

## **12-mavzu. Vektorli grafikaga asoslangan zamonaviy dasturiy ta'minot: Adobe Illustrator**

### **Reja.**

- 12.1. Grafik obyektlarni yaratish va tahrirlash usullari. Shakllarni modifikatsiya qilish, konturlar va to'ldirishlar.
- 12.2. Rang palitralari bilan ishlash, gradient va tekstura qo'llash.
- 12.3. Matnlar va tipografik elementlar dizayni.
- 12.4. Effektlar yordamida vizual ko'rinishni yaxshilash.
- 12.5. CorelDRAW dasturidan logotip, banner va reklama materiallari tayyorlashda foydalanish imkoniyatlari.

### **12.1. Grafik obyektlarni yaratish va tahrirlash usullari. Shakllarni modifikatsiya qilish, konturlar va to'ldirishlar.**

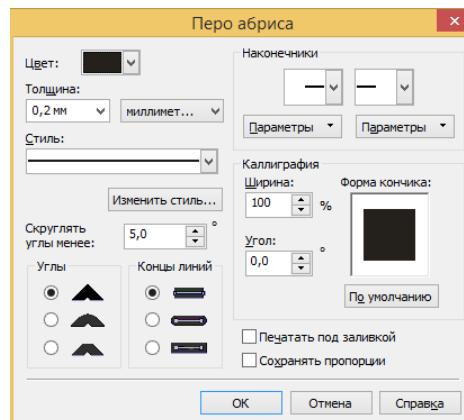
#### **Абрис (Outline) guruhi**

Tugmalarga o'xshash asboblardan iborat bo'lib, vektorli ob'yektlar tashqi chiziqlari parametrlarini o'rnatish imkoniyatini beradi.

#### **Диалоговое окно пера абриса (Outline Pen Dialog)**



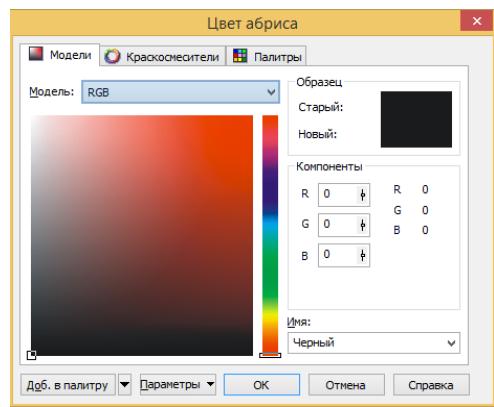
Bu asbob belgilangan ob'yekt tashqi chizig'i parametrlarini o'zgartirish imkoniyatini beruvchi muloqot oynasini ochadi.



#### **Ob'yektlarni o'rab turgan tashqi chiziq rangi oynasi (Диалоговое окно цвета абриса)**



Ob'yektlarni o'rab turgan tashqi chiziq rangini o'rnatish imkoniyatini beruvchi Цвет абриса (Outline Color) oynasini ochadi.



**Ob'yektlarni o'rab turgan tashqi chiziq qalinligi oynasi** Ob'yektlarni o'rab turgan tashqi chiziq qalinligini umuman yo'qdan to 24 punktgacha o'rnatish mumkin.

### Окно настройки Цвета (Color Docker Window)



Бу тугма Цвет (Color) qo'shimcha oynasini ochadi. Бу ойнада ob'yektlarni o'rab turgan tashqi chiziq rangini tanlash imkoniyatini beradi.

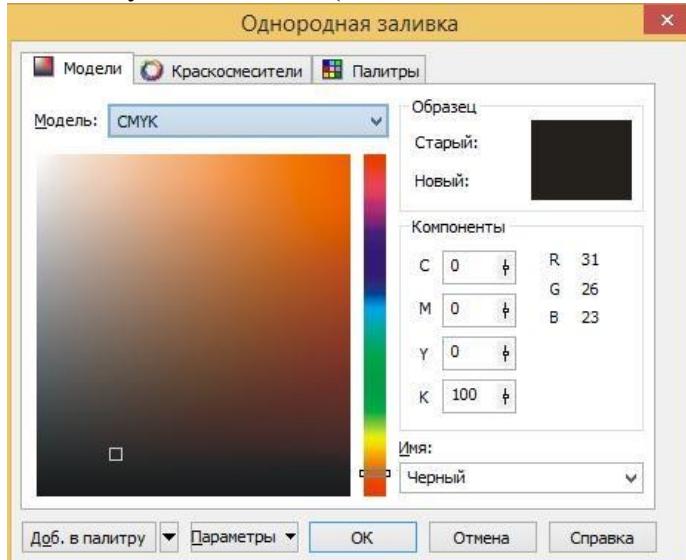
### 4.1. Заливка (Fill) guruhi asboblari

Бу гурӯхда ob'yektlarni bo'yash uchun ishlataladigan asboblar mavjud.

### Диалоговое окно цвета заливки (Fill Color Dialog)



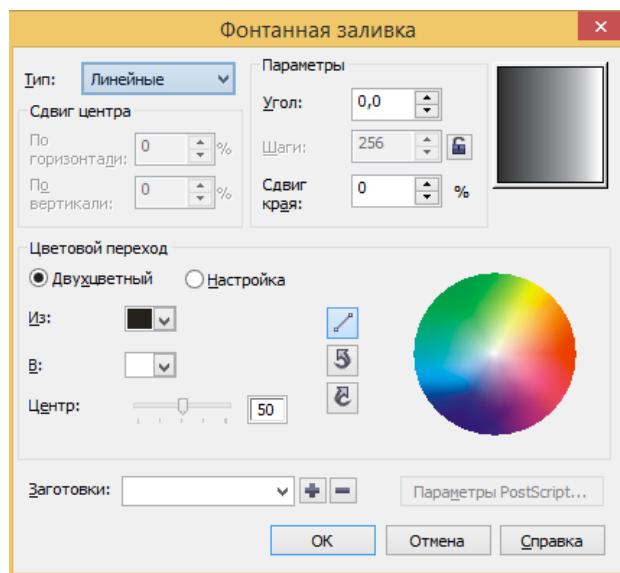
Бу тугма bilan ob'yektlarning bo'yalish rangini tanlash imkoniyatini beruvchi Однородная заливка ойнasi ochiladi (4.5-rasm).



4.5-rasm. Однородная заливка ойнasi



**Диалоговое окно фонтанной заливки (Fountain Fill Dialog)** Bu tugma bilan ob‘yektlarning gradiyentli bo‘yalish sozlamalarini tanlash imkoniyatini



beruvchi Фонтанная заливка оynasi ochiladi (4.6-rasm).

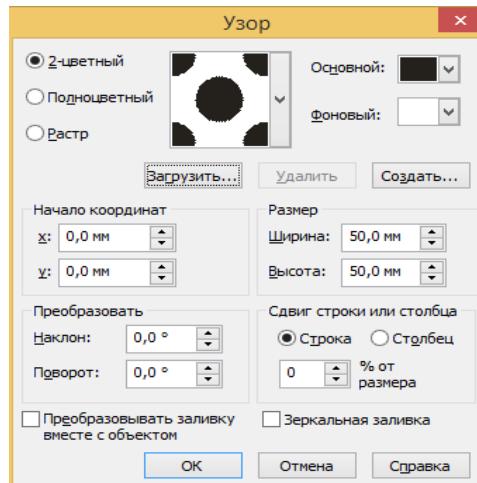
## 4.6-rasm. Фонтанная заливка оynasi

### Диалоговое окно заливки узором (Pattern Fill Dialog)



Bu tugma bilan ob'yektlarning bo'yalishini ta'minlovchi Узор takrorlanuvchi tasvir-uzor bilan oynasi ochiladi (4.7-rasm).

Figuralarning ichki sohasi takrorlanuvchi tasvir-uzor bilan bo'yaladi.



4.7-rasm. Узор оynasi

Бу oynaning yuqori qismida uzor turi tanlanadi.

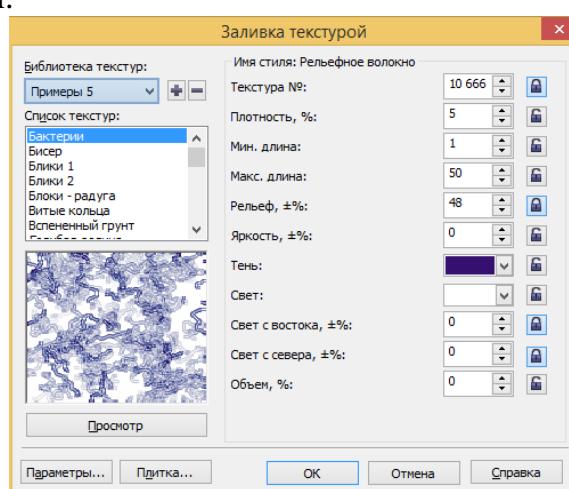
- ✓ 2-цветный (2-color) — uzor rangi Основной (Front) va Фоновый (Back) maydonlarida aniqlangan ranglar bilan aniqlanadi. Создать (Create) tugmasi yordamida yangi uzor yaratish mumkin.
- ✓ Полноцветный (Full color) — rangli vektorli uzor.
- ✓ Растр (Bitmap) — uzor shaklida biror rastrli tasvir qo'llaniladi.

Бу oynada tayyor uzorlarni taklif etuvchi maxsus ro'yxat ham mavjud.

### Диалоговое окно заливки текстурами (Texture Fill Dialog)



Bu tugma ob'yektlarni tekstura bilan bo'yash imkoniyatini beruvchi Заливка текстурой оynasini ochadi (4.8-rasm). Библиотека текстур(Texture library)ochiladigan ro'yxatidan mayjud teksturalar kutubxonasi tanlanadi, Список текстур (Texture list) — ro'yxatidan ixtiyoriy tekstura tanlanadi.



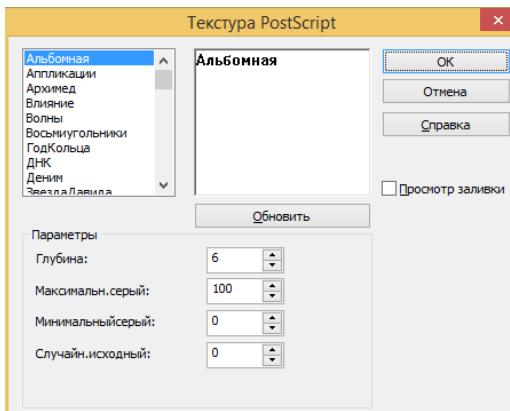
4.8-rasm. Заливка текстурой оynasini

Параметры (Options) tugmasi teksturani sozlash uchun, Плитка (Tiling)

— tugmasi uni geometrik sozlash uchun ishlataladi.

### Диалоговое окно заливки PostScript (PostScript Fill Dialog)

 Bu tugma Текстура PostScript oynasini (4.9-rasm) ochadi. Bu oyna PostScript qurilmalarda to'g'ri chiquvchi maxsus bo'yash ranglari bilan ishlash imkoniyatini beradi.



4.9-rasm. Текстура PostScript oynasini

## 4.2. Интерактивная заливка (Interactive Fill) asboblar guruhi

Bu guruhning ikki asbobi ham bo'yалиш rangi parametrlarini interaktiv ravishda o'zgartirish uchun ishlataladi.

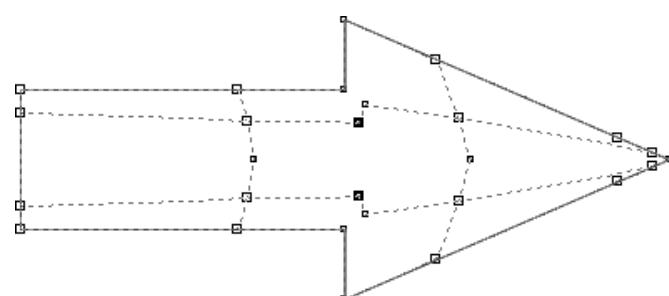
### Интерактивная заливка(Interactive Fill)asbobi

 Bu asbob ob'yektlarga ixtiyoriy bo'yалиш rangini berish va bu rangni markerlar yordamida o'zgartirish uchun ishlataladi. Bo'yалиш turini xususiyatlar panelidagi ochiladigan ro'yxatdan tanlash mumkin. Tanlangan bo'yалиш turiga qarab xususiyatlar paneli o'zgaradi.

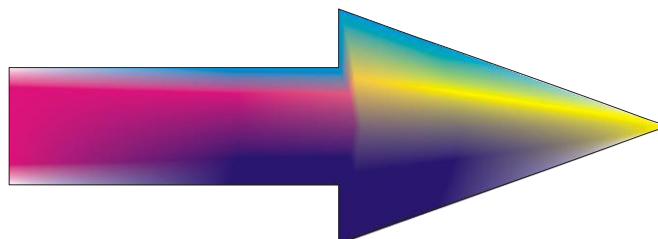
### Заливка сетки (Interactive Mesh Fill)

 Ob'yektlarga gradientli bo'yash rangini beruvchi asbob bo'lib, bunda ranglar almashinuvi belgilangan yo'nalishlar bo'ylab emas balki bo'yash rangi nuqtasidan nuqtasiga sodir bo'ladi. Bu asbob yordamida ob'yektlarni bo'yash uchun, asbob tanlangach u bilan ob'yekt ustiga sichqoncha chap tugmasi bosiladi. Bunda ob'yekt yuzasida qo'shimcha katakchalar (4.10- rasm) paydo bo'ladi.

4.10-rasm. Ob'yekt uzasidagi qo'shimcha katakchalar



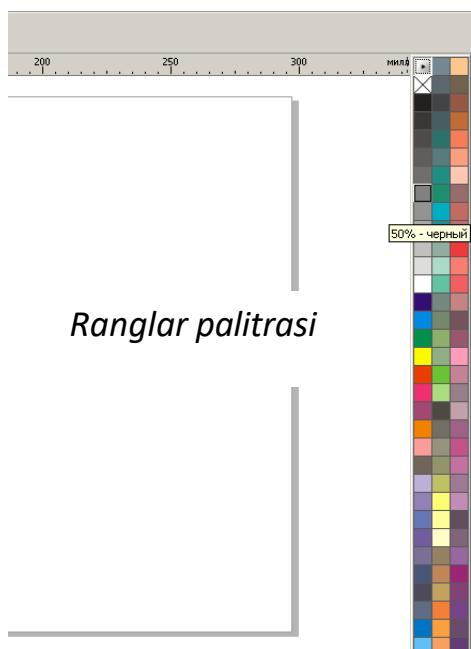
Bu katakchali soha tugunlari va segmentlarini ixtiyoriy chiziqlar kabi tahrirlash mumkin. Katakchalar hosil qilgan har bir sohani alohida ranglarga bo'yash mumkin. Buning uchun kataklarga ajratilgan ixtiyoriy soha belgilanadi va ranglar palitrasidan biror rang tanlanadi.



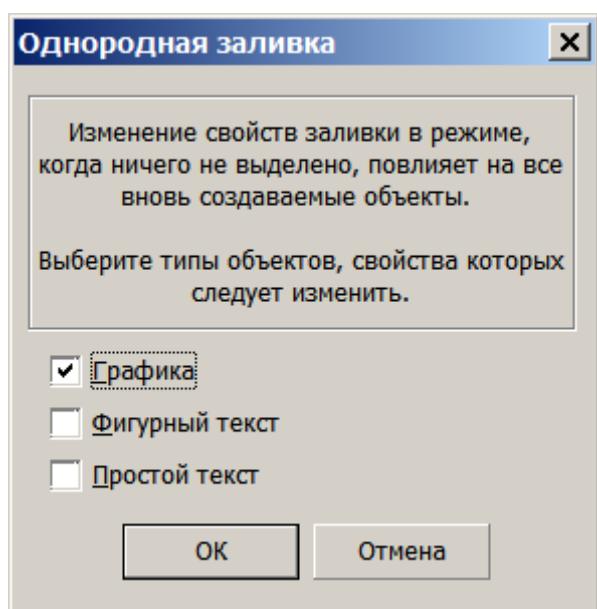
4.11-rasm. Katakchalar hosil qilgan har bir soha alohida ranglarga bo'yash

## 12.2. Rang palitralari bilan ishlash, gradient va tekstura qo'llash.

Ranglar palitrasasi (Color Palette) (2.18-rasm) dastur oynasining o'ng tomonida joylashgan bo'ladi. Bu palitra belgilangan ob'yektni palitrada mavjud ranglarga sichqoncha chap tugmasini bosib bo'yash, sichqoncha o'ng tugmasi yordamida esa ob'yekt tashqi cheqara chizig\_i rangini tanlash imkoniyatini beradi. Agarda hech bir ob'yekt belgilanmay Ranglar palitrasidagi rang tanlansa, dastur bu holni yangi grafik ko'rinish yaratishga urinish deb qabul qiladi va 2.19-rasmda ko'rsatilgan oyna ochiladi.



2.18-rasm. Ranglar palitrasasi



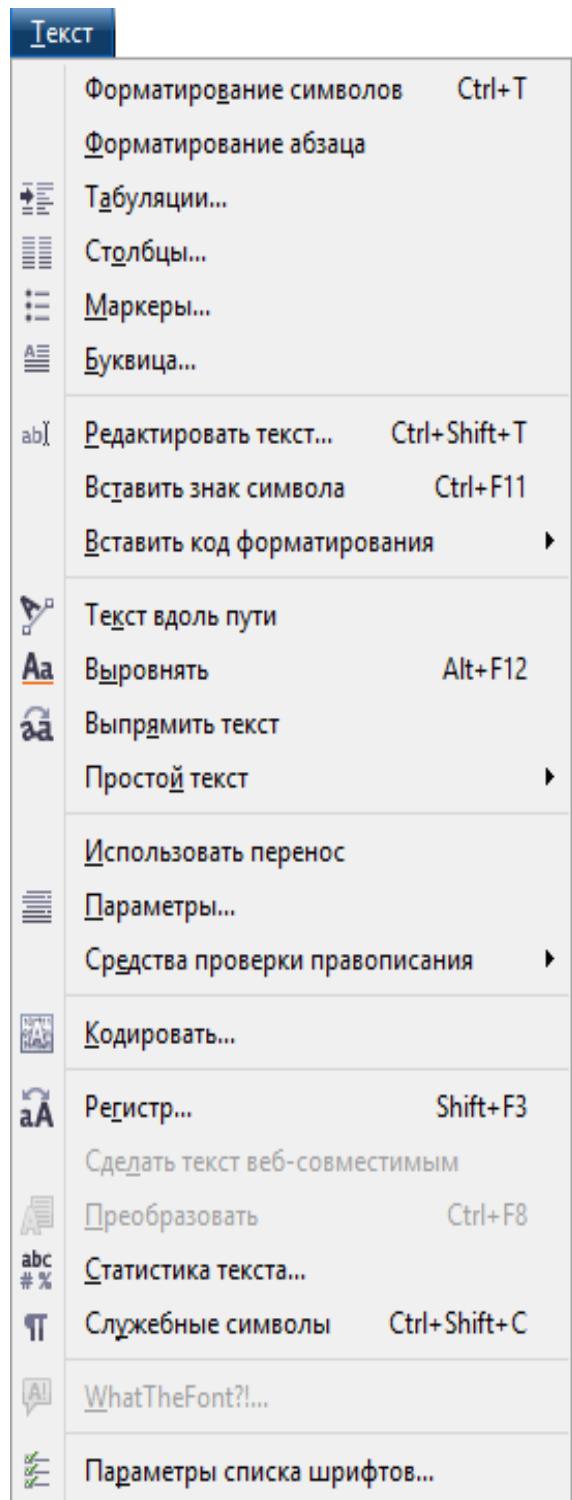
2.19-rasm. Ob'yektlar belgilanmay ranglar palitrasida rang tanlanganda ochiladigan oyna

Palitra sarlavhasidagi tugma yordamida palitrani qo'llash va o'zgartirish imkoniyatini beruvchi menuy ochiladi. Bu menuy quyidagi bo'limlardan iborat:

- Установить цвет абриса (Set Outline Color)** — belgilangan ob'yekt tashqi chizig\_i rangini ayni vaqtda palitrada aktiv bo'lgan rangga o'tkazadi.

### 12.3. Matnlar va tipografik elementlar dizayni.

CorelDRAW dasturida matn yaratish uchun Текст (Text) maxsus asbobi mavjud. Bu asbob ikki rejimda: satrli va abzasli matn sifatida qo'llaniladi.



3.22-rasm. Текст menyusi

Belgilanganda satrli matn oddiy vektorli ob‘yektga o’xshaydi (3.23-rasm).

Corelda matn

Corelda Matn

3.23-rasm. Satrli matn

3.24-rasm. Abzasli matn

Abzasli matn (3.24-rasm) belgilanganda boshqacharoq ko’rinishga ega bo’ladi. Abzasli matnni formatlash imkoniyatlari ko’proq bo’ladi.

### Matnni tahrirlash

Dasturda matnni tahrirlash juda qulay tashkil etilgan bo’lib, xatto Текст (Text) asbobi belgilanmagan bo’lib, belgilash asbobi belgilangan bo’lsa ham, ikki marta matn ob‘yekti ustida sichqoncha chap tugmasining bosilishi uni tahrirlash rejimiga o’tkazadi.

Ayrim hollarda Текст (Text) menyusining Редактировать текст

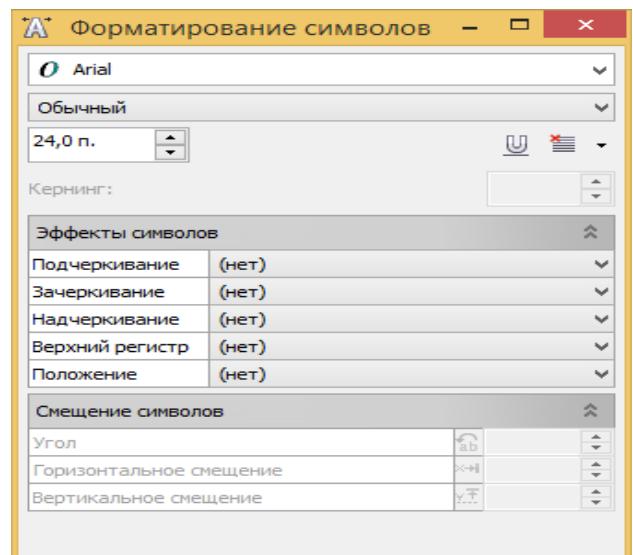
buyrug*\_i* bilan ochiladigan oynada ham matnni tahrirlash qulay.

Simvollarni kiritish va o’chirishdan tashqari CorelDRAW dasturi matnni formatlash uchun keng imkoniyatlar, ya’ni matn ko’rinishini, harflar va satrlar joylashishini o’zgartirish

kabi amallarni bajarish imkoniyatini beradi.  
Buning uchun menyuning Форматирование символов (Character Formatting) va

Форматирование абзаца (Paragraph Formatting) buyruqlari bilan ochiluvchi qo’shimcha oynalaridan foydalanish mumkin.

Форматирование символов (Character Formatting) qo’shimcha oynasida (3.25-rasm) matnning asosiy parametrlari joylashgan: matn shrifti turi, uning stili, o’lchami va joylashishi.



3.25-rasm. Форматирование символов

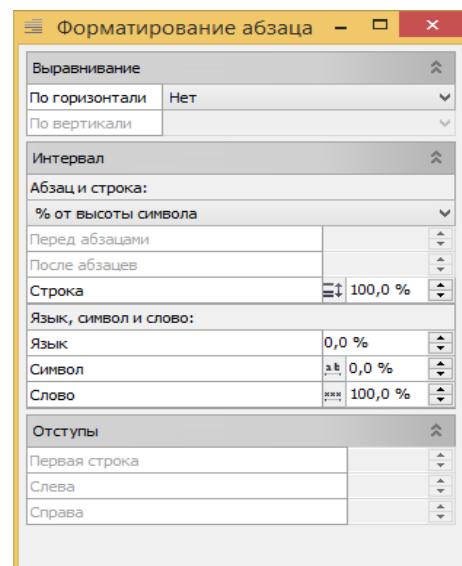
qo’shimcha oynasi

Shuningdek bu oynada matn shriftining qo'shimcha bezalishini o'rnatish mumkin:  
Подчеркивание, Зачеркивание, Надчеркивание, Верхний регистр, Положение.

Форматирование абзаца  
qo'shimcha oynasi (3.26-rasm) abzas parametrlarini sozlash uchun ishlataladi. Bu oynada simvollar, so'zlar, satrlar, abzaslar orasidagi, masofa va oraliqlarni o'rnatish mumkin. Bu oynaning ayrim bo'limlarini satrli matn uchun qo'llab bo'lmaydi.

Текст► Табуляции buyrug\_i bilan ochiladigan oynada tabulyasiya tipi va pozitsiyalarini sozlash mumkin. Текст► Столбцы buyrug\_i yordamida ochiladigan Параметры столбца oynasidan foydalanib matnni bir nechta

ustunlarga ajratish mumkin.



3.26-rasm. Форматирование абзаца  
qo'shimcha oynasi

Текст► Маркеры va Текст► Буквица buyruqlari yordamida ochiladigan muloqot oynalarida mos ravishda markerlangan ro'yxatlar va bukvisalar (abzas boshidagi bir nechta satr balandligidagi katta xarf) yaratish imkoniyati bo'ladi. Ayrim formatlash amallarini qo'lda, asboblar panelidagi Форма (Shape) asbobini ishlatib ham bajarsa bo'ladi. Bu asbob bilan matnli ob'yeqtning belgilanishi natijasida matndagi har bir harf yonida kichik oq kvadratcha va matn tagida maxsus markerlarning paydo bo'lishiga olib keladi (3.27-rasm).



3.27-rasm. Satrlar va abzaslar, simvollar va so'zlar orasidagi masofani o'zgartirish

Simvollar yonidagi oq kvadratchalarni belgilab, alohida harflarni siljitish yoki burish mumkin. Bu harflarni dastlabki holatiga **Текст ► Выпрямить** текст buyrug*\_i* yordamida qaytarish mumkin. Abzasning o'ng pastki tomonida joylashgan markerni (3.27-rasm) tortib, simvollar va so'zlar orasidagi masofani o'zgartirish mumkin. Bunda Shift tugmasi bosilib turilsa, faqat so'zlar orasidagi masofa, agar Ctrl tugmasi bosilib turilsa, simvollar orasidagi masofa o'zgaradi. CorelDRAWda matn nafaqat satrlarda, balki ixtiyoriy egri chiziq bo'y lab, va xatto berkitilgan figuralar ichida ham joylashishi mumkin.

### Egri chiziq bo'y lab matn

Ixtiyoriy egri chiziq bo'y lab joylashadigan matnni ikki yo'l bilan yaratish mumkin.

**Birinchi** yo'l-bu avval matnni yozib, keyin chiziqnini chizib, **Текст ► Текст вдоль пути** buyrug*\_idan* foydalanish.

**Ikkinchi** yo'l chiziqnini chizib, asboblarpanelidan **Текст asbobini tanlab, uni chiziq yaqiniga olib borish bilan.** Bunda sichqoncha ko'rsatkichi ko'rinishga kelgandan keyin uning chap tugmasi bosiladi va matn kiritiladi  va bu matn chiziq bo'y lab joylashadi. Kiritilgan matnni tahrirlash (simvollar kiritish va o'chirish) va chiziq bo'y lab siljitish mumkin. Abzasli matnni chiziq bo'y lab joylashtirib bo'lmaydi.

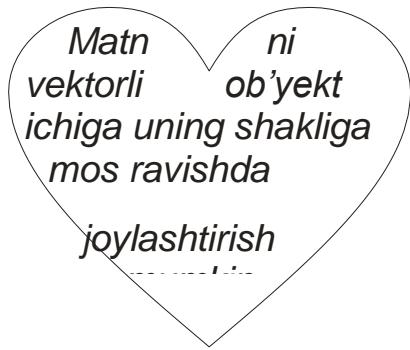


3.28-rasm. Satrli matnni chiziq bo'y lab joylashtirish

### Figura ichidagi matn

Matn ancha murakkab shakldagi figura ichini to'ldirishi mumkin. Vektorli ob'yekt ichini uning shakliga mos ravishda matn bilan to'ldirish uchun, asboblar panelidan **Текст asbobini tanlab** uni vektorli

ob'yekt yaqiniga olib borish va sichqoncha ko'rsatkichi  ko'rinishga kelganda chap tugmani bosish va matnni kiritish kerak bo'ladi. Bunda kiritilgan matn vektorli ob'yekt shakliga mos joylashadi (3.29-rasm).



3.29-rasm. Kiritilgan matnni oddiy abzasli matn sifatida tahrirlash

### Shriftni tanib olish

CorelDRAW X4 da yangi paydo bo’lgan imkoniyatlardan biri bu rastrli tasvirni (skanerlangan yoki ixtiyoriy boshqa) tahlil qilib, unda yozilgan matnning shrift turini aniqlashdir. Bu imkoniyatdan foydalanish uchun CorelDRAW hujjatiga tasvir joylashtiriladi va **Текст ► WhatTheFont?!**... buyrug\_i tanlanadi. Bunda sichqoncha ko’rsatkichi nishon ko’rinishiga o’zgaradi va tahlil qilinishi kerak bo’lgan soha sichqoncha bilan belgilanadi (3.30-rasm).



3.30-rasm. Текст ► WhatTheFont?... buyrug‘ini tanlash

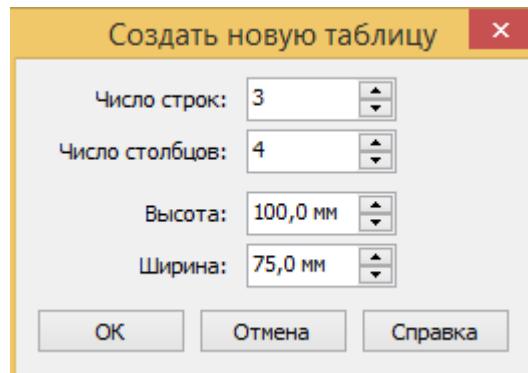
Belgilangan sohada sichqoncha chap tugmasi bosiladi va brauzer oynasida <http://www.myfonts.com/> internet sahifasi ochiladi. Bu sahifada Поиск tugmasi bosilib, ochiladigan oynada tahlil natijalari ko’rinadi.

### 3.1. Таbлицa (Table) menyusi

CorelDRAW X4 da yangi qo’shilgan Таблица (Table) menyusida jadvallar yaratish va ularni tahrirlash buyruqlari joylashgan. Microsoft Word dasturida jadvallar yaratgan foydalanuvchilarga CorelDRAW X4 dasturida jadvallar bilan ishslash juda oson bo’ladi.

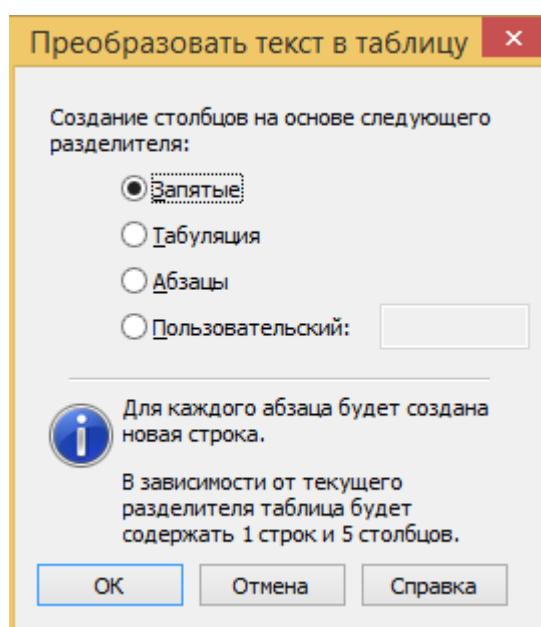
**Создать новую таблицу (Create New Table)** Menyuning bu bo’limi tanlanganda ekranda Создать новую таблицу oynasi (3.31-rasm) ochiladi. Bu oynada yaratilayotgan yangi jadvalning satrlar (Число строк) va ustunlar (Число столбцов) sonini, shuningdek yacheykalar balandligi (Высота) va

kengligi (Ширина) о'lchamlarini kiritish mumkin. Yaratilgan yangi jadvalning xususiyatlarini xususiyatlar panelidan o'zgartirish mumkin.



3.31-rasm. Создать новую таблицу оynasi

**Преобразовать текст в таблицу (Convert Text to Table)** Bu buyruq matnni jadval ko'rinishiga o'tkazish imkoniyatini beradi. Matnni jadvalga aniqroq joylashtirish uchun jadvalning yaratilishi kerak bo'lgan ustunlarini matndagi Vergul (Запятые), Tabulyasiya (Табуляция), Abzas (Абзацы) yoki boshqa belgilar (Пользовательский) bilan ajratish mumkin.



3.32-rasm. Преобразовать текст в таблицу оynasi

**Вставка (Insert)** Menyuning Вставка (Insert) bo'limi yordamida mavjud jadvalga quyidagi elementlarni qo'shish buyruqlari mavjud:

Строка сверху (Row Above) — belgilangan satr ustidan satr qo'shish.

Строка снизу (Row Below) — belgilangan satr tagidan satr qo'shish.

Столбец слева (Column Left) — belgilangan ustun chap tomonidan ustun qo'shish.

Столбец справа (Column Right) — belgilangan ustun o'ng tomonidan ustun qo'shish.

Вставить строки (Insert Rows) — belgilangan satrdan yuqorida yoki pastda keraklicha satr qo'shish.

Вставить столбцы (Insert Columns) — belgilangan ustundan chapda yoki o'ngda keraklicha ustun qo'shish.

**Выбрать (Select)** Menyuning bu bo'limida jadval elementlarini belgilash buyruqlari mavjud bo'lib, ular quyidagilardir:

- ✓ Ячейка (Cell) — cursor joylashgan yacheykani belgilash;
- ✓ Стока (Row) — cursor joylashgan satrni belgilash;
- ✓ Column (Столбец) — cursor joylashgan ustunni belgilash;
- ✓ Table (Таблица) — jadvalni umumiy belgilash.

**Удалить (Delete)** Bu bo'limda joylashgan buyruqlar quyidagi elementlarni o'chirish imkoniyatini beradi:

Строка (Row) — birorta yacheykasi belgilangan satrni o'chirish;

Столбец (Column) — birorta yacheykasi belgilangan ustunni o'chirish; Таблица (Table) — jadvalni o'chirish.

**Распределить (Distribute)** Menyuning bu bo'limidagi buyruqlar satrlar balandligi (Однаковые строки) va ustunlar kengligini (Однаковые столбцы) to'grilash imkoniyatini beradi.

**Слияние ячеек (Merge Cells)** Jadvalning ikki va undan ortiq yacheykalarini birlashtirish imkoniyatini beradi. Odatda murakkab ko'rinishga ega (3.33-rasm) jadvallarni yaratishda qo'llaniladi.

Название инструмента	Версия CorelDRAW	
	X3	X4
Shape	+	+
Freehand	+	+
Rectangle	+	+
Table	-	+
Eyedropper	+	+
Fill	+	+

3.33-rasm. Слияние ячеек buyrug'i yordamida yaratilgan jadval

**Разделить на строки (Split into Rows)** Belgilangan bir yoki bir nechta yacheyskalarni bir nechta satrlarga bo'lish imkoniyatini beradi, bunda Разделение ячеек оynasi ochiladi.

**Разделить на столбцы (Split into Columns)** Belgilangan bir yoki bir nechta yacheyskalarni bir nechta ustunlarga bo'lish imkoniyatini beradi, bunda Разделение ячеек oynasi ochiladi.

**Отмена объединения ячеек (Unmerge Cells)** Слияние ячеек (Merge Cells) buyrug\_iga teskari amalni bajarib, birlashtirilgan yacheyskalarni avvalgi holatiga qaytaradi. Faqatgina Слияние ячеек (Merge Cells) buyrug\_i qo'llanilgan yacheyskalarni uchun ishlatiladi.

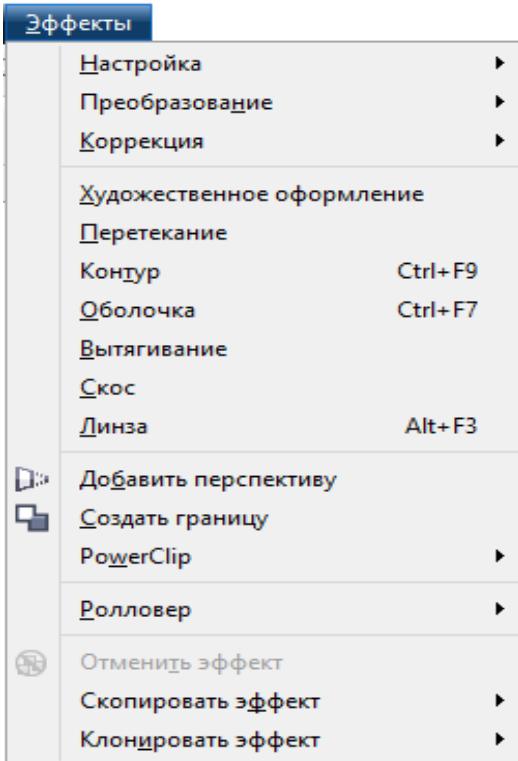
**Преобразовать таблицу в текст (Convert Table to Text)** Преобразовать текст в таблицу (Convert Text to Table) buyrug\_iga teskari buyruq bo'lib, mavjud jadvalni abzasli matnga elementlarini ochiladigan oynada tanlanadigan simvol yordamida ajratib aylantirish imkoniyatini beradi.

- Установить цвет заливки (Set Fill Color)** — belgilangan ob'yekt bo'yاليش rangini ayni vaqtda palitralda aktiv bo'lган rangga o'tkazadi.
  - Палитра (Palette)** — yangi ranglar palitrasini yaratish, boshqa palitrani ochish, ayni vaqtda ochiq palitrani saqlash va yopish imkoniyatini beruvchi qo'shimcha menyuni ochadi. Bir vaqtning o'zida bir nechta ranglar palitrasini ochish ham mumkin. Bunda bu palitralar yonma-yon joylashadi.
  - Правка (Edit)** — rang o'zgartirish yoki topish uchun xizmat qiladi.
  - По умолчанию (Set As Default)** — joriy palitrani dastur ishga tushirilganda ochiladigan asosiy palitra sifatida o'rnatadi.
  - Показать имена цветов (Show Color Names)** — ranglarni nomlari bilan ko'rsatish imkoniyatini beradi.
  - Перейти в начало (Scroll to Start)** — palitraning boshidagi ranglarni ko'rsatadi.
  - Перейти в конец (Scroll to End)** — palitraning oxiridagi ranglarni ko'rsatadi.
  - Настройка (Customize)** — ranglar palitrasini ko'rinishining qo'shimcha parametrlarini o'zgartirish imkoniyatini beradi.
- Ranglar palitrasini Bosh menyuning **Окно ► Цветовые палитры** bo'limidan foydalanib ochish, yopish va o'zgartirish mumkin.

#### 12.4. Effektlar yordamida vizual ko'rinishni yaxshilash.

##### 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'yalish 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'lgan, 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 almashtrish.
- ✓ 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 umumiyl ishlov 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:

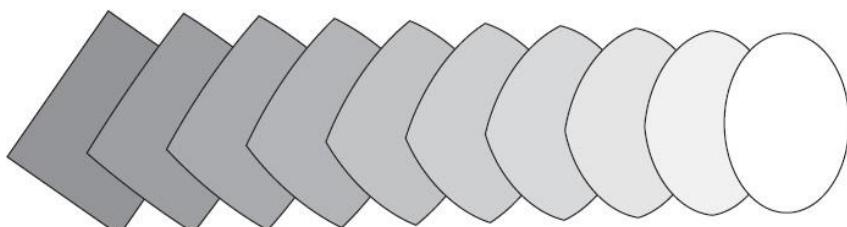
- ✓ Заготовка (Preset) (3.10-rasm, a);
- ✓ Кисти (Brushes) (3.10-rasm, b);
- ✓ Распылитель объектов (Object Sprayer) (3.10-rasm, c).



3.10-rasm. Chiziq turlarini tanlash

**Перетекание (Blend)** Перетекание — bu bir ob'yeqtning boshqasiga qadamma -qadam o'tish jarayoni bo'lib, bunda oradagi ob'yeqtarning shakli va bo'yaliish rangi ketma-ket o'zgaradi (3.11-rasm).

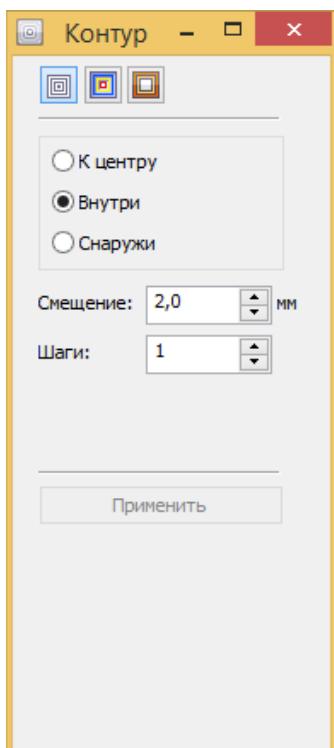
Эффекты ► Перетекание buyrug\_i yordamida ochiladigan qo'shimcha oynada effect parametrlarini o'rnatish va uni qo'llash imkoniyati bo'ladi.



3.11-rasm. Эффекты ► Перетекание qo'shimcha oynasi

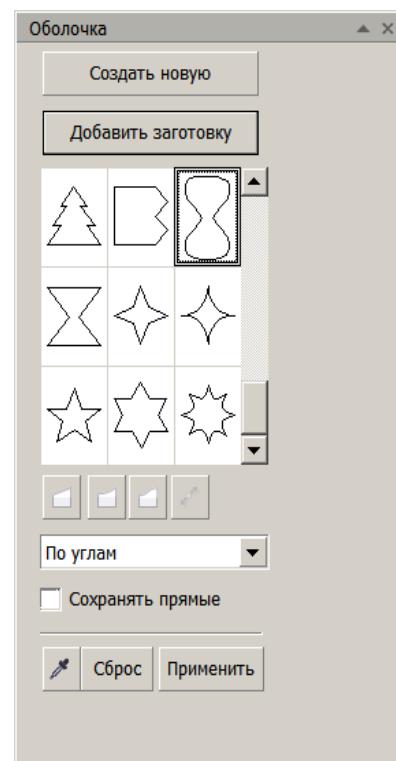
**Контур (Contour)** Контур — qadamma-qadam o'tishni ifodolovchi effect turidir. Bu belgilangan ob'yektdan ma'lum bir masofada o'ziga o'xshash konsentrik ob'yektlarning yaratilishidir.

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: К центру, Внутри и 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



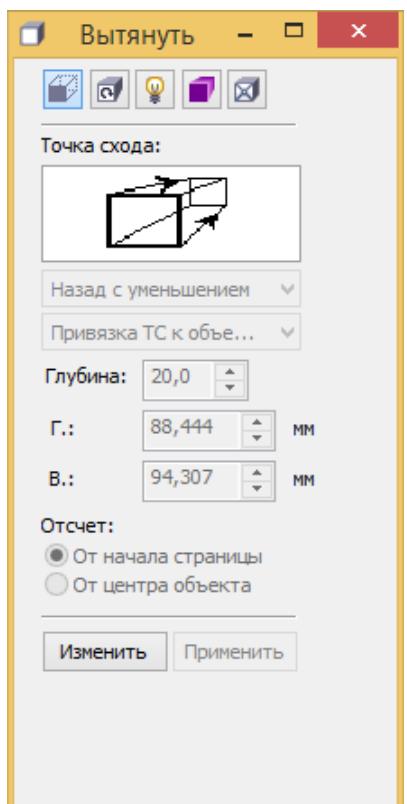
3.13-rasm.

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 shaklli 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 xajmning «chuqurligi» o'rnatiladi va yangi xosil qilinayotgan xajmning tipi va tushish nuqtasi koordinatalari aniqlanadi. Bu parametrлarni 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

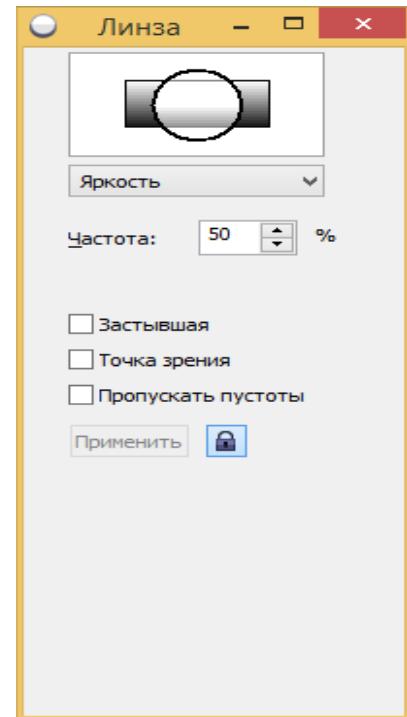
- ✓ Назад с уменьшением (Small Back) — qo'shiladigan tekislik asl ob'yektning ortidan joylashadi va uning xajmidan kichik bo'ladi;
- ✓ Вперед с уменьшением (Small Front) — qo'shiladigan tekislik asl ob'yektning oldidan joylashadi va uning xajmidan kichik bo'ladi;
- ✓ Назад с увеличением (Big Back) —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

## 12.5. CorelDRAW dasturidan logotip, banner va reklama materiallari tayyorlashda foydalanish imkoniyatlari.

**Скос (Bevel)** Grafik yoki matn ob'yektiga uch o'lchamli chuqurlik berish uchun ishlataladi. **Линза (Lens)** effekti qo'llanilgan ob'yekt yarimshaffof holatga o'tadi. Bu ob'yekt 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.

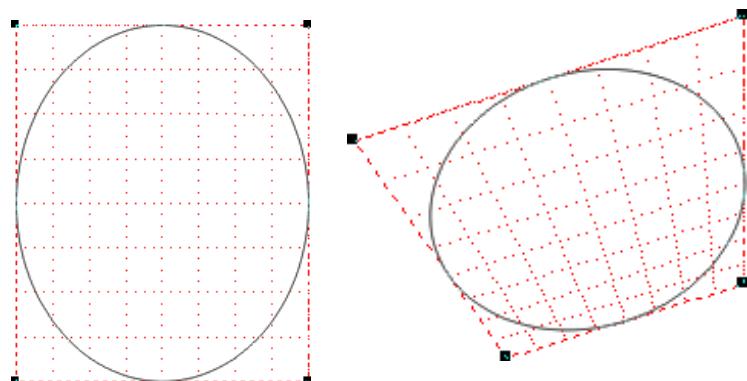
- ✓ Нет эффекта линзы (No Lens Effect)- ob'yecktlarga hech qanday effekt berilmaydi.
- ✓ Яркость (Brighten) — linza ta'sir hududiga tushgan tasvir qismi yorug\_ roq bo'ladi.
- ✓ Сложение цветов (Color Add) — tasvirning monoxrom qismlari ma'lum bir rang bilan bo'yaladi.
- ✓ Цветовой фильтр (Color Limit) — 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'rinishda.
- ✓ 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.

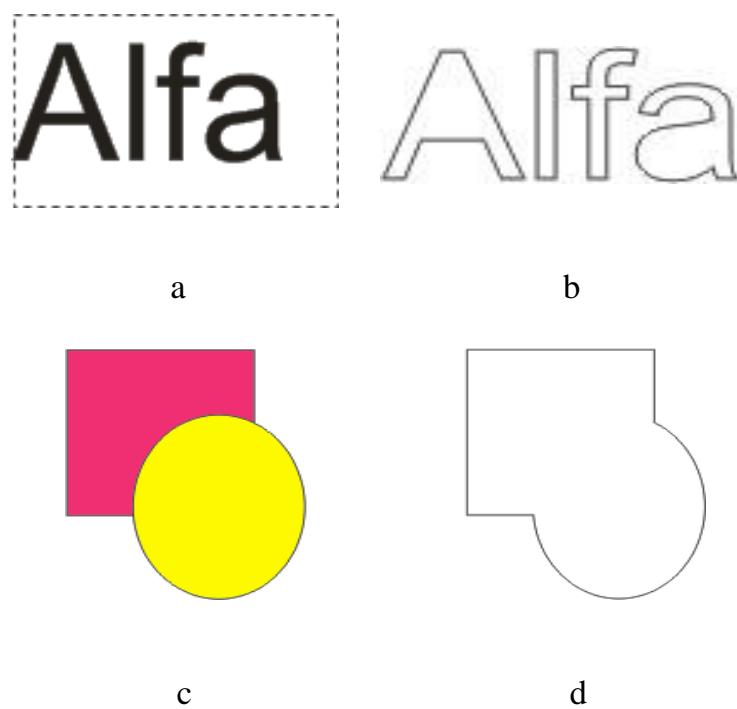
Linza effekti faqat vektorli ob'yecktlarga qo'llaniladi. Linza effekti qo'llanishi mumkin bo'lgan tasvir rastrli tasvir bo'lishi mumkin.

**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 umumiyligi mos keluvchi yangi ob'yekt tutashgan kontur (3.17-rasm, b) ko'rinishida yaratiladi.

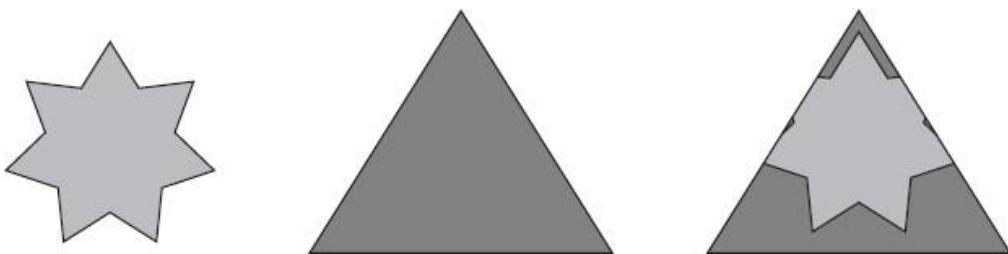


3.17-rasm. a, c-effekt qo'llanmasdan oldin, b, d-effekt qo'llanilgandan keyin

**PowerClip (Фигурная обрезка)** Bu bo'lim to'rtta tarkibiy qismdan 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'yektni boshqa ob'yekt-konteyner ichiga joylashtirish mumkin.

Поместить в контейнер (Place Inside Container) `buyrug_i` tanlangan so'ng belgilangan ob'yektni qaysi ob'yekt ichiga joylashtirish kerakligini ko'rsatish kerak bo'ladi. Belgilangan ob'yektning ob'yekt-konteyner ichiga sig\_magan qismi ko'rinnmaydi. Bir biriga joylashtirilgan ob'yektlarni (masalan, konteyner ichida siljitish) faqatgina Редактировать содержимое (Edit Contents) `buyrug_idan` so'ng tahrirlash mumkin bo'ladi. Завершить редактирование (Finish Edit This Level) `buyrug_i` bilan ob'yektlarni tahrirlashni yakunlash mumkin. Извлечь содержимое (Extract Contents) `buyrug_i` yordamida konteyner ichidagi ob'yektni chiqarib olish mumkin.

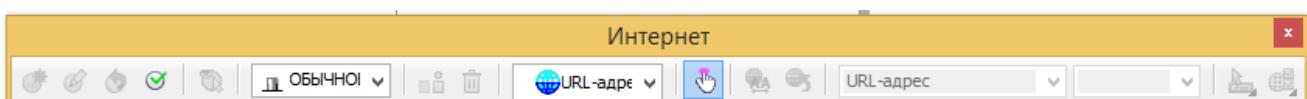


3.18-rasm. PowerClip `buyrug_i` yordamida konteyner ichidagi ob'yektni joylashtirish

**Ролловер (Rollover)** Ролловер — ташqi 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'lgan ob'yekt 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 uchun 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 СВЕРХУ va 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\_laydi. Bu esa joriy effektda bo'ladigan o'zgarishlarni klon-effektda ham joriy etilishini ta'minlaydi.

### **PNG (PORTABLE NETWORK GRAPHICS) - Tarmoq ko'chma**

grafikasi, PNG formati. GIF formati bilan patentlash muammolari paydo bo'lgandan so'ng uning o'rniga kiritilgan yangi grafik format (ping deb o'qiladi). Format yangi bo'lganligi sababli kam sonli brauzerlar va dasturiy ta'minotni ayrim turlari tomonidan quvvatlanadi. Ranglilik chuqurligi 64 bit pikselgacha bo'lgan tasvirlarni saqlash imkonini beradi, zinchash birmuncha yaxshilangan.

**Graphics Interchange Format (GIF)** – GIF grafik formati - tarmoqdagi eng keng tarqalgan grafik format bo'lib, u tarmoqda birinchi bo'lib paydo bo'lgan. Tarmoqdagi rangli tasvirlar va fonlarning ko'p qismi GIF formatli fayllaridir.

GIF tasvirni siqishga imkon beradi, tasvirlarning rang palitrasи 256, yoki undan kamroq rangni saqlaydi. Bu siqish jarayoni sifatga ta'sir qilmaydi, ya'ni, siqishdan keyin olingan tasvir boshlang\_ich tasvir kabi bo'ladi. Agar tasvir 256 dan ortiq rangga ega bo'lsa, ularning soni chegaralangan qiymatgacha qisqartiriladi. Shuni aytib o'tish kerakki, ranglar sonini qisqartirish bosqichida tasvir sifati pasayishi mumkin mumkin.

**Joint Photographic Expert Group (JPEG)** – grafik formati (qisqartirilgan holda JPG) ko'p rangli tasvir fayllarini tarmoqda ishlatish uchun mo'ljallangan bo'lib, foydalanish darajasi bo'yicha ikkinchi o'rinda turuvchi grafik format hisoblanadi.

JPEG rang palitrasи 16 777 216 (True Color) tagacha bo'lgan rangni saqlaydigan tasvirlarni siqish imkoniyatini beradi. Bunday siqish tasvirning sifati yo'qolishi (lossy compression) hisobidan sodir bo'ladi.

**Portable Network Graphic (PNG)** – Web – sahifalarda tasvir va grafiklarni joylashtirish uchun maxsus yaratilgan siqish formati bo'lib, Deflate

siqish algoritmidan foydalanadi. Bu format GIF va JPEG formatlarining afzallik tomonlarini o'zida mujassamlashtirgan.

**Tagged Image File Format (TIFF)** – *TIF grafik format Aldus kompaniyasi tomonidan PhotoStyler dasturi uchun ishlab chiqilgan bo'lib*

—tegni tasvirlaydigan fayll ma`nosini anglatadi. Bu grafik format etarlicha murakkab bo'lsa ham uning strukturasi ma`lumotlarni yozishning qulayligi va tasvirni kengaytirishda katta imkoniyat mavjud. Tasvirning raqamli ma`lumotlarni ifodalovchi barcha axborotlar boshqa ko'pgina format fayllari singari uning boshlang\_ich qismida emas, balki maxsus bloklarda, tasvir parametrlarining ichki belgilashlarida saqlanadi. Unda 45 dan ortiq turli teglar mavjud bo'lib ularning qo'llanilishi ko'pgina qo'shimcha funktsiyalarni tashkil etish imkoniyatini beradi.

**Bit MaP image (BMP)** – BMP grafik formati Windows operatsion tizimi uchun Microsoft firmasi tomonidan ishlab chiqarilgan. U favqulotda sodda strukturani ifodalaydi va uncha katta bo'lмаган pictogramma- tasvirlarning namoyish etilishini izohlash uchun xizmat qiladigan rastrli(nuqtali) grafik formatdir. U grafik interfeyslarda keng qo'llaniladi.

**Windows MetaFile (WMF)** – *Windows-dasturlari uchun vektorli grafik fayllarning universal formati.*

**CorelDRAW files (CDR)** – vektorli grafik format bo'lib, CorelDRAW grafik muharririning asosiy formati hisoblanadi.

**PhotoShop Document (PSD)** – kuchli imkoniyatli rastrli (nuqtali) grafik format bo'lib, Photoshop grafik muharririning asosiy formati hisoblanadi.