

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

**BUXORO DAVLAT UNIVERSITETI**

**Fizika –matematika fakulteti**

***“Axborot texnologiyalari” kafedrasi***

**“KT: Informatika va axborot texnologiyalari” ta’lim  
yo’nalishi**

**“Kompyuter grafikasi va web dizayn” fanidan**

***KURS ISHI***

***Mavzu: Corel draw dasturida matnlar va jadvallar bilan ishlash***

**Bajardi: 1-1PMIK-13 guruh talabasi Xudayqulova**

**Marjonoy Jo`raqulovna.**

**Kurs ishi himoya qilingan sana**

**“ \_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2016 y.**

**Komissiya a’zolari**

**Ball \_\_\_\_\_**



**Buxoro-2016**

## **REJA:**

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| 1.Kirish.....                                                        | 3  |
| 2.COREL DRAW dasturi imkoniyatlari bilan tanishish.....              | 5  |
| 3.COREL DRAW ob'ektlari va ularning shakllari bilan ishlash.....     | 10 |
| 4.COREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar xosil qilish.. | 14 |
| 5.COREL DRAW dasturida matnlar yaratish.....                         | 17 |
| 5.Xulosa:.....                                                       | 28 |
| 6.Foydalanilgan adabiyotlar.....                                     | 30 |

## Kirish.

Hozirgi zamon mutaxisslardan faoliyat doirasi qanday bo'lishidan qat'iy nazar, informatika bo'yicha keng ko'lamdagi bilimlarga zamonaviy hisoblash texnikasi va information aloqa va kommunikatsiya tizimlari, orgtexnika vositalari va ulardan foydalanish borasida yetarli malakaga ega bo'lishi, hamda yangi information texnika va texnologiya asoslarini uning ertangi kuni, rivoji to'g'risidagi bilimlarni o'zida mujassamlashtirgan bo'lishi shart. Zamonaviy hisoblash texnikalari va information texnologiyalarining kun sayin rivojlanib, jamiyatning esa, tobora informatsiyalashib borishi sababli, uzluksiz ta'lim tizimining o'rta va yuqori bosqichlariga informatika, ishlab chiqarish va boshqarish jarayonining kompyuterlashtirish bo'yicha bir qator o'quv fanlari kiritilgan.

XX asr o'rtalariga kelib, tezkor mashina mexanizmlaridan foydalanila boshlandi, murakkab texnika va texnologiyalardan ko'p funksiyalilari o'ylab topildi. Ko'pgina masalalarni hal qilish jarayonida axborot hajmi behisob bir majmuaga aylandi, hamda bu axborotlarni yig'ish va uzatish vositalarini yaratish, ularni vaqtda qayta ishlab, boshqarish uchun zarur bo'lgan choralarni belgilab chiqish kerak bo'ladi.

Axborot kommunikatsion texnologiyalar(AKT) talabalarning kelajakdagi faoliyatiga tayyorlashga ko'mak beradi. Hozirgi zamonda mehnat faoliyati o'quvchilar qoniqish bilan ishlayotgan kompyuterlar, texnologiyalar, dasturlar va qurilmalar yordamida boshqariladi. AKT o'rganish va o'qitishning yangi imkoniyatlarini ochib beradi. Inson multimediya ko'rgazma vositalari yordamida, o'quv ma'lumotlarini qabul qilganda sezgi a'zolari ishtirok etadi va u oson tushunadi. Multimediya ko'rgazma vositalari kompyuter animatsiyalari yordamida ham yaratiladi. Animatsiya obyektlar harakatini, imitatsiyasini namoyon etishga keng imkoniyat ochib beradi. O'quv ma'lumotlarini shartli grafik tasvirlar (sxemalar, bloksxemalar, diagrammalar, tarayektoriyalar) yordamida tushunishda animatsiyalardan foydalanish unumli hisoblaniladi.

O'zbekiston Respublikasi mustaqillikka erishgan yillaridan e'tiboran mamlakatimiz hayotida haqiqatan ham ulkan tarixiy ahamiyatga ega bo'lgan eng muhim ijtimoiy dasturlar – kadrlar tayyorlash milliy dasturi va maktab ta'limini rivojlantirish davlat umummilliy dasturining ijrosi amalda nihoyasiga yetkazildi.

O'zbekistonda o'qitish texnologiyalari zamonaviylashtirish, jadallashtirish rivojlangan iqtisodiyotli mamlakatlarga qaraganda yanada dolzarb ahamiyatga ega. Chunki hozirgi kunda o'zbek milliy ta'lim tizimining salohiyatli tizimli rivojlanishi yanada yuqori pog'onasiga ko'tarildi.

Prezidentimiz I.A.Karimov 2001-yil Oliy Majlisining 5-sessiyasida so'zlagan nutqida axborot texnologiyalarni va kompyuterlarni jamiyat hayotiga, kishilarning turmush tarziga, o'rta maktab, o'rta maxsus va oliy ta'lim muassasalariga jadallik bilan kirish g'oyasi ilgari surildi. Xususan, biz kabi yoshlarni zamon talablariga javob beruvchi mutaxassislar qilib tayorlashda alohida e'tibor qaratilmoqda.

Respublikamizda olib borilayotgan islohotlarning tarkibida yuqori malakali mutaxassislarning roli benihoyat kattadir. Prezidentimiz ta'kidlaganlaridek, "Ertangi kun yangicha fikrlay oladigan zamonaviy bilimga ega bo'lgan yuksak malakali mutaxassislarni talab etadi".

Respublikamiz mutaxassislar tayyorlashni davr talablari darajasida tashkil etishda yetarlicha ishlar olib borilayotganligiga qaramasdan, hozirgacha bir qator muammolar o'z yechimini topgani yo'q. Xususan, jahon andozalariga mos va raqobatbardosh, bilimli, malakali, kuchli mutaxassislarni tayyorlashga imkon beruvchi pedagogik shart – sharoitlarni yaratish, mazkur jarayonni metodik jihatdan to'g'ri tashkil etish, mutaxassislik fanlaridan kasbiy ta'lim va malakalarni shakllantiruvchi ilmiy – uslubiy qo'llanmalar ishlab chiqish kabi masalalarni shular qatoriga kiritish mumkin.

## 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.

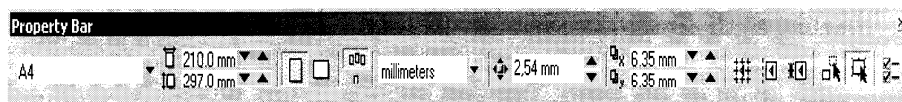
COREL DRAW dasturi bir necha xujjatlarni bir vaqtda ochish imkoniyatiga ega, u xolda shu paytda kerak bo'lmagan xujjatlarni yopish kuzda tutilgan. Menyu Fayl (FILE) bo'limida yoping (Zakryt, Close) komandasi bajarilganda aktiv xujjat yopiladi. Dastur yuqlangandlan so'ng ekranda paydo dastur oynasiga foydalanuvchining interfeysi deyiladi(User1Tzeg t1egtaze). Interfeys inson va kompyuter orasida bog'lovchi bo'lib ishlash uchun panel, asboblar, 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 menyusi matn bilan ishlaydigan komandalardan iborat, effekt menyusi nuqtaviy va vektorli grafikani yaratadigan komandalar tuplamidan iborat.

Xossalar asboblar qatori ( Rgoreggu Var)

Xossalar asboblar 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 asboblarni xaqida ma'lumot. Bu qatorning, kurinishi xolati va tarkibini o'zgartirish mumkin.

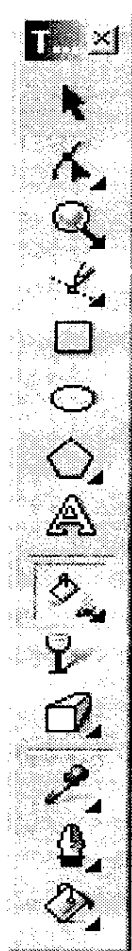
### ***Asboblarni paneli (Toolbox)***

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

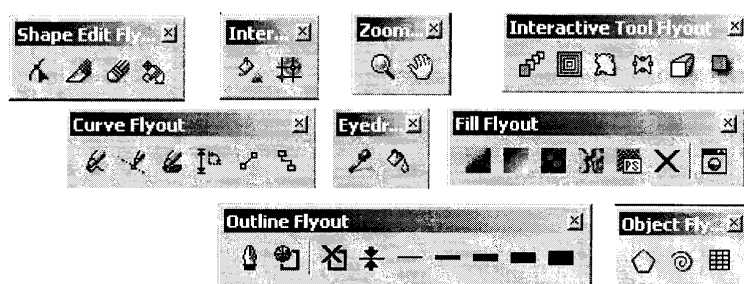
Asboblarni bilan ishlayotgan paytda belgilangan ob'ektga bog'liq xolda kursorning ko'rinishi uzgaradi. Bundan tashkari asboblarni panelida ba'zi asboblarni ajratib olish mumkin, bunda bu gruppalar «suzuvchi» panellar yoki Fluoyut kurinishdagi panellar shaklida bo'uladi.

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 Manager (Dispatcher ob'ektov) - ob'ekt va qatlamlarning parametrlarini aks ettiradi.
- Panel View Manager (Dispatcher 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 Color Styles (Iqvetovye stili) - ranglar to'plamidan foydalanish uchun.

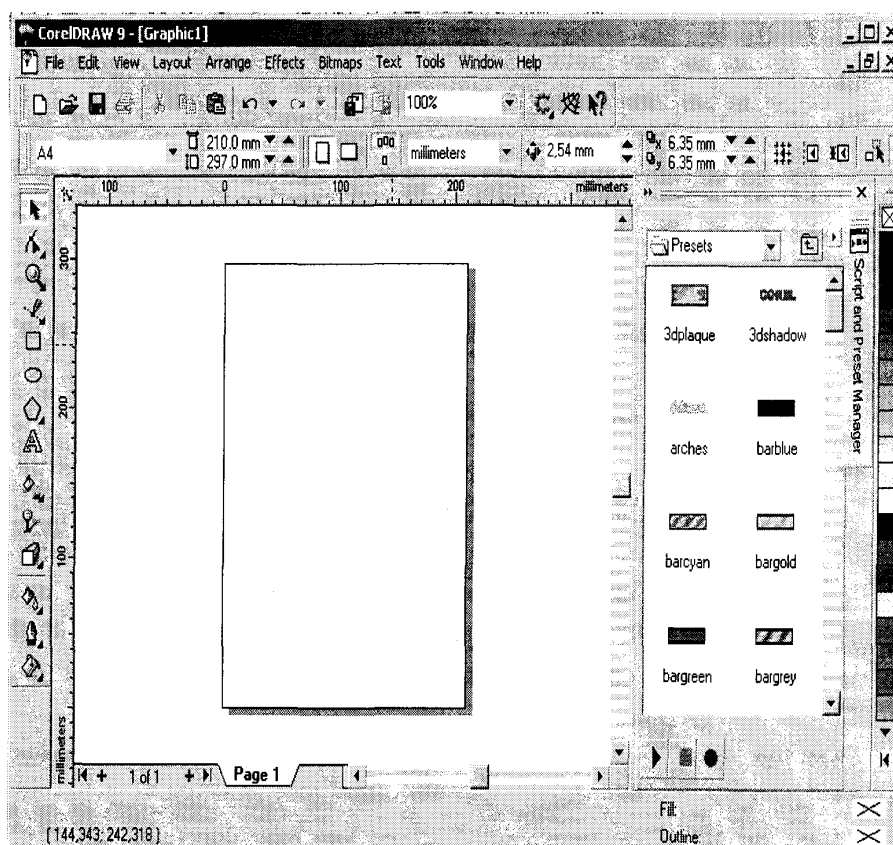


- Panel Symbols and Special Characters (Simvoly i spetsialnye znaki) - dekorativ simvollar sinfi tanlash uchun.
- Panel Internet Bookmark Managag (Dispetcher zakladok Internet) - matnli gipermurojatlarni yaratish va boshqarish uchun.
- Panel NTML Object Conflict (Analizator konfliktov ob'ektov NTML) - xujjatlarni korrektsiyalash va tekshirish, Internet tarmog'i orqali taqdim etish uchun.
- Panel Script and Preset Managag (Dispetcher makrosov i gotovyx obraztsov) - makroprgrammalarni yozish va sozlash uchun uchun.
- Panel Object Data (Baza dannyx) - xujjatdagi jadvalni xar bir ob'ektlarini ma'lumotini o'zlashtirish, masalan: o'lchami, narxi va boshqalar.
- Panel Object Rrorerties (Svoystva ob'ektov) - xujjatdagi ob'ektlarni parametrlarini o'zgartirish va aks ettirish uchun.
- Panel Link Managag (Dispetcher svyazannyx izobrajeniya) - xujjatda bo'lmagan ammo u bilan aloqada bulgan tasvirlarni boshqarish.
- Panel Vitmap So1og Mask (I1vetovaya 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 (I1vet) i So1og Ra1ette Vgowser (I1vetovye 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 disklerini 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'llaydiningichka 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 asobi (Vezier).

Vektorli konturlarni tuliq taxrirlash qanday asboblardan orqali yaratilganligidan qattiy nazar bir xil usulda bajariladi: Forma (Share) asobi 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 strukturasini tashkil qiladi. Keyinchalik kontur obvodka parametrlarini (outine) 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

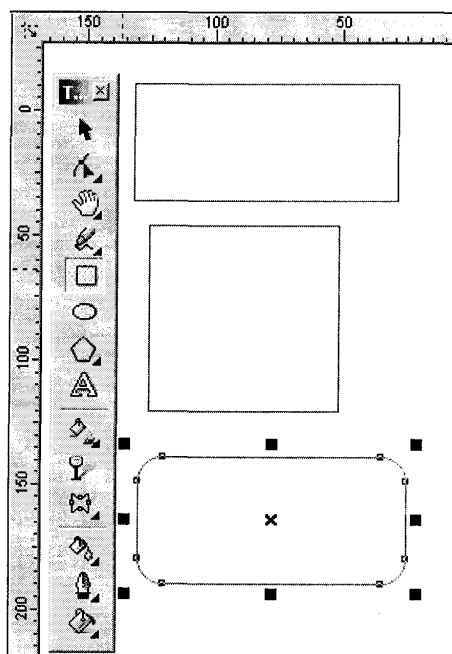
ko'rinishga ega bo'lmaydi, to'liq ob'ekt shaklida xujjatda saqlansada, pechatga chiqarilmaydi. Forma (Shape) asbobi yordamida ajratish mumkin bo'lgan - kontur (tashkil qiluvchi kontur – kombinatsiyalanuvchi konturlar yigindisidir), aloxida ob'ekt xisoblanadi (object).

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 asboblarchiqonchanning 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.

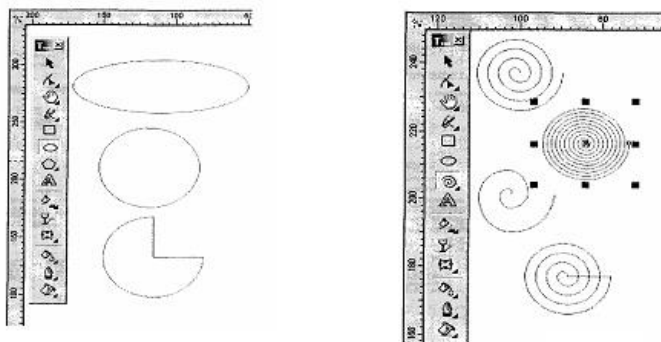
Ellips o'ziga tashki chizilgan to'rtburchak burchaklaridan boshlab chiziladi. Ellipsni chizish uchun markazda <Shift> tugmasi, aylana uchun <Stgl> bosilishi lozim. Ob'ekt xossalari paneli erdamida ellips parametrlarini o'zgartirish mumkin.

Ellips tugmachasining yukori qismidagi vkladka orqali ellipsning tipini tanlash mumkin. Ellips, Sektor, Yoy. Bu tugmalar xosalar asboblar qatorida qaytariladi.

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

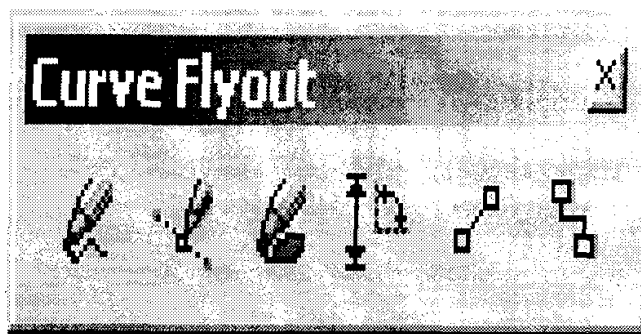
### ***Spiral asbobi (Spiral)***

Spirallar yaratish uchun muljallangan yoki uzluksiz egri chiziqlar shaklidagi geometrik shakllarini 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 xosalar asboblar qatoridan o'zgartirish mumkin.



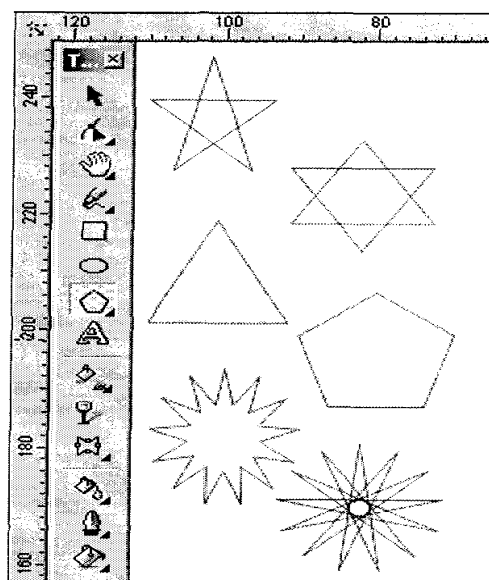
### **COREL DRAW dasturida murakkab chiziqlar va shakllar xosil qilish *Egri chiziqlar guruxi asboblari (Surve)***

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



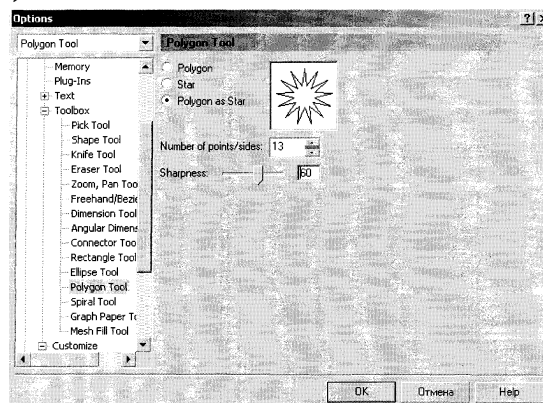
### ***Ko'pburchak asbobi (Ro1ugon).***

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.



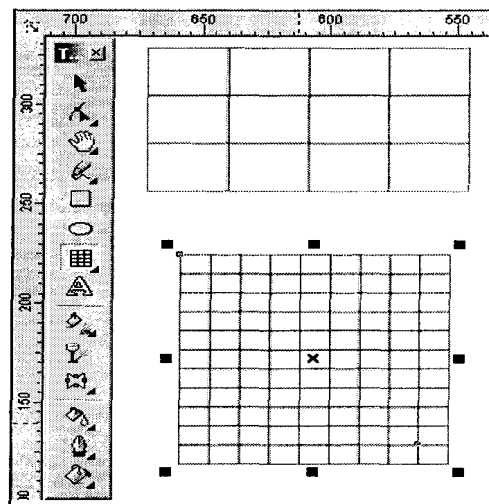
Ko'pburchak vkladkasini tanlab ushbu panelda tomon qirra maydonida ko'pburchakning qirralar sonini kiritish mumkin. Qirralar o'tkirligi maydonida shartli birliklarda qirraning o'tkirlilik darajasini kiritish mumkin. Ko'pburchak va yulduzcha tugmachalari ko'pburchaklarni tanlash imkonini beradi. Barcha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



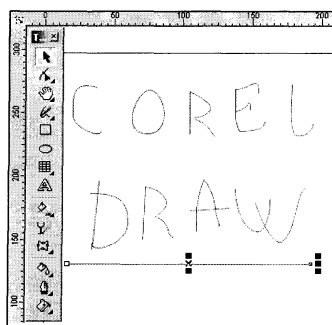
*Koordinata qog'ozli asbobi (Graph Paper)*

Kordinata qog'ozli asbob berilgan parametrli reshyotka yaratish imkonini beradi. Bunday reshyotkani 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 reshyotkalarni tayyorlash uchun <Stg1> tugmasini bosib turish kerak.



### *Chizish asboblari (Freehand).*

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



Bu asboblarda chizayotgan paytda liniyalar kalitligi 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 nuqtaga 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 aktiv 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 boshqaruvchi chiziqlar xam yunalishi ,xam o'zinligi buicha mustaqildir.

2. Ikki egri chiziqni sinishsiz tutashtiruvchi tayanch nuqtasi -silik tayanch nuqtasi deyiladi (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.

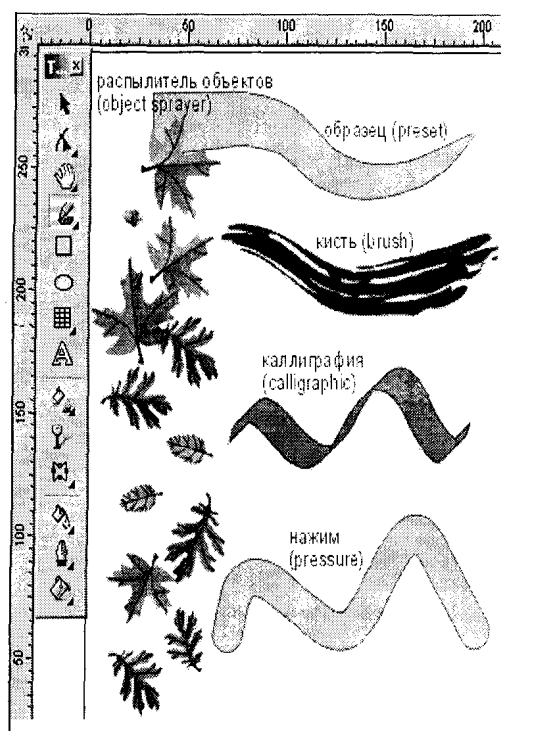
3. Sinishsiz va bir xil qiyalik bilan tutashgan tayanch nuqtasi simetrik tayanch nuqtasi deyiladi (symmetrical node). Bunday tayanch nuqtalarda boshqaruvchi chiziqlar bir-biriga xam yonalishi, xam kalinligi bilan bog'lik

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

### *Imitatsiya asbobi (Artistic Media).*

Inimatsiya 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 trektoiyalari bo'ylab turli grafik obe'ktlarni joylashtiradi. Bu rejim murakkab ramqalar, bezakli qatorlarni yaratish uchun muljallangan.

Kalligrafiya rejimi (Salligraphis) 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 (Ramdom1u), Ketma-ketli (Sequendally), Yunalish buylab (Vu Digektion).

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

Ob'ektlarni purkash (Object Sprayer) ni tanlanganda xosalar asboblarning 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) 1dan 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 elementlar qo'shish imkoni beradi. Ulardan keinchalik «uynovchi» 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) asboblarning 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 asboblarning chizig'ida Najim rejimi tanlanganda quyidagi parametrlarga yo'l ochiladi:

Tekkislash maydoni va kenglik mo'yqalam shtrixi qalinligini boshqarish tugmalar yordamida ta'minlanadi.

Corel DRAW - bu illyustratsiyalarni vektor grafikasi printsipligiga asoslangan holda yaratuvchi va tahrirlovchi dastur hisoblanadi. Corel DRAW dasturining imkoniyatlari unda turli hil grafik kompozitsiyalarni yaratishga yordam beradi. Ayniqsa dinamik interaktiv instrumentlar, turli hil effektlar va grafik ma'lumotlarni HTML va PDF formatlarida tayyorlash imkoniyatlari yaratilgan. Bundan tashqari Corel DRAW grafik muharririda ranglar palitralarida turli hil ranglarni tanlash mumkin. Shuningdek turli formatlar bilan ishlashda yordam beruvchi turli instrumentlar, import va eksport uchun zarur bo`lgan ko`plagan filtrlar, tasvirni nashr qiluvchi vositalar ijodkor uchun eng yuqori ijodiy muhit yaratib beradi.

## ***Corel DRAW grafik muharriridagi asosiy dasturlar***

Corel DRAW 9 quyidagicha qismlardan tashkil topgan;

- Dastur fayllari (Program Files)
- Ma'lumot beruvchi fayllar (Help files)
- O'rgatuvchi dasturlar va namunalar (Tutors and Examples)
- Konturlar va zalivkalar (Outlines & Fills)
- Makroslar (Scripts) va zagotovkalar (Presets)

Corel PHOTO - PAINTS quyidagi qismlardan tashkil topgan;

- Dastur fayllari (Program Files)
- Ma'lumot beruvchi fayllar (Help files)
- O'rgatuvchi dasturlar va namunalar (Tutors and Examples)
- Makroslar (Scripts) va zagotovkalar (Presets)

### ***Filtrlar***

Corel DRAW grafik muharririda quyidagicha filtrlar mavjud:

- Rastr formatlari filtrlari: CPT, TIF, PCX, BMP, GIF, JPG, PCD, PSD, MAC, PP5, TGA, SCT, FPX, PNG, RAW, DCS, WI, IMG, RIFF Painter 5.
- Vektor formatlari filtrlari: WPG, AI, DXF, CGM, CMX, CDR, CPX, CDX, EPS, EMF, HPGL/PLT, PCT, Interpreter Past Scrypt, WMF, PDF, PSF, DWG, 3DMF, VSD, TTF.
- Animatsiya fayllarining barcha filtrlari.
- Tekst fayllari filtrlari: WP8, DOC, RTF, TXT, XLS, WQ/WB, WK.
- Internet formatlarining barcha filtrlari. Shuningdek:
- 66 ta standart shrift.
- Corel Uninstall.

- Readme fayllari mavjud.

### ***Yordamchi dasturlar***



Corel DRAW 9 grafik muharririning kompakt-diskida bir qancha yordamchi dasturlar mavjud:

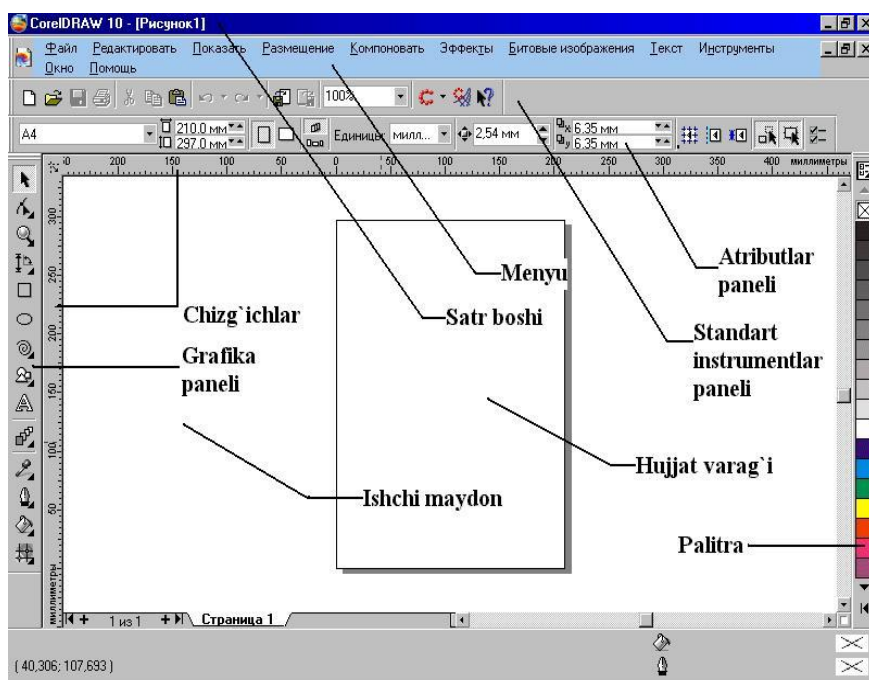
- Adobe Acrobat Reader 4
- Canto Simulus Deskbop
- Apple Qvik time 3.0
- Misrosoft internet explorer 5

### ***Corel DRAW grafik muharririni ishga tushirish***

Corel DRAW dasturini ishga tushirgandan so`ng uning oynasi 1-rasmdagidek ko`zga tashlanadi. Grafika ustida ishlash uchun Welcom to Corel DRAW (Corel DRAWga xush kelibsiz) dialog oynasidagi variantlardan birini tanlash lozim. Agar biz New Graphic (Yangi hujjat) variantini tanlasak ekran markazida nashr varag`i bo`lgan - rasmdagidek standart oyna paydo bo`ladi. Ushbu dialog oynasidagi What is New (Yangiliklar) bo`limidagi Corel DRAW dasturiga oid yangi o`zgarishlarni bilib olamiz..

Quyida Corel DRAW oynasining asosiy elementlari haqida ma'lumotlar keltiramiz.

Satr boshi qatoridan va nashr varag`idan boshqa barcha yuzalar ishchi soha deb yuritiladi. Oynaning chap burchagida grafika paneli, o`ng tomonida esa ranglar palitrasi joylashgan. Oynaning yuqoridagi chekkasidan ketma-ket holda satr boshi, menyu satri, standart instrumentlar paneli va atributlar paneli joylashgan. Oynaning pastki qismida gorizontal aylantirish yo`lchasi, undan pastda esa holat satri joylashgan. Oynaning markazida nashr varag`i joylashgan. Soyali ramka esa varaq chegarasi hisoblanadi. Varaqni o`rab turgan oq maydon esa hujjat oynasining ishchi maydoni deyiladi.



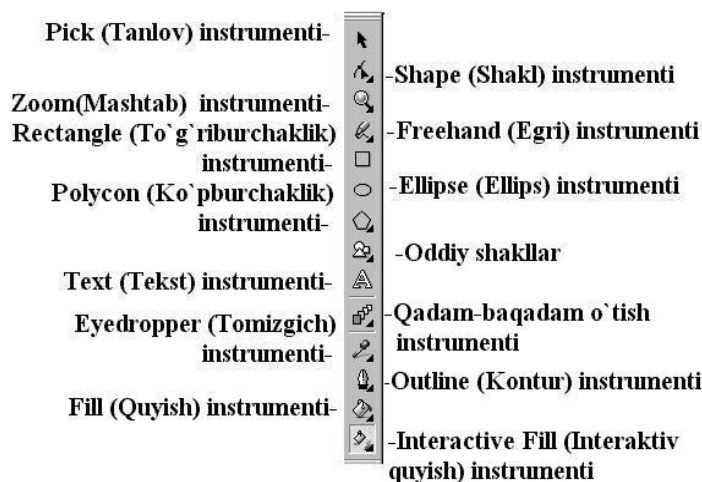
7-rasm

## **Графика панели. Интерактив instrumentlar**

### ***Графика панели***

Графика panelida grafik asar yaratish uchun zarur bo`lgan instrumentlar joylashgan. Shuningdek grafika panelida ob'ektlarning rangini, shaklini o`zgartiruvchi qo`shimcha instrumentlar ham mavjud. Ba'zi instrumentlar tugmalarining o`ng tomonidagi pastki qismida

kichkina qora uchburchakliklar qo'yilgan. Agar bunday tugmani "sichqoncha" bilan bir oz vaqt bosib tursak, undan qo'shimcha instrumentlarning tugmalari ochiladi.



## 8-rasm

Quyidagi tablitsada grafika panelidagi barcha instrumentlar va ularga qo'shimcha bo'lgan instrumentlarning asosiy bajaradigan vazifalari to'g'risida ma'lumotlar keltirilgan:

| T/r | Instrument            | Qo'shimcha instrumentlar                                           | Bajaradigan vazifalari                                                                                                      |
|-----|-----------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pick<br>(ko'rsatgich) |                                                                    | Ob'ektlarni tanlash va qayta tuzish                                                                                         |
|     | Shape (shakl)         | Knife (Pichoq)<br><br>Eraser<br>(o'chirg'ich)<br><br>FreeTransform | Kontur bog'lamlarini surish hisobiga ob'ektlarning shaklini o'zgartirish.<br><br>Grafik ob'ektlarning qismlarini qirqish va |

|   |                 |                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                 | (Erkin holatda o`z-gartirish)                                                                                                              | chiziqlarni birlashtirish.<br><br>Ob'ekt qismlarini o`chirish.<br><br>Ob'ektlarni o`zgartirish va qayta tuzish.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 3 | Zoom (Масштаб)  | Pan (varaqni surish)                                                                                                                       | Ob'ektlarni kattalashtirilgan yoki kengaytirilgan holatda ko`rish.<br><br>Varaqni hujjat oynalari chekkasiga joylashtirish.                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 4 | Freehand (egri) | Bezier (Egri Beze)<br><br>Artistic (Badiiy vositalar)<br><br>Dimension (o`lcham chiziqlari)<br><br>Connector Line (Birlashtiruvchi chiziq) | Egri shakldagi chiziqlarni xuddi qalamda chizgandek chizish<br><br>"Nuqtalarni birlashtirish" va egri shaklni boshqarish orqali egri chiziqar chizish.<br><br>Turli tuman badiiy effektlarni qo`llagan holda mo`yqalam holatida rasm chizish.<br><br>Ob'ektlar yoki ular orasidagi o`lchamlarni qo`yish uchun o`lcham chiziqlari chizish.<br><br>Ob'ektlar orasidagi tutashuv chiziqlarni chizish. |
| 5 | Rectangle       |                                                                                                                                            | Turli o`lcham va                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|    |                                                            |                                                                                                                                           |                                                                                                                                           |
|----|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | (To`g`rito`rt-burchaklik)                                  |                                                                                                                                           | nisbatdagi to`g`ri to`rtburchaklik chizish                                                                                                |
| 6  | Ellipse (Ellips)                                           |                                                                                                                                           | Turli o`lcham va nisbatdagi ellips larni chizish.                                                                                         |
| 7  | Polygon (Ko`p burchaklik)                                  | Spiral (Spiral)<br><br>Graph Paper (Diagramma to`ri)                                                                                      | Turli qirrali ko`pburchaklik va yulduzlar chizish.<br>Spiral chizish.<br>Turli hil qatorli diagramma to`ri chizish.                       |
| 8  | Text (Tekst)                                               |                                                                                                                                           | Figurali yoki oddiy tekst kiritish                                                                                                        |
| 9  | Interactive Fill (Interaktiv quyish)                       |                                                                                                                                           | Ob'ektlarni interaktiv bo`yash                                                                                                            |
| 10 | Interactive Transpanency (Shaffoflikni interaktiv tuzish). |                                                                                                                                           | Ob'ektlar shaffofligini interaktiv tuzish                                                                                                 |
| 11 | Interactive Effects (Effektlarni interaktiv tuzish)        | Interactive Blend (qadam-baqadam o`tishni interaktiv tuzish)<br>Interactive Contour (Oreolni interaktiv tuzish)<br>Interactive Distortion | Ob'ektlarning qadam-baqadam o`tishini interaktiv tuzish.<br><br>Boshqa ob'ektlarning shaklini takrorlovchi ob'ektlarni interaktiv tuzish. |

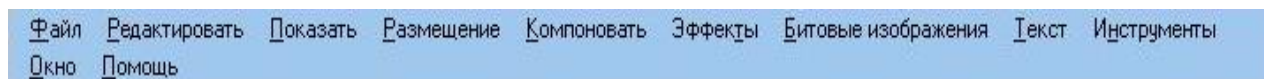
|    |                        |                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                         |
|----|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                        | (Interaktiv deformatsiyalash )<br><br>Interactive Envelope (Egiluvchi shakllarni interaktiv tuzish)<br><br>Interactive Extrude (hajmni interaktiv tuzish)<br><br>Interactive Drop Shadow (Soyani interaktiv tuzish) | Ob'ektlarni interaktiv deformatsiyalash.<br><br>Ob'ekt shakllarini interaktiv egish.<br><br>Ob'ektlar uchun uch o'lchamli effektini immitatsiyalash.<br><br>Ob'ektlardan tushuvchi yarimtonli soyani interaktiv tuzish. |
| 12 | Eyedropper (Tomizgich) | Paintbucket (To'ldiruvchi)                                                                                                                                                                                          | Ob'ektning rangini tanlab rang kiritish.<br><br>Ob'ektga standart rang to'plamidan rang quyish.                                                                                                                         |

### ***Asosiy menyu***

Asosiy menyu satri Corel DRAW ekranining yuqorigi qismida, satr boshi qatorining ostida joylashgan. Bu dasturdagi ekranning xohlagan joyiga qo'yish mumkin bolmagan, ma'lum joyga ega bo'lgan yagona element hisoblanadi. Asosiy menyu 11 punktdan iborat. Bu menyuga foydalanuvchi qo'shimcha maxsus komandalarni ham qo'shishi mumkin.

Agar asosiy menyuning hohlagan bir punktini bossak, undan komandalar ro`yxati ochiladi. Menyudagi komandani tanlash uchun

"sichqoncha"dan yoki shu komandaga mos keluvchi klavishni bosish mumkin. Masalan, Color Management (ranglarni boshqarish) dialog oynasini ochish zarur bo`lsa, Tools (servis) menyusini "sichqoncha" bilan bosib keyin "S" klavishini bosish mumkin. "Sichqoncha"dan tashqari klavishlardan ham foydalanish ishni tezlashtirishga yordam beradi.



## 9-rasm

### *Windows sistema menyusi*

Hujjat oynasidagi sistema menyusi belgisi menyu satrining chap burchagida, File (Fayl) komandasidan chaproqda joylashgan. O` hujjat varag`i fonida Corel DRAW (havo shari) emblemasi ko`rinishida turadi.

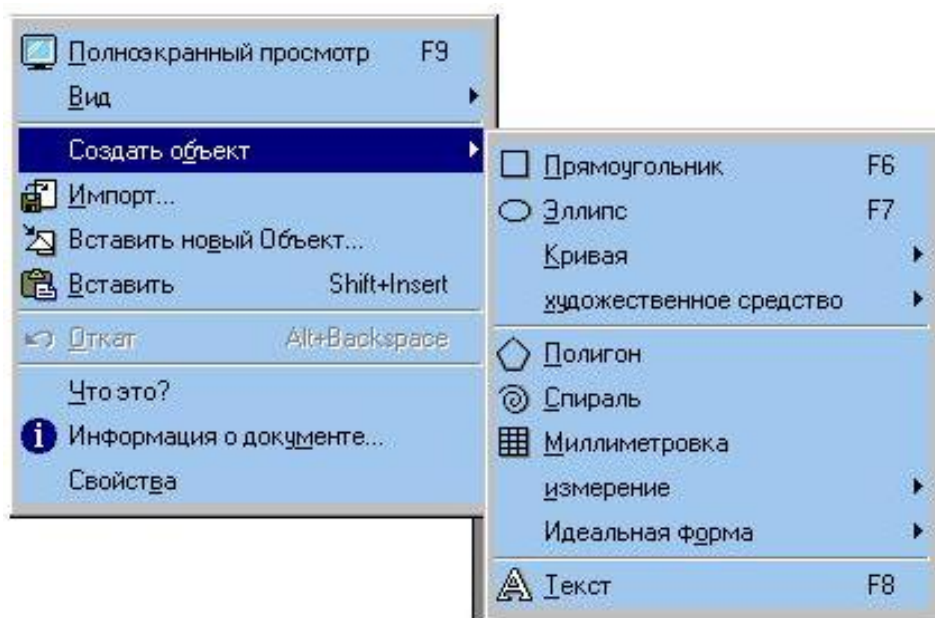
Sistema menyusi Windows sistemasi oynasini boshqaruvchi standart komandalardan iborat, unda Restore (tiklash), Move (qayta joylashtirish), Size (o`lcham ), Minimize (yopib qo`yish), Maximize (ochish), Close (yopish), Next (keyingi) kabi komandalar mavjud.

Corel DRAW asosiy oynasining sistema menyusi Corel DRAW soʻzining chap tomondagi havo shari belgisini bosish orqali yoki ALT - PROBEL klavishlarini birgalikda bosish orqali chaqiriladi.

### ***Sichqonchaning oʻng tugmasini bosish yordamida menyuni chaqirish***

Windows operatsion sistemasida ekranning hohlagan nuqtasida sichqonchaning oʻng tugmasini bosish orqali baʼzi bir harakatlar qilishadi. Bu imkoniyatdan ham Corel DRAW grafik muharririda keng foydalaniladi. Oʻng tomondagi tugmani bosish orqali kontekst menyuni chaqiriladi.

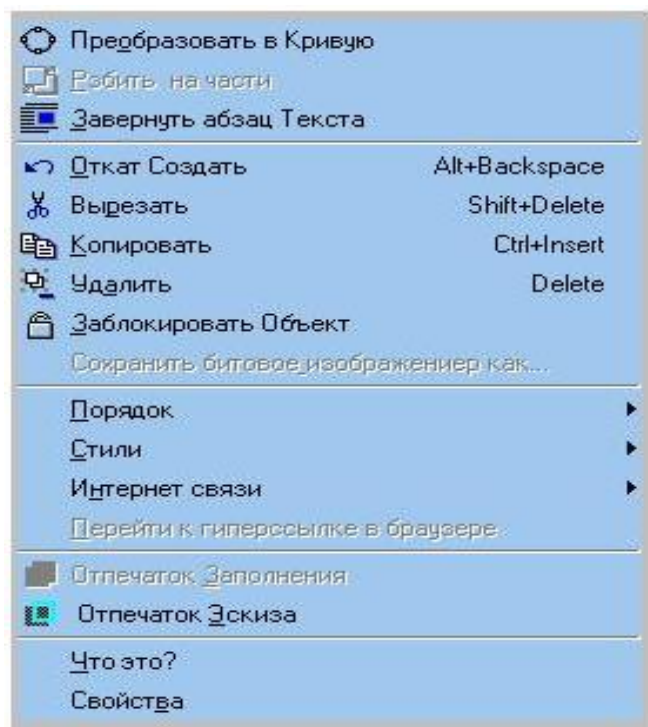
**10-rasm**



Bu rasmda Document (hujjat) kontekst menyusi koʻrsatilgan. Biz undagi Create Object (ob'ekt yaratish) komandasini bosish orqali grafika panelidagi instrumentlarni tanlash uchun zarur komandalar menyusini ochamiz.

Keyingi rasmda Object (ob'ekt) menyusi tasvirlangan. Bu menyuni ajratilgan ob'ektlar guruhini ustiga borib oʻng tomondagi tugmani bosish

orqali chaqiramiz. Bunday menyulardagi komandalar chaqirilayotgan daqiqalardagi holatga bog`liq bo`lganligi uchun kontekst menyusi deb yuritiladi.



11-rasm

### ***Toolbar (Instrumentlar paneli) kontekst menyusi***

7-rasmda ko`rsatilgan Toolbar (instrumentlar paneli) kontekst menyusi eng qiziqarli va kerakli menyulardan hisoblanadi. Bu menyu



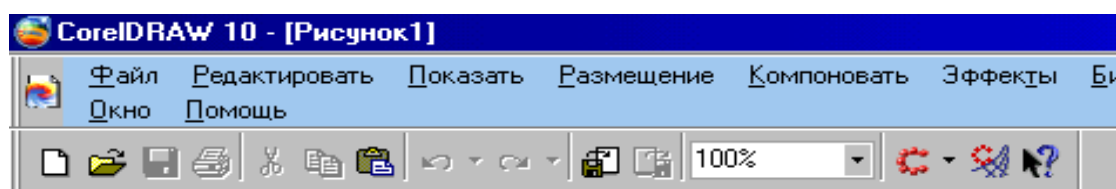
sichqonchanning o`ng tugmasini standart instrumentlar panelida,

atributlar panelida yoki grafika panelida bosish orqali chaqiriladi. Bu menyu orqali instrumentlar panelini tanlash mumkin.

## 12-rasm

### *Standart instrumentlar paneli*

Standart instrumentlar paneli asosiy menyu satrining ostida joylashgan. Bu panelda Corel DRAWning turli funktsiyalarini tez va qulay topib berishni ta'minlovchi tugmalar joylashgan. Bu tugmalardan tashqari panelda Zoom levels (Масштаб) nomli ochiluvchi ro'yxat joylashgan.



## 3-rasm

Zoom levels (Масштаб) ochiluvchi ro'yxat orqali 12 hil Масштабни tanlash mumkin:

- **To Selected (faqat ajratilgan ob'ektlar)**
- **To Fit (hamma ob'ektlar)**
- **По Page (Varaqni yaxlit holatda ochish)**
- **To Width (eni bo'yicha)**
- **To Height (balandligi bo'yicha)**
- **10 %, 25 %, 50 %, 75 %, 100 %, 200 %, 400 %.**

Bundan tashqari Zoom (Масштаб) parametri maydonida standart bo'lmagan Масштаб koeffitsientlarini ham berish mumkin. Buning

uchun talab qilinayotgan MacINTOSHni protsentsda berib ENTER klavishini bosish kerak.

Standart instrumentlar panelini har kim o'zining ish uslubiga moslab tuzib olishi mumkin.

Agar sichqoncha ko'rsatkichini instrumentlar panelidagi biron bir tugmaga ustiga qo'yib bir oz vaqt kutib tursak, tugmaning nomi yozilgan ma'lumot paydo bo'ladi. Shunda ekranning pastki qismidagi holat satrida bu tugmaning funktsiyasi haqidagi qo'shimcha ma'lumotlar paydo bo'ladi.

## **Xulosa**

Bugungi kunda Informatika va axborot kommunikatsiya texnologiyalari sohasi jadal rivojlanmoqda, shu bilan birgalikda kompyuter tarmoqlari ham. Biz yoshlar o'zimiz va o'zimizdan keyingi avlodlarga Informatika va axborot kommunikatsiya texnologiyalari sirlarini chuqurroq o'rganishlari uchun yordam berishimiz kerak.

Men bu kurs ishini yozish davomida o'z bilim va ko'nikmalarimni oshirib oldim. CorelDRAW dasturining imkoniyatlari bilan tanishib chiqib, yangi imkoniyatlarini o'rganib oldim.

## FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Karimov I.A. Yuksak malakali mutaxassislar –taraqqiyot omili. T., O'zbekiston, 1995 y, 30 – 31 b.
2. Sh.F. Madraximov va boshqalar, Informatika va programmalash, Toshkent-2005.
3. Raxmatov M. N. Informasion texnika vositalaridan qo'llanma. Toshkent.«Oliy maktab». 1989. 379 b
4. Dasturchi.uz
5. <http://www.interface.ru/>
6. <https://sites.google.com/>
7. <http://www.videokurslar/>
- 8.JavaScript ni o`rganish bo`yicha elektron qo'llanmalar.
9. Xaitov F.N., Yusupov R.M., Botirov D.B., Sattarov A.R, Shukurov E.X. Web-texnologiyalar. Metodik qo'llanma. Juzzax, 2005 y.
10. A. Goncharev. HTML. Samouchitel. – «Piter», Sankt-Peterburg, 2001