

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA ORTA
MAXSUS YA'LIM VAZIRLIGI
TOSHKENT ARXITEKTURA QURILISH INSTITUTI
“QURILISHNI BOSHQARISH” FAKULTETI
“INFORMATIKA VA INFORMATSION TEXNOLOGIYALAR”
KAFEDRASI**

PEFERAT

Mavzu: Corel Draw dasturi haqida umumiy tushuncha

**Bajardi: 33-12 guruh talabasi
Irgashev F.**

**Qabul qildi: kata o'qituvchi
Islomova F.**

Toshkent-2012 y.

1. Oninchi qismdagi yangiliklar
2. Corel Drawda obyekt tushunchasi
3. Corel Drawing asosiy prinsiplari
4. Ish stolining asosiy elementlari

Corel Draw bilan tanishish

Corel Draw grafik muharrining bu qismini qulaylikning yuqori cho'qqisi deb tariflasa bo'ladi. Qulay interface ish bajarilishiga qarab har zamon almashinib turishi ish tezligini yanada ko'proq oshiradi. Bunday qulayliklar boshqa grafik muharrirlarida kamroq uchrayi.

O'ninchi qismdagi yangiliklar.

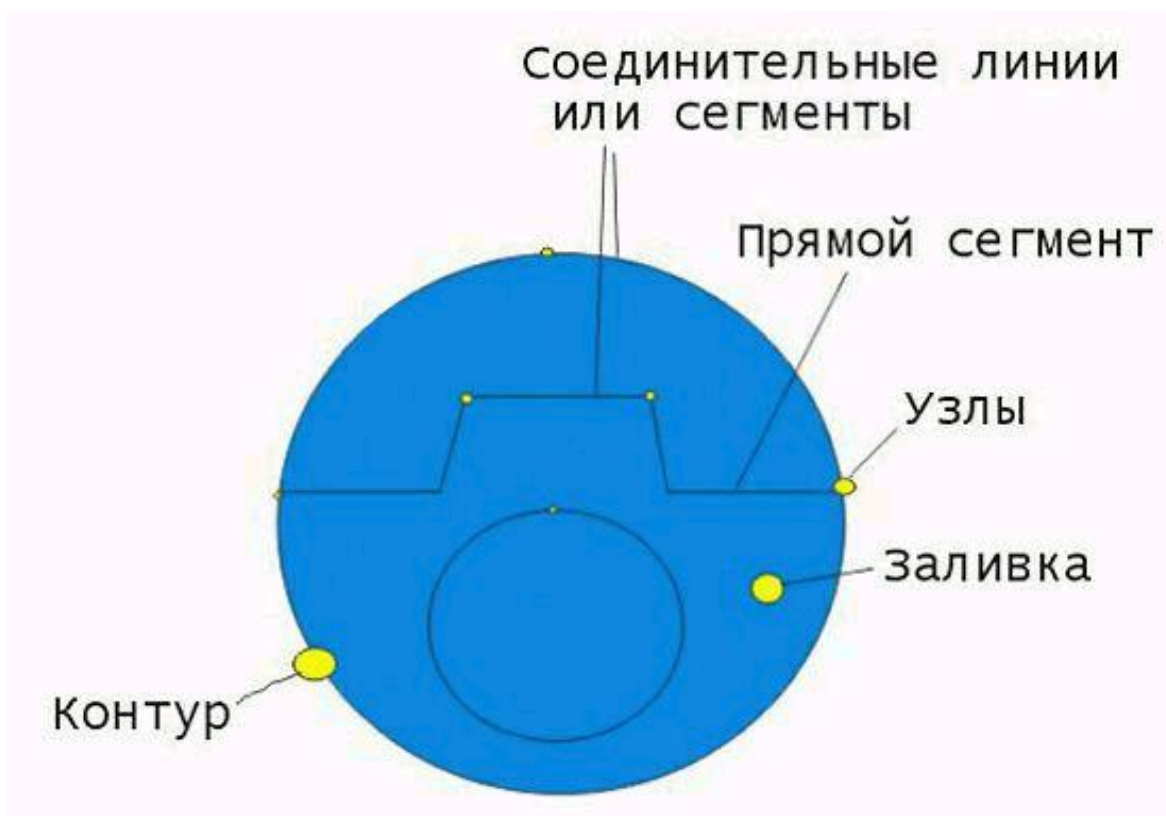
Agar siz dasturning oldingi versiyalari bilan ishlagan bo'lsangiz, sizga yanada yangi funksiyalar juda yoqadi. Har yangi versiyalarda CorelDraw dasturida vektorlar bilan ishlashda yangidan yangi qulayliklar yaratiladi. Hamda interface yaxshilanadi. Yangidan yangi funksiyalar yaratildi, siz interfaceni o'zgartirish, menyulardagi komandalarni joylashishini o'zgartirish imkoniga egasiz. Hamda hamma tuzatmalarni saqlashingiz mumkin, har gal dasturni yuklaganingizda o'zingizni interfeysingiz bilan ishlaysiz. Har

bir ishni orqaga qaytarish imkoni yanada yaxshilangan. Dastur yanada ko'proq formatni qo'llaydi. Oddiy figuralardan tashqari avtofiguralar yaratishingiz ham mumkin. O'chirg'ich hamda pichoq endi rasterli obyektlar bilan ishlash imkoniga ega.

Tekstlar bilan ishlash birmuncha yaxshilangan. Ko'pgina tillarni formatlash yaxshilangan. Ranglar bilan ishlashda ham foydalanuvchi interfeysi yaxshilangan. Rangli illyustratsiyalar bilan ishlash soddalashadi, hamda siz sifatliroq natijalarga erishasiz. Internet tasvirlar yaratish ham ancha yaxshilangan. CorelDraw orqali nafaqat rasmlarni, balki veb sahifalarni qayta sozlab, internetga joylashtirish imkonini beradi. Ayrim funksiyalar avtomatlashtirilgan, masalan, tugmalar yaratib, siqchonchani tugmaga yurgizganda, rangini o'zgarishi.

Corel Drawda obyekt tushunchasi

Har bir vector formatdagi tasvirlar tuzatma kirib bo'ladigan har xil qismlardan tashkil topadi. Tasvirni tashkil etadigan bosh qismlar obyektlar deyiladi. Obyekt tushunchasi CorelDrawda

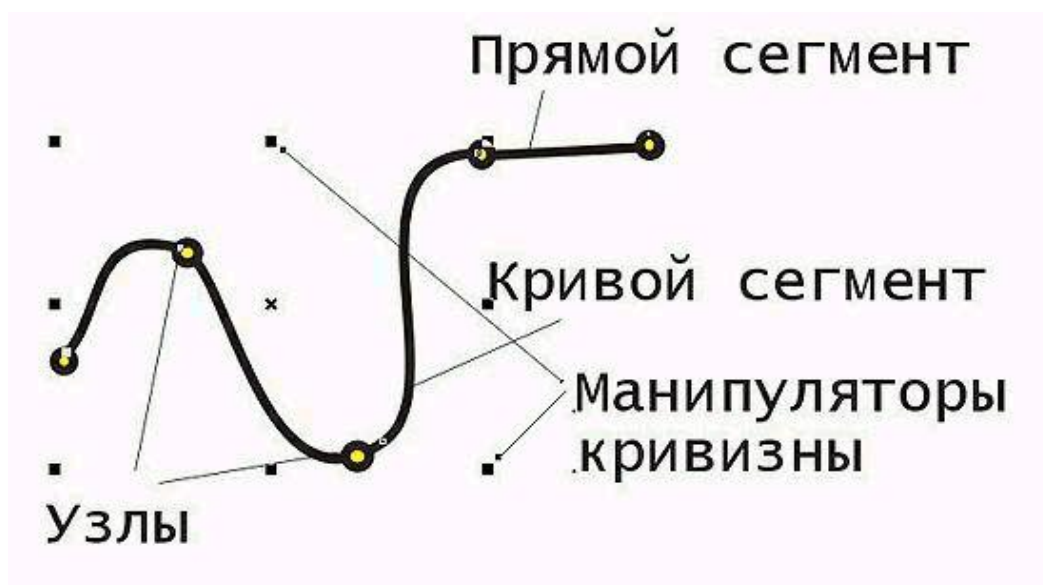


bosh tushuncha hisoblanadi. Obyektlar quyidagilardir: to'g'ri chiziq, aylana, to'grito'rtburchak, egri kontur, yopiq kontur, ko'pburchak va hokazo.

Chunki bu obyektlardan yangi obyektlar yaratish mumkin. CorelDraw obyektlar gruppasini yaratishi mumkin, bu gruppalar bilan bitta obyekt

ko'rinishida ishlash mumkin. Tashqi ko'rininishidan tashqari vector grafikasi obyektlari birqancha harakteristikalariga ega. Tepadagi rasmda buni ko'rishingiz mumkin. Hamma obyektning to'g'ri yoki egri chiziqlar, yani segmentlar bilan tutashgan birqancha tugunlari yoki nuqtalari mavjud. Obyekning tashqi ko'rinishini tugunlar kordinatalari va segmentlar parametric belgilaydi. Obyekning ichini har xil turda to'ldirish mumkin.

Obyekt segmentlari rangli tus bersa bo'ladigan konturdan tashkil topgan. Kontur qalinligini o'zgartirish mumkin. Konturlar ochiq va yopiq bo'ladi. Bir nechti xil rangli, har xil qalinlikka ega konturli obyekt bo'lishi mumkin emas. Bunday tasvir yaratish uchun har xil obyektlar yaratish lozim. Biz obyektlar tushunchasini hammasini ko'rib chiqdik. Chunki CorelDrawgadi asosiy ishlar obyektlar bilan ishlashdan iborat.



Segment, kontur, ranglarni almashtirish tufayli vector grafik

muharririda yangidan yangi tasvirlar yaratiladi. CorelDrawdagi asosiy obyektlardan biri og'ma konturdir. bu chiziqlar bez'ye deyiladi. Matematik P'yer Bez'ye 2 vektorlar orqali og'ma kontur yaratish mumkinligini aniqlagan. Bu vazifalar CorelDrawda juda osonlik bilan bajariladi. Har bir tugun orqali og'mani egriligini sozlash mumkin. buni tugunlardan o'tuvchi yordamchi 2ta parallel chiziqlar orqali bajarish mumkin.

Bu chiziqlar yo'nalishini egrilikning manipulyarlari desa bo'ladi. Egrilikni belgilaydigan birinchi parametr egri chiziqning tugunga kirishidir. Manipulyatorning og'ishi egri chiziqning og'ishini ko'rsatadi. Egri chiziq magnit kabi manipulyatorga tortiladi. Ikkinchi parametr egrilik darajasidir, yani tugundan uzoqlashgan sari qanchalik tez egri chiziqning to'g'ri bilan tarqalishi. Manipulyator uzunligi egrilik darajasini belgilaydi. Shunday qilib, bu parametrlar egri chiziq bez'yeni ifodalaydi. Agar segmentning ikki tomonidagi manipulyatorlar uzunligi 0 ga teng bo'lsa, unda segment so'g'ri chiziqdir.

Ko'pgina egri bez'yelardan 1ta egri tuzish mumkin. CorelDrawda rastorlar kiritib bemaol ishlash mumkin. bu dastur vektorlar bilan ishlashga mo'ljallangan bo'lsada, rastorlar uchun sharoit ham juda yaxshi.

CorelDrawing asosiy prinsiplari

CorelDraw bilan ishni boshlashdan oldin bu dasturning imkoniyatlari bilan tanishib chiqishingiz lozim. Tepada aytib o'tilgandek, CorelDrawing asosiy tushunchasi obyekt tushunchasidir. Har qanday illyustratsiyada obyektlar tuzush, ularni sozlash hamda joylashtirish asosiy ishdir. Avvalam bor tahminiy forma yasaladi, keyinchalik obyekt qo'shish yoki ayirishdan kerakli formalar yasaladi. Undan so'ng konturga rang beriladi, to'ldiriladi.

CorelDrawing standart obyektlari ham mavjud, ular orasida murakkablari ham birqanchadir. CorelDrawda matnlar bilan ishlash matn redaktorlariga teng keladi desa bo'ladi. Bir qancha afzalliklar matnli hamda rasmlil tasvirlar yaratish imkonini beradi. CorelDrawda har xil tasvirlar, yani clipartlar mavjudligi tufayli foydalanuvchi osonlikcha ulardan foydalanib, tekstlar bilan bezab, tayyor illyustratsiyalar yaratish mumkin. CorelDrawing ishlash prinsiplarini yana qayta takrorlasak:

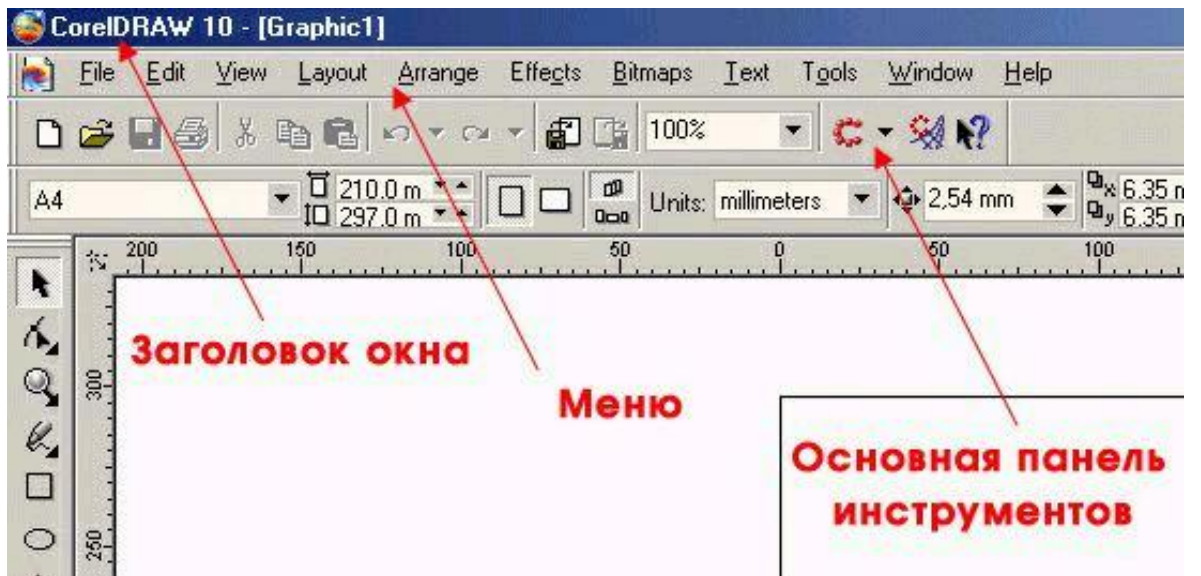
- *Geometrik figuralar yoki egrilar, ochiq va yopiq shakllar tuzish.*

Matn kiritish va formatlash.

- *Har qanday obyektни sozlash, unga tus berish, shaklini o'zgartirish.*

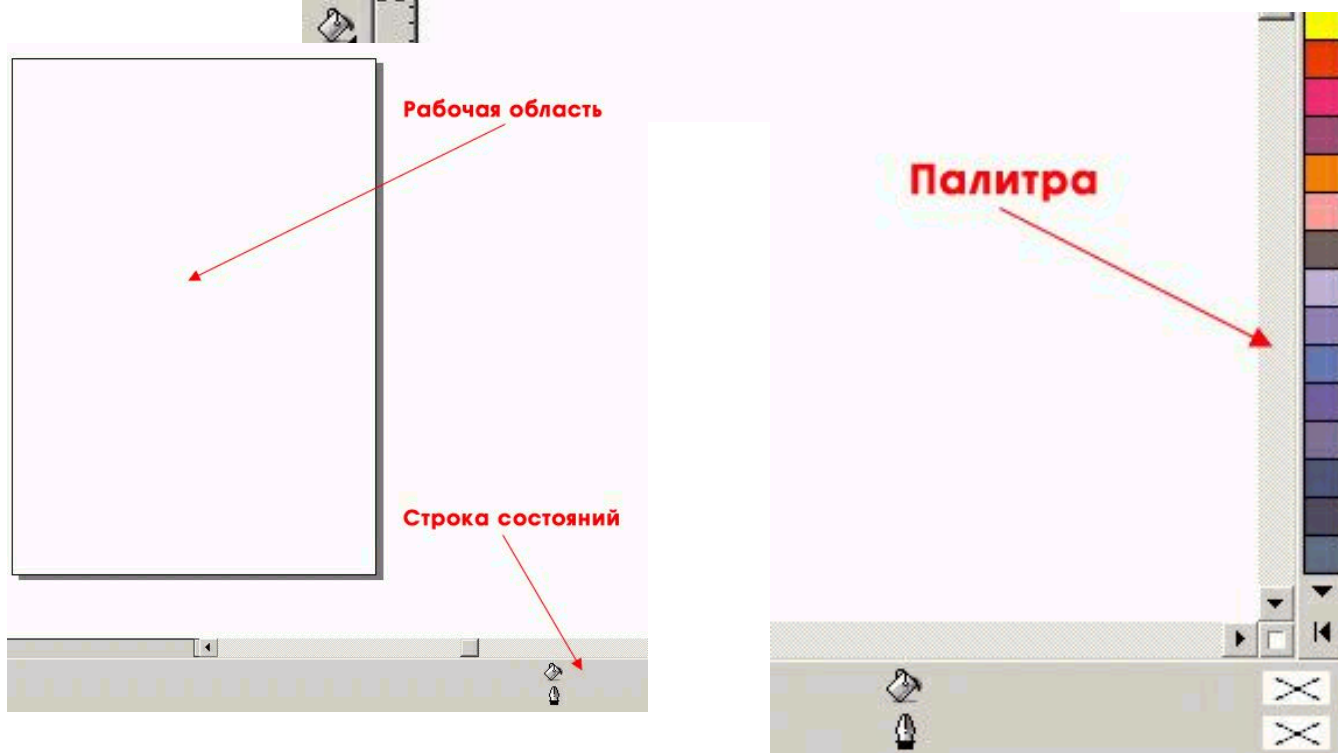
- *Tayyor tasvir yoki oldin yaratilgan illyustratsiya kiritish.*
- *Tasviriy effektlar berish.*
- *Obyektlarni to 'g 'ri joylashtirish.*

Ish stolining asosiy elementlari



Vector grafik meharririning asosiy elementlari bilan tanishamiz.

Har qanday dastur kabi oynaning tepa qismida sarlovha satri va menyu satri joylashgan. Uning pastida asosiy uskunalar paneli joylashgan.



Oynaning markazida ish varag'i turadigan ishlash oynasi joylashgan. Siz varaqni ham ichida ham tashqarisida chizishingiz mumkin, lekin nashr paytida faqatgina varaqdagi narsalar qog'ozga tushadi. Lineyklar tasvirni joylashish koordinatalarini, hamda o'lchamlarini aniq ko'rsatib turadi.

Ranglar bilan ishlash uchun oynaning o'ng tomonida ranglar palitrasi joylashgan. Holat satrida obyektlar to'g'risida har qanday informatsiya ko'rsatiladi. Asosiy ishlash uchun zarur asboblar uskunalar panelida joylashgan. Bu paneldagi tugmalar tezda ishlashga yordam beradi.

Panellarni o'zizga qulay bo'lgan ixtiyoriy joyga joylashtirishingiz mumkin.

Hamda panellarni ko'rsatish yoki yashirishingiz ham mumkin. Buning uchun panel ustiga sichqonchani o'ng tugmasini bosish lozim.

