

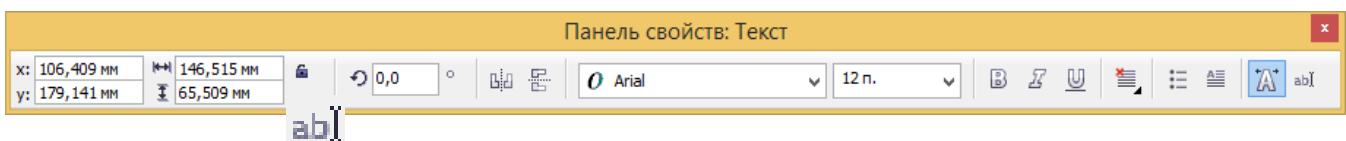
7-Laboratoriya ishi: CorelDRAW dasturida sodda geometrik shakllar chizish.

Ishning maqsadi: CorelDRAW – dasturida ob'ektni formatlash, rang tanlash chiziq turini tanlash bo'yicha vazifalarni bajarish.

1-amaliy topshiriq. Matnlar bilan ishlash.

Hujjatga matn qo'yish uchun asboblar panelidan "Текст" asbobi tanlanadi va matn boshlanishi kerak bo'lgan joyga sichqoncha tugmasi bosiladi. Bunda sichqoncha bosilgan joyda cursor paydo bo'lib, matnni kiritishni boshlash mumkin bo'ladi.

1. Matnni kiritish jarayonida va u belgilangan vaqtida "Текст" asbobi xususiyatlarini ko'rsatuvchi panel paydo bo'ladi.



2. Bu paneldagi "Редактировать текст" asbobi yordamida matnni tahrirlash mumkin.



3. Paneldagi "Форматирование символов" asbobi tanlanganda matnning turli xususiyatlarini va tahrirlash parametrlarini o'rnatish imkoniyatini beruvchi oyna ochiladi.

4. Shrift turi *Comic Sans MS*, simvollar o'lchami – 120, shrift ko'rinishi *Жирный* bo'lgan matn yarating (ko'rish mashtabi 200%):

Corelda effektli matn



"Текст" asbobi yordamida bu matnning ikkinchi so'zini quyidagicha formatlang:

- "Форматирование символов" oynasidan simvollar o'lchami - 140;
- matn asosiy bazaviy chiziqdan vertikal bo'yicha matn o'lchamidan 17% ga siljitilgan;
- harflar - 20 gradusga burilgan;
- kerning (harflar orasidagi masofa) 70%.

Corelda effektli matn

2-amaliy topshiriq. Matnlar bilan ishlash.

Figurali matn – bu grafik ob’yekt, shuning uchun unga nisbatan grafik ob’yektga qo’llanishi mumkin bo’lgan amallarni qo’llash mumkin. Birinchi topshiriqda yaratilgan matn shaklini quyidagicha o’zgartiramiz:



1. O‘zgarishi kerak bo‘lgan matn belgilanadi.
2. "Интерактивные инструменты" asboblar guruhi ochiladi:



3. "Интерактивная оболочка" asbobi tanlanadi.
4. Yuqorida paydo bo‘lgan paneldan "Режим несвязанной оболочки" tugmasi bosiladi. Bunda paydo bo‘lgan markerlardan ushlab matn shaklini o‘zgartirish mumkin bo‘ladi. Namunada ko‘rsatilgandek, matn shaklini o‘zgartiring.

Eslatma: Agar bajarilgan o‘zgarishlar ma’qul bo‘lmasa ularni "Убрать оболочку" tugmasidan foydalanib bekor qilish mumkin.

3-amaliy topshiriq. Berilgan egri chiziq bo‘ylab matnni joylashtirish.

Berilgan egri chiziq bo‘ylab matnni joylashtirish uchun quyidagi amallar ketma-ketligi bajariladi:

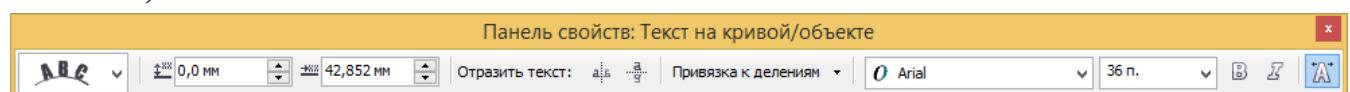
1. Ixtiyoriy egri chiziq yarating:



- Asboblar panelidan **A** "Текст" asbobini tanlang.
- Sichqoncha ko'rsatkichini egri chiziq ustiga yaqinlashtiring, bunda sichqoncha ko'rsatkichi tagida to'lqinli chiziq bo'lgan "A" ko'rinishiga o'zgarishi kerak.
- Sichqoncha chap tugmasini bosing va "**Corelda egri chiziq bo'ylab matn**" matnini kriting. (simvol o'lchami - 60). Natijada quyidagi tasvir xosil bo'ladi:



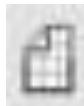
Bu matnning xususiyatlarini paydo bo'ladigan xususiyatlar panelidan o'zgartirish mumkin. Buning uchun "Указатель" asbobi tanlanadi va matn belgilanadi (sichqoncha ko'rsatkichi bir marta matn ustida bosiladi).

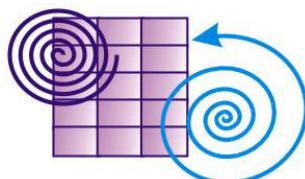


Quyidagi jadvalda bu panel bo'limlari haqida ma'lumotlar keltirilgan.

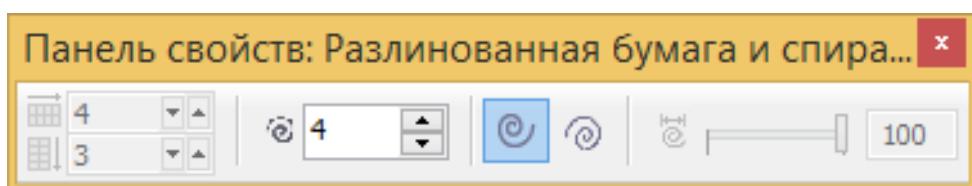
Panel bo'limlari	Bo'lim xususiyatlari
	Matn orientasiyasini o'zgartirish
	Matnning egri chiziqa nisbatan vertikal joylashishi
	Matnning egri chiziqa nisbatan gorizontal joylashishi
	Matndan chiziqgacha masofa

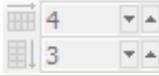
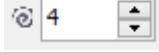
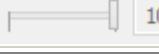
4-amaliy topshiriq. Spirallar va setkalar yaratish.

“Объект” asboblar guruhidan  "Спираль" asbobini tanlang. Hujjatda sichqoncha tugmasini bosib, uni qo'yib yubormasdan spiralni kerakli o'lchamda yarating. Huddi shunday "Разлинованная бумага" asbobi yordamida hujjatga setka ob'yektni joylashtirsa bo'ladi. 



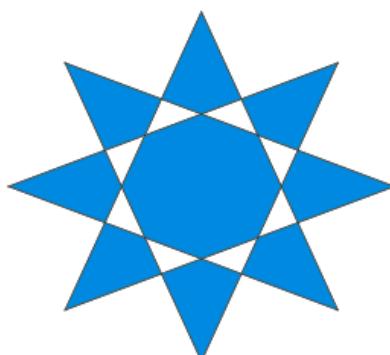
Joylashtirilgan bu ob'yektlr belgilangan vaqtida quyidagi bo'limlarga ega xususiyatlar paneli xosil bo'ladi:



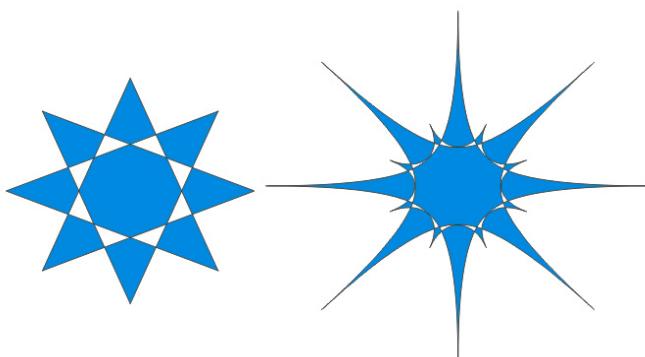
	Ob'yektdagi ustunlar va satrlar soni
	Spiraldagi aylanmalar soni
	Spiral rejimlari: Симметрическая спираль/Логарифмическая спираль
	Spiralni kengaytirish koeffisienti

5-amaliy topshiriq. Figuralar shakllarini o'zgartirish.

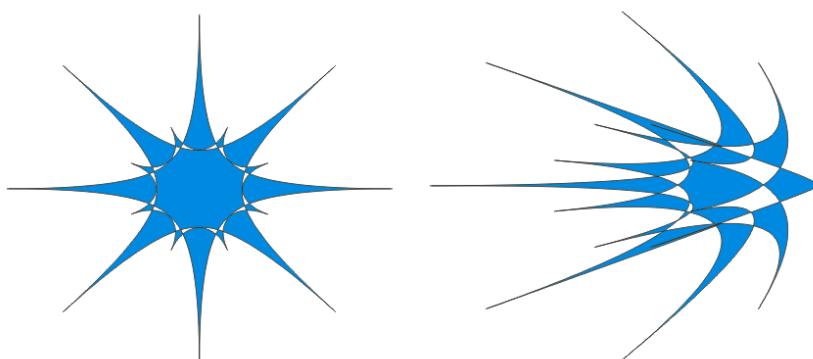
- Quyidagi ob'yektni asboblar panelining “Объект” asboblar guruhidan  "Сложная звезда" asbobini tanlab yarating.



2. Ob'yekt nusxasini yarating (Правка-Копировать, Правка-Вставить).
3. Asboblar panelining "Интерактивные инструменты" asboblar guruhidan  "Интерактивное искажение" asbobini tanlang va birinchi ob'yekt markaziga sichqoncha bilan bosib, uni qo'yib yubormasdan chap tomonga torting.
4.  "Указатель" asbobi bilan ikkinchi ob'yektni belgilang va "Интерактивное искажение"  asbobini tanlab, ob'yekt markaziga sichqoncha bilan bosib, uni qo'yib yubormasdan o'ng tomonga torting. Natijada ob'yektlarda quyidagi o'zgarishlar sodir bo'ladi:

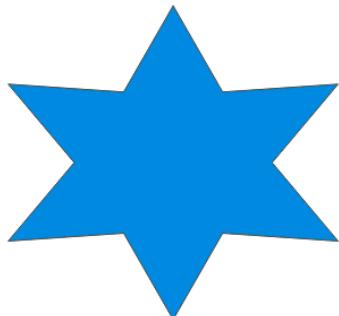


5. Ikkinchi ob'yekt nusxasini olib,  "Интерактивное искажение" asbobi tanlansa ob'yekt markazida va undan o'ng tomonda ikkita kvadratchalar paydo bo'ladi. Markazdagi kvadrat o'ngga tortilsa ob'yekt quyidagi ko'rinshtga ega bo'ladi:

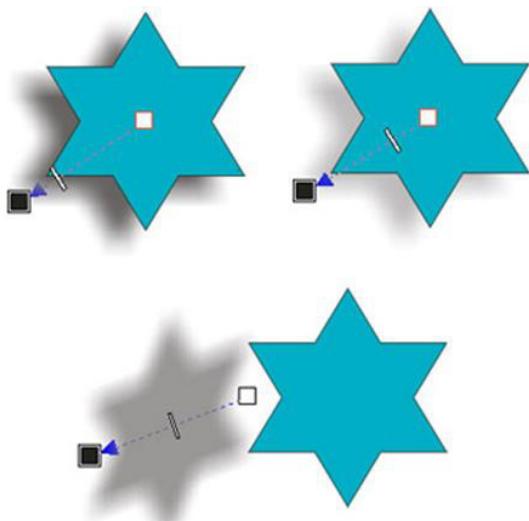


6-amaliy topshiriq. Interaktiv soya.

“Объект” asboblar guruhidan  "Звезда" asbobi yordamida yulduzcha ob'yektini yarating.



“Интерактивные инструменты” asboblar guruhidan “Интерактивная тень” asbobini tanlang va figura markazidan sichqoncha ko‘rsatkichini qo‘yib yubormasdan chapga torting. Ob’yekt nusxasini olib bu amalni bir necha marta takrorlang.



Soya oq kvadrat tomondan qora kvadrat tomonga tushadi. Ular orasidagi maxsus belgidan tortib soya intensivligini kuchaytirish yoki kamaytirish mumkin.