

## AMALIY MASHG'ULOT № 1

Mavzu: CorelDraw dasturi asosiy oynasi bilan tanishish va turli chiziqlar chizish

**Ishning maqsadi:** Talabalarda Corel Draw dasturining asosiy tushunchalari haqidagi dastlabki bilimlarni berish.

**Kutilayotgan natija:** Talabalarda Corel Draw dasturi bilan ishlash hamda tasvirlarga ishlov berish ko'nikmalar hosil qilinadi.

**Amaliy ish jihozi:** Kompyuter, Corel Draw dasturi, tarqatma materiallar

**Ish rejasi:**

1. CorelDraw dasturi interfeysi
2. CorelDraw dasturi menyular qatori
3. CorelDraw dasturida turli chiziqlar chizish

Nazariy ma'lumotlar:

If you are entirely new to CorelDRAW or maybe you haven't had much opportunity to use it in the past the first thing to do is to familiarise yourself with the workspace.

At the top of the screen you will find the Menu Bar. The Menus contain a wide variety of commands to modify the characteristics of your workspace and the entities within it.

Beneath the Menu Bar you will find the property bar. This is adaptive dependent on the object you select or the tool you are using and you should note the various options you can control with each tool you use or shape you create.

On the left-hand side of the screen is the toolbox you use to create shapes and text with. At the bottom of the screen is the Status bar. This will tell you important details about the objects you select and is an invaluable guide to resolving problems.

Hujjatni yaratish va ochish

CorelDraw dasturi ishga tushirilgandan keyin ekranda dasturning bir nechta ro'yhatlardan iborat dialog oyna nomayon bo'ladi va dasturni ishga tushirishning bir nechta variantlarini tanlashni so'raydi: Yangi hujjat (Создать), oxirgi ishlangan hujjatni ochish (Последние использованный), Hujjatni ochish (Открыть), tayyor shablonlarni ochish (Создать из шаблона), dastur o'rgatuvchini ishga tushirish (Учебник Coreldraw), Nima yangilik? (Новые функции)



Yangi hujjatni yaratish uchun menuning Fayl (Файл) va Yangi hujjat buyrug'i (Создать) yoki instrumentlar panelidagi maxsus tugma bosiladi. Hujjatni

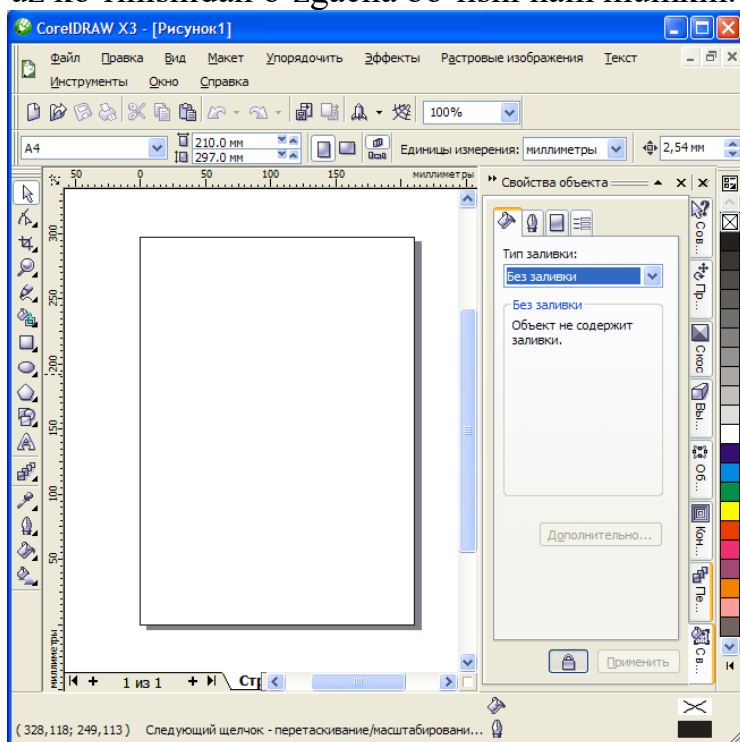
ochish uchun, menuning Fayl (Файл) va Ochish (Открыть) buyruqlari yoki instrumentlar panelidagi maxsus tugmalar yordamida amalga oshiriladi.

CorelDRAW dasturida bir vaqtning uzida bir nechta hujjatlar bilan ishlash imkoniyatlari bor, shu bilan birga kerak bo'lmagan hujjatlarni yopib qo'ysa ham bo'ladi. Bu esa menuning Fayl Yopish(Заккрыть) buyrug'i erdamida amalga oshiriladi.

### **Dastur interfeysi**

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

Shuni nazarda tutish kerakki, interfeys foydalanuvshi tomonidan uzgartilgan bo'lib uz ko'rinishidan o'zgacha bo'lishi ham mumkin.



Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menu, hujjarlarni ko'rish ushun ishchi oynalar, tasvirlarni redaktorlash ushun bir nechta panellar yigindisidan.

Oynaning markazidagi katta bo'sh joy *ish joyi* deb nomlanib har bir hujjat uchun yangi ochiladi.

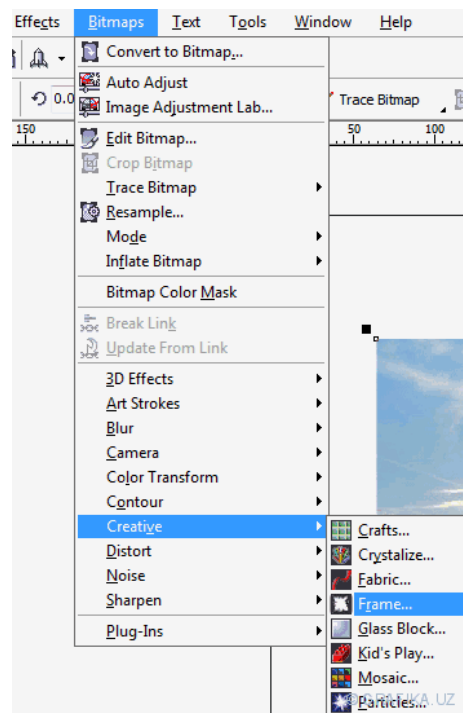
### **Topshiriqlar:**

**CorelDRAW dasturida rasmga ramka qo'yish**

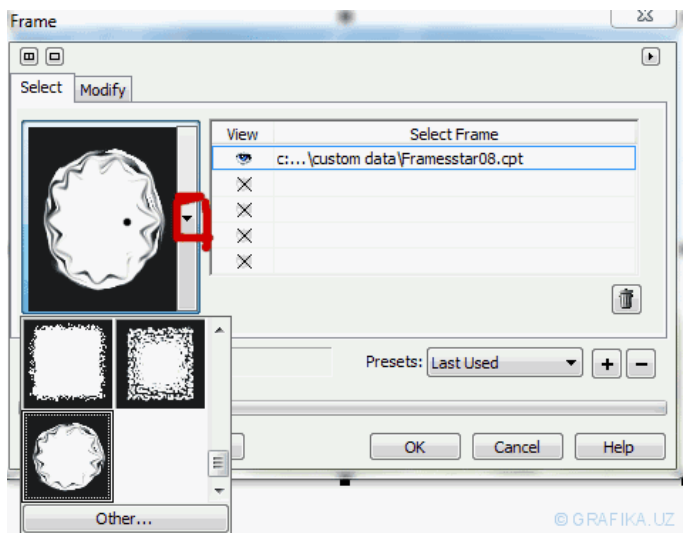
Ushbu mashq yordamida, Corel Draw dasturida, rasimga qanday qilib ramka qo'yishni o'rganamiz.

1. Avvalo **File > New (Ctrl+N)** orqali yangi oyna ochamiz.
2. **File > Import (Ctrl+I)** yordamida kerakli rasmni tanlaymiz va dasturda ochamiz.

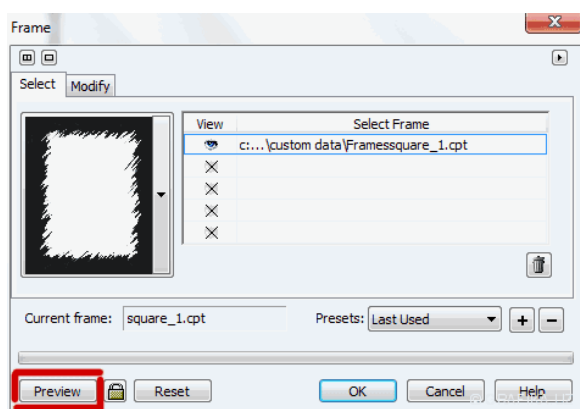
Menyudan **Bitmaps>Creative>Frames** bandini tanlaymiz:



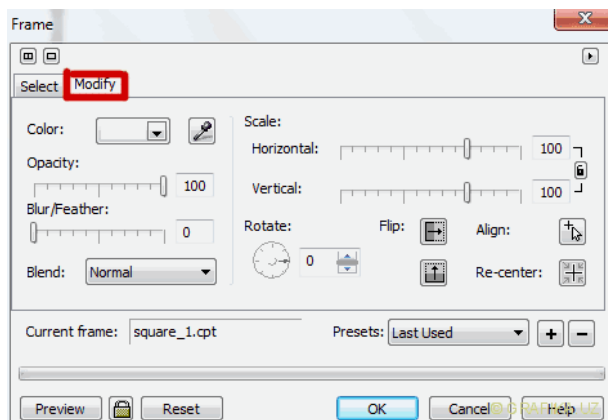
3. Quyida ko'rsatilgan rasmda belgilangan joyni bosamiz va kerakli ramkani tanlaymiz:



4. **Preview** tugmasini bosib, ramkamiz rasmga qanday tushganini ko‘rib olishimiz ham mumkin:



Shuningdek **Modify** bo‘limiga kirib, ramkamiz rangi va boshqa joylarini o‘zgartirib ko‘rishimiz ham mumkin:



Kerakli joylarni moslab bo‘lgach, OK tugmasini bosamiz va natija tayyor



© GRAFIKA.UZ

**Amaliy mashg‘ulotlarni o‘tkazish qoidalari va xavfsizlik choralari:**

Berilgan nazariy ma‘lumot bilan tanishib chiqiladi va topshiriqlar variantlari ketma-ket bajariladi va natijalar olinadi.

Kompyuter xonasida xavfsizlik texnikasi qoidalari va sanitariya – gigiyena talablariga amal qilinadi.

Nazorat savollari:

1. Yangi hujjat qanday yaratiladi?
2. Xotiradagi hujjat qanday yuklanadi?
3. Dastur interfeysi qanday?
4. Dastur menyularini sanang?
5. “Файл” menyusi orqali qanday ishlar bajariladi?

**Adabiyotlar ro‘yxati:**

1. M.Mamarajabov, S.Tursunov. Kompyuter grafikasi va Web dizayn. Darslik. T.: “Cho‘lpon”, 2013 y.
2. U.Yuldashev, M.Mamarajabov, S.Tursunov. Pedagogik Web dizayn. O‘quv qo‘llanma. T.: “Voriz”, 2013 y.
3. Compyuter graphics Edited by Nobahiko Mukai, First published March,2012 Printed in Croatia