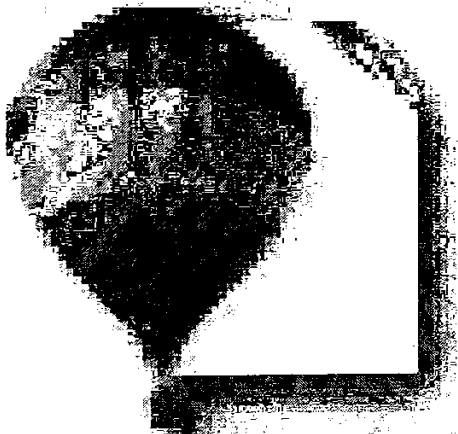


2973
S 37



245021

Corel Draw 12

Azərbaycan Respublikası Təhsil
Nazirliyinin əmri ilə Ali məktəb
tələbələri üçün dərs vəsaiti kimi təsdiq
edilmişdir.

Etibar Seyidzadə

Mətləb Əlizadə

Bakı – 2006

M.F.Axundov adına
Azərbaycan Milli
Kitabxanası

Elmi redaktorlar: i.e.d., prof, Yaşar Abdullayev;
t.e.n., dos. Xəlil İsmayılov;

Elmi məsləhətçi: f-r.e.n. b/m., Təranə Əliyeva

Korrektorlar: Vəfa Seyidova, Sevda Hacızadə

Rəyçilər: f-r.e.d. prof. Həmzağa Orucov
("Qafqaz" Universiteti)
f-r.e.n. b/m., Təranə Əliyeva
(ADİU "İnformatika" kafedrası);
i.e.n. b/m, Vaqif Lalayev
(ADİU, "İnformatika" kafedrası);

Dizayn : Azər Nəcəfov

Naşir: Valeh Mayılov

Seyidzadə Etibar Vagif oğlu
Əlizadə Mətləb Nuruş oğlu
"CorelDRAW 12" Dərs vəsaiti. «MSV Nəşr». Bakı 2006,
280 səh.

MÜNDƏRİCAT

GİRİŞ	9
KOMPÜTER QRAFİKASI.....	9
KOMPÜTER QRAFİKASI HAQQINDA ÜMUMİ MƏLUMAT	9
VEKTOR QRAFİKASI.....	15
RƏNGİN ƏKS ETDİRİLMƏSİ	17
QRAFİK FAYLLARIN FORMATI.....	21
KOMPÜTER QRAFİKASI PROQRAMLARI	23
CORELDRAW 12 VEKTOR QRAFİK REDAKTORU.....	27
GİRİŞ	29
CORELDRAW VEKTOR QRAFİK REDAKTORUNU NECƏ YÜKLƏMƏLİ?.....	32
CORELDRAW VEKTOR QRAFİK REDAKTORUNDAN NECƏ ÇIXMALI?	34
I FƏSİL.....	35
PROQRAM PƏNCƏRƏSİNİN ƏSAS HİSSƏLƏRİ	35
II FƏSİL.....	39
VEKTOR OBYEKTŁƏRİNİN YARADILMASI.....	39
SADƏ FİQURLARIN YARADILMASI.....	39
XƏTTİN ÇƏKİLMƏSİ.....	55
MƏTNLƏ İŞLƏMƏK	58
TƏSVİRİN REDAKTƏ EDİLMƏSİ.....	63

OBYEKTİN SEÇİLMƏSİ	63
MİQYASIN DƏYİŞDİRİLMƏSİ	66
SON NƏTİCƏLƏRİN BƏRPASI VƏ LƏĞVİ	69
OBYEKT LƏRİN SURƏTİNİN ÇIXARILMASI, YERİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ VƏ LƏĞVİ	71
TOR, İSTİQAMƏTLƏNDİRİCİ VƏ XƏTKEŞLƏRDƏN İSTİFADƏ	73
OBYE TLƏRİN BİR-BİRİNƏ "BAĞLANMASI"	77
OBYE TLƏRİN "KİLİDLƏNMƏSİ"	78
OBYEKTİN RƏNGLƏ DOLDURULMASI VƏ KONTUR RƏNGİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ	80
III FƏSİL	85
BİR NEÇƏ OBYEKT LƏ İŞ	85
OBYE TLƏRİN QARŞILIQ LI YERİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ	85
OBYE TLƏRİN ÜST-ÜSTƏ DÜZÜLÜŞÜ	91
OBYE TLƏRİN QRUPLAŞDIRILMASI	94
DİGƏR OBYE TLƏRDƏN İBARƏT OBYEKTİN FORMATLAŞDIRILMASI	96
IV FƏSİL	101
SƏNƏDLƏRİN YADDAŞA YAZILMASI, ÇAPI VƏ ÜLGÜLƏRDƏN İSTİFADƏ EDİLMƏSİ	101
V FƏSİL	105
OBYEKTİN FORMASININ DƏYİŞDİRİLMƏSİ	105
OBYE TLƏRİN TRANSFORMASIYASI	105

STANDART OBYEKT LƏRİN FORMALARININ DƏYİŞDİRİLMƏSİ.....	108
İXTİYARİ ƏYRİLƏRİN DÜYÜN NÖQTƏLƏRİNİN REDAKTƏ OLUNMASI	115
VI FƏSİL	125
 OBYEKTİN RƏNG DOLUMUNUN VƏ KONTURUNUN REDAKTƏ OLUNMASI.....	125
VII FƏSİL.....	137
 İNTERAKTİV RƏNG DOLDURMA.....	137
VIII FƏSİL	147
 HAZIR RƏSSLƏRİN SƏRGİSİ	147
IX FƏSİL.....	155
 MƏTN İLƏ PEŞƏKAR İŞLƏMƏK	155
MƏTNİN FORMATLAŞDIRILMASI VƏ REDAKTƏ OLUNMASI.....	155
ƏYRİYƏ MƏTNİN YERLƏŞDİRİLMƏSİ.....	162
MƏTNİN SİMVOLLARININ YERİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ.....	170
MƏTNİN ÇƏRÇİVƏDƏN ÇƏRÇİVƏYƏ ÖTÜRÜLMƏSİ.....	172
DAXİLİNDƏ MƏTN OLAN ÇƏRÇİVƏNİN FORMASININ DƏYİŞDİRİLMƏSİ VƏ MƏTNİN OBYEKT ƏTRAFINA PAYLANMASI.....	175

X FƏSİL	181
CORELDRAW QRAFİK REDAKTORUNDA	
SƏMƏRƏLİ İŞİN TƏŞKİLİ	181
OBYEKTİN XÜSUSİYYƏTLƏRİNİN SEÇİLMƏSİ, SURƏTİNİN ALINMASI VƏ DİALOQ PƏNCƏRƏLƏRİ	182
CORELDRAW SƏNƏDİ HAQQINDA MƏLUMAT ALMAQ.....	185
MAKROSLARDAN İSTİFADƏ EDİLMƏSİ.....	187
OBYEKT İLƏ İŞLƏMƏK ÜÇÜN ƏLAVƏ İMKANLAR	189
QRAFİK OBYEKTLEƏRİN AXTARIŞI VƏ DƏYİŞDİRİLMƏSİ.....	197
SƏNƏDƏ BAXIŞDA MÜXTƏLİF REJİMLƏRDƏN İSTİFADƏ EDİLMƏSİ.....	210
REDAKTORUN SAZLANMASI	214
 XI FƏSİL.....	221
EFFEKTLEƏRİN TƏTBİQİ	221
EFFEKTİN OBYEKTDƏN OBYEKTƏ SÜZÜLMƏSİ.....	222
İNTERAKTİV TƏHRİFLƏR, ÖRTÜKLƏRİN TƏTBİQİ VƏ PERSPEKTİVLƏR.....	229
ÜÇÖLÇÜLÜ OBYEKTLEƏR.....	237
YARADILMIŞ OBYEKTLEƏRDƏ FİQURLU KƏSİK APARILMASI.....	248
LİNZA EFFEKTİ	253
İNTERAKTİV ŞƏFFAFLIQ.....	260
OBYEKTLEƏRDƏ KÖLGƏNİN ƏLDƏ EDİLMƏSİ.....	267
BƏDİİ HAŞİYƏLƏMƏ.....	271

XII FƏSİL	277
RASTR TƏSVİRLƏRİ İLƏ İŞ	277
OBYEKTİN RASTR QRAFİKASINA ÇEVİRİLMƏSİ.....	277



GİRİŞ

KOMPÜTER QRAFİKASI

KOMPÜTER QRAFİKASI HAQQINDA ÜMUMİ MƏLUMAT

Yaxın keçmişə qədər təsvirlərin fərdi kompüterlərdə keyfiyyətli təsviri istifadəçiləri müəyyən problemlər qarşısında qoyurdu. Fərdi kompüterlərin son illərdə sürətlə inkişaf etməsilə əməli və sərt disk yaddaşının həcmnin, həmçinin sürətinin daha da artması istifadəçilərə yaranmış problemləri həll etməyə geniş imkanlar verir.

Məlumdur ki, qrafik informasiyadan fərdi kompüterlərdə istifadə edərkən onlar kompüterin yaddaşında çox yer tuturlar. Digər tərəfdən fərdi kompüterlər ona daxil olan informasiyanı rəqəm formatında (kodlaşdırılmış formatda) təhlil edirlər.

Rəsmləri kodlaşdırmaq üçün onları çoxlu sayda eyni rəngli (eynicsinli) hissələrə bölürlər. Təsvirdə istifadə ediləcək bütün rənglər nömrələnir. Nömrələnmiş rənglərdən istifadə etməklə istənilən surəti yaratmaq olar. Məlum olduğu kimi, təbiətdə həddindən çox rənglər bizi əhatə edir. Odur ki, oxşar rəngləri eyni rəqəmlərlə nömrələmək qəbul edilmişdir. Deməli, istifadə olunan

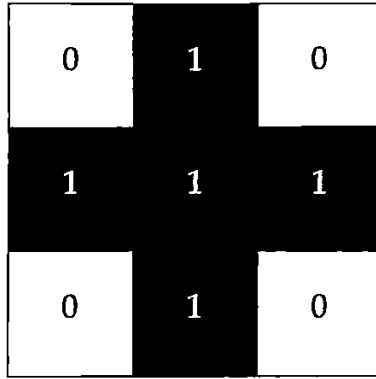
rənglərin sayından asılı olaraq istənilən təsviri kodlaşdırmaq mümkündür. Yəni, rənglər sayı azaldıqca, az sayda nömrələrdən istifadə ediləcək, nəticədə kodlaşdırma prosesi daha etibarlı olacaqdır.

Ən sadə halda iki rəngdən: ağ və qara rəngdən və bu rəngləri kodlaşdırmaq üçün iki rəqəmdən, "0" və "1"-dən istifadə edilir. Belə kodlaşdırma fərdi kompüterlərdə istifadə olunan ikilik say sisteminə xasdır.

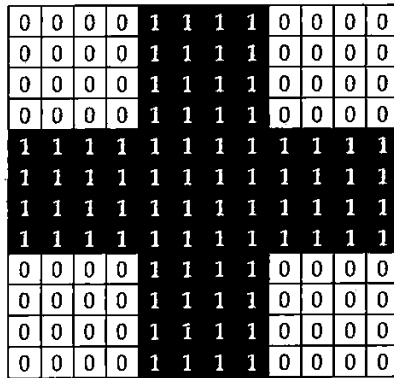
Şəkin rəqəmlərin köməyi ilə kodlaşdırılmasını nümunədə aydınlaşdıraraq.

Çəkilməş kvadratı doqquz bərabər hissəyə bölüb daxilinə "+" rəsmini yerləşdirək (şəkil 1.) Kodlaşdırmaya uyğun olaraq yaradılmış rəsm aşağıdakı rəqəmlər ardıcılığı ilə kodlaşdırılacaqdır: 010 111 010. İkilik say sistemində yazılmış rəqəmlər ardıcılığı rəsmi kompüter kodu olacaqdır.

Çəkilməş rəsmdəki xanaların sayını artırısaq (şəkil 2.), rəsmi kompüter kodu daha da mürəkkəbləşəcək və 0000 1111 0000 0000 1111 0000 və s. rəqəmlər ardıcılığı kimi yazılacaqdır. Beləliklə, fərdi kompüter daxil olan kodu təhlil edərək ona uyğun təsviri bərpa edir. Şəkillərin göstərilən üsulla kodlaşdırılması nəticəsində alınan təsvir kompüter qrafikasında **RASTR** və ya **BITMAP** təsviri adlandırılır.



Şəkil 1. Doqquş bərabər hissəyə bölünmüş kvadrat



Şəkil 2. Xanalar sayı artırılmış kvadrat

BITMAP ingilis sözü olub bitlərin toplusu, çoxlu sayda hissələrə bölünmüş təsvirin bir hissəsi (xanası) isə piksel (**Pi**Cture **E**lement – rəsm elementi) adlanır. Bəzən pikseli nöqtə də adlandırırlar.

Qeyd etmək lazımdır ki, ağ və qara rənglə təsvir edilmiş rəsmdəki pikseli bir bit ilə göstərmək mümkün olduğu halda, çoxrəngli rəsmi belə formada göstərmək mümkün deyildir. Digər tərəfdən rəngli rəsmlərin rəqəmlər vasitəsilə kodlaşdırılması ağ və qara rəngdən ibarət olan rəsmi kodlaşdırılması ilə eynidir.

Məlumdur ki, fərdi kompüterin ekranında görünən rəsm minlərlə hissələrə, yəni minlərlə piksellərə bölünür. Deməli, fərdi kompüterin yaddaşında rəsmi hissələri bir neçə bit ilə təsvir edilir. Onda rəngli rəsmlərin masaüstündə göstərilməsi çoxlu sayda piksellərdən (bir neçə on milyona qədər), yəni bitlərdən ibarət olacaqdır. Hər bir nöqtə çoxlu sayda informasiya təsvir edə bilirsə, deməli bir o qədər sayda da rənglərin variantı mövcuddur. Variantların sayının çoxalması böyük yaddaş tutumunu tələb edir. Məsələn, bir nöqtənin yaddaşda 4 bayt yer tutmasını nəzərə alsaq, 16 milyondan çox rəngə malik rəsmi təsvir etmək üçün yaddaşda bir cinsli rəngdən ibarət olan rəsmi yaddaşda tutduğu yerdən otuz dəfə çox yer lazımdır.

Qeyd etdiyimiz kimi, piksel rəsmi ən kiçik hissəsidir. Onun ölçüsünü təyin etmədən kodlaşdırılmış rəsmi yaratmaq mümkün deyildir.

Kompüter qrafikasında pikselin ölçüsündən yox, əsas iki parametrdən: təsvirin ölçüsündən və buraxılma qabiliyyətindən istifadə edirlər. Təsvirin ölçüsü onun eni

və uzunluğu ilə göstərilir. Hər iki parametr müxtəlif uzunluq vahidləri ilə təzahür edilə bilər (məsələn, metr, santimetr, düym və s.). Kompüter qrafikasında təsvirin ölçüsünü əsasən piksellərlə verirlər. Təsvirin buraxılma qabiliyyəti isə müəyyən kəsiyə düşən piksellərin sıxlığı ilə təyin edilir və bir düymdə olan nöqtələrin sayı ilə verilir. Məsələn, fərdi kompüterin ekranında göstərilən rəsm 72 **dpi**-dirsə (**Dot Per Inch**), bu o deməkdir ki, təsvirin eni və uzunluğu düymün yarısına (təxminən 12 mm-ə) bərabərdir.

Fərdi kompüterin monitorunda ümumi halda təsvir olunan təsvirin buraxılma qabiliyyəti 72 dpi-dən 120 dpi-yə qədər götürülür. Hazır məhsulun çapı zamanı isə bu parametr 300 dpi-yə, yüksək çapda (müasir çap qurğularında) isə daha yüksək qiymətə – 1440 dpi-yə malikdir.

Beləliklə, rəsmi hissələrə bölməklə onu kodlaşdırıb kompüterə daxil etdikdən sonra kompüterin daxilində gedən mürəkkəb çevrilmə prosesindən sonra ekranda təhlil olunmuş hazır məhsulu (nəticəni) almış oluruq.

Qeyd etmək lazımdır ki, müasir texnologiyaya malik fərdi kompüterlər belə işlərin öhdəsindən gəlirlər.

İstifadəçi nəzərə almalıdır ki, A4 formatına malik şəkli kompüterdə təhlil etmək üçün 765 Mbayt yaddaş tələb olunur. Yaddaşın belə tutumda olması hətta müasir kompüterlər üçün də çoxdur. Odur ki, təsvirin byraxılma

qabiliyyəti ilə yaddaşın tutumu arasında müəyyən mütənasibliyin olmasına daim çalışmaq lazımdır. Nəticədə belə alınır ki, eyni buraxılma qabiliyyətinə malik olan təsvirlər çoxlu sayda nöqtələrlə təsvir edilsə belə, rəsmlərin ekranda təsvir olunma keyfiyyəti yüksəlmiş olur. Bu isə kompüterin yaddaşında yaranmış böyük tutuma malik fayllarla işləyən istifadəçiyə müəyyən çətinlik yaradır.

Rastr təsvirlər hesablaşma texnikasında geniş istifadə olunur. İnternet şəbəkələrindən alınan rəsmlər də rastr faylları formasında istifadəçiyə təqdim edilir. Digər tərəfdən bu sahədə çoxlu sayda proqramların olması rastr təsvirləri ilə işləyən istifadəçiyə geniş imkanlar verir. Belə proqramlara nümunə kimi qrafik redaktorları göstərmək mümkündür.

Rastr təsvirin əsas mənfə cəhəti masaüstündə görünən təsvirin ölçüsünün böyüdülməsi və ya kiçildilməsi prosesinin (daha doğrusu təsvirin ölçüsünün miqyaslaşdırılması) çox çətin həyata keçirilməsidir. Əsas səbəb odur ki, təsvirin ölçüsünü kiçildən zaman bir-birinə qonşu olan nöqtələr birləşərək bir nöqtəyə çevrilir. Nəticədə rəsmi xırda detalların aydın görünüşü itir. Təsviri böyütdükdə isə onun üzərində pilləvari effekt əmələ gəlir.

Göstərilən mənfi cəhətlərlə yanaşı rastr təsviri fərdi kompüterin yaddaşında və istifadə edilən diskdə həddindən artıq yer tutur.

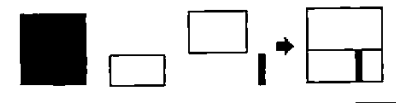
Bütün göstərilən çatızmazlıqları aradan qaldırmaq üçün hesablama texnikasında təsvirin kodlaşdırılmasını vektor üsulu ilə həyata keçirirlər.

VEKTOR QRAFİKASI

Məlumdur ki, istənilən rəsm əyriyədən, düzxətlərdən və digər həndəsi fiqurlardan əmələ gəlir. Odur ki, rəsmləri fərdi kompüterin yaddaşında kodlaşdırıb saxlamaqdan ötrü onları mütləq riyazi formulalara və həndəsi fiqurlara çevirmək lazımdır. Belə çevrilmə üsulu vektor üsulu adlanır. Məsələn, dairədən ibarət rəsmi kodlaşdırmaq üçün onu piksellərə bölmək yox, sadəcə olaraq dairənin radiusunu, mərkəz koordinatını və rəngini təyin etmək lazımdır, və yaxud düzbucaqlının tərəflərinin ölçüsü ilə yanaşı rəngini təyin etmək kifayətdir. Beləliklə, istənilən həndəsi fiqurun riyazi formulunu bilməklə, ondan müxtəlif fiqurlar yaratmaq olar.

Qeyd etdiyimiz kimi, mürəkkəb obyektlər sadə obyektlərdən təşkil olunur. Məsələn, xarici yaddaş qurğusu kimi gündəlik istifadə etdiyimiz mürəkkəb

quruluşa malik disketin rəsmini bir neçə sadə düzbucaqlı ilə qurmaq mümkündür (şəkil 3.).



Şəkil 3. Sadə elementlərdən ibarət mürəkkəb quruluşa malik obyekt

İstənilən vektor təsviri çoxlu sayda həndəsi fiqurlardan ibarətdir və onların da hər birini ayrı-ayrılıqda redaktə etmək mümkündür. Hər bir hissə kompüter qrafikasında obyekt adlanır. Deməli, sadə obyektlərin ardıcıl düzülüşündən istifadə etməklə müxtəlif xarakterli mürəkkəb obyektlər yaratmaq və yaradılmış obyektləri kompüterin yaddaşında rəqəm formasında saxlamaq mümkündür. Nəticədə, obyekti heç bir təhrifə yol vermədən, ekranda ölçüsünü dəyişməklə istənilən şəkildə miqyaslaşdırmaq olar. Belə olan halda sözsüz ki, vektor üsulu ilə rəsmi təhlil edəndə onun keyfiyyəti dəyişməz qalır. Bu vektor üsulu ilə təsvirin müsbət cəhətidir. Üsulun digər müsbət xüsusiyyəti isə rəsmi rastr qrafikasına nəzərən kompüterin yaddaşında az yer tutmasıdır.

Vektor qrafikasının çatışmayan cəhəti əsasən ondan ibarətdir ki, riyazi formulların köməyi ilə təsvir olunan çoxlu sayda ayrılərdən və düz xətlərdən ibarət olan rəsmi (və ya fotosəkli) kompüterin ekranında orijinal kimi

almaq çətinlik törədir və nəticədə rəsm çətinliklə kodlaşdırılır, vektor faylı isə kompüterin yaddaşında rastr qrafikasına nəzərən çox yer tutmuş olur.

Ümumiyyətlə, vektor qrafikası ilə işləyərkən güclü redaktor proqramlarından istifadə etmək lazımdır. Bəzən istifadəçilər kompüter qrafikası ilə işləyərkən vektor obyektlərini redaktə etmək üçün rastr qrafikasından, bəzən də əksinə, rastr obyektlərini vektor qrafikasından istifadə etməklə təhlil edirlər.

RƏNGİN ƏKS ETDİRİLMƏSİ

Qeyd etdiyimiz kimi, hər piksel rəng haqqında, hər bir obyekt də özünün boyandığı rəng və onu əhatə edən kontur haqqında müəyyən informasiya daşıyır. Obyektin boyandığı rəngin mürəkkəbliyindən asılı olaraq informasiya 1 bitdən 32 bitə qədər ola bilər. Əgər rəng ağ və qara rənglərdən ibarətdirsə, obyekt "0" və "1" ilə kodlaşdırılır və ya çox da mürəkkəb quruluşa malik olmayan obyekt 256 rəng və rənglər qarışığından ibarət olur. Belə hallarda bu tip rəsmləri kodlaşdırmaq istifadəçiyə çətinlik törətmir.

Bəzən obyekt milyonlarla rənglər toplusundan ibarət olur. Belə olan halda sözsüz ki, obyektə kodlaşdırmaq çətinlik yaradır. Bu məqsədlə rənglərin təsvir olunma modelindən istifadə edilir. Rənglər modeli təsvirdə

istifadə olunan rənglərin yaranma usulunu müəyyənləşdirir.

Kompüter qrafikasında əsas üç rəng modelindən və onların çoxlu sayda törəmələrindən (modifikasiyasından) istifadə olunur.

Orta məktəb dərslərlərindən məlumdur ki, müxtəlif rənglər toplusu nəticəsində ağ rəng əldə olunur. Rənglər qarışığını bir az dəyişsək, digər rəngləri də almış olarıq. Məsələn, istifadə etdiyimiz televizorlarda üç rəngdən: qırmızı, yaşıl və göy rənglər qarışığından və onların çalarlarından istifadə edilir. Üç rəngin baş hərfləri ilə adlanan birinci model **RGB** (**R**ed – qırmızı, **G**reen – yaşıl, **B**lue – göy) üç rəqəm vasitəsilə göstərilir və tərkibində olan hər bir rəngin qiymətini təzahür etdirir. Beləliklə, ağ rəng tərkibdə olan üç rəngin dəyişmə tezliyinin (sıfıra bərabər qiymətində) maksimum qiymətində, qara rəng isə minimum qiymətində (sıfıra bərabər qiymətində) alınır. Model çox sadə olduğu üçün əksər fərdi kompüterlər ona əsaslanaraq işləyirlər.

RGB modelinin əsas çatışmayan cəhəti ondan ibarətdir ki, nəzəri olaraq bəzi rəngləri əldə etmək mümkün deyildir (məsələn, daha göy-yaşıl rəngi). Bu səbəbdən də **RGB** modeli konkret quruluşa malik fərdi kompüterlərdə tətbiq olunur. Kompüter qrafikasında istifadəçilər digər modellərdən də istifadə edirlər.

Bizi əhatə edən rənglər müəyyən şəkildə ya obyekt tərəfindən əks olunur, ya da k1, udulur. Məsələn, Günəş şuaları futbol meydançasına düşərək meydançanı yaşıl rəngə boyayır. Və yaxud da, əldə olunmuş nəticəni printerdə çap edərkən kağız üzərinə müəyyən rənglər hopur. Umumiyyətlə, təbiətdə bütün rənglər ya obyektin üzərinə düşən Günəş şualarının udulması nəticəsində, ya da ki, Günəş şualarının özündən alınır.

Rənglərin belə effektindən istifadə edərək yeni model əldə olunmuşdur ki, buna da kompüter qrafikasında **CMYK** (**C**yan – mavi, **M**agenta – al qırmızı, **Y**ellow – sarı, **black** – qara) modeli deyirlər.

Kompüter qrafikasında **Magenta** rəngini fuksin adlandırırlar. Ümumilikdə isə al qırmızı adlandırmaq qəbul olunmuşdur.

Fizikadan məlumdur ki, mavi rəng qırmızı rəngin, al qırmızı rəng yaşıl rəngin, sarı rəng isə göy rəngin udulması nəticəsində yaranır. Deməli göstərilən üç rəngin maksimum qarışığı qara, minimum qarışığı isə ağ rəngi əldə etməyə imkan verir. Həqiqətdə isə tam qara rəngi əldə etmək mümkün deyil. Bu ancaq nəzəri mümkündür.

Göstərilən iki modeldə alınmış rənglər istifadəçi tərəfindən tutarlı səviyyədə qəbul edilmədiyi üçün daha əlverişli olan üçüncü modeli aydınlaşdıraraq.

Bu modeldə istifadə edilən rənglər üç ədəd (və ya üç parametrlə) vasitəsilə təzahür olunur. Üç parametrdən biri rəngin özünü, ikincisi rəngin dolğunluğunu və üçüncü parametrlə isə rəngin parlaqlığını göstərir. Kompüter qrafikasında model **HSV** (**H**ue – rəngin tonunu, **S**aturation – dolğunluğunu, **V**alue – parlaqlığını göstərir) adlanır.

Kompüter qrafikasında rəsmləri İnternet şəbəkəsində yerləşdirməkdən ötrü keyfiyyətə xələl gətirmədən faylın həcmi kiçilmək üçün **GIF** qrafik formatından istifadə olunur. Formatın üstün cəhəti onda yaradılmış təsvirə istifadəçinin şəffaf fon verə bilməsidir. Format faylda bir neçə rəsmi saxlamağa imkan verdiyi üçün, istifadəçi rəsmlərin ardıcılığını dəyişdirməklə onların animasiya olmasına da nail olur. Formatın əsas mənfi cəhəti rəsmlərdə rənglər qarışığının istənilən səviyyədə olmamasıdır.

Format istifadəçiyə 256 rəngdən istifadə etməyə imkan yaradır. Odur ki, formatdan istifadə edərək az sayda rənglərdən ibarət təsviri yaddaşda saxlamaq istifadəçi üçün əlverişli olur.

Bəzən iş prosesində rəsmlərin keyfiyyətinə xələl gətirmədən həcmi kiçildərək istifadə olunması istifadəçi üçün əlverişli olur. Belə işlərin həyata keçirilməsi **JPEG** formatı vasitəsi ilə mümkündür. Formatda faylın həcmi kiçildilməsi (təxminən 250

dəfə) zamanı təsvirin üzərində pilləvari effekt yaranır, bəzi rənglərin incəliyi (tonu) itir, amma təsvirin ümumi görünüşü dəyişmədiyi üçün təsvir orijinaldan fərqlənir. Bu səbəbdən də faylı sıxlaşdırmaq üçün istifadəçiyə böyük imkanlar verən **JPEG** formatı nəinki İnternet şəbəkələrində, həmçinin digər sahələrdə də geniş istifadə olunur.

Göstərilən dörd formatın üstün və çatışmayan cəhətlərini bilərək istifadəçi qoyulmuş məsələnin həll edilməsindən ötrü əlverişli olan formatı özü seçməlidir.

QRAFİK FAYLLARIN FORMATI

Qeyd etdiyimiz kimi, istənilən rəsmi fərdi kompüterin yaddaşına yazmaq üçün mütləq onun kodlaşdırılması lazımdır, yəni informasiya bitlər ardıcılığı formasında fayl şəklinə salınmalıdır. Deməli, yaradılmış fayl formatlanmalı və istifadəçilər üçün yararlı olmalıdır.

Windows-da əsas istifadə olunan qrafik format BMP-dir. Format ağ-qara, boz və ya rəngli təsvirləri RGB modelindən istifadə etməklə yaddaşda saxlamağa imkan yaradır. Formatın əsas üstünlüyü onun sadəliyi, həmçinin Windows əməliyyat sistemində istifadə olunan bütün proqramlar tərəfindən qəbul edilməsidir. Əsas

çatışmazlığı 24 bitə bərabər rəng qarışığında istifadə ediləndə faylların böyük ölçüdə alınmasıdır.

Kompüter qrafikasında peşəkar rəssamlar TIFF formatından bəhrələnilirlər. Format təsvirin istənilən rənglər qarışığında RGB və CMYK modellərinin istifadə edilməsinə imkan verir. Format faylın keyfiyyətinə xələl gətirmədən onun sıxlaşdırılmasına şərait yaratmaqla yanaşı, yaddaşda əlavə informasiyanın saxlanmasına da imkan verir. Nəticədə istifadəçi qrafik redaktorlardan istifadə etməklə həmin informasiyanı özünəməxsus interpretasiya edə bilər. Bütün qeyd etdiyimiz xüsusiyyətlər TIFF formatının əsas mənfi cəhəti kimi də qəbul edilməlidir.

İstənilən proqram istifadə edilən informasiyanı özünün başa düşdüyü şəkildə fayla yazı bilər. Belə olan halda digər proqram ilə faylı açmaq istədikdə, proqram istifadəçiyə səhv haqqında məlumat verməklə yanaşı, təsvir ilə də işləməkdən imtina etdiyini bildirir. Beləliklə, məlum olur ki, bütün proqramlar yaradılmış fayllarla düzgün işləyə bilmirlər. Lakin RGB və CMYK modellərində işləyən proqramlar TIFF formatında sərbəst işləməklə yanaşı, formatla tam uzlaşırlar.

TIFF formatının bütün xüsusiyyətləri peşəkar rəssamlara əlverişli olduğu üçün iş prosesində yaranmış problemləri onlar çox asanlıqla aradan qaldıra bilirlər.

KOMPÜTER QRAFİKASI PROQRAMLARI

Kompüter qrafikasında çoxlu sayda proqramlardan istifadə edilir. Hətta bəzi məsələləri xüsusi proqramlardan istifadə etmədən də həll etmək olar, belə ki, Windows-un son versiyaları təsvirlərlə işləməyə uyğunlaşdırılmışdır.

Windows 2000, Windows XP və Windows Me əməliyyat sistemlərində rəsmləri və fotosəkilləri fərdi kompüterin yaddaşında saxlamaq üçün xüsusi qovluqdan, My Pictures (Мои рисунки – Şəkillərim) istifadə edilir.

Bilirik ki, şəkillər üzərində çoxlu sayda əməliyyatları (nəzərdən keçirmək, çap etmək, skanerdən və ya rəqəmli kameradan yenisini əlavə etmək və s.) yerinə yetirmək mümkündür.

Sadə qrafik faylları Paint rəsm redaktorundakı alətlərin köməyi ilə redaktə etmək olur.

Imaging proqramının köməyi ilə skanerdən və ya rəqəmli kameradan təsviri almaq mümkündür.

Əgər Siz Word mətn redaktoru və ya Excel elektron cədvəlidən istifadə edirsinizsə, deməli öz işinizdə Microsoft Office proqram paketindən istifadə edirsiniz. Bu paketə rəsmləri və fotorəsmləri redaktə etmək üçün Microsoft Photo Editor proqramı da daxildir. Proqram istifadəçiyə rəsmin ölçüsünü, parlaqlığını, şəffaflığını

əldə etməyə imkan yaradır. Proqramın köməyiylə müxtəlif effektlərdən istifadə etməklə adi fotorəsmi yüksək keyfiyyətli rəsm əsərinə çevirmək mümkündür.

Müxtəlif illüstrasiyalar yaratmaq və ya hazır fotorəsm üzərində daha mürəkkəb əməliyyatlar aparmaq üçün Microsoft Office proqram paketinə daxil olan PhotoDraw qrafik redaktorundan istifadə etmək olar.

Vektor qrafikası redaktorları arasında geniş yayılmış CorelDRAW, Adobe Illustrator və Macromedia FreeHand proqramlarını göstərmək olar. Proqramlar kifayət qədər güclü olmaları ilə yanaşı, istifadəçilər üçün müəyyən tip məsələləri həll etməkdə əlverişlidirlər.

Rastr qrafikası redaktorları arasında isə əlverişli olan və geniş yayılmış proqramlara misal Adobe PhotoShop, Corel Photo-Paint, Corel Painter (proqramın ilk adı Fractal Design Painter, son zamanlara kimi isə MetaCreations Painter olmuşdur) göstərmək olar.

Bəzən iş prosesində xüsusi proqramlardan da istifadə olunur. Belə proqramların köməyiylə İnternetdə istifadə edilən qrafik materialları təhlil etmək, həcmli təsvirləri modelləşdirmək, real gözəl mənzərələr yaratmaq və s. mümkündür.

Peşəkar istifadəçilər lazımi nəticəni əldə etmək üçün verilənləri yaratdıqları faylların birindən digərinə köçürmək üçün bir neçə proqramdan eyni zamanda istifadə edirlər.

Peşəkar istifadəçilər kompüter qrafikasında lazımı səviyyədə təsvirlər əldə etmək üçün müxtəlif köməkçi avadanlıqlardan da istifadə edirlər. Belə avadanlıqlara nümunə olaraq Agfa, Canon, Kodak, Nikon, Olympus və digər firmalar tərəfindən istehsal olunan rəqəmli fotokamera, Web-kamera, qrafik planşet, skaner, lazer və şırnaqlı printerləri və s. göstərmək olar.

Kompüter qrafikasında istifadə edilən fraktal qrafika riyazi hesablamaya əsaslanır. Fraktal qrafikanın əsas elementi riyazi formuldur. Burada fərdi kompüterin yaddaşında rastr və vektor qrafikasında olduğu kimi obyekt deyil, obyektə təzahür edən tənliklər saxlanılır. Riyazi formulalara əsaslanaraq mürəkkəb illüstrasiyalardan tutmuş üçölçülü obyektlərə kimi müxtəlif təsvirlər əldə etmək mümkündür.



CORELDRAW 12 VEKTOR QRAFİK REDAKTORU



GİRİŞ

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru Corel Corporation Kanada firması tərəfindən hazırlanmış və geniş imkanları ilə (hazır təsvirlərə malik böyük həcmli kitabxananın olması, geniş imkanlara malik güclü qurulmuş öyrədici sistemi və s.) bütün istifadəçilər tərəfindən məmnuniyyətlə istifadə edilən proqramdır. CorelDRAW qrafik redaktorunda digər redaktorlarda analoqu olmayan bəzi vasitələrin olması onun nadir qrafik redaktor olmasına sübutdur. Proqramdan bəhrələnən istifadəçi ondan istifadə etməklə bu sahədə demək olar ki, məqsədinə tamamilə nail ola bilər.

Qrafik redaktorun köməyi ilə obyektlər üzərində çoxlu sayda əməliyyatları aparmaqla yanaşı, yüksək keyfiyyətli təsvirlərin alınmasına görə proqram ona yaxın olan proqramlar arasında lider sayıla bilər. CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda istənilən nəticəni əldə etmək üçün az sayda əməliyyatın həyata keçirilməsi kifayətdir.

Corel Photo Paint rastr qrafikasının, həmçinin hazırlanmış faylı səhifələmək üçün istifadə edilən Corel Ventura Publisher proqramının CorelDRAW qrafik redaktoru ilə sıx əlaqəsi istifadəçiyə elektron və poliqrafiya nəşrləri sisteminin hazırlanmasında geniş imkanlar yaradır.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda istənilən təsvir çoxlu sayda hissələrdən ibarət olur. Bu hissələri ayrı-ayrılıqda redaktə etmək tələb olunur. Qrafik redaktorda bu hissələri obyektlər adlandırırırlar. Obyekt kimi düz xətt, dairə, düzbucaqlı, əyri, qapalı əyri, çoxbucaqlı və s. nəzərdə tutulur.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda sadə obyektlərdən istifadə etməklə mürəkkəb obyekt yaratmaq mümkündür. Yaradılmış mürəkkəb obyekt vahid obyekt kimi qəbul olunur və onun da redaktəsi sadə obyektin redaktəsi kimi çox asanlıqla yerinə yetirilir.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda yaradılmış obyektin daxilini müxtəlif rənglərlə boyamaq mümkündür. Boyama prosesi CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda obyektin rənglə doldurulması adlanır.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda obyektin konturunu dəyişməklə yanaşı, onu rəngləmək də olur. Yaradılmış obyektlərin özünəməxsus düyün nöqtələri olur ki, onları da hərəkət etdirməklə obyektə istənilən şəkllə salmaq mümkündür.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda rastr təsvirlərini də redaktə etmək olur. Vahid obyekt kimi götürülən rastr təsviri redaktə etmək istifadəçiyə heç bir çətinlik törətmir.

Qeyd etdiyimiz kimi, CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun əsas vəzifəsi obyekt və onun üzərində

yerinə yetirilən əməliyyatlar ardıcılığını həyata keçirməkdir. Odur ki, qrafik redaktorda standart obyektlər (məsələn, düzbucaqlı, ellips, çoxbucaqlı, avtofiqur, spiral və çərçivələr) ilə yanaşı xətlərdən və əyrilərdən ibarət qeyri-standart obyektlər də yaratmaq mümkündür.

Geniş imkanlara malik CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun vasitəsilə gözəl və valehedici rəsm əsərləri yaratmaq mümkündür.

Qrafik redaktorun proqram pəncərəsi Windows proqram örtüyündə olduğu kimi standart elementlərə malikdir. Yəni, CorelDRAW proqramında da menyu çubuğu, alətlər çubuğu, müxtəlif əməliyyatları icra edən düymələr, həmçinin onu digər proqramlardan fərqləndirən özünəməxsus xüsusiyyətləri də vardır.

Qeyd etmək lazımdır ki, CorelDRAW proqramının 8-ci versiyasından başlayaraq xüsusi idarəetmə elementi olan Dockers-dən istifadə edilməyə başlanmışdır. Dockers-dən istifadə olunması ilə istifadəçi işçi sahənin ölçüsünü avtomatik tənzimləyə bilir və nəticədə təsvirin görkəmini əl ilə miqyaslaşdırmaq tələb edilmir.

CorelDRAW proqramının digər nadir xüsusiyyəti seçilmiş obyektin tipindən asılı olaraq xüsusiyyətlər çubuğunun Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) idarəetmə elementlərini dinamik dəyişməsidir. Yəni, istifadəçi mətn seçdikdə, mətnə

uyğun idarəetmə elementləri, xətt seçdikdə isə, xətdə uyğun idarəetmə elementləri və s. masaüstündə əmələ gələcəkdir.

CorelDRAW ilə səmərəli işləmək üçün proqramın parametrlərini həll ediləcək məsələyə uyğunlaşdırmaq lazımdır. Proqramın parametrlərinin qurulması çox nadirdir və qeyd edildiyi kimi, digər proqramlar ilə müqayisədə analoqu yoxdur.

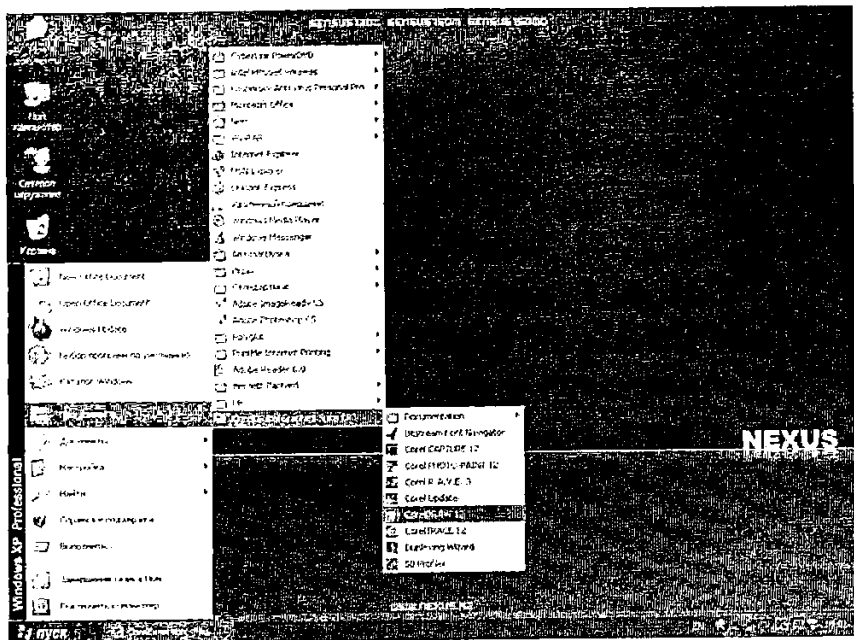
Kitabın yazılmasında əsas məqsəd yüksək kompüter qrafikası nümunələri yaratmaq və təsvirləri redaktə etmək üçün nəzərdə tutulmuş Corel korporasiyasının CorelDRAW Graphics Suite 12 proqramının axırını versiyasını oxuculara öyrətməkdir.

CORELDRAW VEKTOR QRAFİK REDAKTORUNU NECƏ YÜKLƏMƏLİ?

CorelDRAW qrafik redaktorundan istifadə qaydaları müxtəlifdir. İşlədiyiniz pəncərədən, yerinə yetirdiyiniz əməliyyatdan və s. hallardan asılı olaraq aşağıdakı üsullardan ən sürətli olanı seçə bilərsiniz:

- CorelDRAW vektor qrafik redaktorunu düzgün qaydada qurmuşsunuzsa, Start (Пуск – Başla) menyusunun All Programs (Все Программы – Bütün Proqramlar) alt menyusunda CorelDRAW qrafik redaktorunun adını görə bilərsiniz (şəkil 4.).

Ancaq bu adın All Programs (Все Программы – Bütün Programlar) menyusunda olması zəruri deyildir. Onun yeri dəyişdirilmiş, yaxud ad menyudan silinmiş ola bilər;



Şəkil 4. Start (Пуск – Başla) menyusu, All Programs (Все Программы – Bütün Programlar) alt menyusu

- Masaüstündə (Desktop) qısa yol piktoqramı (shortcut) yaratmaqla da CorelDRAW qrafik redaktorunu işlədə bilərsiniz. Masaüstündə CorelDRAW vektor qrafik redaktoru üçün bir qısa

yol piktoqramı yaradın və lazım gəldikdə hər dəfə CorelDRAW qrafik redaktorunu yükləmək üçün bu piktoqram üzərində ikiqat sıxın;

CORELDRAW VEKTOR QRAFİK REDAKTORUNDAN NECƏ ÇIXMALI?

CorelDRAW vektor qrafik redaktorundan çıxmağın müxtəlif yolları vardır:

- CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun əsas rəncərəsinin File (Файл – Fayl) menyusundan Exit (Выход – Çıx) əmrini seçməklə proqramdan çıxa bilərsiniz;
- CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun proqram rəncərəsinin Control Menu (Панель управление – İdarəetmə Menyusu)ndan Close (Отмена – Bağla) əmrini seçməklə, ya da rəncərənin yuxarı sağ küncündəki Close (Отмена – Bağla) düyməsinə sıxmaqla da proqramdan çıxa bilərsiniz.

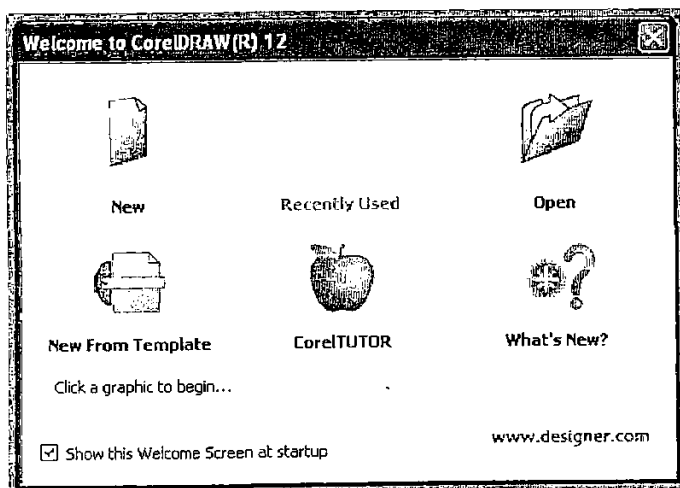
QEYD: Əgər o anda açıq və üzərində dəyişiklik edilmiş bir faylınız varsa, çıxmazdan öncə CorelDRAW vektor qrafik redaktoru Sizdən bu faylı yaddaşa yazıb yazmayacağınızı soruşacaqdır.

I FƏSİL

PROGRAM PƏNCƏRƏSİNİN ƏSAS
HİSSƏLƏRİ

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda işləməzdən əvvəl bu programın əsas anlayışları ilə tanış olmağınız daha məqsədəuyğundur. Bununla da CorelDRAW vektor qrafik redaktorunu qısaca da olsa gözdən keçirmiş olar və kitabın sonrakı paragraflarında veriləcək mövzulara daha asan alışarsınız.

Program yükləndikdə şəkildə göstərilmiş dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 5.). Bu pəncərə Sizə müxtəlif məzmununda işə başlamaq imkanlarını təklif edir.



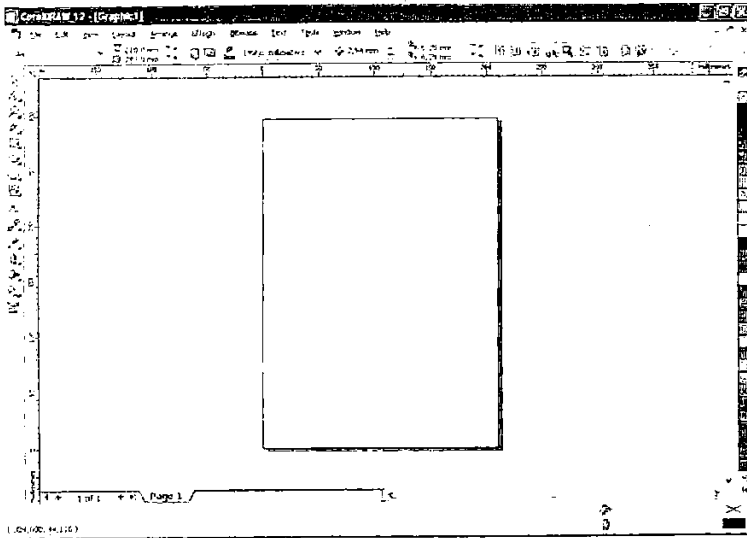
Şəkil 5. Program yükləndikdə açılmış dialoq pəncərəsi

Dialog pəncərəsində aşağıdakı funksiyaları yerinə yetirən düymələr vardır:

- New (Новый – Yeni) – Proqramda təyin olunmuş ölgülər əsasında boş sənəd yaratmaq üçündür;
- Recently Used (Последний используемый – Son istifadə edilmiş) – Son istifadə olunmuş sənədləri açmaq üçündür;
- Open (Открыть – Aç) – İstənilən rəsm faylınu açmaq üçündür;
- New From Template (Новый по шаблону – Ülgülərin yenisi) – Şəhərbaz pəncərəsi açılır və ülgü seçilir (məsələn, vizit vərəqəsi, buklet və s. formalar);
- CorelTUTOR (Учебник CorelTUTOR – CorelTUTOR dərsliyi) – Öyrədici proqram açılır və istifadəçiyə CorelDRAW proqramının əsasları öyrədilir;
- What's New? (Что нового? – Yeni nə var?) – Proqramın əvvəlki versiyalarında işləmiş istifadəçilər axırncı versiyanın yenilikləri ilə tanış ola bilərlər.

QEYD: Dialog pəncərəsinin təkrar yüklənmələrdə Show this Welcome Screen masaüstündə görünməməsini əldə etmək üçün Startup (Показывать это окно при запуске – Yüklənmədə göstərməli) qeyd edilməsini ləğv etmək kifayətdir.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunu işlətdiyiniz zaman qarşılaşacağınız proqram pəncərəsinin ümumi görünüşü şəkildə göstərildiyi kimidir (şəkil 6.).



Şəkil 6. CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun proqram pəncərəsinin ümumi görünüşü



II FƏSİL

VEKTOR OBYEKTŁƏRİNİN YARADILMASI

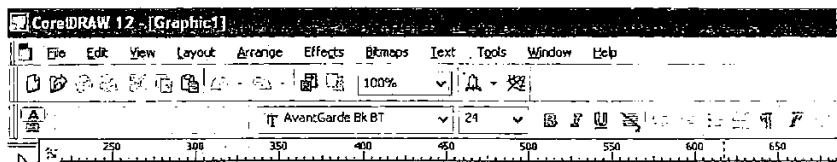
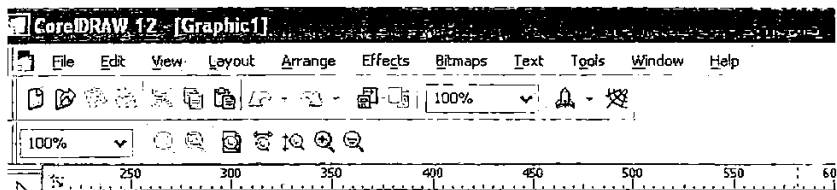
CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda çoxlu sayda sadə obyektlərdən istifadə etməklə mürəkkəb quruluşa malik obyektləri (rəsmləri) yaratmaq mümkündür. Bu səbəbdən də müxtəlif sadə vektor obyektlərinin yaradılmasını öyrənmək, sonrakı mərhələlərdə isə onları redaktə etməyi bacarmaq lazımdır.

SADƏ FİQURLARIN YARADILMASI

CorelDRAW qrafik redaktorunda ən sadə həndəsi fiqur (sonralar obyekt adlandırılacaq) düzbucaqlı və ellipslər sayılır. Əksər mürəkkəb obyektlər belə sadə fiqurların bir yerdə toplanmasından əmələ gəlir. Odur ki, sadə obyektlərin yaradılması prosesini aydınlaşdıraraq.

Qeyd etdiyimiz kimi, müxtəlif formalı obyektləri masaüstündə yaratmaq üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlərə müraciət edilməlidir. Hər bir alət özünəməxsus qrafik obyektini çəkmək üçündür. Alət düymələrinin əksəriyyətinin aşağı sağ küncündə xırda üçbucaq işarəsi vardır ki, Mouse-un göstəricisini onun üzərində bir müddət saxladıqda alətin sağ tərəfində yardımçı çubuq əmələ gəlir. Çubuğun üzərində yerləşən istənilən həndəsi

fiqurun üzərinə Mouse-un göstəricisini yönəldib sol düyməni sıxdıqda Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alət Mouse ilə qeyd edilmiş həndəsi fiqurla əvəz ediləcəkdir. Əvəzolunma zamanı seçilmiş yeni həndəsi fiqura uyğun olaraq Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərində olan parametrlər də dəyişəcəkdir (məsələn, şəkil 7.).



Şəkil 7. *Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu)unda Zoom (Масштаб – Miqyaslaşdır) düyməsi və Text (Текст – Mətn) düyməsi sığıldığı zaman masaüstünün görünüşü*

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərində aşağıdakı funksiyaları yerinə yetirən düymələr dəsti yerləşmişdir (şəkil 8.):









Şəkil 8. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlər







1. Pick (Указатель – Göstərici);
2. Shape (Форма – Forma) (F10);
3. Zoom (Масштаб – Miqyaslaşdırma) (Z);
4. Artistic Media ("Свободная рука" – "Sərbəst Əl") (F5);
5. Smart Drawing (Авторисование – Avtoçəkmə) (S);
6. Rectangle (Прямоугольник – Düzbucaqlı) (F6);
7. Ellipse (Эллипс – Ellips) (F7);
8. Graph Paper (Миллиметровка – Qrafik Kağız) (D);
9. Basic Shapes (Простые формы – Sadə Formalar);
10. Text (Текст – Mətn) (F8);
11. Interactive Blend (Интерактивное перетекание – İnteraktiv Qarışdırma);
12. Eyedropper (Пипетка – Damcı Tökən);
13. Outline (Контур – Kontur);
14. Fill (Заливка – Doldurma);
15. Interactive Fill (Добавляет заливку к объекту – İnteraktiv Doldurma) (G).






Aşağıdakı cədvəldə Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlərin və







onlara yardımçı olan alətlərin iş prosesində yerinə yetirdiyi funksiyalar verilmişdir.








Cədvəl 1.







Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Pick (Выбор – Seçim) aləti obyektı seçir, miqyaslaşdırır, müxtəlif istiqamətlərə əyir və formalaşdırır.
	Shape (Форма – Forma) aləti obyektin formasını redaktə edir.
	Knife (Лезвие – Ülgüc) aləti obyektı eninə (köndələninə) kəsir (doğrayır).
	Eraser (Ластик – Pozan) çəkilmüş rəsmın hissələrini pozur.
	Smudge brush (Мажущая кист – Yaxan fırça) vektor obyektlərinin konturunu sürüklədikdə obyektı təhrifə uğradır.
	Roughen brush (Грабелъная кист – Dırımıqlayan fırça) vektor obyektlərinin konturunu sürüklədikdə konturu təhrifə uğradır.







Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Free transform (Свободное трансформирование – Sərbəst transformasiya) aləti Free rotation (Свободное вращение – Sərbəst fırlanma), Angle rotation (Угловое вращение – Bucaq fırlanması), Scale (Масштабирование – Miqyaslaşdırma) və Skew (Перекоc – Çəplik) alətlərindən birgə istifadə etməklə obyektə sərbəst transformasiya edir.
	Virtual Segment Delete (Виртуальное удаление сегмента – Seqmentin mümkün olan qədər ləğv edilməsi) aləti sahədaxili seqmentlərdə nöqtələri ləğv edir.
	Zoom (Масштаб – Miqyaslaşdır) aləti obyektə böyüdülmüş və kiçildilmiş şəkildə baxmağa imkan verir.
	Hand (Рука – Əl) aləti sənəd daxilində təsviri hərəkət etdirir.
	Freehand (Кривая – Əyri) aləti xətti seqment və ya əyri şəkildə çəkir.
	Pen (Перо – Qələm) aləti fasiləsiz hərəkəti ilə seqment çəkir.








Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Polyline (Ломанная – Sınıqxətt) aləti çoxlu sayda seqmentlərdən ibarət olan kontur çəkir.
	Bezier (Кривые Безье – Beze əyriləri) aləti fasiləsiz hərəkəti ilə əyrinin seqmentini çəkir.
	3 point curve (Кривая по 3 точкам – Üç nöqtədən ibarət əyri) aləti üç nöqtədən (başlanğıc, son və orta nöqtələr) ibarət əyri çəkir.
	Artistic Media (Художественные средства – Bədii üsul) aləti Brush (Кисть – Fırça), Sprayer (Распылитель – Püskürdücü), Calligraphic (Каллиграфическое перо – Xəttat qələmi) və Pressure (Нажим – Qısğaç) alətlərinə yol tapmağa imkan yaradır.
	Dimension (Размерные линии – Səlis xətlər) aləti üfqi, şaquli, meyilli və ya səlis xətlər çəkməyə imkan verir.








Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Interactive connector (Интерактивный соединитель – İnteraktiv birləşdirici) aləti iki obyektin düyün nöqtələrini birləşdirən xətt çəkməyə imkan verir.
	Smart drawing (Быстрое рисование – Sürətlə şəkil çəkmə) aləti çəkilmiş əyrinin formasını dəyişməklə yanaşı onu səlisləşdirib standart formaya gətirir.
	Restangle (Прямоугольник – Düzbucaqlı) aləti düzbucaqlı və kvadratlar çəkir.
	3 point rectangle (Прямоугольник по 3 точкам – Üç nöqtədən keçən düzbucaqlı) aləti düzbucaqlının oturacağına və hündürlüyünə əsaslanıb düzbucaqlı çəkməyə imkan verir.
	Ellipse (Эллипс – Ellips) aləti ellipslər və çevrələr çəkir.
	3 point ellipse (Эллипс по 3 точкам – Üç nöqtədən keçən ellips) aləti ellipsin mərkəzi oxunu və hündürlüyünü təyin etməklə ellips çəkir.






Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Polygon (Многоугольник – Çoxbucaqlı) aləti çoxbucaqlı və ulduzlar çəkməyə imkan verir.
	Spiral (Спираль – Spiral) aləti simmetrik və loqarifmik spirallar çəkir.
	Graph paper (Диаграммная сетка – Diagram toru) aləti müxtəlif ölçülü torlar çəkir.
	Basic shapes (Готовые фигуры – Əsas fiqurlar) aləti çoxlu sayda həndəsi fiqurlar çəkməyə imkan verir.
	Arrow Shapes (Фигуры стрелок – Ox fiqurları) aləti istiqamətləndirici oxlar, ulduzlar və müxtəlif ucluğa malik oxlar çəkməyə imkan verir.
	Flowchart Shapes (Фигуры плавных схем - Bloksxem fiqurları) aləti bloksxemlər çəkir.
	Star Shapes (Фигуры звезд – Ulduz fiqurları) aləti müxtəlif formalı ulduzlar çəkməyə imkan verir.

Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Callout shapes (Фигуры выноски – Haşiyə fiqurları) aləti yazılar və işarələr üçün haşiyə çıxarmağa imkan verir.
	Text (Текст – Mətn) aləti obyektə adi və bədii mətni daxil edir.
	Interactive blend (Интерактивная настройка перетекания – İnteraktiv qarışdırma) aləti iki obyekt arasında süzülməni həyata keçirir.
	Interactive Contour Toll (Интерактивная настройка ореола – Parıltılı interaktiv sazlama) aləti konturu müxtəlif formada tərtib etməyə imkan verir.
	Interactive Dictor Toll (Интерактивная деформация – İnteraktiv deformasiya) aləti obyektə əyri xətt, əyilmə və s. formada deformasiyaya uğratmağa imkan verir.
	Interactive drop shadow (Интерактивная тень – İnteraktiv kölgə) aləti müxtəlif parlaqlığa malik kölgələr yaradır.

Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Interactive envelope (Интерактивная настройка огибающей - Sarınmanın interaktiv sazlanması) aləti obyektə yerləşdiyi örtük ilə birlikdə deformasiya edir.
	Interactive extrude (Интерактивная настройка объема - Həcmın interaktiv sazlanması) aləti müstəvini həcmli obyektə çevirir.
	Interactive transparency (Интерактивная прозрачность - İnteraktiv şəffaflıq) aləti rəng dolumunun bütün növlərindən istifadə edərək şəffaflığı modulyasiya edir.
	Eyedropper (Пипетка - Damcı Tökən) aləti bir obyektin xüsusiyyətini (məsələn, şəffaflığı, ölçünü, effektləri, rəng dolumunu) seçərək digər obyektə tətbiq edir.
	Paintbucket (Заполнитель - Rəng doldurma) aləti qapalı obyektin daxilini rənglə boyayır.
	Outline (Контур - Kontur) aləti obyektin konturunu redaktə edir.

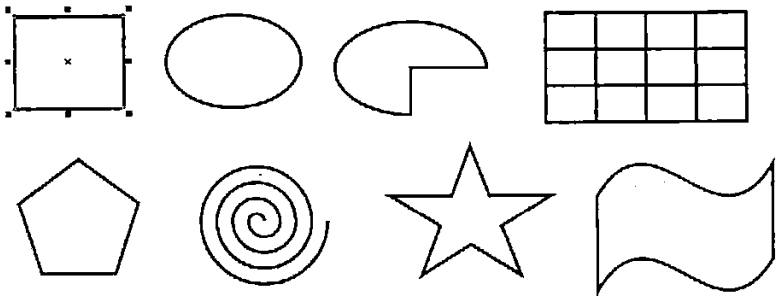
Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	Outline Color (Цвет контура – Kontur rəngi) aləti obyektin konturunun rəngini redaktə edir.
	No Outline (Без контура – Kontursuz) aləti obyektin konturunu ləğv edir.
	Hairline (Контур ¼ пункта – ¼ punkt ölçüdə kontur) aləti 0.25 punkt ölçüdə kontur yaradır.
	½ Point Outline (Контур 0.5 пункта – 0.5 punkt ölçüdə kontur) aləti 0.5 punkt ölçüdə kontur yaradır.
	1 Point Outline (Контур в 1 пункт – 1 punkt ölçüdə kontur) aləti 1.0 punkt ölçüdə kontur yaradır.
	2 Point Outline (Thin) [(Контур в 2 пункта (Тонкий) – 2 punkt ölçüdə kontur (Nazik))] aləti 2.0 punkt ölçüdə kontur yaradır.
	8 Point Outline (Medium) [(Контур в 8 пунктов (Средний) – 8 punkt ölçüdə kontur (Orta))] aləti 8.0 punkt ölçüdə kontur yaradır.

Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	16 Point Outline (Medium-Thick) [(Контур в 16 пунктов (Средней толщины) – 16 punkt ölçüdə kontur (Orta qalınlıqda)] aləti 16.0 punkt ölçüdə kontur yaradır.
	24 Point Outline (Thick) [(Контур в 24 пункта (Толстый) – 24 punkt ölçüdə kontur (Qalın)] aləti 24.0 punkt ölçüdə kontur yaradır.
	Fill (Заливка – Doldur) aləti müxtəlif rəng doldurmaları dəsti təqdim edir.
	Fill Color (Диалоговое окно заливки – Doldurma Rəngi) aləti rəng dolununun parametrlərini seçməyə imkan verir.
	Fountain Fill (Градиентная заливка – Qradientlə Doldur) aləti qradient rəng dolununun parametrlərini seçir.
	Texture Fill (Текстурная заливка – Teksturla Doldur) aləti naхіş dolununun parametrlərini seçir.
	Pattern Fill (Узорная заливка – Naхіşla Doldur) aləti naхіşla doldurma parametrlərini seçir.

Alət düyməsi	Adı və təyinatı
	PostScript Fill (Заливки PostScript – PostScript Doldur) aləti PostScript rəng dolumu parametrlərini seçir.
	No Fill (Без заливки – Doldurulmamış) aləti rəng dolumunu ləğv edir.
	Color Docker Window (Докер цветовой модели – Docker Pəncərəsinin Rəngi) aləti Fill (Заливка – Doldur) alətlər dəstindən rəng modelinin dokerinə tez müraciət etməyə imkan yaradır.
	Interactive Fill (Интерактивная заливка – İnteraktiv Doldur) aləti müxtəlif rəng dolumundan istifadə etməyə imkan verir.
	Interactive Mesh Fill (Интерактивная заливка по сетке – Tor Üzrə İnteraktiv Doldur) aləti obyektı tor şəklində hücrələrə bölür və hər hücrəni rəng ilə doldurmağa imkan verir.

Qeyd edildiyi kimi, mürəkkəb obyektlər sadə obyektlərin birləşməsindən əmələ gəlir. CorelDRAW programında ən sadə fiqurların düzbucaqlılar və ellipslər olduğunu nəzərə alaraq həmin obyektlərin masaüstündə çəkilmə ardıcılığını göstərək.

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki □ Rectangle (Инструмент-прямоугольник – Düzbucaqlı) alət düyməsini sıxın (və ya alətini seçin). Bu zaman Mouse-un göstəricisi uyğun şəkildə dəyişəcək. Göstəricini masaüstünün istənilən yerinə gətirib Mouse-un sol düyməsini sıxın və Mouse-un göstəricisini seçilmiş alətə uyğun olan, sərbəst ölçüyə malik həndəsi obyektin şəklini ekranda alana qədər istədiyiniz istiqamətdə sürükləyin. Həndəsi fiqur çəkildikdən sonra Mouse - un sol düyməsini buraxın (şəkil 9.). Yaradılmış obyektin mərkəzində × işarəsi, ətraflarında isə düzbucaqlı konturlar əmələ gələcəkdir. Onlardan istifadə etməklə çəkilmiş obyekti redaktə etmək mümkündür. Göstərilmiş ardıcılığa əməl etməklə ellips fiqurunu da (həmçinin digər obyektləri də) çəkmək olar.



Şəkil 9.

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlərdən istifadə etməklə çəkilmiş sərbəst ölçüyə malik obyektlər

Bəzən iş prosesində tərəfləri bərabər ölçüyə malik düzbucaqlı (kvadrat), ellips və s. obyektlər çəkmək tələb olunur. Bunun üçün [Ctrl] düyməsini sıxıb saxlayaraq Mouse-un sol düyməsinin sıxılmış vəziyyətində eyni əməliyyatları ardıcılıqla yerinə yetirin. Obyektlər çəkildikdən sonra Mouse-un sol düyməsini, sonra isə [Ctrl] düyməsini buraxın. Beləliklə, masaüstündə kvadrat (həmçinin digər obyektlər) yaradılmış olacaqdır. Digər həndəsi obyektləri əldə etmək üçün əməliyyatları göstərilən ardıcılıqla yerinə yetirin.

İş prosesində yaradılmış obyektin mərkəzinin müəyyən edilməsi ilə çəkilməsi tələb olunur. Mərkəzi müəyyənləşdirməklə obyekti yaratmaq üçün sadəcə [Ctrl] düyməsinin əvəzinə [Shift] düyməsinin sıxılması kifayətdir. Digər əməliyyatlar göstərilən ardıcılıqla yerinə yetirilir.

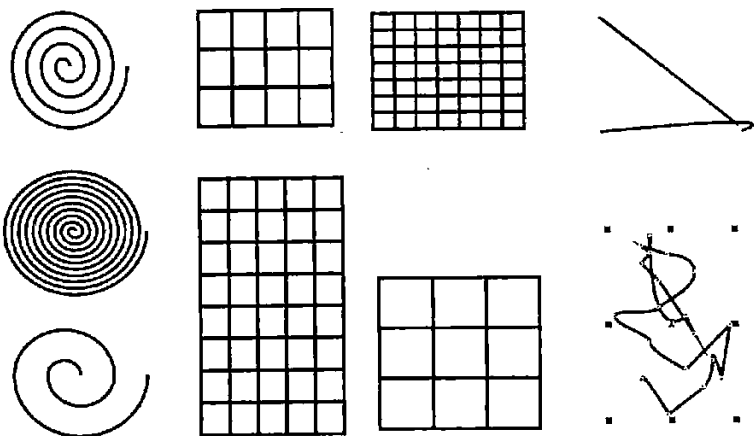
Əməliyyatlar ardıcılığından istifadə etməklə çoxbucaqlılar, təpə nöqtələrinin sayı 5 və daha çox olan ulduzlar da hazırlamaq olar.

Ulduzun təpə nöqtələrinin sayını Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki uyğun sahədəki aşağı/yuxarı ox düymələrini sıxmaqla azaldıb/artıra bilərsiniz.


Son çəkilmiş obyektin ləğv edilməsi lazım gələrsə, [Delete] düyməsini sıxmağınız kifayətdir. Yaradılmış obyektlərdən istənilən birini ləğv etmək lazım gələrsə,

əvvəlcə onu seçin (seçmə zamanı obyektin ətrafında düzbucaqlılar əmələ gələcəkdir) və [Delete] düyməsini sıxın. Obyekt masaüstündən silinəcəkdir.

İndi isə əvvəl çəkilməmiş obyektlərdən nisbətən mürəkkəb olan spiral və hücrələr sayı 16 (və daha çox) olan çərçivənin masaüstündə yaradılmasını aydınlaşdıraraq.




Şəkil 10. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki düymələrdən istifadə etməklə spiral, çərçivə və müxtəlif xarakterli xətlərin yaradılması

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu)nda  Graph Paper (Миллиметровка – Qrafik Kağız) alətini seçin. Açılmış yardımçı alətdən spiral və ya çərçivə alətini seçin. Seçimə uyğun olaraq Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu)unda da

parametrlər dəyişəcəkdir. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki sahələrdən spiral və çərçivə üçün tələb olunan rəqəmləri, yəni, spiralın dolaqlarının, çərçivənin isə üfqi və şaquli xətlərinin sayını təyin edin. Mouse-un seçimə uyğun dəyişmiş göstəricisini istədiyiniz istiqamətdə sürükləyin. Qeyd edildiyi kimi, [Ctrl] və ya [Shift] düymələrini sıxmaqla, sərbəst (və ya mərkəzi məlum olmaqla bərabər) ölçülü obyektlər yarada bilərsiniz (şəkil 10., soldakılar və ortadakılar).

XƏTTİN ÇƏKİLMƏSİ

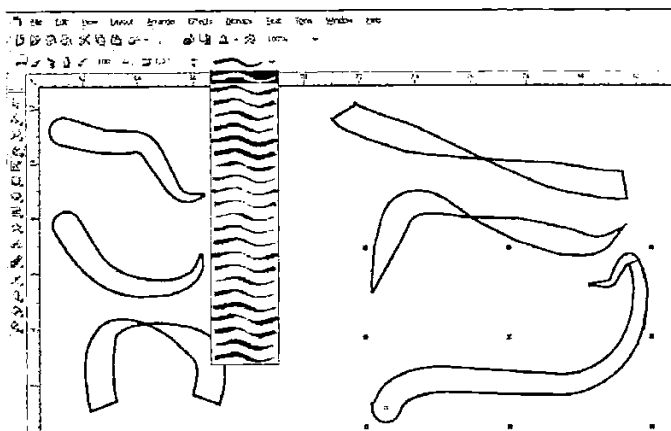
Müxtəlif xarakterli düz və əyri, qapalı və açıq xətlər çəkmək üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Artistic Media (Свободная рука – Sərbəst Əl) alətini seçin. Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Növbəti əməliyyatların ardıcılığı əvvəlcə göstərildiyi kimidir.

Müxtəlif xarakterli xətlər çəkilən zaman çəkilmiş xətlərin son düyün nöqtəsində Mouse-un sol düyməsini sıxıb saxlasanız, onda xəttin çəkilişini davam etdirə biləcəksiniz. Sol düyməni buraxan kimi xəttin çəkilişi kəsiləcəkdir. Xəttin çəkilişini davam etdirmək üçün Mouse-un sol düyməsini iki dəfə sıxmağınız kifayətdir. Artistic Media (Свободная рука – Sərbəst Əl) alətindəki


☞ (Инструмент Безье – Beze Aləti) düyməsini sıxmaqla Beze əyrisini çəkə bilərsiniz.

Qeyd etmək lazımdır ki, Mouse-un göstəricisini son düyün nöqtəsinin üzərinə yerləşdirsəniz, göstərici şəkilini dəyişərək uyğun formanı alacaqdır. Belə olan halda Mouse-un sol düyməsini təkrar sıxaraq xəttin və ya Beze əyrisinin yaradılmasını davam etdirə bilərsiniz.

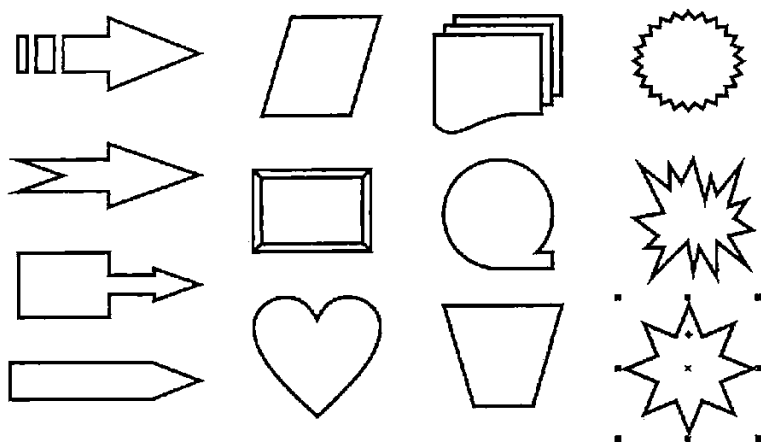
Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki Artistic Media (Свободная рука – Sərbəst Əl) alətindən istifadə etməklə müxtəlif xarakterli əyrilər çəkə bilərsiniz.



Şəkil 11. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki Artistic Media (Свободная рука – Sərbəst əl) alətindəki Pən (Перо – Qələm) aləti vasitəsilə yaradılmış müxtəlif xarakterli xətlər






Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki Artistic Media (Свободная рука – Sərbəst Əl) alətindəki  Pen (Перо – Qələm) alətindən istifadə etməklə yaradılmış əyri xətlər şəklində göstərilmişdir. Seçimdən asılı olaraq əyriyə xarakterini (enini və formasını) dəyişdirmək mümkündür (şəkil 11.).

CoreDRAW vektor qrafik redaktorunun 10-cu versiyasından başlayaraq yeni tip obyektlərin yaradılması mümkün olmuşdur. Bu obyektləri CoreDRAW qrafik redaktorunda avtofiqurlar adlandırırlar.




Şəkil 12. Yaradılmış müxtəlif avtofiqurlar

Avtofiqurlara aid olan obyektləri yaratmaq üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər

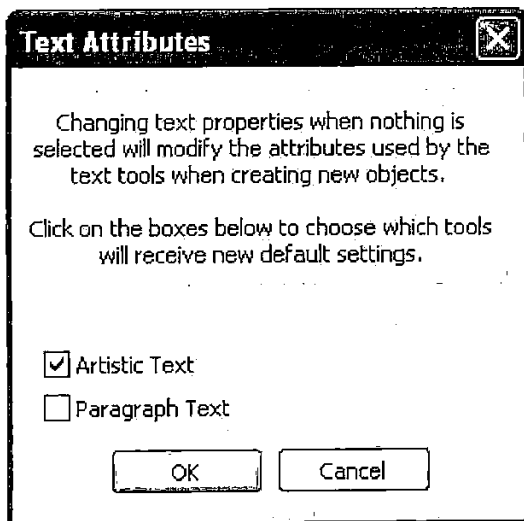
Qutusu)ndakı  Basic Shapes,  Arrow Shapes,  Flowchart Shapes,  Star Shapes və  Callout Shapes düymələrini növbə ilə sıxın. Müxtəlif xarakterli avtofiquklar əldə edəcəksiniz (şəkil 12.). Seçimə uyğun Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu)unda da dəyişiklik baş verəcəkdir. Bu zaman Mouse-un göstəricisinin forması dəyişəcəkdir. Əvvəl qeyd etdiyimiz kimi, [Ctrl] və [Shift] düymələrini sıxmaqla ölçüsü dəqiq və mərkəzi məlum olan avtofiquklar yaratmaq mümkündür.

MƏTNLƏ İŞLƏMƏK

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda iki növ mətn obyektindən: Artistic (Художественный текст – Bədii mətn) və Paragraph (Простой текст – Paragraf) istifadə olunur. Bədii mətn obyektini ilə iş CorelDRAW obyektini ilə işə uyğun aparılır. Adi mətn obyektini isə mətnlər massivindən ibarətdir. Adi mətndən əsasən CorelDRAW proqramındakı rəsmlərlə işləyərkən istifadə edilir. Adi mətn obyektləri CorelDRAW proqramında çərçivə daxilində verilir və onlar üzərində yerinə yetirilən əməliyyatlar Microsoft Word mətn redaktorunda həyata keçirilən əməliyyatlarla eynidir.

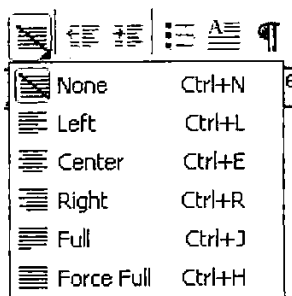
Bədii mətn obyektini yaratmaq üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki 

Text (Текст – Mətn) alətini seçin. Bu zaman Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki Font (Шрифт – Yazı tipi) sahəsindən Times New Roman yazı tipini və yazı tipinin ölçüsünü (48 və ya 72) seçin. Seçim zamanı açılmış Text Attributes (Атрибуты текста – Mətnin Atributları) dialog pəncərəsindən hansı mətn obyektini ilə (Artistic Text (Художественный текст – Bədii Mətn) və ya Paragraph Text (Простой текст – Paraqraf Mətni) işləyəcəyinizi müəyyənləşdirin (şəkil 13.) və OK düyməsini sıxın.




Şəkil 13. *Artistic Text (Художественный текст – Bədii mətn) və ya Paragraph Text (Простой текст – Paraqraf Mətni) mətn obyektinin seçilməsi*

Qeyd etmək lazımdır ki, istər Artistic Text (Художественный текст – Bədii mətn) ilə, istərsə də Paragraph Text (Простой текст – Paraqraf Mətni) mətn obyektini ilə işləyərkən CorelDRAW proqramı istifadəçiyə Microsoft Word mətn redaktorunda olduğu kimi geniş imkanlar yaradır. Yığılmış mətni formatlaşdırmaq üçün Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki **F** düyməsini sıxmanız kifayətdir. Açılmış Format Text (Форматировать текст–Mətni Formatlaşdır) dialoq pəncərəsindən istifadə etməklə mətni Microsoft Word-də olduğu kimi formatlaşdırmaq mümkündür. Yığılmış mətnə **B** Bold (Жирный – Qalın), *I* Cursive (Курсив – Kursiv) və U Underline (Подчеркнутый – Altıxətli) yazı tipini tətbiq etmək olar.



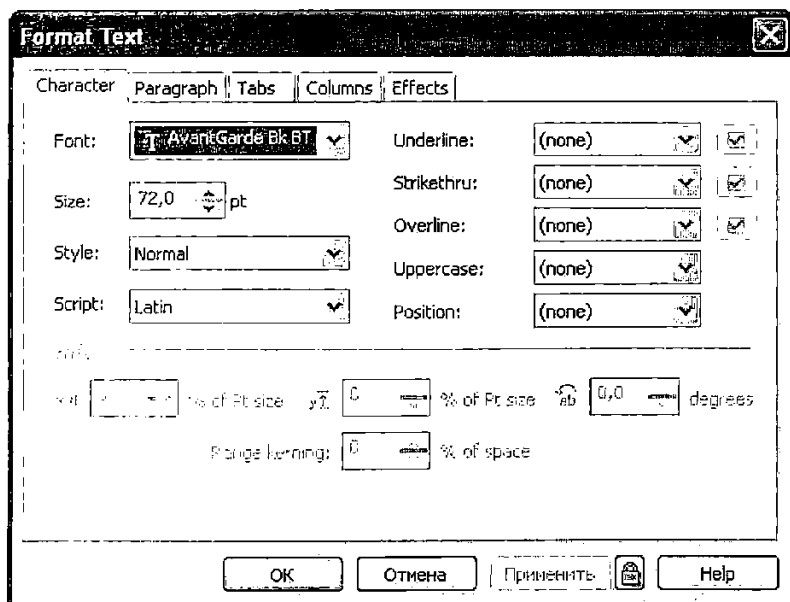
Şəkil 14. *Horizontal Aligment (Горизонтальное выравнивание – Üfqi Tarazlaşdırma) düyməsi sıxıldıqda açılmış köməkçi dialoq pəncərəsi*

Daxil edilmiş mətnin sağdan, soldan, ortadan və s. nizamlanması üçün  Horizontal Aligment

(Горизонтальное выравнивание – Üfqi Tarazlaşdırma) düyməsini sıxın. Köməkçi dialoq pəncərəsindən tarazlaşdırma parametrlərini seçin (şəkil 14.).

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun Microsoft Word mətn redaktorundan gözə çarpan bir fərqi də ondan ibarətdir ki, burada yazı tipinin ölçüsünü kəsr ədədləri ilə göstərmək mümkündür (məsələn, 11.236).





BƏDİİ MƏTNƏ UYGUN NÜMUNƏ

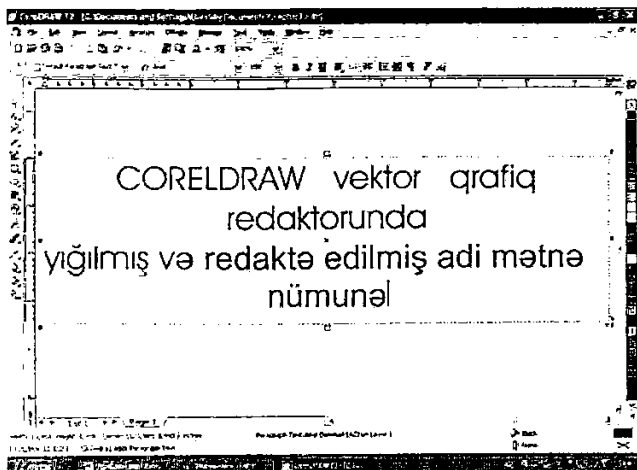


Şəkil 15. *Format Text* (Форматировать текст – Mətni Formatlaşdır) dialoq pəncərəsi

CorelDRAW qrafik redaktorunun bir xüsusiyyəti də qeyd edilməlidir. Bu da Microsoft Word mətn redaktorundan fərqli olaraq yığılmış mətnin hər iki tərəfdən Full (По ширине – Eninə) və Force Full (Полное по ширине – Tamamilə Eninə) tarazlaşdırılması variantının olmasıdır (şəkil 15.).

Qeyd edilməlidir ki, CorelDRAW proqramında mətnlə işləyərkən Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki paraqraf sətirlərini bərabərləşdirmə, paraqrafları səhifənin içərisindən başlama, paraqrafların başlanğıcında iri hərflərdən istifadə etmə və paraqrafları formatlaşdırma düymələrindən istifadə olunur.

Paragraph Text (Простой текст – Paraqraf Mətni) mətn obyektini ilə işləyərkən adı mətni yazmazdan əvvəl mətn yazılacaq sahəni müəyyənləşdirmək lazımdır. Bunun üçün Mouse-un göstəricisini masaüstünün sol küncünə gətirib sol düyməni sıxaraq sağa və aşağı istiqamətdə sürükləməklə mətnin yerləşəcəyi sahəni qeyd edin. Sol düyməni buraxdıqdan sonra əmələ gələn qırıq xətlər ilə əhatə olunmuş çərçivənin daxilinə mətni yazma bilərsiniz (şəkil 16.). Çərçivənin aşağı və yuxarı tərəflərindəki  və  işarələrindən istifadə edərək çərçivəni aşağı və yuxarı istiqamətdə genişləndirmək olar. Çərçivənin sağ küncündə olan  və  oxları ilə isə çərçivəni sağa və aşağı istiqamətdə genişləndirmək mümkündür.



Şəkil 16. *Paragraph Text (Прочный текст – Adi mətn) mətn obyektı*

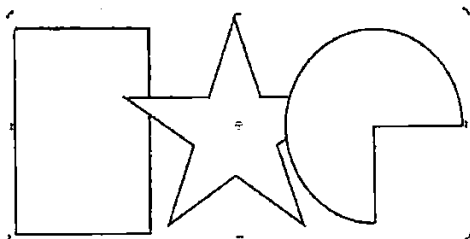
TƏSVİRİN REDAKTƏ EDİLMƏSİ

Sözsüz ki, rəsm çəkərkən mütləq, obyektlərin formasını və masəüstündə yerləşmə vəziyyətini dəyişmək tələb olunur. Odur ki, obyektı yaratdıqdan sonra onu mütləq redaktə etmək lazımdır. Bu səbəbdən də obyektin forma və xüsusiyyətlərini dəyişdirməzdən əvvəl o seçilməlidir.

OBJEKTİN SEÇİLMƏSİ

Obyektlərin yaradılması zamanı onun ətrafında qara rəngli düzbucaqlıların əmələ gəlməsi barədə öndə qeyd

etmişdik, yəni obyekt seçildikdən sonra onun redaktəsinə başlamaq mümkündür. Bəzən bir neçə obyektin birlikdə (və ya ayrı-ayrılıqda) seçilib redaktəsi tələb olunur.



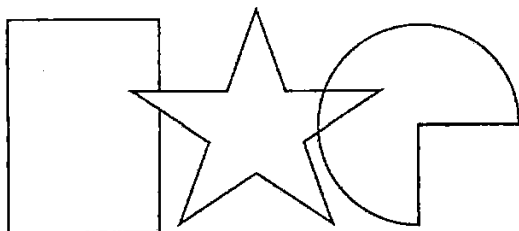
Şəkil 17. Ətrafında qara rəngli ikiistiqamətli ox işarələri əmələ gəlmiş seçilən obyekt

Obyektı seçmək üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki Pick (Указатель – Göstərici) alətini seçin. (↔) işarəsini almış Mouse-un göstəricisini obyekt üzərinə gətirib sol düyməsini bir dəfə sıxmaqla obyektı seçmək olar. Seçilmiş obyektin ətrafında qara rəngli düzbucaqlı düymələr əmələ gələcəkdir. Obyektin üzərində Mouse-un sol düyməsini təkrar sıxdıqda obyektin ətrafında ikiistiqamətli ox işarələri əmələ gəlir ki, onların da vasitəsilə seçilmiş obyektı istənilən istiqamətdə fırlatmaq olur (şəkil 17.). Seçməni ləğv etmək üçün Mouse-un göstəricisini masaüstünün istənilən yerində sıxmaq lazımdır. Əgər seçilmiş obyektı ləğv etmək tələb olunursa, onda [Delete] düyməsinin sıxılması kifayətdir.

Əgər obyektin iş zamanı güzgü əksini almaq tələb olunarsa, onda Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki $\hat{\sigma}$ Mirror Buttons (Кнопки зеркального отражения – Güzgü Düymələri)nin sıxılması kifayətdir.

Obyektlərlə işləyərkən obyektlər dəstinin seçilməsi lazım gəlir. Bunun üçün obyektin birini seçdikdən sonra [Shift] düyməsini sıxın. Bu zaman digər obyektlər də seçiləcəkdir.


Seçmənin digər yolu da vardır. Bunun üçün seçilmiş obyektin ən sol və yüksək nöqtəsi seçilir. Mouse-un sol düyməsinin sıxılmış vəziyyətində (ox obyektləri əhatə etməklə) oxu aşağıya doğru sürükləyin. Bu zaman seçilmiş obyektlər punktir düzbucaqlı ilə qapanacaqdır (şəkil 18.).



Şəkil 18. Punktir düzbucaqlı ilə qapanmış seçilən obyekt


MİQYASIN DƏYİŞDİRİLMƏSİ

Bəzən kiçik ölçüyə malik obyektlərlə (və ya təsvirlərlə) işləmək çətinlik yaratdığı üçün onların böyüdülməsi lazım gəlir. CorelDRAW proqramı obyektlərə müxtəlif miqyaslarda baxmağa imkan yaradır. İşçi sahənin miqyasını dəyişdirməklə (artırmaq və ya azaltmaqla) onların fraqmentlərini geniş formatda gözdən keçirmək olar. Bununla yanaşı CorelDRAW proqramında böyüdülmüş kiçik fraqmentlərlə işləmək istifadəçi üçün çox əlverişlidir.

İşçi sahənin miqyasını dəyişdirmək üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Zoom (Масштаб – Miqyaslaşdır) alətini seçin. Bu zaman Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Obyektin üzərində Mouse-un sol düyməsini bir dəfə sıxın, obyektin miqyası böyüyəcəkdir. Sol düyməni təkrar sıxarsanız, obyektin miqyası yenə də böyüyəcəkdir. Düymənin yenidən təkrar sıxılması miqyasın daha da böyüməsinə səbəb olacaqdır (şəkil 19.). Mouse-un sağ düyməsini sıxmaqla miqyası kiçiltmək mümkündür.




Obyektin (və ya fraqmentin) miqyasını başqa üsullarla da dəyişdirmək olar. Obyektin (və ya fraqmentin) sol küncündə Mouse-un sol düyməsini sıxıb saxlamaqla aşağı sağ küncünə qədər sürükləyin. Seçilmiş





obyekt punktir xətlə qapanacaq və Mouse-un sol düyməsini buraxdıqda obyektin miqyası böyüyəcəkdir.


Qeyd etdiyimiz kimi, obyektin miqyasını böyütmək üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Zoom (Масштаб – Miqyaslaşdır) aləti seçilir. Seçimə uyğun olaraq Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərində dəyişikliklər baş verəcəkdir. Əmələ gəlmiş düymələr vasitəsilə obyektin (və ya təsvirin) miqyasını böyütmək, kiçiltmək, seçilmiş fraqmenti böyütmək, bütün obyektı böyütmək və s. əməliyyatları yerinə yetirmək mümkündür.

Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düymələrin yerinə yetirdiyi funksiyalar cədvəldə verilmişdir (cədvəl 2).

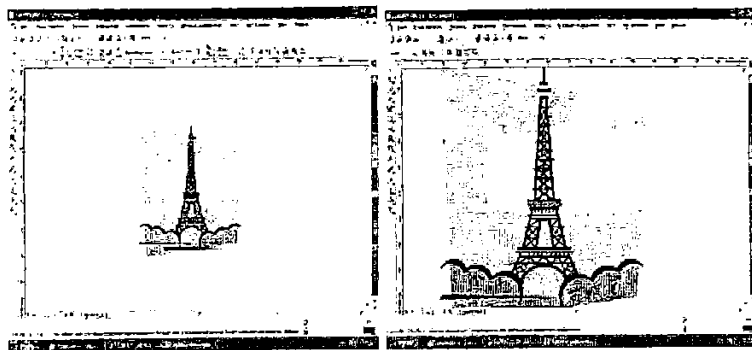
Cədvəl 2.

Düymə	Yerinə yetirdiyi funksiya
	Zoom In (Увеличить масштаб – Miqyası Böyüt)
	Zoom Out (Уменьшить масштаб – Miqyası Kiçilt)
	Zoom To Selected (Увеличить Выбранные – Seçilmiş Miqyaslaşdır)

Düymə	Yerinə yetirdiyi funksiya
	Zoom All Objects (Увеличить Все объекты – Bütün Obyektləri Miqyaslaşdır)
	Zoom To Page (Увеличить до Страницы – Səhifə Qədər Miqyaslaşdır)
	Zoom To Page Width (Увеличить Ширину Страницы – Səhifə Eni Qədər Miqyaslaşdır)
	Zoom To Page Height (Изменить высоту страницы – Səhifənin Hündürlüyü Qədər Miqyaslaşdır)

Bəzən miqyası böyüdülmüş obyektin müəyyən hissəsi ekrandan kənar qalır. Görünməyən hissəni ekrana gətirmək üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki Zoom (Масштаб – Miqyaslaşdır) düyməsini sıxın və açılmış köməkçi çubuqdan  Hand (Ручной – Əl) alətini seçin. Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Göstəricini ekranın istənilən yerinə yerləşdirib Mouse-un sol düyməsini sıxmaqla onu ekran boyu istənilən istiqamətdə hərəkət etdirmək olar. Hərəkətin istiqamətindən asılı olaraq obyektin görünməyən hissələri masaüstündə görünəcəkdir.

Əməliyyatı Windows mühitində işləyən proqramlarda olduğu kimi sürüşdürmə düymələri vasitəsilə də həyata keçirmək mümkündür.



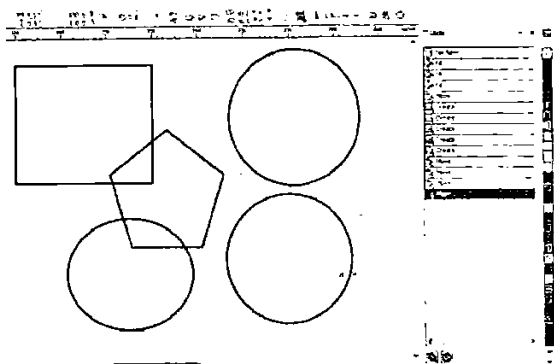
Şəkil 19. Müxtəlif miqyaslarda obyektin (təsvirin) görünüşü

SON NƏTİCƏLƏRİN BƏRPASI VƏ LƏĞVİ

CorelDRAW proqramında əməliyyatların nəticələrinin ləğvi və bərpası Microsoft Word mətn redaktorunda olduğu kimidir. CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda bu məqsəd üçün Standard (Стандартная – Standart Alətlər Çubuğu) üzərindəki düymələrin köməyindən istifadə olunur. Odur ki, onlar haqqında geniş məlumat verməyə ehtiyac yoxdur.

Ancaq CorelDRAW qrafik redaktorunda nəticələrin ləğv edilməsinin istifadəçi üçün yararlı olan daha səmərəli üsul vardır ki, onun haqqında məlumatlanmaq faydalıdır.

Yaradılmış obyektləri ləğv etmək üçün Window menyusundan Dockers (Закрепления – Bərkitmə) əmri, açılmış altmenyudan isə Undo Docker (Закрепление отмены – Bərkitmənin Ləğvi) əmri seçilir. Bu zaman masaüstünün sağ tərəfində açılmış dialoq pəncərəsində (şəkil 20.) son yerinə yetirilmiş əməliyyatların (nəticələrin) ləğvini təsdiqləyən siyahı görünəcəkdir.



Şəkil 20. Yerinə yetirilmiş nəticələrin ləğvi pəncərəsi və obyektin yerinin dəyişdirilməsi

Dialoq pəncərəsinin sağ tərəfində yarlıklar yerləşir ki, onlardan istənilən birini Mouse-un köməyi ilə seçmək mümkündür. CorelDRAW qrafik redaktorunda bir çox əməliyyatları Dockers-in köməyi ilə yerinə yetirmək olur. Dialoq pəncərəsində bəzən istifadə olunmuş əməliyyatların yarlıqları bir-birinin üzərini örtür. Bu istifadəçiyə müəyyən çətinlik törədir. Undo Docker (Закрепление отмены – Bərkitmənin Ləğvi) üzərində

görünməyən, daha doğrusu üstü örtülmüş müəyyən əməliyyatı Mouse-un köməyi ilə seçmək mümkündür. Pəncərə üzərindəki "·" və " |" düymələrini sıxmaqla Undo Docker (Закрепление отмены – Bərkitmənin Ləğvi) dialoq pəncərəsini ekrandan götürə və ya ekrana gətirə bilərsiniz. Dialoq pəncərəsini ləğv etmək üçün onun yuxarı sağ küncündəki "x" düyməsini sıxın.

Qeyd etmək lazımdır ki, Undo Docker (Закрепление отмены – Bərkitmənin Ləğvi) dialoq pəncərəsinin üzərində ləğvi gözlənilən əməliyyatlar boz fona bürünür və siyahının aşağı hissəsində yerləşir. Mouse vasitəsilə siyahının istənilən elementini qeyd edib gərəksiz olanlarını ləğv (və ya bərpa) edə bilərsiniz.

Bəzən fayl üzərində müəyyən əməliyyatları yerinə yetirdikdən sonra onlardan imtina etmək lazım gəlir. Bunu File (Файл – Fayl) menyusundan Revert (Возвращение – Geriyə) əmrini seçməklə həyata keçirə bilərsiniz, yəni faylın əvvəlki vəziyyəti bərpa olunaçaqdır. Ləğv etməni (və ya bərpanı) təsdiqləmək üçün OK düyməsini sıxın.

OBJEKTŁƏRİN SURƏTİNİN ÇIXARILMASI, YERİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ VƏ LƏĞVİ

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda yaradılmış obyektləri ləğv etmək üçün Microsoft Word mətn

redaktorunda olduğu kimi onları seçib [Delete] düyməsini sıxmaq kifayətdir.

Obyektlərin yerini dəyişdirmək üçün onları əvvəlcə seçib klaviatura üzərindəki ox düymələri vasitəsilə istənilən istiqamətdə hərəkət etdirmək mümkündür. Və ya obyekt seçib Mouse-un göstəricisini onun mərkəzinə (və ya obyektin istənilən yerinə) gətirib sol düyməsini sıxaraq obyekt istənilən istiqamətdə hərəkət etdirə bilərsiniz.

Bəzən yaradılmış obyektlərin dəqiq olaraq üfqi və ya şaquli istiqamətdə hərəkət etdirilərək yerinin dəyişdirilməsi tələb edilir. Bu əməliyyatı yerinə yetirmək üçün [Ctrl] düyməsini sıxıb klaviatura üzərindəki ox düymələrindən istifadə etmək olar (və ya Mouse-un sol düyməsini obyekt üzərində sıxıb onu sürükləmək kifayətdir).

Obyektin surətini alaraq yerini dəyişdirmək lazım gələrsə, əvvəlcə obyekt qeyd edin və klaviatura üzərindəki rəqəmlər blokundakı + düyməsini sıxın. Mouse-un sol düyməsini sıxıb saxlayaraq obyektin dəqiq alınmış surətini isdədiyiniz yerə sürükləyin. Surəti çıxarılmış obyektin yerinin dəyişdirilməsi, qeyd etdiyimiz kimi klaviatura üzərindəki ox düymələrinin köməyi ilə də yerinə yetirilə bilər.


Obyektlərin surətinin çıxarılması, kəsilərək yeni yerə daşınması Microsoft Word mətn redaktorunda olduğu


kimi Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki düymələr vasitəsilə həyata keçirilir.

TOR, İSTİQAMƏTLƏNDİRİCİ VƏ XƏTKEŞLƏRDƏN İSTİFADƏ

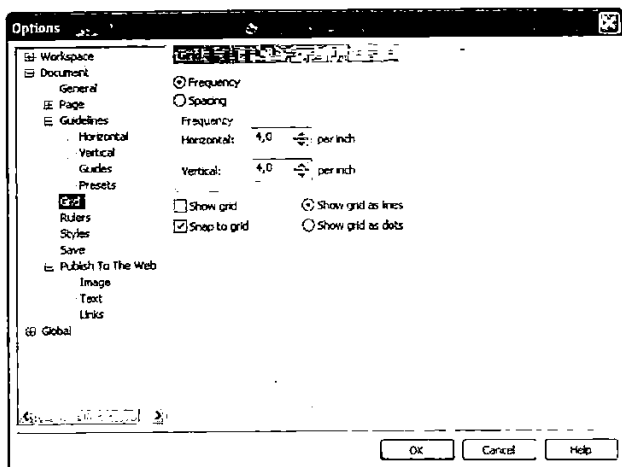
CorelDRAW programında obyektlərin hərəkət etdirilməsi və transformasiyası üçün müxtəlif alətlərdən istifadə edilir. Xətkeşlər obyektin yerinin və ölçülərinin təyin olunmasına, oxlar və tor isə obyektin tutduğu mövqenin dəqiq təyin olunmasına imkan verir.

Əgər masaüstündə xətkeşlər yoxdursa, View (Вид – Görünüş) menyusundan Rulers (Линейки – Xətkeşlər) əmri seçilməlidir. Xətkeşlərin ölçü vahidini müəyyənləşdirmək üçün Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki Units (Единицы – Vahidlər) düyməsini sıxıb, uyğun olan ölçü vahidini (məsələn, millimetr) seçin.

Xətkeşlərin kəsişdiyi yerdə  düyməsi yerləşir. Mouse-un göstəricisini düymənin üzərində yerləşdirib sol düyməsini sıxıb onu hərəkət etdirməklə xətkeşlər üzərində koordinat başlanğıcını ("0" nöqtəsinin yerini) dəyişmək olar.

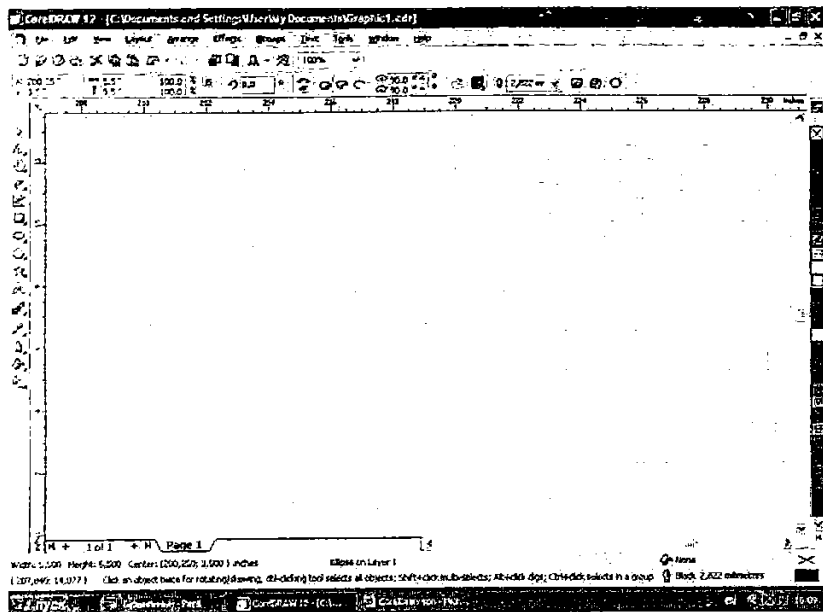
 düyməsi üzərində Mouse-un sağ düyməsini sıxdıqda açılmış menyudan Grid Setup (Установки

Сетка – Tor Qur) əmrini seçin. Bu zaman şəkildə göstərilən dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 21.).



Şəkil 21. Options (Параметры – Parametlər) dialoq pəncərəsi, Grid (Установки сетки – Tor) səhifəsi

Pəncərənin sol tərəfindəki səhifədə Grid (Сетка – Tor) əmrini seçin. Pəncərənin sağ tərəfindəki səhifədə isə Show grid as lines (Показать сетку как линии – Toru xətlərlə göstər) və ya Show grid as dots (Показать сетку как точки – Toru nöqtələrlə göstər) parametrlərindən birini seçməklə masaüstündə toru xətlərlə (kəşişmə nöqtələri xətlərlə görünəcəkdir) və ya nöqtələrlə (kəşişmə nöqtələri nöqtələrlə görünəcəkdir) əldə edə bilərsiniz (şəkil 22.).



Şəkil 22. Kəsişmə nöqtələri xətlərlə görünən tor

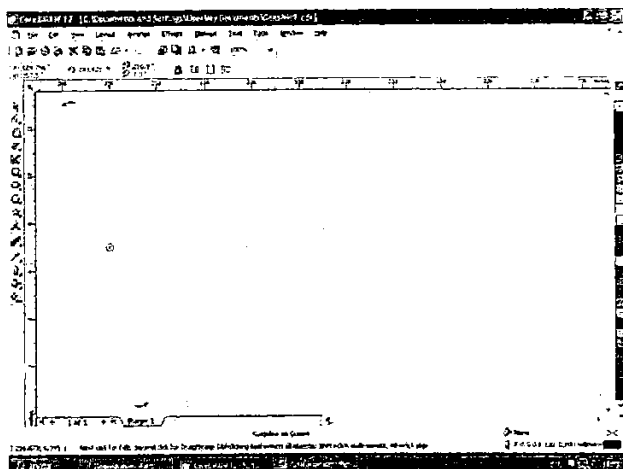
OK düyməsini sıxmaqla seçiminizi təsdiqləyin. Obyektlərin yerləşməsini dəqiqləşdirmək üçün istiqamətləndiricini təyin etmək lazımdır. Əvvəlcə üfqi xətkəşin üzərində Mouse-un sol düyməsini sıxın və onu sürükləyin. Sol düyməni buraxdıqda həmin yerdə punktir xətt, üfqi istiqamətləndirici əmələ gələcəkdir. Şaquli istiqamətləndirici də göstərilən ardıcılıqla yaradılır.

Üfqi istiqamətləndirici üzərində Mouse-un göstəricisini yerləşdirin, göstərici (↔) şəklini alacaqdır. Bu

zaman üfqi istiqamətləndirici qırmızı, şaquli istiqamətləndirici isə qara rəngdə görünəcəkdir.

Mouse-un göstəricisini üfqi istiqamətləndirici üzərinə qoyun və [Delete] düyməsini sıxın. Üfqi istiqamətləndirici ləğv olunacaqdır. Şaquli istiqamətləndirici də eyni ardıcılıqla ləğv olunur.


İstiqamətləndiricilərin mailliyini dəyişmək üçün Mouse-un göstəricisini üfqi (və ya şaquli) istiqamətləndirici üzərinə qoyub sol düyməni sıxın. İstiqamətləndiricinin sonunda oxlar əmələ gələcəkdir (şəkil 23.). Mouse-un göstəricisini onlardan birinin üzərinə yerləşdirin. Mouse-u hərəkət etdirməklə istiqamətləndiricini istədiyiniz bucaq qədər döndərə bilərsiniz.





Şəkil 23. Müəyyən bucaq altında döndərilmiş istiqamətləndiricilər

Beləliklə, istiqamətləndiricilərin mailliyini dəyişdirməklə çoxlu sayda üfqi və şaquli istiqamətləndiricilər yarada bilərsiniz. Nəticədə müxtəlif bucaq altında olan istiqamətləndiricilərdən istifadə etməklə hazırladığınız obyektləri istədiyiniz kimi yerləşdirə bilərsiniz.

OBJEKTŁƏRİN BİR-BİRİNƏ "BAĞLANMASI"

Bəzən müəyyən sayda obyektləri bir-birinə "bağlamaq" tələb olunur. Bunun üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Pick (Указатель – Göstərici) alətini seçin. Bu zaman Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərində seçimə uyğun düymələr dəsti əmələ gələcəkdir. Düymələrin hər biri obyektlərin bir-birinə bağlanması üçün müəyyən bir funksiyanı yerinə yetirir (cədvəl 3).




Cədvəl 3.

Düymə	Yerinə yetirdiyi funksiya
	Snap To Grid (Закрепляется за сеткой – Tora Bağlanma)
	Snap To Guidelines (Закрепить за Направляющими – İstiqamətləndiriciyə Bağlanma)

	Snap To Objects (Закрепить за Объектами – Digər Obyektlərə Bağlanma)
---	--

Proqramla işləyərkən istifadəçi düymələrin müxtəlif şəkildə birgə sıxılmalarından istifadə edə bilər.

Qeyd etmək lazımdır ki, CoreDRAW proqramında yaradılmış bütün obyektlərin bir-birinə bağlanma nöqtələri vardır və onların da obyekt üzərində yerləşməsi obyektin tipindən asılı olur. Bununla yanaşı obyektləri bir-birinə bağlayanda onların üzərində olan nöqtələrin qravitasiya təsiri də nəzərə alınmalıdır. Qravitasiya təsiri məhdud sahəyə malikdir və bu sahə masaüstündə məsafənin qeyd olunması adlanır.

Əgər masaüstündən tor xətlərini ləğv etmək tələb edilirsə, View (Вид – Görünüş) menyusundan Grid (Сетка – Tor) əmrini seçin. Sonra istiqamətləndiriciləri ekrandan ləğv edin. Masaüstünün boş yerində Mouse-un göstəricisini yerləşdirib sol düyməsini sıxmaqla obyektlərin seçilməsini, ,  və  düymələrini sıxmaqla isə obyektlərin tora, istiqamətləndiricilərə və obyektlərə bağlılığını ləğv etmək mümkündür.

OBJEKT LƏRİN “KİLİDLƏNMƏSİ”

Bəzən obyektlər üzərində müəyyən əməliyyatları yerinə yetirən zaman (məsələn, redaktə işlərini həyata

keçəyəndə) bəzi obyektlər işin yerinə yetirilməsinə maneçilik edir. Və yaxud, obyektləri ləğv edəndə (və ya yerini dəyişəndə) istifadəçi müəyyən xarakterli səhflər buraxmış olur. Belə halların obyektlərlə baş verməsinin qarşısını almaq üçün seçilmiş bəzi obyektləri "kilidləmək" lazım gəlir.

"Kilidləmə"ni həyata keçirmək üçün əvvəlcə ixtiyari iki obyekt hazırlayın və onlardan birini seçin. Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Lock Object (Заблокировать объект – Obyekti "Kilid"lə) əmrini seçin. Seçilmiş obyektin ətrafındakı doldurma nişanları formalarını dəyişərək "qıfıl" şəklini alacaqdır (şəkil 24.).



Şəkil 24. "Kilid"lənmiş obyekt

"Kilid"lənmiş obyekt (həmçinin digər obyektləri) redaktə etmək və yerini dəyişdirmək mümkün deyil. Nəticədə istifadəçi buraxdığı səhvlərin qarşısını almış olur.

Obyekti "qıfıl"dan azad etmək üçün Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Unlock Object (Разблокировать объект – Obyekti Aç) əmrini seçin.

Əgər cari sənəddəki bütün obyektləri "qıfıl"dan azad etmək tələb olunarsa, Arrange (Компоновать – Nizamla)

menyusundan Unlock All Object (Разблокировать все объекты – Bütün Obyektləri Aç) əmri seçilməlidir.

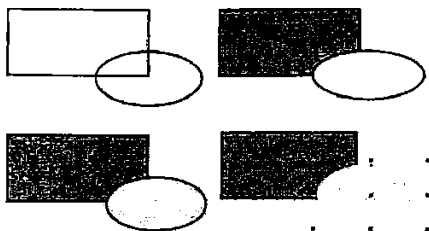
OBYEKTİN RƏNGLƏ DOLDURULMASI VƏ KONTUR RƏNGİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ

CorelDRAW qrafik redaktorunda hazırlanmış obyektləri əksər hallarda müxtəlif rənglərlə boyayırlar. Bu məqsədlə masaüstünün sağ tərəfində yerləşmiş rəng palitrasından istifadə edilir.

QEYD: CorelDRAW proqramında ağ rəng və parlaq rəng məfhumundan istifadə olunur.

Rənglər palitrasının yuxarı hissəsində yerləşən hücrəsi rəngin olmadığına işarədir. CorelDRAW proqramında rəngin yoxluğu ilə ağ rəng arasında fərq vardır. Yəni, obyekt rəng ilə doldurulmayıbsa, o parlaq rəngdə olacaqdır və onun altındakı obyekt ekranda görünəcəkdir (şəkil 25., solda, üstə). Şəkildəki obyektləri, düzbucaqlını qırmızı, ellipsi isə ağ rənglə (və ya sarı) boyasaq, ellips düzbucaqlının bir hissəsinin üstünü örtəcəkdir (şəkil 25., sağda, yuxarıda və ya solda, aşağıda). Bəzən obyektlərin masaüstündə göstərilməsində kontur anlayışından istifadə edilir. Ellipsi seçin, Mouse-un göstəricisini palitrada ağ rəngin üstünə yerləşdirin və sağ düyməsini sıxın. Bu zaman

düzbucaqlı ilə ellipsin kəsişmə sərhədində ellipsin konturu əmələ gələcəkdir (şəkil 25., sağda, aşağıda).



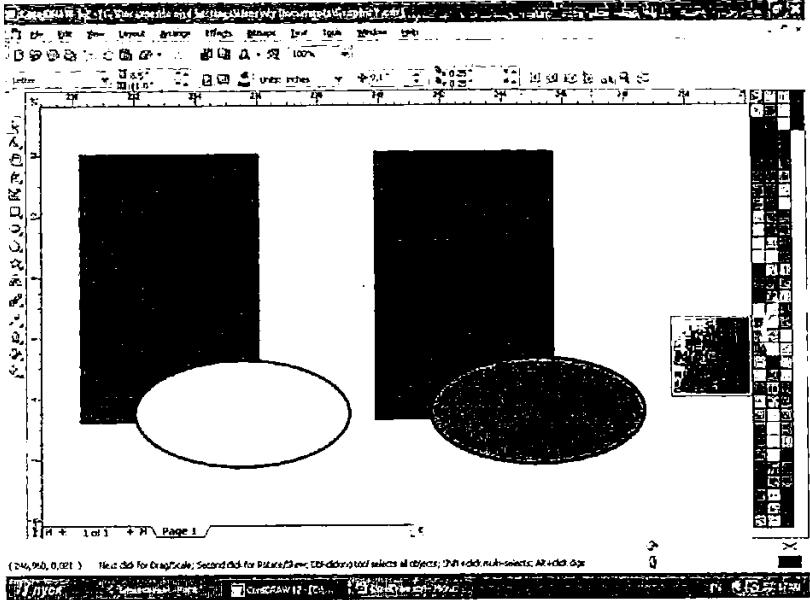
Şəkil 25. Düzbucaqlı və ellips obyektlərinin masaüstündə vəziyyəti

İstər düzbucaqlının, istərsə də ellipsin müxtəlif rənglərlə boyanmasına baxmayaraq, düzbucaqlının fonunda ellipsin konturu daim görünəcəkdir.

Yenidən ellips obyektini hazırlayın və seçin. Rəng doldurmasını aradan götürmək üçün Mouse-un göstəricisini palitra üzərindəki düyməsi üzərinə yerləşdirib onun sol düyməsini sıxın, ellips görünməz olacaqdır. Bu zaman düzbucaqlı tam görünəcəkdir.

Mouse-un göstəricisini düyməsinin üzərinə gətirib sağ düyməsini sıxdıqda isə ellipsin konturu da görünməz olacaqdır. Görünməz ellips ilə də digər obyektlər üzərində aparılan əməliyyatları həyata keçirmək mümkündür.

Düzbucaqlı və ellipsi birlikdə seçdikdə, rəng palitrasından istənilən bir rəngi seçib Mouse-un sol düyməsini onun üzərində sıxdıqda, düzbucaqlı və ellips eyni rənglə boyanacaqdır.



Şəkil 26. Əlavə rəng çalarının seçilməsi

Əgər istifadəçi əlavə rəng çalarını əldə etmək istəyirsə, Mouse-un göstəricisini rəng palitrasının istənilən rənginin üzərinə gətirib sol düyməsini sıxaraq bir müddət saxlamalıdır. Bu zaman seçilmiş rəngin köməkçi rəng çaları masaüstündə görünəcəkdir. Mouse-un sol düyməsini buraxıb onu təkrar yardımçı rəng çalarının üzərində sıxdıqda, yaradılmış obyektin

(məsələn, düzbucaqlı, ellips) rəngi dəyişəcəkdir. Əksinə, sağ düymə sıxılırsa, onda obyektin konturu öz rəngini dəyişəcəkdir (şəkil 26.).

Digər üsul ilə də obyektin və konturun rəngini dəyişdirmək mümkündür. Palitradan rəngi seçdikdən sonra Mouse-un sol düyməsi sıxılmış vəziyyətdə, onu obyektin üzərinə sürükləmək lazımdır. Bu zaman Mouse-un göstəricisi formasını dəyişəcəkdir. Sol düyməni buraxan kimi obyekt (məsələn, düzbucaqlı) seçilmiş rəngə boyanacaqdır. Əməliyyat obyektin konturu üçün edilərsə, kontur da seçilmiş rəngə boyanacaqdır.

Beləliklə, palitradan rəngləri seçməklə, obyektləri müxtəlif rənglərlə boyamaq mümkündür.

Əgər rənglər palitrası üzərində istifadəçiyə lazım olan rəng olmazsa, palitranın aşağı və yuxarı hissəsində yerləşən sürüşdürmə düymələrindən istifadə etməklə digər rəngləri əldə edə bilər.



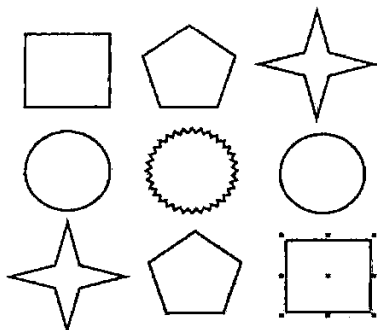
III FƏSİL

BİR NEÇƏ OBYEKTŁƏ İŐ

Məlumdur ki, CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda istənilən rəsm müəyyən sayda obyektlərdən ibarətdir. Odur ki, çox zaman obyektlərin müəyyən düzülüşünə nail olmaq lazım gəlir.


OBYEKTŁƏRİN QARŐILIQLI YERİNİN DƏYİŐDIRİLMƏŐİ

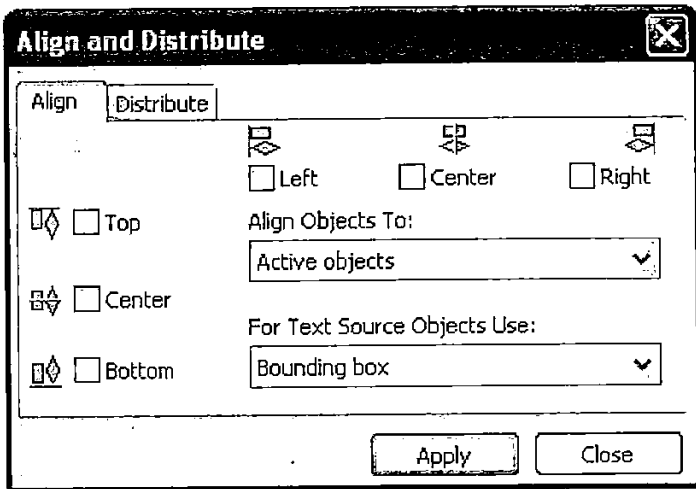
CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda rəsmləri yaradarkən istifadə olunan obyektlərin bir xətt üzrə bir-birindən eyni məsafədə yerləşdirilməsinə ehtiyac duyulur. Məsələn, şəkildə göstərilmiş obyektləri gözəyarı yerləşdirmək istifadəçiyə çətinlik törədir (şəkil 27.).



Şəkil 27. Obyektlərin simmetrik yerləşdirilməsi

Bu məqsədlə CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda xüsusi alətlərin köməyindən istifadə olunur. Nəticədə yaradılmış obyektləri bir-birindən bərabər məsafədə yerləşdirməklə yanaşı üfqi və şaquli istiqamətdə düzmək də olur.

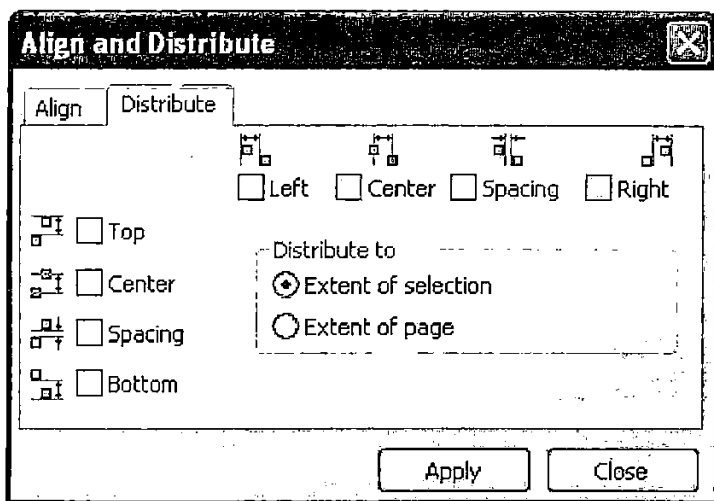
9 ədəd obyektı şəkildə göstərildiyi kimi düzün. Sol tərəfdəki şaquli istiqamətdə yerləşmiş üç obyektı seçin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Align and Distribute (Выравнивание и распределение – Düzəndirmə və Paylama) düyməsini sıxın.



Şəkil 28. *Align and Distribute (Выровнять и распределить – Düzəndir və Payla) dialog pəncərəsi, Align (Выровнять – Düzəndir) sahifəsi*


Masaüstündə obyektlərin düzülüşünün təmin edilməsi üçün eyniadlı dialoq pəncərəsi açılacaqdır. Dialoq pəncərəsindən Align (Выровнять – Düzəndir) səhifəsini seçin (şəkil 28.) və Center (По центру – Mərkəz) parametrini işarələyin. Obyektlər şaquli istiqamətdə mərkəzləri nəzərə alınmaqla düzüləcəkdir.

Növbəti mərhələdə dialoq pəncərəsindən Distribute (Распределить – Payla) səhifəsini seçdikdən sonra (şəkil 29.) səhifədəki Spacing (Интервал – Boşluq) parametrini qeyd edin və OK düyməsini sıxın. Seçilmiş obyektlər üfqi istiqamətdə aralarında eyni məsafə olmaqla düzüləcəklər.




Şəkil 29. *Align and Distribute (Выровнять и распределить – Düzəndir və Payla) dialoq pəncərəsi, Distribute (Распределить – Payla) səhifəsi*

Birinci sırada soldan iki obyektı seçin və [Shift] düyməsini sıxın. Sonra birinci obyektı yenidən seçin. Bununla da soldan birinci obyektin yerini dəqiqləşdirmiş olacaqsınız.

Yenidən Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Masaüstündə Align and Distribute (Выровнять и распределить – Düzləndir və Payla) dialog pəncərəsi açılacaqdır. Əvvəlcə Align (Выровнять – Düzləndir) səhifəsindən Center (По центру – Mərkəz) düyməsini, sonra isə Distribute (Распределить – Payla) səhifəsindən Spacing (Интервал – Boşluq) parametrini seçib OK düyməsini sıxın.


Beləliklə, seçilmiş birinci obyektə nəzərən şaquli istiqamətdə yerləşən obyektlər düzlənəcək, üfqi istiqamətdə yerləşən obyektlər arasındakı məsafə isə eyni olacaqdır.

Növbəti mərhələdə ikinci sıradakı soldan iki obyektı seçin və [Shift] düyməsini sıxın. Mouse-un göstəricisini həmin sıradakı birinci obyektin üzərinə qoyub onu seçin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Açılmış dialog pəncərəsindən Center (По центру – Mərkəz) parametrini seçin və OK düyməsini sıxın.

Beləliklə, üfqı istiqamətdə ikinci sırada olan obyektlər düzölmüş olacaqlar. Eyni əmrlər ardıcılığı ilə sonuncu sıradakı obyektlərin düzölüşünü əldə edə bilərsiniz.


Sonrakı mərhələlərdə müxtəlif sıralarda olan obyektləri iki-iki seçərək (üfqı və şaquli istiqamətdə) göstərilən əmrlər ardıcılığını yerinə yetirməklə onların yerlərini düzləndirmək olar.


Obyektləri bir-birinə, həm də mərkəzlərinə görə düzləndirmək mümkündür.

Obyektləri səhifənin mərkəzinə görə də düzləndirmək olar. Bu məqsədlə 9 ədəd obyekt seçin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Açılmış Align and Distribute (Выровнять и распределить – Düzləndir və Payla) dialoq pəncərəsindən Center of Page (По центру страницы – Səhifə Mərkəzinə Görə) parametrini seçib Preview (Просмотр – Baxış) düyməsini sıxın. Bütün obyektlər səhifənin mərkəzinə nəzərən düzlənəcəklər. Yerinə yetirilən əməliyyatlardan imtina edilərsə, Cancel (Отмена – Ləğv Et) düyməsini sıxın. Obyektlər əvvəlki vəziyyətlərinə qayıdacaqlar.

Əgər qeyd edildiyi kimi, obyektləri bir-bir yox, bir yerdə (qrup şəklində) düzləndirmək tələb olunarsa, bu məqsədlə bütün obyektləri bir yerdə seçmək lazımdır. Bu zaman Status Bar (Строка состояние – Vəziyyət Çubuğu)unda 9 Objects Selected on Layer 1 (Выделено

объектов: 9 Слой 1 – 1-ci Qatda 9 Obyekt Seçilmişdir) məlumatı yazılacaqdır.

Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Group (Группа – Qrup) düyməsini sıxın. Bu zaman Status Bar (Строка состояние – Vəziyyət Çubuğu)unda Group of 9 Objects on Layer 1 (Груп (9) Слой 1 – 1-ci Qatda 9 Obyekti Qruplaşdır) məlumatı yazılacaqdır. Obyektlərdən biri üzərində Mouse-un sol düyməsini sıxın. Bütün obyektlər seçiləcəkdir.


Obyektlərin qrup şəklində birləşməsinə baxmayaraq onları eyni şəkildə (ya bir yerdə, ya da qrup şəklində) redaktə etmək mümkündür. Obyektləri qrup halında seçmək üçün  Ungroup (В не группе – Qrupu Ləğv Et) düyməsini sıxın və obyektlər qrupu üzərində əməliyyatları yerinə yetirin.

[Ctrl] düyməsini sıxıb saxlayın. Mouse-un göstəricisini obyektlərin mərkəzindəki “Ulduz” obyektini üzərinə gətirib onu seçin. “Ulduz”un ətrafında obyektin seçilməsini təsdiqləyən 8 ədəd qara rəngli dairələr əmələ gələcəkdir. [Ctrl] düyməsini buraxın. Seçilmiş obyekt masaüstündə qalacaqdır.

[Delete] düyməsini sıxmaqla seçməni ləğv etmək mümkündür.

Mouse-un göstəricisini digər obyektlərdən birinin üzərində yerləşdirin, sol düyməsini sıxın, bütün obyektlər qrupu seçiləcəkdir. Status Bar (Строка состояние – Vəziyyət Çubuğu) üzərində 8 Objects selected on Layer 1 (Выделено объектов: 8 Слой 1 – 1-ci Qatda 8 Obyekt Seçilmişdir) məlumatı yazılacaqdır.

Beləliklə, obyektlərin qrup şəklində seçilməsi əməliyyatı sona çatacaqdır.

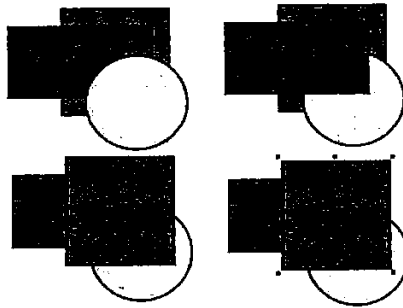
Bəzən bir neçə obyekt qrupunu birləşdirib (bir qrup halına gətirməklə) obyektlər qrupu üzərində əməliyyat həyata keçürmək tələb edilir. Bu məqsədlə Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Ungroup All (Разгруппировать – Qruplara ayır) düyməsini sıxıb və öndə qeyd etdiyimiz əməliyyatları yerinə yetirə bilərsiniz.

OBYEKTŁƏRİN ÜST-ÜSTƏ DÜZÜLÜŐÜ

Obyektlərin düzülüş ardıcılığı (ilk yaranan altda, sonuncu üstdə) onların yaradılma ardıcılığı ilə uyğun gəldiyi üçün bəzən elə alınır ki, müxtəlif rənglərlə rənglənmiş obyektlərin biri digərinin üzərini örtür. Belə olan halda obyektlərin düzülüş ardıcılığını dəyişmək məsləhətdir.

Obyektlərin düzülüş ardıcılığının istifadəçinin zövqünə uyğun olaraq düzülməsini şəkildə göstərilmiş

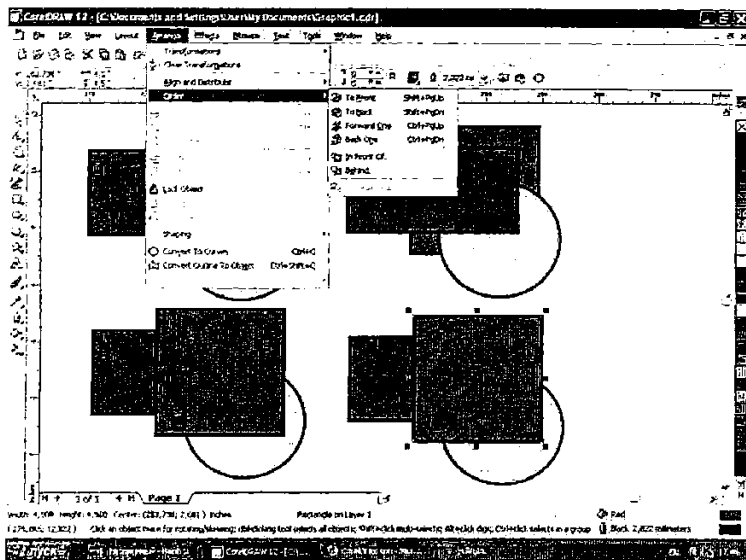
obyektlərlə aydınlaşdıraraq (şəkil 30.). Müxtəlif rənglərlə boyamaqla kvadrat, düzbucaqlı və ellips obyektləri hazırlayın və şəkildə göstəriləyi ardıcılıqla düzün. Kvadratı seçib [Shift+PageUp] düymələrini sıxdıqda kvadrat üstə yerləşəcəkdir (şəkil 30., solda, aşağıda). [Shift+PageDown] düymələrini sıxdıqda isə kvadrat əvvəlki yerinə qayıdacaqdır (şəkil 30., solda, yuxarıda). Kvadratı seçib [Ctrl+PageUp] düymələrini sıxdıqda, kvadrat ortada (şəkil 30., sağda, aşağıda), [Ctrl+PageDown] düymələrini sıxdıqda isə kvadrat əvvəlki yerinə qayıdacaqdır (şəkil 30., şəkildə sağda, yuxarıda).



Şəkil 30. Obyektlərin müxtəlif ardıcılıqla düzülüşü

Göstərilən əməliyyatlar ardıcılığını Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Order (Порядок – Ardıcılıq) əmrini seçməklə də yerinə yetirmək olar (şəkil 31.). Açılmış altmenyudakı əmrləri seçməklə

yaradılmış obyektlərin yerlərini istənilən ardıcılıqla dəyişdirmək mümkündür.




Şəkil 31. *Arrange (Компоновать – Nizamlı) menyusu, Order (Порядок – Ardıcılıq) altmenyusu*

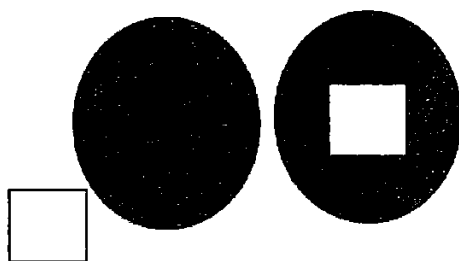
Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki uyğun düymələri sıxmaqla da obyektlərin yerini dəyişdirmək olar.

Seçilmiş obyekt üzərində Mouse-un sağ düyməsini sıxmaqla da obyektlərin yerinin dəyişməsinə nail olmaq olar.

OBJEKTŁƏRİN QRUPLAŞDIRILMASI

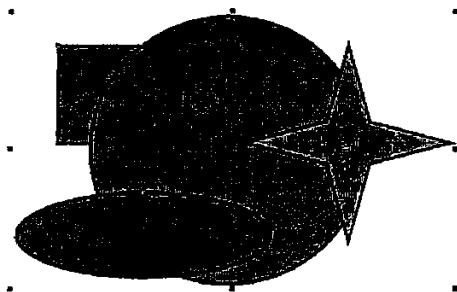
Qeyd etdiyimiz kimi, istənilən mürəkkəb obyektləri sadə obyektlər yığımından yaratmaq mümkündür. Bəzən yaradılmış çoxlu sayda obyektləri bir qrup halında birləşdirib üzərində əməliyyatlar aparılması lazım gəlir.

Əvvəlcə dairə (obyekti qırmızı rənglə boyayın), sonra düzbucaqlı obyekti yaradın və düzbucaqlı obyekti dairə üzərinə sürükləyin (şəkil 32.). Növbəti mərhələdə mürəkkəb obyekti seçin və Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Combine (Комбинировать – Birləşdir) əmrini seçin. Şəkildə göstərildiyi kimi dəliyi olan mürəkkəb obyekt alınacaqdır. Əməliyyatı Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Combine (Комбинировать – Birləşdir) düyməsini sıxmaqla da yerinə yetirmək mümkündür.



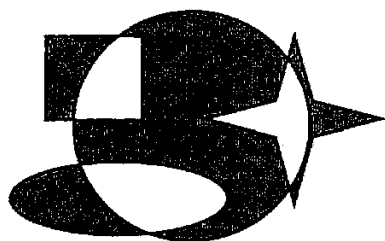
Şəkil 32. Düzbucaqlı dəliyi olan mürəkkəb obyekt

Yenə də obyektlər yaradın və onları qrup şəklində birləşdirin. Bu zaman yeni obyekt (şəkil 33.) yaranacaqdır.



Şəkil 33. Yaradılmış mürəkkəb obyektlər qrupu


Obyektləri rəngləmək üçün rənglər palitrasından müvafiq rənglər seçin (şəkil 34.).



Şəkil 34. Mürəkkəb quruluşa malik obyekt

Müxtəlif düymələr kombinasiyasından (məsələn, [Shift+PageUp], [Shift+PageDown], [Ctrl+PageUp], [Ctrl+PageDown]) istifadə etməklə mürəkkəb quruluşa





malik olan obyektlərin yerlərini dəyişdirmək mümkündür.

Yaradılmış obyektlər qrupunu parçalamaq üçün Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Break Curve Apart (Разбить на части – Hissələrə Ayır) əmrinin seçilməsi və ya Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Break Apart (Разъединить – Ayır) düyməsinin sıxılması kifayətdir.

DİGƏR OBYEKTŁƏRDƏN İBARƏT OBYEKTİN FORMATLAŞDIRILMASI

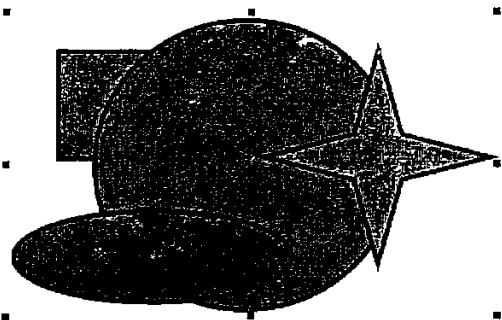
CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda obyektləri formatlaşdırmaq üçün dörd əmrdən:

- Weld (Сварить – Birləşdir);
- Trim (Обрезать – Formaya Sal);
- Intersect (Пересечение – Kəsişmə);
- Simplify (Упростить – Sadələşdir) istifadə olunur.

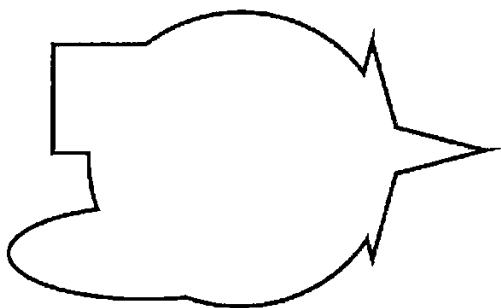
Göstərilən dörd əməliyyatı Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundakı Shaping (Формирование – Formalaşdır) əmrini seçib, açılmış altmenyudakı əmrləri icra etməklə, həmçinin Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düymələri (, , , və  düymələri) sıxmaqla da yerinə yetirmək mümkündür.

Obyekt üzərində formatlama əməliyyatını başlamazdan əvvəl obyekt seçilir və yerinə yetiriləcək əmrə uyğun olan düymələrdən biri sıxılır.


Şəkilə dörd sadə elementdən ibarət obyekt göstərilmişdir. Obyektləri müxtəlif rənglərlə boyayın (şəkil 35.).




Şəkil 35. Sadə obyektlərdən mürəkkəb obyektin yaradılması

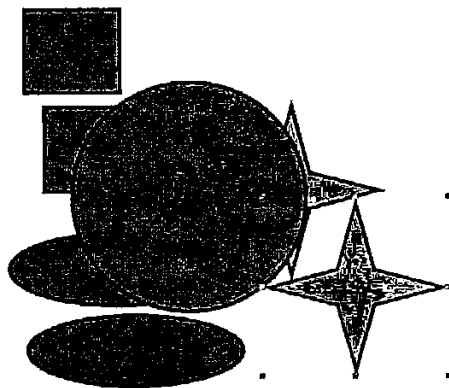


Şəkil 36. Xarici konturları birləşmiş mürəkkəb obyekt

Əgər  Weld (Сварить – Birləşdir) düyməsi sıxılırsa, dörd obyekt birləşərək bir obyektə çevriləcəkdir. Çevrilmə nəticəsində yeni yaradılmış mürəkkəb obyektin daxili elementləri ləğv olynacaqdır. Masaüstündə xarici konturları birləşmiş obyekt görünəcəkdir (şəkil 36.).


Yaradılmış dörd obyektə seçin. Əgər Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Trim (Обрезать – Formaya Sal) düyməsi sıxılırsa, birləşmiş dörd obyektədən birinin digərinin üzərini örtən sahələri (obyektin istifadəçiyə görünməyən hissələri) kəsiləcəkdir.

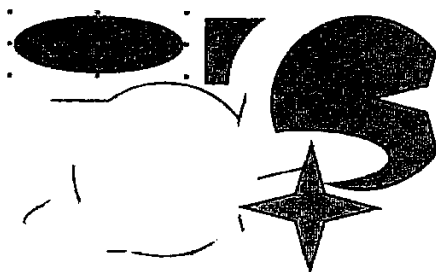
Obyektləri müxtəlif istiqamətlərdə sürükləyin və nəticə masaüstündə aydın görünəcəkdir (şəkil 37.).




Şəkil 37. Üzərində Trim (Обрезать – Formaya Sal) əməliyyatı aparılmış obyekt

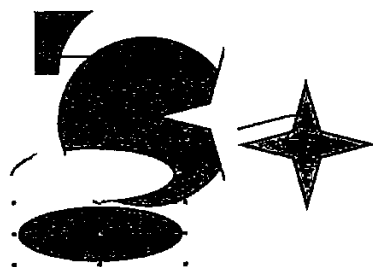
Qeyd etmək lazımdır ki, iş prosesində obyektləri Trim (Обрезать – Formaya Sal) əmrinin köməyilə kəsib, yararsız hissələrini atmaqla yeni obyekt yaratmaq mümkündür. Və yaxud, yararlı sayılan (və ya yararsız sayılan) hissələrdən də mürəkkəb həndəsi formaya malik obyektlər yaratmaq olar. Təkrar olaraq yaradılmış dörd obyekti seçin.

Əgər Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Intersect (Пересечение – Kəsişmə) düyməsi sıxılırsa, nəticə masaüstündə göründüyü kimi olacaqdır (şəkil 38.).



Şəkil 38. Üzərində Intersect (Пересечение – Kəsişmə) əməliyyatı aparılmış obyekt

Təkrar olaraq yaradılmış dörd obyekti seçin. Əgər Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Simplify (Упростить – Sadələşdir) düyməsi sıxılırsa, nəticə masaüstündə göründüyü kimi olacaqdır (şəkil 39.).



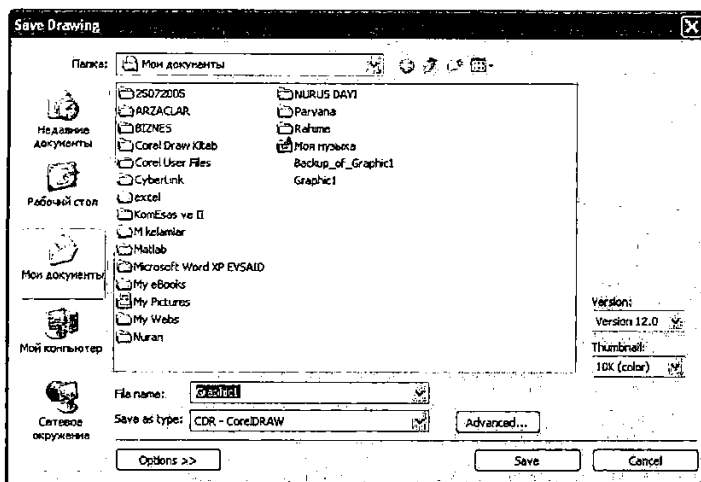
Şəkil 39. *Üzərində Simplify (Упрощать – Sadələşdir) əməliyyatı yerinə yetirilmiş obyekt*

Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki L^p düyməsini sıxmaqla yerinə yetirilmiş əməliyyatları ləğv etmək olar.

IV FƏSİL

SƏNƏDLƏRİN YADDAŞA YAZILMASI, ÇAPI VƏ ÜLGÜLƏRDƏN İSTİFADƏ EDİLMƏSİ

CorelDRAW qrafik redaktorunda sənədlərin yaddaşa yazılması və çapı üçün yerinə yetirilən əməliyyatlar ardıcılığı Windows əməliyyat sistemində sənədlərin yaddaşa yazılması və çapı ilə eyni olduğu üçün bu barədə geniş məlumat verməyi müəlliflər məqsəduyğun saymırlar.

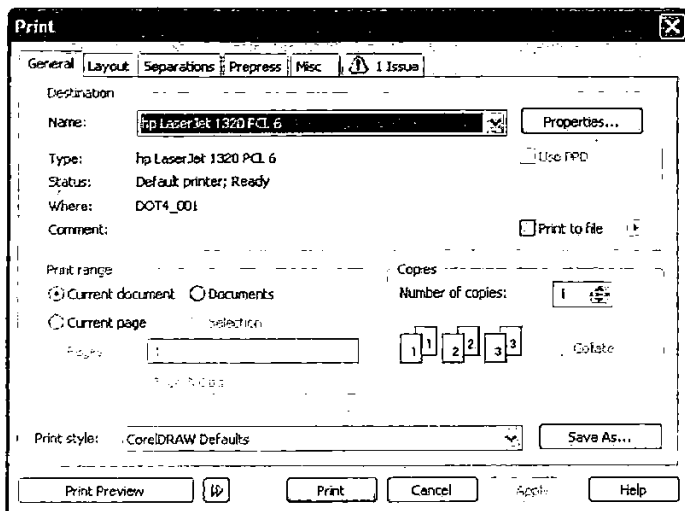


Şəkil 40. Save (Сохранение документа – Yaddaşa Yaz) dialog pəncərəsi

Sənədləri yaddaşa yazmaq üçün File (Файл – Fayl) menyusundan Save (Сохранить – Yaddaşa Yaz) əmri seçilir və ya Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki uyğun düymədən (☺) istifadə edilir (şəkil 40.).

QEYD: Microsoft Word mətn redaktorunda yaradılmış bir fayl sənəd (document) adlanır. Sənədin adı proqram pəncərəsinin başlıq çubuğunda Microsoft Word – Document 1 kimi görünür. CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda isə yaradılmış fayl şəkil [Graphic (Рисунок – Qrafik)] adlanır və faylın adı proqram pəncərəsinin başlıq çubuğunda CorelDRAW 12 [Graphic 1] kimi görünür.

Obyektlər üzərində işi tamamladıqdan sonra faylı çap edə bilərsiniz. Bunun üçün File (Файл – Fayl) menyusundan Print (Печать – Çap Et) əmrini seçin. Şəkildə göstərilmiş Print (Печать – Çap Et) dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 41.). Və ya Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki ☺ düyməsini sıxmaqla da hazırlanmış faylı çap etmək mümkündür. Print (Печать – Çap Et) dialoq pəncərəsində aşağıdakı səhifələri açmaqla [Layout (Вывод – Quruluş), Separations (Разделения – Rəngayırma), Progress (Подготовка – Öncə hazırlıq), Misc (Дополнительно – Müxtəlif)] çap üçün lazım olan parametrləri seçə bilərsiniz.

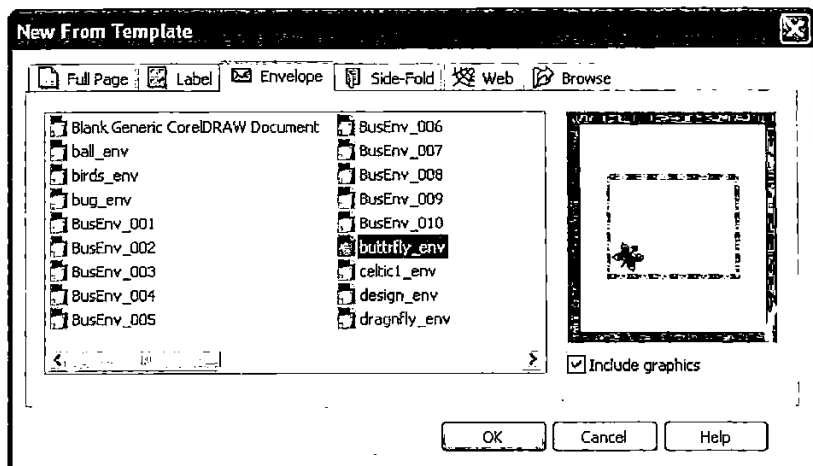


Şəkil 41. *Print (Печать – Çap Et) dialog pəncərəsi, General (Основное – Ümumi) sahifəsi*

Çap edilmiş sənədə baxış keçirmək üçün File (Файл – Fayl) menyusundan Print Preview (Просмотр печати – Çapdan Öncə Baxış) əmrini seçin və baxışı (həmçinin çapı) tamamladıqdan sonra Close (Закреть – Bağla) düyməsini sıxın. Standart sənədləri tez hazırlamaq üçün CorelDRAW qrafik redaktorunun paket proqramına daxil olan çoxlu sayda gözəl ülgüldən istifadə etmək olar.

Ülgü əsasında yeni sənəd hazırlamaq üçün File (Файл-Файл) menyusundan New from template (Создать из шаблонов – Ülgüdən yarat) əmrini seçin. Bu zaman masaüstünə şəkildə göstərilmiş eyniadlı dialog pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 42.). Pəncərənin sol tərəfində verilmiş

çoxlu sayda ülgüləri seçə bilərsiniz. Dialoq pəncərəsinin sağ tərəfindəki Preview (Просмотр – Baxış) sahəsində seçilmiş ülgünün şəkli görünəcəkdir. Ülgülərdən zövqünüzə uyğun olanını seçib OK düyməsini sıxın.



Şəkil 42. *File (Файл – Fayl) menyusunun New From Template (Создать из шаблонов – Ülgüdən yarat) dialoq pəncərəsi*

Qrafik redaktorda istifadə edilən ülgülərin bəziləri bir neçə səhifədən ibarət olur. Müxtəlif səhifələrdə yerləşmiş şəkillər standart stillərdə tərtib edilmişdir. Odur ki, istifadəçi standart stilli rəsmlər əsasında asanlıqla öz zövqünə uyğun rəsm hazırlaya bilər. Hazırlanmış ülgüləri yaddaşda saxlamaqla yanaşı, çap etmək də mümkündür.

V FƏSİL

OBYEKTİN FORMASININ DƏYİŞDİRİLMƏSİ

Qısa müddət ərzində mürəkkəb işləri yerinə yetirmək üçün CorelDRAW qrafik redaktorunun böyük imkanları vardır. Bu imkanlardan istifadə etməklə istifadəçi lazımı səviyyədə illüstrasiyalar hazırlaya bilər.

Bəzən yaradılmış obyektin formasının dəyişdirilməsi istifadəçidən tələb olunur. Bununla bağlı olaraq istifadəçi obyektlərin ölçülərini və aralarındakı mütənasibliyi, konturunu, seqmentlərini və düzülüşünü dəyişdirməklə onları redaktə edə bilər.

OBYEKT LƏRİN TRANSFORMASIYASI

Obyekt yaradıb onu seçin. Bu zaman obyektin ətrafında qara rəngli düzbucaqlı düymələr əmələ gələcəkdir. Mouse-un göstəricisini obyektin sağ (və ya sol) künclərindəki düzbucaqlının üzərində yerləşdirdikdə, \leftrightarrow şəklini alacaqdır. Sol düyməni sıxaraq Mouse-u müəyyən istiqamətdə sürüklədikdə, seçilmiş obyekt mütənasib olaraq ölçüsünü dəyişəcəkdir.

Ölçünü dəyişərkən [Shift] düyməsini sıxdıqda, obyektin ölçüsü mərkəzinə nisbətə dəyişəcəkdir.

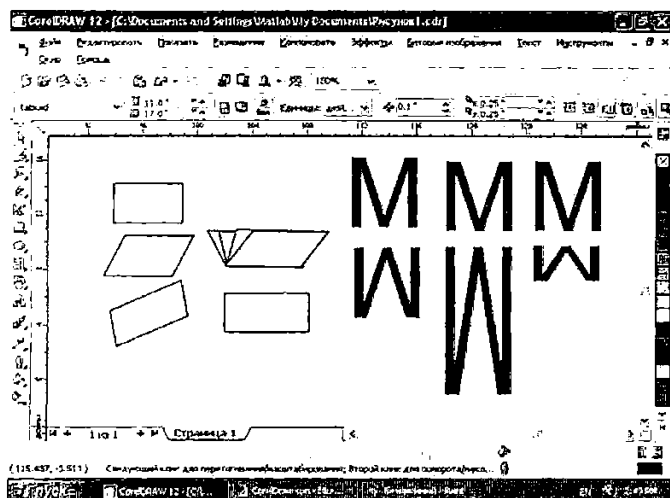
Obyektin ölçüsünü üfqi və ya şaquli istiqamətdə dəyişdirmək üçün onun çərçivəsinin yan tərəflərinin orta hissəsində olan qara rəngli düzbucaqlıları uyğun istiqamətdə hərəkət etdirmək lazımdır.

Beləliklə, yaradılmış obyektin istənilən istiqamətdə ölçüsünü dəyişdirmək üçün onun ətrafında yaranmış "Doldurma nişarı"nı seçib Mouse-un göstəricisini tələb olunan istiqamətdə sürükləmək lazımdır.

Bəzən yaradılmış obyektin güzgü əksini almaq lazım gəlir. Bu məqsədlə yaratdığınız obyektı seçin. Sonra Edit (Правка – Redaktə) menyusundan Copy (Копировать – Köçür) əmrini qeyd edin. Bu əmr yerinə yetirildiyi zaman seçdiyiniz obyekt bufer yaddaşına (clipboard) köçürülür. Sonrakı mərhələdə [Ctrl] düyməsini sıxıb saxlamaqla Mouse-un sol düyməsini obyektin ətrafında olan qara rəngli düzbucaqlıların (şaquli və ya üfqi istiqamətdə yerləşən düzbucaqlılar nəzərdə tutulur) birinin üzərinə gətirib düyməni sıxın və obyektı tam görünməyə qədər Mouse (seçimdən asılı olaraq aşağı, yuxarı, sola və sağa istiqamətdə) sürükləyin. [Ctrl] düyməsini və Mouse-un sol düyməsini buraxın. Obyekt güzgü əksinə uyğun çevriləcəkdir. Paste (Вставить – Yarışdır) əmrini seçin, əvvəlki obyekt bərpa olunacaqdır.

Beləliklə, seçdiyiniz obyektin güzgü əksini alacaqsınız. Köçürmə və yarışdırma əməliyyatlarını Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğundakı

uyğun düymələrdən istifadə etməklə də yerinə yetirə bilərsiniz.



Şəkil 43. *Obyektin güzgü əksinin alınması, yarıüstdə ayılması və mərkəzi ətrafında dönməsinə aid nümunələr*

Bəzən yaradılmış obyektə öz oxu ətrafında fırlatmaq (və ya yan üzdə çevirmək) lazım gəlir. Bunun üçün obyektə yenidən seçin. Obyekt ətrafında əmələ gəlmiş ikiistiqamətli oxlar vasitəsilə (şəkil 43., solda, aşağıda) onu mərkəzi ətrafında istənilən istiqamətdə fırladın. Yaradılmış obyektə yarıüstdə çevirmək üçün isə öndə göstərilən əməliyyatı təkrarlayın və Mouse-un göstəricisini yanlarda olan qara rəngli düzbucaqlılardan istənilən birinin üstünə gətirin. Mouse-un göstəricisi formasını dəyişəcəkdir. Mouse-u istənilən istiqamətdə

sürükləyin, seçilmiş obyekt yanüstə əyiləcəkdir (şəkil 43., solda, ortada). Yerinə yetirilən əməliyyatlar ardıcılığından istifadə etməklə daha mürəkkəb quruluşa malik obyekt yaratmaq mümkündür (şəkil 43., ortada, yuxarıda).

Qeyd etmək lazımdır ki, obyektin fırlanmasını həyata keçirərkən [Ctrl] düyməsi sıxılırsa, obyekt öz oxu ətrafında diskret fırlanacaqdır (məsələn, 15°-dən bir).

Obyektin fırlanma mərkəzini dəyişməklə onun daha mürəkkəb formada fırlanmasına nail olmaq olar. Bu məqsədlə Mouse-un köməyi ilə obyektin mərkəzinin yerini dəyişin. Sonra öndə göstərilən əməliyyatların yerinə yetirilmə ardıcılığı ilə obyektı fırladın. Mürəkkəb fırlanmanı əldə edəcəksiniz.

CorelDRAW proqramında həyata keçirilən əməliyyatı (fırlanma, ölçülərin dəyişdirilməsi, obyektin güzgü əksinin alınması və yanüstə əyilmə) bir obyekt üçün deyil, obyektlər qrupu üçün də yerinə yetirmək mümkündür.

STANDART OBYEKTLƏRİN FORMALARININ DƏYİŞDİRİLMƏSİ

CorelDRAW qrafik redaktorunda çox asanlıqla düzbucaqlının küncələrini dairəvi formaya salmaq, qövs yaratmaq, ellipslərdən sektorlar düzəltmək, həmçinin


əyri xətlərin və çoxbucaqlının (digər fiqurların da) formasını dəyişdirmək mümkündür.


Öndə göstərilsiyi kimi, proqramda yaradılmış obyektlər düyünlərdən və onlardan əmələ gəlmiş seqmentlərdən ibarət olduğu üçün obyektlərin formasını dəyişdirməklə düyünlərin və seqmentlərin də formasını dəyişdirmək mümkündür.

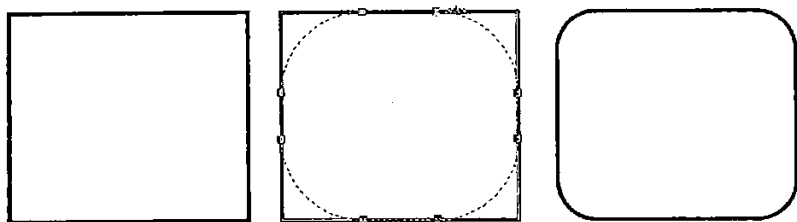
CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda redaktə olunma usullarından asılı olaraq obyektləri iki qrupa bölürlər:

- əyri xətlərdən təşkil olunan obyektlər;
- standart obyektlər (düzbucaqlı, ellips, çoxbucaqlı və avtofiqurlar).

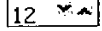

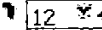



Qeyd etmək lazımdır ki, göstərilən obyektlərin formasını müəyyən edilmiş alqoritm əsasında dəyişdirmək olar. Məsələn, düzbucaqlının ancaq küncələrini yuvarlaq etmək, ellipsdən isə qövs və ya sektor yaratmaq mümkündür. Başqa sözlə, ellipsdən bir başa armudşəkilli obyekt yaratmaq mümkün deyil. Bunun üçün ellips üzərində çoxlu sayda əməliyyatlar yerinə yetirmək lazımdır.




Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və düzbucaqlı obyekti yaradın (şəkil 44., solda). Sonra obyekti seçin və Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər

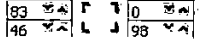
Qutusu) üzərindəki  Shape (Инструмент Форма – Forma) düyməsini sıxın. Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Göstəricini düzbucaqlının künclərindəki qara rəngli düzbucaqlılardan istənilən birinin üzərinə yerləşdirib Mouse-un sol düyməsini sıxın (şəkil 44., ortada) və Mouse-u müəyyən istiqamətdə sürükləyin. Obyektin küncləri şəkildə göstərilmiş formanı alacaqdır (şəkil 44., sağda).

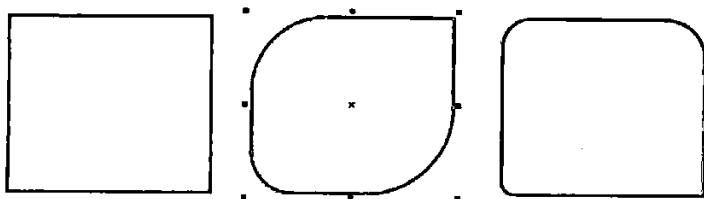


Şəkil 44. Düzbucaqlının bucaqlarının yuvarlaq formaya salınması



Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki dörd sahədəki ( ,  ,  və  qutuları) düymələri sıxmaqla dördbucaqlının bucaqlarına müxtəlif qiymətlər verin. Bu zaman dördbucaqlının bucaqları qiymətlərə uyğun olaraq dəyişəcəkdir, yəni yuvarlaq olacaqdır.  düyməsini təkrar sıxın ( qılıfın bağlı vəziyyəti) və bucaqlardan birinin ayrılık qiymətini dəyişin. Qalan üç bucağın qiyməti avtomatik olaraq dəyişəcəkdir. Bəzən düzbucaqlıdan qeyri-standart fiqurlar da almaq lazım gəlir.

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətinin köməylə düzbucaqlı çəkin.  düyməsini sıxın. Qıfıl  vəziyyətini alacaqdır.

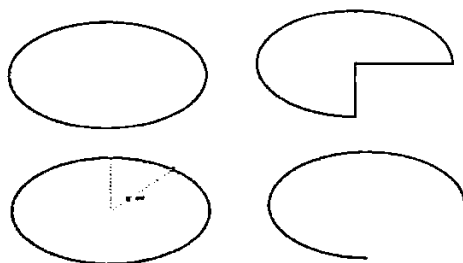
Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  sahələrə 83, 46, 0 və 98 əyrilik qiymətlərini daxil edin. Şəkildə (şəkil 45., ortada) görünən fiquru alacaqsınız. Əyrilik qiymətlərini təkrar dəyişin (uyğun ardıcılıqla 32, 15, 44 və 0 daxil edin). Bu zaman başqa formada fiqur almış olacaqsınız (şəkil 45., sağda).



Şəkil 45. Müxtəlif formalar almış düzbucaqlı


Ellips fiqurunu redaktə etməklə qövs və sektor yaratmaq mümkündür. Bunun üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki ellips  alətini seçin və ellips yaradın (şəkil 46., solda, yuxarıda). Onu seçdikdən sonra Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Shape (Форма – Forma) düyməsini sıxın. Mouse-un göstəricisi formasını dəyişəcəkdir. Göstəricini ellipsin üzərindəki qara rəngli düzbucaqlılardan birinin üzərinə


yerləşdirib Mouse-un sol düyməsini sıxmaqla (ellipsin sərhəddini keçmədən) hərəkət etdirin (şəkil 46., solda, aşağıda). İstədiyiniz bucağa malik sektoru əldə etdikdən sonra sol düyməni buraxın (şəkil 46., sağda, yuxarıda). Əgər sol düyməni sıxaraq düyün nöqtəsini əvvəlki vəziyyətinə qaytarsanız, ellips əvvəlki vəziyyətini alacaqdır. Əməliyyatı yenidən təkrar edin. Mouse-un göstəricisini müəyyən qədər hərəkət etdirdikdən sonra sol düyməni buraxın. Bu zaman qövs əldə edəcəksiniz (şəkil 46., sağda, aşağıda).

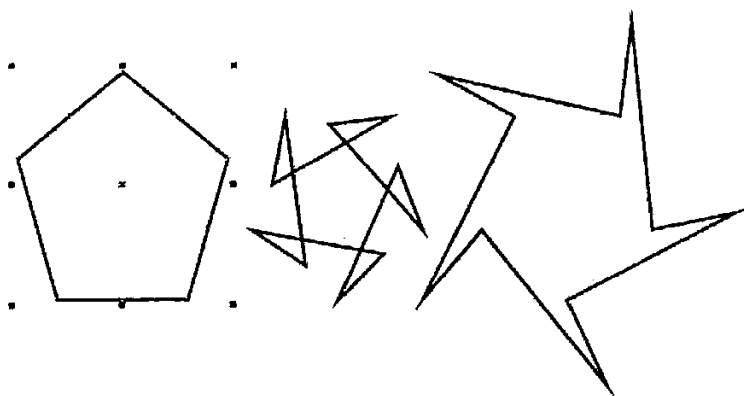


Şəkil 46. Ellipsdən sektor və qövs yaradılması

Uyğun əməliyyatları Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki Pie (Сектор – Sektor), Arc (Дуга – Qövs), Starting Angles (Начальный угол – Başlanğıc Bucaq) və Ending Angles (Конечный угол – Son Bucaq) düymələrini sıxmaqla da həyata keçirə bilərsiniz.

Əks əməliyyatı (qövs və ya sektoru ellipsə çevirmək üçün)  Ellipse (Еллипс – Ellips) düyməsini sıxmağınız kifayətdir.


Şəkildə göstərilmiş çoxbucaqlını hazırlayın (şəkil 47.). Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Shape (Форма – Forma) düyməsini sıxın. Mouse-un göstəricisi öz formasını dəyişəcəkdir. Göstəricini çoxbucaqlının üzərindəki qara rəngli düzbucaqlılardan birinin üzərində yerləşdirib Mouse-un sol düyməsini sıxıb çoxbucaqlının konturunu hərəkət etdirin. Eyni ardıcılığы yerinə yetirməklə müxtəlif formalı fiqurlar almaq mümkündür (şəkil 47., ortada və sağda).

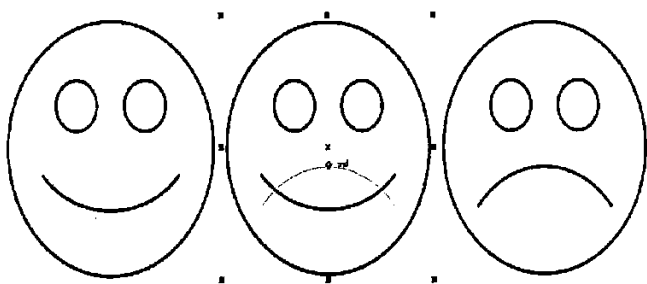


Şəkil 47. Çoxbucaqlının formasının dəyişdirilməsi

CoreDRAW qrafik redaktorunda işləyərkən avtofiqur obyektlərinin redaktə olunmasında Toolbox (Панель

набора инструментов – Alətlər Qutusu) alətlərindən geniş istifadə olunur.

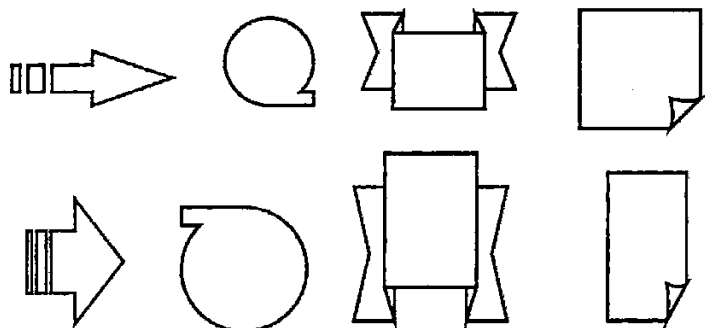
Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Basic Shapes (Простые формы – Sadə Formalar) alətini seçin və şəkildə göstərilmiş avtofiquru cəkin (şəkil 48., ortada). Avtofiquru seçin. Mouse-un göstəricisini avtofiqurun üzərindəki romb şəkilli düymə üzərində yerləşdirib sol düyməsini sıxın və avtofiqurun redaktə olunmasından asılı olaraq aşağı və ya yuxarı istiqamətdə sürükləyin (şəkil 48., solda və sağda). Avtofiqur zövqünüzə uyğun şəkil alanda Mouse-un düyməsini buraxın.



Şəkil 48. Avtofiqurun redaktə olunması

Qeyd etmək lazımdır ki, avtofiqurun forması ilə yanaşı, onun ölçülərini də dəyişdirmək mümkündür. Şəkildə, yuxarı sırada avtofiqurlar, aşağı sırada isə

formasını və ölçüsünü dəyişmiş avtofiqurlar göstərilmişdir (şəkil 49.). Əməliyyatların yerinə yetirilməsi öndə göstərilən ardıcılıqla həyata keçirilir.



Şəkil 49. Ölçüsü və forması dəyişmiş avtofiqurlar



İXTİYARİ ƏYRİLƏRİN DÜYÜN NÖQTƏLƏRİNİN REDAKTƏ OLUNMASI

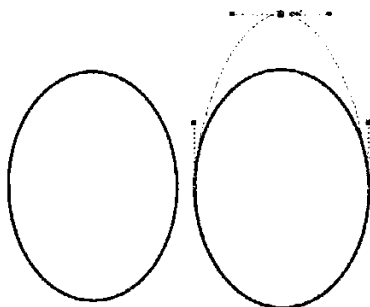
CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlərin köməyi ilə yaradılmış ixtiyari əyrinin yerinin, düyünlərinin və seqmentlərinin redaktə olunması ilə istifadəçi iş prosesində üzləşir (standart obyektləri redaktə edən zaman onları mütləq əvvəlcədən əyriyə çevirmək lazımdır).

Nümunələrdə yaradılmış vektor obyektlərinin düyünlərinin redaktə edilməsini aydınlaşdıraraq.

Bu məqsədlə ellips obyektini "armudşəkili" obyektə, sonrakı mərhələdə isə "akula" obyektinə çevirək.

Bunun üçün aşağıdakı ardıcılığa riayət olunmalıdır:


- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Ellipse (Эллипс – Ellips) alətini seçin və obyekt yaradın (şəkil 50., solda). Bu zaman Status Bar (Строка состояние – Vəziyyət Çubuğu) üzərindəki Ellipse on Layer 1 (Эллипс. Слой 1 – Ellips. Qat 1) məlumatı görünəcəkdir;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Convert To Curves (Преобразовать в Кривую – Əyriyə Çevir) düyməsini sıxın. Ellips, ətrafında dörd düyün nöqtəsi olan qaralı əyriyə çevriləcəkdir.



Şəkil 50. Ellips obyektini və onun formasının dəyişməsi

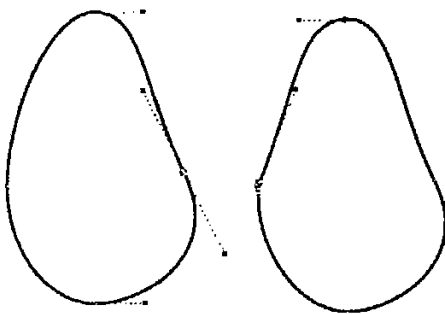
QEYD: CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda ellips obyektini qapalı əyri kimi (daha doğrusu dörd əyri xətdən ibarət obyekt kimi) qəbul ediləcək və sonrakı fəsillərdə "əyri" adlandırılacaqdır.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda ellips, düzbucaqlı, dördbucaqlı, avtofıqurlar və mətni "əyri"yə çevirmək mümkündür. Əyriyə çevrilmiş mətn digər obyektlərdən fərqli olaraq sonrakı mərhələdə redaktə olunmur.

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Bu zaman Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Mouse-un sol düyməsini sıxın və düyməni buraxmadan ellipsin yuxarısındakı düyün nöqtəsini yuxarı istiqamətdə sürükləyin. Obyektin yeni konturu göy rəngə boyanacaqdır (şəkildə sağda). Əməliyyatdan sonra ellips öz formasını dəyişərək "yumurta" formasını alacaqdır. Yeni yaradılmış obyektin düyünləri dörd qara rəngli düzbucaqlı şəkildə görünəcəkdir. Sol düyməni buraxın, yeni obyekt əldə edəcəksiniz.

QEYD: Obyektin düyün nöqtəsini hərəkət etdirən zaman [Ctrl] düyməsini sıxarsınızsa, Mouse-un hərəkəti üfqi və şaquli istiqamətdə məhdudlaşacaqdır. Mouse-un hərəkətini tamamladıqdan sonra öncə sol düyməni, sonra isə [Ctrl] düyməsini buraxın.


- Mouse-un göstəricisini obyektin sağ tərəfindəki düyün nöqtəsinin üzərində yerləşdirin və sol düyməsini buraxmadan onu yuxarı və sola doğru hərəkət etdirin. Sol düyməni buraxın, obyekt yeni forma alacaqdır (şəkil 51., solda). Eyni ardıcılıqla obyektin sol tərəfinə də uyğun ayrılık verin. Obyekt “armudabənzər” forma (şəkil 51., sağda) alacaqdır.



Şəkil 51. Ellips obyektinin formasını dəyişməsi

QEYD: CorelDRAW qrafik redaktorunda obyektin konturunun ayrılığını obyekt üzərində əməliyyatlar yerinə yetirən zaman yaranan göy rəngli manipulyatorun uzunluğunun dəyişməsi ilə təyin edirlər.

Beləliklə, sadə ellips üzərində aparılan əməliyyatlar nəticəsində o, “armudabənzər” obyektə çevrildi. Daha mürəkkəb obyektə əldə etmək üçün redaktə işini davam etdirək.

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Alət obyektin düyün nöqtələrini redaktə etmək üçün istifadə edilir. Alət seçilən zaman Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərində seçimə uyğun dəyişiklik baş verir. Alətin seçilməsi ilə obyekt ətrafında yaranmış qara rəngli düzbucaqlılar xırda ölçülü kvadrlar ilə əvəz olunurlar.

Əgər yaradılmış obyektə düyün nöqtələri görünməzsə, sadəcə olaraq obyekt üzərində Mouse-un sol düyməsini bir dəfə sıxmağınız kifayətdir. Obyekt seçiləcək və onun ətrafında düyün nöqtələri bərpa olunacaqdır.

Seçməni ləğv etmək üçün Mouse-un göstəricisini masaüstünün istənilən boş yerinə sürükləyin və sol düyməsini sıxın.

QEYD: Obyektin bir neçə düyün nöqtəsini seçmək tələb olunarsa, [Shift] düyməsini sıxın, onu buraxmadan Mouse vasitəsilə istədiyiniz düyün nöqtəsini seçin.

Mouse-un göstəricisini masaüstünün boş yerinə sürükləyin, sol düyməni sıxın və onu buraxmadan Mouse-u hərəkət etdirin. Seçmək istədiyiniz düyün nöqtələri ətrafında punktir xətlə çərçivə əmələ gələcəkdir. Mouse-un sol düyməsini buraxın. Punktir çərçivə daxilində qalan düyün nöqtələri seçiləcəkdir.

Düyün nöqtələrinin seçilməsini ləğv etmək üçün Mouse-un sol düyməsini masaüstündə obyektədən kənar bir yerdə sıxın.




Düyün nöqtələrinin seçilməsini başa çatdırdıqdan sonra növbəti mərhələnin həyata keçirilməsini, yeni düyün nöqtələrinin yaradılmasını (və ya lazımsızların ləğv edilməsini) aydınlaşdıraraq. Bunun üçün:

- “Armutabənzər” obyektin sol tərəfindəki orta düyün nöqtəsindən aşağıda, obyektin konturu üzərində Mouse-un sol düyməsini sıxın. Bu zaman seçdiyiniz nöqtə qara rəngə boyanacaqdır;
- Property Bar (Панель свойств -Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki \oplus [Add Node(s) (Добавить узел(ы) – Düyün(lər) əlavə et)] düyməsini (və ya klaviatura üzərindəki “+” düyməsini) sıxın.

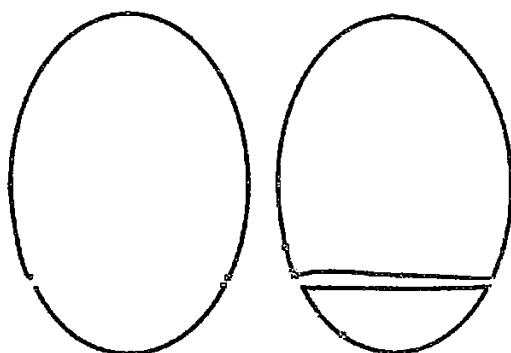
QEYD: Yeni düyün nöqtəsini əlavə etmək üçün Mouse-un sol düyməsini obyektin konturu üzərində ikiqat sıxın.

- Eyni ardıcılıqla sağ tərəfdə də düyün nöqtəsi yaradın;
- “Armutabənzər” obyektin açığı hissəsindəki üç düyün nöqtəsini seçin;
- Mouse-un göstəricisini seçilmiş düyün nöqtələrindən birinin üzərində yerləşdirin, sol düyməsini sıxın və seçilmiş düyün nöqtələrini

yuxarı istiqamətdə sürükləyin. Bu zaman “armudabənzər” obyekt formasını dəyişəcəkdir;


- Obyektin yuxarı sol tərəfindəki düyün nöqtəsini seçin və Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Delete Node(s) [(Удалить узел (ы) – Düyün(lər)i ləğv et)] düyməsini (və ya [Delete] düyməsini) sıxın. Düyün nöqtəsi ləğv olunacaqdır. Eyni ardıcılıqla yuxarı sağ tərəfdəki düyün nöqtəsi üzərində eyni əməliyyatı yerinə yetirin. Obyekt formasını yenə də dəyişəcəkdir;
- Obyektin aşağı sol tərəfindəki düyün nöqtəsini seçin və Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Break Curve (Сломать кривую – Əyrini Kəs) düyməsini sıxın. Düyün nöqtəsi ikiləşəcək, onlar arasında qırılma baş verəcək və ara məsafəsi əmələ gələcəkdir. Üstdəki düyün nöqtəsini bir qədər yuxarı dartin, ara məsafəsi böyüyəcəkdir. Əməliyyatı aşağı sağ tərəf üçün də eyni qayda ilə yerinə yetirin. Aşağı tərəfi müəyyən məsafə aralanmış yeni obyekt əmələ gələcəkdir. Beləliklə, obyekt iki müstəqil obyektə bölünəcəkdir.
- Üstdəki obyektin iki düyün nöqtələrini qeyd edin və Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Join Two Nodes


(Соединить два узла – İki Düyün Nəqtisini Birləşdir) düyməsini sıxın, düyün nöqtələri birləşəcəkdir (şəkil 52., sağda). Yeni yaranmış düyün nöqtəsinin üzərinə Mouse-un göstəricisini gətirin və sol düyməni sıxaraq düyün nöqtəsinə yuxarı sürükləyin.



Şəkil 52. İki müstəqil obyektə çevrilmiş ellips obyekt

Əməliyyatı eyni ardıcılıqla obyektin aşağı seqmenti üçün də yerinə yetirin:

- Yeni yaradılmış hər iki obyektə qara rənglə boyayın;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  Freehand (Инструмент "Свободная рука" – Sərbəst Əl) alətini seçin və yaradılmış "akula" obyektinin "dişlərini" imitasiya edərək çəkin.

Qeyd etmək lazımdır ki, Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçərkən Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki digər düymələrdən də istifadə etməklə ellips obyektini üzərində çoxlu sayda redaktə işləri aparmaq mümkündür.



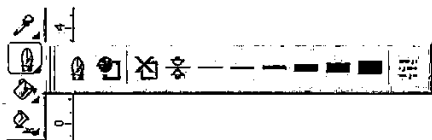
VI FƏSİL

OBYEKTİN RƏNG DOLUMUNUN VƏ
KONTURUNUN REDAKTƏ OLUNMASI

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda müxtəlif illüstrasiyalar yaratmaq mümkündür. Qrafik redaktor yaradılmış obyektlərin müxtəlif rənglərlə boyanmasını və konturlarının redaktə olunmasına lazımı şərait yaradır.

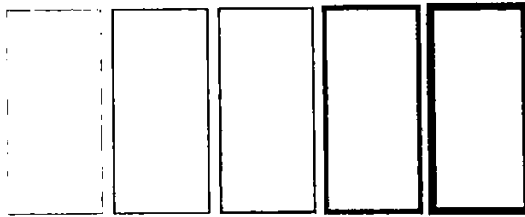
Əvvəlcə şərh olunmuş nümunələrdə obyektin konturu sabit saxlanılırdı. Obyektin konturunun dəyişdirilməsini nümunələrlə aydınlaşdırıraq.

Düzbucaqlı obyekti hazırlayın və Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki Outline Tool (Контур – Kontur) alətini seçin. Masaüstündə kontur üzərində əməliyyatlar aparmaq üçün müxtəlif alətlərdən ibarət yardımçı alətlər çubuğu görünəcəkdir (şəkil 53.).




Şəkil 53. Obyektin konturu üzərində əməliyyatlar aparmaq üçün yardımçı alətlər çubuğu

Alətlər çubuğu üzərindəki ☒ No Outline (Без контура – Kontursuz) düyməsinin sıxılması obyektin konturunu ləğv edir. Digər düymələr isə (☒ – – – – ■ düymələri) kontura müəyyən qalınlıq verir, məsələn, 1/4-dən 24 punkta kimi (şəkil 54.).



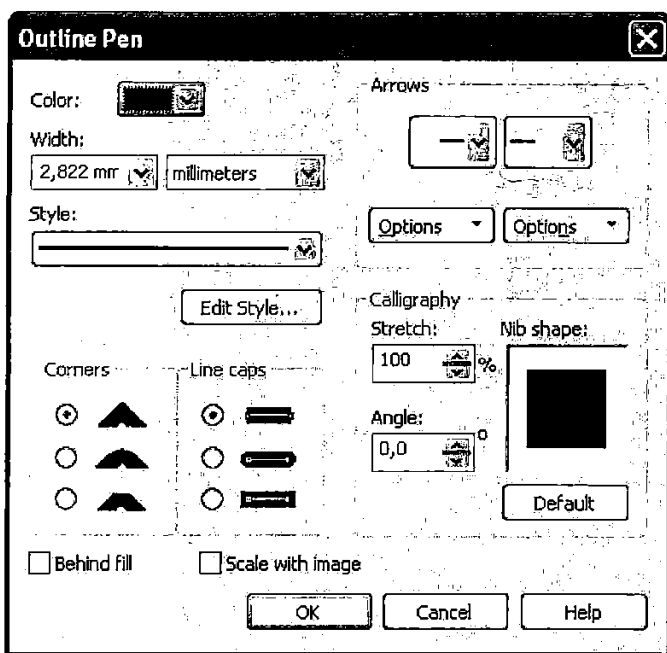
Şəkil 54. Konturu müxtəlif qalınlığa malik obyektlər

Bəzən obyektin konturunun qalınlığını dəqiqləşdirmək tələb olunur. Bu məqsədlə  Outline Pen (Перо контура – Kontur Qələmi) düyməsini sıxın və açılacaq dialoq pəncərəsindən konturun qalınlığı ilə yanaşı digər parametrləri (şəkil 55.):

- Width (Толщина – Genişlik) qutusundan kontur genişliyinin ölçü vahidini (məsələn, millimetr);
- Color (Цвет – Rəng) qutusundan konturun rəngini;
- Style (Стиль – Stil) qutusundan konturun stilini;
- Corners (Углы – Bucaqlar) qutusundan konturun bucaqlarını;

- Line caps (Конец линий – Xətt Sonluğu) kontur xəttinin sonluğunun stilini seçə bilərsiniz.




Əgər Behind fill (За заполнением – Rəng altında) parametri qeyd olunarsa, obyektin konturu seçilmiş rəngin altında qalacaqdır. Əks halda, rəng konturun altında qalacaqdır.

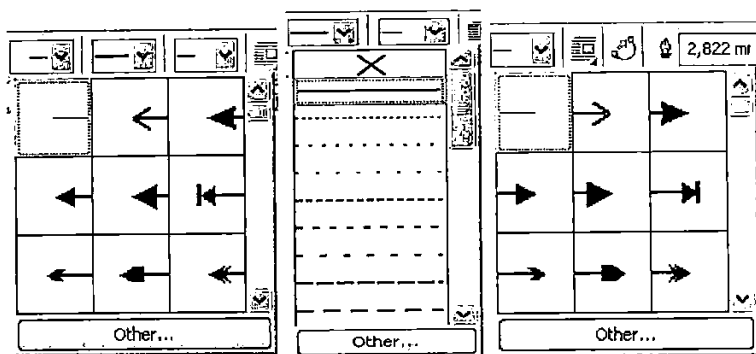


Şəkil 55. Outline Pen (Контурная ручка – Qələmin atributları) dialoq pəncərəsi


Scale width image (Сохранить пропорции – Surətin genişliyini miqyaslaşdır) parametri seçilərsə, konturun qalınlığı obyektin ölçüsünə mütənasib dəyişəcəkdir.


Arrows (Наконечники – Uclar) sahəsindən kontur üçün müxtəlif ucluqlar (müxtəlif istiqamətdə) seçmək mümkündür.

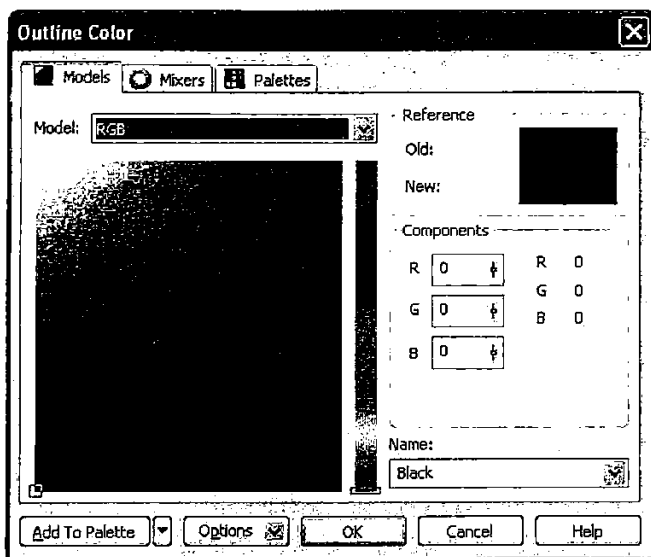
Çəkilmiş xətlərin stilini və ucluqlarını Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düymələrin (,  və  düymələri) sıxılması ilə də əldə etmək mümkündür (şəkil 56.).



Şəkil 56. Xəttin stili və ucluğu

Qeyd etdiyimiz kimi, CorelDRAW qrafik redaktoru istifadəçiyə geniş palitraya malik rənglərlə işləmək imkanı verir. Bunun üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu)ndan  Outline Tool

(Контур – Kontur) alətini seçin və  Outline Color (Цвѐт контура – Kontur Rəngi) düyməsini sıxın. Açılacaq dialoq pəncərəsindəki parametrlərdən istifadə edərək seçilmiş obyektin müxtəlif rənglərlə rənglənməsinə nail ola bilərsiniz (şəkil 57.).




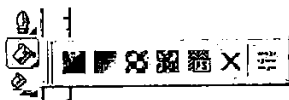
Şəkil 57. Outline Color (Цвѐт контура – Kontur Rəngi) dialoq pəncərəsi, Models (Модель – Model) səhifəsi

Əvvəlki fəsillərin birində qeyd edilmişdi ki, yaradılmış obyektləri müxtəlif rənglərlə rəngləmək (və ya boyamaq) üçün masaüstünün sağ tərəfində yerləşən rənglər palitrasından istifadə etmək olar. Palitranın üzərindəki rəngləri seçməklə yaradılmış obyekt bircinsli

rənglə rəngləmək mümkündür. Bəzən obyektləri rənglər palitrasında olmayan qeyri-standart rənglərdən (və ya müxtəlif rəngli naxışlardan) istifadə etməklə rəngləmək lazım gəlir.


Bunun üçün növbəti əməliyyatları yerinə yetirmək lazımdır:

- Düzbucaqlı obyekt yaradın. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Fill (Заливка – Doldur) alətini seçin (şəkil 58.). Masaüstündə yaradılmış obyektin üzərində çoxlu sayda əməliyyatlar aparmağa imkan verəcək yardımçı alətlər çubuğu görünəcəkdir.




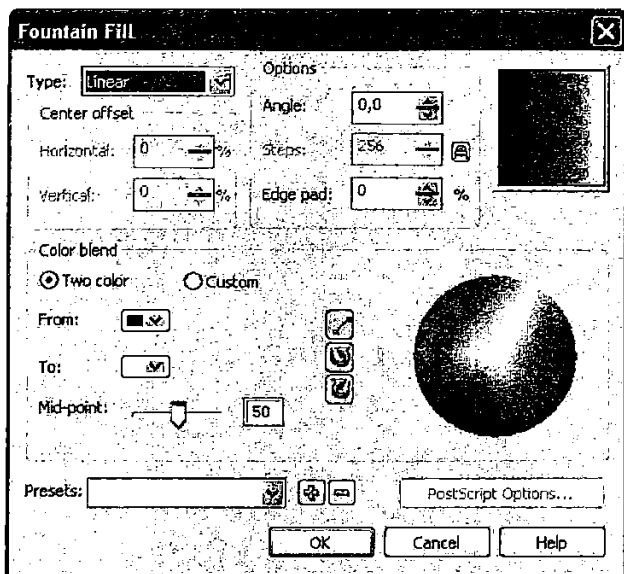
Şəkil 58. Rəng dolumu ilə işləmək üçün yardımçı alətlər çubuğu

Alətlər çubuğu üzərindəki düymələrdən istifadə etməklə yaradılmış obyekt üzərində aşağıdakı əməliyyatları yerinə yetirə bilərsiniz:


-  düyməsi obyektin rəng dolumunu ləğv edərək onun daxilini parlaqlaşdırır.

Yardımçı alətlər çubuğu üzərindəki digər düymələr isə obyektə müxtəlif rəng çalarlarının əlavə edilməsinə imkan yaradır.

-  düyməsi obyektı bircinsli rənglə doldurur. Düymənin sıxılması zamanı açılmış dialog pəncərəsi növbəti səhifələrdən ibarətdir: Models (Модель – Modellər), Mixers (Смесители – Qarışdırıcılar), Palettes (Палитра – Palitralar).



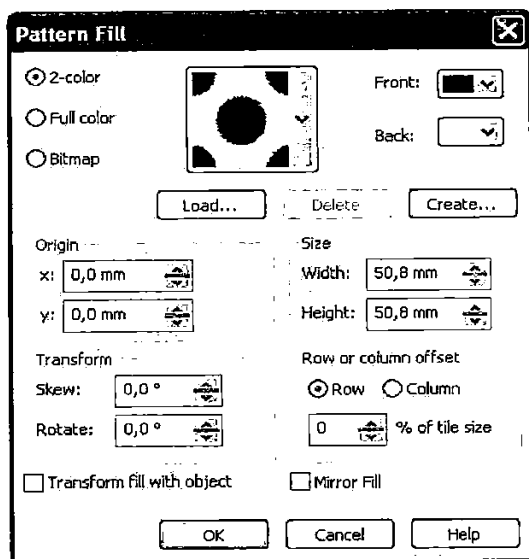
Şəkil 59. *Fountain Fill (Градиентная заливка – Qradient doldurma) dialog pəncərəsi*

-  düyməsi bir rəngdən digərinə keçməklə istifadəçiyə gözəl nəticələr əldə etməyə imkan yaradır. Düymənin sıxılması zamanı açılmış Fountain Fill (Градиентная заливка – Qradient Doldurma) dialog pəncərəsindən (şəkil 59.) çoxlu


sayda parametrləri seçməklə nəticəsi gözəl olan obyekt əldə edə bilərsiniz;

CorelDRAW qrafik redaktoru qapalı əyriləri iki və daha çox sayda naxışlarla bəzəməyə geniş imkanlar yaradır. Qrafik redaktorda naxışın üç növündən:

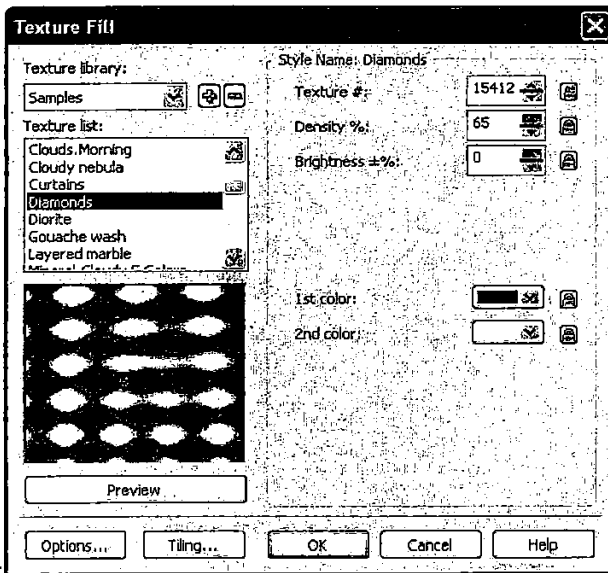
- ikirəngli naxışlar;
- çoxrəngli naxışlar;
- ixtiyarı rastr təsvirindən istifadə olunur.




Şəkil 60. *Pattern Fill (Заливка узором – Naxışla Doldur) dialog pəncərəsi*

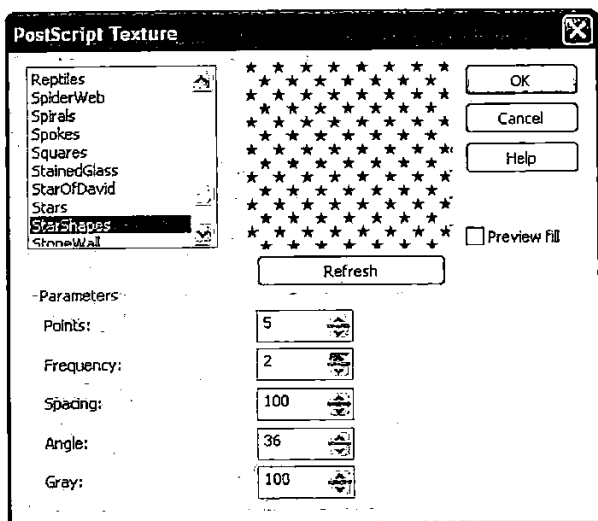
Düzbucaqlı obyekt yaradın. Yardımcı alətlər çubuğundan  düyməsini seçin və açılmış Pattern Fill (Заливка узором – Naxışla Doldur) dialoq pəncərəsinin (şəkil 60.) səhifələrindəki parametrlərdən istifadə edərək çoxlu sayda zövqünüzə uyğun naxışlar seçib yaratdığınız obyektə bəzəyin.

Bəzən qrafik redaktorda yaradılmış obyektlərin daha da gözəl görünmələri üçün onları müxtəlif naxışlar (həmçinin təbii hadisələrə uyğun bulud, minerallar, su damlası, işıq qılgıncı və s.) ilə bəzəmək lazım gəlir.




Şəkil 61. *Texture Fill (Заливка Текстурой – Tekstur ilə Doldur) dialoq pəncərəsi*


Naxışları yaradılmış obyektə tətbiq etmək üçün düzbucaqlı obyekt yaradın və yardımçı çubuqdakı  düyməsini sıxın. Masaüstündə Texture Fill (Заливка Текстурой – Tekstur ilə Doldur) dialog pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 61.). Yaratdığınız obyekt üçün zövqünüzə uyğun naxışları seçin və obyektə bəzəyin. Əgər işinizin nəticəsinə baxmaq istərsinizsə, Preview (Просмотр –Baxış) düyməsini sıxmağınız kifayətdir.

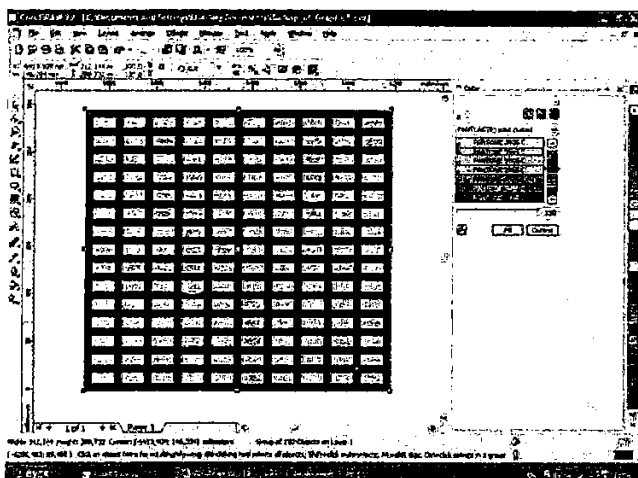


Şəkil 62. *PostScript Texture (Текстура PostScript – PostScript Naxış) dialog pəncərəsi*

Qeyd edildiyi kimi, qrafik redaktor yaradılmış obyektin bəzənməsi üçün istifadəçiyə geniş imkanlar yaradır. Bu imkanlardan istifadə etmək üçün yardımçı

alətlər çubuğundan  düyməsini sıxın. Masaüstündə PostScript Texture (Текстура PostScript – PostScript Текстура) dialoq pəncərəsi görünəcəkdir (şəkil 62.). Dialoq pəncərəsində xüsusi olaraq hazırlanmış çoxlu sayda naxışlar görəcəksiniz. Zövqünüzə uyğun olan naxışı seçib OK düyməsini sıxın.

 Color Docker Window (Окно декора цвета – Bəzək Üçün Pəncərə) düyməsini sıxın və masaüstünün sağ tərəfində açılmış dialoq pəncərəsindəki (şəkil 63.) sahələrdən müxtəlif rənglər seçib obyektə bəzək vurun.




Şəkil 63. Color (Цеem – Rəng) dialoq pəncərəsi

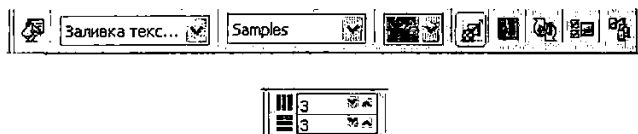


VII FƏSİL

İNTERAKTİV RƏNG DOLDURMA

Qeyd edildiyi kimi, CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun sonuncu versiyaları yüksək dərəcədə interaktivliyi ilə əvvəlki versiyalardan fərqlənir. Sonuncu versiyalarda rəng doldurma əməliyyatlarını yerinə yetirmək üçün interaktiv alətlər qrafik redaktora əlavə edilmişdir ki, onların da köməylə mürəkkəb quruluşlu rəng doldurmalarının yaradılmasını asanlaşdırmaq mümkündür.


İnteraktiv rəng doldurmanın əsas elementləri ilə tanış olmaq üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Interactive Fill (Добавляет заливку к объекту – İnteraktiv Doldur) alətini seçin. Düymələrin seçiminə uyğun olaraq Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərində dəyişiklik baş verəcəkdir (şəkil 64.).

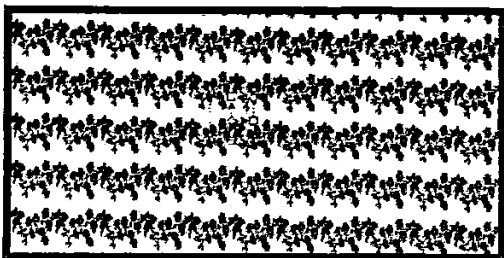


Şəkil 64. *Interactive Fill* (Добавляет заливку к объекту – *İnteraktiv Doldur*) və *Interactive Mesh Fill* (Интерактивная заливка сеткой – *İnteraktiv Çərçivə Doldur*) çubuqları

Interactive Fill (Добавляет заливку к объекту – İnteraktiv Doldur) çubuğundakı Bitmap Pattern (Заливка растровым узором – Rastr Naxışı) sahəsindən naxışla doldurma variantlarından birini seçin. Yaratdığınız düzbucaqlı obyekt seçimə uyğun naxışla dolacaqdır (şəkil 65.). Düzbucaqlının üzərində əmələ gəlmiş vektor vasitəsilə obyektin rəng dolumunu, kvadratlar və dairələr vasitəsilə isə onun xarici görünüşünün dəyişməsinə idarə edə bilərsiniz.


İnteraktiv rejimdə işləyərkən içərisi rənglə doldurulmuş obyektin surətini alaraq rəngi digər obyektə tətbiq etmək mümkündür.

Bunun üçün rəngini dəyişdirmək (daha doğrusu başqa obyektin rənginə uyğunlaşdırmaq) istədiyiniz obyektə seçin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki Interactive Fill (Добавляет заливку к объекту – İnteraktiv Doldur) alətlər çubuğundakı  Copy Fill Properties (Копировать свойства заливки – Doldurma Xüsusiyyətlərini Köçür) düyməsini sıxın. Mouse-un göstəricisi → şəklini alacaqdır. Göstəricini rəng dolumundan istifadə edəcəyiniz obyektin üzərinə qoyun. Mouse-un sol düyməsini təkrar sıxın. Birinci obyekt rəngini dəyişəcəkdir.






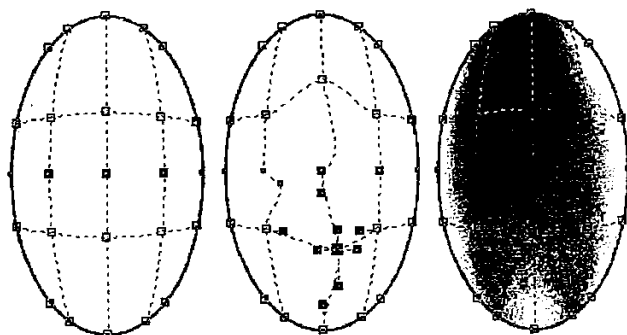
Şəkil 65. *Bitmap Pattern (Заливка растровым узором – Rastr Naxışı) qutusunda naxışlardan biri ilə doldurulmuş obyekt*

Bəzən əvvəl yaradılmış obyektin rəng dolumundan istifadə edilir. Bunun üçün aşağıdakı əməliyyatlar ardıcılığını yerinə yetirin:



- Obyekt yaradıb daxilini rənglə doldurun;
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  Eyedropper (Пипетка – Damcı Tökən) alətini seçin. Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır;
- Mouse-un göstəricisini əvvəl yaradılmış obyekt üzərinə gətirib sol düyməsini sıxın. Vəziyyət çubuğunun sağ tərəfində seçdiyiniz rəngi görəcəksiniz;
- Mouse-un göstəricisini yeni obyekt üzərinə gətirin və sol düyməsini sıxın. Obyekt seçimə uyğun rənglə dolacaqdır.

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru ilə işləyərkən bir çox hallarda yaradılmış obyektin daxilini torşəkilli doldurma ilə rəngləmək tələb edilir. Bunun üçün:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və ellips obyektini yaradın;
-  Interactive Fill (Добавляет заливку к объекту – İnteraktiv Doldur) alətini seçin və  Interactive Mesh Fill (Интерактивная заливка сеткой – İnteraktiv Çərçivə Doldur) düyməsini sıxın;



Şəkil 66. Yaradılmış obyektin torla doldurulması

- Interactive Mesh Fill Tool (Интерактивная заливка сеткой – İnteraktiv Çərçivə Doldur) çubuğu üzərindəki  və  düymələri (düymələrin yanındakı qutulardan münasib qiymətləri seçməklə) vasitəsilə torun üfqi



və şaquli hücrələrinin sayını dəqiqləşdirin, məsələn, şaquli 4 və üfqi 3 hücrə, şəkildə soldan birinci (şəkil 66.);

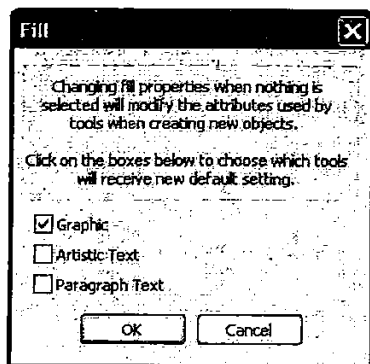
QEYD: Yaradılmış tor şəbəkəsini CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda digər obyektlər kimi redaktə etmək mümkündür. Yəni, hücrələrin yerini dəyişdirmək, düyünlər əlavə etmək, onları ləğv etmək və s. əməliyyatları yerinə yetirmək çox asandır.

- Rənglər palitrasından istənilən rəngi seçin (məsələn, qırmızı);
- Mouse-un göstəricisini qırmızı rəngin üstünə gətirin və sol düyməsini sıxaraq seçilmiş hücrəyə qədər sürükləyin. Hücrə seçilmiş rəngə uyğun rənglə rənglənəcəkdir. Digər hücrələri də eyni qayda ilə müxtəlif rənglərlə boyamaq mümkündür;
- [Shift] düyməsini sıxın və Mouse vasitəsilə obyektin hücrələrini ardıcıl olaraq seçin. Obyektin düyün nöqtələri seçilmiş olacaqdır (şəkildə soldan birinci);
- [Ctrl] düyməsini sıxıb saxlayaraq qırmızı rəng üzərində Mouse-un sol düyməsini bir neçə dəfə sıxın. Düymənin sıxılma ardıcılığından asılı olaraq seçilmiş rəngin daha da tünd rənglərini əldə etmiş olacaqsınız;

- [Ctrl] düyməsini buraxın və seçilmiş düyünləri əldə etdiyiniz rənglərlə doldurun. Mouse-un göstəricisini düyünlərin üzərinə gətirib onları istənilən istiqamətdə sürükləyə bilərsiniz (şəkildə ortada);
- Obyektin konturunu ləğv edin. Beləliklə, çox gözəl rəng çalarları ilə rənglənmiş ellips obyektini əldə etmiş olaçağsınız (şəkildə sağda).

CoreDRAW qrafik redaktoru istifadəçiyə rənglə doldurulmuş obyektin rənginin nizamlanmasına imkan yaradır. Rəng dolumunu nizamlamaq üçün növbəti əməliyyatlar ardıcılığını yerinə yetirin:

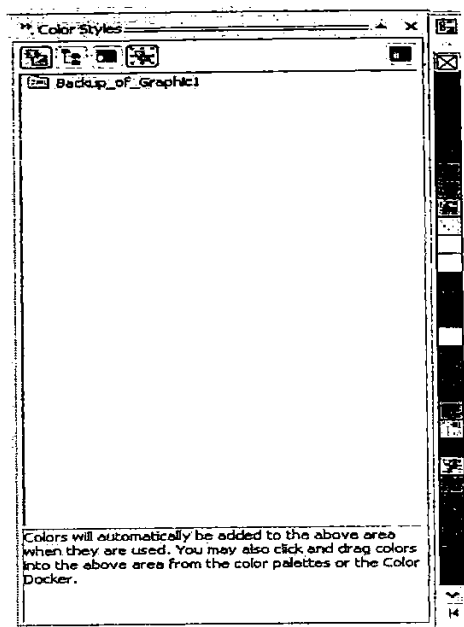
- Interactive Fill (Добавляет заливку к объекту – İnteraktiv Doldur) alətini seçin;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki sahədən  Texture Fill  Texture Fill (Заливка текстурой – Tekstur ilə Doldur) əmrini seçin. Bu zaman masaüstündə Fill (Заливка – Doldur) dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 67.);
- Dialoq pəncərəsindəki Graphic (Графика – Qrafik), Artistic Text (Художественный текст – Bədi mətn) və Paragraph Text (Простой текст – Paraqraf Mətni) düymələrini seçməklə yaratdığınız obyektin seçilmiş naxışla doldurulmasını təyin edin;



Şəkil 67. *Fill (Заливка – Doldur) dialoq pəncərəsi*

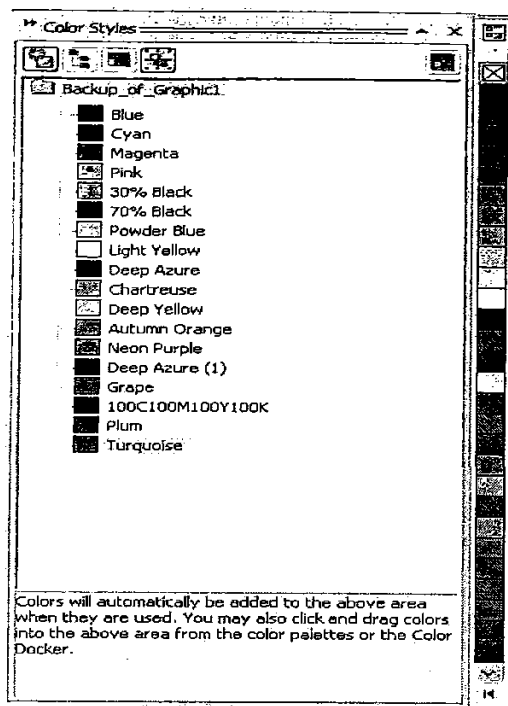
- Dialoq pəncərəsindəki öndə adları sadalanan düymələrin hər üçünü qeyd edin və OK düyməsini sıxın. Dialoq pəncərəsi bağlanacaqdır;
- Bir neçə obyekt seçin. Yeni yaradılmış obyektlər də naxışlarla dolacaqdır;
- Obyektlərin seçilməsini ləğv edin və No Fill (Нет заливки – Doldurulmamış) əmrini seçin.

QEYD: Qeyd edilən bəzi əməliyyatlar yerinə yetirilən zaman Color Styles (ЦВЕТОВЫЕ СТИЛИ – Rəng Stilləri) dialoq pəncərəsi masaüstündə görünəcəkdir (şəkil 68.).



Şəkil 68. *Color Styles (Цветаые стили – Rəng Stilləri) dialoq pəncərəsi*

- Window (Окно – Pəncərə) menyusunun Dockers (Закрепления – Bərkitmə) altmenyusundan Color Styles (Цветаые стили – Rəng Stilləri) əmrini seçin. Rəng stili dialoq pəncərəsi masaüstündə görünəcəkdir (şəkil 69.);



Şəkil 69. *Color Styles (Цветаые стили – Rəng Stilləri) dialog pəncərəsi*

- Dialoq pəncərəsindəki istənilən rəngin üzərində Mouse-un sol düyməsini iki dəfə sıxdıqda, seçilmiş obyektin rəng dolumu seçimə uyğun dəyişəcəkdir;
- Color Palette Browser (Изменить стиль цвета – Rəng Palitrasını Seç) əmrini seçməklə siyahıda olan rəngləri dəyişdirə bilərsiniz.

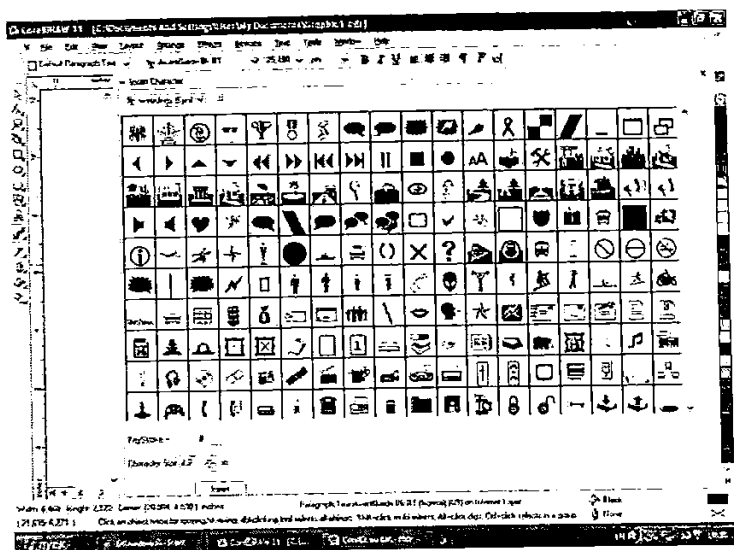


VIII FƏSİL

HAZIR RƏSMLƏRİN SƏRGİSİ

Peşəkar rəssamlar tərəfindən hazırlanmış geniş çeşidə malik rəsmlər qalereyası CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun tərkibində istifadəçiyə yüksək keyfiyyətli illüstrasiyaların hazırlanmasını sürətləndirmək üçün təqdim edilir. Bu məqsədlə sadə çəkilmiş şəkillər ilə yanaşı kifayət qədər mürəkkəb, yüksək keyfiyyətli rəsm əsərlərindən də istifadə etmək mümkündür.

Hazır rəsmi sənədə yerləşdirdikdən sonra onu redaktə etmək çox asandır. Bunun üçün Text (Текст – Mətn) menyusundan Insert Character (Вставить символ – Simvol Daxil Et) əmrini seçin. Masaüstünə dialog pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 70.).



Şəkil 70. *Insert Character (Вставить символ – Simvol Daxil Et) dialog pəncərəsi*

Dialog pəncərəsindəki Font (Шрифт – Yazı Tipi) sahəsindən Webdings kitabxanasını seçin və Mouse-un göstəricisini zövqünüzə uyğun gələn simvolun üzərində yerləşdirib sol düyməsini sıxaraq onu seçin və masaüstünün boş yerinə sürükləyin. Mouse-un düyməsini buraxdıqda simvol masaüstünə yerləşəcəkdir (Şəkil 71.).



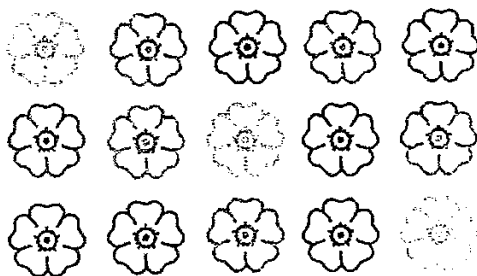
Şəkil 71. Ağ və açıq göy rənglə boyanmış obyekt

İş prosesində seçdiyiniz obyektin ölçüsünü Insert Character (ВСТАВИТЬ СИМВОЛ – Simvol Daxil Et) dialog pəncərəsindəki Character Size (Размер символа – Simvol Ölçüsü) sahəsindən təyin edə bilərsiniz.

Növbəti mərhələdə yaratdığınız obyektə rəng palitrasındakı istənilən rənglə boyaya bilərsiniz (məsələn, ağ və açıq göy rənglə).

Bəzən istifadəçidən rəsm qalereyasından istifadə etməklə masaüstündə mozaika yaratmaq tələb olunur. Bunun üçün Insert Character (ВСТАВИТЬ СИМВОЛ – Simvol Daxil Et) dialog pəncərəsindəki rəsmlərdən zövqünüzə uyğun olanlardan birini seçin. Mozaika şəbəkəsinin sayına uyğun olaraq (məsələn 5 üfqi x 3 şaquli = 15 rəsm) Insert (Вставка – Daxil Et) düyməsini 15 dəfə sıxın. Sonra Mouse-un sol düyməsini sıxıb seçdiyiniz rəsmi öndə göstərilən ardıcılıqla masaüstünə düzün (şəkil 72.). Rəsmi seçərkən onun ölçüsünü Character Size (Размер

СИМВОЛОВ – Simvol Ölçüsü) sahəsindən təyin etməyi unutmayın (məsələn, 3.0 dm).

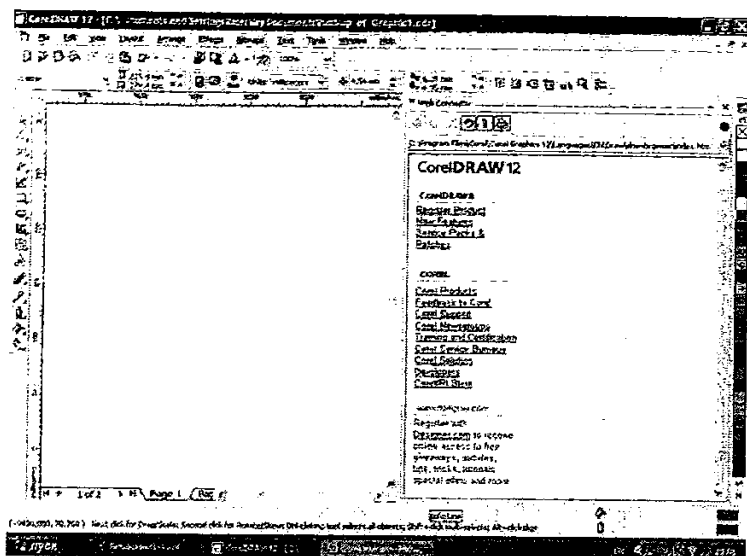


Şəkil 72. *Beş üfqi və üç şaquli şəkildən ibarət yaradılmış mozaik obyekt*


CorelDRAW vektor qrafik redaktoru istifadəçiyə özünəməxsus illüstrasiyalar yaratmaq üçün digər proqramlarla yanaşı çoxlu sayda hazır rəsm qalereyasından istifadə etmək imkanını verir. Bunlardan əlavə istifadəçiyə digər firmalar, həmçinin peşəkar rəssamlar tərəfindən hazırlanmış rəsmlərdən də istifadə etmək üçün şərait yaradılır. Belə hazırlanmış rəsmlər CorelDRAW qrafik redaktorunda ClipART adlandırılır.

Qeyd etdiyimiz kimi, istifadəçi hazırlanmış rəsm qalereyasından istifadə etməklə yanaşı kompakt disklərdə yerləşdirilmiş çox saylı rəsmlərdən də bəhrələyə bilər.

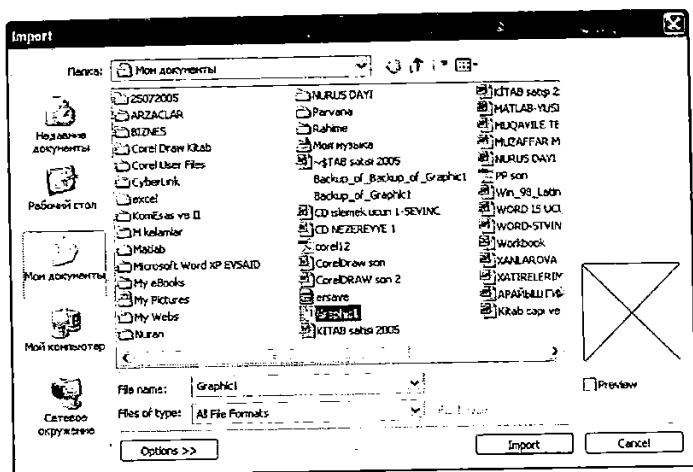
Kompakt disklərdən rəsmlərin redaktə olunan sənədə yerləşdirilməsi eyni ardıcılıqla həyata keçirilir.




Şəkil 73. Web Connector (Соединитель с сетью – Web Əlaqələndiricisi) dialog pəncərəsi

İstifadəçi İnternet şəbəkəsinə müraciət etməklə lazım olan sayda rəsmlər əldə edə bilər. Bunun üçün Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki  düymənin sıxılması kifayətdir.

Bu zaman açılmış Web Connector (Соединитель с сетью – Web Əlaqələndiricisi) dialog pəncərəsindəki (şəkil 73.) sürüsdürmə düymələrinin köməyi ilə istədiyiniz şəbəkəyə qoşula bilərsiniz.



Şəkil 74. *Import (Импорт – İdxal Et) dialog pəncərəsi*

CorelDRAW programında müxtəlif qrafik formatda olan hazır rəsmlərdən istifadə etmək imkanı vardır. Belə rəsmlərin hazırlanmış sənədə yerləşdirilməsi üçün Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki  Import (Импорт – İdxal Et) düyməsinin sıxılması kifayətdir. Bu zaman açılmış dialog pəncərəsidən (şəkil 74.) lazım olan parametrləri seçib sonda Import (Импорт – İdxal Et) düyməsini sıxmaq lazımdır. Mouse-un göstəricisi formasını dəyişəcək və


Рисунки.cdr

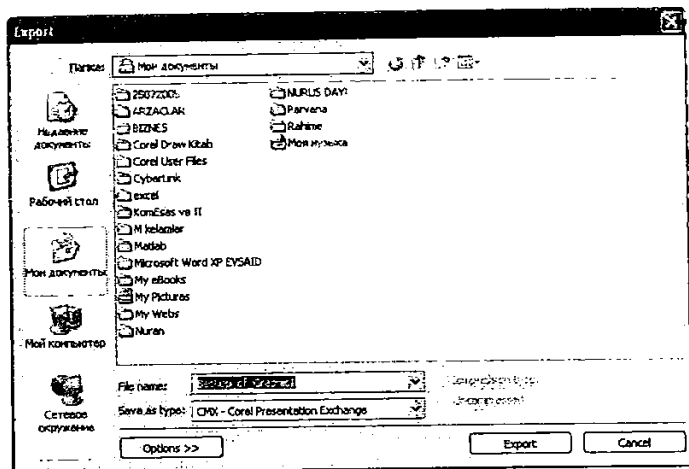
W: 17,285 мм, H: 8,012 мм

şəklini alacaqdır (işarənin altında seçilmiş faylın adı yazılmışdır).

Seçilmiş faylın (rəsm) ölçüsünü dəyişdirmək mümkündür. Bunun üçün rəsmi yerləşdirmək istədiyiniz

sahənin sol yuxarı küncünə Mouse-un göstəricisini gətirib sol düyməsini sıxın. Mouse-un göstəricisini hərəkət etdirdikdə o, Рисунки.cdr
w: 17.285 мм, h: 8.012 мм şəklini alacaqdır. Bu zaman masaüstündə illüstrasiynın yerləşdiyi yer punktir çərçivə ilə əhatə olunacaqdır. Punktir çərçivə ilə rəsmi yapışdıracağınız sahə eyniləşəndə sol düyməni buraxın. Beləliklə, seçilmiş rəsm sənədə yerləşdiriləcəkdir.

Bəzən istifadəçidən CorelDRAW proqramında hazırlanmış təsvirin digər qrafik formatda hazırlanmış faylda saxlanması tələb olunur. Bunu üçün Standard (Стандартная – Standart) alətlər çubuğu üzərindəki  Export (Экспорт – İxrac Et) düyməsini sıxın. Açılmış dialoq pəncərəsində saxlanılacaq faylın və ya qovluğun adını seçin (şəkil 75.). Dialoq pəncərəsində lazımı əməliyyatları yerinə yetirdikdən sonra (məsələn, faylın tipini, sıxılmasını və s.) Export (Экспорт – İxrac et) düyməsini sıxın. Bununla yanaşı Size (Размер – Ölçü) sahəsindən rəsmnin ölçülərini (nöqtələrə), Width (Ширина – Genişlik) və Height (Высота – Hündürlük) sahələrindən isə rəsmnin genişlik və hündürlüyünü tənzimləyə bilərsiniz.




Şəkil 75. *Export (Ekcnonm – İdxal) dialoq pəncərəsi*

IX FƏSİL

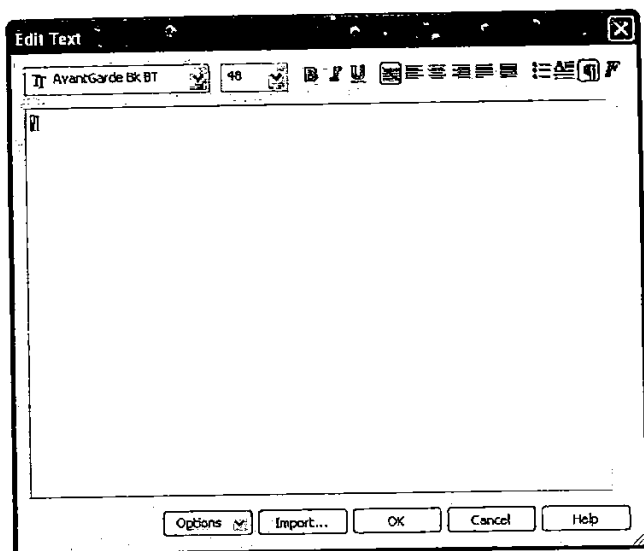
MƏTN İLƏ PEŞƏKAR İŞLƏMƏK

Qeyd etdiyimiz kimi, CorelDRAW qrafik redaktoru mətn üzərində lazımi əməliyyatların yerinə yetirilməsində digər mətn redaktorlarından heç də geri qalmır. Bununla yanaşı CorelDRAW vektor qrafik redaktoru istifadəçiyə müxtəlif simvolları istifadə etməklə orijinal rəsmlər yaratmağa da imkan verir.

MƏTNİN FORMATLAŞDIRILMASI VƏ REDAKTƏ OLUNMASI

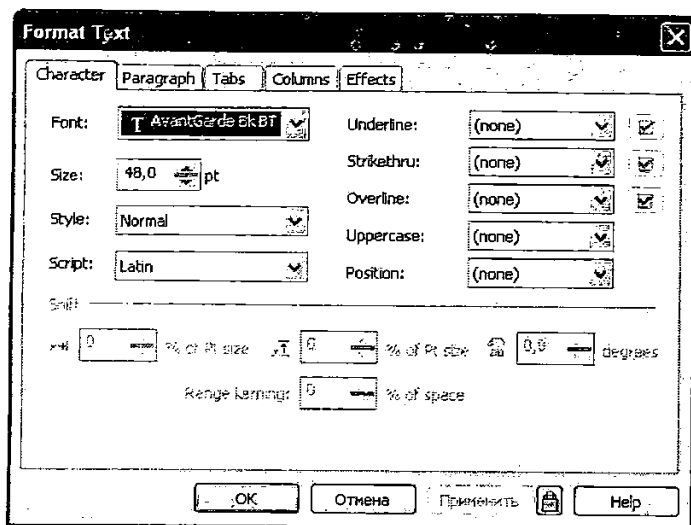
CorelDRAW qrafik redaktorunda hazırlanmış mətni redaktə etmək və formatlaşdırmaq üçün Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxıb açılacaq dialoq pəncərəsindən istifadə etmək olar (şəkil 76.).

Dialoq pəncərəsinin yuxarı hissəsində yerləşmiş düymələrdən istifadə etməklə MicroSoft WORD mətn redaktorunda olduğu kimi CorelDRAW qrafik redaktorunda da mətn üzərində redaktə əməliyyatları aparmaq mümkündür.




Şəkil 76. Mətni redaktə etmək üçün dialoq pəncərəsi

Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki **P** düyməsini sıxdıqda açılmış dialoq pəncərəsindən istifadə etməklə (dialoq pəncərəsi bir neçə səhifədən ibarətdir) paraqrafları (abzasları) və simvolları formatlaşdırmaq, tabulyator məsafələlərini təyin etmək, mətni sütunlara bölməklə sütunların ölçülərini təyin etmək, həmçinin mətnə müəyyən effektlərin verilməsini əldə etmək olar (şəkil 77.).

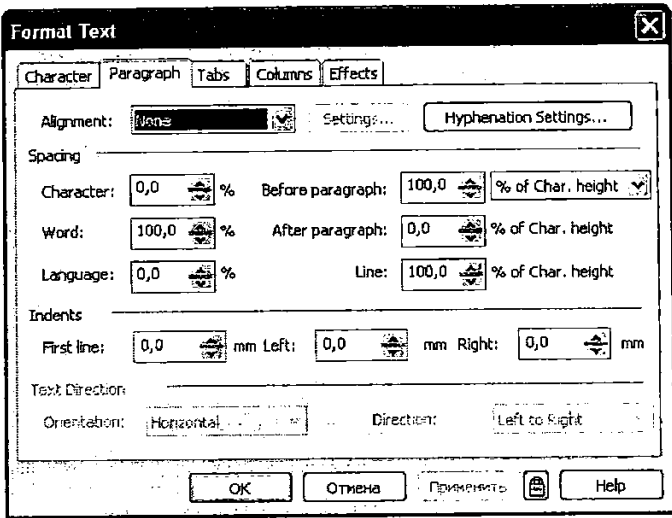


Şəkil 77. Simvolların formatlaşdırılması səhifəsi

QEYD: Dialoq pəncərəsinin aşağı hissəsindəki  qıfılın bağlı vəziyyətində mətn üzərində yerinə yetirilmiş formatlaşdırma əməliyyatları münasib kəmiyyətləri təyin edən kimi həyata keçir. Əksinə, qıfılın açıq vəziyyətində formatlaşdırma ilə əlaqədar edilmiş dəyişikliklər Apply (Применить – Tətbiq et) düyməsini sıxdıqdan sonra yerinə yetirilir.

Qeyd etmək lazımdır ki, dialoq pəncərəsi və ona mənsub olan səhifələri seçməklə Microsoft Word mətn redaktorunda olduğu kimi CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda da mətnin yazı tipini, yazı stilini, ölçüsünü, sözlərin altından, ortasından, üstündən müxtəlif

xarakterli xətlərin çəkilməsini, mətnədə olan böyük/küçik hərflərin nizamlanması, yuxarı indeks və aşağı indeks yazılışından istifadə edilməsini, mətnin kənarlarının nizamlanması, abzasların formatlaşdırılmasını, sözlərarası məsafələrin təyin edilməsini və s. həyata keçirmək mümkündür (şəkil 78.).

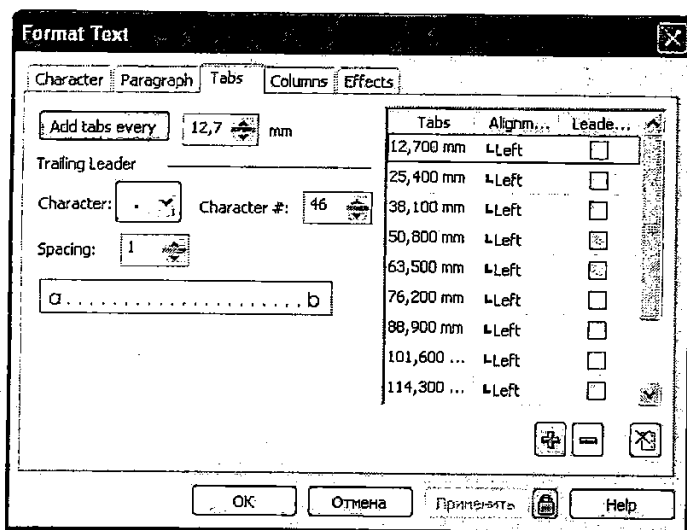


Şəkil 78. *Paragraph* (Параграф – Paraqraf) səhifəsi

Aşağıda açılmış səhifələrdəki əmrlərdən bəziləri verilmişdir:

- Font (Шрифт – Yazı Tipi);
- Style (Стиль – Yazı Stili);
- Size (Размер – Ölçü);

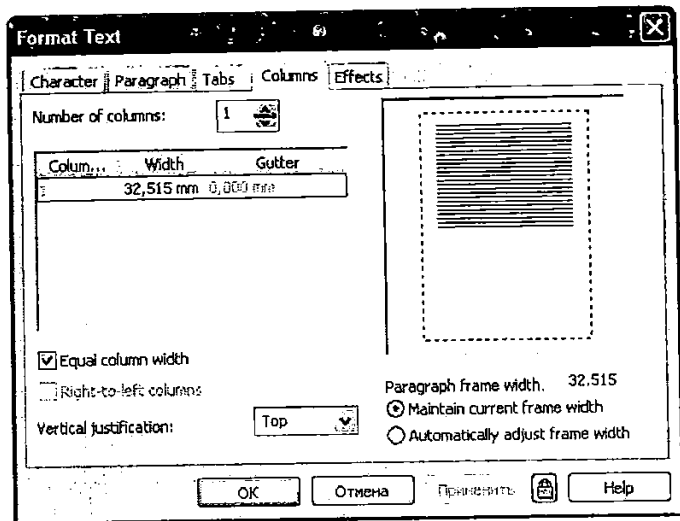
- Underline (Подчеркивание – Altı Xətli);
- Strikethru (Зачеркивание – Üzəri Xətli);
- Overline (Надчеркивание – Üstü Xətli);
- Uppercase (Регистр – Böyük/Kiçik Hərflər);
- Position (Позиция – Alt/Üst indeks) və s.



Şəkil 79. *Tabs (Табуляция – Tabulyator) sahifəsi*

Mətn redaktorlarından fərqli olaraq CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda yığılmış mətnin hər bir simvolunun üzərində formatlaşdırma əməliyyatı aparmaq olur. Məsələn, daxil edilmiş mətnin seçilmiş simvolunu üfqi və şaquli istiqamətdə hərəkət etdirmək,

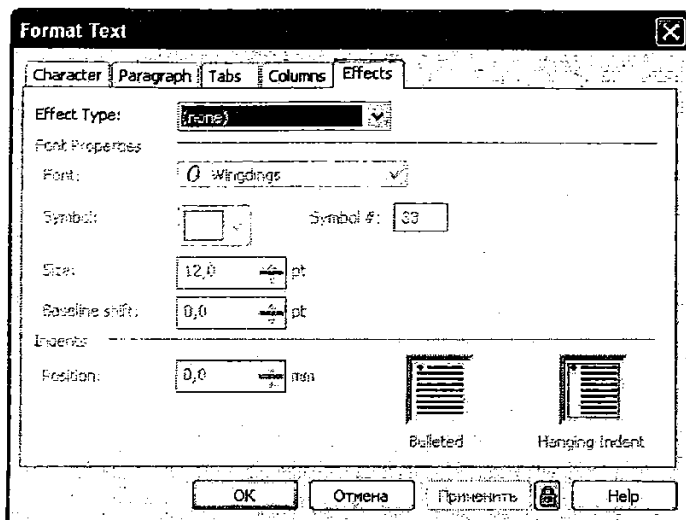
simvolu müəyyən bucaq altında döndərmək və s. mümkündür (şəkil 79.).



Şəkil 80. Columns (Колонки – Sütunlar) səhifəsi

Dialog pəncərəsinin ikinci səhifəsi yığılmış mətnin sətirlərini və sətir boşluqlarını bərabərləşdirmək, üçüncü səhifə tabulyator məsafələrini təyin etmək, dördüncü səhifə mətni sütunlara bölmək və sonuncu səhifə mətnə xüsusi effektlərin verilməsi üçün istifadə edilir (şəkil 80.).

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda adları çəkilən səhifələr Microsoft Word mətn redaktorunda olan səhifələr ilə uyğun olmaları ilə yanaşı müəyyən üstünlüklərə də malikdirlər (şəkil 81.).



Şəkil 81. *Effects (Efəffəkmty – Effektlər) sahifəsi*

Beləliklə, CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun bu xüsusiyyətlərindən istifadə etməklə daxil etmiş mətni formatlayıb onu gözəl formaya salmaq olur (şəkil 82.).

I Q # I S T D





Şəkil 82. *Sözün ayrı-ayrı simvollarının formatlaşdırılması*

Bunlarla yanaşı CorelDRAW qrafik redaktorunda digər redaktorlardan fərqli olaraq yığılmış mətnin düzgün yazılmasını yoxlamaq xüsusiyyəti də vardır. İstifadəçi tərəfindən səhf yığılmış mətnin hissələri

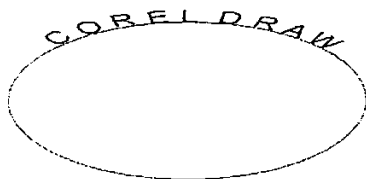
CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda qırmızı rəngə boyanır.

ƏYRİYƏ MƏTNİN YERLƏŞDİRİLMƏSİ

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru istənilən əyri və ya əyri xətt, düzbucaqlı, ellips, çoxbucaqlı, ulduz və digər həndəsi fiqurların kənarına mətn yerləşdirməyə imkan verir. Mətni əyrinin kənarına yerləşdirən zaman nəzərə alınmalıdır ki, mətn bir neçə sətirdən ibarət olarsa, CorelDRAW qrafik redaktoru artıq olan sətirləri avtomatik olaraq ləğv edəcəkdir.

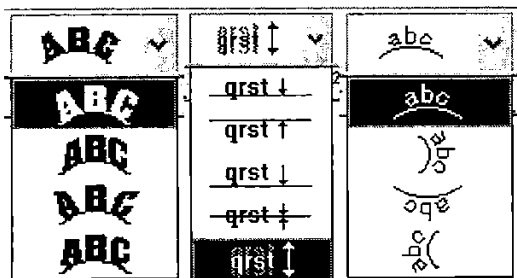
Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  ellips alətini seçin və ellips obyektini yaradın. Sonra  mətn alətini seçin. Mouse-un göstəricisini ellipsin yuxarı nöqtəsi üzərində yerləşdirin. Mouse-un göstəricisi formasını dəyişəcəkdir. Mouse-un sol düyməsini sıxın. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki Font (Шрифт – Yazı Tipi) sahəsindən zövqünüzdə uyğun yazı tipini (məsələn, Arial və ya Times New Roman yazı tipini) seçin və istəyinizə uyğun bir söz (və ya söz birləşməsi) daxil edin (məsələn, Corel Draw). Sonra yazdığınız mətni  aləti vasitəsi ilə seçin və Text (Текст-Мətn) menyusundan Text to Path (Текст вдоль кривой-Əyri boyu mətn) əmrini icra edin. Bu zaman Mouse-un göstəricisi 

formasını alacaqdır. Göstəricini ellipsin kənarına gətirin və sol düməni sıxın. Mətn ellips əyrisinin kənarına oturacaqdır (şəkil 83.).

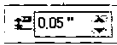
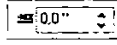


Şəkil 83. Əyri kənarına oturmuş mətn

Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düymələr qrupundan istənilən birini seçməklə istifadəçi əyri ətrafında yerləşmiş mətn üzərində çoxlu sayda əməliyyatları həyata keçirə bilər (şəkil 84.). Məsələn, mətni əyrinin sağ tərəfində yerləşdirmək üçün sadəcə olaraq uyğun düyməni sıxmaq lazımdır.



Şəkil 84. Əyrinin kənarına yerləşdirilmiş mətnin seçimdən asılı olan vəziyyətləri



Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  sahəsinə müxtəlif qiymətləri daxil etməklə yazılmış mətni əyrindən istənilən məsafə qədər uzaqlaşdırmaq (və ya yaxınlaşdırmaq) mümkündür. Eyni qayda ilə  sahəsindəki qiymətləri dəyişdirməklə mətni əyrinin səthi üzəri ilə sağa və ya sola sürükləmək olar. Bəzən istifadəçidən mətni əyrinin əks tərəfinə yerləşdirmək tələb edilir. Bunun üçün ²⁸ düyməsinin (şəkil 85.) sıxılması kifayətdir.

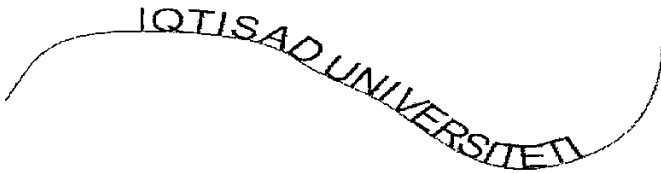


Şəkil 85. Əyrinin daxilinə yerləşdirilmiş mətn




Yazılmış mətni əyri boyu sürükləmək üçün Mouse-un göstəricisini mətnin yanında olan qırmızı rombun üzərinə qoyub (sol düyməsini sıxıb saxlamaqla) əyri boyu sürükləmək olar. Bu zaman mətn əyri boyu öz yerini dəyişəcəkdir.

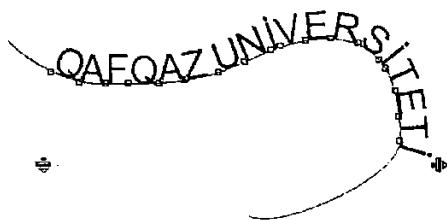
Bəzən iş prosesində yazılmış mətni ixtiyarı əyrinin üzərinə yerləşdirmək tələb olunur. Bunun üçün növbəti əməliyyatlar ardıcılığını yerinə yetirmək lazımdır:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin;
- İxtiyarı əyri çəkin;
- Text (Текст – Mətn) menyusundan Fill Text to Path (Текст вдоль кривой – Əyri Boyunca Mətn) əmrini seçin. Bu zaman Mouse-un göstəricisi  şəklini alacaqdır;
- Göstəricini əyrinin istənilən yerinə yerləşdirib Mouse-un sol düyməsini sıxın. Mətn əyri boyunca yerləşəcəkdir (şəkil 86.).




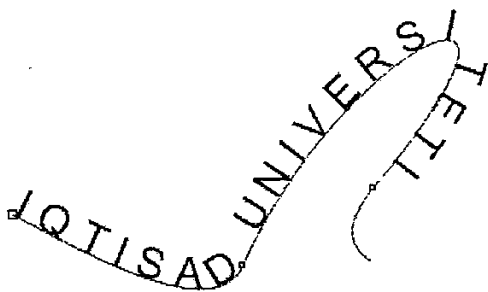
Şəkil 86. *İxtiyarı əyri boyunca yerləşmiş mətn*

Yazılmış mətni ixtiyarı əyri boyunca sürükləmək (dartmaq) üçün  alətini seçin. Bu zaman əyrinin sol və sağ tərəflərində  və  istiqamətləndirici oxlar əmələ gələcəkdir. Oxlardan birini seçib yazılmış mətni aşağı və ya sağa tərəf sürükləyə (darta) bilərsiniz (şəkil 87.).



Şəkil 87. *İxtiyari əyri boyunca mətnin aşağı və sola dartılması*

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Alətin köməyi ilə əyriyə ixtiyari körkəm verin. Əyriyə verdiyiniz ixtiyari körkəmdən asılı olaraq mətn vəziyyətini dəyişəcəkdir (şəkil 88.).




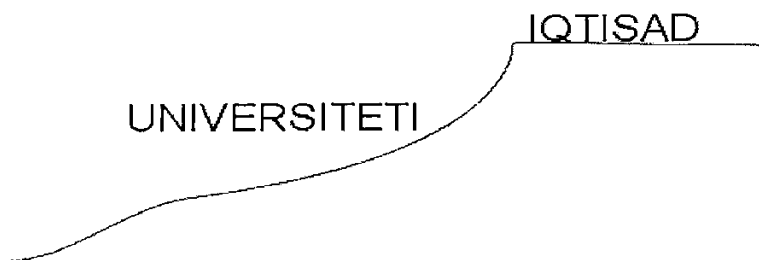
Şəkil 88. *Əyrinin formasını dəyişdikdə mətnin əyri boyunca yerləşməsi*

Növbəti mərhələdə Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Break Text Apart (Отделить текст – Mətni Ayır) əmrini seçin. Mətn iki müstəqil obyektə çevriləcəkdir. Mətnin istənilən obyektindən

birini seçin və istədiyiniz yerə sürükləyin (şəkil 89.). Əyri boyunca yerləşmiş mətnin düzülüş qaydası dəyişəcəkdir.


Bəzən əyrini mətndən ayırmaq lazımdır. Bunun üçün aşağıdakılara riayət etməlisiniz:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin;
- Mətni və əyrini qeyd edin;
- Arrange (Компоновать – Nizamlama) menyusundan Break Text Apart (Отделить текст – Mətni Ayır) əmrini seçin. Artıq mətn ilə əyri obyekt kimi bir-biri ilə bağlı deyil;
- İxtiyarı əyrini seçin və [Delete] düyməsini sıxın. Əyri silinəcək, mətn isə olduğu kimi qalacaqdır.




Şəkil 89. Düzülüş qaydası dəyişmiş mətn

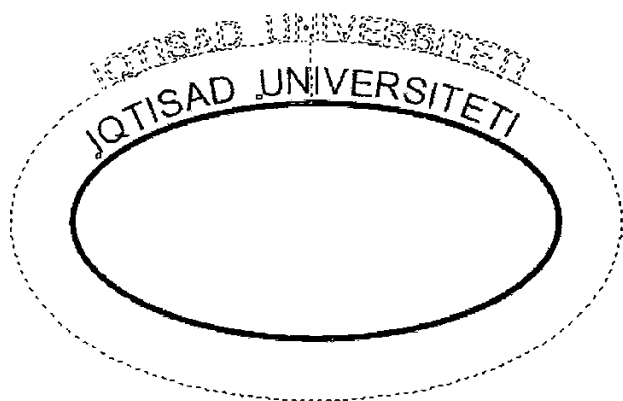
Yerinə yetirilmiş bütün əməliyyatlardan imtina edib mətni əvvəlki vəziyyətinə qaytarmaq istəsəniz aşağıdakı ardıcılığa riayət edin:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin;
- Mətni və əyrini qeyd edin;
- Arrange (Компоновать – Nizamla) menyusundan Break Text Apart (Отделить текст – Mətni Ayır) əmrini seçin. Artıq mətn ilə əyri obyekt kimi bir-biri ilə bağlı deyil və mətn müstəqil obyektə çevrilmişdir;
- İxtiyarı əyrini seçin və [Delete] düyməsini sıxın. Əyri silinəcəkdir;
- Mətni seçin və Text (Текст – Mətn) menyusundan Straighten Text (Выпрямить текст – Mətni Düzləndir) əmrini seçin. Mətn düzlənərək başlanğıc vəziyyətini alacaqdır.

Bəzən iş prosesində istifadəçidən yazılmış mətni digər obyektə nəzərən perpendikulyar hərəkət etdirmək tələb edilir. Bunun üçün aşağıdakılara əməl etmək lazımdır:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin;
- Alətin vasitəsi ilə obyektə və mətni seçin;
- [Ctrl] düyməsini sıxın və yenidən mətni seçin;
- [Ctrl] düyməsini buraxın. Seçilmiş mətndə əmələ gəlmiş işarənin üzərinə Mouse-un göstəricisini


gətirin və mətni aşağı və ya yuxarı istiqamətdə hərəkət etdirin. Mətn ilə obyekt birləşdirən xətt Sizin seçimdən asılı olaraq aşağı və ya yuxarı istiqamətə yönələcəkdir. Mətnin yerini dəqiqləşdirdikdən sonra Mouse-un sol düyməsini buraxın (şəkil 90.).





Şəkil 90. *Mətnin obyekt boyu yerini dəyişməsi*

Beləliklə, Toolbox (Панель набора инструментов – Alətər Qutusu) və Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki alətlərdən və düymələrdən istifadə etməklə yaradılmış obyekt ilə yazılmış mətn arasında istənilən yerdəyişmə əməliyyatlarını aparmaq mümkündür.

MƏTNİN SİMVOLLARININ YERİNİN DƏYİŞDİRİLMƏSİ

Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətin köməyi ilə yığılmış mətnin simvolları arasındakı məsafəni dəyişdirmək mümkündür. Kompüter qrafikasında bu əməliyyat kerninq adlanır. Bu əməliyyatı adi və bədii yazılmış mətnə tətbiq etmək olar. Bu əməliyyat vasitəsilə simvolları bir-birinə yaxınlaşdırmaq və uzaqlaşdırmaq mümkündür.

Kerninqin köməyi ilə simvollar üzərində əməliyyatın aparılmasını nümunədə göstərək. Bunun üçün növbəti əməliyyatlar ardıcılığını yerinə yetirin:

- Mətni daxil edin (şəkil 91.);
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Çubuğu) üzərindəki  alətini seçin. Bu zaman hər bir simvolun yanında xırda kvadratlar (və ya düyünlər) əmələ gələcəkdir (şəkil 92.);
- Mətndəki xırda kvadratların (və ya  işarəsinin) köməyi ilə simvolların yerini dəyişin (şəkil 93.).

QAFQAZ UNIVERSİTETİ

Şəkil 91. Yaradılmış bədii mətn

QAFQAZ UNIVERSİTETİ

Şəkil 92. *Simvolunun yanında xırda kvadratlar əmələ gəlmiş mətn*

QAFQAZ UNIVERSİTETİ

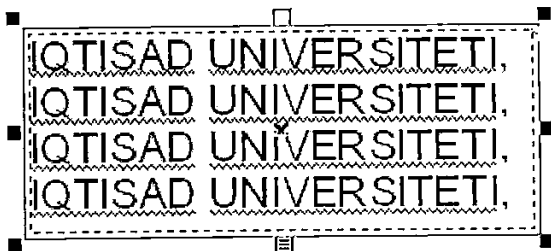
Şəkil 93. *Simvollarının yeri üfqi və müəyyən bucaq altında dəyişmiş mətn*

Üzərində əməliyyat aparılmış mətni əvvəlki vəziyyətinə qaytarmaq üçün Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətini seçin. Obyekt seçiləcəkdir. Sonra Text (Текст – Mətn) menyusundan Straighten Text (Выпрямить текст – Mətni düzləndir) əmrini seçin. Mətn əvvəlki vəziyyətinə qayıdacaqdır.

MƏTNİN ÇƏRÇİVƏDƏN ÇƏRÇİVƏYƏ ÖTÜRÜLMƏSİ

CorelDRAW qrafik redaktoru ilə işləyərkən istifadəçi çərçivə daxilinə mətn yazmaqla üzləşir. Bəzən elə alınır ki, yazılmış mətn çərçivəyə sığışmır. Bu məqsədlə ikinci çərçivənin yaradılması zərurəti ortaya çıxır.

Beləliklə, birinci çərçivəyə sığışmayan mətn yerinə yetirilən əməliyyatlar nəticəsində sürüsdürülərək ikinci çərçivəyə ötürülür.



Şəkil 94. Daxilinə mətn yazılmış çərçivə

Mətnin çərçivədən çərçivəyə ötürülməsi üçün əməliyyatlar ardıcılığı aşağıdakı kimi baş verir:

- Çərçivə yaradıb daxili tam dolana kimi mətn yazın (şəkil 94.);
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətini seçin və mətni qeyd

edin. Bu zaman çərçivə ətrafında kvadratlar əmələ gələcəkdir.

Çərçivənin yuxarı hissəsində □ şəklində kvadrat, aşağı hissəsində isə mətnin çərçivəyə sığışmadığını bildiren ▣ işarə əmələ gələcəkdir (əgər mətn çərçivəyə yerləşsəydi, işarə □ şəklində olacaqdı);

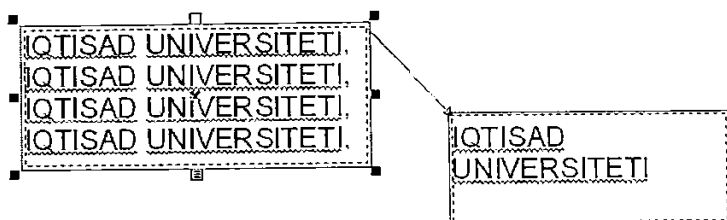
- Mouse-un göstəricisini ▣ işarəsinin üzərinə gətirib sol düyməni sıxın. Göstərici ▣ şəklini alacaqdır;
- Göstəricini ikinci çərçivənin üzərinə gətirin. Göstərici ➡ şəklini alacaqdır. Mouse-un sol düyməsini sıxın, avtomatik olaraq çərçivələr arasında əlaqə yaranacaqdır (şəkil 95.). Birinci çərçivəyə sığışmayan mətn sürüşdürülərək ikinci çərçivədə davam edəcəkdir.

Mətnin çərçivədən çərçivəyə ötürülməsindən sonra birinci çərçivənin aşağı hissəsində ötürülmə prosesinin düzgün getməsini göstərən ▣ işarəsi əmələ gələcəkdir.

Mətnin çərçivədən-çərçivəyə ötürülməsini çərçivələr arasında əmələ gəlmiş mavi rəngli xətt təsdiqləyir.

Qeyd edildiyi kimi, ikinci çərçivəyə mətn sürüşdürülərək ötürüldükdə, ikinci çərçivənin yuxarı hissəsindəki kvadrat ▣ şəkilini alacaqdır. Mətnin tamamilə ikinci çərçivəyə sığışmasını □ şəkilli kvadrat təsdiqləyir (şəkil 96.).

Bəzən elə olur ki, mətn ikinci çərçivəyə də sığışmır. Bunu çərçivənin aşağı hissəsində əmələ gəlmiş □ işarəsindən bilmək olur. Belə olan halda böyük ölçüyə malik çərçivə yaratmaq lazımdır.



Şəkil 95. Mətnin çərçivədən çərçivəyə sürüşdürülərək ötürülməsi

Və nəhayət, böyük həcmli mətnlər çərçivəyə sığışmayanda, eyni qayda ilə yeni çərçivələr yaradıb həcmli mətnləri onlara ötürmək mümkündür.

Bəzən istifadəçiyə əks əməliyyatdan istifadə etmək, daha doğrusu ikinci çərçivədən mətni birinci çərçivəyə ötürmək tələb olunur. Bunun üçün birinci çərçivənin üst tərəfindəki □ kvadrat işarəsini Mouse-un göstəricisi ilə qeyd edin. Bu zaman göstərici formasını dəyişərək [⌘] şəklini alacaqdır. Mouse-un sol düyməsini ikinci çərçivə üzərində sıxdıqda mətn ikinci çərçivədən birinci çərçivəyə sürüşdürüləcəkdir.




Şəkil 96. Mətn ötürülmüş ikinci çərçivə

Beləliklə, çoxlu sayda səhifələrdə çərçivələr yaratmaqla CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda Microsoft Word mətn redaktorunda olduğu kimi daxil edilmiş mətnlər üzərində redaktə işləri aparmaqla yanaşı əlavə formatlama əməliyyatları da həyata keçirmək mümkündür.

Yaradılmış çərçivələr arasında əlaqəni kəsmək üçün Arrange (Комбинировать – Nizamla) menyusundan Break Paragraph Text (Отделить обычный текст – Paragraf Mətnini Kəs) əmrinin seçilməsi kifayətdir.

DAXİLİNDƏ MƏTN OLAN ÇƏRÇİVƏNİN FORMASININ DƏYİŞDİRİLMƏSİ VƏ MƏTNİN OBYEKT ƏTRAFINA PAYLANMASI

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətinin köməyiylə daxilinə mətn yazılmış çərçivənin ölçüsünü kiçiltmək və böyütmək, həmçinin

fırlatmaq və yanu üstə əymək mümkündür. Çərçivənin ölçüsünün dəyişməsi onun daxilindəki simvolun ölçüsünə xələl gətirmir. Simvolun ölçüsünü Size (Размер – Ölçü) sahəsindən dəyişmək olar.

Qeyd etmək lazımdır ki, fiqurlu obyektin ölçüsünü dəyişən zaman obyektin daxilindəki mətnin yazı tipi avtomatik olaraq dəyişir.


Çərçivəni müəyyən bucaq qədər döndərdikdə, çərçivəyə parallel olaraq daxiləki mətn də həmin bucaq qədər dönür. Əgər çərçivəni yanu üstə əysək, daxiləki simvollar əyilməyəcək, olduğu kimi qalacaqlar (şəkil 97.).




Şəkil 97. Müəyyən bucaq qədər dönmüş və yanu üstə əyilmiş çərçivə

Çərçivəni müəyyən bucaq qədər fırlatmaq və ya yerini dəyişməklə istifadəçi istədiyi effektləri əldə edə bilər.

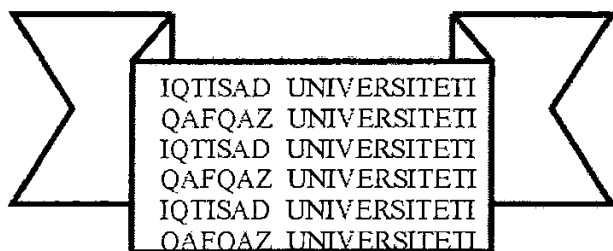
İstənilən obyekt (standart axtofiqur və ya ixtiyarı obyekt) yaradır. Toolbox (Панель набора инструментов

– Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Mouse–un göstəricisini yaratdığınız obyektin konturundan bir az aşağı yerləşdirin.

QEYD: Mouse–un göstəricisini obyektin konturundan yuxarı yerləşdirsəniz, mətn kontur boyu yerləşəcəkdir.

Bu zaman Mouse–un göstəricisi öz şəklini dəyişərək  formasını alacaqdır. Göstəricinin bu formanı alması istifadəçini yazılacaq mətnin obyekt daxilində olacağını əvvəlcədən xəbərdar edir.


Mouse-un sol düyməsini sıxın. Cursor obyektin daxilində olacaqdır. Zövqünüzə uyğun mətn daxil edin, redaktə və formatlaşdırma əməliyyatlarını da həyata keçirin. Mətn obyekt daxilində yerləşəcəkdir (şəkil 98.).




Şəkil 98. Daxilinə mətn yazılmış obyekt

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru istifadəçiyə əvvəlcədən yazılmış mətni obyekt daxilinə yerləşdirməyə imkan verir. Bunun üçün:


- İxtiyarı qapalı əyri yaradın;

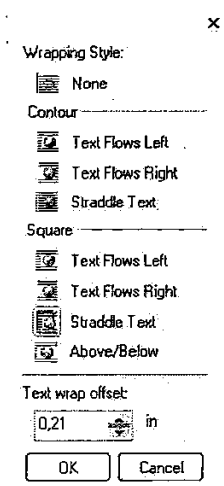
- Yazdığınız mətndən istənilən fraqmenti seçin;
- Tollbox (Панель набора инструментов – Alətlər Çubuğu) üzərindəki  alətini seçin;

Mouse-un göstəricisini obyekt daxilinə yerləşdirmək istədiyiniz mətnin fraqmenti üzərinə gətirin;

- Mouse-un sağ düyməsini sıxın, onu buraxmadan Mouse-u sürükləyin və göstəricini daxilinə mətn yerləşdiriləcək obyektin üzərinə gətirin. Mouse-un göstəricisi  şəkilini alacaqdır;
- Mouse-un sağ düyməsini buraxın. Masaüstündə dialoq pəncərəsi açılacaqdır;
- Açılmış dialoq pəncərəsindən Place Text Inside (Поместить текст – Mətni Daxildə Yerləşdir) parametrini seçin;
- Mətn obyekt daxilində yerləşəcəkdir.

Əgər çoxbucaqlının formasını dəyişdirsəniz, mətnin obyekt ətrafına (və yaxud daxilinə) yerləşdirilməsi də formaya uyğun dəyişəcəkdir. Bu məqsədlə Mouse-un sağ düyməsini obyekt üzərində sıxın. Açılacaq dialoq pəncərəsindən Wrap Paragraph Text (Обтекание объектов текстом – Obyektin Mətnlə Əhatə Olunması) parametrini seçin. Mətn obyekt ətrafına yerləşəcəkdir. Əgər bu parametr seçilməzsə, yerinə yetirilmiş əməliyyat ləğv olunacaqdır.

Obyektin mətnlə əhatə olunmasının müxtəlif variantlarını əldə etmək üçün Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın və açılmış yardımçı menyudan istədiyiniz variantı seçin (şəkil 99.).



Şəkil 99. Obyektin mətnlə əhatə olunması variantlarını göstərən yardımçı menyuyu

Yardımçı menyudakı Contour (Контур – Kontur) və Square (Площадь – Sahə) sahələrindəki əmrlər funksiyalarına görə bir-birindən tam fərqlənir. Yəni, Contour (Контур – Kontur) səhifəsindəki əmrlərdə mətn obyekti onun konturuna uyğun əhatə etdiyi halda, Square (Площадь – Sahə) səhifəsindəki əmrlərdə mətn obyekti obyektin tutduğu sahəyə görə əhatə edir. Əmrlər aşağıdakılardır:

- Text Flows Left (Текст обтекает слева – Mətn Sola Axır);
- Text Flows Right (Текст обтекает справа – Mətn Sağa Axır);
- Straddle Text (Текст обоих сторон – Aralı Mətn);
- Above/Below (Выше/Ниже – Üstündə/Altında);
- Text Wrap Offset (Смещение обтекания текстом – Mətn Üzərini Örtür).

Beləliklə, istifadəçi uyğun əmrləri seçməklə mətn ilə obyekt arasındakı uzlaşmadan gözəl effektlər əldə edə bilər.

İş prosesində CoreDRAW qrafik redaktorunda yaradılmış rəsmləri İnternet şəbəkəsinə ötürmək lazım gəlir. Bu məqsədlə əsasən JPEG və GIF qrafik fayl formatlarından (bəzən də PNG formatından) istifadə etmək məsləhətdir.

Əksər hallarda istifadəçidən İnternet şəbəkəsinə rəsmlərlə yanaşı mətnlərdən ibarət sənədlərin ötürülməsi də tələb edilir. Bu məqsədlə ötürülmək sənədlərin HTML dilində generasiya edilərək kodlaşdırılması, istifadəçi üçün çox əlverişlidir. İstifadəçi CoreDRAW qrafik redaktorundan istifadə edərək Web səhifələri də hazırlaya bilər.

X FƏSİL

CORELDRAW QRAFİK REDAKTORUNDA SƏMƏRƏLİ İŞİN TƏŞKİLİ

Qeyd etdiyimiz kimi, CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda bir sıra üsullardan istifadə etməklə istənilən sayda müxtəlif mürəkkəbliyə malik illüstrasiyalar hazırlamaq mümkündür. Belə işlərə yardımçı olan üsullar mövcuddur və onların tətbiq edilməsi istifadəçinin arzusundan asılıdır.

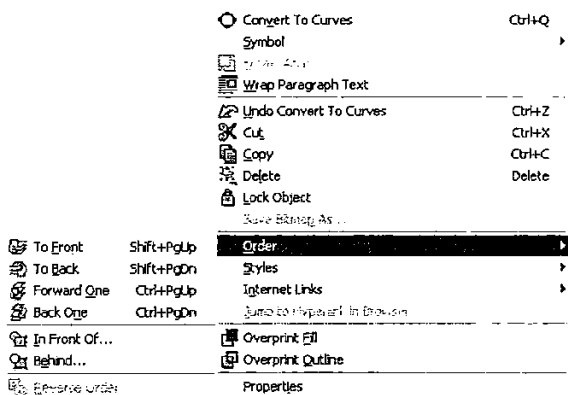
Təcrübədən məlumdur ki, əməliyyatları yerinə yetirmək və bir dialoq pəncərəsi açmaq və yaxud, Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) və Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki düymələri və alətləri seçmək üçün Mouse-un sağ və ya sol düyməsinin sıxılması kifayətdir. Bu kimi işlərin rahat yerinə yetirilməsi üçün CorelDRAW qrafik redaktorunda digər yardımçı üsullar mövcuddur. Bu üsulları tətbiq etməklə istifadəçi apardığı əməliyyatları daha rahat və səmərəli həyata keçirmək imkanına malik olur.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun əlavə imkanlarını gözdən keçirək.

OBJEKTİN XÜSUSİYYƏTLƏRİNİN SEÇİLMƏSİ, SURƏTİNİN ALINMASI VƏ DİALOQ PƏNCƏRƏLƏRİ

Yaradılmış obyekt üzərində Mouse-un sağ düyməsini sıxdıqda çox istifadə edilən əmrlərdən ibarət dialoq pəncərəsi açılır. Obyektin tipindən və parametrlərindən asılı olaraq əmrlər yığımu müxtəlif ola bilər.

Mouse-un sağ düyməsini sıxdıqda açılmış dialoq pəncərəsindəki əmrləri gözdən keçirək (şəkil 100.). Bunlar aşağıdakılardır:



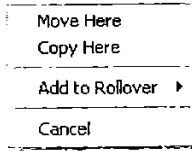
Şəkil 100. Açılmış dialoq pəncərəsi

- Convert To Curves (Преобразовать в кривые – Əyriyə Çevir) əmri yaradılmış standart obyektə ixtiyarı əyriyə çevirir;

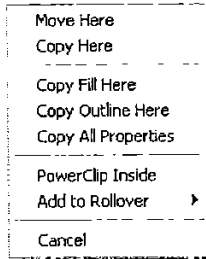
- Break Apart (Разделить – Böl) əmri yaradılmış obyektə bir neçə sadə obyektə bölür;
- Wrap Paragraph Text (Обтекание объектов текстом – Paragraf Mətnini Yay) əmri adi mətn ilə obyekt arasında uzlaşma yaradır;
- Save Bitmap As (Сохранить растровый рисунок как – Rastr Rəsmi Yeni Adla Yaddaşa Yaz) əmri obyektə fayl kimi yaddaşa yazmaq üçündür;
- Order (Порядок – Sıra) əmri seçildikdə açılmış yardımçı dialoq pəncərəsində yaradılmış obyektlərin hansı ardıcılıqla düzüldüyü göstərilir;
- Styles (Стиль – Stil) əmri seçildikdə açılmış yardımçı dialoq pəncərəsində obyektin konturu və rəng dolumu üçün yeni stillər göstərilir;
- Properties (Свойства – Xüsusiyyətlər) əmri obyektin xüsusiyyətlərini tənzimləyir.

Dialoq pəncərəsinin digər əmrləri də iş prosesində istifadə edilir. Onların köməyi ilə obyektin surətini almaq, obyektə kəsmək, digər yerə daşımaq, yerinə yetirilmiş əməliyyatları ləğv etmək və s. işləri həyata keçirmək mümkündür.

Bəzi hallarda obyekt üzərində Mouse-un sağ düyməsini sıxıb obyektə sürükləmək lazım gəlir. Bu halda masaüstündə dialoq pəncərəsi açılır (şəkil 101.).



Şəkil 101. Açılmış dialoq pəncərəsi



Şəkil 102. Açılmış dialoq pəncərəsi

Bəzən Mouse-u obyekt üzərinə gətirib onu seçdikdən sonra obyekt digər obyektin üzərinə sürükləmək tələb olunur. Masaüstündə açılmış (şəkil 102.) dialoq pəncərəsində aşağıdakı əmərlərdən istifadə edə bilərsiniz:

- PowerClip Inside (Поместить в контейнер – Konteynerə Yerləşdir) əmrinin köməyiylə bir obyekt digərinin daxilində yerləşdirmək olur;
- Move Here (Поместить сюда – Buraya Yerləşdir) və Copy Here (Скопировать сюда – Buraya Köçür) əmərləri uyğun olaraq obyektin ya özünü, ya da surətini təyin olunmuş yerə köçürür;

- Copy Fill Here (Скопировать сюда заливку – Rəng Dolumunu Buraya Köçür) və Copy Outline Here (Скопировать сюда контур – Konturu Buraya Köçür) əmrləri uyğun olaraq ilkin yaradılmış obyektin konturunu və rəng dolumunu (obyektin parametrlərini dəyişdirməklə) Mouse-un sol düyməsi üzərində sıxılan digər obyektə tətbiq edir;
- Copy All Properties (Скопировать все свойства – Bütün Xüsusiyyətləri Köçür) əmri obyektin bütün parametrlərini digər obyektə köçürür.

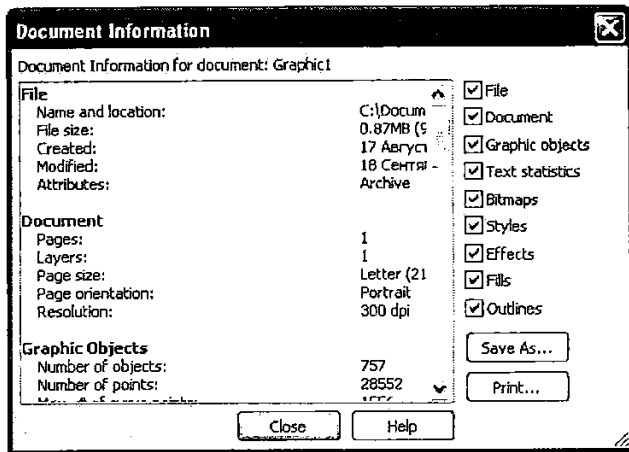
Beləliklə, göstərilən əmrlər (və digərləri) bütünlüklə istifadəçi üçün maksimum əlverişli iş şəraiti yaradır.

CORELDRAW SƏNƏDİ HAQQINDA MƏLUMAT ALMAQ

Bəzən redaktə edilən sənəd barədə müəyyən məlumata malik olmaq istifadəçiyə lazım gəlir. Bunun üçün File (Файл – Fayl) menyusundan Document Information (Информация о документе – Sənəd haqqında məlumat) əmrini seçin və açılmış dialoq pəncərəsindən redaktə etdiyiniz sənəd haqqında lazım olan məlumata sahib olun (şəkil 103.).

Dialoq pəncərəsinin sağ tərəfindəki səhifədə verilmiş siyahıdan istənilən əmrlərdən birini qeyd etməklə sol

tərəfdə sənəd haqqında seçimə uyğun geniş məlumat ala bilərsiniz. Dialoq pəncərəsinin sol tərəfində bütün siyahını seçməklə redaktə etdiyiniz qrafik sənəd haqqında bütün məlumatları əldə edə bilərsiniz (məsələn, faylın adını, fayldakı səhifələr sayını, hansı qovluqda yerləşməsini, yaradılma tarixini, yaddaşa saxlanmasını, edilmiş dəyişikliklərin tarixini, istifadə edilmiş stillər haqqında məlumatı, tətbiq edilmiş effektlər barədə və s.).



Şəkil 103. *File (Файл – Fayl) menyusunun Document Information (Информация о документе – Sənəd Haqqında Məlumat) dialoq pəncərəsi*

Save As (Сохранить как – Yeni Adla Yaddaşa Yaz) əmrini seçməklə faylı yeni adla yaddaşa yazıb, növbəti istifadəyə qədər yaddaşa saxlaya bilərsiniz.

Dialog pəncərəsini bağlamaq üçün Close (Закрывать – Bağla) düyməsinin sıxılması kifayətdir.

MAKROSLARDAN İSTİFADƏ EDİLMƏSİ

Qeyd etdiyimiz kimi, istifadəçi gözəl və yüksək səviyyəli rəsm əsərləri yaratmaq üçün CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda peşəkar rəssamlar tərəfindən işlənilib hazırlanmış əməliyyatlar ardıcılığından istifadə etmək imkanına malikdir. Belə əməliyyatlar ardıcılığı CorelDRAW qrafik redaktorunda makroslar və ya skriptlər adlanır.

Makrosdan istifadə edərək hazırlanmış obyekt digər obyektə çevirmək çox asandır. Məsələn, ellipsi kürəyə, kürəni dəftərxana düyməsinə, onu isə daxilinə fiqurlu mətn yazılmış yaraşığı lövhəciyə çevirmək mümkündür (şəkil 104.).





Şəkil 104. Makrosdan istifadə edərək yaradılmış obyektlər

Makroslar müəyyən sayda effektlərə də malikdir. Makrosu seçərkən CorelDRAW vektor qrafik redaktoru,

makros yaradılarkən makros üçün nəzərdə tutulmuş bütün əməliyyatları proqramdan bəhrələnen istifadəçi üçün heç bir çətinlik yaratmadan həyata keçirir.

Makrosla xüsusi hazırlanmış bərkidicilərlə işləmək çox asandır. Bu məqsədlə Window (Окно – Pəncərə) menyusundan Dockers (Закрепления – Bərkidici) əmrini seçin və açılmış yardımçı menyudan Corel Scripts Manager (Диспетчер макросов Corel – Corel-in Makros Nəzarətçisi) əmrini seçin. Masaüstündə yardımçı dialoq pəncərəsi açılacaqdır. Yardımçı dialoq pəncərəsində müəyyən eskizlərlə müşahidə olunan makroslar göstərilir.

Makrosdan istifadə olunmasını sadə misalla şərh edək:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçib ellips obyektini yaradın;
- Düymə yaradan makrosu Mouse-un göstəricisi ilə seçin edin [(Button (Кнопка – Düymə)];
- Obyekt və makros seçildiyi üçün obyekt üzərində dəyişiklik etmək olar.  düyməsini sıxın. Makros müəyyən müddət ərzində icra olunmağa başlayacaqdır. Ellips obyektini düyməyə çevriləcəkdir.

Eyni qayda ilə istənilən obyektı başqa obyektə çevirmək olar.

Qeyd etmək lazımdır ki, yardımçı dialoq pəncərəsinin siyahısında əlavə makroslar yerləşmiş qovluqlar da vardır. Qovluqlardan istifadə etməklə, məsələn, obyektin konturunu dəyişdirmək, obyektı rənglə doldurmaq və s. əməliyyatları yerinə yetirmək mümkündür.

QEYD: CorelDRAW qrafik redaktoru işini Visual Basic alqoritmik dilində yazılmış makroslarla əlverişli təşkil edir.

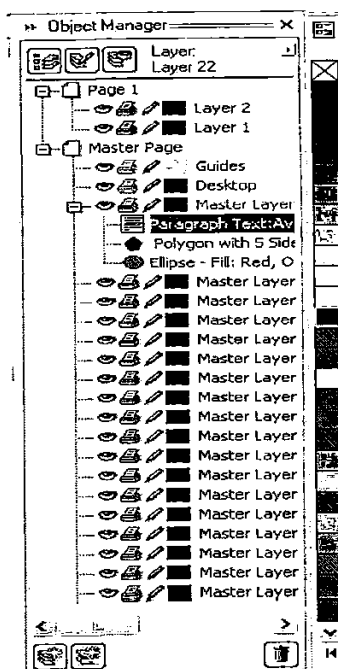
OBJEKT İLƏ İŞLƏMƏK ÜÇÜN ƏLAVƏ İMKANLAR

Bəzən iş prosesində istifadəçi çoxlu sayda obyektlərlə təmasda olur. Bəzən elə alınır ki, lazım olan obyektı çoxluq içərisindən seçmək çətinlik törədir. Bəzən də bir obyekt digərinin üstünü örtür. Belə olan hallarda bütün obyektlərin siyahısı olan təsdiqləyici sənədlə işləmək istifadəçi üçün əlverişli olur. Bunun üçün:

- Tools (Сервис – Alətlər) menyusundan Object Menecger (Диспетчер объектов – Obyekt Nəzarətçisi) əmrini seçin. Bu zaman masaüstünə dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 105.). Açılmış

pəncərədə bəzi obyektlər qrup şəklində, bəziləri isə tam gizlənmiş formada görünür və s.;


- Gizlədilmiş siyahıda olan obyektlərə nəzər yetirmək üçün obyektlər qrupunun önündə olan "+" işarəsini Mouse-un göstəricisi ilə seçin. İşarə "-" şəklini alacaqdır.



Şəkil 105. *Tools (Cərvəc – Alətlər) menyusu, Object Menecger (Диспетчер объектов – Obyekt Nəzarətçisi) diaaloq pəncərəsi*

Obyektlər siyahıda düzülüşlərinə görə sıralanmışlar (məsələn, ən axırncı obyekt siyahıda sonda, ən öndəki obyekt isə birincidir). Siyahıda obyektlərin yerinin dəyişdirilməsi, onların düzülüşündə də yerlərinin dəyişməsi ilə eynidir. Obyektin düzülüş siyahısında yerini dəyişdirmək üçün Mouse-un göstəricisini obyekt üzərində yerləşdirib, onu qeyd etməli və başqa yerə daşımaq lazımdır.

Obyektlərin siyahıda yerlərinin dəyişdirilməsi CorelDRAW qrafik redaktorunda bir təbəqədə baş verir (bu təbəqə haqqında masaüstünün aşağı hissəsində istifadəçiyə məlumat verilir). İstifadəçi əlavə təbəqə yaratmaqla yüzlərlə obyektə həmin təbəqədə yerləşdirə bilər və lazım olan zaman obyektə bir təbəqədən digərinə daşıya bilər.

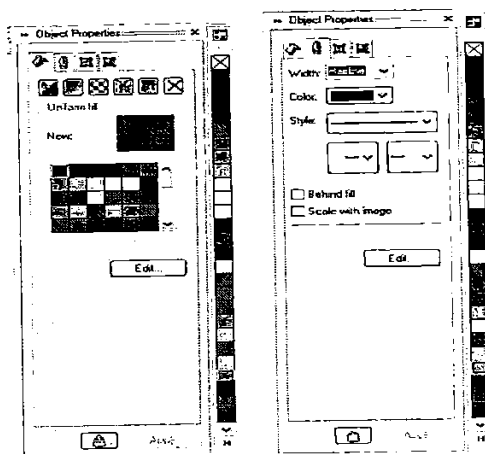
Əlavə təbəqə yaratmaq üçün dialoq pəncərəsinin aşağı hissəsindəki  düyməsini sıxmaq kifayətdir.

Obyekt üzərində işləmək üçün CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda çoxlu sayda alətlər, dialoq pəncərələri, alətlər çubuğu və bərkidicilər vardır.

Məsələn, Mouse-un sağ düyməsini masaüstünün istənilən yerində sıxın. Masaüstündə dialoq pəncərəsi açılacaqdır. Dialoq pəncərəsindən Properties (Свойства – Xüsusiyyətlər) əmrini seçin.


Qeyd etmək lazımdır ki, yaradılmış obyektin tipindən asılı olaraq dialoq pəncərəsi müxtəlif sayda

bərkidicilərdən ibarət ola bilər. Hər bir qoşma yaradılmış obyektin müəyyən xüsusiyyətini özündə təzahür edir.



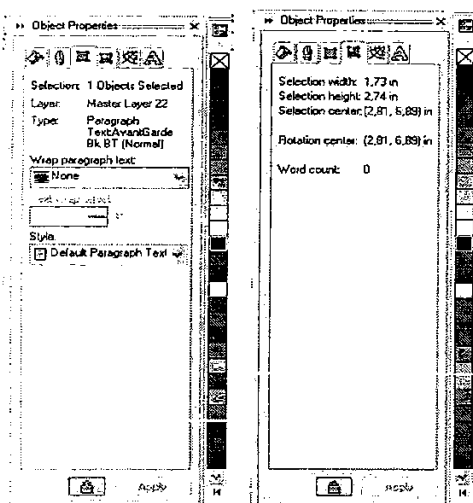
Şəkil 106. Obyektin rəng dolumu, rəng seçimi, sazlanması, konturunun sazlanması və konturunun qalınlığının seçilməsi bərkidiciləri

Nümunə olaraq 6 bərkidici haqqında qısa məlumat veriləcək.

QEYD: Bütün bərkidicilərdə  düyməsi (qıfıl) vardır. Düyməni sıxan zaman obyektin xüsusiyyətində edilmiş dəyişiklik o dəqiqə həyata keçirilir. Ancaq düymənin (qıfılın) açıq vəziyyətində obyektin xüsusiyyətində edilmiş dəyişiklik Apply (Применить – Tətbiq et) düyməsini sıxdıqdan sonra baş verir (məsələn, PostScrip Edit və s. düymələr özünəməxsus funksiyanı yerinə yetirirlər).

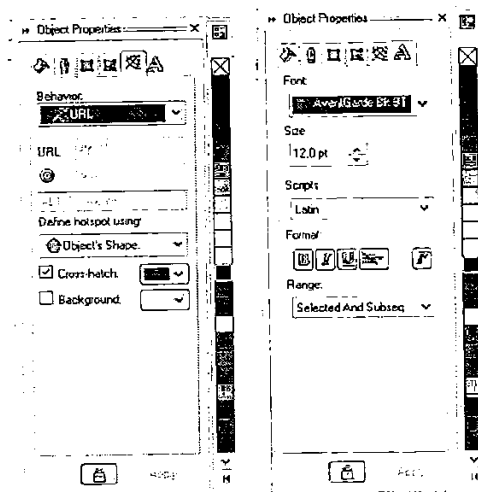
Birinci bərkidici obyektin rənglə dolumu, rənglər seçimi və rənglər dolumunun sazlanması, ikinci bərkidici isə obyektin konturunun sazlanması və qalınlığının seçilməsi haqqında məlumatı istifadəçiyə çatdırır (şəkil 106.).

Üçüncü bərkidici obyekt haqqında bəzi lazım olan məlumatları, dördüncü bərkidici obyektin ölçüsü, koordinatları haqqında, beşinci və altıncı bərkidicilər isə İnternetdə istifadə olunan sənədlər, onların sazlanması, hipermətn ünvanının göstərilməsi və s. əməliyyatlar haqqında məlumatlar verir (şəkil 107.).



Şəkil 107. Obyekt, ölçüləri və koordinatları haqqında məlumat bərkidiciləri

Qeyd edildiyi kimi, digər bərkidicilər də yaradılmış obyektin xüsusiyyətindən asılı olur və obyekt haqqında (məsələn, yazı tipi, ölçüsü, mətnin kənarlarının sazlanması və s.) istifadəçiyə ətraflı məlumat verir (şəkil 108.).

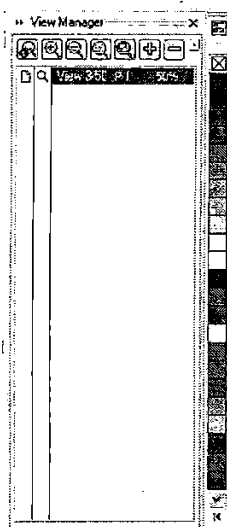


Şəkil 108. *İnternetdə istifadə olunan sənədlər və s. haqqında məlumat alma bərkidiciləri*

Əvvəlki paragraflarda istifadəçiyə gündəlik işində istifadə etdiyi bərkidicilərin bəziləri haqqında qısa məlumat verilmişdir. Ancaq elə bərkidicilər vardır ki, onlara müraciət etmədən belə, obyekt üzərində əməliyyatları yerinə yetirmək olar. Bunlara baxmayaraq bəzi hallarda onlardan istifadə etmək istifadəçi üçün məqsədəuyğun olur.

Bu tip bərkidicilərə müraciət Window (Окно – Pəncərə) menyusundan Dockers (Закрепления – Bərkidici) əmrinin seçilməsi ilə baş verir.

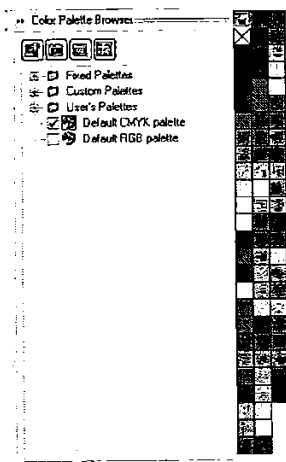
Bəzən masaüstündə böyük ölçüyə malik olan illüstrasiyalarla işləmək lazım gəlir. İllüstrasiyaya baxmaq üçün onun miqyasında dəyişikliklərin edilməsi üçün Tools (Сервис – Alətlər) menyusundan View Manager (Диспетчер просмотра – Baxış Nəzarətçisi) əmrini seçib açılmış dialoq pəncərəsinin (şəkil 109.) yuxarı hissəsindəki alətlərdən (məsələn, obyektin miqyasını istənilən ölçüdə böyütmək/kiçiltmək, obyektin daxilini rəngə boyamaq və s.) istifadə edə bilərsiniz.



Şəkil 109. View Manager (Диспетчер просмотра – Baxış Nəzarətçisi) dialoq pəncərəsi

Sıradaki “+” işarəsi seçilmiş miqyasın bərkidicidə yadda saxlanmasına imkan yaradır (dialog pəncərəsi siyahısına təyin edilmiş miqyas haqqında məlumat verəcək bir sətir əlavə olunur). “-” işarəsi isə seçməni ləğv edir.

Bəzən istifadəçiyə bir palitra ilə deyil, bir neçəsi ilə işləmək lazım gəlir. Bunun üçün Window (Окно – Pəncərə) menyusunun Corel Palettes (Палитра цветов – Rənglər Palitrası) altmenyusundan Color Palette Browser (Просмотр цветных палитр – Rənglər Palitrasına Baxış) əmrinin seçilməsi kifayətdir (şəkil 110.).



Şəkil 110. Corel Palette Browser (Просмотр цветных палитр – Rənglər Palitrasına Baxış) dialog pəncərəsi

Siyahıda “+” işarəsini qeyd etməklə gizlədilmiş palitra siyahısına baxış keçirmək olar. Mouse-un sol

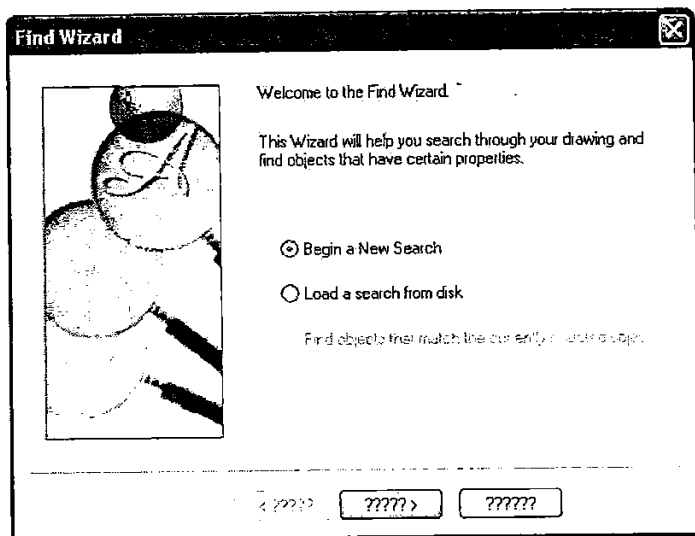
düyməsini iki dəfə sıxmaqla seçməni ləğb etmək mümkündür.

QRAFİK OBYEKTŁƏRİN AX TARİŞİ VƏ DƏYİŞDİRİLMƏSİ

CorelDRAW qrafik redaktorunda istifadəçi böyük layihələrlə işləyərkən minlərlə müxtəlif obyektlərdən ibarət qrafik sənədlərlə üzləşir. Lazım olan obyektin axtarışı və çoxlu sayda obyektlərin xüsusiyyətinin digəri ilə əvəz edilməsi istifadəçi üçün çətinlik törədir. Belə işlərdə istifadəçiyə CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun daxilində olan axtarış sehirbazı kömək edə bilər. Bu məqsədlə növbəti əməliyyatları yerinə yetirin:

- Edit (Правка – Redaktə) menyusundan Find and Replace (Поиск и замена – Axtar və Dəyişdir) əmrini seçin. Açılacaq dialoq pəncərəsindən Find Objects (Поиск объекта – Obyekt Axtar) əmrini qeyd edin. Masaüstünə axtarış sehirbazının dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 111.);
- Dialoq pəncərəsində Find objects that match currently selected object (Найти объекты, соответствующие выделенному в настоящее время объекту – Hal-hazırda seçilmiş obyektə uyğun olan obyektə tapmalı) parametrini seçərsinizsə, əmr seçilənə kimi seçilmiş obyektlərə ən uyğun olan obyektləri axtara bilərsiniz;

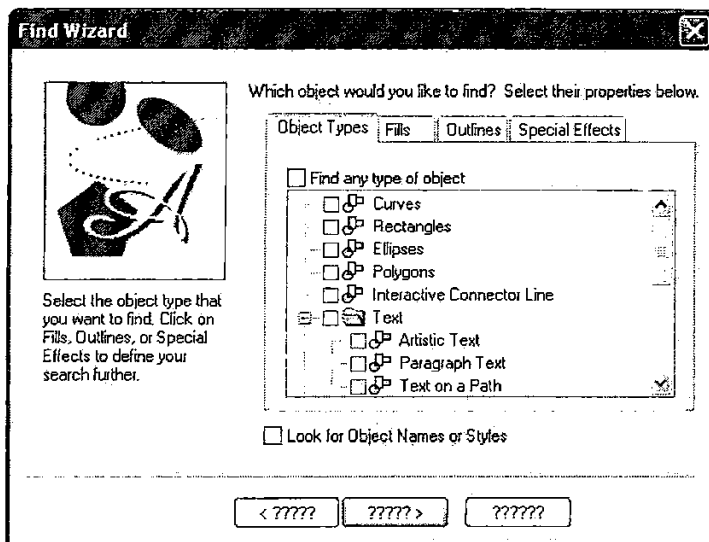
- Load a search from disk (Загрузить поиск с диска – Axtarışı diskdən yüklə) parametrini seçərsinizsə, obyektlərin axtarışı üçün əvvəlcədən yaradılmış və yaddaşda saxlanmış qaydalardan istifadə edə bilərsiniz;



Şəkil 111. Find Wizard (Məcrəp pouck – Axtarış Şehirbazı) dialoq pəncərəsi

- Begin a New Search (Начать новый поиск – Yeni axtarışa başla) parametrini seçərsinizsə, axtarış parametrləri bilavasitə axtarış şehirbazı tərəfindən verilmiş olacaqdır;
- Next (Далее – Növbəti) düyməsini sıxın. Axtarış şehirbazının yeni dialoq pəncərəsi açılacaqdır

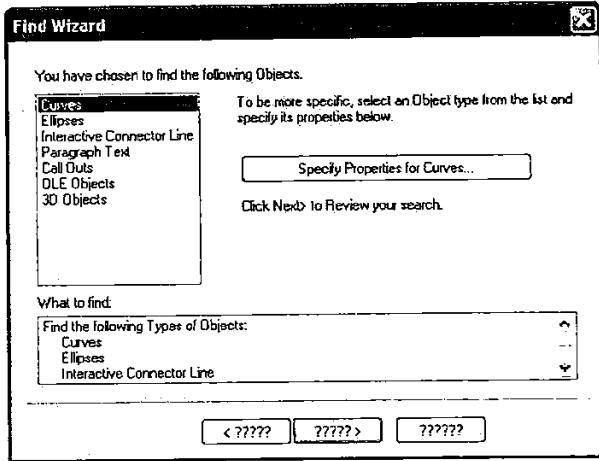
(şəkil 112.). Burada istifadəçi tərəfindən axtarışın kateqoriyası təyin edilməlidir. Məsələn, daxili rənglərlə doldurulmuş düzbucaqlını və ya ellipsi axtarmalı və ya müəyyən həcmə malik obyektlərin axtarışını həyata keçirməli və s.



Şəkil 112. Find Wizard (Macmep pouck – Axtarış Şehirbazı)nın ikinci dialoq pəncərəsi

- Dialoq pəncərəsində (pəncərənin sağ tərəfindəki obyektləri Mouse vasitəsilə işarələməklə) istədiyiniz seçimi edin (məsələn, obyekt, konturu, effektləri, rəng dolumunu və s.) və yenidən Next (Далее – Növbəti) düyməsini sıxın. Masaüstünə növbəti dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 113.).

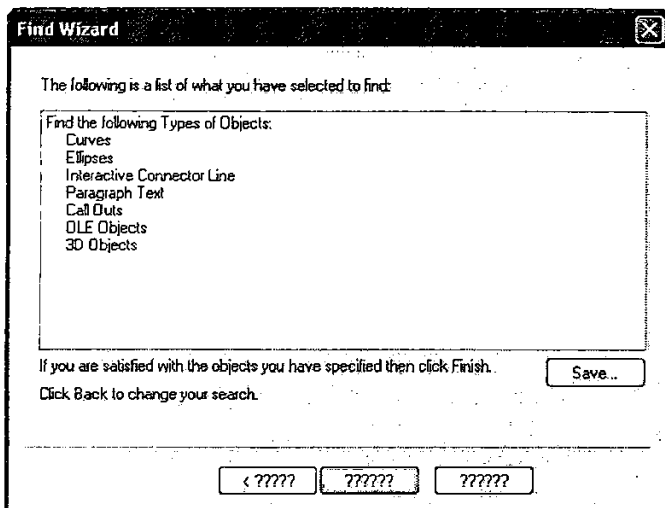
Dialog pəncərəsində axtarışın konkret parametrləri təyin edilir (məsələn, axtarılan obyektin ölçüsünün və ya rəng dolumunun təyini);



Şəkil 113. Obyektin axtarış parametrlərinin sazlanması dialog pəncərəsi

- Növbəti dəfə Next (Далее – Növbəti) düyməsini sıxın. Yeni dialog pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 114.). Burada da axtarılan obyektin müəyyən parametrləri təyin edilir. Məsələn, əgər istifadəçi düzbucaqlı və bircinsli rəng seçimi edibsə, son iki dialog pəncərəsi axtarılan obyektin xüsusiyyətlərinin təyin edilməsinə aid olacaqdır. Və ya, istifadəçi obyektin həcmi və obyektə veriləcək kölgələrin axtarışını müəyyənləşdirmək istəyirsə, bu zaman dialog pəncərəsinin sol tərəfindəki

uyğun sətirləri seçib, sağ tərəfindəki düymələri sıxmalıdır. Bütün parametrlər aydınlaşdırıldıqdan sonra Next (Далее – Növbəti) düyməsini sıxmaq olar.



Şəkil 114. Axtarış sehribazının son dialoq pəncərəsi

Beləliklə, axtarış sehribazı açılmış bütün dialoq pəncərələrində istifadəçiyə lazım olan parametrləri təyin etdikdən sonra, sonuncu dialoq pəncərəsi (şəkil 115.) açılır.



Şəkil 115. Axtarış çubuğu

Rəncərənin üzərində Find Previous (Найти предыдущий – Əvvəlkinə Axtar) və Find Next (Найти следующий – Sonrakını Axtar) düymələri uyğun olaraq axtarılan obyektlərdən əvvəlki və sonrakını axtarmaq üçündür.

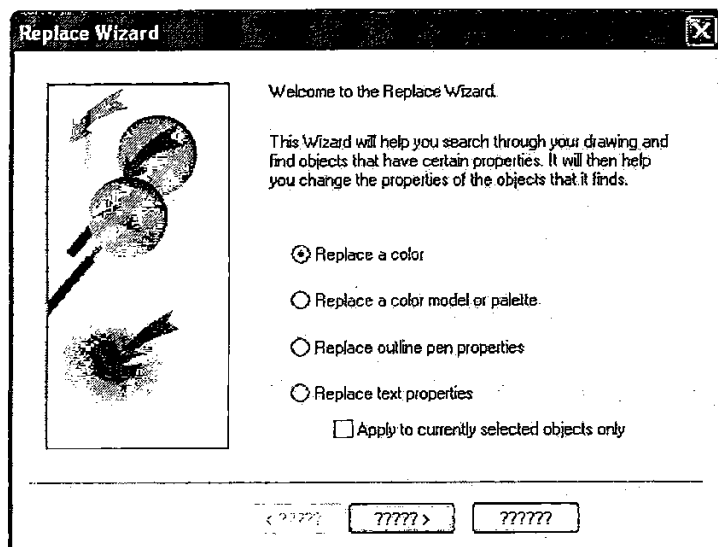
Axtarışın şərtlərini ödəyən bütün obyektləri seçmək üçün Find All (Найти все – Hamısını Tap) düyməsi sıxılmalıdır.

Obyektlər dəstini qeyd etməklə, istifadəçi onların xüsusiyyətlərini dəyişdirməklə yanaşı, onları istədiyi zaman ləğv edə bilər. Yəni, istifadəçi obyektlərlə istənilən əməliyyatı yerinə yetirmək imkanına malikdir.

Axtarış çubuğundakı Edit Search (Изменить поиск – Axtarışı Redaktə Et) düyməsini sıxmaqla obyektin axtarışında yardımçı olan axtarış sehribazına yenidən müraciət etmək mümkündür.

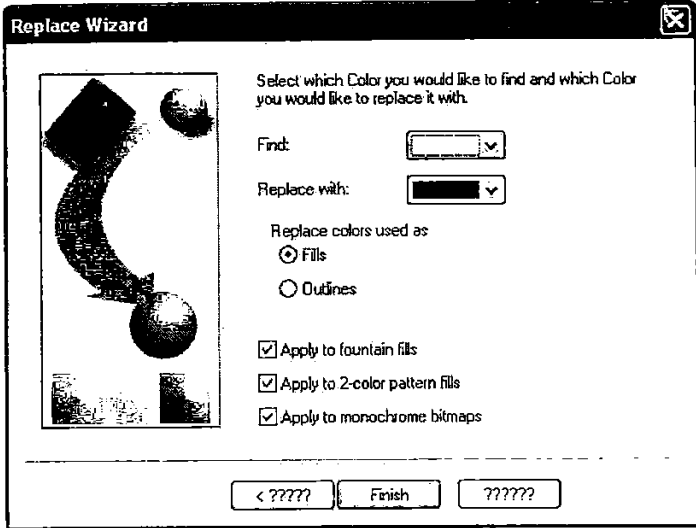
Çoxlu sayda obyektlər ilə işləyərkən, bəzən eyni tip obyektlərdə dəyişiklik tələb olunur. Məsələn, eyni olan obyektlərdə yaşıl rəngi axtarış onu sarı rənglə dəyişmək lazımdır. Belə əməliyyatın yerinə yetirilməsi bəzən istifadəçi üçün cansıxıcı olur. Odur ki, bu məqsədlə Edit (Правка – Redaktə) menyusundan Find and Replace (Поиск и замена – Axtar və dəyişdir) əmrini qeyd edib, açılmış dialoq pəncərəsindən Replace Objects (Замена объекта – Obyekti Dəyişdir) əmrini seçmək lazımdır.

Masaüstünə obyektlərin dəyişdirilməsi üçün sehribazın dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 116.).



Şəkil 116. Sehribazın dialoq pəncərəsi

Pəncərə üzərindəki parametrlərdən birini seçməklə dəyişdirmək istədiyiniz obyektin xüsusiyyətlər kateqoriyasını seçə bilərsiniz. Bunun üçün bir neçə obyekt seçib Apply to currently selected objects only (Применить только для выделенных объектов – Seçilmiş obyektlərə tətbiq et) parametrini seçmək lazımdır. Əgər Apply to currently selected objects only (Применить только для выделенных объектов – Seçilmiş obyektlərə tətbiq et) düyməsi qeyd edilməzsə, bütün obyektlər dəyişikliyə məruz qalacaqlar.



Şəkil 117. Rəng çalarının dəyişməsi dialoq pəncərəsi

Dialoq pəncərəsindəki Replace outline pen properties (Изменить свойства контура – Konturun xüsusiyyətini dəyişdir) düyməsini qeyd edib Next (Далее-Növbəti) düyməsi sıxılarsa, obyektin rəng çalarının dəyişməsinə yardımçı olan dialoq pəncərəsi masaüstünə açılacaqdır (şəkil 117.).

Dialoq pəncərəsinin Find (Найти - Tap) sahəsinə cari rəng, Replace with (Заменить на- Dəyişdir) sahəsinə isə yeni rəngi yerləşdirin. Əgər Fills (Заливки – Doldurmalar) parametri seçilibsə, dəyişikliyə obyektin rənglə dolumu, əksinə, Outlines (Контур – Konturlar) seçilibsə, onda dəyişikliyə konturun rəngi məruz qalır.

Dialog pəncərəsinin aşağı hissəsindəki parametrləri seçməklə obyektlərin dəyişmə intervalını genişləndirmək mümkündür.

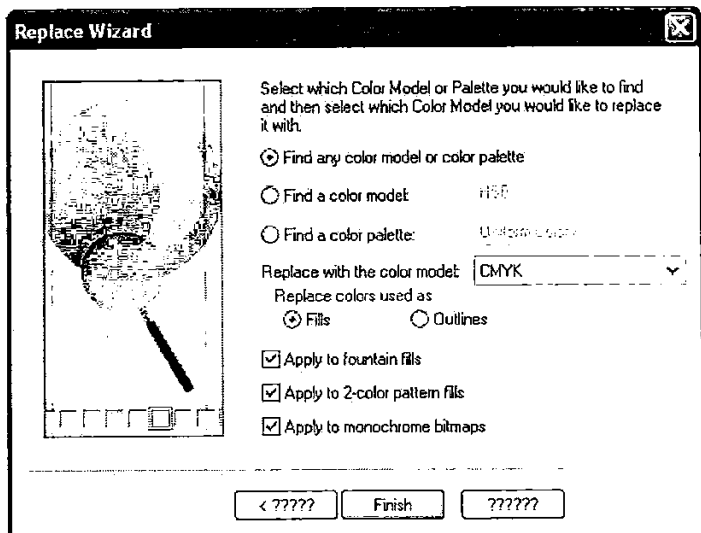
Dialog pəncərəsinin aşağı sahəsində yerləşmiş düymələr aşağıdakı funksiyaları yerinə yetirir:

- Apply to fountain fills (Применить к градиентным заливкам – Qradient doldurmalara tətbiq et) parametri seçilərsə, qradient doldurmada istifadə olunan seçilmiş rəng dəyişəcəkdir;
- Apply to 2-color pattern fills (Применить к заливкам двухцветным узорам – İkirəngli naxışla dolmuşlara tətbiq et) parametri seçilərsə, istifadə edilən ikirəngli naxışdakı iki rəngdən biri dəyişəcəkdir;
- Apply to monochrome bitmaps (Применить к монохромным растровым изображениям – Eynirəngli rastr təsvirlərə tətbiq et) parametri seçilərsə, ağ-qara rastr təsviri qırmızı-ağ, göy-ağ və ya qara-sarı rastr təsvirə dəyişəcəkdir.

Qeyd etmək lazımdır ki, iki rəngdən çox rəngə malik olan rastr təsviri göstərilən üsulla dəyişdirmək mümkün deyil.

Dialog pəncərəsindəki Replace a color mode of palette (Изменить модель цвета или палитру – Rəng modelini və ya rəng palitrasını dəyişdir) parametri

seçilərsə, rəng modelini və ya rəng palitrasını sazlamağa imkan verən (şəkil 118.) dialoq pəncərəsi açılacaqdır.



Şəkil 118. Rəng modelinin (və ya rəng palitrasının) dəyişməsi dialoq pəncərəsi

Dialoq pəncərəsində növbəti parametrləri seçə bilərsiniz:

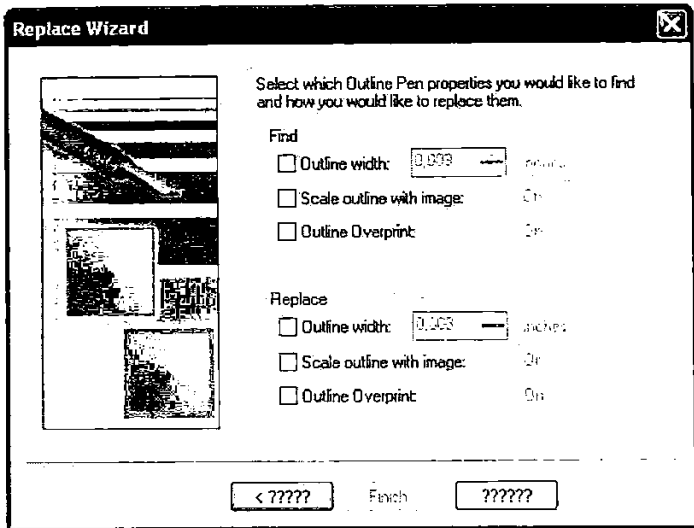
- Find any color model or color palette (Найти любую модель цвета или цветовую палитру – İstənilən rəngin modelini və ya rəng palitrasını axtar) parametri seçilmiş olarsa, yaradılmış sənəddə istifadə edilən bütün rənglər palitrasını dəyişmək olar;

- Find a color model (Найти модель цвета – Rəng modelini axtar) parametri seçilmiş olarsa, istifadəçi model qutusunda siyahıdan modeli dəqiq seçməklə, model axtarışını məhdudlaşdırma bilər;
- Find a color palette (Найти цветовую палитру – Rəng palitrasını axtar) parametri seçilmiş olarsa, istifadəçi rəng palitrası sahəsindən istədiyi rəng palitrasını seçə bilər;
- Fills (Заливки – Doldurmalar) parametrini seçməklə, obyektin iç rəngini dəyişdirmək mümkündür;
- Outlines (Контур – Konturlar) parametrini seçməklə, obyektin konturunun rəng çalarını dəyişdirmək olar.

Dialog pəncərəsindəki Replace outline pen properties (Изменить свойства контура – Konturun xüsusiyyətini dəyişdir) parametri seçilmiş olarsa, masaüstünə obyektin konturunun xüsusiyyətlərini müəyyənləşdirən dialog pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 119.).

Dialog pəncərəsi iki sahədən ibarətdir:

- Find (Найти – Tap) – axtarışın parametrləri verilən sahə;
- Replace (Заменить – Dəyişdir) – obyektin konturunun yeni xüsusiyyətləri təyin olunan sahə.

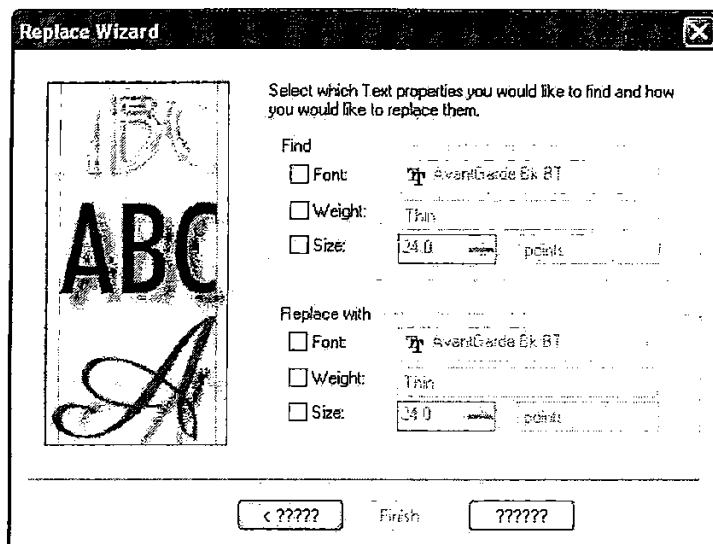


Şəkil 119. *Obyektin konturunun xüsusiyyətlərini dəyişdirmək üçün dialoq pəncərəsi*

Hər bir sahədəki parametrlər özünəməxsus funksiyaları yerinə yetirirlər. Bunlar aşağıdakılardır:

- Outline width (Толщина контура – Konturun genişliyi) parametri konturun genişliyinin axtarışını və dəyişməsinə yerinə yetirir;
- Scale outline width image (Сохранять пропорции – Surətin kontur genişliyini miqyaslaşdır) parametri obyektin konturu ilə ölçüsü arasında (konturun ölçüsü dəyişdikdə) mütənasibliyi saxlayır;

- Outline Overprint (Перекрытие контура – Konturun üstünün örtülməsi) düyməsi konturun üstünün örtülüb-örtülmədiyini müəyyənləşdirir.



Şəkil 120. Mətnin xüsusiyyətlərini dəyişdirmək üçün dialoq pəncərəsi

Dialoq pəncərəsindəki Replace text properties (Изменить свойства текста – Mətnin xüsusiyyətlərini dəyişdir) parametri seçilmiş olarsa, masaüstünə mətnin formatını dəyişdirmək üçün dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 120.).

Dialoq pəncərəsi iki sahədən ibarətdir və bu sahələrdəki parametrləri seçməklə yazı tipini, ölçüsünü və s. parametrləri nizamlamaq olar.

Beləliklə, axtarış sehirbazının köməyi ilə istifadəçi açılmış dialoq pəncərələrində bütün parametrləri nizamladıqdan sonra Ready (Готово – Hazırdır) düyməsini sıxdıqda masaüstündə Find and Replace (Найти и Заменить – Tap və Dəyişdir) dialoq pəncərəsi görünəcəkdir və onun da üzərindəki düymələri sıxmaqla dəyişmə əməliyyatını yerinə yetirmək mümkündür (şəkil 121.).

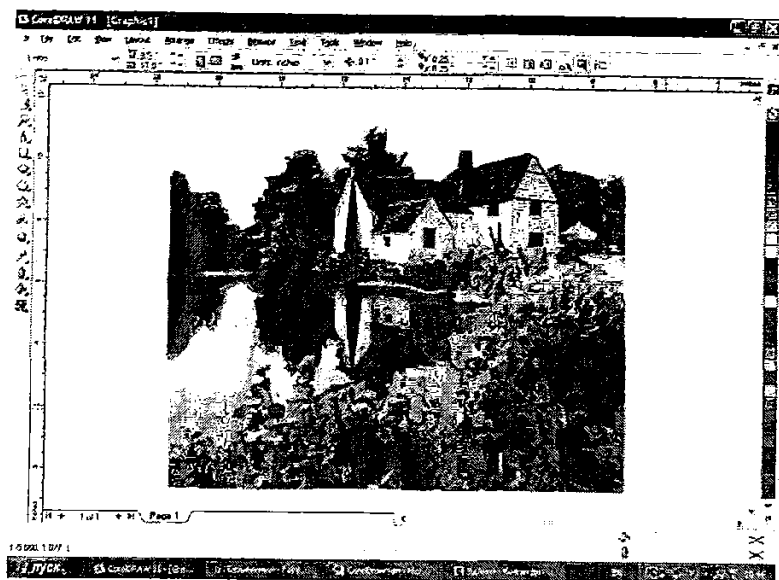


Şəkil 121. *Find and Replace (Найти и Заменить–Tap və Dəyişdir) dialoq pəncərəsi*

SƏNƏDƏ BAXIŞDA MÜXTƏLİF REJİMLƏRDƏN İSTİFADƏ EDİLMƏSİ

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda sənədə baxış keçirmək üçün müxtəlif rejimlərdən istifadə olunur. Bu rejimlərdə istifadəçi yaradılmış təsvirlərin keyfiyyətini fərqləndirməklə yanaşı, təsvirin masaüstündə görünmə sürətini də formalaşdırma bilər.

Təsvirin keyfiyyətli alınması genişləndirilmiş baxış rejimində daha əlverişlidir. Rejimdə təsvirin masaüstündə görünüşü çap qurğusundan alındığı ilə eynidir (şəkil 122.).



Şəkil 122. *Təsvirə baxış rejimi*

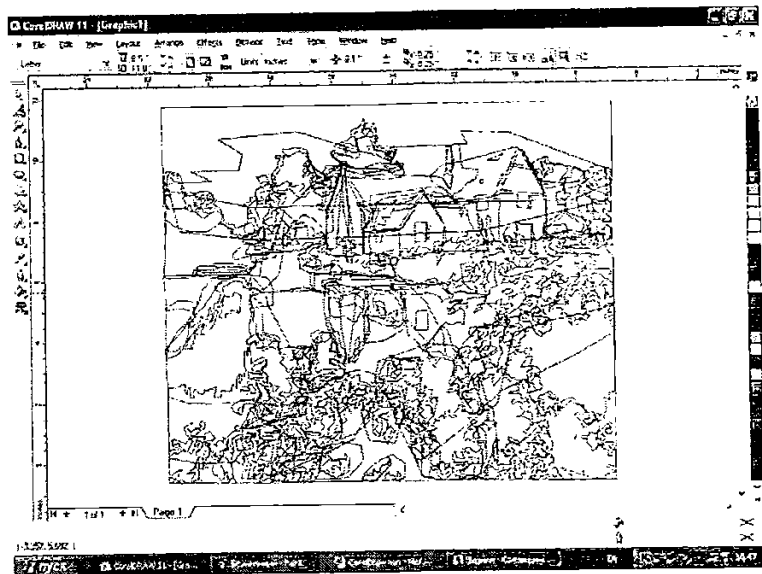
Rejimdən istifadə etmək üçün View (Вид – Görünüş) menyusundan Enhanced (Расширенный – Genişləndirilmiş) əmri seçilməlidir.

Rejimin çatışmazlığı ölçüce böyük olan təsvirlərin müəyyən gecikmələrlə (gücü az olan kompüterlərdə) masaüstündə təzələnmə sürətinin azlığıdır.

Belə olan halda adi rejimdən istifadə etmək məsləhətdir. Bu məqsədlə View (Вид – Görünüş) menyusundan Normal (Обычный – Adi) əmrini seçmək kifayətdir. Adi rejimdə təsvirin bəzi detalları dəyişməz qalır. Təsvirdə istifadə olunan rənglərin qarışığı isə keyfiyyətsiz olur. Buna baxmayaraq, təsvirin keyfiyyətinə

xələl gəlmir, təsvir dəyişməz qalır. Göstərilən çatışmazlığa baxmayaraq istifadəçinin təsvir ilə masaüstündə işləmə sürəti artır.

Təsvir ilə işləmə sürətini artırmaq üçün View (Вид – Görünüş) menyusundan Draft (Черновой – Qaralama) əmrini seçmək lazımdır. Seçimdən sonra təsvirin keyfiyyəti azalsa belə, istifadəçi təsvirin üzərində sürətlə işləmə imkanı əldə edir.



Şəkil 123. Təsvirə baxış rejimi

Təsvirlə işləyərkən bəzən onun rənglə doldurulmasından deyil, ancaq konturlarından istifadə edilir (şəkil 123.).

İş rejimi View (Вид – Görünüş) menyusundan Wireframe (Контурный – Kontur Xətti) əmrinin seçilməsi ilə təyin edilir. Rejimdə təsvirin rəngləri masaüstündə görünür. Təsvir üzərində işləmə sürəti artsa da, təsvirlə işləmək istifadəçi üçün əlverişli olmur. Belə rejimdə işləmək istifadəçidən müəyyən vərdiş tələb edir.

Bəzən təsvirin masaüstündə daha təbii əks olunması iş prosesində tələb olunur. Bunun üçün View (Вид – Görünüş) menyusundan Simple Wireframe (Простой контурный – Sadə Kontur Xətt) əmrinin seçilməsi kifayətdir.

Əksər hallarda kompüterin gücünün yüksək olmasından istifadə edərək genişləndirilmiş rejimdən istifadə edilir. Və yaxud, çoxlu sayda obyektlərdən ibarət böyük həcmli illüstrasiyalar yaratmaq üçün adi rejimdən istifadə edilir. Gücü az olan kompüter istifadəçilərinə digər rejimlərdən istifadə məsləhət görülür.

Təsvirə masaüstündə tam baxmaq lazım gələrsə, View (Вид – Görünüş) menyusundan Full-screen preview (Полноэкранный просмотр – Tam Ekran Baxışı) əmrini seçmək lazımdır. Baxış zamanı təsvirin özü ekranı tam tutduğu üçün ekranda təsvirdən başqa heç bir element görünməyəcəkdir. Əvvəlki vəziyyətə qayıtmaq üçün Mouse-un sol düyməsini masaüstünün istənilən yerində sıxmaq kifayətdir.

Əgər təsvirin seçilmiş bir hissəsinə tam ekran baxışı keçirmək tələb olunarsa, View (Вид – Görünüş) menyusundan Preview Selected Only (Просмотр только выделенного – Yalnız Seçilmişə Baxış) əmrini seçmək lazımdır. Əmrin yenidən seçilməsi bu görünüşü ləğv edəcəkdir.

QEYD: Seçilmiş obyektlərin miqyası baxış zamanı dəyişməz qalır.

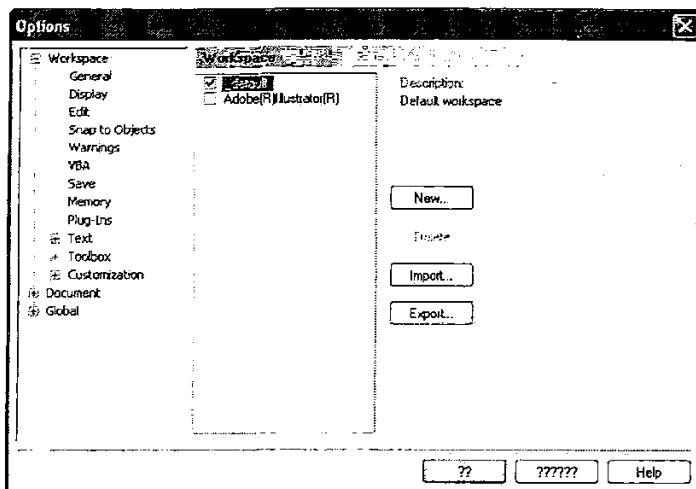
Bəzən yaradılmış təsvirə baxış keçirən zaman baxışa maneəçilik yaranır. Belə olan halda Window (Окно – Pəncərə) menyusundan Refresh Window (Обновить окно – Pəncərəni Təzələ) əmri seçilməlidir. Əmri icra edən kimi təsvirin görünməsinə maneəçilik edən ünsürlər kənarlaşacaqdır.

Mürəkkəb quruluşa malik təsvirlərdə əmrin yerinə yetirilməsi müəyyən vaxt aparır. Ancaq nəticədə istifadəçi masaüstündə yüksək keyfiyyətə malik təsviri (və ya illüstrasiyanı) əldə etmiş olur.

REDAKTORUN SAZLANMASI

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru əsas pəncərənin xarici görünüşünü dəyişdirməyə imkan verən çoxlu sayda qurmalara malikdir. Belə qurmalardan istifadə etməklə redaktorun bəzi xüsusiyyətlərini nizamlamaq mümkündür. Odur ki, CorelDRAW vektor qrafik

redaktorunun nizamlanmasında əhəmiyyətli olan qurmaları aydınlaşdıraraq.

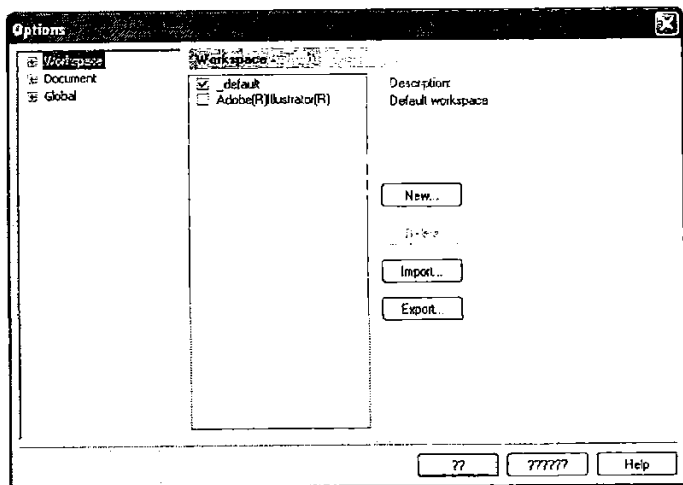


Şəkil 124. *Tools (Сервис – Alətlər) menyusunun Options (Параметры – Parametrlər) əmri seçildikdə açılan dialoq pəncərəsi*

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun bütün imkanlarının nizamlanması üçün Tools (Сервис – Alətlər) menyusundan Options (Параметры – Parametrlər) əmrini seçin. Masaüstünə parametrləri nizamlamaq üçün dialoq pəncərəsi (şəkil 124.) açılacaqdır. Dialoq pəncərəsinin sol tərəfində nizamlanacaq parametrlərin siyahısı verilmişdir. Çoxlu sayda olan parametrlər qruplar şəklində cəmlənmişdir. Başlıqların sol tərəfində yerləşən xırda kvadratları Mouse

vasitəsilə qeyd etməklə qrupun siyahısını açmaq və ya bağlamaq mümkündür.

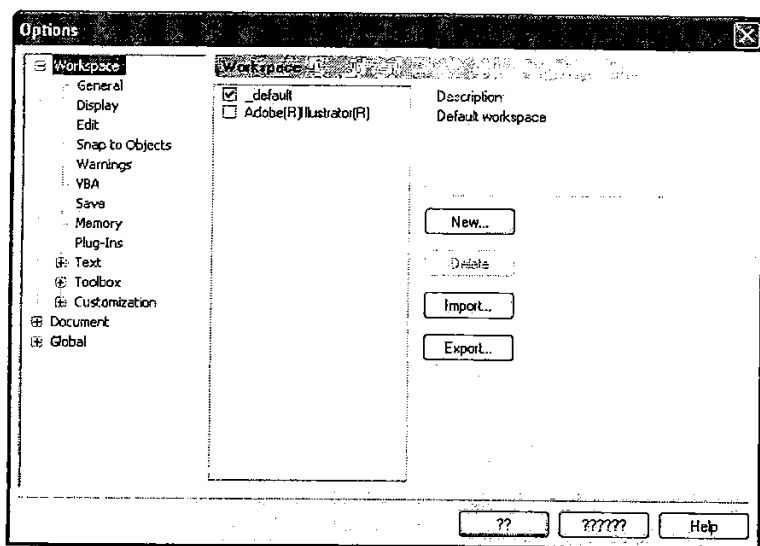
İstənilən qrupu seçmək üçün qrup üzərində Mouse-un sol düyməsini sıxın. Bu zaman dialoq pəncərəsinin sağ tərəfində parametrləri nizamlamaq üçün sahə yaranacaqdır. Sağ tərəfdəki sahədə lazım olan parametrləri nizamladıqdan sonra OK düyməsini sıxın. Bu zaman dialoq pəncərəsi bağlanacaq və nizamlanmış parametrlər fəaliyyətə başlayacaqdır. Seçilmiş parametrlərin nizamlanmasından imtina edilərsə, pəncərənin aşağı hissəsindəki Cancel (Отмена – Ləğv et) düyməsi sıxılmalıdır.



Şəkil 125. Parametrlərin nizamlanması üçün dialoq pəncərəsi

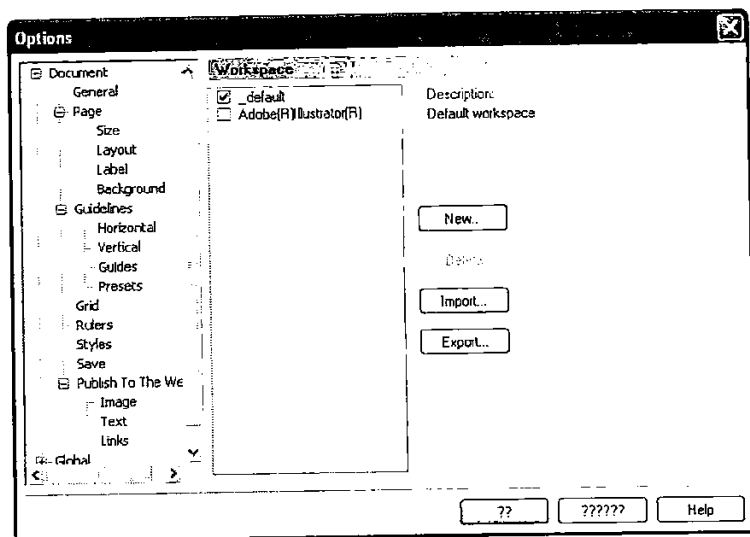
İş prosesində istifadəçiyə bu və ya digər suala cavab almaq lazım gəlir. Bunun üçün CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun məlumat sisteminə Help (Справка – Yardım) düyməsini sıxmaqla müraciət edilməlidir. Parametrlərin nizamlanması (şəkil 125.) üç qrupa bölünür:

- **Workspace** (Рабочая область – İşçi sahə) qrupunda (redaktorun səmərəli işləməsində əsas rol oynayır, şəkil 126.) redaktorun xarici görünüşü ilə yanaşı onun iş xüsusiyyətləri də nizamlanır;



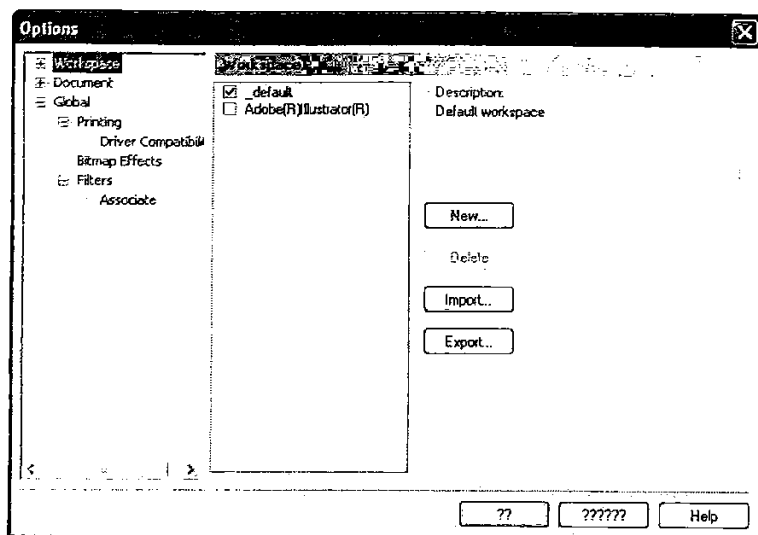
Şəkil 126. *Workspace* (Рабочая область – İşçi sahə) qrupu və ona daxil olan parametrlər

- Document (Документ – Sənəd) qrupunda redaktə olunan sənədin parametrlərinin nizamlanması ilə yanaşı yeni yaradılan sənədin susmaya görə bəzi parametrləri də qurulur (şəkil 127.);



Şəkil 127. Document (Документ – Sənəd) qrupu və ona daxil olan parametrlər

- Global (Глобальные – Qlobal) qrupunda redaktor ilə məhsuldar iş şəraitinə yardımçı olan çap işinin parametrləri nizamlanır (şəkil 128.).



Şəkil 128. Global (Глобальные – Qlobal) qrupu və ona daxil olan parametrlər

Beləliklə, işçi sahənin parametrlərinin düzgün nizamlanması CorelDRAW vektor qrafik redaktorunun daha səmərəli işləməsinə geniş imkanlar yaradır.

QEYD: Qrupları seçərkən açılmış dialoq pəncərəsində qrupun özünəməxsus parametrləri ağacvari quruluş ilə bir-birinin ardınca düzülür. Hər bir parametri seçdikdə onun nizamlanmasına yardımçı olan dialoq pəncərəsi açılmış olur və pəncərənin sağ tərəfində parametrlərin nizamlanmasına imkan verən sahələr görünür. Sahələrdəki parametrlərdə istifadəçi müəyyən dəyişikliklər aparmaqla redaktorun işini düzgün nizamlaya bilər.

İş prosesində əksər parametrlərin dəyişdirilməsi məqsədəuyğun deyildir. CorelDRAW qrafik redaktoru bir çox parametrləri susmaya görə özü nizamlayır və onların dəyişməməsi işə daha çox xeyir verir.

XI FƏSİL

EFFEKTΛƏRİN TƏTBİQİ

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru peşəkar səviyyəsində yüksək keyfiyyətli illüstrasiyalar yaratmağa imkan verir. İstifadəçi bu məqsədlə çoxlu sayda orijinal təbii effektlərdən istifadə edə bilər. Bunlarla yanaşı istifadəçinin ixtiyarında rastr təsvirləri təhlil etmək üçün güclü alətlər dəsti də vardır.

CorelDRAW qrafik redaktorunda rastr qrafikasının bədiə effektlərindən istifadə edilməsi digər rastr qrafikası redaktorlarından istifadə də üstünlüyü açıq aydın bildirir. Belə olan halda istifadəçi yaratdığı və redaktə etdiyi obyektlərin gözəl və valehedici qrafik sənədlərə çevrilməsindən ötrü müxtəlif orijinal effektlərdən tam istifadə etmək imkanına malik olur.

Beləliklə, CorelDRAW vektor qrafik redaktorundan faydalanan istifadəçi əvvəl qeyd edildiyi kimi proqramın geniş imkanlarından istifadə etməklə həddindən artıq valehedici və gözəl sənət əsərləri yarada bilər.

Qeyd edilənlərin həyata keçməsi üçün menyü çubuğundakı Effects (Эффекты – Effektlər) menyusundan, Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətdən və Property Bar

(Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki müvafiq düymələrdən istifadə etmək məqsədəuyğundur.

EFFEKTİN OBYEKTDƏN OBYEKTƏ SÜZÜLMƏSİ



Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki yardımçı çubuqda interaktiv effektlərin alətləri toplanmışdır (şəkil 129.).

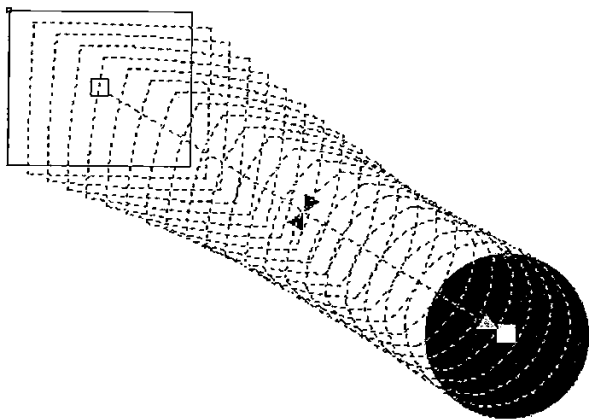


Şəkil 129. *İnteraktiv effektlərin əldə olunması üçün istifadə olunan Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki yardımçı çubuq*

Yardımçı çubuq üzərindəki alətlərdən istifadə etməklə obyektədən obyektə süzülmə effektinin, həmçinin digər effektlərin necə baş verdiyini nümunələrdə aydınlaşdırmaq. Bunun üçün:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki □ alətini seçin və kvadrat yaradın. Əvvəl qeyd edildiyi kimi, kvadrat obyektini yaratmaq üçün Mouse-un sol düyməsini sıxmadan qabaq [Ctrl] düyməsi sıxılmış vəziyyətdə olmalıdır;

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və ellips yaradın;
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Mouse-un göstəricisi uyğun formanı alacaqdır. Mouse-un göstəricisini masaüstünün boş sahəsinə gətirin. HələlİK effektin obyektədən obyektə süzülməsi baş verməyəcəkdir. Çünki obyektlər seçilməmişdir;
- Mouse-un göstəricisini kvadrat obyektinin üzərində yerləşdirin;

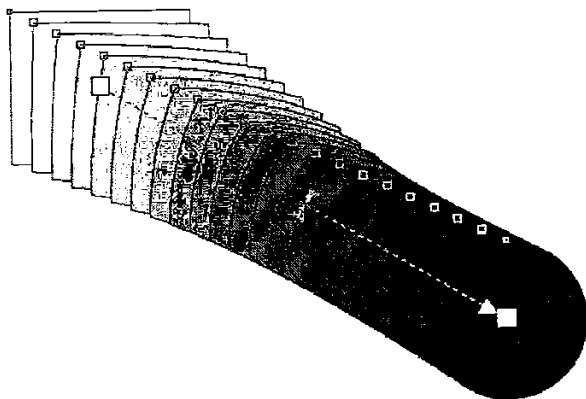


Şəkil 130. *Süzülmə effektinin yaranması*

- Mouse-un sol düyməsinin sıxılmış vəziyyətində göstəricini çevrə obyektinə kimi sürükləyin. Obyektlər arasında kompüter qrafikasında

“süzülmənin vektor nizamlanması” adlanan birləşdirici kontur və süzülmə xətləri masaüstündə əmələ gələcəkdir (şəkil 130.);

- Mouse-un sol düyməsini buraxın. Obyektlər arasında gözəl effektə malik süzülmə yaranacaqdır (şəkil 131.).



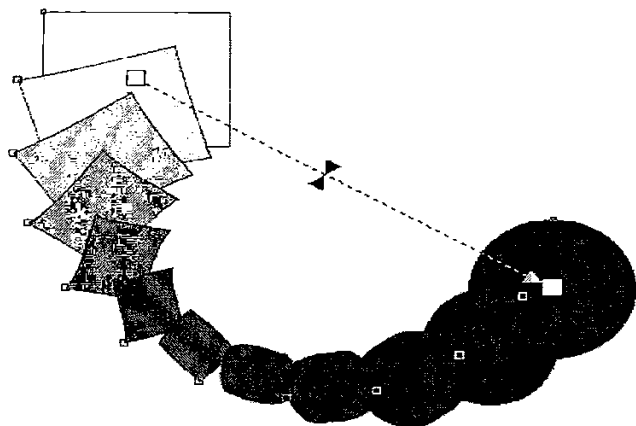
Şəkil 131. Obyektlər arasında yaranmış süzülmə effekti

Süzülmə effektini redaktə etmək üçün çoxlu sayda alətlər vardır. Onlardan istifadə edərək effektlərin müxtəlif variantlarını əldə etmək olar. Bu alətlərdən bəzilərini araşdıraq.

Property Bar (Панель свойства – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki $\frac{20}{15}$ sahəsinə 15 ədədini daxil edin. Bu zaman obyektlər arasındakı süzülmənin sayı 15-

ə bərabər olacaqdır. 180° sahəsinə isə 180° daxil edin. Süzülmə öz oxu ətrafında dönəcəkdir.

☞ düyməsi sıxıldıqda süzülmə öz oxu ətrafında qövsəbənzər formada ya yuxarı istiqamətdə, ya da aşağı istiqamətdə hərəkət edəcəkdir.



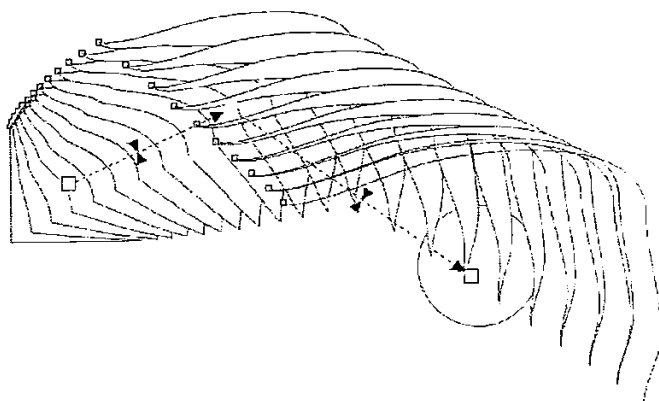
Şəkil 132. Obyektlər arasında süzülmə formasının dəyişməsi

Şəklə nəzər salın (şəkil 132.). İki obyektı birləşdirən ox üzərində (orta hissədə) uc-uca dayanmış üçbucaqlar vardır. Üçbucaqları hərəkət etdirdikdə, onlardan biri obyektləri birləşdirən rəngin (və ya rənglərin) rəng çalarını, digəri isə süzülmənin formasını dəyişdirir. Üçbucaqları müxtəlif istiqamətdə müstəqil hərəkət etdirməkdən ötrü onlardan birinin üzərində Mouse-un sol düyməsini iki dəfə sıxın (müstəqil olan üçbucaqların hər biri müxtəlif rənglə boyanacaq). Sol düymənin təkrar




iki dəfə sıxılması üçbucaqların vəziyyətini əvvəlki hala gətirir.

Müstəqil olan üçbucaqların hər birini müxtəlif istiqamətdə hərəkət etdirin. Obyektlər arasında süzülmə formasını dəyişəcəkdir.


Rəng palitrasından sarı rəngi seçin. Süzülmə sarı rəngə boyanacaqdır. Şəkildə sarı rənglə boyanmış və obyektlərin yeri dəyişmiş süzülmənin forması göstərilmişdir (şəkil 133.).





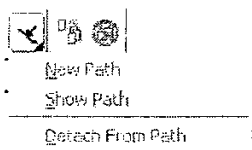
Şəkil 133. Sarı rəngli süzülmə

Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Obyektlər arasındakı süzülmə “göy qurşağı” rənginə boyanacaqdır.  düyməsini sıxdıqda isə “göy qurşağı” rənginin rəng çalarları gözəl effekt verməklə dəyişəcəkdir. 

düyməsini sıxdıqda obyektlər arasında əmələ gəlmiş rəng çaları əvvəlki vəziyyətinə (bizim nümunədə sarı rəng) qayıdacaqdır.



 alətini seçin. Çəkilmiş kvadrat və çevrə obyektini alətin köməyi ilə istənilən formada əyri çəkməklə birləşdirin. Daha da effektiv alınması üçün çəkilmiş əyrini sağa və yuxarı istiqamətdə müəyyən qədər sürükləyin.

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Əmələ gəlmiş süzülməni Mouse-un sol düyməsini sıxmaqla qeyd edin və Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməni sıxın. Şəkildə göstərilən menyü açılacaqdır (şəkil 134.). Menyudan New Path (Новый путь – Yeni Yol) əmrini seçin. Bu zaman Mouse-un göstəricisi formasını dəyişəcəkdir. Mouse-un göstəricisini təzə yaradılmış əyri üzərində yerləşdirib sol düyməsini sıxın. Süzülmə yeni yaradılmış əyri boyunca axacaqdır.

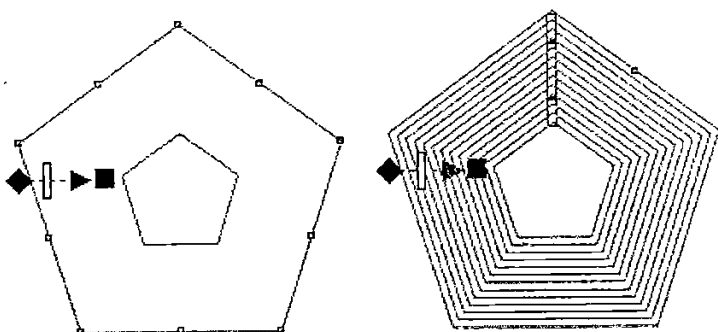


Şəkil 134. Yardımçı dialog pəncərəsi


Yaradılmış hər iki obyektədən birini və ya ikisini gradient rəng doldurması ilə rəngləsəniz, həddindən artıq gözəl rəng süzülməsi effekti almış olacaqsınız.

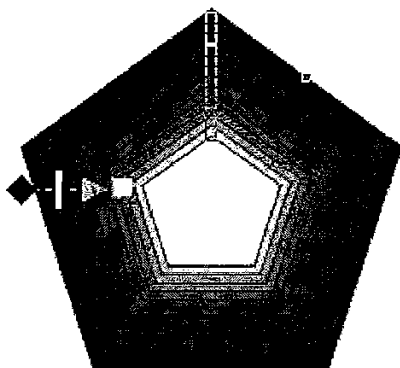
Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və beşguşəli obyekt yaradın. Yardımçı çubuqdan  alətini seçin. Mouse-un göstəricisini obyektin konturu üzərində yerləşdirin, Mouse-un göstəricisi şəklini dəyişəcəkdir.

Mouse-un sol düyməsini sıxın və onu buraxmadan beşguşəli obyektin mərkəzinə doğru sürükləyin (şəkil 135., solda). Masaüstündə obyektlərin oxşarlıq effekti əmələ gələcəkdir. Oxşarlıq effektinin vektorunu mərkəzə doğru hərəkət etdirdikcə, beşguşəli obyektin daxilində alınmış sürətinin ölçüsü kiçiləcəkdir. Mouse-un sol düyməsini buraxın, obyektə oxşarlıq effekti alınacaqdır (şəkil 135., sağda).



Şəkil 135. Oxşarlıq effektinin tətbiqi

Rəng palitrasından qara rəngi seçin, obyekt qara rəngə boyanacaqdır. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Açılmış rənglər palitrası içərisindən ağ rəngi seçin və daxiləki beşguşəli ağ rənglə boyayın (şəkil 136.).







Şəkil 136. *Oxşarlıq effektinin obyektə tətbiqi*


Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki digər düymələrin köməyi ilə arada qalan çoxbucaqlının sayını, rəngini və enini dəyişdirmək mümkündür.

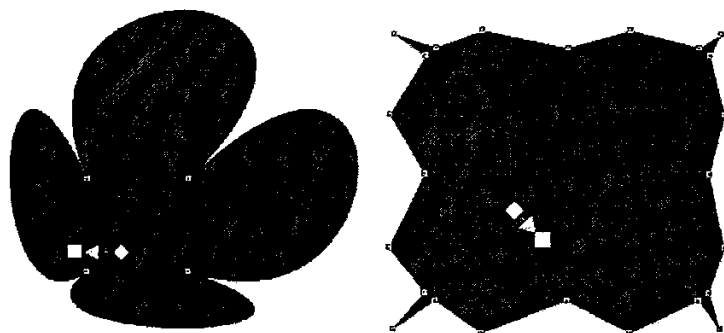
İNTERAKTİV TƏHRİFLƏR, ÖRTÜKLƏRİN TƏTBİQİ VƏ PERSPEKTİVLƏR

İnteraktiv effektin təhrif olunması yaradılmış obyektlərin formasını ciddi şəkildə dəyişdirir. Odur ki,

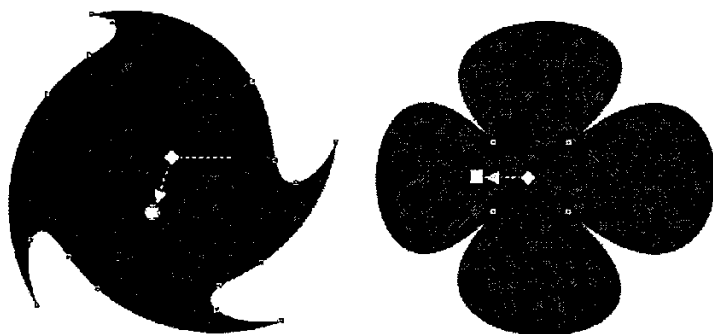
interaktiv effektdən istifadə edərək müəyyən nəticəni əldə etmək istifadəçi üçün çətinlik yaradır. Bu məqsədlə aşağıdakı nümunələri araşdıraq. Bunun üçün:

- Əvvəlcə kvadrat obyektini yaradın və onu rənglər palitrasından qara rənglə boyayın;
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki interaktiv alətlər yerləşən yardımçı çubuqdan  alətini seçin;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın;
- Mouse-un göstəricisini yeni yaradılmış obyektin üzərində yerləşdirin və sol düyməsini sıxın;
- Mouse-un sol düyməsini buraxmadan göstəricisini obyekt üzərində sürükləyin və sonra sol düyməni buraxın. Kvadrat təhrifə uğrayacaqdır (şəkil 137., solda). Obyektin təhrifə uğraması vektorun, obyektin hansı hissəsində yerləşməsindən və uzunluğundan asılıdır. Yerinə yetirilmiş əməliyyatları ləğv edin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Obyektin təhrif olunması tamamilə başqa formada olacaqdır (şəkil 137., sağda);
- Yerinə yetirilmiş əməliyyatları təkrar ləğv edin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Obyekt




digər formada təhrifə uğrayacaqdır (şəkil 138., solda). Eyni əməliyyatı təkrar edin. Bu dəfə Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Təhrifə uğramış obyekt şəkildə göstərilən formanı alacaqdır (şəkil 138., sağda);

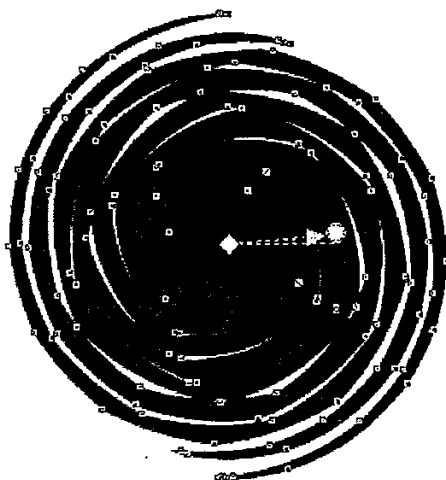


Şəkil 137. Təhrifə uğramış obyekt




Şəkil 138. Təhrifə uğramış obyektin başqa görünmələri

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsi obyektı saat əqrəbinin əksinə,  düyməsi isə obyektı saat əqrəbi istiqamətində obyektin mərkəzi ətrafında fırladır;
-  sahəsinə artım istiqamətində ədəd daxil edin (məsələn, 1). Obyekt tamam başqa forma alacaqdır (şəkil 139.);




Şəkil 139. Digər formada təhrifə uğramış obyekt

-  sahəsinə artan və ya azalan istiqamətdə ədədlər daxil edin, obyekt saat əqrəbi və ya onun əksinə istiqamətdə mərkəzi ətrafında fırlanacaqdır.

Beləliklə, Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki digər düymələri də sıxmaqla yaradılmış obyektı təhrifə uğradaraq gözəl effektlər almaq olar.

Təhrifin başqa növü obyekt üzərində örtükdən istifadə etməkdir. Bunun üçün aşağıdakıları yerinə yetirin:

- Müəyyən formaya malik mətn yazın;
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki interaktiv alətlər olan yardımçı çubuqdan  alətini seçin. Mouse-un göstəricisini yazdığınız sözün üstünə gətirin. Yaradılmış obyekt ətrafında 8 düyündən ibarət qırmızı rəngli punktir xətt əmələ gələcəkdir. Kompüter qrafikasında obyektı əhatə etmiş qırmızı xətt örtük adlanır (şəkil 140.);




Şəkil 140. Örtüklü obyekt

- Düyünləri Mouse-un köməyi ilə yeni yerlərə dartın. Obyektin forması dəyişsə də, örtük obyektı yenə də əhatə edəcəkdir (şəkil 141.). Yəni, örtüyü

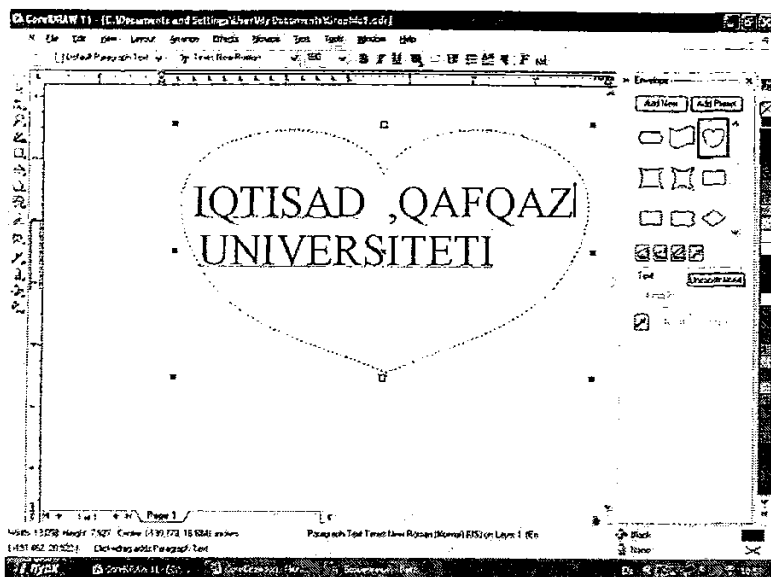
idarə etməklə, obyektin forması istifadəçi tərəfindən dəyişdirilə bilər.



Şəkil 141. Örtüyünün yeri dəyişmiş obyekt

Adi məndən ibarət obyekt yaradın. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki interaktiv alətlər olan yardımçı çubuqdan  alətini seçin. Mouse-un göstəricisini yazdığınız sözün üzərində yerləşdirin. Mətnin ətrafında örtük əmələ gələcəkdir. Effects (Эффекты – Effektlər) menyusundan Envelopes (Оболочки – Örtüklər) əmrini seçin. Masaüstünün sağ tərəfində açılmış təstiqləyici üzərindəki Add Preset düyməsini sıxın və örtüklər siyahısından zövqünüzə uyğun gələnini seçin (məsələn, ürəkşəkilli örtük formasını). Əməliyyatı tamamlamaqdan ötrü Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın.

Yazılmış mətn ürəkşəkilli örtük ilə qapanacaqdır (şəkil 142.).



Şəkil 142. Örtüklə qapanmış mətn

Qeyd etmək lazımdır ki, örtük mətnin yazılış ardıcılığını dəyişsə də, mətnin yazıldığı simvollar olduğu kimi qalır.

Beləliklə, CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda örtüyü idarə etməklə istənilən obyektin formasını dəyişdirmək mümkündür.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda perspektiv illüziya obyektini yaratmaq imkanı vardır. Perspektiv illüziyanı həyata keçirməkdən ötrü yaradılmış obyektin

uzununa ölçüsünü sağdan və ya soldan dəyişmək lazımdır.

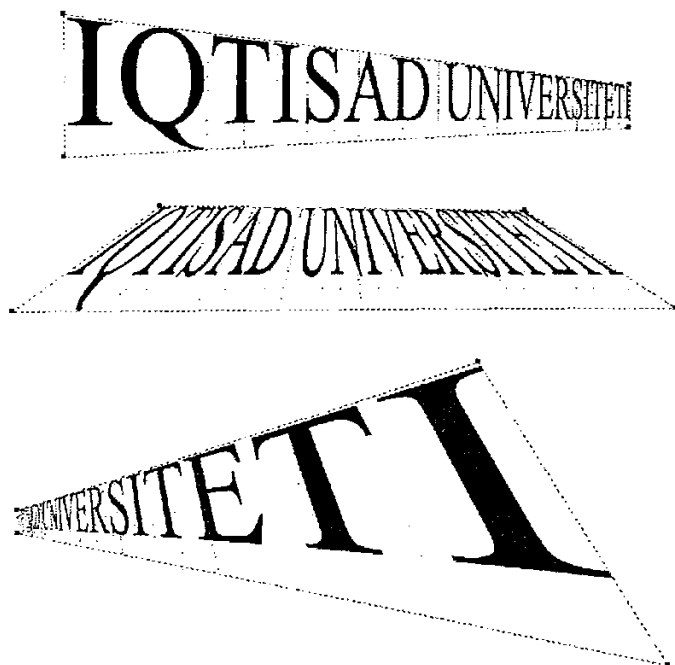
Obyekt üzərində perspektiv illüziyanın yaradılmasını nümunələrlə göstərək. Bunun üçün:

- Effects (Эффекты – Effektlər) menyusundan Add Perspective (Добавить перспективу – Perspektiv Əlavə Et) əmrini seçin. Yaradılmış mətn 4 ədəd qara rəngli xırda kvadratlar ilə əhatə olunaqdadır (şəkil 143.);

IQTISAD UNIVERSITETİ

Şəkil 143. Perspektiv effektini əldə etmək üçün yaradılmış obyekt

- + işarəsi almış Mouse-un göstəricisini obyektin üzərindəki kvadratlardan istənilən birinin üzərinə gətirib onları istənilən istiqamətdə hərəkət etdirin. Göstəricinin hərəkətindən asılı olaraq yaradılmış obyekt müxtəlif perspektiv effektlərlə öz formasını dəyişəcəkdir (şəkil 144.);
- Perspektiv effektini ləğv etmək üçün Effects (Эффекты – Effektlər) menyusundan Clear Perspective (Удалить перспективу – Perspektivi ləğv et) əmrini seçin. Yaradılmış mətn əvvəlki formasını alacaqdır.



Şəkil 144. Müxtəlif perspektif effektlər almış obyektlər

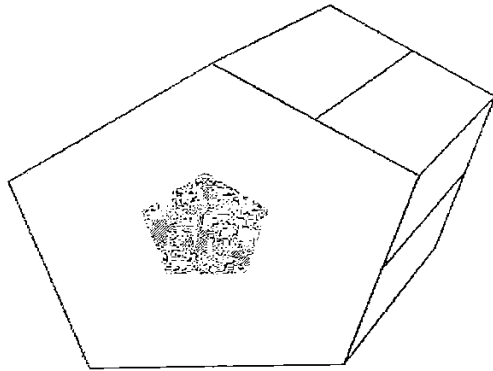
Şəkildən aydın görünür ki, perspektiv illüziya yaradılmış obyektə müəyyən dərinlik verə bilər. Bu da valehedici nəticələr alınmasına imkan yaradır. Daha gözəl nəticələrə yaradılmış obyektə üçölçülü görünüşün və kölgənin verilməsi ilə nail olmaq mümkündür.

ÜÇÖLÇÜLÜ OBYEKT LƏR

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda yüksək keyfiyyətli üçölçülü görünüşə malik illüziya yaratmaq


üçün hazırlanmış obyektin kənarlarının obyekt boyunca proyeksiyasını əldə edib, onun kənarlarında əmələ gəlmiş müstəviləri birləşdirmək lazımdır. Obyektin kənarlarında əmələ gəlmiş müstəvilər, istifadəçi yeni obyekt yaratdıqda avtomatik təzələnirlər.


Yaradılmış üçölçülü obyektə rəng palitrasından müxtəlif rənglər verdikdə, obyekt daha da gözəl görünür (şəkil 145.).

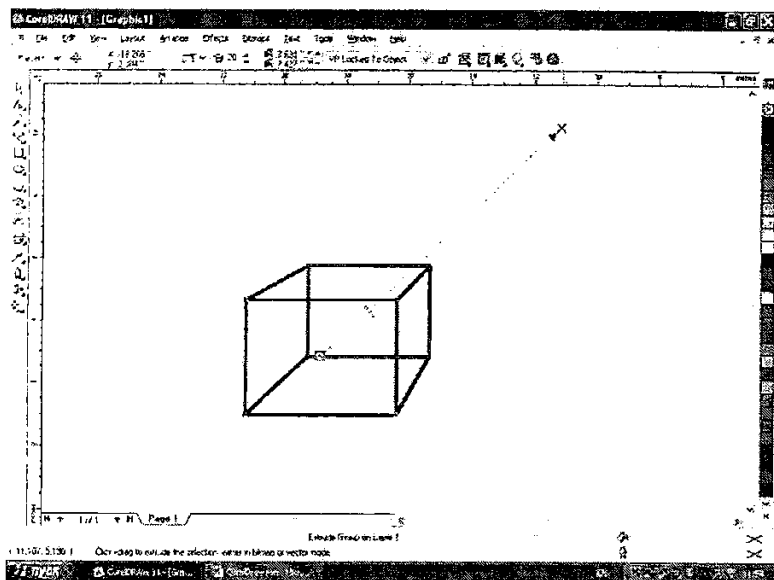


Şəkil 145. Üçölçülü görünüşə malik obyekt

Üçölçülü görünüşü almaq üçün növbəti əməliyyatlar ardıcılığını yerinə yetirin:

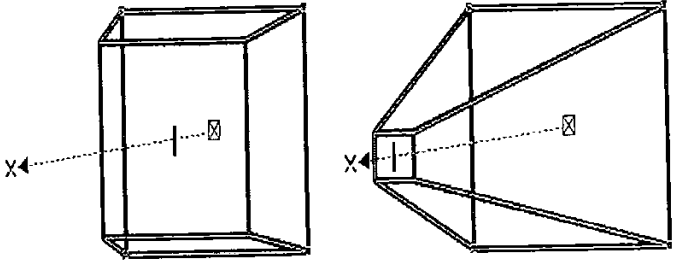
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və düzbucaqlı obyekt çəkin;

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki interaktiv alətlər olan yardımçı çubuqdan  alətini seçin. Mouse-un göstəricisini hazırladığınız obyektin üzərində yerləşdirin. Göstərici uyğun formanı alacaqdır;
- Mouse-un sol düyməsini sıxın və onu buraxmadan bir istiqamətdə sürükləyin. Masaüstündə üçölçülü obyektin konturu və effekt əldə etmək üçün nizamlayıcı vektor görünəcəkdir (şəkil 146.).

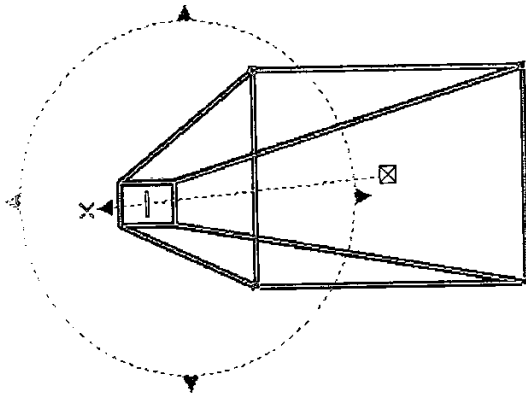


Şəkil 146. Üçölçülü obyektin konturu və effekt əldə etmək üçün nizamlayıcı vektor


QEYD: Nizamlayıcı vektorun ucunda olan \times işarəsi enmə nöqtəsi adlanır. Onu müxtəlif istiqamətlərdə hərəkət etdirməklə müxtəlif həcmə malik üçölçülü görünüş almaq mümkündür (şəkil 147.). Enmə nöqtəsi yaradılmış həcmə malik obyektin dərinliyini müəyyənləşdirir.

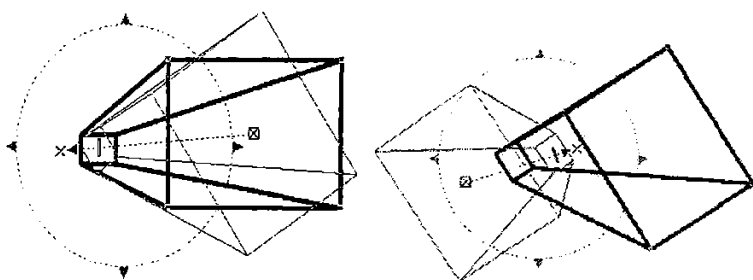


Şəkil 147. Müxtəlif həcmə malik üçölçülü obyekt

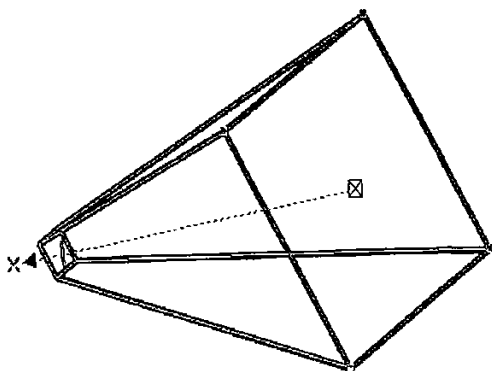


Şəkil 148. Obyektin fırlanma rejimi

- Mouse-un göstərcisini vektorun üzərindəki  işarəsi üzərində yerləşdirib sol düyməsini sıxın. Obyekt ətrafında 4 ədəd üçbucağı olan dairə əmələ gələcəkdir (şəkil 148.). Mouse-un göstəricisi də öz formasını dəyişəcəkdir, yəni dairə daxilində bir formada, dairə xaricində isə başqa bir formada olacaqdır.
- Əgər göstərici dairənin içərisindədirsə, obyektin fırlanması onun mərkəzinə görə olacaqdır. Əksinə, göstərici dairədən kənardadırsa, obyektin fırlanması enmə nöqtəsinə və mərkəzdən keçən xəttə görə baş verəcəkdir (şəkil 149., uyğun olaraq solda və sağda);
- Göstərilən hər iki haldan istifadə edərək (Mouse-un göstəricisi dairədən xaricdə və dairə daxilində olanda) obyektı fırladın. Nəticə şəkildə göstərilən kimi alınacaqdır (şəkil 150.).





Şəkil 149. Obyektin müxtəlif variantda fırlanması

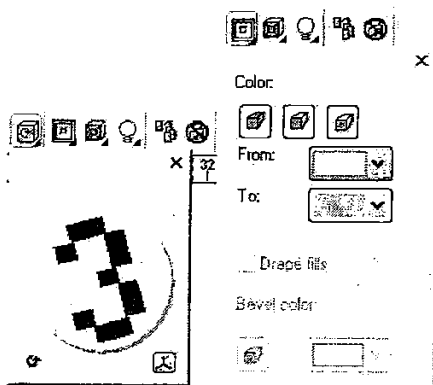


Şəkil 150. Fırlanmanın nəticəsi

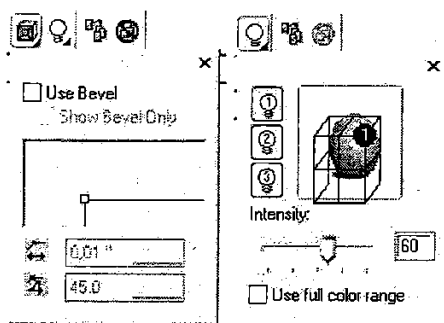
Əksər vaxtlarda yaradılmış üçölçülü həcmə malik olan obyektləri (və ya onlara daxil olan müəyyən hissələri) rəng palitrasından istifadə edərək müxtəlif rənglərlə rəngləməklə gözəl və valehedici effektlər almaq mümkündür. Bu məqsədlə:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki interaktiv alətlər olan yardımçı çubuqdan  alətini seçin. Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərində müəyyən qrup düymələr aktivləşəcəkdir;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Bu zaman masaüstünə yardımçı dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 151.). Dialoq pəncərəsindən yeni yaradılmış obyektin üç rəng dolumu variantlarından birini





seçin. Və yaxud rənglər qarışığından istifadə edərək orijinal obyekt əldə edin. Yardımçı pəncərədəki From və To sahələrindən zövqünüüzə uyğun rəngləri seçin. Obyektin yan tərəfləri keçid rəngi ilə, ön tərəfi isə parlaq rənglə boyanacaqdır;

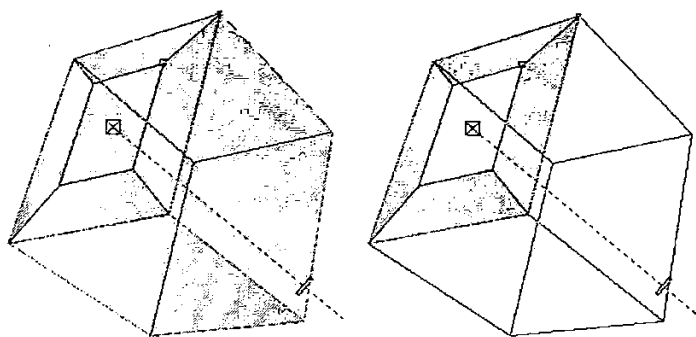


Şəkil 151. *Property Bar (Панель свойств-Хüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki yardımçı dialog pəncərələri*

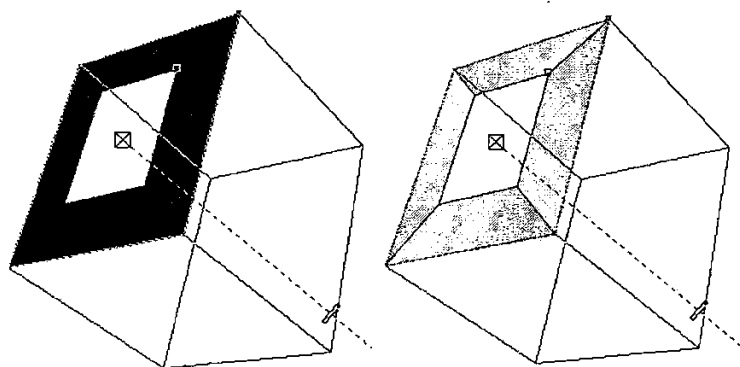


Şəkil 152. *Property Bar (Панель свойств-Хüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki yardımçı dialog pəncərələri*

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Bu zaman yardımçı dialoq pəncərəsi masaüstünə açılacaqdır. Mouse-un göstəricisi  şəklini alacaqdır. Göstəricini pəncərə üzərindəki "3" rəqəmi görünən sahə üzərində yerləşdirib istənilən istiqamətdə fırladın;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Yardımçı Use Bevel (Применить скос – Çəplik İstifadə Et) dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 152.). Use Bevel (Применить скос – Çəplik İstifadə Et) parametrini seçin və aşağıdakı qutulara obyektin çəpəliyinə uyğun ədədləri daxil edin (şəkil 152., solda);
- Əgər tək-cə çəpəliyi görmək istəyirsinizsə, dialoq pəncərəsindəki Show Bevel Only (Показывать только скос – Ancaq Çəpəliyi Göstər) parametrini seçin. Masaüstündə əmrə uyğun obyekt görünəcəkdir (şəkil 153., solda). Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Açılan yardımçı dialoq pəncərəsindən istifadə etməklə obyektə yönəldilmiş işığın mənbəyi ilə yanaşı, istiqamətini və işıqlandırma intensivliyini də (üç mənbədən düşən) tənzimləyə bilərsiniz (şəkil 153., sağda);




Şəkil 153. Çəplik tətbiq edilmiş obyekt

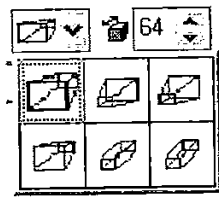


Şəkil 154. İşıqlanma intensivliyi tənzimlənən obyekt

- Dialoq pəncərəsi üzərindəki Intensity (ИНТЕНСИВНОСТЬ – İntensivlik) sürüşdürmə çubuğundan istifadə etməklə (çubuğu sola sürüşdükdə işığın intensivliyi azalır, şəkil 154. solda, sağa sürüşdükdə isə əksinə, intensivlik artır, şəkil 154., sağda) işıqlanma intensivliyini

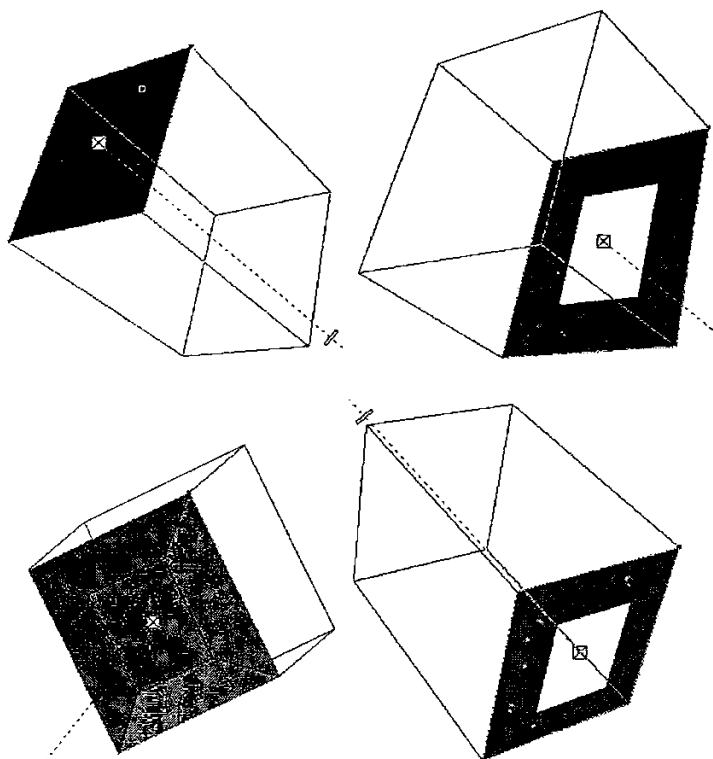
tənzimləyə bilərsiniz. Əgər Use full color range (Использовать полный цветной диапазон – Rəng diapozonundan tam istifadə et) parametri seçilməzsə, obyektin zəif işıqlanan hissəsi qara rəngə boyanacaqdır. Əksinə, seçilərsə, obyektin işıqlanmayan hissəsi əvvəlki vəziyyətini alacaqdır;

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Şəkildəki yardımçı dialoq pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 155.);




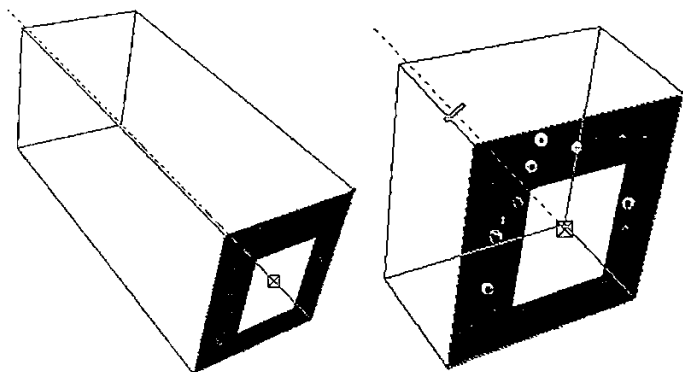
Şəkil 155. Obyektin müxtəlif vəziyyətdə dönmlərini həyata keçirən yardımçı dialoq pəncərəsi

- Dialoq pəncərəsinin üzərindəki düymələri ardıcıl sıxın. Bu zaman masaüstündə obyektin müxtəlif vəziyyətləri alınacaqdır (şəkil 156.);

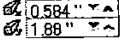


Şəkil 156. Yaradılmış obyektin müxtəlif dönmələri

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  sahəsinə artan və ya azalan istiqamətdə rəqəmlər daxil edin. Yaradılmış obyektin ölçüsü seçimdən asılı olaraq ya artacaq (şəkil 157., solda), ya da azalacaqdır (şəkil 157., sağda);



Şəkil 157. Ölçüsü artmış və azalmış obyekt

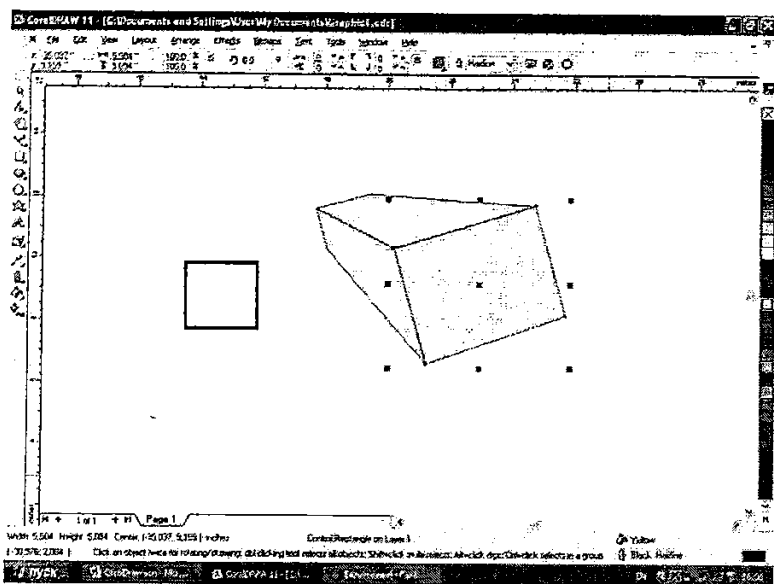
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  sahələrinə artan və ya azalan istiqamətdə ədədlər daxil edin. Bu zaman yaradılmış obyekt koordinat oxları üzrə (X oxu üzrə sağa və ya sola, Y oxu üzrə isə yuxarı və ya aşağı) hərəkət edəcəkdir.

YARADILMIŞ OBYEKTŁƏRDƏ FİQURLU KƏSİK APARILMASI

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru iş prosesində istifadəçiyə bir obyekti digərinin daxilinə yerləşdirməyə imkan yaradır. Kompüter qrafikasında daxilində digər obyektlər yerləşən obyekt konteyner adlanır.

Konteyner və onun daxilindəki obyektlər standart obyektlər, qapalı əyrilər, obyektlər qrupu və ya fiqurla yazılmış mətnlər ola bilər.




Konteynerin daxilindəki obyekt konteynerin konturunu kəsə bilər. Bu əməliyyat fiqurlu kəşik adlanır.

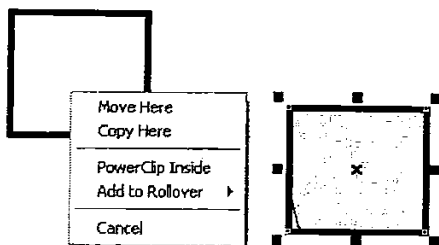


Şəkil 158. Yaradılmış üçölçülü və düzbucaqlı obyekt

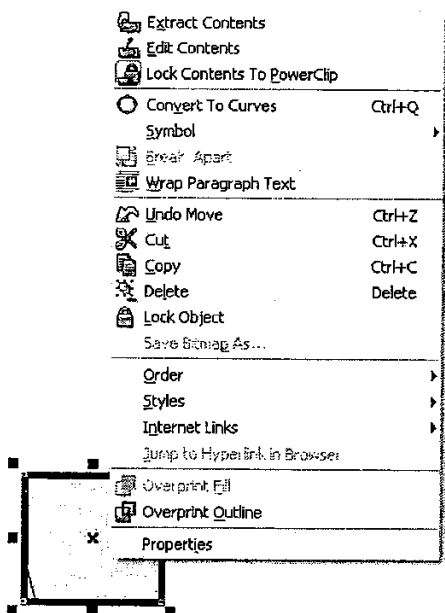
Yaradılmış obyektə fiqurlu kəşiyin aparılması ardıcılığını nümunələrlə gözdən keçirək. Bunun üçün:

- Üçölçülü görünüşə malik obyekt yaradın;

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və düzbucaqlı obyekt çəkin (şəkil 158.);
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin. Mouse-un göstəricisini üçölçülü obyektin üzərində yerləşdirin və Mouse-un sağ düyməsini sıxaraq üçölçülü obyekt düzbucaqlının üzərinə sürükləyin. Mouse-un göstəricisi  şəklini alacaqdır. Masauüstünə dialoq pəncərəsi açılacaqdır. Dialoq pəncərəsindən PowerClip Inside (Поместить в контейнер – Konteynerə yerləşdir) əmrini seçin (şəkil 159., solda). Üçölçülü həcmə malik obyekt konteynerin daxilinə yerləşəcəkdir (şəkil 159., sağda). Şəkildən aydın görünür ki, üçölçülü həcmə malik obyektin bir hissəsi konteyner daxilinə yerləşdiyi halda, qalan hissəsi istifadəçi üçün görünməz qalır;
- Konteyner daxilindəki obyekt redaktə etmək üçün konteynerin üzərində Mouse-un sağ düyməsini sıxın və açılmış dialoq pəncərəsindən Edit Contents (Редактировать содержимое – Daxilindəkini Redaktə Et) əmrini seçin (şəkil 160.);



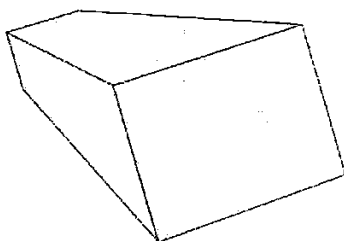
Şəkil 159. Açılmış dialoq pəncərəsi, PowerClip Inside (Поместить в контейнер – Konteynerə Yerləşdir) əmri və daxilinə obyekt yerləşmiş konteyner



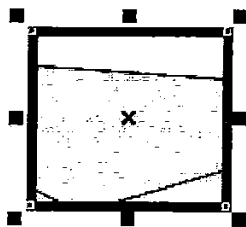
Şəkil 160. Edit Contents (Редактировать содержимое – Daxilindəkini redaktə et) əmrinin seçilməsi

- Konteyner göy rəngə boyanacaq və masaüstündə üçölçülü obyekt görünəcəkdir (şəkil 161.);
- Mouse-un sağ düyməsini konteynerin üzərində sıxın və açılmış yardımçı dialoq pəncərəsindən Finish Editing This Level (Завершить редактирование – Redaktəni Tamamla) əmrini seçin. Konteynerdə, onun ölçüləri ilə məhdudlaşan obyektin bir hissəsi görünəcəkdir (şəkil 162.);
- Konteynerin üzərində Mouse-un sağ düyməsini sıxın və açılmış dialoq pəncərəsindən Extract Contents (Извлечь содержимое – Konteynerdən ayır) əmrini seçin. Obyektlər bir-birindən ayrılaraq, müstəqil obyektə çevriləcəklər.

Beləliklə, Extract Contents (Извлечь содержимое – Konteynerdən Ayır) əmri yerinə yetirildikdən sonra üçölçülü görünüşə malik müstəqil obyekt müstəqil düzbucaqlı obyektin üstünü örtəcəkdir.



Şəkil 161. Daxilində konteyner görünən üçölçülü obyekt



Şəkil 162. *Konteynerdə, onun ölçüləri ilə məhdudlaşan obyektin bir hissəsi*


LİNZA EFFEKTİ

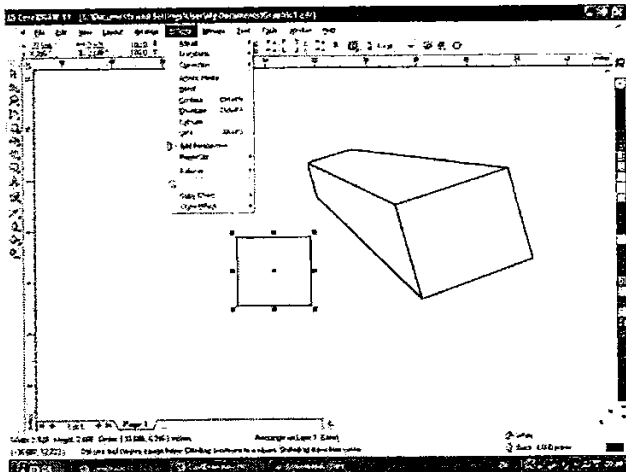
Linza effekti digər obyekt altında qalan obyekt üzərində müəyyən çevrilmə əməliyyatlarını həyata keçirir. İstifadə olunan linzalar vasitəsilə obyektlərin şəffaflığını, rəngini və həndəsi ölçülərini dəyişdirmək olar. Linzadan istifadə qapalı obyektlərə aid olsa da, linza vasitəsilə istənilən obyektə baxmaq mümkündür. Linzaların müxtəlif variantları kompüter qrafikasında geniş istifadə edilir.

Linza effektindən istifadə etməklə obyektin şəffaflığını modelləşdirmək, obyektə istifadə edilən işığın gücünü artırmaq, istifadə edilən işığı süzgəcdən keçirmək, yarıttuqun və infraqırmızı təsvirlər almaq (həmçinin təsvirlərin ölçüsünü böyütmək) və nəhayət, alınmış təsvirləri təhrif etmək mümkündür.

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda onlarla müxtəlif xarakterli linzalardan istifadə olunur.

Obyekt üzərində linza effektinin həyata keçməsinə nümünələrlə aydınlaşdırıraq. Bunun üçün:



- Üçölçülü həcmə malik obyekt və düzbucaqlı çəkin;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın;
- Düzbucaqlını üçölçülü həcmə malik obyektin üzərində yerləşdirin;
- Menyu çubuğundan Effects (Эффекты – Effektlər) menyusunu seçin və açılmış dialoq pəncərəsindən Lens (Линза – Linza) əmrini seçin (şəkil 163.).



Şəkil 163. Effects (Эффекты – Effektlər) menyusundan Lens (Линза – Linza) əmrinin seçilməsi

Beləliklə, masaüstünün sağ tərəfində linzalar ilə işləmək üçün pəncərə açılcaqdır.

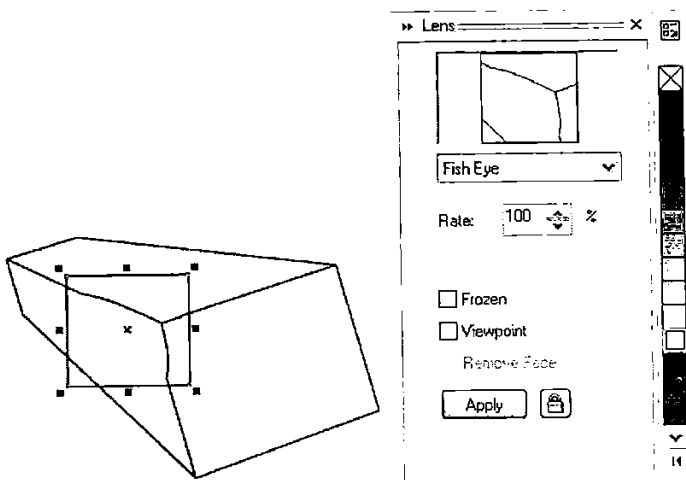
Bu pəncərənin baxış sahəsində tətbiq edilmiş effektin nəticəsi görünəcəkdir. Baxış sahəsindən aşağıda isə müxtəlif linzaların siyahısı verilmişdir. Seçilmiş linzanın növündən asılı olaraq nizamlayıcı sahə əmələ gəlir. Bu parametrlərdən istifadə etməklə şəffaflığı, linzanın rəngini, effektin təsir dərəcəsini və s. nizamlamaq mümkündür.

Pəncərənin aşağı hissəsində  (qıfıl) düyməsi vardır. Əgər düymə sıxılmamışdırsa, qiymətləri parametrlər sahəsinə daxil edən kimi linza effekti həyata keçəcəkdir. Əksinə,  düyməsi sıxılmışdırsa, qıfıl açılacaq və linza effektinin alınması Apply (Применить – Tətbiq et) düyməsi sıxıldıqdan sonra baş verəcəkdir.

Effektin alınmasını nümunələrdə aydınlaşdırılmasını davam etdirək:

- Siyahından Fish Eye (Рыбий глаз – Balıq Gözü) effektini seçin;
- Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın. Bu zaman seçilmiş effekt düzbucaqlıya tətbiq ediləcəkdir. Bununla yanaşı üçölçülü həcmə malik obyekt də düzbucaqlının fonunda öz formasını dəyişəcəkdir;

- Rate (Уровень – Səviyyə) sahəsinə 200 ədədini daxil edin;
- Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın, təhrif olunma daha da güclənəcəkdir (şəkil 164.).

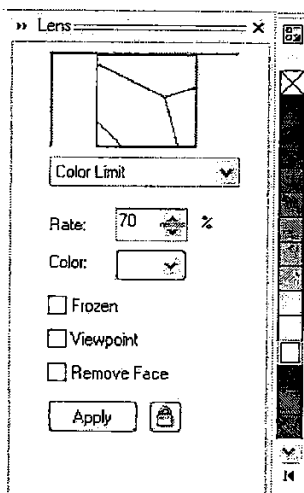
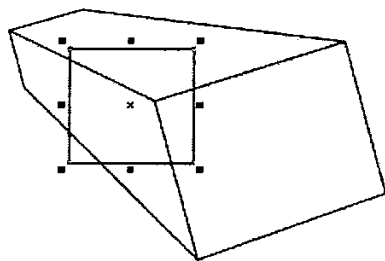


Şəkil 164. *Fish Eye (Рыбий глаз – Balıq Gözü) effektinin obyektə tətbiqi*

Digər nümunə:

- Siyahıdan Color Limit (Цветной фильтр – Rəngli Süzgəc) effektini seçin. Pəncərədə süzgəcin rəngini və şəffaflığını nizamlamaq üçün sahə yaranacaqdır;
- Rate (Уровень – Səviyyə) sahəsinə 70 ədədini daxil edib səviyyəni 70% edin;

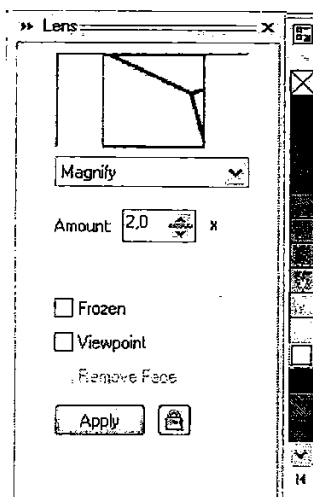
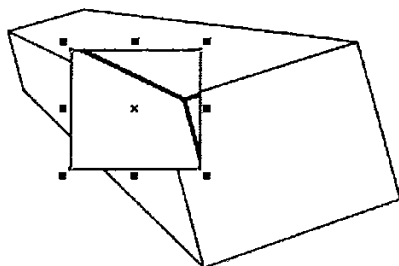
- Color (Цвет – Rəng) sahəsindən sarı rəngi seçin (beləliklə, intensivliyi 70% olan sarı rəng seçilmiş olacaqdır);
- Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın. Bu zaman üçölçülü həcmə malik obyekt öz rəngini qismən dəyişsə də, linza altından görünəcəkdir (şəkil 165.);
- Klaviatura üzərindəki [+] düyməsini sıxın. Masaüstündə düzbucaqlının sürəti alınacaqdır. Alınmış sürətdə də linza effekti baş verəcəkdir.



Şəkil 165. *Color Limit* (Цветной фильтр – Rəngli süzğac) effektinin obyektə tətbiqi

Daha bir nümunə:

- Siyahıdan Magnify (Увеличение – Böyütmə) effektini seçin;
- Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın. Bu zaman iki linzanın cəm effekti: rəng süzgəcinin obyektə sarı rəngi əlavə etməsi və ikinci linzanın (böyüdücü linzanın) isə obyektin görünüşünü təhrifə uğratmadan böyütməsi müşahidə olunacaqdır;
- Rəng süzgəci tətbiq olunan düzbucaqlını seçmək üçün [Tab] düyməsini sıxın;
- Remove Face (Пропускать пустоты – Boşluğu Burax) parametrini qeyd edin;
- Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın, sarı linza effekti obyektlərə tətbiq ediləcəkdir. Obyektlərin boş yerləri isə əmrə uyğun olaraq rənglənməyəcək və rəngsiz (ağ rəngdə) qalacaqdır (şəkil 166.).

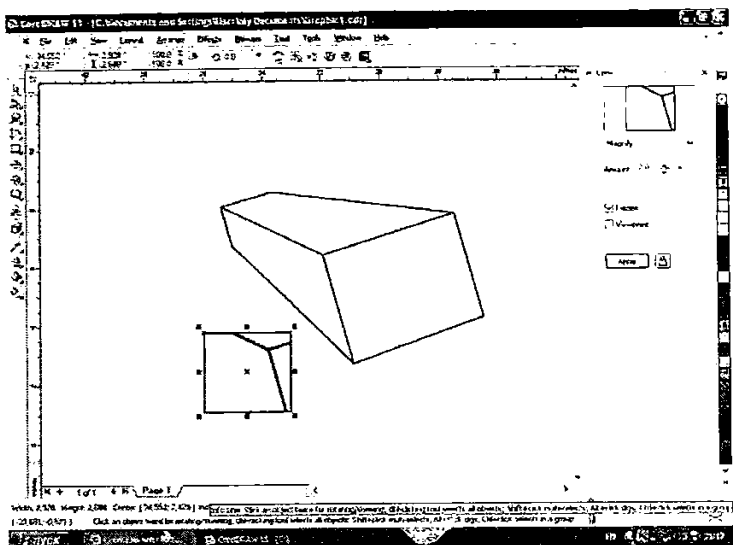


Şəkil 166. *Magnify (Увеличение – Böyütmə) effektinin obyektə tətbiqi*

Daha maraqlı linza effektinə nümunədə baxaq:

- Öndəki əməliyyatı təkrar edin;
- Əvvəlcə düzbucaqlını seçin;
- Seçimi ləğv edin və yenidən düzbucaqlını seçin;
- Əvvəlcə Frozen (Застывшая – Donmuş) parametrini seçib Apply (Применить – Tətbiq Et) düyməsini sıxın;
- Düzbucaqlını üçölçülü həcmə malik obyektədən aşağı istiqamətdə sürükləyin.

Təsvirin linza ilə birgə sürüşdüünün şahidi olacaqsınız (şəkil 167.).



Şəkil 167. Linza ilə birlikdə sürüşmüş təsvir



Nümunələrdən aydın görünür ki, linza effekti istifadəçiyə mürəkkəb illüstrasiyalar yaratmağa geniş imkalar verir.

İNTERAKTİV ŞƏFFAFLIQ

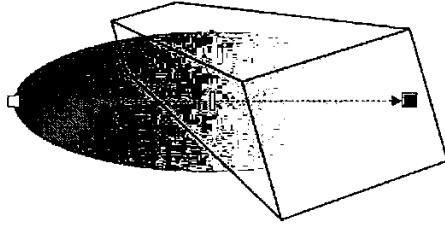
İnteraktiv şəffaflıq alətlərinin köməyiylə alınan effekt, qeyd edildiyi kimi, obyektlərə tətbiq edilən linza və rəng dolumu effektlərinə çox oxşardır. Burada rəng dolumu yarımsəffaf rənglərin köməyi ilə həyata keçir. Yarımsəffaf effektin obyektə tətbiqində naxışlar və qradient ölçülər çox gözəl görünür. Yarımsəffaf effektin əlvan rənglərlə

boyanmış müxtəlif yazı tipi olan yazılara da tətbiqi həddindən artıq gözəl alınır.

İnteraktiv şəffaflıq effektinin obyektlərə tətbiqini nümunələrdə aydınlaşdıraq:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin, ellips çəkin və çəkilmiş obyekti qırmızı rənglə boyayın;
- Ellipsi üçölçülü həcmə malik obyektin üzərinə elə yerləşdirin ki, ellips obyektin üstünü müəyyən qədər örtsün;
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki interaktiv yardımçı çubuqdan interaktiv effektlər əlavə etmək üçün  alətini seçin;
- Mouse-un göstəricisini ellipsin sol tərəfində yerləşdirib sol düyməsini sıxın və ellipsin sağ tərəfinə qədər göstəricini sürükləyin və nəhayət, sol düyməni buraxın. Bu zaman ellips yarımşəffaf rənglə boyanacaq və masaüstündə nizamlayıcı vektor əmələ gələcəkdir (şəkil 168.);

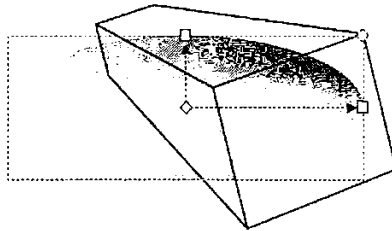
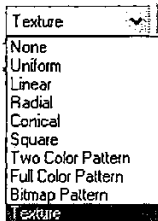
İnteraktiv şəffaflıq effektinin əsas idarəedici elementləri Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindədir.



Şəkil 168. Nizamlayıcı vektoru olan yarımsəffaf rəngə boyanmış obyekt

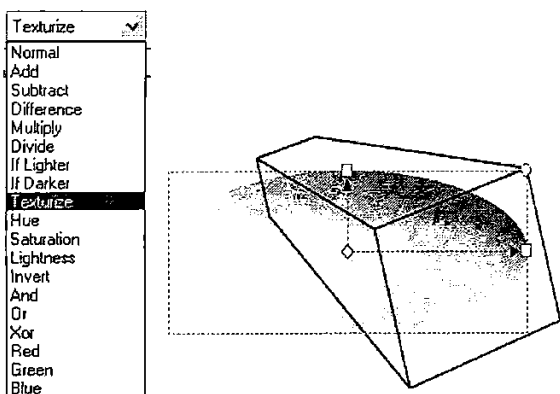
Elementlərdən istifadəni nümunələr üzərində aydınlaşdıraraq:

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düyməsini sıxın və açılmış yardımçı dialoq pəncərəsindəki (şəkil 169., solda) rəng dolumu variantları siyahısından bir rəng dolumunu (məsələn, Texture (Текстура – Naxış)) seçin. Obyekt öz görkəmini dəyişəcəkdir (şəkil 169., sağda);



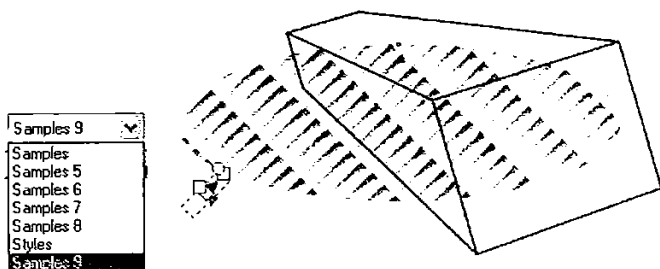
Şəkil 169. Yardımçı dialoq pəncərəsi, Texture (Текстура – Naxış) variantı və ona uyğun obyekt

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düyməsini sıxın və açılmış yardımçı dialoq pəncərəsindəki (şəkil 170., solda) stil siyahısından bir stil (məsələn, Texture (Текстура – Naxış)) seçin. Obyekt öz görkəmini dəyişəcəkdir (şəkil 170., sağda);



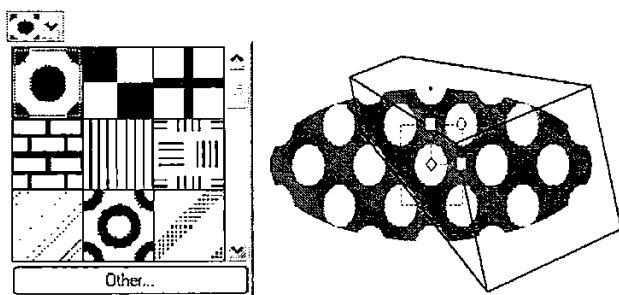
Şəkil 170. Yardımçı dialoq pəncərəsi, Texture (Текстура – Naxış) stili və ona uyğun obyekt

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düyməsini sıxın və açılmış yardımçı dialoq pəncərəsindəki (şəkil 171., solda) variantlardan birini (məsələn, Samples 9) seçin. Obyekt öz görkəmini dəyişəcəkdir (şəkil 171., sağda);










Şəkil 171. Yardımçı dialoq pəncərəsi, Samples 9 variantı və ona uyğun obyekt

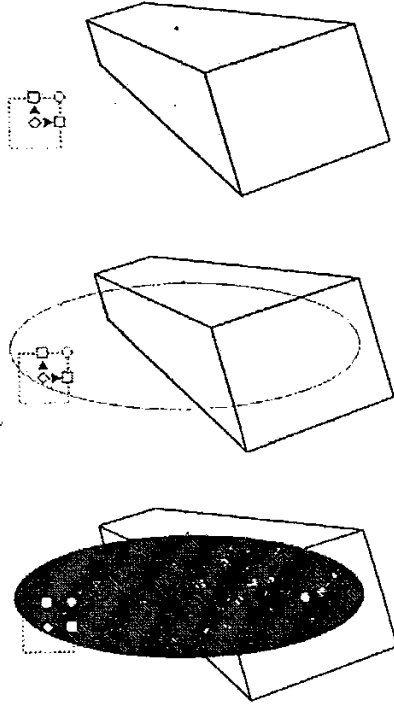
- Eyni ardıcılıqla Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki , və sahələrindən uyğun variantı seçin. Üçüncü düymə sıxıldıqda ona uyğun açılmış yardımçı dialoq pəncərəsindəki (şəkil 172., solda) variantlardan birini seçin. Obyekt öz görkəmini dəyişəcəkdir (şəkil 172., sağda);



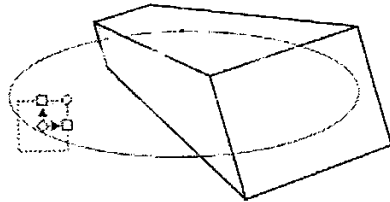
Şəkil 172. Yardımçı dialoq pəncərəsi və seçilmiş varianta uyğun obyekt

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  35 sahəsindəki çubuğu soldan sağa istiqamətdə sürüklədikdə, obyektin rəngi tünd rəngdən açıq rəngə doğru dəyişəcəkdir;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  66 sahəsindəki çubuğu soldan sağa istiqamətdə sürüklədikdə isə, obyektin şəffaflığı maksimum şəffaflıqdan minimuma qədər dəyişəcəkdir;
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  All  siyahısından edilən seçimə uyğun olaraq (All, Fill və Outline seçimləri) yaradılmış ellips obyektini görkəmini dəyişəcəkdir (şəkil 173.).

Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki şəffaflıq siyahısından ( Lightness ) siyahısından) Lightness (Светлость – İşıqlılıq) variantını seçin. Ellips, altında qalan obyektini işıqlandıracaqdır. Sonra Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və Mouse-un sol düyməsini masaüstünün sağ tərəfində istənilən yerdə sıxın. Bu zaman idarəedicisi düymələr masaüstündən götürüləcək və masaüstündə gözəl effektiv obyekt alınacaqdır (şəkil 174.).



Şəkil 173. *All, Fill və Outline seçiminə uyğun ellips obyektləri*





Şəkil 174. *Gözlə effektə malik obyekt*

Beləliklə, interaktiv şəffafliq effektindən istifadə etməklə, istifadəçi obyektlər üzərində gözəl effektlər əldə edə bilər.

OBYEKT LƏRDƏ KÖLGƏNİN ƏLDƏ EDİLMƏSİ

CorelDRAW vektor qrafik redaktorunda yaradılmış obyektlərin müxtəlif formada (yarı şəffaf, kənarlarına görə paylanmış və müxtəlif istiqamətdə yığılmış) kölgəsini almaq mümkündür. Bu məqsədlə:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin və obyekt yaradın (məsələn, İQTİSAD UNİVERSİTETİ);
- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki  alətini seçin;
- Obyekt üzərindəki vektoru, onun başlanğıcını və sonunu hərəkət etdirməklə (hərəkətin istiqaməti şəkillərdə aydın görünür) gözəl effektlərə malik obyektlər almaq olar (şəkil 175.).

IQTISAD UNIVERSITETI

IQTISAD UNIVERSITETI

IQTISAD UNIVERSITETI

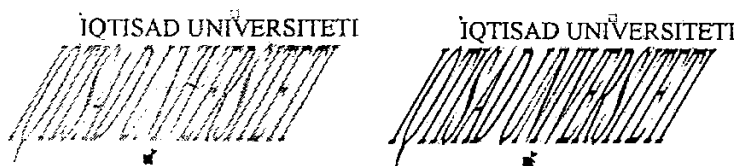
IQTISAD UNIVERSITETI

IQTISAD UNIVERSITETI

Şəkil 175. Kölgə effekti tətbiq edilmiş obyektlər

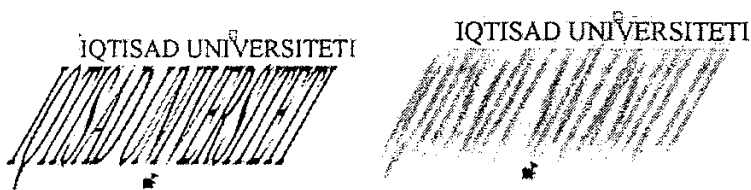
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki siyahısından kölgə şəffaflığını nizamlamaq olar. Çubuğu sağa

sürüklədikcə şəffaflıq artır (çubuğun 50 və 100 vəziyyəti şəkildə uyğun olaraq solda və sağda göstərilir) (şəkil 176.);



Şəkil 176. *Yarı şəffaf və şəffaf kölgə*

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düyməsini sıxdıqda açılmış çubuqdan kölgə sərhədinin paylanmasını idarə etmək olar. Çubuğu sağa sürüklədikcə, kölgə sərhədinin paylanması çoxalır (çubuğun 0 və 20 vəziyyəti şəkildə uyğun olaraq solda və sağda göstərilir) (şəkil 177.);




Şəkil 177. *Kölgə sərhədinin paylanması*

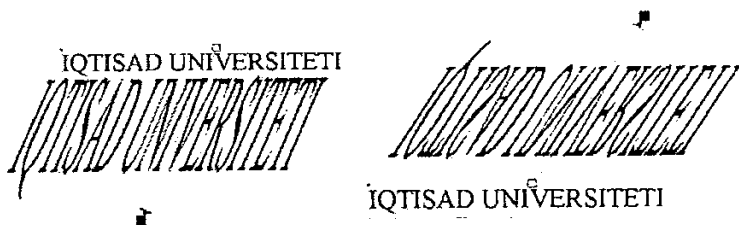
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düymələri ardıcıl sıxdıqda uyğun olaraq:

a) birinci düymə soldan sağa sürükləndikdə, şəffaflıq uyğun olaraq azalır-artır;


b) ikinci düymə soldan sağa sürükləndikdə, kölgənin uzunluğu uyğun olaraq azalır-artır;

c) üçüncü düymə sıxıldıqda açılmış rənglər qutusundan istənilən rəngi seçmək olar.

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  siyahısından qiymətləri dəyişdirməklə kölgənin istiqamətini dəyişdirmək mümkündür (şəkil 178., solda və sağda);



Şəkil 178. *İstiqaməti dəyişdirilmiş kölgə*

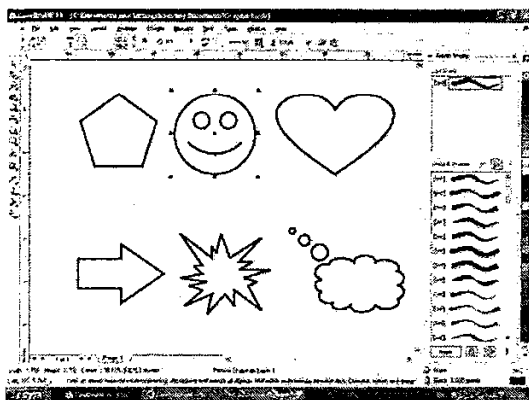
Kölgəni ləğv etmək üçün Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxmaq kifayətdir.

Beləlikə, nümunələrdən aydın görünür ki, yazılmış mətnin kölgələri üzərində çoxlu sayda əməliyyatlar həyata keçirib, gözəl effektlər əldə etmək mümkündür.

BƏDİİ HAŞİYƏLƏMƏ

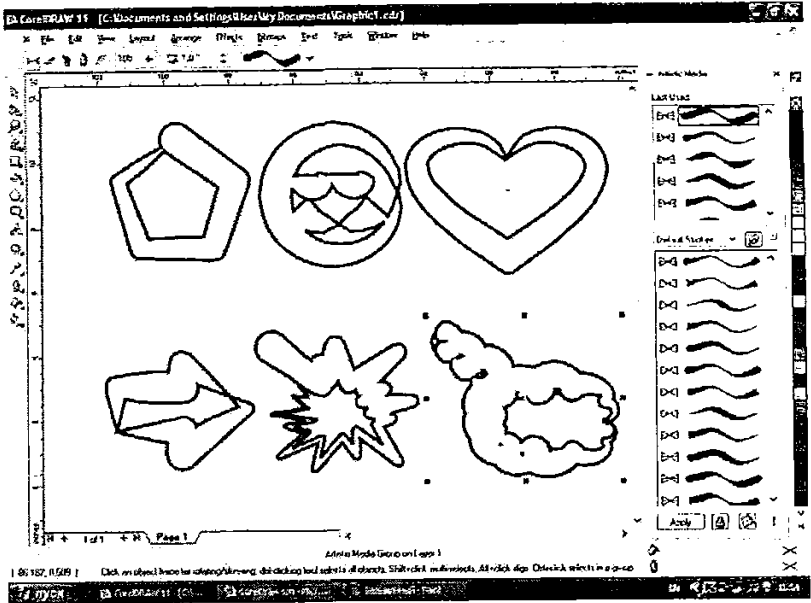
CorelDRAW qrafik redaktorunda hazırlanmış obyektlər üzərində bədii qələmdən istifadə etməklə əməliyyatlar aparmaq olar. Bədii qələmin köməyiylə obyektin konturunu zövqə uyğun dəyişdirmək mümkündür. İstifadəçi istər avtofiqur olsun, istər standart obyekt, istərsə də vektor obyekt, bədii qələmdən istifadə etməklə belə obyektlərin xarici görkəmini istədiyi şəkildə dəyişdirə bilər.

Bədii qələmdən istifadəni nümunələrdə göstərək. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlərdən istifadə edərək şəkildə göstərilən obyektləri hazırlayın (şəkil 179.).



Şəkil 179. Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətlərdən istifadə edərək hazırlanmış obyektlər



Effects (Эффекты – Effektlər) menyusundan Artistic Media (Художественные средства – Bədii Vasitələr) əmrini seçin. Masaüstündə (sağda) şəkildə görünən dialoq pəncərəsi açılacaqdır. Dialoq pəncərəsində çoxlu sayda pəstahlar vardır. Pəstahları seçməklə hazırlanmış obyekt bədii haşiyələnmək olar.



Şəkil 180. Bədii haşiyələnmiş obyektlər

Bunun üçün:

- Toolbox (Панель набора инструментов – Alətlər Qutusu) üzərindəki alətinin köməyiylə obyekt seçin;

- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxdıqda açılmış yardımçı çubuqdan (şəkil 181.) istənilən pəstahı seçib obyekt yaradın. Güzəl nəticə alınacaqdır.
- Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki  düyməsini sıxın. Açılmış yardımçı çubuqdan (şəkil 182.) istənilən pəstahı seçib obyekt hazırlayın.



Şəkil 182. Seçilmiş pəstah vasitəsilə yaradılmış obyektlər

Beləliklə, Property Bar (Панель свойств – Xüsusiyyətlər Çubuğu) üzərindəki düymələr dəstindən istənilən birini seçməklə, valehedici nəticələr əldə etmək mümkündür.



XII FƏSİL

RASTR TƏSVİRLƏRİ İLƏ İŞ

CorelDRAW vektor qrafik redaktoru rastr təsvirlər ilə işləmək üçün güclü alətlərə malikdir. Bu alətlərin köməyi ilə istifadəçi rastr rəsmlərini qrafik sənədlərə yerləşdirə, vektor obyektini rastr obyektinə çevirə, rastr təsvirini köçürməklə həmin təsvirin əsasında vektor rəsmi ala və nəhayət, rastr şəkilləri üzərində müxtəlif çevrilmələr həyata keçirə bilər.

Beləliklə, rastr qrafikasının bədii effektlərindən istifadə etməklə istifadəçi gözəl illüstrasiyalar yarada bilər.

OBJEKTİN RASTR QRAFİKASINA ÇEVİRİLMƏSİ

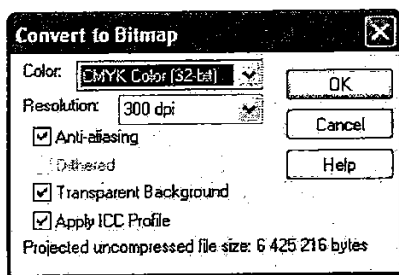
CorelDRAW qrafik redaktorunda obyekt və obyektlər qrupunu rastr qrafikası obyektinə çevirmək mümkündür. Çevrilmiş obyekt redaktə etmək mümkün olmasa da, obyektə rastr qrafikası effektlərini tətbiq etmək olar. Əksər hallarda çevrilmələr obyektə bədii effektlərin tətbiqi ilə bağlı olur. Bu məqsədlə:

- Bir neçə vektor obyektini hazırlayın və onları seçin;

- Bitmaps (Растровые изображения – Rastr Təsviri) menyusundan Convert to Bitmaps (Преобразовать в растровое изображение – Rastr Təsvirinə Çevir) əmrini seçin. Masaüstündə Convert to Bitmaps (Преобразовать в растровое изображение – Rastr Təsvirinə Çevir) dialog pəncərəsi açılacaqdır (şəkil 183.);
- Color (Цвет – Rəng) qutusunda istifadə ediləcək rənglərin sayını müəyyən edən rəng modelini seçin. Məlumdur ki, rəng modelindən asılı olaraq rənglərin sayı çoxalır, rəsmi keyfiyyəti ilə yanaşı rastr obyektin ölçüsü də artır;
- Ditherd (Смешанный – Qarışıq) parametrini qeyd etdikdə, bəzi rəng çalarları digər rənglərlə qarışacaqdır, yəni rəngin bir nöqtəsi əvəzinə şəkildə çoxlu sayda müxtəlif rəngli nöqtələr alınacaqdır;
- Resolution (Разрешение – İcazə) düyməsini qeyd etdikdə, rəsmdəki nöqtələrin ölçü vahidini təyin etmək olar (məsələn, düym);
- Anti-aliasing (Сглаживание – Hamarla) parametrini seçdikdə, rəsm üzərindəki yabançı ünsürlər aradan götürülür və nəticədə gözəl rəsm əldə edilir;

- Transparent Background (Прозрачный фон – Şəffaf Fon) parametrini seçdikdə, rəsmnin fonu şəffaf alınır.

Beləliklə, istifadəçi göstərilən parametrləri qeyd etdikdə, dialoq pəncərəsinin aşağı hissəsində obyektin nəzərdə tutulmuş ölçüləri görünəcəkdir.



Şəkil 183. *Convert to Bitmaps (Преобразовать в растровое изображение – Rastr Təsvirinə Çevir) dialoq pəncərəsi*

Qeyd olunanları nümunədə aydınlaşdıraq. Color (Цвет – Rəng) qutusunda rəng modellərindən birini, məsələn, RGB Color (24 bit) seçin və OK düyməsini sıxın. Dialoq pəncərəsi bağlanacaq, obyekt rastr təsvirə çevriləcəkdir. Alınmış rastr təsvirə rastr qrafikasının bütün effektlərini tətbiq etmək mümkündür.

Seyidzadə Etibar Vagif oğlu
Əlizadə Mətləb Nuruş oğlu

"CoreIDRAW 12"

Dərs vəsaiti
(Azərbaycan dilində)
Bakı-2006
«MSV Nəşr»

Yığılmağa verilmişdir 09.01.2006.
Çapa imzalanmışdır 08.02.2006.
Kağız formatı 60x84 ^{1/16}.
Şərti çap vərəqi 17,5.
Sifariş 3. Sayı 500.
Qiyməti razılaşma yolu ilə.

