlar bilan ishlash  | 181   |
| 5.4. Sahifaning parametrlarini oʻzgartirish   | 184   |
| 5.5. CorelDRAWda oddiy shakllarni chizish imkoniyatlari   | 185   |
| 5.6. Corel DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar  | 188   |
| 5.7. Corel DRAW dasturida ranglar bilan ishlash   | 190   |
|   |   |
| VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA  | 193   |
| VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA<br>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari   | 193<br>194  |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash</li> </ul>   | 193<br>194<br>206   |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> </ul>   | 193<br>194<br>206<br>208                                    |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> <li>6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi</li> </ul>  | 193<br>194<br>206<br>208<br>210                             |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash.</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> <li>6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi</li></ul>  | 193<br>194<br>206<br>208<br>210<br>218                      |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> <li>6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi</li> <li>6.5. Flashda oddiy harakatlar hosil qilish</li> <li>6.6. Dasturning tovushlar bilan ishlash imkoniyatlari</li> </ul>   | 193<br>194<br>206<br>208<br>210<br>218<br>220               |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> <li>6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi</li> <li>6.5. Flashda oddiy harakatlar hosil qilish</li> <li>6.6. Dasturning tovushlar bilan ishlash imkoniyatlari</li> <li>6.7. Obyekt harakati trayektoriyasini boshqarish</li> </ul> | 193<br>194<br>206<br>208<br>210<br>218<br>220<br>222        |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash.</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> <li>6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi</li></ul>  | 193<br>194<br>206<br>208<br>210<br>218<br>220<br>222<br>224 |
| <ul> <li>VI-bob. FLASH DASTURI HAQIDA</li> <li>6.1. Flash MX dasturining oynasi qismlari</li> <li>6.2. Flash MX da qatlamlar bilan ishlash</li> <li>6.3. Obyektlarni chizish imkoniyatlari</li> <li>6.4. Grafikli formatlarni konvertatsiyasi</li></ul>   | 193<br>194<br>206<br>208<br>210<br>218<br>220<br>222<br>224 |

#### U. YULDASHEV, M. MAMARAJABOV, S.Q. TURSUNOV

# PEDAGOGIK WEB-DIZAYN

«Voris-nashriyot» Toshkent 2013

(Pedagogika oliy ta'lim muassasalari uchun)

Muharrir M. Akramova Badiiy muharrir Sh. Xodjayev Kompyuterda tayyorlovchi S. Akramov

«Voris-nashriyot», Toshkent sh., Navoiy koʻchasi, 30. Nashriyot litsenziyasi AI № 195, 28.08.2011.

Original-maketdan bosishga ruxsat etildi 20.10.2013. Bichimi 60×84<sup>1</sup>/<sub>15</sub>. Bosma t. 14,5. Shartli b.t. 13,48. Adadi 500 nusxa. Buyurtma № 69-4

«Tafakkur Boʻstoni» nashriyoti bosmaxonasida chop etildi. Toshkent sh., Chilonzor koʻchasi, 1 uy.

#### Yuldashev U.

Y-31 Pedagogik web-dizayn: pedagogika oliy ta'lim muassasalari uchun
 / U. Yuldashev, M. Mamarajabov, S.Q. Tursunov; O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi. - T.: «Voris-nashriyot», 2013. - 232 b.

ISBN 978-9943-4211-9-6

Ushbu oʻquv qoʻllanma kompyuterning universal uskunaviy dasturlaridan hisoblangan Dreamweaver MX, Flash MX, Corel Draw, PhotoShop va HTML – gipermatnlarni belgilash tilidan foydalanib Websaytlar yaratish haqida boʻlib, unda dasturlarning imkoniyatlari va ta'lim tizimidagi foydalanishning amaliy jihatlari qarab oʻtilgan. Qoʻllanmadan pedagogika oliy oʻquv yurtlari talabalari, kasb-hunar kollejlari oʻquvchilari va qiziquvchilar foydalanishi mumkin.

....

U'O'K 004(015) KBK 32.973.26-018.2

