

به نام خالق زیباییها

مرجع آموزشی

**Corel Draw**

لیلا نظری

انتشارات پندار پارس

## مقدمه

پیش از هر چیز، خداوند بزرگ را سپاسگزارم که مرا در تألیف این اثر یاری فرمود.

با توجه به نیاز طراحان و کاربران گرافیکی به آموختن طراحی با کامپیوتر و کار با نرم‌افزارهای برداری، و نیز کمبود مراجع آموزشی در این باب، بر خود لازم دانستم تا تجربه‌ی سال‌ها کار با قوی‌ترین نرم‌افزار برداری و طراحی را جمع‌آوری، و با همکاری انتشارات پندار پارس به چاپ رسانم.

کتابی که پیش روی دارید، علاوه بر این‌که کاربران مبتدی را تا سطح پیشرفته ارتقاء می‌بخشد، برای آشنایی بیشتر کاربرانی که مدت‌هاست با این نرم‌افزار کار می‌کنند نیز مفید واقع می‌گردد، چراکه ممکن است بسیاری از جوانب این نرم‌افزار قدرتمند و پیچیده، ولی در عین حال ساده، برای ایشان مستور باقی مانده باشد و رفع این ابهامات می‌تواند در سهولت، سرعت، و طراحی بهتر، کمک به‌سزایی به ایشان نماید. زیرا دقت و سرعت، از ارکان اساسی کار با کورل‌دراو است.

از خوانندگان گرامی تقاضا دارم، پیشنهادات، انتقادات، و پرسش‌های خود را از طریق آدرس ایمیل [Ln.nazary@gmail.com](mailto:Ln.nazary@gmail.com) با بنده در میان گذارند و مرا در برطرف نمودن اشکالات احتمالی موجود جهت ویرایش‌های بعدی یاری رسانند. باشد که بتوانم رضایت خاطر شما خوانندگان گرامی را جلب نمایم.

در انتها، بر خود لازم می‌دانم از تمامی دوستانی که مرا در نگارش این اثر یاری نمودند قدردانی نمایم.

پاینده و پیروز باشید

لیلا نظری-اردیبهشت ۹۰

# فهرست

## فصل ۱

۱	آشنایی با محیط برنامه ی کورل دراو
۲	صفحه ی خوش آمدگویی .....
۹	آشنایی با محیط کاری برنامه .....

## فصل ۲

۱۳	ایجاد اشیاء و کار با آن ها
۱۴	ابزار رسم Rectangle (مستطیل) .....
۲۱	ابزار رسم ۳ Point Rectangle (مستطیل ۳ نقطه ای) .....
۲۱	ابزار رسم Ellipse (بیضی) .....
۲۴	ابزار رسم ۳ Point Ellipse (بیضی ۳ نقطه ای) .....
۲۵	ابزار رسم Polygon (چند ضلعی) .....
۲۶	ابزار رسم Star (ستاره) .....
۲۷	ابزار رسم Complex Star (ستاره ی پیچیده) .....
۲۸	ابزار رسم Graph Paper (کاغذ شطرنجی) .....
۲۹	ابزار رسم Spiral (حلزونی) .....
۳۰	ابزارهای رسم Shape (شکل های مختلف) .....
۳۴	ابزار رسم Table (جدول) .....

## فصل ۳

۳۷	صفحه نمایش برنامه ی کورل دراو
۳۸	نوار خصوصیات صفحه نمایش .....
۴۲	خط کش ها .....
۴۲	خطوط راهنما .....
۴۸	نحوه ی نمایش اشکال در صفحه .....
۴۹	بزرگ نمایی و کوچک نمایی صفحه .....
۵۰	ابزار Zoom .....
۵۲	ابزار Hand .....

## فصل ۴

۵۳	کار با اشکال در صفحه
۵۴	انتخاب اشیاء در صفحه
۵۷	مرتب نمودن اشیاء
۵۹	نحوه ی چیدن اشیاء در صفحه
۶۵	توزیع (Distribute)
۶۸	ابزار اندازه گیری
۷۲	ابزارهای اتصال اشیاء
۷۴	کپی اشیاء
۷۵	چسباندن اشیاء
۷۶	برش اشیاء
۷۶	کپی کردن شیء توسط حرکت آن
۷۶	تکثیر اشیاء
۷۷	مشابه سازی
۷۷	حذف اشیاء

## فصل ۵

۷۹	ترسیم خطوط مختلف
۸۰	ابزار خط کشی آزاد (Freehand Tool)
۸۱	بستن یک مسیر باز
۸۳	ابزار رسم خط دو نقطه ای (۲Point Line)
۸۳	ابزار بزیر (Bezier)
۸۵	ابزار قلم (Pen)
۸۶	ابزار B-Spline
۸۷	ابزار خط مرکب (Ployline)
۸۸	ابزار منحنی سه نقطه ای (۳Point Curve)
۸۹	ابزارهای رسم هوشمند (Smart)

## فصل ۶

۹۳	تغییر شکل منحنی ها و گره ها
۹۴	ابزار شکل دهی (Shape)
۹۴	تغییر مکان گره ها

## ادامه فصل ۶

تغییر شکل منحنی ها و گره ها	
۹۵	افزودن یا حذف گره ها
۹۶	حذف گره ها
۹۷	حرکت دادن مسیر
۹۷	حالت های انتخاب
۹۸	بستن یک مسیر و شکستن آن
۱۰۰	تبدیل خط به منحنی و منحنی به خط
۱۰۱	کار با اهرام های کنترلی و تغییر قوس
۱۰۲	انواع گره ها (Nodes)
۱۰۴	تغییر خطوط و گره ها
۱۰۵	جابجایی گره ها و بستن آن ها
۱۰۵	تغییر اندازه و دوران گره ها
۱۰۷	حرکت دادن گروهی از گره ها
۱۰۷	مرتب کردن و تراز کردن گره ها
۱۱۰	کاهش دادن گره ها (Reduce nodes)
۱۱۱	تغییر گره ها در مستطیل (Rectangle)
۱۱۳	تغییر گره ها در بیضی (Ellipse)
۱۱۴	تغییر و دستکاری گره ها در چند ضلعی و ستاره ها

## فصل ۷

تغییر در مسیر	
۱۱۹	
۱۲۰	ابزار Outline (خط محیطی)
۱۲۱	پنجره ی خط محیطی
۱۳۰	خطاطی با مسیر

## فصل ۸

گروه بندی و ترکیب اشیاء	
۱۳۳	
۱۳۴	گروه بندی اشیاء
۱۳۵	ایجاد گروه های تو در تو
۱۳۶	خارج کردن از حالت گروه بندی

## ادامه فصل ۸

### گروه بندی و ترکیب اشیاء

۱۳۸	ترکیب اشیاء با یکدیگر
۱۴۰	ترکیب منحنی ها و مسیرهای باز
۱۴۱	امکانات دیگر Corel Draw در کار با چند شیء و شکل دادن به آن ها
۱۴۲	پیوند زدن (Weld)
۱۴۶	برش دادن (Trim)
۱۵۱	فصل مشترک (Intersect)
۱۵۲	ساده تر کردن اشیاء (Simplify)
۱۵۳	Front Minus Back
۱۵۴	Back Minus Front
۱۵۵	ایجاد مرز (Create boundary)

## فصل ۹

### رسانه های هنری در کورل دراو

۱۵۷	
۱۵۸	ابزار از پیش تنظیم شده (Preset)
۱۶۱	ابزار قلم موی رسانه ی هنری
۱۶۲	ایجاد و ذخیره ی یک نقش تازه برای ابزار رسانه ی هنری قلم مو
۱۶۳	وارد نمودن قلم های مختلف به برنامه
۱۶۴	رسانه ی هنری اسپری (Sprayer)
۱۷۶	رسانه ی هنری قلم خطاطی (Calligraphic)
۱۷۸	رسانه هنری Pressure (قلم فشاری)

## فصل ۱۰

### ابزارهای تغییر و اصلاح

۱۷۹	
۱۸۰	ابزار Smudge Brush (لکه انداختن)
۱۸۳	ابزار Roughen Brush (قلم خش کردن)
۱۸۵	ابزار تغییر شکل آزاد (Free Transform Tool)

## فصل ۱۱

۱۹۱	ابزارهای برش و حذف
۱۹۲	ابزار Crop (برش)
۱۹۴	ابزار Knife (چاقو)
۱۹۷	ابزار Eraser (پاک کن)
۱۹۸	ابزار Virtual Segment Delete (حذف بخش های مجازی)

## فصل ۱۲

۱۹۹	کار با متون و حروف
۲۰۰	متن هنرمندانه (Artistic Text)
۲۰۰	تصحیح متن
۲۰۱	تغییر قلم
۲۰۲	تراز متن
۲۰۴	قالب بندی حروف (Character Formatting)
۲۰۵	جلوه های حروف (Character Effect)
۲۰۹	تغییر فاصله در Artistic Text
۲۰۹	تغییر جای حروف
۲۱۱	قرار دادن متن هنرمندانه بر روی مسیر
۲۱۵	متون پاراگرافی
۲۱۵	ایجاد یک متن پاراگرافی
۲۱۷	دستکاری فاصله های بین سطرها و ستون ها در متن
۲۱۷	تغییر اندازه و دوران قاب متون پاراگرافی
۲۱۹	شکل دهی به متن پاراگرافی (Paragraph Formatting)
۲۲۱	نحوه ی قرارگرفتن شیء و متن نسبت به یکدیگر
۲۲۳	Tabs (زبانها)
۲۲۴	Columns (ستون ها)
۲۲۶	درج کاراکترها
۲۲۶	ایجاد یک کاراکتر جدید
۲۲۷	درج کاراکترهای ویژه ی فاصله
۲۲۷	تصحیح و غلط گیری
۲۲۸	تصحیح املا

## فصل ۱۳

۲۳۳	رنگ در کورل دراو
۲۳۴	انواع مدل های رنگی
۲۳۷	پر کردن یکنواخت (Uniform fill)
۲۴۷	پالت های رنگ در کورل دراو
۲۴۹	ایجاد پالت جدید
۲۵۲	منوی Color
۲۵۴	منوی Color Style
۲۵۹	رنگ آمیزی مسیر باز

## فصل ۱۴

۲۶۱	ابزارهای دیگر رنگ آمیزی
۲۶۲	Fountain Fill (پر کردن با شیب رنگ)
۲۶۵	Pattern Fill (پر کردن با نقش)
۲۶۸	Texture Fill (پر کردن با بافت)
۲۷۰	PostScript Fill (پر کردن با پست اسکریپت)
۲۷۱	Interactive Fill (پرکننده ی تعاملی)
۲۷۴	Mesh Fill (پر کننده ی شبکه ای)

## فصل ۱۵

۲۷۵	ابزارهای جلوه دهنده
۲۷۶	Blend Tool (ابزار آمیختن دو شیء)
۲۸۶	Contour Tool (ابزار ایجاد لبه)
۲۸۹	Distortion Tool (ابزار اعواج)
۲۹۳	Drop Shadow tool (ابزار سایه اندازی)
۲۹۶	Envelope Tool (ابزار ایجاد پوشش)
۳۰۱	Extrude Tool (ابزار ایجاد برجستگی)
۲۵۹	Transparency Tool (ابزار ایجاد شفافیت)



## فصل ۱۶

۳۰۵	تصاویر نقش بیتی
۳۰۶	تبدیل تصاویر برداری به نقش بیتی
۳۰۹	وارد نمودن تصاویر نقش بیتی به برنامه ی Corel Draw
۳۱۳	کار با تصویر و تغییر در آن ها
۳۱۳	تنظیم کردن تصویر (Adjust)
۳۱۶	Straighten Image (مرتب کردن تصویر)
۳۱۸	Bitmap Color Mask (پنهان و آشکار کردن رنگ تصویر نقش بیتی)
۳۱۹	تغییر حالت (Mode) تصویر
۳۲۴	تبدیل تصاویر نقش بیتی به برداری توسط فرمان Trace

## فصل ۱۷

۳۲۹	افزودنی ها، فیلترها و تصحیح تصاویر در کورل
۳۳۰	افزودنی ها و فیلترها
۳۳۱	گروه فیلترهای ۲D Effect
۳۳۵	گروه فیلترهای Art Strokes
۳۴۲	تصحیح و تغییر تصاویر نقش بیتی
۳۴۲	تنظیم کنتراست (Contrast Enhancement)
۳۴۴	تنظیم هم ترازی منطقه ای (Local Equalization)
۳۴۵	تعادل توسط نمونه گیری (Sample/Target Balance)
۳۴۶	تنظیم منحنی (Tone Curve)
۳۴۸	تنظیم روشنایی / کنتراست / شدت (Brightness/Contrast/Intensity)
۳۴۹	تنظیم تعادل رنگ (Color Balance)
۳۵۰	تنظیم گاما (Gamma)
۳۵۰	تنظیم طیف رنگی، خلوص و روشنایی (Hue/Saturation/Lightness /)
۳۵۱	تنظیم رنگ انتخاب شده (Selective Color)
۳۵۳	جایگزینی رنگ (Replace Color)
۳۵۴	از بین بردن رنگ ها (Desaturate)
۳۵۴	مخلوط کردن کانال ها (Channel Mixer)
۳۵۵	جلوه های تغییر تصاویر نقش بیتی (Transformation)
۳۵۵	رفع در هم پیچیدگی (DeInterlace)
۳۵۶	معکوس کردن (Invert)
۳۵۶	پوستری کردن (Posterize)

## ادامه فصل ۱۷

### افزودنی ها، فیلترها و تصحیح تصاویر در کورل

۳۵۶	اصلاح (Correction)
۳۵۷	غبار و خراش (Dust and Scratch)
۳۵۷	منوهای کناری تصاویر
۳۵۸	لنزها

## فصل ۱۸

### لایه بندی، مرتب کردن و جستجوی اشیاء

۳۶۶	منوی مدیریت اشیاء (Object Manager)
۳۶۶	خصوصیات لایه ها
۳۶۷	تغییر نام لایه ها
۳۶۷	ایجاد لایه ی جدید
۳۶۸	حذف یک لایه
۳۶۸	تغییر محل لایه ها
۳۶۸	ایجاد و کار با اشیاء در لایه ها
۳۷۰	صفحه ی اصلی (Master Page)
۳۷۰	جستجوی اشیاء در لایه های مختلف
۳۷۶	جایگزینی اشیاء
۳۷۹	جستجوی متن
۳۸۰	جایگزینی متن

## فصل ۱۹

### صفحه بندی در کورل دراو

۳۸۱	منوی صفحه بندی (Layout)
۳۸۲	ایجاد صفحه ی جدید
۳۸۳	کپی کردن صفحه
۳۸۴	تغییر نام صفحه
۳۸۴	حذف صفحه
۳۸۵	رفتن به یک صفحه ی خاص
۳۸۵	تغییر جهت صفحه

## ادامه فصل ۱۹

صفحه بندی در کورل دراو	
۳۸۶	تنظیمات صفحه .....
۳۸۶	تنظیمات زمینه .....
۳۸۷	شیوه های نمایش صفحات سند .....

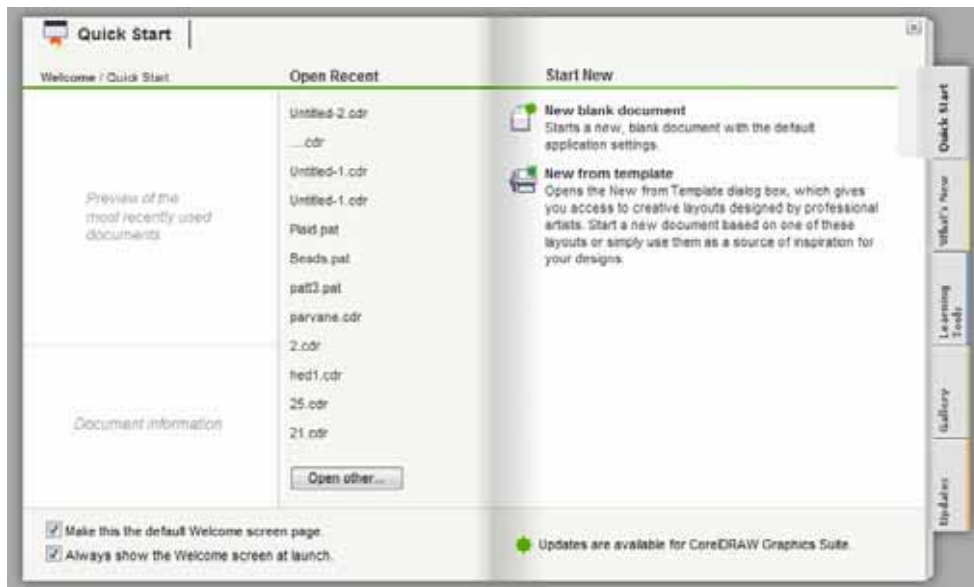
## فصل ۲۰

تنظیمات چاپ در کورل دراو	
۳۸۹	مشاهده ی سند قبل از چاپ .....
۳۹۰	بزرگنمایی و کوچک نمایی پنجره ی Print Preview .....
۳۹۰	تغییر محل محتویات سند در پنجره ی Print Preview .....
۳۹۱	تغییر خصوصیات محتوای چاپی .....
۳۹۱	تنظیم صفحات برای چاپ .....
۳۹۲	قرار دادن علامت های لازم برای چاپ .....
۳۹۷	گزینه های چاپ (Print Options) .....

# فصل ۱

آشنایی با  
محیط برنامه‌ی کورل دراو

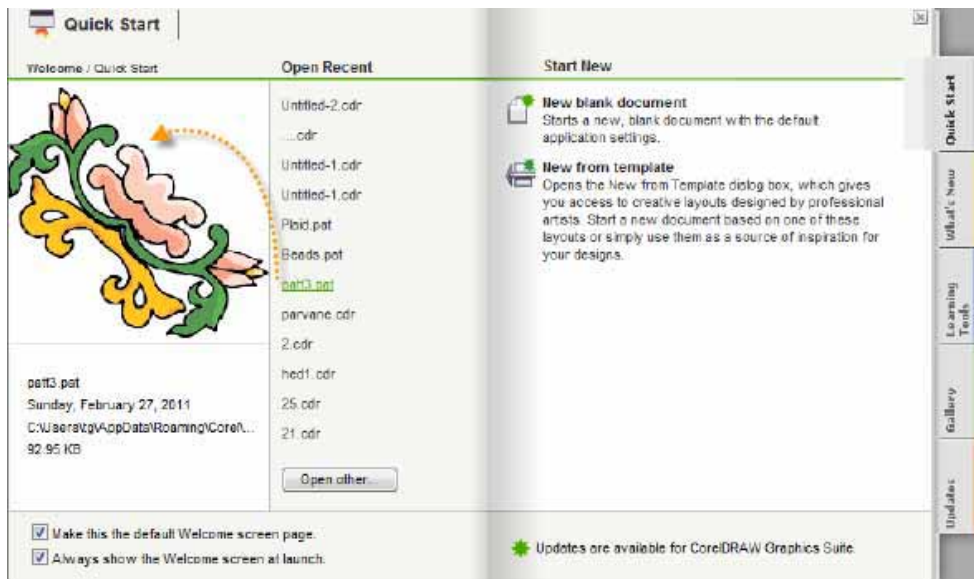
در ابتدای کار با برنامه‌ی Corel Draw پنجره‌ای مطابق تصویر زیر باز می‌شود. به این پنجره، صفحه‌ی خوش آمدگویی (Welcome Screen) می‌گویند.



این پنجره شامل زبانه (Tab) های زیر است :

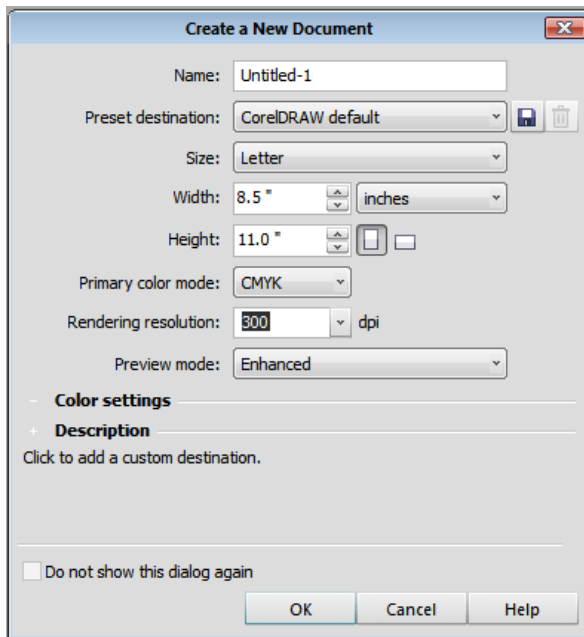
### Quick Start (شروع سریع)

با انتخاب زبانه‌ی Quick Start می‌توان وارد برنامه شد.

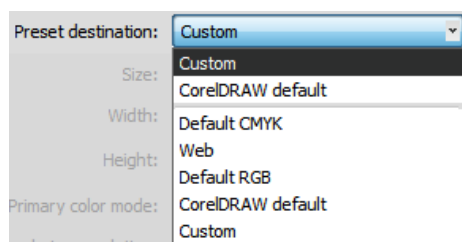


این زبانه شامل دو بخش است:

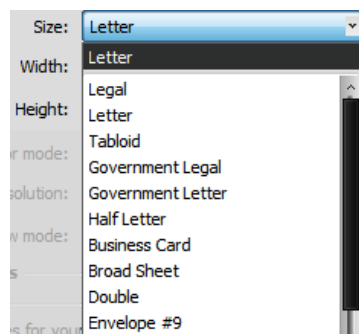
- **Open Recent**: این بخش شامل لیستی از فایل‌هایی است که اخیراً باز شده‌اند. با انتخاب هر یک از فایل‌ها پیش‌نمایشی از آن را در سمت چپ پنجره خواهید دید. علاوه بر آن در پایین تصویر، اطلاعاتی کلی درباره‌ی آن فایل خواهید دید.
  - **Start New**: این بخش، خود شامل دو گزینه است. گزینه‌ی اول **New Blank Document** است که با انتخاب این گزینه، یک سند و فایل جدید ایجاد می‌گردد.
- با انتخاب این گزینه پنجره‌ی **Create New Document** (ایجاد سند جدید) باز می‌شود که در آن مشخصات سند جدید را تعیین می‌کنیم.



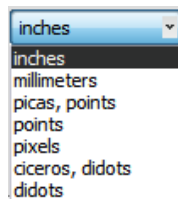
در قسمت **Name** می‌توانید نامی برای سند جدید انتخاب نمایید و یا نام پیش‌فرض برنامه را بپذیرید. **Preset destination** (مقصد از پیش تنظیم شده) شامل منویی است که در آن هدف فایل نهایی را مشخص می‌کنید که به چه منظور استفاده خواهد شد.



در قسمت سایز، علاوه بر این که می‌توانید سایز سند را خود تعیین نمایید، منویی در اختیار دارید که در آن اندازه‌هایی از پیش تنظیم شده قرار دارند.

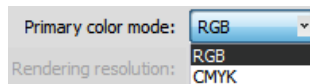


واحد اندازه‌گیری را نیز در این قسمت مشخص می‌کنیم. لازم به ذکر است، این واحد بر روی تمام اندازه‌های سند اعمال خواهد شد.



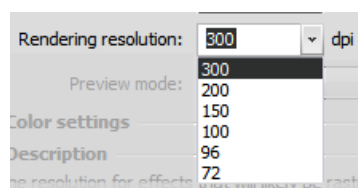
همچنین در این قسمت، دو گزینه جهت تعیین نوع قرار گرفتن صفحه‌ی نمایش به صورت Portrait (عمودی) یا Landscape (افقی) در اختیار دارید.

قسمت بعدی منوی Primary color mode است که شامل دو گزینه برای انتخاب اولیه‌ی مدل رنگی است.



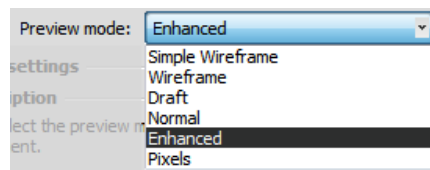
البته در قسمت مربوط به رنگ‌ها خواهید دید که مدل‌های رنگی مختص این دو گزینه نمی‌شود، اما در حال حاضر با توجه به این که فایل شما به چه منظور استفاده خواهد شد، می‌توانید یکی از این دو گزینه را انتخاب نمایید.

در قسمت بعدی پنجره‌ی ایجاد سند جدید، Resolution (دقت تصویر) را بر اساس این که سند نهایی را به چه منظور استفاده خواهید نمود، تعیین نمایید.



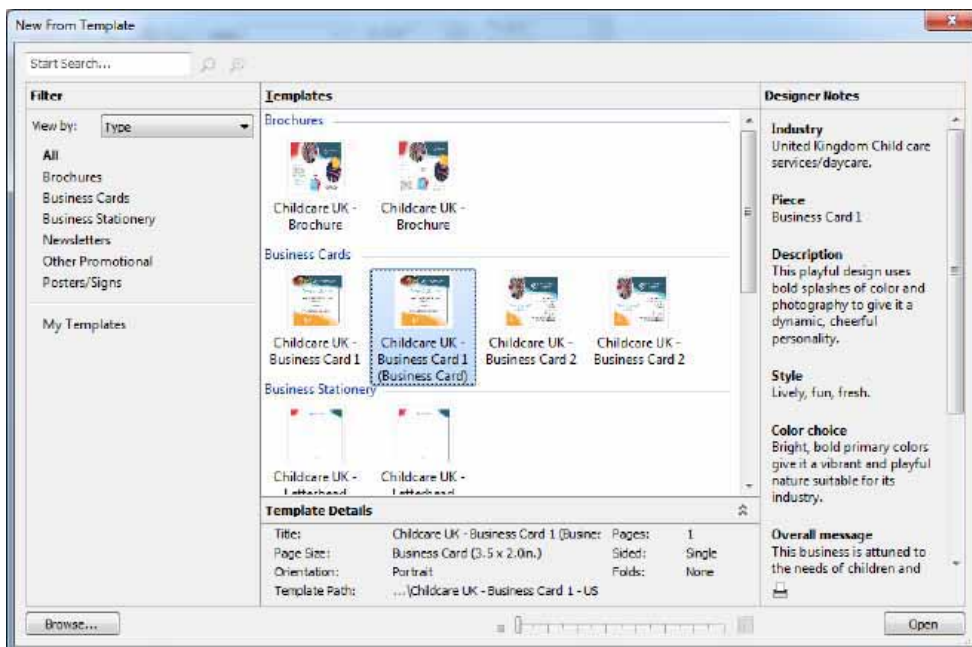
در صورتی که فایل شما، یک فایل چاپی باشد، باید Resolution بالاتری جهت بالا رفتن کیفیت تصویر چاپ شده، انتخاب نمایید و اگر تصویر جهت تصاویر وب یا جهت نمایش در مانیتور استفاده شود، می‌توان Resolution‌های پایین‌تر را انتخاب نمود.

در نهایت شیوه‌ی نمایش اشیاء در صفحه را در قسمت Preview mode مشخص کنید. (در فصل‌های آینده به بررسی گزینه‌های این منو خواهیم پرداخت.)



با کلیک بر روی گزینه‌ی OK سند جدید با مشخصات وارد شده، باز می‌شود. برنامه را ببندید و دوباره باز کنید تا به بررسی بقیه‌ی گزینه‌های Welcome Screen (صفحه‌ی خوش آمدگویی) بپردازیم.

در زبانه‌ی Quick Start و در قسمت Start New گزینه‌ی New from template نیز یک فایل جدید باز می‌کند، اما این فایل بر اساس قالب خاصی که از قبل آماده است، تعیین می‌شود. با انتخاب این گزینه پنجره‌ی جدیدی گشوده خواهد شد.



در این پنجره فهرستی از قالب‌های آماده را در گروه‌های مختلف، در سمت چپ پنجره و تصویری از قالب‌ها (templates) را، در وسط پنجره مشاهده می‌نمایید. با انتخاب هر یک از قالب‌ها، خصوصیات درج شده‌ی آن را توسط طراح، در سمت چپ و در قسمت Designer notes خواهید دید. جزئیات قالب نیز در قسمت Template Details مشخص شده است. در صورتی که بخواهید قالبی را از بیرون برنامه باز کنید، با کلیک بر روی دکمه‌ی Browse در پایین پنجره، Template را از مسیری که در آن قرار دارد، فراخوانی می‌کنید.



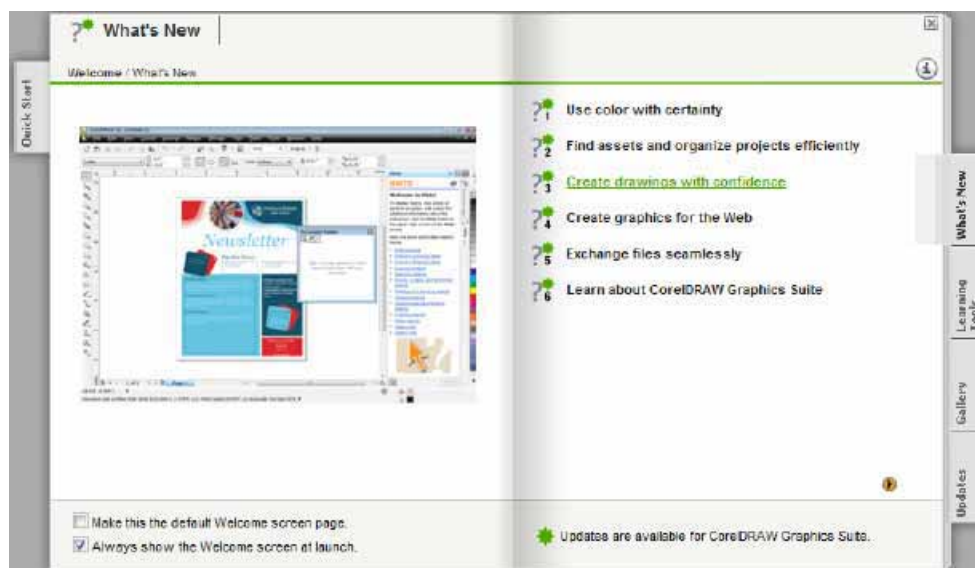
در نهایت با کلیک بر روی دکمه‌ی Open قالب مورد نظر باز می‌شود. در حال حاضر بر روی علامت Close در بالای پنجره کلیک نمایید، تا به بررسی بقیه‌ی گزینه‌های پنجره‌ی Quick Start بپردازیم.

دو گزینه در پایین پنجره‌ی Quick Start وجود دارند:

- در صورتی که گزینه‌ی Make this the default Welcome screen page را علامت بگذارید، زبانه‌ی Quick Start به عنوان صفحه پیش فرض خوش آمدگویی در نظر گرفته می‌شود.
- همچنین در صورتی که گزینه‌ی Welcome screen at launch Always show the را علامت بگذارید، همیشه صفحه‌ی خوش آمدگویی باز می‌شود. در غیر این صورت، یعنی اگر تیک این گزینه را بردارید، در دفعات بعدی، با باز کردن برنامه، این پنجره را مشاهده نخواهید نمود.

### What's New (خصوصیات جدید)

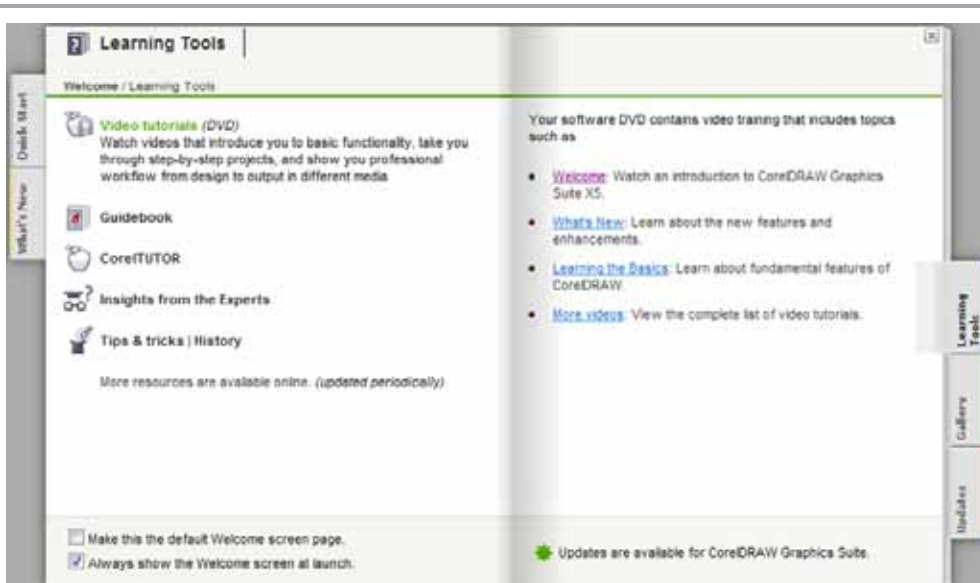
زبانه‌ی بعدی شامل مواردی است که به برنامه افزوده شده‌اند.



در این برنامه قسمت‌هایی فهرست شده‌اند، که با کلیک بر روی هر یک، توضیحاتی درباره‌ی آن بخش خواهید دید. در صورت تمایل، می‌توانید این زبانه یا زبانه‌های بعدی را با قرار دادن علامت در کنار گزینه‌ی Make this the default Welcome screen page به عنوان پیش فرض صفحه‌ی خوش آمدگویی تعیین کنید.

### Learning Tools (ابزارهای یادگیری)

با کلیک بر روی زبانه‌ی Learning Tools ابزارهایی جهت یادگیری برنامه در سمت چپ مشاهده خواهید نمود.



با کلیک بر روی هر گزینه، توضیحات آن در کادر سمت راست ظاهر می شوند. در این کادر، قسمت هایی که زیر آن ها خط کشیده شده است، به فایل دیگری در خارج از برنامه پیوند (Link) داده شده است، که با کلیک بر روی آن ها فایل مورد نظر باز می شود.

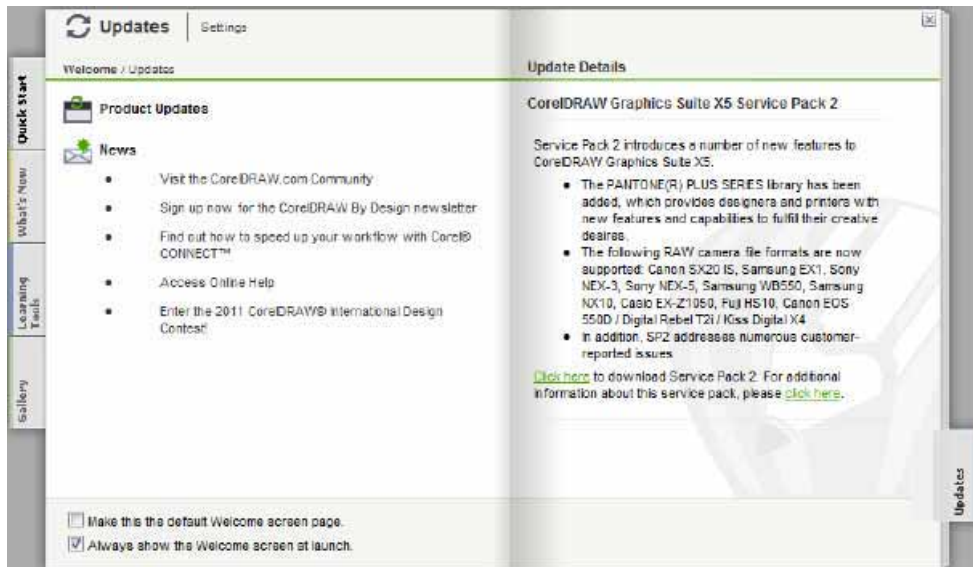
### Gallery (گالری)

این زبانه شامل مجموعه ای از تصاویر است. با کلیک بر روی مثلث کوچک سمت راست، تصاویر بعدی و با کلیک بر روی مثلث کوچک سمت چپ تصاویر قبلی را مشاهده خواهید نمود.



## Updates (به روز رسانی‌ها)

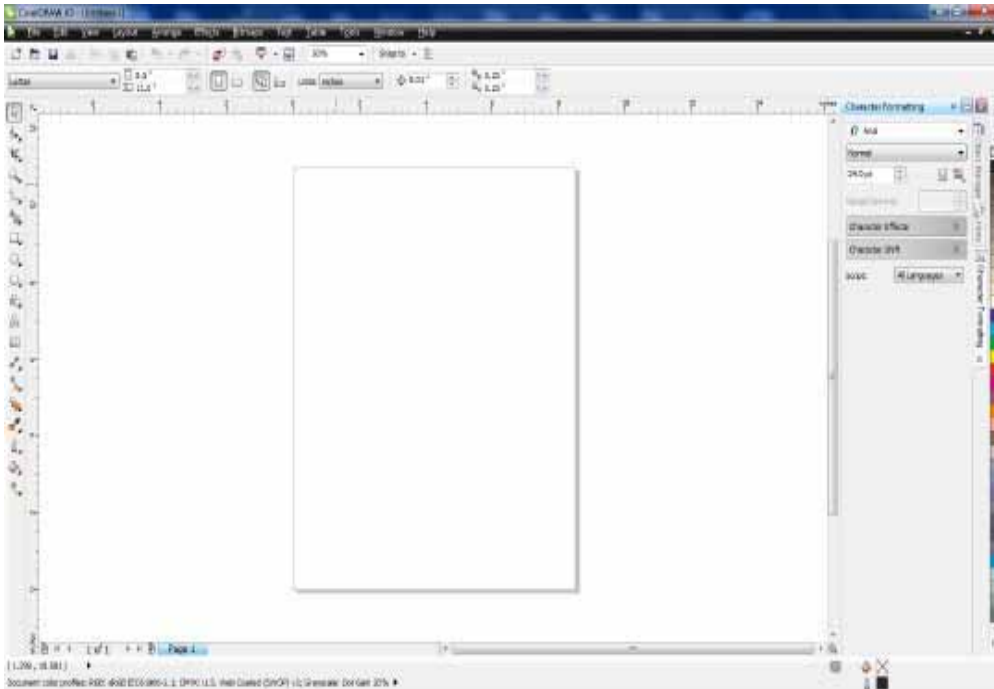
آخرین زبانه‌ی صفحه‌ی خوش آمدگویی نیز، شامل صفحه‌ی به روز رسانی نرم افزار می باشد، که در صورت تمایل پس از اتصال به سایت شرکت سازنده‌ی نرم افزار می توان آخرین به روز رسانی‌ها و تغییرات نرم افزار را دریافت نمایید.



(برای استفاده از این گزینه می بایست به اینترنت متصل شوید.)  
برای ورود به برنامه به زبانه‌ی Quick Start بازگردید و یک صفحه‌ی جدید باز کنید.

## آشنایی با محیط کاری Corel Draw

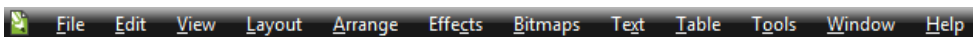
برای کار با هر نرم افزاری در ابتدا می بایست به طور کامل با محیط کاری آن آشنا شد، وقتی گزینه‌ی New document را انتخاب کنید وارد محیطی به شکل زیر خواهید شد.



- در بالاترین قسمت از محیط کاری برنامه، نوار عنوان یا Title bar را مشاهده می کنید که نام و نسخه‌ی برنامه را در این قسمت می توانید ببینید.



- سطر بعدی، سطر منوهاست که با کلیک بر روی هر کدام از آن‌ها، منوی مربوطه باز می شود، خطوط زیر حروف منوها نشان دهنده‌ی کلید میانبر آن منو است. برای استفاده از کلیدهای میانبر منوها کافی ست دکمه‌ی Alt را نگه دارید و حرفی را که زیر آن خط کشیده شده، در کیبورد فشار دهید تا آن منو به نمایش درمی آید.



- سطر سوم Standard Toolbar است که ابزارهایی برای استفاده‌ی سریع در این قسمت قرار دارند. البته تمام این ابزارها به کمک منوها نیز قابل دسترسی اند، اما به خاطر داشته باشید، گاهی سرعت عمل در دسترسی به ابزارها بسیار اهمیت دارد.



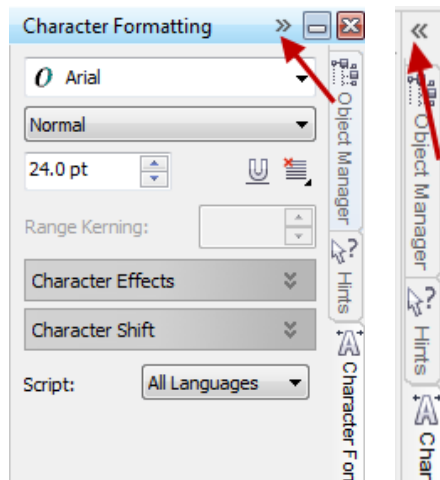
- قسمت بعدی Property Bar است که این قسمت به ابزاری که از قسمت Tool Bar انتخاب می‌شود، وابسته است و با انتخاب ابزارهای مختلف تغییر می‌کند و خصوصیات ابزار انتخاب شده را در دسترس قرار می‌دهد که قابل تغییر هستند. در حالت پیش فرض می‌توانید خصوصیات صفحه‌ی کار را ببینید و آن‌ها را تغییر دهید.



The screenshot shows the AutoCAD interface. At the top, the ribbon is set to 'Letter' with a scale of 1:11.0. The drawing area is empty. On the left, the 'Tool Box' is visible, containing various drawing tools. Below the drawing area, the 'Status bar' shows '1 of 1' and 'Page 1'. At the bottom, the 'Docker' is visible, showing the current color profile: 'Document color profiles: RGB: sRGB IEC61966-2.1; CMYK: U.S. Web Coated (SWOP) v2; Grayscale: Dot Gain 20%'.

- Tool Box یا جعبه‌ی ابزار، شامل تمام ابزارهای برنامه است که با نگه داشتن ماوس بر روی هر یک از آن‌ها می‌توانید نام ابزار را ببینید. در پایین سمت راست بعضی از ابزارها مثلث کوچکی قرار دارد که نشان دهنده‌ی این است که این ابزار شامل دسته‌ای از ابزارهاست و با کلیک بر روی این مثلث، می‌توانید ابزارهای دیگر پنهان شده را ببینید و انتخاب نمایید.
- Drawing window یا پنجره‌ی طراحی بخشی است که فضای اصلی کار محسوب می‌شود و پنجره وسیعی است. اما شما تنها بخشی از آن را می‌بینید که در ادامه با مدیریت آن نیز آشنا خواهیم شد. همان‌طور که می‌بینید، دور تا دور فضا دو عدد خط کش وجود دارد که شما می‌توانید آن‌ها را از صفحه بردارید، اما وقتی بیشتر با آن‌ها آشنا شوید می‌بینید که چقدر وجودشان مؤثر و ضروری است.
- سمت راست صفحه رنگ‌های پیش فرض را می‌بینید که در ابتدا تعداد کمی از آن‌ها قابل دیدن هستند و با کلیک بر روی مثلث کوچک پایین می‌توانید بقیه رنگ‌ها را نیز ببینید. البته رنگ‌هایی که می‌بینید رنگ‌های پیش فرض برنامه هستند، اما کورل منوی بسیار کاملی برای رنگ‌ها دارد که به کمک آن می‌توانید رنگ‌ها را اضافه یا کم کنید، یا حتی لیستی از رنگ‌ها برای خودتان بسازید و از آن استفاده کنید.
- در قسمت پایین صفحه، شماره‌ی صفحه، شماره‌ی صفحه را می‌بینید که به کمک این بخش می‌توانید صفحه‌ی جدیدی اضافه کنید و به راحتی بین صفحات پیمایش کنید.
- در انتهای صفحه نیز نوار وضعیت یا Status bar را می‌بینید که اطلاعات کلی در مورد محل قرار گرفتن مکان نما، رنگ انتخاب شده و اطلاعات هر شیئی که انتخاب شده باشد را نمایش می‌دهد. با کلیک بر روی مثلث سمت راست آن می‌توانیم اطلاعاتی را که می‌خواهیم مشاهده نماییم.
- در حالت پیش فرض در سمت راست صفحه منویی را می‌بینید که به آن Docker می‌گویند.

Docker به معنی لنگر است و به این دلیل به این منوها، منوهای لنگری می‌گویند که در قسمتی از صفحه لنگر می‌اندازند و با کلیک بر روی علامت کوچک مثلث‌های بالا سمت راست، این منو جمع می‌شود و با دوباره کلیک کردن بر روی مثلث‌ها باز می‌شود.



در این قسمت، به طور اجمالی با خصوصیات کلی صفحه نمایش آشنا شدیم. در ادامه و در فصل‌های آینده به شرح جزئیات آن‌ها خواهیم پرداخت.