2PGDCA- मल्टीमीडिया विथ कोरेल ड्रा, प्रीमियर एवं साउंड फोर्ज

कोरल ड्रा

इकाई-1

1.1 खण्ड एक: परिचय और उददेश्य

1.2 खण्ड दो: रास्टर और वेक्टर इमेज का परिचय

1.3 खण्ड तीन: कोरल ड्रा के साथ कार्य शुरूआत करना

1.3.1 कोरल ड्रा का यूजर इंटर फेस एक्सप्लोर करना

1.3.2 डाक्यूमेंट बनाना

1.3.3 यूजर इंटर फेस एक्सप्लोर करना

1.3.4 टूल्स और मैन्यू बार

1.4 खण्ड चार: बेसिक जियोमेट्रिक फिगर्स के साथ कार्य करना, सेव और प्रिव्यू करना

1.4.1 बेसिक जियोमेट्रिक फिगर्स के साथ कार्य करना

1.4.2 डाक्यूमेंट को सेव करना एव्म प्रिव्यू करना

1.5 खण्ड पाँच: लाइन, आउटलाइन, तथा आकृति के साथ कार्य करना

1.5.1 उपखण्ड एक: ग्राफिक डिजाइनिंग की बेसिक आर्ट को समझना

लाइन का प्रयोग करते हुए कर्व बनाना

आउटलाइनों के साथ कार्य करना

1.5.2 उपखण्ड दो: बेसिक शेप्स, ब्रश स्ट्रोक और ग्रिड तथा गाइडलाइन के साथ कार्य करना

बेसिक शेप्स सुधारना

ब्रश स्ट्रोक के साथ कार्य करना

ग्रिड एवम् गाइडलाइन को समझना

1.6 खण्ड छह: लाइन आब्जेक्ट एवम् आब्जेक्ट के साथ कार्य करना

1.6.1 उपखण्ड एक: लाइन आब्जेक्ट के साथ आधुनिक कार्य करना

फिलेट टूल के प्रयोग से किसी ऑब्जेक्ट का किनारा गोल करना

इनवेलप टूल प्रयोग करना

1.6.2 उपखण्ड दो: आब्जेक्ट के साथ कार्य करना

कोरल ड्रा में ऑब्जेक्ट्स नियंत्रित करना (कट, कॉपी, और पेस्ट)

डिफाल्ट कलर पैलेट का प्रयोग कर किसी आब्जेक्ट के लिए कलर सेलेक्ट करना

1.6.3 उपखण्ड तीन: आब्जेक्ट पोजीशन, एलाइन, साइजिंग, स्केलिंग, रोटेट, मिरर और ग्रुपिग करना

आब्जेक्ट पोजीशन करना

आब्जेक्ट को एलाइन तथा डिस्ट्रीव्यूट करना

आब्जेक्ट्स को रोटेट तथा मिरर करना एवम् क्रम बदलना

ऑब्जेक्ट कॉबाइन, ब्रेरेक एवम् ग्रुपिंग करना

1.6.4 उपखण्ड चार: स्पेशल ग्राफिक्स एवम् स्पेशल इफेक्ट्स बनाना

1.7 खण्ड सात: रंगो के साथ कार्य करना तथा ऑब्जेक्ट्स फिल करना

1.7.1 उपखण्ड एक: कलर पैलेट का प्रयोग

डिफाल्ट कलर पैलेट का प्रयोग

कस्टम कलर पैलेट

1.7.2 उपखण्ड दो: यूनिफार्म, फाउन्टेन, पैटर्न एवम् टेक्स्चर फिल का प्रयोग

यूनिफार्म फिल का प्रयोग

फाउन्टेन, फिल का प्रयोग

पैटर्न फिल का प्रयोग

टेक्स्चर फिल का प्रयोग

मैश फिल का प्रयोग

इकाई-2

2.1 खण्ड एक: टेक्स्ट के साथ कार्य करना

2.1.1 उपखण्ड एक: टेक्स्ट टाइप, परिवर्तित करना, दिखावट बदलना एवम विभिन्न प्रकार के टेक्स्ट

टेक्स्ट टाइप करना

टेक्स्ट को एक प्रकार से दूसरे प्रकार में परिवर्तित करना

टेक्स्ट की लिखावट बदलना

विभिन्न प्रकार के टेक्स्ट

2.1.2 उपखण्ड दो: टेक्स्ट पर इफेक्ट्स एप्लाई करना एवम् ऑब्जेक्ट के आसपास टेक्स्ट

टेक्स्ट पर इफेक्ट्स एप्लाई

ऑब्जेक्ट के आसपास पाथ पर टेक्स्ट फिट करना

2.2 खण्ड दो: बिटमैप के साथ कार्य करना, वेक्टर और रास्टर इमेज

2.2.1 उपखण्ड एक: वेक्टर और रास्टर का परिचय

2.2.2 उपखण्ड दो: बिटमैप एवम् वेक्टर इमेज के साथ कार्य करना

वेक्टर इमेज को बिटमैप में बदलना

बिटमैप इमेज इम्पोर्ट करना

बिटमैप को संशोधित करना

2.2.3 उपखण्ड तीन: बिटमैप इमेज पर स्पेशल इफेक्ट का प्रयोग एवम् ट्रेस करना

बिटमैप इमेज पर 3डी इफेक्ट का प्रयोग करना

बिटमैप इमेज पर शार्पन इफेक्ट का प्रयोग करना

बिटमैप इमेज ट्रेस करना

2.3 खण्ड तीन: विभिन्न प्रकाशन के लिए कोरल ड्रॉ से डिजाइन तैयार

2.3.1 उपखण्ड एक: समाचार पत्र, होर्डिंग, ब्रोशर, के लिए डिजाइन तैयार करना

2.3.2 उपखण्ड दो: कार्ड, लोगो एवम् विज्ञापन डिजाइन करना

सारांश

अभ्यास प्रश्न

1.1 परिचय और उद्देश्य

- यह एक प्रसिद्ध डिजाइनिंग एप्लिकेशन हैं, जिसका उपयोग प्रिटिंग इंण्डस्ट्रिज में और विभिन्न मीडिया के लिए अविश्कारिक रूप से डिजाइनिंग करनें के लिए किया जाता हैं। यह एक ग्राफिक्स डिजाइनिंग, पेजलेआउट, और फोटो एडिटिंग सॉफ्टवेयर है, जो आसानी से समझा जा सकता हैं, और जिसमें मद्द जैसे सुविधा उपलब्ध हैं।

इस अध्याय का उद्देश्य कोरल ड्रा एप्लीकेशन के ड्राइंग टूल और मीनू को प्रायोगिक तौर पर उपयोग करने के चरणों को बड़ी सहजता से सीखना एवम् ड्राइंग बनाने के विभिन्न चरणों को सीखना है, रास्टर और वेक्टर ग्राफिक्स के बारें जानकारी प्राप्त करना, एवम् कोरल ड्रा को समाचार पत्रों, होर्डिंग, ब्रोशर और पुस्तक के लिये विज्ञापन डिजाइनिंग एवम् तकनीक और उद्योग आधारित करनें के लिए कैसे उपयोग किया जाता है। उन सभी पहलुओं को प्रायोगिक और उदाहरण सहित सीखनें के लिए यह अध्याय बहुत ही कारगर होगा। कोरल ड्रा वेक्टर आधारित एप्लिकेशन है, परन्तु इसमें वेक्टर से बिटमेप और इमेंज को इम्पोर्ट और एक्सपोर्ट भी किया जा सकता है इन सभी प्रक्रियों के व्यवहारिक ज्ञान को बताना भी इस अध्याय का उद्देश्य है।

1.2 वेक्टर और रास्टर इमेज

वेक्टर इमेज:-वेक्टर इमेज लाईन और कर्व को जोड़कर बननें वाला एक समूल हैं जिसमे एक प्रोडेक्ट आब्जेक्ट बनता हैं, वेक्टर इलस्ट्रेंटर में वेक्टर इमेंज बनानें के लिए प्रोग्राम में ड्राइंग बिन्दू, नोड आदि को जोड़ कर वेक्टर इमेज बनाईं जाती हैं। वेक्टर आब्जेक्ट के प्रत्येक पहलू को गणित से परिभाषित किया जाता हैं। इसे बनानें के लिए वेक्टर इमेज एल्जेबरिक इक्वेंशन के उपयोग से बनाई जाती है। वेक्टर इमेज का रिज्युलेशन स्वतंत्र होते है यह इमेज कर्व और लाइन के निरंतर पिक्सल से मिलकर बनती है। जिसे आसानी से एडिट किया जा सकता एक स्वतंत्र ऑब्जेक्ट के रूप में। वेक्टर को क्वालिटी या बिना किसी नुकसान के आसानी से पुन:स्केल किया जा सकता है उदाहरण प्रचलित वेक्टर प्रारूप .cdr और .ail है

रास्टर (बिटमेप) इमेज:- बिटमेप इमेज डाट या पिक्सलों से मिलकर बनती हैं।डाट और पिक्सलों की संख्या इमेज के रिज्युलेशन पर आधारित होती है। इसमें जितनें अधिक पिक्सल होंगे उसका रिज्युलेशन उतना ही अधिक होता है। बिटमेप के उपयोग से फोटोग्राफ क्वालिटी, ग्रेडेंट कलर या बिटमेप इफेक्ट के साथ प्राप्त की जाती है। कोरल ड्रॉ डाक्यूमेंट में विभिन्न प्रकार की बिटमेप इमेज इम्पोर्ट की जा सकती है जैसे कि .jprg, .tiff, और .png- बिटमेप इमेज को इम्पोर्ट करनें के

बाद इमेज को किसी प्रकार से एडिट कर सकतें हैं। उदाहरण के लिए:- बिटमेप इमेज को ट्रेस कर सकतें हैं।

कोरल ड्रा के साथ कार्य शुरूआत करना:- आपके कम्पयूटर में कॉरल ग्राफिक्स पूर्ण इंस्टॉल और रजिस्ट्रेंट हो जाएं, तब आप कॉरल ड्रॉ एप्लिकेशन खोलकर नई सादा फाईल, डाक्यूमेंट आधारित टेम्पलेंट या पूर्व से बनी फाईल को खोलकर काम शुरू कर सकतें हैं।

कॉरल ड्रॉ में कार्य करनें के लिए निम्न चरणों को अपनाएं:-

1.Start menu से start→All program→Coral DRAW Graphics Suits→Coral Draws

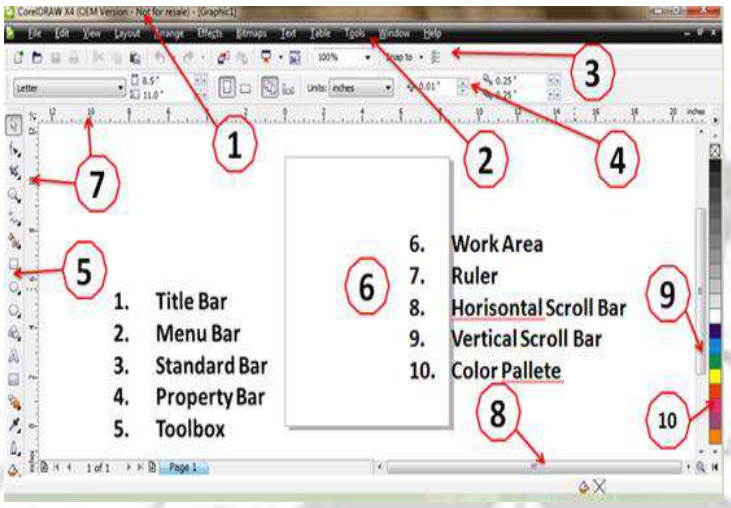
चित्र 10.1 में प्रदर्शित है:

welcome screen प्रकट होगी चित्र 1. में दिखाया गया है:

welcome screen र निम्नलिखित विकल्प प्रदर्शित होंगे:

यूजर इंटर फेस एक्सप्लोर करना:-कोरल ड्रॉ में कार्य शुरू करनें के पहलें इसके वर्कस्पेस से परिचित होना आवश्यक है, इसके वर्कस्पेस पर विविध प्रकार के अवयव जैसेकि:-टाईटल बार, मैन्यू बार, स्टैण्डर्ड टूलबार, प्रोपर्टी बार, टूलबॉक्स, ड्रॉइंग पेज, डॉकर, कॉलर प्लेट, डाक्यूमेंट नेविगेटर, स्क्रॉल बार, नेविगेटर और रूलर। वर्कस्पेश में विभिन्न प्रकार के एप्लिकेशन टूल भी प्राप्त कर सकतें

है। एवम् कॉरलड्रॉ का वर्कस्पेश कॅस्टमाईज की सुविधा भी देता हे, जहाँ आवश्यकतानुसार टूल एवम् एप्लिकेशन को रख सकतें है।



वर्कस्पेश के विविध घटक

1- टाइटिल बार(Title Bar)

एप्लिकेशन विंडो के सबसें ऊपर टाइटिल बार चालू खुला डाक्यूमेंट युक्त दिखाई देता है, जैसे ही कॉरल ड्रॉ खोलतें है वह डिफॉल्ट के रूप में दिखता है, टाइटिल बार पर कोरल औरर इसमें खुली हुई ग्राफिक फाइल का नाम पदर्शित होता है। टाइटिल बार के बाएं कोने पर कोरल ड्रॉ का आइकन प्रदर्शित होता है। यह आइकन कन्ट्रोल मेन्यू कहलाता है। इस आइकन पर क्लिक करने पर यह मेन्यू दिखाई देते हैं Restore, Move, Size, Minimize, Maximize, और Close टाइटिल बार पर दाएं कोने पर तीन आइकन्स Minimize, Restore, Close और Maximize होते है।

2- मेन्यू बार(Menu Bar)

टाइटिल बार के नीचे मेन्यू बार प्रदर्शित होता है इस मेन्यू बार पर सबसे पहले एक आइकन प्रदर्शित होता है। कोरल ड्रा की मेन्यू बार पर कोरल ड्रा की विभिन्न कमाण्ड्स पुल डाउन मेन्यूज में वर्गीकुत होते है। प्रत्येक मेन्यू पर माउस प्वॉइन्टर क्लिक करने पर अथवा की-बोर्ड पर Alt 'की' को दबाने के बाद मेन्यू के नाम के रेंखांकित अक्षर वाली 'की' को दबाने पर यह पुल डाउन मेन्यू खुल जाता है। इस मेन्यू में जिस कमाण्ड के समक्ष ➢चिन्ह प्रदर्शित होता है उस कमाण्ड का एक उप-मेन्यू होता है, जोकि इस कमाण्ड पर आउस प्वॉइन्टर लाने पर प्रदर्शित होता है। मेन्यू बार पर File,

Edit, View, layout, Arrange, Effect, Bitmap, Text, Tools Window और Help मेन्यू होते है। मेन्यू बार पर दाएं और तीन बटन के साथ बटन पेनल प्रदर्शित होता है इस पेनल पर Minimize, Restore Down/ Maximize और Close Button होते है जो खुली हुई फाइल से सम्बंधित होते है।

3- स्टेण्डर्ड टूलबार (Standard Bar)

कोरल ड्रा पर कार्य करने के लिए की बटन टूल्स के दो सेट दिए होते है स्टेण्डर्ड टूलबार और टूलबॉक्स। टूलबार कोरल ड्रा पर मेन्यू में स्थित कमाण्ड्स के लिए शार्टकट का कार्य करते है। टूलबार पर स्थित विभिन्न टूल बटन्स के नाम दर्शाए गए हैं। यह टूल बटन्स है New, Open, Save, Print, Cut, Copy, Undo, Redo, Import, Export आदि के।

4- प्रोपर्टी बार (Property bar)

कोरल ड्रा में यूजर के द्वारा जो ऑब्जेक्ट या टूल चुना जाता है उसके विकल्प या बटन प्रोपर्टी बार पर प्रदर्शित होते है। प्रोपर्टी बार यूजर एक्शन के आधार पर बदल जाता है।

5- टूलबाक्स (Tool Box)

कोरल ड्रा में टूल बाक्स बाएं और प्रदर्शित होता है इसमें Pick, Shape, Zoom, Curve,Crop, filling और Modifying object टूल होते है। कोरल ड्रा के टूलबॉक्स में बटन्स रूप में टूल्स के साथ-साथ कुछ Flyouts भी होते है। Flyouts टूलबॉक्स में ऐसा बटन होता है। टूल्स पर दाएं और नीचे की और एक एरो प्रदर्शित होता है जिस पर क्लिक करने पर एक बार कुछ सम्बन्धित टूल बटन्स प्रदर्शित होते है टूलों का विवरण निम्नलिखित हैं:

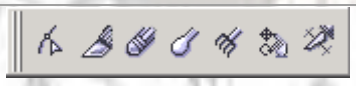
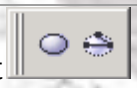
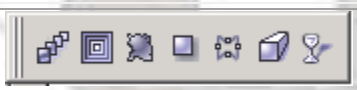
Pick Tool	**पिक टूल** का उपयोग आब्जेक्ट या आब्जेक्ट के समूह को चुननें के लिए किया जाता हैं, इस टूल का उपयोग करकें आब्जेक्ट को मूव, स्ट्रेच, स्केल, रोटेट ओर स्क्यू कर सकतें हैं।
Shape Tool	आब्जेक्ट को पुन: आकार के लिए **शेप टूल**, आब्जेक्ट के नोड, लाईन और कंट्रोल पाइंट को मूव किया जाता हैं।
Zoom Tool	ड्राइंग के वर्तमान व्यू को बदलनें के लिए **जूम टूल** का प्रयोग किया जाता हैं।

Freehand Tool	लाईन और कर्व को ड्रा करनें के लिए फ्रिहेंण्ड **टूल** का प्रयोग किया जाता है, इस टूल के प्रयोग से बिटमेप को भी ट्रेंस कर सकतें है।
Smart Drawing Tool	फ्रिहेण्ड स्ट्रोक को परिवर्तित करनें के लिए **स्मार्ट ड्राइंग टूल** का प्रयोग करतें हैं, इसकी सहायता से बेसिक शेप और स्मूथ कर्व भी ड्रॉ करतें हैं।
Rectangle Tool	वर्गाकार और आयताकार ड्राईंग के लिए **रेक्टएंगल टूल** उपयोग किया जाता हैं ड्राइंग के समय Ctlr कि के उपयोग से इस टूल की सहायता से वर्गाकार बनाया जाता हैं
Ellipse Tool	अण्डाकार और गोलाकार आकृति के लिए **इक्लीपस टूल** का प्रयोग किया जाता हैं, गोलाकार बनानें के लिए Ctlr कि को होलण्ड करना चाहिए।
Graph Paper Tool	बाक्सों से बनी आकृति जो ग्राफ पेपर की तरह दिखाई देती हैं इस **ग्राफ पेपर टूल** का प्रयोग ड्राइंग के लिए करतें हैं।
Perfect Shapes Tool	अब्जेक्टों का समूह जिसको ड्राइंग में जोड़ा जाता हैं, जिस **परफेक्ट शेप टूल** में तीर, स्टार, टॉक बबल और **फ्लो** चार्ट सिम्बोल शामिल होतें हैं।
Text Tool	ड्राइंग में आर्टिसटिक या पैराग्राम टेक्स्ट को शामिल करनें के लिए **टेक्स्ट टूल** का प्रयोग किया जाता हैं।
Interactive Blend Tool	ब्लैंण्ड टूल आब्जेक्ट को आपस में जोड़तें हुए श्रेणीबद्ध करता हैं, इसके फ्लाए आउट में बहुत सारें इंट्रेक्टिव उपलब्ध हैं, आवश्यकतानुसार टूल का प्रयोग किया जाता हैं।
Eyedropper Tool	**आईड्रॉप टूल** एक आब्जेक्ट में से रंगों को चुननें विशेषकर बिटमेंप में से, और चुनें हुए रंग के आब्जेक्ट में निर्धारित करनें के लिए कि**या** जाता हैं।
Outline Tool	एक आब्जेक्ट की आउटलाइन स्टाइल या लाईन स्थापित करनें के लिए **आउटलाइन टूल** का प्रयोग किया जाता हैं।
Fill Tool	फिल्ल टूल किसी आब्जेक्ट की फिल्ल स्टाइल को निर्दिष्ट करता हैं, फिल्ल केवल बन्द आब्जेक्ट में दिखाई देता हैं, दिया हुआ फिल्लआउट प्रत्येक प्रकार कें फिल्ल को अभिगम करता हैं।

	Assigns the fill style of any object. Fills are only visible on closed objects. The flyout gives access to control dialogs for each type of fill.
Interactive Fill Tool	इन्ट्रेक्टिव फिल्ल टूल माउस के उपयोग से फाउण्**टेन** फिल्ल करनें की सुविधा देंता हैं। इसका फिल्लाएआउट मेश फिल्ल टूल को अभिगम करनें की सुविधा देंता हैं।

फिलाएआउट **(Flyouts)**

टूल बटन पर **नी**चे दाएँ और एक छोटा त्रिभुज आकार दिखाईं देता हैं जो फिलाएआउट की तरह उपयोग किए जातें हैं। कॉरल ड्रा में फिलाएआउट का उपयोग अतिरिक्त टूल देखनें के लिए किया जाता हैं। यहाँ टूल बटन पर माउस को हॉल्ड करकें सक्रिय हो जाता हैं। विभिन्न टूल के फिलाएआउट निम्मलिखित हैं:-

Shape Edit Flyout 
Zoom Tool Flyout
Curve Flyout
Rectangle Tool Flyout
Ellipse Tool Flyout 
Object Flyout
Perfect Shape Flyout
Interactive Tool Flyout 
Eyedropper Tool Flyout
Outline Tool Flyout

Fill Tool Flyout
Interactive Fill Flyout

6- ड्राइंग पेज़(Drawing page)/वर्क एरिया (Work Area)

ड्राइंग पेज आयताकार क्षेत्र जो ड्राइंग विंडो के अंदर प्रदर्शित होता है। यह आपके कार्य का प्रिंटेट क्षेत्र कहलाता है

7- रूलर (Ruler)

रूलर ऊध्व और क्षैतिज बार्डर होते है जो ड्राइंग में आब्जेक्ट के साइज और स्थान को बतानें के लिए उपयोग किए जाते हैं।

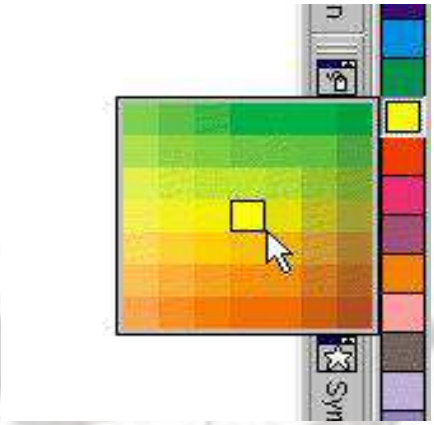
8- स्क्रोल बार (Scroll Bar)-ऊध्व (**Horizontal)**

ऊध्व और क्षैतिज स्क्रोल बार का प्रयोग करेंट डाक्यूमेंट को देखने के लिए किया जाता हैं।

9- स्क्रोल बार(Scroll Bar)-क्षैतिज(**Vertical)**

10- कलर पैलेट(Color Pallete)

कलर पैलेट कोरल ड्रा की विन्डो में दाईं ओर प्रदर्शित होता है। इस पैलेट पर छोटे-छोटे वर्गो,जिनको कलर बॉक्स कहा जाता है, में विभिन्न रंगों का प्रदर्शन होता है। इस पैलेट पर नीचे की ओर दो तीर के चिन्ह प्रदर्शित होते हैं। डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर इस पैलेट के रंग ऊपर की ओर स्क्रॉल होने लगते हैं और नीचे से अन्य रंगों के कलर बॉक्सेज आते जाते हैं। दूसरे लेफ्ट ऐरो पर माउस क्लिक करने पर मॉनीटर स्क्रीन पर इस पैलेट के अनेक रंगों के कलर बाक्सेज़ प्रदर्शित होते हैं। इन कलर बॉक्सेज़ में से वांछित रंग को चुनकर आकृति में भरा जाता हैं, आउटलाइन और टेक्ट को हाईलाइट किया जाता हैं।



11- नेविगेशन(Navigation)

नेविगेशन बटन का प्रयोग ड्राइंग विंडो को छोटा देखने के लिए होता हैं।

डाक्यूमेंट नेविगेशन

डाक्यूमेंट नेविगेशन कोरल ड्रॉ विंडो में स्टैण्डर्ड टूल बार के ऊपर बाएं ओर होता हैं। यह बहु पेज़ और पेजों के मध्य नेविगेशन को कंट्रोल करता हैं। clt-+ का उपयोग पेज जोड़ने के लिए और बैंक एवम् फॉरवर्ड तीर बटन का प्रयोग पेज के मध्य नेविगेशन करने के लिए किया जाता हैं।

12- डोकर (Docker)

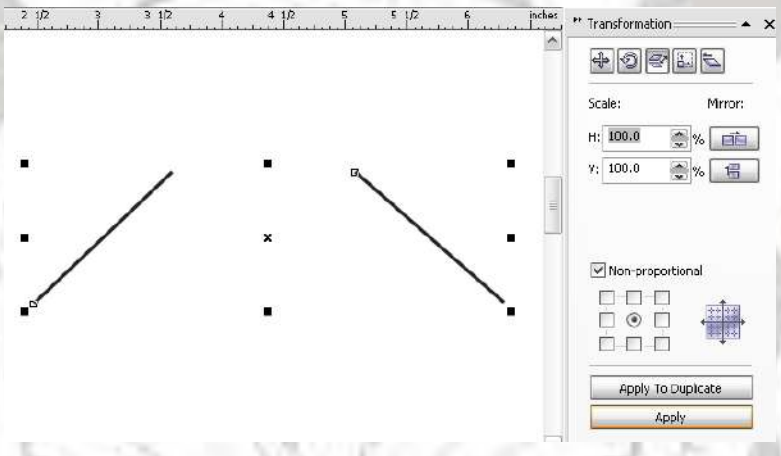
डोकर कमाण्ड बटन, विकल्प और सूचिगत बाक्स के कंट्रोल को प्रदर्शित करते है। डोकर, डायलॉग बाक्स के जैसे होते हैं। परन्तु डोकर कार्य करने के बाद भी डायलॉग बॉक्स के समान बन्द नहीं होते है।

बेसिक जियोमेट्रिक फिगर्स के साथ कार्य करना

ग्राफिक्स डिजाइंन सीखने के लिए सर्वप्रथम मूल आकृतियों को ड्रा करना चाहिए फिर एडवांस डिज़ाइन बनाएं । यह बेसिक जियोमेट्रिक फिगर्स रेखा, आयताकार, अण्डाकार, और त्रिभुज के साथ कार्य करें

बेसिक जियोमेट्रिक फिगर्स बनानें के लिए Freehand tool to draw line, Rectangle tools to draw rectangles, Ellipse tool to draw ellipse, and Spiral tool to draw spirals का उपयोग किया जाता हैं।

लाईन बनाना



कोरल ड्रॉ में वक्र एवं सीधी Freehand रेखाओं से लेकर सुसज्जित रेखाओं तक अनेक प्रकार की विभिन्न रेखाएं बनाई जा सकती है रेखाओ को बनाने के बाद, रेखा को ठीक किया जा सकता हैं।

लाईन बनानें के लिए Freehand टूल का प्रयोग किया जाता हैं Freehand टूल पर क्लिक करके इसे चुन लेतें इस टूल को चुनने पर माउस प्वॉइन्टर की आकृति बदल जाती है

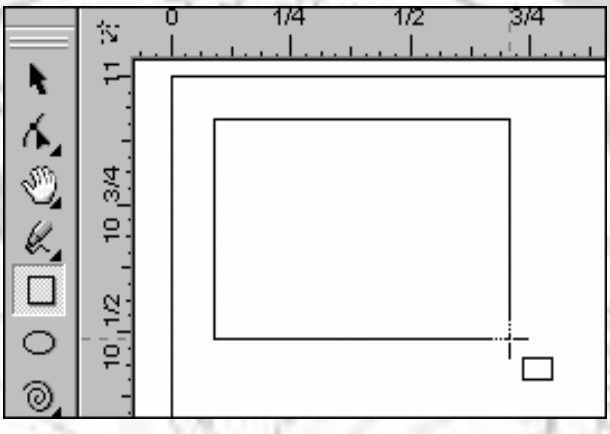
डाक्यूमेंट फाईल खोले या नई डाक्यूमेंट फाईल बनाऐं। अब हमें जिस स्थान से रेखा बनाना शुरू करना है, उस स्थान पर माउस प्वाइन्टर लाकर क्लिक करते हैं और इसके बाद माउस प्वॉइन्टर को उस स्थान तक ले जाते हैं, जिस स्थान तक हमें रेखा बनानी है तथा क्लिक कर देते हैं और हमारी इन दोनों बिन्दुओं को मिलाती हुई सीधी रेखा निम्नाकित बनकर तैयार हो जाती है:-

सीधी रेखा के कोण को नियन्त्रित करने के लिए ड्रैग करते समय की -बोर्ड पर Ctrl 'की' को दबाए रखना होता है। इससे क्षैतिज रेखा तथा 150 के कोणीय अन्तराल पर रेखा को बनाया जा सकता है।

आयताकार आकृति बनाना

कोरल ड्रा में आयताकार आकृति बनानें के लिए Rectangle टूल पर क्लिक करके इस चुन लेते हैं। इस टूल को चुननें पर माउस का प्वॉइन्ट की आकृति + चिन्ह के साथ जैसी हो जाती हैं।

माउस के प्वॉइन्ट को उस स्थान पर क्लिक किया जाता है, जिस स्थान पर हमें आयत का कोना रखा है। फिर माउस प्वॉइन्ट को वांछित दिशा में ड्रैग करते हैं और आयत का इच्छित आकार का होने पर माउस के बटन को छोड़ देते हैं।



आयत बनाते समय यदि की-बोर्ड पर Ctrl 'की' को दबाए रखना होता है। तो बनने वाली आकृति आयत न होकर वर्ग होती है।

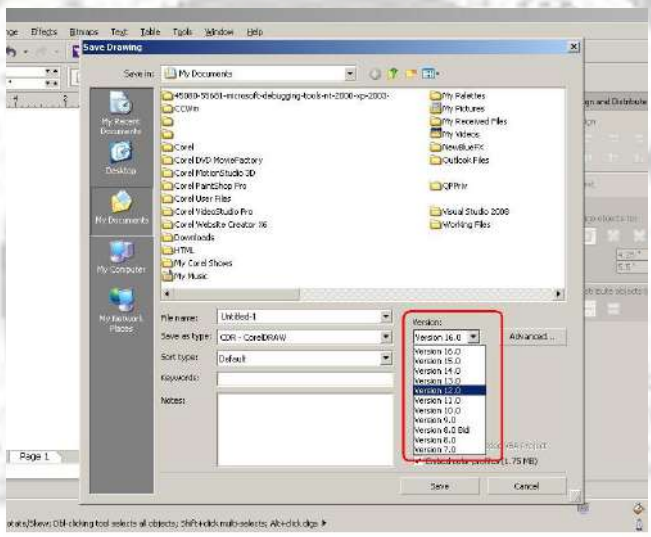
सर्पिल आकृति बनाना: सर्पिल आकृति बनाने के लिए Spiral टूल के उपयोग किया जाता हैं। यह दो प्रकार की सर्पिल आकृति Symmetric तथा Logrithmic बना सकतें हैं। Symmetric सर्पिल आकृति के प्रत्येक चक्कर के मध्य की दूरी समान होती है। Logrithmic सर्पिल आकृति के प्रत्येक चक्कर के मध्य की दूरी बढ़ती जाती है

सर्पिल बनानें के लिए Polygon tool के flyout पर क्लिक करतें हैं। Spiral tool को चुनतें हैं। इसके बाद इस टूल बाक्स के आगे दिए गए टूल बटन्स Symmetric Spiral तथा Logrithmic spiral में से किसी एक टूल बटन पर क्लिक करके हम यह निर्धारित करते हैं कि बनाए जाने वाली सर्पिल आकृति किस प्रकार की होगी। फिर माउस प्वॉइन्ट को क्लिक एवम् ड्रेग करतें ड्राइंग पेज पर सर्पिल आकृति बन जाती हैं।

ड्राइंग को सेव करना

अन्य एप्लिकेशन की तरह कोरल ड्रॉ में भी फाइल को सेव किया जाता हैं। File मेन्यू के save विकल्प को चुनकर इसके डायलॉग बॉक्स में save in के सामने दिए गए सैलेक्शन बॉक्स में उस ड्राइव एवं फोल्डर का चुनाव किया जाता है, जहां File name पर ग्राफिक फाइल पर किए गए कार्य को सुरक्षित करना है। फिर के सामने फाइल का नाम टाइप कर दिया जाता है।

फाइल को किस फॉरमेट में सुरक्षित करना है, इसका निर्धारण File of type के सामने दिए गए सॅलेक्शन बॉक्स के दाएं सिरे पर स्थित डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर फाइल्स के विभिन्न प्रकारों की सूची में वांछित फाइल के प्रकार को चुनकर किया जाता है। कोरल ड्रा में फाइल का प्रकार CDR होता हैं।



नई फाइल बनाना और पुरानी फाइल को खोलना

कोरल ड्रा में दो प्रकार की ग्राफिक फाइल बनती हैं।रिक्त पृष्ट वाली नई ग्राफिक फाइल और Template का प्रयोग करके नई फाइल बनाना रिक्त पृष्ठ वाली नई ग्राफिक फाइल बनाने के लिए File मेन्यू के New विकल्प को चुने या Ctrl+N 'की' को एक साथ दबाकर। एवम् Template का प्रयोग करके नई फाइल बनानें के लिए File मेंन्यू के New from Template विकल्प को चुनकर।

पुरानी ग्राफिक फाइल को खेलने का कार्य File मेन्यू के Open विकल्प से किया जाता हैं। Open विकल्प पर क्लिक करने पर डायलॉग बॉक्स आता है जहाँ से लोकेशन चुनतें हैं फिर उस लोकेशन से फाइल नाम चुनकर ग्राफिक्स फाइल खोली जाती हैं।

ड्राइंग का प्रिव्यू

ड्राइंग को प्रिंट या एक्सपोर्ट करने के पहले डिजाइन को सिस्टम पर देखना आवश्यक हैं। कोरल ड्रा में पूरा आब्जेक्ट या ड्राइंग का एक विशेष आब्जेक्ट प्रिव्यू करनें के लिए File के Preview विकल्प पर क्लिक किया जाता है अगर एक विशेष आब्जेक्ट प्रिव्यू करना होता हैं तो अन्य आब्जेक्ट छिप जातें हैं।

ड्राइंग को विभिन्न व्यू में व्यूज करना

कोरल ड्रा की विन्डो में ड्राइंग को विभिन्न प्रकार से प्रदर्शित किया जा सकता है इन प्रदर्शन का चुनाव View मेन्यू में उपलब्ध छः प्रकार के मोड से किया जाता हैं।

Simple Wireframe इस मोड में बिटमेप मोनोक्रोम अर्थात काला और सफेद में दिखता हैं। और ड्राइंग की भी सिर्फ आउटलाइन्स दिखती हैं।

Wireframe इस मोड ड्राइंग मध्यमवर्ती मिश्रत आकृति में रंगीन दिखतीं हैं।

Draft इस मोड में एप्लीकेशन विन्डो में प्रदर्शित होने वाले ऑब्जेक्ट्स में Uniform Fills, निम्न रिजॉल्यूशन में बिटमैप्स, लैन्स सॉलिड रंगों में तथा Fountain Fills पहले और अन्तिम रंग के के रूप में प्रदर्शित होते हैं।

Normal: इस में ड्राइंग पोस्टस्क्रिप्त या उच्च रिज्यलूशन में दिखाईं देती है।

Enhance: इस मोड में ऑब्जैक्ट्स वैसे ही प्रदर्शित होते हैं, जैसेकि वे उस समय प्रदर्शित होंगे, जबकि उनको प्रिन्ट किया जाएमा।

Enhance with Overprints: इस मोड में ऑब्जैक्ट्स के ऑवरलेप एरिया का रंग सिम्युलेशन में दिखाईं देता हैं।

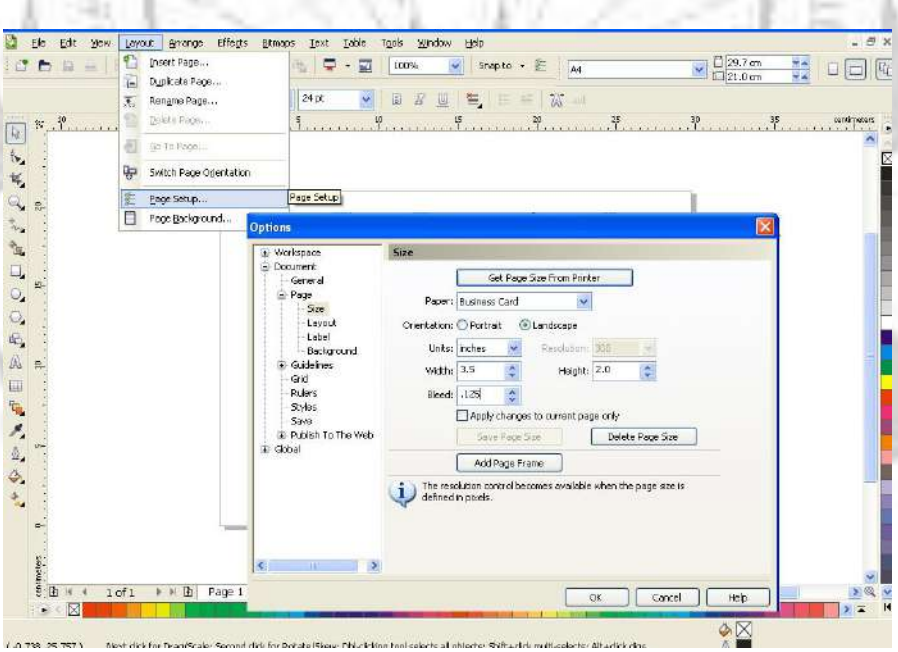
पेज लेआउट और पेज लेआउट का निर्धारण करना:-

कोरल में नई फाईल बनानें के लिए पृष्ठ का ले-आउट निर्धारित किया जाता है। इस कार्य को करने के लिए Layout मेन्यू के विकल्प Page Setup का प्रयोग किया जाता है। पेज का साइज निर्धारित करनें के लिए दो विकल्प है:- पूर्व से निर्धारित पेज साइज का चुनाव करके और कस्टम

पेज साइज में वांछित चौड़ाई और लम्बाई की माप टाइप करके पेज डायमेंशन निर्धारित किया जाता है।

इसमें दो प्रकार के पेज ओरिएन्टेशन होते हैंLandscape और Portrait, जब ड्राइंग पेज के चौड़ाई, लम्बाई से अधिक होती है तो उसे Landscape कहतें है और जिस ड्राइंग पेज की लम्बाई, चौड़ाई से अधिक होती है उसे Portrait कहतें हैं।

पेज का साइज और ओरिएन्टेशन परिवर्तन करनें के लिए पेपर टाईप/साइज के डाउन तीर पर क्लिक करें, ड्राप-डाउन सूची प्रस्तुत होगी। ड्राप-डाउन सूची में से पेपर प्रकार के विकल्प को चुनें एवम् इसके अलावा कस्टम पेज भी बनाया जा सकता हैं।



पेज साईंज:-पेज साईंज का निर्धारण करनें के लिए दो विकल्प दिए हुए हैं,

ड्राइंग में पेज़ जोड़ना, पुन:नामकरण करना एवम् हटाना

कोरल ड्रॉ की ड्राइंग में पेज जोड़े जा सकते हैं, इनकी फाइल के नाम पुन:परिवर्तित हो सकतें है एवम् इसमें एक पेज या पूर्ण पेज़ों को हटाया जा सकता हैं।

डाक्युमेंट बन्द करना तथा कोरल ड्रा एप्लीकेशन से बाहर आना

कोरल ड्रा में किसी ग्राफिक फाइल पर कार्य करने के पश्चात उसे दो प्रकार से बन्द किया जाता है-

-फाइल मेन्यू के close को चुनकर तथा

- की बोर्ड पर Ctrl 'की' तथा फंक्शन 'की' F4 को एक साथ दबाकर।

इस विकल्प का प्रयोग करने पर यदि ग्राफिक फाइल पर किए गए कार्य को अभी सुरक्षित नहीं किया गया है, तो कोरल ड्रा फाइल को बन्द करने से पूर्व उसे सुरक्षित करने के लिए पूछता है।

- लाईन आउट और ब्रश स्टॉक के साथ कार्य
- कोरल ड्रॉ में लाईन ब्रश स्टॉक बनाने के लिये बहुत सारे टेक्नीक और टूल्स उपयोग किये जाते है।
- लाईन ड्राइंग'' एक लाईन दो बिन्दुओं के बीच का पाथ होता है, लाईन को एक से अधिक सेगमेन्ट से मिला कर कर्व भी बनाया जा सकता है वह सेगमेन्ट वक्र या सीधे होते है।
- फ्री हेण्ड और पॉली लाईन टूल्स
- फ्री हेण्ड टूल का उपयोग करके स्केच लाईन बनायी जाती है और पॉली लाईन के द्वारा कर्व या सीधी लाईन बनायी जाती है।
- बेजियर और पेन्ट टूल के उपयोग से सीधी या कर्व लाईन के लिये नोड को एक जगह से दूसरी जगह तक जोड़ा जाता है और लाईन सेगमेन्ट अलग अलग शेप में लाईन के ऑब्जेक्ट्स बनाते है
- 3 पॉइन्ट कर्व टूल के उपयोग से कोई भी कर्व लाईन चौड़ाई और ऊचाई को ध्यान में रखते हुए बनायी जाती है।
- स्मार्ट ड्राईगं टूल के उपयोग से किसी भी आकृति के लिए सीधी या कर्व लाईन बनायाी जाती है।
- फ्री हेण्ड टूल के उपयोग से लाईन बनाना
- जहां से लाईन बनाना शूरु करना है वहां पर क्लिक करे जहां तक बनाना है वहां तक ड्रेग करे फिर प्वांइटर को पुन: क्लिक करे। कर्व या सीधी लाईन ड्रॉ हो जायेगी। अगर इसमें और सेगमेन्ट जोड़ना है तो लाईन के अंतिम नोड पर क्लिक करके जहा तक लाईन बनानी है वहां पर पुन: क्लिक करे।

- पॉली लाईन टूल के उपयोग से लाईन बनाना- सीधी लाईन सेगमेन्ट बनाये वहां क्लिक करें जहा से लाईन बनाना चाहते है एवं वहां पर भी क्लिक करे जहां पर लाईन बनाना चाहते है फिर लाईन के अंतिम छोर पर क्लिक करे लाईन बन जायेगी।
- बेजियर टूल के उपयोग से लाईन बनाये- बेजियर टूल पर क्लिक करें, जहां से लाईन बनाना चाहते है पहले वहां नोड स्थापित करें। और कंट्रोल हेण्डल को ड्रेग करके वहां पर स्थापित करें जहां अगला नोड बनाना है, फिर माउस बटन को छोड़ दे। कंट्रोल हेण्डल को ड्रेग करके वक्र लाईन बनायी जाती है और सिर्फ क्लिक करने से सीधी लाईन बनती है।
- पेन टूल के उपयोग से लाईन बनाना- पेन टूल पर क्लिक करके जहां लाईन बनाना शुरु करना है वहां पर क्लिक करे और कंट्रोल हेण्डल को ड्रेग करके जहां तक लाईन बनाना है वहां पर क्लिक करें। सीधी या कर्व लाईन बन जायेगी।
- ऊँचाई या चौड़ाई के आधार पर कर्व ड्रॉ करना। कर्व फ्लाई आउट को खुले और 3 प्वाइंट पर क्लिक करे, जहां से कर्व बनाना शुरु करना है वहां क्लिक करें और जहां तक बनाना है वहां पर माउस बटन को छोड़ दे फिर जहां से कर्व बनाना है उसके सेंटर पर क्लिक करें।

ड्राइंग शेप: कोरल ड्रॉ में बेसिक शेप, उसे मॉडिफाई स्पेशल इफेक्ट के द्वारा एवम रिशेप टूल से बनातें हैं।

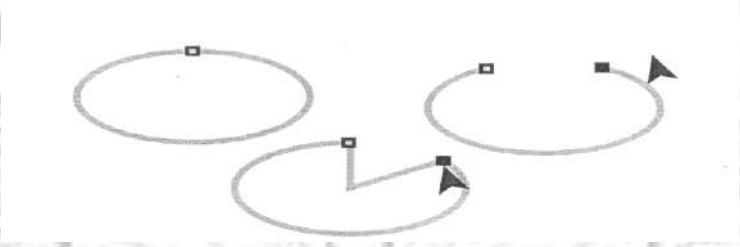
ड्रॉइंग आयताकार और वर्गाकार: यह आकार बनानें के लिए आयातकार फलाएँआउट को ऑपन करें और रेक्टएंगल टूल पर क्लिक करें, ड्राइंग विंडों पर ड्रेग करें जिस परिमाण में आयाताकार या वर्गाकार चाहते हैं। रेक्टएंगल टूल पर क्लिक करें, ड्राइंग विंडों पर ड्रेग करें जिस आकार परिमाण में आयाताकार या CTRL हॉल्ड करकें वर्गाकार चहातें हैं तब तक ड्रेग करें।

प्रोपर्टी बार के कॉर्नर राउण्डनेस एरिया में वेल्यू टाईप करकें इन आकार के कॉर्नरों को राउण्ड किया जा सकता हैं।

अण्डाकार, गोलाकार, आर्क और पाई आकार बनाना:- इलिप्स टूल के प्रयोग से यह सभी आकार बनाऐं जा सकतें हैं

इलिप्स फिलाए आउट को ऑपन करें और इलिप्स टूल पर क्लिक करें और ड्राइंग विंडों पर ड्रेंग करें जिस परिमाण में अण्डाकार या CTRL हॉल्ड करकें गोला चहातें हैं। तब तक ड्रेंग करें।

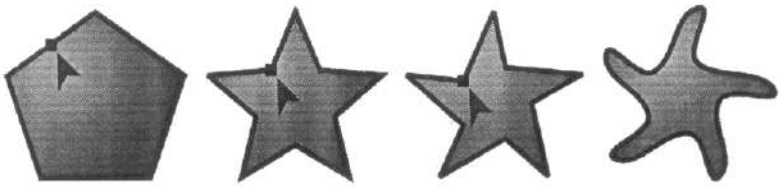
पाई या आर्क बनानें के लिए इलिप्स के प्रोपर्टी बार पर आर्क या पाई बटन पर क्लिक करकें ड्राईग विंडों पर ड्रेंग करकें आर्क या पाई बनाया जाता हैं।



पॉलिगन और स्टार बनाना:-कॉरल ड्रॉ में पॉलिगन और दो प्रकार के स्टार: परफैक्ट और कॉम्पलेक्स बनाएं जातें हैं।

आब्जेक्ट फिलाएआउट को खोलें और पॉलिगरटूल पर क्लिक करें, इसें ड्राइंग विंडों पर जिस परिमाण में बनाना हैं जब तक ड्रेंग करें। एवम् स्टार ड्राइंग बनानें के लिए स्टार टूल पर क्लिक करें, इसें ड्राइंग विंडों पर जिस परिमाण में बनाना हैं जब तक ड्रेंग करें

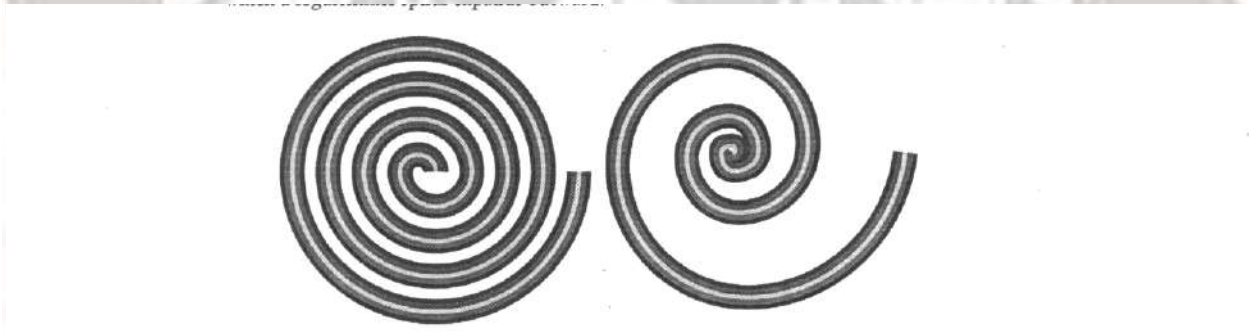
प्रोपर्टी बार पर स्टार बॉक्स में वेल्यू टाईप करकें इसें मॉडिफाई किया जाता हैं



स्पाइरल ड्रॉ करना:-दो प्रकार के स्पाइरल सिमिटरिकल और लॉगआथॅमेंटिक बनाऐं जातें हैं।

इसें बनानें के लिए ऑब्जेक्ट फ़लाए आउट को खोले और स्पाईरल टूल पर क्लिक करें।

प्रोपर्टी बार पर स्पाइरल रिवॉल्यूशन की वेल्यू और सिमिटरिकल या लॉगआथॅमेंटिक बटन पर क्लिक करें। इसें ड्राइंग विंडों पर जिस परिमाण में बनाना हैं जब तक ड्रेंग करें



ड्राइंग ग्रिड: ग्रिड को ड्रा करकें **कॉ**लग और रॉ की नम्बर सथापित करतें हैं। ग्रिड आयताकार का सामूहिक सेट होता है इसे बिर्के अपार्ट भी किया जा सकता है

ग्रिड ड्रॉ करना: आब्जेक्ट फिलाएआउट को खोलें और ग्राफ पेपर टूल पर क्लि करें

प्रोपर्टी बार पर ग्राफ पेपर के कॉलम और रॉ कि संख्या टाईप करें।

जहाँ पर बनाना हैं पाईंट करें

ग्रिड ड्रा करनें के लिए तिरछा ड्रेंग करें

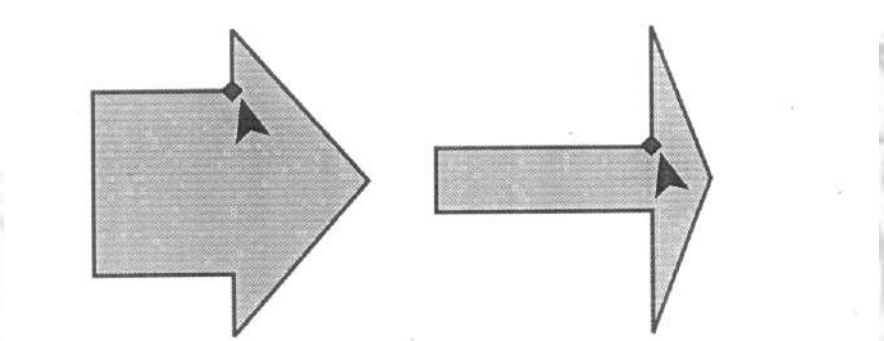
ग्रिड को पिक टूल से चुनकर, अरेंज पर क्लिक करें फिर अन**ग्रुप** पर क्लिक करकें ग्रिड को असमूहीकृत किया जाता हैं।

परफैक्ट शेप को ड्रा करना: परफैक्ट शेप फिलाएआउट को खोलकर बेसिक शेप, एरो शेप, **फ्लॉचार्ट** शेप, बेनर शेप और कॉलआउट शेप में से किसी एक टूल पर क्लिक करें, प्रोपर्टी बार पर परफैक्ट शैप **पिक्चर** खुलेंगा एक शैप पर क्लिक करें।

ड्राइंग विंडो जिस परिमाप का आकार बनाना है वहाँ ड्रेंग करें।

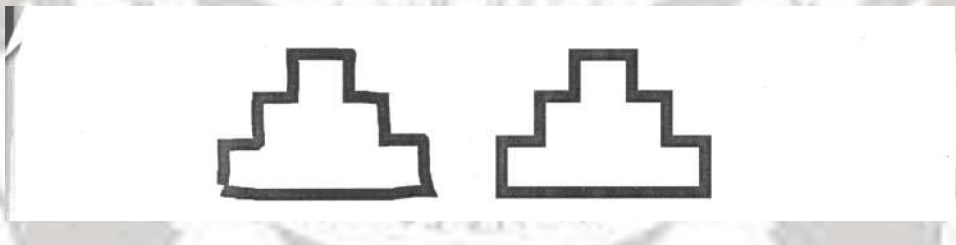
पूर्वनिर्धारित आकृति पर टेक्स्ट जोड़ना:

टेक्स्ट टूल पर क्लिक करें



शेप आउटलाइन के अंदर कवर्स की पॉजिशन दें फिर आउट लाइन टेक्स्ट कवर्स में बदल जाएगां।

शेप के अंदर टाईप करें।

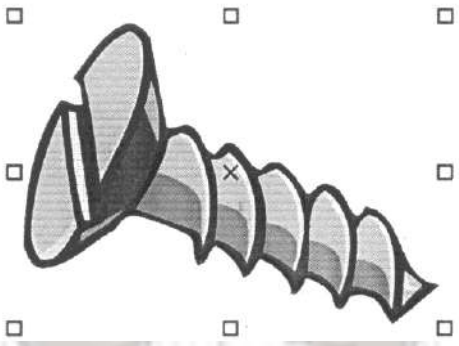


आब्जेक्ट से साथ कार्य करना:

आब्जेक्ट चुनना:

पिक टूल पर क्लिक करकें आब्जेक्ट चुनें

shift को होल्ड करकें प्रत्येक आब्जेक्ट पर क्लिक करें एक से अधिक आब्जेक्ट चुन सकतें हैं shift+Tab प्रेस्स करनें से आब्जेक्ट के चारों और सिलेक्सन बॉक्स उभरता है जिन ऑब्जेक्ट को आप चुनना चाहतें है।



एडिट में Select all को चुनकर आब्जेक्ट पर क्लिक करके सभी आब्जेक्ट चुनें जा सकतें है।

आब्जेक्ट अचयनित करना:

पिक टूल पर क्लिक करें और ड्राइंग विंडो के खाली स्थान पर क्लिक करें आब्जेक्ट अचयनित हो जाएंगा।

आब्जेक्ट कॉपी, डुप्लीकेट और डिलिट करना:-

कट या कॉपी

आब्जेक्ट को चुनें

Edit पर क्लिक करें और दिए हुए में से किसी एक पर क्लिक करें

Copy

Cut

ड्राईंग में आब्जेक्ट पेस्ट करना:

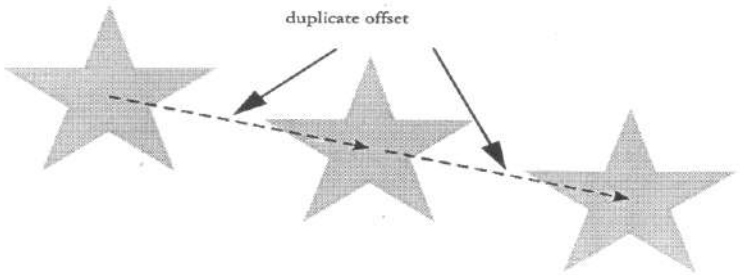
Edit पर क्लिक करें और दिए हुए विकल्प पर क्लिक करें

Click Edit ->Paste

आब्जेक्ट को डुप्लीकेट करना

आब्जेक्ट को चुनें

Click Edit ->Duplicate



Ctrl+D प्रेस करकें भी सिलेक्ट आब्जेक्ट को **डुप्लीकेट** कर सकतें हैं।

एक आब्जेक्ट की कॉपी करके विशिष्ट स्थान पर पेस्ट करना:-

आब्जेक्ट को चुनें

Click Edit ->Step and Repeat

Step and Repeat डॉकर के, Number of copies box में मूल्य टाईप करें

आब्जेक्ट डिलिट करना:-

आब्जेक्ट को चुनें

Click Edit ->Delete

किसी आब्जेक्ट को क्लिक करकें और पर डिलिट पर प्रेस करकें भी आब्जेक्ट डिलिट किया जाता हैं।

Effect Apply:-

एक आब्जेक्ट से दूसरें आब्जेटों पर इफ़ेक्ट **कॉपी करना:-**

Eyedropper flyout पर क्लिक करें और Eyedropper tool पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार के सूची बाक्स पर Object attributes को चुनें

प्रोपर्टी बार के Effects flyout पर क्लिक करें और दिए हुए बाक्सों जाँचें कोई एक उपलब्ध होगा:-

Perspective

Envelope

Blend

Extrude

Contour

Lens

power Clip

Drop Shadow

Distortion

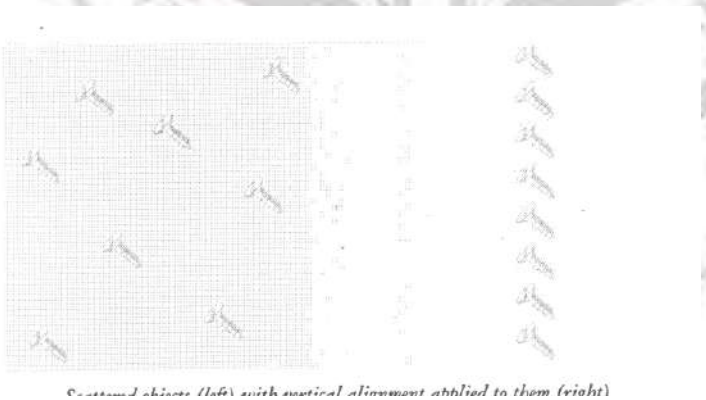
आब्जेक्ट के रेखा पर क्लिक करें जिस पर **इफ़ेक्ट** चाहिए

Eyedropper flyout पर क्लिक करें और Paintbucket tool पर क्लिक करें

जिस ऑब्जेक्ट पर ममिबज का कॉपी चाहतें हैं उसकी रेखा पर क्लिक करें

आब्जेक्ट को एलाइन और वितरित **करना**

कॉरल ड्रा में आब्जेक्ट को दाएँ, बाएँ, ऊपर, नीचे और मध्य से एलाइन कर सकतें हैं एवम आब्जेक्ट के साथ आब्जेक्ट से व आब्जेक्ट को पेज से एलाइन किया जाता हैं।



Scattered objects (left) with vertical alignment applied to them (right)

आब्जेक्ट को आब्जेक्ट के साथ से एलाइन करना:-

आब्जेक्ट को चुने

Click Arrange ->Align पर और distribute ->Align and distribute पर क्लिक करें

Align tab पर क्लिक करें

Align box में एलाइ**न** में दिए हुए आप्शन के चैक बाक्स को क्लिक करकें आब्जेक्ट को एलाइन किया जाता हैं।

पेज के मध्य से आब्जेक्ट को एलाइन करना:-

आब्जेक्ट चुने

Arrange -> Align and distribute पर क्लिक करें फिर निम्न पर क्लिक करें:

Center to page

Center to page Vertically

Center to page horizontally

P प्रेस करके सभी आब्जेक्ट को पेज के मध्य से एलाइन **किया** जा सकता हैं।

आब्जेक्ट के आर्डर को बदलना:-

कॉरल ड्रॉ में अब्जेक्टों के **स्टॉकिंग** आर्डर लेयर या पेज पर बदल सकतें हैं

आब्जेक्ट को चुने

Arrange ->Order पर क्लिक करें फिर दिए हुए में से एक पर क्लिक करें

To front of page
To back of page
To front of layer
To back of Layer
Forward one
Back one
In front of
Behind

एक से अधिक आब्जेक्टों पर आर्डर को रिवर्स करना

आब्जेक्ट चुनें

Arrange ->Order->Reverse order पर क्लिक करें

आब्जेक्टों का मापन और स्केलिंग

आब्जेक्ट साईज बाक्स के प्रोपर्टी बार पर आब्जेक्ट के साइज की परिमाप टाईप करकें आब्जेक्ट मापन किया जाता हैं

आब्जेक्ट का स्केल करना:

आब्जेक्ट को चुने

Window->Dockers->Transformations पर क्लिक करें

Transformations docker में, निम्न बाक्स में आब्जेक्ट के साइज के परिमाप टाईप करें:-

H- आब्जेक्ट के Horizontal का प्रतिशत

V- आब्जेक्ट के Vertical का प्रतिशत

Selection handle को ड्रेग करकें भी आब्जेक्ट **को** स्केल किया जा सकता हैं।

आब्जेक्ट का रोटेशन और मिर्रिंग करना

आब्जेक्ट का रोटेशन

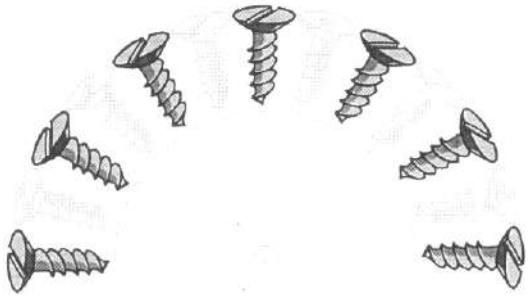
आब्जेक्ट को चुने

Window->Dockers->Transformations-> Rotate पर क्लिक करें

Transformations docker में Relative Center के चेक बाक्स को अक्षम करें

प्रोपर्टी बार पर Anhgle of rotation box में परिमाप टाईप करें

Enter प्रेस करें



आब्जेक्ट का मिर्र

आब्जेक्ट को चुने

Window->Dockers->Transformations-> Rotate पर क्लिक करें

Transformations docker में किसी एक पर क्लिक करें:-

Horizontal mirror:- आब्जेक्ट को बाएँ से दाएँ फ्लिप के लिए

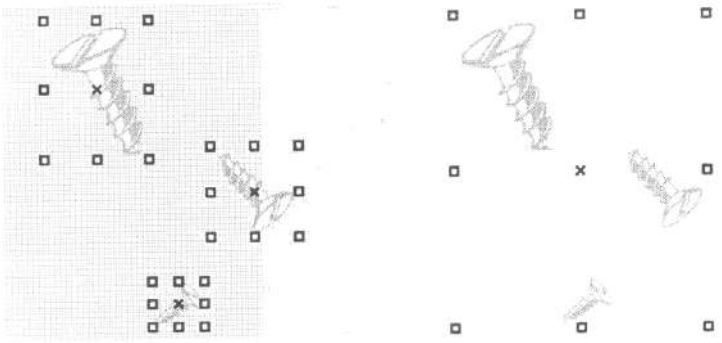
Vertical mirror:- आब्जेक्ट को ऊपर से निचे फ्लिप के लिए

Apply पर क्लिक करें

आब्जेक्ट का समूह करना

आब्जेक्टों को चुने

Arrange-> Group पर क्लिक करें



समूह में और आब्जेक्टों को जाड़ना

Window->Dockers->Object Manager पर क्लिक करें

आब्जेक्ट को असमूह करना

एक या एक से अधिक समूहों कों चुने

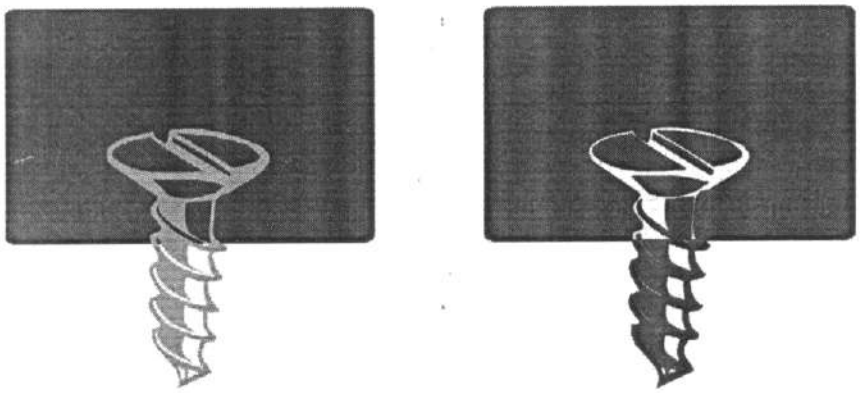
Arrange पर क्लिक करें, दिए हुए कमांड में से किसी एक पर क्लिक करें

Ungroup

Ungroup all

आब्जेक्ट को संयोजन करना:-

संयोजन करनें के लिए आब्जेक्टों को चुनें



Arrange-> Combine पर क्लिक करें

संयोजन आब्जेक्ट के भागों को ब्रेक अपार्ट करना

संयोजन आब्जेक्ट को चुने

Arrange-> Break curve apart पर क्लिक करें

संयोजन आब्जेक्ट को ब्रेक अपार्ट करकें आर्टिसटिक रूप दिया जा सकता हैं। इससें प्रत्येक बिन्दूओं को Edit किया जा सकता हैं।

ओब्जेक्टों की आकृति बदलना:-

कोरल ड्रॉ में आब्जेक्ट की आकृतियों को निम्न रूप से बदला जा सकता है:-

1. आब्जेक्ट को कर्व आब्जेक्ट में बदलकर

आब्जेक्ट को चुने

Arrange-> Convert to curve पर क्लिक करें

आब्जेक्ट पर नोड और सेगमेंट को व्यवहार कौशल करकें नोड और सेगमेंट को **जोड़ा**, घटाया जा सकता हैं एवम् कर्व आकृति बनाई जा सकतीं हैं।

To Break a path

एक बन्द आब्जेक्ट break curve button क्लिक करकें चुनें हुए नोड से ब्रेक भी किया जा सकता हैं।

Envelopes के प्रयोग से आब्जेक्ट की आकृति बदलना:-Envelopes आब्जेक्ट पर एक से अधिक नोड बनाता हैं, जिसें मूव या बदलकर आब्जेक्ट की आकृति बदली जा सकती हैं।

Envelopes को लागू करना

आब्जेक्ट को चुने

Interactive tools खोले और Interactive envelope tool पर क्लिक करें

फिर प्रोपर्टी पर, निम्न में से किसी एक पर क्लिक करें:-

Envelope straight line mode

Envelope single arc mode

Envelope double arc mode

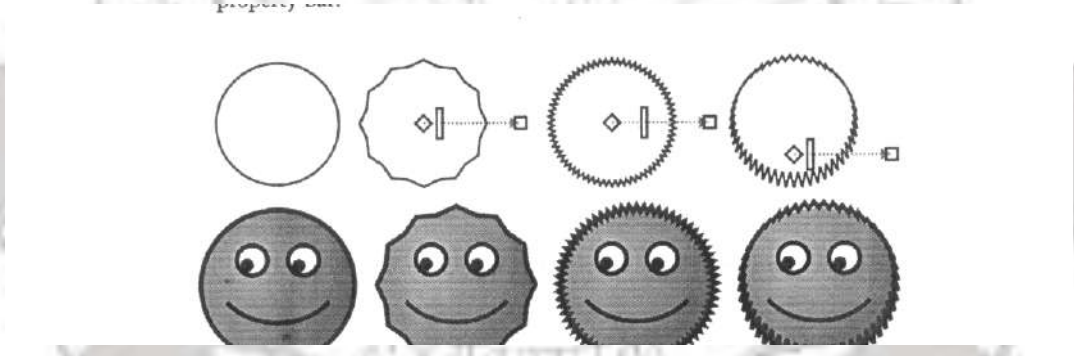
Envelope unconstrained mode

प्रोपर्टी बार **में** निम्न बट**न** पर क्लिक करें और सेटिंग को उल्लेखित करें जैसा आपकों चाहिए:-

Push and pull distortion

Zipper distortion

Twister distortion



वह आब्जेकट के मध्य स्थान पाइंट जहाँ से विरूपण(distoration) करना हैं, और ड्रेंग करें।

आब्जेक्ट का क्रॉप (Cropping), स्पिलिटिंग (splitting) और इरेसिंग **(erasing) करना:-**

आब्जेक्ट को क्रॉप करना

जिस आब्जेक्ट को क्रॉप करना हैं, उसे चुने

Crop tool flyout को खोले और Crop tool पर क्लिक करें

निर्धारित क्रॉप क्षेत्र पर ड्रेंग करें

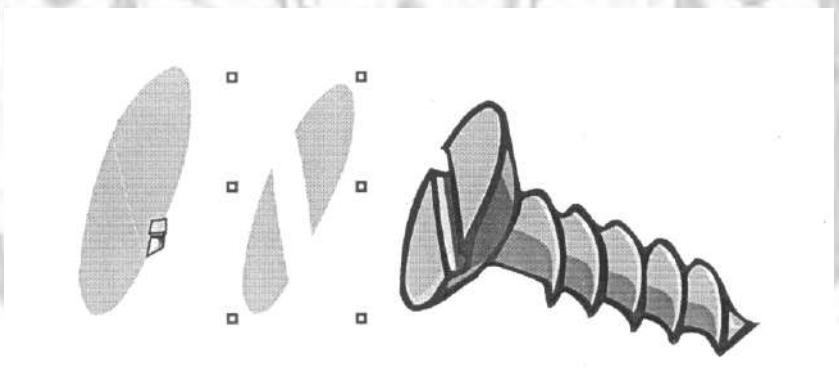
क्रॉप क्षेत्र के अंदर दोबा**रा** क्लिक करें।

Knife के प्रयोग से आब्जेक्ट को split करना:-

Crop tool flyout को खोले और Knife tool पर क्लिक करें

जहाँ से आब्जेक्ट को कट करना चाहतें हैं वहाँ आब्जेक्ट की आउटलाइन पर Knife tool को रखें

कटिंग के लिए आउटलाइन पर क्लिक करें



Knife tool को उस जगाह रखें जहाँ पर **कटिंग** रोकना हैं, फिर क्लिक करें।

आब्जेक्ट split हो जाएगा।

आब्जेक्ट का एक भाग erase करना

आब्जेक्ट को चुने

Crop tool flyout को खोले और Erase tool पर क्लिक करें

आब्जेक्ट पर ड्रेंग करकें।

पावर क्लिप Powe Clip ऑब्जेक्ट बनाना

कॉरल ड्रा में एक आब्जेक्ट को दूसरे आब्जेक्ट या कंटेनर में स्थापित किया जाता हैं, इस प्रक्रिया को पावर क्लिप प्रक्रिया करतें हैं।

आब्जेक्ट को चुने

Effect-> Power Clip->place inside container पर क्लिक

उस आब्जेक्ट पर क्लिक करें जिसे कंटेनर बनाना हैं

अगर nested power Clip आब्जेक्ट बना**ना** हैं तो माउस का दायाँ बटन क्लिक करें और पावर क्लि**प** आब्जेक्ट को कंटेंनर में ड्रेंग करें, और Power Clip inside पर क्लिक करें।

आब्जेक्ट में रंग स्थापित करना

सभी बंद आब्जेक्ट में रंग भर सकतें साधरण रंग से जटिल बिटमेप पैटर्न तक भरें जाते हैं। आब्जेक्ट में फिल के प्रकार फिल टूल से उपयोग किए जातें हैं।

आब्जेक्ट में रंग फिल और आउटलाइन टूल की सहायता से स्थापित किया जाता हैं।

आब्जेक्ट को चुनें

कलर पैलेट पर जाएं और बाएं माउस बटन क्लिक करकें कलर का चुनाव करें आब्जेक्ट चुने हुए रंग से भर जाएंगा

दाएं निचलें कोने पर स्टेटस बार को देखें, स्टेटस बार पर चुनें हुए आब्जेक्ट पर फिल्ल रंग की जानकारी आ जाएंगी

दूसरे रंग पर दाएँ-क्लिक करें

आउट लाईन का रंग बदल जाएंगा

यूनिफार्म फिल का प्रयोग

आब्जेक्ट चुनें

Interactive fill flyout को खोले और Interactive fill tool पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर Uniform fill से Fill type को चुनें

प्रोपर्टी बार पर सेटिंग को उल्लेखित करें

Enter प्रेस करें

प्रि-सेट फाउण्टन फिल का प्रयोग

आब्जेक्ट चुनें

fill flyout को खोले और Fountain fill dialog button पर क्लिक करें

प्रिसेटस सूची बाक्स से फिल को चुने

सेटिंग को उल्लेखित करें जो चाहतें हैं।

दो-रंगो के फाउन्टेन **फिल का प्रयोग**

आब्जेक्ट को चुने

Interactive fill flyout को खोले और Interactive fill tool पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर fill type list से Fountain fill को चुनें

प्रोपर्टी बार पर Fill dropdown picker को खोले और रंग पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर Last Fill picker को खोले और रंग पर क्लिक करें सेटिंग को उल्लेखित करें

सेटिंग को उल्लेखित करें जो चाहतें हैं।

कस्टम फाउनटेन फिल का प्रयोग

आब्जेक्ट को चुने

fill flyout को खोले और Fountain fill dialog button पर क्लिक करें

टाईप सूची बाक्स से Fountain fill को चुनें

कॅस्टम विकल्प **इनेबल** होगा

कलर बान्ड के ऊपरी क्षेत्र के अंत में बॉक्स पर क्लिक और कलर पैलेट पर कलर में क्लिक करें।

कलर बान्ड के ऊपरी क्षेत्र के विपरीत में बॉक्स पर क्लिक और कलर पर क्लिक करें।

जिस तरह का गुण **चा**हतें हैं उसे उल्लेखित करें।

इसके अतिरिक्त:

Add an intermediate color

Adjust the midpoint between colors

Change a color

Delete a color

Change the position of a color

Save the fill as a preset

विकल्पों का उपयोग करकें भी फाउण्टेन **कलर स्थापित किए जातें हैं।**

इसके अतिरिक्त कॅास्टम **फाउंटेन** फिल्ल, Interactive fill flyout को ऑपन करकें, और Interactive fill flyout ड्रॉईंग विंडो में कलर पैलेट से कलर ड्रेंग करकें आब्जेक्ट वेक्टर हेंडल पर इंट्रेक्ट करतें हैं।

पैटर्न फिल्ल स्थापित करना:-

आप आब्जेक्ट को दो-कलर, बिटमेप पैटर्न या फूल कलर फिल्ल कर सकतें हैं।

दो-कलर पैटर्न फिल्ल स्थापित करना:-

आब्जेक्ट को चुने

Interactive fill flyout को खोले, और Interactive fill tool इस पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर Fill type list से दो-कलर पैटर्न चुनें

Fill dropdown picker को खोले और एक Pattern पर क्लिक करें

Front color picker को खोले, और color पर क्लिक करें

Back color picker को खोले, और color पर क्लिक करें

->Ctrl प्रेस करकें एक दो-कलर पैटर्न फिल्ल में रंग मिक्स कर सकतें हैं, और कलर पैलेट पर एक कलर को क्लिक करें

फूल-कलर या बिटमेप पैटर्न फिल्ल स्थापित करना:-

आब्जेक्ट को चुने

Interactive fill flyout को खोले, और Interactive fill tool इस पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर दिए **हुए** Fill type list box में से निम्न को चुने:-

Full color pattern

Bitmap pattern

Fill drop down picker को खोले और एक Pattern पर क्लिक करें

क्षेत्र में फिल्ल स्थापित करना:-

Smart tools flyout को खोले और Smart fill tool क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर फिल्ल विकल्प सूची बाक्स के निम्न से एक विकल्प को चुने:-

Specify

Use default

No fill

आउटलाइन विकल्प बाक्स से, निम्न से एक विकल्प चुने:-

Specify

Use default

No fill

बंद क्षेत्र में अंदर क्लिक करें जहाँ पर फिल्ल **चाह**तें हैं।

फिल्ल के साथ कार्य करना

सभी प्रकार के फिल्ल के लिए बहुत सारे टास्क हैं जो प्रत्येक प्रकार के लिए समान हैं, आप डिफाल्ट फिल्ल कलर को चुने तो प्रत्येक चुनें हुए आब्जेक्ट पर समान रंग फिल्ल होगा, आप किसी भी फिल्ल को मिटा सकतें हैं

डिफाल्ट फिल्ल कलर का प्रयोग

सभी आब्जेक्ट को अचयनित करनें के लिए ड्राईंग पेज के खाली क्षेत्र में क्लिक करें

Fill flyout को खोले और Fill color dialog पर क्लिक करें

Uniform Fill dialog box में, निम्न चेक बाक्स में से कोई एक सक्षम **करें**

Graphics

Artistic text

Paragraph text

कोई fill सेटिंग स्थापित करें

फिल्ल को मिटाना

एक आब्जेक्ट चुने

Fill flyout को खोले, और No fill button पर क्लिक करें

कलर के साथ कार्य करना:-

कोरल ड्रॉ में इण्डस्ट्रीज के लिए कई प्रकार के स्टेण्डर्ड कलर पैटर्न, कलर के लिए उपयोग किए जातें हैं।

कलर का चुनाव

फिक्सड या कस्टम पैलेट, कलर व्यूवर, कलर हारमोनी, या कलर ब्लेंड के उपयोग से फिल्ल और आउटलाईन कलर उपयोग किए जातें हैं।

डिफाल्ट कलर पैलेट, फिक्सड या कस्टम कलर पैलेट, कलर व्यूवर, कलर हारमोनी एवम् कलर ब्लेंड के विकल्प कलर उपलब्ध हैं।डिफाल्ट कलर पैलेट के प्रयोग से कलर का चुनाव करना

कलर स्विच पर क्लिक करें और चुने हुए आब्जेक्ट के लिए फिल्ल कलर चुनें

कलर स्विच पर दाएँ-को क्लिक करें चुनें हुए आब्जेक्ट के आउटलाइन चुनें

पॉप-अप कलर पिक्कर पर डिस्पलें कलर स्विच को क्लिक और हॉल्ड करे और कलर पर क्लिक करें, एवम् कलर से अलग-अलग रंग को चुने।

कलर पैलेट के ऊपर और नीचे स्क्रोल एरो पर क्लिक करें, जिससें कई कलर डिफाल्ट कलर पैलेट पर दिखाईं देंगे।

फिक्सड या कस्टम कलर पैलेट के उपयोग से कलर का चुनाव करना:-

आब्जेक्ट को चुनें

निम्न में से किसी एक Flyouts को खोलें:-

Fill flyout और Fill color dialog tool पर क्लिक करें

Outline flyout और Outline color dialog tool पर क्लिक करें

Palettes tab पर क्लिक करें

Palette list box से fixed या custom palette का चुनाव करें

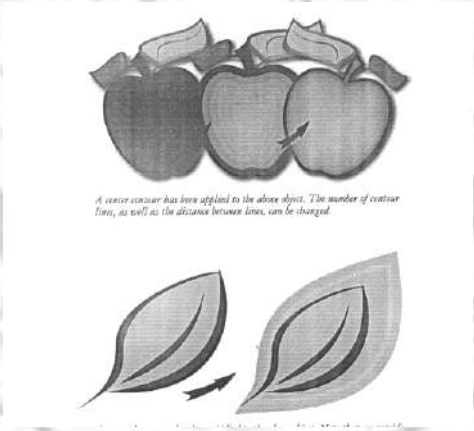
कलर स्लाइडर को मूव करें कलर सिलेक्शन एरिया में दिखनें वाले कलर की सीमा निर्धारित करें

कलर सिलेक्शन एरिया में कलर पर क्लिक करें

आब्जेक्ट में त्रि-आयामी प्रभाव को जोड़ना

आब्जेक्ट में त्रि-आयामी गहराई का आभास बनानें के लिए कोरल ड्रॉ में Contour, perspective, extusion, bevel, or drop shadow प्रभाव उपलब्ध हैं।

एक आब्जेक्ट को काउंटर (Contour) करना



Interactive tools flyout को खोले, और Interactive countour tool पर क्लिक करें

एक आब्जेक्ट पर क्लिक करें या आब्जेक्टों को समूह में स्थापित करें, और शुरूवाती हेंडल को मध्य से ड्रेंग करें और आब्जेंक्ट के अंदर कांटर बनाएं

आब्जेक्ट को थोड़ा सा मूव करें और कॉटर के स्टेपों के नम्बरों को बदलें

कांटर आब्जेक्ट के लिए फिल्ल कलर स्थापित करना

Fill color picker को खोले और color पर क्लिक करें

कांटर आब्जेक्ट को चुनें

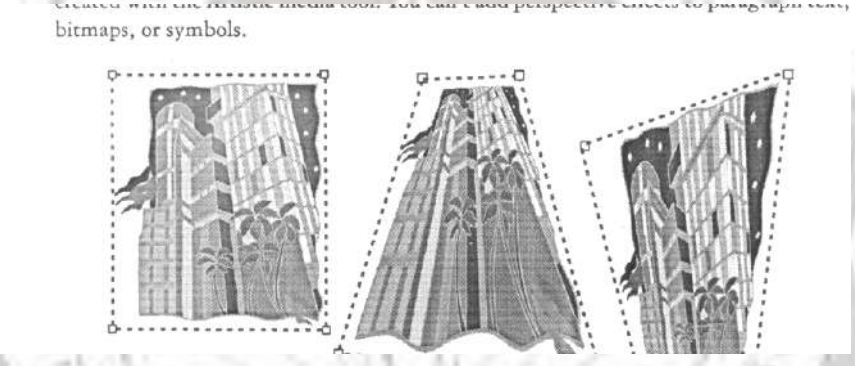
प्रोपर्टी बार पर Fill color picker को खोले, और कलर पर क्लिक करें

(अगर वास्तविक आब्जेक्ट Foutain fill है, तो दूसरा कलर picker प्रकट होगा)

कांटर आब्जेक्ट के लिए रेखाचित्र कलर को भी उल्लेखित किया जा सकता हैं

आब्जेक्ट से पर्सपेक्टिव (Perspective) स्थापित करना

पर्सपेक्टिव (Perspective) का प्रयोग करना



Click Effects->Add perspective, Press Ctrl, और drag a node

Click Effects->Add perspective.

जहाँ पर यह प्रभाव प्रयोग करना हैं वहाँ ग्रिड के बाहय नोड को ड्रेंग करें

पर्सपेक्टिव को समंजन करना

Shape edit flyout को खोले और Shape tool पर क्लिक करें

जिस पर पर्सपेक्टिव प्रभाव समंजन करना हैं उस आब्जेक्ट को चुनें

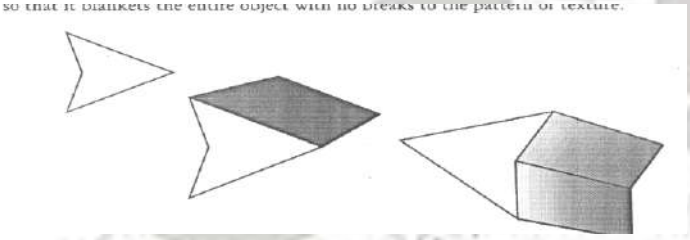
नोड को नए स्थान पर ड्रेंग करें

वेक्टर एक्सट्रूजंस (extrusions) तैयार करना

वेक्टर एक्सट्रूसंस (extrusions) की सहायता से आब्जेक्ट को त्रि-आयामी बनानें के लिए वेक्टर एक्सट्रूसंस (extrusions) प्रोजेक्शन बिंदू के द्वारा तैयार किया जाता हैं।

वेक्टर एक्सट्रूजंस (extrusions) को निम्न विकल्पों द्वारा तैयार िक्या जाता हैं:-

Extuded fills



lighting

Vanising point

वेक्टर एक्सट्रूजंस (extrusions) तैयार करनें के लिए Interactive toos flyout को खोले और Interactive extrude पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर extrusion type list box से extrusion type को चुनें

आब्जेक्ट को चुनें

आब्जेक्ट सिलेक्शन हेंडल को ड्रेग करें जिससे एक्सट्रूजंस (extrusions) की दिशा और गहराई निश्चित होंगी।

बेवेल प्रभाव तैयार करना

बेवेल प्रभाव किसी भी ग्राफिक्स या टेक्स्ट में त्रि-आयामी गहराई जोड़ता हैं जिससें इनकी धार क्या ढलान वाली उभरती हैं। बेवेल प्रभाव स्पाट और प्रक्रिया रंग दोनो को संतुष्ट करता हैं जो प्रिटिंग के लिए आदर्श हैं।

बेवेल स्टाइल

निम्न में से कोई भी बेवेल स्टाइल को चुनें:-

soft edge

Emboss

बेवेल सतह:- बेवेल सतह के द्वारा बेवेल प्रभाव की तीव्रता को नियंत्रित किया जा सकता हैं।

लाईट और कलर:- बेवेल के लाईट और कलर विकल्प से आब्जेक्ट की लाईट और कलर बेवेल प्रभाव के साथ स्थापित करतें हैं।

बेवेल प्रभाव के साथ आब्जेक्ट के सॉफ्ट किनारी बनाना

एक बंद आब्जेक्ट चुनें दिए हुए दिए हुए फिल्ल प्रयुक्त करें

Click Effects->bevel

बेवेल डॉकर में, Style list box से Soft edge को चुनें

निम्न Bevel offset option में से किसी एक विकल्प को सक्षम करें

To center

Distance

बेवेल प्रभाव के साथ प्रतिबिंब पर बेवेलड सतह बदली जा सकती हैं, जिसकें लिए Spotlight कलर इसकी तीव्रता और स्थल उल्लेखित करतें हैं।

एम्बॉस प्रभाव तैयार करना

एक आब्जेक्ट को चुनें जो बंद हो और उस पर फिल्ल स्थापित करें

Click Effects->bevel

बेवेल डॉकर में, Style list box से Bevel को चुनें

Bevel docker में, निम्न मापन टाईप करें

Spotlight की तीव्रता बदलें, Intensity slider को मूव करें

Spotlight कि दिशा का निर्धारण करें, Direction slider को मूव करें

पर क्लिक करें

ड्रॉप शैडों तैयार करना:

Interactive tools flyout को खोले, Interactive drop shadow tool पर क्लिक करें

एक आब्जेक्ट पर क्लिक करें

आब्जेक्ट के मध्य से या एक तरफ से ड्रेंग करें जितना साईज चाहिए वहाँ तक ।

प्रोपर्टी बार पर कोई एट्रीब्यूट निधार्रित करें

आब्जेक्ट से शेडों भिन्न करना

ड्रोप शेडों आब्जेक्ट को चुनें

Click Arrange->Break drop shadow group apart

शेडो ड्रेंग करें

आब्जेक्ट को सम्मिश्रण (Blending) करना

कोरल ड्रॉ से सम्मिश्रण बनातें हैं, जैसे कि सीधी-लाईन सम्मिश्रण, पाथ के साथ सम्मिश्रण, और कम्पाउण्ड सम्मिश्रण, सम्मिश्रण करनें के पश्चात इसकी सेटिंग को कॉपी या क्लोन करके दूसरे आब्जेक्ट पर स्थापित कर सकतें हैं। सम्मिश्रण में अगर मूल्य सम्मिश्रण आब्जेक्ट को बदला जाता हैं तो इसकें क्लोन आब्जेक्ट में भी परिवर्तन हो जातें हैं। इसमें आब्जेक्ट के अंतर्गत सम्मिश्रण के नम्बर और अंतर को भी नियंत्रण किया जा सकता हैं।

आब्जेक्ट पर ब्लेंडिंग स्थापित करना

सीधी-लाईन के साथ सम्मिश्रण: Interactive tools flyout को खोले और इस Interactive blend tool पर क्लिक करें, एवम् प्रथम आब्जेक्ट को चुनें और दूसरें आब्जेक्ट तक ड्रेंग करें, अगर आप ब्लेंड को पुन:स्थापित करना चाहतें हैं तो Esc को प्रेस करें

फ्रिहेण्ड के साथ सम्मिश्रण: Interactive tools flyout को खोले और इस Interactive blend tool पर क्लिक करें, एवम् प्रथम आब्जेक्ट को चुनें और को दवाएं फिर Alt दूसरें आब्जेक्ट पर लाईंन में ड्रेंग करें।

एक सम्मिश्रण को एक पाथ पर उपयुक्त करना: Interactive tools flyout को खोले और इस Interactive blend tool पर क्लिक करें, ब्लेंण्ड पर क्लिक करें, प्रोपर्टी बार पर Path properties button पर क्लिक करें, New path पर क्लिक करें, कर्व एरों का उपयोग करें, उस पाथ पर क्लिक करें जहाँ ब्लेंड स्थापित करना चाहतें हैं।

पूरे पाथ पर ब्लेंण्ड को खिंचना: उस ब्लैंण्ड को चुनें जो पुर्व से पाथ पर उपयुक्त हैं, प्रोपर्टी बार प Miscellaneous blend options button पर क्लिक करें, और Blend along full path के चैक बाक्स को सक्षम करें।

प्रोपर्टी बार पर चुने हुए ब्लेंड पर Clear blend button यहाँ क्लिक करकें ब्लेंण्ड मिटाया जा सकता हैं।

आब्जेक्ट में पारदर्शिता बदलना

कॉलर ड्रा में आब्जेक्ट की पारदर्शिता को बदला जा सकता हैं, जिससें आब्जेक्ट के पीछे का आब्जेक्ट दिखनें लगता हैं। आब्जेक्ट की पादर्शिता में आब्जेक्ट का कलर भी निर्धारित किया जा सकता हैं।

एक समान पारदर्शिता स्थापित करना

आब्जेक्ट को चुनें

Interactive tools flyout को खोले और Interactive transparency tool पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर Transparency type lost box में से Uniform को चुनें

प्रोपार्टी बार में Starting transparency मान टाईप करें और Enter प्रेस करें ।

फाउंटेन पारदर्शिता स्थापित करना

आब्जेक्ट को चुनें

Interactive tools flyout को खोले और Interactive transparency tool पर क्लिक करें

प्रोपर्टी बार पर Transparency type lost box में से दिए हुए Fountain transparencies को चुनें:-

Linear

Radial

Conical

Square

जहाँ से पारदर्शिता शुरू करनीं हैं, वहाँ Interactive vector handles पुन:स्थापित करें, एवम् वहाँ तक ड्रेंग करें जहाँ तक पारदर्शिता चाहतें हैं।

प्रोपार्टी बार में Transparency midpoint box पर परिमान टाईप करें और Enter प्रेस करें ।

इकाई-2

टेक्स्ट के साथ कार्य करना

ग्राफिक्स और लेआउट डिजाइनिंग एप्लिकेशन में टेक्स्ट की सूचनाओं कों अक्षर ओर चिन्हो में अलग-अलग भाषा में दिखानें के लिए भी मुख्य भूमिका होती हैं ग्राफिक्स और लेआउट एप्लिकेशन में टेक्स्ट को जाड़ने के लिए टेक्स्ट टूल होता हैं, टेक्स्ट को पाथ के संरेखण, फांट टाईप, साईज, और स्टाईल प्रक्रिया से जोड़ा जाता हैं एवम् कॉरल ड्रॉ में टेक्स्ट के साथ कई प्रकार के प्रभावों को भी प्रयुक्त किया जा समता हैं।

टेक्स्ट को टाईप करना:- कॉरल ड्रॉ में दो प्रकार से टेक्स्ट को जोड़ा जाता हैं जैसे कि कलात्मक और पैराग्राफ टेक्स्ट। कॉरल ड्रॉ में टाईप करनें के लिए टेक्स्ट टूल को चुने, फिर कलात्मक टेक्स्ट टाईप करना हैं तो ड्रॉईंग पेज़ पर टेक्स्ट टाईप करें, अगर पैराग्राफ टेक्स्ट टाईप करना हैं तो टेक्स्ट फ्रेम बनाएं और उसके अंदर टेक्स्ट टाईप करें।

टेक्स्ट के प्रयोग के लिए लेआउट स्थापित करना:-

ड्राइंग में टेक्स्ट तैयार करनें के लिए, किताब के कवर पर लेआउट स्थापित करतें हैं,

किताब के कवर पेज बनानें के लिए निम्न चरणों को प्रदर्शित किया जाता हैं

Coral Draw को नए खाली डाक्यूमेंट के साथ खोलें

टूलबाक्स में से Rectangle टूल को चुनें

आयताकार बनानें के लिए माउस-पाइंटर को क्लिक और ड्रेग करें

कलर पैलेट पर से कलर का चुनाव करें जिसे आयताकार में फिल्ल करना हैं,

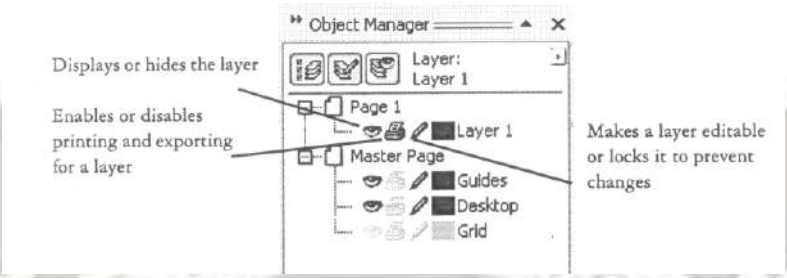
प्रथम आयताकार के पास में एक और आयताकार बनाएं और उसमें भी रंग को भरें

टूल बाक्स में पिक टूल को क्लिक करें

प्रथम आयताकार को चुनें, Ctrl+D प्रेस करके चुनें हुए आब्जेक्ट का डुप्लीकेट बनाएं, प्रथम आयताकार का डुप्लीकेट प्रथम आयताकार पर ही उभरता हैं।

डुप्लीकेट को पुन:परिमाप ड्राईंग पेज पर कंट्रोल हेंण्डल के ड्रेगिंग की द्वारा करें

देखें कि पेज कैसा दिखाई देता हैं जब सभी तीन आयताकार इसमें ड्रा करतें हैं उसके पश्चात पेज पर टेक्स्ट एंटर करना।



टेक्स्ट जोड़ना और प्रारूप तैयार करना:-

कोरल ड्रा में दो प्रकार से टेक्स्ट जोड़ा जाता है- कलात्मक और पैराग्राफ के रूप में, कलात्मक टेक्स्ट को अधिकतम टाईटल, हेण्डलिंग और टेक्स्ट की अन्य संक्षिप्त लाईन के रूप में जोड़तें हैं जिस पर कई प्रकार के प्रभावों (जैसे की ड्राप शैडो आदि) का उपयोग करकें जोड़ा जाता हैं, पैराग्राफ टेक्स्ट को टेक्स्ट की बड़ी संख्या में जोड़ा जाता हैं जिसके लिए ज्यादा फॉर्मेटिंग करनें की आवश्यकता होती हैं

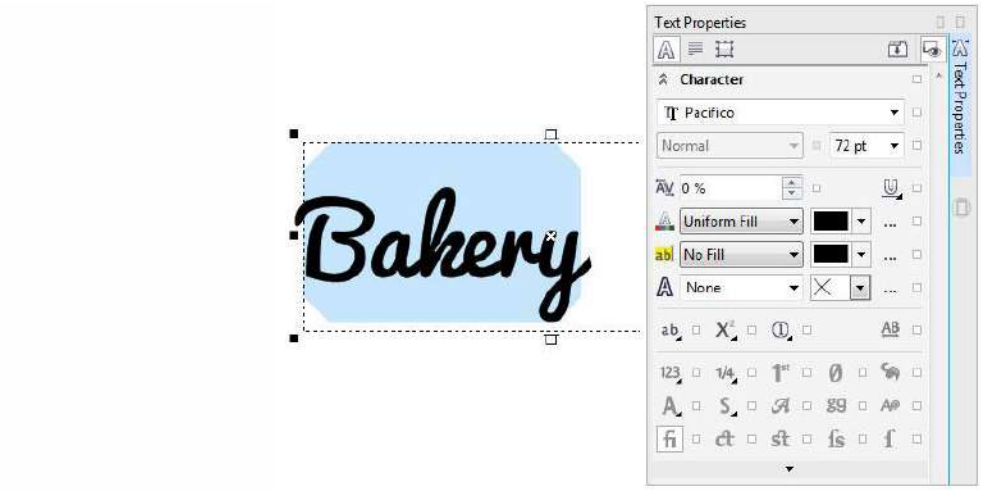
कलात्मक टेक्स्ट को खुले और बंद पाथ में जोड़ा जाता हैं। जिसको "Fitting text to a path" से तैयार किया जाता हैं।

टेक्स्ट टूल:-

चरण 1:

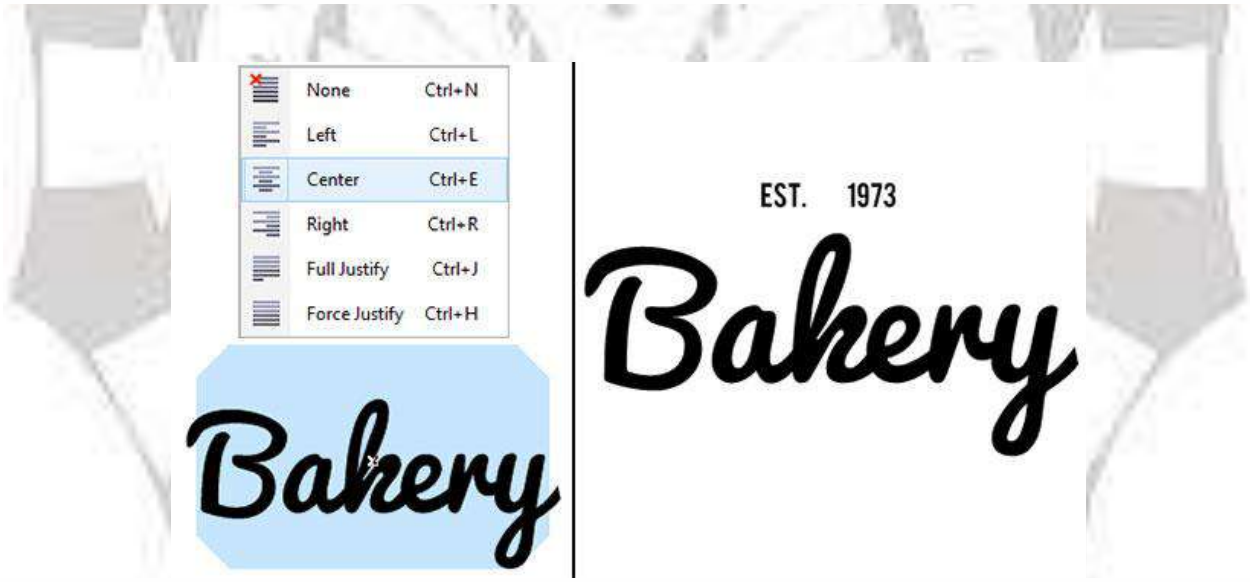
टेक्स्ट टूल (F8) : टेक्स्ट टूल को टेक्स्ट टूल से चुने, और आयताकार में ड्रेग करें फिर उसमें शब्द किसी भी स्क्रिप्ट में टाईप करें टेक्स्ट को क्षैतिज लाईन या आयताकार बाक्स में टाइप करतें हैं

टेक्स्ट प्रोपर्टी डोकर (Control+T) में फॉट का साईज, आउट लाइन, हाईलाईटस और विभिन्न स्टाईल को सेट करें, यह सभी विकल्प प्रोपर्टी बार से भी स्थापित किए जा सकतें हैं ।



चरण-2

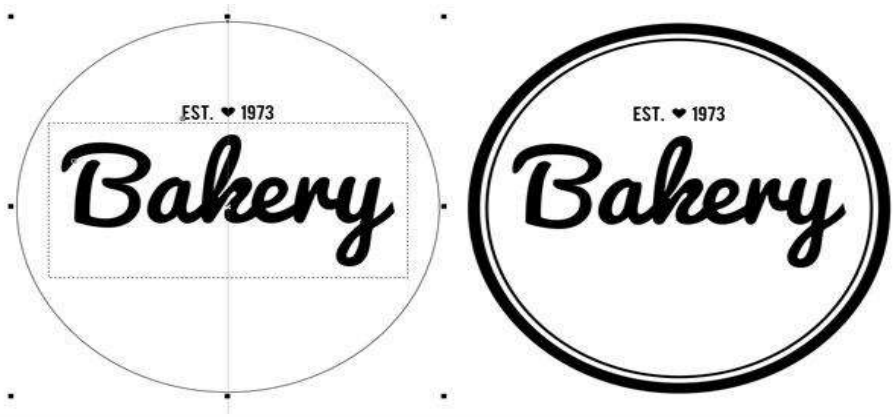
टेक्स्ट को चुनें और प्रोपर्टी बार या टेक्स्ट प्रोपर्टी डोकर में पैराग्राफ एलाइनमेंट (center, left, right, justify ect.) सेट करतें है,



1.पाथ पर टाईप करना

चरण 1

सभी ड्रा टेक्स्ट को ग्रुप (Control-G) करें, Ellipse Tool (F7) का प्रयोग करकें टेक्स्ट आर्ट के चारों और एक बड़ा गोला बनाएं। पहलें गोले के अंदर एक और गोला बनाएं, **Align and Distribute docker** के **Horizontal Center** से ग्रुप टेक्स्ट और दोनों गोलो को एलाइन करें



चरण 2

डिजाइन के मध्य एक और गोला बनाएं जैसे की यहा मैजेंटा रंग सेट किया हुआ है, गोले को चुने और टेक्स्ट टूल को उपयोग करकें गोले का पाथ चुनें और टेक्स्ट टाईप करें एवम् पिक टूल की सहायता से टेक्स्ट चुन कर उसे रोटेट स्केल कर सकतें हैं

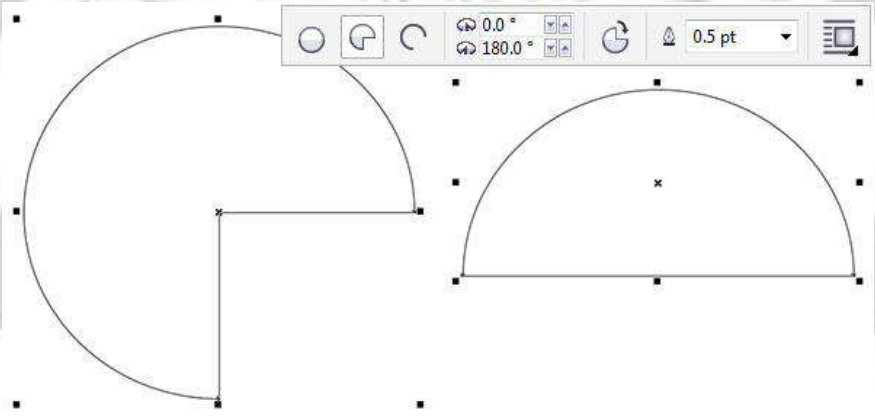
.

चरण 3:

टेक्स्ट को रोटेट और मूव करनें के लिए इसे **Convert to Curves** करें

2. आब्जेक्ट के अंदर टाईपिंग करना

चरण 1: इक्लिप्स टूल का प्रयोग करकें गोला बनाएं प्रोपर्टी बार में शेप विकल्प के लिए पाई चुनें, पहलें और बाद के कोणों को **0.0°** से **180°**. तक सेट करें। पिक टूल की सहायता से आब्जेक्ट को रोटेट, स्केल और मूव करें।



Advertisement

चरण 2

एक बार फिर टेक्स्ट टूल का चयन करें और साथ ही अर्ध गोला आब्जेक्ट को चुने, फिर इसमें टाईप करें और टेक्स्ट प्रोपर्टी डोकर की सहायता से पैराग्राफ का एलाइनमेंट साईज आदि सेट करें। फिर टेक्स्ट को **Convert to Curves** की सहायता से बदलें।

Caps > All Caps in the **Text Properties** docker

बिट मैप को जोड़ना

कोरल ड्रॉ में बिटमेप डाएरेक्टली या एक्सट्रनल फाईल को लिंक करकें जोड़ा जाता हैं

बिटमेप को इम्पोर्ट करना:

1. click File Import
2. उस फोल्डर को चुने जहाँ बिटमेप फाईल स्टोर हैं
3. फाईल चुनें
4. click Import

5. वहाँ click करें जहाँ फाईल जोड़ना हैं

कोरल ड्रा में बिटमेप को क्रॉप और एडिट भी किया जा सकता हैं

प्रिंटिंग

कोरल ड्रॉ में कार्य को प्रिंटिंग करनें के व्यापक विकल्प दिए हैं

1. कार्य प्रिंट करना

2. लेआउट प्रिंट जॉब

3. प्रिव्यू प्रिंट जॉब

कार्य प्रिंट करना

कोरल ड्रा में जॉब प्रिंट करनें के पहलें प्रिंटर प्रोपर्टी, जैसे की पेपर साइज और डिवाइज विकल्प सेट करें।

प्रिंटर प्रोपर्टी सेट करना

1. Click File ->Import

2. Click the General tab.

3. Click Properties.

4. डाएलाग बाक्स में कोई प्रोपर्टी सेट करें

कार्य प्रिंट करना

1. Click File ->Import

2. Click the General tab.

3. लिस्ट बाक्स में से प्रिंटर चुनें

4. Number of copies box में संख्या टाईप करें

5. दिए हुए विकल्पों को एनएबिल करें

- Current document
- Current page
- Pages
- Document
- Selection

डाक्यूमेंट प्रिंट करें

प्रिंटर जॉब लेआउट करना

प्रिंट जॉब को साईज, पॉजिशन और मापन के द्वारा लेआउट किया जाता हैं

1. Click File ->Print
2. Click the Layout tab.
3. दिए गए विकल्पों में से एक को इनेबल करें:

- As in document
- Fit to page
- Reposition image to

प्रिंटर जॉब प्रिव्यू करना

जॉब कार्य जिस पॉजिशन और साईज में प्रिंट करना उसे इस विकल्प की सहायता से प्रिव्यू किया जा सकता हैं ।

1. Click File ->Print Preview
2. Click View ->Zoom
3. उपस्थित विकल्प को इनेबल करें और बॉक्स में वेल्यू टाईप करें

कोरल ड्रॉ में प्रिंटिग जॉब को निम्नलिखित विकल्पों के साथ कमर्शियल प्रिंट भी किया जा सकता हैं जैसे कि :-

- सर्विस बयूरो के लिए प्रिंटिंग जॉब तैयार करना
- प्रिंटर मार्कर्स प्रिंट करना
- कलर सेपरेशन प्रिंट करना
- फिल्म प्रिंट करना

कोरल ड्रॉ में बैनर डिज़ाइन करना:-

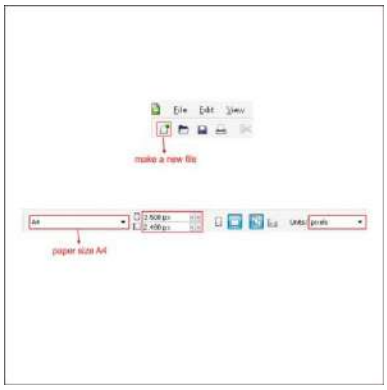
कोरल ड्रॉ में बैनर डिज़ाइन करने के लिए निम्न लिखित तत्वों को लिया गया हैं: रंगीन फ्रेम, फ्रेम तत्व, बबल तत्व, मुख्य फ्रेम एवम् बैनर बनानें के लिए निम्नलिखित चरणों में कार्य करतें हैं:-

चरण 1 : बेनर बनानें के तत्व

कोरल ड्रॉ में बेनर बनानें के लिए निम्नलिखित तत्वों का उपयोग किया जाता है

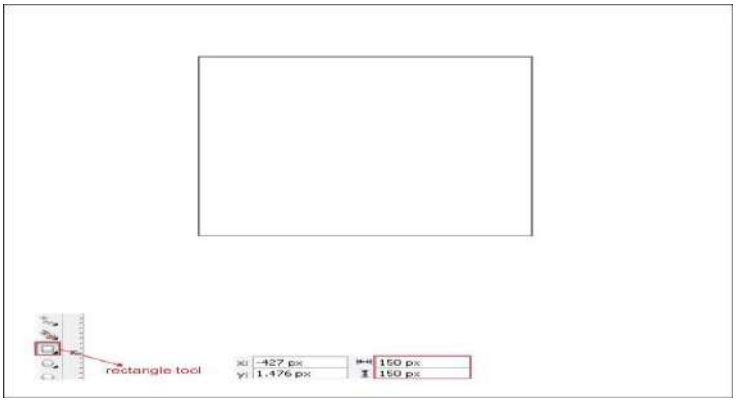
चरण 2 : वर्कशीट बनाना

कोरल ड्रॉ प्रोग्राम खोले नई फाईल बनाएं और उसमें पेज साईज एवम् पिक्सल की ईकाइ सेट करें

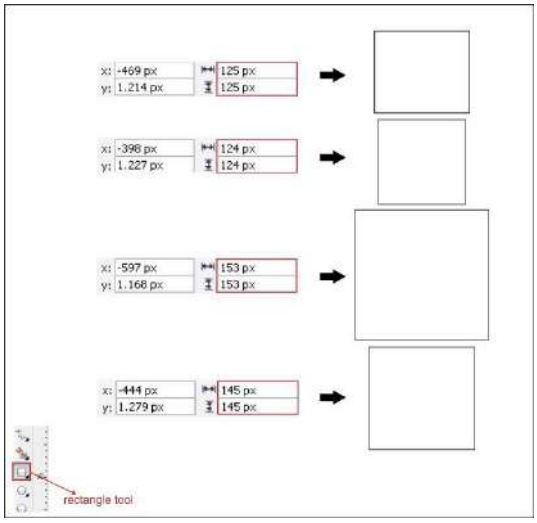


चरण 3: रंगीन फ्रेम बनाना

हमारे पास वर्कशीट सेट हैं, अभी रंगीन फ्रेम बनाना शुरू करेंगे, पहलें "रेक्टएंगूलर टूल" पर जाएं, यहाँ बाएँ टूलबार पर मिलेंगा, बॉक्स शेप बनाऐं और इसके आकार को 150 x 150 px में बदलें

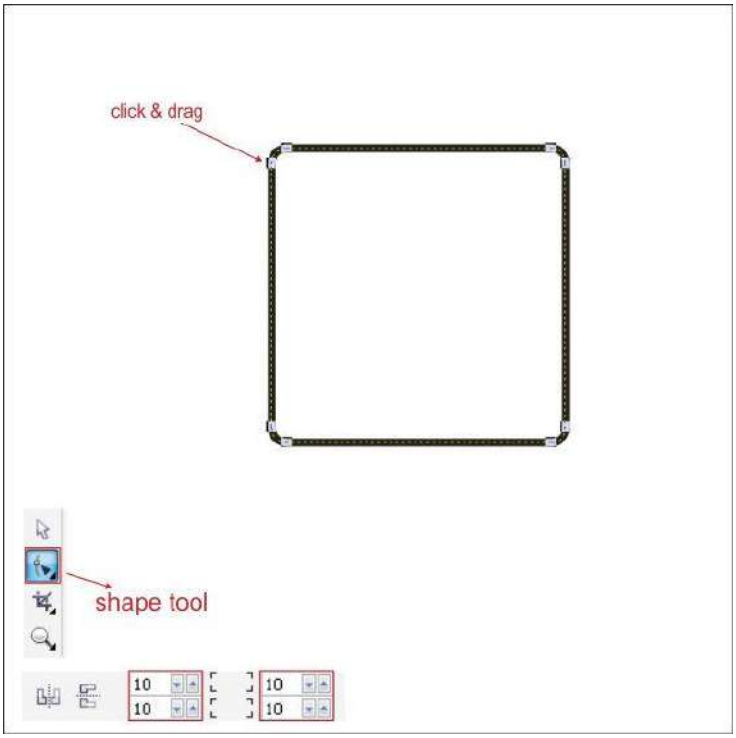


ऊपर के चरणों को पुन: दौहराए, चार बाक्स बनाएं और उनकी आकृति बदलें प्रथक बाक्स की 125 x 125 px, द्वितीय बाक्स की 124 x 124, तृतीय बाक्स की 153 x 153 px, चौथे बाक्स की 145 x 145 px



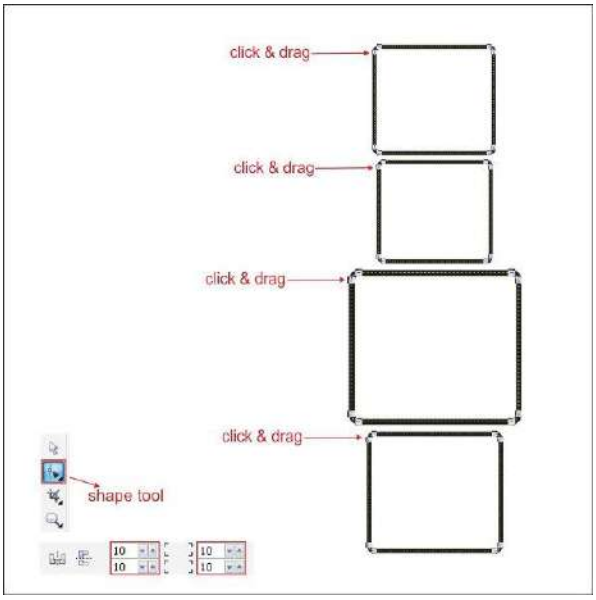
After that select one of the boxes and go to the shape tool, you can find it in the left toolbar, left click on the corner and drag it to make the corner rounded.

एक बाक्स को चुननें के बाद शेप टूल पर जाए, फिर बाक्स के कार्नर पर बाएँ बटन क्लिक करें और इसें ड्रेंग करें जिससें इसकें कार्नर राउण्डेंड बनेंगें

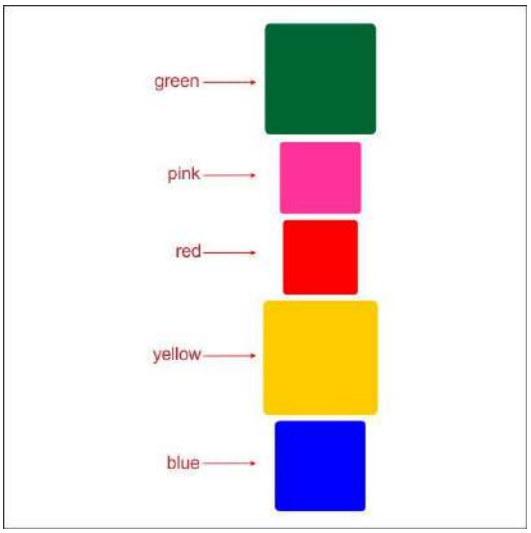


Apply it on all the boxes.

यह सभी बॉक्सों में



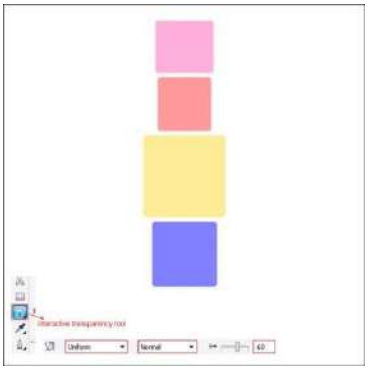
प्रत्येक बॉक्स में आपकी पसंद के अलग-अलग रंग भरें,



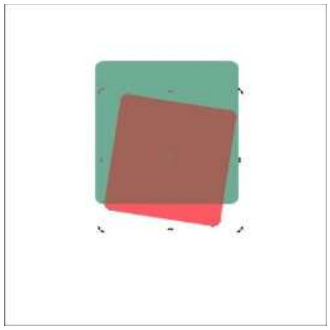
चरण 4 : ट्रांसपरेंसी के साथ कार्य करना

बॉक्स शेप ट्रांसपरेंसी के लिए दाएँ टूल बार में "Interactive Transparency Tool " पर जाएं और यूनिफार्म में ट्रांसपरेंसी का प्रकार सेट करें

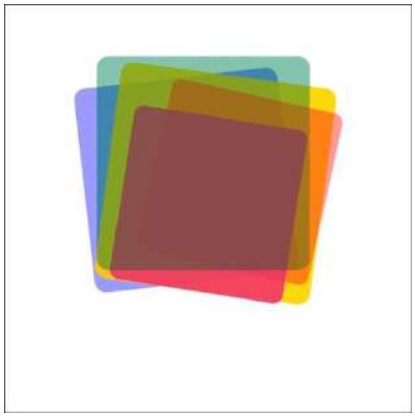
यह सभी बॉक्स में स्थापित करें, निचे दिए हुए में



लाल बाक्स को चुने और उसे हरें बाक्स के पिछे स्थापित करें डबल दाएँ क्लिक और ड्रैग करकें रोटेट करें दिए अनुसार



यह सभी बॉक्स में स्थापित करें, नीचे दिए हुए अनुसार



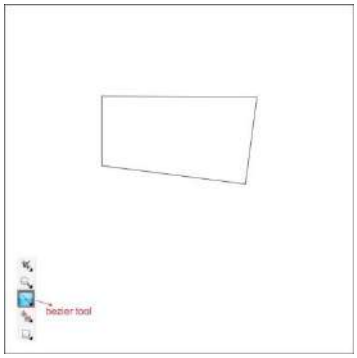
Now select the Red box, copy it by pressing " Left + Right mouse ", put white color on the copied box.

लाल बॉक्स चुनें, " Left + Right mouse " को प्रेस करकें कॉपी करें, कॉपी किए गए बॉक्स में सफेद रंग भरें

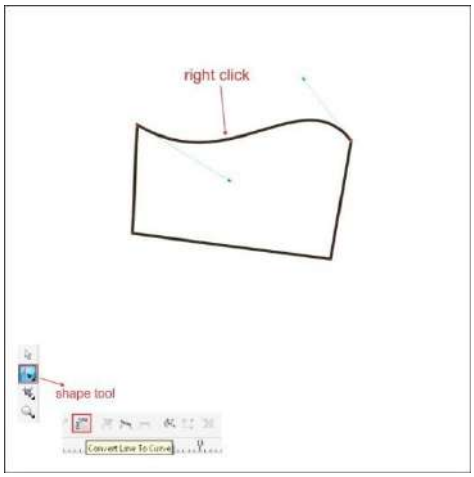
नारंगी बॉक्स चुनें, Left + Right mouse " को प्रेस करकें कॉपी करें, कॉपी किए गए बॉक्स में सफेद रंग भरें

चरण 5: फ्रेम तत्व बनाएं

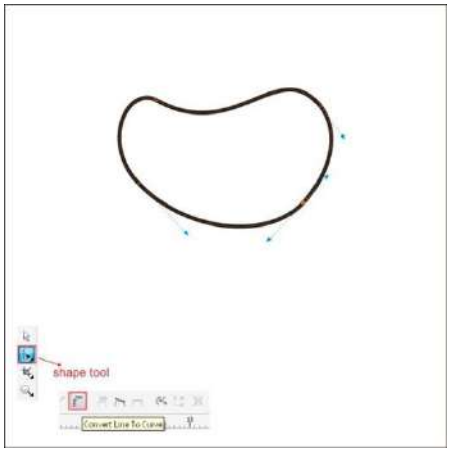
फ्रेम तत्व बनानें के लिए " Bezier Tool " पर जाएं, नीचे दिए हुए अनुसार एक कस्टम बाक्स शेप बनाएं, यह पक्का करें कि पहला क्लिक पर आखरी क्लिक करकें बंद करें और इसमें रंग भरें।



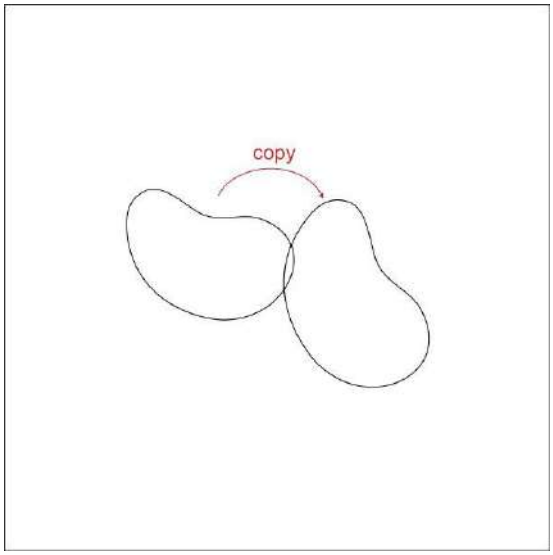
इसके बाद शेप टूल पर जाए, इसकी ऊपरी लाईन पर क्लिक करें और चुनें, ऊपर दिए हुए " Convert Line to Curve " टूल से, वहाँ देखेंगे कि कोने पर एरो दिखाई देंगे, सही आकार बनानें के लिए क्लिक और ड्रेग करें।



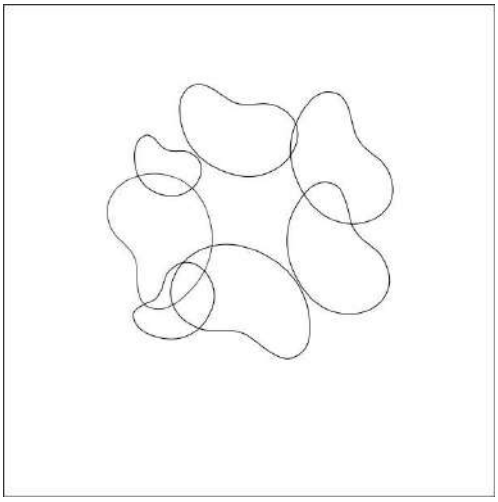
ऊपर दिए हुए सभी चरणों को सभी लाइनों में उपयोग करें, नीचे दिए हुए शेप को बनाएं



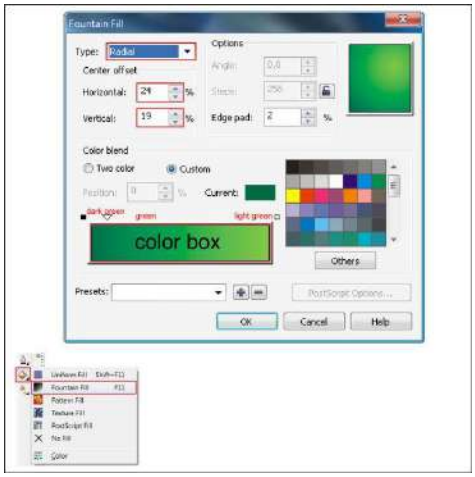
फिर इस कस्टम शेप को कॉपी और रोटेंट करें।

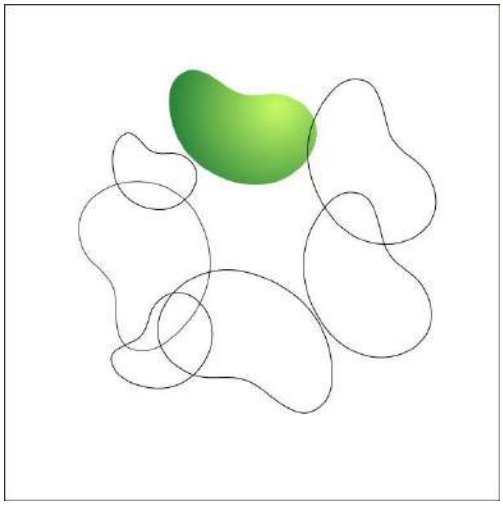


नीचे दिए हुए अनुसार कॉपी, रोटेंट और रिसाईंज करें यह सुनिश्चित करें कि इसका सर्कुलर पैटर्न बन गया हैं

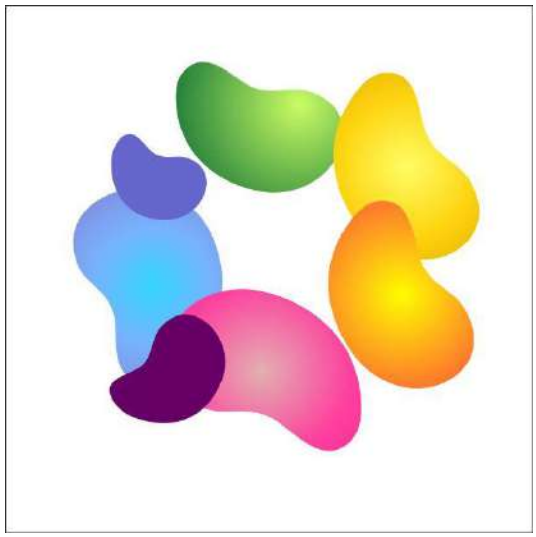


कस्टम शेप चुनें और इनमें बाएँ टूलबार पर दिए हुए Fountain Fill Tool की सहायता से रंग भरें एवम् नीचे दी हुई वेल्यू स्थापित करें।

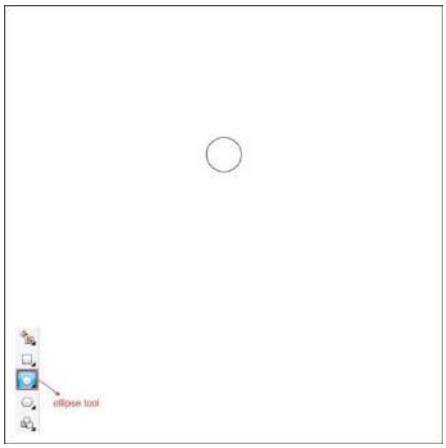




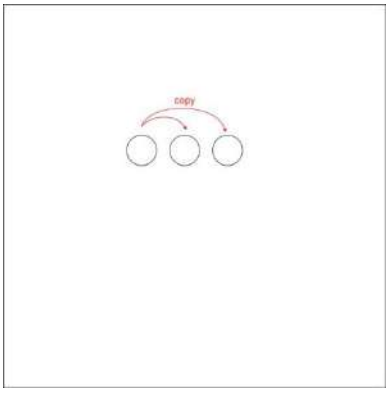
ऊपर दिए हुए चरणों के अनुसार नीचे दिए में रंग भरों।



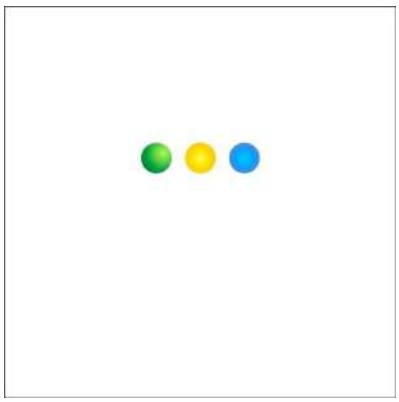
Ellipse Tool जाकर कुछ बबल तत्व बनाएं और छोटे गोलाकार आकृति बनाएं।



गोलाकार को कॉपी करकें दो और गोलाकार बनाएं।



सभी गोलाकार आकृति में अपनी पसंद के रंग भरें

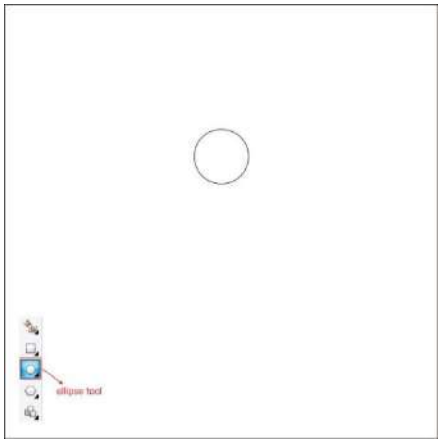


गोलाकार को कॉपी और रिसाईज करनें के बाद, फ्रेम तत्वों के चारों और स्थापित करें।

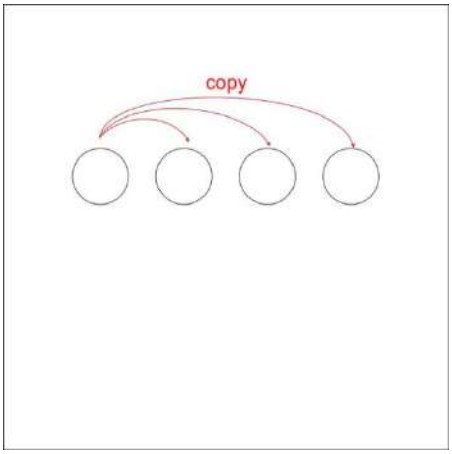
अब सभी आब्जेक्टों को चुने और Ctrl + G की सहायता से ग्रुप करें, फिर इसें रंगीन फ्रेम के पीछे स्थापित करें

चरण 6 : बबल एलिमेंट तत्व बनाना

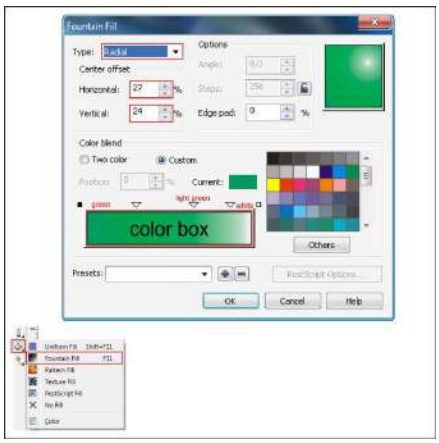
बबल एलिमेंट तत्व बनानें के लिए Ellipse Tool पर जाएं और गोलाकार आकृति तैयार करें।

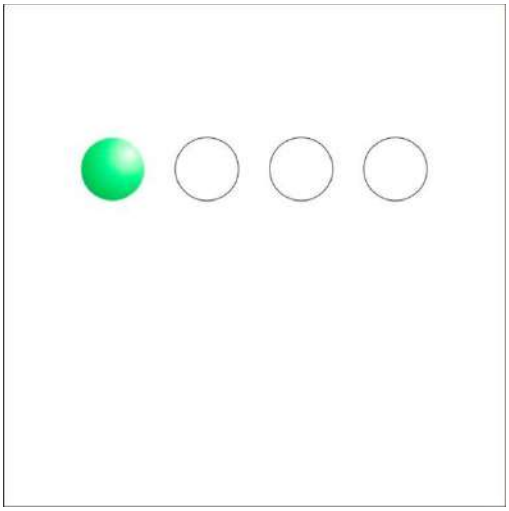


गोलाकार कॉपी करें और अन्य 3 गोलाकार आकृति बनाएं

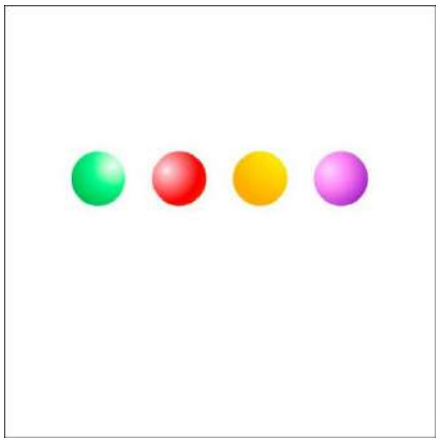


पहला गोला चुनें और दाएँ टूलबार पर दिए हुए Fountain Fill Tool की सहायता से रंग भरें

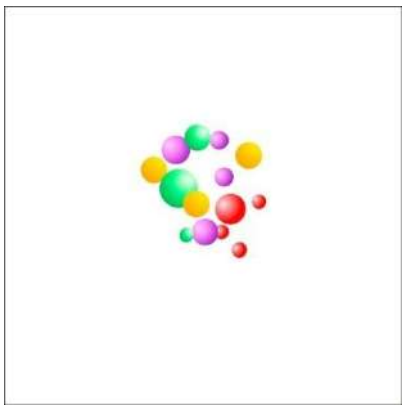




ऊपर दिए हुए चरणों को सभी गोलें में स्थापित करें



इन गोलों को कॉपी करकें गोलों का नीचे दिए गये की तरह बुर्सटिंग बबल बनाएं।

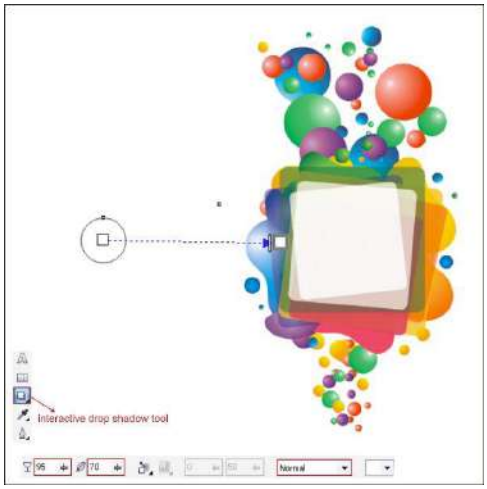


नीचे दी हुई अकृति के अनुसार नीचे छोटे और ऊपर बड़े गोले बनाएं।

अब सभी आब्जेक्टों को चुने और Ctrl + G की सहायता से ग्रुप करें, फिर इसें रंगीन फ्रेम के पीछे स्थापित करें

आब्जेक्ट पर शाइनी प्रभाव स्थापित करें, और Ellipse Tool की सहायता से दाएँ तरफ एक गोला बनाएं।

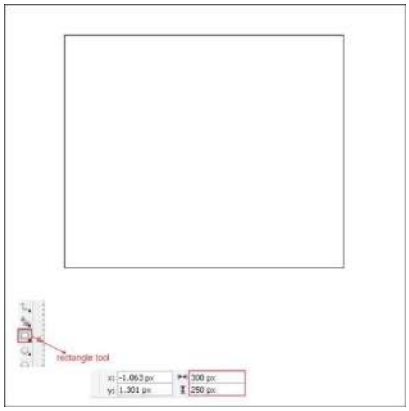
" Interactive Shadow Tool " की सहायता से गोला आब्जेक्ट में ड्रेंग करें एवम् शेडो बनाएं



ऊपर दी हुई प्रक्रिया को कॉपी करें एवम् आब्जेक्ट के चारों और शाईनी प्रभाव बनाएं।

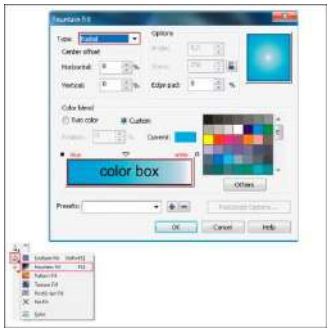
चरण 7: प्रमुख फ्रेम बनाना

प्रमुख फ्रेम बनानें के लिए Rectangle Tool में जाए और नीचे दिए हुए बॉक्स शेप बनाएं।



Fountain Fill Tool की सहायता से रंग भरें और वेल्यू का निर्धारण करें

Put color in it by go to the " " and apply the value below.

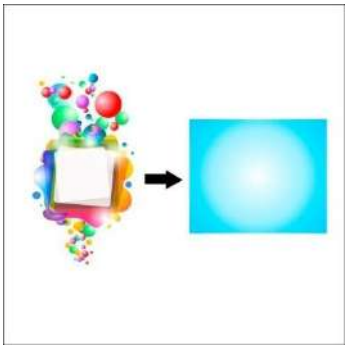


बॉक्स को स्थापित करकें आब्जेक्ट को उसके ऊपर रखें।

PowerClip का प्रयोग करकें आब्जेक्ट को फ्रेम में स्थापित करें

Effect > Power clip > Place Inside Container,

Ctrl+ double-clicking करकें इनसाईट और आउटसाईट सेट करें



एक टेक्सचर डाऊनलोड करें और वर्कशीट बनाएं। नीचे दिए हुए अनुसार

Power clip की सहायता से टेक्सचर पर आब्जेक्ट स्थापित करें

निम्नलिखित बेनर तैयार हैं

सारांश

इस अध्याय में कोरल ड्रा पर कार्य प्रारम्भ करने के अन्तर्गत कोरल ड्रा में नई तथा पुरानी फाइल को खोलना, रेखाएं बनाना, विभिन्न आकृतिया बनाना, आकृतियों की आउटलाइन निर्धारित करना। बनाई गई आकृतियों पर विभिन्न कार्य करनें के लिए टूल का प्रयोग करना। फाइल सेव करना और कोरल ड्रा के विभिन्न व्यूज के बारे में आवश्यक ज्ञान प्राप्त करना है। इस अध्याय के माध्यम से टेक्स्ट को कलात्मक आकृति में तैयार करना व फाईल को विभिन्न प्रकार से प्रिंट करना भी बताया गया हैं।

अभ्यास प्रश्न

प्रश्न.1 रास्टर और वेक्टर ग्राफ़िक्स क्या हैं?

प्रश्न.2 कोरल ड्रॉ में नई फाईल कैसे बनातें है?

प्रश्न.3 पेज लेआउट क्या है? कोरल ड्रॉ में नया पेज कैसे बनाया जाता हैं।

प्रश्न.4 कोरल ड्रॉ के इन्टरफेस को विस्तार से समझाएं?

प्रश्न.5 कोरल ड्रॉ फाईल का फाईल फॉरमेट क्या हैं

प्रश्न.6 कोरल ड्रॉ के बेसिक टूल्स और आकृतिया बनानें की प्रक्रिया को चरण-दर-चरण समझाएं?

प्रश्न.7 कोरल ड्रॉ के विभिन्न प्रभावों के उपयोग करनें की प्रक्रिया को चरण-दर'-चरण उदाहरण सहित समझाएं?

प्रश्न.8 टेक्स्ट क्या हैं? कोरल ड्रॉ में टेक्स्ट कैसे डिजाइन करतें हैं?

प्रश्न.9 कोरल ड्रॉ की प्रिंटिंग प्रक्रिया को समझाएं?