

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA
MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI**

**A. NAVOIY NOMIDAGI SAMARQAN DAVLAT UNIVERSITETI
TABIIY FANLAR FAKULTETINING KIMYO BO'LIMI**

Hisoblash usullari kafedrası

Informatika va AT fani

REFERAT

Mavzu: CoRel draw dasturi



Bajardi:

Ahmedov E.

Tekshirdi:

ass. Aminov B.

REJA

1. COREL DRAW dasturi imkoniyatlari bilan tanishish.
2. COREL DRAW ob'ektlari va ularning shakllari bilan ishlash
3. COREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar xosil qilish
4. COREL DRAW dasturida ob'ektlarni purkash, rang bilan ishlash.

Foydalanilgan adabiyotlar

www.ziyonet.uz

COREL DRAW dasturi imkoniyatlari bilan tanishish.

Yuqlangandan sung dastur ekranga «Xush kelibsiz SOREL DRAW» mulokot oynasini chiqaradi va bir nechta variantlarni taqdim qiladi: yangi xujjat yaratish (GRAPHIC), oxirgi yaratilgan xujjatni ochish (Orep last edited), mavjud xujjatni ochish (Orep GRAPHIC), o'qitish tizimi (COREL TUROR).

Yangi xujjatni yaratish uchun fayl (FILE) menyusida Yangi (NEW) komandasini bajariladi. Mavjud xujjatni ochish uchun fayl menyusida ochish (Oren) komandasi bajariladi.

COREL DRAW dasturi bir necha xujjatlarni bir vaqtda ochish imkoniyatiga ega, u xolda shu paytda kerak bo'lmagan xujjatlarni yopish kuzda tutilgan. Menyu Fayl (FILE) bo'limida yoping (Zakryt, Close) komandasi bajarilganda aktiv xujjat yopiladi. Dastur yuqlangandlan so'ng ekranda paydo dastur oynasiga foydalanuvchining interfeysi deyiladi(User1Tzeg t1egtaze). Interfeys inson va kompyuter orasida bog'lovchi bo'lib ishlash uchun panel, asboblarni, muloqot oynasi va x.k larni taklif etadi. Foydalanuvchi interfeysiga saxifa, bosh menyu, xujjatlarni aks ettiruvchi ishchi oynalari xamda tasvirlarni muxarrirligini amalgam oshiruvchi xar xil panellar tuplami. Oynaning markazidagi katta oq maydon ishchi ishchi xudud bo'lib xar bir xujjat aloxida - aloxida ochiladi. Ekranning tepa qismida bosh menyu bo'limlari quyidagicha nomlanadi:

- Fayl (File)
- Muxarrir (Redaktirovanie, Edit)
- Ko'rinish (Prosmotr, View)
- Kampanovka (Layout)
- Boshqaruv (Upravleniya, Arrange)
- Effektlar (Effects)
- Nuqtaviy tasvir (Toch.izob, Vitmaps)
- Matn (Text)
- Servis (Tools)
- Oyna (Okno, Windows)
- Yordam (Pomoiu, Ne1r)

Bu komandalarning xar biri funktsional jixatdan yakinbulgan amallarni bajaradi, masalan: matn menyusini matn bilan ishlaydigan komandalardan iborat, effekt menyusini nuqtaviy va vektorli grafikani yaratadigan komandalar tuplamidan iborat.

Xossalar asboblari qatori (Rgoreggu Var)

Xossalar asboblari qatoridagi (Rgoreggu Var) maydonlar va tugmalar to'plami, ishlatilayotgan asbob yoki belgilangan ob'ekt turiga bog'liq xolda



Ko'rinishga ega bo'ladi, masalan, matn blokka olinganda xossalar katorida matn parametrlari aks etadi. COREL DRAW Ob'ektlar belgilanmagan xolatda xossalar qatorida (Rgoreggu Var) xujjatning umumiy parametrlari beriladi, masalan: varakning formati, joylashuvi va boshqalar.

Xolat qatori (Status Var)

Ishchi ekranning pastki qismida xolat qatori (Status Var) joylashgan bo'lib turli xil



xizmat ma'lumotlarini aks ettiradi: parametrlar, obvodka va ranglar, xarf parametrlari ajratilgan ob'ektlar xaqida ma'lumot va aktiv asboblarning xaqida ma'lumot. Bu qatorning, kurinishi xolati va tarkibini o'zgartirish mumkin.

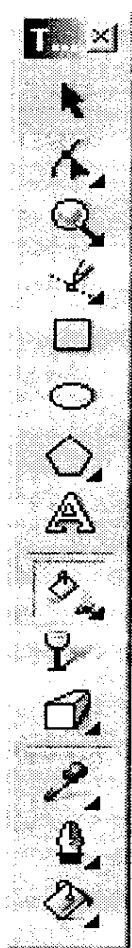
Asboblarning paneli (Toolbox)

Ishchi oynaning chap tarafida asboblarning paneli joylashadi. Bu panelda barcha instrumentlar joylashgan bo'lib, ular yordamida turli grafik ob'ektlarni yaratish ajratish, taxrirlash mumkin.

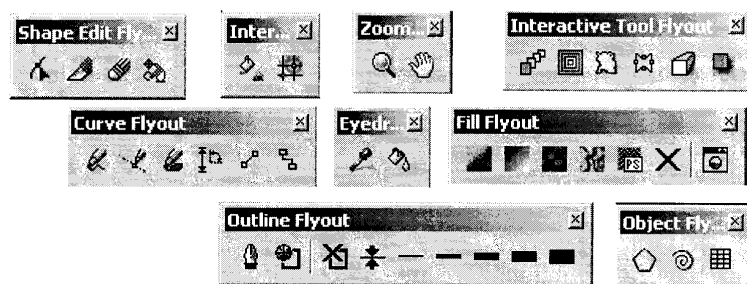
Asboblarning bilan ishlayotgan paytda belgilangan ob'ektga bog'liq xolda kursorning ko'rinishi uzgaradi. Bundan tashkari asboblarning panelida ba'zi asboblarni ajratib olish mumkin, bunda bu gruppalar «suzuvchi» panellar yoki Fluoyut kurinishdagi panellar shaklida bo'uladi.

Docker tipidagi panellar muloqot oynalarining bir ko'rinishidir. Bu panellar ekranda doimiy joylashgan bulishi mumkin bulib, xujjatlarning ishchi oynalari bilan muloqotda bo'lishi mumkin. Oyna (Window) menyusida Docker tipidagi komanda bajariladi va ochilgan ruyxatdan keraklisi tanlanadi.

- Panel Object Manageg (Dispetcher ob'ektov) - ob'ekt va qatlamlarning parametrlarini aks ettiradi.
- Panel Virw Manageg (Dispetcher vidov) - akslarining ko'rinishlarini yaratish va boshqarish uchun.
- Panel Graphic and Text Styles (Stili teksta i grafiki) - grafik va matnli obektlarni yaratish va nomlanishi uchun.
- Panel Co1or Styles (Iqvetovye stili) - ranglar to'plamidan foydalanish uchun.

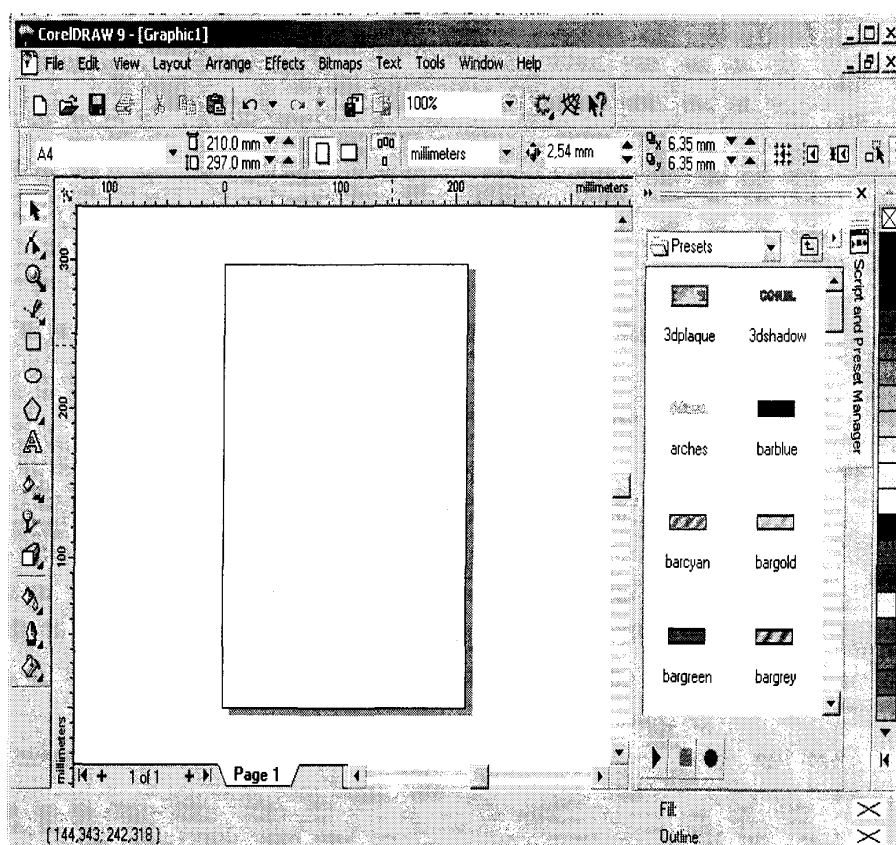


- Panel Symbols and Special Characters (Simvoly i spetsialnye znaki) - dekorativ simvollar sinfi tanlash uchun.
- Panel Internet Bookmark Manageg (Dispatcher zakladok Internet) - matnli gipermurojatlarni yaratish va boshqarish uchun.
- Panel NTML Object Conflict (Analizator konfliktov ob'ektoy NTML) - xujjatlarni korrektsiyalash va tekshirish, Internet tarmog'i orqali taqdim etish uchun.
- Panel Script and Preset Manageg (Dispatcher makrosov i gotovyy obrazotsov) - makroprgrammalarni yozish va sozlash uchun uchun.
- Panel Object Data (Baza dannyy) - xujjatdagi jadvalni xar bir ob'ektlarini ma'lumotini o'zlashtirish, masalan: o'lchami, narxi va boshqalar.
- Panel Object Rrorerties (Svoystva ob'ektoy) - xujjatdagi ob'ektlarni parametrlarini o'zgartirish va aks ettirish uchun.
- Panel Link Manageg (Dispatcher svyazannyx izobrajeniya) - xujjatda bo'lmagan ammo u bilan aloqada bulgan tasvirlarni boshqarish.
- Panel Vitmap So1og Mask (Iqvetovaya maska tochechnogo izorajeniya) - nuktaviy tasvirlarni rangli nikoblarni yaratish uchun.
- Panel Lens (Linza) - Linza turlarini tanlash va parametrlarini aniqlash uchun.
- Panel Artistic Media (Imitatsiya) - murakkab ko'rinishdagi vektor muyqalami bilan ishlash uchun.



• Tgapsformation(Transformirovanie)paneli xar xil ko'rinishdagi transformatsiyani boshqarish uchun

- Panel Shaping(Izmenenie formy) - bir nechta ob'ektlarning uchta ko'rinishini bittaga kombinatsiya kilish.
- Panel So1og (Iqvet) i So1og Ra1ette Vgowser (Iqvetovye palitry) - rang bilan ishlash uchun
- Panel Vgowse (Obzor) - dastur xujjatlarini kurish va boshqarish uchun



- Panellar Cliparts (Vektornye izobrajaniya), Rhotos (Fotografii), ZD models (Tryoxmernye modeli) - prouramma Bilan beriladigan SD-ROM kompakt diskklarini kurish uchun
- Panel FTR Sites (Sayty FTR) - FTR saytlarga murojatlarni saqlash uchun va katta massivdagi axborotlar bilan ishlash uchun.

COREL DRAW ob'ektlari va ularning shakllari bilan ishlash

COREL DRAW dasturi vektorli tasvirlarni yaratishda turli vositalarni qo'llaydiganingichka chiziqlar, patsimon shtrixlar. Sho'nga karamay vektorli grafikaning ish usuli, "ko'lda" chizishdan ancha farq qiladi. Shuning uchun vektorli konturni yaratishni va taxrirlashni tasavvur qila olish kerak.

Shu maqsadda COREL DRAW dasturi geometrik figuralarni yaratish (tugri turtburchak, kupburchak, ellips, spiral) uchun muljalgan asboblarga ega, bundan tashqari "erkin chizish" asboblari (pero, kalligrafik, pero). Gradientli setka (Mesh Fill), vektorli grafikaning asosiy instrumenta bo'lgan Bez'e — egri chiziqlari, Bez'e asbobi (Vezier).

Vektorli konturlarni tuliq taxrirlash qanday asboblardan orqali yaratilganligidan qattiq nazar bir xil usulda bajariladi: Forma (Shape) asbobi yordamida, redaktor maxsus paneli (Node Edit) tarmog'i orqali yoki uni almashtiruvchi xossalarni asboblardan qatori (Rgoregtu Var).

Konturlar va tayanch nuqtalar

Kontur (rath) bu chiziq bo'lib dasturning chizuvchi asboblardan orqali yaratiladi va ob'ektning simli strukturasi tashkil qiladi. Keyinchalik kontur obvodka parametrlarini (outline) va ranglarini (fill) taqdim qilishi mumkin va buning natijasida u ko'rinishga ega bo'lib chop etilishi mumkin. Agar konturda qaysidir parametrlar etishmayotgan bo'lsa u oddiy rejimda

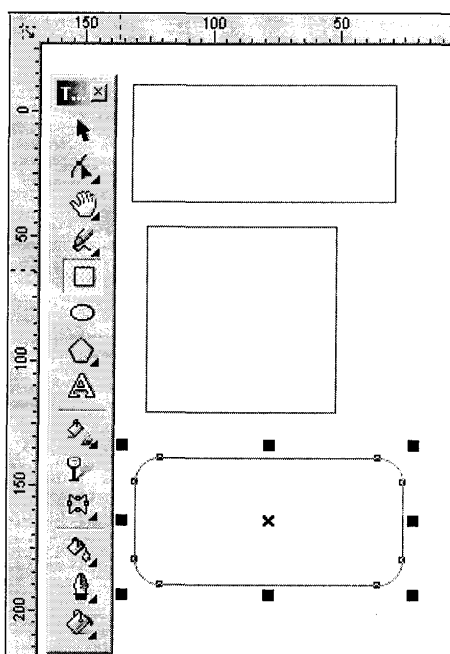
ko'rinishga ega bo'lmaydi, to'liq ob'ekt shaklida xujjatda saqlansada, pechatga chiqarilmaydi. Forma (Shape) asbobi yordamida ajratish mumkin bo'lgan - kontur (tashkil qiluvchi kontur – kombinatsiyalanuvchi konturlar yigindisidir), aloxida ob'ekt xisoblanadi (object).

Odatda kontur ko'p segmentlardan tashkil topadi, bu konturlar tayanch nuqtalarida ulangan Bez'e egri chiziqlaridan tashkil topgan. Segmentning bir tayanch nuqtasi joyini o'zgartirishi shaklni o'zgartiradi. Segment shaklini boshqaruvchi nuqtalar orqali xam o'zgartirish mumkin.

Standart geometrik figuralarni (tugriturtburchak, elips, yoy, aylana) yaratish uchun muljallangan asboblari sichqonchani bir xaraqati orqali geometrik figurani chiza oladi.

Tug'ri turtburchak (Rectangle)

Tugriturtburchak asbobi istalgan tugriturtburchak yoki kvadratlarni chiza oladi. Tugriturtburchak chizish uchun asbob ustida sichqoncha tugmasini bosib quyib yubormagan xolda kerakli o'lcham olinadi. Agar tugriturtburchakni markaziy nuqtadan chizish lozim bo'lsa, <Shift> tugmasini bosib turish kerak, kvadrat chizish uchun <Stgl> tugmasi ishlatiladi.



Ajratilgan ob'ektda ung tugma orqali kontekst menyusini chaqirish mumkin, bunda ekranga ob'ekt xossalari paneli chiqadi. Bu panelda tug'rito'rtburchak asbobi va chetlari silliqqlangan burchaklar maydoni bo'lib bunda xar bir burchakni silliklanishi foyizlarda ifodalanadi. Silliqqlangan burchaklarni Forma yoki Strelka asboblari orkali yaratish mumkin. Buning uchun sichqoncha ko'rsatkichini to'rtburchak burchagiga olib kelib bosib turgan xolda chetga tortiladi.

Ellips asbobi (Ellipse)

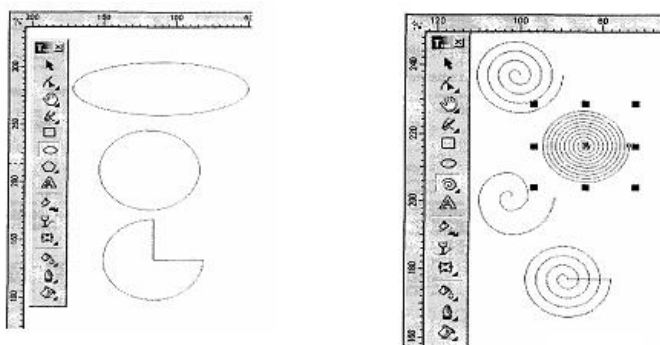
Ellips asbobi ellipslar va aylanalar chizish uchun muljallangan.

Ellips o'ziga tashki chizilgan to'rtburchak burchaklaridan boshlab chiziladi. Ellipsni chizish uchun markazda <Shift> tugmasi, aylana uchun <Stg1> bosilishi lozim. Ob'ekt xossalari paneli erdamida ellips parametrlarini o'zgartirish mumkin. Ellips tugmachasining yukori qismidagi vkladka orqali ellipsning tipini tanlash mumkin. Ellips, Sektor, Yoy. Bu tugmalar xosalar asboblari qatorida qaytariladi.

Uchta asbob, ko'pburchak (Ro1ugon), Spiral (Spiral), Kordinata varaq i (Graph Paper), ob'ekt guruxiga yig'ilgan bo'lib asboblardan alohida panel ko'urinishida ajratish mumkin.

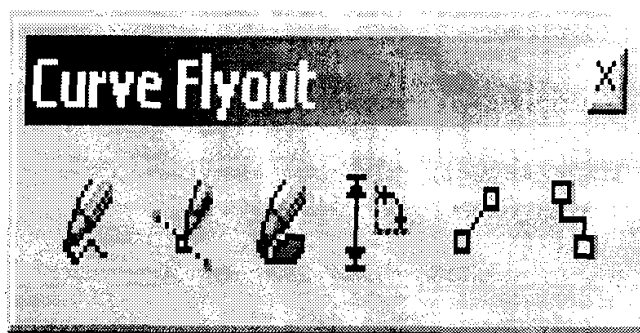
Spiral asbobi (Spiral)

Spirallar yaratish uchun muljallangan yoki uzluksiz egri chiziqlar shaklidagi geometrik shakillarini yaratish mumkin. Spiral chizish jarayoni turtburchak chizish jarayoni bilan bir xil. Spiral asboblari bo'limidan semetrik va logorifmik tugmalar orqali spiral turini tanlash mumkin. Muntazam spiral yaratish uchun <Stg1> tugmasini bosib turish kerak. Spiral parametrlarini xossalar asboblardan qatoridan o'zgartirish mumkin.



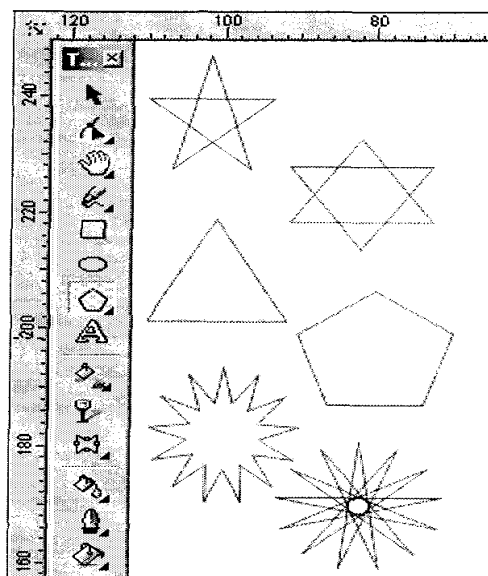
COREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar xosil qilish ***Egri chiziqlar guruhini asboblari (Curve)***

Egri chiziqlar guruhini asboblari panelida quyidagi uskunalar bor: Chizish (Freehand), Bez'e (Vezier), Pero (Natural Pen), Chizik ulchami (Dimension), Boglovchi chizik (Sonnector Line) va Boglovchi (Sonnector).



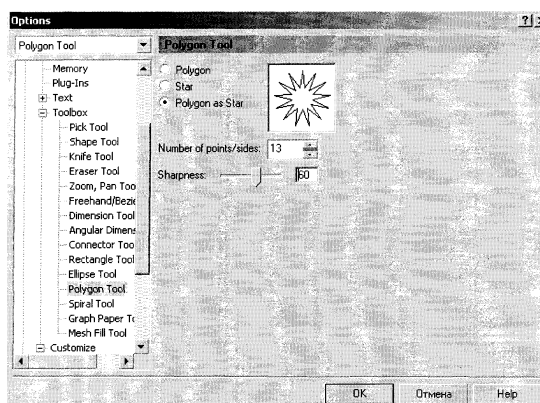
Ko'pburchak asbobi (Ro1ugon).

Ko'pburchakni, kerakli tomonlarga ega bo'lgan geometrik ob'ekt sifatida tushunish mumkin. Ko'pburchakning bir varianti sifatida yulduzchani olish mumkin, bunda ichki chizilgan ko'pburchakni maydonini kesib utadi. Ko'pburchakni yoki yulduzchani chizish to'rtburchak chizishdan farqi yo'k. S1g1 tugmasini bosib turgan xolda muntazam ko'pburchak chiziladi. Kupburchak parametrlarini ob'ekt xossalari paneli orqali o'zgartirish mumkin.



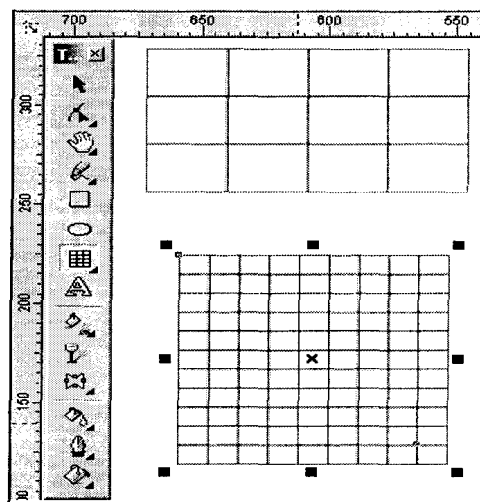
Ko'pburchak vkladkasini tanlab ushbu panelda tomon qirra maydonida ko'pburchakning qirralar sonini kiritish mumkin. Qirralar o'tkirligi maydonida shartli birliklarda qirraning o'tkirlilik darajasini kiritish mumkin. Ko'pburchak va yulduzcha tugmachalari ko'pburchaklarni tanlash imkonini beradi. Barcha ushbu maydon va tugmachalar xossalari asboblari qatorida qaytariladi

Shuni aytib utish kerakki dasturda ba'zi kelishmovchiliklar xam bor. Masalan, parametrlar muloqot oynasida ko'pburchakning yulduzcha shaqlidagi yana bir turi mavjud. (Ro1ugon as Star)



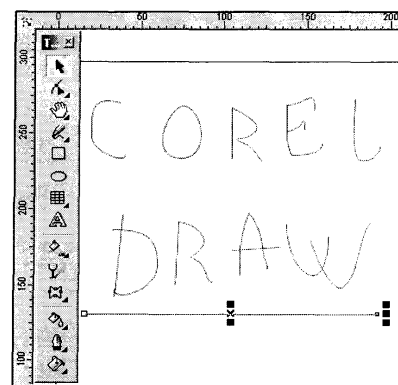
Koordinata qog'ozli asbobi (Graph Paper)

Kordinata qog'ozli asbob berilgan parametrli reshlyotka yaratish imkonini beradi. Bunday reshlyotkani grafiklar yoki diagrammalar uchun koordinatali asos qilib olish mumkin. Bu instrument parametrlarini, parametrlar muloqot oynasida koordinatali qog'oz bo'limida o'zgartirish mumkin. Yacheykalar soni maydonida eniga (Number of cells wide) buyiga (Number of cells high) ko'ra yacheykalar miqdorini o'zgartirish mumkin. Kvadrat yacheykali reshlyotkalarni tayyorlash uchun <Stg1> tugmasini bosib turish kerak.



Chizish asboblari (Freehand).

Chizish asboblari istalgan chiziklarni chizish uchun mo'ljallangan. Bu asbob ishi natijasida vektorli kontur xosil bo'lib bu kontur tayanch nuqtalari dastur yordamida avtomatik qo'yiladi. Bu konturlar ustida erkin taxrirlash imkoni mavjud.



Bu asboblarda chizayotgan paytda liniyalar kalinligi va obvodkalar rangini uzgartirish mumkin. Chizib bulingan chizikni istalgan paytda davom ettirish mumkin. Buning uchun kursorni uning oxirgi nuqtasiga olib kelib (kursorning egri chiziklari kursatkichga aylanadi), sichkoncha tugmasini bosgan xolda chizikni davom ettirish xamda chizish asboblari yordamida tugri chizik chizish mumkin.

Bez'e asbobi erdamida maksimal aniklik va maksimal ratsionallik bilan ixtieriy konturni yaratish mumkin. Bu asbob foydalanuvchini grafik dizaynda barcha narsani xal kiluvchi Forma yaratuvchisiga aylanishiga imkon beradi.

Tugri chizikli sigmentlar tuzish.

Tugri chizik yaratish uchun Bez'e asbobi kulay keladi. Buning uchun Bez'e asbobini tanlash kerak. Kursorni boshdangich nuktaga olib kelish va sichkonchanning chap tugmasini bosish kerak. Tugma bosilgan joyda segmentning boshlangich tayanch nuqtasini ifodalovchi ko'ra nuqta paydo bo'lad. U keyingi nuqta yaratilgunga kadar aktv bo'lib turadi . So'ng kursirni keyingi nuqta joylashadigan yangi joyga olib o'tish kerak . Ikki nuqta Tug'ri chiziq bilan tutashadi.

Tayanch nuqtalarning turlari.

Bir necha segmentlarning tutashishida tayanch nuqtalari Corel Draw dasturida uch tipli bulishi mumkin :

1. Ikki egri chiziqni "bukilishda" tutashtiruvchi tayanch nuqtasi - burchak tayanch nuqtasi deyiladi . (cups node) BundaY tayanch nuqtasida boshkaruvchi chiziqlar xam yunalishi ,xam o'zinligi buicha mustaqildir.

2. Ikki egri chiziqni sinishsiz tutashtiruvchi tayanch nuqtasi -silik tayanch nuqtasi deiladi (smooth node) Bunday tayanch nuqtalarda boshqaruvchi chiziqlar bir-biridan faqat o'lchami bilan gina mustaqil, yonalishi bo'icha esa umumiy tutashuvchi tug'ri chiziqni tashkil qiladi .Boshqaruvchi chiziqlarni birining o'rin almashishi ikkichi xam o'rin almashishiga olib keladi.

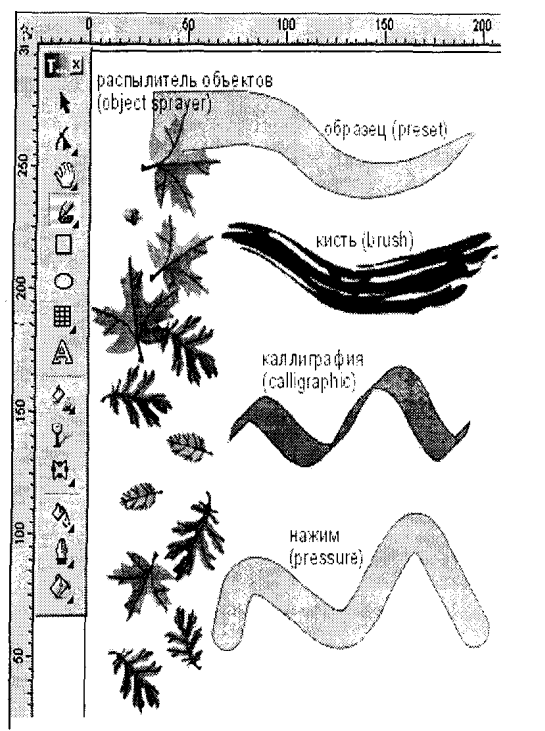
3. Sinishsiz va bir xil qiyalik bilan tutashgan tayanch nuqtasi simetrik tayanch nuqtasi deiladi (symmetrcal node). Bunday tayanch nuqtalarda boshkaruvchi chiziqlar bir-biriga xam yonalishi, xam kalinligi bilan bog'lik

COREL DRAW dasturida ob'ektlarni purkash, rang bilan ishlash.

Imitatsiya asbobi (Artistic Media).

Imitatsiya asbobi nuqtali grafika dasturlarida ko'prok ishlatiladi. Shunga qaramay vektorli dastur xam bu asbobni taqdim etadi. Bu asbob orqali Peroda chizish o'pnini bosa oladi, shu bilan birga bezakli shtamp o'rnini xam bosadi. Bu asbobning joyibligi shundaki u asosiy konturni chizib, bu kontur bo'ylab turli obe'ktlar joylashib manzarali va grafik effektlarni beradi.

Na'muna rejimi (Rgeset) bu rejimda shunday obe'ktlarni yaratish mumkinki, bunda bu obe'ktlar tayyor na'munalarga qarab o'z shaklini o'zgartiradi. Bu rejimda shakilli chiziqlarni ishlatish mumkin.



Muyqalam rejimi (Vrush) bu rejimda murakkab tuzilishga ega bo'lgan bezakli shakillarni yaratish mumkin.

Purkagich rejimi (Object Sprayer) kontur trektoriyalari bo'ylab turli grafik obe'ktlarni joylashtiradi. Bu rejim murakkab ramqalar, bezakli qatorlarni yaratish uchun muljallangan.

Kalligrafiya rejimi (Sallligraphis) bu rejimda kalin pero yoki enli muy qalam egri chiziqlarini chizish mumkin.

Bosim rejimi (Rgessure) bu rejimda shunday chiziqlarni chizish mumkinki bu chiziqlarni klaviatura orqali boshkarish mumkin.

Na'muna rejimi (Rgeset).

Xossalar asboblari qatorida bu rejim tanlansa quyidagi parametrlarga ega bo'lamiz: tekislash maydoni (Freehand Smoothing) asosiy chiziqni 0 dan 100 diapazonigacha tekislash imkoniyati. (rasmda 1 raqami bilan ko'rsatidgan)

O'lcham maydoni (Size)(2 rakam) bezakli shtrixlarning o'lchamini foizlar xisobida o'zgartish imkonini beradi . 1 dan 999% gacha.

Ob'ektlar ro'yxati maydoni (3 raqam) bu ro'yxatda turli formadagi purkaladigan ob'ektlarning namunalari keltirilgan.

Save tugmachasi (4 raqam) muyqalam rejimida ish yuritish bilan bir xil.

Uchirish tugmachasi (Delete) ro'yxatdagi xoxlagan variantlardan birini uchiradi.

Purkash tartibi (Sgau Ogdeg) (6 raqam) ob'ktning kontur bo'ylab joylashish ro'yxatini taqdim etadi - Tasodafan (Random1u), Ketma-ketli (Sequendally), Yunalish buylab (Vu Digektion).

Ob'ektlar ro'yxatiga ko'shish tugmasi (Add to SprayList) (7 rakam) ob'ektlar ro'yxatiga ya ngi elementlarni qo'shish imkoniyatini beradi. Ulardan keyinchalik "Uynovchi" qatorini (play list) tashkil qilish mumkin.

Ob'ektlarni purkash (Object Sprayer) ni tanlanganda xosalar asboblari qatorida ko'ydagi parametrlarga ega bo'lamiz:

(Sglajivanie) maydoni (Freehand Smoothing) (rasmda 1 rakami bilan) - 0 dan 100 gacha diapazonda bolgan asosiy shtrixni tug'irlash darajasini aniqlash uchun mo'ljallangan.

O'lchamlar maydoni (Size) (2 rakam) 1 dan 999% gacha diapazondagi

Boshlang'ich min. va mak. O'lchamlarni foizlarda aniqlashga imkon beradi. Ob'ektlar ro'yxatida (Spraylist:) (3 raqam) turli xildagi purkaklaninuvchi ob'ektlarning keng tanlash (dakarativnyx) namunasi berilgan. Save tugmasi (4) ming ishlash jarayoni moy- qalam (Vrush) rejimida ishlash jarayonidan farq qilmaydi. Uni SD- R formatida saqlash imkonini beradi.

O'chirish tugmasi (Delete) (5) ruyxatdagi ixtiyoriy variantni ochirish imkoniyatlarni beradi.

Purkash tartibi ro'yxati (Srgau Order) (6) kontur bo'ylab ob'ektlarni taksimlash usullarining ruixatini - Tasodifiy (Randomly), ketma ket (sequentially), Yunalish boicha (Vu Direktion) Ob'ektlar ro'yxatiga ko'shish tugmasi (Add to Spraylist) (7) ob'ektlar ro'yxatiga yangi elemertlar qo'shish imkoni beradi. Ulardan keinchalik «uynnovchi» sostav tashkil kilinishi mumkun.

Ob'ektlar ruixatini aktivlash tumasi (Spraylist Dialog) (8) aktiv elentlar ruixatini yaratish muloqat oinasini ekranga chiqaradi unda 2 ta oyna ko'rsatilgan: barcha ob'ektlar ro'yxati oynasi (Spraylist) va aktiv ob'ektlar oynasi (R1aulist).

Ob'ektlar maydoni / intervalar (Dabs/Spasing) (9) ob'ektlar va intervallar sonining o'zaro aloqasini o'zgartirish imkoni beradi. intervalar (Spacing) quyi maydonda ob'ektlar moxiyati orasidagi intervallarni aniqlaydi, yuqori ob'ektlar (Dabs) maydonida esa - xar-bir interval nuqtasidagi shu ob'ektlar sonini.

Aylanish tugmasi (Rotation) (10) ekranga barcha ob'ektlar aylanishining parametrini o'zgartirishi mumkin bo'lgan qo'shimcha oynani chiqaradi.

Joy o'zgartirish tugmasi (Offset) (11) ekranga ob'ektlarning konturga nisbatan ko'chish yunalishi va qiymatini o'zgartirish mumkin bo'lgan qo'shimcha oynani chiqaradi. Qiymatni tiklash tugmasi (Reset Value)(12) moe faylda saqlangan boshlang'ich qiymatni qaytarishi mumkin.

Kalligrfiya rejimini tanlashimiz bilan Svoystva (Rgoregtu Var) asboblari panelida quyidagi parametrlarga yo'l ochiladi :

Tekislash maydoni (Freehand Smoothing) (1-raqam bilan belgilngan) va kenglik (Width) (2)lar Muyqalm kabi funktsiyalanadi Burchak (Angle) (3) maydoni muykalamning ogish burchagini aniqlash uchun xizmat qiladi. Svoystva asboblari chizig'ida Najim rijimi tanlanganda quyidagi parametrlarga yo'l ochiladi:

Tekkislash maydoni va kenglik muyqalam shtrixi qalinligini boshqarish tugmalar erdamida ta'minlanadi.