

7-Amaliy mashg'ulot

Mavzu: Vektorli grafika dasturlari yordamida ob`ektlar yaratish va uni qayta ishlash

Ishning maqsadi: CoRel draw dasturi imkoniyatlari bilan tanishish.

Vazifa:

1. Nazariy qism bilan tanishing.
2. **Corel Draw** dasturi yordamida yangi hujjat ochishni o'rganing.
3. **Corel Draw** tafsiyanomalari bilan tanishing.

Nazariy qism:

Yuqlangandan sung dastur ekranga «Xush kelibsiz SoRel draw» mulokot oynasini chiqaradi va bir nechta variantlarni taqdim qiladi: yangi hujjat yaratish (graphic), oxirgi yaratilgan hujjatni ochish (Orep last edited), mavjud hujjatni ochish (Orep graphic), o'qitish tizimi (CoRel Turor).

Yangi hujjatni yaratish uchun fayl (file) menyusida Yangi (NEW) komandasini bajariladi. Mavjud hujjatni ochish uchun fayl menyusida ochish (Open) komandasini bajariladi.

COREL DRAW dasturi bir necha hujjatlarni bir vaqtida ochish imkoniyatiga ega, u xolda shu paytda kerak bo'lмаган hujjatlarni yopish kuzda tutilgan. Menyu Fayl (file) bo'limida yoping (Zakryt, Close) komandasasi bajarilganda aktiv hujjat yopiladi. Dastur yuqlangandlan so'ng ekranda paydo dastur oynasiga foydalanuvchining interfeysi deyiladi(User1Tzeg t1egtaze). Interfeys inson va kompyuter orasida bog'lovchi bo'lib ishlash uchun panel, asboblar, muloqot oynasi va x.k larni taklif etadi. Foydalanuvchi interfeysiga saxifa, bosh menu, hujjatlarni aks ettiruvchi ishchi oynalari xamda tasvirlarni muxarrirligini amalgam oshiruvchi xar xil panellar tuplami. Oynaning markazidagi katta oq maydon ishchi xudud bo'lib xar bir hujjat alohida - alohida ochiladi. Ekranning tepa qismida bosh menu bo'limlari quyidagicha nomlanadi:

- Fayl (File)
- Muxarrir (Redaktirovanie, Edit)
- Ko'rinish (Prosmotr, View)
- Kampanovka (Layout)
- Boshqaruv (Upravleniya, Arrange)
- Effektlar(Effects)
- Nuqtaviy tasvir (Toch.izob, Vitmaps)
- Matn (Text)
- Servis (Tools)

Bu komandalarning xar biri funksional jixatdan yakinbulgan amallarni bajaradi, masalan: matn menyusi matn bilan ishlaydigan komandalardan iborat, effekt menyusi nuktaviy va vektorli grafikani yaratadigan komandalar tuplamidan iborat.

Xossalar asboblar qatori (Rgoregg Var)

Xossalar asboblar qatoridagi (Rgoregg Var) maydonlar va tugmalar to'plami ,ishlatilayotgan asbob yoki belgilangan ob'ekt turiga bog'liq xolda

Ko'rinishga ega bo'ladi, masalan, matn blokka olinganda xossalar katorida matn parametrlari aks etadi. COREL DRAW Ob'ektlar belgilanmagan xolatda xossalar

qatorida (Rgoregg Var) hujatning umumiy parametrlari beriladi, masalan: varakning formati, joylashuvi va boshqalar.

Xolat qatori (Status Var)

Ishchi ekranning pastki qismida xolat qatori (Status Var) joylashgan bo'lib turli xil xizmat ma'lumotlarini aks ettiradi: parametrlar, obvodka va ranglar, xarf parametrlari ajratilgan ob'ektlar xaqida ma'lumot va aktiv asboblar xaqida ma'lumot. Bu qatorning, kurinishi xolati va tarkibini o'zgartirish mumkin.

Asboblar paneli(Toolbox)

Ishchi oynaning chap tarafida asboblar paneli joylashadi. Bu panelda barcha instrumentlar joylashgan bo'lib, ular yordamida turli grafik ob'ektlarni yaratish ajratish, taxrirlash mumkin.

Asboblar bilan ishlayotgan paytda belgilangan ob'ektga bog'lik xolda kursorning ko'rinishi uzgaradi. Bundan tashkari asboblar panelida ba'zi asboblarni ajratib olish mumkin, bunda bu gruppalar «suzuvchi» panellar yoki Fluoyut kurinishdagi panellar shaklida bo'uladi.

Docker tipidagi panellar muloqot oynalarining bir ko'rinishidir. Bu panellar ekranda doimiy joylashgan bulishi mumkin bulib, hujatlarning ishchi oynalari bilan muloqotda bo'lishi mumkin. Oyna (Window) menyusida Docker tipidagi komanda bajariladi va ochilgan ruyxatdan keraklisi tanlanadi.

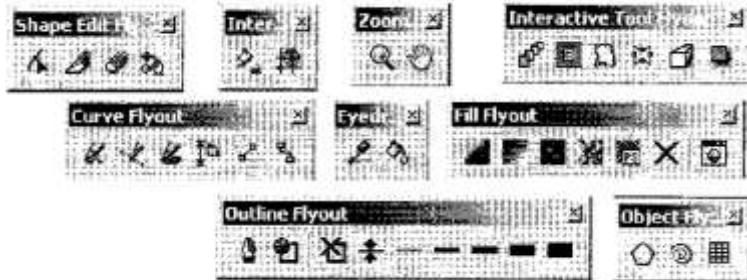
- Panel Object Manageg (Dispatcher ob'ektov) - ob'ekt va qatlamlarning parametrlarini aks ettiradi.
- Panel Virw Manageg (Dispatcher vidov) - akslarining ko'rinishlarini yaratish va boshqarish uchun.
- Panel Graphic and Text Styles (Stili teksta i grafiki) - grafik va matnli obektlarni yaratish va nomlanishi uchun.
- Panel Color Styles (Цветовые стили) - ranglar to'plamidan foydalanish uchun.



- Panel Symbols and Special Characters (Символы и специальные знаки) - dekorativ simvollar sinfi tanlash uchun.
- Panel Internet Bookmark Manageg (Dispatcher zakladok Internet) - matnli gipermurojatlarni yaratish va boshqarish uchun.
- Panel NTML Object Conflict (Analizator konfliktov ob'ektov NTML) - hujatlarni korrektsiyalash va tekshirish, Internet tarmog'i orqali taqdim etish uchun.
- Panel Script and Preset Manageg (Dispatcher makrosov i gotovyx obraztsov) - makroprogrammalarini yozish va sozlash uchun uchun.
- Panel Object Data (Baza dannyx) - hujatdagi jadvalni xar bir ob'ektlarini ma'lumotini o'zlashtirish, masalan: o'lchami, narxi va boshqalar.
- Panel Object Rrrorities (Свойства объектов) - hujatdagi ob'ektlarni parametrlarini o'zgartirish va aks ettirish uchun.
- Panel Link Manageg (Dispatcher svyazannyx izobrajeniya) - hujatda bo'limgan ammo u bilan aloqada bulgan tasvirlarni boshqarish.
- Panel Vitmap Solog Mask (Цветовая маска тючного изображения) - nuktaviy tasvirlarni rangli nikoblarni yaratish uchun.
- Panel Lens (Linza) - Linza turlarini tanlash va parametrlarini

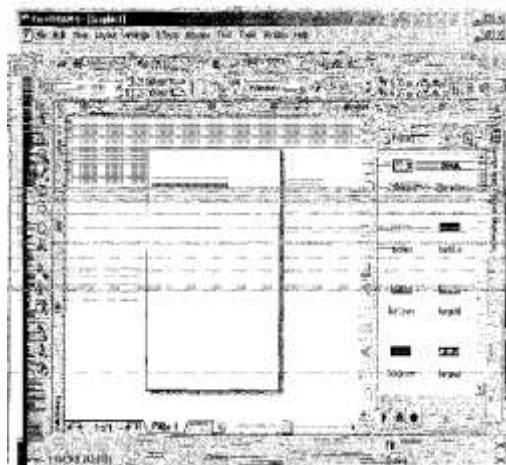
aniqlash uchun.

- Panel Artistic Media (Imitatsiya) - murakkab ko'rinishdagi vektor muyqalami bilan ishlash uchun.



• Transformation (Transformirovanie) paneli xar xil ko'rinishdagi transformatsiyani boshqarish uchun

- Panel Shaping (Izmenenie formy) - bir nechta ob'ektlarning uchta ko'rinishini bittaga kombinatsiya kilish.
- Panel Solog (Цвет) i Solog Ralette Vgowser (Цветовые палитры) - rang bilan ishlash uchun
- Panel Vgowsse (Obzor) - dastur hujjatlarini kurish va boshqarish uchun



• Panellar Cliparts (Vektornye izobrazheniya), Rhotos (Fotografii), ZD models (Tryoxmernye modeli) - prouramma Bilan beriladigan SD-ROM kompakt disklarini kurish uchun

- Panel FTR Sites (Sayty FTR) - FTR saytlarga murojatlarni saqlash uchun va katta massivdagi axborotlar bilan ishlash uchun.