



رایانه کار گرافیک Corel DRAW 12

مطابق با استاندارد جدید آموزشی سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای

شماره استاندارد ۱-۶۲/۵۵

تألیف:

مهندس محسن شجاعی - مهندس حمید نخعی

انتشارات پرتونگار

شجاعی، محسن، ۱۳۴۵ -
رایانه کار گرافیک Corel Draw 12 [کورل دراو ۱۲] / تالیف: محسن شجاعی، حمید
نخعی. - مشهد: پرتونگار. ۱۳۸۵.
۲۲۰ ص. : مصور.

ISBN: 964-6735-79-7

این کتاب مطابق با استاندارد جدید آموزشی سازمان آموزش فنی حرفه‌ای به شماره
استاندارد ۶۲/۵۵-۱ تهیه و تنظیم گردیده است.

۱. نرم افزار کورل دراو. ۲. گرافیک کامپیوتری. الف. نخعی، حمید، ۱۳۴۷ -

ب. عنوان.

۱۳۸۵

۰۰۶/۶۸۶۹ ک ۹

۲۳۸۵/ش ۲

مشهد: میدان سعدی، بازارچه کتاب، تلفن: ۲۲۳۴۵۰۸ فاکس: ۲۲۲۹۵۶۴

انتشارات پرتونگار

نام کتاب	: رایانه کار گرافیک Corel Draw 12
تالیف	: مهندس محسن شجاعی، مهندس حمید نخعی
ناشر	: انتشارات پرتونگار
نوبت چاپ	: اول
تاریخ انتشار	: اردیبهشت ۱۳۸۵
تیراژ	: ۱۵۰۰ جلد
تعداد صفحه	: ۲۲۰ صفحه
قطع کتاب	: وزیری
صفحه آرای و طرح جلد	: نخعی، عناینی
چاپ	: چاپخانه گونمبرگ
صحافی	: حافظ
قیمت	: ۲۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۶۴-۶۷۳۵-۷۹-۷ ISBN: 964-6735-79-7

E-mail: partonegarpub@yahoo.com

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است.

فهرست

بخش اول (رایانه کار درجه ۲)

۱	توانایی شناخت نرم افزار Corel DRAW	۱۳
۱-۱	آشنایی با نیازمندیهای سیستم برای راه اندازی Corel DRAW	۱۳
۱-۲	آشنایی با روشهای نصب Corel DRAW	۱۴
۱-۳	آشنایی با انواع گرافیک کامپیوتری	۱۴
۱-۴	آشنایی با انواع ترسیمات برداری و رستری	۱۴
۱-۵	تفاوتهای کارل دراو و فری هند با فتوشاپ و کاربرد آنها در طراحی	۱۵
۱-۶	قالبهای گرافیکی و پسوند فایلها در برنامه های گرافیکی	۱۷
۱-۷	آشنایی با تعدادی از فرمت های تبادل کارل دراو	۱۸
۱-۸	شناخت اصول و مبانی رنگ در برنامه های گرافیکی	۲۲
۲	شناخت محیط برنامه و ابزارهای کمکی	۲۷
۲-۱	آشنایی با صفحه اصلی برنامه	۲۷
۲-۲	شناسایی اصول روش تنظیم صفحه گرافیکی	۲۸
۲-۳	آشنایی با جعبه ابزار	۲۹
۲-۴	آشنایی با کادرهای تبدیلی	۳۰
۲-۵	شناسایی اصول کار با خط کشهای صفحه گرافیکی	۳۰
۲-۶	شناسایی اصول کار با واحدهای اندازه گیری	۳۰
۲-۷	شناسایی اصول روش تنظیمات خط کش (RULER SETUP)	۳۱
۲-۸	آشنایی با خطوط راهنما GUIDE LINES	۳۱
۲-۹	شناسایی اصول کار با شبکه خطوط کمکی GRID	۳۲
۲-۱۰	شناسایی اصول روش نحوه نمایش موضوعات	۳۳
۲-۱۱	شناسایی اصول کار با ابزار بزرگنمایی (ZOOM)	۳۳
۲-۱۲	شناسایی اصول کار با ابزار PAN	۳۳

۳۳	۱۳-۲ خنثی کردن تغییرات انجام شده و بازگشت به وضعیتهای پیشین.....
۳۴	۱۴-۲ انواع نقاط لنگر (نقاط عطف) در مسیرها.....
۳۵	۳ شروع به ترسیم در COREL DRAW.....
۳۵	۱-۳ اقدامات لازم پیش از شروع به کار در کارل دراو.....
۳۶	۲-۳ چند نکته کلیدی در کارل دراو.....
۳۸	۳-۳ نکاتی چند برای رسامی بهتر در کارل دراو.....
۳۹	۴-۳ نوار صفات (Property Bar).....
۴۱	۵-۳ ابزار Pick.....
۴۱	۶-۳ شناسایی اصول روش ترسیم چهارضلعی RECTANGLE.....
۴۲	۷-۳ شناسایی اصول روش ترسیم بیضی ELLIPSE.....
۴۲	۸-۳ شناسایی اصول روش ترسیم کمان (ARC) و قطاع (PIE WEDGES).....
۴۳	۹-۳ شناسایی اصول روش ترسیم چندضلعی (POLYGON) و ستاره (STAR).....
۴۵	۱۰-۳ تأثیر ابزار شکل دهی بر اشکال هندسی.....
۴۶	۱۱-۳ شناسایی اصول روش ترسیم مارپیچ (SPIRAL).....
۴۶	۱۲-۳ شناسایی اصول روش ترسیم کاغذ شطرنجی (GRAPH PAPER).....
۴۷	۱۳-۳ شناسایی اصول ترسیم خط آزاد در کارل دراو.....
۴۹	۱۴-۳ تبدیل یک پاره خط به کمان و عکس آن به کمک ابزار Shape.....
۴۹	۱۵-۳ ابزار Outline برای تنظیم صفات خطوط مسیر.....
۵۰	۱۶-۳ شناسایی اصول رسم خط اندازه گیری (DIMENSION LINE).....
۵۱	۱۷-۳ شناسایی اصول ترسیم خط رابط (CONNECTOR LINE).....
۵۲	۱۸-۳ ابزار 3 Point Curve.....
۵۲	۱۹-۳ ابزار Roughen.....
۵۲	۲۰-۳ ابزار اندازه گیری (Dimention).....
۵۲	۲۱-۳ ایجاد نقوش هنری و خوشنویسی در کارل دراو.....
۵۵	۴ توانایی نگارش متن در Corel DRAW.....
۵۵	۱-۴ شناسایی اصول کار با متون هنری (ARTISTIC TEXT).....
۶۱	۲-۴ شناسایی اصول کار با متون پاراگرافی (PARAGRAPH TEXT).....
۶۴	۳-۴ شناسایی اصول کار با فرمان EDIT TEXT.....
۶۴	۴-۴ شناسایی اصول کار با فرمان FORMAT TEXT.....
۶۹	۵-۴ شناسایی اصول کار با قالب بندی متن بر روی مسیر.....

۵	توانایی عملیات تبدیلی در Corel DRAW	۷۳
۵-۱	شناخت ابزار ویرایشی شکل دهی (Shape)	۷۳
۵-۲	شناسایی اصول روش تغییر مکان موضوعات (POSITION)	۷۶
۵-۳	شناسایی اصول روش دوران موضوعات (ROTATE)	۷۹
۵-۴	شناسایی اصول روش خمیده کردن موضوعات (SKEW)	۸۱
۵-۵	شناسایی اصول روش ساخت تصاویر آینه‌ای از موضوعات (MIRROR)	۸۲
۵-۶	شناسایی اصول روش تغییر مقیاس موضوعات (SCALE)	۸۲
۵-۷	شناسایی اصول روش تغییر اندازه موضوعات (SIZE)	۸۴
۵-۸	شناسایی اصول روش دگرگونی آزاد موضوعات در صفحه (Free Transform)	۸۵
۶	توانایی رنگ آمیزی موضوعات در Corel DRAW	۸۷
۶-۱	آشنایی با پالت‌های رنگ COLOR PALETTE	۸۸
۶-۲	شناسایی اصول کار با پنجره Color Palette Browser	۸۹
۶-۳	شناسایی اصول کار با پرکردن یکنواخت شکلها از رنگ (UNIFORM FILL)	۹۰
۶-۴	استفاده از لغزنده‌های CMYK برای ساخت رنگ	۹۳
۶-۵	شناسایی اصول روش پرکردن غیر یکنواخت FOUNTAIN FILL	۹۵
۶-۶	شناسایی اصول کار با الگوهای دو رنگ 2-COLOR FILL	۹۸
۶-۷	شناسایی اصول روش الگوهای تاروپودی TEXTURE FILL	۱۰۱
۶-۸	شناسایی اصول کار با الگوهای POSTSCRIPT	۱۰۳
۶-۹	شناسایی اصول کار با پنجره Color Style	۱۰۴
۷	توانایی گروه‌بندی موضوعات	۱۰۹
۷-۱	شناسایی اصول کار با GROUP	۱۰۹
۷-۲	شناسایی اصول کار با UNGROUP	۱۱۰
۷-۳	ترکیب کردن شکلها با فرمان Combine	۱۱۰
۷-۴	تجزیه شکلهای ترکیبی به اجزای اولیه با فرمان Break Apart	۱۱۴
بخش دوم (رایانه کار درجه ۱)		
۸	توانایی کار با جلوه‌های ویژه در کارل دراو	۱۱۹
۸-۱	ایجاد جلوه دگرگونی با Envelope	۱۱۹
۸-۲	ایجاد جلوه پرسپکتیو (Perspective)	۱۲۵

۱۲۷	۸-۳ ایجاد جلوه رشد حجمی (Extrude).....
۱۳۰	۸-۴ ایجاد جلوه آمیختگی (Blend).....
۱۳۲	۸-۵ ایجاد جلوه کپی هم مرکز (Contour).....
۱۳۶	۸-۶ ایجاد جلوه لنز (Lens).....
۱۳۹	۸-۷ ایجاد جلوه سایه افتاده (Drop Shadow).....
۱۴۱	۸-۸ ایجاد جلوه Power Clip.....
۱۴۲	۸-۹ ایجاد جلوه اعوجاج (Distortion).....
۱۴۵	۹ به کارگیری لایه ها در کارل دراو.....
۱۴۵	۹-۱ شناسایی اصول کار با لایه ها.....
۱۴۶	۹-۲ شناسایی اصول کار با Object Manager.....
۱۴۹	۹-۳ کاربرد فرامین Order برای مرتب کردن موضوعات.....
۱۵۳	۱۰ اصلاح و ویرایش موضوعات در کارل دراو.....
۱۵۳	۱۰-۱ ابزار شکل دهی (Shape) و تواناییهای آن.....
۱۵۳	۱۰-۲ ابزار پاک کن (Eraser).....
۱۵۵	۱۰-۳ ابزار ویرایشی چاقو (Knife).....
۱۵۶	۱۰-۴ ابزار Smudge.....
۱۵۷	۱۰-۵ کپی کردن، چسباندن و تکثیر موضوعات.....
۱۵۸	۱۰-۶ استفاده از فرمان Paste Special.....
۱۵۸	۱۰-۷ شناسایی اصول کار با نقاط لنگر در مسیرها (گره ها).....
۱۶۱	۱۰-۸ معکوس کردن شکل ها (ایجاد مدل آینه ای Mirror).....
۱۶۲	۱۰-۹ متصل کردن دو موضوع به هم به کمک ابزار شکل دهی.....
۱۶۲	۱۰-۱۰ جوش دادن مسیرها به هم با فرمان Weld.....
۱۶۳	۱۰-۱۱ برش زدن و پانچ کردن شکل ها به کمک فرمان Trim.....
۱۶۵	۱۰-۱۲ فصل مشترک گرفتن از موضوعات با فرمان Intersect.....
۱۶۵	۱۰-۱۳ قفل کردن موضوعات با فرمان Lock.....
۱۶۷	۱۱ توانایی کار با تصاویر بیت مپ در کارل دراو.....
۱۶۷	۱۱-۱ تبدیل موضوعات برداری به تصاویر نقشه بیتی.....
۱۶۸	۱۱-۲ توانایی عملیات Resample.....
۱۶۹	۱۱-۳ توانایی عملیات Bitmap Color Mask.....

۱۷۲	 عملیات Edit Bitmap	۱۱-۴
۱۷۵	 جلوه‌های بیت‌مپی در کارل دراو	۱۱-۵
۱۸۹	 صدور، ورود، ذخیره و بازیابی فایلها در کارل دراو	۱۲
۱۸۹	 ضبط سریع (Save) و ضبط با نام (Save as)	۱۲-۱
۱۹۰	 بازکردن اسناد ذخیره‌شدن (Open)	۱۲-۲
۱۹۰	 توانایی ورود فایل‌های گرافیکی به کارل توسط فرمان Import	۱۲-۳
۱۹۱	 توانایی صدور فایلها به سایر برنامه‌های گرافیکی به کمک فرمان Export	۱۲-۴
۱۹۳	 چاپ ترسیمات در کارل دراو	۱۳
۱۹۳	 آشنایی با انواع چاپگرها	۱۳-۱
۱۹۳	 چاپ ترسیمات با فرمان Print و Print Preview	۱۳-۲
۱۹۵	 تنظیمات پیش از چاپ با فرمان Print Setup	۱۳-۳
۱۹۷	 سوالات تستی کارل دراو	۱۴
۲۰۶	 پاسخنامه	
۲۰۹	 تمرین‌ها	۱۵
۲۲۰	 ملاحظات گرافیکی طرح جلد	

پیشگفتار

نرم افزار کارل دراو یکی از قویترین برنامه های گرافیک برداری و رقیب سرسختی چون فری هند و Illustrator می باشد. این برنامه که پایه و اساس آن بردارها می باشد همانند فری هند به منظور رسامی و تصویرسازی مجازی به کار گرفته می شود اما با اضافه شدن تدریجی برخی توانمندی های نقشه بیتی به آن، بسیاری از امور مربوط به تصاویر نقشه بیتی را نیز اداره می کند و در بسیاری از موارد خود را از برنامه های رستری چون فتوشاپ بی نیاز کرده است. به عنوان نمونه فرمان Resample در کارل دراو همان کاری را می کند که فرمان Image Size در فتوشاپ روی تصاویر نقشه بیتی انجام می دهد.

تعداد زیادی از فیلترهای فتوشاپ نیز به کارل دراو اضافه شده و می توان از آنها در تصاویر نقشه بیتی وارد شده استفاده نمود. حتی امکان اسکن کردن نیز به روایت آخر آن افزوده شده است. از طرفی در بحث بردار نیز گوی سبقت را از بسیاری رقیبان خود چون فری هند ربوده چرا که در مدیریت خطوط و کمانها بسیار قویتر از فری هند عمل می کند.

یکی دیگر از امتیازات بارز آن نسبت به برنامه های مشابه امکان تبادل اطلاعات گسترده با سایر برنامه های گرافیکی می باشد که این کار را با بهره گیری از طیف وسیع فرمت های گرافیکی موجود در کادر تبدالی فرمان Export انجام می دهد و یکی از بهترین گزینه ها برای تبدیل فرمت های مختلف گرافیکی به یکدیگر به شمار می رود.

مطالب کتاب حاضر پس از سالها تدریس و کار عملی با این برنامه تدوین گردیده و علاوه بر طرح جزئیات در هر فصل، از مطالب کلیدی و ترفندهای عملی نیز غنی می باشد. بسیاری از نکات ظریف در قالب نکته و توجه در حاشیه مطالب اصلی ذکر گردیده که کاربر باید عنایت و توجه خاصی به آنها داشته باشد تا دچار سردرگمی نگردد.

مطلب مهمی که باید به آن اشاره شود این است که مطالب کتاب براساس آخرین استاندارد آموزشی سازمان فنی حرفه ای تدوین گردیده تا برای آموزشگاههای آزاد و دانشگاههای علمی کاربردی رشته گرافیک نیز به عنوان منبع درسی قابل استفاده باشد، در عین حال هر آنچه که برای یادگیری اصولی این برنامه لازم بوده به کتاب اضافه شده است.

کاربران عزیز با مطالعه تنها سه فصل اول کتاب تقریباً می توانند به راحتی طراحی کنند چرا که در این سه فصل

هر آنچه که کاربران مبتدی پس از طی دوره‌های آموزشی و تمرینات عملی به عنوان تجربه کار به آن می‌رسند در قالب ترندها، شگردها و تکنیکهای اولیه کار ارائه گردیده است. فصول بعدی نیز در جهت تکمیل مهارتها و توانایی‌های خوانندگان کمک موثری خواهند بود.

در فصل اول تفاوت‌های پردازها و رسترها بررسی و قابلیت‌های برنامه‌های فتوشاپ، فری‌هند و کارل‌دراو با هم مقایسه شده است. همچنین انواع فرمت‌های گرافیکی که دانستن آنها برای کاربران گرافیک بسیار حائز اهمیت است به‌طور کامل توضیح داده شده‌اند. در فصل دوم مروری کلی بر محیط برنامه، ابزارها و پنجره‌ها داشته و نیازمندیهای اولیه به زبان ساده‌ای توضیح داده شده‌اند. با مطالعه فصل دوم به سرعت با محیط برنامه انس خواهید گرفت. و اما مطالعه دقیق فصل سوم که غنی از نکته‌های عملی و مطالب دسته‌بندی شده مفید می‌باشد به کاربران عزیز توصیه می‌گردد. در این فصل اغلب ابزارهای پرکاربرد و گزینه‌ها و پارامترهای تعیین‌کننده در برنامه در حد خلاصه مرور شده تا خواننده گرمی را به سرعت با توانمندیها و تکنیکهای ترسیم موضوعات آشنا سازد و وی را برای تمرینات مشکلتر آماده سازد.

در فصل آخر تعدادی تمرین عملی به‌منظور کسب مهارت بیشتر در اختیار کاربران عزیز قرار داده شده که تمرین آخر کمی با بقیه متفاوت است. آخرین تمرین مربوط به طراحی جلد یک کتاب بوده و تمامی مراحل انجام کار از ابتدای شروع تا انتها برای استفاده کاربر توضیح داده شده است. اجرای این جلد پس از مطالعه مطالب درسی، برای کسب تسلط بیشتر در کارل دراو توصیه می‌شود.

دروس اصلی همچنین با تعدادی تمرین عملی به‌منظور درک بهتر مطالب همراه شده که هر کدام نیز تعدادی از تکنیک‌های ضروری را در خود جای داده‌اند و در عین حال مروری بر مطالب گذشته نیز خواهند بود.

این کتاب سومین کتاب ما در زمینه گرافیک رایانه می‌باشد. کتابهای قبلی تحت عنوان رایانه کار گرافیک فتوشاپ CS2 و رایانه کار گرافیک فری‌هند MX ارائه گردیده که تقریباً با همین شیوه نگارش شده‌اند و از این رو مطالعه آنها به علاقمندان برنامه‌های فتوشاپ و فری‌هند توصیه می‌گردد. یک سایت اینترنتی نیز به‌منظور ارائه نمونه کارها و امکان بارگذاری فایل‌های تمرینات هر سه کتاب حاضر به آدرس www.nakhaie.com در دسترس کاربران و علاقمندان عزیز می‌باشد.

در پایان از طراحان و اساتید محترم دعوت می‌شود چنانچه پیشنهادی برای بهتر شدن کتاب دارند با آدرس E-mail:irangraphics@yahoo.com با نگارندگان مکاتبه نمایند. در پایان از مساعدتهای صمیمانه جناب آقای عنایتی‌زاده به‌عنوان مشاور گرافیک و جناب آقای اشرف‌یزدی مدیر محترم انتشارات پرتونگار قدردانی می‌گردد.

نگارندگان

فروردین ۱۳۸۵