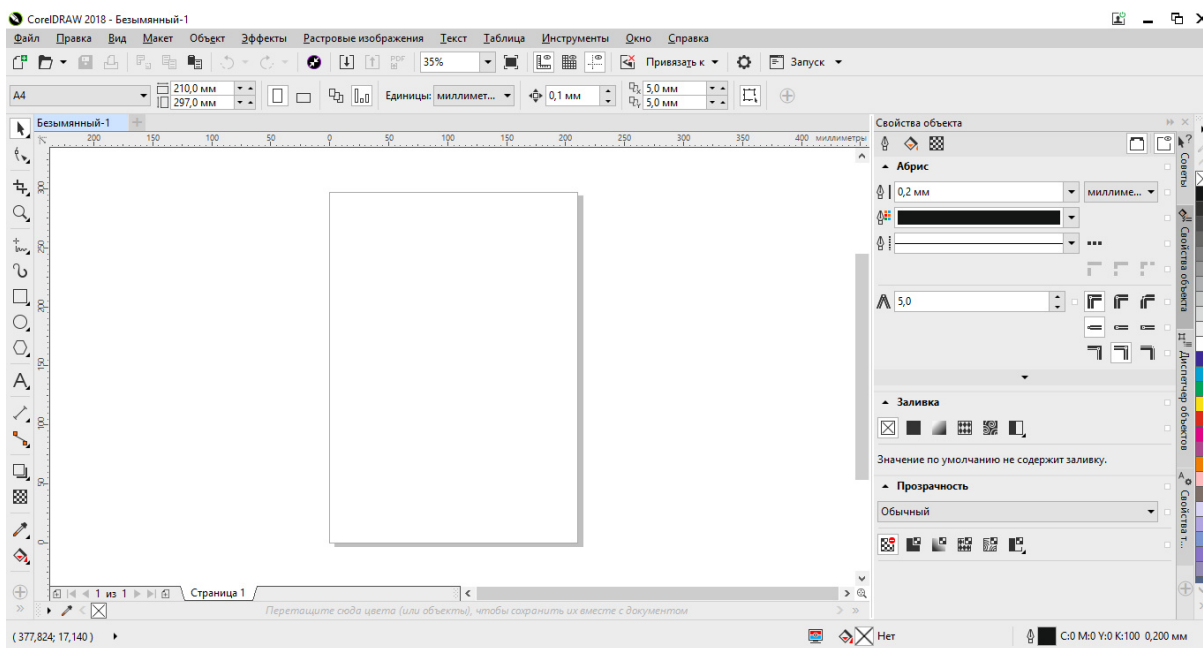


CorelDraw dasturi ishga tushirilgandan keyin ekranda CORELDRAW dasturiga XUSH KELIBSIZ (welcome to Corel DRAW) so'zi nomayon bo'ladi va dasturni ishga tushirishning bir nechta variantlarini tanlashni so'raydi: Yangi hujjat (New Graphic), oxirgi ishlangan hujjatni ochish (Open Last Edited), hujjatni ochish (Open Graphic), tayyor shablonlarni ochish (Template), dastur o'rgatuvchini ishga tushirish (CorelTUTOR).

Yangi hujjatni yaratish uchun menyuning Fayl (File) va Yangi hujjat buyrug'i (New) yoki uskunalar satridagi maxsus tugma bosiladi. Hujjatni ochish uchun menyuning Fayl (File) va Ochish (Open) buyruqlari yoki uskunalar satridagi maxsus tugmalar yordamida amalga oshiriladi.

CorelDRAW dasturida bir vaqtning o'zida bir nechta hujjatlar bilan ishlash imkoniyatlari bor, shu bilan birga kerak bo'lmagan hujjatlarni yopib qo'ysa ham bo'ladi. Bu esa, menyuning Fayl yopish (Close) buyrug'i yordamida amalga oshiriladi.[2]

CorelDraw 2018 dasturining umumiy tuzilishi quyidagi rasmda keltirilgan:



1-rasm. CorelDraw dasturining umumiy tuzilishi..

Dastur ishga tushirilgandan keyin ekranda dastur oynasi namoyon bo`ladi, bu oyna foydalanuvchi **interfeysi** (**user interface**) yoki ishchi joyi (**workspace**) deb ataladi. **Interfeys** foydalanuvchi va kompyuter orasidagi muloqotni o`rnatadi, ishlash uchun kerak bo`lgan barcha sharoitni yaratadi. Shuni nazarda tutish kerakki, interfeys foydalanuvchi tomonidan o`zgartirilgan bo`lib, umumiy ko`rinishidan o`zgacha bo`lishi ham mumkin. Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menyu, hujjatlarni ko`rish uchun ishchi oynalar, tasvirlarni muharrirlash uchun bir nechta panellar yig`indisidan iborat. Oynaning markazidagi katta bo`sh joy ish joyi deb nomlanib, har bir hujjat uchun alohida ochiladi.

CorelDRAW dasturida hujjatlarni xotirada bir nechta usul bilan saqlash mumkin. Menyuning **Fayl** (**File**) va **Saqlash** (**Save**) buyrug`i yordamida joriy hujjatni joriy jildda saqlaydi. Bu amal asboblar satridagi maxsus tugma yordamida ham amalga oshiriladi. **Сохранить как...** (**Save As**) buyrug`i esa joriy hujjatni boshqa nom va boshqa jildda, va boshqacha formatda saqlash imkoniyatini beradi. Bu amalni bajargandan keyin yangi hujjatni xotirada saqlab, ekranga Tasvirni saqlash (**Save Drawing**) ni beradi. **Versiya** (**Version**) ro`yxatidan CorelDRAW dasturining avvalgi variantlaridan birini yoki yangi variantini tanlab hujjatni mos formatda xotirada saqlaydi.



6.3.2-rasm. CorelDraw dasturining ishga tushirish jarayoni.

Menyunuing **Файл** (**File**) va **Открыть** (**Open...**) buyrug`i boshqa muharrirlar yordamida yaratilgan hujjatlarni ochadi, bu yerda fayllar vektor formatli ya`ni masalan, EPS standart formatli bo`lishi kerak.

Yuqoridagi buyruq bajarilgandan keyin ekranda **Открыть рисунок** (**Open Drawing**) muloqot oynasi chiqadi, bu yerda faylni qaysi jild va qaysi faylda ekanligini ko`rsatish kerak. Bu yerda **Просмотр** (**Preview**)dagi bayroqchani belgilash natijasida fayllar ichidagi ma`lumotlar ko`rsatiladi. Agarda faylni o`qish mumkin bo`lmasa yoki boshqa sabablarga bog`lab o`qilmasa, ko`rish oynasida krest belgisi chiqariladi. Ko`rish maydoni tagidan fayl haqida ma`lumotlar chiqariladi:

- **Версия документа** (**File Version**) satrida hujjat xotirasida saqlangan dasturning versiyasi beriladi;
- **Степень сжатия** (**Compression ratio**) satri faylning siqilish foizini ko`rsatadi (vektor formati ixcham, o`lchami kichik bo`ladi, shunga qaramasdan dastur faylni avtomatik tarzda siqadi);
- **Сохранен** (**Last saved by**) satri dasturni versiyasi (platformasi) va uning releasi (masalan, build 337) haqida ma`lumot beradi.

Ключевые слова (**Keywords**) va **Примечания** (**Notes**) foydalanuvchiga kerakli faylni (agarda berilgan ma`lumot faylni saqlagan paytda kiritilgan bo`lsa) tez qidirib topib berishda yordam beradi.

Сохранить слои и страницы (**Maintain layers and pages**) bayroqchasi hujjatdagi qatlamlar, sahifalar haqida konvertatsiya qilishni ta'minlaydi, CDR dan boshqa formatda bo'ladi.

Menyuning **Файл** (**File**) va **Импортировать** (**Import...**) buyrug'i CorelDRAW dasturining ochilgan joriy hujjatdagi hujjatni import qilishni ta'minlaydi va u ikkita usul bilan bajariladi:

- Fayllar orasida bog'lanish saqlanadi.
- Fayllar orasida bog'lanish saqlanmaydi.

Импортировать (**Import**) muloqot oynasining **Открыть рисунок** (**Open Drawing**) oynasidan farqi qo'shimcha funksiyalari va mumkin bo'lgan fayllar ro'yxati katta bo'ladi.

Размер изображения (**Image size**) satrida rastrli tasvirlarni import qilganda pikseldagi o'lchov birligi va ranglarning to'qligi bitlarda beriladi. Pastdagi qatorlarda fayl formati va uning o'zgachaligi, masalan, siqish texnologiyasidan foydalanish va hokazo. Agarda fayl formati eskilarini saqlaydigan bo'lsa, uning matnini, **Примечания** (**Notes**) maydonidan kiritamiz.

CorelDRAW dasturida import qilingan tasvirlarni o'zgartirish uchun amallar bajarilgandan keyin ekranga boshqacha kursor chiqariladi. Shu kursor yordamida tasvirni hujjatning xoxlagan joyiga joylashtirishgan bo'ladi. Bu obyekt ustida masshtablashni ham bajarsa bo'ladi. Agarda proporsional masshtablamochi bo'lsak, u holda kursor bilan sohani chizib ko'rsatish kerak. Agar <Alt> tugmasi bilan masshtablashtirilsa proporsional bo'lmaydi. Agarda masshtablash aniqlikni talab qilsa, u holda muloqot oynasidagi **Импортировать** (**Import**) ro'yxatidan foydalanishga to'g'ri keladi. Ro'yxatda uchta variant mavjud:

1. **Полное изображение** (**Full Image**) tasvir hech qanday o'zgarishsiz import qilinadi.

2. **Изменение параметров изображения** (**Resample**) — ekranga muloqot oyna chiqariladi, bu oynaning o'lchamini va import qilinayotgan obyekt imkoniyati (oynaning pastki qismi o'zgartiriladi va avvalgi fayllar o'lchamlari baytlarda beriladi).

3. **Кадрирование изображения** (**Crop**) — ekranga muloqot oyna chiqariladi, oynada qoʻl yordamida yoki mos boʻlgan qiymatlarni oʻzgartirish bilan **Сверху** (**Top**), **Слева** (**Left**), **Ширина** (**Width**), **Высота** (**Height**) import qilinadigan yuzani chegaralash mumkin.

Импортировать (**Import**) muloqot oynasidagi **Связь с внешним изображением** (**Link bitmap externally**) bayroqchani qoʻyilishi import qilishning oʻzgacha rejimi boʻladi, yaʼni tasvirlar bir-biri bilan bogʻlangan boʻladi (linked image).[2]

CorelDrawning standart obyektlari ham mavjud, ular orasida murakkablari ham birqanchadir. CorelDrawda matnlar bilan ishlash matn redaktorlariga teng keladi desa boʻladi. Bir qancha afzalliklar matnli hamda rasmi tasvirlar yaratish imkonini beradi. CorelDrawda har xil tasvirlar, yaʼni clipartlar mavjudligi tufayli foydalanuvchi osonlikcha ulardan foydalanib, matnlar bilan bezab, tayyor illyustratsiyalar yaratish mumkin. CorelDrawning ishlash prinsiplari quyidagilardan iborat:

- *Matn kiritish va formatlash;*
- *Geometrik figuralar yoki egrilar, ochiq va yopiq shakllar tuzish;*
- *Har qanday obyektни sozlash, unga tus berish, shaklini oʻzgartirish;*
- *Tayyor tasvir yoki oldin yaratilgan illyustratsiya kiritish;*
- *Tasviriy effektlar berish;*
- *Obyektlarni toʻgʻri joylashtirish.*

CorelDraw instrumentlar satri, obyektlar, ranglar qatlam va turli effektlar.

Asboblar satri ishchi oynaning chap tomoniga joylashtirilgan bo`ladi. Asboblar satridagi grafik obyekt ustida quyidagi amallar bajariladi – obyektlarni yaratish, ajratish, muharrirlash va ko`chirish. Asboblar bilan ishlash paytida kursor tanlangan obyektga qarab shaklini o`zgartiradi. Shu bilan birga, asboblar satridagi ba'zi bir asboblar guruhini «Suzuvchi» («Плавающие») panel ko`rinishida yoki «Flyout» ko`rinishida sozlash mumkin



6.4.1-rasm. Suzuvchi panel

Docker ko`rinishidagi panel. Docker ko`rinishidagi satri muloqot oyna shaklida 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) ko`rinishidagi panel buyrug`i va ochilgan ro`yxatdagi panellardan bittasi tanlanadi.

- **Object Manager satri** (Диспетчер объектов) — obyekt parametrlarini tasvirlaydi, obyekt iyerarxiya qatlamlarini boshqaradi.
- **View Manager satri** (Диспетчер видов) — «tasvir ko`rinishlari»ni tasvirlaydi va boshqaradi.
- **Graphic and Text Styles satri** (Стили текста и графики) – grafik va matn stillarini yaratadi va o`zgartiradi.
- **Color Styles satri** (Цветовые стили) — obyektlar bilan ishlashda ranglarni tanlaydi va ular yordamida amallar bajaradi.
- **Symbols and Special Characters satri** (Символы и специальные знаки) – mavjud bo`lmagan belgilarni tasvirlashda foydalaniladi.
- **Internet Bookmark Manager satri** (Диспетчер закладок Internet) — gipermatnlarni boshqarish va yaratishda ishlatiladi.
- **HTML Object Conflict satri** (Анализатор конфликтов объектов HTML) – Internetda nashr etilgan avvalgi hujjatlarning to`g`riligini tekshiradi va noto`g`rilarini tuzatadi.

Agarda yuqorida ko`rsatilgan menyuda qandaydir buyruq bo`lmasa u holda menyuni (Menu) Parametrlar (Options) yordamida qo`shish mumkin.

Qatlamlar bilan ishlash

Qatlam deganimizda obyektlar joylashtiriladigan plyonkasimon tekislikni tushunamiz. Bu tekislikni barcha obyektlari bilan siljitish, o`chirish, ekranda ko`rsatish va bosmadan chiqarishga bog`liq bo`ladi. CorelDraw dasturida hujjat yaratilganda to`rtta qatlam bo`ladi: **birinchi** qatlam – tasvir tushadigan (**Layer 1**), **ikkinchisi** – (**Master Grid**) tori (setka) uchun, **uchinchisi** – (**Master Guides**) yo`nalish uchun va **to`rtinchi** – «ish stoli» (**Master Desktops**) uchun mo`ljallangan bo`ladi. Yangi qatlamlarni qo`shish obyektlar bilan ishlashda qiyinchilik tug`dirmaydi. Har bir sahifadagi qatlamlar soni bir xil parametrlarda va bir xil nomda bo`ladi. Agarda qandaydir qatlam bitta sahifada ko`rinmas holga kelib qolsa, boshqa sahifalardagi qatlamlar ham ko`rinmas holda bo`ladi. Shu bilan birga barcha sahifada qatlamlarning joylashish tartibi ham birdan o`zgaradi.[1]

Qatlamlar bilan ishlashning Диспетчер объектов (Object Manager) satri

Qatlamlar ustidagi hamma operatsiyalar (yaratish, o`chirish, to`g`rilash va hokazo) **Диспетчер объектов (Object Manager)** satri yordamida bajariladi. Bu ekranga menyuning **Окно\Панели типов Docker (Windows\Dockers)** va **Диспетчер объектов (Object Manager)** buyruqlari bilan chaqiriladi.

Panel sarlavhasi tagida to`rtta tugma joylashgan bo`ladi (chapdan o`ng tomonga qarab):

1. **Новый слой (New layer)** tugmasi yangi qatlamni **Слой (Layer)** nomi va mos raqamni qo`shadi.
2. **Показать свойства объектов (Show Objects Properties)** tugmasi obyektning xossalarini ko`rsatadi.
3. **Для редактирования** tugmasi barcha qatlamlar uchun tuzatish kiritish imkoniyatini beradi, agarda u o`chirilgan bo`lsa, faqat joriy qatlamda ishlatsa ham bo`ladi.
4. **Вид диспетчера слой (Layer Manager View)** tugmasi qatlamlar dispatcheri ko`rinishini ko`rsatadi.

Piktogramma sichqonchani o`ng tomon tugmasi bilan chertilsa qatlamning xossasini bildiradigan menyu chiqariladi va uning yordamida qatlamni o`chirish yoki uning nomini o`zgartirishi mumkin.

Yangi qatlam yaratish.

Yangi qatlam **Новый слой** (**New Layer**) tugmasi yordamida yaratiladi. Foydalanuvchi istalgancha qatlamlarni yaratish imkoniyatiga ega, faqat chegaralanish kompyuter texnik parametrlariga bog`liq bo`ladi.

Qatlamga nom berish.

Qatlamga yangi nom berish qatlam yaratilgan paytda bajariladi, agarda qatlamga nom berilgan bo`lsa, uning nomini o`zgartirmoqchi bo`lsangiz, **Переименовать** (**Rename**) buyrug`i bilan amalga oshiriladi.

Qatlamni joriy qilish.

Yangi yaratilgan obyekt istalgan joriy qatlamga joylashtiriladi, shu sababli obyektни o`zimiz xohlagan qatlamga qo`yishimiz uchun, qatlamni **Диспетчер объектов** (**Object Manager**) satrining qatlam nomiga sichqoncha bilan chertib belgilashimiz kerak. Qatlamning joriy bo`lganligini bilish uchun qatlam nomining rangiga qarash kerak, agarda u qizil rangda bo`lsa qatlam joriy holda deb tushuniladi.

Qatlamlarning joylashish tartibini o`zgartirish.

Qatlamlarni tartibi **Диспетчер объектов** (**Object Manager**)dan o`zgartiriladi, shuning uchun kerakli qatlamlarni sichqoncha yordamida pastga yoki yuqoriga surib, joylashish tartibini o`zgartirish mumkin. Qatlamlarni o`chirish Palitradagi ajratilgan qatlamni va unda joylashgan obyektlarni o`chirish uchun quyidagi amallar bajariladi:

<**Delete**> tugmasini bosish kerak;

Menyudan **Удалить** (**Delete**) buyrug`ini tanlab <Enter>ni bosish kerak; Master Grid, Master Guides, Master Desktop – standart qatlamlarini o`chirish mumkin emas.

Qatlamlarni fikserlash.

Fikserlangan qatlam bitta butun hisoblanib, unda joylashgan obyektlar ajratilmaydi, o`zgartirilmaydi, siljutilmaydi va o`chirilmaydi. Fikserlanganlik belgisini **Диспетчер объектов** (**Object Manager**) satridan qatlamlar satridan «ko`k rangdagi qalam» joylashganligidan bilsa bo`ladi. Qatlamlarni fikserlash uchun qalamning piktogrammasiga sichqoncha bilan chertish kifoya, qalam o`zining rangini o`zgartiradi. Ikkinchi marta chertilsa fikserlanadi.

Qatlamlarni vaqtincha ekrandan olib qo`yish.

Fikserlangan qatlamni muharrirlash mumkin emas. Qatlamda joylashgan obyektlar ekranda ko`rinish beradi. Agarda foydalanuvchiga bu qatlam kerak bo`lmasa uni ekrandan olib qo`yish mumkin. Buning uchun qatlamni ekrandan vaqtincha o`chirib qo`yish imkoniyatlari mavjud. **Диспетчер объектов** (**Object Manager**) satridagi **Свойства слоя** (**Layer Properties**) oynasidagi **Видимые** (**Visible**) bayroqchasini belgilash (olib tashlash) orqali amalga oshiriladi.

Мастер слоя (Master Layer)dan foydalanish.

Qatlamning xossasi **Мастер слоя** (**Layer Properties**) oynasidan **Мастер слоя** (**Master Layer**) ga bayroqcha qo`yadi yoki kontekst menyudagi **Мастер слоя** (**Master**) buyrug`ini xohlagan qatlamini **Мастер слоя** ga aylantiradi. Uning vazifasi ko`p sahifali hujjatlardagi hamma sahifalar joylashgan obyektlar ko`rinadigan holga keltiriladi.

Agarda faqat joriy sahifada ko`rinadigan holga keltirish kerak bo`lsa, **Применить свойства слоя только к текущей страницы** (**Apply all property changes to the current page only**)ga bayroqcha qo`yish orqali amalga oshiriladi. Obyektlarni bitta qatlamdan ikkinchi qatlamga ko`chirish Har xil qatlamlarda joylashgan obyektlarni ko`chirib, ulardan nusxasini olsa bo`ladi. Buning uchun menyuning satridagi **Переместить на слой** (**Move To Layer...**) va **Копировать на слой** (**Copy To Layer...**) buyruqlaridan foydalaniladi. Amal bajarilganda ekranda qatlam nomini ko`rsatuvchi yo`nalishi chiqariladi.

Agarda obyektlarni joriy qatlamdan ko`chirish kerak bo`lsa, u sichqoncha bilan amalga oshiriladi. Buning uchun obyekt yoki obyektlar to`plamini tanlash kerak va sichqoncha yordamida ko`chirish kerak bo`lgan joyga olib borib qo`yiladi.

Rang effektlari.

CorelDRAW dasturining asosiy maqsadi rangli effektlar yaratish bo`lib hisoblanadi. Bu effektlar nafaqat nuqtali tasvirlar, balki vektorli tasvirlar uchun ham ishlatiladi. **Эффекты** (Effects) menyusidagi **Цветовые настройки** (Color Adjustment) buyrug`i ro`yxatni chiqaradi va bu yerda shulardan oltitasi vektorli obyektlarga tegishli.

➤ **Яркость-Контраст-Интенсивность** (BrightnessContrast-Intensity) filtri tasvirlarni rang tonlarini sozlaydi. **Яркость** (Brightness) maydoni yorug`lik tushishini o`zgarish diapazonini ko`rsatadi, **Контраст** (Contrast) maydoni – ochiq va to`q rangli tonlarini o`zgarishini beradi, **Интенсивность** (Intensity) maydoni bo`lsa – ochiq tonlar o`zgarishini beradi (to`q ranglar o`zgarmaydi).

➤ **Цветовой баланс** (Color Balance) filtri belgilangan obyekt ranglarini o`zgarishini bildiradi. Bu effektini qiyin tomoni bitta rangni o`zgarishi ranglarning balansini bosib, boshqa ranglarning o`zgarishiga olib keladi.

➤ **Гамма** (Gamma) filtri yorug`lik va kontrast nisbatlarini o`rtacha ton diapazonida qarab, soyalar va yorug`lik tushishini sozlaydi. Agarda hech narsa tanlanmasa 1 soni qabul qilinadi, ya`ni tasvirga ta`sir qilganda o`zgarmaydi. Agarda gamma ranglar soni ortib borsa oqaradi, teskari bo`lsa qoralashadi.

➤ **Цветовой тон/Насыщенность/Светлота** (Hue/Saturation/Lightness) filtri rang toni va uning to`yinganligini o`zgartiradi.

➤ **Негатив** (Invert) filtri negativ ranglarni olishga yoki rastrli tasvirlarni olishga mo`ljallangan. Oq va qora ranglar bir-biri bilan almashtiriladi.

➤ **Постеризация** (Posterize) filtri rangli ottenkalarni kamaytirishga, ya`ni tasvirni bir nechta lokal ranglarga ajratadi. Bu usul grafikada keng foydalaniladi, masalan, banner turida. Bu buyruq tasvirlarni trassirovkaga tayyorlashda ham qo`llaniladi.