

MAVZU YUZASIDAN SAVOLLAR

1. Adobe Photoshopda matnlar yozish ketma-ketligini aytинг.
2. Matnning o'lchami qaysi banddan o'zgartiriladi?
3. Matn deformatsiyasi nima?

UYGA VAZIFA

1. Yangi hujjat yaratib, unga ismingizni yozing.
2. Ismingiz binafsha rangda, 24 kegl o'lchamda bo'lsin.
3. Matn deformatsiyasi orqali ismingizga „FishEye“ effektini qo'llang.
4. Matnga qizil soya bering va hujjatni „Ism.psd“ nomi bilan saqlang.

18-dars. AMALIY FAOLIYAT. SAHIFA DIZAYNINI YARATISH

Hozirgi kunda har bir saytning maketi Adobe Photoshop dasturida yaratilmoqda.

Sayt maketini yaratish saytni sayqallash va uni dasturlash bosqichidan avval amalga oshiriladi.

Veb-dizayner sayt maketi yordamida saytni ishlab chiqadi.

Sayt maketidan foydalanishning afzalliklari:

- 1) vizual kamchiliklarni loyihaning dastlabki bosqichlarida aniqlash;
- 2) saytning dizayn g'oyalarini vizual ravishda ko'rsatish;
- 3) sayt dizayneri va dasturchisi ishini yengillashtirish;
- 4) tayyor sayt qanday ko'rinishga ega bo'lishini ko'rsatish;
- 5) bloklar, menyular joylashuvi va hokazolarni aniqlash.

1-qadam. Photoshop dasturini ishga tushirish va yangi hujjat hosil qilish.

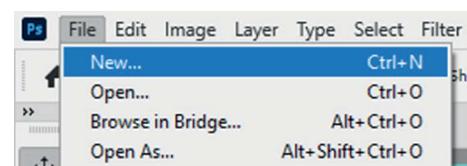
„File“ – „New“ yoki „Ctrl+N“ tugmachalari bosiladi.

TAYANCH TUSHUNCHALAR

Sayt maketi – Internet resursining prototipi.

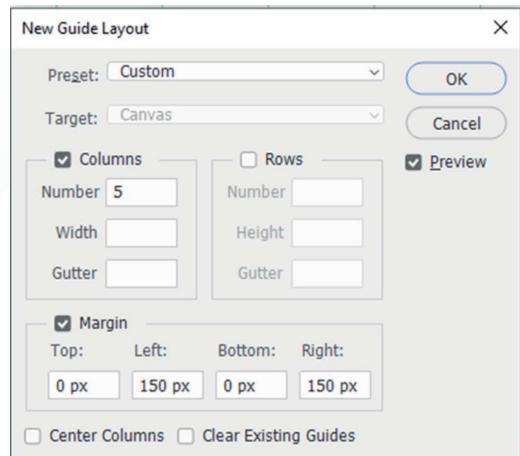
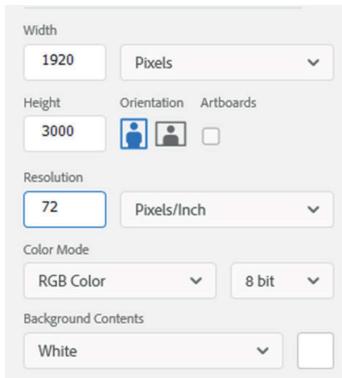
Saytni sayqallash – sayt tuzilmasini sayt maketi asosida ishlab chiqish.

Slayer – ma'lum bir kenglikdagи saytning bloki. U ma'lumotlarni animatsiya yordamida aks ettirishda ishlatiladi.



2-qadam. Hujjat o'lchamini sozlash.

Hujjatning o'lchami piksellarda 1920x3000px (Pixels) ko'rinishida, soha esa „White“ qiymatida bo'lishi lozim.

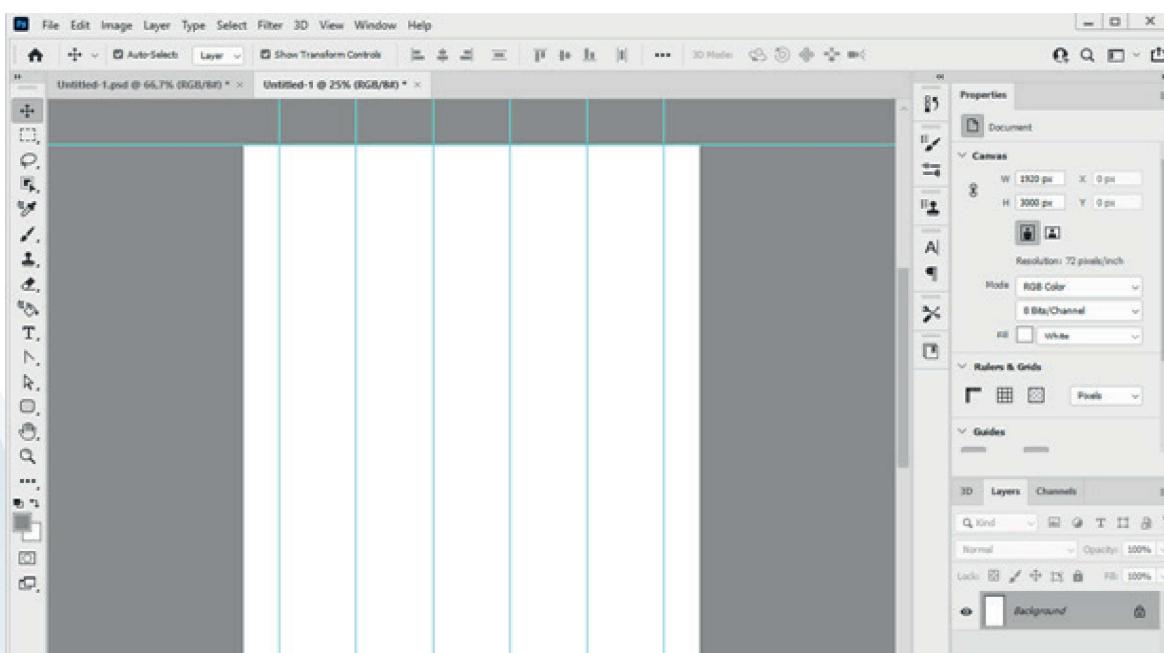


3-qadam. Hujjatga yo'naltiruvchi chiziqlarni joylashtirish.

Buning uchun menyular bandidan „View“ – „New Guide Layout“ bandlari tanlanadi. Hosil bo'lgan oynadan quyidagicha qiymatlar belgilanadi:

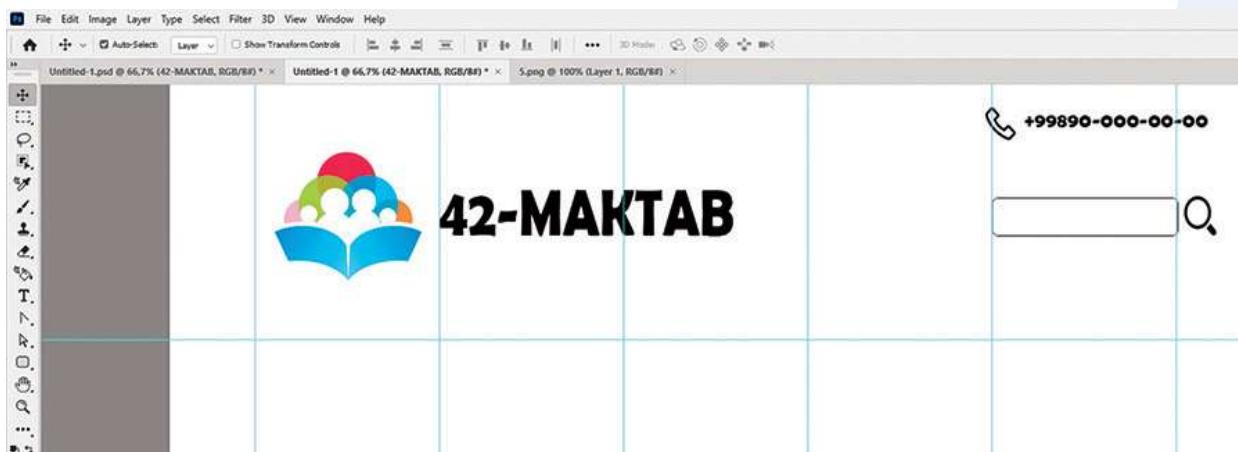
- Columns (ustun)lar soni – 5 ta;
- Left (chap) va Right (o'ng) ustunlar orasidagi bo'shliq – 150px.

Natijada quyidagi ko'rinishga ega soha hosil bo'ladi:



4-qadam. Sahifaning „Header“ qismini to’ldirish:

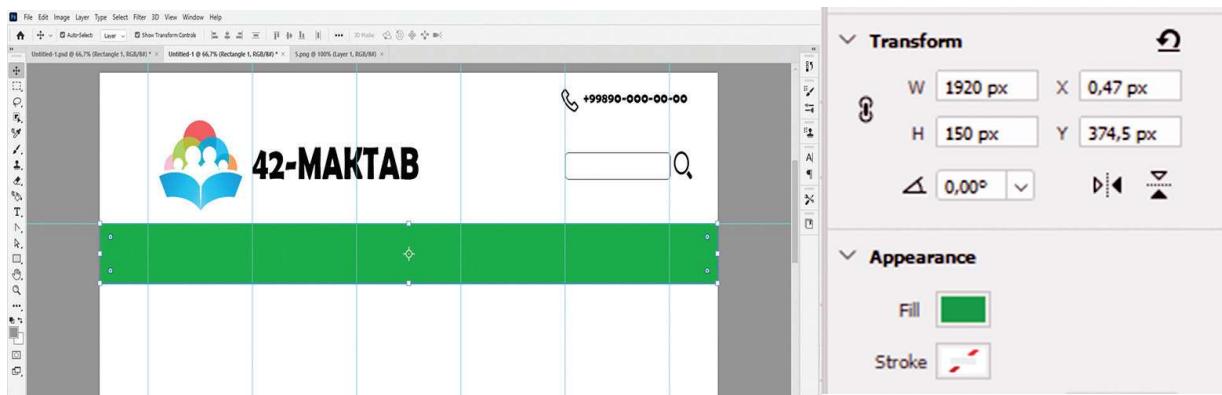
- 1) sahifaga joylashtiriladigan logotip, rasm va boshqa elementlar <http://dr.rtm.uz> saytidan yuklab olinadi;
- 2) logotip (logo.png) dasturga import qilinib, chap yuqori qismga joylashtiriladi;
- 3) „Type Tool“ uskunasi tanlanib, „№_ maktab“ so’zi kiritiladi. Parametrlar panelidan kerakli shrift va o’lchamlar ko’rsatiladi;
- 4) qidiruv formasini yaratish uchun „Rounded Rectangle Tool“ uskunasi tanlanib, 450x80px o’lchamida to’rtburchak hosil qilinadi. Formaga qidirish ikonkasi – search.png joylashtiriladi;
- 5) telefon raqami ikonkasi phone.png va matn uskunasi orqali telefon raqami kiritilib, „header“ qismiga joylashtiriladi.



5-qadam. Sahifaning menyular bandini hosil qilish.

1. „Rectangle Tool“ uskunasi tanlanib, 1920x150px o’lchamda to’rtburchak hosil qilinadi va soha #00AA2B rangi bilan to’ldiriladi.

Menyular bandi esa sahifaning sarlavhasidan keyin joylashtiriladi.



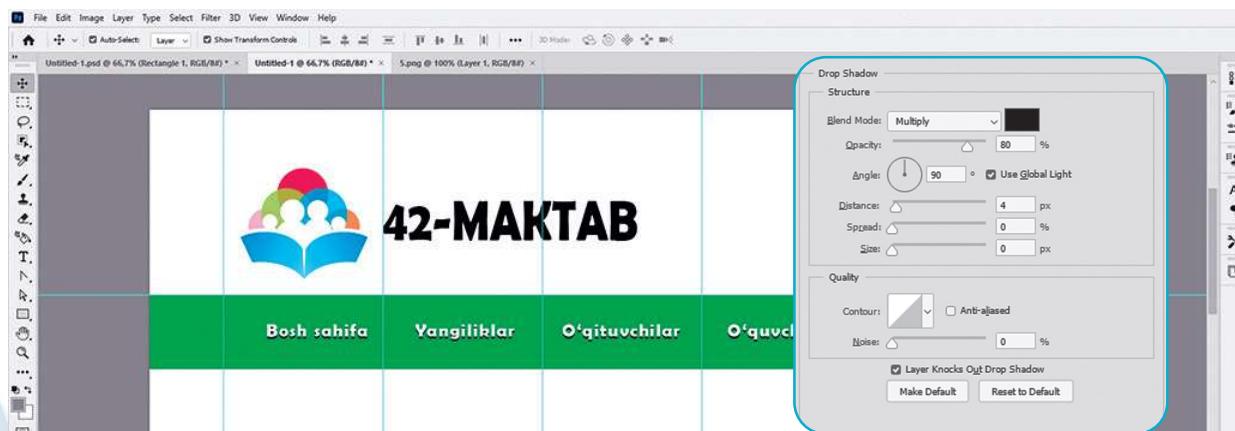
2. „Type Tool“ uskunasida menyular nomi yozib chiqiladi:

- Bosh sahifa
- Yangiliklar
- O'qituvchilar
- O'quvchilar
- E'lionlar

Har bir menyuning so'zlari orasida 8 ta bo'sh joy (probel) qoldiriladi.



3. Menyular nomlariga #ffffff rangi beriladi. Stillar bo'limidagi „Draw Shadow“ uskunasi yordamida soya beriladi.



6-qadam. Slayder hosil qilish.

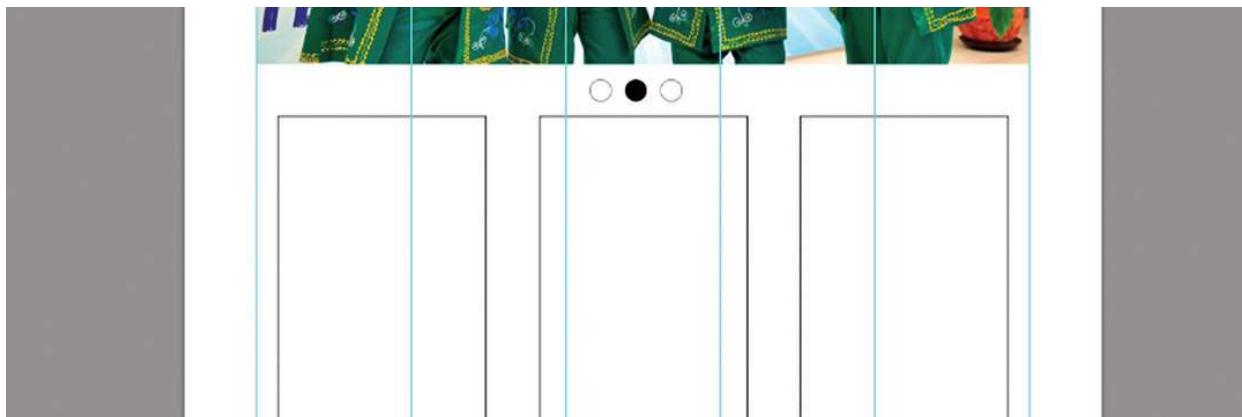
„Slayder.jpg“ nomli fayl yuklab olinadi va u 1620×1100px o'lchamdagisi sohaning navigatsiya qismidan keyin yuqoridan 32px joy qoldirib joylashtiriladi.

Tasvirni joylashtirib bo'lgandan keyin pastki qismda „Ellips Tool“ uskunasi yordamida 45×45px o'lchamida 3 ta doira chiziladi va sahifaga joylashtiriladi. Ikkala chetki doiraga oq, o'rta dagi doiraga esa qora rang beriladi.



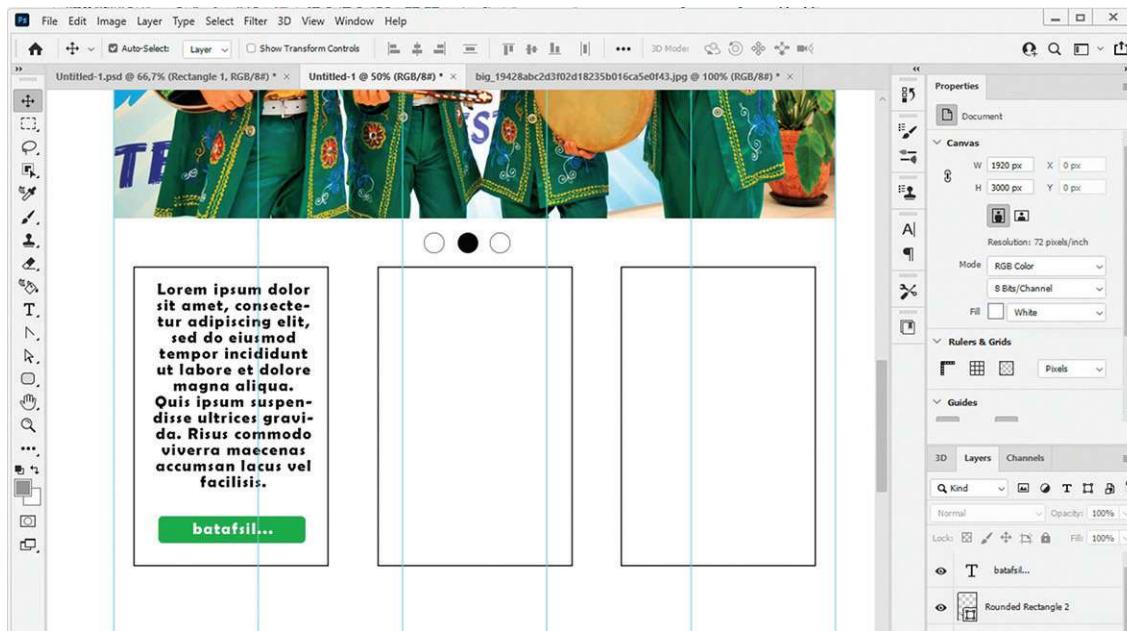
7-qadam. Kontent yaratish.

1. „Rectangle Tool“ uskunasi yordamida $435 \times 700\text{px}$ o'lchamida 3 ta to'rtburchak hosil qilinadi va ular sahifaga joylashtiriladi.



2. „Type Tool“ uskunasi yordamida 1-to'rtburchakda matnli blok hosil qilinadi.

3. Matndan keyin „Rectangle Tool“ uskunasi yordamida $330 \times 60\text{px}$ o'lchamida to'rtburchak hosil qilib, uning ichiga „batafsil...“ so'zi yoziladi.



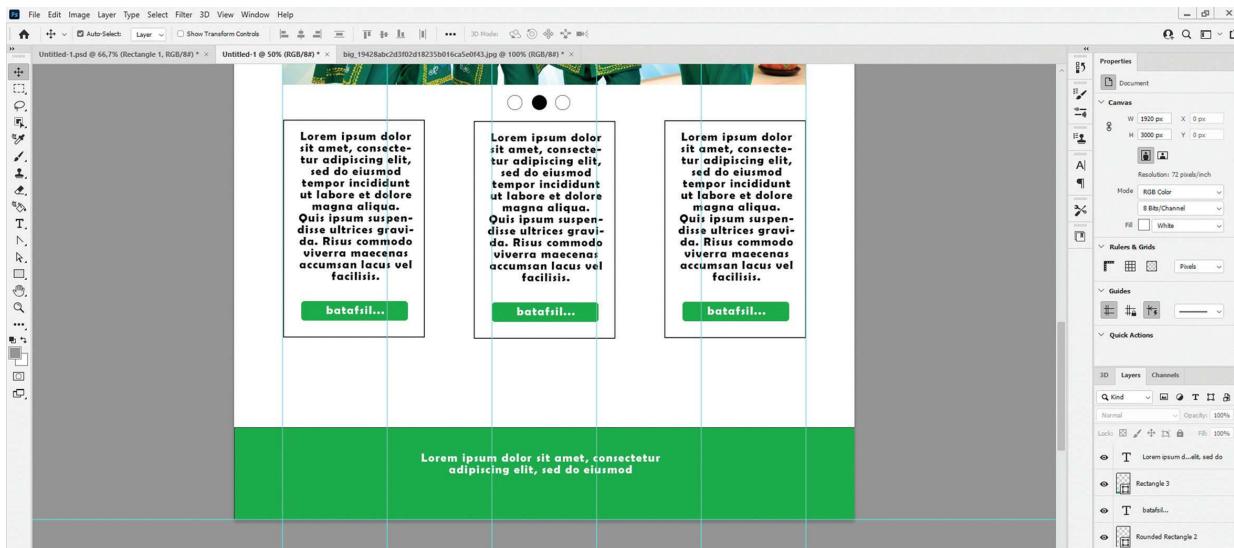
Qolgan to'rtburchaklar ham mana shunday ketma-ketlikda to'ldiriladi.



8-qadam. „Footer“ qismini yaratish.

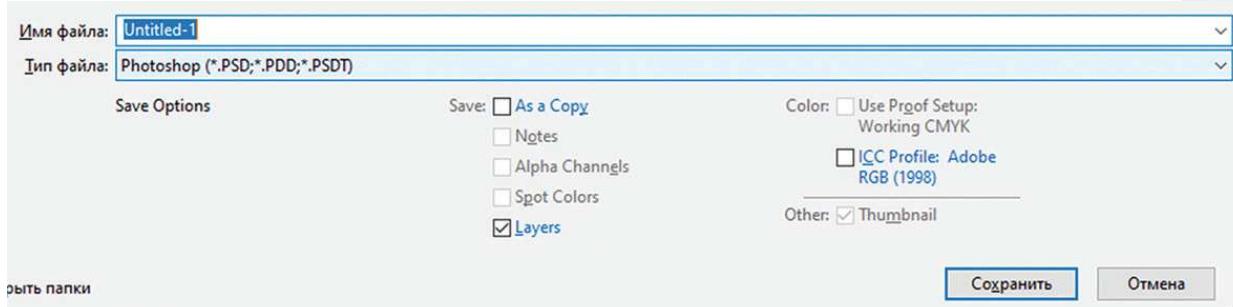
1. „Rectangle Tool“ uskunasida 1920x285px o'lchamida to'rtburchak hosil qilinib, soha #00AA2B rangi bilan to'ldiriladi.

2. „Type Tool“ uskunasida maktab manzili kiritiladi. Matn rangiga #ffffff qiymati beriladi.



9-qadam. Ishni yakunlash.

Menyular bandidan „File“ – „Save“ ko’satmalari tanlanib, hujjatga nom beriladi va saqlash tugmachasi bosiladi.



Natija.



MAVZU YUZASIDAN SAVOLLAR

1. Soya matnga qanday usulda beriladi?
2. To’rtburchak hosil qilish ketma-ketligini aytинг.
3. Tasvirlarni import qilish ketma-ketligini aytинг.

UYGA VAZIFA

1. „Kinoteatr“ mavzusida sahifa dizaynini yarating. Kerakli fayllarni dr.rtm.uz saytidan yuklab oling. Sayt dizaynini *.psd kengaytmasi bilan saqlang.

III bob. ANIMATSIYA TEXNOLOGIYASI

O'QUV MAQSADI

Bu bobda Siz:

animatsiya tushunchasi;
animatsiya yaratuvchi dasturlar;
kompyuter animatsiyasi;
Adobe Animate dasturi imkoniyatlari;
Adobe Animate dasturida animatsiya yaratish tartiblari haqida bilib olasiz.

KO'NIKMA

Bob yordamida Siz:

Easy Gif Animator dasturida sodda animatsiyalar yaratish;
Adobe Animate dasturi uskunalaridan foydalanish;
Adobe Animate dasturida sodda tasvirlar yaratish va tahrirlash;
qatlamlar bilan ishlash;
Adobe Animate dasturida animatsiyalar yaratish;
animatsiyalarni eksport qilishni o'rGANASIZ.

DASTURIY VOSITA

Easy Gif Animator

Adobe Animate

19-dars. ANIMATSIYA TUSHUNCHASI VA UNING TURLARI

Qadim zamonlardan buyon odamlar turli harakatlarni tasvirlarda aks ettirishga urinib kelgan va bu jarayon to'xtovsiz davom etmoqda. Bugungi kunda tasvirlar harakatlanishini multfilm va videofilmlarda, reklama bannerlari va veb-sahifalarda ko'rish mumkin. Bularning barchasi bitta – animatsiya so'zi bilan chambarchas bog'liq.

ANIMATSIYA TUSHUNCHASI

Animatsiya – qandaydir vaqt oralig'ida obyekt o'lchami, holati, rangi yoki shaklining o'zgarish jarayoni.

Animatsiya jarayoni esa izchil tasvirlar (kadrlar)ning ketma-ketlikda namoyish etilishidir. Namoyish jarayonida kadr juda qisqa fursat davomida ko'rsatiladi, keyin yo'qoladi va uning o'rniiga yangisi paydo bo'ladi.

Animatsiya o'z ichiga qancha ko'p kadrni olsa, uning ijro etilishi davomida harakat shunchalik tekis namoyon bo'ladi. Uzlusiz harakatli illyuziyani yaratish uchun kadrlar almashish tezligi sekundiga 12 ta kadrdan kam bo'lmasligi lozim.