

# نرم افزار گرافیکی CorelDRAW

## (مقدماتی و پیشرفته)

شاخه: کار دانش

زمینه: خدمات

گروه تحصیلی: کامپیوتر

زیر گروه: کامپیوتر

رشته مهارتی: تصویر سازی رایانه ای

شماره رشته مهارتی: ۳-۱۷-۱۰۱-۳۱۶

کد رایانه ای رشته مهارتی: ۶۲۳۲

نام استاندارد مهارت مبنا: رایانه کار CorelDraw

کد استاندارد متولی: ۱-۶۲/۵۴/۱/۴

عملی: ۰۶۹۷

شماره درس: نظری: ۰۶۹۶

عنوان و نام پدیدآور: نرم افزار گرافیکی CorelDRAW (مقدماتی و پیشرفته): [کتاب های درسی] شماره استاندارد: ۱-۶۲/۵۴/۱/۴ نظارت بر تألیف و تصویب محتوا دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های فنی و حرفه ای و کار دانش؛ مؤلف کتابیون کمانگر؛ [برای] وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی.

مشخصات نشر تهران: مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران، ۱۳۸۶.

مشخصات ظاهری: [۳۷۶ص: مصور، جدول، نمودار.

فروست: شاخه کار دانش استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW درجه ۱ و ۲. مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران: ۶۱۱/۳.

شابک ۱۳ رقمی: 978-964-354-655-7 شابک ۱۰ رقمی: 964-354-655-1

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: کتابنامه: ص. [۳۷۶].

موضوع: کورل دراو.

موضوع: گرافیک کامپیوتری.

شناسه افزوده: کمانگر، کتابیون، ۱۳۵۵-

شناسه افزوده: سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی. دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های فنی و حرفه ای و کار دانش.

شناسه افزوده: سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی.

رده بندی کنگره: T ۳۸۵/۴۳ ۱۳۸۶

رده بندی دیویی: ۰۰۶/۶۸۶

شماره کتابشناسی ملی: ۱۰۷۶۹۰۹

سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی

همکاران محترم و دانش آموزان عزیز:

پیشنهادهای و نظرهای خود را درباره محتوای این کتاب به نشانی: تهران - صندوق پستی شماره ۴۸۷۴/۱۵ دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های فنی و حرفه ای و کاردانش، ارسال فرمایند.  
پیام نگار (ایمیل) tvoccd@roshd.ir وب گاه (وبسایت) www.tvoccd.medu.ir

برنامه ریزی محتوا و نظارت بر تألیف: دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های فنی و حرفه ای و کاردانش

عنوان و شماره کتاب: نرم افزار گرافیکی CorelDraw (مقدماتی و پیشرفته) - ۶۱/۳

مجری: مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

شماره درس: ۰۶۹۶، ۰۶۹۷

مؤلف: مهندس کتابون کمانگر

ویراستار ادبی: هما تیموری

صفحه آرا: تهمنه کاشانیان و معصومه باقری

طراح جلد: پونه غفوریان

محتوای این کتاب در کمیسیون تخصصی رشته کامپیوتر دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های فنی و حرفه ای و کاردانش با عضویت:

بتول عطاران، علیرضا جباریه، شهناز علیزاده، ملیحه طرزی و حمید احدی تأیید شده است.

چاپخانه: شرکت چاپ و نشر کتاب های درسی ایران «سهامی خاص»

ناشر: مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

نشانی ناشر: تهران - سعادت آباد - میدان کاج - خیابان سرو شرقی - رویه روی خیابان علامه - پلاک ۴۹

آدرس الکترونیکی: www.dibagaran.mft.info

تلفن: ۰۲۰۹۸۴۴۶۷-۷ دورنگار: ۰۲۰۹۸۴۴۸ دورنگار پستی: ۱۴۶۵۵/۴۶۶

نظارت بر چاپ و توزیع: اداره کل چاپ و توزیع کتاب های درسی، سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی

نشانی: تهران - خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)

تلفن: ۰۹۰-۸۸۳۳۱۱۶۱ دورنگار: ۰۸۸۳۰۹۲۶۶ صندوق پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

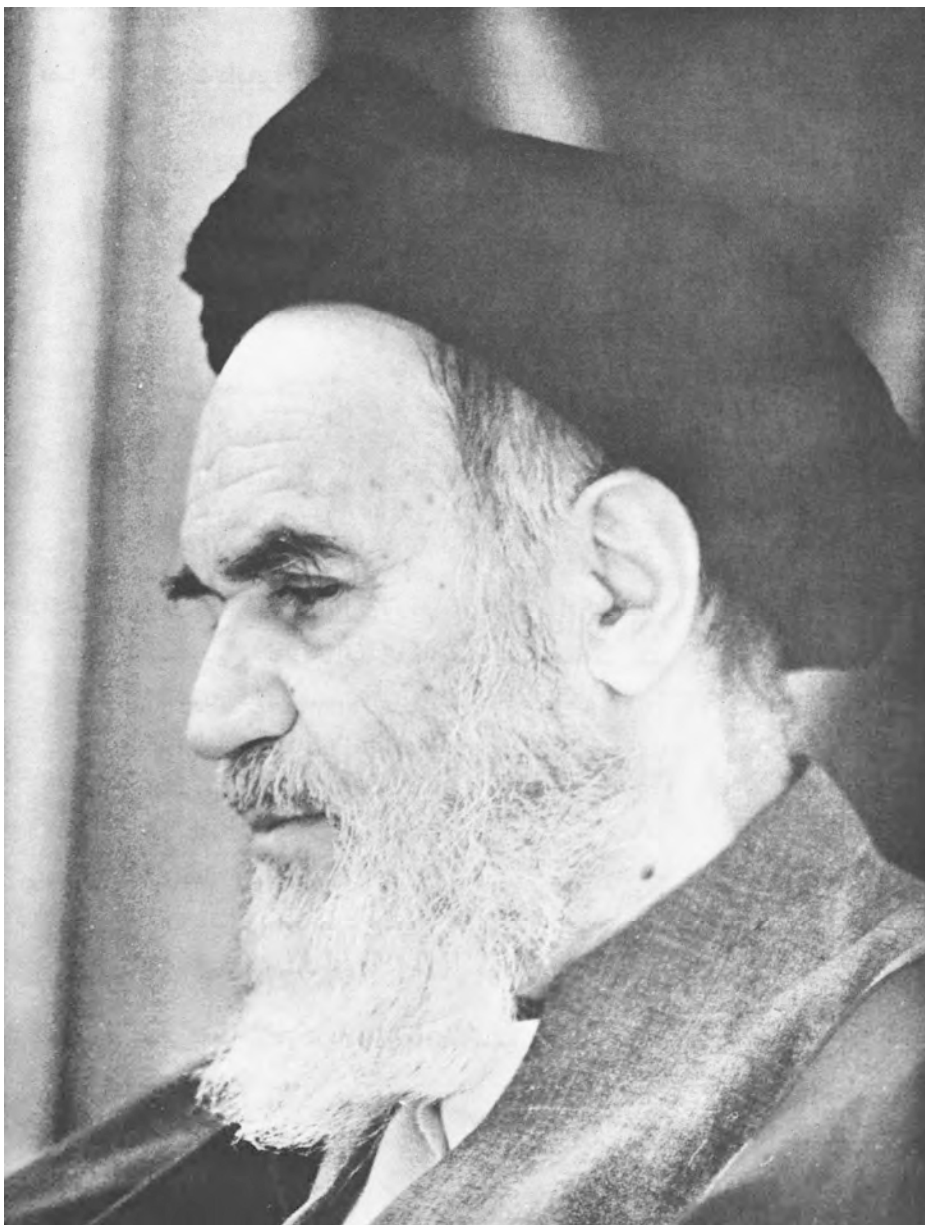
آدرس الکترونیکی: www.chap.roshd.ir

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۵۴-۶۵۵-۷

نشانی دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های فنی و حرفه ای و کاردانش صندوق پستی شماره: ۱۵۸۷۵/۴۸۷۴

کلیه حقوق مربوط به تألیف، نشر و چاپ این اثر متعلق به ناشر و سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی است.

(حق طبع محفوظ است)



بدانید مادام که در احتیاجات صنایع پیشرفته، دست خود را پیش دیگران دراز کنید و به در یوزگی عمر را بگذرانید، قدرت ابتکار و پیشرفت در اختراعات در شما شکوفا نخواهد شد.

امام خمینی «قدس السره الشریف»

# مجموعه کتاب‌های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاروانش

(استاد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی)

رشته تولید چندرسانه‌ای	رشته طراحی صفحات وب	رشته تصویرسازی
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007	واژه پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007	بانک اطلاعاتی Access 2007
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی
طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه
کاربر Flash	کاربر Flash	کاربر FreeHand
کاربر Director	طراحی صفحات وب مقدماتی	کاربر CorelDraw
میکس رایانه‌ای	طراحی صفحات وب پیشرفته	

# مجموعه کتاب‌های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاردانش

(استاد وزارت کار و امور اجتماعی)

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چندرسانه‌ای	رشته برنامه‌نویسی پایگاه داده
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
واژه‌پرداز Word 2007	واژه‌پرداز Word 2007	واژه‌پرداز Word 2007	واژه‌پرداز Word 2007
صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007	صفحه گسترده Excel 2007
ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007	ارایه مطالب PowerPoint 2007
نرم‌افزارهای اداری تکمیلی	نرم‌افزارهای اداری تکمیلی	نرم‌افزارهای اداری تکمیلی	نرم‌افزارهای اداری تکمیلی
طراح گرافیک رایانه‌ای	طراح گرافیک رایانه‌ای	طراح گرافیک رایانه‌ای	برنامه‌نویسی مقدماتی
شهروند الکترونیکی	نرم‌افزار گرافیکی Flash Mx	شهروند الکترونیکی	برنامه‌نویسی ویزوال بیسیک (پیشرفته جلد اول)
نرم‌افزار گرافیکی FreeHand	طراحی مقدماتی صفحات وب	نرم‌افزار گرافیکی Director	برنامه‌نویسی ویزوال بیسیک (پیشرفته جلد دوم)
نرم‌افزار گرافیکی CorelDraw	رایانه کار Interdev	تدوین فیلم و صدا SSP	مدیریت پایگاه داده
نرم‌افزار گرافیکی Flash Mx	رایانه کار Dreamweaver	نرم‌افزار گرافیکی Flash Mx	مهارت عمومی برنامه‌نویسی
	رایانه کار CIW	نرم‌افزار گرافیکی Authorware	

## فهرست مطالب

۱۰	..... مقدمه ناشر
۱۱	..... مقدمه
۱۲	..... پیش‌آزمون

### — نرم‌افزار گرافیکی CoreDRAW (مقدماتی) —

#### واحد کار ۱: توانایی شناخت نرم‌افزار CoreDRAW

۳۹	..... ۱۱- ابزار ذره‌بین (Zoom)	۱۶	..... کلیات
۴۰	..... ۱۲- ابزار دست (Hand)	۱۶	..... ۱-۱ نیازمندی‌های سیستم برای راه‌اندازی برنامه
۴۱	..... ۱۳- تنظیم صفحه	۱۶	..... ۱-۲ روش نصب نرم‌افزار CoreDRAW
۴۲	..... ۱۴- تنظیم صفحه ترسیم از طریق Page Setup	۲۰	..... ۱-۳ انواع ترسیمات برداری (Vector) و طرح‌بندی (Bitmap)
۴۳	..... ۱۵- اضافه کردن صفحه ترسیم	۲۱	..... ۱-۴ فرمت‌های CDR, CPT و CMX
۴۴	..... ۱۶- تغییر نام صفحه	۲۲	..... خلاصه مطالب
۴۵	..... ۱۷- حذف صفحه	۲۲	..... واژه‌نامه
۴۶	..... خلاصه مطالب	۲۳	..... آزمون نظری
۴۶	..... واژه‌نامه	۲۳	..... آزمون عملی
۴۷	..... آزمون نظری		
۴۸	..... آزمون عملی		

#### واحد کار ۲: توانایی کار با محیط نرم‌افزار و ابزارهای کمکی ترسیم

۵۰	..... کلیات	۲۵	..... کلیات
۵۰	..... ۱-۳ عملیات اولیه اشکال	۲۵	..... ۲-۱ صفحه اصلی برنامه CoreDRAW
۵۶	..... ۲-۳ ترسیم مستطیل (Rectangle)	۲۵	..... ۲-۲ خط‌کش‌های صفحه ترسیم
۵۸	..... ۳-۳ ترسیم بیضی (Ellipse)	۲۶	..... ۲-۳ واحدهای اندازه‌گیری
۶۰	..... ۳-۴ ترسیم قطاع (Pie)	۲۷	..... ۲-۴ تنظیمات خط‌کش
۶۱	..... ۳-۵ ترسیم کمان (Arc)	۲۹	..... ۲-۵ خطوط راهنما (Guidelines)
۶۲	..... ۳-۶ ترسیم چندضلعی (Polygon)	۳۰	..... ۲-۶ تنظیمات خطوط راهنما
۶۳	..... ۳-۷ ترسیم ستاره (Star)	۳۵	..... ۲-۷ شبکه خطوط کمکی Grid
۶۴	..... ۳-۸ ترسیم مارپیچ (Spiral)	۳۶	..... ۲-۸ تنظیمات Grid
۶۵	..... ۳-۹ ترسیم کاغذ شطرنجی (Graph Paper)	۳۸	..... ۲-۹ حالت‌های نمایش تصویر
۶۶	..... ۳-۱۰ ترسیم خط آزاد (Freehand)	۳۹	..... ۲-۱۰ بزرگ‌نمایی تصویر (Zoom)

۱۳۳.....	خلاصه مطالب .....	۶۹.....	۳-۱۱ ترسیم خط با ابزار بزیه (Bezier).....
۱۳۳.....	واژه‌نامه .....	۷۰.....	۳-۱۲ ترسیم خط با قلم (Pen).....
۱۳۴.....	آزمون نظری .....	۷۱.....	۳-۱۳ ابزار شکل‌دهی (Shape Tool).....
۱۲۵.....	آزمون عملی .....	۷۶.....	۳-۱۴ انواع گره .....
		۷۹.....	۳-۱۵ ترسیم خط اندازه‌گیری (Dimension).....
		۸۰.....	۳-۱۶ ترسیم خط رابط (Connector).....
		۸۲.....	۳-۱۷ ترسیم شکل‌های آماده .....
		۸۴.....	خلاصه مطالب .....
		۸۴.....	واژه‌نامه .....
		۸۵.....	آزمون نظری .....
		۸۶.....	آزمون عملی .....

#### واحد کار ۶: توانایی گروه‌بندی موضوعات

#### واحد کار ۴: توانایی نگارش متن در CoreDRAW

۱۲۷.....	کلیات.....	۸۸.....	کلیات .....
۱۲۷.....	۶-۱ عملیات Group .....	۸۸.....	۴-۱ متن هنری (Artistic Text).....
۱۲۸.....	۶-۲ عملیات Ungroup .....	۹۶.....	۴-۲ متن پاراگرافی (Paragraph Text).....
۱۲۹.....	۶-۳ عملیات Combine .....	۱۰۰.....	۴-۳ گزینه Edit Text .....
۱۳۰.....	۶-۴ عملیات Break Apart .....	۱۰۱.....	۴-۴ گزینه Format Text .....
۱۳۰.....	۶-۵ عملیات Align .....	۱۰۵.....	۴-۵ قالب‌بندی متن روی مسیر .....
۱۳۶.....	۶-۶ عملیات Distribute .....	۱۰۹.....	۴-۶ ایجاد متن فارسی .....
۱۴۰.....	خلاصه مطالب .....	۱۱۰.....	خلاصه مطالب.....
۱۴۰.....	واژه‌نامه .....	۱۱۰.....	واژه‌نامه .....
۱۴۱.....	آزمون نظری .....	۱۱۱.....	آزمون نظری .....
۱۴۲.....	آزمون عملی .....	۱۱۲.....	آزمون عملی .....

#### واحد کار ۷: توانایی رنگ‌آمیزی موضوعات در CoreDRAW

#### واحد کار ۵: توانایی عملیات تبدیلی در CoreDRAW

۱۴۴.....	کلیات.....	۱۱۴.....	کلیات .....
۱۴۴.....	۷-۱ پالت‌های رنگ (Color Palettes) .....	۱۱۴.....	۵-۱ تغییر مکان اشیا (Position).....
۱۴۶.....	۷-۲ مدل‌های گرافیکی .....	۱۱۶.....	۵-۲ دوران اشیا (Rotate).....
۱۴۷.....	۷-۳ پرکننده یکنواخت (Uniform Fill).....	۱۱۸.....	۵-۳ تغییر مقیاس اشیا (Scale).....
۱۵۰.....	۷-۴ پرکننده غیریکنواخت (Fountain Fill).....	۱۱۹.....	۵-۴ تغییر اندازه اشیا (Size).....
۱۵۸.....	۷-۵ الگوهای دورنگ (2-color).....	۱۲۰.....	۵-۵ کشیدگی اشیا (Skew).....
۱۶۳.....	۷-۶ الگوهای تمام‌رنگ (Full Color).....	۱۲۱.....	۵-۶ آینه‌ای کردن اشیا (Mirror).....

۱۶۴	..... Bitmap الگوهای
۱۶۵	..... (Texture Fill) الگوهای تاروبودی
۱۶۹	..... PostScript الگوهای
۱۷۱	..... خلاصه مطالب
۱۷۱	..... واژه‌نامه
۱۷۲	..... آزمون نظری
۱۷۳	..... آزمون عملی

## — نرم افزار گرافیکی CoreDRAW (پیشرفته) —

### واحد کار ۸: توانایی مرتب کردن لایه‌ها و موضوعات در CoreDRAW واحد کار ۱۰: توانایی کار با جلوه‌های ویژه CoreDRAW

۲۱۵	..... کلیات	۱۷۸	..... کلیات
۲۱۵	..... ۱۰-۱ جلوه آمیختگی (Blend)	۱۷۸	..... ۸-۱ گزینه Order
۲۲۳	..... ۱۰-۲ جلوه دوره (Contour)	۱۸۲	..... ۸-۲ لایه‌ها
۲۲۹	..... ۱۰-۳ جلوه اعوجاج (Distortion)	۱۸۲	..... ۸-۳ کار با Object Manager
۲۳۷	..... ۱۰-۴ جلوه سایه (Drop Shadow)	۱۸۹	..... خلاصه مطالب
۲۴۰	..... ۱۰-۵ جلوه لفاف (Envelope)	۱۸۹	..... واژه‌نامه
۲۴۲	..... ۱۰-۶ جلوه برجستگی (Extrude)	۱۹۰	..... آزمون نظری
۲۴۶	..... ۱۰-۷ جلوه شفافیت (Transparency)	۱۹۱	..... آزمون عملی
۲۴۸	..... ۱۰-۸ جلوه لنز (Lens)		

### واحد کار ۹: توانایی انجام عملیات اصلاحی در CoreDRAW

۲۵۶	..... ۱۰-۹ جلوه پرسپکتیو (Perspective)	۱۹۳	..... کلیات
۲۵۷	..... ۱۰-۱۰ گزینه PowerClip	۱۹۳	..... ۹-۱ ابزار چاقو (Knife)
۲۵۹	..... ۱۰-۱۱ جلوه‌های آماده (Script)	۱۹۶	..... ۹-۲ ابزار پاک کن (Eraser)
۲۵۹	..... ۱۰-۱۱ جلوه‌های آماده (Script)	۱۹۹	..... ۹-۳ عملیات تبدیل به منحنی (Convert to Curves)
۲۶۰	..... ۱۰-۱۲ جداکردن جلوه از شی (دستور Separate)	۲۰۰	..... ۹-۴ عملیات جوش دادن (Weld)
۲۶۲	..... خلاصه مطالب	۲۰۵	..... ۹-۵ عملیات برش دادن (Trim)
۲۶۳	..... واژه‌نامه	۲۰۷	..... ۹-۶ عملیات قطع دادن (Intersect)
۲۶۴	..... آزمون نظری	۲۰۹	..... ۹-۷ قفل کردن اشیا (Lock Object)
۲۶۵	..... آزمون عملی	۲۱۱	..... خلاصه مطالب
		۲۱۱	..... واژه‌نامه
		۲۱۲	..... آزمون نظری
		۲۱۳	..... آزمون عملی



## واحد کار ۱۱: توانایی ذخیره، بازیابی، صادر و واردکردن فایل در CorelDRAW

کلیات .....	۲۶۷
۱۱-۱ عملیات ذخیره (Save As و Save) .....	۲۶۷
۱۱-۲ عملیات بازیابی (Open) .....	۲۶۸
۱۱-۳ عملیات وارد کردن (Import) .....	۲۶۸
۱۱-۴ عملیات صادر کردن (Export) .....	۲۷۱
خلاصه مطالب .....	۲۷۳
واژهنامه .....	۲۷۳
آزمون نظری .....	۲۷۴
آزمون عملی .....	۲۷۴

## واحد کار ۱۳: توانایی انجام عمل چاپ

کلیات .....	۳۴۴
۱۳-۱ انواع چاپگرها .....	۳۴۴
۱۳-۲ پیش‌نمایش چاپ (Print Preview) .....	۳۴۴
۱۳-۳ تنظیمات چاپ (Print Setup) .....	۳۵۱
۱۳-۴ چاپ تصویر (Print) .....	۳۵۲
خلاصه مطالب .....	۳۵۴
واژهنامه .....	۳۵۴
آزمون نظری .....	۳۵۵
آزمون عملی .....	۳۵۵
آزمون پایانی «نظری» .....	۳۵۶
آزمون پایانی «عملی» .....	۳۵۸

## واحد کار ۱۲: توانایی کار با تصاویر Bitmap

کلیات .....	۲۷۶
۱۲-۱ تبدیل تصاویر برداری به Bitmap .....	۲۷۶
۱۲-۲ بازآفرینی تصاویر Bitmap .....	۲۷۷
۱۲-۳ عملیات Bitmap Color Mask .....	۲۷۹
۱۲-۴ عملیات Edit Bitmap .....	۲۸۲
۱۲-۵ جلوه‌های تصاویر Bitmap .....	۲۸۳
۱۲-۶ به‌کارگیری Plug-in ها .....	۳۳۶
۱۲-۷ تبدیل تصویر Bitmap به تصویر برداری .....	۳۳۷
خلاصه مطالب .....	۳۴۱
واژهنامه .....	۳۴۱
آزمون نظری .....	۳۴۲
آزمون عملی .....	۳۴۲

پروژه .....	۳۵۸
پاسخنامه .....	۳۵۹
ضمیمه .....	۳۶۱
فهرست منابع .....	۳۷۶

## مقدمه ناشر

سپاس بیکران پروردگار را که به انسان قدرت اندیشیدن بخشید تا به یاری این موهبت راه ترقی و تعالی را ببیماید و امید به این که عنایات الهی شامل حال ما باشد تا با بضاعت اندک علمی خود در خدمت جوانان و آینده‌سازان کشور عزیزمان باشیم.

یکی از بارزترین ویژگی‌های عصر حاضر، حضور گسترده کامپیوتر در کلیه عرصه‌های فعالیت انسان است به گونه‌ای که انجام برخی از کارها، بدون استفاده از کامپیوتر قابل تصور نیست. کامپیوتر به عنوان ابزاری قدرتمند، سرعت و دقت کارها را فوق‌العاده افزایش داده و گذرگاه‌های صعب‌العبور علم را به شاهراه‌های هموار مبدل ساخته است. به همین دلیل در جهان کنونی، آموزش و یادگیری علوم کامپیوتر یک ضرورت اجتناب‌ناپذیر است.

در همین راستا دفتر برنامه‌ریزی و تألیف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و کاردانش بر اساس موافقت‌نامه‌ای، تألیف کتاب‌های مهارتی شاخه کاردانش را به مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران به‌عنوان یکی از ناشران برگزیده محول کرده که افتخاری بزرگ است. کتاب حاضر با همکاری جمعی از اساتید، متخصصان و مهندسان مجرب رشته کامپیوتر تألیف و محتوای آن در کمیسیون تخصصی برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی رشته کامپیوتر دفتر برنامه‌ریزی و تألیف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای و کاردانش مورد بررسی و تصویب قرار گرفته است.

طراحی کتاب‌ها براساس ساختار آموزش‌های پیمانه‌ای (مادولار) انجام گرفته و ساختار آن بر اساس توانایی‌های مورد انتظار در استانداردهای مهارتی طراحی شده است. این کتاب‌ها حتی‌المقدور به صورت خودآموز و خود محتوای سازمان‌دهی شده و تلاش بر این است که کتاب‌های آموزش گام به گام، به همراه مثال‌ها، تمرین‌های عملی و کاربردی برای کارهای آزمایشگاهی و کارگاهی به انضمام سؤالات پیش‌آزمون و آزمون پایانی، مجموعه منسجمی از هر پیمانه را ارایه دهد به طوری که دانش‌آموزان پس از پایان هر پیمانه، از مهارت کافی برای کار با موضوع پیمانه برخوردار باشند.

در خاتمه ضمن سپاسگزاری از شما دانش‌پژوه گرامی درخواست می‌نماید با مراجعه به **آدرس** [dibagaran.mft.info](mailto:dibagaran.mft.info) (ارتباط با مشتری) فرم نظرسنجی را برای کتابی که در دست دارید تکمیل و ارسال نموده، انتشارات دیباگران تهران را که جلب رضایت و وفاداری مشتریان را هدف خود می‌داند، یاری فرمایید.

امیدواریم همواره بهتر از گذشته خدمات و محصولات خود را تقدیم حضورتان نماییم.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

[publishing@mftmail.com](mailto:publishing@mftmail.com)

## مقدمه

با سپاس از لطف بیکران الهی...

در دنیای امروز که استفاده از تصاویر برای القای مفاهیم، بیش از پیش جایگزین رسانه‌های متنی شده است، نرم‌افزارهای گرافیکی، نقش مهمی در طراحی به عهده دارند. در بین نرم‌افزارهای متنوع گرافیکی، CoreIDRAW به دلیل سهولت یادگیری و ارایه قابلیت‌های ارزنده در طراحی، از جایگاه خاصی برخوردار است.

این کتاب به زبانی ساده، قابلیت‌های نرم‌افزار CoreIDRAW را معرفی کرده و با ارایه مثال‌های گام به گام و تمرین، شما را در یادگیری هر چه بهتر آن یاری می‌کند. امید است با بهره‌گیری از کتاب حاضر، به مهارت کافی در کار با نرم‌افزار CoreIDRAW دست یابید.

در پایان از زحمات مدیر عامل محترم مؤسسه فناوران اطلاعات تهران جناب آقای دکتر سعید سعادت و مدیریت محترم انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران سرکار خانم خدیجه سعادت و اعضای کمیسیون واحد تألیف و برنامه‌ریزی درسی آموزش و پرورش و کلیه عزیزانی که در تهیه این اثر مرا یاری کرده‌اند، کمال تشکر را دارم.

**مؤلف**

## پیش آزمون

۱- ترکیب کدام یک از دو فرمان زیر باعث کپی شدن فایل‌ها و پوشه‌ها می‌شود؟

الف - Paste و Cut      ب - Delete و Cut

ج - Paste و Copy      د - Copy و Cut

۲- برای انتخاب گروهی آیکن‌های هم‌جوار، باید از کدام کلید استفاده کرد؟

الف - Shift      ب - Alt      ج - Alt + Shift      د - Ctrl

۳- کلیدهای ترکیبی فرمان بستن یک پنجره چیست؟

الف - F4      ب - Alt + F4

ج - Ctrl + F4      د - F2

۴- برای متوقف کردن موقت عملیات چاپ از کدام فرمان استفاده می‌شود؟

الف - Pause Printing      ب - Cancel Printing

ج - Set as Default      د - Purge Print

۵- برای حذف فایل‌ها و پوشه‌ها بدون انتقال آن‌ها به سطل بازیافت، از کدام کلید ترکیبی استفاده می‌شود؟

الف - Ctrl+ Delete      ب - Alt + Delete

ج - Delete      د - Shift + Delete

۶- برای ارسال سریع فایل یا پوشه به درایو فلاپی، از کدام فرمان استفاده می‌شود؟

الف - Paste و Copy      ب - Paste و Cut

ج - Send To      د - Refresh

۷- در جستجوی فایل توسط ویندوز، عبارت \*.JPG به چه معناست؟

الف - جستجوی تمام فایل‌هایی که با سه حرف JPG شروع می‌شوند.

ب - جستجوی تمام فایل‌هایی که درون نام خود سه حرف JPG دارند.

ج - جستجوی تمام فایل‌هایی که پسوند JPG دارند.

د - جستجوی تمام فایل‌های گرافیکی

۸- هر اینچ چند سانتی‌متر است؟

د - ۲/۵

ج - ۲

ب - ۱

الف - ۰/۵

## نرم افزار گرافیکی CoreIDRAW (مقدماتی)

واحد کار ۱: توانایی شناخت نرم افزار CoreIDRAW

واحد کار ۲: توانایی کار با محیط نرم افزار و ابزارهای کمکی ترسیم

واحد کار ۳: توانایی ترسیمات در CoreIDRAW

واحد کار ۴: توانایی نگارش متن در CoreIDRAW

واحد کار ۵: توانایی عملیات تبدیلی در CoreIDRAW

واحد کار ۶: توانایی گروه بندی موضوعات

واحد کار ۷: توانایی رنگ آمیزی موضوعات در CoreIDRAW





## توانایی شناخت نرم افزار CoreIDRAW

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۱	۰/۵

### ▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:  
۱- بتواند برنامه CoreIDRAW را نصب کند.

استاندارد مخابرات: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CoreIDRAW	پیمانه مهرتی: CoreIDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CoreIDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۱

## کلیات

نرم افزار گرافیکی CoreIDRAW یک نرم افزار طراحی است که به کمک آن می توانید موضوعاتی از قبیل آرم، کارت ویزیت، کارت پستال، کاغذ کادو و ... را به زیبایی و در کوتاه ترین زمان ممکن طراحی کنید. با استفاده از این نرم افزار به راحتی می توانید اشکال مختلف هندسی را رسم کرده و با استفاده از عملیات تبدیلی، آن ها را به اشکال مورد نظر خود مبدل کنید. این نرم افزار قابلیت های متعددی برای رسم و ویرایش منحنی ها ارائه می دهد. با استفاده از این نرم افزار می توان اشکال را در صفحات مختلف رسم و در قالب یک فایل ذخیره کرد. نرم افزار CoreIDRAW، امکانات زیادی را برای نگارش متن و شکل دهی به آن عرضه می کند. رنگ آمیزی اشکال در این برنامه بسیار متنوع بوده و می توان از ابزارهای زیادی در این زمینه استفاده کرد. نرم افزار گرافیکی CoreIDRAW دارای جلوه های ویژه متعددی است که با استفاده از آن ها می توانید اشکال را به صورت سه بعدی، سایه دار، شفاف و ... به نمایش در آورید. در این برنامه می توانید تصاویر آماده و عکس ها را از برنامه های دیگر وارد کرده و فیلترهای تصویری متنوعی را روی آن ها اعمال کنید. همچنین می توانید اشکال رسم شده در نرم افزار CoreIDRAW را به راحتی صفحه بندی و چاپ کنید. در این واحد کار با روش نصب نرم افزار CoreIDRAW و ساختار تصاویر در آن آشنا خواهید شد.

## ۱-۱ نیازمندی های سیستم برای راه اندازی برنامه

- برای استفاده بهینه از قابلیت های CoreIDRAW، کامپیوتر باید ویژگی های خاصی داشته باشد. نیازمندی های نرم افزاری و سخت افزاری برنامه CoreIDRAW عبارتند از:
- ۱- سیستم عامل: Windows XP یا Windows 2000
  - ۲- پردازنده: Pentium II 200 MHz یا بالاتر
  - ۳- حافظه RAM: حداقل ۱۲۸ مگابایت و ترجیحاً ۲۵۶ مگابایت
  - ۴- حافظه دیسک سخت (Hard): حداقل ۲۵۰ مگابایت فضای خالی
  - ۵- کارت گرافیکی: با قدرت نمایشی ۳۲ بیت رنگ
  - ۶- وضوح نمایش تصویر: حداقل ۷۶۸ × ۱۰۲۴
  - ۷- درایو CD-ROM: برای نصب برنامه
  - ۸- ماوس: حتی الامکان دارای کلید پیمایش

## ۱-۲ روش نصب نرم افزار CoreIDRAW

برای نصب برنامه CoreIDRAW، مراحل زیر را به ترتیب انجام دهید:

### ۱-۲-۱ شروع نصب

CD نصب برنامه را در درایو قرار داده و پس از مشاهده پنجره راهنمای نصب برنامه (شکل ۱-۱)، روی



استانداردمهات: رایانه کاربرم افزار گرافیک CoreIDRAW	پیمانه مهاتری: CoreIDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CoreIDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۱

گزینه Install CoreIDRAW(R) Graphics Suite 12 کلیک کنید.



شکل ۱-۱ پنجره راهنمای نصب برنامه

## ۱-۲-۲ توافق نامه رعایت حق تکثیر

در این کادرمحاوره شرکت سازنده برنامه از شما می خواهد که از کپی غیرمجاز آن خودداری کنید. گزینه I accept the terms in the license agreement را انتخاب کرده و روی دکمه Next کلیک کنید.

## ۱-۲-۳ اطلاعات اولیه

در این کادرمحاوره، اطلاعات مربوط به نام کاربر (User Name)، نام سازمان (Organization) و شماره سریال برنامه (Serial Number) را وارد کرده و سپس روی دکمه Next کلیک کنید.

---

**نکته:** شماره سریال برنامه در فایل *Readme.txt* قرار دارد. پس از قراردادن CD در درایو، می توانید در پنجره *My Computer* روی آیکن CD، کلیک راست کرده و از منوی میانبر مربوطه گزینه *Open* را انتخاب کنید. محتویات CD در پنجره به نمایش درآمده و آیکن فایل *Readme.txt* دیده می شود؛ روی آن دابل کلیک کرده و شماره سریال برنامه را یادداشت کنید.

---

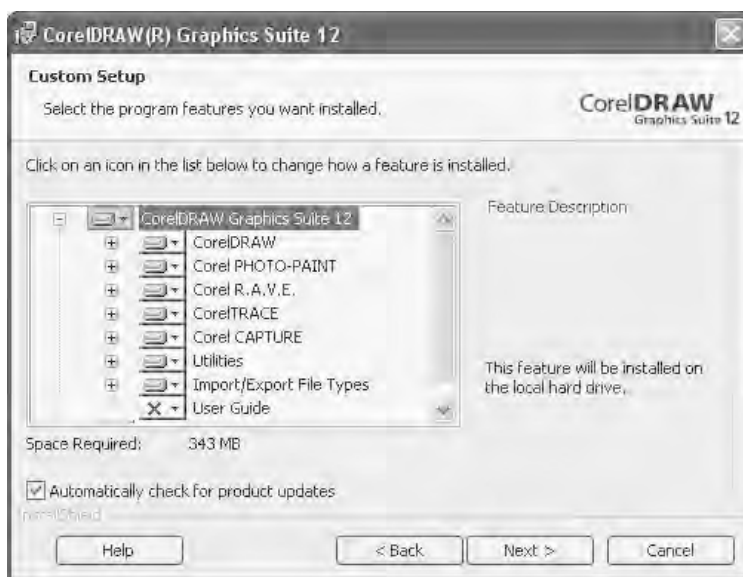
استانداردمهارت: رایانه کاربر/نرم افزار گرافیک CoreIDRAW	پیمانه مهرتی: CoreIDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CoreIDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۱

## ۴-۲-۱ زبان نصب برنامه


کادر محاوره بعدی از شما می‌خواهد زبان مورد استفاده در هنگام نصب را انتخاب کنید. پس از انتخاب روی دکمه Next کلیک کنید.

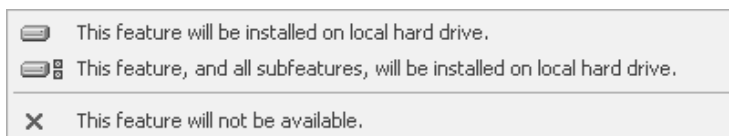
## ۵-۲-۱ نصب برنامه‌های جانبی

در این کادر محاوره (شکل ۲-۱) می‌توانید برنامه‌هایی را که همراه برنامه CoreIDRAW نصب می‌شوند، انتخاب کنید.



شکل ۲-۱ نصب برنامه‌های جانبی

روی علامت  کلیک کنید. منویی مانند شکل ۳-۱ باز می‌شود. در صورت تمایل به نصب، گزینه 'This feature will be installed on local hard drive' و در صورت عدم تمایل گزینه 'This feature will not be available' را انتخاب کنید.



شکل ۳-۱ اعلام نصب یا عدم نصب برنامه‌های جانبی

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CoreIDRAW	پیمانه مهرتی: CoreIDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CoreIDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۱

## ۱-۲-۶ محل نصب برنامه

در این مرحله، لیستی از درایوهای حافظه دیسک سخت همراه با ظرفیت کل، فضای آزاد و فضای موردنیاز برای برنامه CoreIDRAW و برنامه‌های جانبی انتخاب شده، به نمایش درآمده و در مورد محل نصب برنامه از شما سؤال می‌شود. در صورت تمایل به نصب برنامه در پوشه پیشنهادی، روی دکمه Install کلیک کنید. برای تغییر مسیر پیشنهادی CoreIDRAW، روی دکمه Change کلیک کنید. پس از آن، کادرمحاوره جدیدی باز می‌شود که در آن می‌توانید درایو و پوشه جدیدی برای نصب برنامه انتخاب کنید. با تأیید مسیر توسط دکمه OK، به صفحه قبلی بازگردید و روی دکمه Install کلیک کنید.

## ۱-۲-۷ نمایش روند نصب برنامه

در کادرمحاوره بعدی روند نصب برنامه توسط نوار سبز رنگی به نمایش درمی‌آید.

## ۱-۲-۸ ثبت برنامه

در صورت استفاده از نسخه اصلی برنامه، می‌توانید آن‌را در سایت Corel ثبت کنید و به این وسیله از خدمات پشتیبانی برنامه بهره‌مند شوید. برای این منظور، در کادرمحاوره Product Registration (شکل ۱-۴)، روی گزینه Register Now و سپس روی دکمه OK کلیک کنید.



شکل ۱-۴ ثبت برنامه

استانداردمهارت: رایانه کاربرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۱

پس از ظاهر شدن کادر محاوره Product Registration (شکل ۱-۵) گزینه Connect to the web and register online را انتخاب کرده و روی دکمه OK کلیک کنید. برای جلوگیری از ثبت برنامه در سایت Corel ابتدا باید در کادر محاوره Product Registration (شکل ۱-۴) گزینه Register Now را انتخاب کرده و روی دکمه OK کلیک کنید سپس بعد از ظاهر شدن کادر محاوره Product Registration (شکل ۱-۵) گزینه Never Register را انتخاب کرده و دکمه OK را کلیک کنید.



شکل ۱-۵

## ۹-۲-۱ پایان نصب

پس از چند ثانیه، نصب برنامه به پایان رسیده و کادرمحاوره دیگری برای اعلام موفقیت در نصب، ظاهر می‌شود. در این کادرمحاوره روی دکمه Finish کلیک کنید.

## ۳-۱ انواع ترسیمات برداری (Vector) و طرح بیتی (Bitmap)

تصاویر در کامپیوتر به دو صورت طرح بیتی و برداری، ایجاد و نگهداری می‌شوند. تصاویر طرح بیتی، جداولی از نقاط رنگی هستند که به‌طور مرتب کنار هم چیده شده‌اند. تصاویر برداری، تصاویری هستند که با فرمول‌های ریاضی تعریف می‌شوند.

به‌عنوان مثال، تصویری از یک دایره که به‌صورت طرح بیتی ایجاد و نگهداری می‌شود، از تعدادی نقطه تشکیل شده که در کنار هم قرار دارند، طرحی از یک دایره را به تصویر می‌کشند و معمولاً نمی‌توان به‌راحتی ترکیب آن‌ها را به هم زده یا تغییر داد. اگر همین دایره را به صورت برداری ایجاد و نگهداری کنید، یک معادله ریاضی از آن ایجاد شده و به‌راحتی می‌توان اندازه و دیگر خصوصیات آن را تغییر داد.

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهرتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵

حجم مورد نیاز برای ذخیره سازی تصاویر طرح بیتی، به دلیل زیاد بودن نقاط، بسیار بیشتر از حجم لازم برای ذخیره سازی تصاویر برداری است، چون در تصاویر برداری فقط فرمول ها نگهداری می شوند. تغییرات در تصاویر طرح بیتی منجر به افت کیفیت تصویر می شود؛ این در حالی است که می توان به راحتی تصاویر برداری را تغییر داد که این تغییرات بسیار دقیق هستند. نرم افزار CorelDRAW، یک نرم افزار برداری است.

## ۴-۱ فرمت های CDR، CPT و CMX

فرمت ذخیره سازی فایل های برنامه CorelDRAW، CDR است. با استفاده از این فرمت، می توانید اشکال را به صورت برداری ذخیره کرده و آن ها را بعد از ذخیره سازی تغییر دهید. ترسیم های برداری CorelDRAW را می توان به فرمت CPT (Corel PHOTO-PAINT Image) تبدیل کرد. در این فرمت تصاویر به صورت طرح بیتی ذخیره شده و در برنامه های Bitmap مانند Corel PHOTO-PAINT می توان آن ها را ویرایش کرد. یکی دیگر از فرمت های ذخیره سازی فایل در CorelDRAW، فرمت CMX (Corel Presentation Exchange) است. این فرمت قادر است کلیه اطلاعات تصاویر برداری و طرح بیتی را به خوبی نگهداری کرده و طیف وسیعی از رنگ ها را پشتیبانی کند.

استانداردمهارت: رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهرتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CorelDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۱

## خلاصه مطالب

تصاویر در کامپیوتر به دو شکل طرح بیتی (Bitmap) و برداری (Vector)، ایجاد و نگهداری می‌شوند. هر یک از این دو نوع، مزایا، معایب و کاربرد مشخصی دارند.

نرم افزار CorelDRAW یک نرم افزار برداری است که در آن می‌توان به راحتی تصاویر را طراحی و رنگ آمیزی کرد. این برنامه قادر است فرمت‌های فایل‌های مختلفی را وارد و صادر کند. فرمت اصلی ذخیره فایل‌های گرافیکی در برنامه CorelDRAW، CDR است.

## واژه‌نامه

Bitmap

Install

Organization

Register

Serial Number

User Name

Vector

طرح بیتی

نصب

سازمان

ثبت

شماره سریال

نام کاربر

برداری



استاندارد مهارت: رایانه کاربر/نرم افزار گرافیک CoreIDRAW	پیمانه مهارتی: CoreIDRAW (مقدماتی)	واحد کار: شناخت نرم افزار CoreIDRAW
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵

## آزمون نظری

- ۱- برای اجرای CoreIDRAW کدام سیستم عامل مورد نیاز است؟
  - الف- ویندوز ۹۸
  - ب- ویندوز ۲۰۰۰
  - ج- ویندوز XP
  - د- گزینه های ب و ج صحیح هستند.
- ۲- حداقل ظرفیت لازم برای حافظه RAM به منظور اجرای برنامه CoreIDRAW چه قدر است؟
  - الف- ۶۴ MB
  - ب- ۲۵۰ MB
  - ج- ۱۲۸ MB
  - د- ۲۵۶ MB
- ۳- حداقل ظرفیت لازم برای حافظه Hard به منظور نصب برنامه CoreIDRAW چه قدر است؟
  - الف- ۳۵۰ MB
  - ب- ۱۲۸ MB
  - ج- ۲۵۰ MB
  - د- ۲۵۶ MB
- ۴- کدام یک از خصوصیات زیر، از مزایای تصاویر Vector محسوب می شود؟
  - الف- حجم کم
  - ب- قابلیت تغییرپذیری زیاد
  - ج- تنوع رنگ بیشتر
  - د- گزینه های الف و ب صحیح هستند.
- ۵- کدام یک از فرمت های زیر، فرمت اصلی ذخیره سازی فایل های CoreIDRAW است؟
  - الف- CDR
  - ب- JPG
  - ج- PSD
  - د- WMF
- ۶- ثبت برنامه Corel پس از نصب چه مزیتی دارد؟

## آزمون عملی

- ۱- برنامه CoreIDRAW را نصب کنید.



هدف جزئی



## توانایی کار با محیط نرم افزار و ابزارهای کمکی ترسیم

زمان (ساعت)	
عملی	نظری
۸	۲/۵

### ▼ هدفهای رفتاری

پس از مطالعه این واحدکار از فراگیر انتظار می رود که:

- ۱- ابزارهای کمکی ترسیم مانند خطکش، خطوط راهنما و خطوط شطرنجی را به کارگیرد.
- ۲- حالت های مختلف نمایش تصویر را به کار برد.
- ۳- از ابزارهای مختلف بزرگنمایی تصویر استفاده کند.
- ۴- مشخصات صفحه طراحی را تنظیم کند.
- ۵- عملیات ایجاد، تغییرنام و حذف صفحه را انجام دهد.



استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

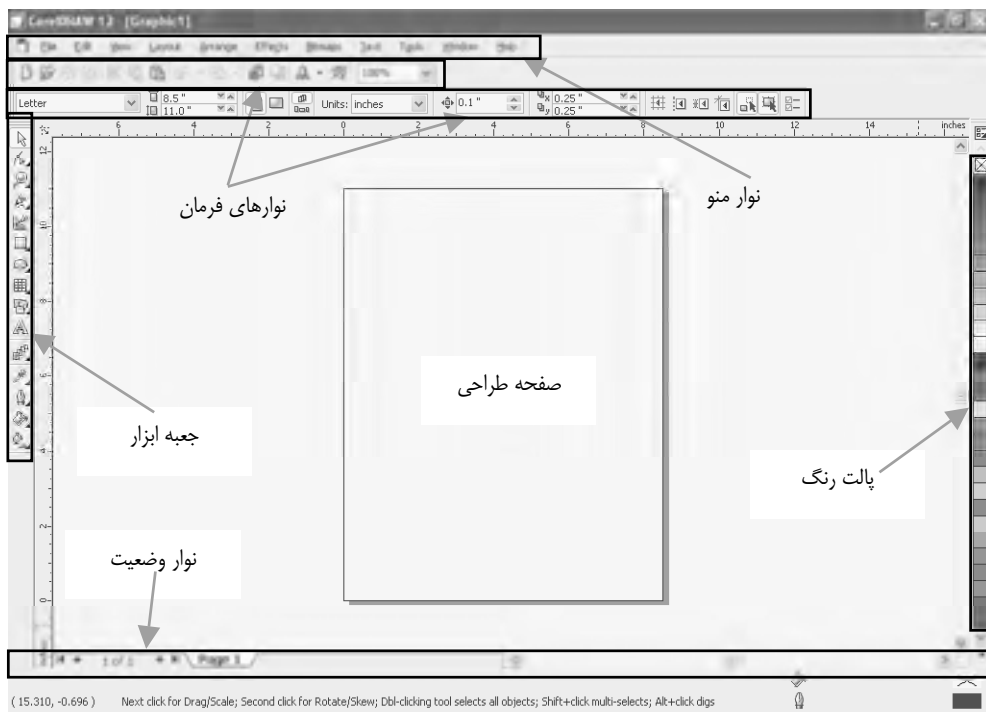
## کلیات

در این واحد کار با محیط نرم افزار CorelDRAW و صفحه طراحی آن آشنا می شوید. ابزارهای کمکی طراحی مانند خط کش ها، خطوط راهنما و خطوط شطرنجی را شناخته و نحوه به کارگیری آن ها را می آموزید و با حالت های مختلف نمایش تصویر و روش های بزرگ نمایی آن آشنا می شوید.

در این واحد کار با چگونگی ایجاد صفحه جدید، نام گذاری صفحات و سپس تغییر خصوصیات آن ها آشنا شده و نحوه حذف صفحات را فرا می گیرید.

### ۱-۲ صفحه اصلی برنامه CorelDRAW

صفحه اصلی برنامه CorelDRAW از اجزای مختلفی تشکیل می شود که بسیاری از آن ها را می توان روی صفحه قرار داده یا در صورت لزوم مخفی کرد. مهم ترین این اجزا عبارتند از: نوار منو، نوار فرمان ها، جعبه ابزار، پالت رنگ، نوار وضعیت و صفحه طراحی (شکل ۱-۲).



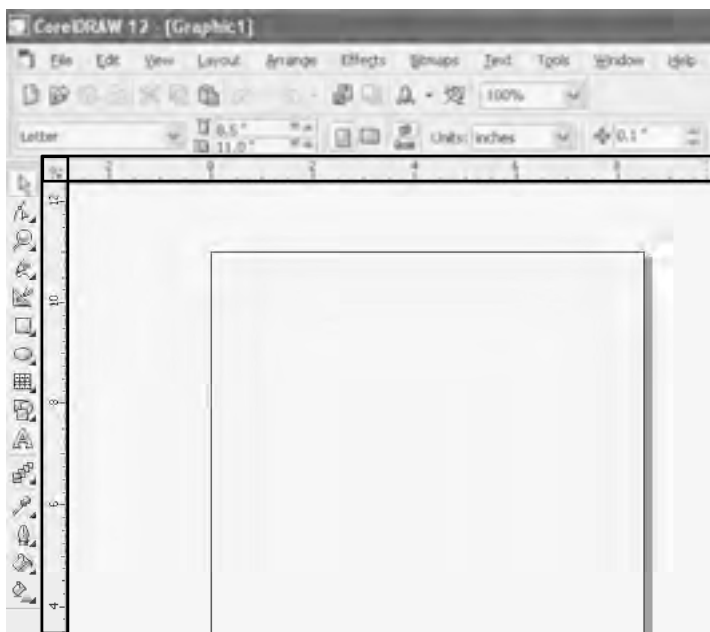
شکل ۱-۲ صفحه اصلی برنامه CorelDRAW

### ۲-۲ خط کش های صفحه ترسیم

دو خط کش عمودی و افقی در صفحه اصلی CorelDRAW وجود دارد که برای اندازه گیری به کار می رود

استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهرتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

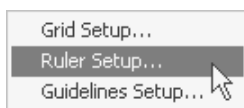
(شکل ۲-۲). می‌توانید این دو خط‌کش را از طریق گزینه Rulers در منوی View، فعال یا غیرفعال کنید.



شکل ۲-۲ خط‌کش‌های عمودی و افقی

### ۲-۳ واحدهای اندازه‌گیری

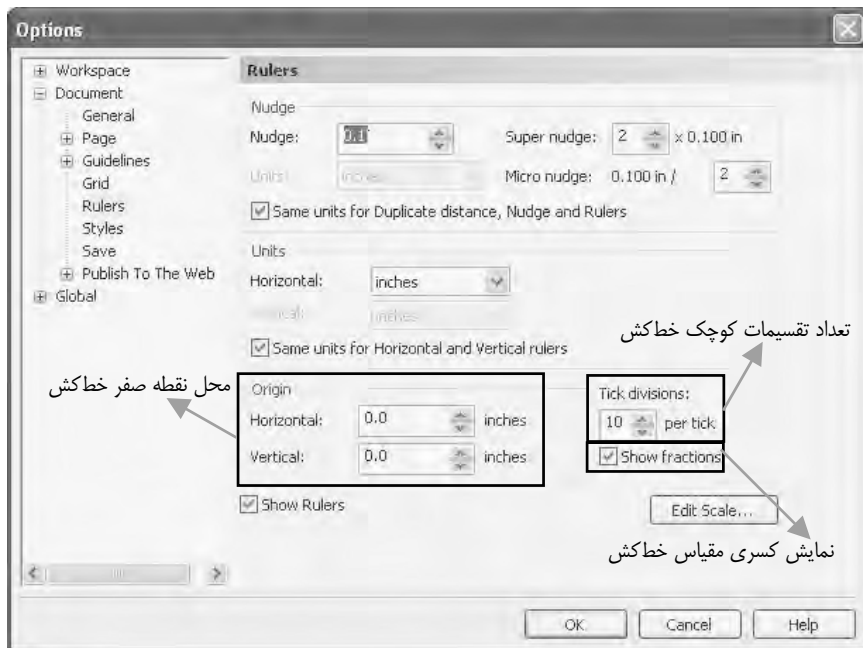
واحدهای اندازه‌گیری CorelDRAW به‌طور پیش‌فرض، Inch است. برای تغییر آن روی خط‌کش کلیک راست کنید و از منوی باز شده گزینه Ruler Setup... را انتخاب کنید (شکل ۲-۳).



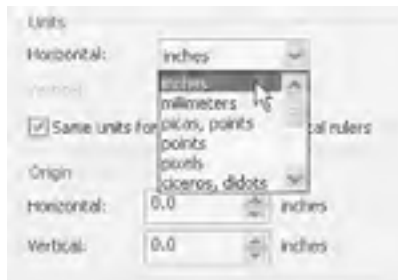
شکل ۲-۳ گزینه Ruler Setup...

پس از انتخاب این گزینه، کادرمحاوره Options باز می‌شود (شکل ۲-۴). در این کادر، لیست بازشوی Horizontal را باز کرده و یکی از واحدهای اندازه‌گیری موجود را انتخاب کنید. این واحد اندازه‌گیری برای هر دو خط‌کش عمودی و افقی منظور می‌شود (شکل ۲-۵). می‌توان برای خط‌کش‌ها واحدهای اندازه‌گیری متفاوتی انتخاب کرد. برای این منظور در کادرمحاوره Options گزینه Same units for Horizontal and Vertical rulers را انتخاب کنید تا علامت ✓ از کنار آن برداشته شود. در این حالت لیست بازشوی Vertical نیز فعال شده و می‌توانید واحد دیگری برای آن انتخاب کنید (شکل ۲-۶).

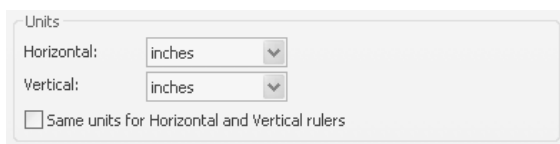
استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	بیانمه مرتبی: CoreDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۲-۴ کادر محاوره Options برای تنظیم واحد اندازه گیری خطکش



شکل ۲-۵ انتخاب واحد اندازه گیری خطکش



شکل ۲-۶ انتخاب واحد اندازه گیری خطکش

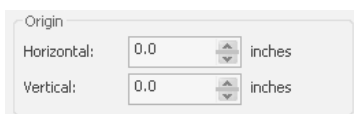
## ۲-۴ تنظیمات خطکش

### ۲-۴-۱ تغییر نقطه صفر خطکش

در برنامه CoreDRAW به طور پیش فرض، نقطه صفر در خطکش عمودی، پایین و در خطکش افقی،

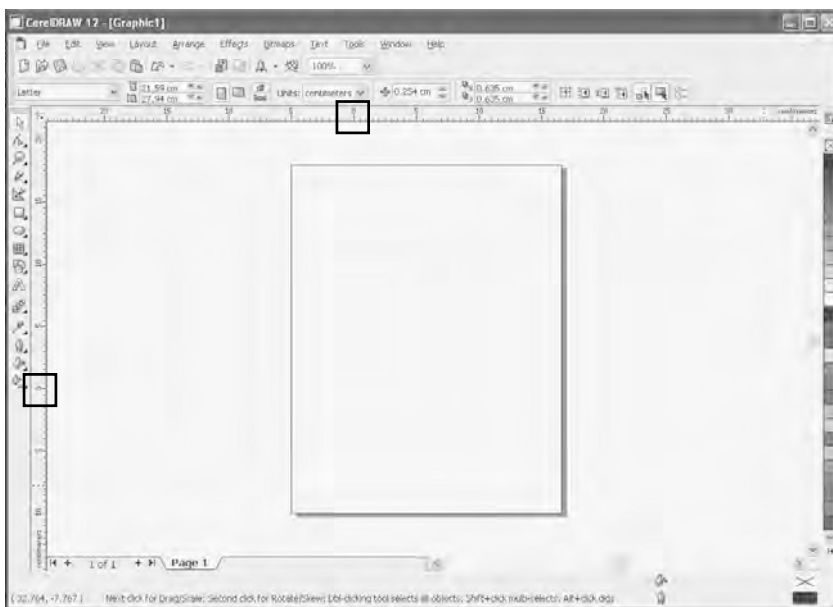
استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

سمت چپ است. محل نقطه صفر خطکش‌ها را می‌توان جابه‌جا کرد. با کلیک راست روی خطکش و انتخاب گزینه Ruler Setup...، کادرمجاوره Options را باز کنید. در قسمت Origin، دو کادر Horizontal و Vertical، جابه‌جایی نقطه صفر را در راستای افقی و عمودی تعیین می‌کنند. مقدار اولیه این دو کادر صفر است و می‌توانید آن‌را تغییر دهید (شکل ۲-۷).



شکل ۲-۷ تنظیم نقطه صفر خطکش

**مثال ۱-۲:** در کادر Horizontal عدد ۵ و در کادر Vertical عدد ۱۰ را وارد کنید. پس از تأیید، صفر خطکش افقی ۵ اینچ و صفر خطکش عمودی ۱۰ اینچ جابه‌جا می‌شود (شکل ۲-۸).



شکل ۲-۸ تغییر نقطه صفر خطکش‌های صفحه

- مقادیر مثبت، صفر را در خطکش افقی به سمت راست و در خطکش عمودی به سمت بالا می‌برد.
  - مقادیر منفی، صفر را در خطکش افقی به سمت چپ و در خطکش عمودی به سمت پایین می‌برد.
- تمرین ۱-۲:** صفر خطکش افقی را روی ۱۵ و صفر خطکش عمودی را روی ۱۰ سانتی‌متر قرار دهید.

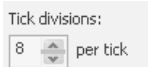
**نکته:** با دابل‌کلیک روی محل تقاطع دو خطکش، نقطه صفر به محل اصلی خود باز می‌گردد.



استاندارد مهارت: رایانه کاربر افزار گرافیک CorelDRAW	بیانیه مهارتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

## ۲-۴-۲ تغییر تعداد تقسیمات کوچک خطکش

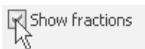
هر خطکش دارای دو نوع مقیاس بزرگ و کوچک است، به عنوان مثال در خطکشی با واحد سانتی متر، واحد بزرگ سانتی متر و واحد کوچک معمولاً یک دهم واحد بزرگ (میلی متر) است. کادر Tick divisions (شکل ۲-۹) تعداد تقسیم‌های واحد کوچک را تعیین می‌کند (تقسیم‌بندی خطکش بر اساس مضربی از عدد کادر Tick divisions خواهد بود). این مقدار می‌تواند بین ۲ تا ۲۰ انتخاب شود.



شکل ۲-۹ تغییر تعداد تقسیم‌های کوچک خطکش

## ۲-۴-۳ نمایش مقیاس به صورت کسری

با انتخاب گزینه Show fractions مقیاس کوچک خطکش به صورت کسری نمایش داده می‌شود. در صورتی که این گزینه در حالت انتخاب شده نباشد، مقیاس به صورت اعشاری نمایش داده خواهد شد (شکل ۲-۱۰).



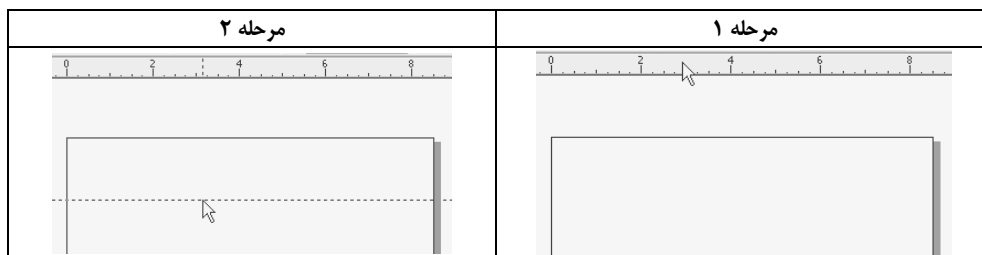
شکل ۲-۱۰ نمایش مقیاس به صورت کسری

## ۲-۵ خطوط راهنما (Guidelines)

خطوط راهنما خطوطی هستند که برای کمک به طراحی یا جابه‌جایی اشکال روی صفحه قرار داده می‌شوند. این خطوط را می‌توان به صورت عمودی، افقی یا مورب مورد استفاده قرار داد. خطوط راهنما بیشتر جنبه نمایشی داشته و تنها در صورتی که بخواهید، چاپ می‌شوند. برای مشاهده این خطوط لازم است گزینه View → Guidelines در حالت انتخاب باشد.

### ۲-۵-۱ ایجاد خطوط راهنمای افقی و عمودی

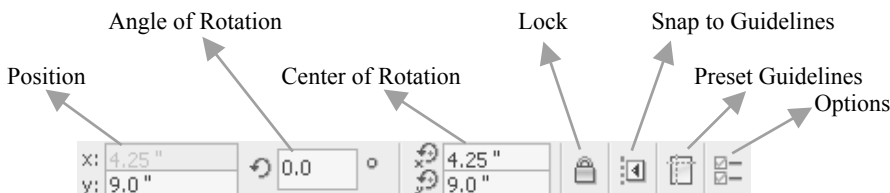
برای ایجاد خط راهنمای افقی، اشاره‌گر ماوس را روی خطکش افقی قرار داده و به سمت صفحه درگ کنید. یک خط راهنمای افقی به صورت خطچین به وجود می‌آید (شکل ۲-۱۱). برای ایجاد خطوط راهنمای عمودی نیز به همین روش از خطکش عمودی استفاده می‌شود.



شکل ۲-۱۱ مراحل ایجاد خط راهنمای افقی

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

پس از قراردادن چند خط راهنما روی صفحه، متوجه می‌شوید که تنها خط راهنمای آخر به رنگ قرمز دیده می‌شود که نشان‌دهنده انتخاب شدن این خط راهنماست. در این حالت خصوصیات خط در Property Bar دیده می‌شود (شکل ۲-۱۲).



شکل ۲-۱۲ خصوصیات خط راهنمای انتخاب شده در Property Bar

## ۲-۵-۲ ایجاد خطوط راهنمای مورب

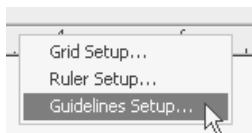
برای ایجاد خط راهنمای مورب، کافی است یک خط راهنمای عمودی یا افقی رسم کرده و زاویه دوران آن را در کادر Angle of Rotation واقع در Property Bar وارد کنید (شکل ۲-۱۳).



شکل ۲-۱۳ کادر Angle of Rotation

## ۲-۶ تنظیمات خطوط راهنما

بسیاری از تنظیمات خطوط راهنما از طریق کادرمحاوره Options انجام می‌شود. برای آشنا شدن با این تنظیمات دو خط راهنمای افقی در موقعیت‌های ۲ سانتی‌متر و ۸ سانتی‌متر، دو خط راهنمای عمودی در موقعیت‌های ۳ سانتی‌متر و ۷ سانتی‌متر و یک خط راهنمای مورب با زاویه ۴۵ درجه ایجاد کنید. روی خط‌کش کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه Guidelines Setup... را انتخاب کنید (شکل ۲-۱۴). کادرمحاوره Options باز می‌شود.

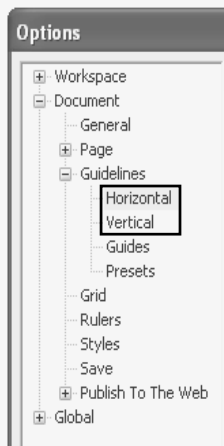


شکل ۲-۱۴ گزینه Guidelines Setup

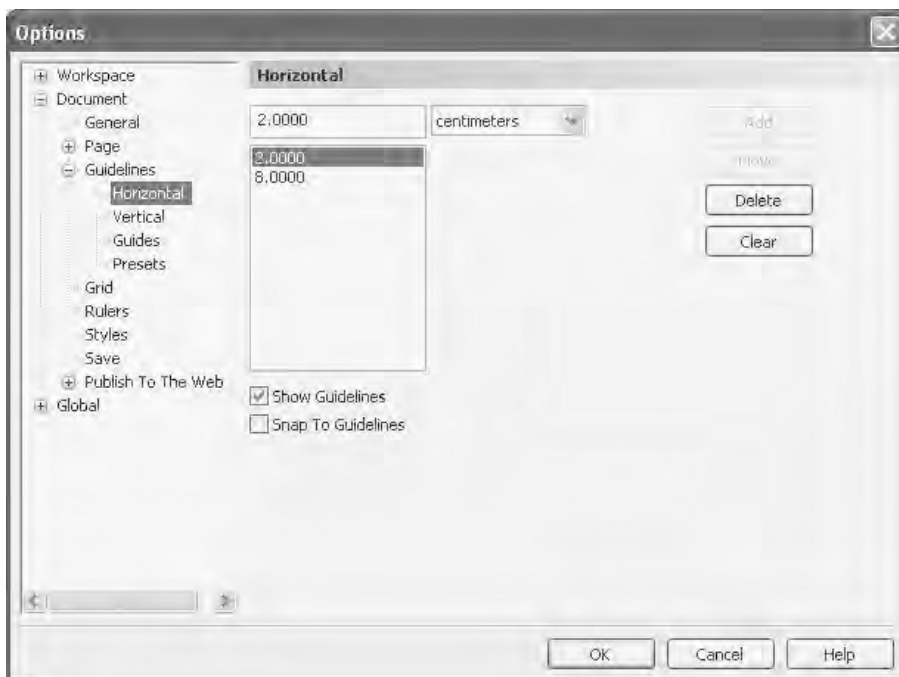
در سمت چپ این کادرمحاوره، پوشه Horizontal برای نمایش موقعیت خطوط راهنمای افقی، پوشه Vertical برای نمایش موقعیت خطوط راهنمای عمودی و پوشه Guides برای نمایش کلیه خطوط راهنما (افقی، عمودی و مورب) به کار می‌رود (شکل ۲-۱۵).

در سمت راست صفحه دکمه‌هایی برای ایجاد، جابه‌جایی و حذف خطوط وجود دارد. به‌عنوان مثال در شکل ۲-۱۶، پوشه Horizontal انتخاب شده است که موقعیت خطوط راهنمای افقی را نشان می‌دهد.

استاندارد مهنارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهنارتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۱۵-۲ پوشه های Horizontal, Vertical و Guides



شکل ۱۶-۲ کادر محاوره Options و امکانات خطوط راهنما

روی پوشه Guides کلیک کنید. در این پوشه لیستی از کلیه خطوط راهنمای موجود در صفحه مانند

شکل ۱۷-۲ دیده می شود.

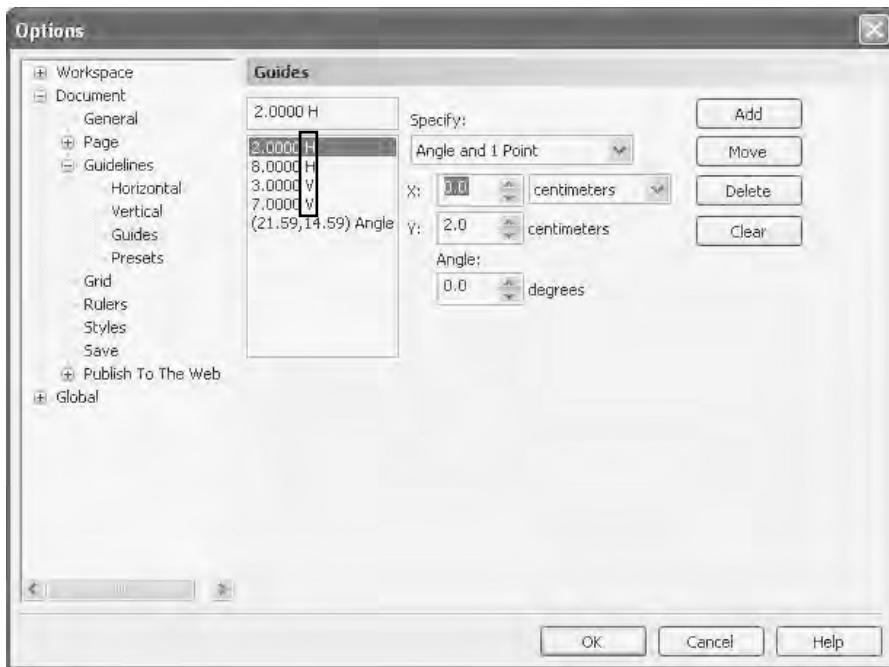
در مقابل موقعیت خطوط راهنمای افقی، حرف H و در مقابل خطوط راهنمای عمودی، حرف V قرار دارد

(شکل ۱۷-۲). خطوط راهنمای مورب نیز توسط مختصات محل برخورد آنها با کناره های صفحه و زاویه چرخش

مشخص می شوند. از کادرهای کنار لیست برای ایجاد یا تغییر زاویه و جابه جایی خطوط راهنمای مورب استفاده

می شود. خطوط راهنما را می توان با دو روش مشخص کرد.

استاندارد مهارت: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۱۷-۲ پوشه Guides و لیست تمام خطوط راهنمای موجود در صفحه

### روش اول: تعیین دو نقطه از خط

از لیست بازشوی Specify گزینه 2 Points را انتخاب کنید. در کادرهای X1 و Y1 مختصات نقطه اول و در کادرهای X2 و Y2 مختصات نقطه دوم دیده می شود. واحد اندازه گیری نیز قابل انتخاب است. برای اضافه کردن خط راهنما می توانید پس از وارد کردن مقادیر در این کادرها، روی دکمه Add کلیک کنید (شکل ۱۸-۲).



شکل ۱۸-۲ ایجاد خطوط راهنما با مختصات دو نقطه از خط

### روش دوم: تعیین یک نقطه و زاویه خط

از لیست Specify گزینه Angle and 1 Point را انتخاب کنید. در کادرهای X و Y مختصات نقطه و در کادر Angle زاویه خط برحسب درجه دیده می شود. در این روش نیز برای ایجاد خط راهنمای جدید، مقادیر جدید را وارد کرده و روی دکمه Add کلیک کنید (شکل ۱۹-۲).




استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۱۹-۲ ایجاد خطوط راهنما با مختصات یک نقطه و زاویه خط

## ۱-۶-۲ جابه جا کردن خطوط راهنما

روش اول:

روی ابزار انتخاب Pick (  ) و سپس روی خط راهنما کلیک کنید. خط انتخاب شده و موقعیت آن در Property Bar در کادرهای x و y نمایش داده می شود (شکل ۲۰-۲). با تغییر این اعداد و فشردن کلید Enter می توانید خط راهنما را جابه جا کنید. در مورد خطوط راهنمای افقی کادر x و در مورد خطوط راهنمای عمودی کادر y غیرفعال است.






شکل ۲۰-۲ کادرهای x و y برای تغییر موقعیت خطوط راهنما

روش دوم:

در صورتی که روی ابزار انتخاب کلیک کرده باشید، اشاره گر ماوس با نزدیک شدن به خطوط راهنما، به یکی از شکل های جدول ۱-۲ تبدیل می شود.


جدول ۱-۲ شکل اشاره گر ماوس هنگامی که روی خطوط راهنما قرار می گیرد.


روی خط راهنمای افقی	
روی خط راهنمای عمودی	
روی خط راهنمای مورب	

در این حالت می توانید خط راهنما را برداشته و در محل جدید قرار دهید.

## ۲-۶-۲ حذف خطوط راهنما

برای مشاهده و تنظیم خطوط راهنمای عمودی، از پوشه Vertical در کادرمحاوره Options استفاده

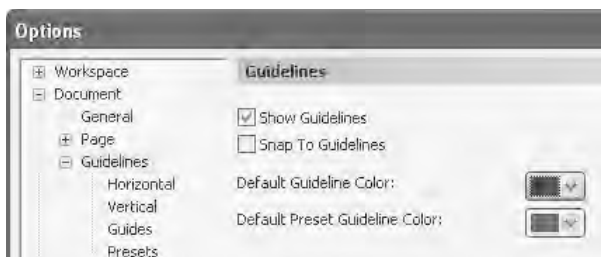
کنید. اگر می خواهید یکی از خطوط راهنما را حذف کنید، آن را از لیست انتخاب کرده و روی دکمه  کلیک کنید.

دکمه  برای حذف کلیه خطوط راهنما به کار می رود.

استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

### ۳-۶-۲ تغییر رنگ خطوط راهنما

در پوشه Guidelines در مقابل عنوان Default Guideline Color، یک کادر رنگ دیده می شود. با کلیک روی آن، پالت رنگ باز شده و می توانید رنگ خطوط راهنما را تغییر دهید (شکل ۲-۲۱).



شکل ۲-۲۱ تغییر رنگ خطوط راهنما


### ۴-۶-۲ مخفی کردن خطوط راهنما

از منوی View گزینه Guidelines را انتخاب کرده و علامت ✓ را از کنار آن بردارید.

### ۵-۶-۲ قابلیت Snap

یکی از مزایای استفاده از خط راهنما این است که در هنگام طراحی، اشکالی را که به آن‌ها نزدیک می شوند، جذب می کند. استفاده از این خاصیت در طراحی های دقیق بسیار مؤثر خواهد بود. این قابلیت را Snap می گویند. قابلیت Snap در بیشتر موارد مؤثر بوده و گاهی اوقات نیز مانع طراحی می شود. به همین دلیل می توان آن را فعال یا غیرفعال کرد.


#### روش اول:

پس از انتخاب یکی از خطوط راهنما، در Property Bar روی دکمه  کلیک کنید. اگر این دکمه به صورت فشرده دیده شود، یعنی قابلیت Snap در مورد کلیه خطوط راهنما فعال است.

#### روش دوم:

از منوی View روی گزینه Snap To Guidelines کلیک کنید. در این منو نیز علامت ✓ در کنار گزینه، نشان دهنده فعال بودن حالت Snap است.

### ۶-۶-۶ قفل کردن خطوط راهنما

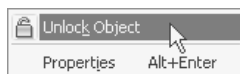
برای جلوگیری از حرکت خطوط راهنما در حین طراحی، می توانید این خطوط را قفل کنید. خط راهنمای مورد نظر را انتخاب کرده و روی دکمه قفل  در Property Bar کلیک کنید (شکل ۲-۲۲).

استانداردمهارت:رایانه کارنرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۲-۲۲ دکمه قفل در Property Bar

برای باز کردن قفل خطوط راهنما، اشاره گر ماوس را روی خط مورد نظر قرار داده و کلیک راست کنید. از منوی باز شده گزینه Unlock Object را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۳).

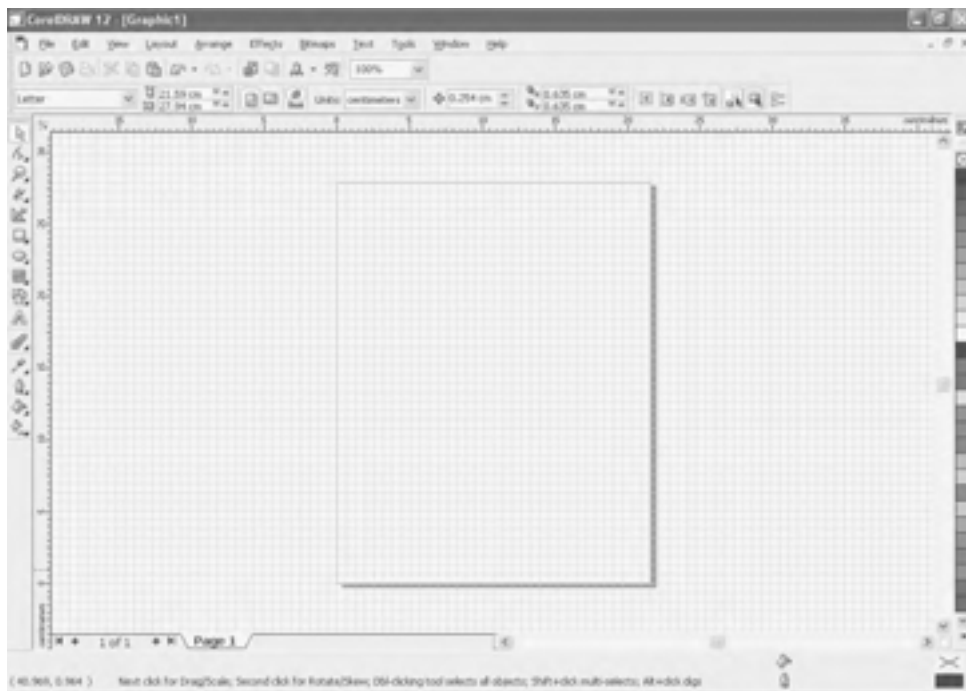


شکل ۲-۲۳ گزینه Unlock Object در منوی میانبر خط راهنما

**تمرین ۲-۲:** یک خط راهنمای افقی در موقعیت ۵ سانتی متر و یک خط راهنمای عمودی در موقعیت ۷ سانتی متر ایجاد کنید. خط راهنمای افقی را ۳۰ درجه بچرخانید. خط راهنمای عمودی را قفل کنید.

## ۲-۷ شبکه خطوط کمکی Grid

در بسیاری از مواقع، قرار دادن یک سری خطوط منظم به شکل یک شبکه شطرنجی، به نظم طراحی کمک می کند. این شبکه شطرنجی Grid نام دارد (شکل ۲-۲۴).



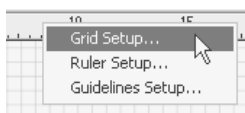
شکل ۲-۲۴ شبکه Grid

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

برای فعال کردن این شبکه، از منوی View، گزینه Grid را انتخاب کنید.

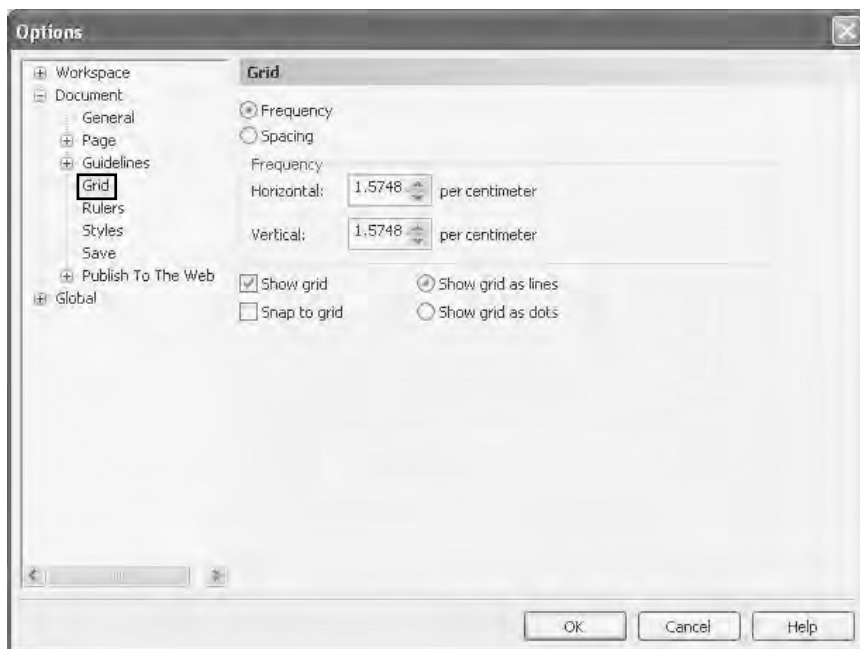
## ۸-۲ تنظیمات Grid

برای انجام کلیه تنظیمات Grid، از کادرمحاوره Options استفاده می شود. روی خطکش کلیک راست کرده و از منوی باز شده، گزینه Grid Setup... را انتخاب کنید (شکل ۲-۲۵).



شکل ۲-۲۵ گزینه Grid Setup

کادرمحاوره Options باز می شود. در سمت چپ این کادرمحاوره، پوشه Grid انتخاب شده است و در سمت راست می توانید خصوصیات Grid را تنظیم کنید (شکل ۲-۲۶).

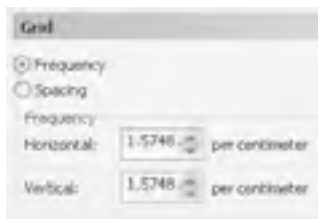


شکل ۲-۲۶ کادرمحاوره Options و پوشه Grid

### ۸-۱-۲ تعیین تعداد و فاصله خطوط Grid

از مهم ترین تنظیمات Grid تعیین تعداد و فاصله خطوط آن است. **گزینه Frequency:** با انتخاب این گزینه می توانید در کادر Horizontal تعداد خطوط افقی در واحد سانتی متر (واحد فعلی خطکش) و در کادر Vertical تعداد خطوط عمودی را وارد کنید (شکل ۲-۲۷).

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



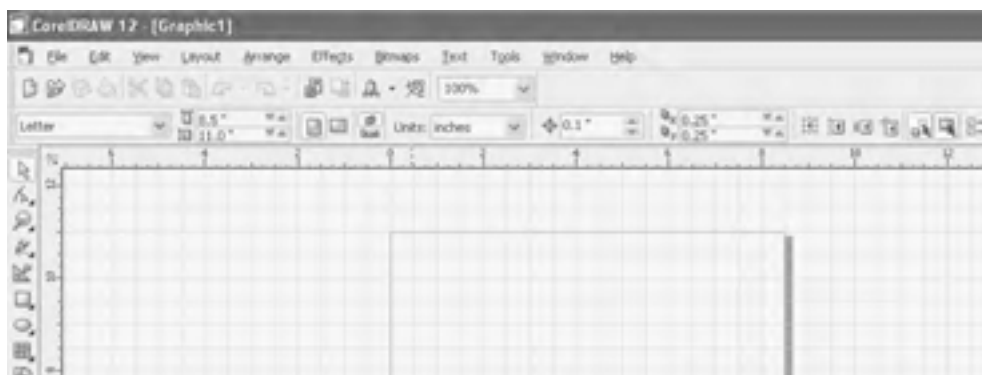
شکل ۲۷-۲ استفاده از گزینه Frequency برای تعیین تعداد خطوط Grid در واحد خطکش

گزینه Spacing: با انتخاب این گزینه در کادر Horizontal فاصله بین هر دو خط افقی و در کادر Vertical فاصله بین هر دو خط عمودی را وارد کنید (شکل ۲۸-۲).



شکل ۲۸-۲ استفاده از گزینه Spacing برای تعیین فاصله خطوط Grid

مثال ۲-۲: خطوط شطرنجی شکل ۲۹-۲ طوری تنظیم شده است که در هر اینچ ۲ خط عمودی و ۲ خط افقی وجود دارد.



شکل ۲۹-۲ خطوط شطرنجی با تنظیم ۲ خط در هر اینچ

**نکته:** گزینه‌های Frequency و Spacing با یکدیگر در ارتباط هستند، به طوری که با تغییر مقادیر کادرهای یکی از آنها، مقادیر کادرهای دیگر تغییر می‌کند.

تمرین ۳-۲: خطوط شطرنجی را طوری تنظیم کنید که فاصله خطوط آن از یکدیگر ۲ سانتی‌متر باشد.

استاندارد مخابرات: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreIDRAW	بیمانه مهارتی: CoreIDRAW (مقدماتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

## ۲-۸-۲ مخفی کردن Grid

برای مخفی کردن Grid، در منوی View روی گزینه Grid کلیک کنید تا علامت ✓ از کنار آن برداشته شود.

## ۲-۸-۳ قابلیت Snap

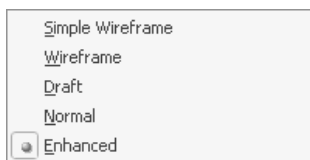
خطوط شبکه Grid می توانند مانند خطوط Guide، اشکال را به خود جذب کنند. برای این منظور لازم است قابلیت Snap فعال باشد. از منوی View گزینه Snap To Grid را انتخاب کنید. برای غیرفعال کردن این قابلیت، مجدداً گزینه Snap To Grid را برگزینید (یا از کلیدهای میانبر Ctrl+Y استفاده کنید).

## ۲-۸-۴ تغییر شکل Grid

شبکه Grid را می توان به صورت نقطه چین به نمایش درآورد. در این حالت، در محل تقاطع هر خط عمودی با یک خط افقی، یک نقطه قرار می گیرد. برای این منظور در کادر محاوره Options، ابتدا پوشه Grid را برگزینید و سپس گزینه Show grid as dots را انتخاب کنید.

## ۲-۹ حالت های نمایش تصویر

در محیط برنامه CoreIDRAW اشکال گوناگونی ایجاد یا وارد می شود که عبارتند از: اشکال ساده، مرکب، تصاویر Bitmap و غیره. برنامه CoreIDRAW پنج حالت مختلف برای نمایش اشکال ارائه می دهد که در هر لحظه فقط می توان یکی از حالت ها را به کار برد. پنج گزینه اول منوی View این پنج حالت نمایش را نشان می دهد (شکل ۲-۳۰).



شکل ۲-۳۰ پنج حالت مختلف نمایش تصویر

### ۲-۹-۱ حالت نمایش Simple Wireframe

این حالت نمایش، به قاب سیمی ساده معروف است. در این حالت سایه ها، رنگ ها و جلوه های ویژه حذف شده و اشکال تنها توسط خطوط نازکی به نمایش درمی آیند که این خطوط، حتی با بزرگ نمایی تصویر نیز ضخیم تر دیده نمی شوند. در این حالت، تصاویر Bitmap به شکل تک رنگ و خاکستری دیده می شوند. برنامه CoreIDRAW در حالت نمایشی Simple Wireframe سریع تر کار می کند.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreIDRAW	بیمانه مهارتی: CoreIDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

## ۲-۹-۲ حالت نمایش Wireframe

به این حالت نمایش، قاب سیمی می‌گویند که بسیار شبیه به حالت Simple Wireframe است و تفاوت این دو در نمایش جلوه‌های ویژه است. در این حالت اثر جلوه‌های ویژه اشکال نیز با قاب سیمی به نمایش درمی‌آید.

## ۲-۹-۳ حالت نمایش Draft

در این حالت که به پیش‌نویس معروف است، پیچیدگی تصاویر دیده نمی‌شود و قاب اشکال همراه با رنگ دور و داخل نمایش داده می‌شود. تصاویر Bitmap نیز با دقت کمتری دیده می‌شوند.

## ۲-۹-۴ حالت نمایش Normal

در این حالت طرح‌ها و نقش‌های Bitmap با دقت معمولی و اشکال برداری بدون اعمال Anti-Aliased دیده می‌شوند. قابلیت Anti-Aliased لبه اشکال برداری را نرم می‌کند.

## ۲-۹-۵ حالت نمایش Enhanced

این حالت به حالت بهبود یافته معروف است. به‌طور پیش‌فرض برنامه CoreIDRAW اشکال را در این حالت نمایش می‌دهد.

در حالت Enhanced، همه اشکال در حالت ایده‌آل دیده می‌شوند اما اشکالی که کاملاً شفاف یا بدون رنگ هستند یا ضخامت خطوط آن‌ها صفر است یا توسط اشکال دیگری پوشیده شده‌اند، دیده نمی‌شوند.



## ۲-۱۰ بزرگ‌نمایی تصویر (Zoom)

درصد بزرگ‌نمایی تصویر را می‌توان در لیست بازشوی Zoom Levels واقع در نوار Standard، مشاهده کرده و تغییر داد (شکل ۳۱-۲).

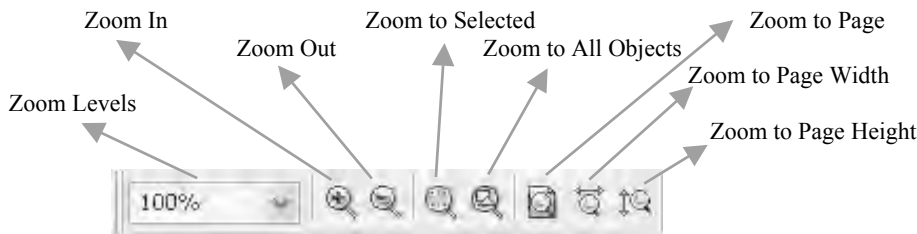


شکل ۳۱-۲ لیست بازشوی Zoom Levels

## ۲-۱۱ ابزار ذره‌بین (Zoom)

برای بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی تصویر، ابزاری به نام ابزار ذره‌بین (Zoom)  ابزار سوم جعبه ابزار) ارائه می‌دهد. پس از انتخاب این ابزار، اشاره‌گر ماوس به شکل  دیده می‌شود و گزینه‌های مربوط به ذره‌بین در Property Bar به نمایش درمی‌آیند (شکل ۳۲-۲). در این حالت با کلیک روی تصویر، بزرگ‌نمایی و با کلیک راست، کوچک‌نمایی انجام می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کاربر نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۲-۳۲ امکانات ابزار ذره بین در Property Bar

امکانات زیر در Property Bar وجود دارد:

- لیست بازشوی Zoom Levels ( ): از این لیست بازشو برای وارد کردن درصد بزرگ‌نمایی استفاده کنید.
- دکمه Zoom In ( ): تصویر را دو برابر بزرگ‌نمایی می‌کند.
- دکمه Zoom Out ( ): تصویر را کوچک‌نمایی می‌کند (بزرگ‌نمایی موجود را نصف می‌کند)؛ برای این منظور، از کلید میانبر F3 نیز می‌توان استفاده کرد.
- دکمه Zoom to Selected ( ): تصویر را به اندازه شکل یا اشکال انتخاب شده بزرگ‌نمایی می‌کند.
- دکمه Zoom to All Objects ( ): تصویر را به اندازه تمام اشکال موجود در صفحه بزرگ‌نمایی می‌کند.
- دکمه Zoom to Page ( ): تصویر را به اندازه کل صفحه بزرگ‌نمایی می‌کند.
- دکمه Zoom to Page Width ( ): تصویر را به اندازه عرض صفحه بزرگ‌نمایی می‌کند.
- دکمه Zoom to Page Height ( ): تصویر را به اندازه ارتفاع صفحه بزرگ‌نمایی می‌کند.

## ۱۲-۲ ابزار دست (Hand)

در مواقعی که بزرگ‌نمایی تصویر زیاد است، نمی‌توان تمام اشکال را در صفحه مشاهده کرد. در این صورت ناچار هستید تصویر را در صفحه نمایش جابه‌جا کنید. برای این منظور از ابزار دست (Hand) استفاده می‌شود (شکل ۲-۳۳).



شکل ۲-۳۳ ابزار دست

پس از انتخاب این ابزار، اشاره‌گر ماوس به شکل دیده می‌شود. در این حالت، آن را روی بخشی از تصویر قرار دهید، سپس کلید ماوس را نگه‌داشته و آن را حرکت دهید تا محدوده نمایش تصویر تغییر کند و قسمت‌های دیگر صفحه به نمایش درآید، نتیجه عمل ابزار دست مانند جابه‌جا کردن نوارهای پیمایش است.



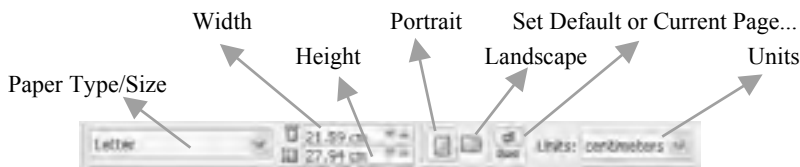
استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



**توجه:** با این عمل شکل جابه‌جا نمی‌شود، بلکه محدوده نمایش تصویر تغییر می‌کند.

## ۱۳-۲ تنظیم صفحه

تنظیم خصوصیات صفحه در طراحی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. هنگامی که با ابزار انتخاب در یک فضای خالی از صفحه کلیک می‌کنید، خصوصیات صفحه در Property Bar ظاهر می‌شود و می‌توانید این خصوصیات را مطابق میل خود تنظیم کنید (شکل ۲-۳۴).



شکل ۲-۳۴ خصوصیات صفحه در Property Bar

### ۱-۱۳-۲ ابعاد صفحه

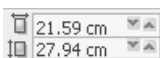
برای تغییر ابعاد صفحه می‌توان از دو روش استفاده کرد:

#### روش اول:

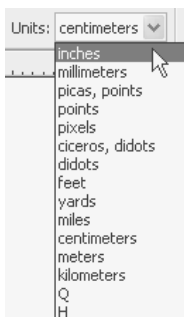
استفاده از ابعاد استاندارد مانند کاغذ A4، A5 و غیره که می‌توانید آن‌را از لیست بازشوی Paper Type/Size انتخاب کنید. پیش‌فرض CorelDRAW کاغذ نوع Letter است.

#### روش دوم:

استفاده از کادرهای عددی Width و Height در Property Bar که می‌توانید اندازه‌های دلخواه را در آن‌ها وارد کنید (شکل ۲-۳۵).



شکل ۲-۳۵ کادرهای عددی Width و Height



**نکته:** این اعداد برحسب واحد اندازه‌گیری خط‌کش که توسط لیست بازشوی Units در Property Bar نیز می‌توان آن‌را تعیین کرد، در نظر گرفته می‌شوند (شکل ۲-۳۶).

شکل ۲-۳۶ لیست بازشوی Units

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CoreDRAW	پیمانه مهارتی: CoreDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



## ۲-۱۳-۲ جهت صفحه

صفحه طراحی را می توان در دو جهت عمودی (Portrait) و افقی (Landscape) مورد استفاده قرار داد. یکی از این دو جهت را از طریق دکمه های مربوطه در Property Bar انتخاب کنید (شکل ۲-۳۷).



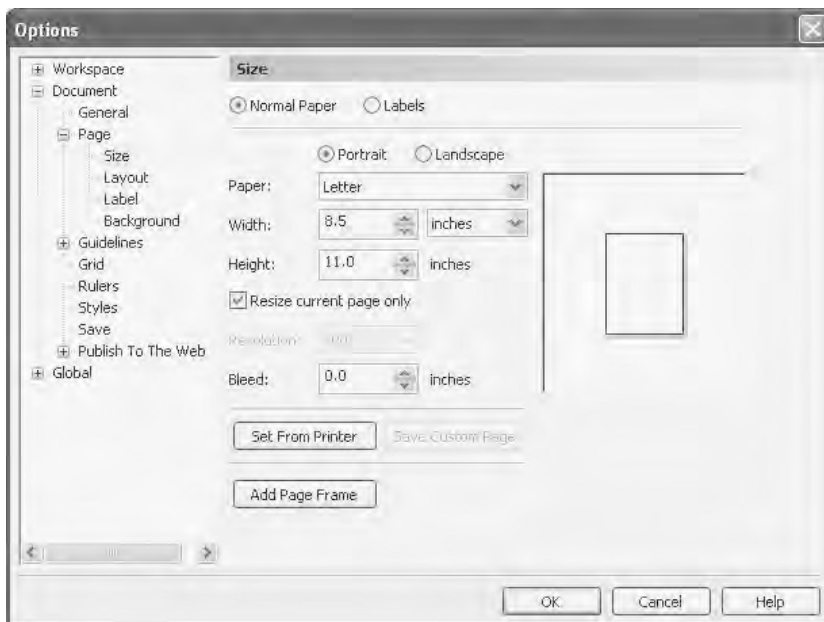
شکل ۲-۳۷ دکمه های تعیین جهت صفحه

## ۲-۱۳-۳ جهت و اندازه پیش فرض

دکمه ، همه صفحه ها را هم اندازه و هم جهت می کند که با تغییر هر صفحه بقیه نیز تغییر می کنند. دکمه ، هر صفحه را جداگانه به اندازه و جهت انتخابی شما درمی آورد.

## ۲-۱۴ تنظیم صفحه ترسیم از طریق Page Setup

یکی دیگر از روش های تنظیم خصوصیات صفحه، استفاده از گزینه Page Setup... است. این گزینه را از منوی Layout انتخاب کنید. پس از انتخاب Page Setup...، کادرمحاوره Options مانند شکل ۲-۳۸ باز می شود.



شکل ۲-۳۸ کادرمحاوره Options برای تنظیم خصوصیات صفحه

در این کادرمحاوره، از گزینه Portrait برای صفحه عمودی و از گزینه Landscape برای صفحه افقی استفاده کنید.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدماتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

از لیست بازشوی Paper نوع صفحه را تعیین کنید. نوع انتخاب شده، اندازه عرض و ارتفاع صفحه را مشخص می‌کند.

در صورت تمایل می‌توانید اندازه عرض و ارتفاع را در کادرهای Width و Height برحسب واحد انتخاب شده، وارد کنید.

تغییراتی که در خصوصیات صفحه اعمال می‌کنید، روی تمام صفحات موجود تأثیر می‌گذارد. با انتخاب گزینه **Resize current page only** تنها مشخصات صفحه جاری تغییر می‌کند. در صورتی که این گزینه را از حالت انتخاب خارج کنید، تغییرات روی تمام صفحات اعمال می‌شود.

در نهایت برای اعمال تغییرات، روی دکمه **OK** و برای صرف نظر از آن‌ها روی دکمه **Cancel** کلیک کنید.

## ۱۵-۲ اضافه کردن صفحه ترسیم

در نرم افزار CorelDRAW می‌توان طراحی را در صفحات مختلف انجام داده و آن‌ها را در قالب یک فایل ذخیره کرد. به طور پیش فرض هر فایل جدید تنها دارای یک صفحه طراحی است که می‌توان تعداد آن را افزایش داد.



در منوی **Layout**، روی گزینه **Insert Page...** کلیک کنید.

کادرمحاوره **Insert Page** باز می‌شود (شکل ۲-۳۹).

شکل ۲-۳۹ کادرمحاوره **Insert Page**

تعداد صفحات مورد نیاز را در کادر اول وارد کنید (شکل ۲-۴۰).



شکل ۲-۴۰ تعداد صفحات مورد نیاز

دو گزینه **Before** (قبل) و **After** (بعد) مشخص کننده این است که صفحه یا صفحات جدید قبل یا بعد از صفحه‌ای که شماره آن در کادر **Page** وارد شده، ایجاد شوند.

گزینه‌های **Portrait** و **Landscape** جهت صفحه (به ترتیب عمودی و افقی بودن) را مشخص می‌کند. از لیست بازشوی **Paper**، نوع صفحه برای تعیین ابعاد آن مشخص می‌شود.

استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	بیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲

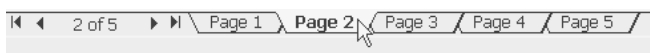
در کادرهای Width و Height به ترتیب اندازه عرض و ارتفاع صفحه را برحسب واحدی که در لیست بازشوی مقابل Width تعیین می شود، وارد کنید.



**مثال ۲-۳:** در کادرمحاوره شکل ۲-۴۱ اعداد و گزینه ها طوری وارد شده اند که ۳ صفحه قبل از صفحه ۲ در جهت عمودی و با ابعاد استاندارد A4 ایجاد شود.

شکل ۲-۴۱ ایجاد ۳ صفحه جدید قبل از صفحه ۲، در جهت عمودی، با ابعاد استاندارد A4

صفحات ایجاد شده با زبانه هایی در پایین صفحه مشخص می شوند. با کلیک روی این زبانه ها می توانید صفحه مربوطه را مشاهده کنید (شکل ۲-۴۲).



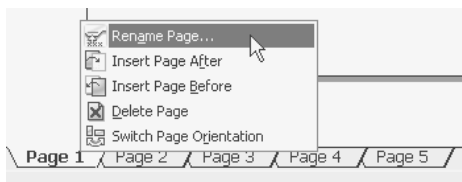
شکل ۲-۴۲ دسترسی به صفحات با کمک زبانه صفحه

**نکته:** با استفاده از زبانه ها در هر بار کلیک فقط یک صفحه جدید ایجاد می شود اما با استفاده از گزینه Layout می توان تعداد صفحات بیشتری را در هر مرحله ایجاد کرد.

تمرین ۲-۴: ۲ صفحه A5 عمودی را بعد از صفحه ۱ ایجاد کنید.

## ۱۶-۲ تغییر نام صفحه

CorelDRAW پس از ایجاد صفحات، آن ها را با شماره می شناسد و به صورت Page 1، Page 2 و غیره نام گذاری می کند. با توجه به موضوع طراحی شده در هر صفحه، می توانید صفحات را نام گذاری کنید. روی زبانه صفحه مورد نظر کلیک راست کرده و از منوی باز شده گزینه ... Rename Page را انتخاب کنید (شکل ۲-۴۳). کادرمحاوره Rename Page باز شده (شکل ۲-۴۴) و می توانید نام جدید را در آن وارد کنید.



شکل ۲-۴۳ گزینه Rename Page در منوی میانبر صفحه

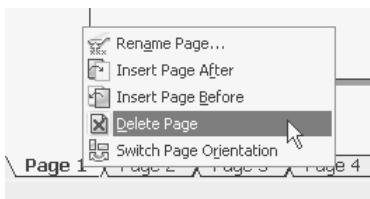
استاندارد مهارت: رایانه کار نرم افزار گرافیک CorelDRAW	پیمانه مهارتی: CorelDRAW (مقدمتی)	واحد کار: کار با محیط نرم افزار و ابزارهای ...
شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵	شماره شناسایی: ۱-۶۲/۵۵-۲



شکل ۲-۴۴ کادر محاوره Rename Page

## ۱۷-۲ حذف صفحه

در صورت لزوم می‌توانید صفحات اضافه را حذف کنید. روی زبانه صفحه مورد نظر کلیک راست کرده و از منوی باز شده، گزینه Delete Page را انتخاب کنید (شکل ۲-۴۵). با این روش هربار تنها یک صفحه را می‌توان حذف کرد.



شکل ۲-۴۵ گزینه Delete Page در منوی میانبر صفحه

برای حذف چندین صفحه متوالی، از منوی Layout گزینه Delete Page... را انتخاب کنید. کادر محاوره Delete Page باز می‌شود (شکل ۲-۴۶). پس از انتخاب گزینه Through to page، ابتدا شماره آخرین صفحه از تعداد صفحاتی که برای حذف کردن در نظر دارید را در قسمت Through to page و سپس شماره اولین صفحه را در قسمت Delete page وارد کنید. پس از کلیک روی دکمه OK، صفحاتی که به این ترتیب مشخص کرده‌اید، حذف می‌شوند.



شکل ۲-۴۶ کادر محاوره Delete Page