

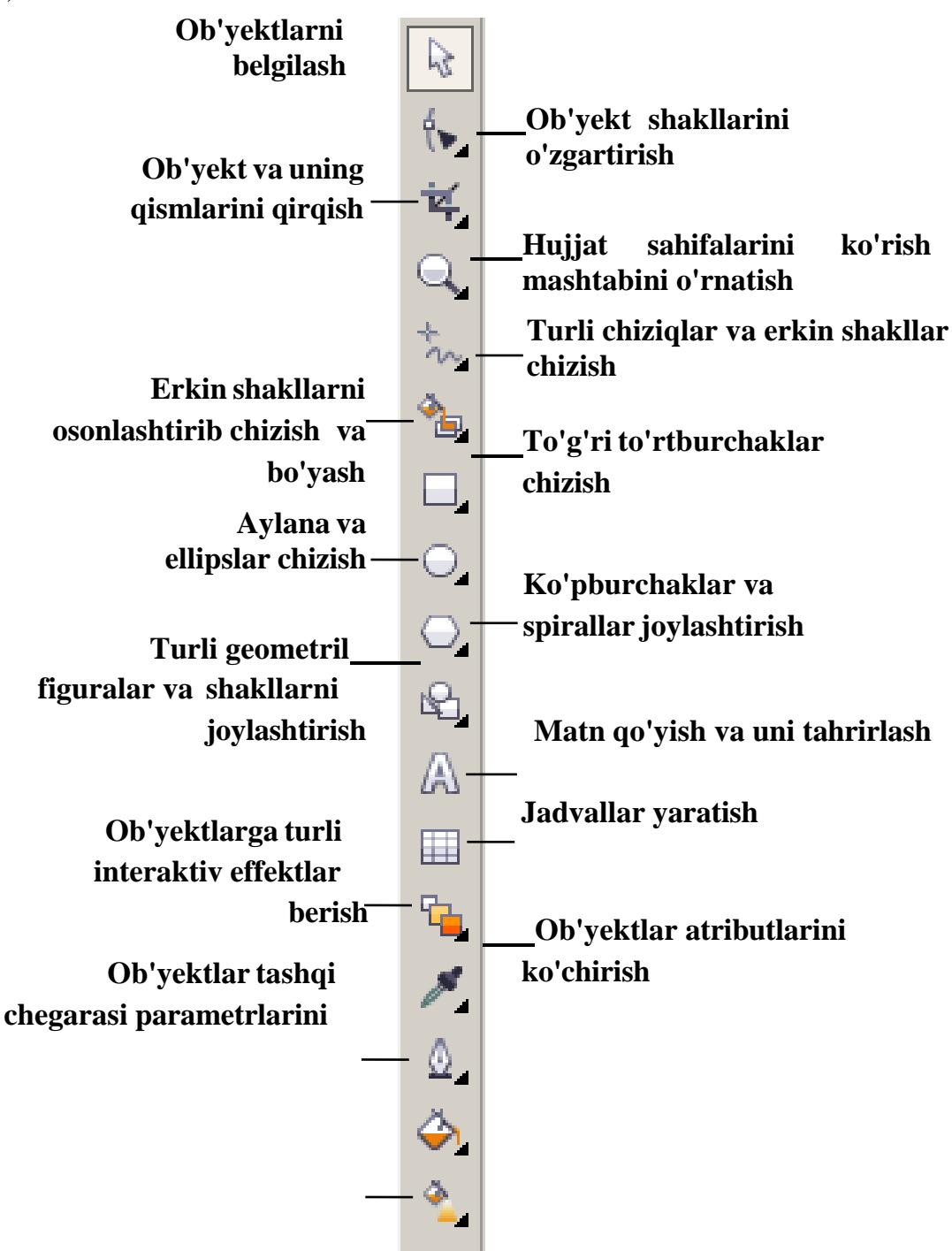
11-amaliy mashg'ulot: CorelDRAW dasturida matnlar bilan ishlash.

Reja.

1. CorelDRAW ranglar, matnlar, effektlar bilan ishlash.
2. CorelDRAW ning afzalliklaridan foydalanish.

1. CorelDRAW ranglar, matnlar, effektlar bilan ishlash.

Asboblar paneli hujjatga turli ob'yektlarni joylashtirish va ularning ko'rinishlarini o'zgartirish imkoniyatini beradi. Paneldagi ayrim tugmalarda vazifasiga ko'ra yaqin bir nechta ob'yektlar guruhlarga ajratilib joylashtirilgan. Asboblar panelidan joylashtirilgan ob'yektlarga mos ravishda Xususiyatlar paneli (2.9-rasm) o'zgaradi. Asboblar panelini ekrandan olib tashlash va ekranga chiqarish uchun Bosh menyuning **Окно-Панели- Набор инструментов** bo'limidan yoki standart panelda kontekstli menyuning **Набор инструментов** bandidan foydalanish mumkin. Quyidagi rasmda Asboblar paneli guruhlari vazifalari keltirilgan (2.10-rasm).



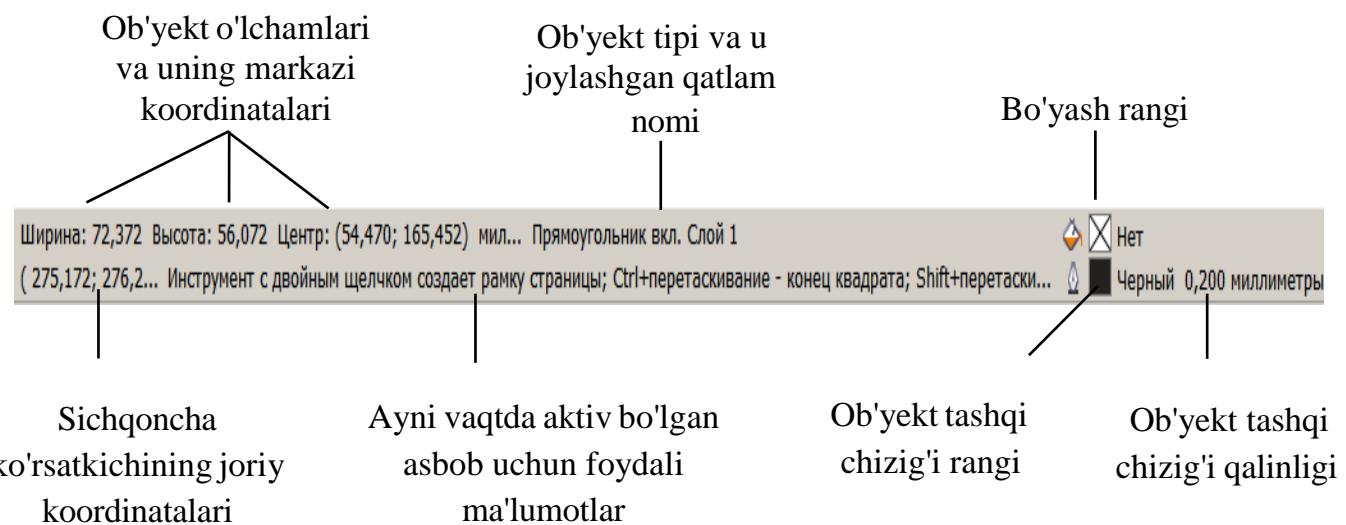
o'zgartirish
Ob'yektlarni
interaktiv bo'yash

— Ob'yektlarni bo'yash
parametrlarini o'zgartirish

2.10-rasm. Asboblar paneli

1.1. Holatlar satri

Holatlar satrida ayni vaqtida aktiv yoki belgilangan ob'yektlarga mos ma'lumotlar ko'rindi. Masalan, ob'yektlarni belgilash asbobi tanlanib to'g'rito'rburchak ob'yekti tanlangan bo'lsa holatlar satri quyidagi ko'rinishda bo'ladi (2.11-rasm).

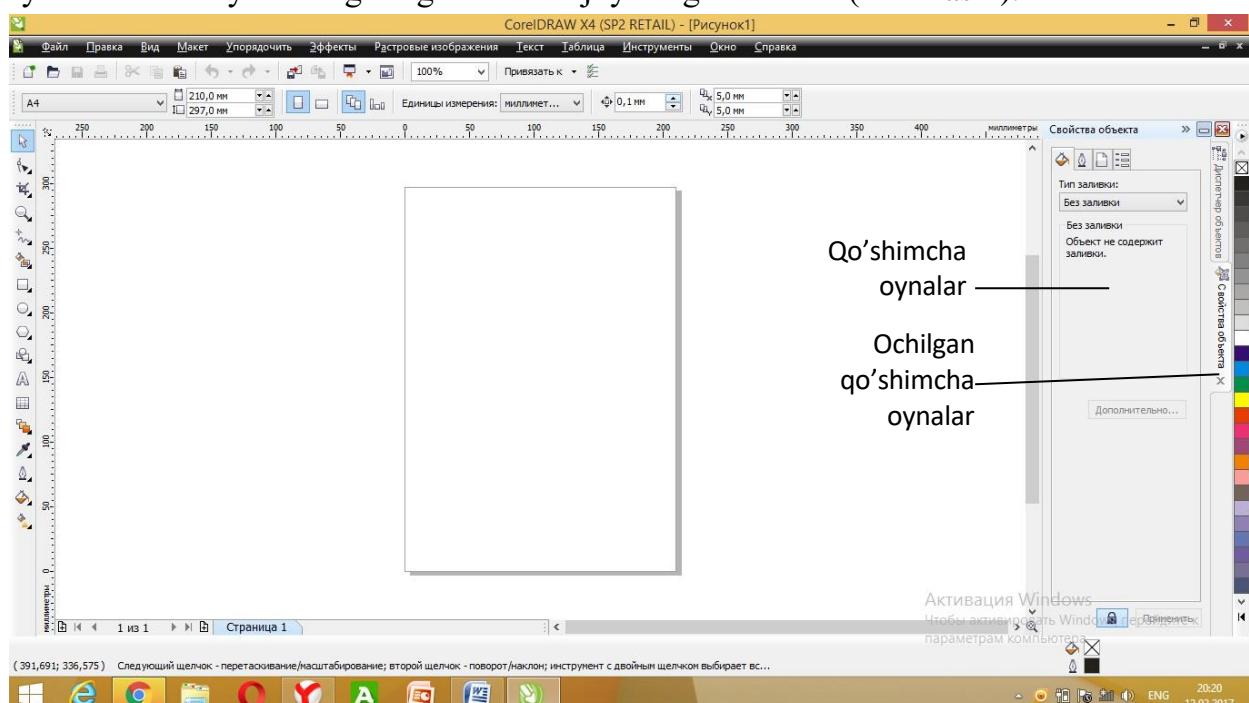


2.11-rasm. Holatlar satri

Holatlar satrining chap yuqori qismida ob'yeiktning geometrik o'lchamlari (Ширина, Высота) va bu ob'yeikt markazining koordinatalari (Центр), panelning yuqori markazida Ob'yeikt tipi va u joylashgan qatlam nomi ko'rindi. Panelning o'ng tomonida bo'yash rangi va tashqi chiziq rangi va qalinligi ko'rindi. Panelning chap pastki qismida sichqoncha ko'rsatkichining joriy koordinatalari ko'rinsa, pastki markazda ayni vaqtida aktiv bo'lgan asbob uchun foydali ma'lumotlar ko'rindi.

1.2. Qo'shimcha oynalar

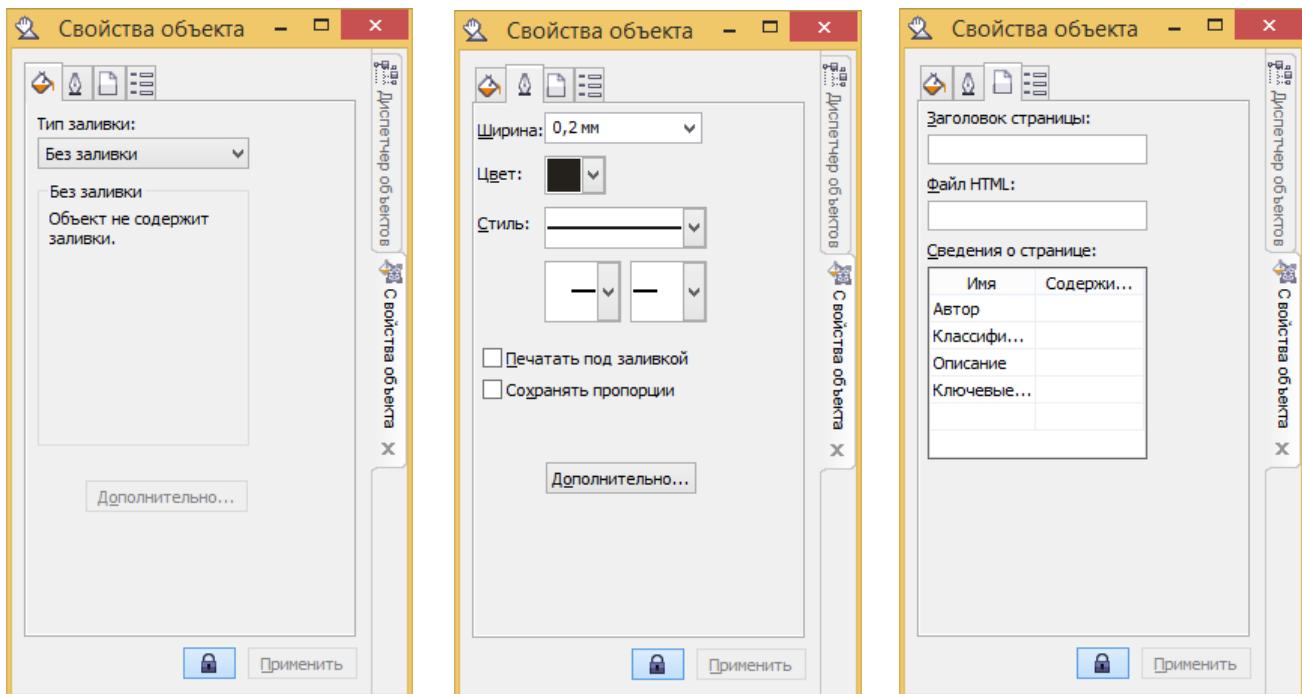
Qo'shimcha ochiladigan oynalar ko'pgina amallarni bajarishda: ob'yeektlarni siljитib, kerakli qatlamga o'rnatishdan boshlab to turli xil veb-havolalar to'plamini ko'rsatishgacha qo'llanilishi mumkin. Odatda bu oynalar dastur oynasining o'ng tomonida joylashgan bo'ladi (2.12-rasm).



2.12-rasm. Qo'shimcha ochilgan oynalar

Ekranda joyni tejash uchun qo'simcha ochilgan oynalarni ekranning bo'sh qismiga sarlavhasidan sichqoncha yordamida ushlab siljитish mumkin. Siljитilgan oynani yana ekranning o'ng tomoniga qaytarish uchun uning sarlavhasiga ikki marta sichqoncha chap tugmasi bosiladi. Odatda har bir ochilgan qo'shimcha oyna bir nechta qismlardan tashkil topgan bo'ladi.

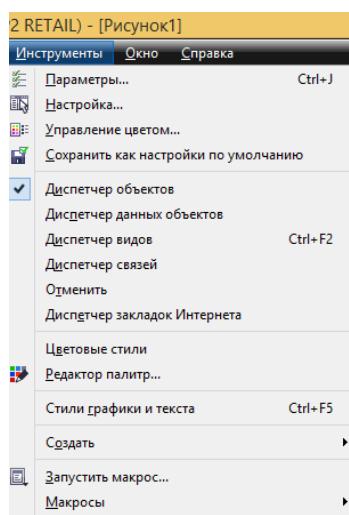
Masalan Свойства объекта оynasi to'rtta qismdan tashkil topgan (2.13-rasm).



2.13-rasm. Qo'shimcha oyna va uning tarkibidagi qismlar

Qo'shimcha oyna tarkibidagi qismlarga o'tish uchun ularning yuqori qismidagi belgiga sichqoncha chap tugmasini bir marta bosish kifoya.

CorelDRAW X4 dasturida qo'shimcha oynalar ancha ko'rп bo'lib, ularni Bosh menyuning **Инструменты** bo'limidan ekranga chiqarish va olib tashlash mumkin (2.14-rasm).



2.14-rasm. Bosh menyuning Инструменты bo'limi

CorelDRAW X4 dasturida qo'shimcha ochiladigan oynalarning ro'yxati keltirilgan.

Свойства (Properties) — ob'ektning barcha xususiyatlarini ko'rish va o'zgartirish imkoniyatini beruvchi oyna;

Диспетчер объектов (Object Manager) — ob'ektlarning qatlamlar va sahifalar bo'ylab joylashganini ko'rsatuvchi oyna;

Подсказки (Hints) — belgilangan (joriy) asboblar bilan ishslash uchun ma'lumotlar;

Диспетчер данных об объекте (Object Data Manager) — ob'ektlar haqida ma'lumotlarni ko'rsatuvchi oyna;

Диспетчер видов (View Manager) — ko'rish mashtabini o'zgartirish asboblari joylashgan oyna;

Диспетчер связей (Link Manager) — hujjatga boshqa manbalardan qo'yilgan tasvirlar bilan aloqalarni boshqaruvchi oyna;

Диспетчер закладок Интернета (Internet Bookmark Manager) — internet zakladkalari bilan ishslash oynasi;

Диспетчер символов (Symbol Manager) — simvollar bilan ishslash oynasi;

Отмена (Undo) — bajarilgan amallar ro'yxatini ko'rsatuvchi oyna;

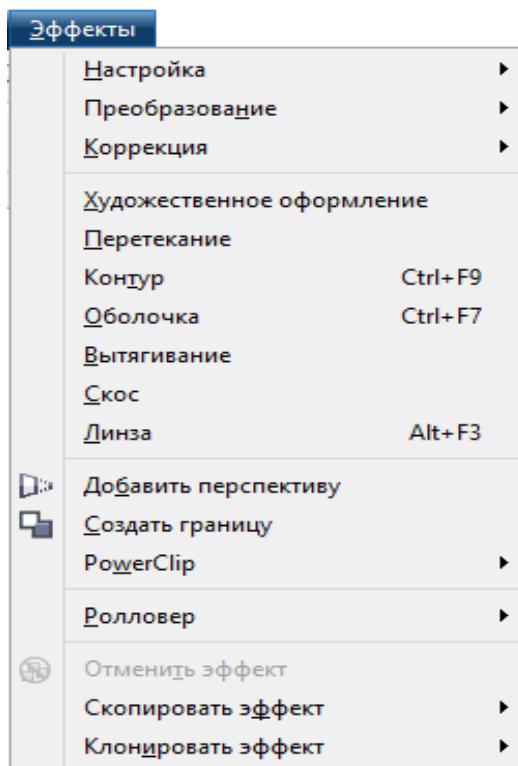
Графические и текстовые стили (Graphic and Text Styles) — grafik va matn stillarini ishlatish oynasi;

Artistic Media (Художественные средства) — ob'yekt tashqi chiziqlariga qo'llaniladigan effektlar oynasi;

11.3. CorelDRAW shakillar, ranglar, matnlar, effektlar bilan ishslash.

3.1. Эффекты (Effects) menyusi

Dinamik grafik effektlar — CorelDRAW dasturining eng muvvofaqiyatli imkoniyatlaridan biridir. Bu effektlar tahrirlash oson bo'ladigan, murakkab ob'yektlar guruhlarini tezda yaratish imkoniyatini beradi. Bu menyuda turli effektlardan tashqari, ranglarni sozlash imkoniyatini beruvchi buyruqlar ham joylashgan.



3.9-rasm. Эффекты (Effects) menyusi

Настройка Belgilangan ob'yekt bo'yалиш rangini sozlash imkoniyatini beruvchi buyruqlardan tashkil topgan bo'lim hisoblanadi.

- ✓ *Увеличение контрастности (Contrast Enhancement)* — tasvirning kontrastini oshirish yoki kamaytirish imkoniyatini beradi.
- ✓ *Местное выравнивание (Local Equalization)* — tasvirning mayda detallarini sezilarli darajagacha oshiradi.

- ✓ *Балансировка по образцам* (*Sample/Target Balance*) — uchta ko'rsatkich: yorug_lik, soya va ton bo'yicha ranglarni sozlash.
- ✓ *Цветовая кривая* (*Tone Curve*) — tasvirning rang tonini ton egri chiziqlari asosida sozlash imkoniyatini beradi.
- ✓ *Яркость/Контрастность/Интенсивность* (*Brightness/Contrast/ Intensity*) — tasvirning yorug_ligi, kontrasti va intensivligini sozlash imkoniyatini beradi.
- ✓ *Баланс Цветов* (*Color Balance*) — tasvirdagi ranglar nisbatini o'zgartirish imkoniyatini beradi.
- ✓ *Гамма* (*Gamma*) — yorug_ligi ma'lum bir oraliqda bo'lган, tasvir bo'laklarining kontrastini o'zgartirish imkoniyatini beradi.
- ✓ *Оттенок/Насыщенность/освещение* (*Hue/Saturation/Lightness*) — rang turi (spektral qiymati), uning to'yinishi va yorug_ligini sozlash imkoniyatini beradi.
- ✓ *Селективный цвет* (*Selective Color*) — rangning ma'lum bir diapazonlarida sozlashlar o'tkazish uchun ishlataladi.
- ✓ *Заменить цвета* (*Replace Colors*) — rangni (yoki bir-biriga yaqin ranglar diapazonini) boshqa bir yangi rang bilan almashtirish.
- ✓ *Убрать насыщенность* (*Desaturate*) — rangli tasvirni oq-qora tasvirga aylantiradi.
- ✓ *Смешивание каналов* (*Channel Mixer*) — belgilangan ranglar kanalida piksellar yorug_ligini joriy tasvir yorug_lik kanaliga yorug_lik qo'shish yoki ayirish hisobiga o'zgartirish imkoniyatini beradi.

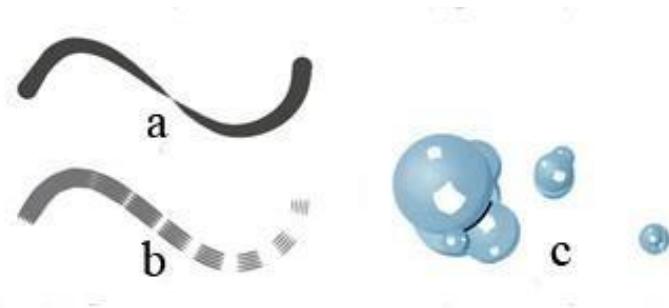
Преобразование (Transform) Bu bo'limda tasvir rangiga umumiylashlov berishga mo'ljallangan buyruqlar joylashgan.

- ✓ *Устранить чересстрочную развертку* (*DeInterlace*) — videosaqlovchidan qabul qilingan tasvirdagi nuqsonlarni kamaytirish imkonini beradi.
- ✓ *Инвертировать* (*Invert*) — tasvirning rang negativini yaratish.
- ✓ *Постеризовать* (*Posterize*) — ranglar izchilligini kamaytiradi, ranglar orasidagi o'tishlarda keskin farqlar yaratiladi.

Корректировка (Correction) Bu bo'limda faqat bitta buyruq — *Пылинки и царапины* (*Dust and Scratch*) bo'lib, bu buyruq yordamida tasvirdagi (odatda skanerlangan) nuqsonlar (tasvirdagi chang va chiziqlar)ni yo'qotish imkoniyatini beradi.

Художественное оформление (Artistic Media) Ob'yektlar tashqi chiziqlariga effektlar berish yoki faqat effektli chiziqlar chizish inkoniyatini beruvchi qo'shimcha oynani ochadi. Bu oynada quyidagi chiziq turlarini tanlash mumkin:

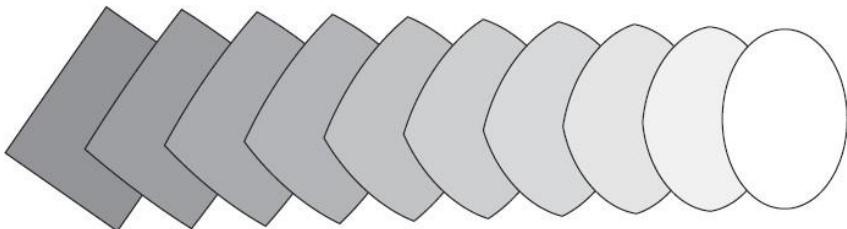
- ✓ Заготовка (Preset) (3.10-rasm, a);
- ✓ Кисти (Brushes) (3.10-rasm, b);
- ✓ Распылитель объектов (Object Sprayer) (3.10-rasm, c).



3.10-rasm. Chiziq turlarini tanlash

Перетекание (Blend) *Перетекание* — bu bir ob‘yektning boshqasiga qadamma -qadam o’tish jarayoni bo’lib, bunda oradagi ob‘yektlarning shakli va bo’yalish rangi ketma-ket o’zgaradi (3.11-rasm).

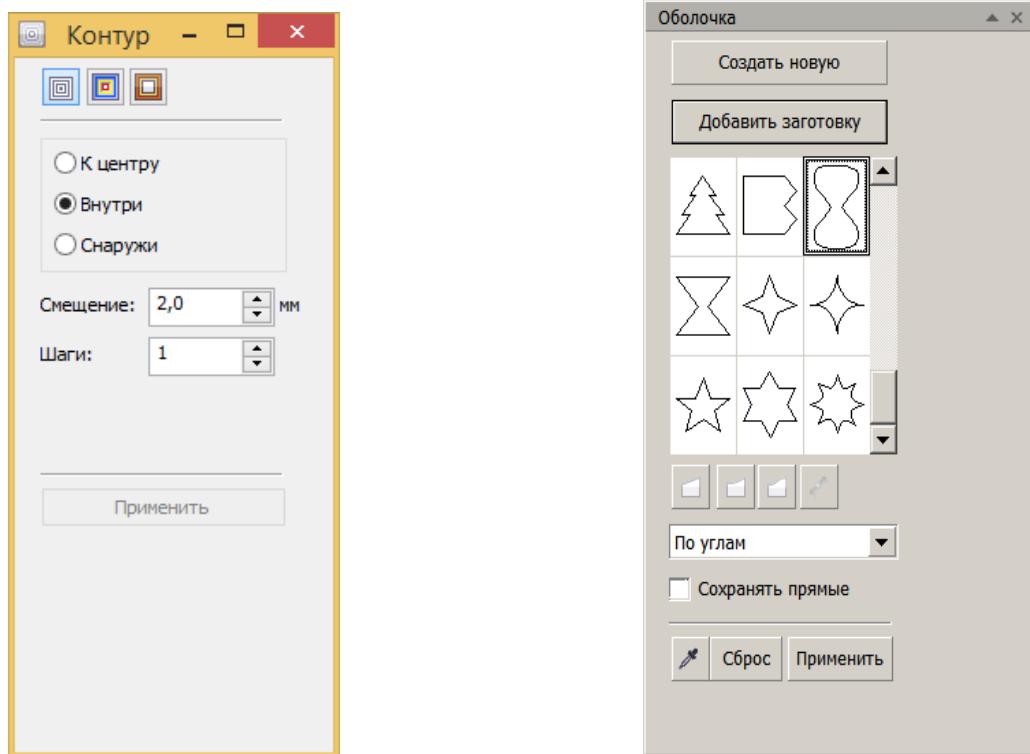
Эффекты ► Перетекание buyrug_i yordamida ochiladigan qo’shimcha oynada effect parametrlarini o’rnatish va uni qo’llash imkoniyati bo’ladi.



3.11-rasm. Эффекты ► Перетекание qo’shimcha oynasi

Контур (Contour) Контур — qadamma-qadam o’tishni ifodolovchi effect turidir. Bu belgilangan ob‘yektdan ma’lum bir masofada o’ziga o’xshash konsentrik ob‘yektlarning yaratilishidir.

Эффекты ► Контур buyrug_i yordamida ochiladigan qo’shimcha oynada *Контур* effekti parametrlarini sozlash mumkin (3.12-rasm). Oynaning yuqori qismida konsentrik figuralarning qanday joyda yaratilishini tanlash imkoniyatini beruvchi quyidagi bo’limlardan iborat: *K центру, Внутри ва Снаружи. Смещение (Offset)* maydoniga qo’shni ob‘yektlar orasidagi masofa kiritilsa, *Шаги (Steps)* maydoniga — oraliqga joylashishi kerak bo’lgan figuralar soni kiritiladi.



3.12-rasm.

Контур qo 'shimcha oynasi

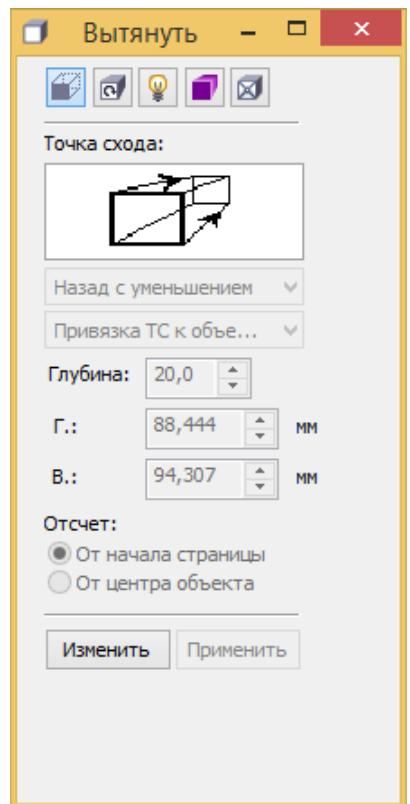
3.13-rasm.

Оболочка qo 'shimcha oynasi

Оболочка (Envelope) Vektorli ob'yektlarning erkin shakl o'zgarishini amalga oshirish imkoniyatini beruvchi *Оболочка (Envelope)* (3.13-rasm) nomli qo'shimcha oynasini ochadi. Bu oyna yordamida belgilangan ob'yekt shaklini taklif qilinayotgan tayyor figura shakliga aylantirish mumkin bo'ladi. Buning uchun shakli o'zgarishi kerak bo'lgan ob'yekt belgilanadi va *Оболочка (Envelope)* oynasidan *Добавить заготовку* tugmasi bosiladi. Bunda taklif qilinayotgan tayyor figura shakllari oynada ko'rindi. Shakllardan birortasi tanlansa, belgilangan figura shakli tanlangan figura shakliga o'tadi.

Вытягивание (Extrude) *Вытягивание (Extrude)* effekti yassi ob'yektlar uchun xajm berish imkoniyatini beradi. Xajm ob'yektga uning oldidan yoki

orqa qismidan xuddi o'sha ob'yektning o'zidek qo'shimcha tekislikning qo'shilishidan xosil bo'ladi. Qo'shimcha tekislik va asl ob'yekt yon tomondan devorlar bilan tutashadi. Bu effect «yoritilish» izchilligi bilan kuchaytirilishi mumkin. Bu effektni yaratish uchun *Вытянуть* qo'shimcha oynasidan (3.14-rasm) foydalaniladi. Bu oynaning birinchi sahifasida xajmnинг «chuqurligi» o'rnatiladi va yangi xosil qilinayotgan xajmning tipi va tushish nuqtasi koordinatalari aniqlanadi. Bu parametrlarni o'zgartirish uchun *Изменить* tugmasidan, bajarilgan o'zgarishlarni ob'yektga joriy qilish uchun *Применить* tugmasidan foydalaniladi. Avval ob'yektga qo'shimcha qo'shiladigan tekislikning 6 tipidan birini tanlash mumkin:



3.14-rasm. Вытянуть qo'shimcha oynasi

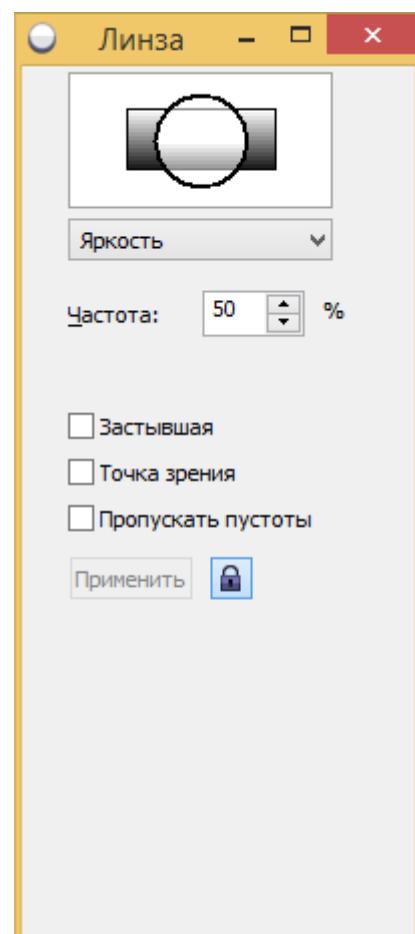
- ✓ *Назад с уменьшением (Small Back)* — qo'shiladigan tekislik asl ob'yecktning ortidan joylashadi va uning xajmidan kichik bo'ladi;
- ✓ *Вперед с уменьшением (Small Front)* — qo'shiladigan tekislik asl ob'yecktning oldidan joylashadi va uning xajmidan kichik bo'ladi;
- ✓ *Назад с увеличением (Big Back)* — qo'shiladigan tekislik asl ob'yecktning ortidan joylashadi va uning xajmidan katta bo'ladi;
- ✓ *Вперед с увеличением (Big Front)* — qo'shiladigan tekislik asl ob'yecktning oldidan joylashadi va uning xajmidan katta bo'ladi;
- ✓ *Назад параллельно (Back Parallel)* — qo'shiladigan tekislik asl ob'yecktning ortidan joylashadi va uning xajmiga teng bo'ladi;
- ✓ *Вперед параллельно (Front Parallel)* — qo'shiladigan tekislik asl ob'yecktning oldidan joylashadi va uning xajmiga teng bo'ladi.

Скос (Bevel) Grafik yoki matn ob'yecktiga uch o'lchamli chuqurlik berish uchun ishlataladi.

Линза (Lens) effekti qo'llanilgan ob'yeckt yarimshaffof holatga o'tadi. Bu ob'yeckt bilan yopilgan (qoplangan) tasvir rangi ma'lum bir qoidalarga ko'ra

o'zgaradi. Bu qoidalar *Линза (Lens)* qo'shimcha ochiladigan oynasida (3.15- rasm) o'rnatiladi.

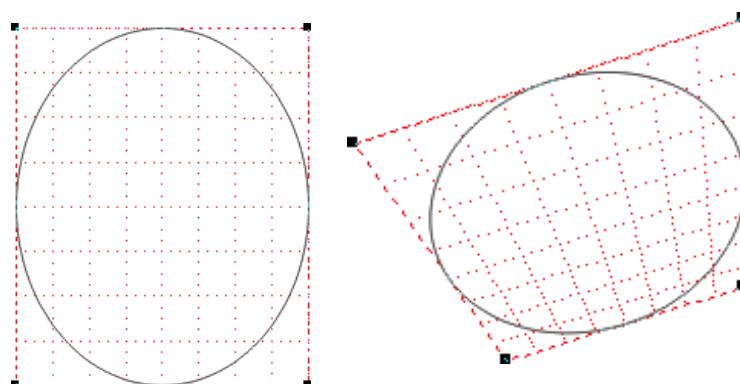
- ✓ *Нет эффекта линзы (No Lens Effect)* - ob'yeektlarga hech qanday effekt berilmaydi.
- ✓ *Яркость (Brighten)* — linza ta'sir hududiga tushgan tasvir qismi yorug=roq bo'ladi.
- ✓ *Сложение цветов (Color Add)* — tasvirning monoxrom qismlari ma'lum bir rang bilan bo'yaladi.
- ✓ *Цветовой фильтр (Color Limit)* — tasvirning ranglar diapazonini qora va linza rangi bilan chegaralaydi.
- ✓ *Специальная палитра (Custom Color Map)* — tasvirning rang diapazonini yangisiga almashtiradi.
- ✓ *Рыбий глаз (Fish Eye)* — tasvirni sferik linza orqali ko'rishdek effekt qo'shadi.
- ✓ *Температурная карта (Heat Map)* — infraqizil diapazonda ko'rish effektini yaratadi.



- ✓ *Инвертировать (Invert)* — linza ortiga tushgan tasvir negativ ko'rinishda ko'rinishdi.
- ✓ *Увеличение (Magnify)* — linza ortiga tushgan hudud ma'lum bir mashtabda kattalashadi.
- ✓ *Оттенки серого (Tinted Grayscale)* — tasvir ranglarini bu ranglar gradasiyalari intensivligiga mos ravishda kulrang (yoki boshqa ixtiyoriy)ga o'zgartirish imkoniyatini beradi.
- ✓ *Прозрачность (Transparency)* — rangli oynadan ko'rish effektini berish.
- ✓ *Каркас (Wireframe)* — linza ortida qolgan tasvir qismini ma'lum bir rangga bo'yalgan soha bilan almashtiradi.

Linza effekti faqat vektorli ob'yektlarga qo'llaniladi. Linza effekti qo'llanishi mumkin bo'lган tasvir rastrli tasvir bo'lishi mumkin.

Добавить перспективу (Add Perspective) Bu effekt yordamida ob'yektlarni egish, cho'zish imkoniyati yaratiladi. Bu effekt qo'llanganda ob'yekt atrofida yo'l-yo'l to'rtburchak (3.16-rasm) paydo bo'ladi va bu to'rtburchak uchlaridan tortib ob'yektni o'zgartirish mumkin.



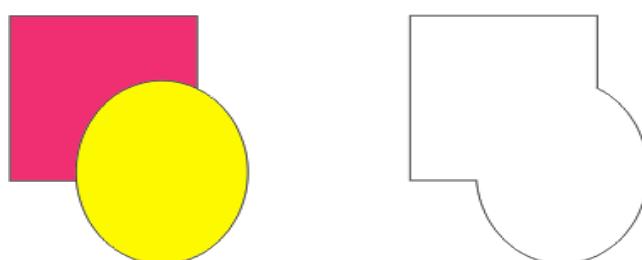
3.16-rasm. Добавить перспективу qo'shimcha oynasi

Создание границы (Create Boundary) Belgilangan ob'yekt atrofida chegaraviy chiziqlar xosil qilish imkoniyatini yaratuvchi effektdir. Chegara chiziq belgilangan ob'yektning umumiyligiga mos keluvchi yangi ob'yekt tutashgan kontur (3.17-rasm, b) ko'rinishida yaratiladi.



a

b



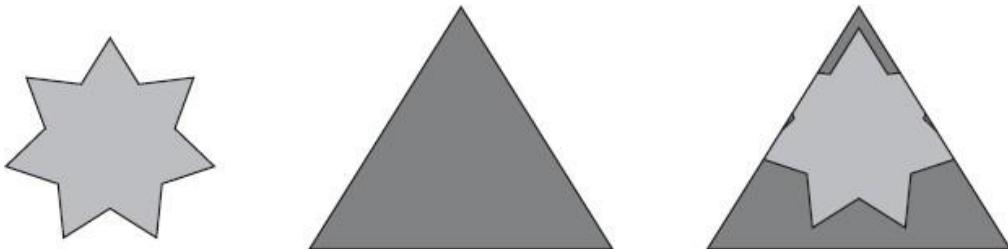
с

д

3.17-rasm. а, с-ефект до 'ланнисдан олдин, б, д-ефект до 'ланилгандан кейин

PowerClip (Фигурная обрезка) Бу бо'лим то'ртта таркibi y qismidan iborat: *Поместить в контейнер (Place Inside Container)*, *Извлечь содержимое (Extract Contents)*, *Edit Contents (Редактировать содержимое)* ва *Завершить редактирование (Finish Editing This Level)*. *Поместить в контейнер (Place Inside Container)* buyrug_i yordamida belgilangan ob'yeqtini boshqa ob'yeqt-konteyner ichiga joylashtirish mumkin.

Поместить в контейнер (Place Inside Container) buyrug_i tanlangan so'ng belgilangan ob'yeqtini qaysi ob'yeqt ichiga joylashtirish kerakligini ko'rsatish kerak bo'ladi. Belgilangan ob'yeqtning ob'yeqt-konteyner ichiga sig_magan qismi ko'rinnmaydi. Bir biriga joylashtirilgan ob'yeqtlni (masalan, konteyner ichida siljitim) faqatgina *Редактировать содержимое (Edit Contents)* buyrug_idan so'ng tahrirlash mumkin bo'ladi. *Завершить редактирование (Finish Edit This Level)* buyrug_i bilan ob'yeqtlni tahrirlashni yakunlash mumkin. *Извлечь содержимое (Extract Contents)* buyrug_i yordamida konteyner ichidagi ob'yeqtini chiqarib olish mumkin.

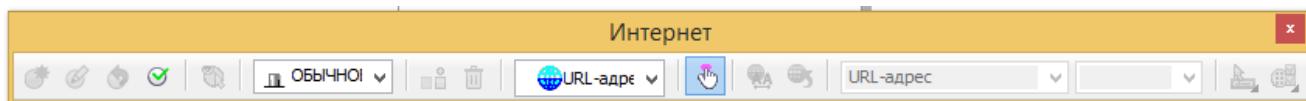


3.18-rasm. PowerClip buyrug_i yordamida konteyner ichidagi ob'yeqtini joylashtirish

Ролловер (Rollover) Ролловер — tashqi ko'rinishini sichqoncha ko'rsatkichining holatiga qarab o'zgartiruvchi veb dizayn elementi-interaktiv tugmadir. CorelDRAWda interaktiv tugma yaratish uchun quyidagi amallar bajarilishi kerak.

1. Tugma sifatida ishlatilishi kerak bo'lган об'yeqt chizing.
2. Quyidagi bo'limlarga kiring Эффекты ► Ролловер ► Создать Ролловер (Effects ► Rollover ► Create Rollover).
3. Har bir xodisalar uchun tugmaning holatini aniqlash uchun Эффекты ► Ролловер ► Редактировать ролловер (Effects ► Rollover ► Edit Rollover) bo'limidan foydalilaniladi. Bunda *Интернет (Internet)* paneli ochiladi.

3.19-rasm. Ролловер учун internet qo'shimcha oynasi



Bu panel chap tomonida joylashgan ochiladigan ro'yxatdan *ОБЫЧНОЕ* bo'limi tanlanadi va hujjatda kerakli amallar bajariladi (masalan, biror matn yozing yoki tugmaning rangini o'zgartiring). Xuddi shunday *СВЕРХ* ва *СНИЗУ* bo'limlari uchun ham kerakli amallar o'rnatiladi.

4. Tahrirlashni Эффекты ► Ролловер ► Завершить редактирование ролловера (*Effects ► Rollover ► Finish Editing Rollover*) buyrug*_i* bilan tugatish mumkin.
5. Natijani ko'rish uchun *Вид* ► Включить ролловер (*View ► Enable Rollover*) buyrug*_idan* yoki *Интернет (Internet)* panelining (3.19-rasm) bu tugmalarni ko'rsatish imkoniyatini beruvchi tugmasidan foydalanish mumkin.

Отменить эффект (Clear Effect) Belgilangan ob'yektga qo'llanilgan effektni bekor qilish.

Скопировать эффект (Copy Effect) Belgilangan ob'yektga boshqa obyektga qo'llanilgan effektni ko'chiradi.

Клонировать эффект (Clone Effect) Nafaqat bir ob'yekt effektini boshqasiga ko'chiradi, balki bu ob'yektlar parametrlarini uzviy bog_ulaydi. Bu esa joriy effektda bo'ladigan o'zgarishlarni klon-effektda ham joriy etilishini ta'minlaydi.