

**ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ ОЛИЙ ВА ЎРТА МАХСУС
ТАЪЛИМ ВАЗИРЛИГИ**

**МИРЗО УЛУҒБЕК НОМИДАГИ САМАРҚАНД ДАВЛАТ
АРХИТЕКТУРА-ҚУРИЛИШ ИНСТИТУТИ**

ИНФОРМАТИКА ФАНИДАН

КУРС ИШИ

МАВЗУ: COREL DRAW график муҳарририда ишлаш

Бажарди: 101-ШК талабаси

Қорабоева.М

Текширди:

Пардаев. Ш

Самарқанд 2013 йил

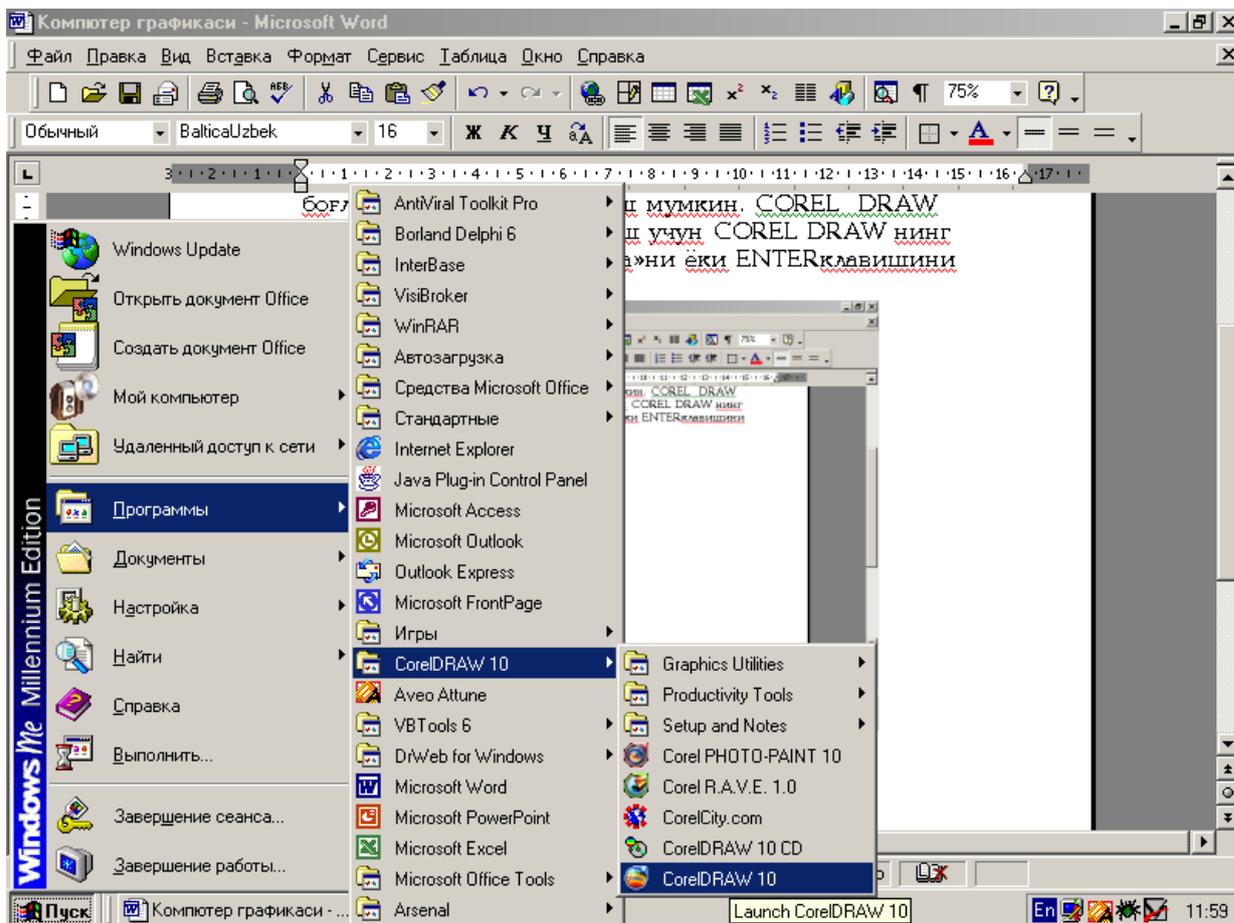
МАВЗУ: COREL DRAW график муҳарририда ишлаш

РЕЖА:

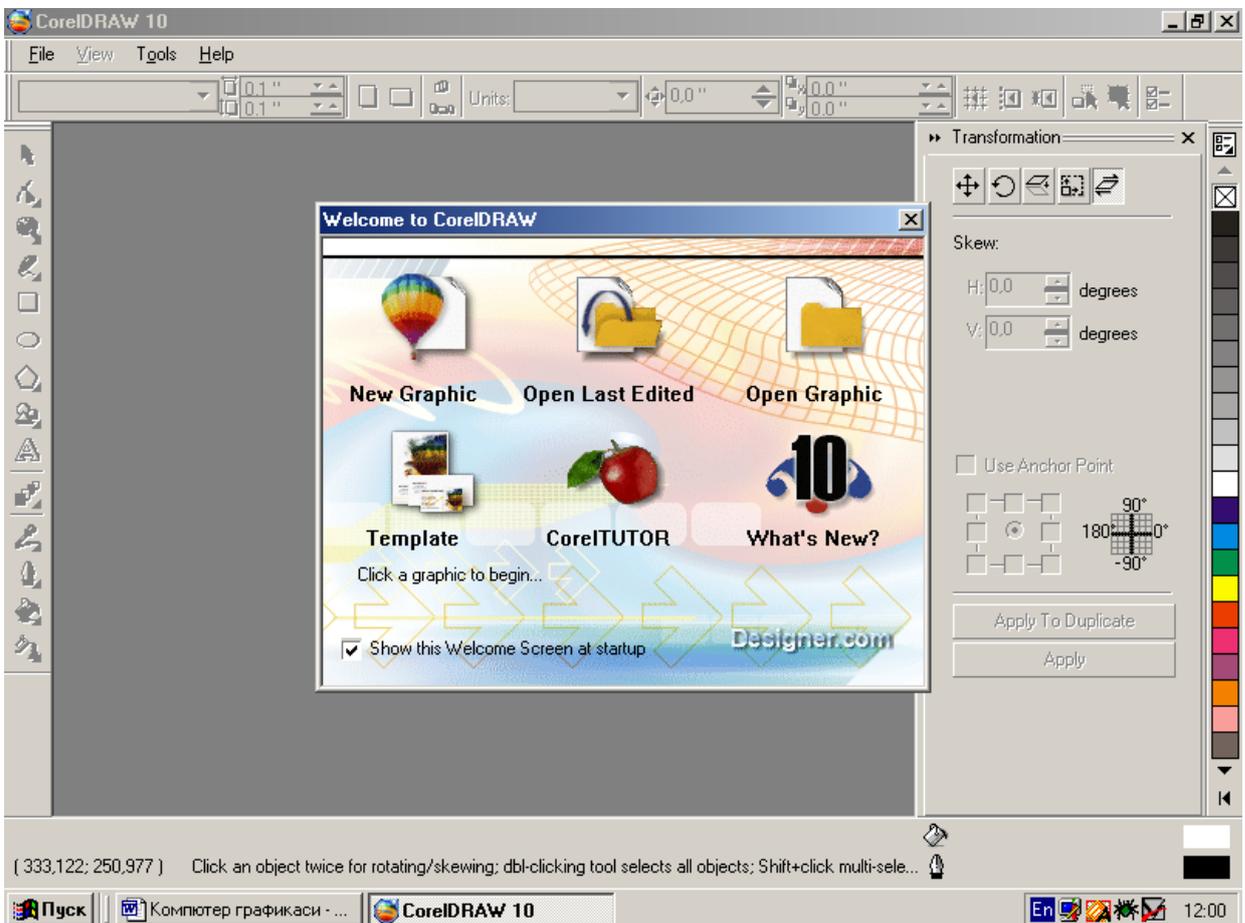
- 1. COREL DRAW дастури ҳақида маълумот.**
- 2. Объектларнинг ажратилиши.**
- 3. Объектлар формасини таҳрирлаш инструментлари.**
- 4. Тугунларни таҳрирлаш.**

COREL DRAW Дастури ҳақида маълумот.

COREL DRAW- векторли графиканинг WINDOWS операцион системасида ишлайдиган янги графиклар яратиш ва таҳрир қилувчи дастуридир. Унинг ёрдамида турли график кўринишларни лойиҳалаш, фотоматн, тасвирлар устида ишлаш, айниқса бадиий кўринишдаги композицияларни таҳрир қилиш билан боʻлиқ амалларни бажариш мумкин. COREL DRAW муҳаррирни ишга тушириш учун COREL DRAW нинг белгисига бориб «сичқонча»ни ёки ENTERклавишини босиш керак.

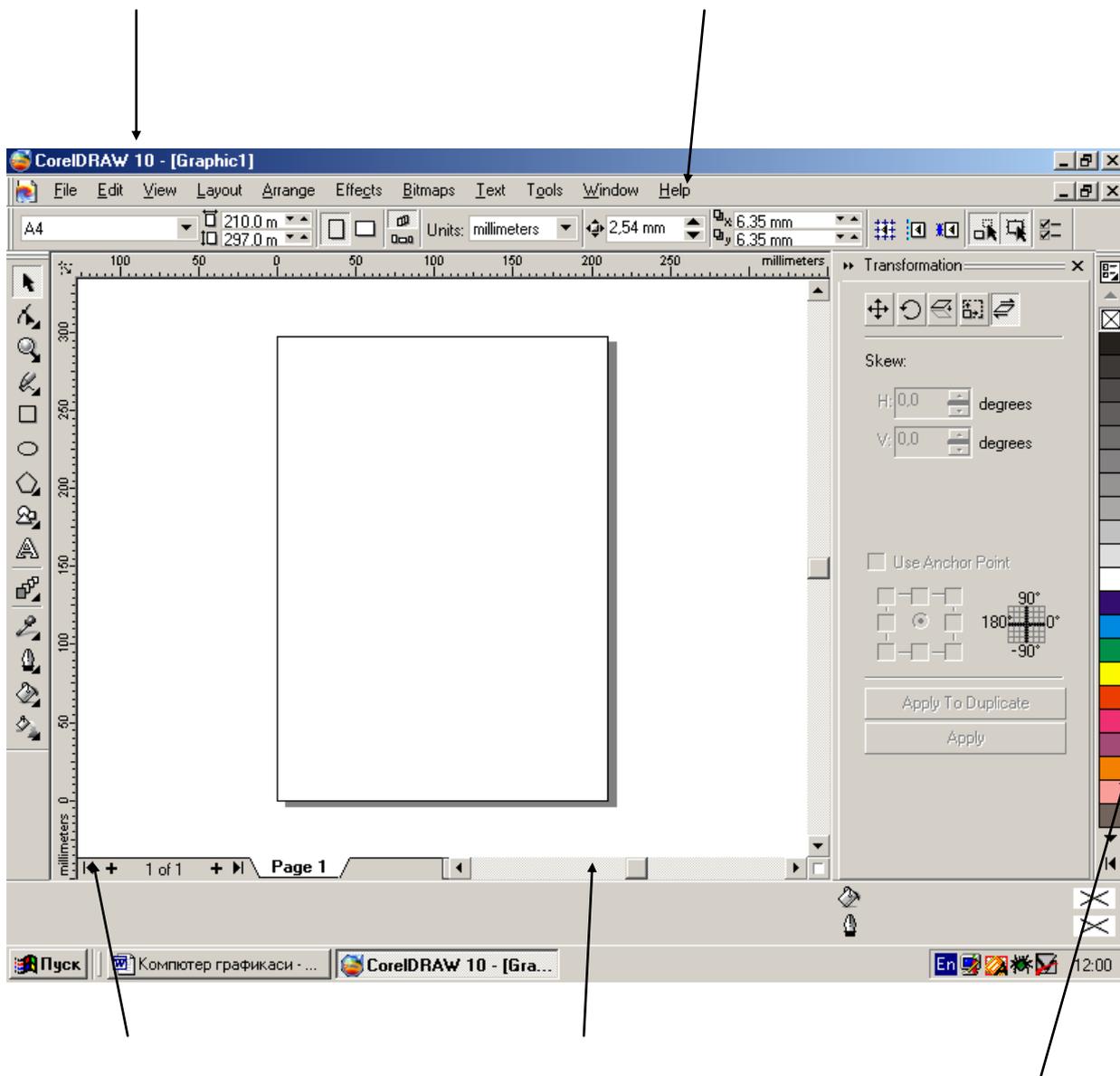


1.1 Расм COREL DRAW муҳаррири юклаш
Натижада Windows системасининг барча ойналарига ўхшаш COREL DRAW муҳаррирининг ойнаси очилади.



меню қатори

Атрибутлар панели



Янги вараққа утиш

Элементи

варақни ҳолатини

Узгартириш

ранглар палитраси

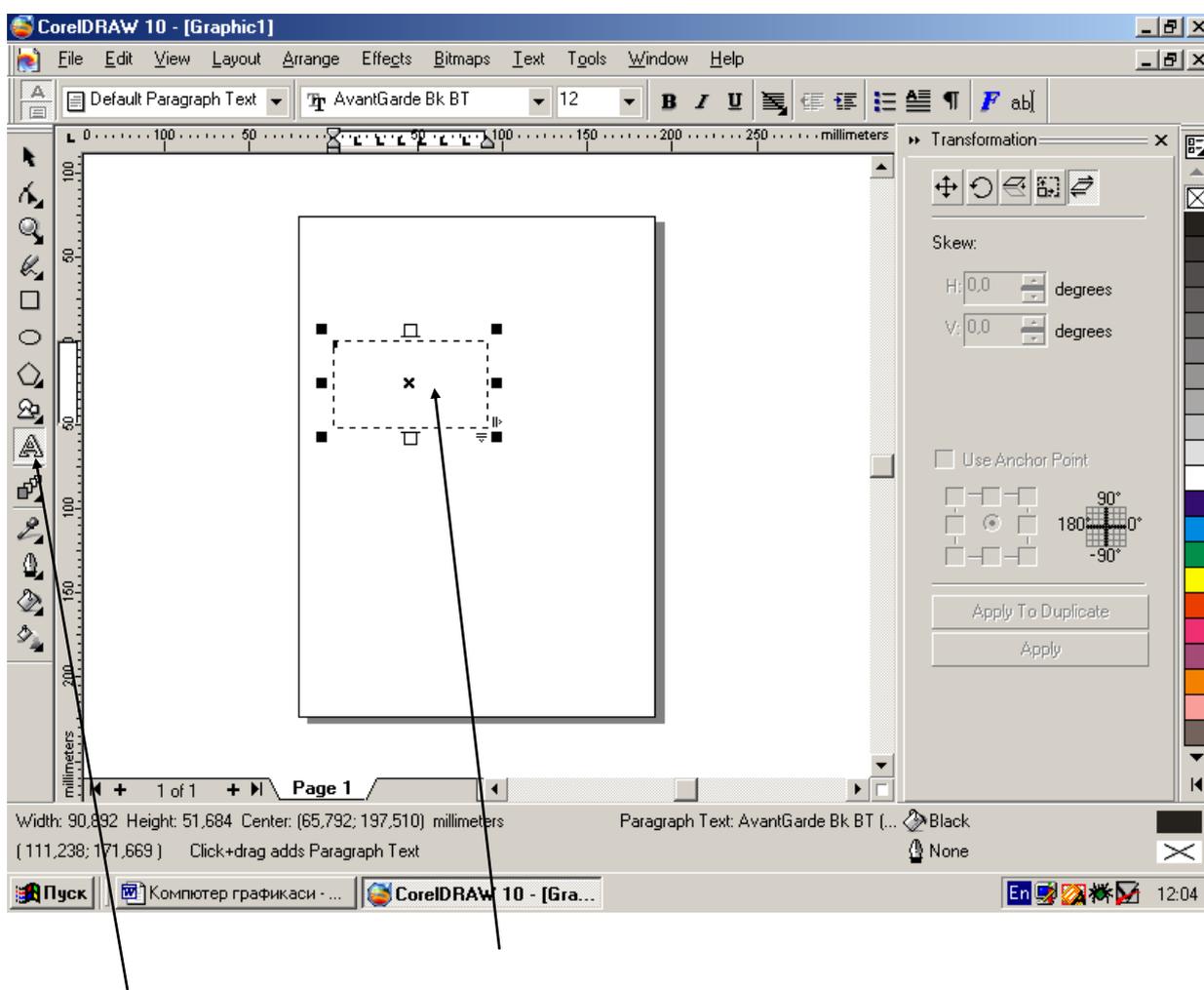
1.2-расм COREL DRAW муҳарририни қурилиши

COREL DRAW бошқа график муҳаррирларига нисбатан матнлар билан яхши ишлайди, яъни нашриёт системаларида, масалан, юмористик ёки бошқача китобларни ҳар хил ва турли ўлчамдаги ҳарфлар билан ёзиш мумкин. Сиз ўзингиз фотосуратингизни сканердан ўтказиб, COREL DRAW

ёрдамида шу расмингизни чиройли портретга айлантиришингиз мумкин. Ўз-ўзидан маълумки

Бундай профессионал мураккаб график мухарририда файлларнинг кенгайтмаси filt/cdr кўринишда бўлади.

Файлларни импорт ва экспорт қилиш энг яхши қулайликлардан бири ҳисобланади. Айниқса компакт дискдан файлларни импорт қилиш куп қўлланилади.

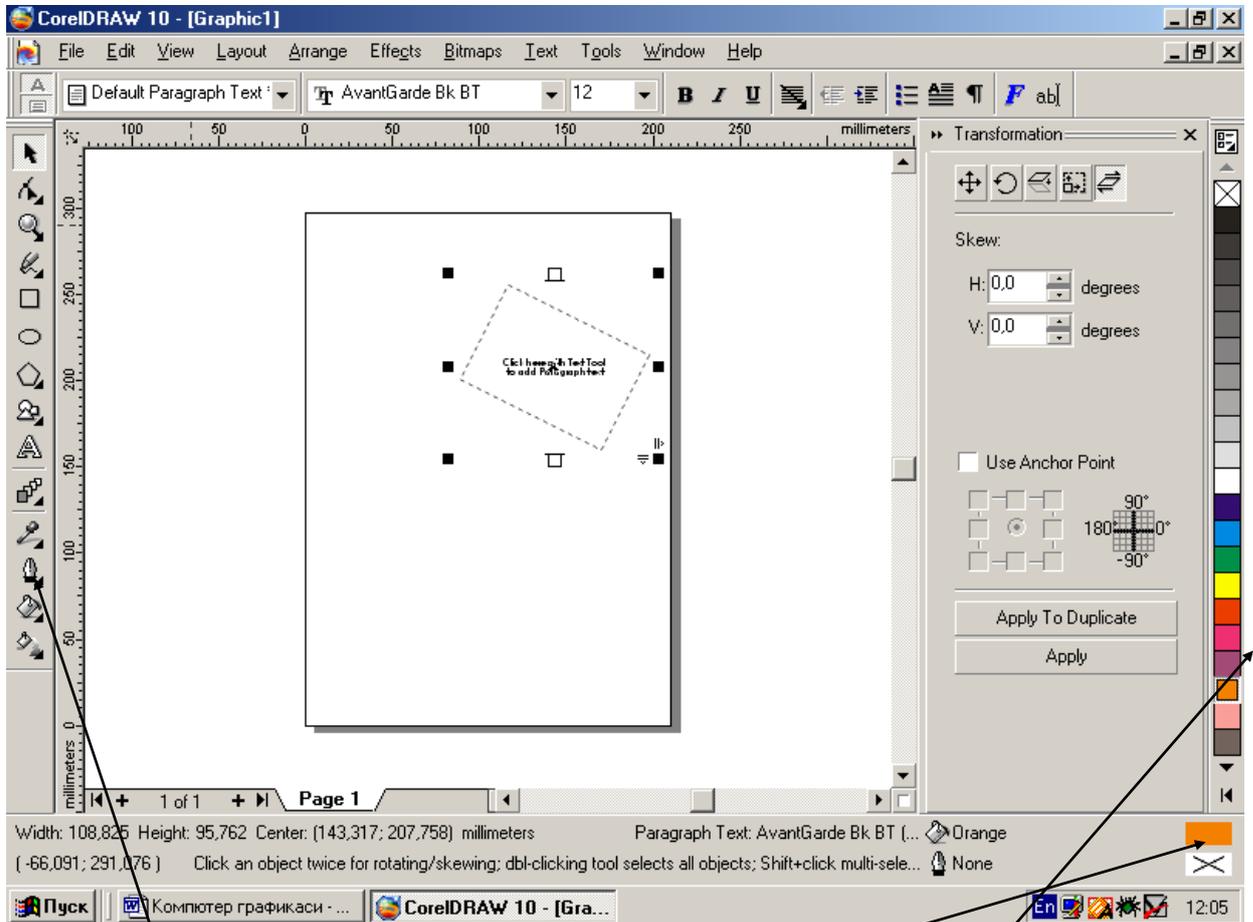


босилади ёзиш траекторияси

COREL DRAW дастурида янги матнлар яратиш учун қуйидаги ойнадан фойдаланамиз. Матн киритиш учун қурилмалар панелидаги А танлаб олиниб варақ устига олиб келиниб керакли траектория белгилаб олинади ва керакли шерифда ёзила бошлайди. Уни кўриниши қуйидагича:



Босилади.



қурилмалар панели Ички ранг

Ранглар панели

Ҳошия рангини ўзгартириш учун ранглар панелидан ранг танланиб сичқончани ўнг тугмаси босилади.

COREL DRAW кўпгина шакллар устида амаллар бажариш учун қулай.

Масалан, учбурчак, юлдузча эллипслар устида турли амаллар бажариш мумкин. Лекин бунда кўпбурчаклар қавариқ кўпбурчаклар бўлиши керак. Кўпбурчакларни чизиш учун махсус экран панеллари мавжуд. Кўпбурчаклар билан ишлаганда панел атрибутларидан фойдаланиш керак бўлади.

Қурилмалар панели

	Стрелкани танлаш
	қаламни қалинлаштириш
	Варақни масштабини ўзгартириш
	қалам вазифасини бажаради
	Тўртбурчак чизиш учун
	Айлана чизиш учун
	Кўп бурчакни ҳар-хил кўринишга ўтказиш
	Шакллар танлаш
	Матн киритиш
	Шаклларни ҳар-хил кўринишга ўтказиш
	Рангни ўзгартириш
	Ҳошияни қалинлаштириш ва хошия рангини ўзгартиш
	Рамка ичидаги рангни ўзгартириш
	Рамкани бўлақларга бўлиб рангини ўзгартириш

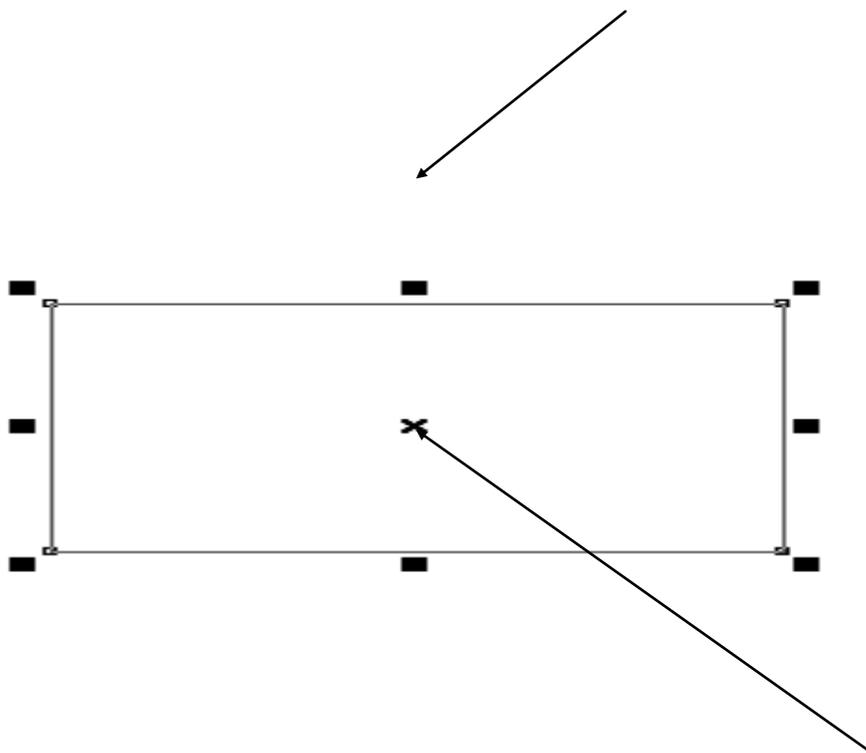
Шуни эслатиб ўтишимиз керакки кўпбурчакларнинг боламлар сонини берганда минимум 3 тадан кам бўлмаслиги керак, максимум 500 тадан катта бўлмаслиги керак бўлади.

Агар биз эллипс шаклини берсак уни кўпбурчак шаклига келтириш учун махсус ускунада 3тадан кам бўлмаган бўламлар сонини киритсак компьютер ўзи автоматик тарзда ўзгартириб қўяди.

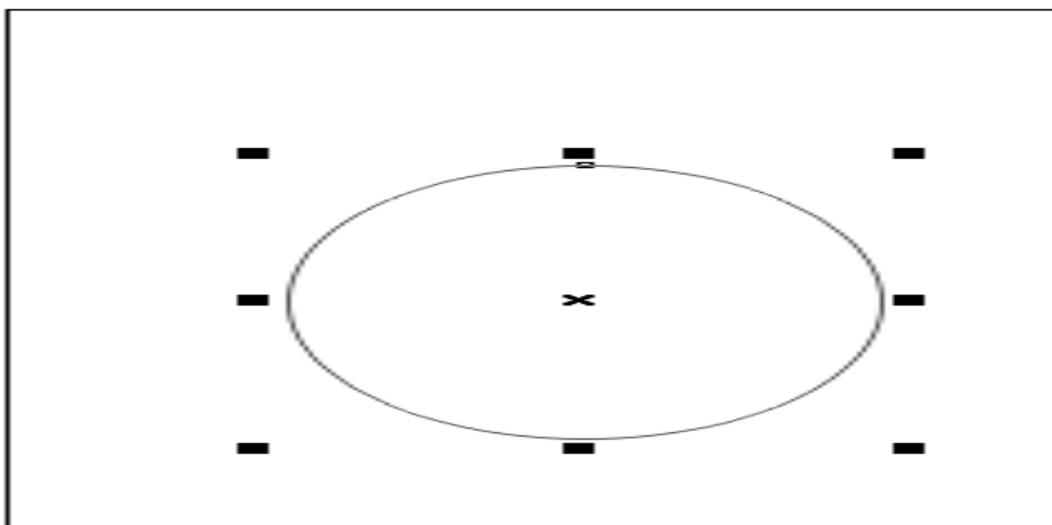
Юқорида кўрсатилган бурчак ўлчамларини ўзгартириш ускунаси фақат юлдузчалар қуришда ишлатилади. Агар биз берган рақам 7та дан кичик бўлмаса у ўткир бурчак бўлади, акс ҳолда ўтмас бурчак бўлади.

Кўпбурчак учидаги ва ўрта бўламлар объект устида сичқонча чап томонини бир марта босиш орқали ҳосил қилинади. Улар орқали кўпбурчак шакллари турли кўринишга олиб келиш (бўлам устида сичқонча чап томони босиб туриб, тортилади) ,объект жойини ўзгартириш мумкин.

Рамкани узгартувчи маркерлар



Рамкани жойини ўзгартувчи маркер



ШАКЛ

COREL DRAW дастурининг асосий технологик элементлари бўлмиш объектларни фойдаланувчи иш жараёнида ўзининг ижодий фикрини таҳлил қилади.

Ҳосил бўлган тасвирни фикран бўлақларга ажрата олади, кейин шулар устида ишлай олади. Шулардан фойдаланган ҳолда ўз кўнглидаги тасвирлаш эффектига эришади.

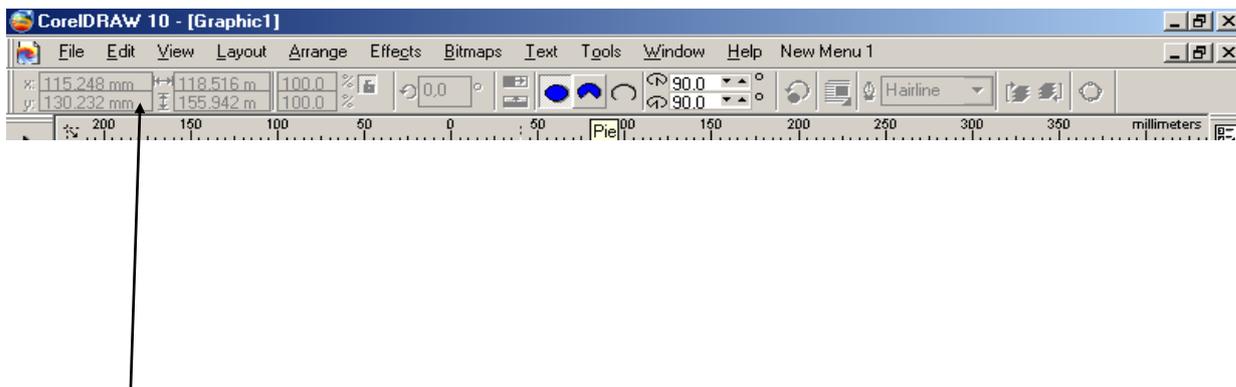
ОБЪЕКТЛАРНИНГ АЖРАТИЛИШИ.

Бизга маълумки COREL DRAW дастури алоҳида – алоҳида объектлардан ташкил топган. Ҳар хил синфларга тегишли бўлган объектлардан ташкил топган кўриниш уларнинг синфлари ва атрибутлари билан фарқ қилади, бир қанча объектлар гуруҳлар

дейилади.

Бу гуруҳларни бир қанча усуллар билан ажратиш мумкин.

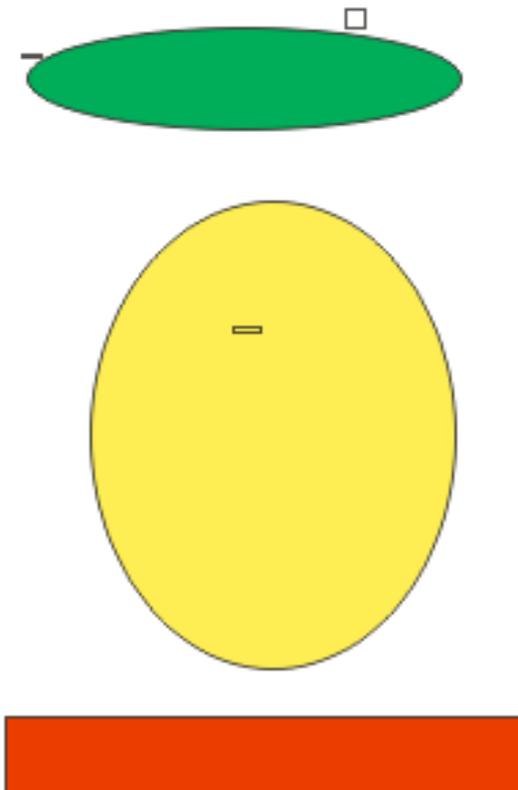
1. Объектни инструментлар панели ёрдамида ажратиш. TEXT (текст) ёки SHAPE (форма) менюси орқали объектларни танлаш унчалик яхши натижа бермайди. Шунинг учун объект танлашда махсус PICK(танлаш) инструменти билан фойдаланган маъқулроқ.



Объект марказий координаталарини ўзгартириш ускунаси.

Бу усул билан PICK (танлаш) инструменти танлаб объектнинг ҳоҳлаган нуқтасида сичқончанинг чап томонини босиш керак.

Танланган объект рамка билан ажралиб туради, унинг марказида эса маркер туради.



Шакллар яшаш.

PICK (танлаш) командасини бекор қилиш учун объектнинг устида

сичқончанинг чап томонини бир марта босиш керак. Турлантириш операцияси вақтида группа бир ягона объект ҳисобланади, лекин

Шу группага кирган объектни чиққиллатган ҳолда фақат шу объект кўрсатилмасдан бир бутун гуруҳ кўрсатилади. Фақат битта объектни олиш учун шу объектни дастлаб сичқончанинг чап томони орқали белгилаб олиб, кейин қизиқтирган объектнинг устида CTRL тугмачаси босиб, сичқонча тугмаси чиққиллатилади. Шу пайтда маркер ккриниши квадрат шаклдан юмалоқ кўринишга келади ва ҳолатлар сатрида CHILD (ичкарига) сатри пайдо бўлади.

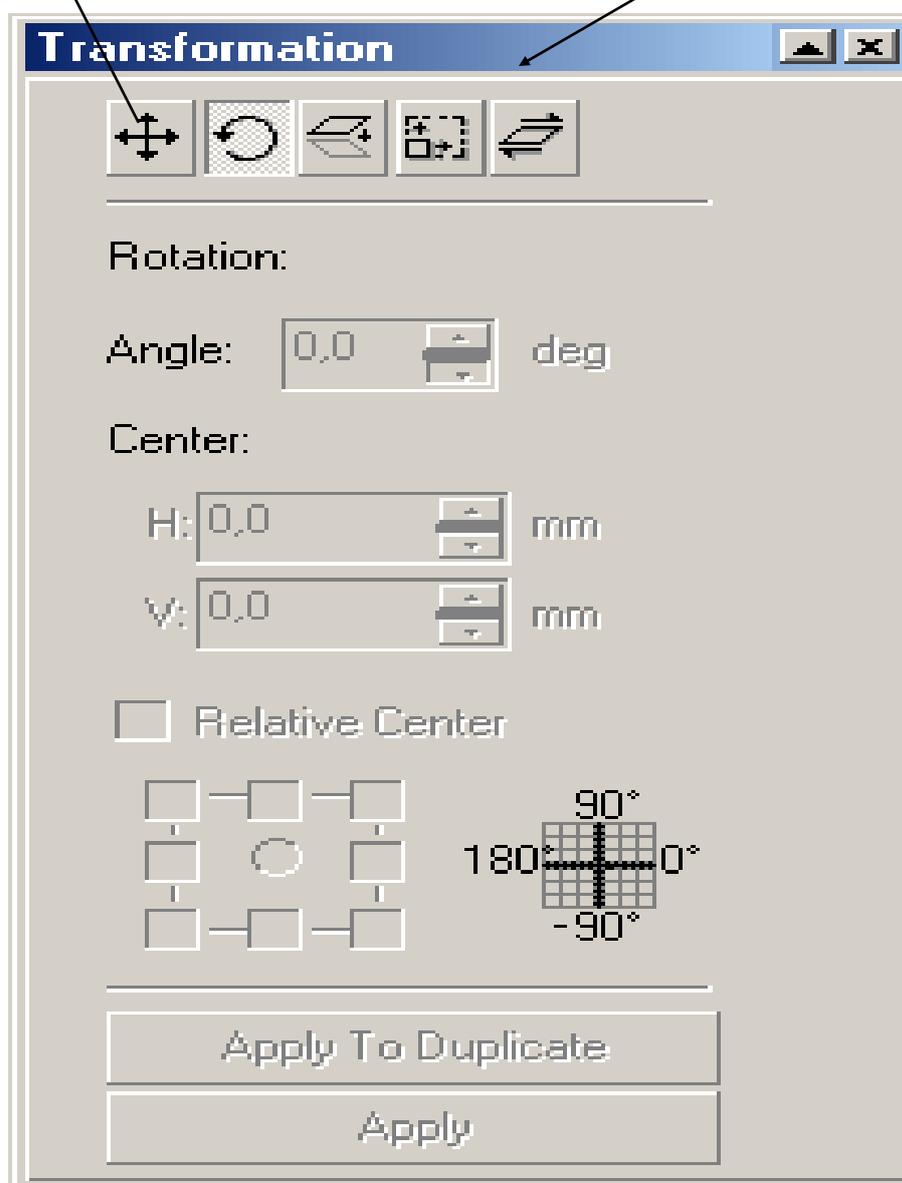
Агар ички объектнинг (child) ўзи гуруҳ бўлса шу процессни яна такрорлаб хоҳлаган объектни яна ажратишимиз мумкин. Агар бир вақтнинг ўзида бир нечта элементни ажратиб олиш керак бўлса PISK(танлаш) инструмент кўрсаткичи устида SHIFT тугмачаси босилади. Танланган объектни варақнинг хоҳлаган жойига ташлаш учун объектнинг марказий нуқтасидаги координатасини аниқловчи иккита атрибути қийматлари ўзгаради.

COREL DRAW дастурида 4та жойидаги кўчириш усуллари мавжуд. Шулардан энг содда кўриниши PISK(танлаш) инструмент кўрсаткичи ёрдамида белгилаб олиб сичқонча ёрдамида тортишдир.

Бу усулда объект танланади ва сичқончанинг тугмаси танланган ҳолда қўйиш керак бўлган жойга тортиб кейин қўйиб юборилади. Бу ҳолат нусха олиш деб аталади чунки объект ўз ўрнида қолиб янги жойда яна бир нусхаси пайдо бўлади.

Масштаблaш ва шакллантириш

Айлантириш
Жойлаштириш
Масала ўлчами
Шакл ўзгартириш



TRANSFORMATION Ойнасининг кўриниши.

TRANSFORMATION Ойна ёрдамида ўзгартириш .

Объект марказидан бошқа нукта координаталари учун объектларни кўчириш масаласи юқоридаги кўрсатилган усуллар бўйича ечилмайди .Танланган объектни тахминий кўчириш, масалан 10 мм

Ўнг томонга тахминан кўчириш аниқ натижа бермаслиги мумкин.

FORTION бундай ҳолларда кўчиришни автоматизациялаштириш учун TRANSFORMATION(ўзгартириш) командаси танланади.

Бу ойнада қуйидаги бошқариш элементлари жойлвшган:

1. Н ва V ҳисоблагичлар объектлар кўплиги ёки танланган объектларнинг жойлашган нукталарини кўрсатади.
2. RELETIVE ROSITION флажоги –кўчириш пайтида координаталарни ҳисоблаш усулларини бошқаради.
3. Байроқлар гуруҳи нукталар гуруҳини бошқариш мақсадида ишлатилади. Керакли нукталарни танлаш учун ишлатилади.
4. APPLY (қўллаш)тугмачаси- бошқариш ойнаси элементларининг берилган параметрларини ўзгартиришда тартибланган кетма-кетликда ўзгартириш вазифасини бажаради.
5. APPLY TO DUPLICATE (нусхалашни қўллаш) –Бу тугмани чиққиллатиш аниқ жойлаштиришни амалга оширади яъни танланган объектнинг нусхасини жойлаштиради.

Объектлар формасини таҳрирлаш инструментлари.

Графикали тасвири объектларни тузишда бадий форма хоссаларини бирданига тасвирлаш осон эмас. Тасвирларнинг фрагментларини қўйишда калам, ўчир\ич, олмарс каби ускуналардан фойдаланиш анча имконият яратади.

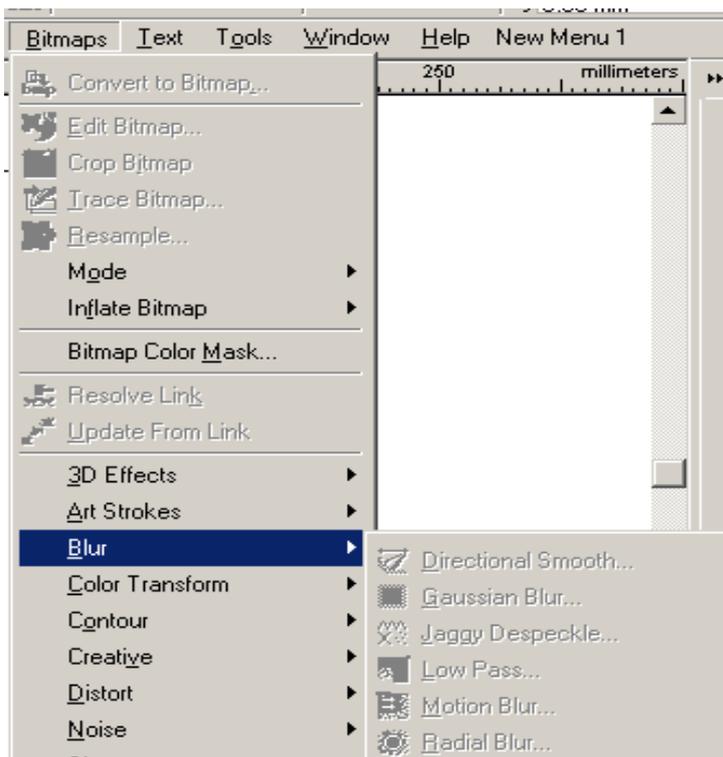
Бу дастурнинг афзалликларидан бири олдиндан тузилган объектнинг формасини ўзгартиришда уларни янгидан тузишга имконият ту\илмайди.Ҳар қандай формани ўзгаришини қадамма-қадам силлиқлик билан бажариш мумкин.

Объект формаларини ўзгартириш операциялари кўплигини панель инструментида келтирган SHAPE(форма) инструменти асосий таҳрирлагич ҳисобланади.

Инструмент Eraser (ўчир\ич) мураккаб образда тузилган объектларнинг яроқсиз қисмини ўчириш учун ишлатилади.

Knife (олмарс)инструменти эгри чизикларни тенг иккига бўлади.

Free transform (ихтиёрий ўзгариш инструменти юқорида айtilган объектларни TRANSFORMATION ойнаси ёрдамисиз сичқонча кўрсаткичи орқали ўзгартиришга ёрдам беради.Лекин бу вариант анча мураккаблиги сабабли олдинги вариантларда ишлаш авзалроқ.



ТУГУНЛАРНИ ТАХРИРЛАШ.

Қуйидаги расмда ажратилган тугунларни контекст меню ёрдамида тахрир қилиш командалари келтирилган.

Бу менюда танланган тугунларнинг ёки бир нечта тугунларнинг устида ишлаш яъни тахрир қилишда ишлатиладиган меню командасидан бошқа атрибутлар панели тугмачалари тасвирланган.

Матн шаклларини ўзгартириш

COREL DRAW дастурларида киритилган матнни ҳам турли шаклларда ёзиш мумкин. Бунинг учун олдин матн инструментлар панелидаги TEXT TOOL инструменти орқали белгилаб олиниб , матн киритилади ва ARRANGE-BREAK APART командалари бажарилади.