

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA
MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI**
O'RTA MAXSUS, KASB-HUNAR TA'LIMI MARKAZI

SH.A. NAZIROV, F.M. NURALIYEV, M.A. TILLAYEVA

VEKTOR GRAFIKASIDA ISHLASH

Kasb-hunar kollejlari uchun o'quv qo'llanma

УДК: 004.92
КБК 32.973.26-018ya722
N-32

*Oliy va o'rta maxsus, kasb-hunar ta'limi ilmiy-metodik
birlashmalari faoliyatini muvofiqlashtiruvchi Kengash
tomonidan nashrga tavsiya etilgan.*

Mazkur qo'llanmada vektor grafikasi dasturi CorelDRAW da ishlash asoslari keltirilgan. Jumladan, dasturning ishchi interfeysi, obyektlar va obyektlar shakli bilan ishlash, matnlar bilan ishlash, rang bilan ishlash, to'ldirish va chegaralash, obyektlarni tashkil qilish, vektor va rangli effektlar, filtrlar hamda tasvirlar va hujjatlar bilan ishlash, bosmaga chiqarish kabi tushunchalar berilgan.

Mas'ul muharrir: **M.M. Rasulbayev.**

Taqrizchilar:

A. Haydarov — O'zMU «Informatika va tatbiqiy dasturlash» kafedrası dotsenti, fizika-matematika fanlari nomzodi;

X. Zayniddinov — TATU «Axborot texnologiyalari» kafedrası mudiri, texnika fanlari doktori, professor.

KIRISH

XXI asr axborot asri, bu davrda axborot tizimlari jadal rivojlanmoqda. Axborot almashinuvi hayotimizning ajralmas bir qismiga aylanib qolgani aniq. Yildan yilga axborot almashinuvida yangiliklar yaratilmoqda.

Kamdan kam odam, axborot almashinuvida dizayn va grafikaning, zamonaviy kompyuter grafikasining o'рни kattaligini biladi. Biz bu hodisaga odatiy holdek qaray boshlaganmiz. Ammo axborot almashinuvi nafaqat so'zlar va tovushlar bilan, balki tasvirlar, ranglar va shakllar bilan ham amalga oshiriladi. Buning isbotini hammamiz uchun bolaligimizdan tanish bo'lgan ertak kitoblardan boshlab, web saytlarda, zamonaviy elektron kitoblarda, interfaol o'quv qo'llanmalarda, ko'chalarda joylashgan reklama bannerlarida ham ko'rishimiz mumkin.

Mazkur o'quv qo'llanma mamlakatimizda eng keng tarqalgan vektor grafikasi muharriri — CorelDraw dasturiga bag'ishlangan. Vektor grafikasining qo'llanilish sohasi juda keng. CorelDraw dasturi aynan vektor grafikasi dasturlaridagi mavjud ko'p imkoniyatlarni o'z ichiga olgan. Uning yordamida oddiy chizmalar, planlar, sodda shakllardan boshlab, katta o'lchamdagi murakkab bannerlar, kitoblar, jurnallar, web saytlar dizayni, hatto ijodiy kompozitsiyalar ham tuzish mumkin. Tashrif kartalari, blanklar, reklama flayerlari ham ko'p hollarda CorelDraw dasturidan foydalanib bajariladi.

CorelDrawning afzallik tomonlari uning aniq koordinatalar bilan ishlashidadir. Ya'ni, siz chizgan obyektigizni qog'ozingizning istalgan nuqtasiga ko'chirishingiz, obyektlarga istalgan o'lchamlar berishingiz, ularni to'g'ri proporsional ravishda kichraytirishingiz va kattalashtirishingiz mumkin. Uning ichidagi ayrim panellar orqali esa chizmangizning nusxalarini avtomatik ravishda, yuqorida aytilgandek, proporsional o'zgartirib, ko'paytirishingiz mumkin. Bu, albatta, CorelDrawning qo'llanuvchilar orasida boshqa dasturlarga nisbatan obro'sini oshiradi.

1. CORELDRAW DA ISHLASH ASOSLARI. DASTURNING ISHCHI INTERFEYSI

CorelDRAW dasturi ishga tushirilgandan keyin ekranda *Добро пожаловать в CorelDRAW* (*Welcome to CorelDRAW – CorelDRAWga xush kelibsiz*) soʻzi namoyon boʻladi va dasturni ishga tushirishning bir nechta variantlarini tanlashni soʻraydi: *Новый документ* (*New Graphic – Yangi hujjat*), *Открыть последний документ* (*Open Last Edited – Oxirgi ishlangan hujjatni ochish*), *Открыть документ* (*Open Graphic – Hujjatni ochish*), *Шаблон* (*Template – Tayyor shablonlarni ochish*), *CorelTUTOR* (Dastur oʻrgatuvchini ishga tushirish), *Что нового?* (*What is New? – Nima yangilik?*).

Yangi hujjatni yaratish uchun **Файл** (*File – Fayl*) menyusida *Новый* (*New – Yangi hujjat*) buyrugʻi yoki Ctrl+N tugmalari bosiladi. Hujjatni ochish **Файл** menyusining *Открыть* (*Open – Ochish*) buyruqlari yoki Ctrl+O klavishlari yordamida amalga oshiriladi.

CorelDRAW dasturida bir vaqtning oʻzida bir nechta hujjatlar bilan ishlash imkoniyati bor, shu bilan birga, kerak boʻlmagan hujjatlarni yopib qoʻyish ham mumkin. Bu esa **Файл** menyusining *Закрыть* (*Close – Yopish*) buyrugʻi yordamida amalga oshiriladi.

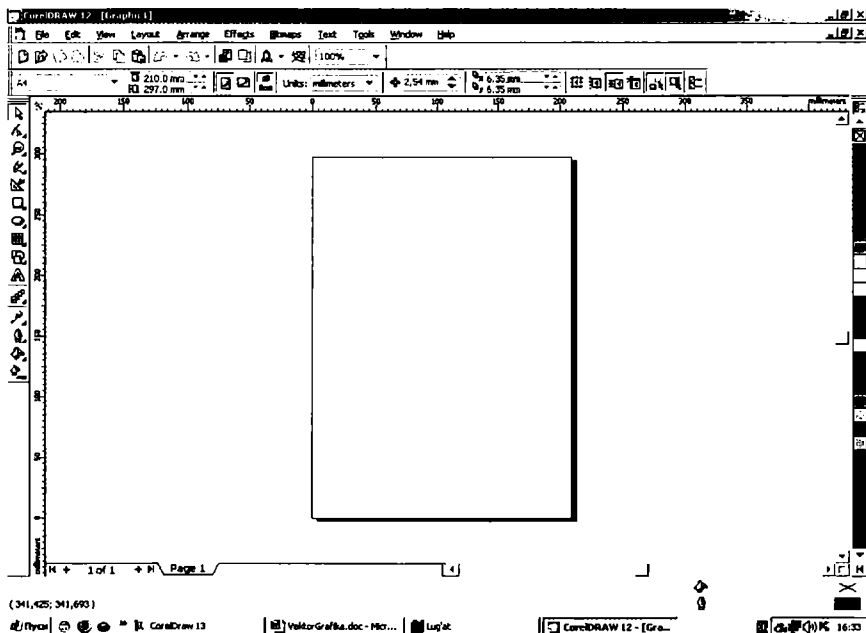
Dastur interfeysi

Dastur ishga tushirilgandan keyin ekranda dastur oynasi namoyon boʻladi, bu oyna *Интерфейс пользователя* (*User interface – Foydalanuvchi interfeysi*) yoki *Рабочие области* (*Workspace – Ish joyi*) deb ataladi. Interfeys foydalanuvchi va kompyuter orasidagi muloqotni oʻrnatadi, ishlash uchun kerak boʻlgan barcha sharoitni yaratadi (1-rasm).

Interfeys foydalanuvchi tomonidan oʻzgartirilishi mumkin va umumiy koʻrinishidan oʻzgacha boʻlishi ham mumkin.

Foydalanuvchi interfeysi quyidagilardan tashkil topadi: sarlavha, bosh menyu, hujjarlarni koʻrish ushuncha ishchi oynalar, tasvirlarni tahrirlash ushuncha bir nechta panellar yigʻindisi.

Oynaning markazidagi katta boʻsh joy *ish joyi* deb nomlanib, har bir hujjat uchun qaytadan ochiladi.



1-rasm. CorelDRAW dasturining ishchi oynasi.

Bosh menyu

Ekranning yuqori qismida **Строка меню** (*Menu bar — Menyusatri*) joylashgan bo'lib, u quyidagilardan tashkil topadi:

- **Файл** (*File — Fayl*);
- **Редактирование** (*Edit — Tahrirlash*);
- **Вид** (*View — Ko'rish*);
- **Макет** (*Layout — Kompanovkalash*);
- **Упорядочить** (*Arrange — Boshqarish*);
- **Эффекты** (*Effects — Effektlar*);
- **Растровые изображения** (*Bitmaps — Rastarli tasvirlar*);
- **Текст** (*Text — Matn*);
- **Инструменты** (*Tools — Uskunalar*);
- **Окно** (*Window — Oyuna*);
- **Справка** (*Help — Yordam*).

Har bir guruh bir-biriga yaqin amallarni bajaruvchi buyruqlar yig'indisi, masalan, **Текст** (*Text — Matn*) menyusi matnlar ustida amallar bajaradigan buyruqlardan, **Эффекты** (*Effects — Effektlar*) menyusi vektorli va rastarli grafikalar uchun har xil effektlar qo'llash va tahrirlashda foydalaniladigan buyruqlardan tashkil topgan.