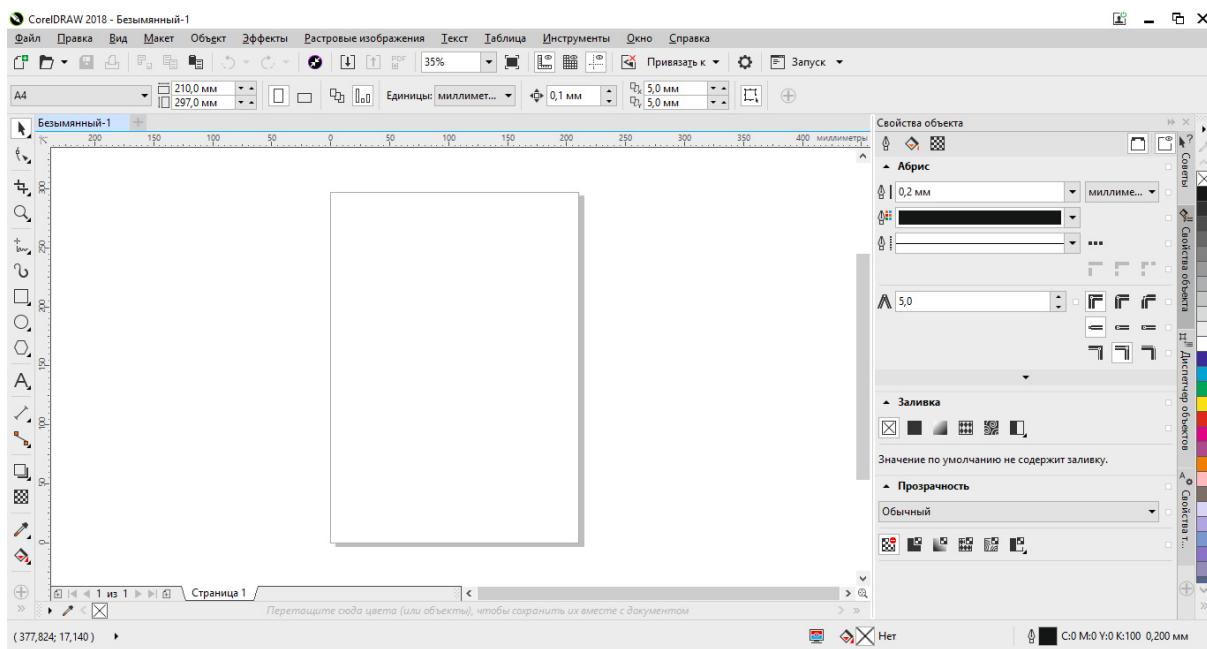


CorelDraw dasturi ishga tushirilgandan keyin ekranda **CORELDRAW** dasturiga XUSH KELIBSIZ (welcome to Corel DRAW) so`zi nomayon bo`ladi va dasturni ishga tushirishning bir nechta variantlarini tanlashni so`raydi: Yangi hujjat (New Graphic), oxirgi ishlangan hujjatni ochish (Open Last Edited), hujjatni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

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. **Interfeysi** foydalanuvchi va kompyuter orasidagi muloqotni o`rnatadi, ishlash uchun kerak bo`lgan barcha sharoitni yaratadi. Shuni nazarda tutish kerakki, interfeysi foydalanuvchi tomonidan o`zgartirilgan bo`lib, umumiy ko`rinishidan o`zgacha bo`lishi ham mumkin. Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menu, 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 jidda saqlaydi. Bu amal asboblar satridagi maxsus tugma yordamida ham amalga oshiriladi. **Сохранить как...** (**Save As**) buyrug`i esa joriy hujjatni boshqa nom va boshqa jidda, 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 relesi (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 kursov chiqariladi. Shu kursov yordamida tasvirni hujjatning xoxlagan joyiga joylashtirishgan bo`ladi. Bu obyekt ustida masshtablashni ham bajarsa bo`ladi. Agarda proporsional masshtablamoqchi bo`lsak, u holda kursov 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 qo`l yordamida yoki mos bo`lgan qiymatlarni o`zgartirish 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) bayroqchaning qo`yilishi import qilishning o`zgacha rejimi bo`ladi, ya`ni tasvirlar bir-biri bilan bog`langan bo`ladi (linked image).[2]

CorelDrawnung standart obyektlari ham mavjud, ular orasida murakkablar ham birqanchadir. CorelDrawda matnlar bilan ishslash matn redaktorlariga teng keladi desa bo`ladi. Bir qancha afzalliklar matnli hamda rasmli tasvirlar yaratish imkonini beradi. CorelDrawda har xil tasvirlar, ya`ni clipartlar mavjudligi tufayli foydalanuvchi osonlikcha ulardan foydalanib, matnlar bilan bezab, tayyor illyustratsiyalar yaratish mumkin. CorelDrawnung ishslash prinsiplari quyidagilardan iborat:

- Matn kiritish va formatlash;
- Geometrik figuralar yoki egrilar, ochiq va yopiq shakllar tuzish;
- Har qanday obyektni sozlash, unga tus berish, shaklini o`zgartirish;
- Tayyor tasvir yoki oldin yaratilgan illyustratsiya kiritish;
- Tasviriyl effektlar berish;
- Obyektlarni to`g`ri joylashtirish.

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

Asboblar satri ishchi oynaning chap tomoniga joylashtirilgan bo`ladi. Asboblar satridagi grafik obyekti ustida quyidagi amallar bajariladi – obyektlarni yaratish, ajratish, muharrirlash va ko`chirish. Asboblar bilan ishslash paytida cursor 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 ishslashda ranglarni tanlaydi va ular yordamida amallar bajaradi.
- [Symbols and Special Characters](#) satri ([Символы и специальные знаки](#)) – mavjud bo`limgan 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 siljитish, o`chirish, ekranda ko`rsatish va bosmadan chiqarishga bog`liq bo`ladi. CorelDraw dasturida hujat 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 типи 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 xossalari 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 dispetcheri ko`rinishini ko`rsatadi.

Piktogramma sichqonchani o`ng tomon tugmasi bilan chertilsa qatlamning xossasini bildiradigan menu 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 yaritish 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 obyektni 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, siljitimaydi 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`zinig 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 ishlataladi. **Эффекты** (**Effects**) menyusidagi **Цветовые настройка** (**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 effektni 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.