

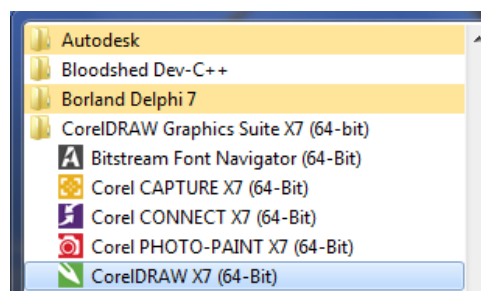
Corel DRAW DASTURIDA ISHLASH

2.1.8. Corel DRAW dasturiga kirish

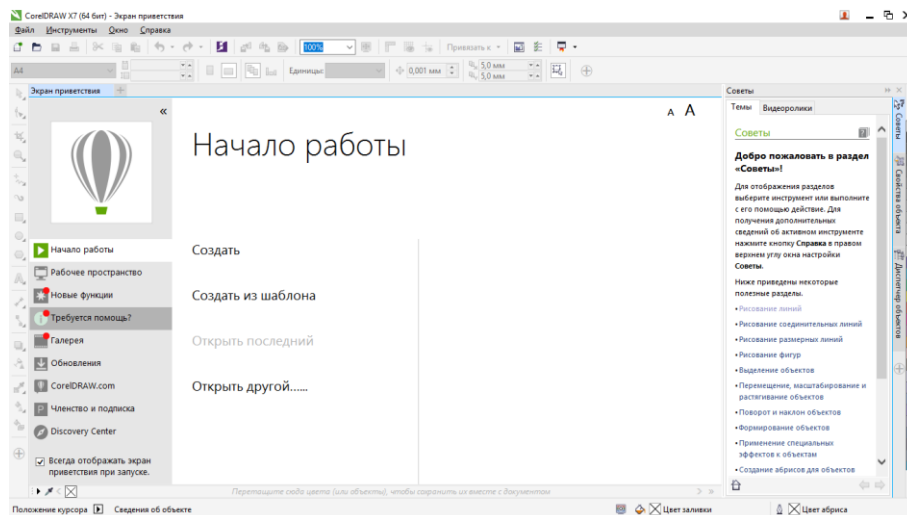
2.1.1. Corel DRAW dastur interfeysi

CorelDRAW - bu etakchi va ommabop vektorli grafik dasturlardan biri bo'lib, Corel Graphic Suite ixtisoslashtirilgan grafik dasturiy ta'minoti to'plamiga kiradi. Bu juda kuchli grafik muharriri, bu kompyuter grafikasi sohasidagi mutaxassislar va yangi boshlang'ich havaskorlar tomonidan foydalanish uchun bir xil darajada qulaydir. CorelDRAW - bu vektorli grafik dastur. Adolat uchun, Corel Graphic Suite dasturiy ta'minot to'plamida Adobe Photoshopdan o'z imkoniyatlari jihatidan unchalik kam bo'lmagan va ba'zi jihatlari bilan ustunroq bo'lgan Corel PhotoPaint ixtisoslashtirilgan muharriri mavjud. Ushbu dasturni rasm va matn zarur bo'lgan joyda ishlatish eng qulaydir. Bu har qanday rasm, diagramma va chizmalar, logotiplar, firma blankalari, varaqalar, diplomlar va bukletlar bo'lishi mumkin. CorelDRAW yordamida siz tez va osonlik bilan rangli plakat va reklama risolasi, risola va kitob muqovasi, e'lon yoki taqvim, tashrif qog'ozi, veb-sayt va boshqalarni loyihalashtirishingiz mumkin. Bunday ish uchun CorelDRAW ideal grafikani yaratish vositasidir. Bundan tashqari, siz o'zingizning rasmlaringizga har qanday raster grafik ob'ektlarni, masalan, fotosuratlarini kiritishingiz va ularni kompozitsiyangizning ajralmas qismiga aylantirishingiz mumkin. CorelDRAW rassomlar uchun ham qiziq bo'ladi. Artistic Media vositasi boy rasm chizish imkoniyatlarini taqdim etadi. Rasmlar asosan zarba va to'ldirish parametrlari bilan tavsiflangan moslamalardan iborat bo'lib, [fayl nomi].cdr kengaytmali fayllardagi hujjatlar bilan ifodalanadi.

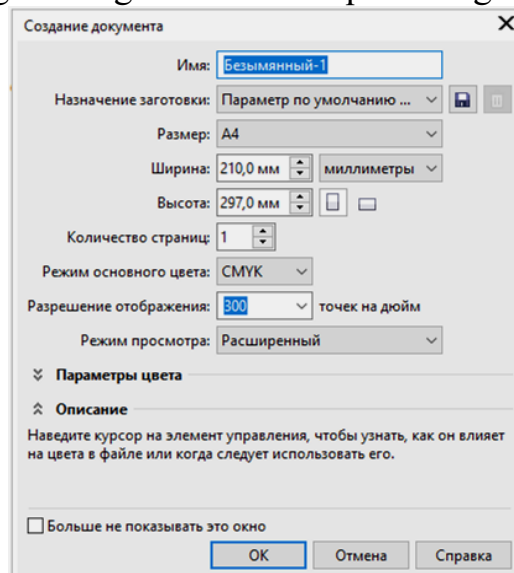
CorelDraw X7 dasturi ishga tushirish uchun ПУСК →Все программы→ CorelDraw X7 buytuqlar ketma-ketligini bajarishimiz kerak.



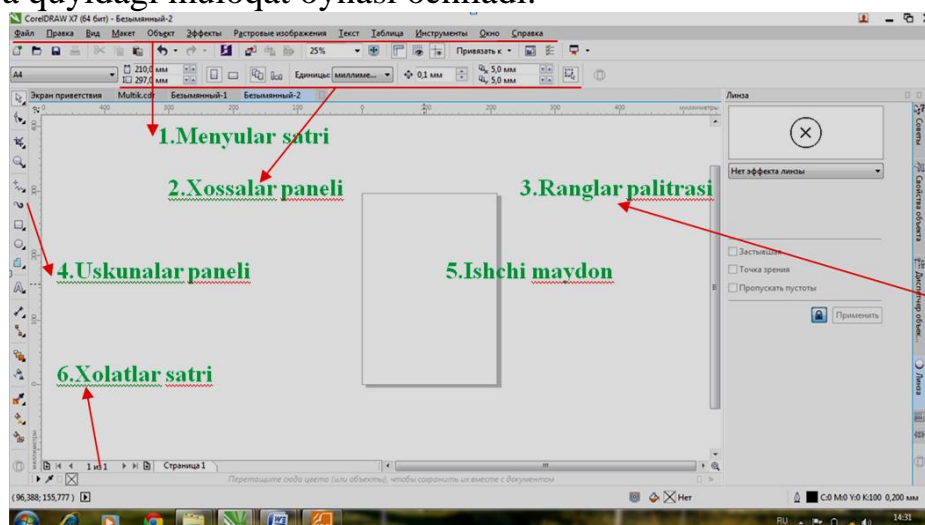
CorelDraw X7 dasturi ishga tushadi va uning ishchi oynasi dastlab quydagi ko'rinishda bo'ladi.



Ishni boshlash uchun **Создат** yoki **Создат из шаблона** yoki **Открыт другой** buyruqlarining birini ishga tushurish orqali amalga oshiramiz.
1. Создат buyrug'ini ishga tushurish orqali amalga oshirish.



Создание документа (yangi hujjatni yaratish) oynasining parametrlarini o'rnatish oynasi hosil bo'ladi. Ushbu oynani ishga tushirish uchun OK tugmasini bosamiz va quyidagi muloqat oynasi ochiladi.



2. Создат из шаблона buyrug'ini ishga tushurish orqali amalga oshirish.

Buhda quyidagi muloqat oynasi ochiladi. Undan biz ixtiyoriy shablanni **Начат поиск** bolimiga kirib ro'yxatda keltirilgan shablon nomini yoki **Все** buyug'i orqali barcha shablonlarni ochib keragini tanlasimiz mumkin.

Shablonlar interfeysi bizning foydalanuvchilarimizga o'zlarining andozalarini topish, saqlash va to'g'ridan-to'g'ri CorelDRAW-dan tayyor shablonlarning katta to'plamini o'rnatishni osonlashtirish uchun qayta ishlangan.

Shablonlarni CorelDRAW-da ikki xil usulda ochishimiz mumkin:

1) Xush kelibsiz ekranida (dastur boshlangandan keyin). Chap panelda **Начало работы** tugmachasini toping. Keyin **Создат из шаблона** tugmachasini bosing.

2) to'g'ridan-to'g'ri dastur bilan ishlashda. **Файл – Создат из шаблона** ga o'ting.

CorelDRAW bannerlar, piktogramma, logotiplar, varaqalar va boshqalarga boshlang'ich to'plami sifatida shablonlarni o'z ichiga oladi.

O'zingiz yoqtirgan har qanday shablonning kichik rasmini bosing - o'ngda uning kattalashtirilgan rasmini va fayl haqida qo'shimcha ma'lumotlarni ko'rasiz - sahifa hajmi, hujjat yo'nalishi, sahifalar soni va h.k.

Pastki chap burchakdagi slayder yordamida shablon eskizlarining hajmini kattalashtirish yoki kamaytirish mumkin, shuningdek **Свойства - хусусиатлар** tugmasi yordamida shablon haqida ko'proq ma'lumotni ko'rishingiz mumkin.

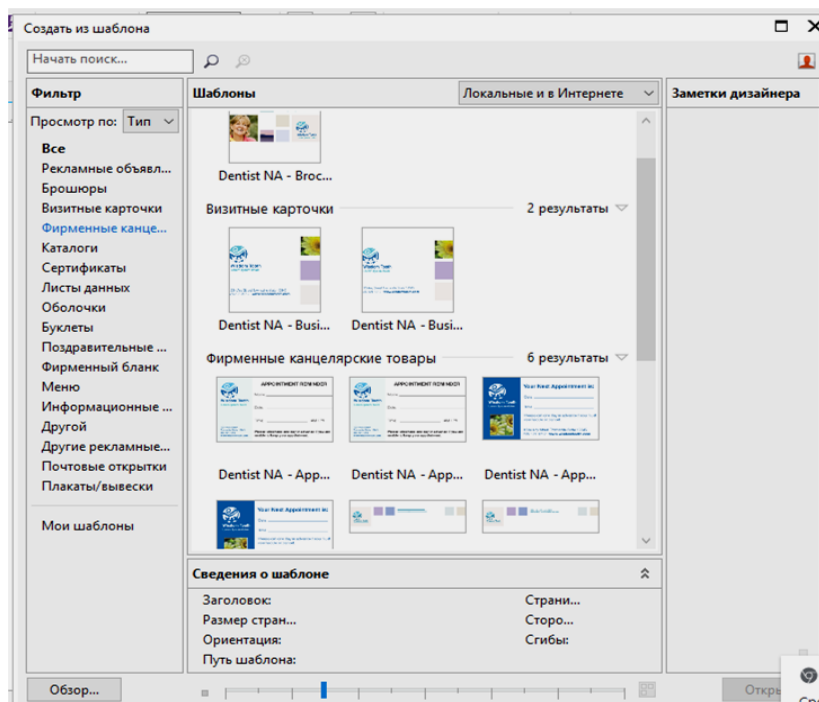
Yuqoridagi o'ng burchakdagi **Получит больше** - qo'shimcha ma'lumot olish tugmachasini bosish orqali siz yuklab olish mumkin bo'lgan bepul kontent ro'yxatini ko'rishingiz mumkin.

Shablonning grafikasi va matni va ranglariga kerakli o'zgarishlarni kiritishingiz, shu bilan yangi shablonni yaratishingiz mumkin.

Yangi shablonni saqlash uchun **Файл** menyusiga o'ting - **Сохранит как шаблон** - Shablon sifatida saqlash buyrug'dan foydalaning. Faylga yangi nom bering va Saqlashni bosing. Ochilgan Andoza xususiyatlar oynasida shablon nomini o'zgartiring va Saqlash tugmasini bosing.

Faraz qilaylik Sizning shabloningiz shablonlarning umumiy ro'yxatida mavjud. U holda shablonlar yordamida siz o'zingizning ish oqimingizni sezilarli darajada tezlashtirasiz va yangi loyihalarni osonlikcha yaratishingiz mumkin.

Agar Siz istaga'n shabloningiz shablonlarning umumiy ro'yxatida mavjud bo'lmasa? Uni internet tarmogidan olish mumkin.



3. Открыт другой buyrug'ini ishga tushurish orqali amalga oshirish.

Bu holatda oldin yaratilgan hujjatlar xotirada yoki biror anbada saqlangan bo'lsa, ularni chaqirib ochib ishlatish maqsadida qo'llaniladi.

2.1.2. Dastur imkoniyatlari. Oyna interfeysi

Dastur ishga tushirilgandan keyin ekranda dastur oynasi nomoyon bo'ladi, bu oyna foydalanuvchi interfeysi (*user interface*) yoki ishchi joyi (*workspace*) deb ataladi. Interfeys foydalanuvchi va computer orasidagi muloqotni o'rnatadi, ishlash uchun kerak bo'lgan barcha sharoyotni yaratadi.

Shuni nazarda tutish kerakki, *interfeys* foydalanuvchi tomonidan o'zgartilgan bo'lib o'z ko'rinishidan o'zgacha bo'lishi ham mumkin.

Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menyu, hujjarlarni ko'rish ushuni ishchi oynalar, tasvirlarni redaktorlash ushuni bir nechta panellar yigindisidan. Oynaning markazidagi katta bo'sh joy *ish joyi* deb nomlanib har bir hujjat uchun yangi ochiladi.

Bosh menyu

Ekranning yuqori qismida bosh menyu buyruqlari (*menyubar*) joylashgan bulib u quyidagilardan tashkil topadi:

- Fail (*File*)
- Muharirlash (*Edit*)
- Ko'rish (*View*)
- Kompanovkalash (*Layout*)
- Boshqarish (*Arrange*)
- Effektlar (*Effects*)
- Rastrlı tasvirlar (*Bitmaps*)
- Matn (*Text*)
- Servis (*Tools*)
- Oyna (*Window*)
- Yordam (*Help*)

Har bir guruh bir–biriga yaqin amallarni bajaruvchi buyruqlar yig'indisi, masalan, Menyu Matn (*Text*) matnlar ustida amallar bajaradigan buyruqlar, Menyu Effektlar (*Effects*) – vektorli va rastrlı grafikalar uchun har xil effektlar qilish va muharrirlashda foydalaniladigan buyruqlardan tashkil topgan.

Shu bilan birga qo'shimcha menyu (*Context-sensitive*) da kiritilgan bu menyu vazifasi joriy bo'lgan uskunaning obyektlari haqida malumot beradi.

Vositalar satrlari

Menyu satritagida asboblari satri (*Tool bars*) joylashgan. Asboblari satrini ekranning hohlagan joyida va har xil ko'rinishda joylashtirish mumkin.

Ekranga kerakli oynalarni joriy qilish uchun menyuning Oyna (*Window*) yordamida amalga oshiriladi va ular ustida quyidagi amallar bajariladi: Asboblari (*Tool bars*) satriga sichqonchani o'ng tononi bilan chertib muloqat oynasini paydo etamiz va Parametrlar (*Options*), **Rostlashdan** kerakli bo'lgan asboblari tanlanadi.

Свойства (*PropertyBar*) vositalari satri

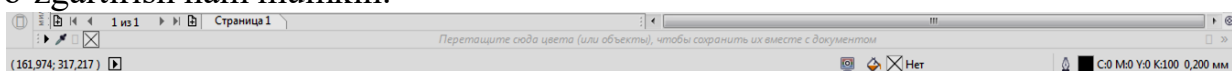
Свойства (*Property Bar*) asboblari satridagi maydonlar va tugmalar yig'indisi foydalanilayotgan asboblari yoki tanlangan obyektga bogliq bo'ladi, masalan, asboblari satridagi matn bloki tanlanganda matnning parametrlari ko'rsatiladi.



Свойства (***Property Bar***) satridagi asboblardan birontasi tanlanmagan holda hujjatning umumiy parametrlari ko'rsatiladi, masalan, sahifa formati va h. ko'rsatadi.

Holat satri (*Status Bar*)

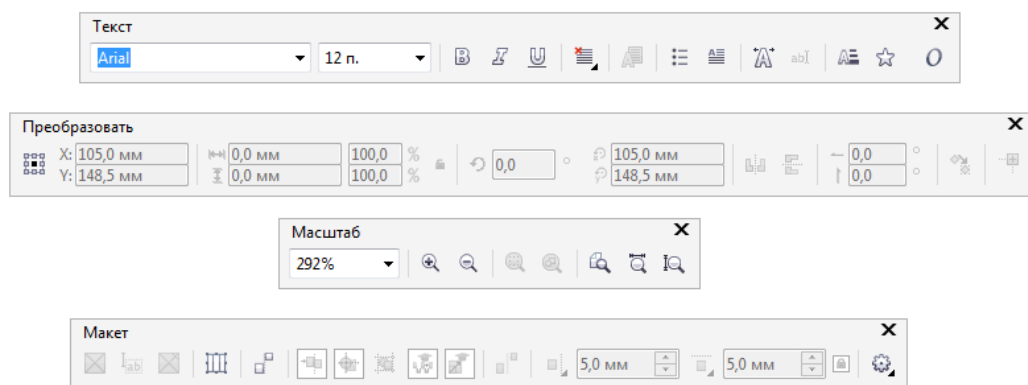
Ekrandagi ishchi oynaning pastgi qismida holat satri (*Status Bar*) joylashgan, bu qatarda obyektlari haqida malumotlar beriladi, yoki quyidagi parametrlari: обводки заливки, параметров шрифт turi, tanlangan obyekt haqida ma'lumot va joriy asboblari haqida ma'lumotlar. Holat satrining ko'rinishi va tuzilishini o'zgartirish ham mumkin.



Asboblari paneli (*Tool box*)

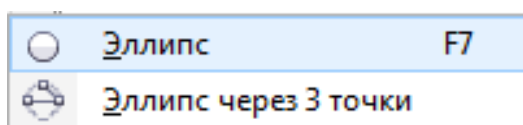
Asboblari paneli ishchi oynaning chap tomoniga joylashtirilgan bo'ladi. Asoblar panelida grafik obyekt ustida quyidagi amallar bajariladi – obyektlarni yaratish, obyektlarni ajratish, muharrirlash va ko'chrish asboblari joylashtirilgan.

Asboblari bilan ishlash paytida kursor tanlangan obyektga qarab formasini o'zgartiradi. Shu bilan birga, asboblari panelidagi bazi bir asboblari guruhini «Suzuvchi» panel ko'rinishida sozlash mumkin.

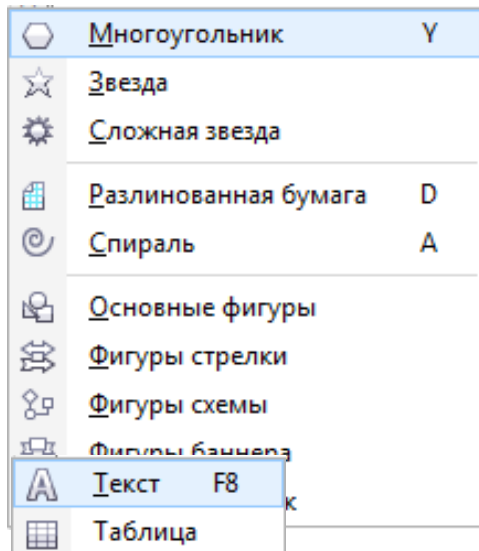


1.
 - Выбор
 - Свободный выбор
 - Свободное преобразование
2.
 - Форма F10
 - Инструмент «Сглаживание»
 - Мастихин
 - Воронка
 - Притягивать
 - Отталкивать
 - Размазывающая кисть
 - Грубая кисть
3.
 - Обрезать
 - Нож (расширенный)
 - Нож
 - Удаление виртуального сегмента
4.
 - Масштаб Z X
 - Панорама H
5.
 - Свободная форма F5
 - Прямая через 2 точки
 - Кривая Безье
 - Перо
 - В-сплайн
 - Ломаная линия
 - Кривая через 3 точки
 - Прямоугольник F6
 - Прямоугольник через 3 точки

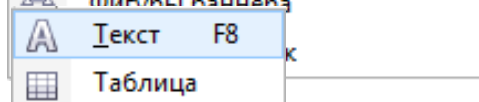
7.



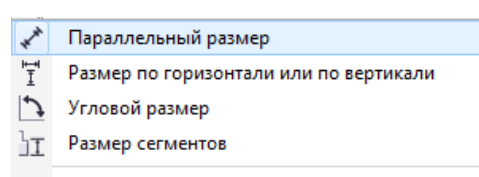
8.



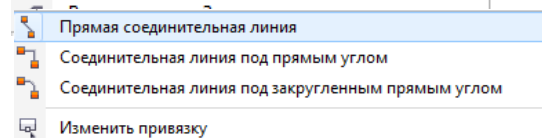
9.



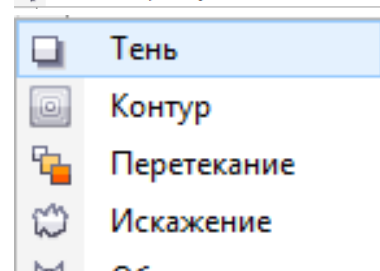
10.



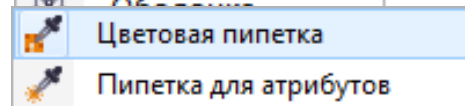
11.



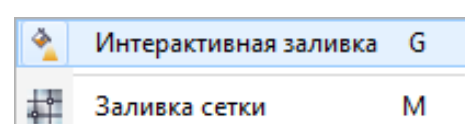
12.



13.



14.



Docker tipidagi panel

Docker **tipidagi panel** muloqat oyna ko'rinishida bo'ladi. Bu panellar har doim ekranda mavjud bo'ladi va ishchi oyna yonida joylashadi. Ekranga kerakli bo'lgan panelni chaqirish uchun menyuning Oyna (*Window*) va Docker (*Dockers...*) **tipidagi panel buyrug'i** va **ochilgan ro'yxatdagi** panellardan bittasi tanlanadi.

- *Object Manager* paneli (**Диспетчер объектов**) – obyektning parametrlarini tasvirlaydi, obyektning hirarchiya va qatlamlarini boshqaradi.
- *View Manager* paneli (**Диспетчер видов**) – «tasvir koʻrinishlari» tasvirlaydi va boshqaradi.
- *Graphic and Text Styles* paneli (**Стили текста и графики**) – grafik va matnli stillarini yaratadi va oʻzgartiradi.
- *Color Styles* paneli (**Цветовые стили**) – obyektlar bilan ishlashda ranglarni tanlaydi va ular ustida amallar bajaradi.
- *Symbols and Special Characters* paneli (**Символы и специальные знаки**) – mavjud boʻlmagan belgilarni tasvirlashda foydalaniladi.
- *Internet Bookmark Manager* paneli (**Диспетчер закладок Internet**) – gipermatnlarni boshqarish va yaratishda ishlatiladi.
- *HTML Object Conflict* paneli (**Анализатор конфликтов объектов HTML**) – Internetda nashr etishdan avval hujjatlarni toʻgʻriligi tekshiradi va notoʻgʻrilarini tuzatadi.
- *Script and Preset Manager* paneli (**Диспетчер макросов и готовых образцов**) – makro dasturlarni yozishda foydalaniladi.
- *Object Data* paneli (malumotlar jamgʻarmasi) – har bir obyektga jadvaldagi malumotlar berkitiladi, masalan, narxi, oʻlchami va h. malumotlar
- *Object Properties* paneli (**Свойства объектов**) – hujjatdagi obyektlarning barcha parametrlari haqida malumot beradi va oʻzgarish kiritadi.
- *Link Manager* paneli (**Диспетчер связанных изображений**) – hujjatda mavjud emas faqat u bilan bogʻlangan tasvirlarni boshqarish.
- *Bitmap Color Mask* paneli (**Цветовая маска точечного изображения**) – rastrli tasvirlar bilan ishlashda ranglar maskasini yaratish.
- *Lens* paneli (**Линза**) – linza turini tanlash va uning parametrlarini oʻrnatish.
- *Artistic Media* paneli (**Имитация**) – vektorli qalamning murakkab turlari bilan ishlash.
- *Transformation* paneli (**Трансформирование**) – obyektlarni siljitishning har xil turlari bilan ishlash.
- *Shaping* paneli (**Изменение формы**) – bir nechta obyektlarni uch xil koʻrinishda birlashtirish.
- *Color* (**Цвет**) va *Color Palette Browser* (**Цветовые палитры**) panellari – ranglar bilan ishlash.
- *Browse* (**Обзор**) paneli – hujjatlarni boshqarish va ularni har xil koʻrinishlarda koʻrish.
- *Cliparts* (**Векторные изображения**), *Photos* (**Фотографии**), *3Dmodels* (**Трёхмерные модели**) panellari – dastur bilan birgalikda oʻrnatilgan kompakt disk bilan ishlash (CD-ROM).
- *FTP Sites* (**Сайты FTP**) paneli – FTP saytlarini saqlash va katta massivli maʼlumotlarni koʻchirish uchun ular bilan tez bogʻlanish.

2.1.3. Corel DRAW hujjatlari. Shablonlardan foydalanish

Shablon - bu tayyor hujjat. Shablon asosida yangi hujjat yaratish, undagi matnli maʼlumotlarni oʻzgartirish orqali foydalanishingiz mumkin boʻlgan tayyor plakat,

tashrif qog'ozi yoki boshqa hujjatni olasiz va uning asosida yangi hujjat yaratasisiz. Shablon - bu cdt kengaytmasi bo'lgan fayl. Unda ishchi sahifaning parametrlari, matn va grafik ob'ektlarning uslublari, shu ma'lumotlar asosida yaratilgan har bir hujjat uchun xos bo'lgan joylashtirilgan va tekislangan matn va grafik ob'ektlar saqlanadi. "CorelDRAW" da cdt formatidagi kengaytmali tayyor shablonlar kutubxonasi mavjud. Siz o'zingizning shablonlaringizni yaratishingiz va kelajakda ulardan foydalangan holda yangi hujjatlar yaratishingiz mumkin. Yangi hujjat ishlab chiqishni boshlashning eng oson yo'li shablon kutubxonasidan tayyor shablonni asos qilib olishdir. Buning uchun "Fayl" menyusiga o'ting va "Shablondan yangi" buyrug'ini tanlang. Bizning oldimizda bir xil turdagi shablon-larni o'z ichiga olgan bir nechta yorliqlardan iborat "Shablondan yaratish" oynasi ochiladi. "Hammasi" bo'limini tanlab, barcha shablonlarni markazda joylashgan bitta oynada bir vaqtning o'zida ko'rishingiz mumkin. Shablonlardan birini tanlab, ushbu hujjat haqidagi ma'lumotlar o'ngdagi oynada paydo bo'ladi. Mahsulot turi, tavsifi, uslubi va boshqalar bu erda ko'rsatiladi. Masalan, tashrif qog'ozi tartibini tanlang. Buning uchun "vizitkalar" bo'limida eng mos variantni tanlang va "ochish" tugmasini bosing. "Ismsiz" hujjati yaratildi, uning sahifasida tashrif qog'ozi shablonlari ko'rsatilgan. Shunday qilib, shablon yordamida siz o'zingizning ishingizni sezilarli darajada engillashtirasiz. Tashrifnomangiz uchun dizaynlar, buyumlar va grafik shablonlarni yaratishingiz shart emas. Bularning barchasi allaqachon amalga oshirilgan. Faqatgina aloqa ma'lumotlarini kiritish va qabul qilingan hujjatni chop etish qoladi.

Shablonlar interfeysi bizning foydalanuvchilarimizga o'zlarining andozalarini topish, saqlash va to'g'ridanto'g'ri CorelDRAWdan tayyor shablonlarning katta to'plamini o'rnatishni osonlashtirish uchun qayta ishlangan. Shablonlarni CorelDRAWda ikki xil usulda topishingiz mumkin:

- 1) Xush kelibsiz ekranda (dastur boshlangandan keyin). Chap panelda Ishni boshlash tugmachasini toping. Keyin Shablonlardan yaratish tugmachasini bosing.
- 2) to'g'ridan-to'g'ri dastur bilan ishlashda.

Fayl - Shablonlardan yangiga o'ting CorelDRAW bannerlar, piktogramma, logotiplar, varaqalar va boshqalarga boshlang'ich to'plami sifatida shablonlarni o'z ichiga oladi. O'zingiz yoqtirgan har qanday shablonning kichik rasmini bosing - o'ngda uning kattalashtirilgan rasmini va fayl haqida qo'shimcha ma'lumotlarni ko'rasiz - sahifa hajmi, hujjat yo'nalishi, sahifalar soni va hk. Pastki chap burchakdagi slayder yordamida shablon eskizlarining hajmini kattalashtirish yoki kamaytirish mumkin, shuningdek Xususiyatlar tugmasi yordamida shablon haqida ko'proq ma'lumotni ko'rishingiz mumkin. Yuqoridagi o'ng burchakdagi Qo'shimcha ma'lumot olish tugmachasini bosish orqali siz yuklab olish mumkin bo'lgan bepul kontent ro'yxatini ko'rishingiz mumkin. Shablonning grafikasi va matni va ranglariga kerakli o'zgarishlarni kiritishingiz, shu bilan yangi shablonni yaratishingiz mumkin. Yangi shablonni saqlash uchun Fayl - Shablon sifatida saqlash bo'limiga o'ting. Faylga yangi nom bering va Saqlashni bosing. Ochilgan Andoza xususiyatlari oynasida shablon nomini o'zgartiring va Saqlash tugmasini bosing. Endi sizning shabloningiz shablonlarning umumiy ro'yxatida mavjud.

Shablonlardan foydalanish. Shablondan Файл - Создат из шаблона buyrug'i yordamida hujjat yaratishda CorelDRAW sahifani andozalar sahifasi joylashuvi sozlamalariga muvofiq formatlaydi va shablonning barcha ob'ektlari va uslublarini yangi hujjatga yuklaydi. Ushbu usul naqshlarni topishga imkon beradi.

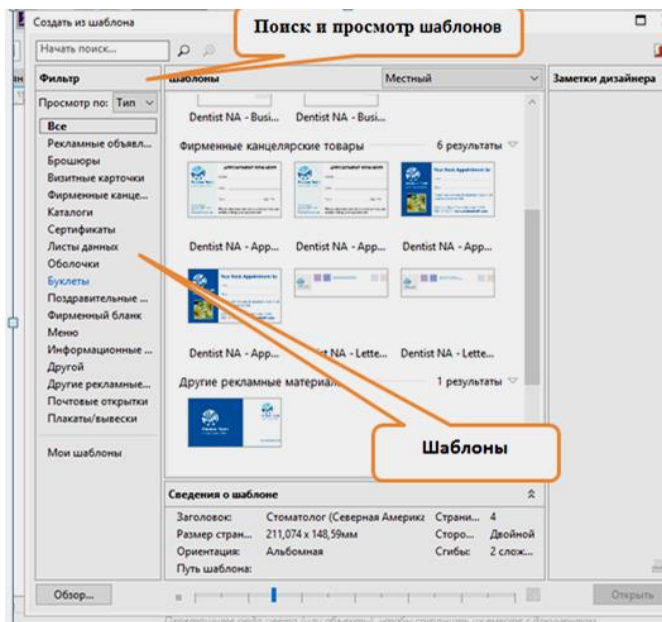
Agar shablondan faqat uslublardan foydalanmoqchi bo'lsangiz, Файл Открыт buyrug'i yordamida bo'sh hujjat yaratishingiz mumkin.

Bundan tashqari, siz shablondan uslublarni istalgan vaqtda hujjatga import qilishingiz mumkin.

Shablon asosida hujjat yaratish.

Dastlab:

- 1 . **Файл - Создат из шаблона** buyruqlar ketma-ketligini tanlahg;
- 2 . **Поиск и просмотр шаблонов** buyruqlar ketma-ketligini tanlahg.
- 3 . **Шаблоны** ro'yxatidah kerakli shablonni tanlang.
- 4 . **Открыт** buyrug'ini ishga tushiring.



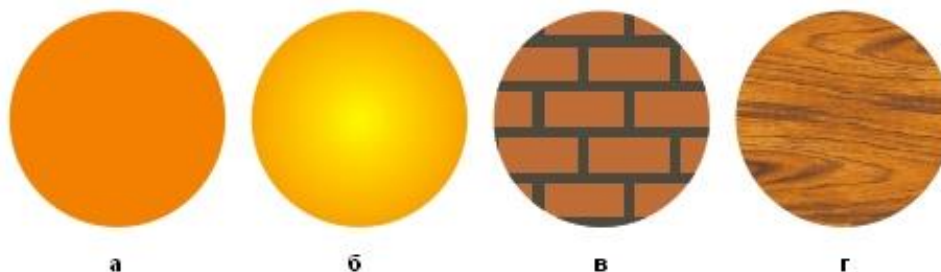
2.1.4. Quymalar: gradientlar, naqshlar, teksturalar.

Vektorli tasvirni tashkil etuvchi ob'ektlar shaklini belgilashda chiziqlar va tugunlar bilan muomala qilishga to'g'ri keladi. Tugunlarning joylashishi, ob'ekt turi va chiziq shakli asosan yakuniy rasmda nimani ko'rayotganimizni aniqlaydi. Tugunlar va chiziqlar tasvirning skeletidir, ammo bu tasvirni idrok qilish nafaqat ular tomonidan belgilanadi. Tayyor ishni hisobga olgan holda, tomoshabin ob'ektlarning o'zi emas, balki ularning to'ldirishlari(quymalari) va konturlarini ko'radi. To'ldirish(quymalar) CorelDRAWda odatda yopiq ob'ektni to'ldirishni anglatadi.

Shakllanish vositalariga qarab sakkiz turdagi quymalar turlari ajratiladi (c-rasm):

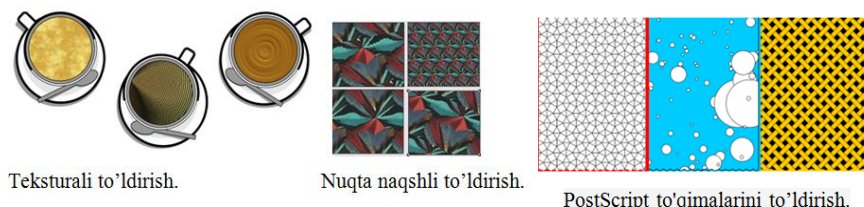
1. Bir xil yoki qattiq quyma;
2. Gradient quymalar;

3. Ikki rangli naqsh bilan to'ldirish;
4. Rangli naqsh bilan to'ldirish;
5. Nuqta naqshli to'ldirish;
6. Teksturalarni to'ldirish;
7. To'rtli to'ldirish;
8. Bitmap PostScript nuqtalarini to'ldirish.



Teksturalarni to'ldirish - bu ob'ektga tabiiy ko'rinish berishni xohlaganimizda ishlatiladigan quymadir. Tayyor teksturalarni suv, minerallar, bulutlar shaklidagi quymalar bilan to'ldirishimiz mumkin. Har qanday rang modeli yoki palitrasi ranglaridan foydalanish mumkin. Teksturalarni to'ldirishda faqat RGB ranglardan foydalaniladi. Shu bilan birga, boshqa rang modellari va palitralari mos yozuvlar uchun ishlatilishi mumkin. Rangli modellar haqida ma'lumot olish uchun Rang modellari bo'limiga qarang.

Teksturalarni to'ldirish rasmni yaxshilashi mumkin. Biroq, fayl hajmini kattalashtiradi va bosib chiqarish vaqtini oshiradi. Shuning uchun, to'qimalarni to'ldirish, ehtimol kamdan-kam hollarda qo'llaniladi.



Teksturali to'ldirish.

Nuqta naqshli to'ldirish.

PostScript to'qimalarini to'ldirish.

d-rasm.

Nuqta naqshli to'ldirish (d-rasm) yuqorida tavsiflangan ikki rangli va ko'p rangli naqshlar bilan bir xil tarzda qo'llaniladi. Ular rang-barang naqshlar bilan to'ldirilgan narsalardan farq qiladi, chunki vektorli rasm emas, balki bittasi moslashirish sifatida ishlatiladi, bu esa ob'ektlarni masshtablash va o'zgartirishda muammolarga olib keladi. Nuqta naqshli to'ldirish elementlari d-rasmda keltirilgan.

Ob'ektlarga PostScript to'qimalarini to'ldirishlarini qo'llaymiz (d-rasm). PostScript teksturasini to'ldirish PostScript tili yordamida yaratilgan. Ba'zi to'qimalar juda murakkab, shuning uchun PostScript to'qimalariga ega bo'lgan katta ob'ektlar ekranda chop etish yoki yangilash uchun biroz vaqt talab etadi. Ba'zi ko'rinishlarda to'ldirish o'rniga PS paydo bo'lishi mumkin. PostScript teksturasini ishlatishda bir nechta parametrlarni o'zgartirishimiz mumkin - o'lcham, chiziq kengligi va to'qlikning oldingi va orqa fonlari uchun kulrang rangdagi to'yinganlik va boshqalar.

PostScript to'qimalarini to'ldirishni qo'llash uchun quyidagi amallarni bajaramiz:

1. Ob'ektni ajatib oling.

2. **Об’ект Свойства об’екта** buyruqlarini tanlang.
3. Sozlash oynasida **Свойства об’екта** oching va **Заливка двухцветным узором** buyrug’ini ishga tushiring, so’ngra mos parametrlarni ochish uchun **Заливка PostScript** tugmasini bosing.
4. **Текстуры заливки Postscript** ro’yxatidan kerakli to’ldirishni tanlang.

Agarda to’ldirish parametrlarini o’zgartirish kerak bo’lsa, **Изменить заливку** tugmasini bosamiz va kerakli parametrlarni beramiz.

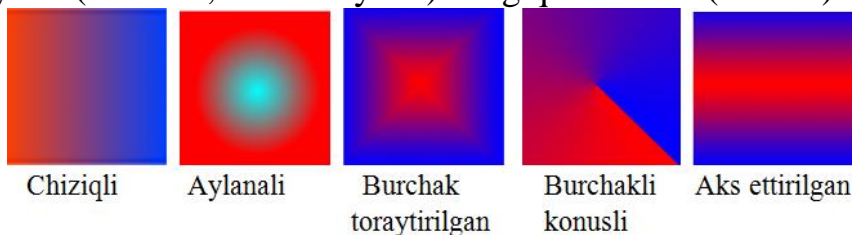
Заливку PostScriptli to’ldirishni **Интерактивная заливка- Заливка PostScript uskunasi**ni tanlash orqali ham qo’llasak bo’ladi, buning uchun xususiyatlar darchasidan kerakli tugmacha bosiladi va **Текстуры заливки Postscript** ro’xatidan kerakli to’ldirish tanlanadi.

Gradient tushunchasi. Gradient - bu asosiy nuqtalarda ko’rsatilgan rang parametrlari yordamida boshqa nuqtalarning oraliq ranglarini hisoblaydigan kompyuter grafikasini to’ldirish turi. Bu bir rangdan ikkinchisiga silliq o’tishlarni yaratadi. Odatda, ikkitadan ortiq rang gradientda ishlatilishi mumkin va ixtiyoriy ravishda shaffoflik va rang chegarasi ofset parametrlarini belgilaydi. Bunga qo’shimcha ravishda, yozuvlarga qulaylik yaratish uchun, gradient ko’pincha boshlang’ich nuqtalarning ranglari deb ataladi, ularga nisbatan to’ldirish hisoblanadi.

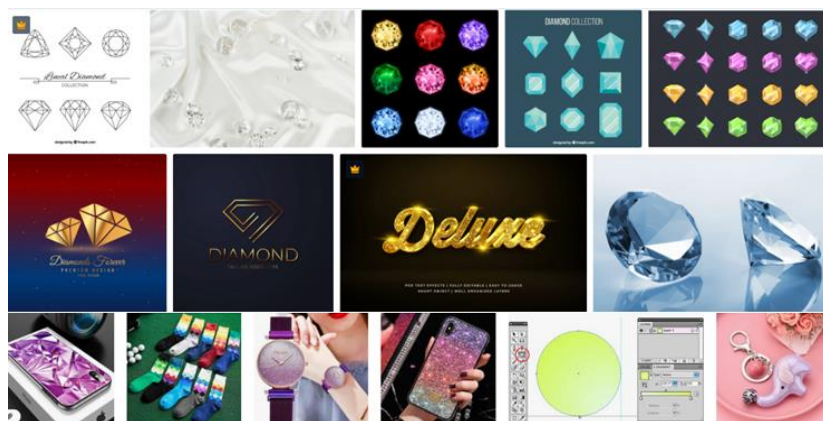
Gradientlarning asosiy turlari:

- **chiziqli** - asosiy nuqtalar bitta to’g’ri chiziqli joylashgan. Chiziqli gradientga misol (qizildan ko’kgacha).
- **aylanali** - kontsentrik doiralar birinchi asosiy nuqtaga nisbatan chiziladi, ularning rangi boshqa muhim nuqtalarning joylashishiga bog’liq. Aylanali gradient misoli. **burchak (toraytirilgan)** - asosiy nuqtalar aylanada joylashgan.
- **burchakli (konusli)** gradient – asosiy nuqtalar aylanada joylashadi.
- **aks ettirilgan** - chiziqli qismga o’xshash, ikki qismdan iborat: chiziqli gradient va uning oynadagi xayoliy aksi (a-rasm).

Gradient misoli aks ettirilgan Romboid (olmos) - olmosga o’xshaydi. Olmos gradiyenti misoli Gradientlar ham rastri, ham vektorli grafikalarda qo’llaniladi. Ular dizaynda (xususan, veb-dizaynda) keng qo’llaniladi (b-rasm).



a-rasm.



b-rasm. Romboïd (olmos) gradienti

Applening so'nggi taqdimoti tufayli veb-dizayndagi zamonaviy trend gradiyentlar tezda ommalashib ketdi, bu erda ushbu jonli element Iphone X flagmanining korporativ rangiga asos bo'ldi.

Gradientlar o'z vaqtida qadimdan tanilgan va mashhur bo'lgan, dastlab ular yoqimli va yumshoq fon yaratish uchun ishlatilgan. Ammo mashhurlikning yangi to'lqinida ular tobora ko'proq foydalanilmoqda. Shunday qilib, Spotify musiqiy xizmati gradientni dueton bilan birlashtirib, jonli rassom obrazlarini yaratadi va barcha marketing materiallarida ushbu prima yordamida o'z brendini kuchaytiradi.

Gradientlar sizga alohida tasvirning uch o'lchovli ta'siriga erishishga imkon beradi va shu bilan 3D grafika illyuziyasini yaratadi. Shunday qilib, ob'ekt fonida to'g'ri tanlangan echim va uning alohida maydonlarini yoritish soyalar bilan birgalikda ob'ektni tekislikda ta'kidlaydi va hajmga xiyonat qiladi, u animatsiya yordamida ayniqsa yaxshi ko'rinadi. Ushbu hiyla deklarativ funktsiya sifatida juda yaxshi ishlaydi, esda qolarli sahifa tasvirini yaratadi.

Gradient turlari. Biz ranglarni bir necha usulda birlashtira olamiz, eng keng tarqalgani radius, orientatsiya, xira yoki shovqin kabi turli xil parametrlarga ega chiziqli yoki lamel gradiendlar. Quyidagi rasmda ko'rsatilgandek, monoton, ikki rangli yoki ko'p rangli gradientlar kabi ranglarning soniga qarab ko'plab gradyan turlarini topishimiz mumkin.



Toza gradient diqqatni jalb qilishning kuchli vositasidir va ranglarning yaxshi kombinatsiyasi sayt uslubini deyarli butunlay uzaytiradi. Ob'ektlar, piktogramma, belgilar va logotiplar har xil kombinatsiyalarda faol harakat qilmoqda.



Toza gradient diqqatni jalb qilishning kuchli vositasidir va ranglarning yaxshi kombinatsiyasi sayt uslubini deyarli butunlay uzaytiradi. Ob'ektlar, piktogramma, belgilar va logotiplar har xil kombinatsiyalarda faol harakat qilmoqda.

Naqshlar. Vektorli grafikalar kun sayin ommalashib bormoqda. Bugungi kunda dizaynerlar biron bir loyihasida ishlashda grafik muharririsiz qila olmaydi.

Corel DRAW grafik dasturiy ta'minot bozorida etakchi o'rinlardan birini egallaydi.

Naqshlarni yaratish uchun dastur bir qator vositalarni taqdim etadi, ulardan eng mashhurlari chiziq, singan chiziq, spiral va Bezi egri chizig'i. Bundan tashqari, tugagan ishlarda toshib ketish effekti qiziqarli ko'rinadi.

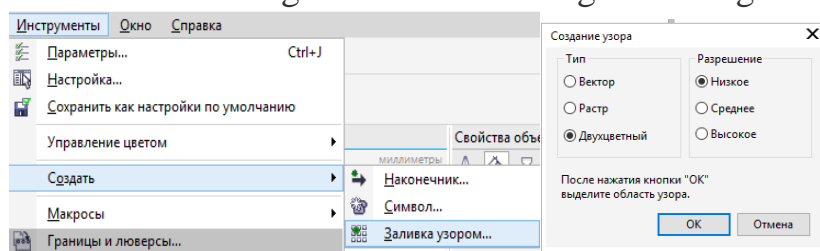
Corel DRAW-da naqshlar yaratish. Naqsh ustida ishlashda, avvalo, uning shaklini belgilashingiz kerak. Buning uchun avval eskiz yaratiladi, so'ngra ochiq chiziqlar yordamida chiziladi. Shundan so'ng, kelajakdagi bezakning boshqa elementlari singari cho'tkalarni ham yaratishingiz kerak. Odatda, naqsh yaratish uchun sizga faqat bir nechta o'tkir va yumaloq, ingichka va qalin cho'tkalar kerak bo'ladi. Ularning qo'lda sozlashlari bilan har qanday effektni olishingiz mumkin. Agar siz gulli bezak yaratmoqchi bo'lsangiz, unda barglar va gullar ham yaratishingiz kerak. Buning uchun ko'pincha Interaktiv buzilish vositasi ishlatiladi. Bezak asosining qismlariga turli xil cho'tkalarni qo'llash orqali siz unga qiziqarli shakl bera olasiz. Nosozliklardan xalos bo'lish uchun Shape Tool (sakllar vositasi)-dan foydalanishni unutmang.

Shaklni ishlab chiqib uchun bezak elementlarini asosiy chiziqlar bo'yicha tartibga solish kerak. Corel DRAW-dagi elementlarni osongina aylantirish, ko'chirish va masshtablash mumkin. Elementlar bilan ishlashni tugatgandan so'ng siz rasmning rangini o'zgartirishingiz, gradient effekt qo'shishingiz yoki bezakni oynada takrorlashingiz mumkin. Bu erda siz faqat tasavvur kuchingiz bilan cheklanasis.

Corel DRAW endi nafaqat dizaynda ishlatiladi. Dasturda ishlash qobiliyatlari sizning professional darajangizni sezilarli darajada oshirishga va o'z g'oyalaringizni hayotga tatbiq etishga imkon beradi.

Teksturalar. CorelDRAW-da monoxrom yoki to'liq rangli teksturalarni yaratishi yoki yuklashingiz mumkin, shu bilan moslamalarni to'ldirish imkoniyatlarini kengaytirasiz.

Menyu qatoridan Инструменты-Создат-Заливка buyruqlari ketma ketligini bajarivg. Natijada Создат заливку oynasi ochiladi. Undan Тип-Двухцветный va Разрешение-Низкое tugmalarini tanlab ishga tushiring va **OK** tugmasini bosing.



e-rasm.

2.1.5. Shaffoflik

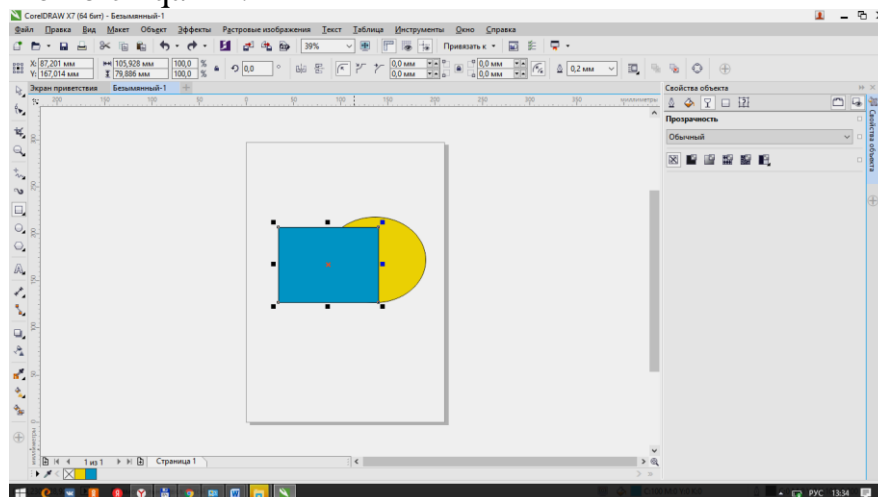
CorelDRAW shaffoflik bilan ishlashning yanada takomillashtirilgan vositasini o'z ichiga oladi - **Interactive Transparency (Интерактивная настройка прозрачности-interaktiv saffoflikni sozlash)**. Ushbu vosita yordamida siz shaffoflikni gradientli quyishlarning yaratilishidagi sxemalar yordamida sozlashingiz mumkin. Ba'zan shaffoflik sozlamalari tasvirdagi ba'zi qismlarni olib tashlash uchun ishlatiladi. Ammo buning uchun ko'p jihatdan qulayroq vosita - jingalak qirqish vositasi mavjud. Uning yordami bilan ob'ekt yoki ob'ektlar to'plami boshqa ob'ekt ichiga joylashtirilishi mumkin va ikkinchisining chegarasidan tashqariga chiqadigan barcha qismlar yashiringan bo'ladi. Keraksiz bo'laklarning yashirilishi, olib tashlanmasligi, jingalak kesish usulini ob'ektivni "muzlatish" usulidan ijobiy farq qiladi - jingalak qirqishga uchragan ob'ektlarni keyinchalik tuzatish qobiliyati ushbu kesish che-garasini belgilaydigan ob'ekt qoladi.

CorelDRAW-da shaffoflik bilan ishlash texnikasi quyish(to'ldirish) va sozlash uslublariga juda o'xshaydi. Biroq, shaffoflik ob'ektning xususiyati emas, balki ob'ektivning maxsus turi, bu holat satridagi xabar bilan tasdiqlangan.

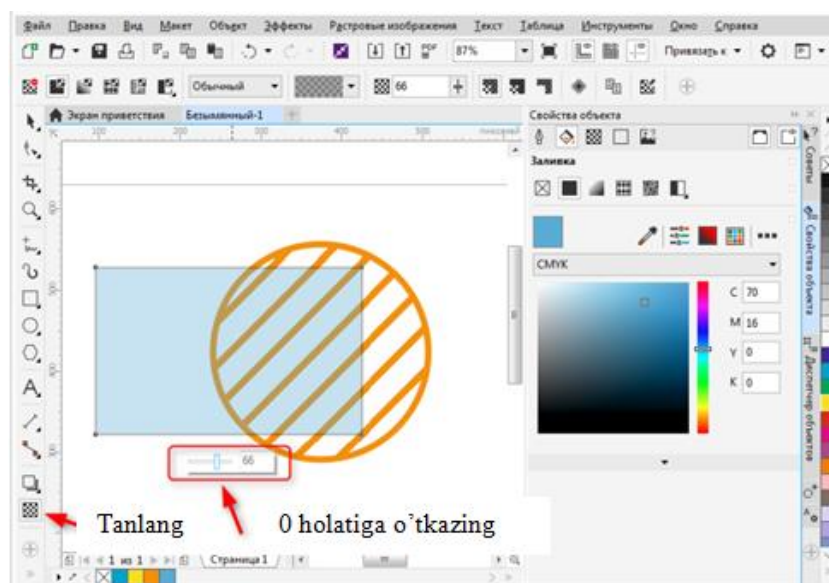
Interfaol shaffoflik vositasi bilan shaffoflik effektini qo'llaganingizda, tanlangan ob'ekt boshqaruv ob'ekti chegarasi shakliga mos keladigan monoxrom pikseli tasvirni o'z ichiga olgan shaffoflik linzalari guruhiga aylantiriladi. Ushbu rasm shaffoflik maskasi vazifasini bajaradi va uning to'ldirilishi ob'ektivning shaffofligini aniqlaydi. Shaffoflik niqobining istalgan nuqtasini istalgan rang soyasi bilan to'ldirish mumkin (bilasizki, monoxrom shkalada 256 gradatsiya mavjud, ularning birinchisi rang yo'qligiga, ikkinchisi esa uning o'ta intensivligiga mos keladi).

Shaffoflik niqobining 100% to'ldirilgan shaffof bo'lmagan joylari linzaning shaffof bo'lmagan joylariga to'g'ri keladi. Shaffoflik niqobining rangsiz joylari to'liq shaffoflik sohalariga to'g'ri keladi. Shaffoflik niqobining oraliq soyalari linzalarning shaffofligini bir-biriga bog'laydigan qismini beradi, uning darajasi niqobning soya gradatsiyasiga bog'liq. Niqob soyasi 0% ga qanchalik yaqin bo'lsa, linza shaffofroq bo'ladi (va u orqali stakda joylashgan narsalar shuncha aniq ko'rinadi). Niqobning soyasi 100% ga qanchalik yaqin bo'lsa, linza zichroq bo'ladi.

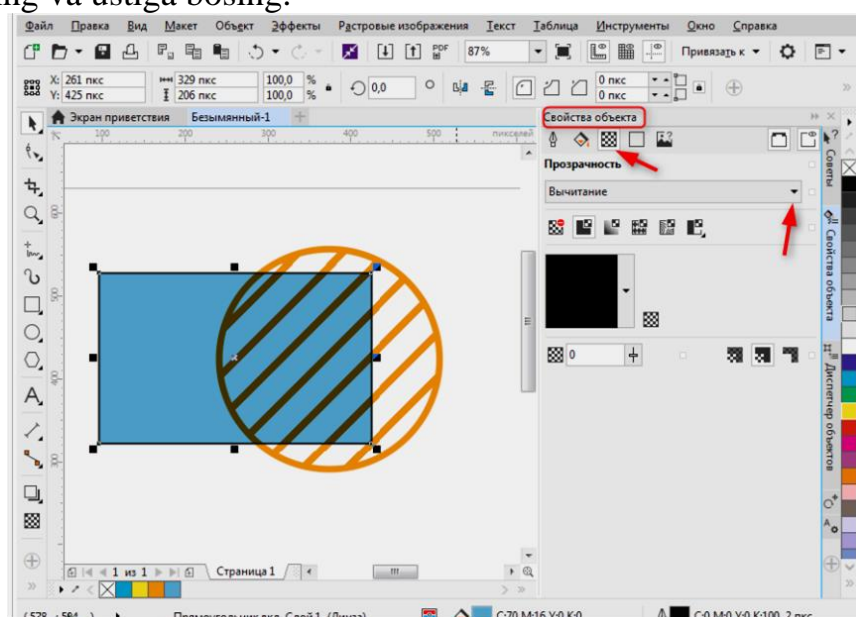
Deylik, biz dasturni allaqachon ishga tushirdik va grafik oynada bir-birini qisman qoplaydigan ikkita ob'ektni chizdik. Bizning holatlarimizda, bu chiziqli to'ldirilgan doira, uning ustiga ko'k to'rtburchak. Shaffoflikni to'rtburchakka tatbiq etishning bir necha usullarini ko'rib chiqamiz.



Tezkor birxilli shaffoflik. To'rtburchakni tanlang, asboblar panelida Прозрачность - shaffoflik belgisini (shaxmat taxtasi belgisi o'xshash) toping. Kerakli shaffoflik darajasini sozlash uchun to'rtburchak ostida paydo bo'lgan slayderdan foydalaning. Hammasi! Shaffoflikni olib tashlash uchun slayderni "0" holatiga o'tkazing.



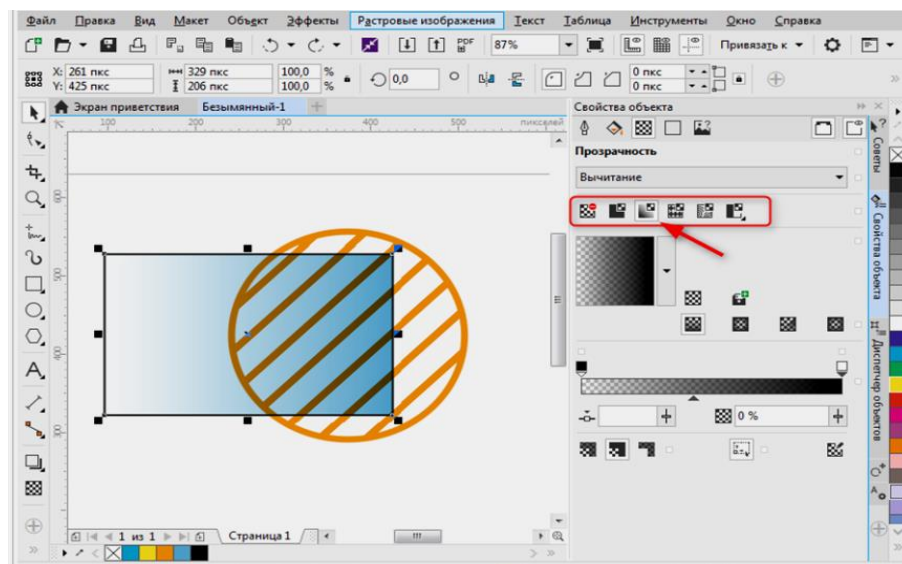
Ob'ekt xususiyatlari paneli yordamida shaffoflikni sozlash. To'rtburchakni tanlang va xususiyatlar paneliga o'ting. U erda allaqachon tanish bo'lgan shaffoflik belgisini toping va ustiga bosing.



Xususiyatlar oynasining yuqori qismida shaffof ob'ektning hatti-harakatlarini asosiy ob'ektga nisbatan boshqaradigan qo'shimcha qatlamlarning ochiladigan ro'yxatini ko'rasiz. Tegishli turni eksperimental ravishda tanlang.

Quyida siz bosishingiz mumkin bo'lgan oltita belgi mavjud:

- shaffoflikni o'chirish;
- bir xil shaffoflikni tayinlash;
- shaffof gradyanni qo'llang;
- rangli shaffof naqshni tanlang;
- shaffoflik xaritasi sifatida bitmapdan foydalaning;
- ikki rangli teksturadan foydalaning.



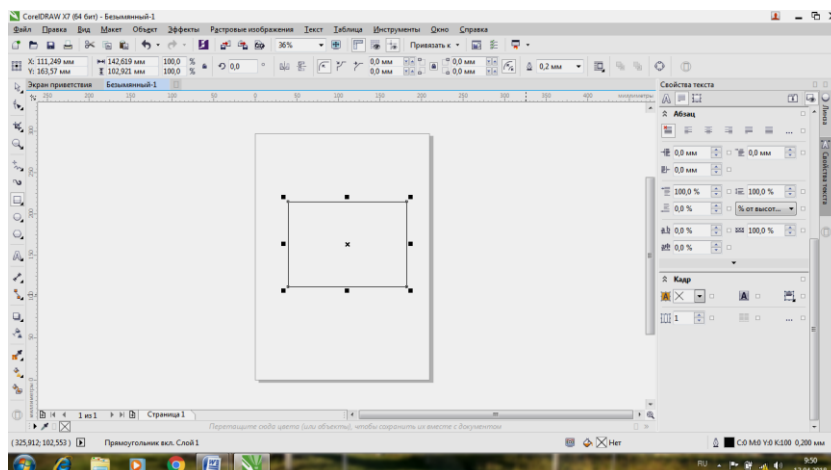
2.2.1. Ob'ektlar va figuralar hosil qilish.

Corel Draw dasturining asosiy texnologik g'oyasii - bu obyektlar bilan ishlash. **Ob'yekt deb**-ustida har xil ishlarni bajarish imkonini beruvchi tushunchaga aytiladi. Foydalanuvchi obyektlar bilan ishlash jarayonida ular ustida har amallarni bajarishiga to'g'ri keladi. Ob'yektlar bilan quyidagi amallarni bajarish mumkin:

- belgilash;
- o'chirish;
- nusxa olish va nusxani qo'yish;
- bir nechta ob'ektlarni belgilash;
- masshtablainbhi (kattalashtirish va kichraytirish);
- o'byektni siljitish;
- belgilashni olib tashlash;
- ob'ektlarni burash(trasformatsiya);
- ob'ektlarni ranglash;
- va boshqalar.

Yuqorida ko'rsatib o'tilgan ishlarni bajarishning bir nechta usullari mavjud. Biz faqat bittasida to'xtalib o'tamiz. Obyektlarni yaratish uchun ekranning chap burchagida joylashgan «Uskunalar paneli»dan foydalaniladi.

Ob'ektlarni yaratish uchun ekranning chap burchagida joylashgan uskunalar panelidan foydalaniladi.

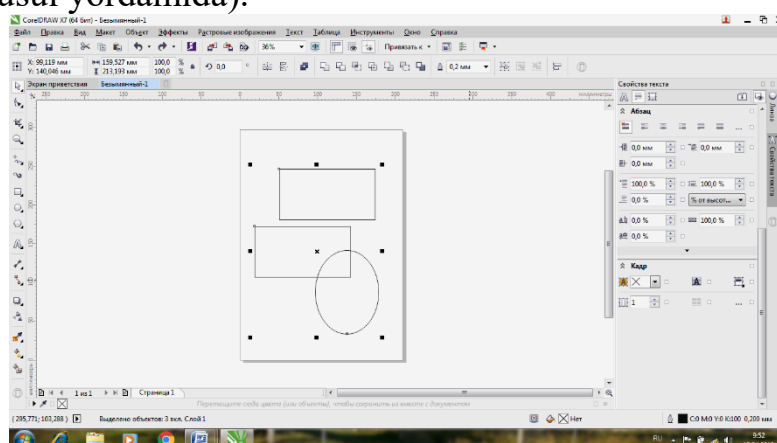


Hujjatga qo'yilgan ob'ektni belgilash uchun shu ob'ekt ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib chap tugmasi bir marta bosiladi. Natijada ob'ekt belgilanadi. Ya'ni 1-rasmda ko'rsatilganidek 8 ta markerga olinadi. Bu usul yordamida ixtiyoriy ob'ektlarni belgilash mumkin.

Shu joyda bir narsani eslatib o'tish joizki, kerak bo'lsa boshqa dasturlardan ham ob'ektlarni qo'yish mumkin. Belgilangan ob'ektni o'chirish uchun esa klaviaturadan [**Delete**] tugmasi bosiladi. Natijada shu rasm o'chadi.

Belgilangan ob'ektdan nusxa olish uchun esa **Edit-Copy (Редактировать - Копировать)** amallari bajariladi. Natijada shu ob'ektdan nusxa olinadi. Nusxasini qo'yish uchun esa **Edit-Paste (Редактировать-Вставка)** allari bajariladi. Yoki belgilangan ob'ektdan boshqa usul yordamida ham nusxa olish mumkin, ya'ni **Edit - Dublikate (Редактировать-Дублировать)** amallari bajarilsa kifoya.

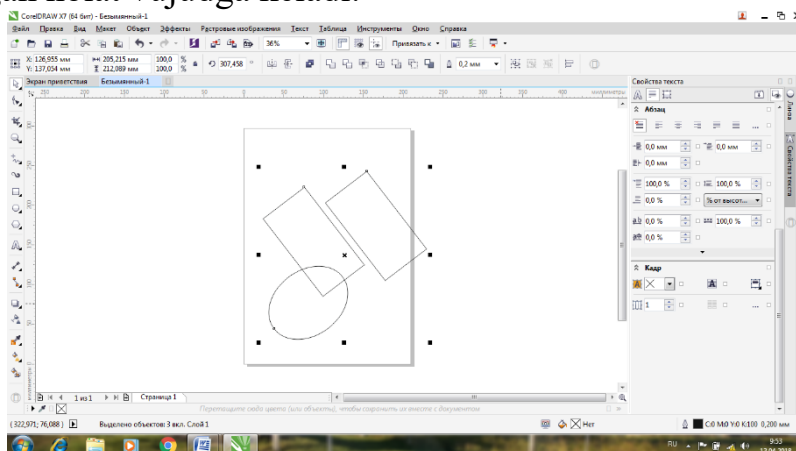
Bir nechta ob'ektlarni birlashtirish ya'ni gruppalash uchun, avvalambor, bu ob'ektlar belgilanadi. Hamma ob'ektlarni belgilash uchun klaviaturada [**Shift**] tugmasi bosib turilgan holda ob'ektlar birma-bir belgilanib chiqiladi yoki **Редактировать** menyu bo'limidan **Выбрат Все** buyrug'i orqali. (Yuqoridagi ko'rsatib o'tilgan usul yordamida).



38-rasm.

Ob'ekt (ob'ektlarni) kattaligini o'zgartirish uchun bu ob'ekt (ob'ektlar) belgilanadi. Natijada 38-rasmda ko'rsatilganidek ular ustida markerlar hosil bo'ladi. Marker ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib chap tugmasi bosiq turilgan holda ob'ektga kerakli kattalik beriladi. Ob'ektning kerakli kattaligi hosil qilib bo'lingandan so'ng sichqoncha chap tugmasi qo'yib yuboriladi.

Bir narsani aytib o'tish joizki, belgilangan ob'ektlarni turli yo'nalishlar bo'yicha aylantirish ham mumkin. Buning uchun belgilangan ob'ektlar ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib chap tugma bir marta bosiladi. Natijada 3-rasmda ko'rsatilgan holat vujudga keladi.

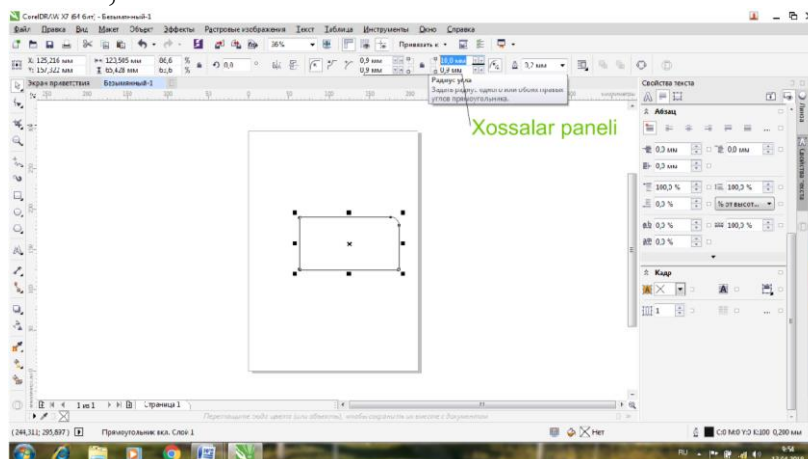


39-rasm.

Rasmda ko'rinib turganidek markerlar boshqa ko'rinishni oladi. Ular ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib chap tugmasi bosiq turilgan holda ob'ektlarni xoxlagan burchakka burish imkoniyati tug'iladi.

Belgilashni olib tashlash uchun klaviaturada [Esc] tugmasi bosilsa kifoya.

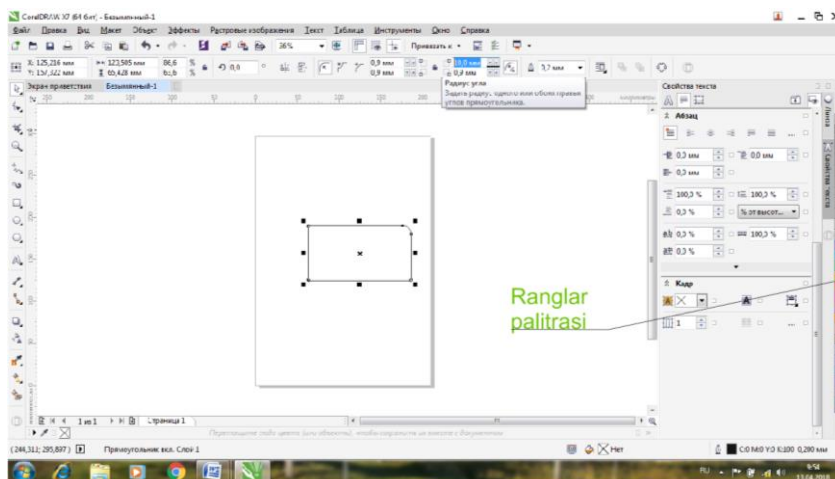
Shuni alohida takidlab o'tish joizki, ob'ekt (ob'ektlar) belgilanganda qo'shimcha uskunalar qatorining holatini ifodalovchi qator paydo bo'ladi. Bu qurollar yordamida ob'ektlarni kattaligini o'zgartirish, boshqa ob'ektlarga nisbatan joylashish holatlarini, burchak ko'rinishlarini ham o'rnatish mumkin. (4-rasm)



40-rasm.

2) Ob'ektlar yaratilgandan so'ng, chegaralarga va ichki qismiga rang berish mumkin. Bu ishlarni har xil usullar yodamida bajarish mumkin.

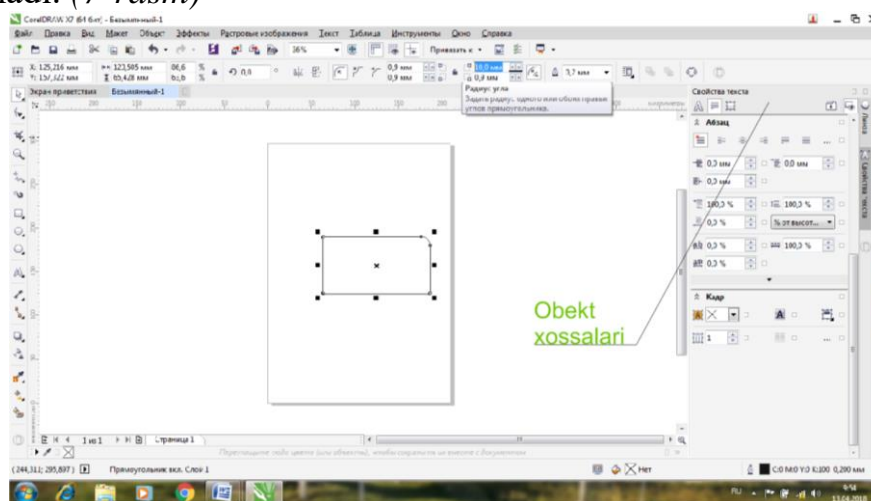
Ob'ektning chegaraga va ichki qismiga rang berish uchun **Corel Draw** oynasining o'ng qismida joylashgan ranglar kamaligidan foydalanish mumkin.



41-rasm.

Ob'ekt belgilanib kerakli rang ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib chap tugma bir marta bosiladi, natijada ob'ektning ichki qismi kerakli rangni oladi, tashqi chegaraga rang berish uchun esa yuqoridagi ishlar bajariladi, faqatgina chap tugma o'rniga o'ng tugma bosiladi.

Rangdan tashqari ob'ektlarga har xil fonlar berish mumkin. Bu to'g'risida to'xtalib o'tamiz. Buning uchun **Corel Draw** oynasida qo'shimcha oynani hosil qilish kerak- (**Свойства об'екта**) **Ob'ekt xususiyatlari** oynasini. Bu oynani quyidagicha hosil qilish mumkin: ob'ekt ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib, o'ng tugmasi bosiladi, chiqqan buyruqlar ichidan - (**Свойства**) **xususiyatlari** buyrug'i tanlanadi. (7-rasm)



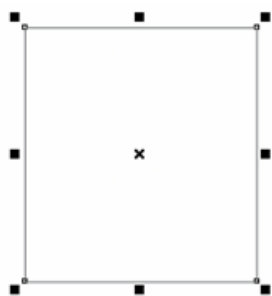
42-rasm.

-Kontur. Ob'ekt xususiyatlari oynasida mavjud bo'lgan tugma, bu tugma yordamida ob'ektlar tashqi chegarasiga fon berish mumkin. Bu tugma bosilgandan so'ng, qo'shimcha tugmalar hosil bo'ladi:

Шир.: -kontur chegarasi qalinligi.

Стиль: -kontur chegarasini belgilovchi chiziq shakli.

Цвет: -kontur chegarasi rangini tanlash.



Объект контури одатдаги
соч толаси қалинлигида



Объект контури параметрлари
ўзгартирилган ҳолатда

Corel Draw dasturida kontur parametrlarini berish va ularni boshqarishning har xil usullari bor. Hamda kontur tushunchasiga bog'liq ayrim tushunchalar mavjud.



- **Заливка. Об'ект xususiyatlari** oynasida mavjud bo'lgan tugma, bu tugma yordamida ob'ektlar ichki qismiga fon berish mumkin. Bu tugma bosilgandan so'ng, qo'shimcha tugmalar hosil bo'ladi:



(Uniform fill) Однороднауа заливка - ob'ektlarga bir xil rang berish imkonini beradi.



(Fountain fill) Градиентнауа заливка-ob'ektlarga ikki turdagi ranglar, va ranglar shtrixovkalarini beradi.



(Pattern fill) Заливка узором-har xil ko'rinishdagi tayyor fonlarni tanlash imkonini beradi.



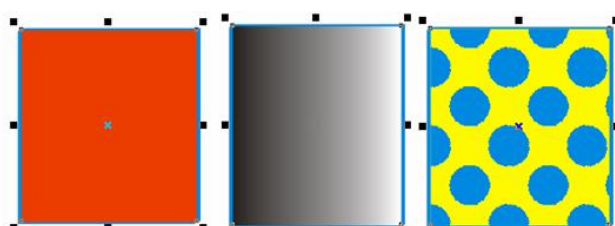
(Texture fill) Заливка текстурой - har xil ko'rinishdagi tayyor fonlarni tanlash imkonini beradi.



(Postscript fill) Заливка Postscript-tayyor fonlarni tanlash imkonini beradi.



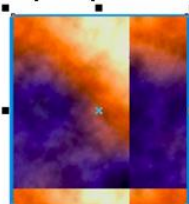
(No fill) Без заливки-rangsizlik holati.



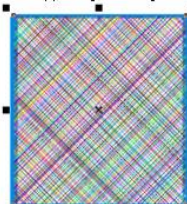
Бир хил ранг

Икки хилдаги ранглар

Ҳар хилдаги тайёр фонлар



Ҳар хил кўринишдаги
тайёр фонларни танлаш



Рангли ва рангсиз
тайёр фонлар



Рангсизлик ҳолати



- **Internet. Об'ект xususiyatlari (свойство об'екта)** oynasida mavjud bo'lgan tugma, bu tugma yordamida ob'ektlarni tayyorlash, va ularni kerakli manzilga (agar kompyuter internetga ulangan bo'lsa) jo'natish mumkin. Bu tugma bosilgandan so'ng, qo'shimcha tugmalar hosil bo'ladi:

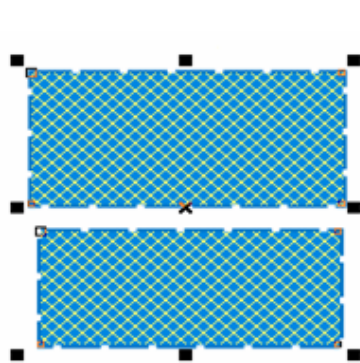
Режим: - Internetda URL manzil ko'rsatiladi. URL:

- Tarmoq manzili.

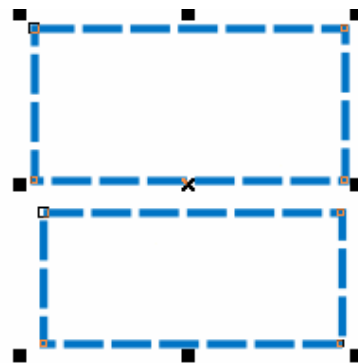
- Ob'ektning tiniq ravonligini belgilash.

☒ Штриховка: - Ob'ektning shtrixlangan holati. ☒ Фон: - fonli holati.

Agar ular oldiga belgi qo'yilmasa shtrixsiz va fonsiz holatda tasvirlanadi.



Объекты штрихованы,
фонли ҳолатда



Объекты штрихованы,
фонсиз ҳолатда

-Ob'ektni chegaralovchi konturni ochiq yoki yopiq holatga o'tkazish.

☒ Закрывать кривую - konturi yopish. ☐ Закрывать кривую -konturi ochiq.



Контурный объект

Контурный объект

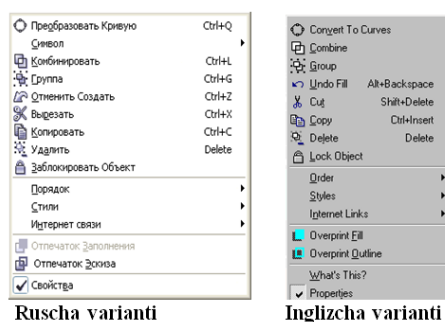


Открытый контурный объект

Открытый контурный объект

3) Ob'ektlarni joylashtirish deganda, biz ob'ektning holatlarini, ekranda ko'rinish rejimlarini o'rnatishni tushunamiz. Shu tushunchalar bilan ishlashning bir qancha usullari mavjud bo'lib, foydalaniladigan usullardan ayrimlarini ko'rsatib o'tamiz.

Ob'ekt holatlarini o'rnatish uchun ob'ekt (ob'ektlar) belgilanib, belgilangan ob'ekt ustiga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib o'ng tugma bosiladi. Natijada belgilangan ob'ektga tegishli qo'shimcha buyruqlar chiqadi.



43-rasm.

Bu buyruqlar hammasi aloxida vazifa bajaradi. Hammasiga to'xtalib o'tirmaymizda. Ayrimlariga, ya'ni bizga kerakli buyruqlarda to'xtalib o'tamiz.

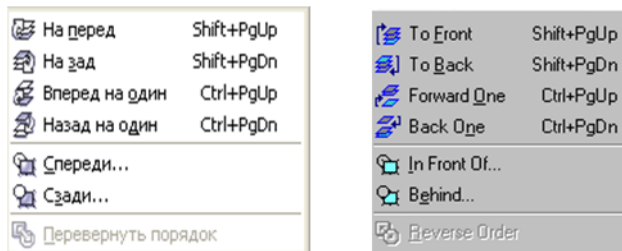
Группа (Group) - belgilangan ob'ektlarni birlashtiradi, ya'ni bitta ob'ektga aylantiradi. **Разгруппировать (Ungroup)**-birlashtirishni bekor qiladi.

Заблокировать об'ект (Lock Objekt) - belgilangan ob'ektni qotirib qo'yadi, ya'ni bu ob'ekt ustida hech qanday ishlarni bajarib bo'lmaydi.

Разблакировать об'ект (UnLock Objekt) - qotirishni olib tashlaydi, ya'ni ob'ekt bilan biz xoxlagan ishni bajarish imkoniga ega bo'lamiz.

Порядок (Order) - ob'ektning boshqa ob'ektlarga nisbatan joylashish tartibini belgilaydi.

Ob'ekt holatlarini o'rnatish jarayonida foydalanuvchi ko'p hollarda **Порядок (Order)** bo'limidan foydalanishga to'g'ri keladi. **Порядок (Order)** bo'limi quyidagi buyruqlardan iborat:



44-rasm.

На перед (To Front) - belgilangan ob'ektni birinchi o'ringa joylashtiradi.

Назад (To Back)-belgilangan ob'ektni oxirgi o'ringa joylashtiradi.

Вперед на один (Forward One) - belgilangan ob'ektni oxiridan ikkinchi o'ringa joylashtiradi.

Назад на один (Back One) - belgilangan ob'ektni yuqoridan ikkinchi o'ringa joylashtiradi.

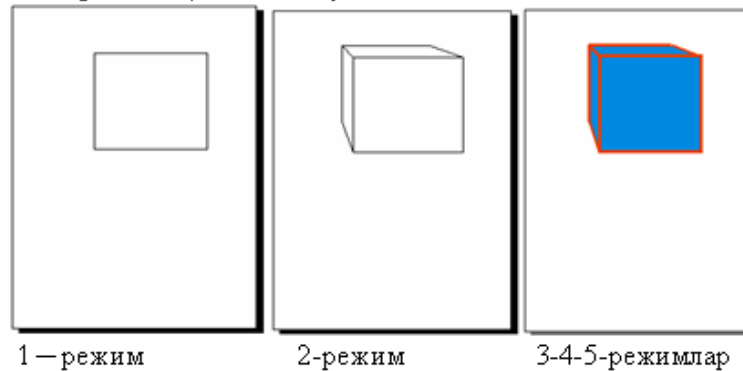
Спереди (In Front Off) - belgilangan ob'ektni kerakli ob'ektga nisbatan asosiy o'ringa joylatiradi.

Сзади (Behind) - belgilangan ob'ektni kerakli ob'ektga nisbatan ikkinchi o'ringa joylashtiradi.

Ob'ektlarning ekranda ko'rinish rejimlari bilan tanishib o'tamiz.

Corel Draw dasurida ob'ektlarni ko'rinish rejimlari 5 tadan iborat:

1. Простой каркас (Simple Wireframe) - qisqartirilgan karkas.
2. Каркас (Wireframe) - karkas.
3. Чертеж (Draft) - eskiz.
4. Нормално (Normal) - normal.
5. Расширенной (Enhanced) - yangilangan.



3-4-5-rejim holatida ob'ektlar ko'rinishi deyarli qisman farq qiladi.

Bularning hammasi menyuning **Показат (View)** bo'limida joylashgan bo'ladi.

1-ko'rish rejimida ob'ektlarning ichki va tashqi ranglari, chiziq qalinliklari umuman ko'rinmaydi (oq-qora tasvirda bo'ladi)

2-ko'rish rejimida ham 1 - ko'rinish rejimidagidek bo'ladi, faqat bu holatda ob'ekt chiziq konturlari saqlanib qoladi.

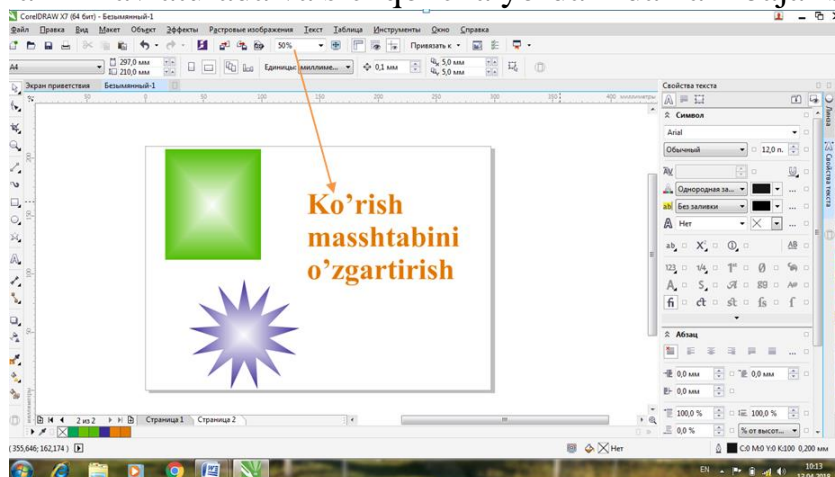
3-ko'rinish rejimida ichki ranglar, ya'ni ob'ektga berilgan fonlar bir fonli fonlarga aylanadilar.

4-ko'rish rejimida ob'ektning to'liq chiziq va fon ranglari aks ettiriladi.

5-ko'rinish rejimida ob'ektlarning ko'rinishi ikki barobar kuchaytirilgan rejim da ko'rinib turadi.

Ob'ekt (sahifani) ko'rinish masshtabini o'zgartirish uchun ekrandan foydalanish mumkin. (10-rasm)

(Bu ishlarni klaviaturada va sichqoncha yordamida ham bajarish mumkin.)



45-rasm.

Ob'ektning ko'rinish masshtabini o'zgartirish uchun asosan foydalanuvchilar **Масштаб (Zoom)** panelidan foydalanadilar.


Macurra6 (Zoom) panelini quyidagicha hosil qilish mumkin:

Standartnaya paneliga sichqoncha ko'rsatkichi olib borilib o'ng tugmasi bosiladi, chiqqan buyruqlar ichidan **Macurra6 (Zoom)** tanlanadi.


Macurra6 (Zoom) paneli quyidagi tugmalardan iborat:




100% -masshtab.


-masshtabni kattalashtiradi.


-masshtabni kichraytiradi.

-belgilangan ob'ektni kattalashtiradi.

-belgilangan ob'ektni kichraytiradi.

-sahifani butunlayicha ko'rsatish.

-sahifani eni bo'yicha ko'rsatish.


-sahifani bo'yi bo'yicha ko'rsatish.

Ob'ektlarning sahifada ko'rinishini o'zgartirish uchun **Menejer obzora (View Manager)** - ko'rinish dispatcheri ham foydalaniladi. Faqat uning imkoniyatlari boshqacharoq.


Ko'rinish dispatcheri **Okna (Tools)** menyu bo'limidan Dokero'papkasi ochiladi va **Dispatcher vidov** buyrug'i tanlanib ochiladi –so'ngra **Menejer obzora (View Manager)** - ko'rinish dispatcheri ekranning o'ng yonida chiqariladi. Bu ko'rinish dispatcher foydalanuvchiga ob'ektlarning ma'lum qismlarining ko'rinishini eslab qolish imkonini beradi v u quyidagi bo'limlardan iborat.





-masshtabni bir marta kattalashtirish imkonini beradi.


-masshtabni kattalashtiradi.

-masshtabni kichraytiradi.

-belgilangan ob'ektni kattalashtiradi.

-belgilangan ob'ektni kichraytiradi.

-kattaroq.

-kichkinaroq.

4) Ob'ektlar bilan ishlashning biz yuqorida oddiy, ommabop usullarini sanab o'tdik. Corel Draw dasturida ob'ektlar yaratish uchun, yuqorida aytib o'tganimizdek, oynaning o'ng qismida joylashgan «Qurollar paneli» foydalanamiz.

5) «uskunalar paneli»da joylashgan uskunalarlarga o'tamiz. Chunki bu qurollar nafaqat ob'ekt yaratadilar, yoki ob'ektga ichki va tashqi rang beradilar, balki bu qurollarning qo'shimcha imkoniyatlaridan foydalanib, biz belgilangan ob'ektlar ustida har xil amallarni bajarish imkoniga ega bo'lamiz.

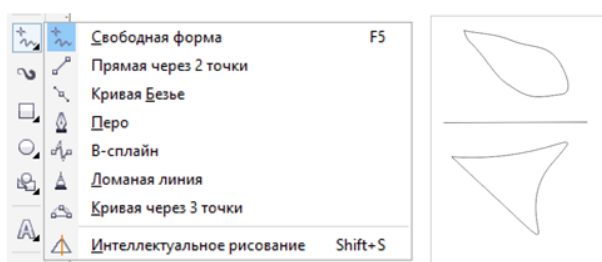
Shakllar yaratish. CorelDRAW dasturida standart shakllarni yaratish uchun Asboblal panelida Основные фигуры parametrlarini tanlang. Kerakli ob'ektni tanlang, masalan, uchburchak yoki yurak va uni noldan chizish. Qolgan shakllar uchun bir xil parametrlarni tanlashingiz mumkin bo'ladi: o'lcham, burchak va kontur.

CorelDRAW muharriri chiziqlarni chizish uchun keng imkoniyatlarni taq-dim etadi. Mutlaqo tekis va egri va kavusli konturlarni tasvirlashimiz, shuningdek

ularning bir nechta turlarini bir-biri bilan birlashtirishimiz mumkin. Chiziq chizish uchun:

Ish oynasining chap tomonidagi asboblar panelida **Свободная форма** uskunasinini toping va kerakli uskunani tanlab erkin shakllarni yarating. Kursorni bo'sh joyga qo'ying, sichqonchaning chap tugmachasini bosib ushlab turing va kerakli yo'nalishda harakatlantiring. Kursorning yo'lidan yurib, odatiy egri chiziq chizilganini ko'rishingiz mumkin(8.3.6.1-rasm).

Свободная форма vositasi yordmida hech qanday burilishsiz, to'liq to'g'ri chiziqni chizish uchun qo'shimcha parametrlarning ochilgan menyusini ochish uchun pastki burchakdagi kichik nuqtani bosing va so'ngra "To'g'ridan-to'g'ri ikkita nuqta" ni tanlang. Kursorni ish joyidagi bo'sh joyga qo'ying, so'ng sichqonchaning chap tugmachasini bosib ushlab turing va kerakli yo'nalishda harakatlantiring. Ko'rib turganingizdek, chiziq mukammal tekis bo'ladi.

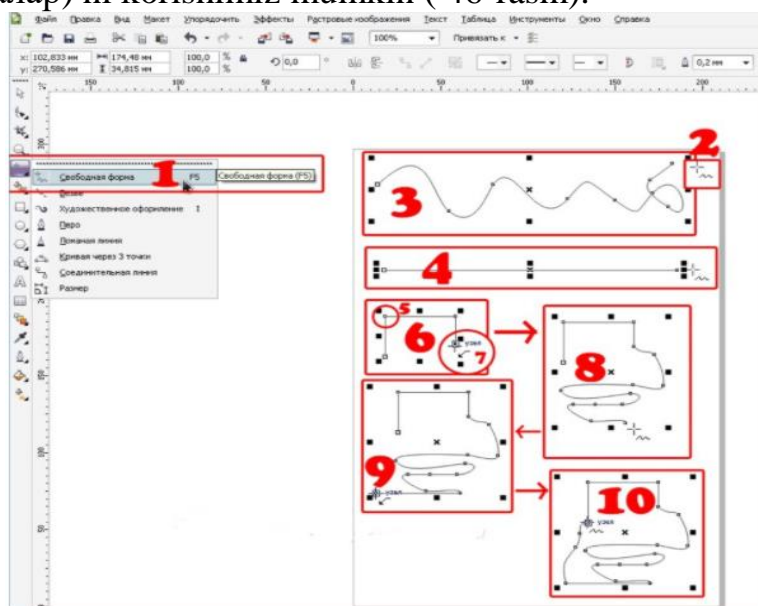


46.-rasm.

Kursorni ish joyidagi bo'sh joyga qo'ying, so'ng sichqonchaning chap tugmachasini bosib ushlab turing va kerakli yo'nalishda harakatlantiring. Ko'rib turganingizdek, chiziq mukammal tekis bo'ladi.

Egri chiziq chizish uchun "Freehand" ochilgan menyusidan "Uch nuqta orqali egri chiziq" bandini tanlang. Kerakli yo'nalishda to'g'ri chiziq torting, so'ngra kursorni boshqa joyga o'tkazing. Undan keyin yo'l qanday egilishini ko'rasiz.

Quyida Свободная форма uskunalari bilan bajarilgan amallardan chizilgan shakllar(фигуралар) ni korishimiz mumkin (46-rasm).



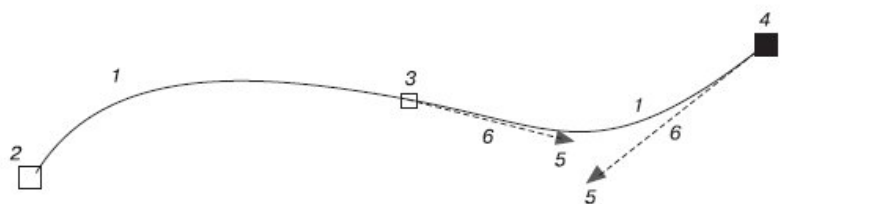
47-rasm

Kvadrat yoki to'rtburchakni chizish uchun ekranning chap tomonidagi paneldagi To'rtburchak (Прямоугольник) vositasidan foydalanish mumkin.

CorelDRAW-da deyarli har qanday shakldagi va mutlaqo istalgan burchakli ko'pburchakni chizishingiz mumkin.

2.2.2 Egri chiziqlarni muharirlash. Maket

Vektorli grafik dasturlardagi muhim ob'ektlar silliq egri chiziqlardan tuzilgan bo'lib, ular yordamida har qanday traektoriya yo'lini chizishingiz mumkin. Ushbu egri chiziqlar Bezier egri chiziqlari deb ataladi. Bézier egri chiziqlaridan foydalanish foydalanuvchidan geometriya bo'yicha mukammal bilimlarni, shuningdek chiziqlar va shakllarni yaratishda aniqlik va tirishqoqlikni talab qiladi. Rasmda Bezier egri chizig'ining elementlari nomlari ko'rsatilgan. (48-rasm)



48-rasm. Beze egri chizig'i bo'lagi:

1 - Bezier egri chizig'i segmenti, 2 - boshlash tuguni, 3 - tugun, 4 - tanlangan tugun, 5 – yo'naltirilgan markerlar, 6 – yo'naltiruvchi.

5.1-rasm raqamlari 2, 3 va 4 tugunlarni bildiradi (tugunlar). Tugunlar Beze egri chizig'ining uchlari (1). Har bir tugun undan chiqadigan bitta yoki ikkita yo'riqchiga to'g'ri kelishi mumkin (rasmda ko'rsatmalar 6 raqamlari bilan ko'rsatilgan). Yo'riqlar kichik uchburchaklar bilan tugaydi - (5). Ushbu uchburchaklar sichqoncha bilan harakatlantirilishi mumkin, shu bilan yo'riqnomalarning uzunligi va joylashuvi o'zgaradi.

Yo'riqlar yo'nalishi tahrirlashda egri chiziqning egriligini, uzunligi esa egrilik darajasini aniqlaydi. Shunday qilib, tugunlarning koordinatalari, shuningdek ko'rsatmalarning qiyaligi va uzunligi Beze egri chizig'ining ko'rinishini aniqlaydi.

Ob'ektlarni Bezier egri chiziqlariga aylantirish. Har qanday parametrlil ob'ektni egri chiziqlarga o'tkazish uchun quyidagi amallarni bajaring.

Kerakli ob'ektni tanlang. **Расположение-Преобразоват в кривые** menyusi-dagi buyruqni bajaring.

Shakllar va egri chiziqlarni tahrirlash. Biz allaqachon bilamizki, shakllarni o'lchamlarini o'zgartirish va tanlash tutqichlari yordamida joylashtirish mumkin. Shakllarni tugunlarini siljitish orqali ba'zi bir oddiy transformatsiyalash yoli bilan aylantirish, o'zgartirish va boshqa shakllarga o'zgartirish hamda egri tugunlarini tahrirlash mumkinligini bilamiz. Shuningdek, pichoq va o'chirish vositalaridan foydalanib shakllarni tahrirlashimiz mumkin. Shu bilan birga, shakllarni manipulyatsiya qilishda ko'proq erkinlikni ularni turli xil egri chiziq-larga o'tkazish orqali olish mumkin.

Pichoq vositasining asosiy maqsadi uning nomidan kelib chiqqan bo'lib, pichoq odatda nimanidir ikki qismga ajratadi, shuningdek CorelDRAW pichog'i bitta shakldan ikkita mustaqil ob'ektni yaratadi.

Shaklni kesish uchun siz quyidagilarni bajarishingiz kerak:

1. Shakl vositasi ochiladigan panelidan Pichoq(**Нож**) vositasini tanlang.
2. Kesmoqchi bo'lgan shaklning konturidagi nuqtaga bosing.
3. Bo'lakni belgilab, konturning ikkinchi nuqtasini bosing.
4. Kesilganidan keyin Pick vositasi yordamida ikkita yangi shakldan birini tanlang. Bu moslamalarni ko'chirishingiz yoki ulardan birini o'chirishingiz mumkin.

O'chirgich (**Ластик**) vositasi **Форма** panelida mavjud bo'lib u qalamdagi o'chirgich kabi ishlaydi. Ushbu vosita ob'ekt yoki kontur ichidagi har qanday pikselni o'chirib tashlashi mumkin (mayda detallarni olib tashlash uchun uning hajmini kattalashtirish kerak bo'lishi mumkin). O'chirgich xususiyatlar panelida uning kengligini o'zgartirishga imkon beradigan dumaloq ro'yxat mavjud

Ob'ektning maydonlarini o'chirish uchun o'chirgich vositasini tanlang va o'chiriladigan joylarga bosing yoki ustiga suring. Yopiq konturda o'chirgich teshiklarni yopadi, ochiq konturda esa bo'shliqlar hosil qiladi. Tasodifiy o'chirilgan narsalarni standart asboblardan panelidagi orqaga qaytarish tugmachasini bosish yoki Tahrirlash menyusidagi bekor qilish buyrug'ini tanlash orqali tiklashimiz mumkin.

Maket tushunchasi. Maketlar CorelDRAW dasturida rasm sahifasining o'lchamini, yo'nalishini, masshtab birligini va fonini belgilashga imkon beradi. Ob'ektlarni tartibga solish va ularni kerakli joyga aniq joylashtirishga yordam beradigan panjara va qo'llanmalarni sahifada sozlashingiz va ko'rsatishingiz mumkin. Masalan, axborot byulletenini yaratishda sahifa o'lchamlarini o'rnatishingiz va ustunlar matni va sarlavhalarini joylashtirish bo'yicha qo'llanmalar yaratishingiz mumkin. Reklama maketlarini yaratishda grafikalar va matnlarni qo'llanmalar bilan tekislashingiz va grafikalarini tarmoqqa joylashtirishingiz mumkin.

2.2.3. Ob'ektlarni tekslash. Abris. Maxsus effektlar

Chiziq sozlamalari ellips va ko'pburchak kabi yopiq shakllar uchun kontur parametrlari bilan bir xil. Ba'zi dasturlarda abrislar mazkalar yoki qalin chiziqlar deb nomlanadi..

Абрис - rasmda soyalarni suratga olish yoki rasmni bo'yash uchun tayyorgarlik. Geodeziyada kontur - bu dala tadqiqotlari ma'lumotlari (teodolit) asosida qo'lda tuzilgan sxematik reja. To'g'ri topografik rejalarni tuzishda foydalaniladi.

Qo'shimcha effektlarni qo'llash. Corel DRAW amaliy dasturida ob'ektlar bilan ishlashda bir qancha effektlarni qo'llash mumkin. Bular quyidagi lardan iborat:

Egish effekti.

Deformatsiya effekti

Perspektiva effekti

Ekstruziya effekti

Qadam- baqadam o'tish effekti

Kontur (oreol) effekti

Soya effekti

Linza effekti

Shaffoflik effekti

Egish effekti bilan ishlash. Egish effekti ob'ekt shaklini mustaqil ravishda egishga yordam beradi. Bunday effektini ob'ektlar guruhiga qo'llashdan oldin shu ob'ektlarni guruhlash lozim. Egish effekti **Interactive Envelope** (egishni interaktiv tuzish) uskunasi yordamida amalga oshiriladi. Bu uskuna grafika panelidagi uskunalar to'plamida joylashgan. **Interactive Envelope** (egishni interaktiv tuzish) uskunai tugmasi panelda chapdan to'rtinchi bo'lib joylashgan. Agar ob'ektni belgilab olib shu tugmani bossak ob'ekt atrofida avtomatik ravishda 8 bog'lamdan iborat bo'lgan gabarit to'g'riburchaklik paydo bo'ladi. Xuddi boshqa bog'lamlar kabi ular ham markerlar bilan ta'minlangan. Markerni bosib turib, uni sichqoncha bilan sursak ob'ektga kerakli shaklni bera olamiz.



49-rasm.

Ob'ektga kerakli shaklni berishdan oldin tahrirlash tartibi tugmalaridan birini tanlash lozim. Bu tartib ob'ekt shaklini tahrirlash vositalarini belgilab beradi. Tahrirlash tartibi tugmalari atributlar panelining o'rtasida joylashgan. Tartib nomlari bajaradigan vazifasiga qarab tanlangan bo'lib, ular chapdan o'ngga qarab quyidagi tartibda va nomda joylashgan:

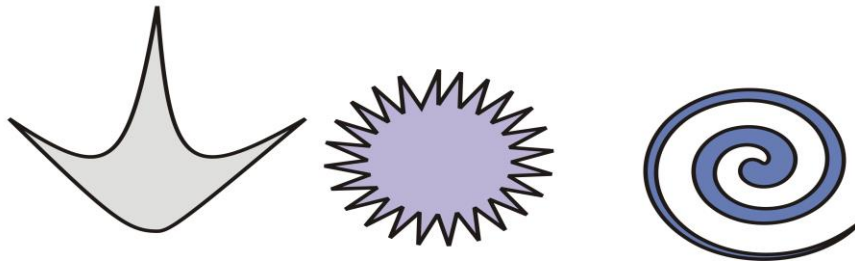
Straight Line (to'g'ri chiziq), **Single Arc** (yoy), **Double Arc** (to'lqin), **Unconstrained mode** (mustaqil).

Ob'ektga egish effektini qo'llash quyidagi ketma-ketlikda amalga oshiriladi: Ob'ekt yoki ob'ektlar guruhini belgilab oling va **Interactive Envelope** (egishni interaktiv tuzish) uskunalar tugmasini bosing. Ob'ekt atrofida avtomatik ravishda egish effektini beruvchi gabarit to'g'riburchaklik paydo bo'ladi. Atributlar panelidagi egish tartibini tanlash tugmasini bosamiz. **Interactive Envelope** (egishni interaktiv tuzish) uskunaini gabarit to'g'riburchaklik bog'lamlar ini ajratish va almashtirish uchun foydalanamiz.

Deformatsiya effekti. Interactive Distortion (interaktiv deformatsiya) uskunasi tugmasi grafika panelidagi interaktiv effektlar panelining qo'shimcha uskunalar panelida joylashgan. Tugmadagi belgi g'ijimlangan qog'ozga o'hshaydi. Deformatsiyaning uchta turi mavjud:

1. Push and Pull (tort-itar)
2. Zipper (zigzag)
3. Twister (aylantirish)

Deformatsiya tipining soni va turli tumanligi cheksiz bo'lib, uning natijasi deformatsiya uskunaining tipi, boshqaruvchi markerga, kursorni tortish yo'nailishiga, shuningdek atributlar panelining parametrlarining tuzilishiga bog'liq.



50-rasm. Tort-itar zigzag aylantirish

Perspektiva effekti. Perspektiva effekti tasvirga ko'ruv chizig'i yo'nalishini hisobga olgan holda chuqurlik va hajm taasurotini beradi. Perspektiva effektini qo'llash orqali ob'ekt sahna foni chuqurligida kichraygandek tuyuladi.

Perspektiva effektini bitta ob'ektga va ob'ektlar guruhiga qo'llash mumkin. U bir vaqtning o'zida bir nechta ob'ektga qo'llanilishi mumkin emas. Lekin uni bir ob'ektdan boshqa ob'ektga nusxa olib o'tkazish mumkin.

Perspektiva effektini qo'llash uchun oldin ob'ekt yoki ob'ektlar guruhini belgilab olish lozim. Keyin **Effects/Add Perspective** (effektlar/perspektivani qo'llash) komandasi tanlanadi. Shundan keyin ob'ekt yoki ob'ektlar guruhi burchaklarida bog'lamlari bilan to'g'ri burchakli punktir ramka bilan ajraladi. Ramka ichi esa vertikal va gorizontal holatdagi yo'naltiruvchi chiziqlar bilan qoplanadi. Ob'ektga perspektiva effektini berish uchun esa avtomatik ravishda paydo bo'luvchi Shape (shakl) uskunaidan foydalanamiz. Buning uchun esa bu uskuna yordamida ob'ekt burchaklaridagi bog'lamlar dan birini ushlab kerakli masofaga tortamiz. Bog'lamni surish yunalishi ob'ektga qaysi turdagi (bir yoki ikki nuqtali) perspektiva qo'llanilishiga ta'sir qiladi. Agar CTRL klavishini ushlab turib bog'lamlar dan birini vertikal yoki gorizontal bo'yicha sursak bir nuqtali perspektiva effekti hosil bo'ladi. Bog'lamni tortish jarayonida biz CTRL klavishini ushlab turmasak ikki nuqtali perspektiva effektini hosil qilgan bo'lamiz.

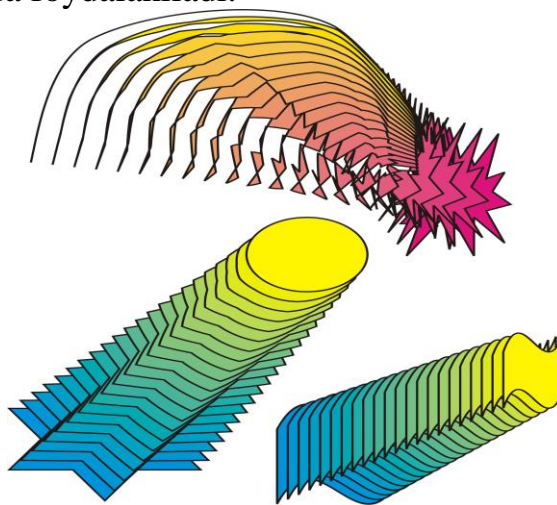


51-rasm

Ekstruziya effekti. Ekstruziya effekti yalpoq ikki o'lchamli ob'ektlarga hajm ya'ni uchinchi o'lcham illyuziyasini beradi. Ekstruziya effektini qo'llashda Corel DRAW ob'ektning ko'rinmas qirralarini quradi. Proyeksiyalarni berilgan tutashuv nuqtali perspektivaga aylantiradi. Ekstruziya effekti **Interactive Extrude** (hajmni interaktiv qurish) uskunasi yordamida yaratiladi. Bu uskuna interaktiv uskunalar panelida joylashgan, shuningdek atributlar panelining turli tuman elementlaridan foydalangan holda hosil qilinadi.

Qadam- baqadam o'tish effekti. Qadam- baqadam o'tish effekti turli-tuman variantlarda qurilishi mumkin, lekin ularning hammasi qadam- baqadam o'tishning boshi va oxirini belgilovchi ikkita ob'ektni qurishdan boshlanadi. Bu ikkita ob'ekt juda oddiy (masalan, to'g'riburchaklik, ellips va hokazo) yoki aksincha juda murakkab, masalan bir nechta ob'ektlardan iborat bo'lishi mumkin. Qadam-

baqadam o'tish effekti perspektiva illyuziyasini hosil qilishi uchun yoki neon reklamasining tashqi ko'rinishini imitatsiyalash uchun ishlatiladi. Qadam- baqadam o'tish effektini qo'llash natijasida hosil qilingan grafik ob'ektlar o'tish guruhi deyiladi. Bunda guruh uch qismdan iborat: ikkita boshqaruvchi ob'ekt (boshi va oxiri) va oraliqdagi ob'ektlar guruhi. O'tish guruhidagi barcha ob'ektlar bir-biri bilan dinamik ravishda bog'langan. Buning ma'nosi Shundan iboratki, agar guruhdagi boshqaruvchi ob'ektni olib hujjat varag'ining boshqa joiga o'tkazsak qolgan ob'ektlar ham avtomatik ravishda birinchi ob'ektning izidan boradi. Qadam- baqadam o'tish effektini **Interactive Blend** (qadam-baqadam o'tishni interaktiv tuzish) uskunasi yordamida qo'llaniladi. Neon reklamasi effekti esa ikkita turli ob'ektlarning chiziqlari yoki konturlari orasida hosil qilinadi. Bu effekt orqali turli reklamalarni bezashda foydalaniladi.



52-rasm

Kontur effekti. Interactive Contour (konturni interaktiv tuzish) uskunai belgilangan ob'ektga uning kontsentrik dublikatlarini tuzib beradi. Bu dublikatlar ob'ektning ichiga yoki tashqi tomoniga qo'yilishi mumkin. Ob'ekt originalining rangi qanaqa bo'lsa uning dublikatining rangi ham shunaqa bo'ladi. Dublikat soni va ular orasidagi masofani interaktiv rejimda yoki **Contour Steps** (oreol qadami) va **Contour Offset** (oreol intervali) nomli tugmalar orqali tuzish mumkin. Atributlar panelida esa uchta kontur tiplaridan biri tanlanadi:

Bular **To Center** (markazga), **Inside** (ichkariga) va **Outside** (tashqariga) deb ataladi.



53-rasm

Soya effekti. Soya effekti interaktiv uskunalar panelidagi **Interactive Drop Shadow** (soyani interaktiv tuzish) uskunai yordamida beriladi. Soya parametrlarini

tuzish uchun atributlar panelidagi boshqaruv elementlaridan foydalaniladi. Soya effekti perspektiva effekti bilan birgalikda berilishi mumkin.

Linza effekti. Lens (linza) tutashuvchi oynasini chaqirish uchun **Effects/ Lens** (Effektlar/ Linza) menyusidagi komandadan yoki [ALT+F3] klavishidan foydalanishingiz mumkin. Bu tutashuvchi oyna yordamida linza turi tanlanadi. Linza quyidagi turlarga ega:

Brighten (yorqinlik), **Color Add** (ranglarni tuzish), **Color Limit** (rangli filtr), **Sustom Color Map** (maxsus palitra), **Fisheue** (baliq ko'zi), **Heat Map** (nurlanish spektri), **Invert** (murojaat), **Magnify** (kattalashtirish), **Tinted Grays-cale** (bir hil rang tusi), **Transparensy** (shaffoflik) va **Wireframe** (rangli kontur).

Shaffoflik effekti. Interactive Transparensy (shaffoflikni interaktiv tuzish) uskunasi tugmasi grafika panelidagi interaktiv uskunalar panelida joylashgan. Bu uskuna grafik ob'ektga shaffoflik effektini berib, yarimtonli rastrli tasvir hosil qiladi. Yarimtonli rastrli maskada oqdan to qoragacha bo'lgan diapazonda tekis taqsimlangan kulrangning 256 ta gradatsiyasini hosil qilish mumkin.

2.2.4. Rastrlash. Rastrli effektlar

Tasvirni rasterlash deganda matematik algoritmlar tomonidan berilgan ko'plab shakllardan iborat tasvirni nuqtalardan (piksellardan) iborat tasvirga aylantirish tushuniladi. Corel DRAW ob'ektlariga qo'llaniladigan effektlar ro'yxati Bitmaps menyusining pastki qismida joylashgan. Ularning har birini qo'llash uchun tegishli dialog oynasida parametrlarni ko'rsatishingiz kerak, ammo biz shunchaki effektlarni sanab o'tamiz.

Rastrli moslamalari rastrli muharrirlarida eng yaxshi ishlov berilishi va undan keyin CorelDRAW-da ishlatilish kerak degan g'oya ilgari suriladi. Ushbu g'oya har doim ham to'g'ri emas ya'ni rastrli tasvirlarni Corel PHOTO-PAINT rastrli muharririda ishlov bersa bo'ladi.

Rastrlash. CorelDRAW hujjatida rastrli tasvir yaratishning yana bir usuli mavjud. Istalgan vektor ob'ektini tanlashingiz va unga Bitmap> Bitmap-ga aylantirish(rastrlash)- Bitmaps > Convert to Bitmap (Тоchechnaya графика > Растрировать) buyrug'ini qo'llashimiz mumkin. Bu yaratilgan tasvirning piksellar sonini, rang modelini va boshqa parametrlarini tanlashimiz kerak bo'lgan dialog oynasini ochadi.

Nazorat savollari

1. Corel DRAW amaliy dasturi haqida ma'lumot bering?
2. Grafika panelidagi instrumentlar qanday vazifani bajaradi?
3. Asosiy menyu haqida tushuncha bering?
4. Atributlar paneli qanday vazifani bajaradi?
5. Tutashuvchi oynalar qanday chaqiriladi?
6. Primitiv shakllar haqida ma'lumot bering?
7. Corel DRAW amaliy dasturida grafik ob'ektlarga qanday effektlarni qo'llash mumkin?
8. Ob'ektga perspektiva effekti qanday beriladi?