

3.3.»Adobe PhotoShop» dasturida ranglar bilan ishlash

«Adobe PhotoShop» dasturi asboblari panelida ranglar bilan ishlash uchun to'rtta asbob ajratilgan.

Свет переднего плана. Ushbu asbobda qanday rang ko'rsatilgan bo'lsa, «Ковш», «Линия», «Карандаш», «Кист» asboblari uchun o'sha rang asosiy hisoblanadi.

Фонов й свет. Ko'rsatilgan rang «Ластик» asbobi bilan ishlaganda qo'llaniladi. **Фонов й свет** asbobidagi rang **Свет переднего плана** asbobida rangni o'zgartirish uchun qanday amal bajarilgan bo'lsa, bunda ham xuddi o'sha amalga rioya qilish lozim. Yoki «Пипетка» asbobi bilan Alt tugmasi birgalikda bosish orqali almashtirish mumkin.

Переключение светов. Kursorni ushbu tugmacha ustida bir marta bosish orqali asosiy rang va fon ranggi o'rin almashadi.

Стандартн й свет. Kursorni ushbu tugmacha ustida bir marta bosish orqali asosiy rang va fon ranggi standart ranglar - qora va oq rangga almashtiradi.

Ranglarni tanlashda «Adobe PhotoShop» dasturida «Свет» darchasidan ham foydalanish mumkin.

RGB - moduli tasvirni ekranda tahrirlash 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.

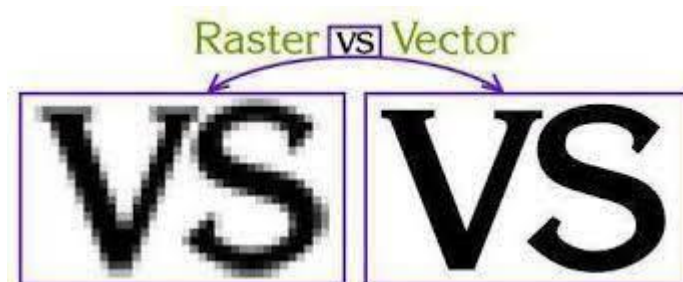
SMYK - Tabiatda mavjud bo'lgan ranglar majmuasi. Quyosh nurlari inson ko'zlari ajrata oladigan barcha ranglarni o'zida mujassamlashtirgan. Quyosh nurlari biror-bir jismga tushganda uning ta'siri ostida inson ko'zlari jism shakli va rangini idrok etadi. Misol uchun, binolarning o't uchirish burchaklari osib qo'yilgan o't o'chirgichlar to'q ko'k va zangor ranglar bilan bo'yalgan bo'lishiga qaramay, bizning ko'zimizga to'q qizil rangda ko'rinadi. Ranglarni bir-biriga qo'shilishi natijasida boshqa ranglar hosil qilinadi:

S - havo rang,

M - binafsha rang,

Y - sariq rang,

K - qora rang,



3.5-Rasm. Rastrli va vektorli rasm farqlari.

Bosma mashinalari va bosmaxonalarda tasvirlar yuqorida keltirilgan ranglarning kombinasiyasidan foydalangan holda to'la tasvirni ifodalaydi.

RGB - ranglar majmuasida oq rang uchala ranglarning maksimal aralashmasidan hosil qilinadi. Qora rang esa buning aksi o'laroq olinadi.

CMYK - ranglar majmuasi bilan ishlaganda qopa 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 ko'lamdagi ranglarni taklif etadi. Lekin ularning ko'p qismi (ayniqsa yorqinlari) tasvirni chop etganda monitordagi bilan keskin farq qiladi. Shu bois ham ko'plab mutaxassislar tasvirni chop etishdan avval uni **CMYK** sitemasiga o'tkazadilar.



3.6-Rasm. **CMYK** sistemasidagi tasvir.

Ayrim mutaxassislar esa tasvir bilan **CMYK** sistemasida ishlashni maslahat beradilar. Ammo bu tasvir bilan ishlash turli qiyinchiliklarni tug'diradi. Ana shunday qiyinchiliklardan biri kompyuter juda sekin ishlaydi. Bunga asosiy sabab «Adobe PhotoShop» dasturi **RGB** sistemasiga sozlangan bo'lib, har bir komandani bajarib, uni **RGB** sistemasidan **CMYK** sistemasiga almashtirguncha kompyuter qo'shimcha vaqt talab qiladi. Bundan tashqari skaner va monitor **RGB** sistemasida ishlashga mo'ljallangan. Ranglar bilan ishlovchi barcha uskunalar (rangli printerdan tashqari) **RGB** sistemasida ishlaydi. Shuning uchun yaxshisi tasvirni chop etishdan avval **CMYK** sistemasiga o'tkazib olish maqsadga muvofiq. Tasvir ustida barcha amallarni poyoniga etqazib, menyular satrida **IZOBRAJENIE** - Nastroyka tarkibidagi **SMYK** komandasini tanlang.