

## 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 tanishish.
2. **Corel Draw** dasturi yordamida yangi hujjat ochishni o'rganing.
3. **Corel Draw** tafsiranomalari bilan tanishish.

#### **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 (Oren) komandasi bajariladi.

COREL DRAW dasturi bir necha hujjatlarni bir vaqtda ochish imkoniyatiga ega, u xolda shu paytda kerak bo'lmagan hujjatlarni yopish kuzda tutilgan. Menyu Fayl (file) bo'limida yoping (Zakryt, Close) komandasi bajarilganda aktiv hujjat yopiladi. Dastur yuqlangandlan so'ng ekranda paydo dastur oynasiga foydalanuvchining interfeysi deyiladi(User1Tzeg tlegtaze). 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 menyu, 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 menyu 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 nuqtaviy va vektorli grafikani yaratadigan komandalar tuplamidan iborat.

Xossalar asboblar qatori ( Rgoreggu Var)

Xossalar asboblar qatoridagi ( Rgoreggu 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 (Rgoreggu Var) hujjatning 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 asboblarning xaqida ma'lumot. Bu qatorning, kurinishi xolati va tarkibini o'zgartirish mumkin.

#### Asboblarning paneli (Toolbox)

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

Asboblarning bilan ishlayotgan paytda belgilangan ob'ektga bog'liq xolda kursorning ko'rinishi uzgaradi. Bundan tashkari asboblarning 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, hujjatlarning ishchi oynalari bilan muloqotda bo'lishi mumkin. Oyna (Window) menyusida Docker tipidagi komanda bajariladi va ochilgan ruyxatdan keraklisi tanlanadi.

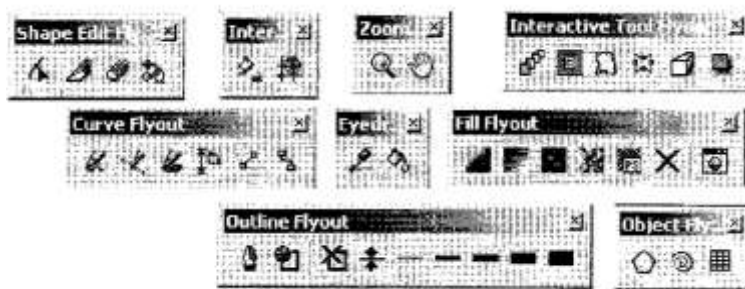
- Panel Object Manageg (Dispatcher ob'ektov) - ob'ekt va qatlamlarning parametrlarini aks ettiradi.
- Panel Virw Manageg (Dispatcher vidov) - akslarining ko'rinishlarini yaratish va boshqarish uchun.
- Panel Graphic and Text Styles (Stili teksta i grafiki) - grafik va matnli obektlarni yaratish va nomlanishi uchun.
- Panel Co1or Styles (Iqvetovye stili) - ranglar to'plamidan foydalanish uchun.



- Panel Symbols and Special Characters (Simvoly i spetsialnye znaki) - 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) - hujjatlarni korrektsiyalash va tekshirish, Internet tarmog'i orqali taqdim etish uchun.
- Panel Script and Preset Manageg (Dispatcher makrosov i gotovyx obraztsov) - makroprogrammalarni yozish va sozlash uchun uchun.
- Panel Object Data (Baza dannyx) - hujjatdagi jadvalni xar bir ob'ektlarini ma'lumotini o'zlashtirish, masalan: o'lchami, narxi va boshqalar.
- Panel Object Rrorerties (Svoystva ob'ektov) - hujjatdagi ob'ektlarni parametrlarini o'zgartirish va aks ettirish uchun.
- Panel Link Manageg (Dispatcher svyazannyx izobrajeniya) - hujjatda bo'lmagan ammo u bilan aloqada bulgan tasvirlarni boshqarish.
- Panel Vitmap Solog Mask (Iqvetovaya maska tochechnogo izorajeniya) - 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 qilish.

- Panel Solog (Iqvet) i Solog Palette Vgower (Iqvetovye palitry) - rang bilan ishlash uchun

- Panel Vgower (Obzor) - dastur hujjatlarini kurish va boshqarish uchun



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

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