Table of Contents

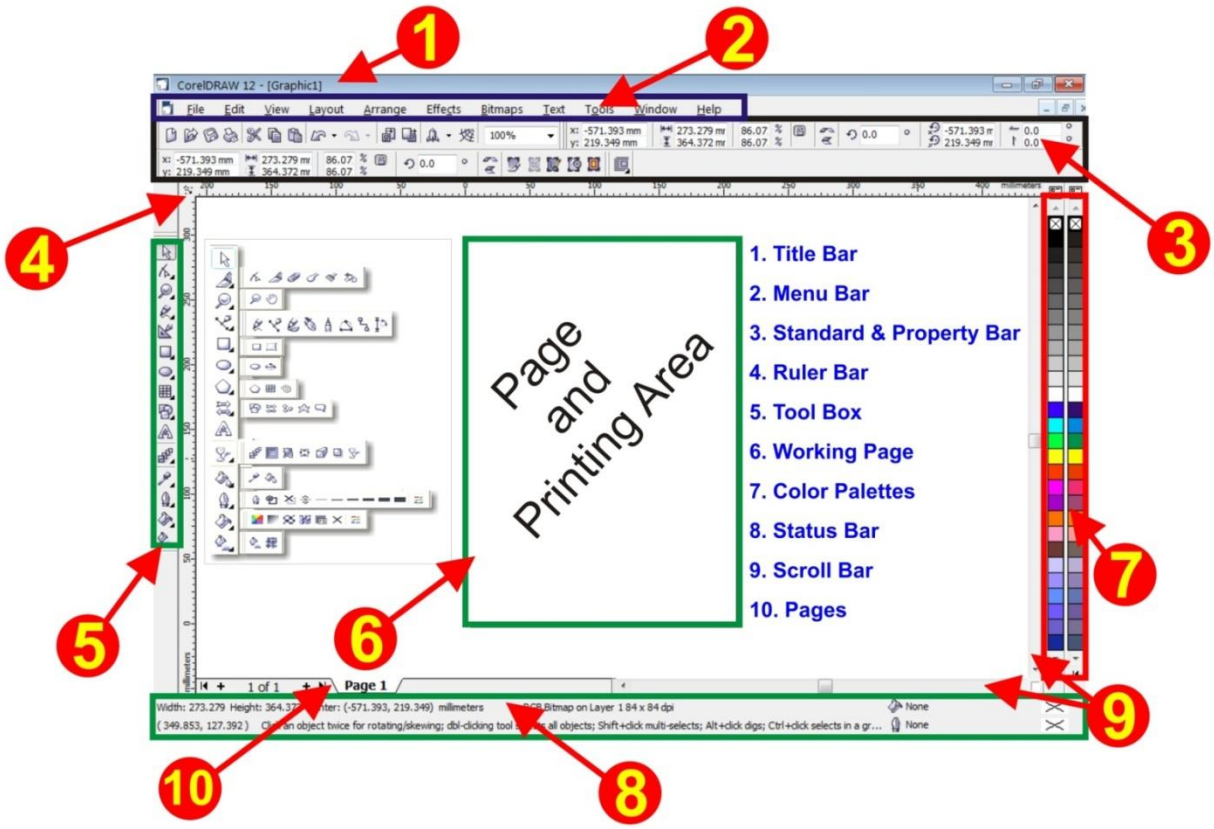
CorelDraw 12 Introduction 2
Corel Draw User Interface 2
Corel Draw Tools 4
Tab / Menu Notes 14
Description of File Menu 14
Description of Edit Menu 16
Description of View Menu 19
Description of Layout Menu 20
Description Of Arrange Menu 22
Description of Effect Menu 25
Description of Bitmaps Menu 29
Description of Text Menu 30
Description of Tools Menu 32
Description of Window Menu 35

CorelDraw 12 Introduction

यह प्रोग्राम एक ग्राफिक प्रोग्राम है जो किसी भी प्रकार का क्रिएटिव लोगों पोस्टर पंपलेट बैनर हैंडलिंग तथा अन्य प्रकार की ID, विजिटिंग, मैरिज कार्ड बनाने के लिए प्रयोग किये जाते हैं। इसके अलावा हम इसमें वेक्टर इलूस्ट्रेशन डिजाईन कर सकते है।

सबसे पहले हम आपको इसके पार्ट्स यानि की यूजर इंटरफ़ेस के बारे में बताएँगे जो की आप इमेज में देख सकते है।

Corel Draw User Interface



1.	**Title Bar**	टाइटल बार हमेशा ऊपर स्थित होता है जिसमे हमारे फाइल का नाम दिखाई पड़ता है जब भी हम अपने फाइल को किसी नाम से सेव करते है तब वह टाइटल बार में प्रदर्शित (Show) होता है।
2.	**Menu Bar**	मेनू बार टाइटल बार के निचे स्थित है जिसके अन्दर ढेर सारे विकल्प दिए गए है। हर मेनू का अलग अलग प्रयोग के लिए इस्तेमाल करते है।
3.	**Standard Tool Bar / Property Tool Bar**	जब भी हम किसी भी टूल का प्रयोग करते है तब इस बार के आप्शन बदल जाते है जिन्हें अपने अनुसार सेट करके टूल प्रयोग में लिया जाता है उसे प्रॉपर्टी बार कहते है। इसी के अन्दर स्टैण्डर्ड टूल बार भी स्थित होता है जिसके अन्दर कट, कॉपी, पेस्ट, फाइल को सेव करने एक्सपोर्ट आदि जैसे विकल्प दिए जाते है।

4.	**Ruler Bar**	इसके मदद से हम अपने डॉक्यूमेंट की माप करते है और इसका प्रयोग गाइडलाइन लगाने के लिए भी प्रयोग किया जाता है, गाइडलाइन लगाने के लिए आपको अपने रूलर पर माउस ले जाकर निचे के तरफ खीचना होता है, यदि आप हॉरिजॉन्टल रूलर से खीच कर लाते है तो निचे (Bottom) के तरफ खीचना होगा और यदि वर्टीकल रूलर से खीच कर लाते है तो दाएं (Right) तरफ खीचना होगा तब आपका गाइडलाइन लग जायेगा।
5.	**Tool Box**	इस बॉक्स में दिए गए टूल के मदद से ही सारे काम किये जाते है इस टूल के अन्दर बहुत सारे टूल मौजूद है जिसका नोट्स आप निचे विस्तार से पढ़ सकते सकते है।
6.	**Working Page**	यह सिर्फ आपका नार्मल पेज होता है लेकिन हम वर्किंग पेज इसलिए लिखे है क्योकि यदि इस पेज से बाहर कुछ भी बनाते है तो प्रिंट नहीं होगा।
7.	**Color Pallets**	इसके अन्दर आपको ढेर सारे रंग मिल जायेगा जिसके माध्यम से आप अपने शेप या टेक्स्ट में रंग भर सकते है। इसमें आप अपने अनुसार कलर मोड रख सकते है। यदि आप किसी शेप को सेलेक्ट करने के बाद कलर पल्लेट्स लेफ्ट क्लिक करते है तो उसमे फिल हो जायेगा यदी राईट क्लिक करते है तो उसके आउटलाइन में कलर फिल हो जायेगा।
8.	**Status Bar**	इस बार में आपके माउस के पॉइंटर का लोकेशन दिखाया जाता है साथ ही आप जो भी टूल प्रयोग कर रहे है उसके बारे में थोडा डिस्क्रिप्शन भी लिखा होता है।
9.	**Scroll Bar**	इसके माध्यम से अपने पेज को दाएं बाएँ तथा ऊपर निचे करने के लिए प्रयोग करते है। यह दो प्रकार का होता है जो ऊपर निचे करता है उसे वर्टीकल स्क्रॉल बार कहते है, और जो दाएं बाएँ करता है उसे हॉरिजॉन्टल स्क्रॉल बार कहते है।
10.	**Pages**	इस जगह पर आपके पेज की संख्या दिखाया जाता है और आप यहाँ से और भी पेज ऐड कर सकते है तथा पेज का नाम भी सेट कर सकते है, जिस भी पेज का नाम सेट करना हो उसपर माउस से राईट क्लिक करे तथा रीनेम पेज पर क्लिक करके नाम बदले।

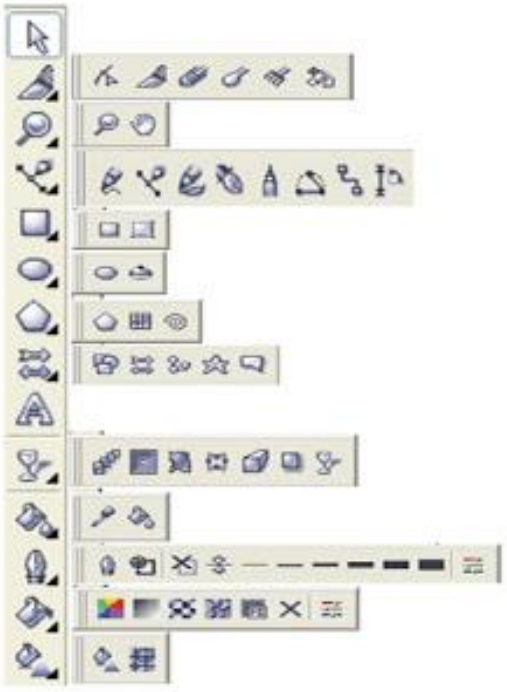
यह कोरल कंपनी द्वारा बनाया गया एक विशेष प्रोग्राम (Special Program) है इस प्रोग्राम का अविष्कार कोरल कंपनी ने सन 1989 ईस्वी में की थी जिसको बड़े तथा छोटे ग्राफिक्स कंपनियां इस्तेमाल करती आ रही है इसके कई प्रकार के वर्जन है जैसे Corel Draw 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, कोरल ड्रा X3, X6, X7, X8 और अन्य सारे वर्जन है जिसका टेबल पिक्चर निचे देख सकते है जिसका रीलीज़ डेट भी दिया गया है।

Release Date	Version	Release Date	Version
January 1989	1	31 August 1999	9
March 1989	1.01	13 November 2000	10
April 1989	1.02	1 August 2002	11
July 1989	1.10	10 February 2004	12
February 1990	1.11	17 January 2006	X3 [13]
September 1991	2	22 January 2008	X4 [14]
15 May 1992	3	23 February 2010	X5 [15]
20 May 1993	4	20 March 2012	X6 [16]
27 May 1994	5	27 March 2014	X7 [17]
24 August 1995	6	15 March 2016	X8 [18]
8 October 1996	7	11 April 2017	2017 [19]
27 October 1997	8	10 April 2018	2018 [20]

Rakesh Mgs
CorelDraw Versions

इस प्रोग्राम में ज्यादातर कार्य टूल के माध्यम से किए जाते हैं इसमें कई प्रकार के टूल्स होते हैं आइये हम टूल्स को विस्तार से पढ़ते है-

Corel Draw Tools



READ COREL DRAW 12

1.	**Pick Tool**	इस टूल के जरिए पेज पर बनाए गए सभी प्रकार के टेक्स्ट सेप वर्ड तथा ऑब्जेक्ट को सेलेक्ट करने तथा सेलेक्ट करने के बाद ऑब्जेक्ट को स्थान्तरण (Move) करने के लिए प्रयोग करते हैं, तथा किसी भी ऑब्जेक्ट पर क्लिक करने पर ऑब्जेक्ट के चारो तरफ नोड दिखने लगते है जिसके मदद से ऑब्जेक्ट का साइज़ जरुरत के हिसाब से घटा बढ़ा सकते है। तथा दूसरा क्लिक करने पर रोटेशन (Rotation) नोड दिखने लगता है जिसके माध्यम से ऑब्जेक्ट को घुमा सकते है तथा Skew कर सकते है।
2.	**Using Shape Tool (F10)**	पेज पर बनाए गए किसी भी प्रकार के डिजाइन को किसी अन्य आकृति में बनाने के लिए shape टूल का प्रयोग करते हैं। शेप या टेक्स्ट को कन्वर्ट टू कर्व करने के बाद अपने मुताबिक माउस के राइट क्लिक करके ऐड डिलीट तथा कर्व जैसे विकल्प का प्रयोग कर सकते है।
3.	**Knife Tool**	इसके द्वारा किसी भी ग्राफिक्स को किसी भी रूप में काटने के लिए प्रयोग करते हैं।
4.	**Eraser Tool (X)**	इसके माध्यम से पेज पर बने हुए ग्राफिक तथा कन्वर्ट टू कर्व किए गए टेक्स्ट को मिटाने के लिए प्रयोग करते हैं।
5.	**Smudge Tool**	इस टूल के माध्यम से किसी भी ग्राफिक तथा कन्वर्ट टू कर्व किए गए टेक्स्ट को फैलाने के लिए प्रयोग करते हैं।

6.	**Roughen Tool**	इसका प्रयोग खुरदूरी तथा दांतेदार डिजाइन देने के लिए प्रयोग करते हैं।
7.	**Free Transform Tool**	किसी भी शेप को किसी अन्य एंगल में ट्रांसफार्म करने के लिए प्रयोग करते हैं।
8.	**Virtual Segment Delete**	इसके माध्यम से किसी भी ग्राफिक को सिलेक्शन के दौरान पेज पर से हटाने के लिए प्रयोग करते है। इसके अलावा आप आउटलाइन पर क्लिक करके भी हटा सकते है।
9.	**Zoom Tool (Z)**	इसका प्रयोग पेज को बड़ा करके देखने के लिए प्रयोग करते है। इस टूल को लेने के बाद पेज पर जिस हिस्से पर ड्रा किया जायेगा वह भाग zoom (बड़ा) हो जायेगा। इसे आप क्लिक करके भी ज़ूम इन और ज़ूम आउट कर सकते है। Mouse के Left बटन को क्लिक करेंगे तो Zoom यदि Right बटन क्लिक करेंगे तो ज़ूम आउट होगा।
10.	**Hand Tool (H)**	इसका प्रयोग पेज को Move (स्थान्तरित) करने के साथ साथ ज़ूम इन और ज़ूम आउट करने के लिए प्रयोग करते है। Zoom in (बड़ा) करने के लिए Mouse के Left बटन को डबल क्लिक किया जाता है तथा Zoom Out (छोटा) करने के लिए Right बटन को डबल क्लिक किया जाता है।
11.	**Free Hand tool (F5)**	इस टूल के माध्यम से आप किसी भी प्रकार की लाइन डिजाइन को किसी भी एंगल में खिच सकते हैं।

12.	**Bezier Tool**	इस टूल से किसी प्रकार की लाइन को विभिन्न तरह डिजाइन जैसे जलता हुआ दीपक वृक्षों के पत्ते तथा अन्य शेप तैयार कर सकते हैं।
13.	**Artistic Media Tool (I)**	इस टूल के द्वारा कोरल ड्रा में बाइ डिफ़ॉल्ट आकृति तथा डिजाइन को लाने के लिए प्रयोग करते हैं इसमें विभिन्न प्रकार के ब्रस जैसे प्रीसेट स्प्रेयर कालीग्राफी एवं अन्य ग्राफिक आदि जैसे प्रयोग कर सकते हैं।
14.	**Pen Tool**	इस टूल के द्वारा किसी भी प्रकार की डिजाइन को किसी भी एंगल में तैयार कर सकते हैं और अपने माउस से किसी भी तरह का शेप बना सकते हैं।
15.	**Polyline Tool**	पालीलाइन टूल का उपयोग भी पेन टूल की तरह ही किया जाता है और साथ ही आप फ्री हैंड टूल की तरह भी इसका प्रयोग कर सकते है इन दोनों का काम एक ही टूल में दिया गया है।
16.	**3 Point Curve Tool**	इसके मदद से हम कर्व लाइन ड्रा कर सकते है इसके लिए हम पहले सीधी लाइन ड्रा करते है उसके बाद लाइन के बिच से थोडा ऊपर या निचे क्लिक कर देते है जिससे हमारा लाइन कर्व हो जाता है।
17.	**Interactive Connector Tool**	इस टूल के माध्यम से पेज पर बनाए गए 2 ऑब्जेक्टो को आपस में जोड़ने के लिए प्रयोग करते हैं।
18.	**Dimension Tool**	पेज पर बनाए गए किसी भी ग्राफिक को मापने के लिए इसका प्रयोग करते हैं। इसमें हम किसी भी एंगल के ऑब्जेक्ट को माप सकते है।

19.	**Smart Drawing Tool (S)**	इसके द्वारा आप किसी भी प्रकार के लाइन को स्मूद लाइन तथा स्ट्रैट लाइन ड्रा करके तैयार कर सकते हैं।
20.	**Rectangle Tool (F6)**	इसका प्रयोग (Rectangle) आयताकार ऑब्जेक्ट ड्रा करने के लिए प्रयोग करते है। Exactly (ठीक ठीक) Rectangle ड्रा करने के लिए Ctrl बटन को दबाकर ड्रा करने से आपका ऑब्जेक्ट चारो तरफ से बराबर साइज रहेगा।
21.	**3 Point Rectangle Tool**	इसके द्वारा (Rectangle) आयताकार ऑब्जेक्ट ड्रा करने के लिए प्रयोग किया जाता है लेकिन इसमें पहले एक सीधी लाइन को ड्रा की जाती है उसके बाद माउस को दूसरे दिशा में घुमाने पर आपका रेक्टेंगल तैयार हो जायेगा।
22.	**Ellipse Tool (F7)**	इसका प्रयोग वृत्ताकार शेप ड्रा करने के लिए किया जाता है इसके मदद से हम वृत्त और अंडाकार जैसे शेप बना सकते है। Exactly (ठीक ठीक) Ellipse ड्रा करने के लिए Ctrl बटन को दबाकर ड्रा करने से आपका ऑब्जेक्ट चारो तरफ से बराबर साइज रहेगा।
23.	**3 Point Ellipse Tool**	इसके मदद से हम वृत्त और अंडाकार जैसे शेप बना सकते लेकिन इसमें पहले एक सीधी लाइन को ड्रा की जाती है उसके बाद माउस को दूसरे दिशा में घुमाने पर आपका एलीप्स तैयार हो जायेगा।
24.	**Graph Paper (D)**	पेज पर एक या एक से अधिक टेबल को लाने के लिए ग्राफ पेपर का प्रयोग करते हैं।
25.	**Polygon Tool (Y)**	इसके द्वारा विभिन्न प्रकार के भुजा वाले पोलीगोन को बना सकते हैं यदि भुजा को कम या अधिक करने के लिए जरूरत पड़े तो प्रॉपर्टी बार में स्थित नंबर ऑफ पॉइंट पोलीगोन को सेट कर सकते हैं।

26.	**Spiral Tool (A)**	इसके द्वारा घुमावदार LINE को ड्रा करने के लिए प्रयोग करते हैं।
27.	**Basics Shape**	बेसिक शेप की मदद से रैक्टेंगुलर ट्रायंगल तथा अन्य सभी शेप ड्रा करने के लिए प्रयोग करते हैं। शेप स्टाइल को बदलने के लिए प्रॉपर्टीज बार में पर्फेक्ट शेप ऑप्शन में जाकर शेप को बदलकर ड्रॉ कर सकते हैं।
28.	**Arrow Shapes**	एरो shape की मदद से तीर जैसे object को ड्रा करने के लिए प्रयोग करते हैं। एरो स्टाइल को बदलने के लिए प्रॉपर्टीज बार में पर्फेक्ट शेप ऑप्शन में जाकर शेप को बदलकर ड्रॉ कर सकते हैं।
29.	**Flowchart Shapes**	फ्लोचार्ट मदद से सिलेंडर ट्रायंगल आदि जैसे शेप ड्रा करने के लिए प्रायोग करते है। स्टाइल को बदलने के लिए प्रॉपर्टीज बार में पर्फेक्ट शेप ऑप्शन में जाकर शेप को बदलकर ड्रॉ कर सकते हैं।
30.	**Star Shapes**	स्टार जैसे शेप ड्रा करने के लिए प्रयोग करते है। स्टाइल को बदलने के लिए प्रॉपर्टीज बार में पर्फेक्ट शेप ऑप्शन में जाकर शेप को बदलकर ड्रॉ कर सकते हैं।
31.	**Callout Shapes**	इसकी मदद से किसी भी व्यक्ति द्वारा कही बातों को दर्शाने के लिए प्रयोग करते है इसका अधिक प्रयोग कार्टून में होता है। आप इसे किसी शेप से सम्बंधित जानकारी भी लिख सकते है। स्टाइल को बदलने के लिए प्रॉपर्टीज बार में पर्फेक्ट शेप ऑप्शन में जाकर शेप को बदलकर ड्रॉ कर सकते हैं।

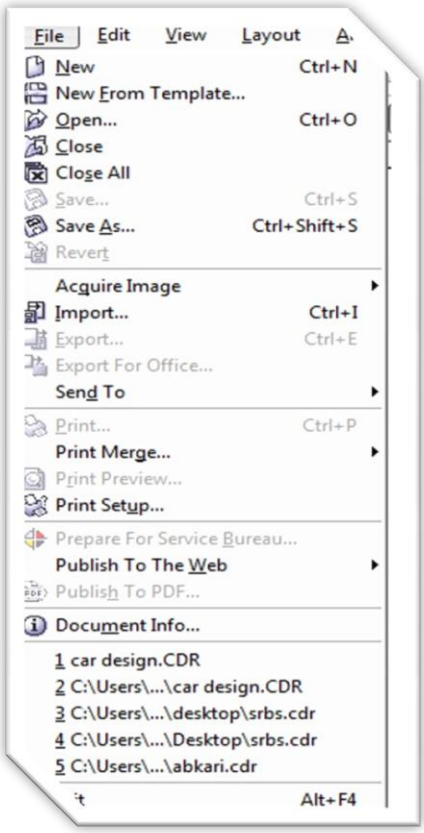
32.	**Text Tool (F8)**	इसकी मदद से कोई भी टेक्स्ट लिखने के लिए प्रयोग करते हैं, इस टूल को लेने के बाद ड्रॉ करके भी टेक्स्ट लिख सकते हैं लेकिन ड्रॉ करने के बाद आपको आर्टिस्टिक टेक्स्ट में कन्वर्ट करना होगा जिसका शॉर्टकट key **(Ctrl+F8)** है। यदि आप कन्वर्ट नहीं करना चाहते हैं तो इस टूल को लेने के बाद पेज पर कहीं भी क्लिक करके डायरेक्ट लिखना स्टार्ट करें आपका टेक्स्ट पहले से कन्वर्ट रहेगा। फॉण्ट स्टाइल या इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।
33.	**Interactive Blend Tool**	इस ऑप्शन के माध्यम से पेज पर एक या एक से अधिक ऑब्जेक्ट को आपस में मिश्रण करने के लिए प्रयोग करते हैं। इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।
34.	**Interactive Contour Tool**	इस ऑप्शन के माध्यम से आप किसी भी प्रकार का सर्किल तथा स्क्वायर को फ्रेमिंग एफ्फेक्ट देने के लिए प्रयोग करते हैं। इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।
35.	**Interactive Distortion Tool**	किसी भी सेलेक्ट किए हुए ऑब्जेक्ट को विपरीत डिजाइन या शेप बनाने के लिए प्रयोग करते हैं। इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।
36.	**Interactive Drop Shadow Tool**	सेलेक्ट किए गए किसी भी ऑब्जेक्ट या टेक्स्ट में परछाई (Shadow) लगाने के लिए प्रयोग करते है। इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।

37.	**Interactive Envelope Tool**	किसी भी बनाए गए शेप या ऑब्जेक्ट को अलग-अलग प्रकार के एंगल में बढ़ाने और अपने हिसाब से रखने के लिए प्रयोग करते हैं। यह बिलकुल शेप टूल की तरह काम करता है। यदि आप इस टूल प्रयोग जिस शेप पर कर लिए है उसे सेलेक्ट करके शेप टूल लेते तो भी आपको एनवलप टूल ही मिलेगा।
38.	**Interactive Extrude Tool**	किसी भी ओब्जेक्ट या टेक्स्ट को 3D बनाने के लिए प्रयोग करते हैं इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।
39.	**Interactive Transparency Tool**	किसी भी कलर ऑब्जेक्ट को पारदर्शक transparent बनाने के लिए प्रयोग करते हैं। इससे सम्बंधित सेटिंग आपको प्रॉपर्टीज बार में मिलेगी।
40.	**Eye Drop Tool**	इसकी मदद से किसी और ऑब्जेक्ट कलर को पिक करने के लिए प्रयोग करते है। जिसे पेंट बकेट की मदद से दूसरे ऑब्जेक्ट में फील कर सकते है।
41.	**Paint Bucket**	एक या एक से अधिक ऑब्जेक्ट में **Eye Drop Tool** की मदद से पिक किये गए रंग को किसी अन्य ऑब्जेक्ट में फील करने के लिए प्रयोग करते हैं।
42.	**Outline Pen Dialog (F12)**	किसी भी ऑब्जेक्ट के बाहरी लाइनों को पतला या मोटा तथा कलर भरने या आउटलाइन हटाने के लिए प्रयोग करते हैं साथ ही कार्नर तथा लाइन कैप्स और आउटलाइन शेप के बाहर या अन्दर चाहिए जैसी सेटिंग्स भी कर सकते है।
43.	**Outline Color Dialog (Shift+F12)**	इसके मदद से हम अपने सिलेक्टेड ऑब्जेक्ट या टेक्स्ट के आउटलाइन कलर को बदल सकते है जो की आउटलाइन पेन डायलॉग बॉक्स में भी यह आप्शन दिया गया है।

44.	**No Outline**	इसके माध्यम से हम अपने सिलेक्टेड ऑब्जेक्ट या टेक्स्ट की आउटलाइन को हटा सकते है।
45.	**Color Docker**	इस टूल पर क्लिक करते ही राईट साइड में एक डॉकर बॉक्स खुल जायेगा जिसमे हम अपने इच्छा अनुसार कलर बनाकर फिल कर सकते है तथा आउटलाइन कलर भी बदल सकते है।
46.	**Fill Tool (Shift+F11)**	इसके मदद सेलेक्ट किए हुए टेक्स्ट या ऑब्जेक्ट को सिंगल रंग भरने के लिए प्रयोग करते है।
47.	**Fountain Color (F11)**	इसकी सहायता से किसी भी टेक्स्ट या ऑब्जेक्ट में डबल रंग भरने के लिए प्रयोग करते है। कस्टम में जाकर कई सारे रंग एक साथ ही किसी भी ऑब्जेक्ट में भर सकते है। यदि आपको पहले से बना हुआ रंग चाहिए तो प्रीसेट्स विकल्प पर जाकर कोई भी रंग सेलेक्ट करके फील कर सकते है साथ ही आप अपने अनुसार कलर भी बदल सकते है।
48.	**Pattern Fill Dialog**	इस टूल के माध्यम से सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट में पैटर्न लगा सकते है।
49.	**Texture Fill Dialog**	सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट में Texture लगाने के लिए इस्तेमाल करते है।
50.	**PostScript Fill Dialog**	इस टूल से सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट में पोस्टस्क्रिप्ट लगा सकते है।
51.	**No Fill Button**	इसके मदद से हम ऑब्जेक्ट में फिल किये गए कलर को रिमूव करते है।

52.	**Color Docker**	इस टूल पर क्लिक करते ही राईट साइड में एक डॉकर बॉक्स खुल जायेगा जिसमे हम अपने इच्छा अनुसार कलर बनाकर फिल कर सकते है तथा आउटलाइन कलर भी बदल सकते है।
53.	**Interactive Fill Tool**	इस टूल के द्वारा किसी भी ऑब्जेक्ट में कई प्रकार के कलर को फील का सकते है जिसमे फाउंटेन कलर, टेक्सचर, यूनिफार्म आदि। जैसे आपको **fill tool** ओपन करने पर मिलता है वैसे ही इसमें आपको प्रॉपर्टीज बार में फील टाइप में मिलेगा।
54.	**Interactive Mesh Fill Tool**	इसका प्रयोग भी रंग भरने के लिए करते है लेकिन इसमें ग्रिड की मदद से रंग भरा जाता है ग्रिड को घटाने बढ़ाने के लिए प्रॉपर्टीज बार में ग्रिड साइज को कस्टमाइज करेंगे। इसमें आप ग्रिड लगाने के बाद ऑब्जेक्ट पर कहीं भी क्लिक करके किसी भी रंग को फील कर सकते है जो की फाउंटेन की तरह ही होगा फर्क सिर्फ इतना है की इसमें ग्रिड है उसमे सिंपल है और थोडा स्टाइल अलग है।

Description of File Menu

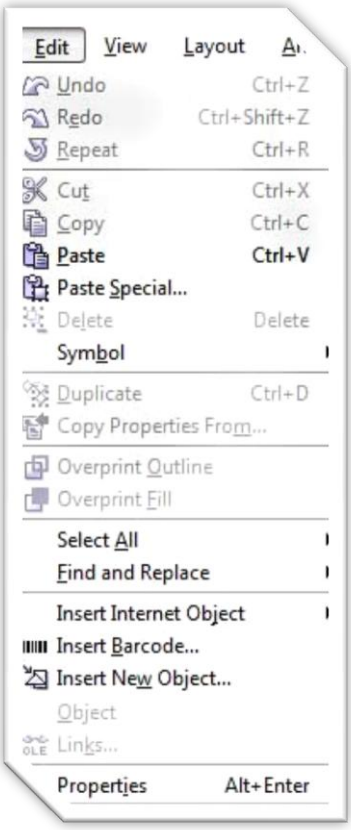


1.	**New (Ctrl+N)**	नया पेज लेने के लिए प्रयोग करते हैं।
2.	**New From Template**	इसके जरिये हम कोरेल ड्रा में बाई डिफ़ॉल्ट जो कम्पनी हमें पहले से डिजाईन दी रहती है उसे लेने के लिए प्रयोग करते हैं।
3.	**Open (Ctrl+O)**	जो भी cdr फाइल हम पहले से बनाकर सेव कर चुके हैं उसे लेने के लिए प्रयोग करते है आप चाहे तो कुछ बदलाव भी कर सकते है open का प्रयोग करते हैं।
4.	**Close**	इसके जरिये हम करंट डॉक्यूमेंट को बंद करने के लिए प्रयोग करते हैं।
5.	**Close all**	कई विंडो में खुला हुआ पेज को एक साथ बंद करने के लिए close all का प्रयोग करते हैं।
6.	**Save (Ctrl+S)**	किसी भी फाइल को कंप्यूटर में सेव करने के लिए प्रयोग करते हैं।

7.	**Save As (Ctrl+Shift+S)**	इसके जरिये पहले से save किये गए file को किसी दूसरे नाम से सेव करने के लिए प्रयोग करते हैं और किसी और फॉमेट में भी सेव कर सकते हैं।
8.	**Revert**	इसके माध्यम से जो भी फाइल हम पहले से बना कर रखे हैं उसे लेने के बाद एडिट करते समय कुछ गलती हो जाता हैं तो पुनः उसे नए जैसे करने के लिए प्रयोग करते हैं।
9.	**Acquire Image**	कोरल ड्रा में किसी भी प्रकार के इमेज को इंसर्ट करने के लिए किसी कैमरा या स्केनर की आवश्यकता के अनुसार **Acquire Image** का प्रयोग करते हैं
10.	**Import (Ctrl+I)**	किसी प्रकार की इमेज तथा कोई और फाइल को लाने के लिए प्रयोग करते हैं।
11.	**Export (Ctrl+E)**	बनाये गए फाइल को किसी भी प्रकार के मोड में कन्वर्ट करने के बाद अन्य प्रोग्राम या इन्टरनेट पर शेयर कर सकते है।
12.	**Export for Office**	किसी भी प्रकार का बनाये गए डिजाईन को png फॉर्मेट में एक्सपोर्ट करके MS Office में ले जाने के लिए प्रयोग करते है.
13.	**Send To**	इस ऑप्शन के जरिए बनाये गए फाइल को किसी अन्य Drive, Mail, Zipped फाइल तथा फैक्स करने के लिए प्रयोग करते हैं।
14.	**Print (Ctrl+P)**	इसके माध्यम से बनाये गए पेज को प्रिंट कर सकते है।
15.	**Print Merge**	इस आप्शन का काम माइक्रोसॉफ्ट वर्ड में दिए गए मेल मर्ज की तरह होता है। इसे प्रैक्टिकल करने पर ही समझ आएगा।
16.	**Print Preview**	प्रिंट करने से पहले प्रिंट कैसा दिखेगा इसके माध्यम से देखने के लिए इस्तेमाल करते है।
17.	**Print Setup**	इस आप्शन के मदद से प्रिंटिंग से सम्बंधित सेटिंग कर सकते है, जैसे पेज सेटिंग, कलर सेटिंग आदि।

18.	**Prepare for service Bureau**	इस आप्शन का प्रयोग ज्यादातर उस समय किया जाता है जब एक सर्वर से दुसरे सर्वर पर कोरेल ड्रा में बनायीं गयी डिजाईन भेजना होता है। इसमें आप जब फाइल को सेव करेंगे तब आप cdr के अलावा पीडीऍफ़ भी सेव कर सकते है और साथ ही आपने कौन कौन सा फॉण्ट प्रयोग किया है यह इनफार्मेशन भी सेव हो जाती है आप जरुरत पड़ने पर फॉण्ट को भी सेव कर सकते है।
19.	**Publish To The Web**	किसी भी डिजाइन को html या फ़्लैश फाइल के रूप में इन्टरनेट पर पब्लिश करने के लिए प्रयोग करते है।
20.	**Publish to The PDF**	इसके द्वारा बनाये गए ग्राफ़िक्स को PDF फाइल बनाने के लिए प्रयोग करते हैं।

Description of Edit Menu



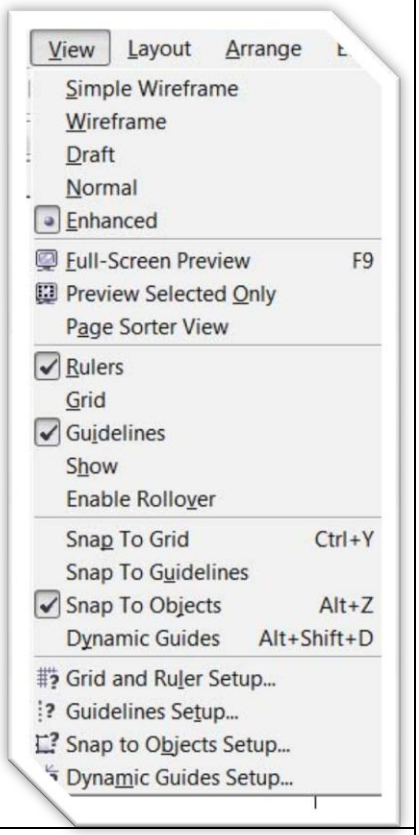
1.	**Undo (Ctrl+Z)**	इसका प्रयोग एक स्टेप पीछे करने के लिए करते है।
2.	**Redo (Ctrl+Shift+Z)**	इसका प्रयोग एक स्टेप आगे करने के लिए करते है, स्टेप पीछे जाते समय जब undo ज्यादा हो जाता है। तब हम रीडू करके एक स्टेप आगे बढ़ सकते है।

3.	**Repeat (Ctrl+R)**	इसके प्रयोग से किसी कार्य को रिपीट करने के लिए करते है। जैसे कोई ऑब्जेक्ट करने के बाद उसे रिपीट करेंगे तब कई ऑब्जेक्ट बनकर आ जायेगा लेकिन ऑब्जेक्ट कॉपी पेस्ट से नहीं बल्कि शेप को माउस के लेफ्ट बटन से ड्रैग करते समय माउस के राईट बटन को दबा देना है जिससे की आपका शेप कॉपी हो जायेगा उसके बाद रिपीट करने पर वही काम कई बार दोहरा दिया जायेगा। **नोट: ड्रैग करते समय राईट बटन को क्लिक करना है उसके बाद ही लेफ्ट बटन को छोड़ना है, नहीं तो आपका ऑब्जेक्ट कॉपी नहीं होगा।**
4.	**Cut (Ctrl+X)**	किसी भी सेलेक्ट किये हुए ग्राफ़िक्स या टेक्स्ट को कट (स्थान्तरण) करने के लिए प्रयोग करते है।
5.	**Copy (Ctrl+C)**	इसके प्रयोग से सेलेक्ट किये हुए टेक्स्ट या किसी ग्राफ़िक को copy करने के प्रयोग करते है।
6.	**Paste (Ctrl+V)**	कट या कॉपी किया गया ऑब्जेक्ट या टेक्स्ट को paste (चिपकाने) के लिए प्रयोग करते है।
7.	**Paste Special**	किसी दूसरे सॉफ्टवेयर से कॉपी किए गए ऑब्जेक्ट्स या टेक्स्ट को पेस्ट स्पेशल के तहत पेस्ट करने पर अच्छी तरह (Properly) से पेस्ट होता है।
8.	**Delete**	सेलेक्ट किए गए किसी भी ऑब्जेक्ट टेक्स्ट या गाइड्स को मिटाने के लिए प्रयोग करते है।
9.	**Symbol**	पेज पर बने हुए किसी भी ग्राफिक्स को सिंबल के रूप में हमेशा के लिए हार्डडिस्क में रखने के लिए प्रयोग करते हैं। जरुरत पड़ने पर हम उस शेप का इस्तेमाल भी कर सकते है जिससे हमें वैसा शेप बार बार नहीं बनाना पड़ता है, इसके अलावा हम सेव किये गए सिंबल को दोबारा मॉडिफाई भी कर सकते है।
10.	**Duplicate (Ctrl+D)**	किसी भी ऑब्जेक्ट की कॉपी तैयार करने के लिए प्रयोग करते हैं

11.	**Copy Properties From**	इसके जरिए बनाये गए किसी भी ऑब्जेक्ट के अंदर फइलल किया हुआ रंग और आउटलाइन रंग को दूसरे ऑब्जेक्ट पर वैसा ही रंग भरने के लिए प्रयोग करते हैं।
12.	**Over Print Out**	इसका प्रयोग ज्यादातर किसी प्रकार की ऑब्जेक्ट की आउटलाइन को ठिक से प्रिंट करने के लिए प्रयोग करते हैं।
13.	**Over Print Fill**	इसका प्रयोग किसी भी ओब्जेक्ट में भरे हुए कलर को प्रॉपर्ली प्रिंट करने के लिए प्रयोग करते हैं।
14.	**Select All**	इसके माध्यम से किसी भी टेक्स्ट, ऑब्जेक्ट, गाइड्स, नज को एक साथ सेलेक्ट करने के लिए प्रयोग करते है। सेलेक्ट करने के बाद अपने अनुसार डिलीट या कोई और काम कर सकते है।
15.	**Find and Replace**	इसके प्रयोग से किसी ग्राफ़िक या टेक्स्ट को खोजने के बाद बदलने के लिए प्रयोग करते है।
16.	**Insert Barcode**	इसके माध्यम से किसी भी तरह का बारकोड बनाने के बाद इन्सर्ट करने के लिए प्रयोग करते है।
17.	**Insert New Object**	किसी दूसरे सॉफ्टवेयर से फाइल को कोरल ड्रा में लाने तथा लाने के बाद बनाने के लिए प्रयोग करते है।
18.	**Properties**	इसके माध्यम से डोकर लाने के लिए प्रयोग करते हैं जोकि फील, आउटलाइन, और लिंक से सम्बंधित होता है।

Description of View Menu

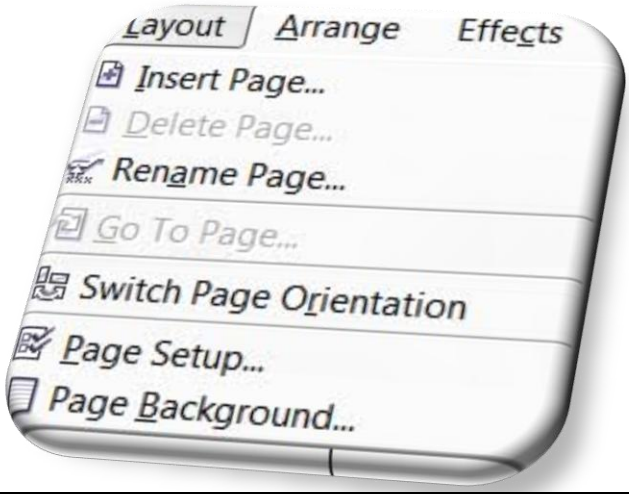
Note इस मेनू की सभी ऑप्शन दिखाने तथा छिपाने के लिए प्रयोग होता है।



1.	**Simple Wire frame/ Wire Frame**	किसी भी पिक्सेल पर बनाए गए ग्राफ की आउटलाइन को प्रदर्शित करने के लिए प्रयोग करते हैं।
2.	**Draft/ Normal/ Enhanced**	पिक्सेल पर बनाए गए किसी भी ग्राफ को एक्चुअल रुप में प्रदर्शित करने के लिए प्रयोग करते हैं।
3.	**Full Screen Preview (F9)**	इसके जरिये पेज पर बनाये गए सभी ग्राफ़िक्स को फुल स्क्रीन मोड में देखने के लिए प्रयोग करते है।
4.	**Preview Selected Only**	इसके जरिये सिर्फ सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को फुल स्क्रीन मोड में देखने के लिये प्रयोग करते हैं
5.	**Page Sorter View**	**इन्सेर्ट** किए गए सभी पेज को एक ही विंडो में प्रदर्शित करने के लिए प्रयोग करते हैं।
6.	**Rulers**	इसका प्रयोग से रूलर को छिपाने तथा लाने के लिए होता है।
7.	**Grid**	इसका प्रयोग ग्रिड को छिपाने तथा लाने के लिए होता है।
8.	**Guideline**	इसका प्रयोग गाइडलाइन को छिपाने तथा लाने के लिए होता है।

9.	**Show**	इसके अंदर आपको पेज से सम्बंधित ऑप्शन मिलेंगे जिसमे पेज के बॉर्डर, ब्लीड, प्रिंटेबल एरिया आदि से सम्बंधित सेटिंग्स मिलेंगे।
10.	**Enable Rollover**	रोलओवर को चालू करने के लिए प्रयोग करते है। जोकि एनीमेशन के लिए इस्तेमाल करते है इसका आप्शन आपको इफ़ेक्ट मेनू में मिलेगा
11.	**Snap to Grid/Snap to Guidelines/Snap to Object/Dynamic Guides**	इन सभी ऑप्शन को चालू तथा बंद करने के लिए प्रयोग करते है इसका कार्य किसी भी ऑब्जेक्ट को ड्रा करते समय इसके एंगल पॉइंट को देखने के लिए प्रयोग करते है। यह तभी दीखता है जब कोई ऑब्जेक्ट या लाइन ड्रा किया जाता है।
12.	**Grid and Ruler Setup/Guidelines Setup/Snap to Objects Setup/Dynamic Guides Setup.**	इन सभी का प्रयोग सम्बंधित सेटिंग को बदलने के लिए करते है।

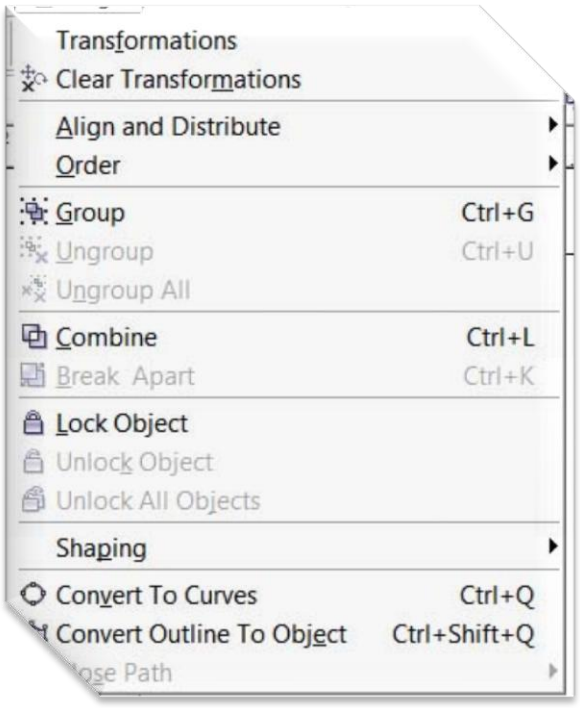
Description of Layout Menu



1.	**Insert Page**	इसके द्वारा एक से अधिक पेज को इंसर्ट करने के लिए प्रयोग करते हैं।
2.	**Delete Page**	इन्सेर्ट किए गए किसी पेज को हटाने के लिए प्रयोग करते हैं।
3.	**Rename Page**	इसके द्वारा किसी पेज का नाम बदलने तथा पेज का नाम लिखने के लिए प्रयोग करते हैं।

4.	**Go To Page**	इसके प्रयोग से किसी पेज पर जाने के लिए प्रयोग करते है। यह ज्यादातर अधिक पेज रहने पर किसी एक पेज पर जाने के लिए प्रयोग करते है।
5.	**Switch Page Orientation**	इसके प्रयोग से पेज को खड़ा (Portrait) या पट (Landscape) कर सकते है
6.	**Page Setup**	इन्सेर्ट किये हुए पेज को किसी दुसरे साइज में बदलने के लिए प्रयोग करते हैं
7.	**Page Background**	इसके द्वारा किसी भी पेज पर सॉलिड कलर तथा किसी इमेज का इफेक्ट देने के लिए प्रयोग करते हैं।

Description Of Arrange Menu

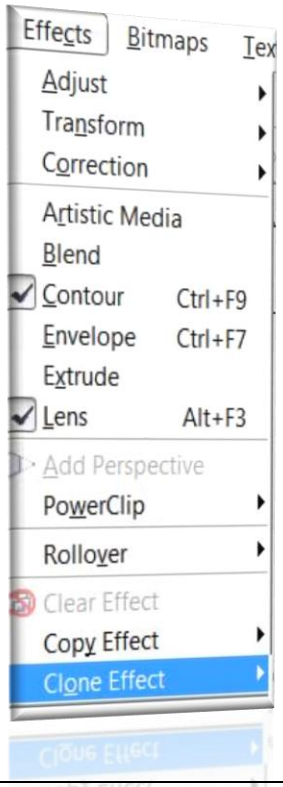


1.	**Transformation**	किसी भी आब्जेक्ट की पोजीशन साइज एंगल तथा अन्य सभी चीजों का इफेक्ट दे सकते हैं यानी की इसका रोटेशन अपने अनुसार सेट कर सकते है ।
2.	**Clear Transformation**	ट्रांसफॉर्मेशन की मदद से लगाए गए इफेक्ट को मिटाने के लिए प्रयोग करते हैं।
3.	**Distribute** **Note- किसी ऑब्जेक्ट में करने के लिए प्रयोग करना चाहते हैं तो पहले जिस ऑब्जेक्ट को Align करना चाहते हैं उस ऑब्जेक्ट को सेलेक्ट करने के बाद शिफ्ट बटन के साथ दूसरा ऑब्जेक्ट सेलेक्ट करें जिसके बीच में Align करना हो उसके बाद शॉर्टकट कीस प्रयोग करें**	किसी भी ऑब्जेक्ट को किसी दुसरे ऑब्जेक्ट से लेफ्ट राइट सेंटर तथा अन्य distributes में सेट करने के लिए प्रयोग करते हैं। अगर किसी दो ऑब्जेक्ट को सेलेक्ट करने के बाद निचे इमेज के अनुसार बटन दबाने पर जो काम करेगा वो इमेज में लेफ्ट साइड में लिखा है। Left L Right R Top T Bottom B Align Center Horizontally E Align Center Vertically C

4.	**Order**	इस आप्शन के मदद से आप अपने सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को ऊपर और निचे सेट कर सकते है विस्तार पूर्वक निचे पढ़ सकते है- 1) **To Front** सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को सभी ऑब्जेक्ट से एक बार में ही सबसे ऊपर करने के लिये प्रयोग करते है। 2) **To Back** सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को सभी ऑब्जेक्ट से एक बार में निचे करने के लिये प्रयोग करते है। 3) **Forward One** सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को सभी ऑब्जेक्ट से एक-एक करके ऊपर करने के लिये प्रयोग करते है। 4) **Back One** सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को सभी ऑब्जेक्ट से एक-एक करके निचे करने के लिये प्रयोग करते है। 5) **In Front of** सेलेक्ट किये हुए ऑब्जेक्ट को किसी दुसरे ऑब्जेक्ट से ऊपर करने के लिए प्रयोग करते है जैसे ही इस आप्शन को आप सेलेक्ट करेंगे आपका कर्सर तीर बन जायेगा और उस तीर को जिस ऑब्जेक्ट पर क्लिक करेंगे आपका ऑब्जेक्ट उससे ऊपर हो जायेगा। 6) **Behind** ऊपर बताए गए इन्फ्रोन्ट ऑफ़ की तरह यह भी है लेकिन यह किसी ऑब्जेक्ट को सबसे पीछे करने के लिए प्रयोग करते है। 7) **Reverse** रिवेर्स यानी की उल्टा जैसे आप 5 ऑब्जेक्ट ड्रा किये है जो सबसे पहले ड्रा किये है वो सबसे निचे होगा जैसे ही आप सबको सेलेक्ट करके रिवेर्स करेंगे यह जस्ट उल्टा हो जायेगा यानी जो सबसे निचे था वो सबसे ऊपर हो जायेगा।
5.	**Combine**	एक या एक से अधिक ऑब्जेक्ट को आपस में समांतर रूप से कंबाइन करने के लिए प्रयोग करते हैं।
6.	**Break Apart**	कंबाइंड किए हुए ऑब्जेक्ट को अन कंबाइन करने के लिए प्रयोग करते हैं। तथा इसके मदद से हम लिखे गए एक पैराग्राफ की लइनो को अलग अलग भी कर सकते है और

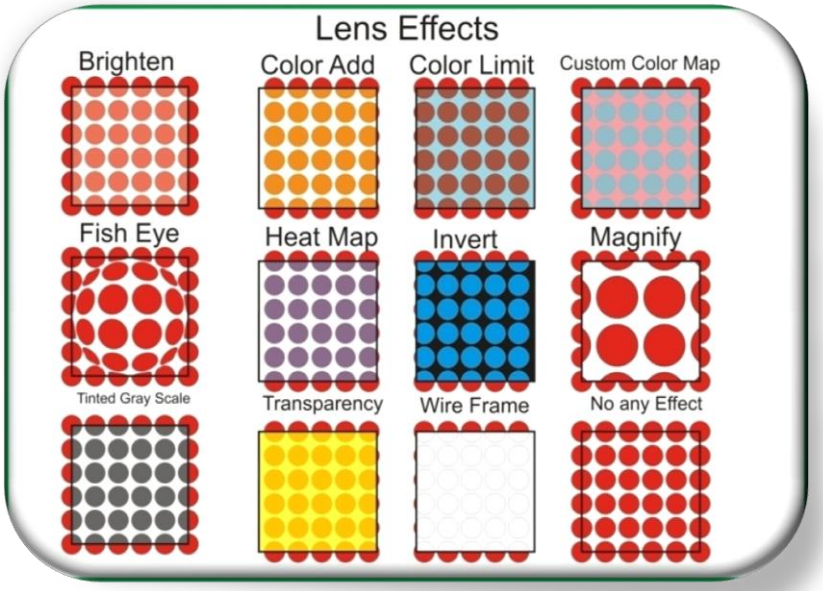
		यदि किसी वर्ड को ब्रेक करेंगे तब हर करैक्टर अलग-अलग हो जायेगा।
7.	**Lock Object**	किसी भी ओब्जेक्ट को लॉक करने के लिए प्रयोग करते हैं इससे वह ओब्जेक्ट अपनी जगह पर स्थित रहता है।
8.	**Unlock**	लॉक किये गए ऑब्जेक्ट को अनलॉक करने के लिए प्रयोग करते है। इसे आप माउस का राइट बटन दबा कर अनलॉक ऑप्शन पर क्लिक करके भी अनलॉक कर सकते है।
9.	**Convert To Curve**	इसका प्रयोग rectangular, circle तथा अन्य सभी ऑब्जेक्ट को कन्वर्ट टू कर्व करने के बाद शेप टूल से अलग-अलग डिजाईन तैयार करने के लिए प्रयोग करते है।
10.	**Convert Outline to object**	किसी भी ऑब्जेक्ट का आउटलाइन ब्रेक करने के बाद आउटलाइन को ऑब्जेक्ट की तरह प्रयोग करने के लिए प्रयोग करते है।
11.	**Close Path**	किसी ड्रा किए हुए लाइन को कम्पलीट लाइन बनाने के लिए क्लोज पाथ का प्रयोग करते है। जिससे की लाइन की दोनों सिरा आपस में जुड़ जाती है। या इसे किसी सिंगल लाइन को ड्रा करने के बाद ऑब्जेक्ट के रूप में बदलने के लिए प्रयोग कर सकते है।

Description of Effect Menu



1.	**Adjust**	jpg, jpeg, png, bmp तथा अन्य इमेज फाइल पर विभिन्न प्रकार की इफेक्ट देने के लिए प्रयोग करते हैं जैसे contrast, enhanced, Tone Curve Colors बैलेंस Hue saturation
2.	**Transform**	इस आप्शन के अन्दर तीन आप्शन मौजूद है जो की png और jpg इमेज पर इफ़ेक्ट देने के लिए प्रयोग करते है- 1) **DeInterlace** कभी कभी कोई इमेज स्कैन करते समय लाइनिंग की तरह इफ़ेक्ट आने लगती है उसी लाइन को इसके मदद से हटाने के लिए प्रयोग करते है हालाँकि ज्यादा तो नहीं हल्का हल्का मेश हो जाता है। इसे आप ओड और इवन लाइन के अनुसार सेट कर सकते है। 2) **Invert** अपने इमेज की रंग को अपोजिट करने के लिए प्रयोग करते है इसे आप नेगेटिव भी कह सकते है। 3) **Posterize** इसके मदद से आप इमेज पर टनल इफ़ेक्ट को कम या जादा करने के लिए प्रयोग कर सकते है। इसका इफ़ेक्ट आपके इमेज को एक पोस्टर लुक में बदल देता है लेकिन जब यही इफ़ेक्ट ज्यादा हो जाये तब आपका इमेज ख़राब भी कर देता है।

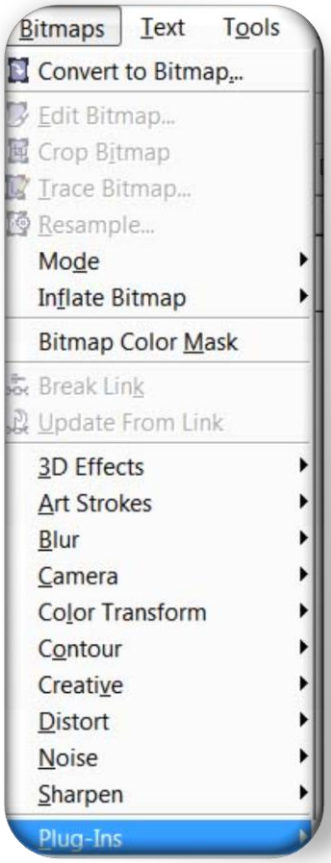
3.	**Correction**	किसी भी **Bmp, Jpg, Png** फाइल पर स्क्रैच तथा डस्ट कम करने के लिए प्रयोग करते हैं।
4.	**Artistic Media**	आर्टिस्टिक मीडिया ब्रश सेट करने के लिए प्रयोग करते हैं, किसी शेप को लेने के बाद जैसे ही आर्टिस्टिक ब्रश लेंगे शेप तुरंत Artistic में बदल जायेगा और इसे खोलते ही आपको लास्ट प्रयोग किया हुआ ब्रश सबसे ऊपर दिखाई देगा।
5.	**Blend**	इसका प्रयोग आपको टूल बॉक्स में ही बता दिया गया है फिर भी आप यहाँ से ओपन करेंगे तो एक डोकर ओपन होगा जिसमे आप number of steps के अनुसार ब्लेंड कर सकते है ।
6.	**Contour**	इसका प्रयोग भी टूल बॉक्स में बताया जा चूका है, इसे भी ओपन करने पर डोकर खुलेगा जिसमे आप To Center, Inside, Outside सेलेक्ट करने के बाद offset में इंच के अनुसार दुरी रखने के लिए लिखते है, और दूसरा steps इसमें आपको जितनी लेयर चाहिए होते है उसे लिखा जाता है। अगर आपको इस डोकर के बिना प्रयोग करना है तो अपने टूल बॉक्स से इसे सेलेक्ट करने के बाद प्रॉपर्टी बार में जाकर पॉइंट सेट करने के बाद जिस ऑब्जेक्ट पर ड्रैग करेंगे उसमे Framing Effect आ जायेगा।
7.	**Envelope**	ऊपर बताये गए ब्लेंड, कंटूर की तरह यह भी ओपन होगा इसमें आपको किसी भी ऑब्जेक्ट को सेलेक्ट करने के बाद शेप टूल की तरह ही प्रयोग करना पड़ता है लेकिन यदि आप डोकर से इस्तेमाल कर रहें है। तो आपको इसमें Add New और Add Preset का ऑप्शन मिलेगा जिसमे आप एड न्यू (Add New) की मदद से आप अपना खुद का शेप तैयार कर सकते हैं और एड प्रीसेट (Add Preset) की मदद से पहले से बना हुआ शेप का प्रयोग कर सकते हैं जो कि कंपनी सॉफ्टवेयर डिवेलप के समय इसमें ऐड करके रखी रहती है।
8.	**Extrude**	यह आपको टूल बॉक्स में बताया जा चुका है यदि आप यहां से प्रयोग करना चाहते हैं तो ओपन करने पर एक डोकर ओपन होगा जिसमें ऑब्जेक्ट या टेक्स्ट सेलेक्ट करने के बाद आप इसमें एडिट बटन पर क्लिक करके vanishing Point लगाकर 3D इफ़ेक्ट लगा सकते हैं। और साथ ही इसका प्रीव्यू भी देख सकते हैं । सभी इफ़ेक्ट लगाने के बाद अप्लाई करते ही इफ़ेक्ट टेक्स्ट या ऑब्जेक्ट पर लग जाता है ।

9.	**Lens** इसका प्रयोग एक लेयर की तरह किया जाता है जो कि पीछे बने हुए ऑब्जेक्ट या टेक्स्ट को इफेक्ट में शो करता है जबकि पीछे लगे हुए कोई भी ऑब्जेक्ट पर कोई फर्क पड़ता है। जैसे ही फ्रोजन पर क्लिक किया जाता है वह कॉपी होकर के ऊपर से लगाए गए लेयर में जुड़ जाता है। जिसे आप पुनः अन्य ग्रुप करके अपना इफेक्ट या कोई भी कलर एड कर सकते हैं। इसके अंदर आपको बहुत सारे इफेक्ट मिलेंगे जिसके नाम निम्नलिखित है- **Brighten, Color Add, Color Limit Custom Color Map, Fish Eye, Heat Map, Invert, Magnify, Tinted Gray Scale, Transparency, Wire Frame**.  	
10.	**Add Perspective**	इसका प्रयोग कन्वर्ट किए हुए आर्टिस्टिक टेक्स्ट या कोई बनाई गयी डिजाईन पर किया जाता है। इसके द्वारा किसी भी शेप पर लगाने से ऐसा लगता है जैसे इसमें चिपका हुआ है। इसका इस्तेमाल करते समय आपको चार नज दिखेंगे जिसमे आपको शेप के अनुसार इसे लगाने के लिए प्रयोग करते है।
11.	**Power Clip Inside**	इसका प्रयोग किसी भी शेप के अंदर टेक्स्ट या फोटो लगाने के लिए प्रयोग करते हैं। आप इसे माउस की राइट बटन से भी ड्रैग करके लगा सकते हैं, इसमें आपको पावर क्लिप इंसाइड मिलेगा जो अधिकतर इमेज के लिए प्रयोग किया जाता है। इसे लगाने के बाद इमेज में कोई बदलाव, साइज को घटाने बढ़ाने के लिए प्रयोग करना चाहते है तो उस पर राइट क्लिक करके एडिट कंटेंट करने के बाद इमेज को एडजस्टमेंट करके पुनः राइट क्लिक करके फिनिश एडिटिंग पर क्लिक कर दें। या ctrl के साथ पॉवर क्लिप किये गए इमेज पर क्लिक करे एडिट करने के बाद ctrl के साथ पेज के किसी खाली हिस्से पर क्लिक करे।

12.	**Add Rollover**	इसकी मदद से किसी भी ऑब्जेक्ट में हाइपरलिंक ऐड करने के लिए प्रयोग करते है। जो की आपको कोरल ड्रा में ही रह कर प्रयोग करना होता है। इसे लगाने के बाद आपको राइट क्लिक करके Jump to Hyperlink in Browser पर क्लिक करना होता है जिससे आपको इंटरनेट एक्स्प्लोरर पर ऐड किया हुआ हाइपरलिंक ओपन हो जाएगा।
13.	**Clear Effect**	लगाए गए इफ़ेक्ट को हटाने के लिए प्रयोग करते है।
14.	**Copy Effect/Clone Effect**	इन दोनों की मदद से इफ़ेक्ट को कॉपी करने के लिए प्रयोग करते है। इसका प्रयोग कोई सिंपल शेप लेकर किया जाता है यदि आप लगाए हुए इफ़ेक्ट वाले शेप को सेलेक्ट करके इस ऑप्शन पर जायेंगे तो यह हाईड दिखेगा। जैसे आपने दो ऑब्जेक्ट लिया है और दोनों के लिए कोई टेक्स्ट लिख लिया है एक पर आप Perspective इफ़ेक्ट दीजिये जबकि दुसरे पर कुछ नहीं अब आप सिंपल वाले टेक्स्ट को क्लिक करके इफ़ेक्ट मेनू से कॉपी इफ़ेक्ट में से पर्सपेक्टिव फ्रॉम पर क्लिक करके उस टेक्स्ट को सेलेक्ट करें जिसपर आप इफ़ेक्ट लगाये हुए थे जैसे ही आप क्लिक करेंगे आपका सिंपल टेक्स्ट भी उसी इफ़ेक्ट में बदल जायेगा जैसे पहले आपने इफ़ेक्ट दिया था।

Description of Bitmaps Menu

इस में किसी भी ग्राफ़िक्स को बिटमैप में कन्वर्ट करने के बाद ऊपर बहुत सारे इफ़ेक्ट दे सकते हैं जैसे ऊपर दिए हुए इमेज में हैं। और हां जब तक हम किसी ग्राफ़िक को कन्वर्ट न करे तब तक यह काम नहीं करता है। या तो हम ग्राफ़िक कन्वर्ट करे या कोई jpg, png, bmp, इमेज ले तब ही इस मेनू के सारे इफेक्ट्स प्रयोग कर सकते है।

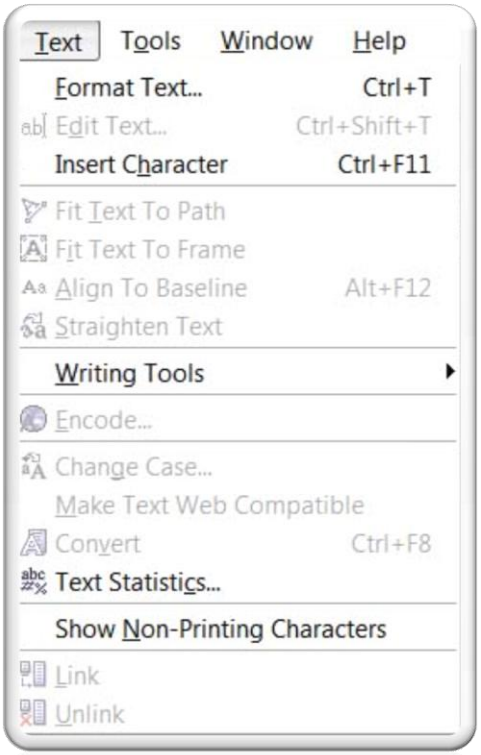


Note-: इसका प्रयोग आप खुद से करें ताकि आप इसके इफ़ेक्ट के बारे में समझ सके। फिर भी कुछ विकल्प के बारे में यहाँ बता दे रहे है।

1.	**Convert to Bitmap**	इसके मदद से आप किसी भी बनाये गए ग्राफ़िक को बिटमैप में कन्वर्ट करने के बाद इस्तेमाल करने के लिए प्रयोग करते है। और जबतक कोई ग्राफ़िक बिटमैप में कन्वर्ट ना हो तब तक आप Bitmaps मेनू के आप्शन को इस्तेमाल नहीं कर सकते है।
2.	**Edit Bitmap**	इसके मदद से कन्वर्ट की हुई बिटमैप को **Corel Photo Paint** के मदद से एडिट करने के लिए प्रयोग करते है।
3.	**Crop Bitmap**	इसके मदद से आप बिटमैप पिक्चर को क्रॉप कर सकते है।
4.	**Trace Bitmap**	इस आप्शन के मदद से किसी भी इमेज फाइल को Corel Trace सॉफ्टवेर के मदद इमेज को ट्रेस करके कोरेल ड्रा की सॉफ्ट कॉपी बनाने के लिए प्रयोग करते है। trace करने के बाद आप उसमे कोई भी बदलाव कर सकते है।

5.	**Resample**	इस आप्शन के मदद से किसी भी बिटमैप इमेज फाइल की resolution को घटाने बढाने के लिए प्रयोग करते है। **नोट:** ध्यान रहे की सिर्फ पिक्सेल घटेगा और बढेगा ना की इमेज साइज़।
6.	**Mode**	अपने बिटमैप फाइल को किस मोड में रखना चाहते है उसे सेट करने के लिए प्रयोग करते है।
7.	**Inflate Bitmap**	इसके मदद से भी बिटमैप इमेज की पिक्सेल को घटाने बढाने के लिए प्रयोग करते है।
8.	**Bitmap Color Mask**	इसके मदद से किसी सिंगल बैकग्राउंड को हटा कर Transparent (पर्दार्शिक) बनाने के लिए प्रयोग करते है।
अब आप इसके बाद के सारे आप्शन खुद से प्रयोग करें क्योकि अब इफ़ेक्ट वाले आप्शन बचे है।		

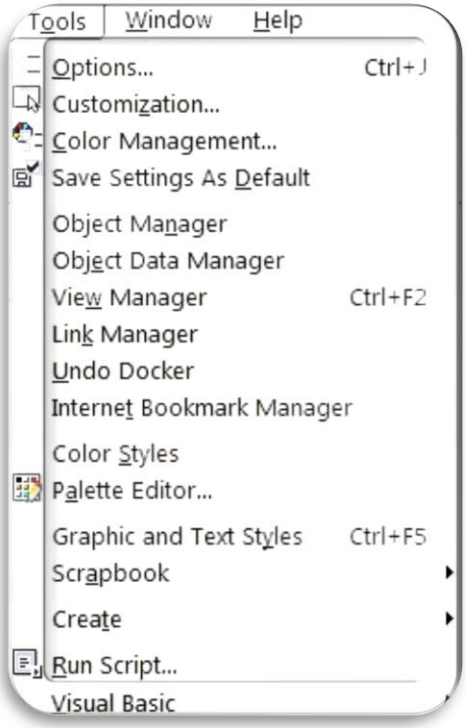
Description of Text Menu



1.	**Format Text**	इसका प्रयोग ज्यादातर सिलेक्टेड टेक्स्ट या पैराग्राफ को स्टाइल तथा मॉडल में क्रिएट करने के लिए प्रयोग करते है
2.	**Edit Text**	लिखे गए किसी भी टेक्स्ट या पैराग्राफ में कुछ अच्छर या टेक्स्ट को संपादित करने के लिए प्रयोग करते हैं
3.	**Insert Character**	किसी प्रकार के आउट्लाइन शब्द या कोई सीम्बल इन्सेर्ट करने के लिए प्रयोग करते है

4.	**Text To Path**	इसके द्वारा किसी भी ओब्जेक्ट पर कन्वर्ट किए गए टेक्स्ट को ऑब्जेक्ट के आउटलाइन पर लगाने के लिए प्रयोग करते हैं, या फिर टेक्स्ट को माउस के राइट बटन से दबाकर ड्रैग करके उस ऑब्जेक्ट पर रखें फिर पुनः माउस को छोड़ने पर एक ऑप्शन खुलता है जिसमे आप टेक्स्ट को Fit Text to Path सेलेक्ट करके भी लगा सकते है।
5.	**Text to Frame**	इसका प्रयोग उस वक़्त करते हैं जबकि पैराग्राफ को रो तथा कॉलम के अंतर्गत रखना हो
6.	**Align To Baseline**	किसी भी पैराग्राफ के अंतर्गत लिखे गए अक्षरों को पैराग्राफ लाइन स्पेसिंग के अंतर्गत सेट करने के लिए प्रयोग करते हैं
7.	**Straighten Text**	इसका प्रयोग उस समय करते हैं जब कन्वर्ट किए गए किसी भी आर्टिस्ट टेक्स्ट को कुछ अच्छरो को सेपरेट तथा स्ट्रेट करना हो तब प्रयोग करते हैं
8.	**Writing tool**	इसके द्वारा आप किसी भी पैराग्राफ को शुद्ध-शुद्ध लिखने तथा स्पेलिंग को प्रॉपर्ली सेट करने के लिए प्रयोग करते हैं
9.	**Web text Compatible**	इसके माध्यम से डॉक्यूमेंट पर लिखे गए पैराग्राफ या वर्ड को वेब पेज के भाँति Style तैयार करने के लिए प्रयोग करते हैं
10.	**Convert To Artistic Text**	इसके माध्यम से आप किसी भी प्रकार के लिखे गए टेक्स्ट या पैराग्राफ को स्टाइल में कन्वर्ट करने के लिए प्रयोग कर सकते हैं उसके बाद इसे अपने हिसाब से रिसाइज भी कर सकते हैं
11.	**Link\ Unlink**	एक या एक से अधिक टेक्स्ट बॉक्स को सिंगल बॉक्स में कन्वर्ट करने के लिए तथा तोड़ने के लिए प्रयोग करते हैं, या फिर टेक्स्ट को माउस के राइट बटन से दबाकर ड्रैग करके दूसरे टेक्स्ट बॉक्स पर रखें फिर पुनः माउस को छोड़ने पर एक ऑप्शन खुलेगा जिसमे आप टेक्स्ट को अपने हिसाब से रख सकते है ।

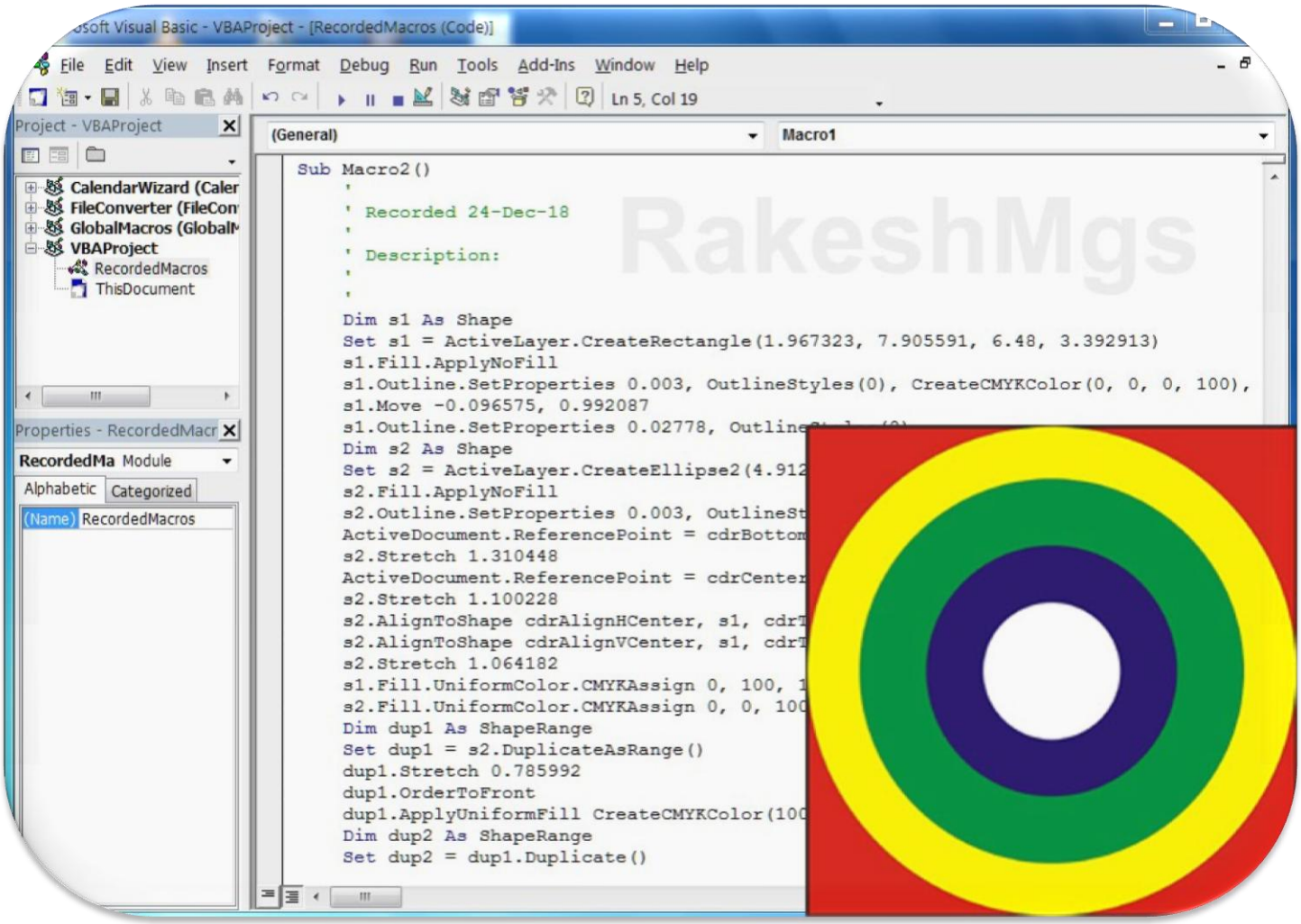
Description of Tools Menu



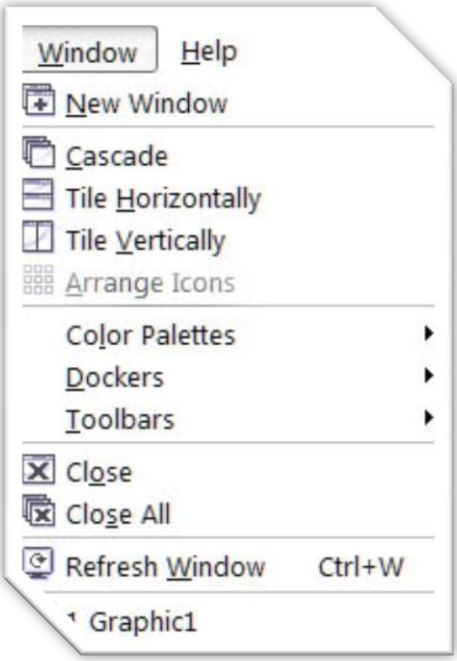
1.	**Options / Customization**	इन दोनों के प्रयोग से सॉफ्टवेयर में सेटिंग्स, कमांड, आदि बदलने के लिए प्रयोग करते है। और इसके माध्यम से आप अपने कमांड को शॉर्टकट की से चलाने के लिए assign भी कर सकते है।
2.	**Color Management**	इसके माध्यम से रंगो को मैनेज किया जाता है और क्वालिटी के अनुसार रंग सेलेक्ट किया जा सकता है। इसमें RGB, HSB, CMYK मुख्य है।
3.	**Save Settings As Default**	इसका प्रयोग सॉफ्टवेयर में बदले गए सेटिंग्स को पहले जैसे करने के लिए प्रयोग करते है।
Note सेव सेटिंग्स अस डिफ़ॉल्ट के बाद 7 ऑप्शन जोकि Object Manager, Object Data Manager, View Manager, Link Manager, Undo Docker, Internet Bookmarks Manager, Color Style. इन सभी का प्रयोग डॉकर लाने के लिए करते है। तथा डॉकर लाने के बाद टूल्स और सेटिंग्स को कट्रोल कर सकते है।		
4.	**Palette Editor**	इसके प्रयोग से कोरल ड्रा में रंगो को बदलने तथा प्रीसेट बनाने के लिए प्रयोग करते है।
5.	**Graphic and Text Styles**	इसका प्रयोग टेक्स्ट स्टाइल के लिए होता है। इसमें आपको टेक्स्ट को सेलेक्ट करने के बाद सेटिंग अप्लाई करना होता है। उसी प्रकार किसी ऑब्जेक्ट पर भी लगा सकते है।
6.	**Scrapbook**	इसके माध्यम से कोई भी क्लिपआर्ट इन्सर्ट करने तथा इंटरनेट के माध्यम से कोई भी क्लिपआर्ट, पिक्चर इन्सर्ट करने के लिए

		प्रयोग करते है।
7.	**Create**	इसके अंदर आपको 3 ऑप्शन मिलेंगे Arrow, Character, Pattern इन तीनो का प्रयोग अलग-अलग है। Arrow इसके माध्यम से पेज पर ड्रा किये गए किसी भी शेप को एरो बनाने के लिए प्रयोग करते है। इसका प्रयोग आपको किसी स्ट्रेट लाइन या स्मूथ लाइन में एरो ऑप्शन में जाकर करना होता है। Character इसका भी कार्य उसी प्रकार है जैसा एरो का लेकिन यह सिर्फ आपके द्वारा बनाये गए फॉण्ट पर ही अप्लाई होगा।
8.	**Run Script**	इसका प्रयोग स्क्रिप्ट कोड के लिए होता है जो की बाइनरी सिस्टम से रिलेटेड रहता है।
9.	**Visual Basic**	विजुअल बेसिक यह एक छोटा सा वीबियस सॉफ्टवेयर है जो कि बहुत ही काम का होता है, आपको यह एमएस ऑफिस में भी मिलता है डेवलपर मेनू में इसका प्रयोग वर्तमान कार्य को रिकॉर्ड करने के लिए होता है, जैसे ही आप रिकॉर्ड चालू करेंगे यह VBA प्रोग्राम रन करने लगेगा और आपके द्वारा किये जा रहे कमांड को रिकॉर्ड कर रहा होता है, सभी कार्य होने के बाद आपको पुनः stop बटन पर क्लिक करके रोकना होता है। फिर आपको अगर रन करके देखना हो तो आपको play में जाकर अपने रिकॉर्ड किये हुए मैक्रो को सेलेक्ट करके run बटन को दबाना होता है जैसे ही आप बटन को प्रेस करेंगे आपका ग्राफ़िक हल्का सा लोड लेकर क्रिएट हो जाएगा।

Note VBA एक कमांड की तरह होता है जिसकी एक अलग ही कोड होते है जिस मैक्रो को आप रिकॉर्ड करते है वह एक कोड के रूप में रिकॉर्ड होता है जैसे आप निचे दिए हुए इमेज में देख सकते है दाएं तरफ ऑब्जेक्ट है जिसका कोड ऑब्जेक्ट के पीछे लिखा हुआ है।



Description of Window Menu



1.	**New Window**	इसका प्रयोग किसी वर्त्तमान पेज को दो विंडो में करने के लिए प्रयोग करते है। इसे करने से पेज से कुछ डिलीट नहीं बल्कि दोनों एक ही रहता है।
2.	**Cascade/Tile Horizontally/Tile Vertically**	इन तीनो का प्रयोग एक या एक से अधिक लिए हुए पेज को देखने के लिए किया जाता है जिसमे आपको तीनो का अलग-अलग प्रीव्यू देखने को मिलेगा।
3.	**Color Palettes**	इसका प्रयोग कलर बॉक्स लगाने या बदलने के लिए किया जाता है।
4.	**Dockers**	किसी भी डोकर को लाने और हटाने के लिए प्रयोग करते हैं।
5.	**Toolbars**	किसी भी टूल को लाने तथा छुपाने के लिए प्रयोग करते हैं। इसके लिए आप मेनू बार या स्टेटस बार पर राइट क्लिक करके भी इस ऑप्शन का प्रयोग कर सकते हैं।
6.	**Close**	वर्तमान खुला हुआ पेज को बंद करने के लिए प्रयोग करते है।
7.	**Close All**	इसका प्रयोग कोरल ड्रा में खुले हुए सभी पेज को बंद करने के लिए प्रयोग करते है।
8.	**Refresh Window**	इसका प्रयोग कोरल ड्रा को Refresh करने के लिए प्रयोग करते है।