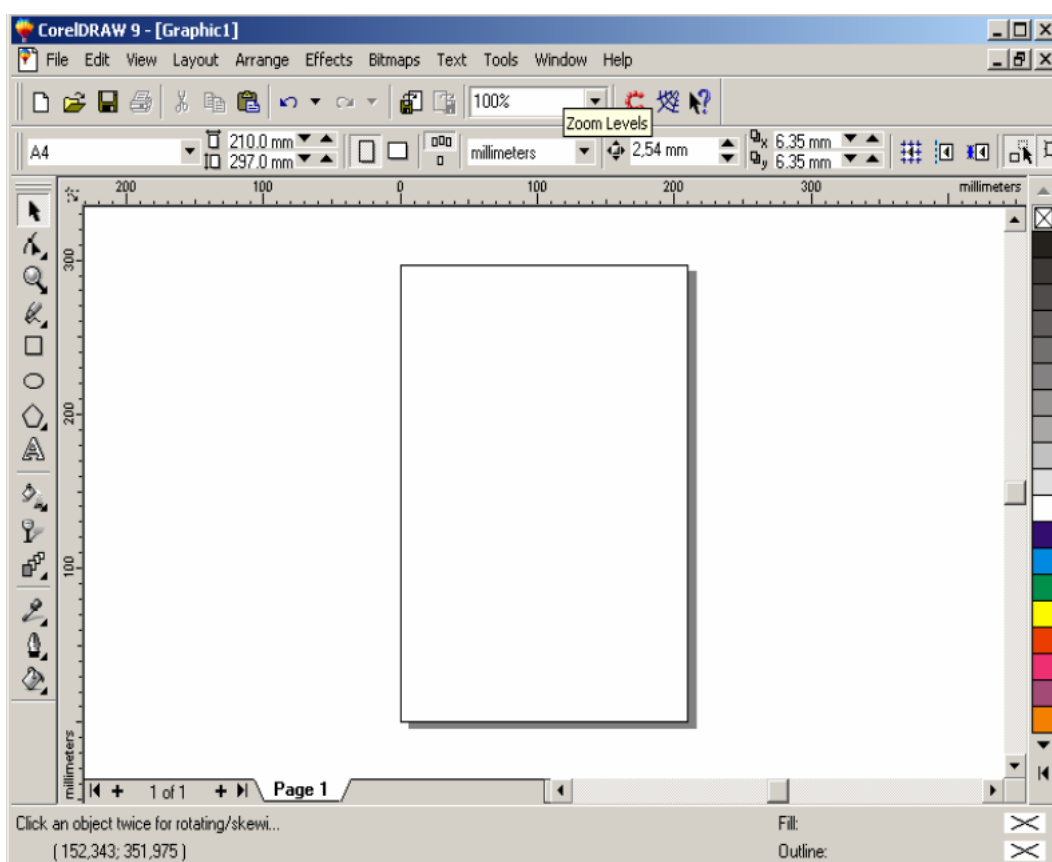


CORELDRAW DASTURI.

CorelDraw dasturi ishga tushirilgandan keyin ekranda COREL DRAWga XUSH KILIBSIZ (welcome to Corel DRAW) suzi nomayon bo'ladi va dasturni ishga tushirishning bir nechta variantlarini tanlashni suraydi: Yangi hujjat (New Graphic), oxirgi ishlangan hujjatni ochish (Open Last Edited), Hujjatni ochish (Open Graphic), tayyor shablonlarni ochish (Template), dastur urgatuvcini ishga tushirish (CorelTUROR), Nima yangilik? (What is New?) Yangi hujjatni yaratish uchun menuning Fayl (File) va Yangi hujjat buyrugi (New) yoki instrumentlar panelidagi maxsus tugma bosiladi. Hujjatni ochish uchun, menuning Fayl (File) va Ochish (Open) buyruglari yoki instrumentlar panelidagi maxsus tugmalar yordamida amalga oshiriladi.

CorelDRAW dasturida bir vaqtning uzida bir nechta hujjatlar bilan ishlash imkoniyatlari bor, shu bilan birga kerak bo'lmagan hujjatlarni yopib qo'ysa ham bo'ladi. Bu esa menuning Fayl Yopish(Close) buyrugi erdamida amalga oshiriladi.



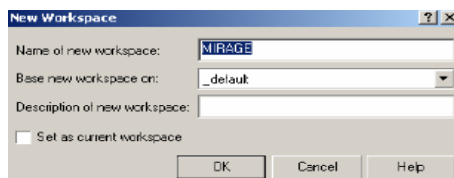
Dastur ishga tushirilgandan keyin ekranda dastur oynasi nomayen bo'ladi, bu oyna foydalanuvchi interfeysi (user interface) yoki ishchi joyi (workspace) deb ataladi. Interfeys foydalanuvchi va komputer orasidagi mulahotni o'rnatadi, ishlash uchun kerak bo'lgan barcha sharoitni yaratadi.

Shuni nazarda tutish kerakki, interfeys foydalanuvshi tomonidan uzgartilgan bo'lib uz ko'rinishidan o'zgacha bo'lishi ham mumkin. Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menu, hujjarlarni ko'rish ushun ishchi oynalar, tasvirlarni redaktorlash ushun bir nechta panellar yigindisidan. Oynaning markazidagi katta bo'sh joy ish joyi deb nomlanib har bir hujjat uchun yangi ochiladi.

Menu satri tagida asboblari satri (Toolbars) joylashgan. Asboblari satri ekranning hohlagan joyida va har xil ko'rinishda joylashtirish mumkin. Ekranga kerakli oynalarni joriy qilish

uchun menuning Oyna (Window) yordamida amalga oshiriladi va ular ustida quyidagi amallar bajariladi: Asboblar (Toolbars) satriga sichqonchani o'ng tononi bilan chertib muloqat oynasini paydo etamiz va Parametrlar (Options), Rostlash dan kerakli bo'lgan asboblar tanlanadi.

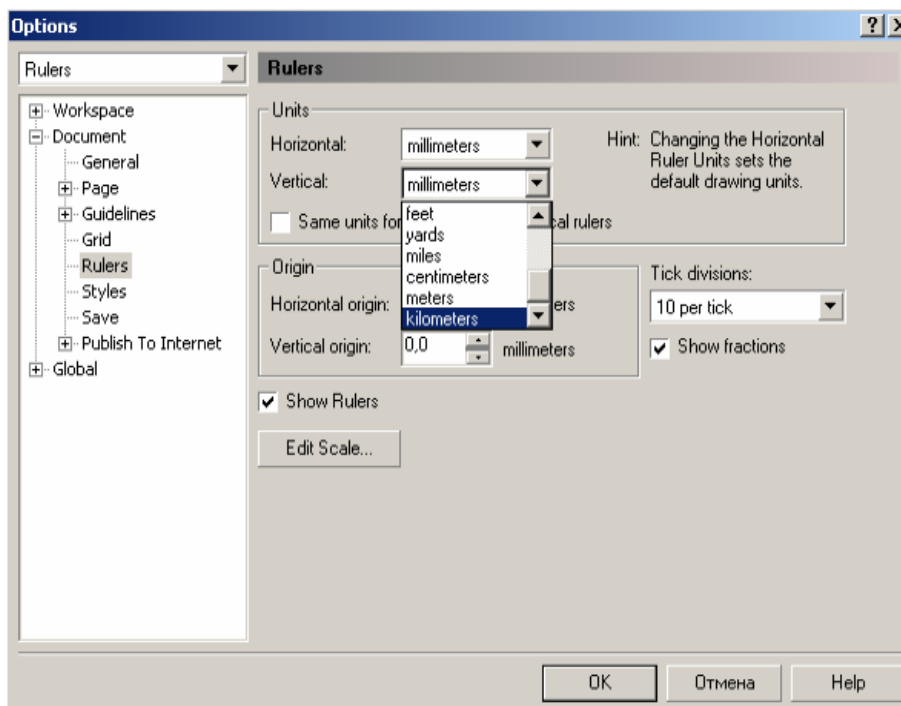
CoreLDRAW dasturi interfeysini foydalanuvchi uzi hohlaganday qilib rostdash va uni xotiraga saqlash imkoniyati bor. Uning uchun quyidagi amallar bajariladi: Menuning (Tools) dan Optsii... (Options) buyruq tanlanadi va ochilgan dialog oynasidan Interfeys (Workspace)



tanlanadi Yangi... (New) tugmasi ekranga Yangi interfiysni (New Workspace) chiqaradi. Yangi interfiysni (New Workspace)da interfeysning yangi parametrlarini kiritish uchun foydalaniladi; masalan, Nomi-maydonida-yangi interfeys nomi (Name of new workspace). kiritiladi va yangi interfeysni joriy qilish uchun belgi (Set as current) qoyiladi.

Chizish

Chizgish ekranda ko'rinib turadi agarda u yoq bo'lsa menuning Ko'rish (View) tanlanib Chizgish (Rulers) buyruqi ishga tushirish kerak bo'ladi, ekinchi marta bu amal bajarilsa ekrandan chizgish olib tashlanadi. Chizgishni ekranning hoqlagan joyoga qo'yish mumkin. Bu uchun <Shift> tugmasi bilan birgalikda sichqoncha bilan olib hoqlagan joyga qoysa bu'ladi. Agarda <Shift> tugmasi bilan birgalikda chizgishga ekki marta sichqoncha bilan chertilsa avvalgi holiga qaytariladi. Agarda <Shift> tugmasisiz ekki marta chertilsa u holda chizgishning (Rulers) Parametrlari (Options) ekranda nomaion boladi. CoreLDRAW dasturidagi chizgish har xil ulchob birliklarida beriladi Ulchov birliklari (Units) qoyidagilar iborat:



inches (dyumlar), 1 (ingliz) dyumi 24,5 mm teng;

- millimeters (millimetrlar);
- picas; points (pikalar), 1 pika 12 punktga teng;
- points (punktlar), 1 punkt 1/72 engiz dyumiga teng (24,5 mm);

- pixels (pixellar), nisbiy ulchov birlik (absolyut qiymatga ega emas);
- ciceros; didots (tsitsero), 1 tsitsero 12 punktga teng;
- didots (Dido punktlari), 1 Dido punkti 1/72 farang dyumiga teng (27,06 MM);
- feet (futlar), 1 fut 304,8 MM ga teng;
- yards (yardlar), 1 yard 914,4 MM ga teng;
- miles (milar), 1 mil 1609 M ga teng;
- centimeters (santimetrlar);
- meters (metrlar);
- kilometers (kilometrlar).

Hujjatning umumiy ish maydoni 45 x 45 metr ga teng. Bu esa dasturdan ko'rgazmalar va katta hajmli obyektlar bilan ishlaganda juda qol keladi.

Rastr grafikasida obyektlar bit kartasidagi to'rdada ranga ega bo'lgan nuqtalar (piksellar) erdamida tasvirlanadi. Rastrli tasvirlar bilan ishlash uchun rastr muharriridan foydalanamiz. Rastr tasvirlarni tasvirni rastr ko'rinichiga o'tkazish (Convert to Bitmap) yoli bilan olamiz. Rastr tasvirlarni muharrirlaganda piksellar ranglarini da o'zgartirish imkoniyati tugiladi, fahat ranglarni o'zgartirganimizda obyektning formasi uzgarishiga uz tasirini tegizadi. Vektor grafikasi matematik obyektlar ustida tashqi qurilmalarga (monitor, printer) bogliqsiz holda amallar bajaradi. Vektor grafikasida birinch navbatda obyektning formasi uzgaradi rangi esa ekinchi darajali bo'ladi. Sababi vektor grafikasida rang bilan forma bir-biriga bogliq emas bulib, forma birinchi darajali, rang bo'lsa ekinchi bulib, foxat toliqtiruvch xizmatini bajaradi.



- Objekt Properties oynasida mavjud bo'lgan tugma, bu tugma yordamida obyektlar ichki qismiga fon berish mumkin. Bu tugma bosilgandan so'ng, qo'shimcha tugmalar hosil bo'ladi:



(Uniform fill)-obyektlarga bir xil rang berish imkonini beradi.



(Fountain fill)-obyektlarga ikki turdagi ranglar, va ranglar shtrixovkalarini beradi.



(Pattern fill)-har xil ko'rinishdagi tayyor fonlarni tanlash imkonini beradi.



(Texture fill)- har xil ko'rinishdagi tayyor fonlarni tanlash imkonini beradi.



(Postskript fill)-tayyor fonlarni tanlash imkonini beradi.



(No fill)-ichki rangni yo'q qiladi.

O'quvchilar Corel Draw dasturida kontur parametrlarini berish va ularni boshqarishning har xil usullarini bilishlari muhim ahamiyatga ega. Shuning uchun kontur tushunchasiga bog'liq ayrim tushunchalarni yoritib o'tamiz:

Qalinlik-kontur, ya'ni chegara (chegara chizig'i) qalinligi tushunilib, uning o'zgartirishning usullarini yuqori punktda gapirib o'tilgan edi.

Ko'rinish-kontur ko'rinishi, ya'ni chiziq tipi tushuniladi.

Rang-chegara rangi tushuniladi.

Nakonechniklar-chiziq (chegara) oxirgi nuqtalar ko`rinishi tushuniladi. Masalan:

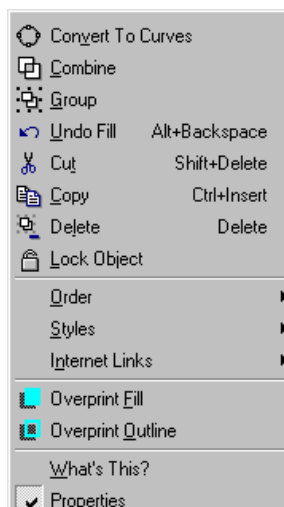


-Chegara (chiziq) qalinligini, rangini, tipini tanlash imkonini beradi.

Ya'ni bu buyruq ichida Width-chiziq qalinligini, Color-chiziq rangini, Style-chiziq tipini ko`rinishini tanlash imkonini beradi.

Obyektlarni joylashtirish deganda, biz obyektning holatlarini, ekranda ko`rinish rejimlarini o`rnatishni tushunamiz. SHu tushunchalarning ishlashning bir qancha usullari mavjud bo`lib, biz foydalanuvchi ko`p foydalaniladigan usullardan ayrimlarini ko`rsatib o`tamiz.

Obyekt holatlarini o`rnatish uchun obyekt (obyektlar) belgilanib, belgilangan obyekt ustiga sichqoncha ko`rsatkichi olib borilib o`ng tugma bosiladi. Natijada belgilangan obyektga tegishli qo`shimcha buyruqlar chiqadi.



Bu buyruqlar hammasi alohida vazifa bajaradi. Ulardan ayrimlariga, ya'ni bizga kerakli buyruqlarda to`xtalib o`tamiz.

Group-belgilangan obyektlarni birlashtiradi, ya'ni bitta obyektga aylantiradi. (Ungroup-birlashtirishni bekor qiladi)

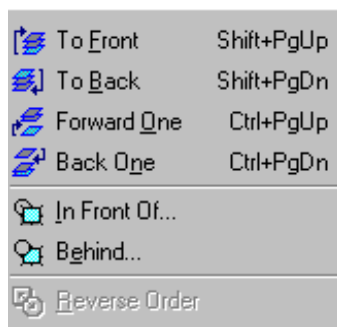
Lock Objekt-belgilangan obyektни qotirib qo`yadi, ya'ni bu obyekt ustida xech qanday ishlarni bajarib bo`lmaydi.

(**UnLock Objekt**-qotirishni olib tashlaydi, ya'ni obyekt biz xoxlagan ishni bajarish imkoniga bo`lamiz).

Order-obyektning boshqa obyektlarga nisbatan joylashishini belgilaydi.

Obyekt holatlarini o`rnatish jarayonida foydalanuvchi ko`p hollarda Order bo`limidan foydalanishga to`g`ri keladi.

Order bo`limi quyidagi buyruqlardan iborat:



To Front-belgilangan obyektни birinchi o`ringa joylashtiradi.

To Back-belgilangan obyektни oxirgi o`ringa joylashtiradi.

Forward One-belgilangan obyektни oxiridan ikkinchi o`ringa joylashtiradi.

Back One-belgilangan obyektни yuqoridan ikkinchi o`ringa joylashtiradi.

In Front Off-belgilangan obyektни kerakli obyektga nisbatan asosiy o`ringa joylatiradi.

Behind-belgilangan obyektни kerakli obyektga nisbatan ikkinchi o`ringa nisbatan joylashtiradi.

Obyektlarning ekranda ko`rinish rejimlari bilan tanishib o`tamiz.

Corel Draw dasurida obyektlarni ko`rish rejimlari 5dan iborat:

1. Simple Wireframe (qisqartirilgan karkas)
2. Wireframe (karkas)
3. Draft (eskiz)
4. Normal (normal)
5. Enhanced (yangilangan).

Bularning hammasi menyuning View bo`limida joylashgan bo`ladi.

1- ko`rish rejimida obyektlarning ichki va tashqi ranglari, chiziq qalinliklari umuman ko`rinmaydi (oq-qora tasvirda bo`ladi)

2- ko`rish rejimida ham 1 -ko`rinish rejimidagidek bo`ladi, faqat bu holatda obyekt chiziq konturlari saqlanib qoladi.

3- ko`rinish rejimida ichki ranglar, ya`ni obyektga berilgan fonlar bir fonli fonlarga aylanadilar.

4 -ko`rish rejimida obektning to`liq chiziq va fon ranglari aks ettiriladi.

5 -ko`rinish rejimida obyektlarning ko`rinishi ikki barobar kuchaytirilgan rejimda ko`rinib turadi.

Obyektning ko`rinish masshtabini o`zgartirish uchun asosan foydalanuvchilar Zoom (masshtab) panelidan foydalanadilar.

Zoom panelini quyidagicha hosil qilish mumkin:

Standartnaya paneliga sichqoncha ko`rsatkichi olib borilib o`ng tugmasi bosiladi, chiqqan buyruqlar ichidan Zoom tanlanadi.

Zoom paneli quyidagi tugmalardan iborat:

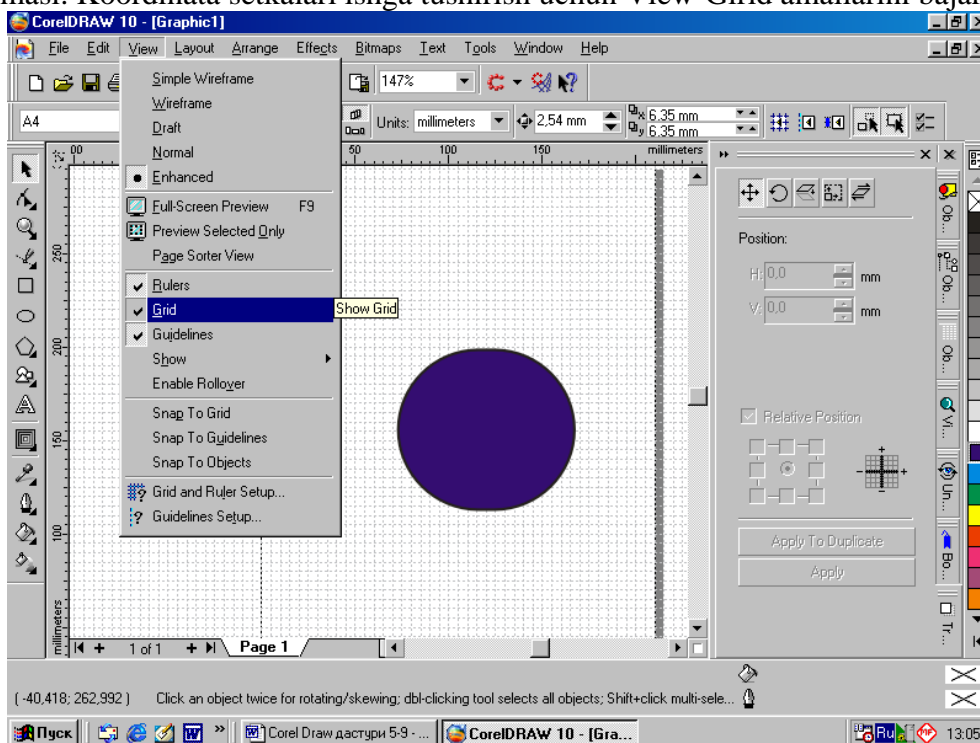


Obyektlarning sahifada ko`rinishini o`zgartirish uchun View Manager (Ko`rinish dispetcheri) ham foydalaniladi. Faqat uning imkoniyatlari boshqacharoq.

Ko`rinish dispetcheri Tools-View Manager (Ko`rinish dispetcheri) amallarini bajarib ekranda qo`shimcha oyna sifatida (o`ng burchakda) chiqariladi. Bu ko`rinish dispetcheri foydalanuvchiga obyektlarning ma`lum qismlarining ko`rinishini eslab qolish imkonini beradi va quyidagi bo`limlardan iborat.

1. Lineyka-uzunlik o`lchov birligida ifodalangan, ishchi muhitdagi chiziqlar shaklidagi elementlarga aytiladi. Ularning o`lchov birliklari uzunlik o`lchov birliklari kabi bo`ladi. Lekin, ular uzunlik o`lchov birliklarigada mavjud bo`lmagan o`lchov birliklarga ega. Masalan: Dyuum (Inches)-2,34 sm ga teng. Piki va Punktlar (Picas; points)-punkt 0,35 mmga teng, piki esa 12 birlikka teng. Pikseli (Pixels)-grafik rasmning nuqtasi.

2. Koordinata setkalari-ma`lum qadam berilgan gorizont va vertikal chiziqlar birlashmasi. Koordinata setkalari ishga tushirish uchun View-Grid amallarini bajarsa kifoya.

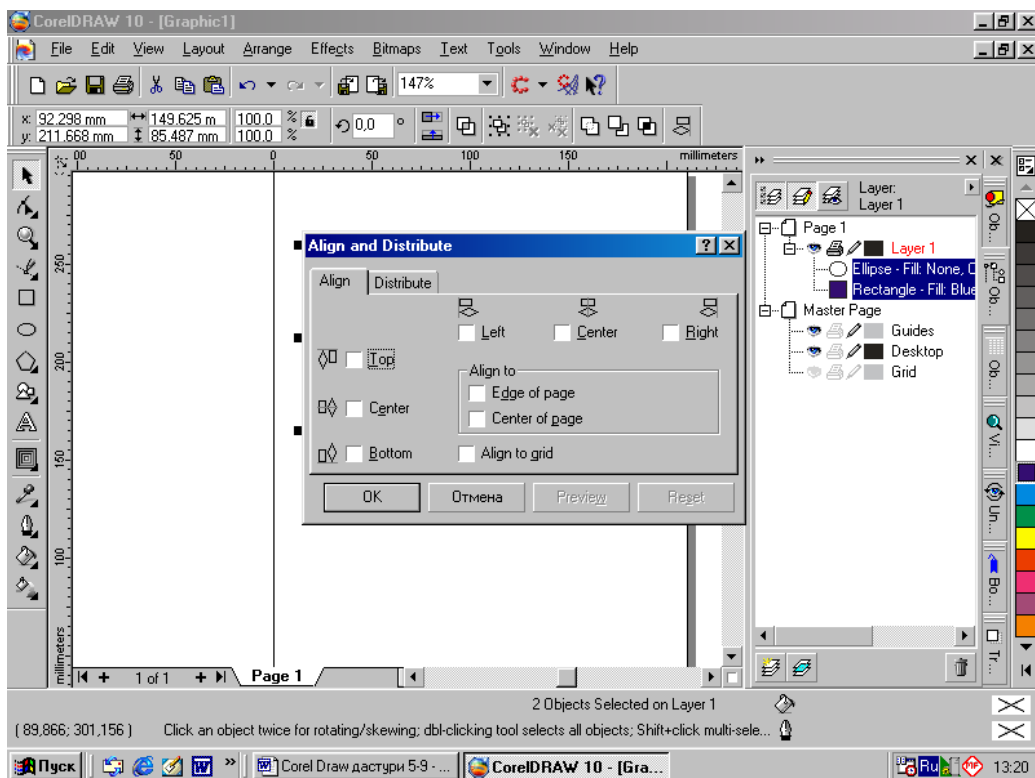


Setkalar kattaligi berish uchun quyidagi bajarish kerak:

1. Tools-Options amallarini bajarish kerak.
2. Dokument-Grid amallarini bajaring.
3. Chiqqan muloqotli oynada Spasing (qadam)ni tanlang. (frequency bo`limi chiziqlar sonini berishi imkonini beradi)
4. Horizontal va Vertikal buyruqlarda gorizont va vertikal bo`yicha chiziqlar orasidagi masofani tanlanadi va Ok bosiladi.
3. Obyektlarni joylashtirish, ya`ni obyektlarni shunday joylashtirishki, ularning tanlangan nuqtalari bitta to`g`ri chiziqda yotishi kerak.

Buning uchun quyidagi ishlar bajariladi:

Arrange-Aling and Distribute-Aling va chiqqan muloqotli oynada joylashishi holati ko`rsatilib Ok bosiladi.





Obyektlar ustida esa yana murakkabroq faqat Corel Draw dasturiga xos ishlarni bajarish mumkin. Bu ishlarni bajarish jarayonida menyudan, klaviaturadan, sichqonchadan, «Uskunalar paneli»dan foydalanish mumkin. Foydalanuvchi o`zi tanlaydi qaysi usuldan unga foydalanish qulay. Biz ham faqat ayrim, ommabop usullarini sanab ko`rsatib o`tamiz.


Corel Draw dasturida obyektlar yaratish uchun, yuqorida aytib o`tganimizdek, oynaning o`ng qismida joylashgan «Uskunalar paneli» foydalaniladi. (1-rasm)


«Uskunalar paneli»da joylashgan uskunalar o`tamiz. Chunki bu uskunalar nafaqat obyekt yaratadilar, yoki obyektga ichki va tashqi rang beradilar, balki bu uskunalar qushimcha imkoniyatlaridan foydalanib biz belgilangan obyektlar ustida har xil bajarish imkoniga ega bo`lamiz.



«Uskunalar paneli» quyidagilar uskunalar iborat:

1.  (Pick Tool)-obyektni belgilash.

2.  (Shape Tool-F10)-obyekt ustida har xil ishlarni bajarish imkonini beradi (qirqib olish, o`chirish, siqish). Bu tugma qo`shimcha tugmalardan iborat. (SHu tugma ustiga sichqoncha ko`rsatkichi olib borilib, chap tugmasi bosib turilsa shu buyruqlar chiqadi, keraklisi tanlab olinadi. Ichida keraklisi tanlab olinadi. «Uskunalar qatori»da joylashgan ayrim tugmalar shu imkoniyatga ega.)


3.  (Zoom)-masshtabni o`zgartirish imkonini beradi. Bu tugma vizifasi va imkoniyatlari to`g`risida, mavzumizning yuqori qismida aytib o`tkan edik.


Lekin bu tugmaning yana bir qo`shimcha vazifasi bor, ya`ni 2-dagi ishlar bajarilib,  tugma tanlansa, bu tugma bizga sahifani ekran bo`yicha joylashishini o`zgartirish imkonini beradi. (chap tugma bosiq turilgan holda)


4.  (Freehand Tool)-Ixtiyoriy chiziq chizish imkonini beruvchi buyruqlardan iborat, ya'ni:  ,bu tugmalarning o'zining yakka vazifasiga ega, lekin ularning barchasi qaysidir bir ko'rinishdagi egri chiziq chizish imkonini.


5.  (Rectangle Tool-F6)-to'rt burchak chizish imkonini beradi.


6.  (Ellipse Tool-F7)-ellips, aylana chizish imkonini beradi.



7.  (Polygon Tool)-ko'pburchaklar, jadvallar chizish imkonini beradi. Bu tugma qo'shimcha tugmalardan iborat:


8.  (Basic Chapes)-o'ziga xos rasmlarni chizish imkonini beruvchi buyruqlardan tashkil topgan.


9.  (Text Tool-F8)-Matn yozish imkonini beradi.


10.  (Interactive Blend Tool)-tayyor obyektlarni o'zgartirish imkonini beruvchi buyruqlardan tashkil topgan.

 -bu tugmalarning hammasi o'ziga yarasha vazifaga ega.


11.  (Eyedropper Tool)-rang tanlash va fon berish imkonini beruvchi buyruqlardan iborat. ()


A)  -obyektlardan rang tanlash imkonini beradi.

B)  -fon berish imkonini beradi.

12.  (Outline Tool)-chiziqlar ustida har xil ishlarni bajarish imkonini beruvchi buyruqlardan iborat.



 -bu tugmalar bari o'ziga xos vazifaga ega.

13.  (Fill Tool)-bu tugma belgilangan obyektlarning ichiga rang, har xil fonlar berish imkonini beruvchi buyruqlardan tashkil topgan. Bu tugmaning vazifalarini Objekt Properties oynasi orqali ham bajarish mumkin.

 . Bu tugmalar har biri o'ziga xos vazifaga ega.

Ularning vazifalari va imkoniyatlari bilan yuqorida to'liq tanishib o'tilgan.

14.  (Interactive Fill Tool)-Gradiyent bo`yash. Bu ikki tipdan iborat.

  -Bu tugmalar gradiyent bo`yash uchun ishlatiladi.