



کاربر گرافیک

CorelDRAW GRAPHICS SUITE X6

کتاب دوسمی

بر اساس کد استاندارد وزارت کار: ۱-۶۲/۵۴/۱/۴
و بر اساس کد استاندارد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی: ۱۵/۸-۸۷-ف، ه
شماره رشته مهارتی: ۳-۱۷-۱۰۱-۳۱۴

مؤلف
مهندس غلامرضا خلیق

سرشناسه	: خلیق، غلامرضا، ۱۳۴۷-
عنوان و نام پدیدآور	: کاربر گرافیک CorelDraw graphics suite X6 / تألیف غلامرضا خلیق
مشخصات نشر	: تهران: راهی، ۱۳۹۱.
مشخصات ظاهری	: ۴۸۴ ص: مصور، جدول، رنگی.
شابک	: 978-964-7614-91-7
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: براساس کد استاندارد وزارت کار: ۱-۶۲/۵۴/۱/۴ و براساس کد استاندارد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ۸۷-۱۵/۸-ف.ه شماره رشته مهارتی: ۳-۱۷-۱۰۱-۳۱۴.
موضوع	: کرل دراو!
موضوع	: گرافیک کامپیوتری
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۱ ۱۳۸۵/خ۸ک۲
رده بندی دیویی	: ۰۰۶/۶۸۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۰۲۳۰۱

فهرست نویسی پیش از انتشار: انتشارات راهی



نام کتاب	: کاربر گرافیک CorelDraw Graphics suite X6
تألیف	: غلامرضا خلیق
طرح جلد	: فرهاد کمالی
حروفچینی	: معرفت
لیتوگرافی	: گنج شایگان ① ۵۵۴۰۲۱۸۴
چاپ متن	: گنج شایگان ① ۵۵۴۰۳۴۷۸
شمارگان	: ۲۲۰۰ نسخه
نوبت چاپ	: اول- زمستان ۱۳۹۱
قیمت	: ۱۴۰۰۰ ریال
ناشر	: انتشارات راهی
مرکز پخش	: خیابان انقلاب- روبروی دبیرخانه دانشگاه تهران- بازارچه کتاب- طبقه همکف انتشارات اشراقی ① ۶۶۴۰۸۴۸۷ خیابان انقلاب- روبروی دبیرخانه دانشگاه تهران- بازارچه کتاب- طبقه زیرین پخش کتاب بینش ① ۶۶۴۹۶۲۹۹ کتابفروشی مرادیان ① ۶۶۴۱۵۳۱۰ کتابفروشی صفا ① ۶۶۹۷۸۸۴۶

ISBN 978-964-7614-91-7

شابک : ۹۷۸-۹۶۴-۷۶۱۴-۹۱-۷

Email: Eshraghi_publishing@yahoo.com

www.Eshraghi.ir

این اثر، مشمول قانون حمایت مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است، هرکس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه مؤلف (ناشر) نشر، یا پخش یا عرضه کند مورد پیگرد قانونی قرار خواهد گرفت.

مقدمه

« سپاس خدای را که مرا فرصت داد تا بجویم، بیایم و جراتم داد تا بنگارم »

گرافیک به دو بخش برداری و راستری تقسیم می‌شود که هر دو دارای قابلیت‌ها و زمینه‌های استفاده فراوانی هستند. شرکت Corel یکی از بزرگترین شرکت‌هایی است که در زمینه ایجاد برنامه‌های گرافیکی فعالیت می‌کند. بطوری که اگر برنامه‌های این شرکت و شرکت Adobe در کنار یکدیگر قرار داده شوند بیش از ۷۵٪ از سهم کارهای گرافیکی را پوشش می‌دهند.

نرم‌افزار گرافیکی CorelDRAW محصول شرکت Corel، یکی از نرم‌افزارهای پر قدرت در زمینه گرافیک برداری می‌باشد و دارای محیطی کاملاً منعطف و هم چنین دارای دستورات بسیار پر قدرت در زمینه مدیریت و ایجاد ترسیم‌های برداری می‌باشد. طراحی شکل‌ها و نقشه‌های پیچیده در این نرم‌افزار به خاطر داشتن ابزار کاربردی و متنوع به سادگی انجام می‌پذیرد.

در بازار کار، از این نرم‌افزار در زمینه طراحی‌های هنری، آماده‌سازی نوشته‌ها و طراحی آرم‌های مختلف استفاده می‌شود. یکی از خواص مهم CorelDRAW سازگار بودن آن با دستگاه‌های چاپ و برش می‌باشد. از لحاظ امور چاپ، این نرم‌افزار، یک ویژگی بسیار مهم دارد و آن اینکه نوشته‌ها و آرم‌ها در چاپ، بسیار دقیق و تمیز بوده و لبه‌های نوشته‌ها پله پله نمی‌شوند.

ممارست و مهارت در استفاده از این نرم‌افزار و یا نرم‌افزارهای مشابه به عنوان ابزاری توانا، برای کسانی که در زمینه طراحی فعالیت می‌کنند و یا رشته تحصیلی آنها در زمینه طراحی و گرافیک است امری ضروری می‌باشد. به جرات می‌توان گفت که توسط این نرم‌افزار می‌توان کلیه کارهای هنری، تجاری و صنعتی را طراحی نمود.

مؤلف در توان خود سعی نموده است تا مطالب به صورتی ساده بیان شود و آنها را با کارهای عملی همراه ساخته است تا خواننده از تمرین با آن لذت ببرد. با این وجود، مشتاقانه منتظر دریافت نظرات و پیشنهادات همکاران و خوانندگان محترم می‌باشم.

در پایان بر خود واجب می‌دانم از کلیه اشخاصی که در به ثمر رسیدن این اثر مرایاری نموده‌اند، علی الخصوص مدیریت محترم انتشارات راهی و مسئول محترم بخش حروفچینی صمیمانه سپاسگذاری نمایم.

غلامرضا خلیق

khaligh@gmail.com

www.ivto.ir

فهرست مطالب

فصل اول: توانایی نصب برنامه CorelDRAW و آشنایی با انواع گرافیک

۱-۱	مقدمه	۱۴
۲-۱	گرافیک برداری و بیت‌مپ	۱۴
۳-۱	ویژگی‌های نرم‌افزار برداری و نرم‌افزارهای بیت‌مپ	۱۴
۴-۱	مجموعه نرم‌افزارهای CorelDRAW و امکانات لازم برای نصب آن	۱۶
۵-۱	مراحل نصب CorelDRAW	۱۶
۶-۱	آشنایی با برنامه‌های کاربردی CorelDRAW	۲۰
۷-۱	شروع به کار در CorelDRAW	۲۲
	آزمون چهارگزینه‌ای	۲۴
	پاسخنامه فصل اول	۲۴
	دستور کار آزمایشگاه	۲۴

فصل دوم: شناخت محیط نرم‌افزار CorelDRAW و کار با اجزای آن

۱-۲	مقدمه	۲۶
۲-۲	محیط اصلی نرم‌افزار CorelDRAW	۲۶
۳-۲	خطوط راهنما (Guide Lines)	۳۰
۴-۲	خطوط شبکه (Grid)	۳۲
۵-۲	بستن سند و نرم‌افزار CorelDRAW	۳۲
	آزمون چهارگزینه‌ای	۳۳
	پاسخنامه فصل دوم	۳۴
	دستور کار آزمایشگاه	۳۴

فصل سوم: واردات، صادرات و ذخیره‌سازی سند طراحی

۱-۳	ایجاد سند جدید	۳۶
۲-۳	باز کردن سند	۳۷
۳-۳	ذخیره‌سازی سند	۳۷
۴-۳	استفاده از Backup برای پشتیبان‌گیری از سند	۳۸
۵-۳	ذخیره سند با Save As	۴۰
۶-۳	کار با الگوها	۴۰
۷-۳	فرمان‌های Undo و Redo	۴۱
۸-۳	وارد کردن و صادر کردن فایل از کرل‌دراو	۴۳

آزمون چهارگزینه‌ای	۴۵
پاسخنامه فصل سوم	۴۵
دستور کار آزمایشگاه	۴۶

فصل چهارم: تنظیم View های مختلف و مدیریت لایه‌ها

۱-۴ آشنایی با اصطلاحات و مفاهیم CorelDRAW	۴۸
۲-۴ مدهای View	۴۸
۳-۴ استفاده از Pan و Zoom	۵۲
۴-۴ حالت‌های نمایش خاص	۵۴
۵-۴ کار با View در عمق (لایه‌ها)	۵۶
۵-۴-۱ لایه‌های صفحه Master	۶۰
آزمون چهارگزینه‌ای	۶۱
پاسخنامه فصل چهارم	۶۲
دستور کار آزمایشگاه	۶۲

فصل پنجم: طراحی لوگو (آرتم)

۱-۵ مقدمه	۶۴
۲-۵ تنظیم صفحه	۶۴
۳-۵ ایجاد چند ضلعی و اصلاح آن	۶۵
آزمون چهارگزینه‌ای	۷۸
پاسخنامه فصل پنجم	۷۸
دستور کار آزمایشگاه	۷۸

فصل ششم: مدیریت صفحات

۱-۶ مقدمه	۸۰
۲-۶ تنظیم صفحه سند	۸۰
۳-۶ استفاده از لی آت	۸۴
۴-۶ استفاده از برجسب	۸۷
۵-۶ نام‌گذاری صفحات	۸۸
۶-۶ ذخیره جزئیات به همراه فایل	۸۹
۷-۶ جابه‌جایی بین صفحات در اسناد با چندین صفحه	۹۰
۸-۶ افزودن صفحه به سند	۹۰
۹-۶ حذف صفحه از سند	۹۱
۱۰-۶ انتقال و Duplicate کردن صفحه	۹۱
۱۱-۶ Page Sorter	۹۱

۹۳	آزمون چهارگزینه‌ای
۹۴	پاسخنامه فصل ششم
۹۴	دستور کار آزمایشگاه

فصل هفتم: خط‌کش، خطوط راهنما، خطوط شبکه، خطوط اندازه و تنظیمات آنها

۹۶	۷-۱ خط‌کش
۱۰۲	۷-۲ خطوط شبکه (Grid)
۱۰۷	۷-۳ خطوط راهنما، راهنمای دینامیک و لایه راهنما
۱۰۷	۷-۳-۱ خطوط راهنما (Guidelines)
۱۱۳	۷-۴ ابزار اندازه‌گذاری
۱۱۴	۷-۴-۱ ابزار Callouts
۱۱۵	۷-۴-۲ ابزار اندازه‌گذاری خط
۱۱۷	آزمون چهارگزینه‌ای
۱۱۸	پاسخنامه فصل هفتم
۱۱۸	دستور کار آزمایشگاه

فصل هشتم: ترسیم اشکال پایه و استفاده از تبدیلات

۱۲۰	۸-۱ ابزار Smart Drawing
۱۲۱	۸-۲ ابزار Rectangle
۱۲۳	۸-۲-۱ ابزار 3-point Rectangle
۱۲۴	۸-۳ ابزار Ellipse
۱۲۶	۸-۳-۱ رسم بیضی با ابزار 3-Point Ellipse
۱۲۷	۸-۴ ابزار Polygons
۱۲۸	۸-۵ ابزار ستاره
۱۲۹	۸-۶ ابزار ستاره‌های ترکیبی (Complex Star)
۱۳۰	۸-۷ ابزار مارپیچ (Spiral Tool)
۱۳۱	۸-۸ ابزار کاغذ شطرنجی (Graph Paper Tool)
۱۳۲	۸-۹ ابزار اشکال کامل (Perfect Shape Tool)
۱۳۳	۸-۱۰ تبدیل اشکال به منحنی
۱۳۴	۸-۱۱ تبدیل Outline به شیء
۱۳۴	آزمون چهارگزینه‌ای
۱۳۵	پاسخنامه فصل هشتم
۱۳۵	دستور کار آزمایشگاه

فصل نهم: انتقال، چرخش، تغییر مقیاس و تبدیلات پایه

۱۳۸	۱-۹ مقدمه
۱۳۸	۲-۹ انتخاب شیء
۱۴۱	۳-۹ انتقال اشیاء
۱۴۱	۴-۹ تبدیل اشیاء
۱۴۳	۱-۴-۹ Free Transform ابزار
۱۴۳	۲-۴-۹ تبدیل دقیق
۱۴۷	۵-۹ اشیاء قرار گرفته بر روی هم
۱۴۹	آزمون چهار گزینه‌ای
۱۴۹	پاسخنامه فصل نهم
۱۵۰	دستور کار آزمایشگاه

فصل دهم: ترسیم و ویرایش اشیاء

۱۵۲	۱-۱۰ معرفی ابزار Curve
۱۵۲	۲-۱۰ Artistic Media ابزار
۱۵۶	۳-۱۰ ترسیم با ابزار Freehand و Polyline
۱۵۸	۴-۱۰ ترسیم با ابزار 3-Point Curve
۱۵۹	۵-۱۰ Pen و Bezier
۱۶۰	۶-۱۰ گره‌ها و نقاط کنترل
۱۶۰	۷-۱۰ ویرایش مسیر Bezier توسط ابزار Shape
۱۶۵	۸-۱۰ کنترل رفتار ابزار Bezier و Freehand
۱۶۵	۹-۱۰ ترکیب اشیاء
۱۶۶	۱۰-۱۰ شکستن مسیرها
۱۶۶	۱۱-۱۰ تبدیل شیء به منحنی
۱۶۶	آزمون چهار گزینه‌ای
۱۶۷	پاسخنامه فصل دهم
۱۶۸	دستور کار آزمایشگاه

فصل یازدهم: ویرایش اشیاء

۱۷۰	۱-۱۱ شکل‌دهی اشیاء
۱۷۳	۲-۱۱ Fillet Scallop Chamfer داکر
۱۷۴	۳-۱۱ Powerclips ابزار
۱۷۵	۴-۱۱ Knife (چاقو) ابزار
۱۷۷	۵-۱۱ ابزار پاک‌کن (Eraser)
۱۷۸	۶-۱۱ Virtual Segment Delete ابزار

۱۷۹	۷-۱۱ ابزار Crop
۱۸۰	۸-۱۱ استفاده از ابزار Smudge Brush
۱۸۲	۹-۱۱ ابزار Free Transform
۱۸۳	۱۰-۱۱ ابزار Rough Brush
۱۸۴	آزمون چهارگزینه‌ای
۱۸۵	پاسخنامه فصل یازدهم
۱۸۵	دستور کار آزمایشگاه

فصل دوازدهم: توانایی نگارش متن

۱۸۸	۱-۱۲ مقدمه
۱۸۸	۲-۱۲ وارد کردن متن هنری و ویرایش آن
۱۹۰	۲-۱۲ قالب‌بندی کارکتر
۱۹۲	۳-۱۲ وارد کردن متن پاراگراف و ویرایش آن
۱۹۵	۱-۳-۱۲ ایجاد Drop Cap
۱۹۶	۲-۳-۱۲ ایجاد متن بال‌ت‌دار
۱۹۶	۳-۳-۱۲ کار با ستون‌ها
۱۹۸	۴-۱۲ قالب‌بندی پاراگراف
۲۰۱	۵-۱۲ پیچاندن متن به دور اشکال
۲۰۳	۶-۱۲ قرار دادن متن در داخل منحنی
۲۰۳	۱-۶-۱۲ قرار دادن متن در داخل شکل
۲۰۵	۷-۱۲ متن و سبک (Style)
۲۰۶	۸-۱۲ استفاده از داکر Insert Character
۲۰۷	۹-۱۲ ایجاد جدول
۲۰۹	آزمون چهارگزینه‌ای
۲۱۰	پاسخنامه فصل دوازدهم
۲۱۰	دستور کار آزمایشگاه

فصل سیزدهم: خصوصیات اشیاء و خطوط دور آنها

۲۱۲	۱-۱۳ مقدمه
۲۱۲	۲-۱۳ انواع Fill
۲۱۲	۳-۱۳ استفاده از پالت Color
۲۱۳	۴-۱۳ ابزار Uniform Fill
۲۱۵	۵-۱۳ داکر Color
۲۱۶	۶-۱۳ کادر محاوره‌ای Palette Editor
۲۱۸	۷-۱۳ داکر Color Styles

۲۱۹	۸-۱۳ ابزار قطره چکان رنگ و قوطی رنگ
۲۲۰	۱-۸-۱۳ Attributes Eyedropper ابزار
۲۲۰	۹-۱۳ Fountain Fill ابزار
۲۲۳	۱۰-۱۳ Pattern Fill ابزار
۲۲۵	۱۱-۱۳ Texture Fill ابزار
۲۲۷	۱۲-۱۳ Postscript الگوی
۲۲۸	۱۳-۱۳ No Fill
۲۲۸	۱۴-۱۳ رنگ نمودن اشیاء با استفاده از Interactive Fill
۲۲۹	۱۵-۱۳ استفاده از Mesh Fill
۲۳۱	۱۶-۱۳ خصوصیات خط محیطی اشیاء
۲۳۱	۱-۱۶-۱۳ مجموعه ابزار Outline
۲۳۶	۱۷-۱۳ گروه کردن اشیاء (Grouping)
۲۳۷	۱۸-۱۳ قفل کردن شیء
۲۳۷	۱۹-۱۳ فرمان Convert Outline To Object
۲۳۷	۲۰-۱۳ ترازبندی و توزیع اشیاء (Align and Distribute)
۲۴۰	۱-۲۰-۱۳ توزیع اشیاء (Distribute Objects)
۲۴۱	آزمون چهارگزینه‌ای
۲۴۳	باسخنامه فصل سیزدهم
۲۴۴	دستور کار آزمایشگاه

فصل چهاردهم: افزودن جلوه به اشیاء

۲۴۶	۱-۱۴ مقدمه
۲۴۶	۲-۱۴ جلوه Blend (آمیختگی)
۲۴۸	۱-۲-۱۴ ویرایش جلوه Blend
۲۶۰	۳-۱۴ جلوه کانتور (Contour)
۲۶۷	۴-۱۴ جلوه های اعوجاج (Distortion effects)
۲۷۲	۵-۱۴ جلوه سایه گذاری (Drop Shadow)
۲۷۴	۶-۱۴ جلوه پوشش (Envelope)
۲۷۹	۷-۱۴ جلوه برجستگی (Envelope)
۲۸۸	۸-۱۴ جلوه شفافیت (Transparency)
۲۹۲	۹-۱۴ جلوه Lens
۲۹۳	۱-۹-۱۴ انواع جلوه لنز
۲۹۷	۲-۹-۱۴ گزینه های داکر
۲۹۹	۱۰-۱۴ ایجاد جلوه پرسپکتیو
۲۹۹	۱-۱۰-۱۴ فرمان Perspective

۳۰۰	PowerClip فرمان ۱۱-۱۴
۳۰۰	آزمون چهارگزینه‌ای
۳۰۲	پاسخنامه فصل چهاردهم
۳۰۲	دستور کار آزمایشگاه

فصل پانزدهم: توانایی تبدیل تصاویرهای نقشه بیتی و برداری به یکدیگر

۳۰۴	۱-۱۵ مقدمه
۳۰۴	۲-۱۵ تبدیل تصاویر برداری به بیت مپ
۳۰۵	۳-۱۵ Crop Bitmap فرمان
۳۰۵	۴-۱۵ باز ساری تصاویر بیت مپ (Resample Bitmap)
۳۰۶	۵-۱۵ Bitmap Color Mask فرمان
۳۰۷	۶-۱۵ مدهای رنگ
۳۰۸	۱-۶-۱۵ مدل HSB
۳۰۸	۲-۶-۱۵ مد ۵ (RGB-۳-۶ مد CMYK)
۳۰۸	۳-۶-۱۵ مد CMYK
۳۰۹	۴-۶-۱۵ مد LAB
۳۰۹	۵-۶-۱۵ مد درجه خاکستری (Grayscale)
۳۰۹	۶-۶-۱۵ Duotone مد
۳۰۹	۷-۱۵ تغییر مد رنگ تصویر
۳۱۰	۸-۱۵ ویرایش رنگ تصاویر نقشه بیتی
۳۱۲	۹-۱۵ تبدیل تصویر نقشه بیتی به برداری (Trace Bitmap)
۳۱۳	آزمون چهارگزینه‌ای
۳۱۴	پاسخنامه فصل پانزدهم
۳۱۴	دستور کار آزمایشگاه

فصل شانزدهم: توانایی ایجاد جلوه روی تصاویر نقشه بیتی

۳۱۶	۱-۱۶ مقدمه
۳۱۶	۲-۱۶ فیلترهای سه بعدی (3D Effects)
۳۱۹	۳-۱۶ فیلترهای گروه جلوه های هنری (Art Strokes)
۳۲۰	۴-۱۶ فیلترهای گروه Blur (فیلترهای محو کننده)
۳۲۲	۵-۱۶ فیلترهای گروه Camera
۳۲۲	۶-۱۶ فیلترهای گروه Color Transform
۳۲۴	۷-۱۶ فیلترهای گروه Contour
۳۲۴	۸-۱۶ فیلترهای گروه Creative

۳۲۶	 ۹-۱۶ فیلترهای گروه Distort
۳۲۸	 ۱۰-۱۶ فیلترهای گروه Noise
۳۲۹	 ۱۱-۱۶ فیلترهای گروه Sharpen
۳۲۹	 ۱۲-۱۶ نصب Plug-Ins
۳۳۰	 آزمون چهارگزینه‌ای
۳۳۲	 پاسخنامه فصل شانزدهم
۳۳۲	 دستور کار آزمایشگاه

فصل هفدهم: توانایی کار با ماکروهای VBA

۳۳۴	 ۱-۱۷ مقدمه
۳۳۴	 ۲-۱۷ کار با ماکرو
۳۳۴	 ۱-۲-۱۷ ایجاد ماکرو
۳۳۵	 ۲-۲-۱۷ پخش یا اجرای ماکرو
۳۳۶	 ۳-۲-۱۷ ویرایش ماکرو
۳۳۷	 ۳-۱۷ کار با Help در پنجرهٔ کد VBA
۳۳۸	 ۴-۱۷ ذخیرهٔ ماکرو از طریق داکر Undo
۳۳۸	 ۵-۱۷ ماکروهای استاندارد
۳۳۹	 آزمون چهارگزینه‌ای
۳۴۰	 پاسخنامه فصل هفدهم
۳۴۰	 دستور کار آزمایشگاه

فصل هجدهم: توانایی ایجاد صفحات وب

۳۴۲	 ۱-۱۸ مقدمه
۳۴۲	 ۲-۱۸ طراحی صفحات وب با CorelDraw
۳۴۲	 ۱-۲-۱۸ ایجاد دکمه های Rollover
۳۴۳	 ۲-۲-۱۸ تنظیم رفتار اشیاء اینترنت
۳۴۴	 ۳-۲-۱۸ Object Properties داکر
۳۴۴	 ۳-۱۸ قالب های سازگار با وب
۳۴۶	 ۴-۱۸ ایجاد متن سازگار با وب
۳۴۶	 ۵-۱۸ ایجاد پس زمینه برای صفحهٔ وب
۳۴۷	 آزمون چهارگزینه‌ای
۳۴۸	 پاسخنامه فصل هجدهم
۳۴۸	 دستور کار آزمایشگاه

فصل نوزدهم: توانایی چاپ سند

۳۵۰		۱-۱۹ مقدمه
۳۵۰		۲-۱۹ کنترل چاپ با استفاده از کادر محاوره‌ای Print
۳۵۲		۳-۱۹ تنظیم های صفحه آرای
۳۵۳		۴-۱۹ تفکیک رنگ (سربرگ Separation)
۳۵۳		۵-۱۹ تنظیم های کنترل چاپ (سربرگ Prepress)
۳۵۴		۶-۱۹ پنجره پیش نمایش چاپ (Print Preview)
۳۵۵		آزمون چهار گزینه‌ای
۳۵۵		پاسخنامه فصل نوزدهم
۳۵۶		دستور کار آزمایشگاه

۳۵۷ضمیمه الف

۳۶۹ضمیمه ب